



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

A Study of Industrial Education Student's Behaviors on Playing
Computer Game, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทงศักดิ์ โสวัจสสตากุล

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 142702
รับเดือน.ปี 23 พ.ค. 2559

12780431
b.....
i.....

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2556
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้บริหาร คณาจารย์ และนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลและเป็นกลุ่มประชากรในการตอบแบบสอบถาม คุณประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่กรุณาให้ทุนสนับสนุนในการทำวิจัย และขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมเกี่ยวกับการทำวิจัย ซึ่งผลวิจัยที่ได้จะนำไปช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังต่อไป

ผศ.ดร.ทงศ์ศักดิ์ โสวจิตต์สกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่องวิจัย : การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้วิจัย : ผศ.ดร.ทงศักดิ์ โสวัจัสสตากุล
สถาบัน : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปี พ.ศ. : 2556

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ และสาขาวิชา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จำนวน 320 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่โดยวิธีของ Scheffe' ซึ่งได้ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
2. นักศึกษาที่มีเพศและสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Research Title : A Study of Industrial Education Student's Behaviors on Playing Computer Game, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

Researcher : Assist Prof. Dr.Thanongsak Sovajassatakul

Institute : King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

Year : 2015

ABSTRACT

The purposes of this study were to study and compare student's behaviors on playing computer games at King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang by sex and major of study. The sample of 320 students obtained by means of Stratified Random Sampling was used as a subject in this study. The research instrument used to collect the data was a Five-Point Likert Scale questionnaire. The data were statistically analyzed by means of mean, standard deviation, t-test, One-Way ANOVA and multiple comparison of Scheffe' s method. Results were as follows:

1. Overall, Students' behaviors on playing computer game were at the moderate levels.
2. There were no statistically significant differences at .05 in behaviors between students who differ from each other in terms of sex and major of study.

สารบัญ

หน้า

กิตติกรรมประกาศ.....	I
บทคัดย่อ.....	II
ABSTRACT.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI

บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	3
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.....	5
2.2 พฤติกรรม.....	6
2.3 คอมพิวเตอร์.....	10
2.5 เกมคอมพิวเตอร์.....	12
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	19
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	19
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	20
3.3 วิธีสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	20
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	21
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	21
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา IV จะต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	24
ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	24
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.....	26
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	35
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	35
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	39
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	40
บรรณานุกรม.....	41
แบบสอบถาม.....	46
ข้อมูลประวัติผู้วิจัย.....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา v ะต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

4.1	แสดงจำนวน ร้อยละ และข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	24
4.2	ร้อยละ และลำดับที่พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้านความรู้ เกี่ยวกับเกมนคอมพิวเตอร์.....	26
4.3	ร้อยละ และลำดับที่พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้านประเภทของ เกมนคอมพิวเตอร์.....	28
4.4	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน.....	29
4.5	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน.....	29
4.6	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านเสริมสร้างทักษะ.....	30
4.7	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์.....	30
4.8	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ.....	31
4.9	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามสาขาวิชา.....	32
4.10	เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามสาขาวิชา ด้านที่แตกต่างกัน.....	33

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันนี้ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในทุกๆด้าน คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต โดยใช้ในการทำงาน ติดต่อสื่อสาร เพื่อความบันเทิงและค้นคว้าข้อมูล เกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงอีกสิ่งหนึ่งที่มีมาพร้อมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้ถูกพัฒนาให้มีความหลากหลาย จากเดิมที่เกมคอมพิวเตอร์มีราคาแพง และมีขนาดใหญ่ ไม่สามารถใช้พกพาได้อย่างสะดวก แต่ในปัจจุบันนี้ผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาให้ตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ในตลาดมีรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่าย ที่มีทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และเกมคอนโซล เช่น เครื่อง Play Station, X BOX และ Game Cube รวมทั้งเครื่องเล่นเกมแบบพกพาที่ผู้เล่นสามารถพาดัดตัวไปได้ เช่น Ipad, PSP, Game Boy, และ Nintendo DS เกมบนโทรศัพท์มือถือต่างๆ เป็นต้น

เกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจหลักอย่างหนึ่งทางคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถทำรายได้อย่างมหาศาลให้กับบริษัทผู้ผลิตโดยมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ มีการส่งเสริมการขาย และทำให้ผู้เล่นมีความอยากที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น เพราะเกมมีความเสมือนจริง เช่น ภาพ กราฟฟิกที่สวยงาม ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมมีความหลงใหล และใช้พูดคุยกันในกลุ่มวัยรุ่น ดังนั้นเด็กคนไหนที่ไม่สามารถคุยเรื่องเกมกับเพื่อนได้ ก็ไม่สามารถเข้ากลุ่มเพื่อนได้ แต่ถ้าได้เล่นก็จะพูดคุยที่ถนัดกัน และอวดอ้างความเก่งของตนเอง อย่างไรก็ตามเด็กไทยจำนวนไม่น้อยกลายเป็นเด็กหมกมุ่นติดการเล่นเกม ไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่สนใจการเรียน ตัดขาดจากโลกภายนอก ถ้าไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกกระวนกระวายใจ นอนไม่หลับและกลายเป็นเด็กที่มีอารมณ์ก้าวร้าว นอกจากนี้โทษจากการเล่นเกมยังส่งผลกระทบต่อสังคม หรือทักษะทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนที่มาแย่งตัวเองเล่นเป็นศัตรูของความสนุกสนาน ไม่อยากคบเพื่อน หรืออยากคบเพื่อนแต่เข้าหาเพื่อนไม่เป็น เพราะขาดทักษะทางสังคมเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์กลายเป็นอีกคนหนึ่งปกปิดนิสัยและตัวตนที่แท้จริงของตนเองไว้” (นาวัน สมประสงค์, 2549) [Online] ดังนั้นเกมคอมพิวเตอร์จึงเปรียบเสมือนกับดาบสองคม ซึ่งเป็นทั้งผลดีและผลเสียกับสังคมของนักศึกษาในปัจจุบัน

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเป็นส่วนหนึ่งของสถาบัน โดยมีเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตทางด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ที่มีความรู้ทางวิชาการที่ดี มีความสามารถทางเทคโนโลยี รวมทั้งมีคุณธรรมและจริยธรรมสูง โดยมีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการเรียนการสอนและให้บริการแก่นักศึกษาในการค้นคว้าข้อมูลทั้งจากภายในประเทศ และต่างประเทศได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตราที่ 66 “ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างตลอดชีวิต” แต่ถ้านักศึกษามีพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ผิดวัตถุประสงค์โดยใช้เพื่อการเล่นเกมนั้นปริมาณที่มากเกินไป เช่น เล่นติดต่อกันเป็นเวลานานๆ อาจส่งผลให้เกิดผลกระทบในด้านต่างๆ เช่น ด้านผลการเรียนลดลง สุขภาพทรุดโทรม ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และก้าวร้าว เป็นต้น แต่เนื่องจากในปัจจุบันยังไม่เป็นที่ทราบอย่างแน่ชัดว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ในแต่ละด้านมากนักน้อยเพียงใด จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาในส่วนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โตบ้าง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับปรุง และกำหนดนโยบายการพัฒนาการศึกษา วางแผนและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาอื่นๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ และสาขาวิชา

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีความแตกต่างกันในด้าน เพศ และสาขาวิชา มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สรุปออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

- 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 2) ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
- 3) ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 4) ด้านเสริมสร้างทักษะ
- 5) ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ประชากร

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1,582 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 3 สาขาวิชา รวมทั้งสิ้น 1,582 คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ของ Krejcie และ Morgan (1970, 168) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 5% และทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 320 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ เพศ และผลการเรียนเฉลี่ย

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 2) ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
- 3) ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 4) ด้านเสริมสร้างทักษะ
- 5) ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ และทำให้เกิดความสามัคคีกัน เป็นต้น

2. พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง การเล่นเกมรูปแบบต่างๆ ของนักศึกษาหลักสูตร ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2556 ซึ่งจำแนกออกเป็น 5 ด้าน คือ

2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และการพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ เช่น การเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านความคิดวิเคราะห์ ความจำและการวางแผน เป็นต้น

2.2 ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การจำแนกลักษณะของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เกมต่อสู้ เกมผจญภัย และเกมวางแผน เป็นต้น

2.3 ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดด้านต่างๆ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.4 ด้านเสริมสร้างทักษะ หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ด้านต่างๆ เช่น ทักษะด้านความคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

2.5 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ผลกระทบทางด้านสุขภาพ ด้านการเรียน ด้านสังคม

3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี หมายถึง นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ใน 3 ภาควิชา ประกอบด้วย สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม และสาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามลำดับดังนี้

- 2.1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2.2 พฤติกรรม
- 2.3 คอมพิวเตอร์
- 2.4 เกมคอมพิวเตอร์
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมเดิมชื่อ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ จัดตั้งขึ้น เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 เพื่อให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็น ศูนย์การศึกษาที่สมบูรณ์จึงได้นำส่วนราชการระดับภาควิชา ทางสาขาวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ซึ่งสังกัดอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์ ในขณะนั้น แยกออกมารวมเข้าด้วยกัน จัดตั้งเป็นคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ โดย รัฐมนตรีทบวงมหาวิทยาลัยได้ลงนามอนุมัติ เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 ทำหน้าที่ผลิตครู อาชีวศึกษาสำหรับวิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาต่างๆ ให้ การศึกษา ค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และทำหน้าที่การจัดการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานทั่วไป ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีให้กับคณะ ต่างๆ ในสถาบัน ต่อมาทบวงมหาวิทยาลัยอนุมัติให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง จัดตั้งคณะวิทยาศาสตร์ขึ้น เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2531 โดยรวบรวมภาควิชาและ บุคลากร ทางด้านวิทยาศาสตร์ แยกออกมาจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ จัดตั้งเป็นคณะ วิทยาศาสตร์ ส่วนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์เดิม เปลี่ยนชื่อเป็น คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม ตามที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ฉบับพิเศษ หน้า 44 เล่ม 105 ตอนที่ 206 วันที่ 8 ธันวาคม 2531 ตั้งแต่ปี พ. ศ. 2520 เป็นต้นมา

จุดมุ่งหมายคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ปรัชญา มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีวิชาการเป็นเลิศ บรรเจิดคุณธรรม ช่วยชี้นำสังคม ชื่นชมความ เป็นไทย ก้าวไกลในระดับสากล

ปณิธาน มุ่งมั่นในการจัดการศึกษา เพื่อผลิตบัณฑิตทุกระดับ ทางด้านครุศาสตร์ อุตสาหกรรม มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิสัยทัศน์ มุ่งพัฒนาองค์กร ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และภูมิปัญญา ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ ควบคู่ไปกับการมีคุณธรรมและจริยธรรม พัฒนาองค์ความรู้เพื่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ และเผยแพร่สู่ระดับ สากล

พันธกิจ ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีคุณธรรมและจริยธรรม ตามความต้องการของสังคม วิจัย พัฒนาองค์ ความรู้ใหม่ๆ ส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมการให้บริการวิชาการแก่สังคม และทำนุ บำรุงศิลปวัฒนธรรม ของชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิตทางอุตสาหกรรม ที่มีความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติ และเป็นผู้ใส่ใจในการค้นคว้าและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา
2. เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านศิลปศาสตร์ ให้เป็นนักภาษาศาสตร์ ที่มีความรู้และทักษะในการ ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรม
3. เพื่อผลิตนักวิชาการศึกษา นักบริหาร ด้านอาชีวและเทคนิคศึกษา ด้านการจัดการ อุตสาหกรรม ที่มีความรู้ และความสามารถเพื่อพัฒนาสังคมต่อไป
4. ค้นคว้า วิจัย อันนำมาซึ่งการพัฒนาองค์ความรู้ และสามารถประยุกต์ใช้งานได้
5. เพื่อให้บริการด้านวิชาการ แก่ชุมชน องค์กรต่างๆ ทั้งในและภายนอกสถาบัน
6. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรม เพื่อผดุงไว้ซึ่งศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีอันดีงามของไทย

2.2 พฤติกรรม

2.2.1 ความหมายของพฤติกรรม

Kagan and Segal (1992) ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมว่า หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการ กระทำของร่างกายในแต่ละวัน โดยเริ่มตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้า หาว เหยียดแขนขา แต่งตัว และกินอาหารเช้า และไม่เพียงแต่เท่านั้น ยังมีการกระทำอีกมากมายจนกระทั่งเรากลับไปที่เตียง นอน และนอนหลับ นั่นหมายความว่า ตลอดวันหนึ่งที่ผ่านมา เราจะต้องเดิน พูด เรียน ทำงาน เล่น หัวเราะ หรือในบางครั้งก็ร้องไห้

กันยา สุวรรณแสง (2532) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง กริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าที่ การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาท สัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์แสดงออกทั้งหมด อาจมองเห็นได้ง่าย เช่น การเดิน การพูด การเขียน และสิ่งที่มองเห็นได้ยากหรือมองไม่เห็น เช่น การฟัง การจำ และการคิดหาเหตุผล หลักการในการศึกษาพฤติกรรม มีดังนี้

1. พฤติกรรมทุกชนิดต้องมีสาเหตุ
2. พฤติกรรมที่เหมือนกัน อาจมาจากสาเหตุที่แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องเกิดมาจากสาเหตุเดียว แต่อาจจะเกิดขึ้นมาจากสาเหตุหลายอย่างก็ได้

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ แสดงออก หรือได้ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถวัดได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย

2.2.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำไม่ว่าสิ่งนั้นกำหนดได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด การคิด การรู้สึกตัว ความชอบ ความสนใจ เป็นต้น

วิลลิสท์ ทรยางกูร (2547) ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมกายภาพนั้นเกิดกระบวนการทางพฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางพฤติกรรม จำแนกขั้นตอนของกระบวนการทางพฤติกรรมตามลักษณะทางพฤติกรรมไว้ 3 กระบวนการดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อมโดย ผ่านทางระบบประสาทสัมผัส กระบวนการนี้จึงรวมการรู้สึก (Sensation) ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กระบวนการรู้ (Cognition) คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตที่รวม การเรียนรู้ การจำ การคิด กระบวนการทางจิตจะรวมถึงการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้จึงเป็น กระบวนการทางปัญญา

3. กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial behavior) คือ กระบวนการที่บุคคลมีพฤติกรรมเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมผ่านการกระทำเป็นที่ สังเกตได้จากภายนอก เป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมเป็นผลมาจากการเลือกสรรปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งย่อมมีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ

1. เป้าหมาย เป็นวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม
2. ความพร้อม เป็นระดับของวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็น กระทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ

3. สถานการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย เป็นการพิจารณาสถานการณ์ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่คิดว่าจะตอบสนองความต้องการมากที่สุด หรือเหมาะสมที่สุด

5. การตอบสนอง เป็นการดำเนินการทำกิจกรรมที่ได้เลือกสรรแล้ว
6. ผลที่ได้รับ เป็นผลของการกระทำกิจกรรมซึ่งอาจตรงตามเป้าหมายหรือไม่ตรงก็ได้
7. ปฏิกริยาต่อการผิดหวัง เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการได้ก็จะกลับไปแปลงความหมายใหม่ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่ตอบสนองความต้องการได้ แต่ถ้ากระทำแล้ว หรือพิจารณาแล้วเห็นว่าเกิดความสามารถก็จะเลิกความต้องการนั้น

พฤติกรรมทุกอย่างที่เกิดขึ้นย่อมมีสาเหตุ ซึ่งต้นเหตุแห่งพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) ที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้อินทรีย์แสดงปฏิกริยาตอบสนอง มีอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ค้นหาสาเหตุได้ยาก เป็นที่ทราบแล้วว่าพฤติกรรมเป็นผลมาจากการที่บุคคลเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดมาสนองต่อสิ่งเร้า แต่สิ่งเร้าจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่ออินทรีย์อยู่ในภาวะรับเร้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าภาวะการรับรู้การจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการและบรรลุเป้าหมายที่ตนวางไว้

นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมเชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของบุคคลจะมี 3 ลักษณะ คือ

1. การเรียนรู้จากสิ่งเร้า เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถจะควบคุมได้ เช่น ความวิตกกังวล ความอยาก ความกลัว เป็นต้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ แต่ถ้าบุคคลรู้ตัวก่อนว่าเป็นเพราะเหตุใด หรือเป็นเพราะสิ่งเร้าใดก็จะสามารถแก้ปัญหาสิ่งเร้านั้นได้ โดยตัดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง

2. การเรียนรู้ผลการกระทำ เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลกระทำในสังคม ผลของการกระทำที่จะเป็นตัวกำหนดลักษณะการเกิดพฤติกรรม โดยการเสริมแรง และการลงโทษ ผลของการเสริมแรง (การให้รางวัล) จะทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นซ้ำอีก

3. การเรียนรู้จากการเรียนแบบ เกิดจากการเรียนรู้พฤติกรรมที่บุคคลสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบ ซึ่งเป็นบุคคลที่เด็กนิยมชมชอบหรือนับถือ เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน บุคคลที่มีชื่อเสียงและ ดาราคนโปรด เป็นต้น

2.2.3 การวัดพฤติกรรม

พฤติกรรมของบุคคลมีทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน การที่จะศึกษาพฤติกรรมสามารถทำได้หลายวิธี ถ้าเป็นพฤติกรรมภายนอกที่บุคคลแสดงออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้จะศึกษาโดยการสังเกตโดยตรง ไม่ว่าจะกระทำหรือไม่กระทำก็สังเกตได้ แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมภายในที่บุคคลแสดงออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้จะศึกษาโดยการสังเกตโดยอ้อม

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และโดยอ้อม แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมภายใน ไม่สามารถสังเกตได้ ต้องใช้วิธีการทางอ้อม โดยการสัมภาษณ์ การทดสอบและการทดลองทั้งในห้องปฏิบัติการและใน ชุมชน เพราะฉะนั้นเครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมอาจจะทำได้ โดยการสร้างแบบสอบถาม สัมภาษณ์ การสังเกตประกอบการสัมภาษณ์ หรือใช้เครื่องมืออื่นประกอบ

การศึกษาพฤติกรรมสามารถกระทำได้ 2 วิธี คือ

1. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางตรง ทำได้ 2 แบบ ดังนี้

1.1 การสังเกตแบบให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว (Direct Observation) เช่น ครูสังเกต พฤติกรรมของนักเรียนในห้องเรียน โดยบอกให้นักเรียนในชั้นว่าครูจะสังเกตดูว่าใครทำกิจกรรม ใดบ้างในห้อง การสังเกตแบบนี้บางคนอาจแสดงพฤติกรรมที่แท้จริงออกมาได้

1.2 การสังเกตแบบธรรมชาติ (Naturalistic Observation) คือ การที่บุคคลผู้ต้องการสังเกตพฤติกรรม ไม่ได้กระทำการตนเป็นที่รบกวนพฤติกรรมของบุคคลผู้ถูกสังเกต และเป็นไปในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกสังเกตไม่ทราบ ว่าถูกสังเกตพฤติกรรม การสังเกตแบบนี้จะได้ พฤติกรรมที่แท้จริงมากและจะให้นำผลที่ได้ไปอธิบายพฤติกรรมในสถานที่ใกล้เคียงกัน ข้อจำกัดของวิธีสังเกต ซึ่งจะทำได้ผลการศึกษาเพียงตรงและเชื่อถือได้

2. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางอ้อม แบ่งออกได้หลายวิธี คือ

2.1 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการผู้ศึกษาต้องการซักถามข้อมูลจากบุคคลหรือกลุ่มของบุคคล ซึ่งทำได้โดยการซักถามเผชิญหน้ากันโดยตรง หรือมีคนกลางทำหน้าที่ซักถามให้ เช่น ใช้ล่ามสัมภาษณ์ คนที่พูดกันคนละภาษา การสัมภาษณ์เพื่อต้องการทราบถึงพฤติกรรมของบุคคล แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การสัมภาษณ์โดยตรง ทำให้ผู้สัมภาษณ์ซักถาม ผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นเรื่องๆ ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ อีกประการ คือ การสัมภาษณ์จะพูดคุยไปเรื่อยๆ โดยสอดแทรกเรื่องที่จะสัมภาษณ์เมื่อมีโอกาสนั้น ผู้ตอบจะไม่รู้ตัวว่าเป็นสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์ เจาะจงที่จะทราบถึงพฤติกรรม วิธีการสัมภาษณ์ทำให้ได้ข้อมูลมากมายแต่ก็มีข้อจำกัดคือ บางเรื่องผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผย

2.2 การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการเหมาะสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลเป็นจำนวนมาก และเป็นผู้อ่านออกเขียนได้ หรือสอบถามกับบุคคลที่ต้องการทราบแนวโน้มพฤติกรรมในอนาคตได้ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือ ผู้ถูกศึกษาสามารถที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกปิดหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่ยอมแสดงให้บุคคลอื่นทราบได้โดยวิธีอื่นๆซึ่งผู้ถูกศึกษาแน่ใจว่าเป็นความลับ และการใช้แบบสอบถามจะใช้เวลาศึกษาเวลาใดก็ได้

2.3 การทดลอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมโดยผู้ถูกศึกษาจะอยู่ในสภาพการควบคุมตามที่ผู้ศึกษาต้องการ โดยสภาพแท้จริงแล้วการควบคุมจะทำได้ในห้องทดลอง แต่ในชุมชนการศึกษาพฤติกรรมของชุมชน โดยควบคุมตัวแปรต่างๆเป็นไปได้น้อยมาก การทดลองในห้องปฏิบัติการจะให้ข้อมูลมีขีดจำกัด ซึ่งบางครั้งอาจนำไปใช้ในสภาพของความเป็นจริงได้ไม่เสมอไป แต่วิธีนี้มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลทางด้านกายภาพ

2.4 การทำบันทึกวิธีทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคล โดยให้บุคคลแต่ละคนทำบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการประจำวันหรือศึกษาพฤติกรรมแต่ละประเภท เช่น พฤติกรรมการกิน พฤติกรรมการทำงาน พฤติกรรมทางสุขภาพ และพฤติกรรมทางสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.2.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

สุวัฒน์ ปัทมิษฐ์ (2544) กล่าวว่า พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออก ไม่ว่าจะแสดงพฤติกรรมในทางบวกหรือในทางลบ ย่อมจะเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา และทุกสถานการณ์ โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านั้นและขณะนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ หลายประการ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ เป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม นับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่าย ตลอดจนพฤติกรรมที่ซับซ้อนใน ชีวิตประจำวันล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับระบบทางสรีระของมนุษย์ทั้งสิ้น เป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วาง รูปแบบของพฤติกรรม
2. ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดเวลา สิ่งแวดล้อมใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคล สิ่งแวดล้อมนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้า กระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรม และพฤติกรรมจะแตกต่างกันไปตามสภาพของสิ่งแวดล้อม
3. ปัจจัยทางด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันจะต้องติดต่อเกี่ยวข้องกับ มนุษย์จึงต้องมาอยู่รวมกันกลายเป็นชุมชนหรือเรียกว่า สังคม และเมื่อมี สังคมเกิดขึ้น คนในสังคมก็จะตั้งข้อตกลงร่วมกัน เรียกว่า โครงสร้างของสังคม ซึ่งจะทำให้มนุษย์แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่สังคมนั้นๆ เห็นพ้องเป็นลักษณะต่างๆที่เป็นแบบแผนพฤติกรรม (Pattern of behavior) ของคนในสังคม
4. ปัจจัยทางด้านทัศนคติ ทัศนคติเป็นเรื่องของความรู้สึกมีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นตัวการสำคัญอันหนึ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ทัศนคติที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวบุคคลมาแต่เกิด แต่เกิดขึ้นจากบุคคลได้เรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้นทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้

2.3 คอมพิวเตอร์

2.3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์

ยีน ฎัวร์วรรณ (2538) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ไว้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เข้ามามีบทบาทเสริม ซึ่งช่วยในการดำรงชีวิตมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และลดขีดจำกัดของมนุษย์ลงในเรื่องของการแก้ปัญหาที่ยุ่ยากซับซ้อน เพราะคอมพิวเตอร์มีการทำงานที่รวดเร็วและแม่นยำ สามารถจดจำข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นจะประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่เป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งเป็นส่วนของคำสั่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามต้องการ

ซึ่งปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากและสาเหตุที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพราะคอมพิวเตอร์สามารถเก็บและจัดการกับข้อมูลปริมาณมากๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังสามารถปฏิบัติงานได้รวดเร็ว แม่นยำ มีความผิดพลาดเกิดขึ้นในการทำงานน้อยและที่สำคัญ คือ คอมพิวเตอร์สามารถทำงานในเวลายาวนาน อย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า คอมพิวเตอร์ คือ อุปกรณ์ที่มีบทบาทเข้ามาช่วยมนุษย์ในการดำรงชีวิต ประจำวันได้อย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้น เพราะคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้มนุษย์ทำงานต่างๆ ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ อีกทั้งคอมพิวเตอร์ ยังมีการทำงานอย่างเป็นระบบ ดำเนินการโดยการกระทำตาม ขั้นตอนที่มีมนุษย์วางไว้ จึงทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องและแม่นยำในเวลาทีรวดเร็ว

2.3.2 ลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์

การที่คอมพิวเตอร์จะสามารถทำงานและให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการได้นั้นจะต้องมีลักษณะการทำงานของส่วนประกอบต่างๆ อย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2544)

1. ส่วนรับข้อมูล (Input) คือ ส่วนที่ทำหน้าที่รับข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการส่งผ่านอุปกรณ์รับข้อมูลชนิดต่างๆ โดยตรง เช่น แป้นพิมพ์ (Keyboard) เมาส์ (Mouse) เป็นต้น หรือเอาข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น แผ่นดิสก์ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หน่วยประมวลผลกลาง (Control Processing Unit : CPU) คือ ส่วนที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานทั้งหมดของระบบคอมพิวเตอร์ขั้นตอนต่างๆของคอมพิวเตอร์ และส่วนการคำนวณและตรรกะ (Arithmetic and Logic Unit) ที่ทำหน้าที่คำนวณทางคณิตศาสตร์ และทำการตัดสินใจในส่วนเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานต่างๆ ที่เป็นคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

3. หน่วยความจำ (Memory Unit) คือ ส่วนที่จัดเก็บข้อมูลที่ป้อนเข้ามาเพื่อนำไปใช้ในการประมวลผลที่หน่วยประมวลผลกลาง (Control Unit) และเป็นที่ยึดโปรแกรมต่างๆ ที่เป็นส่วนของคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

4. หน่วยแสดงผล (Output Unit) คือ ส่วนที่ทำการแสดงผลลัพธ์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถประมวลผลออกมาได้ ซึ่งการแสดงผลนี้อาจแสดงออกมาให้เห็นบนจอภาพ (Monitor) หรือ อาจแสดงผลลัพธ์มาทางอุปกรณ์ชนิดอื่นๆ อีก เครื่องพิมพ์ (Printer) เป็นต้น

2.3.3 องค์ประกอบของระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์

ปัทมาวดี แก้วหุนวูล และคณะ (ม.ป.ป.) [Online] ระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ฮาร์ดแวร์ เป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบสารสนเทศ หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์รอบข้าง รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารสำหรับเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เข้าเป็นเครือข่าย เช่น เครื่องพิมพ์ เครื่องกราดตรวจ

2. ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการที่สอง ซึ่งก็คือลำดับขั้นตอนของคำสั่งที่จะสั่งงานให้ฮาร์ดแวร์ทำงาน เพื่อประมวลผลข้อมูลให้ได้ผลลัพธ์ตาม ความต้องการของการใช้งาน ในปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ ซอฟต์แวร์ควบคุมระบบงาน ซอฟต์แวร์สำเร็จ และซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับงานต่างๆ ลักษณะการใช้งานของซอฟต์แวร์ก่อน หน้าที่ ผู้ใช้จะต้องติดต่อใช้งานโดยใช้ข้อความเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันซอฟต์แวร์มีลักษณะการใช้ งานที่ง่ายขึ้น โดยมีรูปแบบการติดต่อสื่อสารความหมายที่เข้าใจง่าย เช่น มีส่วนต่อประสาน กราฟฟิกกับผู้ใช้ที่เรียกว่า กุย (Graphical User Interface : GUI) ส่วนซอฟต์แวร์สำเร็จที่มีใช้ใน ท้องตลาดทำให้การใช้งานคอมพิวเตอร์ในระดับบุคคลเป็นไปอย่างกว้างขวาง และเริ่มมีลักษณะการ ส่งเสริมการทำงานของกลุ่มมากขึ้น ส่วนงานในระดับองค์การส่วนใหญ่มักจะมีการพัฒนาระบบตามความต้องการโดยการว่าจ้าง หรือโดยนักคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในฝ่ายคอมพิวเตอร์ขององค์การ เป็นต้น

3. ข้อมูล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งของระบบสารสนเทศ อาจจะเป็นตัวชี้ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของระบบได้ เนื่องจากต้องมีการเก็บข้อมูลจากแหล่งกำเนิดข้อมูล จะต้องมีความถูกต้องมีการกลั่นกรองและตรวจสอบแล้วเท่านั้นจึงจะมีประโยชน์ ข้อมูลจำเป็นจะต้องมีมาตรฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้งานในระดับกลุ่มหรือระดับองค์การข้อมูลต้องมีโครงสร้างในการจัดเก็บที่เป็นระเบียบเพื่อการสืบค้นที่รวดเร็วมีประสิทธิภาพ

4. บุคลากรในระดับผู้ใช้ ผู้บริการ ผู้พัฒนาระบบ นักวิเคราะห์ระบบ และนักเขียน โปรแกรม เป็นองค์ประกอบสำคัญในความสำเร็จของระบบสารสนเทศ บุคลากรมีความรู้ ความสามารถทางคอมพิวเตอร์มากเท่าใดโอกาสที่จะใช้งานระบบสารสนเทศและระบบคอมพิวเตอร์ได้เต็มศักยภาพและคุ้มค่ายิ่งมากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะระบบสารสนเทศในระดับบุคคล ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์มีขีดความสามารถมากขึ้น ทำให้มีผู้ใช้มีโอกาสพัฒนาตนเองและพัฒนา ระบบงานเองได้ตามความต้องการสำหรับระบบสารสนเทศในระดับกลุ่มและองค์การที่มีความซับซ้อนมากอาจจะต้องใช้บุคลากรในสาขาคอมพิวเตอร์โดยตรงมาพัฒนาและดูแลระบบงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ขั้นตอนการปฏิบัติงานที่ชัดเจนของผู้ใช้หรือของบุคลากรที่เกี่ยวข้องก็เป็นเรื่องสำคัญอีกประการหนึ่ง เมื่อได้พัฒนาระบบงานแล้วจำเป็นต้องปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอนในขณะที่ใช้งานก็จำเป็นต้องคำนึงถึงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติของคน และความสัมพันธ์กับเครื่องทั้งในกรณีปกติ และกรณีฉุกเฉิน เช่น ขั้นตอนการบันทึก ข้อมูล ขั้นตอนการประมวลผล ขั้นตอนการปฏิบัติเมื่อ เครื่องชำรุดหรือข้อมูลสูญหาย และ ขั้นตอนการทำสำเนาข้อมูลสำรองเพื่อความปลอดภัย เป็นต้น

2.3.4 คุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์

ดุจใจ เรื่องเวหา และคณะ (ม.ป.ป.) [Online] คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์นั้น มีอยู่มากมายตามประเภท และลักษณะการใช้งานของคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง แต่คุณสมบัติที่สำคัญและควรมีอยู่ในคอมพิวเตอร์ทุกประเภทนั้น ได้แก่

1. ความเร็ว (Speed) คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้สามารถทำงานได้ถึงร้อยล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที
2. ความเชื่อถือ (Reliable) คอมพิวเตอร์ทุกวันนี้จะทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืนอย่างไม่มีข้อผิดพลาด และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
3. ความถูกต้องแม่นยำ (Accurate) วงจรคอมพิวเตอร์นั้นจะให้ผลของการคำนวณที่ถูกต้องเสมอหากผลของการคำนวณผิดจากที่ควรจะเป็น มักเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรมหรือ ข้อมูลที่เข้าสู่โปรแกรม
4. เก็บข้อมูลจำนวนมากได้ (Store Massive Amounts of Information) ไม่มีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจะมีที่เก็บข้อมูลสำรองที่มีความสูงมากกว่าหนึ่งพันล้านตัวอักษร และสำหรับระบบ คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จะสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้านๆ ตัวอักษร
5. ย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้อย่างรวดเร็ว (Move Information) โดยใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถส่งพจนานุกรมหนึ่งเล่มในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลคนซีกโลกได้ในเวลาเพียงไม่ถึงหนึ่งวินาที ทำให้มีการเรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมกันทั่วโลก

2.4 เกมคอมพิวเตอร์

2.4.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้นโดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่เล่นได้รับความสนุกสนานและได้ทักษะต่างๆตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิส แผ่นซีดีรอมหรือการบันทึกด้วยระบบอื่นๆ ที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2541) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น และใช้เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับฝึกทักษะด้านการศึกษา และให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

มณธิรา เสนารักษ์ (2547) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาจนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถเล่นออฟไลน์หรือผ่านระบบออนไลน์มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นกับเกมเพื่อการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

2.4.2 ประเภทของเครื่องเล่นเกม

มณธิรา เสนารักษ์ (2547) ได้กล่าวถึงรายละเอียดของเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิดไว้ ดังนี้

1. เกมเพอร์ซนัลคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) หรือเกมพีซี คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บุคคลทั่วไปมีอยู่ไม่ว่าจะเป็น XT, AT, 386SX ฯลฯ หรืออาจจะเป็นเกมบนเครื่องเล่น Amiga หรือ Macintosh ด้วย ซึ่งหากโปรเซสเซอร์ (ซีพียู) ที่ใช้มีความเร็วสูง เกมที่ได้เล่นนั้นก็จะมีประสิทธิภาพและความเร็วตามไปด้วย เกมที่เล่นบนเครื่องพีซีนี้ปัจจุบันก็มีให้เลือกเล่นหลายประเภท ซึ่งในประเทศไทยมีมากกว่า 200 เกม สำหรับอุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของเกมพีซี ในด้านเสียงนั้นจะเป็นซาวนด์การ์ดต่างๆ ที่มีจำหน่ายต่างหาก เช่น ซาวนด์เบสเตอร์แอดลิป ซึ่งราคาซาวนด์การ์ดเหล่านี้จะมีราคาอยู่ในช่วง 2,000-1,200 บาท ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการ์ด ในขณะที่เกมวีดีโอที่ใช้ ซีดี-รอม นั้นจะใช้เสียงจากตัวซีดี-รอมโดยตรง

2. วีดีโอเกม เกมประเภทนี้จะต้องมีเครื่องเล่นเกมที่ต่อพ่วงเข้ากับมอโนเตอร์ทีวีธรรมดา เมื่อประมาณ 10 ปีที่แล้วเกมประเภทนี้จะเป็นเกมของอาตาริเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อทางบริษัทนินเทนโดได้ผลิตแฟมิลี่คอมพิวเตอร์ (แฟมิลี่คอม) ออกมา ตลาดเกมทั่วโลกก็มีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นภายในญี่ปุ่น ไทย หรืออเมริกา จากนั้นก็ได้มีเครื่องเล่นวีดีโอเกมต่างๆ หยอยเข้าสู่ตลาด กันเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น พีซีเอ็นจิน เมกะไดรว์ ซอฟต์แวร์ของเครื่องเล่นเกมเหล่านี้จะมีอยู่หลาย รูปแบบ คือ คาร์ดทริคจ์ (ตลับเกมต่างๆ ของเครื่องแฟมิลี่คอม เมกะไดรว์ ซุปเปอร์แฟมิลี่คอม NEOGEO) ไอซีการ์ด (พีซีเอ็นจิน) และซีดี-รอม (เมกะไดรว์ และพีซีเอ็นจิน)

3. เกมอาร์เคด นั่นก็คือเกมที่มีเล่นตามศูนย์การค้าต่างๆ เช่น มาบุญครองเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเดอะมอลล์ มีลักษณะเป็นตู้โดยผู้เล่นจะต้องหยอดเงินเพื่อเล่น ปัจจุบันเกมอาร์เคดนั้นก็พัฒนาขึ้นมาไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียงหรือกราฟิกที่สวยงามทำให้น่าเล่นมากขึ้น เกมแต่ละเกมมีกราฟิกและระบบเสียงที่ดี บางเกมอาจมีอุปกรณ์ช่วยในการเล่นด้านต่างๆ ซึ่งจะทำให้สามารถเล่น ได้เหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ

4. เครื่องเล่นมือถือ เครื่องเล่นเกมชนิดนี้จะเป็นเครื่องเล่นเกมที่สามารถพกติดตัวไปไหนก็ได้ตามที่ต้องการ เครื่องเล่นเกมมือถือที่ได้รับความนิยมมากที่สุดก็คือ เกมบอย จอภาพจะมีลักษณะ เป็น Dot Matrix LCD แสดงสีได้ 2 สี (ขาว-ดำ) แต่สามารถสร้างระดับสีได้ถึง 4 ระดับ

สรุปได้ว่า เครื่องเล่นเกมแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ 1. เกมเพอร์ซนัลคอมพิวเตอร์ คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บุคคลทั่วไปมีใช้อยู่ 2. วีดีโอเกม เป็นเครื่องที่ต้องมีเครื่องเล่นเกม ที่ต่อพ่วงเข้ากับมอโนเตอร์ทีวีธรรมดา 3. เกมอาร์เคด คือ เกมที่มีเล่นตามศูนย์การค้าต่างๆ เช่น มีลักษณะเป็นตู้โดยผู้เล่นจะต้องหยอดเงินเพื่อเล่น และ 4. เครื่องเล่นมือถือ คือเครื่องเล่นเกมที่สามารถพกติดตัวได้

2.4.3 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับเกณฑ์ผู้แบ่ง แต่มาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ในการแบ่งนั้นค่อนข้างจะไม่แน่นอน สามารถสรุปได้ดังนี้

การแบ่งประเภทของเกมในอเมริกา โดย Entertainment Software Rating Board.(ESRB) ซึ่งเป็นองค์กรอิสระในสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อการจัดการและควบคุมซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิง และให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำแนะนำแก่ผู้ปกครองในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรหลานโดยได้มีการแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 6 ประเภทดังนี้คือ มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์ (2546)

1. ประเภทของเกมสำหรับเด็กปฐมวัย (Early Childhood) (EC) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป

2. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Everyone) (E) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะมีเนื้อหาสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมอาจจะบรรจุความรุนแรงและภาษาที่หยาบคายน้อยมาก

3. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น (Teen) (T) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่รุนแรงต่อจิตใจ มีภาษาหรือข้อความหยาบคาย

4. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 17 ปีขึ้นไป (Mature) (M) เนื้อหาของเกมเหล่านี้ อาจจะรวมถึงการเพิ่มของความรุนแรงหรือภาษาที่หยาบคายและเป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ มากกว่าเกมประเภทอื่นๆ

5. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (Adult Only) (AO) เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะมีเรื่องเพศหรือกราฟิกที่มีการแสดงออกมาในทางก้าวร้าวเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะ ไม่ได้รับการอนุญาตให้จำหน่ายแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

6. ประเภทของเกมที่ยังไม่สามารถระบุเนื้อหาความรุนแรงได้ (Rating Pending) (RP) มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์ (2546) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 6 ประเภทดังนี้

1) เกมกลยุทธ์ (Strategy Game (ST)) เป็นเกมที่ต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่างๆ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ คือ Rail-Road Tycoon, Simcity, Populous, Battle Chess, Bandit King of Ancient China

2) เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Game (SI)) เป็นเกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่างๆที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง เช่นเกม Their Finest Hour, Red Barcon, F-15 Strike Eagle

3) เกมผจญภัย (Adventure Game (AD)) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามจะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว เช่นเกม King' Quest, Space Quest, Leisure Suit, The secret of Monkey Islands.

4) เกมการผจญภัยบทบาทสมมติ (Role-Playing Adventure Game (RP)) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมผจญภัยแต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆได้ เช่นเกม Ultima, Eye of the Beholder, Elvira, Quest of Glory

5) เกมสงคราม (Wargame (WG)) เป็นเกมที่จำลองสงครามหรือการรบต่างๆในอดีตหรืออนาคต เช่นเกม Harpoon, M-I Tank Platoon, Command HG, Power Monger

6) เกมแอ็คชั่น/อาร์เคด (Action/Arcade Game (AC)) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมอาร์เคด เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือเกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่างๆ เช่น Wing Commander, Xenon II, Links

สรุปได้ว่า มีผู้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้หลายประเภทขึ้นอยู่กับวิธีการเล่น เนื้อหาของเกม รูปแบบของเกม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของเกมตามเนื้อหาของเกมโดย ได้รวบรวมจากนิตยสารเกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดและมียอดขายสูงสุดคือ เกมแม็ก(Game Mag) โดยได้ศึกษารวบรวมประเภทของเกมต่างๆตั้งแต่ปี 2002-2004 ไว้ 10 ประเภท ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เกมแอ็คชั่น (Action) หมายถึง เกมที่เน้นการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละครในการต่อสู้หลบหลีกอันตรายในการเล่น ไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำลายศัตรูให้พ้นหลอบอาวุธให้ได้

2. เกมผจญภัย (Adventure) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการเดินทางผจญภัยอยู่แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ เนื้อหาของเกมถูกกำหนดไว้เรียบร้อยแล้ว ซึ่งหากผู้เล่นไม่ตรงกับที่เกมกำหนดมาผู้เล่นจะไม่สามารถพิชิตเกมได้

3. เกมยิงต่อสู้ (Shooting) หมายถึง เกมที่มีลักษณะเป็นการขยับยานหรือเครื่องบิน และยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกมคือ ใช้วิธีการยิงเป็นส่วนใหญ่ (แต่ถ้าเป็นตัวคนหรือสัตว์ต่างๆ ถือปืนยิงเรียกเป็นแอ็คชั่น) เกมยิงนี้ยังแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 2 มิติ และ 3 มิติ เกมยิงแบบ 2 มิติ มี ทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือในแนวนอน แต่ก็ถือว่าเป็นประเภทเดียวกัน ส่วนเกมยิง 3 มิติ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับ

4. เกมต่อสู้ (Fighting) หมายถึง เกมประเภทต่อสู้กันโดยผู้เล่นจะควบคุมนักสู้ ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรูซึ่งเป็นเกมที่ต้องควบคุมโดยคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์

5. เกมแบบจำลอง (Simulation) หมายถึง การเล่นที่จำลองสถานการณ์ ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความจริง ทั้งสภาพแวดล้อมที่ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการและสติปัญญาในการ แก้ไขปัญหาต่างๆ เช่นเกมจำลองการขับเครื่องบินซึ่งการจำลองจะเป็นการจำลองจากของจริง ทั้งหมด ผู้เล่นต้องสร้างความรู้ ความสามารถในเรื่องนั้นๆ จึงจะสามารถเล่นได้สนุกสนาน

6. เกมกีฬา (Sports) หมายถึง เกมที่มีการแข่งขันกันเลียนแบบเกมกีฬาจริง ใช้กฎกติกาเหมือนการเล่นกีฬาผู้เล่นสามารถที่สมมติตัวเองให้เป็นนักกีฬาคนใดก็ได้ (ตามที่มีให้เลือก) การเล่นเกมกีฬานี้จะมีทั้งประเภทแข่งกับคอมพิวเตอร์ หรือแข่งกับผู้เล่นคนอื่นๆ

7. เกมแข่งขันประเภทรถ (Racing) หมายถึง เกมการแข่งขันที่ผู้เล่นสมมติตนเองเป็นนักแข่ง ซึ่งมีทั้งรถยนต์ มอเตอร์ไซด์ หรือยานพาหนะอื่นๆ อาจเป็นเกมการแข่งขันตามเกมกีฬา หรือกติกาที่ผู้สร้างเกมสร้างขึ้น

8. เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (Role Playing Game/RPG) หมายถึง เกมการเล่นที่กำหนดบทบาทของตัวละครไว้แน่นอนผู้เล่นสามารถเลือกเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในการเล่นที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น

9. เกมปริศนา (Puzzle) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความคิดและต้องแก้ไขปัญหาอยู่ตลอดเวลา เหมือนกับเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆเกมที่ตั้งอยู่ในประเภทนี้ เช่น Tetris, Atomix, Columns เกม ประเภทหมากกรุกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Othello, Battle Chess

10. เกมการวางแผน (Strategies) หมายถึง เกมที่ให้ผู้เล่นวางแผนการเล่นและเกมจะเปลี่ยนแปลงตามผู้เล่นวางแผนการไว้ เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการ วางแผนเพื่อเอาชนะ ผู้เล่นต้องสรรแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นจะเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิตกำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ ในการทำสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมืองแตกต่างกันไปในแต่ละเกมโดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆที่อาจเกิดขึ้น โดยสามารถแบ่ง ออกเป็น 2 ประเภทคือ เกม Strategies ประเภทที่การดำเนินไป

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเกมเป็นไปตามเวลาจริงหรือที่ เรียกว่า Real Time Strategies และเกมประเภทที่มีการให้เราผลัดกันเล่นที่ละตาไปกับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ซึ่งเราเรียกเกมประเภทนี้ว่า Turn Based Strategies

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วอนชนก ไชยสุนทร (2546) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นักศึกษาปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

นักศึกษาปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ระหว่าง 20-21 ปี 22-23 ปี 24 ปีขึ้นไป 18-19 ปี และต่ำกว่า 18 ปี ตามลำดับ โดยสาขาวิชาที่เรียนส่วนใหญ่ เป็นสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ รองลงมาคือสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ และสาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 4 และมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ปีขึ้นไป โดยในหนึ่งสัปดาห์มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน และมีระยะเวลาโดย เฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งระหว่าง 1-2 ชั่วโมงซึ่งจะนิยมใช้อินเทอร์เน็ตในเวลา ระหว่าง 18.01-24.00 น. โดยจะใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก

2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา

2.1 ด้านวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อศึกษาตามหลักสูตร, เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนาน และเพื่อการประกอบอาชีพและธุรกิจส่วนตัวในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

2.2 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านประเภทการบริการที่ใช้บนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 3 อันดับแรก คือ เวิลด์ไวด์เว็บ การรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสนทนาโต้ตอบแบบ Online (Chatting)

2.3 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านประเภทข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 3 อันดับแรก คือ คอมพิวเตอร์ เพลงและดนตรี อินเทอร์เน็ต และบันเทิงทั่วไป

นงลักษณ์ ประเสริฐ (2545) ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 1,390 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 55.2 และนักเรียนหญิงร้อยละ 44.8 ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกม คอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306) เคยมีประสบการณ์เล่นเกม คอมพิวเตอร์และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง ร้อยละ 29.9 25.1 23.5 และ 11.6 ตามลำดับ โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขัน และเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมอง มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) เช่นเดียวกัน นักเรียนชายชอบการเรียนรู้การเล่นเกมจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง ($p=0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาหรือมารดา และอาจารย์ นักเรียนเพียงร้อยละ 9.9 (91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$)

ศุภสรค์ บุญเรือง (2549) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศชาย มีอายุระหว่าง 19-20 ปี

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศึกษาอยู่คณะวิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 4,500-5,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ 1-2 ปี ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ย 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่น 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง มีช่วงเวลาเช้า ใช้บริการ 20.00-24.00 น. สถานที่เล่นเกมเล่นที่ร้านเกมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ เสียค่าบริการเพื่อซื้อชั่วโมงเล่นเกม เหตุผลในการเล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่เพื่อความบันเทิงพักผ่อน สำหรับปัจจัย ส่วนผสมทางการตลาดพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ ปัจจัยด้าน ราคา รองลงมาคือด้านผลิตภัณฑ์ ส่วนปัจจัยที่มีผลน้อยที่สุดคือปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด

จิรดา มหาเจริญ (2547) ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่ง ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 11-19 ปี ระดับการศึกษาอยู่ใน ระดับมัธยมศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนต่างๆ ในจังหวัดนครปฐมทั้งสิ้น 10 โรงเรียนและ ส่วนใหญ่มีรายได้ 251 - 500 บาท ต่อสัปดาห์ โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านอื่นๆ คือใช้ คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้ในงานพิมพ์รายงาน/การบ้านเป็นหลัก พฤติกรรมการ เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ไม่เกิน 6 เดือน และมีความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ใน 1 วันไม่เกิน 2 ชั่วโมง โดยช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ คือตั้งแต่เวลา 16.00 - 20.00 น. มากที่สุด และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ ได้แก่ ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ ค่าบัตรเล่นเกมน้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ ขณะที่ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์สูงสุด คือ ได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน โดยรูปแบบการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว เล่นในบ้าน และเล่นในวันสุดสัปดาห์ โดยการเล่นเกมออนไลน์ในร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมออนไลน์โดยไม่จำกัดเวลาอยู่ในระดับต่ำและมีกลุ่มเป้าหมายเกินกว่าครึ่งหนึ่งไม่เคยเล่นเกมตามห้างสรรพสินค้า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จึงมีการควบคุมและจำกัดเวลาหรือแบ่งเวลาในการเล่น เพราะนิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมยามว่างที่นิยมเล่นเป็นประจำในวันสุดสัปดาห์ (เสาร์-อาทิตย์) ประเภทเนื้อหาเกมออนไลน์ พบว่าเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ เกม Ragnarok เกม MU และเกม Counter Strike โดยส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมแนวผจญภัย และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่าปัจจัยทางคุณลักษณะทางประชากรที่ต้องคำนึงถึงคือ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ เกรดเฉลี่ย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านและการเปิดรับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศด้านอื่นๆ ด้านความคิดเห็นของนักเรียนเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกม ออนไลน์มีผลกระทบด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมที่มีราคาแพง และในด้านสุขภาพ คือ เสียสายตา ปวดหลังพักผ่อนน้อย นอกจากนี้เห็นด้วยว่าส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่าการเล่นเกม ออนไลน์มากๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัดการเล่น และมีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมทั้งด้านการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มักมีผลทำให้ผลการเรียนต่ำลง ขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่ามีผลกระทบในภาพรวมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นและกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

ดลฤดี คุ่มพูล (2547) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนคนไทย ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่เล่น เกมแอ็คชั่นโดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่น เป็นประจำในช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียน ส่วนใหญ่มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ส่วนแนวทางในการพัฒนาควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ได้เกมที่สนุกสนานและได้ทั้งความรู้ และเพื่อป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบจากเกมคอมพิวเตอร์อีกด้วย

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1,582 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบัน
เทคโนโลยีพระ จอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 3 สาขาวิชา รวมทั้งสิ้น 1,582 คน กำหนดกลุ่ม
ตัวอย่างตามเกณฑ์ของ Krejcie และ Morgan (1970) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน
5% และทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 320
คน

ตารางที่ 3.1 จำนวนนักศึกษาในปีการศึกษา 2556

หลักสูตร	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	868	175
สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร	487	99
สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ	227	46
รวม	1,582	320

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทาง
การศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า
คุณทหารลาดกระบัง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้านเสริมสร้างทักษะ และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. 2540) ซึ่งมีระดับความคิดเห็น 5 ระดับ และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด

3.3 วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอนดังนี้

- (1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้
- (2) ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคอร์ท (Likert) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. 2540)
- (3) นำข้อมูลที่ได้จากข้อ 1 และข้อ 2 สร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าเกี่ยวกับเจตคติการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- (4) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน คำนวณหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามที่สร้างขึ้น กับนิยามศัพท์เฉพาะ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นวัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นวัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ
- 1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นวัดได้ไม่ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

และการใช้ภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงโดยใช้เทคนิค IOC (Item-Objective Congruence Index)

$$\text{สูตร } IOC = \frac{\sum R}{N} \quad (3.1)$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
 N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

(สุวิมล ตีรกานันท์. 2549)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านประกอบด้วย

1. อ.ใหม่ เจริญ อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. ดร.ทศพร แสงสว่าง อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
3. ดร.เศรษฐชัย ชัยสนิท อาจารย์ประจำ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

(5) คำนวณหาค่า IOC ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.60 - 1.00 และผู้วิจัย แก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

(6) ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ด้วยวิธีของ Cronbach ที่เรียกว่า “สัมประสิทธิ์แอลฟา” (α -Coefficient) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.93

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการส่งแบบสอบถามพร้อมหนังสือขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามไปยังนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตั้งแต่วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2556 ถึง วันที่ 1 มีนาคม 2556 โดยส่งแบบสอบถามไปทั้งหมด 320 ฉบับ และได้รับกลับคืนเป็นฉบับที่สมบูรณ์จำนวน 320 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00 โดยเก็บแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. นำแบบสอบถามที่ได้เก็บรวบรวมคืนมาทั้งหมด ตรวจสอบความเรียบร้อยและความสมบูรณ์ของการตอบ แล้วตรวจให้น้ำหนักตามเกณฑ์ โดยแบ่งเกณฑ์ระดับความความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ 2540)

ค่าเฉลี่ย

ความหมาย

4.50 – 5.00	มีความสำคัญในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	มีความสำคัญในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระดับมาก
2.50 – 3.49	มีความสำคัญในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	มีความสำคัญในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระดับน้อย
1.00 – 1.49	มีความสำคัญในพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระดับน้อยที่สุด

2. นำคะแนนที่ได้ไปดำเนินการวิเคราะห์ในขั้นต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยนำแบบสอบถามที่ได้กลับคืนมาทั้งหมดมาวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพ วิเคราะห์โดยใช้สถิติ ความถี่และร้อยละ
2. ความคิดเห็นพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบเกณฑ์ดังกล่าว
3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ โดยหาค่า t-test (Independent Sample Test)
4. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามสาขาวิชา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA) ซึ่งหากพบมีความแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้าง ที่แตกต่างกันโดยวิธีของ Scheffe'

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายลักษณะข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรี
3. ค่า t-test เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ
4. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA) ซึ่งหากพบมีความแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกันโดยวิธีของ Scheffe'

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำเสนอเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ตอนที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ สาขาวิชา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวน ร้อยละ และข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
- ชาย	189	59.1
- หญิง	131	40.9
รวม	320	100
2. สาขาวิชาที่ศึกษา		
- ครุศาสตร์วิศวกรรม	175	54.69
- ครุศาสตร์เกษตร	99	30.94
- ครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ	46	14.37
รวม	320	100
3. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา		
- ชั้นปีที่ 2	79	24.69
- ชั้นปีที่ 3	86	26.87
- ชั้นปีที่ 4	102	31.88
- ชั้นปีที่ 5	53	16.56
รวม	320	100

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
4. การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน		
- มี	295	92.19
- ไม่มี	25	7.81
รวม	320	100
5. สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- สถานศึกษา	17	5.31
- บ้านหรือหอพัก	278	6.88
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์	25	7.81
รวม	320	100
6. ระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์		
- 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์	229	71.57
- 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์	46	14.37
- 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์	25	7.81
- มากกว่า 21 ชั่วโมง/สัปดาห์	20	6.25
รวม	320	100
7. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด		
- ระหว่าง 07.01-12.00 น.	9	2.81
- ระหว่าง 12.01-17.00 น.	26	8.12
- ระหว่าง 17.01-20.00 น.	85	26.57
- ระหว่าง 22.01-24.00 น.	176	55.00
- ระหว่าง 00.01-07.00 น.	24	7.5
รวม	320	100

จากตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น ดังนี้

จำแนกตามเพศ พบว่า นักศึกษาในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีนักศึกษาจำนวนเกินครึ่ง 189 คน (59.10%) เป็นเพศชาย และเป็นเพศหญิง 131 คน (40.90%)

เมื่อจำแนกตามสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีจำนวนมากที่สุดคือสาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม จำนวน 175 คน (54.69%) รองลงมาได้แก่สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร จำนวน 99 คน (30.94%) และสาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ จำนวน 46 คน (14.37%)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำใบใช้

เมื่อจำแนกตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีจำนวนมากที่สุดคือชั้นปีที่ 4 จำนวน 102 คน (31.88%) รองลงมาได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 86คน (26.87%) รองลงมาได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 79 คน (24.69%) และนักศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 53 คน (16.56%)

ในด้านคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน จำนวน 295 คน คิดเป็นร้อยละ 92.19 และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81

ในด้านสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 278 คน คิดเป็นร้อยละ 86.88 รองลงมาคือ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 และสถานศึกษา จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 5.31 ตามลำดับ

ในด้านระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์ ส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 71.57 รองลงมาคือ 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.37 รองลงมา 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 และมากกว่า21 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

ในด้านช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระหว่าง 20.01-24.00 น. จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 รองลงมาคือ 17.01-20.00 น. จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 26.57 รองลงมา 12.01-17.00 น. จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 8.12 เวลา 00.01-07.00น. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 และเวลา 07.01-12.00น. จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.81 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สามารถจำแนกรายละเอียดของข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ร้อยละ และลำดับที่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	n = 320		ลำดับที่
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้	210	65.62	1
- ระดับผู้ชำนาญ	75	23.44	2
- ระดับผู้เชี่ยวชาญ	35	10.94	3
รวม	320	100	
2. การเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ศึกษาด้วยตัวเอง	257	80.31	1
- เพื่อนแนะนำ	63	19.69	2
รวม	320	100	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	n = 320		ลำดับที่
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
3. ปัจจัยที่มีผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			
- กราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์	153	47.81	1
- ความสะดวกสบายในการเล่นเกมน	41	12.81	4
- รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์	57	17.81	2
- ตามกระแสนิยม	23	7.19	5
- เพื่อนแนะนำ	46	14.38	3
รวม	320	100	
4. เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			
- สนุกสนานเพลิดเพลิน	183	57.19	1
- แข่งขัน	45	14.06	3
- คลายเครียด	92	28.75	2
รวม	320	100	

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้จำนวน 210 คน คิดเป็น ร้อยละ 65.62 รองลงมาคือ ระดับผู้ชำนาญ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 23.44 ระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 ตามลำดับ

ในด้านการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีการศึกษาด้วยตนเอง จำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 80.31 รองลงมาคือ เพื่อนแนะนำ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 19.69

ในด้านปัจจัยที่มีผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านกราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 47.81 รองลงมาคือรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 17.81 เพื่อนแนะนำ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.38 ความสะดวกสบายในการเล่นเกมน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 12.81 ตามกระแสนิยม จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 7.19 ตามลำดับ

ในด้านเหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 57.19 รองลงมาคือ เพื่อคลายเครียด จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 และเพื่อแข่งขันจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ร้อยละ และลำดับที่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	n = 320		ลำดับที่
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
- เกมแอ็คชั่น (Action)	78	24.37	1
- เกมผจญภัย (Adventure)	31	9.69	6
- เกมยิงต่อสู้ (Shooting)	34	10.62	5
- เกมต่อสู้ (Fighting)	47	14.69	2
- เกมจำลองแบบ (Simulation)	16	5.00	8
- เกมกีฬา (Sport)	38	11.87	3
- เกมแข่งขันประเภทลู่ (Racing)	7	2.19	9
- เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG)	8	2.5	11
- เกมปริศนา (Puzzle)	19	5.94	7
- เกมวางแผน (Strategies)	35	10.94	4
- เกมไฟ้	7	2.19	9
รวม	320	100	

จากตารางที่ 4.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action) จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 24.37 รองลงมา คือ เกมต่อสู้ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 14.69 เกมกีฬา (Sport) จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 11.87 เกมวางแผน (Strategies) จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 เกมยิงต่อสู้ (Shooting) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 10.62 เกมผจญภัย (Adventure) จำนวน 31 คน คิดเป็น ร้อยละ 9.69 เกมปริศนา (Puzzle) จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.94 เกมจำลองแบบ (Simulation) จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 เกมไฟ้ จำนวน 7 คน คิดเป็น ร้อยละ 2.19 เกมแข่งขันประเภทลู่ (Racing) จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.19 และเกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	n = 320		ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.46	0.76	ปานกลาง	2
2. ด้านเสริมสร้างทักษะ	3.75	0.85	มาก	1
3. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.05	0.82	ปานกลาง	3
รวม	3.42	0.59	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.4 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังต่อ โดยภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.42 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ อยู่ในระดับมาก 1 ข้อ ได้แก่ ด้านเสริมสร้างทักษะ มีค่าเฉลี่ย 3.75 อยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ ได้แก่ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 3.46 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 3.05

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	n = 320		ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. เพื่อความบันเทิง	4.14	0.85	มาก	1
2. เพื่อคลายความเครียด	4.06	0.86	มาก	2
3. เพื่อการแข่งขัน	2.96	1.12	ปานกลาง	3
4. เพื่อสร้างสังคม	2.85	1.11	ปานกลาง	4
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	2.81	1.10	ปานกลาง	5
รวม	3.36	0.76	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.5 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังต่อ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ได้แก่ เพื่อความบันเทิง มีค่าเฉลี่ย 4.14 เพื่อคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ย 4.06 อยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ ได้แก่ เพื่อการแข่งขัน มีค่าเฉลี่ย 2.96 เพื่อสร้างสังคม มีค่าเฉลี่ย 2.85 เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 2.81

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านเสริมสร้างทักษะ

ด้านเสริมสร้างทักษะ	n = 320		ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. ด้านความคิด	3.92	0.92	มาก	2
2. ด้านความจำ	3.72	0.96	มาก	6
3. ด้านการวิเคราะห์	3.68	0.95	มาก	7
4. ด้านการสังเกต	3.87	0.81	มาก	3
5. ด้านการวางแผน	3.76	0.94	มาก	5
6. ด้านความคิดสร้างสรรค์	3.78	0.92	มาก	4
7. ด้านการใช้คอมพิวเตอร์	4.02	2.84	มาก	1
รวม	3.82	0.85	มาก	

จากตารางที่ 4.6 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังต่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.82 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากค่ามาก ไปหาน้อยดังนี้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 4.02 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด มีค่าเฉลี่ย 3.92 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต มีค่าเฉลี่ย 3.87 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.78 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน มีค่าเฉลี่ย 3.76 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ มีค่าเฉลี่ย 3.72 และเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย 3.68 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	n = 320		ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับ ที่
	\bar{X}	S.D.		
1. รู้สึกปวดตา แสบตา	3.98	0.94	มาก	2
2. รู้สึกปวดหลัง	4.07	0.86	มาก	1
3. รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ	3.78	0.92	มาก	4
4. เวลาพักผ่อนน้อยลง	3.87	1.01	มาก	3
5. ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา	3.46	1.15	ปานกลาง	5
6. รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ	3.13	1.09	ปานกลาง	7
7. ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ได้	2.61	1.25	ปานกลาง	9
8. ผลการเรียนตกลง	2.43	1.17	น้อย	10
9. ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.08	1.23	น้อย	13
10. ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบหมายให้สำเร็จได้	2.24	1.25	น้อย	11
11. ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ	2.94	1.24	ปานกลาง	8
12. มีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง	3.32	1.04	ปานกลาง	6
13. มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง	2.15	1.14	น้อย	12
รวม	3.08	0.82	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.7 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.08 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ ได้แก่ รู้สึกปวดหลัง มีค่าเฉลี่ย 4.07 รู้สึกปวดตา แสบตา มีค่าเฉลี่ย 3.98 เวลาพักผ่อนน้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.87 รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ มีค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ได้แก่ ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา มีค่าเฉลี่ย 3.46 มีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.32 รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ มีค่าเฉลี่ย 3.13 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ มีค่าเฉลี่ย 2.94 ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ได้ มีค่าเฉลี่ย 2.61 อยู่ในระดับน้อย 4 ข้อ ได้แก่ ผลการเรียนตกลง มีค่าเฉลี่ย 2.43 ไม่สามารถทำงานที่

อาจารย์มอบหมายให้สำเร็จได้ มีค่าเฉลี่ย 2.24 มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง มีค่าเฉลี่ย 2.15 และ ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 2.08

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ (ตารางที่ 4.8) และสาขาวิชา (ตารางที่ 4.9-4.10)

ตารางที่ 4.8 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศ		t	Sig.
	ชาย (n=131)	หญิง (n=189)		
	\bar{x}	\bar{x}		
1. ด้านความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.46	3.32	1.31	0.19
2. ด้านเสริมสร้างทักษะ	3.85	3.95	- 0.31	0.75
3. ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.02	3.19	- 1.79	0.74
โดยภาพรวม	3.44	3.48	- 1.08	0.28

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ ระหว่างเพศชายและเพศหญิง พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน โดยเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.44 ส่วนเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.48 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ทั้ง 2 เพศ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 3 ด้าน ไม่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามสาขาวิชา โดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One - Way Analysis of Variance : One - Way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามีค่าเฉลี่ยแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่ามีค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน โดยวิธีของ Scheffe' ดังตารางที่ 4.9 - 4.10

ตารางที่ 4.9 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
ระหว่างกลุ่ม	3.44	2	1.72	3.02*	0.05
ภายในกลุ่ม	146.27	257	0.56		
รวม	149.71	259			

ด้านเสริมสร้างทักษะ					
ระหว่างกลุ่ม	3.86	2	1.93	2.65	0.07
ภายในกลุ่ม	186.76	257	0.72		
รวม	190.66	259			
ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
ระหว่างกลุ่ม	4.42	2	2.21	3.28*	0.03
ภายในกลุ่ม	172.80	257	0.67		
รวม	177.23	259			
โดยภาพรวม					
ระหว่างกลุ่ม	0.80	2	0.40	1.12	0.32
ภายในกลุ่ม	91.66	257	0.35		
รวม	92.46	259			

* $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 4.9 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ อดสาธรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สาขาวิชาต่างกัน โดยภาพรวมมี พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นราย ด้าน พบว่า ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสริมสร้างทักษะไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.10 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามสาขาวิชา ด้านที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	สาขาวิชา			
	\bar{X}	ครุศาสตร์ เกษตร	ครุศาสตร์ วิศวกรรม	ครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการ ออกแบบ
ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	\bar{X}	3.32	3.49	3.25
สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร	3.32	-	- 0.17	0.07
สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	3.49	-	0.24	3.49
สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการ ออกแบบ	3.25	-	3.25	-
ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	\bar{X}	2.73	2.94	3.13
สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร	2.73	-	- 0.21	- 0.39
สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	2.94	-	- 0.18	2.94
สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการ ออกแบบ	3.13	-	3.13	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.10 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สาขาวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ 0.05 แต่เมื่อทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ไม่พบรายคู่ใดที่มีความแตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ และสาขาวิชา

5.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1,870 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 4 สาขาวิชา รวมทั้งสิ้น 1,870 คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ของ Krejcie และ Morgan (1970, 168) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 5% และทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 320 คน

5.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เป็นแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้
- ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ สาขาวิชา ชั้นปีที่ศึกษา
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้านเสริมสร้างทักษะ และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

5.1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามด้วยตนเอง จำนวน 320 ฉบับ ได้รับคืนเป็นฉบับที่สมบูรณ์ครบ 320 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00 และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้
1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพ ใช้สถิติค่าความถี่และร้อยละ
 2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบเกณฑ์ดังกล่าว

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ ใช้สถิติวิเคราะห์โดยวิธี t-test แบบ Independent Sample Test

4. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามสาขาวิชา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามีความแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่ามีค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกันโดยวิธีของ Scheffe'

5.1.5 สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของนักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.1 จำแนกตามเพศ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย 189 คน คิดเป็นร้อยละ 54.69% เป็นเพศหญิง 131 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90% ของกลุ่มตัวอย่าง

1.2 จำแนกตามสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีจำนวนมากที่สุดคือ สาขาวิชาครุศาสตร์ วิศวกรรม จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 54.69% รองลงมาได้แก่สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร จำนวน 99 คน (30.94%) และสาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ จำนวน 46 คน (14.37%)

1.3 จำแนกตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีจำนวนมากที่สุดคือชั้นปีที่ 4 จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 31.88% รองลงมาได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 86คน คิดเป็นร้อยละ 26.87% รองลงมาได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 24.69% และนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 5 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 16.56%

1.4 จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน จำนวน 295 คน คิดเป็นร้อยละ 92.19 และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81

1.5 จำแนกตามสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 278 คน คิดเป็นร้อยละ 86.88 รองลงมาคือ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 25 คน คิดเป็น ร้อยละ 7.81 และสถานศึกษา จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 5.31 ตามลำดับ

1.6 จำแนกตามระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 71.57 รองลงมาคือ 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.37 รองลงมา 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81 และมากกว่า21 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

1.7 จำแนกตามช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระหว่าง 20.01-24.00 น. จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 รองลงมาคือ 17.01-20.00 น. จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 26.57 รองลงมา 12.01-17.00 น. จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 8.12 เวลา 00.01-07.00น. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 และเวลา 07.01-12.00น. จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.81 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สรุปได้ดังนี้

2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 จำแนกตามความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 65.62 รองลงมาคือ ระดับผู้ชำนาญ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 23.44 ระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94

2.1.2 จำแนกตามการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีการศึกษาด้วยตนเอง จำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 80.31 รองลงมาคือ เพื่อนแนะนำ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 19.69

2.1.3 จำแนกตามปัจจัยที่มีผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่มีปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านกราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 47.81 รองลงมาคือ รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 17.81 เพื่อนแนะนำ จำนวน 46 คน คิดเป็น ร้อยละ 14.38 ความสะดวกสบายในการเล่นเกมน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 12.81 ตามกระแสนิยม จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 7.19

2.1.4 จำแนกตามเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 57.19 รองลงมาคือ เพื่อคลายเครียด จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 และเพื่อแข่งขัน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06

2.2 ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action) จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 24.37 รองลงมา คือ เกมต่อสู้ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 14.69 เกมกีฬา (Sport) จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 11.87 เกมวางแผน (Strategies) จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 เกมยิงต่อสู้ (Shooting) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 10.62 เกมผจญภัย (Adventure) จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 9.69 เกมปริศนา (Puzzle) จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 5.94 เกมจำลองแบบ (Simulation) จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 เกมไฟ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.19 เกมแข่งขันประเภทลู (Racing) จำนวน

2.3 ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ได้แก่ เพื่อความบันเทิงใจ มีค่าเฉลี่ย 4.14 เพื่อคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ย 4.06 อยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ ได้แก่ เพื่อการแข่งขัน มีค่าเฉลี่ย 2.96 เพื่อสร้างสังคม มีค่าเฉลี่ย 2.85 เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 2.81

2.4 ด้านเสริมสร้างทักษะ

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.82 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากค่ามาก ไปหาน้อยดังนี้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 4.02 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด มีค่าเฉลี่ย 3.92 เพื่อเสริมสร้างทักษะ ด้านการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไป 32

สังเกต มีค่าเฉลี่ย 3.87 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.78 เพื่อเสริม สร้าง ทักษะด้านการวางแผน มีค่าเฉลี่ย 3.76 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ มีค่าเฉลี่ย 3.72 และเพื่อเสริม สร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย 3.68

2.5 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.08 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ ได้แก่ รู้สึกปวดหลัง มีค่าเฉลี่ย 4.07 รู้สึกปวดตา แสบตา มีค่าเฉลี่ย 3.98 เวลาพักผ่อนน้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.87 รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ มีค่าเฉลี่ย 3.78 อยู่ในระดับ ปานกลาง 5 ข้อ ได้แก่ ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา มีค่าเฉลี่ย 3.46 มีเวลาพูดคุยและทำ กิจกรรมต่างๆ น้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.32 รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ มีค่าเฉลี่ย 3.13 ชอบเล่นเกม คอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ มีค่าเฉลี่ย 2.94 ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ได้ มีค่าเฉลี่ย 2.61 อยู่ในระดับน้อย 4 ข้อ ได้แก่ ผลการเรียนตกลง มีค่าเฉลี่ย 2.43 ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบ หมายให้สำเร็จได้ มีค่าเฉลี่ย 2.24 มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง มีค่าเฉลี่ย 2.15 และขาดเรียนเพื่อ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 2.08

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน โดยเพศชาย มีค่าเฉลี่ย 3.44 ส่วนเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.48 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 3 ด้าน ไม่แตกต่างกัน

4. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สาขาวิชาต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความ สนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสริมสร้างทักษะไม่แตกต่างกัน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

5.2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักศึกษา ส่วนใหญ่มีความรู้ ความเข้าใจในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ การเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาเกิดจากการศึกษาด้วยตนเอง เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาของเกมไม่ซับซ้อน เล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้สามารถเรียนรู้วิธีการเล่นได้ไม่ยาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณิ สีอำ (2549) ได้ศึกษา พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้

5.2.2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่นัก ศึกษาเล่นเกมประเภทเกมแอ็คชั่น เนื่องจาก เนื้อหาของเกมมีความสนุก ตื่นเต้นน่าสนใจ การดำเนินเรื่อง ไม่ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ดลฤดี คุ่มพูล (2547) ได้ศึกษา

พฤติกรรมการเล่นผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมแอ็คชั่นมากที่สุด

5.2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน รู้สึกผ่อนคลาย มีรูปแบบการเล่นหลากหลาย มีกราฟิกเอนิเมชั่นที่สวยงามและมีภาพสมจริง ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ พัทยา เพชรธานินท์ (2541) ได้ศึกษาการใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เหตุผลการใช้บริการ คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และโดยส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม

5.2.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านเสริมสร้างทักษะ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่คิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเสริมสร้างทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบและมีเกมฝึกทักษะด้านต่างๆ ทำให้ผู้เล่นฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเกต และรู้ความหมายของคำศัพท์ต่างๆ เป็นการพัฒนาทางด้านภาษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี คุ่มพูล (2547) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย พบว่า เด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ได้รับการพัฒนาทางด้านความคิดและทักษะ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) ได้ศึกษาการรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี การรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านประโยชน์ พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ภาษา คลายเครียด ฝึกทักษะด้านความจำ ฝึกการใช้คอมพิวเตอร์

5.2.5 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วรู้สึกปวดตา แสบตา และรู้สึกปวดหลัง เนื่องจาก การที่นักศึกษาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานโดยนั่งมองจอมอนิเตอร์ จะส่งผลให้รู้สึกแสบตา และรู้สึกปวดหลัง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน รู้สึกปวดตา รongลงมา รู้สึกปวดหลัง

5.2.6 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกตามเพศ พบว่า นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 3 ด้านไม่แตกต่างกัน เนื่องจากความ แตกต่างด้านเพศไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภสรณ์ บุญเรือง (2549) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า เพศที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นออนไลน์

5.2.7 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่สังกัดสาขาวิชาต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจาก นักศึกษาในแต่ละสาขาวิชาเป็นกลุ่มที่อยู่ใกล้เคียงกัน จึงมีความสนใจใกล้เคียงกัน ส่งผลให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้

1. นักศึกษาควรมีการจำกัดเวลาในการเล่นเกมนิวเตอร์ในปริมาณที่เหมาะสม ซึ่งจะทำให้ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการฝึกทักษะต่างๆ หากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นติดต่อกันเป็นเวลานานอาจจะก่อให้เกิดผลกระทบในหลายๆด้าน เช่น เสียการเรียน สุขภาพกายทรุดโทรม

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้การสนับสนุนสื่อเทคโนโลยีใหม่ๆในการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย ทันสมัย และปรับปรุงให้น่าสนใจเหมาะสมกับนักศึกษา

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ ได้แก่ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนักเรียนระดับประถมศึกษา เพราะกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันอาจมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์แตกต่างกันด้วย



บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. 2527. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2542. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กองวิจัยทางการศึกษา, กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. สภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ : กรม.
- กิดานันท์ มลิทอง. 2548. ไอซีทีเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- กิตติยา ขุมทอง. 2546. "พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ" วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยี การศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- กิตติศักดิ์ หาญกล้า. 2548. "การรับรู้ผลกระทบ จากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี." นิตยสารมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กันยา สุวรรณแสง. 2532. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- คมกริช ทักษิणा. 2540. "พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วม โครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย" วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา เทคโนโลยีการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 2557. ประวัติความเป็นมาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. [Online]. Available : <http://www.indeed.kmitl.ac.th/Home/index.php/-mainmenu-64/12-2008-12-05-15-48-36.html>
- จิรดา มหาเจริญ. 2547. "การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของ นักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม." วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. 2549. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ: แอคทีฟพริ้นท์.
- ชนาธิป พรกุล. 2543. แคนส์ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาญ กลิ่นซ้อน. 2550. "การศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อ การเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยคริสเตียน" บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ดลฤดี คุ่มพูล. 2547. "การศึกษาพฤติกรรมการเล่นผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย." วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี.
- ทศนา เหมมณี และสร้อยสน สกลรักษ์. 2540. แบบแผนและเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ. 2545. ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ 36

- ปัทมาวดี แก้วทูนวล และคณะ. (ม.ป.ป.) เทคโนโลยีสารสนเทศ. [Online]. Available : <http://203.170.244.228/ptweb/wantanee/group6/index.html>.
- พรรณี ชูทัยเจนจิต. 2538. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อนแถมมี.
- พัลลภ พิริยะสุรวงศ์. 2543. “เทคโนโลยีสารสนเทศกับการปฏิรูปการศึกษา” พัฒนาเทคนิคศึกษา. 12 (เมษายน-มิถุนายน 2543). 39-42.
- เพ็ญทิพย์ จิรพันธุ์. 2539. "การแสวงหาข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา และบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ" วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ ลินลารัตน์. 2530. การอุดมศึกษากับสังคมไทย. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณิธา เสนารักษ์. 2547. “การศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิดอย่างมีเหตุผลการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร.” ปริญญาบัตรศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มณีนรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ. 2548. “ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแนะแนวและให้คำปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มารศรี สีมาวรพงศ์. 2546. “พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษกและความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยีน ภู่วรรณ. 2538. การประยุกต์เทคโนโลยีด้านการศึกษา. วารสารการศึกษาแห่งชาติ. 22(124) : 30.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2530. พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542. การทำวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ที.พี.พรินท์.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. 2541. “ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสตร์. 2547. ระเบียบวิธีวิจัย. กรุงเทพฯ : บริษัท พิมพ์ดีการพิมพ์ จำกัด.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วอนชนก ไชยสุนทร. 2546. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

- วรางคณา ศรีเจริญ. 2546. "สภาพ ปัญหา และความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศของนิสิต
ในมหาวิทยาลัยบูรพา" วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : แอล ที เพรส.
- วิจิตร ศรีสอ้าน. 2534. การศึกษาทางไกล. นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วิจิตร อวาทกุล. 2540. คู่มือการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรฝึกอบรม : The Management of
Training. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภสรศักดิ์ บุญเรือง. 2549. "การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น." วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. การใช้
คอมพิวเตอร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. 2542. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค.
- สุกัญญา ศรีระพรม. 2541. " การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของ
นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์."
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุพรรณิ ลืออำ. 2549. "การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษานิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต." วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สุวิมล ติรภานันท์. 2549. การใช้สถิติในงานวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒนา ปัทมดิษฐ์. 2544. "พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้
บริการธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล."
วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- สุรางค์ โค้วตระกูล. 2537. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. 2524. หลักการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่ คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสกสรร สายสีต. 2542. "การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา อาจารย์ และผู้บริหารสถาบัน
ราชภัฏอุดรธานี" วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อำรุง จันทรวานิช. 2544. เทคโนโลยีสารสนเทศกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ
109 ปี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- Bejot, D. D. 1981. The degree of self-directedness and the choices of learning methods as
related to a cooperative extension program. *Dissertation Abstracts International*
42, 6 (December): 2434-A.

- Craik, G. L. 1840. Pursuit of knowledge under difficulties: Its pleasures and rewards. New York: Harper & Brothers.
- Cronbach, Lee J. 1971. Essential of Psychological Testing. 3rd ed. New York: Harper & Row.
- Cross, K. P. 1979. Accent on Learning. San Francisco: Jossey-Bass.
- Holt, Douglas B. and Craig J. Thompson 2004. "Man-of-Action Heroes: The Pursuit of Heroic Masculinity in Everyday Consumption," *Journal of Consumer Research*, 31 (September), 425-40
- Kagan, J. and Segal, J., 1992, Psychology and Introduction. New York : Harcourt Brace Jovanovich, Inc. 106.
- Kaye, A., and G. Rumble. 1981. Distance Teaching for Higher and Adult Education. London: Open University Press.
- Keegan, D. 1990. Foundations of Distance Education. 2nd ed. London: Routledge.
- Knowles, Malcolm S. 1978. The Adult Learner: A Neglected Species. 2nd ed. Houston: Gulf.
- Krejcie, R.V., & Morgan D.W. 1970. " Determining sample size for research activities. " *Education and Psychology Measurement*, 30 (3), 607-608.
- McClelland, David C., and others. 1953. The Achievement Motive. New York: Appleton Century Crofts.
- Nichols, Mark. 1971. Community resources of school. In *The Encyclopedia of Education*, 342-343. n.p.: n.p.
- Skager, Rodney. 1978. Lifelong Education and Evaluation Practice. Oxford: Frankfurt Unesco Institute for Education.
- Thurstone, L. L. 1946. Comment. *American Journal of Sociology* 52, 39-50.
- Yamane, Taro. 1973. Statistics: An Introduction. 3rd ed. New York: Harper & Row.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง

1. ผู้ตอบแบบสอบถามฉบับนี้ คือ นักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. แบบสอบถามฉบับนี้เป็นการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. แบบสอบถามแบ่งออกได้ 2 ตอน คือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมโดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกม ออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ 3. ด้านเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4. ด้านเพื่อเสริมสร้างทักษะ 5. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตรงกับความจริงตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. สาขาวิชาที่ท่านศึกษา ครุศาสตร์วิศวกรรม ครุศาสตร์เกษตร
 ครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
3. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา
 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3
 ชั้นปีที่ 4 ชั้นปีที่ 5
4. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้านหรือไม่
 มี ไม่มี
5. ส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใด
 สถานศึกษา บ้านหรือหอพัก
 ร้านเกมคอมพิวเตอร์ อื่นๆ (โปรดระบุ).....
6. ระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์
 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์
 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์ มากกว่า 21 ชั่วโมง/สัปดาห์
7. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด
 07.01-12.00 น. 12.01-17.00 น. 17.01-20.00 น.
 22.01-24.00 น. 00.01-07.00 น.

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความให้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับใด

- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ ระดับผู้ชำนาญ
 ระดับผู้เชี่ยวชาญ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. ท่านเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีใด

- ศึกษาด้วยตัวเอง เพื่อนแนะนำ ผู้ปกครอง ครู - อาจารย์ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. ปัจจัยใดต่อไปนี้มีผลต่อท่านในการตัดสินใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- กราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ สื่อโฆษณา ความสะดวกสบายในการเล่น
 รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่ตกแต่งภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ ราคาค่าบริการ
 ตามกระแสนิยม คนรู้จักแนะนำ

4. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ใดมากที่สุด

- เล่นคนเดียว เล่นกับเพื่อน เล่นกับพี่น้อง
 เล่นกับผู้ปกครอง อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้วกี่ปี

- น้อยกว่า 1 ปี 1-2 ปี 3-4 ปี
 5-6 ปี มากกว่า 6 ปี

2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ของประเภทของเกมที่ท่านชอบเล่นและเรียงลำดับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ท่านชอบเล่นตามลำดับ

ประเภทของเกมที่ท่านเล่น ลำดับที่

1. เกมแอ็คชั่น (Action)
 2. เกมผจญภัย (Adventure)
 3. เกมยิงต่อสู้ (Shooting)
 4. เกมต่อสู้ (Fighting)
 5. เกมแบบจำลอง (Simulation)
 6. เกมกีฬา (Sports)
 7. เกมแข่งขันประเภทลู่ (Racing)
 8. เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG)
 9. เกมปริศนา (Puzzle)
 10. เกมการวางแผน (Strategies)
 11. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ตรงกับความเป็นจริงของตัวท่านมากที่สุด โดยเกณฑ์แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์มาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์น้อย

ระดับ 1 หมายถึง ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์น้อยที่สุด

ท่านคิดว่าตัวแปรใดตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ของท่าน มากน้อยเพียงใด

พฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
1. เพื่อความบันเทิง เร็วใจ					
2. เพื่อคลายความเครียด					
3. เพื่อการแข่งขัน					
4. เพื่อสร้างสังคม					
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์					
ด้านเสริมสร้างทักษะ					
1. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด					
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ					
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์					
4. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต					
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน					
6. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์					
7. เพื่อเสริมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์					
ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
1. รู้สึกปวดตา แสบตา					
2. รู้สึกปวดหลัง					
3. รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ					
4. เวลาพักผ่อนน้อยลง					

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
5. ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา					
6. รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ					
7. ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ได้					
8. ผลการเรียนตกต่ำลง					
9. ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
10. ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบหมายให้สำเร็จได้					
11. ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ					
12. มีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง					
13. มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านในการตอบแบบสอบถาม
 ผศ.ดร.ทงกัณฑ์ โสวจิตตาทกุล
 อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลประวัติคณะผู้วิจัย
ประวัติส่วนตัว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทนงศักดิ์ โสวจิตตาทกุล

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการศึกษา

ชื่อย่อปริญญา	สาขา	สถาบันที่จบ	ปีที่จบ
บธบ. (บริหารธุรกิจบัณฑิต)	การตลาด	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ประเทศไทย	2534
ค.อ.ม. (ครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาบัณฑิต)	การบริหารอาชีวศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง ประเทศไทย	2538
ปรด. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)	นวัตกรรมการเรียนรู้ ทางเทคโนโลยี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี ประเทศไทย	2555

สาขาวิจัยที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา)
นวัตกรรมการเรียนการสอน, เทคโนโลยีสารสนเทศ, วิจัยและพัฒนาหลักสูตร

ทุนการศึกษาและทุนวิจัยที่เคยได้รับ

ปี พ.ศ.	เรื่อง	สถาบันที่ให้	ทุนวิจัยที่เคยได้รับ
2551	ศึกษารูปแบบแผนผังเส้นทางการพัฒนาชุมชนเขตลาดกระบังเป็นแหล่งท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศเพื่อรองรับสนามบินสุวรรณภูมิ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	งบประมาณแผ่นดิน
2553	ศึกษาความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของอาจารย์ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้
2553	รูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้

ปี พ.ศ.	เรื่อง	สถาบันที่ให้	ทุนวิจัยที่เคยได้รับ
2554	ปัจจัยของการบริหารทรัพยากรมนุษย์ส่งผลต่อความสำเร็จในการปฏิบัติงานระบบสารสนเทศของสถาบันการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	งบประมาณแผ่นดิน
2554	การตัดสินใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้
2554	สภาพการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้
2555	ศึกษาเจตคติการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้
2556	การพัฒนารูปแบบการสร้างเครือข่ายการจัดการศึกษาด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันสู่ภูมิภาคอาเซียน	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	งบประมาณแผ่นดิน

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (ระดับชาติและนานาชาติ)

- ศึกษารูปแบบแผนผังเส้นทางการพัฒนาชุมชนเขตลาดกระบังเป็นแหล่งท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศเพื่อรองรับสนามบินสุวรรณภูมิ. Conference 10 World Leisure Congress, 6-10 October 2008. ในหัวข้อ Contributory Factors in Turning Ladkrabang Community to be a Potential Sustainable Agro Tourism Site for Both Thai and Foreign Tourists
- ศึกษาความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของอาจารย์ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2552- มีนาคม 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. รูปแบบการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2552- มีนาคม 2553

4. การตัดสินใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2554-มกราคม 2555

5. สภาพการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. การประชุมวิชาการระดับชาติทางศิลปศาสตร์ ประยุทธิ์ ครั้งที่ 2 วันที่ 19-20 สิงหาคม 2554 ณ. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การเสนอผลงานวิชาการ

ชื่อผลงานวิจัย	ปี	การเผยแพร่	แหล่งทุน	สถานภาพในการทำวิจัย
ศึกษารูปแบบแผนผังเส้นทางการพัฒนาชุมชนเขตลาดกระบังเป็นแหล่งท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศเพื่อรองรับสนามบินสุวรรณภูมิ	2551	เผยแพร่ที่เมือง Quebec ประเทศแคนาดา ในงาน Conference 10 World Leisure Congress, 6-10 October 2008 ในหัวข้อ Contributory Factors in Turning Ladkrabang Community to be a Potential Sustainable Agro Tourism Site for Both Thai and Foreign Tourists	เงินงบประมาณ ปี พ.ศ. 2549	ผู้ร่วมวิจัย 10%
ศึกษาความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของอาจารย์ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2553	วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2552- มีนาคม 2553	เงินรายได้ ปี พ.ศ. 2551	หัวหน้าโครงการ 100%
รูปแบบการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2553	วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2552- มีนาคม 2553	เงินรายได้ ปี พ.ศ. 2553	หัวหน้าโครงการ 100%
การตัดสินใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2554	วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 ตุลาคม 2554-มกราคม 2555	เงินรายได้	หัวหน้าโครงการ 100%

ชื่อผลงานวิจัย	ปี	การเผยแพร่	แหล่งทุน	สถานภาพในการทำวิจัย
สภาพการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2554	การประชุมวิชาการระดับชาติทางศิลปศาสตร์ประยุกต์ ครั้งที่ 2 วันที่ 19-20 สิงหาคม 2554 ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	เงินรายได้	ผู้ร่วมวิจัย 50%



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้