

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์
วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF ELECTRONIC STUDENTS
AT CHACHOENGSAO TECHNICAL COLLEGE

กรกฎ โรจนวรรณ
GORAGOT ROTHUANAWAN

วิทยานิพนธ์ตามแบบฉบับของงานศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย

สอศ.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2551

KMITL - 2008 - ED - M - 214 - 095

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์
วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF ELECTRONIC STUDENTS
AT CHACHOENSAO TECHNICAL COLLEGE



กรรณ โจรจนวรรณ

GORAGOT ROTHJANAWAN

กษ.
ก152พ
2551

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 81276
วัน,เดือน,ปี 10 ส.ย. 2551

b. 119 3021x
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2551

KMITL-2008-ED-M-214-095

**COMPUTER GAMES PLAYING BEHAVIORS OF ELECTRONIC STUDENTS
AT CHACHOENGSAO TECHNICAL COLLEGE**

GORAGOT ROTHJANAWAN

**A THESE SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN SCIENCE EDUCATION
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2008

KMITL-2008-ED-M-214-095

COPYRIGHT 2008

SCHOOL OF GRADUATE STUDIES

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

นักศึกษา

นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ

รหัสประจำตัว

49063904

ปริญญา

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

พ.ศ.

2551

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพฑูรย์ พิมดี

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ประกอบด้วย นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา จำนวน 222 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับร้อยละ ± 5 และการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้มีค่าความเชื่อมั่น 0.73 วิเคราะห์ด้วย สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับพฤติกรรมปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$)

Thesis Title	Computer Game Playing Behaviors of Electronic Students at Chachoengsoa Technical College
Students	Miss. Goragot Rothjanawan
Students ID.	49063904
Degree	Master of Science
Program	Science Education (Computer)
Year	2008
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Lertlak Klinhom
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Paitoon Pimdee

ABSTRACT

The purpose of this research was to study on computer games playing behaviors of Electronic Students at Chachoengsoa Technical College. This research had one sample group that was the vocational certificate and high vocational certificate Electronic students on the 2nd semester academic year of 2005 at Chachoengsoa Technical College in total amount of 222 persons. The specification of sample group was using the table of Yamane on the level of confidently 95 percentages and incorrect value equal ± 5 . The sample was selected by stratified random sampling which using Yamane. The instrument of research was questionnaire which has level of Reliability Coefficients was at 0.73. The statistics analysis using Mean and Standard Deviation (S.D.). The result of this research was the level of computer games playing behaviors of Electronic students of Chachoengsoa Technical College was medium level ($\bar{X} = 3.03$).

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพฑูรย์ พิมดี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ แนวทางการดำเนินการ รวมทั้งแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ และให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยเป็นอย่างดียิ่งตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

พร้อมกันนี้ขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ เพื่อมาปรับปรุง และแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มาก จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ผู้ให้กำเนิด ให้การศึกษา และเสียสละทุ่มเททุกสิ่งทุกอย่าง รวมถึงให้ความรักและกำลังใจอันมีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัยตลอดมา ขอขอบคุณพี่ๆ และเพื่อนๆ สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำที่ดีเสมอมา โดยไม่ทอดทิ้งกัน รวมไปถึงเพื่อนสนิทที่คอยให้กำลังใจ และห่วงใยเสมอมา ตลอดจนบุคคลที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึง ณ ที่นี้ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้การสนับสนุนการดำเนินงานต่างๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้คุณประโยชน์อันใดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ย่อมเป็นผลมาจากความกรุณาของท่าน ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

กรกฎ โรจนวรรณ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม.....	5
2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์.....	10
2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	16
2.4 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา.....	20
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	27
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	27
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	28
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	30
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	31

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม.....	33
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	43
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	43
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	45
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	47
บรรณานุกรม.....	48
ภาคผนวก.....	50
ภาคผนวก ก.....	51
ภาคผนวก ข.....	58
ประวัติผู้เขียน.....	63

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงจำนวนนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทราที่เป็นสมาชิกของประชากร จำแนกตามสาขาวิชา.....	27
4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม.....	33
4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนและนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	36
4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนและนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	38
4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา.....	40
4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา.....	40
4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา.....	41
4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ด้านความสามัคคี จำแนกเป็นหัวข้อ.....	42

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกในปัจจุบันนี้ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในทุกๆ ด้าน เกมคอมพิวเตอร์เป็นอีกสิ่งหนึ่ง ที่ปัจจุบันนี้ได้ถูกพัฒนาให้มีหลากหลายรูปแบบ จากเดิมที่เกมคอมพิวเตอร์หาเล่นได้ยาก เนื่องจากมีราคาแพง และมีขนาดใหญ่ ไม่สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้สะดวกมากนัก จนถึงปัจจุบันนี้ผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ได้พัฒนารูปแบบมาเรื่อยๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ในท้องตลาดทุกวันนี้มีรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ ให้เลือกเล่นหลายรูปแบบ เกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ถูกพัฒนาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง หรือสี และยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเล่น เช่น อุปกรณ์เสริมหรือภาษา เป็นต้น ซึ่งน่าสนใจและง่ายต่อการเล่น สิ่งที่น่าสนใจพวกนี้ทำให้ทุกวันนี้เกมคอมพิวเตอร์ได้แพร่กระจายไปสู่สังคมของเด็ก และวัยรุ่นอย่างรวดเร็ว ดังนั้น เกมคอมพิวเตอร์จึงเปรียบเสมือนกับดาบสองคม ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียกับสังคมของเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบัน

เกม คือ การแข่งขันกันเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และยังสร้างความสามัคคี เกมบางเกม ช่วยเสริมสร้างทักษะและพัฒนาการทางด้านร่างกาย และยังช่วยคลายเครียดได้อีกด้วย เกมคอมพิวเตอร์ มีด้วยกันหลายรูปแบบ และมีตัวเลือกที่หลากหลาย เพราะผู้ผลิตทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ต่างแข่งขันกันเพื่อให้เกมคอมพิวเตอร์ เป็นที่นิยมของผู้ที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ทำให้เด็กและวัยรุ่นใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากจะทำเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือช่วยเสริมสร้างทักษะและพัฒนาการทางด้านร่างกายได้แล้ว การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันนี้ยังมีเรื่องของการเล่นเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เด็กนักเรียนในตอนนี้บางคนถึงกับหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อนเพราะตามเพื่อนทำให้ต้องหนีเรียนไปกับเพื่อนด้วย หรือไม่ยอมกินข้าวเพื่อที่จะเอาเงินไปเล่นเกม บางคนถึงกับขาดขโมยเงินของพ่อแม่มาเพื่อใช้ในการเล่นเกม เพื่อที่จะได้คุยกับเพื่อนเรื่องเกมรู้อะไร ปัจจุบันนี้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีอยู่ทั่วไปตามสถานที่ศึกษา ตามห้างสรรพสินค้า หรือแม้กระทั่งมือถือก็สามารถเล่นเกมได้ เกมคอมพิวเตอร์ เริ่มขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นประมาณปี 2533 และแพร่หลายจนถึงทุกวันนี้ จากการรวบรวมวรรณกรรมพบว่า วัยรุ่นชายใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการเล่นวิดีโอเกมมากกว่าวัยรุ่นหญิง ร้อยละ 70 ใช้เวลาเล่นประมาณ 1 – 4 ชั่วโมงต่อวัน วัยรุ่นชายร้อยละ 30 ตอบว่าติดเกม ส่วนวัยรุ่นหญิงร้อยละ 10 ที่ตอบว่าติดเกม ทำนองเดียวกันกับการศึกษาพบว่าร้อยละ 96 เป็นชาย และรายงานว่าติดเกม

คอมพิวเตอร์อย่างน้อย 5 ปีแล้ว นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ มีความฉลาดมาก กระจือรื้อวัน และประสบความสำเร็จ แต่มักจะมีความเข้าใจแปลกๆ กว่าคนอื่นบ่อยๆ เด็กและวัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัวฐานะค่อนข้างดี ส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันที่บ้าน ส่วนเด็กและวัยรุ่นครอบครัวฐานะปานกลาง จะเล่นตามร้านเกม หรือห้างสรรพสินค้าต่างๆ

เนื่องด้วยสังคมไทยขณะนี้ เกมคอมพิวเตอร์ ถือเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยม และเป็นที่ยึดกันอย่างกว้างขวางในหมู่เยาวชนไทย รวมถึงผู้ใหญ่บางกลุ่ม ที่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบ ออนไลน์ ออฟไลน์ และเกมคอนโซล เช่น เครื่อง PlayStation , X BOX และ Game Cube รวมไปถึงเครื่องเล่นเกมแบบพกพา ที่ผู้เล่นสามารถพาดิคตัวไปไหนมาไหนได้ อาทิ Game Boy Advance , Nintendo DS , PSP และ เกมบนโทรศัพท์มือถือต่างๆ เป็นต้น นับว่าเด็กและวัยรุ่นไทยยุคใหม่มีจำนวนน้อยมากที่ไม่เคยเล่นเกม แม้จะไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ อย่างน้อยก็ต้องเคยเล่นเกมอื่นๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ด้วยความสนุกสนานจากการเล่น ที่ทำให้เพลินจนไม่เลิกเล่นเกม เนื้อหาเกมที่มีความสมจริง ภาพกราฟิกที่สวยงาม จึงทำให้ผู้ที่เล่นเกมหลายคนหลงใหล และเป็นสิ่งที่ใช้พูดคุยกัน ในหมู่วัยรุ่น ดังนั้น เด็กคนไหนที่ไม่สามารถคุยเรื่องเกมกับเพื่อนได้ ก็จะไม่สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ กลายเป็นคนเซย แต่ถ้าได้เล่นก็จะเอาไปพูดคุยโอ้อวดถึงความเก่งของตนเอง อย่างไรก็ตาม เด็กไทยจำนวนไม่น้อย กลายเป็นเด็กหมกมุ่นติดการเล่นเกม ไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่สนใจการเรียน ตัดขาดจากโลกภายนอก ถ้าไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกกระวนกระวายใจ นอนไม่หลับ และกลายเป็นเด็กที่มีอารมณ์ก้าวร้าว นอกจากนี้ ยังมีพฤติกรรมหนีออกจากบ้าน ไปกินนอนอยู่ในร้านเกม หรือ มีพฤติกรรมขโมยเงินพ่อแม่ไปเล่นเกม อีกทั้งโทษจากการเล่นเกมยังส่งผลกระทบต่อสังคม หรือทักษะทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนที่มาแข่งตัวเองเล่นเป็นศัตรูของความสนุกสนาน ไม่อยากคบเพื่อน หรืออยากคบเพื่อนแต่เข้าหาเพื่อนไม่เป็น เพราะขาดทักษะทางสังคม เมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์กลายเป็นอีกคนหนึ่งปกปิดนิสัยและตัวตนที่แท้จริงของตนเองไว้(นาวิณ สมประสงค์. 2549) [Online]

พฤติกรรมของคนที่เล่นเกมเป็น เล่นแล้วเอาไปต่อยอดเป็นอาชีพที่เรียกว่า “เกมเมอร์” จะเป็นเหมือนกับการทำงาน แต่ถ้าเป็นเด็กติดเกมเล่นเกมอย่างเดียว ไม่สนใจเนื้อหาสาระ จึงควรให้เด็กรู้จักแยกแยะ พ่อแม่เป็นกลไกสำคัญ เพราะเมื่อเด็กโตขึ้นจะเริ่มรำคาญพ่อแม่ ดังนั้น ต้องให้เวลาตั้งแต่เด็กยังเล็กๆ หากสร้างความเคยชินให้เล่น ไม่รู้ขอบเขต เด็กก็จะติดเกม แต่ถ้ากำหนดให้เด็กรู้จักเล่นเกม เชื่อว่าเด็กจะมีการควบคุมตนเองในระดับหนึ่ง และพ่อแม่ก็ควรเข้าไปเล่นเกมกับลูก ลงไปคลุกคลีเรียนรู้กับเด็ก โดยจะทำให้เกิดความเข้าใจ เหมือนคุยด้วยภาษาเดียวกัน (บัณฑิตศรีไพศาล. 2549) [Online]

การศึกษาและวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา เพื่อนำผลการวิจัยมาทำข้อมูลและเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ซึ่งกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้ของ สุพรรณณี ลีอ่ำ (2549 : 3) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมนคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์
3. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา จำนวน 500 คน

1.4.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่าง อิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา 0 จำนวน 222 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ขนาดของกลุ่มตัวอย่างระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.3.1 ตัวแปร คือ พฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.5 นิยามคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ และทำให้เกิดความสามัคคีกัน

2. พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง การเล่นเกมรูปแบบต่าง ๆ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ปีการศึกษา 2550 ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ

2.1 ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ และการพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ เช่น การเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านความคิด วิเคราะห์ ความจำ และการวางแผน เป็นต้น

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

2.3 ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อเสริมสร้างทักษะ เพื่อการแข่งขัน และเพื่อให้มีความสามัคคีกัน

2.3.1) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.3.2) เพื่อเสริมสร้างทักษะ หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาความรู้ ความสามารถด้านต่างๆ เช่น ทักษะด้านความคิด วิเคราะห์ เป็นต้น

2.3.3) เพื่อความสามัคคี หมายถึง กิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดความปรองดองสมัครสมาน เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

3. นักศึกษา หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- 2.4 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม

2.1.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรมของมนุษย์หรือการกระทำของมนุษย์ นักการศึกษาหรือนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรม ไว้ดังนี้

ถวิล เกื้อกุลวงศ์ (2530 : 35) ให้ความหมายว่า พฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผู้อื่นคาดหวังว่า จะต้องแสดงออกให้สอดคล้องและเหมาะสมกับตำแหน่งหน้าที่การงานของบุคคลนั้น

วัชรินทร์ เล็บครุฑ (2542 : 18) พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการแสดงกิริยารวมทั้งท่าทีของมนุษย์ทั้งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ ซึ่งอาจเป็นที่พอใจหรือไม่พอใจต่อตนเองหรือผู้อื่นก็ได้

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ แสดงออก หรือโต้ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถวัดได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอกร่างกาย

2.1.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นกำหนดได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด การคิด การรู้สึกถึงความชอบ ความสนใจ เป็นต้น

วิลลิสทึทซ์ ทรายางกูร (2547 : 8-9) ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมกายภาพนั้น เกิดกระบวนการทางพฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางพฤติกรรม จำแนกขั้นตอนของกระบวนการทางพฤติกรรมตามลักษณะทางพฤติกรรมไว้ 3 กระบวนการดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อมโดยผ่านทางระบบประสาทสัมผัส กระบวนการนี้จึงรวมการรู้สึก (Sensation) ด้วย
2. กระบวนการรู้ (Cognition) คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตที่รวมการเรียนรู้ การจำ การคิด กระบวนการทางจิตจะรวมถึงการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการทางปัญญา
3. กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial behavior) คือ กระบวนการที่บุคคลมีพฤติกรรมเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมผ่านการกระทำเป็นที่สังเกตได้จากภายนอก เป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมเป็นผลมาจากการเลือกสรรปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งย่อมมีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน 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 เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการได้ก็จะกลับไปแปลงความหมายใหม่ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่ตอบสนองความต้องการได้ แต่ถ้ากระทำแล้ว หรือพิจารณาแล้วเห็นว่าเกิดความสามารถก็จะเลิกความต้องการนั้น

พฤติกรรมทุกอย่างที่เกิดขึ้นย่อมมีสาเหตุ ซึ่งต้นเหตุแห่งพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) ที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้อินทรีย์แสดงปฏิกริยาตอบสนอง มีอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ค้นหาสาเหตุได้ยากเป็นที่ทราบแล้วว่า พฤติกรรมเป็นผลมาจากการที่บุคคลเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดมาสนองต่อสิ่งเร้า แต่สิ่งเร้าจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่ออินทรีย์อยู่ในภาวะรับเร้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ภาวะการรับรู้การจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการและบรรลุเป้าหมายที่ตนวางไว้

นักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยมเชื่อว่า 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 บุคคลที่มีชื่อเสียง และดาราคอนโปรด เป็นต้น

2.1.3 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 โดยบอกให้นักเรียนในชั้นว่าครูจะสังเกตดูว่าใครทำกิจกรรมใดบ้างในห้อง 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 ผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นเรื่องๆ ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ อีกประการ คือ การสัมภาษณ์จะพูดคุยไปเรื่อยๆ โดยสอดแทรกเรื่องที่จะสัมภาษณ์เมื่อมีโอกาส ซึ่งผู้ตอบจะไม่ได้รู้ตัวว่าเป็นสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์เจาะจงที่จะทราบถึงพฤติกรรม วิธีการสัมภาษณ์ทำให้ได้ข้อมูลมากมายแต่ก็มีข้อจำกัดคือ บางเรื่องผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผย

2.2 การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการเหมาะสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลเป็นจำนวนมาก และเป็นผู้อ่านออกเขียนได้ หรือสอบถามกับบุคคลที่ต้องการทราบแนวโน้มพฤติกรรมในอนาคตได้ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือ ผู้ถูกศึกษาสามารถที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกปิดหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่ยอมแสดงให้บุคคลอื่นทราบได้โดยวิธีอื่นๆ ซึ่งผู้ถูกศึกษาแน่ใจว่าเป็นความลับ และการใช้แบบสอบถามจะใช้เวลาศึกษาเวลาได้

2.3 การทดลอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมโดยผู้ถูกศึกษาจะอยู่ในสภาพการควบคุมตามที่ผู้ศึกษาต้องการ โดยสภาพแท้จริงแล้วการควบคุมจะทำได้ในห้องทดลอง แต่ในชุมชนการศึกษาพฤติกรรมของชุมชน โดยควบคุมตัวแปรต่างๆ คงเป็นไปได้้น้อยมาก การทดลองในห้องปฏิบัติการ จะให้ข้อมูลมีขีดจำกัด ซึ่งบางครั้งอาจนำไปใช้ในสภาพของความเป็นจริงได้ไม่เสมอไป แต่วิธีนี้มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลทางการแพทย์

2.4 การทำบันทึก วิธีทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคล โดยให้บุคคลแต่ละคนทำบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการประจำวัน หรือศึกษาพฤติกรรมแต่ละประเภท เช่น พฤติกรรมการกิน พฤติกรรมการทำงาน พฤติกรรมทางสุขภาพ และพฤติกรรมทางสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.1.4 สาเหตุและการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์

ทฤษฎีหนึ่งที่เป็นที่ยอมรับในหมู่ของนักจิตวิทยาส่วนใหญ่ เกี่ยวกับพฤติกรรม คือ พฤติกรรมทุกชนิดย่อมมีสาเหตุอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง จึงจะมีการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคลออกมา (ธีระ อาชวเมธี. 2547 : 78)

2.1.4.1 สาเหตุของการเกิดพฤติกรรม

เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม จึงทำให้สังคมมนุษย์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมด้วยแบบแผนของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลจะไม่เหมือนกัน สาเหตุมาจาก องค์ประกอบที่มีอิทธิพล

ต่อพฤติกรรมนั้นมีมากมาย เช่น การเรียนรู้ ทักษะคิด เป็นต้น โดยองค์ประกอบเหล่านี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2531 : 28-32)

1. องค์ประกอบระดับมหภาค หมายถึง ระบบสังคมทั้งหมดที่อยู่รอบตัวมนุษย์แต่ละคน ซึ่งระบบสังคมประกอบด้วย สถาบันการศึกษาต่างๆ ที่มนุษย์เราสังกัดอยู่ เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการปกครอง เป็นต้น ทำให้บุคคลที่อยู่อาศัยในแต่ละสถาบันมีสถานภาพที่แตกต่างกันไปตามหน้าที่ โดยแต่ละคนอาจมีมากกว่าหนึ่งสถานภาพก็ได้ ซึ่งต่างต้องแสดงถึงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับสถานภาพที่ได้รับนั้น การแสดงออกของพฤติกรรมของมนุษย์ในระดับมหภาคนี้ได้แก่ วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ความคาดหวังในบทบาท และสถานภาพของตนเอง ที่มีต่อสถาบันต่างๆ หรือองค์กรทางสังคม

2. องค์ประกอบระดับจุลภาค หมายถึง องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ โดยจะมองลึกลงมาถึงระดับตัวบุคคล เพราะบุคคลเป็นสมาชิกของสังคมจึงมีบุคลิกภาพที่เฉพาะตัว ซึ่งบุคลิกภาพ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างในตัวบุคคลที่รูปร่าง หน้าตา ไปจนถึงความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ โดยสิ่งที่ทำให้บุคลิกภาพของแต่ละคนแตกต่างกัน เพราะว่าบุคคลมีการเรียนรู้ การรับรู้ ความเชื่อในเรื่องต่างๆ ทักษะคิด ค่านิยม และอื่นๆ ที่ไม่เหมือนกัน จึงทำให้เกิดการแสดงของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันออกไปด้วย

2.1.4.2 การเรียนรู้พฤติกรรม

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2531 : 25-41) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้พฤติกรรมนั้นมนุษย์จะมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนแล้วแต่เคยเรียนรู้ด้วยวิธีการ 3 วิธี ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงความสัมพันธ์ คือ การเรียนรู้ที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่าง เมื่อมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นสัญญาณปรากฏขึ้นก่อนเสมอ โดยความรู้สึก ทักษะคิด ค่านิยมของคนเรานั้นได้มากจากการเรียนรู้แบบนี้เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น หากต้องการให้ผู้ใดเกิดความรู้สึกหรือทักษะคิด ค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อพฤติกรรมใดหรือสิ่งใด ควรกระทำโดยการเชื่อมโยงพฤติกรรมนั้นหรือสิ่งนั้น ไปในทิศทางหรือบุคคลนั้นชอบหรือพึงพอใจ

2. การเรียนรู้จากผลกรรม คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องกระทำพฤติกรรม และผลของการกระทำนั้นจะตอบสนองมาแก่ผู้กระทำ โดยถ้าผลที่สนองกลับมานั้นทำให้เกิดความพึงพอใจ ก็จะทำพฤติกรรมนั้นอีก ในทางกันข้าม ถ้าผลที่ตอบสนองกลับมาไม่เป็นพอใจ บุคคลนั้นก็จะหยุดพฤติกรรมนั้นไปในที่สุด

3. การเรียนรู้จากตัวอย่างหรือแบบอย่าง คือ การเรียนรู้พฤติกรรมโดยทำการเลียนแบบมาจากบุคคลอื่น ซึ่งในชีวิตของคนเรา พฤติกรรมที่มีในบุคคลนั้นมาจากการเรียนรู้แบบนี้เป็นส่วนใหญ่เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในขณะที่เป็นเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมจากพี่ หรือคนอื่นๆ ที่อยู่รอบข้าง เมื่อรู้สึกว่าการกระทำของบุคคลเหล่านั้นสนุกสนาน หรือมีความสุข

2.2 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

2.2.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์

ยี่น กุ์วรวรรณ (2539 : 69) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ไว้ว่า คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เข้ามามีบทบาทเสริม ซึ่งช่วยในการดำรงชีวิตมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และลดขีดจำกัดของมนุษย์ลงในเรื่องของการแก้ปัญหาที่ยุ่งยากซับซ้อน เพราะคอมพิวเตอร์มีการทำงานที่รวดเร็วและแม่นยำ สามารถจดจำข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นจะประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่เป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งเป็นส่วนของคำสั่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามต้องการ

ซึ่งปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากและสาเหตุที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพราะคอมพิวเตอร์สามารถเก็บและจัดการกับข้อมูลปริมาณมาก ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังสามารถปฏิบัติงานได้รวดเร็ว แม่นยำ มีความผิดพลาดเกิดขึ้นในการทำงานน้อย และที่สำคัญ คือ คอมพิวเตอร์สามารถทำงานในเวลายาวนานอย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า คอมพิวเตอร์ คือ อุปกรณ์ที่มีบทบาทเข้ามาช่วยมนุษย์ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้น เพราะคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้มนุษย์ทำงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งคอมพิวเตอร์ ยังมีการทำงานอย่างเป็นระบบ ดำเนินการโดยการกระทำตามขั้นตอนที่มนุษย์วางไว้ จึงทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องและแม่นยำในเวลาทีรวดเร็ว

2.2.2 ลักษณะการทำงานของคอมพิวเตอร์

การที่คอมพิวเตอร์จะสามารถทำงานและให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการได้นั้นจะต้องมีลักษณะการทำงานของส่วนประกอบต่างๆ 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 ส่วนที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานทั้งหมดของระบบคอมพิวเตอร์ขั้นตอนต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ และส่วนการคำนวณและตรรกะ (Arithmetic and Logic Unit) ที่ทำหน้าที่คำนวณทางคณิตศาสตร์ และทำการตัดสินใจเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานต่างๆ ที่เป็นคำสั่งในการทำงานของหน่วยประมวลผลกลางอีกด้วย

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

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

2.2.3 องค์ประกอบของระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์

ปัทมาวดี แก้วหนูนวล 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 ผู้ใช้จะต้องติดต่อใช้งานโดยใช้ข้อความเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันซอฟต์แวร์มีลักษณะการใช้งานที่ง่ายขึ้น โดยมีรูปแบบการติดต่อสื่อสารความหมายที่เข้าใจง่าย เช่น มีส่วนต่อประสานกราฟฟิกกับผู้ใช้ที่เรียกว่า กุย (Graphical User Interface : GUI) ส่วนซอฟต์แวร์สำเร็จที่มีใช้ในท้องตลาดทำให้การใช้งานคอมพิวเตอร์ในระดับบุคคลเป็นไปอย่างกว้างขวาง และเริ่มมีลักษณะการส่งเสริมการทำงานของกลุ่มมากขึ้น ส่วนงานในระดับองค์การส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาระบบตามความต้องการโดยการว่าจ้าง หรือโดยนักคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในฝ่ายคอมพิวเตอร์ขององค์การ เป็นต้น

3. ข้อมูล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งของระบบสารสนเทศ อาจจะเป็นตัวชี้ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของระบบได้ เนื่องจากต้องมีการเก็บข้อมูล จากแหล่งกำเนิดข้อมูล จะต้องมีความถูกต้องมีการกลั่นกรองและตรวจสอบแล้วเท่านั้นจึงจะมีประโยชน์ ข้อมูลจำเป็นจะต้องมีมาตรฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้งานในระดับกลุ่มหรือระดับองค์การข้อมูลต้องมีโครงสร้างในการจัดเก็บที่เป็นระเบียบเพื่อการสืบค้นที่รวดเร็วมีประสิทธิภาพ

4. บุคลากรในระดับผู้ใช้ ผู้บริการ ผู้พัฒนาระบบ นักวิเคราะห์ระบบ และนักเขียนโปรแกรม เป็นองค์ประกอบสำคัญในความสำเร็จของระบบสารสนเทศ บุคลากรมีความรู้ความสามารถทางคอมพิวเตอร์มากเท่าใดโอกาสที่จะใช้งานระบบสารสนเทศและระบบ

คอมพิวเตอร์ได้เต็มศักยภาพและคุ้มค่ายิ่งขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะระบบสารสนเทศในระดับบุคคลซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์มีขีดความสามารถมากขึ้น ทำให้มีผู้ใช้มีโอกาสพัฒนาตนเองและพัฒนาระบบงานเองได้ตามความต้องการ สำหรับระบบสารสนเทศในระดับกลุ่มและองค์กรที่มีความซับซ้อนมากอาจจะต้องใช้บุคลากรในสาขาคอมพิวเตอร์โดยตรงมาพัฒนาและดูแลระบบงาน

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

2.2.4 คุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์

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

1. ความเร็ว (Speed) คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้สามารถทำงานได้ถึงร้อยล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที
2. ความเชื่อถือ (Reliable) คอมพิวเตอร์ทุกวันนี้จะทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืนอย่างไม่มีข้อผิดพลาด และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
3. ความถูกต้องแม่นยำ (Accurate) วงจรคอมพิวเตอร์นั้นจะให้ผลของการคำนวณที่ถูกต้องเสมอหากผลของการคำนวณผิดพลาดที่ควรจะเป็น มักเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรมหรือข้อมูลที่เข้าสู่โปรแกรม
4. เก็บข้อมูลจำนวนมากๆ ได้ (Store Massive Amounts of Information)
ไมโครคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจะมีที่เก็บข้อมูลสำรองที่มีความสูงมากกว่าหนึ่งพันล้านตัวอักษร และสำหรับระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จะสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้านๆ ตัวอักษร
5. ย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้อย่างรวดเร็ว (Move Information) โดยใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถส่งพจนานุกรมหนึ่งเล่มในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลคนซีกโลกได้ในเวลาเพียงไม่ถึงหนึ่งวินาที ทำให้มีการเรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมกันทั่วโลก

2.2.5 ประเภทของคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก ทำให้ขณะนี้เครื่องคอมพิวเตอร์ให้เลือกรูปแบบตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งใน

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์นั้น สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่ม หลักดังนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2544 : 20 – 25)

2.2.5.1 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 จากนั้นเมื่อประมวลผลเรียบร้อยแล้วจึงเปลี่ยนสัญญาณไฟฟ้ากลับไปเป็นข้อมูลเดิมที่รับเข้ามาดังเดิม

3. คอมพิวเตอร์แบบลูกผสม (Hybrid Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการทำงานและการประมวลผลข้อมูล โดยอาศัยเทคนิคการทำงานแบบผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์ แบบแอนะล็อกและคอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล ทั่วไปมักใช้ในงานด้านวิทยาศาสตร์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ในยานอวกาศที่ใช้คอมพิวเตอร์แบบแอนะล็อก ควบคุมการหมุนของตัวยานและใช้คอมพิวเตอร์แบบดิจิทัลในการคำนวณระยะทาง เป็นต้น

2.2.5.2 ประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

การแบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ตามวัตถุประสงค์การใช้งานนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คอมพิวเตอร์เพื่องานเฉพาะกิจ (Special Purpose Computer) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลตามคำสั่งที่ถูกออกแบบขึ้นมาให้สามารถทำงานได้อย่างใดอย่างหนึ่งเป็นเฉพาะ (Inflexible) มักใช้ในงานควบคุม หรืองานอุตสาหกรรม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์

ควบคุมสัญญาณไฟจราจรคอมพิวเตอร์ควบคุมลิฟท์ หรือคอมพิวเตอร์ควบคุมระบบอัตโนมัติในรถยนต์ เป็นต้น

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

2.2.5.3 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 ซึ่งคอมพิวเตอร์ชนิดนี้จะมีราคาตั้งแต่สิบล้านบาทไปจนถึงหลายร้อยล้านบาท ตัวอย่างของเครื่องเมนเฟรมที่ใช้กันแพร่หลาย คือคอมพิวเตอร์ของธนาคารที่เชื่อมต่อไปยังตู้ ATM และสาขาของธนาคารทั่วประเทศนั่นเอง

3. มินิคอมพิวเตอร์ (Mini Computer) เป็นคอมพิวเตอร์ที่นิยมใช้ในธุรกิจ และหน่วยงานขนาดเล็ก โดยมีลักษณะพิเศษในการทำงานร่วมกันอุปกรณ์ประกอบต่อพ่วงที่มีความเร็วสูงได้ สามารถอ่าน และเขียนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว หน่วยงาน และบริษัทที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดนี้ได้แก่ กรม กอง และโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ เป็นต้น

4. ไมโครคอมพิวเตอร์ (Micro Computer) หมายถึง คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กมีส่วนของหน่วยความจำ และความเร็วในการประมวลผลน้อยที่สุด หรือที่เรียกว่าคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC) นั่นเอง ในปัจจุบันไมโครคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเป็นอย่างมาก และราคาถูกลง ดังนั้น จึงเป็นที่นิยมใช้ทั้งตามหน่วยงาน บริษัทห้างร้าน ตลอดจนตามสถานศึกษา และบ้านเรือน

2.2.6 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์

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

1. งานธุรกิจ เช่น บริษัท ร้านค้า ห้างสรรพสินค้า ตลอดจนโรงงานต่างๆ เป็นต้น ที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำบัญชี งานประมวลผล และติดต่อกับหน่วยงานภายนอกผ่านระบบโทรคมนาคม นอกจากนี้งานอุตสาหกรรม ส่วนใหญ่ก็ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการควบคุมการผลิตและการประกอบชิ้นส่วนของอุปกรณ์ต่างๆ เช่น โรงงานประกอบรถยนต์ เป็นต้น ซึ่งทำให้การผลิตมีคุณภาพดีขึ้น บริษัทยังสามารถรับ หรืองานธนาคาร ที่ถอนเงินผ่านตู้ฝากถอนเงินอัตโนมัติ (ATM) และใช้คอมพิวเตอร์คิดดอกเบี้ยให้กับผู้ฝากเงิน และการโอนเงินระหว่างบัญชี เชื่อมโยงกันเป็นระบบเครือข่าย

2. งานวิทยาศาสตร์ การแพทย์ และงานสาธารณสุข สามารถนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในส่วนของ การคำนวณที่ค่อนข้างซับซ้อน เช่น งานศึกษาโมเลกุลสารเคมี วิธีการโคจรของการส่งจรวดไปสู่อวกาศ หรืองานทะเบียน การเงิน สถิติ และเป็นอุปกรณ์สำหรับการตรวจรักษาโรค ซึ่งจะให้ผลที่แม่นยำกว่าการตรวจด้วยวิธีเคมีแบบเดิม และให้การรักษาได้รวดเร็วขึ้น เป็นต้น

3. งานคมนาคมและสื่อสาร ในส่วนที่เกี่ยวกับการเดินทาง จะใช้คอมพิวเตอร์ในการจองวันเวลา ที่นั่ง ซึ่งมีการเชื่อมโยงไปยังทุกสถานี หรือทุกสายการบินได้ ทำให้สะดวกต่อผู้เดินทางที่ไม่ต้องเสียเวลารออีกทั้งยังใช้ในการควบคุมระบบการจราจร เช่น ไฟสัญญาณจราจร และการจราจรทางอากาศ หรือในการสื่อสารก็ใช้ควบคุมวงโคจรของดาวเทียมเพื่อให้อยู่ในวงโคจร ซึ่งจะช่วยให้ส่งผลการส่งสัญญาณให้ระบบการสื่อสารมีความชัดเจน เป็นต้น

4. งานวิศวกรรมและสถาปัตยกรรม สถาปนิกและวิศวกร สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ หรือจำลองสภาพการณ์ต่างๆ เช่น การรับแรงสั่นสะเทือนของอาคาร เมื่อเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหว เป็นต้น โดยคอมพิวเตอร์จะคำนวณ และแสดงภาพสถานการณ์ใกล้เคียง ความจริง รวมทั้งการใช้ควบคุม และติดตามความก้าวหน้าของโครงการต่างๆ เช่น คอนกรีต เครื่องมือ หรือแสดงผลการทำงาน เป็นต้น

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

6. การศึกษา ได้แก่ การใช้คอมพิวเตอร์ทางการเรียนการสอน ซึ่งมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในลักษณะบทเรียน CAI หรือ งานด้านทะเบียน ซึ่งทำให้สะดวกต่อการค้นหาข้อมูลนักเรียนการเก็บข้อมูลยืมและการส่งคืนหนังสือห้องสมุด

2.3 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆ มาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

2.3.1 วิวัฒนาการของเกมคอมพิวเตอร์

เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ.2501 มีการพัฒนาเกมอิเล็กทรอนิกส์ เกมแรกของโลกที่มีฟังก์ชันการเล่นแบบ Oscilloscope หรือการเล่นได้กลับไปกลับมา เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์แบบ Analog ควบคุมการเล่นโดยใช้การกดปุ่ม สมัยนั้นเรียกเกมนี้ว่า Tennis for Two ครั้น ต่อมาในปี พ.ศ.2505 Steve Russell ได้พัฒนาเกมสมจริงขึ้นมา เรียกว่า SPACEWAR กำหนดให้ผู้เล่นสองคนเป็นคู่ปรปักษ์กัน ควบคุมยานอวกาศ ขับเคลื่อนไปรอบโลกพร้อมโจมตีกันและกัน ยานอวกาศของทั้งสองฝ่ายสามารถยิง หมุน และเร่งความเร็ว ได้ด้วย แต่เกมนี้ไม่ได้นำออกจำหน่าย ในปี พ.ศ.2515 บริษัท Atari ได้ผลิตเกม PONG ออกจำหน่ายและขายดีเป็นเทน้ำเทท่า เกมนี้ถือว่าเป็นวิดีโอเกมแรกของโลก ส่วนเวอร์ชันที่เล่นกับคอมพิวเตอร์เรียกว่าเกม Ping-Pong ถือว่าเป็นเกมที่ประสบความสำเร็จมากไปทั่วโลก และในปี พ.ศ.2517 บริษัท Nintendo ของญี่ปุ่นผลิตเกม "GO" และกลายเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมากในญี่ปุ่น ต่อมาในปี พ.ศ.2520 Nintendo ได้ผลิตเกม SPACE INVADERS ออกสู่ท้องตลาดและประสบความสำเร็จไปทั่วโลก จากนั้นในช่วงปี พ.ศ.2523-2528 ถือเป็นช่วงการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์นิยมมาก และต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (วิวัฒนาการของเกมคอมพิวเตอร์. 2549)

ประมาณปี พ.ศ. 2515 โนแลน บูชเนล ได้ประดิษฐ์เกมคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลก ขึ้น อยู่ในรูปของตู้เกมอาเขตมีชื่อว่า Pong รูปแบบของเกมเป็นกราฟิกเรียบง่ายไม่มีสี ไม่มีเสียงขาดความสมจริง เนื้อหาของเกมจะมีแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปฝั่งตรงข้าม โดยผู้เล่นต้องพยายามรับลูกให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ถือว่าแพ้

ต่อมาในปี พ.ศ. 2520 บริษัท Nintendo ซึ่งเดิมเป็นบริษัทผลิตไฟ ได้เริ่มผลิตเครื่องเล่นเกมขนาดเล็กมีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือถือที่เรียกกันว่า เกมกด

เกม KING'S QUEST ภาคแรกได้ถูกผลิตขึ้นมาในปี พ.ศ. 2523 โดยการเล่นเกมจะต้องเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล การบังคับตัวละคร ผู้เล่นจะต้องพิมพ์คำสั่งลงบนตัวละคร จากนั้นตัวละครก็จะแสดงท่าทางตามคำสั่งที่พิมพ์ลงไป ภาพกราฟิกไม่สลับซับซ้อน ขาดความสมจริง

ในปี พ.ศ. 2525 เกม Pacman Version 1 ถูกผลิตขึ้น สามารถแสดงผลได้ 2 สี จำหน่ายในรูปแบบแผ่นดิสก์ 5 นิ้ว ขนาด 360 MB 1 แผ่น

Prince of Persia เป็นเกมที่สร้างความตื่นเต้นให้กับวงการเกมเป็นอย่างมาก ในปี พ.ศ. 2529 สามารถแสดงสีได้ถึง 16 สี และมีเสียงประกอบ

ในปี พ.ศ. 2531 เกม Prince of Persia ภาค 2 ได้ถูกผลิตออกมาด้วยความสามารถในการแสดงสีได้ระดับ 256 สี แสดงภาพได้ 2 มิติ

ต่อมาในปี พ.ศ.2534 เป็นยุคของเครื่องเล่นเกม Play Station ของ Sony และ Sega Satem เป็นเครื่องเล่นเกมที่มีคุณภาพกราฟิกที่ดีกว่าเครื่องเล่นเกม PC ขณะนั้น

2.3.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

1. Role-playing Game "โรล เพลย์อิง เกม",RPG เช่น Heros series, Final Fantasy series, Dragon quest series

2. Action Game เช่น Ragnarok Battle, สงครามหุ่นยนต์ ซานต้าแรมโบ้,

3. Advanture Game เช่น Monkey Island, Advanture Island

4. Classic Game เช่น ลูกหมาแสนซน ปะทะกองทัพบมาลานอย

5. Puzzle Game เช่น Minefiel, matchingGreen, Tetris

6. Simulation Game เช่น เดอะซิมส์, The Movie X3-Reunion Falcon4.0

7. Sport Game เช่น โปร์กอล์ฟบรรลือโลก, กระโดดไกลมหาโหด FIFA06

8. Strategy Game เช่น สตาร์คราฟ, Warhammer40K,

8.1 Real time

8.2 Turn Base

9. Casino Game เช่น Pachiko

10. Massive Multiplayer Online Game เช่น Ragnarokonline, Gunbound

2.3.3 ส่วนประกอบของเกมคอมพิวเตอร์

1. ผู้เล่น (Player) หรือปัจจุบัน สำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบเป็นพิเศษ หรือ ถุกคลี อยู่ในวงการ อาจเรียกว่า เกมเมอร์ (Gamer)

2. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อันจะประกอบไปด้วย

2.1 ฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

2.1.1 ส่วนประมวลผล คือเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายรวมถึงอุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ เช่น เคส, ซีพียู,เมนบอร์ด, ฮาร์ดดิสก์, เพาเวอร์ซัพพลาย เป็นต้น

2.1.2 ส่วนรับข้อมูล คือเครื่องอ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ซีดีรอม, หรือ ดาวน์ โหลด จากแหล่งข้อมูลผ่าน ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องใช้ การ์ดแลน หรือ โมเด็ม ในการเชื่อมต่อ เพื่อให้ได้มาซึ่งชุดของคำสั่ง หรือเรียกว่า ซอฟต์แวร์เกม

2.1.3 ส่วนแสดงผล คือเครื่องมือในการแสดงผลให้ผู้เล่น ได้รับทราบถึง การประมวลผลต่าง ๆ เช่น มอนิเตอร์, การ์ดจอ, สปีคเกอร์ เป็นต้น

2.1.4 ส่วนเสริมประสิทธิภาพการทำงาน ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องใช้ทรัพยากร ในระบบคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก ดังนั้นอุปกรณ์เสริมที่ผลิตออกมามากมาย เพื่อเสริมการทำงานของคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น แรมหน่วยความจำสูง (Random Access Memory, RAM), การ์ดจอ เพิ่มฟังก์ชันพิเศษ, ซาวด์การ์ดเพิ่มฟังก์ชันพิเศษ, อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นต้น

3. ซอฟต์แวร์ หรือ โปรแกรม

3.1 ซอฟต์แวร์ระบบ (Operating System, OS) เป็นโปรแกรมเบื้องต้นในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมประเภทนี้ จะเป็นโปรแกรมในการดำเนินการ การทำงานต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ (หากเปรียบฮาร์ดแวร์เสมือนร่างกาย ซอฟต์แวร์ระบบ ก็เปรียบได้ดั่งวิญญาณ) หากขาดโปรแกรมประเภทนี้ จะทำให้เครื่องไม่สามารถทำงานได้

3.2 ซอฟต์แวร์อุปกรณ์ (Device Driver) เป็นโปรแกรมที่เก็บการทำงาน ของฮาร์ดแวร์แต่ละชิ้น ซึ่งหากซอฟต์แวร์ระบบ ไม่มีการค้นหาให้อัดโนมัติ ผู้เล่นจักต้องทำการหา มาลงในคอมพิวเตอร์ มิเช่นนั้น คอมพิวเตอร์จะไม่รู้จักอุปกรณ์นั้น และไม่สามารถใช้งานได้

3.3 ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software) เป็นโปรแกรมหนึ่ง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ หรือ การจัดการงาน ใดอย่างหนึ่ง ซึ่งในที่นี้หมายถึง เกมซอฟต์แวร์

3.4 ซอฟต์แวร์สนับสนุน (Supporting Software) เป็นโปรแกรมที่จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพในการทำงาน ใดอย่างหนึ่ง หรือ เพื่อรองรับเงื่อนไขพิเศษ ใดอย่างหนึ่ง เช่น ไคเรค เอ็กซ์ เป็นต้น

2.3.4 เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. ขนาดใหญ่ (arcade)

1.1 เกมตู้

2. แบบตั้งโต๊ะ "เกมเครื่องพื้นฐาน"

2.1 3DO

2.2 Atari 2600

- 2.3 Atari 5200
- 2.4 Atari 7800
- 2.5 Atari Jaguar
- 2.6 Coleco Vision
- 2.7 Dreamcast
- 2.8 Family Computer/Nintendo Entertainment System
- 2.9 Sega Saturn
- 2.10 Xbox
- 2.11 Xbox 360

3. แบบพกพา "เกมเครื่องพกพา"

- 3.1 Game boy
- 3.2 Game boy Advance
- 3.3 Game boy Advance SP
- 3.4 Game boy Color
- 3.5 Game boy Micro
- 3.6 Gizmondo
- 3.7 Neo Geo Pocket
- 3.8 Nintendo DS
- 3.9 PlayStation Portable
- 3.10 Wonder Swan
- 3.11 Wonder Swan Color

4. โทรศัพท์มือถือ

- 4.1 Nokia
- 4.2 N-Gage
- 4.3 N-Gage QD

2.3.5 การจัดเรตของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ ได้มีการจัดทำเรตเกมเหมือนกับการจัดเรตของภาพยนตร์ โดยมีการจัดแบ่งเป็น 4 เรตใหญ่ๆ ดังนี้ (เกมคอมพิวเตอร์. 2548) [Online]

1. เรต E (Every one) เกมเรตนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย โดยเกมที่จัดอยู่ในเรต E มีมากมายเกือบทุกแนวตั้งแต่ RPG, Strategy จนถึง Adventure

2. เรต T (Teen) เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมมีความรุนแรงปะปนมาบ้าง แต่ก็ไม่อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก เช่น การจับผู้ก่อการร้ายในเกม

3. เรต M (Mature) จัดเป็นเรตที่มีเนื้อหารุนแรงมากที่สุด เช่น การฆ่าอย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย บางเกมแสดงภาพศัตรูถูกระเบิด เหมาะสำหรับ ผู้ที่มีอายุเกิน 18 ปีขึ้นไป เช่น เกม Half-Life Counter Strike เป็นต้น

4. เรต RP (Rating Pending) ความรุนแรงของเกมในเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต M และ T ปัจจุบันมีการผลิตเกมในเรตนี้ออกมามากขึ้น เช่น Dino cersis

2.4 วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา

วันที่ 21 มีนาคม 2476 เป็นวันเกิดของสถานศึกษาที่มีชื่อเสียง "โรงเรียนประถมช่างไม้" อาคารเรียนหลังแรกตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำบางปะกง อันเป็นที่ของวัดเมือง (วัดปิตุลาธิราชรังสฤษฎ์) ซึ่งปัจจุบันก็คือ วิทยาลัยอาชีวศึกษาจะเชิงเทรา

ครั้งแรกนักเรียนที่จบป. 4 เข้าเรียนต่อประถมปีที่ 5 - 6 ก็จบวิชาที่เรียนก็เป็นงานช่างไม้ เบื้องต้นเช่น เจาะ เข้าเคียว ใสไม้ ลับกบ ลับสิ่ว .. เกี่ยวกับงบประมาณแผ่นดินก็มีไม่มากนัก หรือแม้ตัวอาคารก็อาศัยประชาชนคือ บริษัทเอื้อวิทยา ได้บริจาคไม้มาปลูกสร้างกันเองโดยครูฟื้น เมฆกระพัฒน์ เป็นครูใหญ่คนแรก ท่านไม่มีวุฒิทางช่าง แต่มีความชำนาญทางช่างไม้เป็นอย่างดีมีครูเพียงสองคนเท่านั้น

ปี พ.ศ. 2477 ได้เปิดช่างต่อผ้าอีกแขนงหนึ่ง มีหลักสูตร 2 ปี นักศึกษา 35 คน มีครู 4 คน ซึ่งช่างทอผ้าก็สอนวิชาช่างทอผ้าเบื้องต้น เช่น ย้อมผ้า เข้าด้าย หลอดเดินด้ายเข้าพับหวี ทอยดอก ลวดลาย

ปี 2478 ได้เปลี่ยนชื่อโรงเรียนเป็น "โรงเรียนหัตถกรรม" (เอื้อวิทยานูรณะ) ได้ครูเพิ่มอีกหลายคนและผู้ปกครองสนใจส่งบุตรหลานเข้าเรียนมีจำนวนมากขึ้น

ปี พ.ศ. 2480 ได้ย้ายมาอยู่ที่ ถนนมหาจักรพรรดิ (ที่อยู่ปัจจุบัน) รับเฉพาะวิชาช่างไม้สอนวิชาช่างทอผ้า ที่เรียนเดิม ที่ใหม่มีเนื้อที่ 16 ไร่ เป็นทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์แล้วเปลี่ยนชื่อเป็น " โรงเรียนช่างไม้จะเชิงเทรา " คุณครู วินัย วัชวุฒิ เป็นครูใหญ่

พ.ศ. 2490 คุณครู วินัย วัชวุฒิ ได้ย้ายไปเป็นครูใหญ่โรงเรียนช่างไม้นนทบุรี คุณครูสุรินทร์ สิกขากุล เป็นครูใหญ่แทนจน พ.ศ. 2492 ท่านก็ย้ายไปสอนที่โรงเรียนก่อสร้างอุเทนถวาย และคุณครูสำเนียง รักสัจย์ มาเป็นครูใหญ่แทน

พ.ศ. 2494 วิทยาลัยได้รับการช่วยเหลือจาก องค์การปรับปรุงการศึกษาของชาติ โดยมี มิสเตอร์เอ็ม.อาร์ แวนไวท์ ผู้เชี่ยวชาญการอาชีวศึกษาแห่งองค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ

พ.ศ. 2595 อาจารย์ บุรณะ วงษ์ประดิษฐ์ ได้รับการแต่งตั้งเป็นครูใหญ่แทนพร้อมด้วย มิสเตอร์ โยเซอร์ วิลสีย์ มาประจำ ทำให้ชื่อเสียงของโรงเรียนเป็นที่รู้จักกันทั่วประเทศ เพราะกิจการของโรงเรียนได้เจริญก้าวหน้าอย่างมาก เกือบจะกล่าวได้ว่าเป็นโรงเรียนตัวอย่างระดับประเทศทีเดียว จนปีต่อ ๆ มาต้องมีการสอบเข้าเรียน (เดิมขอร้องให้มาเรียนโดยไปขอนักศึกษาที่จบ ป.4 จากโรงเรียนประชาบาลมาเรียน) จน พ.ศ. อาจารย์ บุรณะ วงษ์ประดิษฐ์ ได้รับทุนไปดูงานที่สหรัฐอเมริกา 1 ปี นับเป็นความก้าวหน้าอีกขั้นหนึ่งที่เราได้รับ

พ.ศ. 2496 อาจารย์ ธนู แสงศักดิ์ ได้มารับหน้าที่ครูใหญ่ พร้อมกับผู้เชี่ยวชาญคนใหม่ คือ มิสเตอร์แคนนี่ นักเรียนเพิ่มจำนวนเป็น 216 คน มีครู 10 คน การศึกษาได้ก้าวหน้ามากขึ้นถึงมีเจ้าหน้าที่จากต่างประเทศ เช่น ลาว เขมร อเมริกัน มาชม และโรงเรียนก็ได้เปิดสอนวิชาช่างโลหะขึ้นอีก แผนกหนึ่ง ได้รับนักเรียนที่จบ ม.3 (ม.1 สมัยนี้) มาเรียนต่อ ในปีต่อ ๆ มา ครูก็ได้รับทุนไปดูงานจากต่างประเทศเพิ่มขึ้น เช่น อาจารย์ ธนู แสงศักดิ์ได้ไปศึกษาต่อที่อเมริกา

พ.ศ. 2499 อาจารย์ วิสูตร พลาชีวิน ได้มาดำรงตำแหน่งแทน พ.ศ. 2500 อาจารย์ วิสูตรได้ไปศึกษาต่อที่อเมริกา 3 ปี จน พ.ศ. 2501 อาจารย์ สมจริง กนกนาก ได้มาดำรงตำแหน่งครูใหญ่ ครูได้เพิ่มขึ้นเป็น 30 คน มีนักเรียนถึง 318 คน ปีนี้ได้เลิกรับนักเรียนที่จบ ป.4 รับเฉพาะผู้จบ ม.3 และ ม. 6 เพื่อเรียนต่อในระดับ ปวช. ในระยะนี้ครูได้รับทุนไปศึกษาต่อหลายท่าน

ปี พ.ศ. 2503 เป็นปีที่ครบสัญญา ที่องค์การยูเนสโก แต่เราก็เข้าอยู่ในองค์การ ด.พ.ศ. และโครงการ พ.ศ.ภ. และยังได้รับอุปการะจากศูนย์ช่างฝีมือของซีโอด และได้ตัดระดับมัธยมศึกษาช่วงตอนปลาย เหลือแต่ระดับ ปวช. ปลายปี 2503 อาจารย์ เพ็ญ หล่อณี ได้มาดำรงตำแหน่งครูใหญ่แทน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นงลักษณ์ ประเสริฐ (2545 : 149) ทำวิจัยเรื่อง 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 นักเรียนชายชอบการเรียนรู้การเล่นเกมที่อื่นมากกว่านักเรียนหญิง

($p=0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาหรือมารดา และอาจารย์ นักเรียนเพียงร้อยละ 9.9 (91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเรียนเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.001$) ส่วนมากนักเรียนใช้เวลาหลังเลิกเรียนและพักกลางวัน 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

สุพรรณิ ลิ้อ่า (2549 : 76-78) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา จากการวิเคราะห์พบว่า

1.1 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

1.2 นักศึกษาส่วนใหญ่อายุตั้งแต่ 23 ปี ขึ้นไป รองลงมาคืออายุ 20 ปี ,อายุ 21 ปี ,อายุ 19 ปี ,อายุ 22 ปี และอายุต่ำกว่า 18 ปี ตามลำดับ

1.3 นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ รองลงมาเป็นนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์,คณะนิเทศศาสตร์,คณะศิลปะศาสตร์,คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์,คณะนิติศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามลำดับ

1.4 นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 1 รองลงมาหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 2, นักศึกษาหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 3, นักศึกษาหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 4, นักศึกษาหลักสูตรต่อเนื่อง (2,3ปี) ชั้นปีที่ 1, นักศึกษาหลักสูตรต่อเนื่อง (3ปี) ชั้นปีที่ 3, นักศึกษาหลักสูตรต่อเนื่อง (2,3ปี) ชั้นปีที่ 2, นักศึกษาหลักสูตรปกติ ชั้นปีที่ 5 ตามลำดับ

1.5 นักศึกษาส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และโมเด็มไว้ใช้งานที่บ้าน รองลงมาไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และโมเด็มไว้ใช้งานที่บ้าน

1.6 นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถาบันการศึกษา รองลงมาใช้ที่บ้านหรือหอพัก,ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต,สถานที่ทำงานและอันดับสุดท้ายใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อนตามลำดับ

1.7 นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาข้อมูล รองลงมาใช้เหตุผลจากอินเทอร์เน็ตเพื่อทันโลกทันเหตุการณ์ เพื่อความบันเทิง เพื่อทำรายงานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อทำวิจัย และอันดับสุดท้ายใช้เหตุผลจากอินเทอร์เน็ตหาข้อมูลเพื่อทำงานตามลำดับ

1.8 นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ปีขึ้นไป รองลงมา มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4 ปี, 3 ปี, 2 ปี, 1 ปี และอันดับสุดท้ายมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ปี ตามลำดับ

1.9 นักศึกษาส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ รองลงมา ใช้อินเทอร์เน็ต 2 ชั่วโมง/สัปดาห์, 3 ชั่วโมง/สัปดาห์, 4 ชั่วโมง/สัปดาห์, 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ และอันดับสุดท้ายใน 1 สัปดาห์ ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ตามลำดับ

1.10 นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในระหว่าง 12.01 – 13.00 น. รองลงมา ใช้ระหว่าง 13.01 – 16.00 น. , ระหว่าง 16.01 – 20.00 น. , ระหว่างเวลา 20.01 – 24.00 น. , ระหว่าง 09.01 – 12.00 น. ระหว่าง 24.01 – 07.00 น. และอันดับสุดท้ายใช้อินเทอร์เน็ตในระหว่าง 07.01 – 09.00 น. ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

2.1 นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ รองลงมาอยู่ในระดับผู้มีความรู้ความชำนาญ , ระดับพอรู้และแก้ปัญหาได้และอันดับสุดท้ายมีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับผู้เชี่ยวชาญ ๆ ตามลำดับ

2.2 นักศึกษาเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเอกสารด้วยตัวเอง รองลงมาได้รับการศึกษาตามหลักสูตร, เพื่อนแนะนำ, ผ่านการอบรมและอันดับสุดท้ายเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากการเรียนพิเศษ ตามลำดับ

2.3 นักศึกษาค้นหาข้อมูลจาก Google รองลงมา ค้นหาข้อมูลจาก Yahoo, Thaiseek, Infoseek, Excite และอันดับสุดท้ายค้นหาข้อมูลจาก Lycos ตามลำดับ

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านประเภทบริการของอินเทอร์เน็ต

3.1 นักศึกษาใช้บริการอีเมลฟรี Hotmail รองลงมาใช้บริการอีเมลฟรี Yahoo, Thaimail, Chaiyomail, Gmail และอันดับสุดท้ายใช้บริการอีเมลฟรี Sanookmail ตามลำดับ

3.2 นักศึกษาบริการบนอินเทอร์เน็ตสืบค้นข้อมูลเว็บบอร์ด รองลงมา ใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการค้นหาข้อมูล การสนทนาผ่านเครือข่าย บริการสื่อสารผ่านเครือข่าย สืบค้นข้อมูลเวบ สืบค้นข้อมูลโกเฟอร์ เข้าใช้เครื่องระยะไกล และอันดับสุดท้ายใช้บริการทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ

3.3 นักศึกษาใช้บริการบนเว็บไซต์ดนตรีเพลงดังจากค่ายเพลงของไทย รองลงมา ดนตรีคาราโอเกะ ดนตรีไทย เพลงพื้นบ้าน เพลงเพื่อชีวิต และอันดับสุดท้ายใช้บริการเว็บไซต์เพลงบรรเลง ตามลำดับ

4. ด้านวัตถุประสงค์การใช้บริการอินเทอร์เน็ต

4.1 เพื่อการติดต่อสื่อสาร ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น MSN, Chat Room, ICQ

เป็นต้นมา รองลงมา คือการติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับซื้อที่ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การซื้อ ขายสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต

4.2 เพื่อการศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การลงทะเบียนเรียนผ่านเว็บ รองลงมา คือการตรวจสอบตารางเรียน ตารางสอบ สำหรับซื้อที่ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด

4.3 เพื่อการค้นคว้าข้อมูล ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ใช้เว็บไซต์ในการค้นหาข้อมูลที่ทันสมัย เช่น www.google.co.th ,www.yahoo.com เป็นต้น รองลงมาคือ การค้นหาข้อมูลเพื่อทำกิจกรรม/งานที่ได้รับมอบหมาย จากอาจารย์ผู้สอน สำหรับซื้อที่ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชน เช่น รูปคารา, รูปการ์ตูน , เกมสับบางประเภท เป็นต้น

4.4 เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนาน ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การดูหนังและฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ต รองลงมา คือ การศึกษาข้อมูลที่น่าสนใจ เช่น ท่องเที่ยว ,ดูดวง, ข่าวนักร้องคารา เป็นต้น สำหรับซื้อที่ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การส่งการ์ดในโอกาสต่าง ๆ

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547 : 98) ทำวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร พบว่า เกมออนไลน์เป็นที่นิยมในวัยรุ่นและเป็นที่น่าสนใจ ที่จะศึกษาปัจจัยที่ทำให้มีผู้เล่นจำนวนมากมาย ดังนั้นวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคม และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความซุกซนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi square test, Unpaired t-test, Pearson's Product Moment และ One Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่าความซุกซนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็น 43.7% และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติดการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

มนิรัตน์ ถือนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 4) ทำวิจัยเรื่อง ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2) ศึกษาภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชายชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทต่างกันและในปริมาณวันเวลาที่ต่างกัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 405 คน ผลการวิจัย สรุปว่า

- 1) นักศึกษา ส่วนใหญ่ร้อยละ 42.72 ใช้คอมพิวเตอร์เกม เป็นเครื่องมือในการเล่นเกม
- 2) นักศึกษา ส่วนใหญ่ร้อยละ 56.76 เล่นเกมประเภท Action และร้อยละ 18.02 เลือกเล่นเกมเพียงประเภทเดียว
- 3) นักศึกษา ส่วนใหญ่ร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง
- 4) นักศึกษา ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีปัญหาสุขภาพจิต ร้อยละ 34.32 หรือประมาณ 1 ใน 3 ของนักศึกษา ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีปัญหาสุขภาพจิต
- 5) นักศึกษา ที่เล่นเกมประเภท Action มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือ ร้อยละ 20.25 และมีอาการวิตกกังวลและนอนไม่หลับสูงกว่าอาการอื่น ๆ
- 6) นักศึกษา ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือ ร้อยละ 15.06 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ
- 7) นักศึกษา ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ครั้งละ 1-3 ชั่วโมง มีปัญหาสุขภาพจิตมากที่สุด คือ ร้อยละ 17.53 และมีอาการทางกายสูงกว่าอาการอื่นๆ

กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548 : 6) ทำวิจัยเรื่อง การรับรู้ผลกระทบ จากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี พบว่า 1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเมื่อเรียนอยู่ชั้น ม.1 – ม.3 ส่วนใหญ่เล่นในวันหยุด โดยเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท/ครั้ง สำหรับเกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่น ได้แก่ แร็กนาร์็อก และปิงปอง และชอบเล่นเกมผจญภัย 2) การรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านประโยชน์พบว่า ช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ภาษา คลายเครียด ฝึกทักษะด้านความจำ ฝึกการใช้คอมพิวเตอร์ และด้านโทษ พบว่า มีผลเสียต่อสุขภาพ การเรียนตกต่ำ ด้านพฤติกรรม พบว่า มีพฤติกรรมเชิงลบมากกว่าเชิงบวก คือ ชอบอยู่คนเดียว ก้าวร้าวรุนแรง ชอบการแข่งขัน อารมณ์ดีขึ้นเฉพาะหลังการเล่นเกมออนไลน์ใช้เงินมากขึ้น 3) ประเภทของสื่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับสื่อการรับรู้ผลกระทบที่มีต่อนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

พัทยา เพชรธานี (2541 : 5) ทำวิจัยเรื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตาม

ห้างสรรพสินค้าเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่มีงานทำแล้วมีรายได้ไม่น้อยกว่า 20,000 บาท ขณะที่กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนและนักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเองได้รับค่าใช้จ่ายจากบิดามารดา เดือนละประมาณ 1,000 – 2,000 บาท โดยบิดาประกอบอาชีพกิจการส่วนตัว ขณะที่มารดาประกอบอาชีพเป็นแม่บ้าน และกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างมีสถานภาพทางครอบครัวซึ่งบิดามารดาอยู่ร่วมกัน และพักอาศัยร่วมกับบิดามารดา กลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งแต่ละครั้งใช้เวลามากกว่า 3 ชั่วโมง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ในช่วงวันเสาร์-วันอาทิตย์มากที่สุดและมักจะมาพร้อมกับเพื่อน โดยมีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที และเสียค่าใช้จ่ายแต่ละครั้งน้อยกว่า 50 บาท เลือกใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ โดยมีเหตุผลในการใช้บริการคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และโดยส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม เหตุผลรองมาคือ ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ฝึกทักษะทางด้านมือและสายตา

พรรณทิพา พูลทรัพย์ ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทต่อสู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครราชสีมา พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 75.20 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อวัน 41-50 บาท ที่ได้รับมาจากผู้ปกครอง เป็นบุตรคนแรกของครอบครัว นักเรียนจะอาศัยอยู่กับบิดามารดา ในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ ผู้ปกครองมีการศึกษาสูงสุดในระดับมัธยมศึกษา มีอาชีพรับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 20,000 บาท นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน เลือกเล่นเกมที่บ้านเป็นเกมแบบควบคุมตัวละครในเกมในการเคลื่อนไหว ผจญภัยและหลบหลีกศัตรู สัตว์ประหลาดแบบสามมิติเป็นการสะสมคะแนน ศึกษาวิธีการเล่นเกมจากเพื่อน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ น้อยกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 1-2 ชั่วโมงต่อ ในวันเสาร์-วันอาทิตย์ เมื่อเล่นเกมแพ้จะรู้สึกเฉยๆ เมื่อเล่นเกมชนะจะรู้สึกดีใจ ความสนุกเป็นสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา จำนวน 500 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา จำนวน 222 คน ซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ขนาดของกลุ่มตัวอย่างระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1. แบ่งกลุ่มนักศึกษา โดยใช้เกณฑ์แบ่งตามสาขาวิชาที่เรียน ได้จำนวน 2 สาขา
2. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างแต่ละสาขาวิชาจากการเทียบสัดส่วน ได้จำนวนของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ที่เป็นสมาชิกของประชากร จำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา	ประชากรนักศึกษา (คน)			กลุ่มตัวอย่าง (คน)		
	ปวช.	ปวส.	รวม	ปวช.	ปวส.	รวม
อิเล็กทรอนิกส์	305	152	457	144	56	200
คอมพิวเตอร์	0	43	43	0	22	22
รวม	305	195	500	144	78	222

3. เลือกกลุ่มตัวอย่างให้ได้ตามจำนวนที่กำหนด โดยจับฉลาก

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการสำรวจพฤติกรรมการเล่น เกมของนักศึกษาช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกม ออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ
- 2) ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ
- 3) ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

3.1) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.2) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

3.3) เพื่อความสามัคคี

พฤติกรรมด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

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

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างและวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระ

ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาคู่มือ เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์

2. วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัยและสร้างแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอบริการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ปรับปรุงแก้ไข

4. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

4.1 อาจารย์สุระชัย พิมพ์สาดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ภาควิชาครุศาสตร์วิศวกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร

ลาดกระบัง

4.2 อาจารย์ไมตรี วรุตติจรยากุล ครูชำนาญการพิเศษ แผนกช่างไฟฟ้ากำลัง

วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

4.3 อาจารย์ประกอบ เจริญศิลป์ ครูชำนาญการ แผนกช่างอิเล็กทรอนิกส์

วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะโดยใช้วิธี IOC โดยใช้หลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 สำหรับข้อความที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัด

0 สำหรับข้อความที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัด

-1 สำหรับข้อความที่แน่ใจว่าสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัด

บันทึกผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละข้อ แล้วนำไปหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยใช้สูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นในแต่ละข้อความของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของทุกคำถาม อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม พิจารณาอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำและจัดพิมพ์ให้ถูกต้องเรียบร้อย

6. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

7. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเฉพาะด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 150-151) โดยได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา เท่ากับ 0.73

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

เมื่อ	r_{α}	แทน	สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	Si^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$\sum Si^2$	แทน	ผลรวมค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	St^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด
	K	แทน	จำนวนข้อสอบในแบบสอบถามทั้งหมด

8. จัดพิมพ์แบบสอบถามเพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ขอนหนังสือจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. แจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งแจ้งกำหนดการวันรับแบบสอบถามคืน
3. รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืน ตรวจสอบความสมบูรณ์เพื่อนำข้อมูลที่ได้อมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย โดยนำมาแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยทำการวิเคราะห์ด้วยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เป็นรายชื่อ รายคำ และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตรฐานส่วนประมาณค่าและมีความหมาย 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 หรือไม่ได้เล่นเลย

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรในการคำนวณ ดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล, 2542 : 39)

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

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

และการหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มีสูตรในการคำนวณดังนี้
(พรรรณี ลีกิจวัฒนะ. 2548 : 158)

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

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

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ ข้อมูลดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนบุคคล	นักศึกษา (n = 222)	
	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
- ชาย	160	72.1
- หญิง	62	27.9
รวม	222	100.0
2. อายุ		
- 15 – 18 ปี	144	64.9
- 19 – 20 ปี	78	35.1
รวม	222	100.0
3. สาขาที่กำลังศึกษา		
- อิเล็กทรอนิกส์	200	90.1
- คอมพิวเตอร์	22	9.9
รวม	222	100.0
4. ชั้นปีที่กำลังศึกษา		
- ปวช.1	48	21.6
- ปวช.2	48	21.6
- ปวช.3	48	21.6
- ปวส.1	39	17.6
- ปวส.2	39	17.6
รวม	222	100.0

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	นักศึกษา n = 222	
	จำนวน	ร้อยละ
5. การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน		
- มี	217	97.7
- ไม่มี	5	2.3
รวม	222	100.0
6. เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- เคย	222	100.0
รวม	222	100.0
7. สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- บ้านหรือหอพัก	170	76.6
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์	52	23.4
รวม	222	100.0
8. ระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์		
- 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์	147	66.2
- 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์	35	15.8
- 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์	40	18.0
รวม	222	100.0
9. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด		
- ระหว่าง 12.01-13.00 น.	7	4.1
- ระหว่าง 13.01-16.00 น.	57	25.7
- ระหว่าง 16.01-20.00 น.	20	9.0
- ระหว่าง 20.01-24.00 น.	138	62.2
รวม	222	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิค ฉะเชิงเทรา ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 72.1 และเป็นเพศหญิง จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9

อายุพบว่า นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 64.9 รองลงมาอายุระหว่าง 19 - 20 ปี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 35.1

สาขาที่กำลังศึกษา นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ศึกษาอยู่ สาขาอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 90.1 รองลงมาสาขาคอมพิวเตอร์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 9.9

ชั้นปีที่กำลังศึกษา นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่ศึกษาในระดับชั้นปวช.1 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 21.6 ระดับชั้นปวช.2 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 21.6 ระดับชั้นปวช.3 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 21.6 ระดับชั้นปวส.1 จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 ระดับชั้นปวส.2 จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 97.7 รองลงมาไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 ตามลำดับ

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 100

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 76.6 รองลงมาที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 66.2 , 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 , 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระหว่าง 20.01-24.00 น. จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 62.2, 13.01-16.00 น. จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7, 16.01-20.00 น. จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0, 12.01-13.00 น. จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.1

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมนักเรียนและนักศึกษา
วิทยาลัยเทคนิคยะเชิงเทรา ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ข้อมูลส่วนบุคคล	นักศึกษา	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้		
- ระดับผู้ชำนาญ	67	30.2
- ระดับผู้เชี่ยวชาญ	121	54.5
	34	15.3
รวม	222	100.0
2. วิธีการเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- ศึกษาด้วยตัวเอง	157	70.7
- เพื่อนแนะนำ	65	29.3
รวม	222	100.0
3. ปัจจัยใดต่อไปนี้มีผลในการตัดสินใจในการเล่นเกมนักเรียนและนักศึกษา		
- กราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์	146	65.8
- ความสะดวกสบายในการเล่น	11	5.0
- รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์	65	29.2
รวม	222	100.0
4. เหตุผลในการเล่นเกมนักเรียนและนักศึกษา		
- สนุกสนานเพลิดเพลิน	138	62.2
- แข่งขัน	40	18.0
- คลายเครียด	44	19.8
รวม	222	100.0
5. เกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะ		
- มากที่สุด		
- มาก	30	13.6
- มากที่สุด	104	46.8
	88	39.6
รวม	222	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิค ฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในระดับผู้ชำนาญ 121 คน คิดเป็นร้อยละ 54.5 รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ 67 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 และอันดับสุดท้ายระดับผู้เชี่ยวชาญ 34 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีการศึกษาด้วยตนเอง จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 70.7 รองลงมาเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเพื่อนแนะนำ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่มีปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านกราฟิกและแอนิเมชั่นของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 65.8 รองลงมาปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 29.2 และอันดับสุดท้ายปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านความสะดวกสบายในการเล่น จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่จึงเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 62.2 รองลงมาเพื่อความคลายเครียด จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และอันดับสุดท้ายเพื่อการแข่งขัน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่คิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะมาก จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8 รองลงมาคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะปานกลาง จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 39.6 และอันดับสุดท้ายคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะมากที่สุด จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.6

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนและนักศึกษา
วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ข้อมูลส่วนบุคคล	นักศึกษา	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ประเภทของเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น		
- เกมต่อสู้	159	71.6
- เกมกีฬา	12	5.4
- เกมวางแผน	29	13.1
- เกมผจญภัย	4	1.8
- เกมใช้ความคิด	18	8.1
รวม	222	100.0
2. ประเภทของชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่นชอบ		
- เกมต่อสู้	129	58.1
- เกมกีฬา	67	30.2
- เกมวางแผน	18	8.1
- เกมผจญภัย	8	3.6
รวม	222	100.0
3. ประเภทของเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เคยเล่น		
- เกมวางแผน	2	0.9
- เกมผจญภัย	13	5.9
- เกมภาษา	160	72.0
- เกมใช้ความจำ	47	21.2
รวม	222	100.0
4. ประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
- น้อยกว่า 1 ปี	22	9.9
- 1-2 ปี	1	0.5
- 3-4 ปี	92	41.4
- 5-6 ปี	106	47.7
- มากกว่า 6 ปี	1	0.5
รวม	222	100.0

ตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 71.6 รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมใช้ความคิด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมกีฬา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.4 ตามลำดับ และอันดับสุดท้ายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมผจญภัย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่ชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 58.1 รองลงมาชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมกีฬา จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 ชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 ชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมผจญภัย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่ไม่เคยลองเล่นเกมประเภทเกมภาษา จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 72.0 รองลงมาไม่เคยลองเล่นเกมประเภทเกมใช้ความจำ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ไม่เคยลองเล่นเกมประเภทเกมผจญภัย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 และอันดับสุดท้าย ไม่เคยลองเล่นเกมประเภทเกมวางแผน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9

นักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้ว 5 – 6 ปี จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 47.7 รองลงมา มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้ว 3 – 4 ปี จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 41.4 มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้วน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 9.9 ตามลำดับ และอันดับสุดท้าย มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้ว 1 – 2 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์มาแล้วมากกว่า 6 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

ด้าน	นักศึกษา (n = 222)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน	2.97	1.23	ปานกลาง	2
เพื่อเสริมสร้างทักษะ	2.92	1.21	ปานกลาง	3
เพื่อความสามัคคี	3.12	1.24	ปานกลาง	1
รวม	3.03	1.23	ปานกลาง	

ตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าโดยภาพรวมทุกด้านของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับพฤติกรรมปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

1. พฤติกรรมความสามัคคี อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.12$)
2. พฤติกรรมความสนุกสนานเพลิดเพลิน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.97$)
3. พฤติกรรมเสริมสร้างทักษะ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.92$)

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน	นักศึกษา (n = 222)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับที่
	\bar{X}	S.D.		
เพื่อความบันเทิง เรืองใจ	3.70	1.30	มาก	1
เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.20	1.37	ปานกลาง	2
เพื่อการแข่งขัน	2.78	1.10	ปานกลาง	4
เพื่อสร้างสังคม	2.88	1.19	ปานกลาง	3
ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	2.27	1.21	น้อย	5
รวม	2.97	1.23	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.97$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

1. พฤติกรรมเพื่อความบันเทิง เรียงใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.70$)
2. พฤติกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.20$)
3. พฤติกรรมเพื่อสร้างสังคม อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.88$)
4. พฤติกรรมเพื่อการแข่งขัน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.78$)
5. พฤติกรรมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.27$)

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา

เพื่อเสริมสร้างทักษะ	นักศึกษา (n = 222)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับ ที่
	\bar{X}	S.D.		
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด	2.89	1.39	ปานกลาง	4
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ	3.74	1.30	มาก	1
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์	3.26	1.13	ปานกลาง	2
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต	3.07	1.03	ปานกลาง	3
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน	2.38	1.09	น้อย	5
เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์	2.18	1.37	น้อย	6
รวม	2.92	1.21	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.92$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

1. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.74$)
2. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.26$)
3. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.07$)

4. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.89$)
5. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านวางแผน อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.38$)
6. พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.18$)

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และอันดับที่ของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ด้านความสามัคคี จำแนกเป็นหัวข้อ

เพื่อความสามัคคี	นักศึกษา (n = 222)		ระดับ พฤติกรรม	อันดับ ที่
	\bar{X}	S.D.		
ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน	3.31	1.18	ปานกลาง	1
เกิดความรักและสามัคคีกันในกลุ่มเพื่อน	2.92	1.31	ปานกลาง	2
รวม	3.12	1.23	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสามัคคีของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้

1. พฤติกรรมช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.31$)
2. พฤติกรรมเกิดความรักและสามัคคีกันในกลุ่มเพื่อน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.92$)

ผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ ของแบบสอบถามปลายเปิด มีดังนี้

ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่านักศึกษาส่วนมาก เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและเพื่อคลายเครียด แล้วทำให้เกิดพัฒนาทางด้านความคิดและความจำด้วย แต่ถ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปย่อมทำให้เกิดโทษมากกว่าผลดี

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

5.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ช่างอิเล็กทรอนิกส์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา จำนวน 500 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการกำหนดขนาดของ โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 222 คน และระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ แล้วทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

5.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกม ออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ
- 2) ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ
- 3) ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

3.1) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.2) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

3.3) เพื่อความสามัคคี

โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

5.1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ตามลำดับดังนี้

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่แผนกช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิค ฉะเชิงเทรา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โดยได้แจกและรับคืนจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 24 มกราคม 2551 – 7 กุมภาพันธ์ 2551 จากนั้นทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่รวบรวมได้ ผลปรากฏว่าได้รับแบบสอบถามจำนวน 222 ฉบับ คิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์

5.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนและนักศึกษา โดยการหาความถี่ และค่าร้อยละ
2. วิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นำมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.1.6 ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ผลการวิจัย มีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา จากการวิเคราะห์ พบว่า

นักเรียนและนักศึกษาระดับ ปวช. และ ปวส. วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง นักเรียนและส่วนใหญ่อายุตั้งแต่ 15-18 ปี รองลงมาอายุ 19-20 ปี นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา สาขาอิเล็กทรอนิกส์ รองลงมาเป็นสาขาคอมพิวเตอร์ นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาระดับชั้นปวช.1 ,ปวช.2 ,ปวช.3 รองลงมาเป็นระดับชั้นปวส.1 , ปวส.2 นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน รองลงมาไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ที่บ้าน นักเรียนและนักศึกษาทั้งหมดเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก รองลงมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ รองลงมาใช้เวลาเล่นเกม 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์ และใช้เวลาเล่นเกม 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์ ตามลำดับ นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมในระหว่าง 20.01-24.00 น. รองลงมาใช้ระหว่าง 13.01-16.00 น., ระหว่าง 13.01-16.00 น. และอันดับสุดท้ายใช้เวลาเล่นเกมในระหว่าง 12.01-13.00 น. ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับพฤติกรรมปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ พฤติกรรมความสามัคคี ($\bar{X} = 3.12$) พฤติกรรมความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 2.97$) พฤติกรรมเสริมสร้างทักษะ ($\bar{X} = 2.92$)

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.92$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ พฤติกรรมเพื่อความบันเทิง เริงใจ ($\bar{X} = 3.70$) พฤติกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\bar{X} = 3.20$) พฤติกรรมเพื่อสร้างสังคม ($\bar{X} = 2.88$) พฤติกรรมเพื่อการแข่งขัน ($\bar{X} = 2.78$) พฤติกรรมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 2.27$)

4. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะ ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.92$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ ($\bar{X} = 3.74$) พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์ ($\bar{X} = 3.26$) พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต ($\bar{X} = 3.07$) พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด ($\bar{X} = 2.89$) พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านวางแผน ($\bar{X} = 2.38$) พฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 2.18$)

5. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสามัคคี ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$) โดยสามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ พฤติกรรมช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน ($\bar{X} = 3.31$) พฤติกรรมเกิดความรักและสามัคคีกันในกลุ่มเพื่อน ($\bar{X} = 2.92$)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนและนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเทรา

5.2.1 อภิปรายผลการวิจัยข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ในเรื่องของอายุนักศึกษา พบว่า นักเรียนและนักศึกษาส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 15 – 18 ปี รองลงมา 19 – 20 ปี เล่นเกมที่บ้านหรือหอพักเป็นส่วนใหญ่ และส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนาน 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์ เนื่องจาก ปัจจุบันนี้นักศึกษาส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือหอพัก จึงสะดวกในการเล่นเกมนานๆ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ นางลักษณ ประเสริฐ (2545 : 149) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ของนักเรียน โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุในช่วง 12-17 ปี นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 50.37 เล่นเกมสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง และร้อยละ 53.09 เล่นเกมครั้งละ 1-3 ชั่วโมง

5.2.2 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเตรา จากการวิจัยพบว่า ความรู้เกี่ยวกับเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ในระดับผู้ชำนาญ การเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ส่วนใหญ่มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ศึกษาด้วยตนเองและเหตุผลที่นักศึกษาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เพื่อความสนุกสนาน-เพลิดเพลิน เนื่องจาก ปัจจุบันนี้เกมคอมพิวเตอร์มีสิ่งอำนวยความสะดวกหลายอย่างกับผู้เล่น คือ กลุ่มี้อารมณ์การเล่น ทำให้ง่ายต่อการศึกษาและการเล่นเกมมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณณี ลีอ่ำ (2549 : 76-78) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตนักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ รองลงมาอยู่ในระดับผู้มีความรู้ความชำนาญ นักศึกษาเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเอกสารด้วยตัวเอง และนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาหาข้อมูล รองลงมาใช้เหตุผลจากอินเทอร์เน็ตเพื่อทันโลกทันเหตุการณ์ เพื่อความบันเทิง

5.2.3 อภิปรายผลการวิจัยพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเตรา จากการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่นักเรียนและนักศึกษาลงเล่นเกมประเภทเกมต่อสู้ เนื่องจาก เมื่อเล่นเกมชนะจะรู้สึกดีใจ และเกิดความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณีรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 131) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชาย ชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทต่อสู้ ร้อยละ 56.76

เกมที่นักเรียนและนักศึกษาชื่นชอบ ส่วนใหญ่นักศึกษาชื่นชอบเล่นเกมต่อสู้ เนื่องจาก เมื่อเล่นเกมชนะจะรู้สึกดีใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรรณทิพา พูลทรัพย์ (2548 : 123) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทเกมต่อสู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครราชสีมา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทเกมต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ

5.2.4 อภิปรายผลการวิจัยด้านวัตถุประสงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคระยอง จากการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนมาก คือ เพื่อความบันเทิง เริงใจ เนื่องจาก เกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ และมีความสมจริง เล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทยา เพชรธานินท์ (2541 : 55) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีเหตุผลการใช้บริการคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และโดยส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม

เพื่อเสริมสร้างทักษะ ส่วนมาก คือ เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ และเพื่อความสามัคคี ส่วนมาก คือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบและมีเกมฝึกทักษะด้านต่างๆ ทำให้ผู้เล่นช่วยกันคิดและทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548 : 66) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การรับรู้ผลกระทบ จากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี การรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านประโยชน์พบว่าช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ภาษา คลายเครียด ฝึกทักษะด้านความจำ ฝึกการใช้คอมพิวเตอร์

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเสริมสร้างทักษะด้านความจำ เกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วยฝึกทักษะผู้เล่น ควรจะเอาไปเสริมในการเรียนการสอนได้ ซึ่งทำเป็นรูปแบบเกมเพื่อให้การเรียนการสอนน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา เพื่อจะได้เห็นความแตกต่างและวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและนักศึกษา

บรรณานุกรม

- กิตติศักดิ์ หาญกล้า. 2548. “การรับรู้ผลกระทบ จากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี.” นิตยสารกรมทบบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. คูจใจ เรื่องเวหา และคณะ. (ม.ป.ป.) “เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต.” [Online]. Available : <http://cptd.chandra.ac.th/selfstud/it4life/intro.htm>.
- ถวิล เกื้อกุลวงศ์. 2530. การบริหารการศึกษามัยใหม่. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ธีระ อาชวเมธี. 2521. ปรัชญาจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. “สอนลูกยุคไซเบอร์ให้รู้ทันคน พ่อและแม่ต้องรู้ทันเกมด้วย.” [Online]. Available : <http://www.bcoms.net/article/detail.asp?id=129>.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัทมาวดี แก้วหนูนวล และคณะ. (ม.ป.ป.) “เทคโนโลยีสารสนเทศ.” [Online]. Available : <http://203.170.244.228/ptweb/wantanee/group6/index.html>.
- พัทยา เพชรธานินท์. 2541. “การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร.” มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรณทิพา พูลทรัพย์. 2548. “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทเกมต่อสู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครราชสีมา.” มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- นาวิณ สมประสงค์. “สอนลูกยุคไซเบอร์ให้รู้ทันคน พ่อและแม่ต้องรู้ทันเกมด้วย.” [Online]. Available : <http://www.bcoms.net/article/detail.asp?id=129>.
- นงลักษณ์ ประเสริฐ. 2545. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์. 16 (2) : 149-158
- มณีนันต์ ลื่อนันต์ศักดิ์ศิริ. 2548. “ภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษาชาย ชั้นปีที่1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการแนะแนวและให้คำปรึกษา, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ยี่น ภู่วรรณ. 2538. “การประยุกต์เทคโนโลยีด้านการศึกษา.” วารสารการศึกษาแห่งชาติ. 22(124) : 30.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. 2537. พฤติกรรมมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วัชรินทร์ เต็มครุฑ. 2542. “พฤติกรรมกรรมการบริหารงานของหัวหน้าแผนก คณะวิชาช่างอุตสาหกรรม ในวิทยาลัยเทคนิค กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542. การทำวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ที.พี.พรินท์.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. การใช้ คอมพิวเตอร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สิทธิโชค วรรณสันติกุล. 2531. จิตวิทยาการจัดการพฤติกรรมมนุษย์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ อักษรพัฒนา.
- สุพรรณิ ลิ้อ่า. 2549. “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษม บัณฑิต.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษา

วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษา ช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือวิจัยที่ใช้การทำวิทยานิพนธ์ เรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษา ช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำผลการวิจัยมาทำข้อมูลและเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแบบอย่างสำหรับสถาบันการศึกษาต่อไป ซึ่งแบ่งแบบสอบถามประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งพฤติกรรมการเล่นเกม ออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(ข้อความมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ)

- 3.1 เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 3.2 เพื่อเสริมสร้างทักษะ
- 3.3 เพื่อความสามัคคี

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ในการให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบถาม

(นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ)

นักศึกษาศรีวิภา สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

15 – 18 ปี

19 – 20 ปี

20 ปีขึ้นไป

3. สาขาที่กำลังศึกษา

อิเล็กทรอนิกส์

คอมพิวเตอร์

4. ชั้นปีที่กำลังศึกษา

ปวช.1

ปวช.2

ปวช.3

ปวส.1

ปวส.2

5. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไวใช้งานที่บ้านหรือไม่

มี

ไม่มี

6. ท่านเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

เคย

ไม่เคย

7. ส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใด

สถาบันที่ศึกษา

บ้านหรือหอพัก

ร้านเกมคอมพิวเตอร์

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

8. ระยะเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์

5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์

11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์

16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์

21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์

26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์

มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์

9. ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยที่สุด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 07.01-09.00 น. | <input type="checkbox"/> 09.01-12.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 12.01-13.00 น. | <input type="checkbox"/> 13.01-16.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 16.01-20.00 น. | <input type="checkbox"/> 20.01-24.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 24.01-07.00 น. | |

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจะเชิงเตรา

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความให้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

1. ด้านความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับใด

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ระดับพื้นฐานและเริ่มใช้ | <input type="checkbox"/> ระดับผู้ชำนาญ |
| <input type="checkbox"/> ระดับผู้เชี่ยวชาญ | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

2. ท่านเรียนรู้วิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีใด

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ศึกษาด้วยตัวเอง | <input type="checkbox"/> เพื่อนแนะนำ |
| <input type="checkbox"/> ผู้ปกครอง | <input type="checkbox"/> ครู - อาจารย์ |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | |

3. ปัจจัยใดต่อไปนี้มีผลต่อท่านในการตัดสินใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> กราฟิกและแอนิเมชันของเกมคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> สื่อโฆษณา |
| <input type="checkbox"/> ความสะดวกสบายในการเล่น | <input type="checkbox"/> รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ |
| <input type="checkbox"/> สถานที่ตกแต่งภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> ราคาค่าบริการ |
| <input type="checkbox"/> ตามกระแสนิยม | <input type="checkbox"/> คนรู้จักแนะนำ |

4. เหตุใดท่านจึงเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> สนุกสนานเพลิดเพลิน | <input type="checkbox"/> แข่งขัน |
| <input type="checkbox"/> คลายเครียด | <input type="checkbox"/> ติดเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> ขาย Item ของเกมคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> ฝึกสมอง |

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. ท่านคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะ มากน้อยเพียงใด

มากที่สุด

มาก

ปานกลาง

น้อย

ไม่จำเป็นเลย

2. ด้านประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้าง

เกมต่อสู้

เกมกีฬา

เกมวางแผน

เกมผจญภัย

เกมภาษา

เกมใช้ความจำ

เกมใช้ความคิด

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. ท่านชื่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทใดมากที่สุด

เกมต่อสู้

เกมกีฬา

เกมวางแผน

เกมผจญภัย

เกมภาษา

เกมใช้ความจำ

เกมใช้ความคิด

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. ท่านไม่เคยลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้าง

เกมต่อสู้

เกมกีฬา

เกมวางแผน

เกมผจญภัย

เกมภาษา

เกมใช้ความจำ

เกมใช้ความคิด

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาแล้วกี่ปี

น้อยกว่า 1 ปี

1-2 ปี

3-4 ปี

5-6 ปี

มากกว่า 6 ปี

3. ด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับพฤติกรรมการใช้งานให้ตรงกับความเป็นจริงของตัวท่านมากที่สุด โดยเกณฑ์แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด
ระดับ	4	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก
ระดับ	3	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	ระดับพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยที่สุดหรือไม่ใช้เลย

วัตถุประสงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ระดับพฤติกรรมการเล่นเกม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
1.1 เพื่อความบันเทิง เรียงใจ					
1.2 เพื่อคลายความเครียด					
1.3 เพื่อการแข่งขัน					
1.4 เพื่อสร้างสังคม					
1.5 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์					
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะ					
2.1 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิด					
2.2 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความจำ					
2.3 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวิเคราะห์					
2.4 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการสังเกต					
2.5 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน					
2.6 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์					
3. เพื่อความสามัคคี					
3.1 ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน					
3.2 เกิดความรักและสามัคคีกันในกลุ่มเพื่อน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณนักศึกษาที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ



ประกาศบัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เรื่อง ผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ขอประกาศรายชื่อหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการดังนี้

นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ รหัสประจำตัว 49063904 ให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา (Computer Games Playing Behaviors of Electronic Students at Chachoengsao Technical College)” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ไพฑูรย์ พิมพ์ดี. เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ซึ่งได้รับอนุมัติเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2550

ทั้งนี้ให้นักศึกษาค้นคว้าและเขียนวิทยานิพนธ์ โดยปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนดในระเบียบของบัณฑิตวิทยาลัย

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ ตุลาคม พ.ศ. 2550

(รศ.ดร.อิทธิพล แจ่มชัด)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม หน่วยบัณฑิตศึกษา งานทะเบียน โทร.3692

ที่ ศธ 0524.04 / 4246

วันที่ 31 ตุลาคม 2550

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์สุรชัย พิมพ์สำลี

ด้วย นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ไพฑูรย์ พิมพ์ดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามดังที่แนบมาพร้อมนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบบแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนคณบดี



ที่ ศธ 0524.04/ 4246

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

31 ตุลาคม 2550

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์ประกอบ เจริญศิลป์ / อาจารย์ไมตรี วรวิจิตรยากุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ด้วย นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ไพฑูริย์ พิมดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามดังที่แนบมาพร้อมนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

หน่วยบัณฑิตศึกษา

โทร. 02-737-3000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 326-4325

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – สกุล

นางสาวกรกฎ โรจนวรรณ

วัน เดือน ปีเกิด

8 กรกฎาคม 2525

สถานที่เกิด

จังหวัด นราธิวาส

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2547 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต

สาขาอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2551 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2548 – ปัจจุบันนี้ ครูอัตราจ้าง แผนกช่างอิเล็กทรอนิกส์

วิทยาลัยเทคนิคยะเซ็งเทรา

ประวัติการทำงาน