

การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Development of Job Virtual Program of Game Caster For Thai High School Students



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Psychology

Common Course

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนัก แคสเกมในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
โดย	น.ส.โสภารัตน์ รัตนโชติชัยฤทธิ์
สาขาวิชา	จิตวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล

---

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะจิตวิทยา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี วัฒนทกโกศล)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาร)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โสดาวรัตน์ รัตนโชติชัยฤทธิ์ : การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมใน  
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย . ( Development of Job Virtual Program of Game CasterFor  
Thai High School Students) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.จิรภัทร ตรีภัทรกุล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมในนักเรียน  
มัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เข้าร่วมการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจอาชีพนักแคสเกมจำนวน 60 คน  
แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมกิจกรรมการสำรวจอาชีพนักแคสเกมที่พัฒนาจากแนวคิด  
การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb's experiential learning) ในขณะที่กลุ่มควบคุมทำกิจกรรมการสำรวจข้อมูล  
ทางอาชีพนักแคสเกมจากการหาข้อมูลด้วยตนเอง โดยทั้งสองกลุ่มตอบแบบวัดความรู้ทางอาชีพ การรับรู้ตนเองทางอาชีพ  
และความสนใจทางอาชีพ ทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรมเพื่อประเมินผลที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรม ซึ่งมีการวิเคราะห์  
ข้อมูลโดยใช้สถิติความแปรปรวน 2 ทางแบบผสม (Two-way mixed ANOVA) และสถิติทดสอบความแตกต่างของค่า  
กลางของสองประชากรไม่อิสระ Paired simple t-test เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการเข้า  
โปรแกรมในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จากผลการวิจัยพบว่า

- (1) มีปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมกับเวลาของการวัดต่อคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม  
อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.016 และพบการเพิ่มขึ้นของคะแนนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญ  
ทางสถิติที่ระดับ 0.05
- (2) นักเรียนทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ  
ที่ระดับ 0.016 หลังจากทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพ
- (3) มีปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมกับเวลาของการวัดต่อคะแนนความสนใจทางอาชีพนักแคสเกม  
อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.016 โดยพบการลดลงของคะแนนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทาง  
สถิติที่ระดับ 0.05

สาขาวิชา จิตวิทยา

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6177638038 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORD: Game caster, Generation Z, Career development, Kolb's experiential learning, Career exploration program, Job virtual program

Sodarat Rattanachodchairid : Development of Job Virtual Program of Game CasterFor Thai High School Students. Advisor: Lecturer Jirapattara Raveepatarakul, Ph.D.

The purpose of this study was to develop the job virtual program of game casters for Thai high school students. Participants were 60 high-school students who were interested in a game caster career. Participants were randomly assigned to the experimental group and the control group. The experimental group participated in a game caster career exploration activity which was developed from Kolb's experiential learning model while the control group explored the information of a game caster career through self-research. To evaluate the outcomes from the activities, both groups completed the career knowledge test, the vocational self-concept test, and the career certainty test before and after the activities. The data were analyzed by a two-way mixed ANOVA and a paired-sample t-test to examine the difference scores of pre- and post-program in the experimental and control groups.

The results indicated that

(1) There was an interaction effect between program participation and the times of measurement on the career knowledge scores ( $p < .016$ ; using Bonferroni correction). Moreover, there was a significant increase from pre-test to post-test in the experimental group ( $p < .05$ ).

(2) Both the experimental and control groups had an increase in the vocational self-concept scores after attending the job exploring activities ( $p < .016$ ; using Bonferroni correction).

(3) There was an interaction effect between program participation and the times of measurement on the career certainty scores ( $p < .016$ ; using Bonferroni correction). Moreover, there was a significant decrease from pre-test to post-test in the control group ( $p < .05$ ).

Field of Study: Psychology

Student's Signature .....

Academic Year: 2019

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้จะเสร็จสมบูรณ์มิได้ หากขาดการสนับสนุน และคำแนะนำจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล ที่กรุณาให้คำที่ปรึกษา ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่อง ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจและความทุ่มเทของอาจารย์จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ รวมไปถึงคณาจารย์สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและชี้แนะให้การช่วยเหลือจนงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณ คุณภควัต ลือพัฒนสุข หรือ ลุงพี นักแคสเกมจากช่อง TeamGarryMovieThai ที่อนุญาตให้ถ่ายทำการทำงาน ตอบคำถามและให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมเป็นอย่างดี รวมไปถึงคุณนล นักแคสเกมจากช่อง PlearningGaming ที่เอื้อเฟื้อข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยเห็นถึงความตั้งใจของทั้ง 2 ท่านที่ต้องการเผยแพร่ข้อมูลอาชีพการแคสเกมที่ถูกต้องให้แก่น้องๆที่สนใจในอาชีพนี้

ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนในการเรียนครั้งนี้เป็นอย่างดี ทั้งทุนทรัพย์ และการผลักดัน การให้กำลังใจตลอดการศึกษาทั้งหลักสูตร

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ร่วมรุ่นที่เล่าเรียนมาด้วยกัน ทั้งการช่วยเหลือในการเรียน การให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทั้งเวลาในการสนทนา การสอบโครงร่าง การทำบทความทางวิชาการ จนถึงการสอบจบ ทำให้ผ่านช่วงเวลาที่ยุ่สឹยากและกดดันอย่างไม่ลำบากจนเกินไป

ขอขอบคุณพี่ๆน้องๆในคริตจักร ที่ให้การช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดระยะเวลาในการเรียนครั้งนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โสภารัตน์ รัตนโชติชัยฤทธิ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1 .....	8
บทนำ.....	8
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	8
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	12
ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของ Donald E. Super.....	12
ความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge).....	14
การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept).....	15
ความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty) .....	17
ความเข้าใจผิดทางอาชีพ (Career misconception).....	19
การเรียนรู้จากตัวแบบด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognition theory) .....	20
กิจกรรมการสำรวจอาชีพ ( Career exploration activities ).....	21
กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ (Job Shadowing program).....	22
โมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb's Experiential Learning model) .....	23
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	25
สมมติฐานงานวิจัย.....	25
ขอบเขตงานวิจัย.....	26

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	26
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	28
บทที่ 2 .....	29
วิธีดำเนินการวิจัย .....	29
ผู้เข้าร่วมการวิจัย.....	29
เกณฑ์การคัดเลือก.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการพัฒนาเครื่องมือ .....	29
วิธีดำเนินการวิจัย .....	42
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมการวิจัย.....	45
ตอนที่ 2 ข้อมูลสถิติพื้นฐานของตัวแปร .....	46
ตอนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย .....	47
บทที่ 4 .....	54
อภิปรายผลการวิจัย.....	54
ข้อจำกัดในงานวิจัย.....	61
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป .....	61
ภาคผนวก.....	64
บรรณานุกรม.....	102
ประวัติผู้เขียน.....	113



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การทำงานเป็นหน้าที่พื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ ปัจจัยในการทำงานมีหลากหลายสาเหตุ เช่น เพื่อหารายได้ในการเลี้ยงชีพ ทำงานเพื่อฝึกทักษะที่ตนเองต้องการพัฒนาหรือทำงานเพื่อการเพิ่มคุณค่าให้แก่ตนเอง แต่ก่อนที่จะก้าวเข้าสู่โลกแห่งการทำงาน บุคคลย่อมมีคำถามกับตนเองว่าควรทำงานอะไร โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่เป็นช่วงเวลาของการสำรวจตนเอง (Exploration stage) ทั้งความชอบ ความสนใจ ความสามารถ อีกทั้งยังพิจารณาถึงความต้องการและสิ่งที่ตนให้คุณค่า (Super, 1995) ซึ่งในปัจจุบันอิทธิพลของสื่อโซเชียลมีเดียมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจเลือกอาชีพของเด็กวัยรุ่น จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่ากลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันมีการตัดสินใจเลือกอาชีพโดยดูจากบุคคลต้นแบบผู้ประสบความสำเร็จผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย (Fodor & Jaeckel, 201) ที่ถูกนิยามว่าผู้มีอิทธิพลทางสื่อโซเชียลมีเดีย หรือ ไอดอล (Idol) เช่น นักแคสเกม (Game caster) ดารานักร้อง และยูทูบเบอร์ (YouTuber) ซึ่งภาพลักษณ์ของบุคคลต้นแบบและข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพนั้นอาจเป็นข้อมูลเพียงบางส่วนที่ได้รับคำแนะนำ อันเป็นเหตุให้การรับรู้ข้อมูลทางอาชีพอาจเกิดการคลาดเคลื่อนไปจากข้อเท็จจริง ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่ไม่เหมาะสมกับตนเองอย่างแท้จริงได้ (Sharf, 2016)

ช่วงที่ต้องตัดสินใจเลือกแผนการเรียนซึ่งจะส่งผลต่อการเลือกอาชีพในอนาคตของเด็กนักเรียนไทยในระบบการศึกษาสายสามัญนั้นจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 15-18 ปี ในทางสังคมศาสตร์ ประชากรที่อยู่ในช่วงวัยที่กล่าวมานี้ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม เจเนอเรชันซี (Generation Z) คือประชากรที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 1995-2015 (Prawitasari, 2018) จากผลการวิจัยโดยสถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (วว.) ในปี พ.ศ. 2561 พบว่า 5 อันดับอาชีพที่วัยรุ่นในเจเนอเรชันซีให้ความสนใจ คือ อาชีพเน็ตไอดอล อาชีพนักแคสเกม หรือเกมเมอร์ และอาชีพบิวตี้บล็อกเกอร์ นักฟุตบอลและเซฟ (สถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย, 2561 อ้างถึงใน กรุงเทพมหานคร, 2561) จะเห็นได้ว่าจาก 3 ใน 5 เป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสื่อโซเชียลมีเดียทั้งสิ้น ซึ่งอาชีพเหล่านี้เป็นอาชีพที่ได้รับอิทธิพลมาจากการเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยี

อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 (Feldman, 2002) ซึ่งภาพลักษณ์ของผู้ที่ประสบความสำเร็จในสายอาชีพที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นภาพที่เด็กวัยรุ่นเห็นว่าเป็นอาชีพที่สามารถทำเงินได้จากการทำสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ ผู้ประกอบอาชีพนั้นมีความหลงใหลในสิ่งที่ทำ สามารถสื่อถึงตัวตนของตนเอง เป็นอาชีพที่สนุก มีอิสระในการทำงาน จัดสรรเวลาการทำงานเองได้ และสามารถสร้างชื่อเสียงความเป็นที่นิยมให้กับตนเองได้ อีกทั้งยังมีค่าตอบแทนสูง (Foder & Jaekel, 2018) จากการศึกษาลักษณะพฤติกรรมในการใช้เวลาไปกับสื่อโซเชียลมีเดียของกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-18 ปี หรือกลุ่มเจนเนอเรชันซีในประเทศไทยโดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) ในปี พ.ศ. 2561 รายงานว่าบุคคลในกลุ่มนี้ให้เวลากับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเฉลี่ยอยู่ที่ 40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และสื่อที่ใช้มากเป็นอันดับหนึ่งคือ เว็บไซต์ยูทูป (YouTube) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ โดยผู้ใช้สามารถเข้าดูวิดีโอได้อย่างหลากหลาย พร้อมทั้งเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอได้ด้วยตนเอง

ลักษณะและรูปแบบของอาชีพเกิดใหม่ที่กลุ่มวัยรุ่นในยุคนี้ให้ความสนใจสอดคล้องกับผลการศึกษาอุปนิสัยและพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มคนในยุคเจนเนอเรชันซีโดย Schroth (2019) เสนอว่าบุคลิกภาพของเด็กและวัยรุ่นเกิดจากสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่พวกเขาได้พบเจอ ซึ่งเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันเติบโตในยุคสภาพสังคมที่มีความปลอดภัย อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีกำลังเฟื่องฟู มีความคุ้นเคยในการใช้เทคโนโลยีเป็นอย่างดี ให้เวลากับใช้สื่อโซเชียลมีเดียค่อนข้างมากจนได้ชื่อว่าเป็นประชากรแห่งยุคดิจิทัล (Digital native) ในด้านของการทำงาน เด็กวัยรุ่นในยุคนี้นับได้ว่าเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานน้อยเนื่องจากพวกเขาเติบโตมาในยุคเศรษฐกิจที่มีความมั่นคงเมื่อเปรียบเทียบกับประชากรในยุคก่อนหน้า จากการศึกษาของ Teresa (2017) รายงานว่า ในปี ค.ศ. 1979 กลุ่มวัยรุ่นมีงานทำถึง 60% ของประชากรวัยรุ่นในยุคนั้น ในขณะที่ปี ค.ศ. 2015 กลุ่มวัยรุ่นที่ทำงานมีเพียง 34% และคาดว่าจะลดลงถึง 25% ในปี ค.ศ. 2024 เนื่องจากความมั่นคงของเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน ผู้ปกครองของเด็กและวัยรุ่นในยุคนี้นับสนับสนุนให้พวกเขาได้รับการศึกษาหรือทำกิจกรรมเพิ่มในช่วงวันหยุดจากการเรียนมากกว่าการทำงานเสริมหรืองานพาร์ทไทม์ (Part Time) ด้วยเหตุนี้ทำให้เด็กและวัยรุ่นไม่มีโอกาสได้สัมผัสโลกแห่งการทำงานจริง ซึ่งส่งผลให้วัยรุ่นยุคนี้มีมุมมองต่อการทำงานแบบอุดมคติคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริงและมองว่าการทำงานควรเป็นเรื่องที่สนุก มีเวลายืดหยุ่นเพื่อให้มีเวลาว่างในการทำงานอดิเรกหรือใช้เวลากับเพื่อนและครอบครัวได้ และมักมองหา

งานที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นตนเอง (Schroth, 2019) กลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันมักมีบุคคลต้นแบบคือ ผู้ที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จในสังคม อย่างเช่นบุคคลที่มีชื่อเสียงผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียหรือดารานักร้องผู้ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมสูง เหตุผลที่วัยรุ่นยกให้คนเหล่านี้เป็นแบบอย่างเพราะคนกลุ่มนี้ประสบความสำเร็จจากการทำสิ่งที่ตนเองมีความชอบและหลงใหลจนสามารถนำมาเป็นอาชีพสร้างรายได้จากสิ่งที่พวกเขาทำ (Foder & Jaekel, 2018)

จากภาพความสำเร็จของบุคคลต้นแบบที่กลุ่มวัยรุ่นให้ความสนใจและยึดถือเป็นแบบอย่าง ทำให้กลุ่มวัยรุ่นเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบการกระทำ เพื่อหวังจะประสบความสำเร็จและได้รับประสบการณ์หรือผลตอบแทนอย่างที่ดีแบบของตนได้รับ ซึ่งเป็นพฤติกรรมหนึ่งในการเรียนรู้ทางสังคมของมนุษย์ ที่ว่าพฤติกรรมส่วนหนึ่งของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ผ่านการสังเกตต้นแบบ (Bandura, 1960) แต่ภาพความสำเร็จของบุคคลต้นแบบที่กลุ่มวัยรุ่นได้รับรู้เป็นเพียงข้อมูลเพียงด้านเดียวจากสื่อโซเชียลมีเดียที่พวกเขาได้รับ โดย Johnson และ Woodcockb (2017) ได้รายงานถึงบทสัมภาษณ์ของนักแคสเกมที่ตั้งใจจากการลงวิดีโอการเล่นเกมของเขาในเว็บไซต์ทวิต (Twitch) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมของนักเล่นเกมในอเมริกา ในงานวิจัยได้รายงานถึงประสบการณ์ก่อนการประสบความสำเร็จของนักแคสเกมที่เราได้สัมภาษณ์ ว่าก่อนที่นักแคสเกมผู้นั้นจะประสบความสำเร็จ เขาเป็นบุคคลว่างงานเป็นเวลา 5 ปีหลังจากลาออกจากมหาวิทยาลัย จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลายากลำบากก่อนที่จะมีชื่อเสียงและก่อนมีรายได้หลักจากการแคสเกม การเห็นภาพความสำเร็จของบุคคลต้นแบบผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียเพียงอย่างเดียว นั้นเป็นการรับข้อมูลที่ผิวเผิน กลุ่มวัยรุ่นอาจไม่ได้รับรู้ถึงประสบการณ์เบื้องหลังอย่างลึกซึ้งซึ่งก่อนที่บุคคลเหล่านั้นจะประสบความสำเร็จ อีกทั้งยังมีมุมมองต่อการทำงานที่ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง (Schroth, 2019) จากผลการสำรวจของสถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (2561) ได้รายงานว่านักเรียนที่เลือกเรียนต่อสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีจำนวนลดลงอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 จนถึงปี พ.ศ. 2560 สาเหตุเพราะอาชีพในสายงานนี้ได้ค่าตอบแทนไม่คุ้มค่า เด็กนักเรียนจึงสนใจเรียนในสาขาที่สนับสนุนเพื่อเป็นเจ้าของธุรกิจ และอาชีพที่สนใจรองลงมาคือ ดารา นักร้องหรืออาชีพที่มีอิทธิพลทางสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น ยูทูบเบอร์ นักแคสเกม เพราะได้ผลตอบแทนสูงและการทำงานไม่ลำบาก จากการรายงานทางสถิติสังเกตได้ว่ามีความสอดคล้องกับงานของ Feldman (2002) ที่ว่าเมื่อถึงช่วงเวลาในการตัดสินใจเลือกอาชีพของวัยรุ่นและผู้ใหญ่

ตอนต้น พวกเขาจะให้ความสนใจในข้อมูลของอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยม ณ เวลานั้นหรือในอนาคตอันใกล้และดูว่าอาชีพใดที่ไม่เป็นที่นิยมเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจ ซึ่งพฤติกรรมในลักษณะนี้อาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการตัดสินใจเลือกอาชีพของกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น เพราะพวกเขาอาจเกิดการตัดสินใจเลือกอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้นโดยขาดการไตร่ตรองถึงความสนใจ ความชอบและความสามารถของตนเองว่าเหมาะสมกับอาชีพนั้นหรือไม่ ซึ่งอาจนำมาสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาดได้ เช่น การเลือกเรียนคณะที่ตนเองไม่มีความถนัด หรือ เลือกที่จะไม่ศึกษาต่อ เป็นต้น

จากการศึกษาที่ผ่านมาได้มีการรายงานถึงข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลของนักเรียนในวัยนี้ ณัฐนันท์ มั่นคง (2559) รายงานว่าถึงแม้ว่านักเรียนมัธยมปลายสามารถหาข้อมูลได้เองทางอินเทอร์เน็ต แต่ข้อมูลที่นักเรียนหาได้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ไม่ได้บอกถึงจุดเด่น-จุดด้อย ซึ่งไม่สามารถทำให้นักเรียนเห็นถึงภาพของอาชีพอย่างรอบด้าน ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถนำข้อมูลมาพิจารณาตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงกิจกรรมนิทรรศการการสำรวจอาชีพหรือกิจกรรมที่เรียกว่าโอเพ่นเฮาส์ (Open house) ที่ถูกจัดด้วยองค์กรหรือมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ภายในนิทรรศการจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพเพื่อให้นักเรียนได้ทดลองทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนั้น ทำให้เกิดความสนุก ความสนใจ และประทับใจในผลงาน ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะของการโฆษณาสร้างแรงบันดาลใจ แต่ไม่ได้ช่วยให้นักเรียนได้รับรู้ถึงบริบทการทำงานจริง นักเรียนไม่ได้รับข้อมูลรอบด้านของการทำอาชีพนั้น ส่งผลให้ไม่สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ในการตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนากิจกรรมที่ช่วยให้วัยรุ่นผู้ซึ่งอยู่ในช่วงกำลังสำรวจอาชีพเพื่อตัดสินใจเลือกคณะเรียน หรือ กำลังตัดสินใจเลือกเป้าหมายอาชีพในอนาคต ได้มีความเข้าใจที่ถูกต้องมากขึ้นในอาชีพที่ตนเองให้ความสนใจเพื่อลดความเข้าใจผิดที่เกิดจากการรับข้อมูลที่ไม่ครบถ้วนอันเป็นสาเหตุให้เกิดการตัดสินใจเลือกอาชีพที่อาจไม่ตรงกับความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง ในงานวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนากิจกรรมการสำรวจอาชีพในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจในอาชีพนักแคสเกม เนื่องจากเป็นอาชีพหนึ่งที่กลุ่มวัยรุ่นเจอนอกรีซันซีให้ความสนใจ เพราะเป็นอาชีพที่มีภาพลักษณ์ของความสนุกสนาน สามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้ให้กับผู้ที่ทำอาชีพนี้ได้ อีกทั้งยังเป็นอาชีพเกิดใหม่ที่มาพร้อมกับการเติบโตของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย กิจกรรมที่ผู้วิจัยจะพัฒนาในงานวิจัยนี้คือโปรแกรมการสำรวจอาชีพ

แบบเสมือนของนักแคสเกม (Job virtual program of game caster) โดยเป็นโปรแกรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสำหรับการสำรวจอาชีพนักแคสเกม โดยผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb's Experiential Learning) และแนวคิดของการสังเกตการทำงานของผู้เชี่ยวชาญจากกิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ (Job shadowing)

โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เห็นการทำงานของผู้เชี่ยวชาญในอาชีพทั้งข้อดี ข้อจำกัด และฟังประสบการณ์การทำงานจากการตอบคำถามของนักแคสเกมที่คนทั่วไปสงสัยหรือเข้าใจผิดเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมผ่านการดูวิดีโอการทำงาน จากนั้นนักเรียนจะได้ทำแบบทดสอบที่ให้นักเรียนได้สะท้อนความคิดความรู้สึกและสรุปความรู้ที่ได้หลังจากดูวิดีโอ รวมถึงนักเรียนจะได้ทดลองทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะของอาชีพนักแคสเกม ซึ่งจุดประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมในงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้โปรแกรมดังกล่าวเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

#### **แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม คือ ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพ (Super Donald E. Super's career development theory) ความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge) การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept) ความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty) ความเข้าใจผิดทางอาชีพ (Career misconception) การเรียนรู้จากตัวแบบด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognition theory) กิจกรรมการสำรวจอาชีพ (Career exploration) และทฤษฎีโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb's Experiential Learning model)

#### **ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของ Donald E. Super**

ทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของ Super เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงความสนใจ และ ลักษณะการคิดเกี่ยวกับอาชีพของแต่ละช่วงวัยในเชิงพัฒนาการ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยรุ่น ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาพัฒนาการด้านอาชีพในวัยรุ่น ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนั้น

ผู้วิจัยจะขอก้าวถึงพัฒนาการด้านอาชีพในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย (Super, 1953 อ้างถึงใน Brown & Lent, 2013)

### พัฒนาการทางอาชีพช่วงวัยรุ่นตอนปลาย และวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

Super ได้กำหนดผู้ที่อยู่ในช่วงอายุ 15-24 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลายซึ่งอยู่ในช่วงสำรวจ (Exploration) มีความสนใจที่จะเข้าใจตนเอง และค้นหาว่าอาชีพใดที่เหมาะสมกับตนเอง โดยสังเกตตนเองจากประสบการณ์การทำงาน ชั้นเรียน และ งานอดิเรก ผู้ที่อยู่ในช่วงอายุนี้มักจะมองหาการเข้าใจตนเองในด้านของความสนใจ (Interests) ความสามารถและข้อจำกัดของตนเอง (Capability) และสิ่งที่ตนเองให้คุณค่า (Values) ในช่วงของการสำรวจนี้ แบ่งเป็นขั้นย่อยออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่

1. ขั้นการตกผลึก (Crystallization) เป็นช่วงของการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ บุคคลที่อยู่ในวัยนี้มีพัฒนาการการคิดวิเคราะห์พื้นฐานความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เริ่มหาวิธีการในการได้มาซึ่งอาชีพที่ตนเองสนใจ วิเคราะห์ถึงข้อดีและข้อด้อยของอาชีพนั้น ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะและความรู้ที่จำเป็นของอาชีพที่ตนเองสนใจ
2. ขั้นการระบุเฉพาะเจาะจง (Specification) หลังจากการสำรวจอาชีพในขั้นตกผลึก ในขั้นตอนนี้บุคคลจะเกิดการเจาะจงในรายละเอียดของอาชีพมากขึ้น อย่างเช่น หากมีความสนใจในอาชีพแพทย์ จะเริ่มศึกษาเพิ่มเติมว่าในคณะแพทย์ มีสาขาแยกย่อยออกไปอีก เช่น ศัลยแพทย์ แพทย์กระดูก วิทยุแพทย์ และพิจารณาถึงความแตกต่างของสาขาย่อยนั้น
3. ขั้นดำเนินการ (Implementation) หลังจากผ่านการสำรวจอาชีพจากขั้นการตกผลึกและขั้นการระบุเจาะจงแล้ว ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนของการตัดสินใจเลือกอาชีพและเริ่มฝึกฝนตนเองให้มีความสามารถที่เหมาะสมในอาชีพนั้น

ในแต่ละขั้นตอนของการสำรวจอาชีพ Super เสนอว่าอาจเกิดขึ้นตามช่วงอายุ (fixed-ages) หรือไม่เกิดขึ้นตามช่วงอายุได้เช่นกัน (non fixed -ages) ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาที่ต้องมีการตัดสินใจเลือกอาชีพของแต่ละบุคคล ยกตัวอย่างเช่น หากผู้ที่ทำงานอาชีพพยาบาลต้องการเปลี่ยนอาชีพเป็นนักจิตวิทยา บุคคลนั้นจะกลับเข้าสู่ขั้นตอนของการสำรวจอาชีพ ตั้งแต่การตกผลึกจนถึงขั้นตอนในการตัดสินใจอีกครั้ง

### ความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge)

จากทฤษฎีด้านวุฒิภาวะทางอาชีพ (Career Maturity) ของ Super ได้เสนอว่าความเข้าใจทางอาชีพที่เกิดจากการร่วมกันของสองตัวแปร คือ ความเข้าใจโลกแห่งการทำงาน (world of work) และ ความรู้ในอาชีพที่สนใจ (Knowledge of the preferred occupation ) ในทฤษฎีของ Super เสนอว่า การรับรู้ข้อมูลของโลกแห่งการทำงาน (world of work information) คือ การรับรู้ข้อมูลลักษณะการทำงานของอาชีพนั้นและยังรวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิธีการทำงาน หน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ พฤติกรรมที่เหมาะสมในการทำงาน และสาเหตุของคนที่ละทิ้งงาน ซึ่ง Super เชื่อว่าการรับรู้ข้อมูลเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจเลือกอาชีพ รวมไปถึงข้อมูลในรายละเอียดสำหรับบุคคลที่ต้องการจะทำอาชีพนั้นจำเป็นต้องมี อย่างเช่น ผู้ที่ต้องการจะทำอาชีพไลต์การ์ด หรือ เจ้าหน้าที่ที่ช่วยชีวิตคนตกน้ำ ต้องมีสุขภาพแข็งแรง ว่องไว มีความรู้และใบรับรองเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลสำหรับคนจมน้ำ เป็นต้น (Super et al., 1951 อ้างถึงใน Zunker, 2012)

การได้มาซึ่งข้อมูลทางอาชีพมีหลายวิธี เช่น การฝึกงานในสายอาชีพที่สนใจ การมีเมนเทอร์ (Mentoring) หรือ โปรแกรมจ๊อบชาร์โดว์ (Job shadowing) การลงเรียนเฉพาะทาง ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ คือ กิจกรรมการสำรวจอาชีพที่สามารถให้ข้อมูลทางอาชีพแก่นักเรียนได้ ในงานวิจัยเกี่ยวกับการสำรวจอาชีพของนักเรียน พบว่า นักเรียนมักจะมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพไม่มากนัก รวมถึงยังรู้จักตนเองน้อยกว่าตนเองมีความสามารถด้านใด มีความชอบความสนใจในด้านไหน และสิ่งสำคัญคือความรู้ที่จำเป็นของอาชีพที่ตนเองนั้นสนใจ การได้ทดลองทำงาน หรือเข้าไปสังเกตการณ์การทำงานทำให้นักเรียนได้เรียนรู้โลกแห่งการทำงาน มากกว่าการได้รับเพียงข้อมูลทางอาชีพที่ไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง (Passive learning) ซึ่งการรับข้อมูลทางอาชีพในลักษณะดังกล่าวไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียนอยู่ในการเรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพในเชิงสร้างสรรค์และไม่ช่วยให้มีการตัดสินใจทางอาชีพ สำหรับนักเรียนในชั้นมัธยมปลายเป็นช่วงการเรียนรู้ที่ดีในการสำรวจข้อมูลทางอาชีพเกี่ยวกับโลกแห่งการทำงานและการทำกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการตัดสินใจทางอาชีพ (Creed & Patton, 2003; Visher et al., 2004 )

ความเข้าใจในอาชีพหรือข้อมูลของอาชีพมีผลต่อการตัดสินใจเลือกอาชีพ โดยการขาดข้อมูลทางอาชีพ (Lack of information) และ การได้รับข้อมูลที่ขาดความแน่นอน (Inconsistent Information) จะทำให้เกิดการตัดสินใจเลือกอาชีพอย่างไม่มีประสิทธิภาพ หรือเกิดการไม่ตัดสินใจ

ซึ่งการขาดข้อมูลทางอาชีพ และการได้รับข้อมูลที่ขาดความแน่นอน มีรายละเอียดดังนี้ (Gati et al., 1996 อ้างถึงใน Amir & Gati, 2007)

1. ไม่ทราบถึงวิธีการที่จะได้รับข้อมูล (Lack of information about way of obtaining) คือ ไม่รู้ว่าจะรับข้อมูลทางอาชีพได้อย่างไร
2. ไม่ได้รับข้อมูลทางอาชีพ (Lack of information about occupation) เป็นการขาดข้อมูลทางอาชีพว่า อาชีพนั้นมีลักษณะการทำงานที่แท้จริงเป็นอย่างไร และมีทักษะใดบ้างที่จำเป็นแก่การทำงานนั้น
3. ข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ (Unreliable information) คือ การได้มาซึ่งข้อมูลทางอาชีพ อันเป็นเท็จ ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ รวมถึงข้อมูลที่ไม่ได้รับการพัฒนา ให้เป็นข้อมูลปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การมีความรู้ทางอาชีพที่ถูกต้องและครอบคลุมในบริบทของโลกแห่งการทำงานเกิดจากการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการฝึกงาน หรือ การสังเกตการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญ การมีความรู้ทางอาชีพที่ถูกต้องและลึกซึ้ง เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการตัดสินใจเลือกอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ในทางกลับกันหากผู้ที่กำลังสำรวจอาชีพได้รับข้อมูลทางอาชีพที่ไม่ถูกต้องจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ทำให้ข้อมูลที่ได้รับมีความขัดแย้งกัน หรือการได้รับข้อมูลทางอาชีพเพียงบางส่วนไม่ครอบคลุมด้านทั้งข้อดี-ข้อจำกัดของอาชีพ เป็นข้อมูลที่ไม่มีการพัฒนาให้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน รวมไปถึงการไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลทางอาชีพได้ สาเหตุเหล่านี้ส่งผลให้ขั้นตอนการตัดสินใจเลือกอาชีพเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ หรือเกิดการไม่ตัดสินใจเลือกอาชีพ

### **การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept)**

Super ได้เสนอว่า การรับรู้ตนเองทางอาชีพ คือความสามารถที่เกิดจากการเชื่อมโยงกันของการรับรู้อัตลักษณ์ของตนเอง (Self-concept) และข้อมูลของโลกแห่งการทำงาน (world of work information) กล่าวคือ การรับรู้ตนเองทางอาชีพคือความเข้าใจในตนเองถึงบุคลิกภาพ ทักษะ ความสามารถ ความต้องการ รวมไปถึงความสนใจ และสามารถนำความเข้าใจนั้นมาวิเคราะห์เชื่อมโยงถึงข้อมูลของโลกแห่งการทำงานเพื่อหาอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองได้ กล่าวได้ว่าการรับรู้ตนเองและการรับรู้ตนเองเกี่ยวกับอาชีพบวกกับการมีความรู้ทางอาชีพที่ถูกต้องจะส่งผลให้ตัดสินใจ



เลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Super 1984, อ้างถึงใน Weng & Mcelroy, 2013) ยกตัวอย่าง การเชื่อมโยงข้อมูลของการรับรู้ในตนเองและข้อมูลของโลกแห่งการทำงาน เช่น “ฉันเป็นคนฉลาด มี สุขภาพแข็งแรง และมักเป็นห่วงผู้อื่น อาชีพที่เหมาะสมกับฉันคืออาชีพแพทย์” (Super et al., 1963 อ้างถึงใน Watkins, 1990) นอกจากนี้ Barrett และ Tinsley (1977) ได้อธิบายถึงความหมายของ การรับรู้ตนเองทางอาชีพว่า เป็นความชัดเจนและความแน่นอนของการมีความเข้าใจในตนเองที่เกี่ยวข้อง กับอาชีพในประเด็นของ คุณค่าของงาน (Value) ความสนใจ (Interest) และความสามารถ (Ability) ของตนเอง ซึ่งการตระหนักรู้ในสิ่งเหล่านี้ต้องผ่านขั้นตอนของการสำรวจตนเอง (Self – exploration) รวมไปถึงบุคคลนั้นมีความสามารถเพียงพอที่จะอธิบายได้ว่าตนเองนั้นมีลักษณะ อย่างไร (Self-attributes; Brott, 2004 )

ในงานของ Ladine (2016) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการรับรู้ตนเองทางอาชีพและ การไม่ตัดสินใจเลือกอาชีพ (Occupational indecision) พบว่า หากบุคคลมีการรับรู้ตนเองทาง อาชีพที่ชัดเจน และแน่นอนสูงจะทำให้เกิดพฤติกรรมการไม่ตัดสินใจเลือกอาชีพต่ำลง และสำหรับผู้ที่ ไม่แน่ชัดกับการรับรู้ตนเองทางอาชีพจะมีลักษณะที่ไม่ชัดเจนกับการรับรู้ตนเองเช่นเดียวกัน ซึ่งทำให้ ไม่เกิดการตัดสินใจเลือกอาชีพหรือยังคงอยู่ในกระบวนการของการสำรวจตนเองต่อไป ในงานของ Singh และ Greenhaus (2004) รายงานว่าหากบุคคลที่กำลังตัดสินใจเลือกอาชีพมีการรับรู้ตนเองใน ด้านความสามารถ ความสนใจ และคุณค่าของงานที่ตนเองให้ความสำคัญ รวมถึงรู้ถึงลักษณะของ อาชีพ จะทำให้เกิดการความแน่ใจในการตัดสินใจเลือกอาชีพหรือมีการตัดสินใจเปลี่ยนอาชีพที่ เหมาะสมกับตนเองมากขึ้น

กล่าวได้ว่า ความสำคัญของการรับรู้ตนเองทางอาชีพเป็นกุญแจสำคัญของการเลือกอาชีพ คือ ระดับความชัดเจนของบุคคลในการรับรู้ตนเองทางอาชีพส่งผลต่อประสิทธิภาพการตัดสินใจเลือกอาชีพ ซึ่ง การพัฒนาการรับรู้ตนเองทางอาชีพได้นั้น ผู้สำรวจอาชีพต้องมีความเข้าใจในอัตลักษณ์ของตนเองว่า ตนเองมีความต้องการ มีความสามารถด้านใด และสิ่งใดที่ตนเองให้คุณค่า รวมไปถึงการมีข้อมูลทาง อาชีพที่ถูกต้องและหลากหลาย เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและข้อมูลทางอาชีพ จากนั้นจึง วิเคราะห์ว่าตนเองเหมาะสมและมีความต้องการที่จะทำอาชีพใดในอนาคต ซึ่งหากบุคคลมีการรับรู้ ตนเองทางอาชีพที่ชัดเจน จะส่งผลให้การตัดสินใจเลือกอาชีพเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึง

บุคคลนั้นจะมีการเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่สายงานที่ตนเองเลือกได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน (Barrett & Tinsley 1977; Super, 1984)

### ความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty)

ความแน่ใจทางอาชีพ คือ ระดับความเชื่อมั่นในการตัดสินใจเลือกอาชีพที่จะทำ ผู้ที่มีความแน่ใจทางอาชีพสูงคือผู้ที่มั่นใจในการตัดสินใจเลือกอาชีพของตน การที่บุคคลมีความแน่ใจในอาชีพที่ตนสนใจและมีการตัดสินใจเลือกอาชีพเป็นกระบวนการในขั้นตอนสุดท้ายของการสำรวจอาชีพตามทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของ Super คือ ขั้นตอนของการดำเนินการ (Implementation) (Daniels et al., 2006; Hartung, 1995, อ้างถึงใน Schadl et al., 2017; Hirschi & Lage, 2007; Super, 1984)

การพัฒนาความแน่ใจทางอาชีพที่นำไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพในวัยรุ่นนั้น สิ่งที่ต้องมีคือ วุฒิภาวะทางอาชีพ (Career Maturity) หรือภาวะที่บุคคลมีความพร้อมในการตัดสินใจเลือกอาชีพ โดยการเลือกอาชีพนั้นผ่านการตระหนักถึงความเป็นจริงและรู้ถึงข้อมูลที่เป็นในการตัดสินใจ คือ ความชัดเจนในการรับรู้ตนเองทางอาชีพ อันเกิดจากการเข้าใจในตนเองที่เกี่ยวข้องกับอาชีพและการเชื่อมโยงข้อมูลทางอาชีพในบริบทของโลกแห่งการทำงาน (Crites, 1976; Levinson et al., 1998 อ้างถึงใน Patton & Creed, 2001) ซึ่งการพัฒนาวุฒิภาวะทางอาชีพนี้เกิดจากการสำรวจตนเองและการสำรวจอาชีพทางด้านความสามารถ ความรู้ทางอาชีพ การทำงานหรือการได้รับโอกาสในการฝึกฝนทักษะทางอาชีพที่ตนเองสนใจ ซึ่งนำมาสู่ความแน่ใจในการเลือกอาชีพ สำหรับการเกิดความแน่ใจทางอาชีพซึ่งนำมาสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพของวัยรุ่นนั้น เมื่อพิจารณาจากประสบการณ์ในชีวิตของพวกเขาและประสบการณ์การทำงานที่ยังมีไม่มาก อีกทั้งวัยรุ่นมีข้อจำกัดในการเข้าถึงแบบอย่างหรือบุคคลต้นแบบทางอาชีพที่พวกเขาจะสามารถสอบถามข้อมูลทางอาชีพโดยตรงได้ รวมไปถึงการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางอาชีพที่น่าเชื่อถือ จึงอาจเป็นไปได้ยากที่วัยรุ่นจะมีความแน่ใจในการตัดสินใจเลือกอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพหากไม่ได้รับคำแนะนำ ด้วยเหตุนี้วัยรุ่นจึงต้องการผู้ช่วยเพื่อช่วยเหลือพวกเขาในการสำรวจอาชีพ การเข้าถึงข้อมูลทางอาชีพและแนะแนวทางในการตัดสินใจเลือกอาชีพที่พวกเขาเห็นว่าเหมาะสมกับตนเอง (Fisher & Griggs, 1995; Gottfredson, 1981; Gysbers, 1996 อ้างถึงใน Rowland, 2004)

ในงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจทางอาชีพโดย Schadl และคณะ (2017) ได้ศึกษา ระดับความสนใจทางอาชีพในนักศึกษาคณะวิศวกรรม พบว่าความสนใจทางอาชีพของนักศึกษาเพิ่มขึ้นเมื่อนักศึกษาได้ผ่านการฝึกงานและได้รับประสบการณ์การทำอาชีพที่สนใจโดยตรง เช่นเดียวกับ งานของ Burns (2013) ที่พบว่าความสนใจทางอาชีพของนักเรียนได้รับอิทธิพลอย่างมากจาก ประสบการณ์ที่นักเรียนมีต่องานนั้น เช่น การที่นักเรียนได้ฝึกงานเกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจ หรือได้ ลงมือทดลองทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานนั้น (Hand-on experience) นอกจากการมีประสบการณ์ โดยตรงกับอาชีพที่สนใจแล้ว ในงานของ Lunnebourg (1975) ยังพบความสัมพันธ์ระหว่าง ความสามารถของนักเรียนกับความสนใจทางอาชีพหรือการตัดสินใจเลือกอาชีพด้วยเช่นกัน ซึ่งได้ รายงานว่านักเรียนที่มีเกรดวิชาคณิตศาสตร์สูงจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการใช้ คณิตศาสตร์ กล่าวคือการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในด้านใดจะส่งผลต่อความสนใจในการ เลือกอาชีพได้เช่นกัน นอกจากนี้เวลาที่นักเรียนหรือนักศึกษาใช้ในการฝึกฝนหรืออยู่กับกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับอาชีพที่ตนเองสนใจมีผลต่อความสนใจทางอาชีพ โดยในงานวิจัยของ Schadl และคณะ (2017) พบว่านักศึกษาที่มีความสนใจทางอาชีพวิศวกรรมได้ใช้เวลากับการฝึกฝนงานทางด้าน วิศวกรรมเป็นอย่างต่ำ 1 ปีหรือมากกว่านั้น ซึ่งนักเรียนที่มีความสนใจทางอาชีพมักจะมีการหาข้อมูลที่ เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับอาชีพที่ตนสนใจอย่างละเอียด และมีภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับอาชีพที่ตนเอง ต้องการทำในอนาคต สอดคล้องกับงานวิจัยของ Esters (2008) ที่ศึกษาความสนใจทางอาชีพระหว่าง นักศึกษาใหม่กับนักศึกษารุ่นที่ พบว่าคะแนนความสนใจทางอาชีพของนักศึกษาชั้นปีที่สูงกว่ามีค่า คะแนนเฉลี่ยมากกว่านักศึกษาที่เพิ่งเข้ามาใหม่ รวมไปถึงการที่นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะและศึกษา ข้อมูลทางอาชีพที่ตนสนใจในอาชีพใดอาชีพหนึ่งเป็นระยะเวลาอันมีผลต่อความสนใจในการเลือก อาชีพเช่นกัน

จากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเสนอว่า ความสนใจทางอาชีพที่นำไปสู่การตัดสินใจเลือก อาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องมาจากความชัดเจนในการรับรู้ตนเองทางอาชีพอันเกิดจาก ความสามารถในการเข้าใจในตนเองและการเชื่อมโยงข้อมูลทางอาชีพที่ตนสนใจได้ และยังรวมถึง ประสบการณ์การได้ทดลองทำกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพ การได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ การได้รับข้อมูลทางอาชีพที่ถูกต้องและเพียงพอต่อการนำข้อมูลมาตัดสินใจเลือกอาชีพ นอกจากการ เรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพและการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่สนใจจะมีผลต่อความสนใจทางอาชีพ

แล้ว เรื่องเวลายังเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ส่งผลต่อความแน่ใจทางอาชีพ กล่าวคือหากผู้สำรวจอาชีพได้ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพเป็นระยะเวลานาน จะทำให้บุคคลนั้นเกิดความแน่ใจในการเลือกอาชีพที่จะทำต่อไปในอนาคต อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจของความแน่ใจในการเลือกอาชีพในวัยรุ่น จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าวัยรุ่นมีประสบการณ์ในชีวิตและประสบการณ์การทำงานยังไม่มาก ทำให้พวกเขาไม่มีความรู้ในบริบทของโลกแห่งการทำงานน้อย รวมไปถึงมีข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลทางอาชีพที่ถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดทางอาชีพด้วยสาเหตุเหล่านี้ อาจส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความไม่แน่ใจในการเลือกอาชีพหรือวิชาที่จะเรียนต่อในอนาคต หรือเกิดการเลือกอาชีพอย่างไม่มีประสิทธิภาพได้

### ความเข้าใจผิดทางอาชีพ (Career misconception)

ความเข้าใจผิด (Misconception) หมายถึง ความเชื่อที่ตรงข้ามกับข้อเท็จจริง ความเชื่อที่ผิด หรือ การได้รับข้อมูลอย่างไม่ครบถ้วน (Hammer, 1996; Taylor & Kowalski, 2004) ในงานวิจัยของ Taylor และ Kowasaki (2004) รายงานว่านักเรียนรับความเข้าใจผิดมาจากประสบการณ์ของตนเองที่มาจากการรับรู้ข้อมูลจากทางสื่อมีเดีย สาเหตุที่เราควรระวังต่อข้อมูลที่ไม่เป็นจริง เพราะว่าการที่นักเรียนได้รับข้อมูลที่เป็นเท็จจะส่งผลกระทบต่อความเข้าใจที่มีอยู่ก่อนแล้ว คือทำให้ข้อมูลที่มีอยู่ถูกบิดเบือนไปจากข้อเท็จจริง ยิ่งเกิดความเข้าใจผิดมากขึ้น ทำให้มีการเชื่อมโยงความรู้ที่ไม่สมบูรณ์ และส่งผลให้นักเรียนหยุดการหาข้อมูลเพิ่มเติมเนื่องจากคิดว่าตนเองมีความเข้าใจในเรื่องนั้นอยู่แล้ว และการแก้ไขความเชื่อที่ผิดเป็นไปได้ยาก

Sharf (2010) กล่าวว่า ความเข้าใจผิดทางอาชีพ คือ การเข้าใจหรือรับรู้ข้อมูลทางอาชีพไม่เป็นที่มาตามข้อเท็จจริง หรือ รับรู้ข้อมูลเพียงบางส่วน รวมไปถึงความเชื่อที่ผิดในวิธีการซึ่งได้มาของงานที่สนใจ ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนที่ต้องการจะทำงานเกี่ยวกับสายธุรกิจเชื่อว่าตนเองต้องจบการศึกษาทางด้านบริหารธุรกิจเพียงเท่านั้น อีกตัวอย่างหนึ่งของความเข้าใจผิดทางอาชีพเกี่ยวกับนักแคสเกม จากการรายงานบทสัมภาษณ์ของ Fagen (2018) ที่ได้มีการสัมภาษณ์นักแคสเกมอาชีพ ในหัวข้อ We asked famous YouTubers what it's actually like to play video games for a living — here are all the perks and drawbacks that come with the job ได้รายงานว่าสิ่งที่คนทั่วไปมองเกี่ยวกับการเล่นเกมเพื่อให้คนดูผ่านทางโซเชียลมีเดีย คือ เป็นการหาเงินและมีชื่อเสียงได้ง่ายในเวลารวดเร็ว ซึ่งภาพลักษณ์และข้อมูลเหล่านั้นเป็นเพียงข้อเท็จจริงบางส่วน การทำงานเป็น

นักแคสเกมที่ประสบความสำเร็จในระดับที่สามารถสร้างเป็นรายได้หลักในการเลี้ยงชีพต้องทำงานหนักเพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพเพื่อให้คนชื่นชอบผลงานมากขึ้น นักแคสเกมอาชีพต้องใช้เวลาไปกับขั้นตอนในการตัดต่อ การคิดวิธีนำเสนอที่น่าสนใจ และการจัดสรรเวลาตอบคำถามของแฟนคลับในแต่ละวัน ซึ่งการใช้เวลาในขั้นตอนเหล่านี้ทำให้ในบางครั้งนักแคสเกมอาชีพไม่มีเวลาสำหรับวันหยุดของตนเอง ในรายงานได้กล่าวอีกว่ามึนักแคสเกมหลายคนได้หยุดทำอาชีพนี้ไปเมื่อพวกเขาพบกับเงื่อนไขของอาชีพที่กล่าวมาและไม่ประสบความสำเร็จ

ในหลายครั้งการรับข้อมูลทางด้านอาชีพที่คลาดเคลื่อนไม่เป็นไปตามข้อเท็จจริงมาจากรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และกลุ่มวัยรุ่นบางส่วนไม่มีแหล่งข้อมูลหรือเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลที่น่าเชื่อถือของอาชีพที่ตนสนใจ รวมถึงไม่รู้วิธีการประพฤติปฏิบัติตัวที่เหมาะสมในโลกแห่งการทำงาน ซึ่งการให้ความเข้าใจและความรู้ที่ถูกต้องของอาชีพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในช่วงการสำรวจอาชีพเพื่อการตัดสินใจ (Pesh, 2014; Sharf, 2010) จะเห็นได้ว่าความเข้าใจผิดทางอาชีพเป็นอีกมุมมองหนึ่งของความเข้าใจในอาชีพ หากความเข้าใจผิดทางอาชีพลดลงอาจเป็นไปได้ว่าความเข้าใจในอาชีพที่ถูกต้องจะเพิ่มขึ้น

The university of British columbia, Center for teaching (2017) ได้รายงานแนวทางในการแก้ไขความเข้าใจผิดของข้อมูลในนักเรียน เช่น การที่ครูชี้ให้นักเรียนเห็นถึงข้อมูลอันเป็นเท็จเพื่อให้นักเรียนตระหนักว่ามีข้อมูลใดที่ไม่ถูกต้อง และข้อมูลที่ต้องการเป็นอย่างไร หรือ การให้นักเรียนตรวจสอบความเข้าใจของตนเองที่มีต่อข้อมูลใดข้อมูลหนึ่ง โดยการมีชุดข้อมูลให้และให้นักเรียนเลือกตอบ เป็นจริง/ไม่เป็นจริง และคุณครูมีการให้ความรู้ข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจนแก่นักเรียน

### **การเรียนรู้จากตัวแบบด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognition theory)**

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาทางสังคมของ Albert Bandura (1986) เสนอว่าพฤติกรรมส่วนหนึ่งของมนุษย์เกิดจากการสังเกตตนเองและการสังเกตผ่านตัวแบบ (Model) และการเรียนรู้เป็นผลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมของมนุษย์นั้นไม่ได้เกิดขึ้นเองแต่เป็นการสังเกตและจดจำจากสังคม เรียนรู้ถึงเงื่อนไขของการกระทำว่ากระทำสิ่งใดแล้วได้รับผลทางบวกมนุษย์จะเลือกทำพฤติกรรมนั้น แต่หากพฤติกรรมใดเมื่อกระทำแล้วได้ผลทางลบก็จะหลีกเลี่ยงไม่ทำพฤติกรรมนั้น การเรียนรู้จากต้นแบบตามความหมายของ Bandura หมายถึงการมีตัวแบบที่ได้รับการคัดเลือกกว่าเป็นตัวอย่างที่ดี ซึ่งเป็นการดูผลทางด้านบวกหลังจากการกระทำพฤติกรรม

ผู้สังเกตจะเกิดการเรียนรู้และจดจำพฤติกรรม จากนั้นจะมีการแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา (Bandura, 1986 อ้างถึงใน Schunk, 1989)

จากงานวิจัยที่ศึกษาถึงพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นยุคเจนเนอเรชั่นซีของ Foder และ Jaekel (2018) รายงานถึงพฤติกรรมการสำรวจอาชีพและการตัดสินใจเลือกอาชีพของวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยวัยรุ่นมักจะสังเกตการประสบความสำเร็จจากการทำงานของพ่อแม่ของตนก่อน หากผลตอบแทนจากการทำงานของคนในครอบครัวเป็นไปได้ด้วยดีในด้านรายรับและมีชีวิตการเป็นอยู่ที่ไม่ขาดแคลน วัยรุ่นมองว่าสิ่งเหล่านั้นคือความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ดังนั้นคนกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเลือกทำอาชีพนั้นตามพ่อแม่ ยกตัวอย่างเช่น การรับช่วงต่อธุรกิจของครอบครัว แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มที่มองว่าผลตอบแทนจากการทำงานของพ่อแม่ไม่เพียงพอซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ไม่มีความคุณภาพ คนในกลุ่มเจนเนอเรชั่นซีเหล่านี้จะเริ่มมองหาบุคคลต้นแบบจากคนภายนอกครอบครัว ซึ่งมักจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จทางสังคมทางสื่อโซเชียลมีเดีย ผู้ซึ่งสามารถหารายได้จากการทำงานที่ตนเองหลงใหลพร้อมทั้งมีชีวิตการเป็นอยู่ที่ดี

### กิจกรรมการสำรวจอาชีพ ( Career exploration activities )

กิจกรรมการสำรวจอาชีพ คือ กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่ต้องการสำรวจข้อมูลทางอาชีพที่สนใจด้วยวิธีต่าง ๆ ซึ่งในขณะที่เรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพ ผู้สำรวจนั้นจะมีการสำรวจตนเองไปด้วย (Weng & McElroy, 2009) ในบริบทกิจกรรมการสำรวจอาชีพในนักเรียนนักศึกษา กิจกรรมการสำรวจอาชีพมีหลากหลายประเภท ยกตัวอย่างเช่น การฝึกงาน การมีพี่เลี้ยงหรือเมนเทอร์ (Mentoring) คือการมีผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพที่สนใจคอยให้คำแนะนำ หรือช่วยฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่สนใจให้กับนักเรียน รวมไปถึงกิจกรรมจ๊อบชาโดว์ (Job shadowing) ที่ให้นักเรียนได้เข้าสังเกตการณ์การทำงานจากสถานที่จริงของผู้เชี่ยวชาญ ประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรมการสำรวจอาชีพ ยกตัวอย่างเช่น การที่นักเรียนได้รับข้อมูลของอาชีพและโลกของการทำงานในอาชีพที่ตนสนใจ ขณะเดียวกันในการสำรวจยังช่วยเพิ่มความชัดเจนในการรู้จักตนเองและข้อมูลของโลกแห่งการทำงานให้แก่นักเรียนได้ด้วย กล่าวคือ ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ประเมินตนเอง (Self – assessment) ในขณะที่เรียนรู้ข้อมูลของอาชีพ ซึ่งขั้นตอนเหล่านี้เป็นขั้นตอนที่นำไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพ การสมัครงาน รวมไปถึงเตรียมตัวเข้าสู่การทำงาน (Blustein & Flum, 1999 อ้างถึงใน Baker, 2002; Visher et al.,2004)

### กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ (Job Shadowing program)

จากที่กล่าวมาข้างต้นกิจกรรมการสำรวจอาชีพของนักเรียนมัธยมปลายในต่างประเทศมีหลากหลายกิจกรรม หนึ่งในกิจกรรมเหล่านั้น คือ กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ (Job shadowing) ซึ่งเป็นกิจกรรมการสำรวจอาชีพที่ให้นักเรียนมัธยมปลายได้เข้าสังเกตการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญในสถานที่ทำงานตามอาชีพที่นักเรียนสนใจ เพื่อให้นักเรียนได้เห็นการทำงานในสภาพแวดล้อมจริงอันเป็นการเพิ่มความรู้ในด้านของโลกแห่งการทำงานในสายอาชีพนั้น อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมการสำรวจอาชีพที่ช่วยให้นักเรียนได้เห็นถึงพฤติกรรมการทำงาน การมีท่าทีที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติงานนั้น รวมถึงการได้สังเกตเห็นถึงบริบททางสังคมของการทำงานของผู้เชี่ยวชาญ (Visher et al., 2004; Mcdonald, 2005) ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีของ Super (1984) ที่ว่าการรับรู้บริบทของโลกแห่งการทำงาน (world of work) เป็นข้อมูลจำเป็นสำหรับผู้ที่กำลังตัดสินใจเลือกอาชีพ กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์เป็นหนึ่งในกิจกรรมการสำรวจอาชีพที่สามารถเพิ่มความรู้ทางอาชีพให้นักเรียนได้ และเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์แก่นักเรียนในหลายด้าน เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับนักเรียนหรือบุคคลที่กำลังอยู่ในช่วงสำรวจอาชีพที่ตนเองสนใจ ในงานของ Cho และ Gao (2009) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์โดยเข้าสังเกตการณ์การทำงานของผู้ทำอาชีพบรรณารักษ์ เนื่องจากมีการรายงานว่าอาชีพนี้มีจำนวนผู้ทำงานลดลงเรื่อย ๆ และเป็นอาชีพที่มีภาพลักษณ์ของคนทำงานไปในทางลบ เช่น ผู้ที่ทำอาชีพนี้มักเป็นผู้ที่ไม่ชอบเข้าสังคม เชนอายุ เป็นงานที่น่าเบื่อและไม่มีความก้าวหน้า แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์การทำงานจริงของบรรณารักษ์กลับพบว่า ภาพลักษณ์ที่บุคคลภายนอกมองอาชีพบรรณารักษ์มีความเข้าใจผิดยกตัวอย่างเช่น ในภาพลักษณ์ของผู้ที่ทำอาชีพบรรณารักษ์มักเป็นบุคคลที่ไม่ชอบยุ่งเกี่ยวกับใคร ในความเป็นจริง ลักษณะงานของบรรณารักษ์มีการติดต่อกับบรรณารักษ์คนอื่น ๆ เมื่อต้องมีการแลกเปลี่ยนหรือข้อมูลจากต่างประเทศ และมีการใช้ทักษะที่หลากหลายในโครงการต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ในงานวิจัยนี้สรุปได้ว่า กิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์สามารถลดความเข้าใจผิดในลักษณะของอาชีพที่คนส่วนใหญ่มักมีความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องได้ (Stereotype) รวมไปถึงการได้เห็นการทำงานจริงของบรรณารักษ์ช่วยให้ได้ประสบการณ์โดยตรง (First-hand experience) ซึ่งช่วยทำให้เห็นว่าทักษะใดที่จำเป็นต่อการทำงาน สภาพแวดล้อมการทำงานเป็นอย่างไร จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ เหมาะแก่ผู้ที่กำลังสำรวจอาชีพที่ตนเองสนใจและต้องการข้อมูลที่ถูกต้องของอาชีพ จากการเห็นถึงบริบทของโลกแห่งการทำงานจริงและจากผู้ที่ทำงานในสายอาชีพนั้น

จากการศึกษาจากงานวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่าประโยชน์ของกิจกรรมการสำรวจอาชีพช่วยให้นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลทางอาชีพที่เป็นจริงในขณะที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองตนมากขึ้นผ่าน

ทางการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพ ซึ่งการเรียนรู้ข้อมูลเหล่านี้ส่งผลให้การตัดสินใจเลือกอาชีพ และการเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่โลกแห่งการทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดบางส่วนของกิจกรรมการสำรวจอาชีพจ็อบชาโตว์มาปรับใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือน ซึ่งแนวคิดที่นำมาปรับใช้ คือ การสังเกตการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญ และการได้รับข้อมูลทางอาชีพจากผู้ที่ทำงานในสายอาชีพนั้นโดยตรง ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในรูปแบบเสมือน โดยการถ่ายทอดการทำงานของผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลทางอาชีพผ่านทางวิดีโอให้นักเรียนได้รับชม จากการสำรวจของผู้วิจัยพบว่าการนำวิธีการในลักษณะนี้ใช้ในหน่วยงานเอกชนเชิงพาณิชย์ในต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนขึ้น เพื่อศึกษาว่าโปรแกรมดังกล่าวสามารถเพิ่มความความรู้ทางอาชีพ การรับรู้ตนเองทางอาชีพและความเข้าใจทางอาชีพในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้หรือไม่

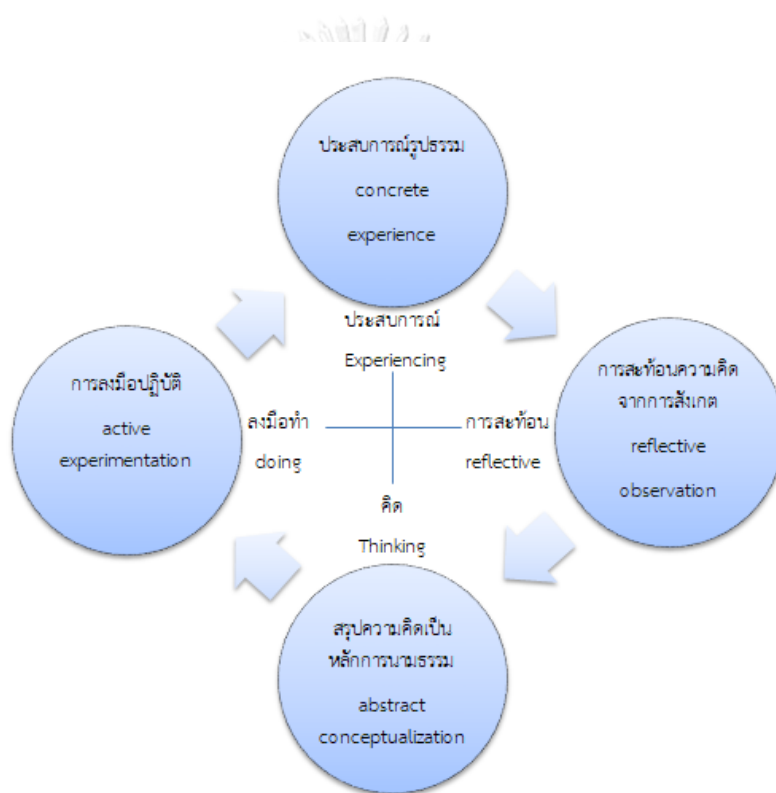
โมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb's Experiential Learning model)

โมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่คิดค้นโดย David Kolb (1984) เกิดจากแนวคิดที่ว่าประสบการณ์เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ประสบการณ์รูปธรรม (The concrete experience: CE) คือ การเรียนรู้ที่นักเรียนมีประสบการณ์นั้นด้วยตนเองจากการสังเกต การอยู่ในเหตุการณ์นั้น ตามการได้เห็นและตามความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์นั้น
2. การสะท้อนความคิดจากการสังเกต (Reflective observation: RO) คือ การเรียนรู้จากไตร่ตรองและสะท้อนความคิดและความรู้สึกของตนเองที่เกิดจากการสังเกตเหตุการณ์ที่ได้เรียนรู้โดยตรงไปตรงมา
3. สรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม (Abstract conceptualization : AC) คือการเรียนรู้โดยสรุปความคิดที่ได้จากการสังเกตการณ์ ซึ่งเป็นการสรุปความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลตามหลักการความเป็นจริง
4. การลงมือปฏิบัติ (Active experimentation : AE) คือการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริง (Hand-on Experian) โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือทำในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนก่อนหน้านี้



จาก 4 ขั้นตอนที่กำลังจะมานั้นสรุปได้ว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความคิดและความรู้สึกของตนต่อประสบการณ์ที่ได้เจอและได้มีการพัฒนาต่อยอดความคิดจากการเรียนรู้นั้น เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับภายในตนเองและประสบการณ์ภายนอกที่ได้พบเจอ (Atkinson & Murrell, 1988) โดยอธิบายเป็นโมเดลดังภาพที่ 1.1 โคลบได้เสนอในการใช้โมเดลในการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่า เพื่อให้ได้การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ นักเรียนควรได้ทำทั้ง 4 ขั้นตอนตามโมเดลในภาพที่ 1.1 เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทดลองทำกิจกรรมที่แตกต่างในแต่ละขั้นตอนและได้ทดลองเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ (Kolb, 1984)



ภาพที่ 1.1 โมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb, 1984)

ในส่วน of ความรู้และข้อมูลที่นักเรียนจะได้เรียนรู้จากขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นตอนตามโมเดลนี้ในงานวิจัยของ Abdulwahed และ Nagy (2009) ที่เน้นศึกษาด้านการเข้าใจในเนื้อหาการเรียนในการเรียนรู้ของนักเรียน ได้รายงานว่ นักเรียนจะได้พัฒนาความเข้าใจหรือได้ความรู้เพิ่มมากขึ้นในขั้นตอนของประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (CE) และขั้นตอนของการสรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม (AC) หรือทั้ง 2 ขั้นตอนรวมกัน ในงานวิจัยของ David และคณะ (2002) ได้รายงานว่ จากการให้นักเรียนได้เรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามขั้นตอนโมเดลของโคลบ์ พบว่านักเรียนมีการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและสามารถ

จำข้อมูลได้ในระยะยาว ในงานวิจัยของ Konak และคณะ (2014) ได้นำโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์มาทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนแบบเสมือนของห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนมีการพัฒนาของความสามารถในการปฏิบัติการ และนักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมการเรียนมากกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม รวมไปถึงการเรียนเชิงประสบการณ์ของโคลป์ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

สำหรับในกิจกรรมของการสำรวจอาชีพ กิจกรรมการสำรวจจ๊อบชาโดว์เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่มีพื้นฐานการของกิจกรรมมาจากโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน Oswald, Alderman & Willmering, 2017) จากที่กล่าวมาในเบื้องต้นถึงประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์และกิจกรรมการสำรวจอาชีพจ๊อบชาโดว์ที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงกิจกรรมของนักเรียนในบางกลุ่ม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการสำรวจที่มีความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนไทยทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัด เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงกิจกรรมการสำรวจอาชีพได้อย่างทั่วถึง โดยโปรแกรมที่ผู้วิจัยจะพัฒนา คือ โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (Job virtual program of game caster)

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ส่งผลต่อความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge) การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept) และความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty)

### สมมติฐานงานวิจัย

1. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมมากกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม
2. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพมากกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม
3. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีคะแนนความแน่ใจทางอาชีพมากกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม

### ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยศึกษาผลของโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนที่มีต่อตัวแปร ความรู้ทางอาชีพ การรับรู้ตนเองทางอาชีพ และความแน่ใจทางอาชีพ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจในอาชีพนักแคสเกม ที่มีช่วงอายุ 15-18 ปี
2. ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้
  - 2.1. ตัวแปรต้น ได้แก่
    - การเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม แบ่งออกเป็น กลุ่มทดลอง และ กลุ่มควบคุม
    - ระยะเวลาในการวัด แบ่งออกเป็น ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และ หลังเข้าร่วมโปรแกรม
  - 2.2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge) การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept) ความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty)

### คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

**ความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge)** หมายถึง การมีข้อมูลและความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับลักษณะอาชีพในบริบทของโลกแห่งการทำงาน (world of work) วัดโดยแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมที่ผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาขึ้น

**การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational self-concept)** หมายถึง การที่บุคคลหนึ่งรับรู้ถึงความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของตนเองที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ วัดโดยมาตรวัดการรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational Rating Scale : VRS) ของ Barret และ Tinsley (1977)

**ความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty)** หมายถึง ระดับความมั่นใจในการเลือกอาชีพ ในงานวิจัยนี้ความแน่ใจทางอาชีพจะหมายถึง แน่ใจว่าจะทำอาชีพนักแคสเกมเป็นอาชีพหลัก และแน่ว่าจะไม่ทำอาชีพนักแคสเกมเป็นอาชีพหลัก วัดโดยมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty Scale: CCS) ของ Pesch และคณะ (2014)

**อาชีพนักแคสเกม (Game caster career)** หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดประสบการณ์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์ให้แก่คนดูผ่านทางสื่อออนไลน์ โดยมีลักษณะเป็นการถ่ายวิดีโอในขณะที่บุคคลนั้น เล่นเกมและอัปโหลดลงสื่อโซเชียลในภายหลัง หรือบุคคลที่เล่นเกมและถ่ายทอดสดการเล่นเกมที่ตนเองผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งบุคคลนั้นสามารถหารายได้จากการเผยแพร่วิดีโอของตนเองได้ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยไม่รวมบุคคลที่ทำการถ่ายทอดประสบการณ์การเล่นเกมที่ให้แก่คนดูในลักษณะการสื่อ ในเรื่องเพศ หรือที่เรียกว่า Boob Streamer (Lin et al., 2019) เช่น การโชว์เรือนร่างของผู้เล่นเกม

**โปรแกรมสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (Job virtual program of game caster)** หมายถึง กิจกรรมการสำรวจอาชีพนักแคสเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นปีที่ 4-6 มีอายุ 15-18 ปี โดยมีพื้นฐานอยู่บนโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ 4 ขั้นตอน โดยในโปรแกรมมี 4 กิจกรรมย่อย ซึ่งแต่ละกิจกรรมสะท้อนขั้นตอนการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ของโคลบ์ดังแสดงในตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงกิจกรรมของโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมที่สะท้อนขั้นตอนการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ 4 ขั้นตอน

โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือน (JVP)	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (ELT)	เวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม
1. กิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือน (ประสบการณ์)	1. ประสบการณ์รูปธรรม (The concrete experience)	30 นาที
2. กิจกรรมการเขียนสะท้อนความคิดและความรู้สึก (การสะท้อน)	2. การสะท้อนความคิดจากการสังเกต (Reflective observation)	15 นาที
3. กิจกรรมสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม (คิด)	3. สรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม (Abstract conceptualization)	15 นาที
4. ทดลองวางแผนการแคสเกมของตนเอง (ลงมือทำ)	4. การลงมือปฏิบัติ (Active experimentation)	15 นาที

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้โปรแกรมการสำรวจอาชีพนักแคสเกมที่สามารถให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเข้าร่วมเพื่อใช้พัฒนาการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมและการรับรู้โลกแห่งการทำงานเพื่อตรวจสอบความแน่ใจทางอาชีพของตนเอง
2. นำผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการสำรวจอาชีพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในสถาบันการศึกษาต่อไป



## บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental design) แบบ Pretest Posttest Control Group Design เพื่อพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (job virtual program of game caster) โดยศึกษาผลของโปรแกรมที่มีต่อความรู้ทางอาชีพ (career knowledge) การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (vocational self-concept) ความแน่ใจทางอาชีพ (career certainty) ที่เปลี่ยนแปลงไปหลังจากการเข้าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความสนใจในอาชีพนักแคสเกมจำนวน 60 คน แยกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน

#### ผู้เข้าร่วมการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุ 15-18 ปี จำนวนทั้งสิ้น 60 คนที่มีความสนใจในอาชีพนักแคสเกมและเป็นผู้สนใจที่ผู้ปกครองยินดีให้เข้าร่วมกิจกรรมได้

#### เกณฑ์การคัดเลือก

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุ 15-18 ปี ที่รู้จักอาชีพนักแคสเกมและมีความสนใจที่จะประกอบอาชีพนักแคสเกมในอนาคต

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการพัฒนาเครื่องมือ

##### 1. โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (Job virtual program of game caster)

ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (job virtual program of game caster) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 15 -18 ปี เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสำรวจอาชีพนักแคสเกม โดยการออกแบบกิจกรรมมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาต่อยอดกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนตามโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ที่มี 4 ขั้นตอนคือ 1. ประสบการณ์รูปธรรม (concrete experience : CE) 2. การสะท้อนความคิดจากการสังเกต (reflective observation : RO) 3. สรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม (abstract conceptualization : AC) 4. การลงมือปฏิบัติ (active experimentation : AE) โดยมีรายละเอียดดังนี้

โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม คือ กิจกรรมการสำรวจอาชีพนักแคสเกมและการสำรวจความคิดความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่ออาชีพนักแคสเกม ประกอบด้วย 4 กิจกรรมย่อย ใช้เวลาทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 15 นาที ซึ่งทั้ง 4 กิจกรรมย่อยนั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจในอาชีพและการรับรู้ตนเองทางอาชีพ เพื่อนักเรียนจะนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบในการตัดสินใจเลือกอาชีพในอนาคต (รายละเอียดในการทำกิจกรรมทั้งหมดของกลุ่มทดลองดังแสดงในภาคผนวก ก) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกอาชีพนักแคสเกม หรือ เกมแคสเตอร์ เป็นอาชีพต้นแบบในการออกแบบกิจกรรม เนื่องจากผลสำรวจพบว่าอาชีพนักแคสเกม เป็นอาชีพที่วัยรุ่นในปัจจุบัน เป็น 1 ใน 5 อันดับของอาชีพในฝัน (สถาบันวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย, 2561) และอาชีพนักแคสเกมเป็นอาชีพที่กลุ่มวัยรุ่นเห็นว่าสามารถหารายได้ได้ง่าย อีกทั้งยังสร้างชื่อเสียงจากการทำในสิ่งที่ตนเองชอบได้โดยมีต้นแบบจากนักแคสเกมที่ประสบความสำเร็จเป็นแรงบันดาลใจ (Johnson et al., 2019)

*กิจกรรมที่หนึ่ง* *สำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม*

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้สังเกตการณ์การทำงานในสถานที่ทำงานจริงผ่านทางวิดีโอการทำงานของนักแคสเกมซึ่งพัฒนาโดยผู้วิจัย ในหัวข้อ “หนึ่งวันกับการทำงานของนักแคสเกม” ซึ่งกิจกรรมในส่วนนี้นักเรียนจะสามารถสังเกตวิธีการทำงานและสภาพแวดล้อมของสถานที่การทำงานจริง รวมถึงลักษณะพฤติกรรมในการทำงานของผู้ที่ทำงานนั้น ซึ่งเป็นการสำรวจอาชีพในบริบทของโลกแห่งการทำงานจริง (world of work) ผ่านการสังเกตการณ์ด้วยตนเอง รวมถึงการให้ข้อมูลจากนักแคสเกมผ่านการเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงาน of นักแคสเกม และการตอบคำถามที่คนส่วนใหญ่มักเข้าใจผิดเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกม เพื่อให้นักเรียนได้ฟังประสบการณ์การทำงาน of นักแคสเกมในด้านที่เป็นข้อดีและในด้านที่เป็นข้อจำกัดของอาชีพนักแคสเกม ยกตัวอย่างข้อดีในการทำงานจากบทสัมภาษณ์ เช่น “แน่นอนว่าเราได้เล่นเกม” ยกตัวอย่างข้อจำกัดจากบทสัมภาษณ์ เช่น “ต้องสู้กับคอมเมนต์ด้านลบ คอมเมนต์กลั่นแกล้ง และความเหงา” นอกจากนี้ เนื้อหาในวิดีโอจะอธิบายถึงทักษะที่ต้องใช้และสิ่งที่ได้รับจากการทำอาชีพนักแคสเกม รวมถึงนักแคสเกมจะตอบคำถามที่คนทั่วไปมีความเข้าใจอย่างไม่ถูกต้องเกี่ยวกับอาชีพแคสเกม เป็นการเพิ่มความรู้ทางอาชีพที่

ถูกต้อง (career knowledge) ให้กับนักเรียน ซึ่งการสังเกตการณ์การทำงานและรับฟังประสบการณ์ทำงานของผู้เชี่ยวชาญผ่านทางวิดีโอ นั้นเป็นไปตามขั้นตอนที่ 1 จากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน Oswald, Alderman & Willmering, 2017)

### ลักษณะของกิจกรรม

นักเรียนสังเกตการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญในอาชีพที่ตนเองสนใจผ่านทางวิดีโอที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยเนื้อหาในวิดีโอประกอบไปด้วย ลักษณะ ขั้นตอน และวิธีการทำงานของนักแคสเกมตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในหนึ่งวันจากสถานที่ทำงานจริง รวมไปถึงการเล่าการทำงานของนักแคสเกม และการตอบคำถามที่ผู้วิจัยรวบรวมมาเกี่ยวกับอาชีพนี้ (ตัวอย่างเนื้อหาในวิดีโอและบทสัมภาษณ์ทั้งหมดจากช่วง ถาม-ตอบ ดังแสดงในภาคผนวก ข)

โดยผู้วิจัยได้ติดต่อนักแคสเกมอาชีพ จากช่อง TeamGarryMovieThai ซึ่งมีผู้ติดตามในยูทูป ณ ปัจจุบันที่ 1.85 แอ็กเคานต์ (Youtube, 2020) เพื่อถ่ายทำการทำงาน of นักแคสเกมอาชีพจากสถานที่จริงในเวลา 1 วัน เนื้อหาในวิดีโอจะครอบคลุมถึงรายละเอียดดังนี้

- 1) ขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการแคสเกม คือ ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนการวาดสตอรี่บอร์ด (Story board) ขั้นตอนการเขียนบทที่จะพากษ์ ขั้นตอนการอัดเสียง ขั้นตอนการตัดต่อ การเล่นเกม ไปจนถึงการอัปโหลดวิดีโอขึ้นลงบนยูทูปและการตอบคอมเมนต์ของแฟนคลับซึ่งขบวนการทั้งหมดนี้จะถูกบันทึกจากสถานที่ทำงานจริง
- 2) สถานที่ทำงานและอุปกรณ์การทำงาน
- 3) การเล่าประสบการณ์การทำงานของนักแคสเกมก่อนที่จะประสบความสำเร็จ และการตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมที่ผู้วิจัยได้มีการรวบรวมคำถามมาจากกลุ่มผู้สนใจในอาชีพนักแคสเกม ยกตัวอย่างคำถามเช่น อาชีพนักแคสเกมมันคงหรือไม่ ทำอาชีพนี้จนเกษียณเลยได้หรือไม่? อะไรคือข้อจำกัดของอาชีพนักแคสเกม? ความเครียดจากการแคสเกมคืออะไร? นักแคสเกมได้เงินจากช่องทางไหนบ้าง?



- 4) หลังจากการถ่ายทำ ผู้วิจัยได้ตัดต่อวิดีโอเพื่อให้มีข้อมูลที่สำคัญสอดคล้องกับเนื้อหาการวิจัย และเพื่อให้วิดีโอมีความกระชับและไม่ใช้เวลานานจนเกินไป โดยเมื่อตัดต่อแล้ว วิดีโอมีความยาวเป็นเวลา 30.11 นาที

ตารางที่ 2.1 เนื้อหาของวิดีโอที่สอดคล้องกับข้อมูลทางอาชีพ

ข้อมูลทางอาชีพ	เนื้อหาในวิดีโอ
<p>ข้อมูลทางอาชีพ 7 องค์ประกอบตามการแบ่งการรับรู้ของข้อมูลตาม O*NET – SOC คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความสามารถ (Abilities)</li> <li>2. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ (Knowledge)</li> <li>3. กิจกรรมของงาน (Work activities)</li> <li>4. บริบทของงาน (Work context)</li> <li>5. ลักษณะการทำงาน (Work style)</li> <li>6. ความสนใจ (Interest)</li> <li>7. ทักษะ (Skill)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. วิธีการทำงานของนักแคสเกมตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย <ul style="list-style-type: none"> <li>- วางแผนของสิ่งที่จะทำ</li> <li>- ร่างสิ่งที่เขียน</li> <li>- เขียนบท</li> <li>- อัปเดตเสียง</li> <li>- ตัดต่อเสียง</li> <li>- ช่วงพักทานอาหาร</li> <li>- พาชมห้องทำงานของทีมงาน"</li> <li>- เวลาของเกม</li> <li>- แปลงไฟล์ ( Render)</li> <li>- อัปโหลดไฟล์ลงยูทูป</li> <li>- อ่านและตอบคอมข้อความจากผู้ดู</li> <li>- อธิบายอุปกรณ์การแคสเกม</li> </ul> </li> <li>2. ช่วง Q &amp; A ที่มีข้อคำถามสะท้อนความรู้ทางอาชีพทั้ง 7 องค์ประกอบตาม O*NET – SOC (บทสัมภาษณ์มีแสดงในภาคผนวกที่ ข) <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักแคสเกมเล่าประสบการณ์ก่อนที่จะประสบความสำเร็จในสายอาชีพนักแคสเกม</li> <li>- นักแคสเกมตอบคำถามจำนวน 30 ข้อ ยกตัวอย่างข้อคำถามเช่น “พี่ได้เงินจากช่องทางไหนบ้าง ?” คำตอบด้านการเงินสะท้อนข้อมูลทางอาชีพในองค์ประกอบที่ 2 คือ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ</li> </ul> </li> </ol>

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- 1) ผู้วิจัยแนะนำประวัติของนักแคสเกมอาชีพที่น่าเสนอในวิดีโอ
- 2) นักเรียนดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกมอาชีพ

กิจกรรมที่สอง การสะท้อนความคิดและความรู้สึก

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกของตนเองหลังจากการดูวิดีโอการทำงานและการตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพของนักแคสเกม ว่าตนเองมีความคิดเห็นและความรู้สึกอย่างไรต่ออาชีพนี้ ในกิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนของการสำรวจสังเกตความคิดและความรู้สึกภายในตนเองที่มีต่อประสบการณ์นั้น ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนที่ 2 จากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน Oswald, Alderman & Willmering, 2017)

#### ลักษณะของกิจกรรม

นักเรียนได้เขียนถึงความคิดและความรู้สึกของตนเองที่มีต่ออาชีพนักแคสเกมหลังจากได้ดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกมในกิจกรรมที่หนึ่งไปแล้ว ว่าตนเองนั้นรู้สึกและมีความคิดเห็นอย่างไรต่อลักษณะการทำงานของนักแคสเกมที่เพิ่งได้สังเกตการณ์ไป

#### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนความคิดและความรู้สึกของตนเองลงในใบกิจกรรม

(ภาคผนวก ค) ตามหัวข้อดังนี้

- 1) รู้สึกและมีความคิดเห็นอย่างไรต่อลักษณะการทำงานของนักแคสเกม
- 2) สิ่งที่ชอบและไม่ชอบในอาชีพนักแคสเกม
- 3) เหตุผลที่ฉันทสนใจ(ต้องการลองทำ) อาชีพนักแคสเกม
- 4) คิดว่าตนเองเหมาะสมกับอาชีพนักแคสเกมหรือไม่ เพราะอะไร

## กิจกรรมที่สาม การสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนข้อมูลและสรุปความรู้ที่ตนเองได้รับรู้จากการดูวิดีโอการทำงานและการตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพของนักแคสเกมในกิจกรรมที่หนึ่ง ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนที่ 3 จากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน Oswald, Alderman & Willmering, 2017)

### ลักษณะของกิจกรรม

นักเรียนเขียนสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมที่ตนเองได้รับจากการดูวิดีโอในกิจกรรมที่หนึ่ง เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รวบรวมข้อมูลที่ตนเองได้รับรู้ออกมาผ่านทางตัวหนังสือและเป็นการทบทวนข้อมูลของตนเองดูอีกครั้งว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง เช่น การให้นักเรียนอธิบายความหมายของอาชีพนักแคสเกม สิ่งที่เป็นข้อดีและข้อจำกัดของอาชีพนักแคสเกม เป็นต้น

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนสรุปข้อมูลของอาชีพแคสเกมลงในใบกิจกรรม (ภาคผนวก ค) ตามหัวข้อที่มีดังต่อไปนี้

- 1) ความหมายของนักแคสเกมอาชีพคืออะไร
- 2) อะไรคือข้อมูลสำคัญที่ฉันได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมหากฉันต้องการที่จะทำอาชีพนี้
- 3) สิ่งที่เป็นข้อดีของการทำอาชีพนี้คืออะไร และ สิ่งที่เป็นข้อเสียของการทำอาชีพนี้คืออะไร
- 4) เล่าการทำงานของนักแคสเกมที่ฉันเข้าใจคร่าว ๆ
- 5) เปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมของตนเองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ

## กิจกรรมที่สี่ วางแผนการแคสเกม

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลองลงมือทำจริงและสังเกตดูว่าตนเองมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมนั้น โดยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด (Cognitive thinking) และลงมือปฏิบัติจริง (hand-on experience) พร้อมทั้งสังเกตความรู้สึกของตนเอง ซึ่งเป็นไปตามขั้นตอนที่ 4 จากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน Oswald, Alderman & Willmering, 2017)

### ลักษณะของกิจกรรม

เป็นการทดลองทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักแคสเกม นักเรียนจะได้จินตนาการว่าตนเองเป็นนักแคสเกมและได้ลองวางแผนการแคสเกมของตนเองว่าจะให้การแคสเกมของตนเองนั้นออกมาในรูปแบบใด และในขณะเดียวกันนักเรียนจะได้สังเกตตนเองด้วยว่าในขณะที่ลงมือปฏิบัติจริงนั้นตนเองมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมที่กำลังทำมีความชอบมากน้อยแค่ไหน (Self-observation)

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยให้นักเรียนได้วางแผนการแคสเกมของตนเองในกระดาษขนาด A3 โดยนักเรียนเขียนให้ครอบคลุมถึงโจทย์ที่มอบให้ตามความสนใจและจินตนาการของตนเอง โดยโจทย์มีดังนี้ (ภาคผนวก ค)

- 1) เราเป็นนักแคสเกมที่มีแนวการเล่าเรื่องแบบไหน (เล่นให้ดู, สอนเทคนิค, เล่าเกร็ดความรู้ของเกม, ทำหนังจากเกม, ฯลฯ)
- 2) เกมที่เราจะแคสเป็นเกมแรกคือเกมชื่อว่าอะไร?
- 3) กลุ่มเป้าหมายของคนดูคือกลุ่มไหน อายุเท่าไร?
- 4) เหตุผลที่คนจะดูวิดีโอแคสเกมของเราคืออะไร?
- 5) จะทำอย่างไรให้คนมาดูวิดีโอของเรามากขึ้น?
- 6) เขียนขั้นตอนการแคสเกมของตนเองตามลำดับ

## 2. แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวัดความรู้ในอาชีพนักแคสเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้เข้าร่วมการวิจัยจะประเมินว่าข้อคำถามนั้นเป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริง โดยให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องหลังข้อคำถามว่าข้อคำถามนั้นเป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริง มีข้อคำถามทั้งหมด 19 ข้อ การคิดคะแนนคือ หากตอบถูกจะได้ 1 คะแนน ดังนั้นคะแนนเต็มทั้งหมดจะเท่ากับ 19 คะแนน และช่วงคะแนนที่เป็นไปได้คือ 0-19 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงหมายถึงมีความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมมาก

แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยอ้างอิงจากข้อมูลนักแคสเกมอาชีพ 2 ท่าน และจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลอาชีพนักแคสเกมจากคอร์สการสอนแคสเกมออนไลน์ จากหนังสือสอนแคสเกมและจากบทสัมภาษณ์ของนักแคสเกมอาชีพในต่างประเทศ รวมไปถึงการแบ่งข้อมูลทางอาชีพตามองค์ประกอบของ O\*NET - SOC หรือ The Occupational Information Network - Standard Occupational Classification (U.S. Department of Labor, 2020) จำนวน 7 องค์ประกอบ คือ

- 1) ความสามารถ (Abilities) หมายถึง ความชำนาญของแต่ละบุคคลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของงาน
- 2) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ (Knowledge) หมายถึง ข้อมูลและข้อเท็จจริงพื้นฐานโดยทั่วไปของอาชีพนั้น เช่น รายได้ ประสบการณ์ที่ควรมี
- 3) กิจกรรมของงาน (Work activities) เป็นลักษณะกิจกรรมพื้นฐานของอาชีพนั้น เช่น การแคสเกมต้องมีการเล่นเกมให้ผู้ชมได้ดู
- 4) บริบทของงาน (Work context) สภาพสังคมและปัจจัยทางกายภาพของงาน เช่น สถานที่ทำงาน เวลาการทำงาน
- 5) ลักษณะการทำงาน (Work style) หมายถึง ลักษณะการทำงานของแต่ละบุคคลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของงาน เช่นคนที่ชอบทำงานเป็นทีม หรือคนที่ชอบทำงานเป็นกลุ่ม
- 6) ความสนใจ (Interest) หมายถึง ความสนใจของบุคคลที่มีต่อลักษณะการทำงานและผลผลิตของงาน
- 7) ทักษะ (Skill) คือ ความสามารถที่ได้รับการพัฒนา ฝึกฝน และมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของงาน

ซึ่งได้จำนวนข้อคำถามทั้งสิ้น 40 ข้อ (ภาคผนวก ง) จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อคำถามทั้งหมดไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มที่คล้ายคลึงกับผู้เข้าร่วมการวิจัย กล่าวคือ เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและมีความสนใจในอาชีพนักแคสเกม ในการศึกษาสำรวจจำนวน 42 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สำหรับการพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามโดยพิจารณาจากค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) ซึ่งค่าที่ยอมรับได้คือ 0.20 ถึง 0.80 (ภัทรา นิคมานนท์, 2543 อ้างถึงใน บุรชาติ ศิริเบ็ง, 2561) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อ (Corrected item total correlation: CITC) ซึ่งค่า CITC ที่ยอมรับได้อยู่ที่ 0.20 (Streiner, 2003) ร่วมกับการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ นักแคสเกมอาชีพ 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสร้างแบบวัดความรู้ทางด้านจิตวิทยา 1 ท่าน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ความเห็นว่าแบบวัดสามารถใช้ประเมินความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมในเบื้องต้นในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ โดยมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวจำนวน 19 ข้อ (ดังแสดงในตารางที่ 2.2) และวิเคราะห์ค่าความเที่ยงด้วยการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในด้วยวิธีคูเดออร์ริชาร์ดสันโดยสูตร KR-20 ได้เท่ากับ .79 ซึ่งเป็นค่ายอมรับ (Salkind, 2010) ว่าแบบทดสอบนี้สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือเบื้องต้นในการวัดความรู้ทางนักอาชีพนักแคสเกมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้

อย่างไรก็ตามในแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมนี้มีข้อที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์เงื่อนไขการคัดเลือกข้อคำถาม แต่ผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญเห็นตรงกันว่าไม่ควรตัดออกเนื่องจากเป็นข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาและเป็นข้อมูลทางอาชีพที่ผู้ตอบควรทราบ คือ ข้อที่ 27 40 1 18 34 และ 23 ซึ่งรายละเอียดอธิบายดังแสดงในภาคผนวก ง

ตารางที่ 2.2 ผลวิเคราะห์แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความ	ดัชนีค่าความง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC
1. ความสามารถ	5	ผู้ที่สามารถเป็นนัก แคสเกมอาชีพต้องมีทักษะในการพูดที่ตลก สร้างอารมณ์ขันได้เท่านั้น	0.79	0.47
	27	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีทักษะการแยกแยะคุณภาพของเกมได้ว่าเกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร เพื่อสามารถแนะนำให้ผู้ชมที่กำลังตัดสินใจซื้อเกม	0.17	0.07*
	40	ผู้ที่ทำอาชีพแคสเกมต้องสามารถรับแรงกดดันหรือความเครียดได้ดี เพราะต้องรักษายอดผู้ติดตามและสร้างติดตามใหม่อยู่เสมอ	0.90*	0.36
2. ความรู้	1	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีเครื่องมือ (คอมพิวเตอร์ กล้อง ไมโครโฟน) ในการแคสที่คุณภาพสูง สิ่งสำคัญคือต้องนำเสนอการแคสเกมของตนเองด้วยความสนุกสนาน	0.26	0.12*
	35	นักแคสเกมอาชีพที่มีชื่อเสียงแล้วถึงแม้จะมีรายได้ที่ไม่คงที่ แต่รายได้ในการแคสเกมแต่ละเดือนจะไม่ลดลงเกิน 30 %	0.45	0.30

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 2.2 ผลวิเคราะห์แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความคำถาม	ดัชนีค่าความง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC
	18	การจะเป็นนักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้อง เข้าเรียนคณะที่เกี่ยวกับการพัฒนา โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือคณะดิจิทัล มีเดีย	0.83*	0.49
3. กิจกรรมของงาน	13	การเป็นนักแคสเกมที่ประสบ ความสำเร็จไม่จำเป็นต้องมีการตอบ คำถามหรือคอมเม้นกับแฟนคลับเพียง แค่เล่นเกมให้สนุกและน่าติดตามเพียง เท่านั้น	0.74	0.47
	30	ก่อนทำการแคสเกมไม่จำเป็นต้อง เตรียมเนื้อหาในการพูด เพราะจะทำให้ การแคสเกมออกมาไม่เป็นธรรมชาติ	0.48	0.21
	29	ผู้ที่เริ่มต้นทำอาชีพแคสเกมไม่ จำเป็นต้องอัฟโพลด์หรือสตรีมวิดีโอการ เล่นเกมของตัวเองบ่อยมากนัก เพราะ ยังมีผู้ติดตามจำนวนน้อย เช่น อัฟโพลด์ วิดีโอหรือสตรีมเกมเดือนละครั้ง	0.74	0.46
4. บริบทของงาน	2	นักแคสเกมและนักกีฬาอีสปอร์ตมีการ ทำงานที่เหมือนกัน	0.76	0.25
	17	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีการ สร้างคอนเนคชันกับนักแคสเกมคนอื่น เพราะการมีชื่อเสียงในอาชีพนักแคสเก มคือการแข่งขัน	0.79	0.60

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม



ตารางที่ 2.2 ผลวิเคราะห์แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อคำถาม	ดัชนีค่าความง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC
	32	การเป็นนักแคสเกมอาชีพไม่แตกต่าง จากการเล่นเกมทั่วไป เพียงแต่เล่นเกม ให้ผู้ชมทางออนไลน์ดูเท่านั้น	0.57	0.25
5. ลักษณะการทำงาน	9	การเป็นนักแคสเกมอาชีพที่ประสบ ความสำเร็จต้องมุ่งมั่นสร้างยอด ผู้ติดตามเป็นหัวใจหลักตั้งแต่ช่วง เริ่มต้นของการสร้างช่องของตนเอง	0.45	0.22
	21	ผู้ที่มีบุคลิกเป็นคนเก็บตัวสามารถเป็น นักแคสเกมอาชีพที่มียอดผู้ติดตามสูงได้ ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง เพราะยึด หลักการเป็นตัวของตัวเอง	0.38	0.44
	34	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องเป็นคนที่มี ความมั่นใจในตนเอง ทั้งการพูด และ การแสดงออก ไม่เขินอาย	0.88*	0.39
6. ความสนใจ	26	การเป็นนักแคสเกมอาชีพ จะมี ช่วงเวลาทำงานที่สนุกสนานอยู่เสมอ เพราะการเล่นเกมเป็นเรื่องสนุก	0.33	0.36
7. ทักษะ	22	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีความรู้ ภาษาอังกฤษ เข้าใจความหมายของ ข้อความที่เกมต้องการสื่อสาร เพราะ เกมส่วนใหญ่มีการใช้ภาษาเป็น ภาษาอังกฤษ	0.38	0.56

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 2.2 ผลวิเคราะห์แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความคำถาม	ดัชนีค่าความ	
			ง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC
	23	นักแคสเกมอาชีพต้องมีทักษะการ จัดสรรเวลาได้เป็นอย่างดี เพราะการ ทำงานมีหลายส่วน เช่น การอัดวีดีโอ การติดต่อ การศึกษาเกมและการตอบ คำถามจากคนดู	0.93	0.16*
	28	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีทักษะ ทางสังคมมากนัก เพราะการแคสเกม เป็นการทำงานคนเดียวไม่จำเป็นต้อง สื่อสารกับใคร	0.76	0.58

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

### 3. มาตรวัดการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม

เป็นมาตรวัดที่ดัดแปลงมาจากมาตรวัดการรับรู้ตนเองทางอาชีพ (Vocational rating scale: VRS) ของ Barret และ Tinsley (1977) มีข้อความทั้งหมด 40 ข้อ มาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรวัดประมาณค่าแบบ 5 ระดับ โดยผู้วิจัยได้ปรับข้อความในแต่ละตัวเลือกให้สอดคล้องกับข้อความเพื่อเพิ่มความเข้าใจในการตอบ โดยมีช่วงคะแนนเท่ากับ 0-200 คะแนนเมื่อรวมคะแนนของทั้งมาตรวัด ซึ่งผู้วิจัยได้แปลเนื้อหาของข้อความจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยและมีการปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับอาชีพนักแคสเกมโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบและแก้ไขการแปล ตัวอย่างข้อกระทง เช่น “ฉันรู้ว่าฉันมีบุคลิกลักษณะที่เหมาะสมกับอาชีพนักแคสเกม” “ฉันมีความคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับเงินเดือนหรือสิ่งตอบแทนที่ฉันต้องการในการเป็นนักแคสเกมอาชีพ” ซึ่งมาตรวัดที่ได้รับการแปลและนำมาปรับใช้มีค่า Cronbach's Alpha เท่ากับ .97

ภายหลังจากการกลับคะแนนในข้อความทางลบ การคิดคะแนนจะเป็นการคิดคะแนนรวมของทุกข้อความ โดยที่ค่าคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมสูงหมายถึง นักเรียนมีการรับรู้ตนเอง

ทางด้านอาชีพนักแคสเกมสูง และค่าคะแนนมาตรวัดการการนักแคสเกมต่ำ หมายถึง นักเรียนมีการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมต่ำ (ภาคผนวก จ)

#### 4. มาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกม

เป็นมาตรวัดที่ดัดแปลงจากมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพ (Career certainty scale: CCS) ของ Pesch และคณะ (2014) มีข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งเป็นมาตรวัดเพื่อวัดความแน่ใจที่จะประกอบอาชีพที่ตนเองสนใจ ผู้วิจัยได้แปลเนื้อหาของข้อคำถามจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยและมีการปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับอาชีพนักแคสเกมโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบและแก้ไขการแปลมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพเป็นการตอบแบบรายงานตนเองจำนวน 3 ข้อ ซึ่งมาตรวัดที่ได้รับการแปลและนำมาปรับใช้มีค่า Cronbach's Alpha เท่ากับ .92

โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรวัดประมาณค่าแบบ 6 ระดับ ตั้งแต่ 1 คือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ไปจนถึง 6 คือเห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยมีช่วงคะแนนเท่ากับ 0-18 คะแนนเมื่อรวมคะแนนของทั้งมาตรวัด ตัวอย่างข้อคำถามเช่น “ฉันแน่ใจว่าอาชีพนักแคสเกมคืออาชีพที่ฉันต้องการทำ/ไม่ต้องการทำ หลังเรียนจบ” หากนักเรียนไม่ต้องการทำให้ทำสัญลักษณ์ ✓ ในช่องที่แสดงว่าไม่ต้องการทำ จากนั้นเลือกระดับค่าที่ตรงกับความเป็นจริงของตนเองจากค่าระดับ 1 - 6 (ภาคผนวก จ)

การคิดคะแนนทำได้โดยการรวมคะแนนของทุกข้อคำถาม โดยที่ค่าคะแนนมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกมสูง หมายถึง นักเรียนมีความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกมสูง และค่าคะแนนมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพต่ำ หมายถึง นักเรียนมีความแน่ใจทางอาชีพนั้นๆต่ำ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรม ระยะก่อนทดลอง และระยะหลังทดลอง

##### 1. ระยะพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรม

1.1 ออกแบบโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมจากโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์ รวมไปถึงจากการเรียนรู้ในรูปแบบเสมือนโดยมีการนำลักษณะของกิจกรรมการสำรวจอาชีพจ็อบชาโดว์ในแง่ของการสังเกตการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญมาปรับใช้ในรูปแบบของวิดีโอ

- 1.2 พัฒนาแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม
- 1.3 แปลมาตรวัดความแน่ใจทางอาชีพของ ของ Pesch และคณะ (2014) และ มาตรวัดการรับรู้ตนเองทางอาชีพ ของ Barret & Tinsley (1977) เป็นภาษาไทยพร้อมกับปรับภาษาของข้อคำถามให้สอดคล้องกับอาชีพนักแคสเกม
2. ระยะก่อนการทดลอง
  - 2.1 ผู้วิจัยส่งเอกสารขอความอนุเคราะห์เข้าไปจัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และแจ้งรายละเอียดของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนที่มีคุณสมบัติตรงกับเกณฑ์การคัดเลือกได้สมัครเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมที่จะจัดขึ้น จำนวน 60 คน
  - 2.2 ผู้วิจัยเข้าจัดเตรียมสถานที่เพื่อจัดกิจกรรม โดยการดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้ได้ใช้ห้องโสตทัศนูปกรณ์จำนวน 2 ห้อง ซึ่งในแต่ละห้องมีอุปกรณ์เครื่องโปรเจคเตอร์และลำโพง และมีขนาดของห้องที่สามารถบรรจุนักเรียนได้ห้องละ 30 คน
3. ระยะดำเนินกิจกรรม
  - 3.1 ผู้วิจัยพบนักเรียนจำนวน 60 คน ผู้วิจัยแนะนำตัวและอธิบายรายละเอียดและวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้นักเรียนได้ทราบ
  - 3.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนจับฉลากเพื่อแบ่งเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน จากนั้นผู้วิจัยนำนักเรียนกลุ่มทดลองไปยังห้องโสตทัศนูปกรณ์ 1 และผู้ช่วยวิจัยนำนักเรียนกลุ่มควบคุมไปยังห้องโสตทัศนูปกรณ์ 2
  - 3.3 จากนั้นให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบสอบถามก่อนทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพ
  - 3.4 ผู้วิจัยเริ่มโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมกับกลุ่มทดลอง และผู้ช่วยผู้วิจัยเริ่มทำกิจกรรมการหาข้อมูลทางอาชีพของนักแคสเกมอย่างอิสระจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นักเรียนมีเป็นเวลา 1 ชั่วโมง 15 นาทีกับกลุ่มควบคุม (ภาคผนวก ก) โดยทั้งสองกลุ่มเริ่มทำกิจกรรมพร้อมกัน
  - 3.5 หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้วิจัยให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มทำแบบประเมินที่จัดเตรียมไว้ เพื่อวัดผลหลังทำกิจกรรม

3.6 ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินทั้งหมดเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป



### บทที่ 3

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้มีลักษณะแบบงานวิจัยเป็น pretest- posttest control group design มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม ที่มีต่อความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม การรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม และความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกม โดยมีส่วนร่วมการวิจัยจำนวน 60 คน ซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มโดยการจับฉลากแยกกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนผสม 2 ทาง (two - way mixed ANOVA) และมีการวิเคราะห์เพิ่มเติมด้วยสถิติการทดสอบความแตกต่างของค่ากลางของสองประชากรไม่อิสระ (Paired sample t-test) เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการเข้าโปรแกรมในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมการวิจัย ข้อมูลสถิติพื้นฐานของตัวแปร และผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมการวิจัย

ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คน แบ่งออกเป็นเพศหญิง 20 คน เพศชาย 40 โดยมีอายุระหว่าง 15-18 ปี ( $M = 16.70$ ,  $SD = .92$ ) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 คน (ร้อยละ 20) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน (ร้อยละ 41.67) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 23 คน (ร้อยละ 38.33) โดยแบ่งผู้เข้าร่วมวิจัยออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน ดังแสดงในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมการวิจัย

		ผู้เข้าร่วมการวิจัย ทั้งหมด (N = 60)		กลุ่มทดลอง (n = 30)		กลุ่มควบคุม (n = 30)	
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
เพศ	ชาย	40	66.7	22	73.3	18	60.0
	หญิง	20	33.3	8	26.7	12	40.0
ระดับชั้น	ม.4	12	20.0	7	23.3	5	16.7
	ม.5	25	41.7	13	43.3	12	40.0
	ม.6	23	38.3	10	33.3	13	43.3
อายุ	15	5	8.3	3	10.0	2	6.7
	16	22	36.7	10	33.3	12	40.0
	17	19	31.7	9	30.0	10	33.3
	18	14	23.3	8	26.7	6	20.0

## ตอนที่ 2 ข้อมูลสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบวัดที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม มาตรฐานการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม และมาตรฐานความใส่ใจทางอาชีพนักแคสเกม มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของมาตรฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยแบ่งออกเป็น ช่วงเวลาก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

ซึ่งผลที่ได้มีดังนี้ ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพแคสเกมในกลุ่มทดลอง คะแนนก่อนการทดลอง คือ 8.26 คะแนน ( $SD = 3.5$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 12.73 คะแนน ( $SD = 3.1$ ) ในกลุ่มควบคุมค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพแคสเกม คะแนนก่อนการทดลอง คือ 9.10 คะแนน ( $SD = 2.5$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 8.80 คะแนน ( $SD = 3.4$ ) ค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมในกลุ่มทดลอง คะแนนก่อนการทดลอง คือ 104.35 คะแนน ( $SD = 39.32$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 115.06 คะแนน ( $SD = 38.69$ ) ในกลุ่มควบคุมค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม คะแนนก่อนการทดลอง คือ 114.90 คะแนน ( $SD = 42.37$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 118.73 คะแนน ( $SD = 41.88$ ) ค่าเฉลี่ยคะแนนความใส่ใจทางอาชีพนักแคสเกมในกลุ่ม

ทดลอง คะแนนก่อนการทดลอง คือ 11.30 คะแนน ( $SD = 3.5$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 12.40 คะแนน ( $SD = 3.9$ ) ค่าเฉลี่ยคะแนนความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกมในกลุ่มควบคุม คะแนนก่อนการทดลอง คือ 12.26 คะแนน ( $SD = 3.2$ ) คะแนนหลังการทดลอง คือ 11.13 คะแนน ( $SD = 3.3$ ) ดังแสดงในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำแบบวัดของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทำกิจกรรม

	เวลา (ก่อน-หลัง)	กลุ่มทดลอง ( $n = 30$ )	กลุ่มควบคุม ( $n = 30$ )
คะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ช่วงคะแนน 0-19 คะแนน)	ก่อนการทดลอง	8.26 (3.5)	9.10 (2.5)
	หลังการทดลอง	12.73 (3.1)	8.80 (3.4)
คะแนนการรับรู้ตัวตนทางอาชีพนักแคสเกม (ช่วงคะแนน 0-200 คะแนน)	ก่อนการทดลอง	104.35 (39.32)	114.90 (42.37)
	หลังการทดลอง	115.06 (38.69)	118.73 (41.88)
คะแนนความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกม (ช่วงคะแนน 0-18 คะแนน)	ก่อนการทดลอง	11.30 (3.5)	12.26 (3.2)
	หลังการทดลอง	12.40 (3.9)	11.13 (3.3)

หมายเหตุ ( ) คือส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

เพื่อพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม การรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม และความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกม ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ระหว่างก่อนและหลังเข้าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบผสม (two - way mixed ANOVA) โดยมีตัวแปรต้น คือการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (กลุ่มทดลอง-กลุ่มควบคุม) และเวลาการวัด (ก่อน-หลัง) และตัวแปรตาม คือ คะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม คะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม และคะแนนความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกม อย่างไรก็ตามเพื่อป้องกันการเพิ่มขึ้นของ Type I error จากการทดสอบตัวแปรตาม



หลายตัวแปร ผู้วิจัยจึงปรับระดับแอลฟาด้วยวิธีการที่เรียกว่า Bonferroni correction ได้ค่าแอลฟาที่ปรับระดับแล้วเท่ากับ .016 โดยผู้วิจัยใช้ค่าแอลฟานี้ในการทดสอบตัวแปรตามแต่ละตัว ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

### 3.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบผสม (two – way mixed ANOVA) ของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม พบการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างระยะเวลาการวัดกับการเข้าร่วมโปรแกรม ( $F_{1,58} = 64.649$ ,  $p < .016$ ,  $\eta p^2 = .527$ ) ต่อคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .016 ดังแสดงในตารางที่ 3.3

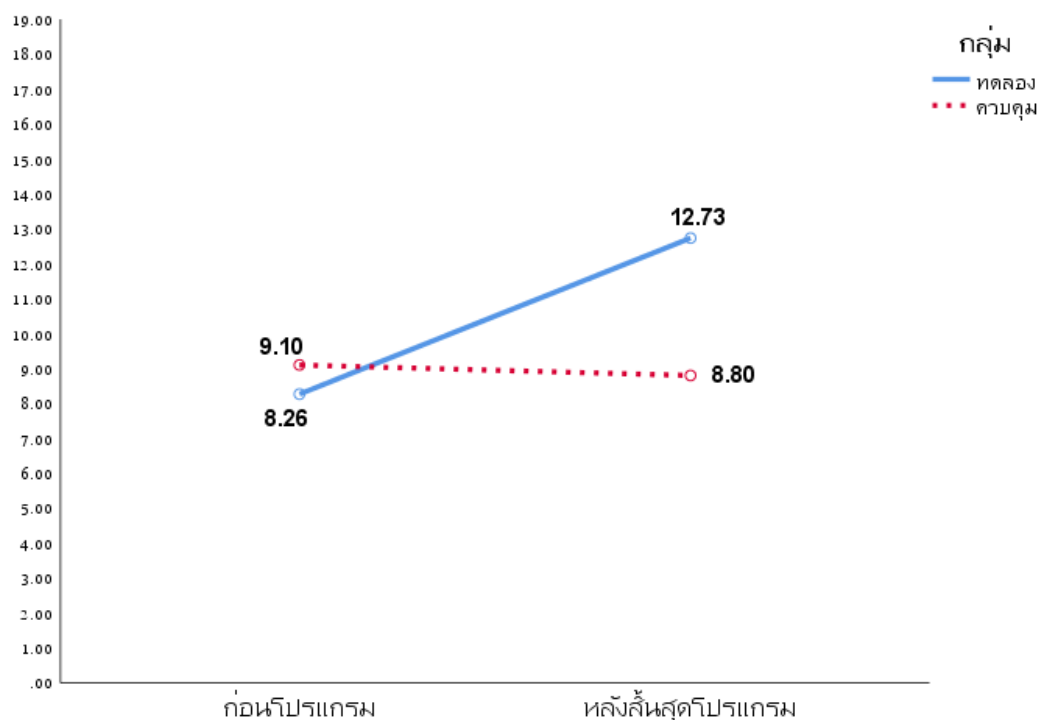
นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากภาพที่ 3.1 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกับระยะเวลาการวัด จะเห็นได้ว่ามีจุดตัดของเส้นคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วม (interaction effect) โดยเส้นคะแนนของกลุ่มทดลองมีความชันมากกว่าเส้นคะแนนของกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 3.3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบผสมสองทางของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	$\eta p^2$	
ภายในกลุ่ม	เวลา	130.208	1	130.208	49.398*	.460
	ความคลาดเคลื่อน	152.883	58	2.636		-
ระหว่างกลุ่ม	กลุ่ม	72.075	1	72.075	4.238	.068
	ความคลาดเคลื่อน	986.35	58	17.006		-
	เวลา x กลุ่ม	170.408	1	170.408	64.649*	.527

หมายเหตุ \* $p < .016$

ภาพที่ 3.1 ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม



เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมด้วยการทดสอบทางสถิติ Paired sample t-test จากการวิเคราะห์พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมในกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แต่ไม่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนในกลุ่มควบคุม ดังแสดงในตารางที่ 3.4

ตาราง 3.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ก่อน-หลัง) ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>
ทดลอง (ก่อน-หลัง)	30	-4.46667	.37672	-11.857*	29
ควบคุม (ก่อน-หลัง)	30	.30000	.45776	.655	29

หมายเหตุ: \* $p < .05$

### 3.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบผสม (two – way mixed ANOVA) พบอิทธิพลหลักของระยะเวลาการวัด ( $F_{1,58} = 6.865, p < .016, \eta p^2 = .106$ ) ต่อคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .016 ดังรายละเอียดที่แสดงในตารางที่ 3.5

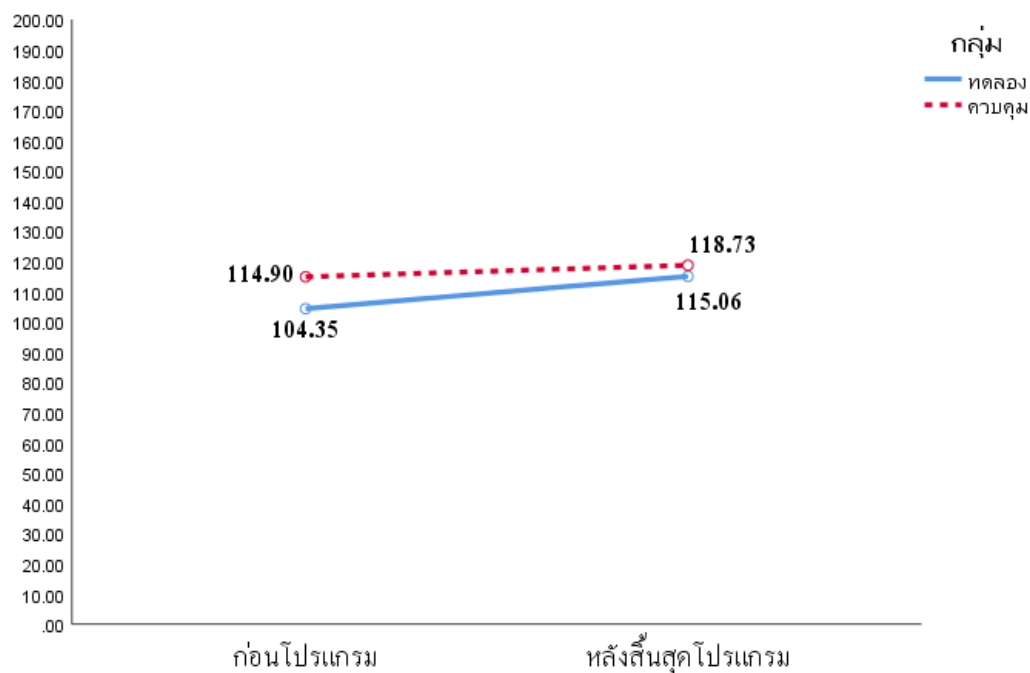
และเมื่อพิจารณาจากภาพที่ 3.2 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกับระยะเวลาการทดลอง จากกราฟเห็นได้ว่าค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมสูงขึ้นในทั้งสองกลุ่มเมื่อระยะเวลาผ่านไป แต่ไม่มีปฏิสัมพันธ์กันร่วม

ตารางที่ 3.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบผสมสองทางของค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม

แหล่งความแปรปรวน		SS	df	MS	F	$\eta p^2$
ภายในกลุ่ม	เวลา	1584.133	1	1584.133	6.865*	.106
	ความคลาดเคลื่อน	13383.233	58	230.745		-
ระหว่างกลุ่ม	กลุ่ม	1512.3	1	1512.3	0.493	.008
	ความคลาดเคลื่อน	177834.17	58	3066.106		-
เวลา x กลุ่ม		353.633	1	353.633	1.533	.026

หมายเหตุ \* $p < .016$

ภาพที่ 3.2 ค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม



### 3.3 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบผสม (two – way mixed ANOVA) พบปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างระยะเวลาการวัดกับการเข้าร่วมโปรแกรม ( $F_{1,58} = 7.45, p < .016, \eta p^2 = .114$ ) ต่อคะแนนความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .016 ดังแสดงในตารางที่ 3.5

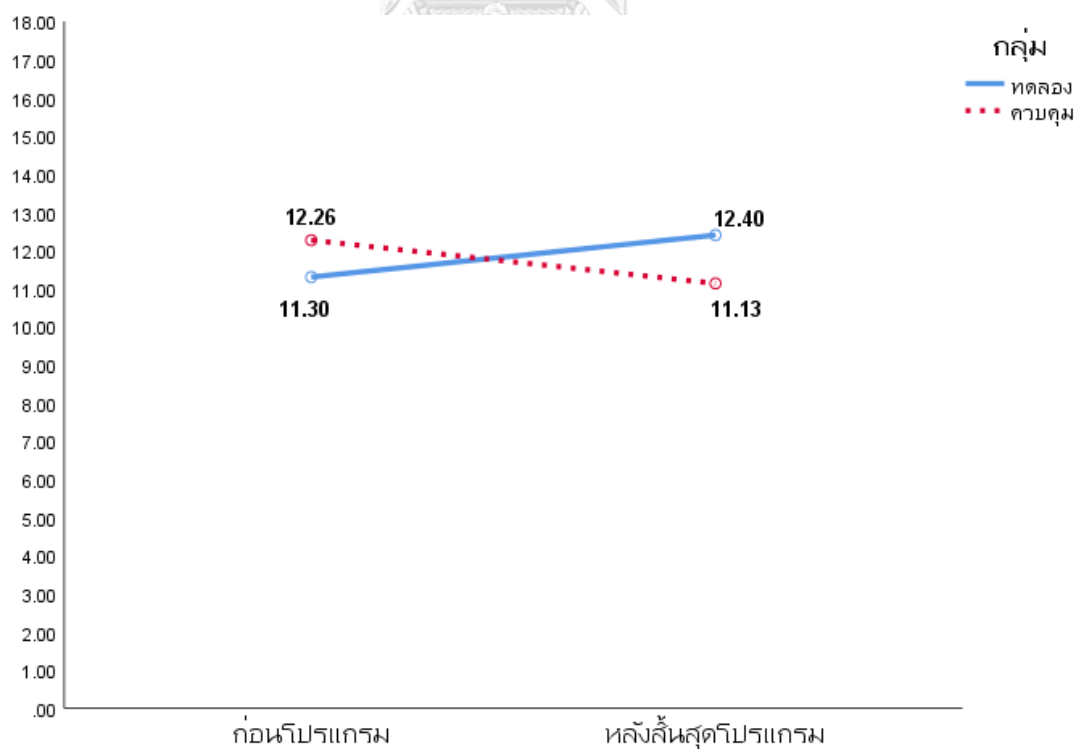
และเมื่อพิจารณาจากภาพที่ 3.3 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความแน่ใจในอาชีพนักแคสเกมระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกับระยะเวลาการวัด พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองเพิ่มขึ้นในขณะที่ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุมต่ำลง และมีจุดตัดของเส้นคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วม

ตารางที่ 3.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบผสมสองทางของค่าเฉลี่ยคะแนนความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกม

แหล่งความแปรปรวน		SS	df	MS	F	$\eta^2_p$
ภายในกลุ่ม	เวลา	0.008	1	0.008	0.002	.000
	ความคลาดเคลื่อน	291.083	58	5.019		-
ระหว่างกลุ่ม	กลุ่ม	0.675	1	0.675	0.034	.001
	ความคลาดเคลื่อน	1137.75	58	19.616		-
	เวลา x กลุ่ม	37.408	1	37.408	7.454*	.114

หมายเหตุ \* $p < 0.016$

ภาพที่ 3.3 ค่าเฉลี่ยคะแนนความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกม



เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกมก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ผลเพิ่มเติมด้วยการทดสอบทางสถิติ Paired sample t-test จากการวิเคราะห์พบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนความเข้าใจทางอาชีพนักแคสเกมในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แต่ไม่พบความแตกต่างในกลุ่มทดลอง ดังแสดงในตารางที่ 3.6

ตาราง 3.6 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม (ก่อน-หลัง) ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>
ทดลอง (ก่อน-หลัง)	30	-1.10000	.68035	-1.617	29
ควบคุม (ก่อน-หลัง)	30	1.13333	.45418	2.495*	29

หมายเหตุ \* $p < 0.05$

## บทที่ 4

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมที่ส่งผลต่อ ความรู้ทางอาชีพ การรับรู้ตนเองทางอาชีพ และความแน่ใจทางอาชีพ ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 60 คน จากการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนผสม 2 ทาง (two – way mixed ANOVA) และ การทดสอบความแตกต่างของค่ากลางของสองประชากรไม่อิสระ (Paired sample t-test) โดยตัวแปรต้น คือการเข้าร่วมโปรแกรม (กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม) และช่วงเวลาของการวัด (ก่อนทำกิจกรรมและหลังสิ้นสุดกิจกรรม) ตัวแปรตามคือความรู้ทางอาชีพ (career knowledge) การรับรู้ตนเองทางอาชีพ (vocational self-concept) และความแน่ใจทางอาชีพ (career certainty) สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

**สมมติฐานข้อที่ 1** หลังสิ้นสุดโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม

ผลการวิจัย สนับสนุนสมมติฐาน โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาในการวัด (ก่อน-หลัง) และการเข้าร่วมโปรแกรม (ทดลอง-ควบคุม) โดยจากค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มทดลองหลังเข้าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม (12.73 คะแนน) เพิ่มสูงขึ้นจากค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเข้าโปรแกรม (8.26 คะแนน) ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังจากทำกิจกรรม (8.80 คะแนน) ลดลงจากก่อนทำกิจกรรม (9.10 คะแนน) จะเห็นว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าโปรแกรมและสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ทำกิจกรรมการหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง

จากผลการวิเคราะห์ทางสถิติแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมช่วยเพิ่มความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมได้ สาเหตุที่โปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของอาชีพนักแคสเกมสามารถเพิ่มความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมให้กับนักเรียนได้ สามารถอธิบายได้ด้วยงานวิจัยของ Taylor และ Kowalski (2004) ว่าความเข้าใจผิดทางข้อมูลที่ได้รับการแก้ไข เกิดจากการได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน เช่นเดียวกับในงานวิจัยของ Cho และ Gao (2009) ที่เสนอว่า

ข้อมูลทางอาชีพที่คนมักเข้าใจผิด สามารถเข้าใจได้ถูกต้องมากขึ้นโดยการสังเกตการณ์การทำงานจริงของผู้ที่ทำงานในสายอาชีพนั้น และสามารถคลายข้อสงสัยจากการบอกเล่าประสบการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญในสายงานนั้น ถึงแม้ในงานวิจัยชิ้นนี้การสังเกตการณ์การทำงานและการรับฟังประสบการณ์การทำงานของนักแคสเกมอาชีพจะเป็นการทำกิจกรรมผ่านการดูวิดีโอ แต่อาจเป็นไปได้ว่าการสังเกตการณ์การทำงานผ่านสื่อเสมือนจริงที่คงข้อมูลสำคัญของเนื้อหาทางอาชีพสามารถเพิ่มความเข้าใจทางอาชีพได้เช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ เนื่องด้วยโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมในงานวิจัยนี้มีพื้นฐานการพัฒนาโปรแกรมจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีการเรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพอย่างเป็นระบบ (Kolb, 1984) การเรียนรู้ตามโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์นั้น คือ การเรียนรู้อันเกิดจากกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงของผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม และเกิดเป็นความรู้ใหม่จากประสบการณ์นั้น ในโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ข้อมูลและเชื่อมโยงข้อมูลนั้นกับตนเองผ่านทางกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ คือ การดู การฟัง การคิดใคร่ครวญ และการสะท้อนความคิดไปจนถึงการลงมือทำ ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจและรักษาความจดจ่อของผู้เรียนได้มากกว่าการรับความรู้ทางเดียว (Passive learning) ส่งผลให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลอย่างลึกซึ้ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Konak และคณะ (2014) ที่รายงานว่า เมื่อนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมในระหว่างที่มีการเรียนรู้ไปด้วย นักเรียนจะสามารถคงความสนใจต่อกิจกรรมนั้นได้นานกว่ากลุ่มนักเรียนในการเรียนปกติ และในงานของ Kolb (2009a) ยังได้เสนอว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ ผลจากการตอบสนองของผู้เรียนต่อสถานการณ์และสภาพแวดล้อมนั้น ๆ

การเรียนรู้ตามโมเดลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1. ประสบการณ์รูปธรรม 2. การสะท้อนความคิดจากการสังเกต 3. สรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม 4. การลงมือปฏิบัติ (Kolb & David, 1984) ซึ่งโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนเช่นกัน กล่าวคือ

กิจกรรมที่ 1 นักเรียนได้ดูการทำงานของนักแคสเกมอาชีพที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการทำงานสายนี้ นักแคสเกมได้เล่าถึงประสบการณ์การทำงานก่อนที่จะประสบ



ความสำเร็จ กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของสายอาชีพนี้ รวมถึงนักเรียนได้ทราบข้อมูลจากการตอบคำถามที่มักมีการเข้าใจผิดเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกม เช่น “อาชีพนักแคสเกมเป็นอาชีพที่มีความสนุกสนานตลอดเวลาใช่หรือไม่ เพราะได้เล่นเกมตลอด” “เราสามารถรวยจากการแคสเกมได้หรือไม่” รวมไปถึงนักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพที่นักเรียนควรทราบและครอบคลุมทั้ง 7 องค์ประกอบของข้อมูลทางอาชีพตามแบบของ O\*NET – SOC ที่พัฒนาฐานข้อมูลโดยกระทรวงแรงงานประเทศสหรัฐอเมริกา คือ ความสามารถ ความรู้ทั่วไปของอาชีพ กิจกรรมของงาน บริบทของงาน ลักษณะการทำงาน ความสนใจ และทักษะ (U.S. Department of Labor, 2020) ซึ่งกิจกรรมเป็นไปตามตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ในขั้นตอนประสบการณ์รูปธรรม คือ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากสิ่งที่ได้ทำนั้นด้วยตนเอง ในกิจกรรมนี้คือ การที่นักเรียนได้ดูการทำงานและเรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมผ่านทางวิดีโอ

กิจกรรมที่ 2 นักเรียนต้องสะท้อนความคิดและความรู้สึกต่อข้อมูลที่ได้จากการดูวิดีโอ ซึ่งเป็น การสำรวจตัวเองและเป็นการเชื่อมโยงความเข้าใจในตนเองต่อข้อมูลทางอาชีพที่ได้รับรู้ ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนตนเองและข้อมูลทางอาชีพ ซึ่งกิจกรรมเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ในขั้นตอนการสะท้อนความคิดจากการสังเกต คือ ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกของตนเองจากประสบการณ์ที่เรียนรู้มา เป็นการสำรวจตัวเองภายในหลังจากทำกิจกรรมในขั้นตอนที่ 1 ในกิจกรรมนี้คือ การที่นักเรียนได้เขียนความคิดและความรู้สึกของตนเองหลังจากที่ได้ดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกม

กิจกรรมที่ 3 คือการเขียนสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมตามความรู้ที่ได้ ตามข้อคำถาม เช่น “เล่าการทำงานของนักแคสเกมที่ฉันเข้าใจคร่าว ๆ” “เขียนอธิบายข้อดีและข้อจำกัด (ข้อเสีย) ของการทำอาชีพนักแคสเกม” ซึ่งการเขียนสรุปนี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนข้อมูลที่ตนเองได้รับมา ซึ่งกิจกรรมเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ในขั้นตอนของการสรุปความคิดเป็นหลักการนามธรรม คือ การสรุปข้อมูลรวบยอดจากจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ในกิจกรรมนี้คือ การที่นักเรียนเขียนสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมที่ได้เรียนรู้จากการดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกม

กิจกรรมที่ 4 นักเรียนได้ลองสวมบทบาทเป็นนักแคสเกมที่ต้องวางแผนการแคสเกมของตนเอง เป็นกระบวนการที่นักเรียนต้องนำข้อมูลและความชอบของตนเองมาประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งลักษณะการเชื่อมโยงข้อมูลและการลงมือทำเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลและการนำมาใช้จริง ซึ่งกิจกรรมเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ในขั้นตอนของการลงมือปฏิบัติ คือ ผู้เรียนใช้ข้อมูลจากประสบการณ์ที่ตนเองได้เรียนรู้นำมาทดลองทำ ในกิจกรรมนี้ คือ การที่นักเรียนได้ทดลองวางแผนการแคสเกมในรูปแบบของตนเองหลังจากการเรียนรู้ข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมมาแล้ว

จากข้อมูลที่กล่าวมาทำให้การสำรวจอาชีพนักแคสเกมผ่านทางโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนี้สามารถเพิ่มความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจในอาชีพนี้ได้ และยังสามารถเพิ่มความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมมากกว่ากลุ่มนักเรียนที่หาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเองอีกด้วย จากการรายงานเพิ่มเติมหลังจากสิ้นสุดการเข้าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมของนักเรียนกลุ่มทดลองบางส่วนพบว่าการเข้าโปรแกรมสามารถปรับความเข้าใจผิดของอาชีพนักแคสเกมได้ ยกตัวอย่างการรายงานของนักเรียนบางส่วน เช่น

นักเรียนคนที่ 1 “หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ทำให้ทราบว่าอาชีพนักแคสเกมไม่ต่างจากการทำงานประจำจากอาชีพอื่นมากนัก เพราะทำงานหนักไม่ต่างกันกว่าจะได้ขึ้นงาน”

นักเรียนคนที่ 2 “ตอนแรกคิดว่าการทำงานจากแคสเกมไม่น่าจะทำได้ยาก แต่หลังจากเข้าโปรแกรมทำให้รู้ว่า กว่าจะหาเงินเพื่อทำเป็นอาชีพได้ต้องใช้เวลาและสะสมประสบการณ์มาก”

นักเรียนคนที่ 3 “หลังจากเข้าโปรแกรม ทำให้รู้ว่าอาชีพนี้ถึงแม้ว่าจะมีแฟนคลับหรือดูมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง แต่กลับพบว่า เป็นอาชีพที่ค่อนข้างโดดเดี่ยวและมีความเหงา”

นักเรียนคนที่ 4 “คิดว่าเป็นอาชีพที่ทำยาก ตอนแรกเข้าใจว่าเป็นอาชีพที่สามารถสร้างแฟนคลับได้ แต่เมื่อฟังจากประสบการณ์การทำงานทำให้รู้ว่านักแคสเกมต้องทนจากคอมเมนต์ที่เป็นการต่อว่าเหมือนกัน”

จากข้อมูลของนักเรียนที่กล่าวมาเป็นไปตามงานวิจัยของ Cho และ Gao (2009) ที่รายงานว่า การแก้ไขความเข้าใจผิดทางอาชีพนั้น คือ การได้รับความรู้ที่ถูกต้องจากแหล่งที่น่าเชื่อถือได้ เช่น จากผู้ที่ทำงานนั้นในสายอาชีพจริง หรือการเห็นการทำงานจริงของผู้เชี่ยวชาญ

สำหรับค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มควบคุมลดลงหลังจากทำกิจกรรม การหาข้อมูลทางอาชีพด้วยตนเอง อาจเป็นไปได้ว่าเกิดจากการหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่ไม่มีความแน่นอนของข้อมูล และมีข้อมูลที่ไม่เพียงพอหรือไม่ตรงกับความต้องการที่ค้นหา ทำให้นักเรียนเกิดความไม่แน่ใจในข้อมูลและคำตอบ จึงทำให้คะแนนลดลงหลังจากการหาข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งเป็นไปตามงานวิจัยของ Taylor และ Kawasaki (2004) ที่กล่าวว่าข้อมูลที่สร้างความเข้าใจผิด หรือไม่ถูกต้องมักจะพบได้ในสื่อมีเดียออนไลน์จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เนื่องจากไม่มีการคัดกรองของข้อมูล หรือเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียว

กล่าวโดยสรุป คือ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สามารถเพิ่มความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมได้มากกว่าการที่นักเรียนหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเองจากสื่ออินเทอร์เน็ต และสามารถช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องต่ออาชีพนักแคสเกมได้

**สมมติฐานข้อที่ 2** หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีคะแนนการรับรู้ตนเองทางดานอาชีพนักแคสเกมมากกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม

ผลการวิจัย ไม่สนับสนุนสมมติฐาน โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างเวลาในการวัด (ก่อน-หลังการทำกิจกรรม) และการเข้าร่วมโปรแกรม (กลุ่มทดลอง-กลุ่มควบคุม) พิจารณาได้จากคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มทดลองก่อนเข้าโปรแกรม คือ 104.35 คะแนน และค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเข้าโปรแกรม คือ 115.06 คะแนน ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทำกิจกรรมการหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง คือ 114.90 คะแนน และค่าคะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรม คือ 118.73 คะแนน จะเห็นว่าเมื่อเวลาผ่านไปคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคสเกมของนักเรียนสูงขึ้นทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จากผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าไม่ว่านักเรียนจะเข้าโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม หรือการหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง การรับรู้ตนเองทางอาชีพจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป อาจเป็นไปได้ว่าเมื่อนักเรียนมีการทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับอาชีพ จะสามารถช่วยให้การรับรู้ตนเองทางอาชีพนั้นพัฒนามากขึ้นไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการได้รับข้อมูลจากการทำกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ หรือการหาข้อมูลด้วยตนเองผ่านสื่อที่นักเรียนเข้าถึงได้ ซึ่งสามารถอธิบายตามแนวคิดการรับรู้ตนเองทางอาชีพของ Super ที่กล่าวว่าในช่วงของการสำรวจ (Exploratory stage) การรับรู้ตนเองทางอาชีพจะเกิดจากการเชื่อมโยงการรับรู้ข้อมูลของตนเอง ในด้านความสนใจ ความสามารถของตนเองและสิ่งที่ตนเองต้องการกับข้อมูลทางอาชีพ บุคคลจะมีการพัฒนาด้านการรับรู้ตนเองทางอาชีพผ่านทางกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพ เช่น การเข้ารับการอบรม การสังเกตการณ์การทำงานของผู้อื่น (Role model) ในขณะเดียวกันบุคคลนั้นก็เรียนรู้ตนเองในด้านความสนใจ ความสามารถ หรือเรียกได้ว่าเป็นช่วงของการพัฒนาในด้านของการรับรู้ตนเองเช่นกัน (Self – concept; Super, 1963 อ้างถึงใน Kosine & Lewis, 2008)

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ตนเองทางอาชีพของกลุ่มทดลองมีค่าต่ำกว่ากลุ่มควบคุมทั้งก่อนและหลังจากเข้าโปรแกรมซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าเนื่องจากการคัดเลือกเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนทำแบบสอบถาม (Pretest) และก่อนเริ่มทำกิจกรรม เป็นการจับฉลากเข้ากลุ่มทำให้ไม่อาจคาดคะเนได้ว่านักเรียนในกลุ่มใดจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูง-ต่ำ ถึงแม้ผู้เข้าร่วมวิจัยทั้งหมดมีความสนใจในอาชีพนักแคสเกมเหมือนกันแต่มีการรับรู้ทางอาชีพนักแคสเกมที่แตกต่างกันได้ แต่เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มทดลองมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากก่อนเข้าโปรแกรมแต่ยังคงน้อยกว่ากลุ่มควบคุม จากที่กล่าวมาในข้างต้นว่าเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับอาชีพเมื่อเวลาผ่านไป การรับรู้ตนเองทางอาชีพจะเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่เข้าโปรแกรมหรือกลุ่มที่หาความรู้ทางอาชีพด้วยตนเอง

**สมมติฐานข้อที่ 3** หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม กลุ่มทดลองมีคะแนนความสนใจทางอาชีพเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทำกิจกรรมและมากกว่ากลุ่มควบคุม

ผลการวิจัย สนับสนุนสมมติฐาน โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาในการวัด (ก่อน-หลังการทดลอง) และการเข้าร่วมโปรแกรม (กลุ่มทดลอง – กลุ่มควบคุม) พิจารณาได้จากค่าเฉลี่ยคะแนนความสนใจทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มทดลองก่อนเข้าโปรแกรม คือ 11.30

คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเข้าโปรแกรมคือ 12.40 คะแนน ในขณะที่ค่าเฉลี่ยคะแนนความ  
 แน่ใจทางอาชีพนักแคสเกมของกลุ่มควบคุมก่อนทำกิจกรรมการหาความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมด้วย  
 ตนเองคือ 12.26 คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังทำกิจกรรมคือ 11.13 คะแนน จะเห็นได้ว่ากลุ่ม  
 ทดลองหลังการเข้าโปรแกรมมีค่าคะแนนเฉลี่ยความแน่ใจทางอาชีพนักแคสเกมสูงขึ้น ในขณะที่กลุ่ม  
 ควบคุมหลังการทำกิจกรรมการหาความรู้ด้วยตนเองทางอาชีพนักแคสเกม ค่าคะแนนเฉลี่ยความแน่ใจ  
 ทางอาชีพนักแคสเกมลดลงจากก่อนทำกิจกรรม และมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทำกิจกรรมต่ำกว่ากลุ่ม  
 ทดลอง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถอธิบายการเพิ่มขึ้นของคะแนนในกลุ่มทดลองได้ว่า การ  
 รับรู้ข้อมูลทางอาชีพที่ถูกต้องและการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการเชื่อมโยงข้อมูลของอาชีพและการรับรู้  
 ตนเอง รวมไปถึงการได้ทดลองลงมือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ อาจส่งผลให้ความแน่ใจทาง  
 อาชีพนักแคสเกมเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเข้าโปรแกรม ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Schadl  
 และคณะ (2017) ที่เสนอว่า ความแน่ใจทางอาชีพของผู้ที่กำลังสำรวจอาชีพนั้นจะมีเพิ่มสูงมากขึ้นเมื่อ  
 ได้มีการทดลองลงมือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่ตนเองสนใจ (Hand – on experience) รวมไปถึง  
 การรับรู้ข้อมูลทางอาชีพที่มากขึ้นและถูกต้องจะส่งผลต่อความแน่ใจทางอาชีพด้วยเช่นกัน ในงานวิจัย  
 นี้ค่าคะแนนความแน่ใจทางอาชีพของกลุ่มทดลองถึงแม้มีการเพิ่มขึ้นแต่ไม่ได้มีการเพิ่มขึ้นมากนัก อาจ  
 เนื่องจากว่า การเกิดจากความแน่ใจทางอาชีพนั้นผู้สำรวจอาชีพจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการศึกษา  
 เรียนรู้ และฝึกฝนทักษะในอาชีพที่ตนสนใจเป็นระยะเวลาหนึ่ง จึงจะสามารถบอกได้ว่าตนเองมีความ  
 แน่ใจที่จะตัดสินใจเลือกอาชีพนั้นหรือไม่ ในงานของ Schadl และคณะ (2017) ได้รายงานว่  
 นักศึกษาคณะวิศวกรรมที่มีความแน่ใจในอาชีพของตนในอนาคตว่าจะทำงานในสายอาชีพวิศวกรรม  
 ต่อไปนั้น นักศึกษากลุ่มดังกล่าวได้ผ่านการฝึกฝน และทดลองทำงานที่เกี่ยวข้องกับสายวิศวกรรมเป็น  
 เวลาอย่างน้อยแล้ว 1 ปี

นอกจากนี้ ข้อสังเกตจากผลการวิจัยคือ กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนความแน่ใจทางอาชีพ  
 นักแคสเกมลดลงจากก่อนทำกิจกรรมการหาความรู้ทางอาชีพด้วยตนเอง ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าเนื่องจาก  
 นักเรียนในกลุ่มควบคุมได้รับข้อมูลที่ไม่แน่นอน (Inconsistent information) จากการหาข้อมูลด้วย  
 ตนเองผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่มีการคัดกรองความจริง-เท็จ ข้อมูลอาจมีความขัดแย้งกัน ซึ่งเป็น  
 หนึ่งในอุปสรรคของความแน่ใจในการเลือกอาชีพ รวมถึงการหาข้อมูลด้วยตนเองของนักเรียนมัธยม

ปลายที่มีข้อจำกัดในประสบการณ์การทำงาน ทำให้ไม่ทราบว่า การค้นข้อมูลทางอาชีพต้องคำนึงถึง ข้อมูลในองค์ประกอบใดบ้าง ส่งผลให้เกิดภาวะการขาดข้อมูล (lack of information) ซึ่งอาจเป็นอีก สาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนในกลุ่มควบคุมมีความแน่ใจในอาชีพที่ตนเองกำลังสำรวจลดลง (Gati et al., 1996 อ้างถึงใน Amir & Gati, 2007)

### ข้อจำกัดในงานวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้มีการเก็บข้อมูลจากนักแคสเกมที่มีลักษณะการทำงานในรูปแบบของ การพากษ์เสียงในขณะที่เล่นเกม และมีการสร้างตัวละครของเกมเอง กล่าวได้ว่าเป็นนักแคสเกมใน ประเภทเอนเตอร์เทน (The Entertainer; Chapmen, 2019) ซึ่งในสายอาชีพนักแคสเกมนี้มี ลักษณะและรูปแบบการแคสเกมที่หลากหลาย ทำให้ข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมของงานวิจัยนี้อาจไม่ ครอบคลุมในทุกประเภทของอาชีพนักแคสเกม อย่างไรก็ตามผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยและเครื่องมือ การสำรวจอาชีพนักแคสเกมในงานนี้จะสร้างประโยชน์ให้กับสังคมได้ รวมถึงเป็นองค์ความรู้เพื่อต่อยอดและพัฒนาในการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการสำรวจอาชีพในนักเรียนมัธยมปลายต่อไปในอนาคต

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การทำวิจัยในหัวข้อนี้ต่อไปในอนาคตมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การทำวิดีโอเกี่ยวกับข้อมูลทางอาชีพควรให้มีความกระชับและเวลาไม่ยาวมากนักในแต่ละส่วน อย่างเช่น ในส่วนการทำงานของผู้เชี่ยวชาญ และส่วนของการตอบคำถาม อาจแบ่งเป็น 2 ส่วน หรือ 2 กิจกรรม เพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกว่ายาวเกินไป แต่ข้อมูลทางอาชีพที่จำเป็นและสำคัญ ยังคงมีครบถ้วนสมบูรณ์
2. พัฒนาเครื่องมือการสำรวจอาชีพที่อยู่ในรูปแบบเสมือน (Virtual) โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ โปรแกรมหรือกิจกรรมการสำรวจอาชีพที่นักเรียนสามารถหาข้อมูลทางอาชีพ มีการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพและสามารถวัดผลได้ในรูปแบบออนไลน์ในทุกขั้นตอน ง่ายต่อการใช้ เพื่อจะเป็นเครื่องมือในการสำรวจอาชีพที่น่าสนใจและนักเรียนสามารถเข้าถึงได้ด้วยตนเองโดยง่าย
3. ควรมีการพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เหมาะสมตาม พัฒนาการตามช่วงวัย เนื่องจากในประเทศไทยนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต้องเลือกสายการเรียนที่แบ่งเป็นสายวิทยาศาสตร์และสายศิลปศาสตร์ ซึ่งการเลือกที่แบ่งสายการเรียนลักษณะนี้ ส่งผลต่อการเลือกเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย ตัวแปรที่น่าสนใจในการทำการศึกษาคือ การ

สำรวจตนเอง (Self – exploration) คือการ สร้างโปรแกรมช่วยนักเรียนในการค้นหาตนเอง และ อัตมโนทัศน์แห่งตน (Self-concept) เพื่อช่วยนักเรียนในการตระหนักรู้ว่าตนเองมีลักษณะอย่างไร และตัวแปรความรู้ทางอาชีพ (Career knowledge) เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับข้อมูลทางอาชีพที่หลากหลาย จากที่กล่าวมาโปรแกรมจะช่วยให้นักเรียนมีการค้นหาตนเอง ช่วยให้ตระหนักรู้ในตนเอง และมีความรู้ทางอาชีพที่หลากหลายเพิ่มขึ้น และสุดท้ายโปรแกรมควรช่วยให้พวกเขามีการเชื่อมโยงข้อมูลของตนเองกับข้อมูลทางอาชีพ (Vocational self-concept)

4. การนำทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ไปพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในกลุ่มประชากรวัยอื่น เช่น วัยผู้สูงอายุ เนื่องจากประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ แบบในปี 2564 (กรมสุขภาพจิต, 2562) จากรายงานพบว่าการเรียนรู้สิ่งใหม่หรือการฝึกฝนสมองสามารถช่วยป้องกันเกิดโรคอัลไซเมอร์ (Alzheimer's disease) และลดการเกิดภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุได้ (โรงพยาบาลจุฬารัตน์, 2563; Robinson et al.,2019)

#### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ในการนำโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมไปใช้ มีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่จะนำไปใช้ เช่น คุณครูแนะแนวในด้านการเลือกอาชีพในอนาคตของนักเรียนมัธยมปลาย หรือ นักเรียนมัธยมปลายที่กำลังสนใจในอาชีพนักแคสเกม ดังนี้

1. สำหรับคุณครูแนะแนวที่สนใจนำโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ไปใช้เพื่อประกอบการแนะแนวอาชีพในชั้นเรียนนั้น
  - 1.1. คุณครูสามารถจัดรูปแบบการเรียนการสอนให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มได้
  - 1.2. สำหรับกิจกรรมที่ 1 การสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ การดูวิดีโอ 30 นาที สามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ การดูการทำงานของนักแคสเกม และการตอบคำถามของนักแคสเกม เพื่อให้นักเรียนยังคงสามารถให้ความสนใจในข้อมูลกับระยะเวลาสั้น ๆ คือช่วงละ 15 นาที
  - 1.3. ในกิจกรรมที่ 2 คือกิจกรรมสะท้อนความคิดและความรู้สึกของนักเรียน คุณครูสามารถจัดรูปแบบให้เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มนักเรียนจำนวน 4-5 คน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

- 1.4. ในกิจกรรมที่ 3 การสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม และในกิจกรรมที่ 4 การวางแผนการแคสเกม สามารถให้นักเรียนทำในส่วนของตนเองได้
2. สำหรับนักเรียนที่ต้องการนำโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมไปใช้ในการสำรวจอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง ควรทำกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 ขั้นตอน คือ การดูวิดีโอของอาชีพนักแคสเกม การเขียนสะท้อนความคิดและสรุปข้อมูลที่ตนเองได้จากการดูวิดีโอ รวมไปถึงการวางแผนการแคสเกมในขั้นตอนสุดท้าย เพื่อให้ได้มีโอกาสสำรวจข้อมูลทางอาชีพและสำรวจตนเอง นำข้อมูลมาคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลของตนเองกับข้อมูลอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ









ตารางแสดงลำดับกิจกรรมของโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมของกลุ่ม  
ควบคุมและกลุ่มทดลอง

กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
แจ้งรายละเอียดของกิจกรรมและแบ่งกลุ่มเป็น เวลา 10 นาที	
ทำแบบสอบถาม (Pretest) เป็นเวลา 20 นาที	
<p>นักเรียนหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง โดยการให้นักเรียนหาวิดีโอเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมโดยจากเครื่องมือสื่อสารของตนเอง เป็นเวลา 1 ชั่วโมง 15 นาที</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 สำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ</p> <p>นักเรียนดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกมอาชีพและข้อมูลทางอาชีพจากการตอบคำถามของนักแคสเกม</p> <p>เป็นเวลา 30 นาที</p>
	<p>กิจกรรมที่ 2 การสะท้อนความคิดและความรู้สึก</p> <p>นักเรียนเขียนความคิดและความรู้สึกที่ตนเองมีหลังจากที่ดูวิดีโอการทำงานของนักแคสเกม</p> <p>เป็นเวลา 15 นาที</p>
	<p>กิจกรรมที่ 3 การสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม</p> <p>นักเรียนเขียนข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมที่ตนเองได้เรียนรู้</p> <p>เป็นเวลา 15 นาที</p>
	<p>กิจกรรมที่ 4 วางแผนการแคสเกม</p> <p>นักเรียนจำลองว่าตนเองเป็นนักแคสเกมและต้องเขียนแผนการแคสเกมของตน</p> <p>เป็นเวลา 15 นาที</p>
ทำแบบสอบถาม (Posttest) เป็นเวลา 20 นาที	
รวมเวลาของกิจกรรมทั้งหมด เป็นเวลา 2 ชั่วโมง 5 นาที	

ขั้นตอนก่อนเริ่มกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แบ่งเป็น 2 กิจกรรมดังนี้

### กิจกรรมที่ 1 แจ็งรายละเอียดและแบ่งกลุ่ม

#### ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
แจ็งรายละเอียดและแบ่งกลุ่ม	10 นาที	1.ฉลาก 67 จำนวน 60 อัน โดยแบ่งเป็น 30 อันเขียน “กลุ่มทดลอง” อีก 30 อันเขียนว่า “กลุ่มควบคุม”	1.เพื่อแนะนำรายละเอียดและจุดประสงค์ของกิจกรรม 2.เพื่อแยกนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	ให้นักเรียนมัธยมปลายที่มีความสนใจในอาชีพนักแคสเกม 60 คนนั่งประจำที่ของตนเองเพื่อฟังรายละเอียดและจุดประสงค์ของกิจกรรมเมื่อผู้วิจัยอธิบายจบแล้ว ผู้วิจัยนำฉลากที่เตรียมไว้จำนวน 60 อันแบ่งออกเป็น “กลุ่มทดลอง” 30 อัน และ “กลุ่มควบคุม” 30 อัน ให้นักเรียนสุ่มหยิบเพื่อเป็นการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ขั้นตอนก่อนเริ่มกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักศึกษาแคลสเกม สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (ต่อ)

กิจกรรมที่ 2 ทำแบบสอบถามก่อนเริ่มกิจกรรม

ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
แบบสอบถามก่อนเริ่มกิจกรรม	20 นาที	1. แบบสอบถาม “การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักศึกษา โปรแกรมการสำรวจอาชีพ สำรวจอาชีพ แบบเสมือน ของนัก แคลสเกมใน นักเรียน มัธยมศึกษา ตอนปลาย” 2. ปากกา	1. เพื่อวัดคะแนนตัวแปรความรู้ทางอาชีพนักแคลสเกม 2. เพื่อวัดคะแนนตัวแปรการรับรู้ตนเองทางอาชีพนักแคลสเกม 3. เพื่อวัดคะแนนตัวแปรความเข้าใจทางอาชีพนักแคลสเกม ก่อนทำกิจกรรมของนักเรียนทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	ให้นักเรียนมีรายนงปลายนี้ประจำที่นี้ของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยแจกแบบสอบถาม “การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคลสเกมในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งในแบบสอบถามแยกเป็น 4 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ตนเองทางอาชีพ จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความเข้าใจทางอาชีพ จำนวน 3 ข้อ ตอนที่ 4 แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคลสเกม จำนวน 19 ข้อ หลังจากหมดเวลาการทำแบบสอบถามผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามจากนักเรียน

ขั้นตอนการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลอง แบ่งเป็น 4 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 สำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ (Job Shadowing of Game Caster)

ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
สำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ	30 นาที	1. ไฟล์วิดีโอการทำงานนักแคสเกมอาชีพ 2. โปรเจคเตอร์ 3. คอมพิวเตอร์สำหรับเปิดไฟล์วิดีโอ	The concrete experience (CE) – เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนได้สังเกตการทำงาน นักแคสเกมจากสถานที่จริง รวมถึงรับฟังประสบการณ์การทำงานและข้อมูลทางอาชีพของนักแคสเกม ทั้งข้อดี-ข้อจำกัดผ่านทางวิดีโอ	นักเรียน 30 คนนั่งประจำที่ของตนเองเพื่อชมวิดีโอการทำงานของนักแคสเกม ผู้วิจัยเปิดไฟล์วิดีโอการทำงานให้นักเรียนดู ในระหว่างที่ดูวิดีโอให้นักเรียนสามารถจดบันทึกสรุปข้อมูลที่ได้เรียนรู้จากการดูวิดีโอของตนเองได้  รายละเอียดในวิดีโอในส่วนแรกเป็นการนำเสนอข้อมูลการทำงานของนักแคสเกมในหนึ่งวันตั้งแต่เริ่มขึ้นตอนการทำงานจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการทำงาน คือ การวางแผนทำงาน การวางโครงสร้าง การเขียนบท การอัดเสียง การตัดต่อเสียง การเล่นเกม การแปลงไฟล์ การดูคอมเม้นและการตอบคำถามผ่านๆ ในยูทูป  รายละเอียดในส่วนที่ 2 คือ ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมที่น่าสนใจในรูปแบบการตอบคำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ถูกรวบรวมเพื่อนำไปถามนักแคสเกมอาชีพในวันถ่ายทำวิดีโอ (เช่น เงินเดือนเท่าไร? ความมั่นคงของอาชีพมีหรือไม่? ความเครียดที่เกิดจากการแคสเกมคืออะไร?)

## ขั้นตอนการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

### กิจกรรมที่ 2 การสะท้อนความคิดและความรู้สึก

#### ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
การสะท้อนความคิดและความรู้สึก	15 นาที	1.กระดาษชื่อกำถาม 2.ปากกา	วัตถุประสงค์ <b>Reflective observation (RO)</b> – เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกของตนเองหลังจากการสังเกตการทำงานของนักแคสเกมออกทีวีว่าตนเองมีความคิดเห็นและความรู้สึกอย่างไรต่ออาชีพนี้เพื่อสำรวจความคิดและความรู้สึกภายในตนเองที่มีต่อประสบการณ์นั้น	รายละเอียดของคำถามที่ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ หัวข้อดังนี้ 1. ฉันรู้สึกและมีความคิดเห็นอย่างไรต่อลักษณะการทำงานของนักแคสเกม 2. สิ่งที่ชอบและไม่ชอบในอาชีพนักแคสเกม ( <b>Interest</b> ) 3. เหตุผลที่ฉันสนใจ (ต้องการทำอะไร) อาชีพนักแคสเกม ( <b>Value &amp; Need</b> ) 4. คิดว่าตนเองเหมาะสมกับอาชีพนักแคสเกมหรือไม่ เพราะอะไร? ( <b>Vocational self-concept</b> )

### ขั้นตอนการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

#### กิจกรรมที่ 3 การสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม

##### ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
การสรุปข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม	15 นาที	1.กระดาษข้อคำถาม 2.ปากกา	Abstract conceptualization (AC) – เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ทบทวนข้อมูลและสรุปความรู้ที่ตนเองได้รับจากการดูวิดีโอการทำงานและการตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพของนักแคสเกมในกิจกรรมที่หนึ่ง	<p>นักเรียนนั่งประจำที่ของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยแจกใบกิจกรรมให้นักเรียนได้เขียนข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมที่ตนเองได้เรียนรู้จากการดูวิดีโอการทำงานของอาชีพนักแคสเกม โดยมีคำสั่งคือ <b>ให้นักเรียนเขียนอธิบายรายละเอียดตามหัวข้อดังต่อไปนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายของนักแคสเกมอาชีพคืออะไร ?</li> <li>2. อะไรคือข้อมูลสำคัญที่ฉันได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมหากฉันต้องการที่จะทำอาชีพนี้ ?</li> <li>3. สิ่งที่เป็นข้อดีของการทำอาชีพนี้คืออะไร และ สิ่งที่เป็นข้อเสียของการทำอาชีพนี้คืออะไร ?</li> <li>4. เล่าการทำงานของนักแคสเกมที่คุณสนใจคร่าว ๆ</li> <li>5. เปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมของตนเองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกมอาชีพ             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมก่อนเข้าร่วมกิจกรรม</li> <li>5.2 ความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมหลังเข้าร่วมกิจกรรม</li> </ol> </li> </ol>



### ขั้นตอนการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

#### กิจกรรมที่ 4 วางแผนการแคสเกม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
วางแผนการแคสเกม	15 นาที	1.กระดาษ A3 2.ปากกา 3.กระดาษข้อคำถาม	Active experimentation (AE) – เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลองลงมือทำจริงและสังเกตดูว่าตนเองมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมนั้น โดยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด (Cognitive thinking) และลงมือปฏิบัติจริง (hand-on experience) พร้อมทั้งสังเกตความรู้สึกของตนเอง	นักเรียนนั่งประจำที่ จากนั้นนักวิจัยแจกกระดาษขนาด A3 และกระดาษคำสิ่งในการเขียนแผนการแคสเกมให้นักเรียนแต่ละคน โดยในกระดาษคำสิ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ “ให้นักเรียนลองจินตนาการว่าตนเองเป็นนักแคสเกมที่กำลังวางแผนเริ่มการแคสเกมของตนเองเป็นครั้งแรก โดยนักเรียนจะเขียนแผนของตนตามหัวข้อต่อไปนี้ 1.เราเป็นนักแคสเกมที่มีแนวการเล่นเรื่องแบบไหน?(เล่นให้ดู, สอนเทคนิค, เล่นเพื่อความรู้อะไรของเกม, ทำหนึ่งจากเกม, ฯลฯ) 2.เกมที่เราจะแคสเป็นเกมแรกคือเกมชื่อว่าอะไร? 3.กลุ่มเป้าหมายของคุณคือกลุ่มไหน อายุเท่าไร? 4.เหตุผลที่คิดว่าจะดูวิดีโอแคสเกมของเราคืออะไร? 5.จะทำอย่างไรให้คนมาดูวิดีโอของเรามากขึ้น? 6.เขียนขั้นตอนการแคสเกมของตนเองตามลำดับ?

ขั้นตอนการทำกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มควบคุม

กิจกรรม หาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเอง

ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
หาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกม	1 ชั่วโมง 15 นาที	1. เครื่องมือสื่อสารที่มีอินเทอร์เน็ต	เพื่อให้นักเรียนได้ทำข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมด้วยตนเองผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียน	นักเรียนนั่งประจำที่ จากนั้นผู้วิจัยแจ้งคำสั่งเกี่ยวกับกิจกรรมว่า “นักเรียนมีความสนใจในอาชีพนักแคสเกมและมีความต้องการที่จะประกอบอาชีพนักแคสเกมในอนาคต ในเวลา 1 ชั่วโมง 15 นาทีนี้ให้นักเรียนหาข้อมูลทางอาชีพนักแคสเกมได้อย่างอิสระ”

ขั้นตอนหลังกิจกรรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กิจกรรม การทำแบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ตารางกิจกรรม

กิจกรรม	เวลา	อุปกรณ์	วัตถุประสงค์	รายละเอียดของกิจกรรม
แบบสอบถาม หลังเข้าร่วม กิจกรรม	20 นาที	แบบสอบถาม “การพัฒนา โปรแกรมการ สำรวจอาชีพ แบบเสมือน ของนัก แคสเกมใน นักเรียน มัธยมศึกษา ตอนปลาย” 2.ปากกา	1.เพื่อวัดคะแนนตัวแปรความรู้ ทางอาชีพนักแคสเกม 2.เพื่อวัดคะแนนตัวแปรการรับรู้ ตนเองทางอาชีพนักแคสเกม 3.เพื่อวัดคะแนนตัวแปรความ สนใจทางอาชีพนักแคสเกม หลังทำกิจกรรมของนักเรียนทั้ง ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	ให้นักเรียนมีรอยมปลายนั่งประจำที่นั่งของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยแจก แบบสอบถาม “การพัฒนาโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนัก แคสเกมในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งในแบบสอบถามแยกเป็น 4 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม จำนวน 19 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ตนเองทางอาชีพ จำนวน 40 ข้อ ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความสนใจทางอาชีพ จำนวน 3 ข้อ หลังจากหมดเวลาการทำแบบสอบถามผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามจากนักเรียน

ภาคผนวก ข

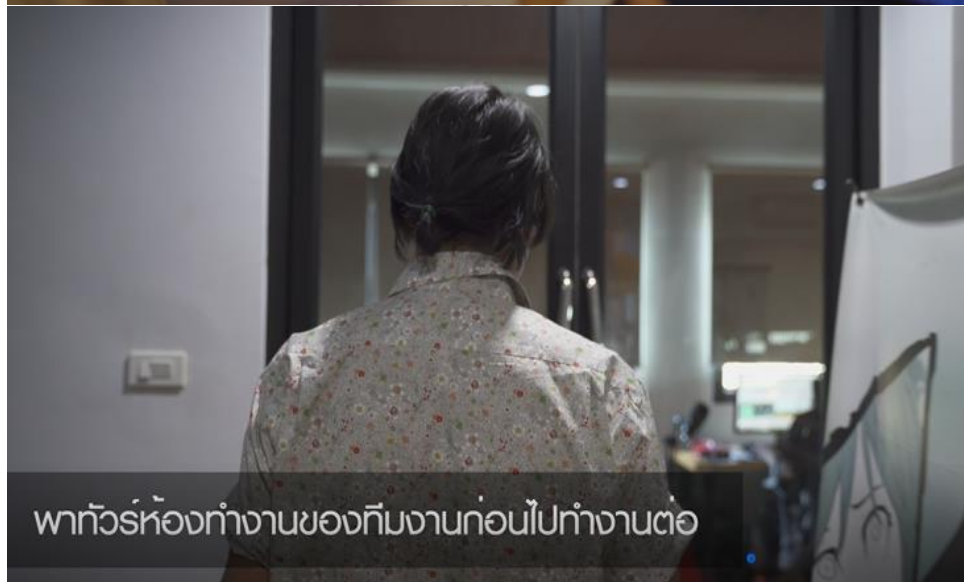
ตัวอย่างเนื้อหาในวิดีโอการ

1. ขั้นตอนการทำงาน และสถานที่การทำงาน



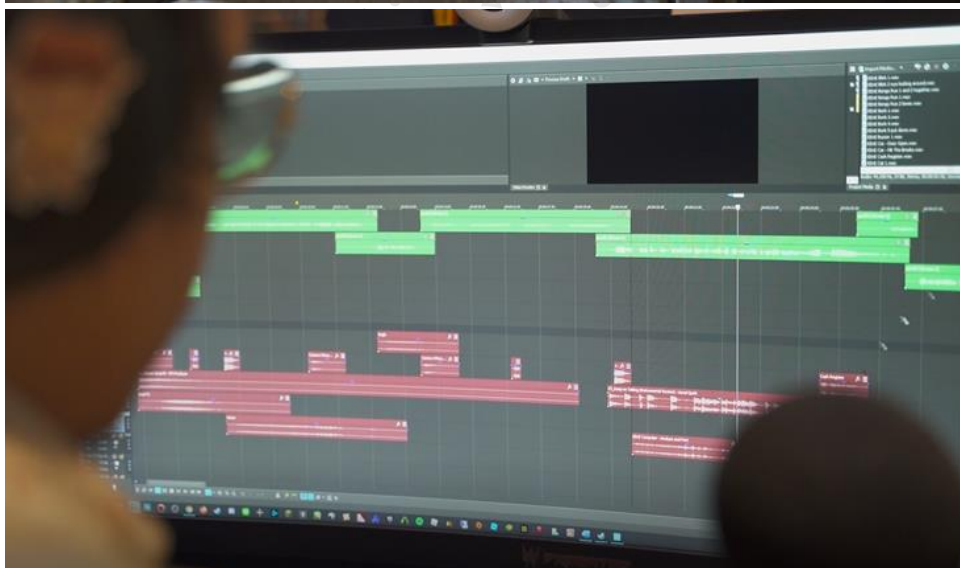


08:00 เขียนกราฟ / สตอรี่บอร์ด



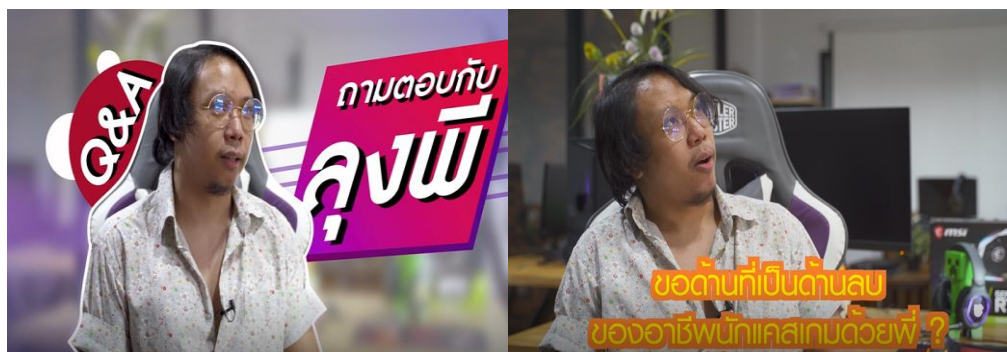
พาทัวร์ห้องทำงานของทีมงานก่อนไปทำงานต่อ







## 2. ช่วงตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกม และเล่าประสบการณ์การทำงาน (บทสัมภาษณ์)



บทคำถามและคำตอบ	
1. เล่าประวัติให้ฟังหน่อยค่ะ ทำไมพีถึงมาทำอาชีพนักแคสเกม กว่าจะมาถึงจุดนี้ที่ผ่านอะไรมาบ้าง ?	<p><b>ตอบ :</b> เริ่มจากเป็นเด็กติดเกม แล้วพ่อห้ามปรามไม่ให้เล่นเกม และบังคับให้เรียนพิเศษ พ่อเอาปลั๊กไปซ่อนต่างๆ พ่อถามว่าเล่นเกมแล้วได้อะไร ประโยชน์คืออะไร ทหารายได้จากเกมได้หรือเปล่า เราเลยพิสูจน์ให้พ่อเห็นว่าเราเล่นเกมแล้วได้ประโยชน์ เรื่องภาษา วิชาชีฟ มีช่วงตอนเรียนได้ส่งโครงการมัลติมีเดียสื่อ แล้วผมทำคลิปวิดีโอที่เป็นเกมส่ง แล้วอาจารย์เห็นว่าแปลกแหวกแนว เลยได้รางวัลชมเชยมา เราคิดว่าพื้นที่ตรงนี้ เป็นพื้นที่ของเรา เราเอางานของเราลงยูทูป หลังจากนั้นมีคนดูมีคนติดตาม และร้องขอให้ทำเรื่อยๆ เลยกลายเป็นช่องที่ใหญ่ขึ้นมา แต่กว่าจะมาถึงตรงนี้ได้ ต้องใช้เวลาปรับความเข้าใจกับพ่อ เพราะพ่อเองก็ยังไม่เห็นผลว่ามีประโยชน์ยังไง เราจึงต้องอธิบายท่านว่าอะไรคือสิ่งที่เราได้จากการเล่นเกม</p>
2.พีเรียนจบอะไรมา เกี่ยวกับการแคสเกมปะ ผมอยากเป็นนักแคสเกมต้องเรียนอะไร ?	<p><b>ตอบ :</b> เราไม่ได้เรียนจบสาขาแคสเกม เพราะในประวัติศาสตร์ไม่ได้มีสาขาแคสเกม เราจบในด้านภาษา แต่เรามองว่าการแคสเกมเป็นงานอดิเรก อย่างมองว่าเราจริงจังกับมัน ทุกวันนี้มีคนทำเยอะ มันล้นตลาด เราอาจจะสู้ตรงนั้นไม่ได้ ให้มองว่างานนี้เป็นงานอดิเรกและเรามีงานอื่นๆทำ อย่างเช่นลุงพีทำงานตัดต่อ ถ้าไม่ได้ทำแคสเกม ลุงพีก็มีงานอย่างอื่นรองรับ ณ ตอนนี้มีเงินกำลังบูมแล้วเราอยากเป็นบ้าง มันไม่แปลก แต่เราอยากให้มองหลายมุม ถ้าเกิดว่าอาชีพนี้ไม่มี แล้วเราจะทำอะไรต่อ เลยอยากให้มองว่ามันเป็นงานอดิเรก</p>
3.วันที่เอาแต่นั่งเล่นเกม ก่อนพีประสบความสำเร็จ เคยมีคนมาว่าพีโหม พีรับมีอย่างไร?	<p><b>ตอบ :</b> คนว่าเยอะมากเลยครับ ไม่ใช่แค่คนในครอบครัว คนภายนอกก็เหมือนกัน เขาจะบอกว่าเล่นแต่เกม เล่นทำไม เล่นแล้วได้อะไร ทำอะไรได้ คำถามจะเป็นเดิมๆวนลูป เราต้องอธิบายให้เขาเข้าใจ เราไม่ได้เล่นเฉยๆ แต่เราเล่นแล้วเราศึกษาว่าการเขียนโค้ดของเกมยังไง กระบวนการขั้นตอนทำยังไง ทำให้เราว่าการทำเกม เกมหนึ่ง ใช้หลากหลายวิชาชีฟ อย่างการทำโมเดล การวาดรูปคอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept art) ทำให้เรารู้สึกว่าเราหลงใหลในการทำอาร์ต ทำเวอร์ช่วล เอฟเฟค (virtual effect) เราเลยศึกษาขั้นตอนการทำด้วย</p>



4.การแคสเกม กับ อีสปอร์ต (Esport) แตกต่างกันยังไง ?
<p><b>ตอบ :</b> แน่นนอนอยู่แล้วว่าการแคสเกม กับอีสปอร์ตแตกต่างกัน อีเล็กทรอนิกส์สปอร์ต (Electronic sports) เล่นเพื่อเป็นการกีฬา เล่นเพื่อเป็นการแข่งขัน เราเป็นเอนเตอร์เทนเนอร์ (Entertainer) เราเป็นสายทำคอนเทนต์ (Content) เราทำวิดีโอลงยูทูป เราเป็นนักพูด นักให้ความคิดเห็น การแสดง แตกต่างจากนักเล่นเกมอีสปอร์ตเพราะ เขาเล่นเพื่อการแข่งขัน</p>
5.จัดเวลาการแคสเกมยังไง ?
<p><b>ตอบ :</b> สมัยก่อนตอนยังไม่มีประสบการณ์เราก็สะเปะสะปะ เราทำตามความรู้สึกของเรา อยากทำอะไรก็ทำ เรายังไม่มีตารางทำงานเหมือนคนทำงานทั่วไป แต่พอเราโตขึ้น เราชู่วามันต้องมีขั้นมีตอน มีกระบวนการทำงาน ต้องมีการติดต่อ ต้องมีการวางโปรดักชั่น ( Production) เราเรียนรู้ว่าต้องใช้เวลากับตรงนี้เท่าไร ถ้าเราหามรุ่งหามค่ำ ทำแบบไม่ลืมหูลืมตา จะทำให้เราลืมนิสัยคนรอบข้าง เราเลยต้องมีการวางระบบ วางเวลาว่า เก้าโมง ถึงเที่ยงทำ พัก บ่ายโมงถึงห้าโมงเย็นทำ พัก ทำให้เหมือนคนปกติ</p>
6.แล้วก่อนที่จะผันตัวมาเป็นนักแคสเกมเต็มตัว พี่ทำอะไรมาก่อน ?
<p><b>ตอบ :</b> ก่อนมาแคสเกมเป็นนักพากษ์ตัวประกอบมาก่อน ซึ่งมีการแข่งขันสูงมาก พอนานเข้าเรารู้สึกว่าเราชอบเล่นเกมมากกว่าพากษ์ เราเล่นพยายามเอาปรับปรุง ผสมกับการเล่นเกม เราเลยคิดว่าเป็นการพากษ์เกมแล้วกัน และความที่ชอบเป็นคนทำหนังตั้งแต่เรียนอยู่ ก็เลยทำหนังจากเกมขึ้นมา</p>
7.พี่แคสเกมเหมือนคนทำงานประจำปะ มีวันหยุดเสาร์ - อาทิตย์ไหม หรือคิดอยากแคสตอนไหนก็แคส ?
<p><b>ตอบ :</b> อยากที่ทราบไปข้างต้นว่าแต่ก่อนเราทำตามใจของเรา ทำตามความรู้สึก แต่ตอนนี้เราต้องมีเวลาให้กับตัวเอง จันทร์ถึงศุกร์ทำงาน เสาร์อาทิตย์พักผ่อน แต่ถ้าใจถามหา เหมือนคนติดฝิ่น ต่อให้วันหยุดเราก็จะทำ เพราะว่างานไหนที่ทำตามความรู้สึก งานนั้นมันจะออกมาดี มันมีพลังในตัวของมันเอง</p>
8.มีวันที่พี่ไม่อยากแคสเกมบ้างไหม แบบเบื่อมันไปเลย ?
<p><b>ตอบ :</b> ทุกคนล้วนมีอาการเบื่อ แต่ว่าเราจะแก้ปัญหาเรื่องเบื่อได้อย่างไร เราไม่ได้เบื่อถึงขั้นที่จะเลิกทำ เราต้องกลับมาตรวจสอบว่าอาการเบื่อเกิดขึ้นจากอะไร เบื่อที่เราไม่ได้ออกไปข้างนอกบ้าน เบื่อที่เราไม่ได้ไปพบปะสังสรรค์ พบปะผู้คน การทำงานนี้มีการพูดคุยกับคนน้อย ต้องคุยคนเดียว พากษ์เสียง ต้องเล่นเกม เพราะฉะนั้นให้เราตรวจสอบว่าปัจจัยทั้งหมดนี้ ความเบื่อมันเกิดขึ้นจากอะไร</p>
9.ถามจริงเลยนะ พี่สนุกทุกครั้งที่แคสเกม หรือทำตามหน้าที่ ?
<p><b>ตอบ :</b> เราต้องดูตัวเราเองว่าเราเล่นเพราะอะไร เราทำเพราะสนุก หรือทำไปเพราะหน้าที่ ตอนนี้ทุกคนจะเห็นว่าแคสเกมแล้วได้ตัง ทำไปเพราะหน้าที่แล้วกัน เราลืมนึกไปว่าเริ่มแรกเราทำเพราะสนุก เราถึงทำได้ตลอด แล้วเงินจะมาของมันเอง เราทำเพราะใจรักเราทำไปเถอะ แต่ถ้าถามนักแคสเกมรุ่นใหม่ๆ เขาอาจจะตอบว่าทำเพราะได้เงิน</p>

10.ความเครียดจากการแคสเกมคืออะไร ?
<p><b>ตอบ :</b> เจอเกมไม่ถูกใจ เพราะรสนิยมของแคสเตอร์แต่ละคนไม่เหมือนกัน คนที่ชอบเล่นเกมเซอไววัล (Survival) เอาตัวรอด จะไปเล่นเกมอีกแนวหนึ่งก็ไปไม่ได้ เพราะฉะนั้นเราก็จะเจอแรงกดดันจากเด็กเด็กเนี่ยปากบอกเขาชอบเราก็จริง แต่การกระทำเขาสวนทางกัน บอกให้เราเล่นเกมนี้ เกมนี้ เราเห็นเรารับรู้ แต่เราไม่เล่น เพราะเราจะแคสในสิ่งที่เราไม่ชอบให้คนอื่นดูทำไม เพราะคนดูจะรับรู้ได้ ว่าเราฝืนเล่นที่เล่นไม่สนุก อย่างที่บอกวนกลับถ้าเราทำสิ่งที่เรารักมันจะมีพลัง คนดูจะรับรู้ได้ คนดูมากคนดูน้อยเราไม่ได้สนใจตรงนี้</p>
11.การทำอาชีพนักแคสเกมมีอุปสรรคอะไรบ้าง ?
<p><b>ตอบ :</b> ขึ้นต้นด้วยว่าเกมในประเทศของเรา มันอยู่ในระหว่างครึ่งๆกลางๆ แน่นนอนว่าแล้วแต่ครอบครัวแล้วแต่บุคคล พอบอกว่าเป็นนักแคสเกม ผู้ใหญ่ที่มองอีกด้านหนึ่งจะบอกว่าไม่ให้เล่นเกม เราต้องฝ่าฟันอุปสรรคอย่างแรกเลยคือ ครอบครัว ต่อมาคือสังคม เราต้องพยายามบอกให้เด็กๆเล่นเกมให้มีประโยชน์</p>
12.อะไรคือจุดที่บอกว่า “เป็นนักแคสเกมอาชีพที่ประสบความสำเร็จ” ?
<p><b>ตอบ :</b> สำหรับผมเอง ผมมองว่าตัวเองยังไม่ประสบความสำเร็จ ถึงคนนอกจะมองว่าเราประสบความสำเร็จ เราอาจประสบความสำเร็จในขั้นตอนแรก แต่ยังไม่สูงสุด เราผ่านจุดที่ทำให้พอเข้าใจมาแล้วตอนนี้คือทำให้สังคมยอมรับ</p>
13.แคสเกมยังไงให้มีคนติดตามเยอะ ๆ ?
<p><b>ตอบ :</b> เป็นตัวเราเอง ลักษณะการพูดของเราเอง อย่างถ้าพูดถึงลุงพี ลุงพีพากษ์เสียงพูดกับไก่ ถ้าอย่างเนี่ยทุกคนก็นึกถึงละ ทำตามลุงพีได้ไม่แปลก แต่เราอย่าเอามาทั้งหมด ให้เราเป็นตัวเราจริงๆ</p>
14.เราสามารถรวยจากการแคสเกมได้มั๊ย ผมไม่อยากจะทำอาชีพอื่นละ อยากรวยด้วยการเล่นเกม ?
<p><b>ตอบ :</b> คนที่อยากเป็นแล้วมองคนอื่นที่ประสบความสำเร็จ ได้ตั้ง ก็อยากเป็นบ้าง แต่เขาไม่รู้ว่าคุณที่ประสบความสำเร็จ เขาต้องฝ่าฟันอุปสรรคอะไรบ้าง แน่นนอนว่าอาจจะมีย่างคนที่จับปลัดจับปลู มาปูปู ตั้งรวยเลย มี แต่ที่คนถามว่าแล้วพอรวยปุ๊บจะจริงจังยั่งยืนหรือเปล่า ในประเทศไทยแค่เล่นเกมผ่านทางในยูทูปทางเดียวคิดว่าไม่ได้ สุดท้ายเราต้องสู้ด้วยเรื่องของคอนเท้นต์ โฆษณาสินค้าจากแบรนด์ต่างๆด้วย</p>
15.พีได้เงินเดือนละเท่าไร รายได้แต่ละเดือนของพีคงที่มั๊ย มันขึ้นลงแค่ไหน ต้องเสียภาษีป่าวพี ?
<p><b>ตอบ :</b> ภาษีและรายได้จะไม่เท่ากันในแต่ละเดือน บางเดือนได้หมื่น บางเดือนได้พัน บางเดือนไม่ได้ มันเอาแน่เอานอนไม่ได้ เพราะว่าการทำตรงนี้นั้นขึ้นอยู่กับว่าคุณยันหรือเปล่า ถ้าเกิดว่าเราทำสม่ำเสมอเป็นกิจวัตรประจำวัน เราสนุกกับมันไปด้วยเงินจะมาสมาเสมอของมัน</p>
16.อาชีพนี้มันคงมั๊ยพี ทำจนเกษียณเลยได้ป่าว ?
<p><b>ตอบ :</b> เป็นคำถามที่ฮิตเหมือนกัน ถามว่ามันคงไหม มันก็มันคง ณ ตอนนี้ แต่จริงๆไม่มีอะไรที่จริงจังยั่งยืน ผมอยากให้องๆ มีมัลติสกีล (Multi skill ; หลากหลายทักษะ) หรือว่ามีอาชีพเสริม ผมถึงบอกต้นๆว่าให้มองเป็นงานอดิเรก อย่างผมเองก็ต้องมีงานอย่างอื่นรองรับ จะแคสเกมอย่างเดียวก็ไม่ได้ เพราะอนาคตไม่แน่มั่นนอน</p>
17.ค่าอุปกรณ์การแคสเกมของพี รวมๆแล้วเท่าไร ?
<p><b>ตอบ :</b> ถ้าสมัยก่อนคอมก็ สองหมื่น สามหมื่น ถ้า ณ ปัจจุบันนี้ของดีแต่ถูกก็มี เราเอามาประยุกต์ มาต่อพ่วงใช้ได้</p>

18. พี่ทำมานานแค่ไหนกว่าพี่จะมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ ?
<b>ตอบ :</b> สิบลือ สองสองปี ทำมาตั้งแต่ตอนเรียน เพิ่งจะมีรายได้เมื่อ หก เจ็ด แปดที่แล้ว จำได้ว่าสมัยก่อนผู้ใหญ่ถามว่าอะไรคือนักแคสเกม แต่เดี๋ยวนั้นมันกลายเป็นอาชีพไปแล้ว
19. ถ้าอยากเป็นนักแคสเกมอาชีพ ต้องเตรียมตัวยังไง ?
<b>ตอบ :</b> ถ้าพ่อแม่ยอมรับก็ผ่านจุดแรก ต่อไปในทักษะด้านการพูด การเอนเตอร์เทน แต่ละคนจะไม่เหมือนกัน
20. จะเป็นนักแคสเกมได้ดี ต้องเก่งภาษาอังกฤษมั้ยอะ ?
<b>ตอบ :</b> ถ้าเกิดว่าเราทำคอนเทนต์ที่ไม่ได้เจาะจงเกี่ยวกับภาษา ภาษาอังกฤษก็ไม่จำเป็น แต่รู้ไว้ดีกว่าไม่รู้ ถ้าไม่รู้เลยเราอาจจะลำบาก ทำช่องไปสักพักเราอาจจะมีคนติดตามเป็นคนต่างชาติ ภาษาอังกฤษจะได้เอามาใช้ตอนนี้
21. ผมเป็นคนไม่ตลก พูดไม่เก่ง ออกแนวขี้อาย ผมเป็นนักแคสเกมได้ไหมพี่ ?
<b>ตอบ :</b> ณ ตอนนี้ของไทยที่ไม่ค่อยเห็น การเล่นเกมแต่ไม่พากษ์ (Let's play no commentary) ถ้าเกิดว่าเราพากษ์ไม่เก่ง เงินอวย แต่ฝีมือเราระดับโปร เราทำในลักษณะนี้ก็ได้ เช่นการหาของครบตามจำนวนในเกม การแคสเกมไม่ใช่การพากษ์อย่างเดียว เราทำอย่างอื่นเกี่ยวกับเกมก็ได้
22. ผมเล่นเกมไม่เก่ง แต่ผมพูดตลกเก่ง ผมเป็นนักแคสเกมได้ไหมพี่ ?
<b>ตอบ :</b> ก็ได้ เมื่อคุณจะขายความเป็นตัวเอง คุณเอาเกมมาเป็นสื่อก็ได้ เล่นไม่เก่งแต่เอนเตอร์เทนเก่ง เอาเกมมาเป็นจุดเชื่อมก็ได้
23. การเป็นนักแคสเกมต้องบอกคนดูด้วยมั้ยว่าเกมไหนดี เกมไหนไม่ดี ?
<b>ตอบ :</b> ต้องดูว่าเป็นนักแคสเกมเป็นสายไหน ถ้าเกิดว่าเราเป็นนักแคสเกมสายเอนเตอร์เทน คนดูไม่สนหรอกว่าเกมดีหรือไม่ดี เพราะเขาสนใจในตัวเรา ตัวผู้พูด ถ้าผู้พูดสนุกเกมก็สนุก อย่างผมเมื่อก่อนเล่นมายคราฟ (Minecraft) มันก็เหงๆ แต่พอมาพากษ์เก้ คนก็ชอบกัน
24. ผมทำช่องมา 1 ปีละ คนดูน้อยมากเริ่มท้อแล้ว ทำต่อ หรือ ควรเลิก ?
<b>ตอบ :</b> ต้องย้อนกลับมาดูว่าเราทำเพราะอะไร ถ้าเราทำเพราะหวังดังแ่ แน่แน่นอนว่าต้องท้อแน่นอน ถ้าเกิดเราทำเพราะใจรัก เราฝึกฝนเราจะทำต่อได้ ยอดวิวมันเป็นคนสั้น มีสูงมีต่ำ แต่การที่เราทำเสมอ เราจะมีฐานแฟนคลับ (Fan base) ที่ชอบดูของเรา มันจะเป็นการคัดกรองแฟนคลับไปเอง
25. ต้องมีทักษะอะไรบ้างถึงจะแคสเกมได้ดี ?
<b>ตอบ :</b> การแคสเกม จะบอกว่าจะพากษ์ เล่นเกมอย่างเดียวไม่ได้ คุณต้องมีสกิลติดต่อ กราฟฟิค ซึ่งเป็นสกิลที่ต่อยอดกับแขนงอื่นก็ได้ ไม่จำเป็นต้องแคสเกมอย่างเดียว
26. ผมกำลังทำช่องของตัวเอง ผมควรแคสเกมแบบเอาใจคนอื่นดูเพื่อยอดติดตาม หรือ แคสตามสไตล์ของผมเอง ?
<b>ตอบ :</b> ตามสไตล์ของตัวเองเป็นคำตอบที่ถูกต้อง มันขึ้นอยู่กับว่ารสนิยมของเราไปถูกจริตกับคนดูที่เขาชื่นชอบแบบเรา ถ้าเขาชอบเขาก็มาของเขาเอง ไม่ต้องห่วงครับ

27. พี่เป็นเพื่อนกับนักแคสเกมช่องอื่นๆไหม ประโยชน์คืออะไร ?
<b>ตอบ :</b> มีครับ แทคเคิล ประโยชน์คือ ได้ทำช่องด้วยกัน ได้ปรึกษาคุยกัน ได้ระบายในสิ่งที่เราเจอ
28. เล่าด้านที่เป็นด้านบวกของอาชีพนักแคสเกมให้ฟังหน่อยค่ะ ?
<b>ตอบ :</b> ด้านบวก แน่นอนว่า ได้เล่นเกม แต่เราได้เล่นเกมแล้วมันจะมีความสุข สบายอย่างเดียวเหมือนตอนเด็กๆก็ไม่ใช่ เราทำเป็นงาน เราเลี้ยงดูคนในครอบครัวด้วย
29. ข้อด้านที่เป็นด้านลบของอาชีพนักแคสเกมด้วยพี่ ?
<b>ตอบ :</b> ด้านเจ็บปวดของอาชีพนี้ที่น้องต้องเจอ คือ คน น้องต้องสู้กับคอมเมนต์ด้านลบ คอมเมนต์ด่ากลั่นแกล้ง และความเหงา ความเหงาแบบเหงาถึงกลิ้งดิ่ง เพราะอาชีพสายนี้เหมือนเราจะมีสังคม มีผู้ติดตามเยอะก็จริง แต่เขาดูแค่ผลงานของเรา เขาไม่ได้ดูที่ตัวเราจริงๆ เราคบกับใคร เราจะบอกว่าให้มองเราว่าเป็นพี่ ไม่ใช่ลู่งพี่ ถึงเขาจะบอกว่ามองเราที่เป็นตัวเรา แต่สุดท้ายเขาก็เลิกกับเราอยู่ดี ถ้ามีคนมาถามว่าเราเหนื่อยไหม เรารักตายเลย แต่ที่ผ่านมาก็ไม่เคยมี มีแต่เรียกร้อง และถามว่าทำไมเอาแต่เล่นเกม ตอนเลิกกับแฟนเราเลยขอโทษเขาที่เราเป็นลู่งพี่ นักแคสเกม การหาคนที่เข้าใจเราหาได้ยาก
30. ฝากข้อความถึงน้องๆที่สนใจทำอาชีพนักแคสเกมค่ะ
<b>ตอบ :</b> เล่นเกมให้มีประโยชน์ หยิบประโยชน์มาจากเกม นี่เป็นสิ่งที่ผมย้ำเตือนเสมอ แต่ถ้าพ่อแม่ไม่เข้าใจอดทน ทำให้เขาเห็น ปฏิบัติไปเรื่อยๆ เขาจะไม่รู้จนกว่าเราจะทำให้เขาเห็น เขาไม่รูจนกว่าเราจะทำสำเร็จเมื่อผลออกแล้ว ตอนนั้นแหละครับถึงจะโชว์ให้เขาเห็นว่าเราสำเร็จแล้ว



ภาคผนวก ค

ใบกิจกรรมในโปรแกรมการสำรวจอาชีพแบบเสมือนของนักแคสเกม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## กิจกรรมที่ 2 กระจายตอบคำถาม

ชื่อนามสมมติ \_\_\_\_\_

หลังจากดูวิดีโอขอให้นักเรียนเขียนอธิบายตามหัวข้อต่อไปนี้

- ฉันรู้สึกและมีความคิดเห็นอย่างไรต่อลักษณะการทำงานของนักแคสเกมอาชีพ ?

.....

.....

.....

.....

- เขียนถึงสิ่งที่ฉันชอบ และ ไม่ชอบในอาชีพนักแคสเกม

สิ่งที่ชอบ	สิ่งที่ไม่ชอบ

- เหตุผลที่ฉันสนใจ (ต้องการลองทำ) อาชีพนักแคสเกม

.....

.....

.....

- คิดว่าตนเองเหมาะสมกับอาชีพนักแคสเกมหรือไม่ เพราะอะไร?

.....

.....

.....

### กิจกรรมที่ 3 กระจาขตอบคำถาม

ชื่อนามสมมติ \_\_\_\_\_

ในขั้นตอนนี้เป็นการอธิบายความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมที่นักเรียนได้รับรู้มาจากกิจกรรมที่ 1

ขอให้นักเรียนเขียนอธิบายตามหัวข้อตามด้านล่างนี้ จำนวน 5 ข้อ

1. ความหมายของนักแคสเกมอาชีพคืออะไร?

.....

.....

2. อะไรคือข้อมูลสำคัญที่ฉันได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมหากฉันต้องการที่จะทำอาชีพนี้?

.....

.....

.....

3. เขียนอธิบายข้อดีและข้อจำกัด(ข้อเสีย)ของการทำอาชีพนักแคสเกม

ข้อดี	ข้อเสีย
	

4. เล่าการทำงานของนักแคสเกมที่ฉันเข้าใจคร่าว ๆ

.....

.....

.....

.....

5. เปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกมของตนเองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

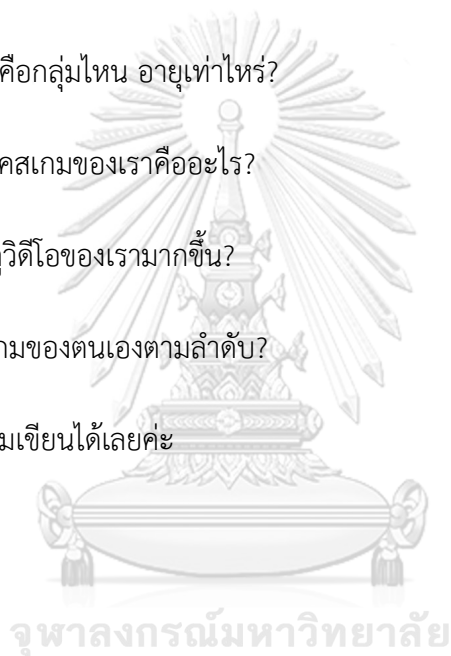
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม
	



## กิจกรรมที่ 4 กระดาษโจทย์

ให้นักเรียนลองจินตนาการว่าตนเองเป็นนักแคสเกมที่กำลังวางแผนเริ่มการแคสเกมของตนเองเป็นครั้งแรก โดยนักเรียนจะเขียนแผนหรือวาดแผนผังของตนและอธิบายตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เราเป็นนักแคสเกมที่มีแนวการเล่นเรื่องแบบไหน? (เล่นให้ดู, สอนเทคนิค, เล่นแก้ความรู้อของเกม, ทำหนังจากเกม, ฯลฯ)
2. เกมที่เราจะแคสเป็นเกมแรกคือเกมชื่อว่าอะไร?
3. กลุ่มเป้าหมายของคนดูคือกลุ่มไหน อายุเท่าไร?
4. เหตุผลที่คนจะดูวิดีโอแคสเกมของเราคืออะไร?
5. จะทำอย่างไรให้คนมาดูวิดีโอของเรามากขึ้น?
6. เขียนขั้นตอนการแคสเกมของตนเองตามลำดับ?
7. ถ้ามีอะไรอยากเขียนเพิ่มเติมเขียนได้เลยค่ะ



**Let's play**

## ภาคผนวก ง

## การพัฒนาแบบวัด

## แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

แบบวัดนี้ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวัดตัวแปรความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมในการทดลอง เพื่อวัดการเปลี่ยนแปลงของค่าคะแนนความรู้ทางอาชีพนักแคสเกมก่อนและหลังการทำกิจกรรมในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อคำถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อคำถาม	ดัชนีค่าความ		
			ง่าย (P <sub>e</sub> )	ค่า CITC	ผลการ พิจารณา
1. ความสามารถ	5	ผู้ที่สามารถเป็นนัก แคสเกมอาชีพต้องมีทักษะในการพูดที่ตลก สร้างอารมณ์ขึ้นได้เท่านั้น	0.79	0.47	คัดเลือกไว้
	11	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องรู้จุดแข็งและข้อจำกัดของตนเองในการแคสเกม	0.95	-0.16	ตัดออก
	27	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีทักษะการแยกแยะคุณภาพของเกมได้ว่าเกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร เพื่อสามารถแนะนำให้ผู้ชมที่กำลังตัดสินใจซื้อเกม	0.17	0.07*	คัดเลือกไว้
	40	ผู้ที่ทำอาชีพแคสเกมต้องสามารถรับแรงกดดันหรือความเครียดได้ดี เพราะต้องรักษายอดผู้ติดตามและสร้างติดตามใหม่อยู่เสมอ	0.90*	0.36	คัดเลือกไว้

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อความที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความ	ดัชนีค่าความ ง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC	ผลการ พิจารณา
2.ความรู้	1	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมี เครื่องมือ (คอมพิวเตอร์, กล้อง, ไมโครโฟน) ในการแคสที่คุณภาพสูง สิ่ง สำคัญคือต้องนำเสนอการแคสเกมของ ตนเองด้วยความสนุกสนาน	0.26	0.12*	คัดเลือกไว้
	35	นักแคสเกมอาชีพที่มีชื่อเสียงแล้วถึงแม้ จะมีรายได้ที่ไม่คงที่ แต่รายได้ในการ แคสเกมแต่ละเดือนจะไม่ลดลงเกิน 30 %	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
	4	แพลตฟอร์มที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในการ สตรีมเกม คือ เว็บไซต์ยูทูบ	0.48	0.38	ตัดออก
	24	ในวงการนักแคสเกมอาชีพการแข่งขัน ไม่สูงมากนักในขณะนี้ เพราะเป็นอาชีพ ใหม่ มีโอกาสในการประสบความสำเร็จ ได้ง่าย	0.60	0.42	ตัดออก
	12	การเป็นนักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้อง มีความรู้เรื่องการตลาด เพียงแค่มี ข้อมูลของเกมที่ต้องการเล่นเป็นสิ่ง สำคัญ (ตัวอย่างการตลาดในที่นี้ หมายถึง การรู้วิธีทำให้ตนเป็นที่รู้จักให้ มากขึ้น)	0.69	0.44	ตัดออก

\*หมายเหตุ ข้อความที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อความที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความ	ดัชนีค่าความ	ค่า	ผลการ
			ง่าย (P <sub>E</sub> )	CITC	พิจารณา
	8	รายได้ส่วนใหญ่ของนักแคสเกมอาชีพ มาจากการโฆษณาของทางช่องที่เป็น พาร์ทเนอร์และสปอนเซอร์ที่มาจาก การโฆษณาสินค้า เช่นจากการลง โฆษณาของทางยูทูป	0.71	0.37	ตัดออก
	39	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องเสียภาษี อากร เพราะเป็นรายได้พิเศษที่ไม่ รวมอยู่ในกฎหมายเงินได้พึงประเมิน ของรัฐ	0.79	0.31	ตัดออก
	20	เกมทุกเกมมีลิขสิทธิ์ เพราะฉะนั้นก่อน ทำการแคสเกมต้องตรวจสอบการ อนุญาต หรือขออนุญาตในการนำเกม มาเพื่อการเผยแพร่จากบริษัทผู้ผลิตเกม ก่อนทุกครั้ง	0.81	0.03	ตัดออก
	18	การจะเป็นนักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้อง เข้าเรียนคณะที่เกี่ยวกับการพัฒนา โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือคณะดิจิทัล มีเดีย	0.83*	0.49	คัดเลือกไว้
	31	การเป็นนักแคสเกมอาชีพสามารถเรียน จบคณะใดก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเรียนจบ ทางด้านคอมพิวเตอร์หรือสื่อมีเดีย	0.86	0.46	ตัดออก

\*หมายเหตุ ข้อความที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อคำถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อคำถาม	ดัชนีค่าความง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC	ผลการ พิจารณา
3. กิจกรรมของ งาน	10	การจะเป็นนักแคสเกมอาชีพ จำเป็นต้องมีการอัปโหลดวีดีโอคลิป หรือเวลาการถ่ายทอดสดการเล่น เกมตามตารางเวลาที่แน่นอน	0.76	0.22	ตัดออก
	13	การเป็นนักแคสเกมที่ประสบ ความสำเร็จไม่จำเป็นต้องมีการตอบ คำถามหรือคอมเม้นกับแฟนคลับ เพียงแค่เล่นเกมให้สนุกและนำ ติดตามเพียงเท่านั้น	0.74	0.47	คัดเลือกไว้
	16	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีการ วางแผนในการแคสเกมของตนเอง อย่างเป็นระบบเพื่อการเพิ่มขึ้นของ จำนวนผู้ติดตาม	0.81	0.10	ตัดออก
		ก่อนทำการแคสเกมไม่จำเป็นต้อง	0.48	0.21	คัดเลือกไว้
	30	เตรียมเนื้อหาในการพูด เพราะจะทำให้ ให้การแคสเกมออกมาไม่เป็น ธรรมชาติ			
	36	นักแคสเกมอาชีพไม่ควรที่จะหยุดอัป โหลดหรือสตรีมการแคสเกมของตน เป็นเวลานาน เพราะจะทำให้จำนวน ผู้ติดตามลดลง	0.90	0.25	ตัดออก

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อความที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความ	ดัชนีค่าความ		ผลการ พิจารณา
			ง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC	
	29	ผู้ที่เริ่มต้นทำอาชีพแคสเกมไม่ จำเป็นต้องอัฟโพลดหรือสตรีมวิดีโอการ เล่นเกมของตัวเองบ่อยมากนัก เพราะ ยังมีผู้ติดตามจำนวนน้อย เช่น อัฟโพลด วิดีโอหรือสตรีมเกมเดือนละครั้ง	0.74	0.46	คัดเลือกไว้
4. บริบทของงาน	2	นักแคสเกมและนักกีฬาอีสปอร์ตมีการ ทำงานที่เหมือนกัน	0.76	0.25	คัดเลือกไว้
	3	นักแคสเกมอาชีพควรมุ่งเน้นไปการโปร โมทตัวเองเพียงอย่างเดียวมากกว่า การสร้างสัมพันธ์กับนักแคสเกมคนอื่น ในแพลตฟอร์มเดียวกัน	0.79	0.43	ตัดออก
	14	นักแคสเกมอาชีพไม่มีเส้นแบ่งการ ทำงาน (แคสเกม) และเวลาพักผ่อนที่ ชัดเจน เพราะ สามารถเข้าถึง อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์สื่อสารได้ง่าย ทำให้รู้สึกว่าจะต้องทำงานตลอดเวลา	0.55	-0.15	ตัดออก
	15	นักแคสเกมอาชีพมักจะทำงานคนเดียว ไม่จำเป็นต้องมีการทำงานเป็นทีม	0.76	0.66	ตัดออก
	17	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีการ สร้างคอนเนคชันกับนักแคสเกมคนอื่น เพราะการมีชื่อเสียงในอาชีพนักแคสเก มคือการแข่งขัน	0.79	0.60	คัดเลือกไว้

\*หมายเหตุ ข้อความที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อความที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อความ	ดัชนีค่าความ	ค่า	ผลการ
			ง่าย (P <sub>E</sub> )	CITC	พิจารณา
	32	การเป็นนักแคสเกมอาชีพไม่แตกต่าง จากการเล่นเกมทั่วไป เพียงแต่เล่นเกม ให้ผู้ชมทางออนไลน์ดูเท่านั้น	0.57	0.25	คัดเลือกไว้
	38	นักแคสเกมอาชีพจะมีความมั่นคงทาง อาชีพได้เมื่อมีผู้ติดตามจำนวน 100,000 คนขึ้นไป	0.57	-0.06	ตัดออก
5. ลักษณะการ ทำงาน	6	นักแคสเกมอาชีพที่ประสบความสำเร็จ ส่วนใหญ่มักมีคาเรกเตอร์ที่มีความ เฉพาะเป็นของตนเอง	0.95	0.24	ตัดออก
	7	อาชีพนักแคสเกมมีการทำงานที่ยืดหยุ่น สามารถจัดสรรเวลาการแคสเกมเองได้	0.88	-0.23	ตัดออก
	9	การเป็นนักแคสเกมอาชีพที่ประสบ ความสำเร็จต้องมุ่งมั่นสร้างยอด ผู้ติดตามเป็นหัวใจหลักตั้งแต่ช่วง เริ่มต้นของการสร้างช่องของตนเอง	0.45	0.22	คัดเลือกไว้
	21	ผู้ที่มีบุคลิกเป็นคนเก็บตัวสามารถเป็น นักแคสเกมอาชีพที่มียอดผู้ติดตามสูงได้ ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง เพราะยึด หลักการเป็นตัวของตัวเอง	0.38	0.44	คัดเลือกไว้

\*หมายเหตุ ข้อความที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อคำถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อคำถาม	ดัชนีค่าความ ง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC	ผลการ พิจารณา
	33	นักแคสเกมอาชีพควรมีความยืดหยุ่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่ คาดคิดได้เป็นอย่างดีระหว่างการ ถ่ายทอดสดในการแคสเกม	0.90	0.40	ตัดออก
	34	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องเป็นคนที่มี ความมั่นใจในตนเอง ทั้งการพูด และ การแสดงออก ไม่เขินอาย	0.88*	0.39	คัดเลือกไว้
6. ความสนใจ	25	ผู้ที่เหมาะกับอาชีพนักแคสเกมต้องรัก อิสระในการทำงาน เช่น สามารถทำให้ งานเสร็จจุล่งได้โดยไม่ต้องได้รับ คำสั่งจากหัวหน้า	0.67	-0.26	ตัดออก
	26	การเป็นนักแคสเกมอาชีพ จะมี ช่วงเวลาทำงานที่สนุกสนานอยู่เสมอ เพราะการเล่นเกมเป็นเรื่องสนุก	0.33	0.36	คัดเลือกไว้
	37	ผู้ที่เลือกเป็นนักแคสเกมอาชีพส่วนหนึ่ง เพราะไม่ต้องการทำงานที่เป็นลักษณะ ของการทำงานออฟฟิศหรืองานเอกสาร	0.52	0.03	ตัดออก

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม



ตารางที่ 1 แจกแจงค่าดัชนีความยากง่ายและค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของแบบวัดของข้อคำถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรกจำนวน 40 ข้อ (N = 40) (ต่อ)

7 องค์ประกอบ ข้อมูลทางอาชีพ	ข้อที่	ข้อคำถาม	ดัชนีค่าความ		ผลการ พิจารณา
			ง่าย (P <sub>E</sub> )	ค่า CITC	
7. ทักษะ	19	การเป็นนักแคสเกมมืออาชีพต้องมี ความรู้ทางด้านตัดต่อโปรแกรมวิดีโอ	0.36	-0.02	ตัดออก
	22	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีความรู้ ภาษาอังกฤษ เข้าใจความหมายของ ข้อความที่เกมต้องการสื่อสาร เพราะ เกมส่วนใหญ่มีการใช้ภาษาเป็น ภาษาอังกฤษ	0.38	0.56	คัดเลือกไว้
	23	นักแคสเกมอาชีพต้องมีทักษะการ จัดสรรเวลาได้เป็นอย่างดี เพราะการ ทำงานมีหลายส่วน เช่น การอัดวิดีโอ การตัดต่อ การศึกษาเกมและการตอบ คำถามจากคนดู	0.93	0.16*	คัดเลือกไว้
	28	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีทักษะ ทางสังคมมากนัก เพราะการแคสเกม เป็นการทำงานคนเดียวไม่จำเป็นต้อง สื่อสารกับใคร	0.76	0.58	คัดเลือกไว้

แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม  $\alpha = .79$

\*หมายเหตุ ข้อคำถามที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์แต่ถูกคัดเลือกไว้สำหรับแบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

จากการแสดงผลจากตารางที่ 1 มีข้อความที่ไม่ผ่านเงื่อนไขเกณฑ์การคัดเลือก แต่ผู้วิจัยยังคงคัดเลือกข้อความดังกล่าวไว้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถอธิบายได้ดังนี้

องค์ประกอบ	ข้อที่	เหตุผลในการคัดเลือกข้อความ
1.ความสามารถ	27	ค่า CITC หรือค่าคะแนนความสัมพันธ์ของข้อความมีค่าต่ำกว่าค่ายอมรับ ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้ เนื่องจากเป็นข้อความที่ช่วยให้ผู้ตอบได้ทราบถึงทักษะในการแยกแยะคุณภาพของเกมว่า ไม่ได้เป็นทักษะที่จำเป็นมากนักในการแคสเกม เนื่องจากผู้ที่ติดตามการแคสเกมส่วนใหญ่ติดตามการเอนเตอร์เทนของผู้แคสมากกว่า และความพึงพอใจในเกมขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคลและประเภทของเกม que ผู้เล่นชื่นชอบ
	40	ค่าดัชนีความง่ายอยู่ในเกณฑ์ที่ง่ายมาก ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้ เนื่องจากเป็นข้อความที่ช่วยให้ผู้ตอบได้ทราบถึงข้อจำกัดหรือข้อดีของอาชีพนักแคสเกมว่าเป็นอาชีพที่มีความเครียดแม้ว่าภาพลักษณ์ดูเป็นอาชีพที่สนุกสนาน
2.ความรู้	1	มีค่า CITC ต่ำกว่าค่ายอมรับ ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้ เนื่องจากเป็นข้อความที่มีความตรงเชิงเนื้อหาเกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือเฉพาะสำหรับอาชีพนักแคสเกม
	18	มีค่าดัชนีความง่ายอยู่ในเกณฑ์ที่ง่ายมาก ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้ เนื่องจาก เป็นข้อความด้านการศึกษาต่อที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายควรทราบ และเป็นข้อความที่ควรมีในองค์ประกอบความรู้เพื่อความตรงเชิงเนื้อหา
5.ลักษณะการทำงาน	34	มีค่าดัชนีความง่ายอยู่ในเกณฑ์ที่ง่ายมาก ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้เนื่องจากเป็นข้อที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้ที่ทำอาชีพนักแคสเกมที่มีผู้สงสัย
7.ทักษะ	23	มีค่า CITC ไม่ผ่านเงื่อนไขยอมรับ ผู้วิจัยและนักแคสเกม 2 ท่าน เห็นตรงกันว่าให้คัดเลือกข้อความนี้ไว้ เนื่องจากเป็นทักษะการจัดการด้านเวลาซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับอาชีพนักแคสเกม que ผู้ตอบควรทราบ

## ภาคผนวก จ

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ขอให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่ตรงกับตนเองมากที่สุด และเติมข้อความในช่องว่าง

1. ชื่อนามสมมติ.....
2. เพศ  ชาย  หญิง  อื่น ๆ
3. อายุ (ขณะทำแบบสอบถาม) ..... ปี
4. ระดับการศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน มัธยมศึกษาปีที่ .....
5. เหตุผลที่สนใจในอาชีพนักแคสเกม  
.....

## ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ตนเองทางอาชีพ (ตัวอย่าง)

ขอให้นักเรียนอ่านแต่ละข้อความ และคิดว่าแต่ละข้อความอธิบายลักษณะของนักเรียนได้มากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง  ที่ตรงกับนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	แต่ละข้อความอธิบายลักษณะของนักเรียนได้มากน้อยเพียงใด	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	<b>ฉันแน่ใจฉันสนใจ</b> อาชีพนักแคสเกม?	ฉันไม่แน่ใจเลย <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 25% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 50% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 75% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ 100% <input type="checkbox"/>
2	<b>ฉันมีความคิดที่ชัดเจน</b> เกี่ยวกับอาชีพนักแคสเกม	ฉันมีความคิดที่ไม่ชัดเจนเลย <input type="checkbox"/>	ฉันมีความคิดที่ค่อนข้างไม่ชัดเจน <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันมีความคิดที่ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน <input type="checkbox"/>	ฉันมีความคิดที่ค่อนข้างชัดเจน <input type="checkbox"/>	ฉันมีความคิดที่ชัดเจน <input type="checkbox"/>
3	<b>ฉันรู้ตัวว่าฉันอยาก</b> จะเป็นนักแคสเกมอาชีพ	ฉันไม่รู้ตัวเลย <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างไม่รู้ตัว <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างรู้ตัว <input type="checkbox"/>	ฉันรู้ตัว <input type="checkbox"/>

ข้อ	แต่ละข้อความอธิบายลักษณะของนักเรียนได้มากน้อยเพียงใด	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4	<b>ฉันมีปัญหา</b> กับการตอบคำถามที่ว่า “คุณเป็นคนอย่างไร?”	ฉันมีปัญหา <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างมีปัญหา <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันมีปัญหาหรือไม่มีปัญหา <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างไม่มีปัญหา <input type="checkbox"/>	ฉันไม่มีปัญหาเลย <input type="checkbox"/>
5	<b>ฉันตัดสินใจได้ว่าฉันเหมาะ</b> กับอาชีพนักแคสเกม	ฉันตัดสินใจไม่ได้ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างตัดสินใจไม่ได้ <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันตัดสินใจได้หรือตัดสินใจไม่ได้ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างตัดสินใจได้ <input type="checkbox"/>	ฉันตัดสินใจได้ <input type="checkbox"/>
6	<b>ฉันมั่นใจว่าอาชีพนักแคสเกมเหมาะสม</b> กับฉันในด้านต่างๆ เช่น บุคลิกภาพ ความสนใจของฉัน เป็นต้น	ฉันไม่มั่นใจเลย <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างไม่มั่นใจ <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันมั่นใจหรือไม่มั่นใจ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างมั่นใจ <input type="checkbox"/>	ฉันมั่นใจ <input type="checkbox"/>
7	ฉันคิดว่าเมื่อถึงเวลาที่ฉันต้องเลือกว่าจะทำอาชีพนักแคสเกมหรือไม่ สุดท้ายแล้ว <b>ฉันตัดสินใจได้</b> จริงๆ ว่านักแคสเกมเป็นอาชีพที่ฉันต้องการทำ	ฉันตัดสินใจไม่ได้เลยจริงๆ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างตัดสินใจไม่ได้จริงๆ <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันตัดสินใจได้หรือตัดสินใจไม่ได้ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างตัดสินใจได้ <input type="checkbox"/>	ฉันตัดสินใจได้จริงๆ <input type="checkbox"/>
8	<b>ฉันตระหนักเป็นอย่างดีถึงสิ่งที่ฉันให้คุณค่า</b> ในอาชีพนักแคสเกม ดังนั้นหากให้ฉันตัดสินใจเลือกทำอาชีพนักแคสเกมในตอนนี้ ฉันสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพนี้ได้ทันที	ฉันไม่ตระหนัก <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างไม่ตระหนัก <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันตระหนักหรือไม่ตระหนัก <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างตระหนัก <input type="checkbox"/>	ฉันตระหนักเป็นอย่างดี <input type="checkbox"/>
9	<b>ฉันสามารถบอกได้</b> อย่างง่ายดายว่าอาชีพนักแคสเกมเป็นอาชีพที่ฉันพอใจ	ฉันไม่สามารถบอกได้ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างไม่สามารถบอกได้ <input type="checkbox"/>	ฉันไม่แน่ใจว่าฉันสามารถบอกได้หรือไม่ได้ <input type="checkbox"/>	ฉันค่อนข้างจะบอกได้ <input type="checkbox"/>	ฉันสามารถบอกได้ <input type="checkbox"/>
10	<b>ฉันแน่ใจ</b> ว่าสภาพแวดล้อมการทำงานของนักแคสเกมเป็นสภาพแวดล้อมที่ทำให้ฉันมีความสุขกับการทำงาน	ฉันไม่แน่ใจเลย <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 25% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 50% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ ประมาณ 75% <input type="checkbox"/>	ฉันแน่ใจ 100% <input type="checkbox"/>

### ตอนที่ 3 แบบทดสอบเกี่ยวกับความแน่ใจทางอาชีพ

ขอให้นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ และเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง  ระหว่าง “ฉันต้องการ” หรือ “ฉันไม่ต้องการ” และ “สนใจทำ” หรือ “ไม่สนใจทำ” ที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด

จากนั้นขอให้นักเรียนคิดว่าเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง  ที่ตรงกับนักเรียนมากที่สุด

ข้อ	นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)	ไม่เห็นด้วย (2)	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย (3)	ค่อนข้างเห็นด้วย (4)	เห็นด้วย (5)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (6)
1	ฉันแน่ใจว่าอาชีพนักแคสเกมคืออาชีพที่ <input type="checkbox"/> ฉันต้องการ ทำหลังเรียนจบ <input type="checkbox"/> ฉันไม่ต้องการ ทำหลังเรียนจบ						
2	<input type="checkbox"/> ฉันต้องการ ที่จะทำอาชีพนักแคสเกมอย่างแน่นอน <input type="checkbox"/> ฉันไม่ต้องการ ที่จะทำอาชีพนักแคสเกมอย่างแน่นอน						

#### ตอนที่ 4 แบบวัดความรู้ทางอาชีพนักแคสเกม

ขอให้นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ และเลือกตอบระหว่างเป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริง โดยทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องที่นักเรียนเลือก

ข้อ	ข้อความนี้เป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริง	เป็นความจริง	ไม่เป็นความจริง
1	ผู้ที่สามารถเป็นนักแคสเกมอาชีพต้องมีทักษะในการพูดที่ตลก สร้างอารมณ์ขันได้เท่านั้น		
2	นักแคสเกมอาชีพจำเป็นต้องมีทักษะการแยกแยะคุณภาพของเกมได้ว่าเกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร เพื่อสามารถแนะนำให้กับผู้ชมที่กำลังตัดสินใจซื้อเกม		
3	ผู้ที่ทำอาชีพแคสเกมต้องสามารถรับแรงกดดันหรือความเครียดได้ดี เพราะต้องรักษายอดผู้ติดตามและสร้างติดตามใหม่อยู่เสมอ		
4	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีเครื่องมือ (คอมพิวเตอร์, กล้อง, ไมโครโฟน) ในการแคสที่คุณภาพสูง สิ่งสำคัญคือต้องนำเสนอการแคสเกมของตนเองด้วยความสนุกสนาน		
5	นักแคสเกมอาชีพที่มีชื่อเสียงแล้วถึงแม้จะมีรายได้ที่ไม่คงที่ แต่รายได้ในการแคสเกมแต่ละเดือนจะไม่ลดลงเกิน 30 %		
6	ผู้ที่มีบุคลิกเป็นคนเก็บตัวสามารถเป็นนักแคสเกมอาชีพที่มียอดผู้ติดตามสูงได้ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงขอเพียงให้เล่นเกมได้เก่งเท่านั้น		
7	การเป็นนักแคสเกมที่ประสบความสำเร็จไม่จำเป็นต้องมีการตอบคำถามหรือคอมเม้นท์กับแฟนคลับเพียงแค່เล่นเกมให้สนุกและน่าติดตามเพียงเท่านั้น		
8	ก่อนทำการแคสเกมไม่จำเป็นต้องเตรียมเนื้อหาในการพูด เพราะจะทำให้การแคสเกมออกมาไม่เป็นธรรมชาติ		
9	ผู้ที่เริ่มต้นทำอาชีพแคสเกมไม่จำเป็นต้องอัฟโพลด์หรือสตรีมวิดีโอการเล่นเกมที่ตัวเองบ่อยมากนักเพราะยังมีผู้ติดตามจำนวนน้อย เช่น อัฟโพลด์วิดีโอหรือสตรีมเกมเดือนละครั้ง		
10	นักแคสเกมและนักกีฬาอีสปอร์ตมีการทำงานที่เหมือนกัน		
11	นักแคสเกมอาชีพไม่จำเป็นต้องมีการสร้างคอนเนกชันกับนักแคสเกมคนอื่น เพราะการมีชื่อเสียงในอาชีพนักแคสเกมคือการแข่งขัน		

บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## บรรณานุกรม

- Abdulwahed, M., & Nagy, Z. K. (2009). Applying Kolb's Experiential Learning Cycle for laboratory education. *Journal of Engineering Education*, 283–294.
- Agarwal, P. K., D'Antonio, L., Roediger III, H. L., McDermott, K. B., & McDaniel, M. A. (2014). Classroom-based programs of retrieval practice reduce middle school and high school students' test anxiety. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 3(3), 131-139.
- Amir, T., & Gati, I. (2006). Facets of career decision-making difficulties. *British Journal of Guidance & Counselling*, 34(4), 483-503.
- Andersen, P., & Vandehey, M. (2011). *Career counseling and development in a global economy*. Cengage Learning.
- Arnold, J., & Masterson, A. (1987). Self-concept certainty, career exploration and readiness for career decision-making amongst undergraduate students. *British Journal of Guidance & Counselling*, 15(1), 92-96.
- Baker, H. E. (2002). Reducing adolescent career indecision: The ASVAB career exploration program. *The Career Development Quarterly*, 50(4), 359-370.
- Bandura, A., Lipsher, D. H., & Miller, P. E. (1960). Psychotherapists approach-avoidance reactions to patients' expressions of hostility. *Journal of Consulting Psychology*, 24(1), 1.
- Barrett, T. C., & Tinsley, H. E. (1977). Vocational self-concept crystallization and vocational indecision. *Journal of Counseling Psychology*, 24(4), 301–307.  
doi:10.1037/0022-0167.24.4.301



- Barrett, T. C., & Tinsley, H. E. A. (1977a). Measuring vocational selfconcept crystallization. *Journal of Vocational Behavior*, 11, 305–313.
- Barrett, T. C., & Tinsley, H. E. A. (1977b). Vocational self-concept crystallization and vocational indecision. *Journal of Counseling Psychology*, 24, 301–307.
- Brott, P. E. (2004). Constructivist assessment in career counseling. *Journal of Career Development*, 30, 189–200. doi:10.1023/B:JOCD.0000015539.21158.53
- Brown, S. D., & Lent, R. W. (Eds.). (2013). *Career development and counseling: Putting theory and research to work*. John Wiley & Sons.
- Burns, G. N., Morris, M. B., Rousseau, N., & Taylor, J. (2013). Personality, interests, and career indecision: a multidimensional perspective. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(10), 2090-2099
- Chapman, J. ( 2019, Auguts 5). *Gaming – Athletes vs Entertainers*. Gaming street.  
<https://gamingstreet.com/gaming-athletes-vs-entertainers/>
- Cho, C., & Gao, F. H. (2009). Reflections on a job-shadowing experience. *Cataloging & Classification Quarterly*, 47(8), 749-759.
- Creed, P. A., & Patton, W. (2003). Differences in career attitude and career knowledge for high school students with and without paid work experience. *International Journal for Educational and Vocational Guidance*, 3(1), 21-33.
- David, A., Wyrick, P., & Hilsen, L. (2002). *Using Kolb’s cycle to round out learning*. In Paper presented at the Proceedings of the 2002 American Society for Engineering Education Annual Conference.

- Esters, L. T. (2008). Influence of Career Exploration Process Behaviors on Agriculture Students' Level of Career Certainty. *Journal of Agricultural Education, 49*(3), 23-33.
- Fagan Kaylee. (2018, Mar 17). We asked famous YouTubers what it's actually like to play video games for a living — here are all the perks and drawbacks that come with the job. Businessinsider.  
<https://www.businessinsider.com/youtube-twitch-video-games-gaming-career-what-its-actually-like-2018-3>
- Feldman, D. C. (Ed.). (2002). *Work careers: A developmental perspective* (Vol. 9). Pfeiffer.
- Fodor, M., & Jaeckel, K. (2018). What does it take to have a successful career through the eyes of generation Z-based on the results of a primary qualitative research. *International Journal on Lifelong Education and Leadership, 4*(1), 1-7.
- Fouad, N., Cotter, E. W., & Kantamneni, N. (2009). The effectiveness of a career decision-making course. *Journal of Career Assessment, 17*(3), 338-347.
- Fougner, M., & Horntvedt, T. (2011). Students' reflections on shadowing interprofessional teamwork: a Norwegian case study. *Journal of interprofessional care, 25*(1), 33-38
- Hammer, D. (1996). More than misconceptions: Multiple perspectives on student knowledge and reasoning, and an appropriate role for education research. *American journal of physics, 64*(10), 1316-1325.

- Hirschi, A., & Läge, D. (2007). The relation of secondary students' career-choice readiness to a six-phase model of career decision making. *Journal of Career Development, 34*(2), 164-191.
- Hodkinson, P. (1995). How young people make career decisions. *Education+ Training, 37*(8), 3-8.
- Hughes, S., Lyddy, F., & Lambe, S. (2013). Misconceptions about psychological science: A review. *Psychology Learning & Teaching, 12*(1), 20-31.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch. *Information, Communication & Society, 22*(3), 336-351.
- Kaylee Fagan. (2018). "We asked famous YouTubers what it's actually like to play video games for a living — here are all the perks and drawbacks that come with the job". *Business insider Retrieved from <https://www.businessinsider.com/youtube-twitch-video-games-gaming-career-what-its-actually-like-2018-3>*
- Kolb, A.Y., and D.A. Kolb. 2009a. *Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education, and development*. In *The SAGE handbook of management learning, education and development*, ed. S.J. Armstrong and C.V. Fukami. London: Sage.
- Kolb, D. A. (1984). *Experimental learning: Experience as the source of learning and development*. Enlewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). *Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development*. *The SAGE handbook of management learning, education and development, 42*, 68.

- Kolb, A.Y., and D.A. Kolb. 2009a. Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education, and development. In *The SAGE handbook of management learning, education and development*, ed. S.J. Armstrong and C.V. Fukami. London: Sage.
- Konak, A., Clark, T. K., & Nasereddin, M. (2014). Using Kolb's Experiential Learning Cycle to improve student learning in virtual computer laboratories. *Computers & Education, 72*, 11-22.
- Kohen, A. I., & Breinich, S. C. (1975). Knowledge of the world of work: a test of occupational information for young men. *Journal of Vocational Behavior, 6*(1), 133-144.
- Kosine, N., & Lewis, M. (2008). Growth and exploration: Career development theory and programs of study. *Career and Technical Education Research, 33*(3), 227-243.
- Kowalski, P., & Taylor, A. K. (2009). The effect of refuting misconceptions in the introductory psychology class. *Teaching of Psychology, 36*, 153-159.
- Kulturel-Konak, S., D'Allegro, M. L., & Dickinson, S. (2011). *Review of gender differences in learning styles: suggestions for STEM education*. *Contemporary Issues in Education Research, 4*(3), 9-18
- Kumar, S., & Bhandarker, A. (2017). Experiential learning and its relevance in business school curriculum. In *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference* (Vol. 44, No. 1).

- Landine, J. R. (2016). The Relationship Between Vocational Self-Concept Crystallization, Ego-Identity Status, and Occupational Indecision, as Mediated by Rational or Experiential Processing. *Canadian Journal of Counselling and Psychotherapy/Revue canadienne de counseling et de psychothérapie*, 50(1).
- Lin, J. H. T., Bowman, N., Lin, S. F., & Chen, Y. S. (2019). Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. *Entertainment Computing*, 31, 100309.
- Lunneborg, P. W. (1975). Interest differentiation in high school and vocational indecision in college. *Journal of Vocational Behavior*, 7(3), 297-303.
- McDonald, S. (2005). Studying actions in context: a qualitative shadowing method for organizational research. *Qualitative research*, 5(4), 455-473.
- Oswald, G. R., Alderman, L. A., & Willmering, P. (2017). Short-term job shadowing experience benefits for undergraduate rehabilitation students. *The Australian Journal of Rehabilitation Counselling*, 23(2), 79-89.
- Neira, L., Castañeda, E., & Torres, C. (2020, August). Use of Virtual Reality in the Nursing School's Toco-Surgery Teaching Process. In *International Conference on Human Interaction and Emerging Technologies* (pp. 202-208). Springer, Cham.
- Patton, W., & Creed, P. A. (2001). Developmental issues in career maturity and career decision status. *The Career Development Quarterly*, 49(4), 336-351.
- Pesch, K. M. (2014). Occupational knowledge in college students: Examining relations to career certainty, career decision-making self-efficacy, and interest congruence.

- Prawitasari, G. (2018). The Influence of Generations on Career Choice (Social Cognitive Career Theory Perspective). *Konselor, 7(1), 15-20*.
- Robinson, L., Smith, M. (2019, October n.d.). *Depression in Older Adults: Signs, Symptoms, Treatment*. Help Guide.  
<https://www.helpguide.org/articles/depression/depression-in-older-adults.htm>
- Rowland, K. D. (2004). Career decision-making skills of high school students in the Bahamas. *Journal of Career Development, 31(1), 1-13*.
- Salkind, N. J. (2010). *Encyclopedia of research design*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications
- Schadl, B., Sheppard, S., & Chen, H. (2017, January). Career Certainty: Differences Between Career Certain and Uncertain Engineering Students. *In Proceedings of the American Society for Engineering Education Annual Conference, June 25-28. Columbus*
- Schroth, H. (2019). Are you ready for Gen Z in the workplace?. *California Management Review, 61(3), 5-18*.
- Schunk, D. H. (1989). Social cognitive theory and self-regulated learning. In *Self-regulated learning and academic achievement* (pp. 83-110). Springer, New York, NY.
- Sharf, R. S. (2016). *Applying career development theory to counseling*. Nelson Education.

- Singh, R., & Greenhaus, J. H. (2004). The relation between career decision-making strategies and person–job fit: A study of job changers. *Journal of Vocational Behavior, 64*(1), 198–22
- Streiner, D. L. (2003). Starting at the beginning: an introduction to coefficient alpha and internal consistency. *Journal of personality assessment, 80*(1), 99–103.  
doi : 10.1207/S15327752JPA8001\_18.
- Super, D. E. (1984). Career and life development. In D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career choice and development* (pp. 192–234). San Francisco: Jossey-Bass.
- Taylor, A. K., & Kowalski, P. (2014). Student misconceptions: Where do they come from and what can we do? In V. A. Benassi, C. E. Overson, & C. M. Hakala (Eds.), *Applying science of learning in education: Infusing psychological science into the curriculum* (p. 259–273). Society for the Teaching of Psychology.
- Taylor, K. M., & Betz, N. E. (1983). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of vocational behavior, 22*(1), 63-81
- Taylor, M. S. (1985). The roles of occupational knowledge and vocational self-concept crystallization in students’ school-to-work transition. *Journal of Counseling Psychology, 32*(4), 539–550.
- Teresa L. Morisi, “Teen Labor Force Participation before and after the Great Recession and Beyond,” *Monthly Labor Review* (February 2017),  
doi:10.21916/mlr.2017.5
- The University of British Columbia. (2017, February). *STUDENT MISCONCEPTIONS: WHERE DO THEY COME FROM AND WHAT CAN WE DO?*. Retrived 25 August 2020 from  
<https://isotl.sites.olt.ubc.ca/files/2017/02/student-misconceptions.pdf>

- Tiel Groenestege, R. (2012). Examining and revising the vocational rating scale using principal component analysis and mokken scale analysis (*Master's thesis, University of Twente*).
- U.S. Department of Labor. (2020). Occupational Information Network (O\*NET). Retrieved 3 November, 2019, from <https://www.doleta.gov/programs/onet/>
- Visher, M. G., Bhandari, R., & Medrich, E. (2004). High school career exploration programs: Do they work?. *Phi Delta Kappan*, 86(2), 135-138.
- Watkins, K. M. (1990). *Correlations Between Ego Identity Development and Career Development*.
- Weng, Q., & McElroy, J. C. (2010). Vocational self-concept crystallization as a mediator of the relationship between career self-management and job decision effectiveness. *Journal of Vocational Behavior*, 76(2), 234-243.
- Youtube (2020). *TeamGarryMovieThai*. Retrieved March 20, 2020, from <https://www.youtube.com/user/TeamGarryMovieThai>
- Zunker, V. (2011). *Career counseling: A holistic approach*. Nelson Education.
- กรมสุขภาพจิต, (29 พฤศจิกายน 2562). กรมสุขภาพจิตแนะผู้สูงวัยไทยเตรียมพร้อมก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ เน้นดูแลร่างกาย จิตใจ และสังคม. จาก <http://www.prdmh.com>
- กรุงเทพธุรกิจ. (12 กันยายน 2561). เจน Z เมินสายวิทย์-วิศวะ เรียนหนัก-รายได้ไม่คุ้ม. *กรุงเทพธุรกิจ*, ค้นเมื่อ 15 มีนาคม, 2562, จาก <http://inews.bangkokbiznews.com/read/344575>
- ณัฐนันท์ มั่นคง. (2554). *ความสัมพันธ์ระหว่างการสำรวจอาชีพและความแน่ใจทางอาชีพในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโดยมีอุปสรรคในการตัดสินใจเกี่ยวกับอาชีพเป็นตัวแปรควบคุม*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



บุรชาติ ศิริเป็ง. (2561). การพัฒนาแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทย  
เพื่อวินิจฉัยความบกพร่องทางการเรียน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาในสังกัด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2561, กุมภาพันธ์ 25). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรม  
ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561.

<https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2018.html>

โรงพยาบาลจุฬารณณ์. (2563.). โรคอัลไซเมอร์ Alzheimer. จาก

<http://www.chulabhornhospital.com/page.php?name=589>



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว โสดารัตน์ รัตนโชติชัยฤทธิ์
สถานที่เกิด	เชียงใหม่, ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	เทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน
ที่อยู่ปัจจุบัน	หมู่บ้านเกษราคลาสสิกโฮม เลขที่ 410 ซอย16 ถ.เสรีไทย (8/12) เขตคันนายาว จังหวัดกรุงเทพมหานคร



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY