

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตร
อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะวิศวกรรมศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF BACHELOR OF SCIENCE
STUDENTS IN INDUSTRIAL EDUCATION CURRICULUM (2 YEARS
CONTINUING) AT FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION, KING
MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาวินยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)
บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2551

KMITL-2008-ED-M-214-829

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF BACHELOR OF SCIENCE
STUDENTS IN INDUSTRIAL EDUCATION CURRICULUM (2 YEARS
CONTINUING) AT FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION, KING
MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG



ชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์

CHUSAK SRISAWAT

ฉบับ.....
เลขทะเบียน..... 82752
น,เดือน,ปี... 2.2 ค.ค. 2551

b..... ๒๒๕๖๑๑๐๐
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)
บัณฑิตวิทยาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
พ.ศ. 2551

**COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF BACHELOR OF SCIENCE
STUDENTS IN INDUSTRIAL EDUCATION CURRICULUM (2 YEARS
CONTINUING) AT FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION, KING
MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN SCIENCE EDUCATION (COMPUTER)
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2008

KMITL-2008-ED-M-214-323



COPYRIGHT 2008 ที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น ถือทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์

นักศึกษา

รหัสประจำตัว

ปริญญา

สาขาวิชา

พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

นายชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์

49063912

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต

การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

2551

รองศาสตราจารย์ พิระวุฒิ สุวรรณจันทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ และภาควิชา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาศิลปะอุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 260 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 วิเคราะห์โดย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่โดยวิธีของ Scheffe' ซึ่งได้ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
2. นักศึกษาที่มีเพศ และสังกัดภาควิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	Computer Games Playing Behaviors of Bachelor of Science Students in Industrial Education Curriculum (2 Years Continuing) at Faculty of Industrial Education, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Student	Mr. Chusak Srisawat
Student ID.	49063912
Degree	Master of Science
Program	Science Education (Computer)
Year	2008
Thesis Advisor	Associate Professor Peerawut Suwanjan
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Dr. Lertlak Klinhom

ABSTRACT

The purposes of this research were to study and compare computer games playing behaviors of Bachelor of Science in Industrial Education curriculum (2 years continuing) students at faculty of Industrial Education, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang by gender and major. Samples of this study were 260 students in the second semester academic year of 2007. Who were selected by stratified random sampling technique. Instrument of this research was questionnaire with reliability of 0.83. The data were analyzed by statistical method comprising mean, standard deviation, t-test, One-Way ANOVA and multiple comparison of Scheffe's method. Results were as followed:

1. Students possessed moderate levels in the computer games playing behaviors.
2. The computer games playing behavior of students was not difference by gender and major.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์พระวุฒิ สุวรรณจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เดิศจักษณ กลินหอม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ ตรวจสอบ แก้ไขปรับปรุงจุดบกพร่องต่างๆ จนวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ เพื่อมาปรับปรุง และ แก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบ เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณท่านคณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และนักศึกษา ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามสำหรับการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ปิยะ สุภวาราสวัฒน์ ที่ได้เอื้อเฟื้อสถานที่ รวมทั้งให้คำปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่ง ที่ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ขอขอบคุณพี่ๆ และเพื่อนๆ สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำ รุ่นพี่ รุ่นน้อง เพื่อนๆ ที่คอยให้กำลังใจ และห่วงใยเสมอมา ตลอดจนบุคคลที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึง ณ ที่นี้ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้การสนับสนุนการดำเนินงานต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

คุณประโยชน์อันใดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 สมมุติฐานการวิจัย.....	2
1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง.....	6
2.2 พฤติกรรม.....	8
2.3 คอมพิวเตอร์.....	13
2.4 เกมคอมพิวเตอร์.....	19
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	34
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	34
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	37
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	39

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม.....	42
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา.....	46
4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ.....	54
4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชา.....	55
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	58
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	58
5.2 อภิปรายผล.....	64
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม	67
ภาคผนวก	70
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	71
ประวัติผู้เขียน	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 จำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550.....	34
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นจำนวน และร้อยละ.....	42
4.2 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	47
4.3 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	50
4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน.....	51
4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำแนกเป็นรายข้อ.....	52
4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านเสริมสร้างทักษะ จำแนกเป็นรายข้อ.....	53
4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นรายข้อ.....	54
4.8 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ที่มีเพศต่างกัน.....	55
4.9 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ที่สังกัดภาควิชาต่างกัน.....	57
4.10 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านที่แตกต่างกัน จำแนกตามภาควิชา.....	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ มนุษย์ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงาน เก็บรวบรวมข้อมูล ติดต่อสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง เกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งที่มีมาพร้อมคอมพิวเตอร์ จากเกมที่ทำขึ้นมาเพื่อฝึกให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ มีความคุ้นเคยกับการใช้แป้นพิมพ์ และเมาส์ พัฒนามาเป็นเกมที่ต้องใช้ความสามารถ และเทคนิคพิเศษในการควบคุม นอกเหนือจากเกมที่เล่นมากับตัวเครื่องแล้ว ยังมีเกมที่มีการจำหน่าย ซึ่งสามารถทำรายได้อย่างมหาศาลให้กับผู้ผลิต ซึ่งบริษัทเกมบางแห่ง สามารถขายโปรแกรมเกมได้มากกว่าการขายโปรแกรมสำเร็จรูปลักษณะอื่นๆ จะเห็นได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ไม่ใช่เกมเพื่อความบันเทิงเล็กน้อยเท่านั้น แต่เกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจหลักอย่างหนึ่งทางคอมพิวเตอร์ พร้อมการผลิตและพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมการขายอย่างเต็มรูปแบบ และที่สำคัญเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ทำให้ผู้เล่นมีความอยากที่จะเล่นมากขึ้น เพราะเกมมีความสมจริงและมีรูปแบบหลากหลาย ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ตามความต้องการของตน

เทคโนโลยีของเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเยาวชนไทยมากขึ้นทุกวัน ซึ่งอาจทำให้เกิดประโยชน์ทางด้านการพัฒนาทักษะทางด้านความคิด การควบคุมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แต่อาจส่งผลกระทบต่อด้านการเรียน พฤติกรรมของเยาวชนที่อาจเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีและไม่ดี สุขภาพร่างกายและจิตใจ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนนั้นควรได้รับการแนะนำที่ดี เพื่อให้เยาวชนได้สามารถรู้จักเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับวัยของตนเอง และเมื่อวิเคราะห์ลงไปในเรื่องของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยที่กำลังได้รับความนิยม มักจะมีเนื้อหาที่เน้นไปในทางการต่อสู้ และการทำลายล้าง โดยปราศจากเหตุผล และไม่สนใจต่อสิ่งอื่นใดนอกเหนือจากชัยชนะที่ได้รับจากการต่อสู้ในการเล่นคอมพิวเตอร์เท่านั้น อันจะส่งผลให้เยาวชนผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการซึมซับความรุนแรงที่ปราศจากเหตุผลจากเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ภายใต้ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์เหล่านี้ไปด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งผลกระทบที่ตามมาจะทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง เช่น นิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ความก้าวร้าวแข็งกระด้างเมื่อไม่ได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการ รวมไปถึงการไม่ใช้เหตุผลมาเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น (คลฤดี คุ่มพล, 2547 : 3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานับ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้าสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่เน้นผลิตไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกสิ่งนี้ออกไป และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำใบนี้ไปใช้

บัณฑิตด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อตอบสนองความต้องการกำลังคนในด้านดังกล่าวของ

ประเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสถาบัน มีเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตที่สอดคล้องกับสถาบัน ซึ่งเน้นผลิตบัณฑิตทางด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ที่มีความรู้ทางวิชาการที่ดี มีความสามารถทางเทคโนโลยี รวมทั้งมีคุณธรรมและจริยธรรมสูง (ไพฑูริย์ พิมพ์. 2550 : 94) จากหลักสูตรตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชานั้น จะเห็นได้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบในการเรียนการสอน เพื่อฝึกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีส่วนให้นักศึกษาหาทางคลายความเครียดด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากแต่นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่มากเกินไป เช่น เล่นติดต่อกันเป็นเวลานานๆ อาจส่งผลให้เกิดผลกระทบในด้านต่างๆ เช่น ด้านผลการเรียนลดลง สุขภาพทรุดโทรม เป็นต้น

ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาอื่นๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีความแตกต่างกันในด้านเพศ และภาควิชา

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีความแตกต่างกันในด้านเพศ และภาควิชา มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบัน

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้ของ (วอนชนก ไชยสุนทร. 2546 : 4) แบ่งออกเป็น 5 ด้าน

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. ด้านเสริมสร้างทักษะ
5. ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ประชากร

ประชากร คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จำนวน 803 คน

1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จำนวน 260 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ (Krejcie, R.V. and Morgan, D.W. 1970 : 607-608) แล้วทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1.5.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.3.1 ตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่

- เพศ แบ่งออกเป็น เพศชาย และเพศหญิง
- ภาควิชา แบ่งออกเป็น ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร ภาควิชาครุศาสตร์

วิศวกรรม และภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

1.5.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ด้านเสริมสร้างทักษะ

5. ด้านผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.6 นิยามคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ และทำให้เกิดความสามัคคีกัน เป็นต้น

2. พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง การเล่นเกมรูปแบบต่างๆ ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 ซึ่งจำแนกออกเป็น 5 ด้าน คือ

2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และการพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ เช่น การเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านความคิด วิเคราะห์ ความจำและการวางแผน เป็นต้น

2.2 ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การจำแนกลักษณะของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เกมต่อสู้ (Action Game) เกมผจญภัย (Adventure Game) และเกมวางแผน (Strategy Game) เป็นต้น

2.3 ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดความสนุกสนาน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดด้านต่างๆ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.4 ด้านเสริมสร้างทักษะ หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถด้านต่างๆ เช่น ทักษะด้านความคิด วิเคราะห์ เป็นต้น

2.5 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ผลกระทบทางด้านสุขภาพ ด้านการเรียน ด้านสังคม

3. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จาก 3 ภาควิชา คือ

3.1 ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร ประกอบด้วย สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - การผลิตพืช สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - ผลิตภัณฑ์ และสาขาวิชาอุตสาหกรรมเกษตร

3.2 ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม ประกอบด้วย สาขาวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม สาขาวิชาวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีวัดคุมทางอุตสาหกรรม อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม ประกอบด้วย สาขาวิชาสถาปัตยกรรม สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน และสาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม

4. สถาบัน หมายถึง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมของ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง รายละเอียดของเนื้อหาจากเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

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

2.1 คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะครุศาสตรบัณฑิตเดิมชื่อ คณะครุศาสตรบัณฑิตและวิทยาศาสตร์ จัดตั้งขึ้น เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 เพื่อให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็น ศูนย์การศึกษาที่สมบูรณ์จึงได้นำส่วนราชการระดับภาควิชา ทางสาขาวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ซึ่งสังกัดอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์ ในขณะนั้น แยกออกมารวมเข้าด้วยกันจัดตั้งเป็นคณะครุศาสตรบัณฑิตและวิทยาศาสตร์ โดย รัฐมนตรีทบวงมหาวิทยาลัยได้ลงนามอนุมัติ เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 ทำหน้าที่ผลิตครู อาชีวศึกษาสำหรับวิทยาลัยเทคนิคและอาชีวศึกษาต่างๆ ให้การศึกษา ค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และทำหน้าที่การจัดการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานทั่วไป ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีให้กับคณะ ต่างๆ ในสถาบัน ต่อมาทบวงมหาวิทยาลัยอนุมัติให้สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง จัดตั้งคณะวิทยาศาสตร์ขึ้น เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2531 โดยรวบรวมภาควิชาและบุคลากร ทางด้านวิทยาศาสตร์ แยกออกมาจากคณะครุศาสตรบัณฑิตและวิทยาศาสตร์ จัดตั้งเป็นคณะ วิทยาศาสตร์ ส่วนคณะครุศาสตรบัณฑิตและวิทยาศาสตร์เดิม เปลี่ยนชื่อเป็น คณะครุศาสตร บัณฑิต ตามที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ฉบับพิเศษ หน้า 44 เล่ม 105 ตอนที่ 206 วันที่ 8 ธันวาคม 2531 ตั้งแต่ปี พ. ศ. 2520 เป็นต้นมา ภาควิชาที่เปิดสอนมีดังนี้

1) ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร

ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร ได้รับอนุมัติให้เปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรีครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร ตั้งแต่ปีการศึกษา 2524 โดยแบ่งออกเป็น 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - การผลิตพืช และสาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - การผลิตสัตว์ รวมจำนวนนักศึกษาที่ผลิตได้ปีละประมาณ 40 คน ปัจจุบันภาควิชาได้เปิดสอนเพิ่มอีก 2 หลักสูตรคือ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร และหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมเกษตร

2) ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม

ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรมได้เริ่มเปิดสอนหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 ซึ่งขณะนั้นยังรวมอยู่ใน ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ จนกระทั่งในวันที่ 8 ธันวาคม 2531 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ ได้แยกออกจากกันเป็นคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมกับคณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรมจึงถือว่าได้ถูกจัดตั้งขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีหลักสูตรที่ทำการเปิดสอนในระดับปริญญาตรี 5 สาขาวิชา แบ่งออกเป็น หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) จำนวน 4 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม สาขาวิชาวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีการควบคุมทางอุตสาหกรรม และหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (5 ปี) จำนวน 1 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม ระดับปริญญาโท 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้าสื่อสาร และสาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์

3) ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมได้เริ่มเปิดสอนหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต จำนวน 3 สาขาวิชาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 และหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต 1 สาขาวิชา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2527 ซึ่งขณะนั้นยังรวมอยู่ในภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ เมื่อคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ได้แยกออกจากกันเป็นคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม กับคณะวิทยาศาสตร์ในวันที่ 8 ธันวาคม 2531 ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมจึงถือว่าได้ถูกจัดตั้งขึ้น ซึ่งในปัจจุบันมีหลักสูตรที่ทำการเปิดสอนในระดับปริญญาตรี 5 สาขาวิชา แบ่งออกเป็น หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) จำนวน 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน และสาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม และหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (5 ปี) จำนวน 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาครุศาสตร์การออกแบบ และสาขาวิชาครุศาสตร์สภาพแวดล้อมภายใน ระดับปริญญาโท 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม และสาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

4) ภาควิชาภาษาและสังคม

ภาควิชาภาษาและสังคมจัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2520 ตามพระราชบัญญัติการจัดตั้งคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และวิทยาศาสตร์เป็นภาควิชาที่บริการสอนวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกคณะในสถาบันฯ โดยในภาควิชาภาษาและสังคมจะแบ่งออกเป็นแผนก ได้แก่ แผนกภาษาอังกฤษ แผนกมนุษยศาสตร์ แผนกสังคมศาสตร์และแผนกภาษาญี่ปุ่น ปัจจุบันภาควิชาภาษาและสังคมมีหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น และสาขาวิชาภาษาอังกฤษเฉพาะกิจ ระดับปริญญาโท 2 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาวิทยาการจัดการอุตสาหกรรม และสาขาวิชาภาษาศาสตร์ประยุกต์ภาษาอังกฤษเพื่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 2550) [Online]

จุดมุ่งหมายคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ปรัชญา มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีวิชาการเป็นเลิศ บรรเจิดคุณธรรม ชำนาญนำสังคม ชื่นชมความเป็นไทย ก้าวไกลในระดับสากล

ปณิธาน มุ่งมั่นในการจัดการศึกษา เพื่อผลิตบัณฑิตทุกระดับ ทางด้านครุศาสตร์ อุตสาหกรรม มนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วิสัยทัศน์ มุ่งพัฒนาองค์กร ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และภูมิปัญญา ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ ควบคู่ไปกับการมีคุณธรรมและจริยธรรม พัฒนาองค์ความรู้เพื่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ และเผยแพร่สู่ระดับสากล

พันธกิจ ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีคุณธรรมและจริยธรรม ตามความต้องการของสังคม วิจัยพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมการให้บริการวิชาการแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิตทางอุตสาหกรรม ที่มีความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติ และเป็นผู้ใส่ใจในการค้นคว้าและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา
2. เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านศิลปศาสตร์ ให้เป็นนักภาษาศาสตร์ ที่มีความรู้และทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรม
3. เพื่อผลิตนักวิชาการศึกษา นักบริหาร ด้านอาชีวะและเทคนิคศึกษา ด้านการจัดการอุตสาหกรรม ที่มีความรู้ และความสามารถเพื่อพัฒนาสังคมต่อไป
4. ค้นคว้า วิจัย อันนำมาซึ่งการพัฒนาองค์ความรู้ และสามารถประยุกต์ใช้งานได้
5. เพื่อให้บริการด้านวิชาการ แก่ชุมชน องค์กรต่างๆ ทั้งในและภายนอกสถาบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกสิ่งนี้ขึ้น และต้องอ้างอิงถึงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรม เพื่อผดุงไว้ซึ่งศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีอันดีงามของไทย

2.2 พฤติกรรม

2.2.1 ความหมายของพฤติกรรม

Kagan and Segal (1992 : 106) ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรม ว่าหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการกระทำของร่างกายในแต่ละวัน โดยเริ่มตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้า หาว เขยิบคางแขนขา แต่งตัว และกินอาหารเช้า และไม่เพียงแต่เท่านั้น ยังมีการกระทำอีกมากมายจนกระทั่งเรากลับไปที่เตียงนอน และนอนหลับ นั้นหมายความว่า ตลอดวันหนึ่งที่ผ่านมา เราจะต้องเดิน พุด เรียน ทำงาน เล่น หัวเราะ หรือในบางครั้งก็ร้องไห้

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 56) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง กริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าทีการประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

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

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

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ แสดงออก หรือโต้ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถวัดได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย

2.2.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

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

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2547 : 8-9) ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมกายภาพ นั้น เกิดกระบวนการทางพฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางพฤติกรรม จำแนกขั้นตอนของกระบวนการทางพฤติกรรมตามลักษณะทางพฤติกรรมไว้ 3 กระบวนการดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อม โดยผ่านทางระบบประสาทสัมผัส กระบวนการนี้จึงรวมการรู้สึก (Sensation) ด้วย

2. กระบวนการรู้ (Cognition) คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตที่รวมการเรียนรู้ การจำ การคิด กระบวนการทางจิตจะรวมถึงการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการทางปัญญา

3. กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial behavior) คือ กระบวนการที่บุคคลมีพฤติกรรมเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมผ่านการกระทำเป็นที่สังเกตได้จากภายนอก เป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมเป็นผลมาจากการเลือกสรรปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งข้อมมีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ

1. เป้าหมาย เป็นวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม
2. ความพร้อม เป็นระดับของวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็น กระทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสที่ให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย เป็นการพิจารณาสถานการณ์ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่คิดว่าจะตอบสนองความต้องการมากที่สุด หรือเหมาะสมที่สุด
5. การตอบสนอง เป็นการดำเนินการทำกิจกรรมที่ได้เลือกสรรแล้ว
6. ผลที่ได้รับ เป็นผลของการกระทำกิจกรรม ซึ่งอาจตรงตามเป้าหมายหรือไม่ตรงก็ได้
7. ปฏิกริยาต่อการผิดหวัง เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ ได้ก็จะกลับไปแปลงความหมายใหม่ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่ตอบสนองความต้องการได้ แต่ถ้ากระทำแล้ว หรือพิจารณาแล้วเห็นว่าเกิดความสามารถก็จะเลิกความต้องการนั้น

พฤติกรรมทุกอย่างที่เกิดขึ้นข้อมมีสาเหตุ ซึ่งต้นเหตุแห่งพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) ที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้อินทรีย์แสดงปฏิกริยาตอบสนอง มีอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ค้นหาสาเหตุได้ยาก เป็นที่ทราบแล้วว่า พฤติกรรมเป็นผลมาจากการที่บุคคลเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดมาสนองต่อสิ่งเร้า แต่สิ่งเร้าจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่ออินทรีย์อยู่ในภาวะรับเร้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ภาวะการรับรู้ ซึ่งแรงจูงใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการและบรรลุเป้าหมายที่ตนวางไว้

เอกสารนี้ นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมเชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของบุคคลจะมี 3 ลักษณะ คือ

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

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

3. การเรียนรู้จากการเรียนแบบ เกิดจากการเรียนรู้พฤติกรรมที่บุคคลสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบ ซึ่งเป็นบุคคลที่เด็กนิยมชมชอบหรือนับถือ เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน บุคคลที่มีชื่อเสียงและดาราคนโปรด เป็นต้น

2.2.3 การวัดพฤติกรรม

พฤติกรรมของบุคคลมีทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน การที่จะศึกษาพฤติกรรมสามารถทำได้หลายวิธี ถ้าเป็นพฤติกรรมภายนอกที่บุคคลแสดงออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้จะศึกษา โดยการสังเกตโดยตรงและโดยอ้อม แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมภายใน ไม่สามารถสังเกตได้ ต้องใช้วิธีการทางอ้อม โดยการสัมภาษณ์ การทดสอบและการทดลองทั้งในห้องปฏิบัติการและในชุมชน เพราะฉะนั้นเครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมอาจจะทำได้โดยการสร้างแบบสอบถาม สัมภาษณ์ การสังเกตประกอบการสัมภาษณ์ หรือใช้เครื่องมืออื่นประกอบ

การศึกษาพฤติกรรมสามารถกระทำได้ 2 วิธี คือ

1. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางตรง ทำได้ 2 แบบ ดังนี้

1.1 การสังเกตแบบให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว (Direct Observation) เช่น ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในห้องเรียน โดยบอกให้นักเรียนในชั้นว่าครูจะสังเกตว่าใครทำกิจกรรมใดบ้างในห้อง การสังเกตแบบนี้บางคนอาจแสดงพฤติกรรมที่แท้จริงออกมาได้

1.2 การสังเกตแบบธรรมชาติ (Naturalistic Observation) คือ การที่บุคคลผู้ต้องการสังเกตพฤติกรรม ไม่ได้กระทำตนเป็นที่รบกวนพฤติกรรมของบุคคลผู้ถูกสังเกต และเป็นไปในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกสังเกตไม่ทราบว่าถูกสังเกตพฤติกรรม การสังเกตแบบนี้จะได้พฤติกรรมที่แท้จริงมากและจะช่วยให้สามารถนำผลที่ได้ไปอธิบายพฤติกรรมในสถานที่ใกล้เคียงกัน ข้อจำกัดของวิธีสังเกต ซึ่งจะทำได้ผลการศึกษาที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้

2. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางอ้อม แบ่งออกได้หลายวิธี คือ

2.1 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการผู้ศึกษาต้องการซักถามข้อมูลจากบุคคลหรือกลุ่มของบุคคล ซึ่งทำได้โดยการซักถามเผชิญหน้ากันโดยตรง หรือมีคนกลางทำหน้าที่ซักถามให้ เช่น ใช้ล่ามสัมภาษณ์ คนที่พูดกันคนละภาษา การสัมภาษณ์เพื่อต้องการทราบถึงพฤติกรรมของบุคคล

แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การสัมภาษณ์โดยตรง ทำให้ผู้สัมภาษณ์ซักถาม ผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นเรื่อยๆ ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ อีกประการ คือ การสัมภาษณ์จะพูดคุยไปเรื่อยๆ โดยสอดแทรกเรื่องที่จะสัมภาษณ์เมื่อมีโอกาส ซึ่งผู้ตอบจะไม่วิดูว่าเป็นสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์เจาะจงที่จะทราบถึงพฤติกรรม วิธีการสัมภาษณ์ทำให้ได้ข้อมูลมากมายแต่ก็มีข้อจำกัดคือ บางเรื่อง ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผย

2.2 การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการเหมาะสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลเป็นจำนวนมาก และเป็นผู้อ่านออกเขียนได้ หรือสอบถามกับบุคคลที่ต้องการทราบแนวโน้มพฤติกรรมในอนาคตได้ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือ ผู้ถูกศึกษาสามารถที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกปิดหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่ยอมแสดงให้บุคคลอื่นทราบ ได้โดยวิธีอื่นๆ ซึ่งผู้ถูกศึกษาแน่ใจว่าเป็นความลับ และการใช้แบบสอบถามจะใช้เวลาศึกษาเวลาได้ก็ได้

2.3 การทดลอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมโดยผู้ถูกศึกษาจะอยู่ในสภาพการควบคุมตามที่ผู้ศึกษาต้องการ โดยสภาพแท้จริงแล้วการควบคุมจะทำได้ในห้องทดลอง แต่ในชุมชน การศึกษาพฤติกรรมของชุมชน โดยควบคุมตัวแปรต่างๆ คงเป็นไปได้ได้น้อยมาก การทดลองในห้องปฏิบัติการจะให้ข้อมูลมีขีดจำกัด ซึ่งบางครั้งอาจนำไปใช้ในสภาพของความเป็นจริงได้ไม่เสมอไป แต่วิธีนี้มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลทางการแพทย์

2.4 การทำบันทึก วิธีทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคล โดยให้บุคคลแต่ละคนทำบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจจะบันทึกประจำวันหรือศึกษาพฤติกรรมแต่ละประเภท เช่น พฤติกรรมการกิน พฤติกรรมการทำงาน พฤติกรรมทางสุขภาพ และพฤติกรรมทางสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.2.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

สุวธนา ปัทมวิทย์ (2544 : บทคัดย่อ) กล่าวว่า พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมในทางบวกหรือในทางลบ ย่อมจะเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา และทุกสถานการณ์ โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านั้นและขณะนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายประการ ดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ เป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม นับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่าย ตลอดจนพฤติกรรมที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวันล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับระบบทางสรีระของมนุษย์ทั้งสิ้น เป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วางรูปแบบของพฤติกรรม

2. ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดเวลา สิ่งแวดล้อมใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคล สิ่งแวดล้อมนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรม และพฤติกรรมจะแตกต่างกันไปตามสภาพของสิ่งแวดล้อม

3. ปัจจัยทางด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันต้องติดต่อเกี่ยวข้องกัน มนุษย์จึงต้องมาอยู่รวมกันกลายเป็นชุมชนหรือเรียกว่า สังคม และเมื่อมีสังคมเกิดขึ้น คนในสังคมก็จะตั้งข้อตกลงร่วมกัน เรียกว่า โครงสร้างของสังคม ซึ่งจะทำให้มนุษย์แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่สังคมนั้นๆ เห็นพ้อง เป็นลักษณะต่างๆ ที่เป็นแบบแผนพฤติกรรม (Pattern of behavior) ของคนในสังคม

4. ปัจจัยทางด้านทัศนคติ ทัศนคติเป็นเรื่องของความรู้สึกมีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นตัวการสำคัญอันหนึ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ทัศนคติที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวบุคคลมาแต่เกิด แต่เกิดขึ้นจากบุคคลได้เรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้น ทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้

2.3 คอมพิวเตอร์

2.3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์

ยีน ภู่วรรณ (2538 : 69) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ไว้ว่า คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เข้ามามีบทบาทเสริม ซึ่งช่วยในการดำรงชีวิตมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และลดขีดจำกัดของมนุษย์ลงในเรื่องของการแก้ปัญหาที่ย่างยากซับซ้อน เพราะคอมพิวเตอร์มีการทำงานที่รวดเร็วและแม่นยำ สามารถจดจำข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นจะประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่เป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งเป็นส่วนของคำสั่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามต้องการ

ซึ่งปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากและสาเหตุที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพราะคอมพิวเตอร์สามารถเก็บและจัดการกับข้อมูลปริมาณมากๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังสามารถปฏิบัติงานได้รวดเร็ว แม่นยำ มีความผิดพลาดเกิดขึ้นในการทำงานน้อยและที่สำคัญ คือ คอมพิวเตอร์สามารถทำงานในเวลายาวนานอย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า คอมพิวเตอร์ คือ อุปกรณ์ที่มีบทบาทเข้ามาช่วยมนุษย์ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้น เพราะคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้มนุษย์ทำงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งคอมพิวเตอร์ ยังมีการทำงานอย่างเป็นระบบ ดำเนินการโดยการกระทำตามขั้นตอนที่มนุษย์วางไว้ จึงทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องและแม่นยำในเวลาทีรวดเร็ว

2.3.2 ลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์มอบหมายให้นักเรียน ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีเมลนี้ห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และส่งถึงข้างต้นเอกสารตลอดทั้งนี้มีการนำไปใช้
การที่คอมพิวเตอร์จะสามารถทำงานและให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ ได้นั้นจะต้องมีลักษณะ

การทำงานของส่วนประกอบต่างๆ อย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2544 : 2-3)

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

2. หน่วยประมวลผลกลาง (Control Processing Unit : CPU) คือ ส่วนที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของทั้งหมดของระบบคอมพิวเตอร์ขั้นตอนต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ และส่วนการคำนวณและตรรกะ (Arithmetic and Logic Unit) ที่ทำหน้าที่คำนวณทางคณิตศาสตร์ และทำการตัดสินใจเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานต่างๆ ที่เป็นคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

3. หน่วยความจำ (Memory Unit) คือ ส่วนที่จัดเก็บข้อมูลที่ป้อนเข้ามาเพื่อนำไปใช้ในการประมวลผลที่หน่วยประมวลผลกลาง (Control Unit) และเป็นที่เก็บ โปรแกรมต่างๆ ที่เป็นส่วนของคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

4. หน่วยแสดงผล (Output Unit) คือ ส่วนที่ทำการแสดงผลลัพธ์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลออกมาได้ ซึ่งการแสดงผลนี้อาจแสดงผลออกมาให้เห็นบนจอภาพ (Monitor) หรืออาจแสดงผลลัพธ์มาทางอุปกรณ์ชนิดอื่นๆ อีก เครื่องพิมพ์ (Printer) เป็นต้น

2.3.3 องค์ประกอบของระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์

ปีทมาวดี แก้วหนูนวน และคณะ (ม.ป.ป.) [Online] ระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ฮาร์ดแวร์ เป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบสารสนเทศ หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์รอบข้าง รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารสำหรับเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เข้าเป็นเครือข่าย เช่น เครื่องพิมพ์ เครื่องกราดตรวจ

2. ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการที่สอง ซึ่งก็คือลำดับขั้นตอนของคำสั่งที่จะสั่งงานให้ฮาร์ดแวร์ทำงาน เพื่อประมวลผลข้อมูลให้ได้ผลลัพธ์ตามความต้องการของการใช้งาน ในปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติงาน ซอฟต์แวร์ควบคุมระบบงาน ซอฟต์แวร์สำเร็จ และซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับงานต่างๆ ลักษณะการใช้งานของซอฟต์แวร์ก่อนหน้าที่ ผู้ใช้จะต้องติดต่อใช้งาน โดยใช้ข้อความเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันซอฟต์แวร์มีลักษณะการใช้งานที่ง่ายขึ้น โดยมีรูปแบบการติดต่อสื่อสารความหมายที่เข้าใจง่าย เช่น มีส่วนต่อประสานกราฟฟิกกับผู้ใช้ที่เรียกว่า กุย (Graphical User Interface : GUI) ส่วนซอฟต์แวร์สำเร็จที่มีใช้ในท้องตลาดทำให้การใช้งานคอมพิวเตอร์ในระดับบุคคลเป็นไปอย่างกว้างขวาง และเริ่มมีลักษณะการส่งเสริมการทำงานของกลุ่มมากขึ้น ส่วนงานในระดับองค์กรส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาระบบ

ตามความต้องการ โดยการว่าจ้าง หรือโดยนักคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในฝ่ายคอมพิวเตอร์ขององค์กร เป็นต้น

3. ข้อมูล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งของระบบสารสนเทศ อาจจะเป็นตัวชี้ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของระบบได้ เนื่องจากต้องมีการเก็บข้อมูล จากแหล่งกำเนิดข้อมูล จะต้องมีความถูกต้องมีการกลั่นกรองและตรวจสอบแล้วเท่านั้นจึงจะมีประโยชน์ ข้อมูลจำเป็นจะต้องมีมาตรฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้งานในระดับกลุ่มหรือระดับองค์การ ข้อมูลต้องมีโครงสร้างในการจัดเก็บที่เป็นระเบียบเพื่อการสืบค้นที่รวดเร็วมีประสิทธิภาพ

4. บุคลากรในระดับผู้ใช้ ผู้บริการ ผู้พัฒนาระบบ นักวิเคราะห์ระบบ และนักเขียนโปรแกรม เป็นองค์ประกอบสำคัญในความสำเร็จของระบบสารสนเทศ บุคลากรมีความรู้ความสามารถทางคอมพิวเตอร์มากเท่าใด โอกาสที่จะใช้งานระบบสารสนเทศและระบบคอมพิวเตอร์ได้เต็มศักยภาพและคุ้มค่ายิ่งขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะระบบสารสนเทศในระดับบุคคล ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์มีขีดความสามารถมากขึ้น ทำให้มีผู้ใช้มีโอกาสพัฒนาตนเองและพัฒนาระบบงานเองได้ตามความต้องการ สำหรับระบบสารสนเทศในระดับกลุ่มและองค์การที่มีความซับซ้อนมากอาจจะต้องใช้บุคลากรในสาขาคอมพิวเตอร์โดยตรงมาพัฒนาและดูแลระบบงาน

5. ขั้นตอนการปฏิบัติงานที่ชัดเจนของผู้ใช้หรือของบุคลากรที่เกี่ยวข้องก็เป็นเรื่องสำคัญอีกประการหนึ่ง เมื่อได้พัฒนาระบบงานแล้วจำเป็นต้องปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอนในขณะที่ใช้งานก็จำเป็นต้องคำนึงถึงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติของคน และความสัมพันธ์กับเครื่อง ทั้งในกรณีปกติและกรณีฉุกเฉิน เช่น ขั้นตอนการบันทึก ข้อมูล ขั้นตอนการประมวลผล ขั้นตอนการปฏิบัติเมื่อเครื่องชำรุดหรือข้อมูลสูญหาย และขั้นตอนการทำสำเนาข้อมูลสำรองเพื่อความปลอดภัย เป็นต้น

2.3.4 คุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์

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

1. ความเร็ว (Speed) คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้สามารถทำงานได้ถึงร้อยล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที
2. ความเชื่อถือ (Reliable) คอมพิวเตอร์ทุกวันนี้จะทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืนอย่างไม่มีความผิดพลาด และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
3. ความถูกต้องแม่นยำ (Accurate) วงจรคอมพิวเตอร์นั้นจะให้ผลของการคำนวณที่ถูกต้องเสมอหากผลของการคำนวณผิดจากที่ควรจะเป็น มักเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรมหรือข้อมูลที่เข้าสู่โปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่มีลิขสิทธิ์สงวนสิทธิ์ห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เก็บข้อมูลจำนวนมากได้ (Store Massive Amounts of Information) ไมโครคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจะมีที่เก็บข้อมูลสำรองที่มีความสูงมากกว่าหนึ่งพันล้านตัวอักษร และสำหรับระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จะสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้านๆ ตัวอักษร

5. ย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้อย่างรวดเร็ว (Move Information) โดยใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถส่งพจนานุกรมหนึ่งเล่มในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลคนซีกโลกได้ในเวลาเพียงไม่ถึงหนึ่งวินาที ทำให้มีการเรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมกันทั่วโลก

2.3.5 ประเภทของคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก ทำให้ขณะนี้เครื่องคอมพิวเตอร์ให้เลือกลงใช้มากมายหลายรูปแบบตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งในการแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์นั้น สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่มหลักดังนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2544 : 20 – 25)

2.3.5.1 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามหลักการประมวลผล

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามหลักการประมวลผลนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อก (Analog Computer) หมายถึง เครื่องมือสำหรับประมวลผลข้อมูลที่อาศัยการประมวลผลโดยใช้หลักการวัด ซึ่งทำงานโดยใช้ข้อมูลที่มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงแบบต่อเนื่อง จากนั้นจึงแสดงออกมาในลักษณะสัญญาณที่เรียกว่า สัญญาณแบบแอนะล็อก (Analog Signal) โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ประเภทนี้มักแสดงผลด้วยสเกล (Scale) และเข็มชี้ การวัดค่าความยาวโดยเปรียบเทียบกับสเกลของไม้บรรทัด การวัดค่าความร้อนจากการขยายตัวของปรอทเปรียบเทียบกับสเกลข้างหลอดแก้ว เป็นต้น

2. คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล (Digital Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่มีการประมวลผลข้อมูลโดยอาศัยหลักการนับ ซึ่งใช้ในการทำงานกับข้อมูลที่มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงแบบไม่ต่อเนื่อง คือ เป็นลักษณะข้อมูลในรูปแบบของสัญญาณไฟฟ้า หรือที่เรียกว่า สัญญาณดิจิทัล (Digital Signal) ทำงานโดยการนับสัญญาณข้อมูลที่เป็นจังหวะด้วยตัวนับที่กำหนดขึ้น โดยระบบฐานเวลามาตรฐาน ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้เป็นที่น่าเชื่อถือ คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลนั้นสามารถทำงานได้กับข้อมูลที่เป็นสัญญาณไฟฟ้า หรือข้อมูลแบบไม่ต่อเนื่องเท่านั้น จึงไม่สามารถรับข้อมูลจากแหล่งข้อมูลได้โดยตรง ดังนั้นก่อนประมวลผลจึงต้องทำการเปลี่ยนรูปแบบข้อมูลที่รับเข้ามาเพื่อให้อยู่ในรูปของสัญญาณไฟฟ้า จากนั้นเมื่อประมวลผลเรียบร้อยแล้ว จึงเปลี่ยนสัญญาณไฟฟ้ากลับไปเป็นข้อมูลเดิมที่รับเข้ามาดั้งเดิม

3. คอมพิวเตอร์แบบลูกผสม (Hybrid Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานและการประมวลผลข้อมูล โดยอาศัยเทคนิคการทำงานแบบผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อกและคอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล ทั่วไปมักใช้ในงานด้านวิทยาศาสตร์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ในยานอวกาศที่ใช้คอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อก ควบคุมการหมุนของตัวยาน และใช้คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลในการคำนวณระยะทาง เป็นต้น

2.3.5.2 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์การใช้งานนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์เพื่องานเฉพาะกิจ (Special Purpose Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลตามคำสั่งที่ถูกออกแบบขึ้นมาให้สามารถทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นเฉพาะ (Inflexible) มักใช้ในงานควบคุม หรืองานอุตสาหกรรม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ควบคุมสัญญาณไฟจราจรคอมพิวเตอร์ควบคุมลิฟท์ หรือคอมพิวเตอร์ควบคุมระบบอัตโนมัติในรถยนต์ เป็นต้น

2. คอมพิวเตอร์เพื่องานอเนกประสงค์ (General Purpose Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลข้อมูลหลากหลายรูปแบบ โดยได้รับการออกแบบให้สามารถประยุกต์ใช้ในงานประเภทต่างๆ ซึ่งระบบจะทำงานตามคำสั่งในโปรแกรมที่กำหนดคขึ้น และเมื่อผู้ต้องการใช้คอมพิวเตอร์ทำงานชนิดใดก็เพียงแต่ออกคำสั่งเรียกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมขึ้นมาใช้ ซึ่งคอมพิวเตอร์นี้สามารถเก็บโปรแกรมไว้หลายโปรแกรมในเครื่องเดียวกันได้

2.3.5.3 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามความสามารถของระบบ

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามความสามารถของระบบนั้น ทำโดยการพิจารณาจากความสามารถในการเก็บข้อมูล และความเร็วในการประมวลผล ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 4 ประเภทคือ

1. ซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ (Super Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลสูงที่สุด โดยทั่วไปสร้างขึ้นเพื่องานด้านวิทยาศาสตร์ มีลักษณะของคำสั่งในการประมวลผลที่ซับซ้อน และต้องการความเร็วสูง เช่น งานวิจัยขีปนาวุธ งานโครงการอวกาศของสหรัฐอเมริกา (NASA) งานสื่อสารผ่านดาวเทียม เป็นต้น

2. เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ (Mainframe Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่ทำงานในระบบเครือข่ายเน็ตเวิร์ค (Network) ที่สามารถเชื่อมต่อไปยังอุปกรณ์ที่เรียกว่าเครื่องปลายทางจำนวนมากได้ และสามารถทำงานได้พร้อมกันหลายงาน (Multi Tasking) ใช้งานได้พร้อมกันหลายคน (Multi User) โดยทั่วไปคอมพิวเตอร์ชนิดนี้นิยมใช้ในสถานศึกษาที่มีความต้องการข้อมูลสูง หรือใช้ในระบบงานธุรกิจขนาดใหญ่ ซึ่งคอมพิวเตอร์ชนิดนี้จะมีราคาตั้งแต่สิบล้านบาทไปจนถึง

หลายร้อยล้านบาท ตัวอย่างของเครื่องเมนเฟรมที่ใช้กันแพร่หลาย คือ คอมพิวเตอร์ของธนาคารที่เชื่อมต่อไปยังตู้ ATM และสาขาของธนาคารทั่วประเทศนั่นเอง

3. มินิคอมพิวเตอร์ (Mini Computer) เป็นคอมพิวเตอร์ที่นิยมใช้ในธุรกิจและหน่วยงานขนาดเล็ก โดยมีลักษณะพิเศษในการทำงานร่วมกันอุปกรณ์ประกอบต่อพ่วงที่มีความเร็วสูงได้ สามารถอ่านและเขียนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว หน่วยงานและบริษัทที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดนี้ได้แก่ กรม กอง และ โรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ เป็นต้น

4. ไมโครคอมพิวเตอร์ (Micro Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กมีส่วนของหน่วยความจำและความเร็วในการประมวลผลน้อยที่สุด หรือที่เรียกว่าคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC) นั่นเอง ในปัจจุบันไมโครคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเป็นอย่างมากและราคาถูกลง ดังนั้น จึงเป็นที่นิยมใช้ทั้งตามหน่วยงาน บริษัทห้างร้าน ตลอดจนตามสถานศึกษาและบ้านเรือน

2.3.6 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

จากการที่คอมพิวเตอร์มีลักษณะเด่นหลายประการ ทำให้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมเป็นอย่างมาก ที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดก็คือ การใช้ในการพิมพ์เอกสารต่างๆ เช่น พิมพ์จดหมาย รายงาน หรือเอกสารต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเรียกว่า งานประมวลผล (Word Processing) นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ อีกหลายด้าน ดังต่อไปนี้

1. งานธุรกิจ เช่น บริษัท ร้านค้า ห้างสรรพสินค้า ตลอดจน โรงงานต่างๆ เป็นต้นที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำบัญชี งานประมวลผลและติดต่อกับหน่วยงานภายนอกผ่านระบบโทรคมนาคม นอกจากนี้งานอุตสาหกรรม ส่วนใหญ่ก็ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการควบคุมการผลิตและการประกอบชิ้นส่วนของอุปกรณ์ต่างๆ เช่น โรงงานประกอบรถยนต์ เป็นต้น ซึ่งทำให้การผลิตมีคุณภาพดีขึ้น บริษัทยังสามารถรับ หรืองานธนาคารที่ถอนเงินผ่านตู้ฝากถอนเงินอัตโนมัติ (ATM) และใช้คอมพิวเตอร์คิดดอกเบี้ยให้กับผู้ฝากเงินและการ โอนเงินระหว่างบัญชีเชื่อมโยงกันเป็นระบบเครือข่าย

2. งานวิทยาศาสตร์ การแพทย์และงานสาธารณสุข สามารถนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในส่วนของงานคำนวณที่ค่อนข้างซับซ้อน เช่น งานศึกษาโมเลกุลสารเคมี วิธีการโคจรของการส่งจรวดไปสู่อวกาศ หรืองานทะเบียน การเงิน สถิติและเป็นอุปกรณ์สำหรับการตรวจรักษาโรคซึ่งจะให้ผลที่แม่นยำกว่าการตรวจด้วยวิธีเคมีแบบเดิมและให้การรักษาได้รวดเร็วขึ้น เป็นต้น

3. งานคมนาคมและสื่อสารในส่วนที่เกี่ยวกับการเดินทางจะใช้คอมพิวเตอร์ในการจองวันเวลา ที่นั่ง ซึ่งมีการเชื่อมโยงไปยังทุกสถานีหรือทุกสายการบินได้ ทำให้สะดวกต่อผู้เดินทางที่ไม่ต้องเสียเวลารออีกทั้งยังใช้ในการควบคุมระบบการจราจร เช่น ไฟสัญญาณจราจรและการจราจร

ทางอากาศ หรือในการสื่อสารก็ใช้ควบคุมวงโคจรของดาวเทียมเพื่อให้อยู่ในวงโคจร ซึ่งจะช่วยให้ส่งผลต่อการส่งสัญญาณให้ระบบการสื่อสารมีความชัดเจน เป็นต้น

4. งานวิศวกรรมและสถาปัตยกรรม สถาปนิกและวิศวกรสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ หรือจำลองสภาวะการณ์ต่างๆ เช่น การรับแรงสั่นสะเทือนของอาคาร เมื่อเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหว เป็นต้น โดยคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงภาพสถานการณ์ใกล้เคียง ความจริง รวมทั้งการใช้ควบคุมและติดตามความก้าวหน้าของโครงการต่างๆ เช่น คนงาน เครื่องมือ หรือแสดงผลการทำงาน เป็นต้น

5. งานราชการ เป็นหน่วยงานที่มีการใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด โดยมีการใช้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงานนั้น เช่น กระทรวงศึกษาธิการมีการใช้ระบบประชุมทางไกลผ่านคอมพิวเตอร์ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้จัดระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมโยงไปยังสถาบันต่างๆ กรมสรรพากร ใช้จัดในการจัดเก็บภาษี บันทึกการเสียภาษี เป็นต้น

6. การศึกษา ได้แก่ การใช้คอมพิวเตอร์ทางการเรียนการสอน ซึ่งมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในลักษณะบทเรียน CAI (Computer Assisted Instruction) หรือ งานด้านทะเบียน ซึ่งทำให้สะดวกต่อการค้นหาข้อมูลนักเรียนการเก็บข้อมูลยืมและการส่งคืนหนังสือห้องสมุด

2.4 เกมคอมพิวเตอร์

2.4.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541 : 34) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่เล่นได้รับความสนุกสนานและได้ทักษะต่างๆตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541 : 5) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิส แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกด้วยระบบอื่นๆ ที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2541 : 26) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น และใช้เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับฝึกทักษะด้านการศึกษา และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

มณฑิรา เสนารักษ์ (2547 : 21) เกมคอมพิวเตอร์หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาจนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถเล่นออฟไลน์หรือ

ผ่านระบบออนไลน์มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นกับเกม เพื่อการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

2.4.2 ประเภทของเครื่องเล่นเกม

มณธิรา เสนารักษ์ (2547 : 22-23) ได้กล่าวถึงรายละเอียดของเครื่องเล่นเกมแต่ละชนิดไว้ดังนี้

1. เกมเพอร์ซันนัลคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) หรือเกมพีซี คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บุคคลทั่วไปมีอยู่ไม่ว่าจะเป็น XT, AT, 386SX ฯลฯ หรืออาจจะเล่นเกมบนเครื่องเล่น Amiga หรือ Macintosh ด้วย ซึ่งหากโปรเซสเซอร์ (ซีพียู) ที่ใช้มีความเร็วสูง เกมที่ได้เล่นนั้น ก็จะมีประสิทธิภาพและความเร็วตามไปด้วย เกมที่เล่นบนเครื่องพีซีนี้ ปัจจุบันก็มีให้เลือกเล่นหลายประเภท ซึ่งในประเทศไทยมีมากกว่า 200 เกม สำหรับอุปกรณ์ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของเกมพีซีในด้านเสียงนั้นจะเป็นฮาร์ดแวร์ต่างๆ ที่มีจำหน่ายต่างหาก เช่น ฮาร์ดแวร์แอสเซมบลี ซึ่งราคาฮาร์ดแวร์เหล่านี้จะมีราคาอยู่ในช่วง 2,000-1,200 บาท ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการ์ด ในขณะที่เกมวีดิโอที่ใช้ ซีดี-รอม นั้นจะใช้เสียงจากตัวซีดี-รอมโดยตรง

2. วีดีโอเกม เกมประเภทนี้จะต้องมีเครื่องเล่นเกมที่ต่อพ่วงเข้ากับมอโนเตอร์ทีวีธรรมดา เมื่อประมาณ 10 ปีที่แล้วเกมประเภทนี้จะเล่นเกมของ อาตาริ เป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อทางบริษัทนินเทนโดได้ผลิตแพมัลคอมพิวเตอร์ (แฟมิกอม) ออกมา ตลาดเกมทั่วโลกก็มีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ไม่ว่าจะเป็นภายในญี่ปุ่น ไทย หรืออเมริกา จากนั้นก็ได้มีเครื่องเล่นวีดีโอเกมต่างๆ ทอยเข้าสู่ตลาดกันเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น พีซีเอ็นจิน เมกะไดรว์ ซอฟต์แวร์ของเครื่องเล่นเกมเหล่านี้จะมีอยู่หลายรูปแบบ คือ คาร์ตทริคซ์ (คัลเกมต่างๆของเครื่องแฟมิกอม เมกะไดรว์ ซุปเปอร์แฟมิกอม NEO-GEO) ไอซีการ์ด (พีซีเอ็นจิน) และซีดี-รอม (เมกะไดรว์และพีซีเอ็นจิน)

3. เกมอาร์เคด นั่นก็คือเกมที่มีเล่นตามศูนย์การค้าต่างๆ เช่น มานูญครองเซ็นเตอร์ เซ็นทรัล เดอะมอลล์ มีลักษณะเป็นตู้ โดยผู้เล่นจะต้องหยอดเงินเพื่อเล่น ปัจจุบันเกมอาร์เคดนั้นก็พัฒนาขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียงหรือกราฟฟิกที่สวยงามทำให้น่าเล่นมากขึ้น เกมแต่ละเกมมีกราฟิกและระบบเสียงที่ดี บางเกมอาจมีอุปกรณ์ช่วยในการเล่นด้านต่างๆ ซึ่งจะทำให้สามารถเล่นได้เหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ

4. เครื่องเล่นมือถือนี้ เครื่องเล่นเกมชนิดนี้จะเป็นเครื่องเล่นเกมที่สามารถพกติดตัวไปไหนก็ได้ตามที่ต้องการ เครื่องเล่นเกมมือถือนี้ได้รับความนิยมมากที่สุดก็คือ เกมบอย จอภาพจะมีลักษณะเป็น Dot Matrix LCD แสดงสีได้ 2 สี (ขาว-ดำ) แต่สามารถสร้างระดับสีได้ถึง 4 ระดับ

สรุปได้ว่า เครื่องเล่นเกมแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ 1. เกมเพอร์ซันนัลคอมพิวเตอร์ คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บุคคลทั่วไปมีใช้อยู่ 2. วีดีโอเกม เป็นเครื่องที่ต้องมีเครื่องเล่นเกมที่ต่อพ่วงเข้ากับมอโนเตอร์ทีวีธรรมดา 3. เกมอาร์เคด คือ เกมที่มีเล่นตามศูนย์การค้าต่างๆ เช่น มี

ลักษณะเป็นตู้ โดยผู้เล่นจะต้องหยอดเงินเพื่อเล่น และ 4. เครื่องเล่นมือถือ คือเครื่องเล่นเกมที่สามารถพกติดตัวได้

2.4.3 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับเกณฑ์ผู้แบ่ง แต่มาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ในการแบ่งนั้นค่อนข้างจะไม่แน่นอน สามารถสรุปได้ดังนี้

การแบ่งประเภทของเกมในอเมริกา โดย Entertainment Software Rating Board.(ESRB) ซึ่งเป็นองค์กรอิสระในสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อการจัดการและควบคุมซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิง และให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรหลาน โดยได้มีการแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 6 ประเภทดังนี้คือ มารศรี สีมารพงษ์พันธุ์ (2546 : 34)

1. ประเภทของเกมสำหรับเด็กปฐมวัย (Early Childhood) (EC) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป
2. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับทุกวัย (Everyone) (E) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะมีเนื้อหาสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมอาจจะบรรจุความรุนแรงและภาษาที่หยาบคายน้อยมาก
3. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น (Teen) (T) เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่รุนแรงต่อจิตใจ มีภาษาหรือข้อความหยาบคาย
4. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 17 ปีขึ้นไป (Mature) (M) เนื้อหาของเกมเหล่านี้ อาจจะรวมถึงการเพิ่มของความรุนแรงหรือภาษาที่หยาบคายและเป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศมากกว่าเกมประเภทอื่นๆ
5. ประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (Adult Only) (AO) เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะมีเรื่องเพศหรือกราฟิกที่มีการแสดงออกมาในทางก้าวร้าวเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะไม่ได้รับการอนุญาตให้จำหน่ายแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี
6. ประเภทของเกมที่ยังไม่สามารถระบุเนื้อหาความรุนแรงได้ (Rating Pending) (RP)
มารศรี สีมารพงษ์พันธุ์ (2546 : 34-35) 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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) เกมผจญภัย (Adventure Game (AD)) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการเดินทางผจญภัยอยู่แต่อย่างไรก็ตามจะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว 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

รพจน์ พวงสุวรรณ (2541 : บทคัดย่อ) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปในเกมอาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้ยังอาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องที่เข้มข้นเพิ่มเข้าไปด้วยก็ได้ เช่น เกม Cybermatic Ranger, Crime Wave Prince of Persia สำหรับเกมแอ็คชั่นนี้ ส่วนใหญ่มีในวิดีโอเกม เกมแอ็คชั่นที่ได้รับความนิยม เช่น ซูเปอร์มาริโอ ร็อคแมน Sonic the Hedgehog เป็นต้น

2. เกมบทบาทสมมติ (Role Playing Game) หรือ เกม RPG มีลักษณะเหมือนเกมประเภทที่ 4 ของอเมริกา คือเนื้อหาของเกมเหล่านี้จะมีการเพิ่มความรุนแรงหรือภาษาที่หยาบคาย และเป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศมากกว่าเกมประเภทอื่นๆแต่อาจมีหลายรูปแบบเช่น ดันเจี้ยน 3 มิติ (Might & Magic, Wizardry) แบบ 2 มิติ ซึ่งเป็นการมองจากด้านบนลงมาก็ได้ (Dragon Quest, Final Fantasy) เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่เป็นเกมสไตลญี่ปุ่น และที่สำคัญ RPG บางเกมนั้นมีการผสมผสานเข้ากันกับเกมแอ็คชั่นในเกมบางส่วนด้วย เช่น เกม Musashiden

3. เกมยิง (Shooting Game) เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขับยานหรือเครื่องบิน และยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกมคือ ใช้วิธีการยิงเป็นส่วนใหญ่ (แต่ถ้าเป็นตัวคนหรือสัตว์ต่างๆถือปืนยิงเรียกเป็นแอ็คชั่น) เกมยิงนี้ยังแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 2 มิติ และ 3 มิติ เกมยิงแบบ 2 มิติ มีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือในแนวนอน แต่ก็ถือว่าเป็นประเภทเดียวกัน เช่น Gradius, Xenon II ส่วนเกมยิง 3 มิติ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับหรือ Cockpitของยานเช่น เกม Wing Commander, Red Baron,และ Steller 7

4. เกมผจญภัย (Adventure Game) มีลักษณะคล้ายกับเกม RPG แต่ต่างกันตรงที่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมถูกกำหนดไว้อยู่แล้ว ซึ่งหากผู้เล่นเล่นไม่ตรงกับที่เกมกำหนดมา ผู้เล่นไม่สามารถพิชิตเกมได้ เช่น เกม King 's Quest, Space Quest

5. เกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ (Simulation Game) เป็นเกมที่รวมไว้ด้วยกันหลายรูปแบบและ ต้องใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเกมประเภท ST, SI, WG รวมเอาไว้เข้าด้วยกัน เช่นเกม Rail Road Tycoon, Simcity, Populous, Harpoon, M-I Tank Platoon ซึ่งเกมเหล่านี้หากเล่นจนสามารถจำคำสั่งต่างๆ ได้หมดแล้วอาจเล่นติดต่อกันเป็นวันเป็นคืน (ในขณะที่ถ้าเป็นเกมผจญภัยหรือ RPG นั้นจะเล่นต่อเนื่องกันไปจนกว่าจะจบเกม แต่เกมประเภทนี้ไม่มีที่สิ้นสุดของเกม ถ้าเล่นจบก็เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของเกมเท่านั้น)

6. เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาชนิดต่างๆ เช่น เกม Qutrun, Test Drive, Links

7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิด เหมือนกับเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ เกมที่จัดอยู่ในประเภทนี้ เช่น Tetris, Atomix, Columns เกมประเภทหมากรุกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Othello, Battle Chess

พิชณ กกาญจนรุจิวิฑู (2543 : 8-9) แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกมอาร์เคด/แอ็คชั่น (Arcade/Action) คือ เกมที่เน้นการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตรายกระโดดข้ามกับดักหรือสิ่งกีดขวางต่างๆ ในการเล่นเกมไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำลายศัตรูให้ทัน หลบอาวุธให้ได้ เกมแอ็คชั่น สามารถแบ่งย่อยได้ 3 ประเภท คือ

(1) เกมยิง (Shooting Game) ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเน้นการควบคุมยานอวกาศ เครื่องบินทหาร การยิงอาวุธเพื่อทำลายล้างศัตรู ในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเก็บ Item ที่สำคัญของเกมประเภทนี้คือ การยิงต่อสู้ทำลายศัตรู ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Gradius และเกม Super Contra เป็นต้น

(2) เกมต่อสู้ (Fighting) หรือเกมการต่อสู้ ลักษณะของเกมประเภทนี้คือ เราควบคุมนักสู้ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆ ประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรูซึ่งเป็นเกมที่ต้องควบคุมโดยคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์ เช่นเกมตระกูล Street Fighter

(3) เกม Side Scrolling Action ในเกมประเภทนี้ เราควบคุมตัวละครในเกมให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอน จากซ้ายไปขวา และจากขวาไปซ้าย โดยระหว่างทางอาจมีศัตรูหรือกับดักขวางทาง เราต้องคอยกระโดดหลบไปตลอดทาง เราสามารถทำลายล้างศัตรูด้วยการเตะ ต่อย หรือกระโดดไปมามากกว่าการมุ่งทำลายล้างศัตรูด้วยการยิงอาวุธต่างๆ เกมที่คุ้นเคยกันเป็นอย่างดีคือ เกมซูเปอร์มาริโอ

เอกสารนี้ 2. เกม 3D Shooting หรือ 3D Action ลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่เรากำลังสวมบทบาทในการไล่ล่าสัตว์ต่างดาว หรือศัตรูชั่วร้ายประเภทอื่นๆ ในฉากสามมิติ โดยปกติเกมประเภท 3D

Shooting หรือ 3D Action เป็นต้นกำเนิดของเกมพีซี เมื่อเป็นที่นิยมแล้วจึงออกไปเป็นวิดีโอเกม เกมประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) เกม First Person Shooting หรือ First Person Action ลักษณะของเกมประเภทนี้จะ เป็นเกมที่มีภาพสายตากรองของผู้เล่น จะเห็นเพียงอาวุธของผู้เล่นที่ถือเอาไว้เท่านั้น จัดเป็น เกมที่มีความเหมือนจริงสูงมาก เสมือนผู้เล่นได้อยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Doom 1, Doom 2, และ Half Life

(2) เกม Third Person Shooting หรือ Third Person Action ลักษณะของเกมประเภทนี้ จะมองภาพจากบุคคลที่สาม คือ เราสามารถเห็นภาพเต็มตัวของตัวละครที่เราบังคับ โดยส่วนใหญ่จะ เป็นจากด้านหลัง เหมือนกับเราติดตามด้านหลังของตัวละครดังกล่าว ไปตลอดการเล่น เกม เช่น Tomb Raider, Bio Hazard

3. เกม Racing หรือเกมขับรถ พบได้โดยทั่วไปตามห้างสรรพสินค้า หรือ โรงภาพยนตร์ การเล่นเกมขับรถบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะเน้นความสนุกสนานควบคู่กับความเหมือนจริง แต่ ความสนุกสนานจะยังคงเหมือนเดิม การเล่นเกมประเภทนี้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต้อง เพิ่มอุปกรณ์ต่อเพิ่ม เพื่อสร้างความสะดวกในการเล่นและการบังคับเกม

4. เกม Fighting Simulation เป็นเกมที่จำลองการบิน โดยคอมพิวเตอร์จะจำลองจากการบิน และยานต่างๆ เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับการฝึกบินแบบพาณิชย์ ถ้าเปรียบเทียบวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท เกมประเภท Fighting Simulation จะเล่นยากที่สุด

5. เกม Space Simulation ไม่ว่าจะเป็นการขับได้ยานอวกาศต้นแบบของเกมประเภทนี้คือ เกม Fighting Simulation ออกแบบเกมจะใส่กฎเกณฑ์ที่ลึกซึ้งลงไปในเกม ทำให้ยานอวกาศ ขับเคลื่อนได้เหมือนจริง

6. เกม Strategies หรือเกมวางแผน เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อการเอาชนะ ผู้เล่นต้องสรรแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นจะเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้ จะถูกนำไปใช้ในการทำสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละ เกม โดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นเกม Strategies สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) เกมประเภทที่การดำเนินไปของเกมเป็นไปตามเวลาจริงหรือที่เรียกว่า Real Time Strategies

(2) เกมประเภทที่มีการให้เราผลัดกันเล่นทีละตา กับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ซึ่ง เราเรียกเกมประเภทนี้ว่า Turn Based Strategies ศึกษานั่น ไม่นานญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณี 7. เกมกีฬา Sport เป็นเกมประเภทแอ็คชั่น หรือประเภท Strategies ซึ่งเอากีฬาต่างๆ มาเป็น ตัวกำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดกฎเกณฑ์ หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่น เกมฟุตบอล ใน

แบบแอคชั่น ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาในสนามเลี้ยง หรือส่งบอลเพื่อนำลูกไปยังประตู ระหว่างทางจะคอยหลบฝ่ายตรงข้าม การบังคับเกมจะอาศัยความรวดเร็วของมือ และสายตา ส่วนเกมกีฬาแบบจำลองสถานการณ์ ก็จะทำให้เราเป็นผู้จัดการทีมกีฬาต่างๆ ซึ่งเราต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากร ทั้งเงิน และกำลังคนอย่างเหมาะสม ความน่าสนใจของเกมกีฬาคือการได้เล่นเป็นนักกีฬาที่เราชื่นชอบ

8. เกมภาษา Role Playing Game หรือเรียกสั้นๆว่า RPG มีต้นกำเนิดมากกว่า 20 ปีในอเมริกา และอังกฤษ ของดั้งเดิมจริงๆ ในการเล่น Role Playing Game ต้องอาศัยจินตนาการมากๆ

9. เกมผจญภัย Adventure คือเกมแก้ไขปริศนาต่างๆเมื่อแก้ไขได้เราจะได้ไปจากต่อไป ซึ่งเหมือนกับการให้รางวัล เพราะเกม Adventure จะเน้นความสวยงามของภาพ เนื้อหาที่น่าติดตาม การแก้ไขปริศนาจะมีความยากง่ายแตกต่างกันตามความยากง่ายของเกม

มณีรัตน์ ลือนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 25 -26) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. เกมฝึกประสาทสัมผัส เป็นเกมที่ฝึกการใช้ประสาทสัมผัสเช่นมือ ตา เป็นเกมที่ใช้ความแม่นยำ และรวดเร็ว

2. เกมฝึกสมอง เป็นเกมที่เหมาะกับเด็กผู้หญิง ฝึกการตอบคำถาม

3. เกมกีฬา เป็นเกมเกี่ยวกับกีฬา รดแข่ง

4. เกมผจญภัย เป็นเกมที่มีเรื่องราวอันน่าตื่นเต้น และฝึกให้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้รูปภาพที่สวยงามถ้ารู้จักเลือกเกม

5. เกมเสมือนจริง เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกว่าคุณอยู่ในเกม เป็นคนจัดการเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้คนรอบข้าง

6. เกมฝึกการวางแผนการรบ เป็นเกมต่อสู้สร้างของทหารหรือนักรบต่างๆ จะเริ่มมีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเกมแสดงความรุนแรง เป็นเกมที่เป็นอันตรายสำหรับเด็กที่ไม่รู้จักการยั้งคิดและยังเด็กไม่มีผู้ปกครองคอยแนะนำในทางที่ดี จะทำให้เด็กใช้ความรุนแรงตัดสินใจ

7. เกม เรท R และ X เป็นเกมที่ออกไปแนวลามกอนาจาร

นอกจากการนี้ จิตราภา ทองเหลือง ยังได้จัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมแห่งปี ไว้ดังนี้

1. เกมประเภทออนไลน์ เล่นหลายคน (Multi Online Role Program : MMORPG) เกมประเภทนี้ มีกติกา การเล่นที่กำหนดไว้แล้ว แต่ละคนสามารถ ต่อเชื่อมเข้าไปเล่นได้ตามบทบาทของตัวละครที่ตนเองเลือก และคนอื่นๆ ก็สามารถเข้าไปเล่น เกมเดียวกันได้ โดยเป็นคนละตัวละคร แต่ละคนก็เล่นตามกติกา และบทบาทของตัวละครที่ตนเองเลือก เกมที่ได้รับรางวัลคือเกม Final Fantasy XI ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เกมประเภทการยิงทันทีที่เจออ (First-Person Shooter) เกมประเภทนี้ เป็นเกมที่ผู้เล่นเป็นฝ่ายยิงสิ่งต่างๆที่ปรากฏขึ้น ซึ่งสิ่งที่ปรากฏอาจเป็นฝ่ายตรงข้าม หรือสิ่ง ของต่างๆ การยิงเมื่อยิงได้ก็จะได้แต้ม หรือของรางวัลต่างๆ เกมที่ได้รับรางวัลคือ Call of Duty

3. เกมประเภทต่อสู้ และผจญภัย (Action/Adventure) เป็นเกมประเภทต่อสู้โดยผู้เล่นจะเล่นเป็นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ หรือผจญภัยไปตามที่เกม กำหนดไว้เกมประเภทนี้จะมีเรื่องราวของเกมที่น่าตื่นเต้น เกมที่ได้รับรางวัลคือ Grand Theft Auto: Vice

4. เกมการวางแผน (Real-Time Strategies) เกมนี้ เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นวางแผนการเล่น และเกมจะเปลี่ยนแปลงตามแผนที่ผู้เล่นวางไว้ โดยเกมจะมีรูปแบบกว้างกำหนดไว้เป็นแนวทางเท่านั้น และการเล่นเกมแต่ละครั้ง ไม่จำเป็นต้องดำเนินตามเดิม เกมที่ได้รับรางวัลคือ Rise of Nation

5. เกมการวางแผนกำหนดผล (Turn-Based Strategies) เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะเป็น ผู้วางแผนในตอนเริ่มต้นเกม เกมจะดำเนินตามแผนที่ผู้เล่นวางไว้ เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องทีละขั้นอย่างแน่นอน โดยยึดตามแผนที่กำหนดไว้ และจะเปลี่ยนแปลง เมื่อผู้เล่นเปลี่ยนการวางแผน เกมที่ได้รับรางวัลคือ Galactic Civilization

6. เกมกีฬา (Sports) เป็นเกมที่จำลองการแข่งขันกีฬา ใช้กฎกติกาเหมือนการเล่นกีฬา ผู้เล่นสามารถที่สมมุติตัวเองให้เป็นนักกีฬาคนใดก็ได้ (ตามที่มิให้เลือก) การเล่นเกมกีฬาจะมีทั้งประเภทแข่งกับคอมพิวเตอร์ หรือแข่งกับผู้เล่นคนอื่นๆ เกมที่ได้รับรางวัลคือ Tiger Woods PGA Tour 2004

7. เกมการแข่งขันประเภทรถ (Racing Simulation) เป็นเกมการแข่งขันที่ผู้เล่นสมมุติตัวเองเป็นนักแข่ง ซึ่งอาจมีทั้งรถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ หรือยานพาหนะอื่นๆ อาจเป็นเกมการแข่งขันตามเกมกีฬา หรือกติกาที่ผู้สร้างเกมสร้างขึ้น เกมที่ได้รับรางวัลคือ NASCAR Racing 2003 Season

8. เกมแบบจำลอง (Simulation) เป็นเกมจำลองสถานการณ์เหมือนจริง เช่น จำลองการขับเครื่องบิน ซึ่งการจำลองจะเป็นการจำลองจากของจริงทั้งหมด ผู้เล่นต้องสร้างความรู้ ความสามารถในเรื่องนั้นๆ จึงจะสามารถเล่นได้สนุกสนาน เกมที่ได้รับรางวัล คือ Microsoft Flight Simulator 2004 - A Century of Flight

9. เกมที่กำหนดบทบาทของตัวละคร (Role Playing Game: RPG) เป็นเกมการเล่นที่กำหนดบทบาทของตัวละครไว้แน่นอน ผู้เล่นสามารถที่จะเลือกเป็นตัวละครตัวใด ตัวหนึ่ง ซึ่งมีความสามารถตามที่กำหนดไว้ เกมที่ได้รับรางวัลคือ Star Wars:Knights of the Old Republic

Jeanne (2001.) [Online] นักจิตวิทยาเด็กของมหาวิทยาลัยโทเลโด ได้ศึกษาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์กับปฏิกิริยาความรุนแรงที่มีต่อเด็ก โดยจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และวิธีโอเกมที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 211 เกมและแยกประเภทออกเป็น 6 หมวดดังนี้ ประโยชน์ด้านการค้า

1. เกมบันเทิงทั่วไป (General Entertainment) หมายถึง เรื่องราวต่างๆในเกมหรือเนื้อหาของเกมที่ไม่มีการต่อสู้หรือการทำลาย

2. เกมให้ความรู้ (Education) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ๆ หรือการหาหนทางแบบใหม่ๆ ในการใช้ข้อมูลต่างๆ ในเกม

3. ความรุนแรงแบบจินตนาการ (Fantasy Violence) หมายถึง เกมที่เป็นเรื่องราวของตัวเอง ที่เป็นตัวการ์ตูนที่ต้องต่อสู้หรือทำลายสิ่งต่างๆ และป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกฆ่าหรือถูกทำลาย ในขณะที่เดียวกันก็พยายามที่จะไปให้ถึงเป้าหมายหรือ ไปช่วยชีวิตใครบางคนหรือหนีจากบางสิ่งบางอย่าง

4. ความรุนแรงแบบมนุษย์ (Human Violence) หมายถึง เกมที่เป็นเรื่องราวของตัวเองที่เป็นมนุษย์ที่ต้องต่อสู้หรือทำลายสิ่งต่างๆ และป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกฆ่าหรือถูกทำลายในขณะที่เดียวกันก็พยายามไปให้ถึงเป้าหมาย

5. กีฬาที่ไม่มีความรุนแรง (Nonviolence Sports) หมายถึง เป็นเกมที่เน้นทักษะด้านการกีฬา ซึ่งกฎและกติกาของเกมการแข่งขันจะมีรูปแบบคล้ายความจริงการเล่นกีฬาที่ไม่มีการต่อสู้หรือการทำลาย

6. กีฬาที่มีความรุนแรง (Sports Violence) หมายถึง เป็นเกมที่เน้นการเล่นกีฬาที่มีเนื้อหาของ การต่อสู้หรือการทำลาย

มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์ (2546 : 38) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นในปัจจุบันและเป็นประเภทของเกมที่มีบริการให้ลูกค้า แบ่งออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาของเกมมุ่งเน้นไปที่เรื่องของการต่อสู้มากกว่าเกมประเภทอื่นๆ ประเภทบุกไล่ยิงอย่างเดียว ตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็น คน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่นๆ เช่นเกม Counter Strike

2. เกมภาษา RPG (Role-Playing Game) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาผจญภัยผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวละครจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของการติดต่อดสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น เช่น Final Fantasy

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) หมายถึง การเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความเป็นจริง ทั้งสภาพแวดล้อม ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิดจินตนาการและสติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน เช่น เกมสามก๊ก

4. เกมวางแผน (Strategies Game) หมายถึง การเล่นเกมวางแผนเป็นเกมที่ต้องใช้ความรู้รอบคอบในการวางแผนในทุกขั้นตอน และผู้เล่นต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่างในเกมอย่างละเอียดและเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะในการต่อสู้กับฝ่ายศัตรูในการเอาชนะและเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของเกม เช่น Age of Empire, Red Alert

อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เกมออนไลน์ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) หมายถึง เกมที่ผ่านระบบออนไลน์ ลักษณะของเกมออนไลน์จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมออนไลน์ คือ เป็นเกมที่มีการรวบรวมเนื้อหาของเกมหลายประเภทอยู่ในเกมเดียวกัน ทั้ง RPG, Strategies, Action, Simulation ประกอบรวมกันเป็นเกมออนไลน์ MMORPG เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์คล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่มหรือกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์ MMORPG จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องเซิร์ฟเวอร์กับไคลเอนต์ที่ทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่างๆ ไปยังผู้เล่นออนไลน์ เช่น เกม Ragnarok (RO), Dargonlaja, Pangya

สรุปได้ว่า มีผู้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้หลายประเภทขึ้นอยู่กับวิธีการเล่น เนื้อหาของเกม รูปแบบของเกม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของเกมตามเนื้อหาของเกม โดยได้รวบรวมจากนิตยสารเกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดและมียอดขายสูงสุดคือ เกมแม็ก(Game Mag) โดยได้ศึกษารวบรวมประเภทของเกมต่างๆตั้งแต่ปี 2002-2004 ไว้ 10 ประเภท ดังนี้ คือ

1. เกมแอ็คชั่น (Action) หมายถึง เกมที่เน้นการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละครในการต่อสู้หลบหลีกอันตรายในการเล่น ไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำลายศัตรูให้ทันหลบอาวุธให้ได้

2. เกมผจญภัย (Adventure) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณเองกำลังผจญภัยอยู่แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ เนื้อหาของเกมถูกกำหนดไว้อยู่แล้ว ซึ่งหากผู้เล่น เล่นไม่ตรงกับที่เกมกำหนดมาผู้เล่นจะไม่สามารถพิชิตเกมได้

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

4. เกมต่อสู้ (Fighting) หมายถึง เกมประเภทต่อสู้กัน โดยผู้เล่นจะควบคุมนักสู้ ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรูซึ่งเป็นเกมที่ต้องควบคุม โดยคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์

5. เกมแบบจำลอง (Simulation) หมายถึง การเล่นที่จำลองสถานการณ์ ซึ่งมีรูปแบบของเกม คล้ายความจริง ทั้งสภาพแวดล้อมที่ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการและสติปัญญาในการแก้ไขปัญหาต่างๆ เช่นเกมจำลองการขับเครื่องบินซึ่งการจำลองจะเป็นการจำลองจากของจริงทั้งหมด ผู้เล่นต้องสร้างความรู้ ความสามารถในเรื่องนั้นๆ จึงจะสามารถเล่นได้สนุกสนาน

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เกมกีฬา (Sports) หมายถึง เกมที่มีการแข่งขันกันเลียนแบบเกมกีฬาจริง ใช้กฎกติกาเหมือนการเล่นกีฬาผู้เล่นสามารถที่สมมุติตัวเองให้เป็นนักกีฬาคนใดก็ได้ (ตามที่มีให้เลือก) การเล่นเกมกีฬาจะมีทั้งประเภทแข่งกับคอมพิวเตอร์ หรือแข่งกับผู้เล่นคนอื่น ๆ

7. เกมแข่งขันประเภทคู่ (Racing) หมายถึง เกมการแข่งขันที่ผู้เล่นสมมติตนเองเป็นนักแข่งซึ่งมีทั้งรถยนต์ มอเตอร์ไซด์ หรือยานพาหนะอื่นๆ อาจเป็นเกมการแข่งขันตามเกมกีฬา หรือกติกาที่ผู้สร้างเกมสร้างขึ้น

8. เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (Role Playing Game/RPG) หมายถึง เกมการเล่นที่กำหนดบทบาทของตัวละครไว้แน่นอนผู้เล่นสามารถเลือกเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งการเล่นเกมที่เนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวก็จะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น

9. เกมปริศนา (Puzzle) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความคิดและต้องแก้ไขปัญหาอยู่ตลอดเวลาเหมือนกับเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ เกมที่จัดอยู่ในประเภทนี้ เช่น Tetris, Atomix, Columns เกมประเภทหมากรุกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Othello, Battle Chess

10. เกมการวางแผน (Strategies) หมายถึง เกมที่ให้ผู้เล่นวางแผนการเล่นและเกมจะเปลี่ยนแปลงตามทีผู้เล่นวางแผนการไว้ เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อการเอาชนะ ผู้เล่นต้องสรรแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นจะเป็นเงิน วัสดุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการทำสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละเกมโดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เกม Strategies ประเภทที่การดำเนินไปของเกมเป็นไปตามเวลาจริงหรือที่เรียกว่า Real Time Strategies และเกมประเภทที่มีการให้เราผลัดกันเล่นที่ละตากับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ซึ่งเราเรียกเกมประเภทนี้ว่า Turn Based Strategies

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วอนชนก ไชยสุนทร (2546 : 48-50) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้สรุปไว้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อฝ่ายเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

นักศึกษาปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุเรียงจากมากไปหาน้อย คือ ระหว่าง 20-21 ปี 22-23 ปี 24 ปีขึ้นไป 18-19 ปี และต่ำกว่า 18 ปี ตามลำดับ โดยสาขาวิชาที่เรียนส่วนใหญ่เป็นสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ รองลงมาคือสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ และสาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 4 และมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ปีขึ้นไป โดยในหนึ่งสัปดาห์มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน และมีระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งระหว่าง 1-2 ชั่วโมงซึ่งจะนิยมใช้อินเทอร์เน็ตในเวลา ระหว่าง 18.01-24.00 น. โดยจะใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก

2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา

2.1 ด้านวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาตามหลักสูตร, เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนาน และเพื่อการประกอบอาชีพและธุระส่วนตัวในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

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

2.3 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านประเภทข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 3 อันดับแรก คือ คอมพิวเตอร์ เพลงและดนตรี อินเทอร์เน็ต และบันเทิงทั่วไป

นงลักษณ์ ประเสริฐ (2545 : 149) ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 1,390 คน เป็นนักเรียนชายร้อยละ 55.2 และนักเรียนหญิงร้อยละ 44.8 ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306) เคยมีประสบการณ์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง ร้อยละ 29.9 25.1 23.5 และ 11.6 ตามลำดับ โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมอง มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) เช่นเดียวกัน นักเรียนชายชอบการเรียนรู้การเล่นเกมที่เพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง ($p=0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาหรือมารดา และอาจารย์ นักเรียนเพียงร้อยละ 9.9 (91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนมากนักเรียนใช้เวลาหลังเลิกเรียนและพัก

กลางวัน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นเกม 1.4 ± 0.8 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 67.7 ของนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.7 ± 0.9 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 3.4 ± 2.4 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 4.5 ± 3.2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 55.3 ของนักเรียนชอบเล่นเกมที่อื่นๆ โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.5 ± 0.7 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 2.3 ± 1.6 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 2.9 ± 2.2 ชั่วโมงต่อวัน

มณีรัตน์ ถือนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 66-67) ศึกษาวิจัยเรื่อง ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้สรุปไว้ดังนี้

นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 42.72 ใช้คอมพิวเตอร์เกม เป็นเครื่องมือในการเล่นเกม และนักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมประเภท Action ซึ่งเลือกเล่นเกมเพียงประเภทเดียว โดยจะเล่นเกมสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง และใช้เวลาในการเล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง โดยนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประมาณ 1 ใน 3 ของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาสุขภาพจิต ซึ่งเกมประเภท Action เป็นเกมที่สร้างปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือ ร้อยละ 20.25 และมีอาการวิตกกังวล และนอนไม่หลับสูงกว่าอาการอื่นๆ

จิรดา มหาเจริญ (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 11-19 ปี ระดับการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนต่างๆ ในจังหวัดนครปฐมทั้งสิ้น 10 โรงเรียนและส่วนใหญ่มีรายได้ 251 - 500 บาทต่อสัปดาห์ โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านอื่นๆ คือ ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้ในงานพิมพ์รายงาน/การบ้านเป็นหลัก พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ไม่เกิน 6 เดือน และมีความถี่ในการเล่นออนไลน์ คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นออนไลน์ใน 1 วันไม่เกิน 2 ชั่วโมง โดยช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ คือ ตั้งแต่เวลา 16.00 - 20.00 น. มากที่สุด และค่าใช้จ่ายในการเล่นออนไลน์ต่อสัปดาห์ ได้แก่ ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ ค่าบัตรเล่นเกม น้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ ขณะที่ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์สูงสุด คือ ได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน โดยรูปแบบการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว เล่นเกมออนไลน์ในบ้าน และเล่นเกมออนไลน์ในวันสุดสัปดาห์ โดยการเล่นเกมออนไลน์ในร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์โดยไม่จำกัดเวลาอยู่ในระดับต่ำและมีกลุ่มเป้าหมายเกินกว่าครึ่งหนึ่งไม่เคยเล่นเกมตามห้างสรรพสินค้า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จึงมีการควบคุมและจำกัดเวลาหรือแบ่งเวลาในการเล่น เพราะนิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมยามว่างที่นิยมเล่นเป็นประจำในวันสุดสัปดาห์ (เสาร์-อาทิตย์) ประเภทเนื้อหาเกมออนไลน์ พบว่า เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ เกม Ragnarok เกม MU และเกม Counter Strike โดยส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมแนวผจญภัย และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และอิทธิพลต่อ

พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พบว่าปัจจัยทางคุณลักษณะทางประชากรที่ต้องคำนึงถึงคือ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ เกรดเฉลี่ย การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านและการเปิดรับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศด้านอื่นๆ ด้านความคิดเห็นของนักเรียนเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมที่มีราคาแพง และในด้านสุขภาพ คือ เสียสายตา ปวดหลัง พักผ่อนน้อย นอกจากนี้เห็นด้วยว่าส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่าการเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัดการเล่น และมีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมทั้งด้านการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มักมีผลทำให้ผลการเรียนต่ำลง ขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่ามีผลกระทบในภาพรวมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นและกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

สุพรรณณี ลีอ่ำ (2549 : 76-78) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมกาใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ซึ่งมีเครื่องคอมพิวเตอร์และโมเด็มไว้ใช้งานที่บ้าน แต่ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถาบันการศึกษา โดยวัตถุประสงค์กาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาข้อมูล ภายใน 1 สัปดาห์ นักศึกษาจะใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ โดยช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในระหว่าง 12.01 – 13.00น. นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ และเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเอกสารด้วยตัวเอง โดยนิยมสืบค้นข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บ

ชลฤดี คุ้มพุด (2547 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมกาเล่นเกม ผลกระทบ และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่เล่นเกมแอ๊คชั่น โดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นประจำในช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียน ส่วนใหญ่มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ส่วนแนวทางในการพัฒนาควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ได้เกมที่สนุกสนานและได้ทั้งความรู้ และเพื่อป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบจากเกมคอมพิวเตอร์อีกด้วย

สุกสรรค์ บุญเรือง (2549 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมกาเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-20 ปี ศึกษาอยู่คณะวิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 4,500-5,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ 1-2 ปี ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ย 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่น 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง มีช่วงเวลาเข้าใช้บริการ 20.00-24.00 น. สถานที่เล่นเกมเล่นที่ร้านเกมนออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ เสียค่าบริการเพื่อ

ซื้อชั่วโมงเล่นเกม เหตุผลในการเล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่เพื่อความบันเทิง พักผ่อน สำหรับปัจจัย ส่วนผสมทางการตลาดพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือปัจจัยด้านราคา รองลงมาคือด้านผลิตภัณฑ์ ส่วนปัจจัยที่มีผลน้อยที่สุดคือปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด

จากงานวิจัยที่ได้ศึกษาข้างต้น โดยภาพรวม พอสรุปได้ คือ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน นักศึกษาโดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย โดยจะนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่างหรือวันหยุด ซึ่งจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เวลาเย็นจนถึงค่ำ สัปดาห์ละ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 2-3 ชั่วโมง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ คือ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพร่างกาย เนื่องจากต้องนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็น ขั้นตอนดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จากภาคต่างๆ 3 ภาควิชา ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 803 คน ดังตารางที่ 3.1

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จำนวน 260 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie, R.V. and Morgan, D.W. (1970 : 607-608) แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามภาควิชาได้กลุ่มตัวอย่างดังรายละเอียดตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550

รายชื่อภาควิชา	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร	91	30
ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	371	120
ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม	341	110
รวม	803	260

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบและจัดลำดับ
3. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
4. ด้านเสริมสร้างทักษะ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
5. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ระดับ	5	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมาก
ระดับ	3	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย
ระดับ	1	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อยที่สุดหรือไม่ได้เล่นเลย

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างและวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาคู่มือ เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัยและสร้างแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสน้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมปรับปรุงแก้ไข
4. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ดังนี้

1. อาจารย์สมเกียรติ ดันดวงศ์วานิช อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. อาจารย์แสงอุทัย มอโท อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. ผศ.ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4. อาจารย์สุระชัย พิมพ์สวัสดิ์ อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
5. อาจารย์สุธาสินี บุรีคำพันธุ์ อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยใช้วิธี IOC โดยใช้หลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- | | |
|----------|--|
| คะแนน +1 | สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับนิยามคำศัพท์ |
| คะแนน 0 | สำหรับข้อความที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์ |
| คะแนน -1 | สำหรับข้อความที่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์ |

บันทึกผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละข้อ แล้วนำไปหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยกำหนดเกณฑ์ว่าผลรวมของคะแนนความคิดเห็นตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์ (รวิวรรณ ชินะตระกูล, 2542 : 179)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- | | | |
|-------------|-----|---|
| เมื่อ IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์ |
| $\sum R$ | แทน | ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นในแต่ละข้อความของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด |
| N | แทน | จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่แบบสงวนเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย กับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ปรากฏว่า ได้ตัดข้อคำถามออก 1 ข้อ คือ ท่านเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ และได้ปรับปรุง แก้ไขข้อความในข้อคำถามอื่นๆ ให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งค่า IOC ที่ได้อยู่ระหว่าง 0.60 -1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมพิจารณาอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำและจัดพิมพ์ให้ถูกต้องเรียบร้อย

6. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) นักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

7. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach (รวิวรรณ ชินะตระกูล, 2542 : 158)

$$r_{\alpha} = \frac{[K]}{(K-1)} \left[1 - \frac{(\sum Si^2)}{Si^2} \right]$$

เมื่อ r_{α} แทน สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น

Si^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

$\sum Si^2$ แทน ผลรวมค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

Si^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

K แทน จำนวนข้อคำถามในแบบสอบถามทั้งหมด

ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.83

8. นำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. บันทึกข้อความขออนุญาตให้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกหนังสือขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามถึงสถานศึกษาที่ต้องการเก็บข้อมูล ซึ่งก็คือ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนักศึกษาทุกกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้

2. เมื่อได้รับอนุญาตให้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยทำการแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่างและรอรับแบบสอบถามกลับคืนด้วยตัวเอง ระหว่างวันที่ 18 – 29 มีนาคม พ.ศ. 2551

3. รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืนจำนวน 260 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 ตรวจสอบความสมบูรณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยนำมาแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย โดยนำมาแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยทำการวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เป็นรายชื่อ รายด้าน และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า และมีความหมาย ดังนี้

ระดับ	4.50-5.00	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมากที่สุด
ระดับ	3.50-4.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับมาก
ระดับ	2.50-3.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง
ระดับ	1.50-2.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย
ระดับ	1.00-1.49	หมายถึง	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับน้อยที่สุด หรือไม่ได้เล่นเกม

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ โดยการทดสอบสมมติฐานการทดสอบ t-test แบบ Independent Sample Test

4. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามี ความแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่ามีค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน โดยวิธีของ Scheffe'

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีสถิติที่ใช้ดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรในการคำนวณดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 163)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

2. หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มีสูตรในการคำนวณดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 179)

$$S.D. = \frac{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2}}{n}$$

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในชุดข้อมูล
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยการทดสอบสมมติฐานทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $\alpha = .05$ ทำการเปรียบเทียบโดยการทดสอบ t-test แบบ Independent Sample

- 3.1 ทำการทดสอบหาค่าความแปรปรวนของประชากรโดยใช้สูตร (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540 : 10) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

$$F = \frac{S_H^2}{S_L^2}$$

$$df_H = n_H - 1$$

$$df_L = n_L - 1$$

เมื่อ	F	แทน	ค่าความแปรปรวน
	S_H	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างกลุ่มสูง
	S_L	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างกลุ่มต่ำ

n_H	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มสูง
n_L	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่ำ

1) กรณีค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรเท่ากัน ใช้การทดสอบ t-test ชนิด

Pooled Variance (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540 : 6)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	t	แทน	ค่า t-test ชนิด Pooled Variance
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 1
	S_2	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 2
	n_1	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 2

2) กรณีความแปรปรวนของประชากรไม่เท่ากัน ใช้การทดสอบค่าที่ t-test ชนิด

Separate Variance (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540 : 9)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$df = \frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{\frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} \right]^2}{n_1 - 1} + \frac{\left[\frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{n_2 - 1}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ t-test ชนิด Separate Variance
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 1
	S_2	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวอย่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่อนุญาตเฉพาะเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา หรืออ้างถึงถึงคุณลักษณะใดๆที่มีกรนำไปใช้

n_1	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 1
n_2	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 2

4. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของตัวแปร โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540 : 2-3)

$$F = \frac{MS_b}{MS_w}$$

$$df = k - 1, N - k$$

เมื่อ	F	แทน	ค่าความแปรปรวน
	MS_b	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมของกำลังสองของค่าเบี่ยงเบนระหว่างกลุ่ม
	MS_w	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมของกำลังสองของค่าเบี่ยงเบนภายในกลุ่ม
	k	แทน	จำนวนกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนทั้งหมด

เมื่อพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ้ (Scheffe' Method) (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540 : 10)

$$S = \sqrt{(k-1)F_{\alpha, k-1, df_e}} \sqrt{MS_w \left[\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right]}$$

เมื่อ	S	แทน	ค่าความแตกต่าง
	F	แทน	ค่า F จากตาราง
	MS_w	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมของกำลังสองของค่าเบี่ยงเบนภายในกลุ่ม
	k	แทน	จำนวนกลุ่ม
	α	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติ
	df_e	แทน	ความแตกต่างระหว่างจำนวนข้อมูลทั้งหมดกับจำนวนกลุ่ม
	n_i, n_j	แทน	จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่างคู่ที่ต้องการเปรียบเทียบ โดยที่ $n_i \neq n_j$ ในกรณีที่จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่างเท่ากันทุกกลุ่ม ค่า $\left[\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right]$ จะเท่ากับ $\left[\frac{2}{n} \right]$

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกร้นำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 3 ภาควิชา ซึ่งมีประชากรจำนวน 803 คน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 260
คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาเป็นจำนวน 260 ชุด ผู้วิจัยลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์
ข้อมูลโดยจำแนกการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตร
ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ

4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตร
ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชา

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตร
ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวนทั้งสิ้น 260 คน สามารถจำแนกรายละเอียดของข้อมูล
ตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นจำนวน และร้อยละ

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
1. เพศ			
- ชาย	185	71.15	1
- หญิง	75	28.85	2
รวม	260	100	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
2. ระดับชั้นปี			
- ชั้นปีที่ 1	60	23.08	2
- ชั้นปีที่ 2	200	76.92	1
รวม	260	100	
3. ภาควิชา			
- ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร	30	11.54	3
- ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	120	46.15	1
- ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม	110	42.31	2
รวม	260	100	
4. การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน			
- มี	241	92.69	1
- ไม่มี	19	7.31	2
รวม	260	100	
5. สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- สถานศึกษา	10	3.85	3
- บ้านหรือหอพัก	227	87.31	1
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์	19	7.30	2
- บ้านเพื่อน	4	1.54	4
รวม	260	100	
6. วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- วันธรรมดา (จันทร์ – ศุกร์)	18	6.92	4
- วันหยุด (เสาร์ – อาทิตย์)	101	38.85	1
- ทุกวัน	92	35.38	2
- เวลาว่าง	49	18.85	3
รวม	260	100	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
7. ระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์			
- 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์	179	68.84	1
- 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์	22	8.46	3
- 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์	23	8.85	2
- 21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์	10	3.85	6
- 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์	11	4.23	5
- มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์	15	5.77	4
รวม	260	100	
8. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด			
- ระหว่าง 07.01-09.00 น.	9	3.46	6
- ระหว่าง 09.01-12.00 น.	22	8.46	3
- ระหว่าง 12.01-13.00 น.	4	1.54	7
- ระหว่าง 13.01-16.00 น.	21	8.08	4
- ระหว่าง 16.01-20.00 น.	58	22.31	2
- ระหว่าง 20.01-24.00 น.	136	52.31	1
- ระหว่าง 00.01-07.00 น.	10	3.84	5
รวม	260	100	
9. ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่อเดือน			
- ไม่เสียค่าใช้จ่าย	163	62.69	1
- เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 500 บาท	61	23.46	2
- เสียค่าใช้จ่าย 500 - 1000 บาท	31	11.93	3
- เสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 1000 บาท	5	1.92	4
รวม	260	100	
10. รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น			
- ออนไลน์	124	47.69	2
- ออฟไลน์	136	52.31	1
รวม	260	100	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 71.15 และเป็นเพศหญิง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85

ในด้านระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา ส่วนใหญ่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 76.92 และอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08

ในด้านภาควิชาที่กำลังศึกษา ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 46.15 รองลงมาคือ ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร จำนวน 30 คิดเป็นร้อยละ 11.54 ตามลำดับ

ในด้านคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 92.69 และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 7.31

ในด้านสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 87.31 รองลงมาคือ ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 7.31 สถานศึกษา จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85 บ้านเพื่อน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.54 ตามลำดับ

ในด้านวันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันหยุด (เสาร์- อาทิตย์) จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 38.85 รองลงมาคือ ทุกวัน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 35.38 เวลาว่าง จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 18.85 วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) คิดเป็นร้อยละ 63.42 ตามลำดับ

ในด้านระยะเวลาการเล่นคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์ ส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 68.84 รองลงมาคือ 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 8.85 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46 มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 5.77 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.23 21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85 ตามลำดับ

ในด้านช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระหว่าง 20.01-24.00 น. จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 52.31 รองลงมาคือ 16.01-20.00 น. จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 22.31 09.01-12.00 น. จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46 13.01-16.00น. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.08 00.01-07.00น. จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.84 07.01-09.00น. จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.46 12.01-13.00น. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.54 ตามลำดับ

ในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน ส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 62.69 รองลงมาคือ เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 500 บาท

จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 23.46 เสียค่าใช้จ่าย 500-1000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 11.93 เสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 1000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92 ตามลำดับ

ในด้านรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 52.31 และออนไลน์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 47.69

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา โดยจำแนกรายละเอียดของข้อมูลที่เก็บมาได้ดังนี้

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้	185	71.15	1
- ระดับผู้ชำนาญ	47	18.08	2
- ระดับผู้เชี่ยวชาญ	28	10.77	3
รวม	260	100	
2. การเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
- ศึกษาด้วยตัวเอง	194	74.62	1
- เพื่อนแนะนำ	66	25.38	2
รวม	260	100	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับที่
3. ปัจจัยที่มีผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			
- กราฟิกและเอิเมชันของเกมนคอมพิวเตอร์	121	46.54	1
- สื่อโฆษณา	5	1.92	5
- ความสะดวกสบายในการเล่นเกมน	39	15.00	3
- รูปแบบของเกมนคอมพิวเตอร์	47	18.08	2
- ตามกระแสนิยม	9	3.46	4
- คนรู้จักแนะนำ	39	15.00	3
รวม	260	100	
4. บุคคลที่ร่วมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			
- เล่นคนเดียว	153	58.85	1
- เล่นกับเพื่อน	99	38.08	2
- เล่นกับพี่น้อง	8	3.07	3
รวม	260	100	
5. ประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			
- น้อยกว่า 1 ปี	50	19.23	3
- 1 – 2 ปี	70	26.92	2
- 3 – 4 ปี	45	17.31	4
- 5 – 6 ปี	22	8.46	5
- มากกว่า 6 ปี	73	28.08	1
รวม	260	100	

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 71.15 รองลงมาคือ ระดับผู้ชำนาญ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.08 ระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 10.7 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 74.62 รองลงมาคือ เพื่อนแนะนำ จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 25.38

ในด้านปัจจัยที่มีผลในการเล่นคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านกราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 46.54 รองลงมาคือ รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.08 ความสะดวกสบายในการเล่น จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 คนรู้จักแนะนำ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามกระแสนิยม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.46 สื่อโฆษณา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92 ตามลำดับ

ในด้านบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 58.85 รองลงมาคือ เล่นกับเพื่อน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 38.08 เล่นกับพี่น้อง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.07 ตามลำดับ

ในด้านประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีประสบการณ์มากกว่า 6 ปี จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 28.08 รองลงมาคือ 1-2 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 26.92 น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 19.23 3-4 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 17.31 5-6 ปี จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46 ตามลำดับ

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาใน ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 4.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา
ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่น	กลุ่มตัวอย่าง		
	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
- เกมแอ็คชั่น (Action)	55	21.15	1
- เกมผจญภัย (Adventure)	23	8.85	5
- เกมยิงต่อสู้ (Shooting)	34	13.08	3
- เกมต่อสู้ (Fighting)	36	13.85	2
- เกมจำลองแบบ (Simulation)	13	5.00	7
- เกมกีฬา (Sport)	34	13.08	3
- เกมแข่งขันประเภทรถ (Racing)	5	1.92	9
- เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG)	8	3.08	8
- เกมปริศนา (Puzzle)	17	6.54	6
- เกมวางแผน (Strategies)	32	12.30	4
- เกมไพ่	3	1.14	10
รวม	260	100	

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action) จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 21.15 รองลงมาคือ เกมต่อสู้ (Fighting) จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 13.85 เกมยิงต่อสู้ (Shooting) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 13.08 เกมกีฬา (Sport) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 13.08 เกมวางแผน (Strategies) จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 เกมผจญภัย (Adventure) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 8.85 เกมปริศนา (Puzzle) จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 6.54 เกมจำลองแบบ (Simulation) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.08 เกมแข่งขันประเภทรถ (Racing) จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92 เกมไพ่ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.14 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	กลุ่มตัวอย่าง (n = 260)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	$S.D.$		
1. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.37	0.76	ปานกลาง	2
2. ด้านเสริมสร้างทักษะ	3.77	0.85	มาก	1
3. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.00	0.82	ปานกลาง	3
รวม	3.29	0.59	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.4 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.29 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ อยู่ในระดับมาก 1 ข้อ ได้แก่ ด้านเสริมสร้างทักษะ มีค่าเฉลี่ย 3.77 อยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ ได้แก่ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 3.37 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 3.00

4.2.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ดังแสดงในตารางที่ 4.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	กลุ่มตัวอย่าง (n = 260)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. เพื่อความบันเทิง เริงใจ	4.14	0.85	มาก	1
2. เพื่อคลายความเครียด	4.05	0.86	มาก	2
3. เพื่อการแข่งขัน	2.98	1.12	ปานกลาง	3
4. เพื่อสร้างสังคม	2.87	1.11	ปานกลาง	4
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	2.81	1.11	ปานกลาง	5
รวม	3.37	0.76	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.5 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.37 เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ได้แก่ เพื่อความบันเทิง เริงใจ มีค่าเฉลี่ย 4.14 เพื่อคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ ได้แก่ เพื่อการแข่งขัน มีค่าเฉลี่ย 2.98 เพื่อสร้างสังคม มีค่าเฉลี่ย 2.87 เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 2.81

4.2.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในด้านเสริมสร้างทักษะ

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านเสริมสร้างทักษะ จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านเสริมสร้างทักษะ	กลุ่มตัวอย่าง (n = 260)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด	3.88	0.92	มาก	2
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ	3.71	0.96	มาก	6
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์	3.68	0.95	มาก	7
4. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต	3.83	0.81	มาก	3
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน	3.71	0.94	มาก	5
6. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์	3.71	0.92	มาก	4
7. เพื่อเสริมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์	3.89	2.84	มาก	1
รวม	3.77	0.85	มาก	

จากตารางที่ 4.6 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านเสริมสร้างทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 0.85 เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากค่ามากที่สุดไปหาน้อยดังนี้ เพื่อเสริมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 3.89 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด มีค่าเฉลี่ย 3.88 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต มีค่าเฉลี่ย 3.83 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ มีค่าเฉลี่ย 3.71 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน มีค่าเฉลี่ย 3.71 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.71 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย 3.68

4.2.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ในด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาศึกษาศาสตร์ (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังแสดงในตารางที่ 4.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกเป็นรายข้อ

ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	กลุ่มตัวอย่าง (n = 260)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1. รู้สึกปวดตา แสบตา	3.96	0.94	มาก	2
2. รู้สึกปวดหลัง	3.96	0.86	มาก	1
3. รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ	3.67	0.92	มาก	4
4. เวลาพักผ่อนน้อยลง	3.74	1.01	มาก	3
5. ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา	3.37	1.15	ปานกลาง	5
6. รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ	3.06	1.09	ปานกลาง	7
7. ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมได้	2.52	1.25	ปานกลาง	9
8. ผลการเรียนตกต่ำลง	2.48	1.17	น้อย	10
9. ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์	1.99	1.23	น้อย	13
10. ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบหมายให้ สำเร็จได้	2.14	1.25	น้อย	11
11. ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่าน หนังสือ	2.86	1.24	ปานกลาง	8
12. มีเวลาพักผ่อนและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง	3.11	3.92	ปานกลาง	6
13. มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง	2.08	1.14	น้อย	12
รวม	3.00	0.82	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.7 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ ได้แก่ รู้สึกปวดตา แสบตา มีค่าเฉลี่ย 3.96 รู้สึกปวดหลัง มีค่าเฉลี่ย 3.96 เวลาพักผ่อนน้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.74 รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ได้แก่ ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา มีค่าเฉลี่ย 3.37 มีเวลาพักผ่อนและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.11 รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ มีค่าเฉลี่ย 3.06 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ มีค่าเฉลี่ย 2.86 ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนได้ มีค่าเฉลี่ย 2.52 อยู่ในระดับน้อย 4 ข้อ ได้แก่ ผลการ

เรียนตกต่ำลง มีค่าเฉลี่ย 2.48 ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบหมายให้สำเร็จได้ มีค่าเฉลี่ย 2.14 มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง มีค่าเฉลี่ย 2.08 ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 1.99

ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ ของแบบสอบถามปลายเปิด มีดังนี้

1. เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษ ควรเลือกใช้ในทางที่สร้างสรรค์ และผู้ปกครองควรให้คำแนะนำในสิ่งที่มีประโยชน์และควบคุมอย่างใกล้ชิด
2. ควรมีการป้องกันการติดตั้งเกมคอมพิวเตอร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของคณะครูศาสตราจารย์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง ตามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 260 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent Sample Test ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ที่มีเพศต่างกัน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศชาย (n = 185)			เพศหญิง (n = 75)			t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	ระดับพฤติกรรม	\bar{X}	S.D.	ระดับพฤติกรรม		
ด้านความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.41	0.79	ปานกลาง	3.28	0.65	ปานกลาง	1.31	0.19
ด้านเสริมสร้างทักษะ	3.76	0.95	มาก	3.80	0.50	มาก	-0.31	0.75
ด้านผลกระทบจากการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.94	0.80	ปานกลาง	3.14	0.85	ปานกลาง	-1.79	0.74
โดยภาพรวม	3.26	0.62	ปานกลาง	3.35	0.52	ปานกลาง	-1.08	0.28

จากตารางที่ 4.8 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตร ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ด้วยความเชื่อมั่น 95% เพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.26 ส่วนเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.35 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ทั้ง 2 เพศ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 3 ด้าน ไม่แตกต่างกัน

4.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชา

การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชาของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Analysis of Variance : One – Way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามีค่าแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่ามีค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน โดยวิธีของ Scheffe' ดังตารางที่ 4.9 - 4.10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.9 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ที่สังกัดภาควิชาต่างกัน

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 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สังกัดภาควิชาต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95% ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสริมสร้างทักษะ ไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95%

ไม่มีการนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่ในที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.10 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ด้านที่แตกต่างกันจำแนกตามภาควิชา

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ภาควิชา			
		ครุศาสตร์ เกษตร	ครุศาสตร์ วิศวกรรม	ครุศาสตร์ สถาปัตยกรรม
ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	\bar{X}	3.32	3.49	3.25
ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร	3.32	-	-0.17	0.07
ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	3.49		-	0.24
ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม	3.25			-
ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	\bar{X}	2.73	2.94	3.13
ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร	2.73	-	-0.21	-0.39
ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	2.94		-	-0.18
ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม	3.13			-

จากตารางที่ 4.10 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สังกัดภาควิชาต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่เมื่อทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ไม่พบรายคู่ใดที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีความแตกต่างกันในด้านเพศ และภาควิชา

5.1.2 สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีความแตกต่างกันในด้าน เพศ และภาควิชา มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

5.1.3 ประชากร

ประชากร คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จำนวน 803 คน

5.1.4 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 จำนวน 260 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้านเสริมสร้างทักษะ และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

5.1.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. บันทึกข้อความขออนุญาตให้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกหนังสือขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามถึงสถานศึกษาที่ต้องการเก็บข้อมูล ซึ่งก็คือ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนักศึกษากลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้
2. เมื่อได้รับอนุญาตให้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยทำการแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่างและรอรับแบบสอบถามกลับคืนด้วยตัวเอง ระหว่างวันที่ 18-29 มีนาคม พ.ศ. 2551 จำนวน 260 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100
3. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลที่รวบรวมมาได้

5.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อทราบลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาความถี่ และค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)

3. วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามเพศ โดยการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติการทดสอบ t-test แบบ Independent Sample Test

4. วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามภาควิชา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามีความแตกต่างกัน จะใช้วิธีทดสอบเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison Test) เพื่อให้ทราบว่ามีค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่แตกต่างกัน โดยวิธีของ Scheffe'

5.1.8 ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ผลการวิจัย มีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 260 คน
 - 1.1 จำแนกตามเพศ เป็นนักศึกษาเพศชาย 185 คน คิดเป็นร้อยละ 71.15 และนักศึกษาเพศหญิง 75 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85
 - 1.2 จำแนกตามชั้นปี เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 76.92 และชั้นปีที่ 1 จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08
 - 1.3 จำแนกตามภาควิชา เป็นนักศึกษาภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 46.15 นักศึกษาภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 และนักศึกษภาควิชาครุศาสตร์เกษตร จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 11.54
 - 1.4 จำแนกตามการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้านของนักศึกษา ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 92.69 และไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 7.31
 - 1.5 จำแนกตามสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 87.31 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 7.30 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สถานศึกษา จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์อื่นใดได้
 ไม่สามารถมีค่าทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิดเป็นร้อยละ 3.85 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่อื่นๆ เช่น บ้านเพื่อน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.54 ตามลำดับ

1.6 จำแนกตามวันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 38.85 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 35.38 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันอื่นๆ เช่น เวลาง่วง จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 18.85 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 6.92 ตามลำดับ

1.7 จำแนกตามระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 68.84 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 16-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 8.85 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 11-15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46 เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 5.77 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 26-30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.23 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 21-15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85

1.8 จำแนกตามช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 20.01-24.00 น. จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 52.31 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 16.01-20.00 น. จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 22.31 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 09.01-12.00 น. จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 13.01-16.00 น. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.08 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 00.01-07.00 น. จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 3.84 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 07.01-09.00 น. จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.46 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่าง 12.01-13.00 น. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.54 ตามลำดับ

1.9 จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือนของนักศึกษา ส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 62.69 เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่ำกว่า 500 บาท จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 23.46 เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 500-1000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 11.93 และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 1000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92 ตามลำดับ

1.10 จำแนกตามรูปแบบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นของนักศึกษา ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 52.31 และนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 47.69

เอกสารนี้ 2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำแนกตามด้าน 5 ด้านดังนี้

2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 จำแนกตามความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 71.15 ระดับผู้ชำนาญ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.08 และระดับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 10.77

2.1.2 จำแนกตามการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่ เรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 74.62 และเพื่อนแนะนำ จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 25.38

2.1.3 จำแนกตามปัจจัยที่มีผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่ ตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจาก กราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 46.54 รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.08 ความสะดวกสบายในการเล่นเกม จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 คนรู้จักแนะนำ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามกระแสนิยม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.46 สื่อโฆษณา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92

2.1.4 จำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 58.85 เล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 38.08 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับพี่น้อง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.07

2.1.5 จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่ มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มากกว่า 6 ปี จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 28.08 มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 26.92 มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 19.23 มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3-4 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 17.31 และมีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-6 ปี จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.46

2.2 ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จำแนกตามประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action) จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 21.15 รองลงมาคือ เกมต่อสู้ (Fighting) จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 13.85 เกมยิงต่อสู้ (Shooting) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 13.08 เกมกีฬา (Sport) จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 13.08 เกมวางแผน (Strategies) จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 12.30 เกมผจญภัย (Adventure) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 8.85 เกมปริศนา (Puzzle) จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 6.54 เกมจำลองแบบ (Simulation) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.08 เกม

แข่งขันประเภทลู่วิ่ง (Racing) จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92 เกมไพ่ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.14

2.3 ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา บัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.37 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ได้แก่ เพื่อความบันเทิง เริงใจ มีค่าเฉลี่ย 4.14 เพื่อคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ ได้แก่ เพื่อการแข่งขัน มีค่าเฉลี่ย 2.98 เพื่อสร้างสังคม มีค่าเฉลี่ย 2.87 เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 2.81

2.4 ด้านเสริมสร้างทักษะ

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา บัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.77 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด 7 ข้อ เพื่อเสริมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 3.89 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด มีค่าเฉลี่ย 3.88 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต มีค่าเฉลี่ย 3.83 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน และด้านเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.71 เท่ากัน เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ มีค่าเฉลี่ย 3.68

2.5 ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา บัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ รู้สึกปวดตา แสบตา และรู้สึกปวดหลัง มีค่าเฉลี่ย 3.96 เท่ากัน เวลาพักผ่อนน้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.74 รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ลืมหรือรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา มีค่าเฉลี่ย 3.37 มีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง มีค่าเฉลี่ย 3.11 รู้สึกเครียดหากเล่นเกมไม่ชนะ มีค่าเฉลี่ย 3.06 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าอ่านหนังสือ มีค่าเฉลี่ย 2.86 ไม่สามารถควบคุมค่าใช้จ่ายในการเล่นได้ มีค่าเฉลี่ย 2.52 อยู่ในระดับน้อย 4 ข้อ ผลการเรียนตกต่ำลง มีค่าเฉลี่ย 2.48 ไม่สามารถทำงานที่อาจารย์มอบหมายให้สำเร็จได้ มีค่าเฉลี่ย

2.14 มีปัญหาหรือทะเลาะกับคนรอบข้าง มีค่าเฉลี่ย 2.08 ขาดเรียนเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 1.99

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา บัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง โดยรวมไม่แตกต่างกัน อยู่ในระดับปานกลาง ด้วยความเชื่อมั่น 95% เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 3 ด้านไม่แตกต่างกัน

4. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา บัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สังกัดภาควิชาต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน ด้วยความเชื่อมั่น 95% ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านเสริมสร้างทักษะ ไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95%

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถสรุปประเด็นที่นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายผลเพื่อที่จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การเสนอแนะในการวิจัยต่อไป ปรากฏว่ามีประเด็นสำคัญที่ควรอภิปรายดังนี้

5.2.1 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัย พบว่า ความรู้เกี่ยวกับเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ในพื้นฐานและเริ่มใช้ การเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ศึกษาด้วยตนเอง เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาของเกมไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้วิธีการเล่นได้ไม่ยาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณิ ลิ้อ่า (2549 : 76-78) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตนักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ นักศึกษาเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเอกสารด้วยตัวเอง

5.2.2 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัย พบว่า ส่วนใหญ่นักศึกษาเล่นเกมประเภทเกมแอ็คชั่น เนื่องจาก มีเนื้อหาของเกมที่น่าสนใจ การดำเนินเรื่องของเกมไม่ซับซ้อน และเกิดความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ คลฤดี คุ่มพูล (2547 : 102) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมประเภท

และแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมแอ็คชั่นมากที่สุด ร้อยละ 37.8

5.2.3 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจาก เกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ มีกราฟิกแอนิเมชันที่สวยงาม และมีความสมจริง เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน รู้สึกผ่อนคลาย

5.2.4 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านเสริมสร้างทักษะ

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการพัฒนาเสริมสร้างทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบและมีเกมฝึกทักษะด้านต่างๆ ทำให้ผู้เล่นฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเกต และรู้ความหมายของคำศัพท์ต่างๆ เป็นการพัฒนาทางด้านภาษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ คลฤดี คุ้มพูล (2547 : 107) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย พบว่า เด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ได้รับการพัฒนาทางด้านความคิดและทักษะ

5.2.5 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิจัย พบว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักศึกษาส่วนใหญ่รู้ปวดตา แสบตา และรู้สึกปวดหลัง เนื่องจากต้องนั่งมองจอมอนิเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานานส่งผลรู้สึกแสบตา และรู้สึกปวดหลัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547 : 137) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์เห็นด้วยว่า เมื่อเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน รู้สึกปวดตาสูงสุด ร้อยละ 80.5 รองลงมาคือ รู้สึกปวดหลังเมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ร้อยละ 77.3

5.2.6 อภิปรายผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 3 ด้านไม่แตกต่างกัน เนื่องจากความแตกต่างด้านเพศไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับงานวิจัยบางส่วนของ ไมศุภสรร์ บุญเรือง (2549 : 91) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ

นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า เพศที่แตกต่างกันไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

5.2.7 อภิปรายผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามภาควิชา

จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่สังกัดภาควิชาต่างกัน โดยภาพรวมมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากนักศึกษาในแต่ละภาควิชาอยู่ในวัยเดียวกัน จึงมีความสนใจใกล้เคียงกัน ส่งผลให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

นักศึกษาควรมีการจำกัดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในปริมาณที่เหมาะสม ซึ่งจะทำให้ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการฝึกทักษะต่างๆ หากเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นติดต่อกันเป็นเวลานานอาจจะก่อให้เกิดผลกระทบในหลายๆ ด้าน เช่น สุขภาพเสื่อมโทรม ปัญหาสังคม

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในสถาบันการศึกษาอื่นๆ ได้แก่ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนักเรียนระดับประถมศึกษา เพราะกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันอาจมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันด้วย

2. ควรศึกษาวิจัยผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อปัญหาสังคม และหาแนวทางการป้องกันหรือแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. 2532. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 2550. ประวัติความเป็นมา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. [Online]. Available : <http://www.indeed.kmitl.ac.th/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=1>.
- จิรดา มหาเจริญ. 2547. “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม.” วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- คลฤดี คุ่มพูล. 2547. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- คุจใจ เรืองเวหา และคณะ. (ม.ป.ป.) เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต. [Online]. Available : <http://cptd.chandra.ac.th/selfstud/it4life/intro.htm>.
- ปัทมาวดี แก้วหนูนวล และคณะ. (ม.ป.ป.) เทคโนโลยีสารสนเทศ. [Online]. Available : <http://203.170.244.228/ptweb/wantanee/group6/index.html>.
- นงลักษณ์ ประเสริฐ. 2545. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์. 16 (2) : 149-158
- พรณี ลีกิจวัฒน์. 2540. “เอกสารประกอบการสอนวิชาสถิติเพื่อการวิจัย เรื่องการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว.” กรุงเทพฯ : ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. เอกสารอัดสำเนา.
- พิษณุ กาญจนรุจิวิฑู. 2543. PC Game Beginner Guide มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ : วิตตี้ กรุ๊ป.
- ไพฑูรย์ พิมดี. 2550. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจต่อการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 6 (2) : 94
- มณิธา เสนารักษ์. 2547. “การศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวและความคิดอย่างมีเหตุผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่สามารถนำข้อมูลไปใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มณีรัตน์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ. 2548. “ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการแนะแนวและให้คำปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มารศรี สีมาวรวงศ์. 2546. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษกและความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิ่น ภูววรรณ. 2538. การประยุกต์เทคโนโลยีด้านการศึกษา. วารสารการศึกษาแห่งชาติ. 22(124) : 30.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542. การทำวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ที.พี.พรินท์.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. 2541. “ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรวงษ์ พวงสุวรรณ. 2541. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วอนชนก ไชยสุนทร. 2546. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ศุภสรณ์ บุญเรือง. 2549. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุกัญญา ศรีระพรหม. 2541. “ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เอกสุพรรณณี ลีอ้อ. 2549. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

สุวัฒนา ปัทมศิษฐ์. 2544. “พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้
บริการธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.”
วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Jeanne, B. F. 2001. **The Impact of Interactive Violence on Children.** [Online]. Available :
<http://www.utoledo.edu/psychology/funktestimony.html>

Kagan, J. and Segal, J., 1992, **Psychology and Introduction.** New York : Harcourt Brace
Jovanovich, Inc. 106.

Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. 1970. **Determining sample size for research activities.**
Education and Psychology Measurement. 30(3). 607-608.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือวิจัยที่ใช้การทำวิทยานิพนธ์ เรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ต่อเนื่อง 2 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งเป็นพฤติกรรมขณะที่ศึกษาอยู่ที่คณะครุศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำผลการวิจัยมาทำข้อมูลและเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาต่อไป ซึ่งแบ่งแบบสอบถามประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกม ออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. ด้านเพื่อเสริมสร้างทักษะ
5. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ในการให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบถาม

(นายชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปยังบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ระดับชั้นปี

ชั้นปีที่ 1

ชั้นปีที่ 2

3. ภาควิชา

ภาควิชาครุศาสตร์เกษตร

สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - การผลิตพืช

สาขาวิชาเทคโนโลยีการเกษตร - การผลิตสัตว์

สาขาวิชาอุตสาหกรรมเกษตร

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน

สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม

ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม

สาขาวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม

สาขาวิชาวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาเทคโนโลยีการวัดคุมทางอุตสาหกรรม

4. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้านหรือไม่

มี

ไม่มี

5. ส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใด

สถาบันที่ศึกษา

ร้านเกมคอมพิวเตอร์

บ้านหรือหอพัก

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

6. ส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันใด

วันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)

ทุกวัน

วันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะวิธีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ระยะเวลาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์

- 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์
 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์
 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์

- 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์
 21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์
 มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์

8. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด

- 07.01-09.00 น.
 12.01-13.00 น.
 16.01-20.00 น.
 00.01-07.00 น.

- 09.01-12.00 น.
 13.01-16.00 น.
 20.01-24.00 น.

9. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อเดือน

- ไม่เสียค่าใช้จ่าย
 เสียค่าใช้จ่าย 500-1,000 บาท

- เสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 500 บาท
 เสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 1,000 บาท

10. รูปแบบเกมที่ท่านนิยมเล่น

- ออนไลน์ ออฟไลน์

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความให้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมนคอมพิวเตอร์

1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับใด

- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้
 ระดับผู้เชี่ยวชาญ

- ระดับผู้ชำนาญ
 อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. ท่านเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีใด

- ศึกษาด้วยตัวเอง
 ผู้ปกครอง
 อื่นๆ (โปรดระบุ).....

- เพื่อนแนะนำ
 ครู - อาจารย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ปัจจัยใดต่อไปนี้มีผลต่อท่านในการตัดสินใจในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> กราฟิกและแอนิเมชันของเกมนคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> สื่อโฆษณา |
| <input type="checkbox"/> ความสะดวกสบายในการเล่นเกมน | <input type="checkbox"/> รูปแบบของเกมนคอมพิวเตอร์ |
| <input type="checkbox"/> สถานที่ที่ตกแต่งภายในร้านเกมนคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> ราคาค่าบริการ |
| <input type="checkbox"/> ตามกระแสนิยม | <input type="checkbox"/> คนรู้จักแนะนำ |

4. ท่านเล่นเกมนคอมพิวเตอร์กับผู้ใดมากที่สุด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> เล่นคนเดียว | <input type="checkbox"/> เล่นกับเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> เล่นกับพี่น้อง | <input type="checkbox"/> เล่นกับผู้ปกครอง |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | |

5. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มาแล้วกี่ปี

- | | |
|--|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ปี | <input type="checkbox"/> 1-2 ปี |
| <input type="checkbox"/> 3-4 ปี | <input type="checkbox"/> 5-6 ปี |
| <input type="checkbox"/> มากกว่า 6 ปี | |

2. ด้านประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างของประเภทของเกมนที่ท่านชอบเล่นและเรียงลำดับประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่ท่านชอบเล่นตามลำดับ

ประเภทของเกมนที่เล่น

ลำดับที่

- | | |
|---|-------|
| <input type="checkbox"/> 1. เกมแอ็คชั่น (Action) | |
| <input type="checkbox"/> 2. เกมผจญภัย (Adventure) | |
| <input type="checkbox"/> 3. เกมยิงต่อสู้ (Shooting) | |
| <input type="checkbox"/> 4. เกมต่อสู้ (Fighting) | |
| <input type="checkbox"/> 5. เกมแบบจำลอง (Simulation) | |
| <input type="checkbox"/> 6. เกมกีฬา (Sports) | |
| <input type="checkbox"/> 7. เกมแข่งขันประเภทรถ (Racing) | |
| <input type="checkbox"/> 8. เกมกำหนดบทบาทตัวละคร (RPG) | |
| <input type="checkbox"/> 9. เกมปริศนา (Puzzle) | |
| <input type="checkbox"/> 10. เกมการวางแผน (Strategies) | |

เอกสารถูกเก็บไว้ที่สำนักงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ควรนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่ในที่สาธารณะหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต

- | | |
|--|-------|
| <input type="checkbox"/> 11. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | |
|--|-------|

3. ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยเกณฑ์แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มาก
ระดับ	3	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด

ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. เพื่อความบันเทิง เรืองใจ					
2. เพื่อคลายความเครียด					
3. เพื่อการแข่งขัน					
4. เพื่อสร้างสังคม					
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์					

4. ด้านเสริมสร้างทักษะ

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยเกณฑ์แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มาก
ระดับ	3	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านเสริมสร้างทักษะ	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด					
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ					
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์					
4. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต					
5. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน					
6. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์					
7. เพื่อเสริมทักษะการใช้คอมพิวเตอร์					

5. ด้านผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้ตรงกับความเป็นจริงของตัวท่านมากที่สุด โดยเกณฑ์แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด
 ระดับ 4 หมายถึง ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก
 ระดับ 3 หมายถึง ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง
 ระดับ 2 หมายถึง ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อย
 ระดับ 1 หมายถึง ระดับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ระดับผลกระทบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. รู้สึกปวดตา แสบตา					
2. รู้สึกปวดหลัง					
3. รู้สึกปวดกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ นิ้วมือ					
4. เวลาพักผ่อนน้อยลง					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

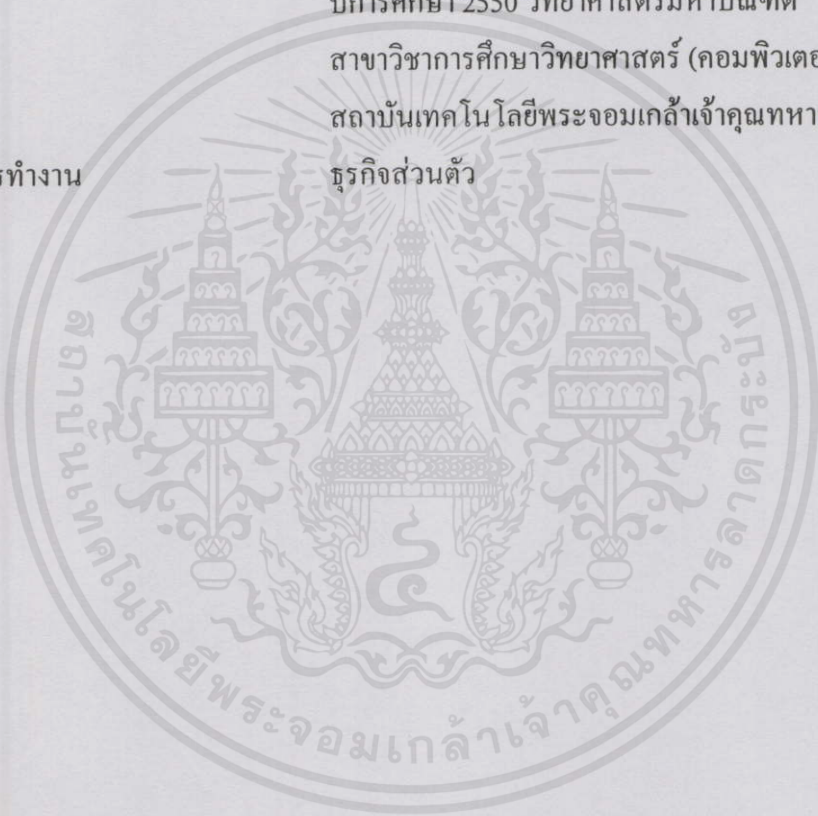
.....

ขอขอบคุณนักศึกษาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล	นายชูศักดิ์ ศรีสวัสดิ์
วัน เดือน ปีเกิด	6 กรกฎาคม 2527
สถานที่เกิด	จังหวัดชลบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	91/5 ม.2 ต.หนองขี้ชากร อ.บ้านบึง จ.ชลบุรี 20170
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2548 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม (เกียรตินิยมอันดับ 1) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2550 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	ธุรกิจส่วนตัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้