



รายงานผลการวิจัย

เรื่อง

ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้
กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

**Impacts of computer games on a cognitive learning and thinking processes
- Case study of undergraduate student at Dhurakij Pundit University**

hnu

นางสาววิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

2549

ISBN 978-974-671-557-1

ชื่อเรื่อง : ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้

กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ผู้วิจัย : วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ

สถาบัน : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปีที่พิมพ์ : 2550

สถานที่พิมพ์ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

แหล่งที่เก็บรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

จำนวนหน้างานวิจัย : 62 หน้า

คำสำคัญ : เกมคอมพิวเตอร์, กระบวนการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกม เพื่อศึกษาปัจจัยด้านสถานที่ใช้เล่นเกม ต่อการคิดเกมของผู้เล่นเกม เพื่อศึกษาการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกม เพื่อศึกษาการพัฒนาการเรียนของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกชั้นปีของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ทั้งหมด 228 ตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างแจกแจงตามกลุ่มสาขาวิชาคือ กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ ทั้งหมด 146 ตัวอย่าง กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ ทั้งหมด 36 ตัวอย่าง และ กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ ทั้งหมด 46 ตัวอย่างการเก็บตัวอย่างตามสัดส่วนของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด การวิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาเอกสารหลักสูตร การสังเกตจากการเป็นผู้สอนในระดับอุดมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ความผันแปร ทั้งนี้กำหนดนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ .05

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยพื้นฐานของสาขาวิชาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีไม่มีผลต่อการเล่นเกม ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทแตกต่างกันตามเพศในระดับอุดมศึกษาหรือกล่าวได้ว่าเพศชายของกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษามีการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยของสถานที่ที่ใช้เล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีไม่มีผลต่อการเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อกระบวนการรับรู้ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อกระบวนการคิดของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อลักษณะวิชาที่ชอบเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา อย่างไรก็ตามการเล่นเกมไม่มีผลต่อการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ระดับนัยสำคัญ .05

Title : Impacts of computer games on a cognitive learning and thinking processes

- Case study of undergraduate student at Dhurakij Pundit University

Researcher: Wilawan Inchamnan

Institution: Dhurakij Pundit University

Year of Publication : 2007

Publisher: Dhurakij Pundit University

Sources: Dhurakij Pundit University

No. of page : 62 pages

Keyword: Computer games, cognitive learning,

Copy right : Dhurakij Pundit University

Thinking processes

Abstract

The main objectives of this research were to study the impacts of computer games on a cognitive learning and thinking processes. The sample-size of research were 228 undergraduate students at Dhurakij Pundit University, 146 students in the Social science field, 36 undergraduate students in Humanities field and 46 students in the Science field. Questionnaires were used for collecting data, and multiple classification analysis. The level of statistical significance was set at .05.

The result of this research indicates that the field of study was not significantly toward grade result. The testing of hypothesis found that gender for undergraduate student had impact on playing computer games. Males play computer games more than females. Location for playing had no impact on playing computer games. Computer Games had impact on a Cognitive learning processes, but had not impact on thinking processes. The testing of hypothesis found that favorite subjects for undergraduate student had impact on grade result. However, computer games had no impact on grade result, at the significant level .05.

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิจัยในเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดกระบวนการเรียนรู้ จัดทำขึ้นเนื่องจากว่าในปัจจุบันมีเยาวชนไทยสนใจและเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก การสนับสนุน การส่งเสริม หรือหาแนวทางป้องกันผลกระทบอื่นๆจากการเล่นเกมจึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างมาก ทั้งภาครัฐหรือเอกชน หรือกล่าวได้ว่าทุกคนต้องมีส่วนร่วม ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ รวมถึงการสร้างหลักสูตรให้กับเยาวชนไทยในปัจจุบัน ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลของการวิจัยจะนำมาซึ่งประโยชน์ข้างต้นเพื่อพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทยในอนาคต

ผู้จัดทำขอขอบคุณมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ที่ให้ทุนสนับสนุนในการทำวิจัยครั้งนี้ การศึกษาตามโครงการวิจัยนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความร่วมมือของหลายๆ บุคคลและหน่วยงานต่างๆ ในมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ที่ให้ความกรุณาแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาในขณะตอบแบบสอบถามขอขอบคุณกำลังใจจากผู้ร่วมงาน คณบดี หัวหน้าภาค อาจารย์ ดร. อติสร ณ อุบล น้องธุรการทุกคน ขอขอบคุณแรงใจ คุณพ่อ คุณแม่ พี่ๆ และหลานๆ ทุกคน และท้ายสุดขอขอบคุณนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลทำให้ได้ผลการศึกษาดามวัตถุประสงค์

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ

มีนาคม 2550

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ก |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | ข |
| กิตติกรรมประกาศ | ค |
| สารบัญ | ง |
| สารบัญตาราง | ฉ |
| สารบัญรูปภาพ | ช |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 2 |
| ขอบเขตของการวิจัย | 2 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 3 |
| บทที่ 2 แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง | 4 |
| แนวคิด | 4 |
| คำนิยามศัพท์ | 4 |
| วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง | 5 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 13 |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย | 15 |
| กรอบแนวคิดในการศึกษา | 15 |
| การดำเนินการวิจัย | 17 |
| บทที่ 4 ผลการศึกษา | 23 |
| ข้อมูลพื้นฐานและผลการทดสอบในภาพรวม | 24 |
| ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาที่เรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ | 27 |
| ปัจจัยของพื้นฐานของเพศต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ | 28 |
| ปัจจัยของพื้นฐานของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ | 30 |
| ปัจจัยของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด ในการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ | 31 |

ปัจจัยของการเล่นเกมต่อผลการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

| | | |
|---------|-------------------|----|
| บทที่ 5 | สรุปและข้อเสนอแนะ | 43 |
| | ข้อเสนอแนะ | 46 |

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ก. แบบสอบถาม

ข. ประวัติผู้วิจัย

สารบัญญัตินี้

| | หน้า | |
|------------------|---|----|
| ตารางที่ 4.1.1.1 | จำนวนร้อยละตามเพศของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ | 24 |
| ตารางที่ 4.1.1.2 | จำนวนร้อยละอายุของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ | |
| ตารางที่ 4.1.1.3 | จำนวนร้อยละของชั้นปีที่กำลังศึกษาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ | |
| ตารางที่ 4.1.1.4 | จำนวนร้อยละของคณะที่กำลังศึกษาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ | |
| ตารางที่ 4.1.1.5 | จำนวนร้อยละของผลการเรียนสะสม ณ ปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ | |
| ตารางที่ 4.1.2.1 | คณะวิชาต่อการเล่นเกม | 27 |
| ตารางที่ 4.1.2.2 | ตาราง ANOVA ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาต่อการเล่นเกม | 28 |
| ตารางที่ 4.1.3.1 | เพศต่อการเล่นเกม | |
| ตารางที่ 4.1.3.2 | ค่าความแปรปรวนของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเพศ (ANOVA) | 29 |
| ตารางที่ 4.1.4.1 | สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมต่อการเล่นเกม | 30 |
| ตารางที่ 4.1.4.2 | ตาราง ค่าไคสแควร์ของการทดสอบสถานที่ที่ใช้เล่นเกมต่อการเล่นเกม | |
| ตารางที่ 4.1.5.1 | ลักษณะการเรียน (การรับรู้) ต่อการเล่นเกม | 31 |
| ตารางที่ 4.1.5.2 | Chi-Square Test ลักษณะการเรียนต่อการเล่นเกม | 32 |
| ตารางที่ 4.1.5.3 | ลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) ต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ) | 33 |
| ตารางที่ 4.1.5.4 | สัดส่วนการชอบวิธีการเก็บคะแนนของผู้เล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ) | |
| ตารางที่ 4.1.5.5 | ตาราง ANOVA ลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) ต่อการเล่นเกม | |

| | | |
|------------------|--|----|
| ตารางที่ 4.1.5.6 | ลักษณะวิชาที่ชอบเรียนหมวดศึกษาทั่วไปต่อการเล่นเกม | 35 |
| ตารางที่ 4.1.5.7 | ลักษณะวิชาที่ชอบเรียนมากที่สุดต่อการเล่นเกม | 36 |
| ตารางที่ 4.1.5.8 | ลักษณะวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดต่อการเล่นเกม | 37 |
| ตารางที่ 4.1.6.1 | ผลการเรียนต่อการเล่นเกม | 38 |
| ตารางที่ 4.1.6.2 | สัดส่วนการเล่นเกมต่อผลการเรียน | 39 |
| ตารางที่ 4.1.6.3 | ตาราง ANOVA ปัจจัยการเล่นเกมต่อผลการเรียน | 39 |
| ตารางที่ 4.1.6.4 | ตาราง Coefficients(a) ปัจจัยการเล่นเกมต่อผลการเรียน | 40 |
| ตารางที่ 4.1.6.5 | ตารางแจกแจงผลการเรียนต่อประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ (จำนวน/ร้อยละ) | 40 |
| ตารางที่ 4.1.6.6 | ตาราง ANOVA ผลการเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดของผู้เล่นเกมต่อวิชา ที่ชอบเรียน | 41 |
| ตารางที่ 4.1.6.7 | ตาราง Coefficients(a,b) ผลการเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดของผู้เล่น เกมต่อวิชาที่ชอบเรียน | 42 |

สารบัญรูปภาพ

| | | หน้า |
|------------|--|------|
| ภาพที่ 2.1 | กระบวนการเรียนรู้ | 8 |
| ภาพที่ 5.1 | สิ่งเร้าจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อกระบวนการเรียนรู้ | 46 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความนำ

ในปัจจุบันการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหลัก (Student Center) เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้ผู้เรียนตามหัวข้อที่อาจารย์ชี้แนะหรือวางแนวทางไว้เป็นการหาข้อมูลหรือเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักศึกษา คิดค้น วิเคราะห์ พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความรับผิดชอบในการมีส่วนร่วม หรือการเรียนรู้ลึกซึ้งขึ้น มีอิสระในการเลือกวิธีการเรียนรู้ มีแรงจูงใจที่จะพัฒนาสาระความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น เช่นการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) การเรียนรู้ตามระดับการพัฒนาสมอง (Brain-based learning) การเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงเพื่อแก้ปัญหา (Problem-based learning) การเรียนรู้โดยกิจกรรมโครงการ (Project-based learning) หรือกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัย (Research-based learning) เป็นต้น

การนำสื่อการสอนที่มีทั้งภาพ สี แสง เสียง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามหรือพัฒนากระบวนการคิดหรือการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction) หรือ E-Learning จึงมีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสื่อมัลติมีเดีย หรือการเรียนรู้ทางมัลติมีเดียจึงเป็นแรงจูงใจให้ทั้งผู้เรียนหรือผู้ให้ความรู้ นำมาใช้เพื่อผสมผสานความต้องการร่วมกัน จนถึงในวงการธุรกิจทั่วไปยังหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าต้องพึ่งพาสื่อทางด้านมัลติมีเดีย ภาพกราฟิก ตลอดจนเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจที่น่าสนใจในประเทศไทยอย่างมาก เนื่องจากมีการนำเข้ามีการเปิดหลักสูตรเพื่อพัฒนาเกมในมหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วประเทศ แล้วเกมที่กำลังเป็นที่น่าจับตามองในปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อคนไทยอย่างไร ปัญหาการคิดเกมของเด็กไทยในปัจจุบัน เช่นปัญหาการใช้จ่าย ความประพฤติก หรือผลการเรียน ที่ทุกฝ่ายต้องช่วยกันแก้ไขปรับปรุงหรือหาวิธีการควบคุม

เนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดเป้าหมายไว้ว่า ในอนาคตคนไทยทุกคนจะได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การนำการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่น่าสนใจหรือติดตามช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้หรือการคิดได้ ดีกว่าการเรียนตามหัวข้อที่อาจารย์ชี้แนะ หรือวางแนวทางไว้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ การเล่นเกมเพื่อ

เพิ่มทักษะของการคิด การนำมาประยุกต์ใช้หรือการเรียนรู้วิชาการจากเกมน่าจะเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดของเด็กไทยในปัจจุบันได้ดีขึ้นหรือไม่

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านสถานที่ใช้เล่นเกมต่อการคิดเกมของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
3. เพื่อศึกษาการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
4. เพื่อศึกษาการพัฒนาการเรียนของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตของการศึกษาเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดกระบวนการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีจำนวนมาก และเกิดขึ้นตลอดเวลา อาจจะมีผลกระทบของเกมในเรื่องของความต่อเนื่อง ความทำลายจากลักษณะเกม ความสนุก ความยากง่ายของเกมต่อผู้เล่นเกมในแต่ละช่วงเวลาที่เก็บข้อมูลแตกต่างกัน

ข้อตกลงเบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่างที่เลือกคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยเอกชน การนำผลการวิจัยไปใช้ในระดับอุดมศึกษาทั่วไปทั้งของภาครัฐบาลและเอกชนอื่นๆ อาจต้องมีการปรับปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องเช่น จำนวนนักศึกษา จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อจำนวนนักศึกษา โครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ (Information infrastructure) เป็นต้น

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นเอกสารอ้างอิงเกี่ยวกับการสร้างกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

3. เป็นแนวทางในการควบคุมหรือหาข้อจำกัดให้กับผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
4. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาของเล่นเกมในระดับอุดมศึกษา



บทที่ 2

แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความนำ

อาชีพครู เป็นอาชีพที่ต้องฝึกฝนเพื่อสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความรู้เนื้อหาที่จะสอน สามารถในการวัดผล โดยเฉพาะในปัจจุบันที่โลกของการเรียนรู้เติบโตพัฒนาตลอดเวลา เทคนิคต่างๆ เพื่อให้ได้มาเพื่อการผลิตบัณฑิตเพื่อพัฒนาศาสตร์ต่างๆ การที่ผู้เรียนสามารถปรับกระบวนการเรียนรู้กระบวนการคิดได้เองจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง โลกของเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นแรงผลักดัน เป็นเครื่องมือ เป็นศาสตร์ต่างๆ เพื่อพัฒนาพัชกิจดังกล่าว ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้เพื่อเป็นแนวทาง เป็นข้อมูลเพื่อประโยชน์ให้กับพัชกิจของครูต่อไป

2.1.1 เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย

การศึกษาถึงผลกระทบต่างๆที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นแนวคิดเพื่อนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อเพิ่มศักยภาพให้การเรียนรู้ของเยาวชนไทยให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเกมคอมพิวเตอร์ พันซ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและ สมา โกมลสิงห์ (2546) กล่าวว่าไว้ว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การหาทางป้องกัน หรือส่งเสริมจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างมากมากในสถานศึกษา เกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ผู้เล่นเกมเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ เกมคอมพิวเตอร์เป็นแนวโน้มการสร้างงานในอนาคตเนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นวัตถุแห่งการพาณิชย์ในปัจจุบัน เกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

2.2 คำนิยามศัพท์

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การแข่งขันเพื่อให้ได้แต้มคะแนนตามกติกาในเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์มือถือ หรือ เครื่องช่วยงานส่วนบุคคลแบบดิจิทัล

กระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด (Cognitive) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การเข้าใจปัญหา การนำไปประยุกต์ใช้ การคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาได้เอง โดยวัดจากการ

แก้ปัญหาในการเรียนตามวิธีวัดผล เช่นวิธีเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การทำแบบฝึกหัด และการทำรายงานเพื่อวัดผลกระบวนการรับรู้ หรือ การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างโดยการเรียนบรรยาย เรียนในห้องปฏิบัติการ การเรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ การเรียนนอกสถานที่ หรือการเรียน ออนไลน์

ลักษณะการเรียนรู้ แจกแจงตามสาขาวิชาที่กลุ่มตัวอย่างสนใจคือ

1. พื้นฐานวิชาหมวดศึกษาทั่วไปแบ่งเป็นกลุ่มวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ และ กลุ่มวิชาทางด้านวิทยาศาสตร์ และ กลุ่มวิชาทางด้านภาษา
2. ลักษณะรายวิชาตามพื้นฐานวิชาชีพตามสาขาที่นักศึกษาเรียนหรือวิชาเฉพาะสาขา เช่นวิชาแกนทางด้านวิชาชีพของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศต้องเรียน เช่น วิชาฐานข้อมูลของนักศึกษากลุ่มสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ กลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจ และกลุ่มวิชาทางด้านภาษา

การคิด หมายถึงพฤติกรรมภายในที่เกิดจากกระบวนการทำงานของสมอง ในการรวบรวมจัดระบบข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ ทำให้เกิดเป็นรูปร่างหรือมโนภาพที่เป็นเรื่องราวขึ้นในใจและสื่อสารออกมาโดยใช้คำพูดหรือแสดงออก

ผลการเรียน หมายถึง เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบันของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

2.2.2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.2.2.1 ความรู้กระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด

จากการใช้การทดสอบเพื่อวัดกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด (Cognitive Test) ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เราสามารถแจกแจงพฤติกรรมความรู้ที่ต้องการวัดกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด (Cognitive Domain) Bloom (อ้างถึงใน กฤษดา, 2540: 13) กล่าวว่าความรู้เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการระลึกถึงสิ่งเฉพาะ ระลึกถึงวิธีและกระบวนการต่างๆ เช่นกระบวนการสอบหรือตอบคำถาม **wfo** ระลึกถึงโครงสร้างวัตถุประสงค์ในด้านความรู้เน้นในเรื่องขบวนการจิตวิทยาของความจำเป็น ขบวนการเชื่อมโยงกับการจัดระเบียบใหม่ๆ Good (อ้างถึงใน สมชาย, 2542: 18) กล่าวว่าความรู้เป็นข้อเท็จจริง ความจริง กฎเกณฑ์และข้อมูลต่างๆ ที่มนุษย์ได้รับและรวบรวมสะสมไว้จากประมวลประสบการณ์ต่างๆ อนันต์ ศรีโสภา (2525: 18) ได้ให้ความหมายของความรู้ไว้ว่าความรู้หมายถึง

ความสามารถในทางพุทธิปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ความสามารถและทักษะต่างๆ ทางสมอง ตามทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) จำแนกเป็น 6 ระดับ

1. **ความรู้ (Knowledge or Recall)** ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่แสดงถึงการจำได้ หรือระลึกได้ ใช้รายวิชาที่แสดงให้เห็นถึงการจำเช่น ภาษาไทย
 - 1.1. ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยเฉพาะ เช่นความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำต่างๆ หรือความรู้เกี่ยวกับความจริงต่างๆ ซึ่งได้แก่ เหตุการณ์ บุคคล สถานที่ แหล่งกำเนิด
 - 1.2. ความรู้เกี่ยวกับวิธีและการดำเนินงานที่เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ เช่นความรู้เกี่ยวกับลักษณะแบบแผนต่างๆ ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มการจัดลำดับ ความรู้เกี่ยวกับการจำแนกและแบ่งประเภทของสิ่งต่างๆ ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์ และความรู้เกี่ยวกับระเบียบวิธีการดำเนินงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
 - 1.3. ความรู้เกี่ยวกับการรวบรวมแนวคิดและโครงสร้างของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นความรู้เกี่ยวกับกฎและการใช้กฎนี้ในการบรรยายคุณค่าหรือพยากรณ์หรือตีความหมายสิ่งที่เราสังเกตเห็น หรือความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและ โครงสร้าง
2. **ความเข้าใจ (Comprehension or Understanding)** ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่แสดงว่าสามารถอธิบายได้ ขยายความด้วยคำพูดของตนเองได้ ใช้รายวิชาที่เป็นการวิเคราะห์และการเขียนขยายความ ความเข้าใจหมายถึงการเข้าใจความหมายของสิ่งนั้น
 - 2.1 การแปลจากแบบหนึ่งไปสู่แบบหนึ่ง โดยรักษาความหมายไว้อย่างถูกต้อง
 - 2.2 การตีความหมายการอธิบายหรือเรียบเรียงเนื้อหาที่เสียใหม่ให้เข้าใจง่าย
 - 2.3 การขยายความของข้อมูลที่มีอยู่ให้ลึกซึ้งกว่าเดิม
3. **การนำไปใช้ (Application)** ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่แสดงว่า สามารถนำความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ที่แตกต่างจากสถานการณ์เดิมได้ ใช้กับรายวิชาที่ทำโครงการ
4. **การวิเคราะห์ (Analysis)** ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่สามารถแยกสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนย่อยๆ ได้อย่างมีความหมายและเห็นความสัมพันธ์ของส่วนย่อยๆ เหล่านั้น

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่แสดงถึงความสามารถในการรวบรวมความรู้และข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เพื่อให้ได้แนวทางที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ เช่น วิชาวิจัย เป็นการรวมสิ่งประกอบต่างๆ เข้าด้วยกัน

5.1 การกระทำที่เป็นสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความหมาย

5.2 การกระทำที่เกี่ยวกับแผนงานหรือข้อเสนอคามวิธีการต่างๆ

5.3 การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ อาทิเช่น การมีส่วนประกอบเหล่านั้นรวมกันได้

6. การประเมินค่า (Evaluation) ได้แก่ พฤติกรรมความรู้ที่แสดงความสามารถในการตัดสินใจคุณค่าของสิ่งของหรือทางเลือกได้อย่างถูกต้อง

6.1 การตัดสินใจโดยอาศัยเหตุการณ์ภายในสิ่งนั้นเป็นเกณฑ์

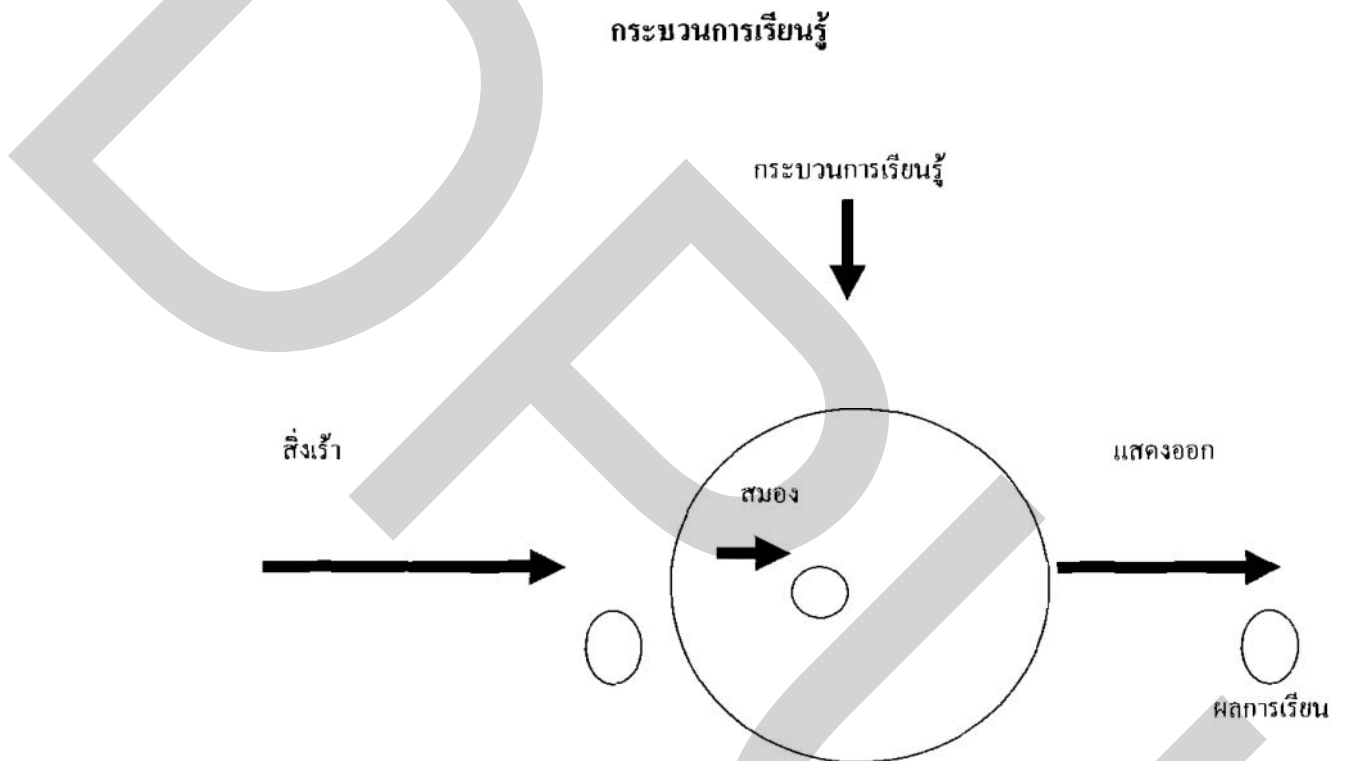
6.2 การตัดสินใจโดยอาศัยเหตุการณ์ภายนอกมาพิจารณา

2.2.2.2 กระบวนการเรียนรู้

สืบเนื่องจากโลกของการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป (New venture learning) การเรียนรู้ไม่ได้อยู่แค่ในตำรา การปรับให้ผู้เรียนรู้ให้ คิดอะไรใหม่ ด้วยเทคโนโลยี หรือการเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อหาแนวคิดใหม่นั้นสำคัญ Multimedia และ Interactive learning จึงมีความสำคัญทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีปัจจัยเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ข้อมูลข่าวสารจากสื่อ TV internet หรือ จากการเล่นเกมส์ กระบวนการคิดหรือทักษะต่างๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การแก้โปรแกรม การเก็บเงิน หรือการทำข้อสอบเกิดมาจากกระบวนการคิดของปัจเจกบุคคลนั้นซึ่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล ทิศนา เขมมณีและ คณะ กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือการใช้วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ การวัดผลที่เกิดจากการเรียนรู้นั้นก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ซึ่งได้แก่ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะต่างๆ ผ่านคอมพิวเตอร์ กระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกหรือเจตคติ หรือ ค่านิยม อันเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้วัดผลลัพธ์ได้จากเป้าหมายปลายทางเช่น ผลการเรียน ความประพฤติ บุคลิกส่วนตัว ต่อสภาพแวดล้อมที่มา

กระทบ กระบวนการเรียนรู้มีหลายวิธีเช่น การฟัง การอ่าน การโต้ตอบ การสังเกต การจดจำ nis
เลียนแบบ การดูตัวอย่าง การลงมือทำ การคิด คิดเปลี่ยนแปลง คิดวิเคราะห์ การลงมือทำ กระบวนการ
เรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้กับสาระการเรียนรู้จึงต้องอยู่ควบคู่ไปด้วยกันเสมอ

กระบวนการสอน (Teaching or instructional process) เป็นการช่วยให้บุคคลเกิดกระบวนการ
เรียนรู้ (learning process) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยความรู้ ความคิด ความเชื่อ



ภาพที่ 2.1 : กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ของบุคคลจึงเป็นกระบวนการที่แต่ละคนผลของการใช้ความคิดจะแสดงให้เห็น
ในลักษณะของการสรุปเป็นความคิดรวบยอด การจำแนกความแตกต่าง การจัดกลุ่ม ลักษณะการ
เรียนเช่น การเรียนบรรยาย การในห้องเรียนปฏิบัติการ การเรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ การเรียน
นอกสถานที่การเรียนออนไลน์ หรือการเรียนรู้เองจากคอมพิวเตอร์ ข้อมูล หรือเล่นเกม การจัดระบบการ
แปลความหมายของข้อมูล และการสรุปอ้างอิง

2.2.2.3 ความหมายของการเรียนรู้

ความหมายของการเรียนรู้ วุฒิชัย(2521) แบ่งการเรียนรู้ไว้หลายแบบคือ

1. การเรียนรู้ให้ผลในแง่ของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม พฤติกรรมที่แสดงออกหรือเป็นอยู่ก่อนกระบวนการเรียนรู้จะเปลี่ยนไปหลังจากผ่านกระบวนการนั้นแล้ว หากผู้ใดผ่านการฝึกอบรมหรือกระบวนการเรียนรู้บางอย่างแล้ว แต่พฤติกรรมต่างๆ มิได้เปลี่ยนแปลงไปอาจเรียกได้ว่า ไม่ได้เรียนรู้อะไรไป
2. การเรียนรู้เป็นผลของการฝึกฝนซ้ำซากเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนรู้อย่างถาวร
3. การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงในลักษณะค่อนข้างถาวร พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปชั่วคราวไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงในลักษณะค่อนข้างถาวรจนเรียกได้ว่าเป็นนิสัย เช่นการถีบจักรยานไม่ว่านานแค่ไหนถ้าเรากลับมาถีบอีกเราก็สามารถทำได้
4. การเรียนรู้ไม่อาจมองเห็นหรือสังเกตได้โดยตรง เราจะทราบได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้วก็ต่อเมื่อเห็นหรือสังเกตได้จากการปฏิบัติการ (Performance) ที่แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้เห็น การเรียนรู้เป็นตัวแปรหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติ ยังมีตัวแปรอื่นอีกมากเช่น สิ่งเร้าต่างๆ ในสังคม

2.2.2.3 วิธีวัดความรู้

วิธีวัดความรู้มีเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้นั้นหลายวิธี แต่ละวิธีก็เหมาะสมกับการวัดความรู้ตามลักษณะซึ่งแตกต่างกันออกไป เครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ที่นิยมมากที่สุดคือ แบบทดสอบ ไพศาล หวังพานิช (2526:18) กล่าวว่า แบบทดสอบถือเป็นสิ่งเร้าที่นำไปให้ผู้ถูกทดสอบให้แสดง อาการตอบสนองออกมาด้วยพฤติกรรมบางอย่าง เช่นการพูด การเขียน ทำทางเป็นต้น ซึ่งแบบทดสอบมีลักษณะแตกต่างกันมากทั้งในด้านรูปแบบ การนำไปใช้และจุดมุ่งหมายในการสร้าง ประเภทของแบบทดสอบจึงแบ่งได้แตกต่างกันตามเกณฑ์ที่ใช้ โดยแบ่งตามลักษณะการสอบ 3 ประเภทคือ

1. แบบทดสอบปฏิบัติ เป็นแบบที่ไม่ต้องการให้ผู้ถูกทดสอบตอบสนองออกด้วยคำพูดหรือเขียนเครื่องหมายใด แต่มุ่งให้แสดงพฤติกรรมด้วยการกระทำจริง เช่น การแสดงละคร การช่าง ฝีมือ การพิมพ์ดีด เป็นต้น

2. แบบทดสอบ 'เขียนเป็นการทดสอบที่ใช้กันทั่วไปซึ่งใช้ กระดาษและดินสอหรือปากกา เป็นอุปกรณ์' ผู้ตอบต้องเขียนตอบเองทั้งหมดแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ
 - 2.1 แบบทดสอบความเรียง เป็นแบบทดสอบที่ต้องการให้ผู้ตอบอธิบายเรื่อง ๒-๓ บรรทัด เรื่องราวปะปนหรือวิจารณ์เรื่องราวเกี่ยวกับความรู้ใน
 - 2.2 แบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเปรียบเทียบตัดสินข้อความ หรือรายละเอียดต่างๆ มี 4 ประเภทคือ แบบถูกผิด แบบเติมคำแบบ 5 ข้อ และแบบเลือกตอบ
3. แบบทดสอบ 'แปลค่า' เป็นการทดสอบที่ให้ผู้ตอบพูดแทนการเขียน มักใช้ในการพูดคุยระหว่างผู้ถามและผู้ตอบ เช่นการสัมภาษณ์

จากแนวคิดพอสรุปได้ว่าความรู้ความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องโดยตรง และรวมถึงการนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ตามขั้นตอนทักษะต่างๆ ทางสมอง 6 ขั้นคือ ความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ

2.2.2.4 การคิด

การคิด หมายถึงพฤติกรรมภายในที่เกิดจากกระบวนการทำงานของสมอง ในการรวบรวมจัดระบบข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ จากการเล่นเกมซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลาแบ่งเป็น สองประเภทคือ

1. **การคิดอย่างไม่มีจุดมุ่งหมาย (Associative Thinking)** เป็นการคิดแบบไม่ตั้งใจหรือมีจุดมุ่งหมาย เช่นการแต่งตัว บุคลิก การเลียนแบบตัวละครในเกม การคิดแบบนี้ไม่มีผลสรุปและไม่สามารถนำผลของการคิดไปใช้ประโยชน์แต่สามารถสื่อให้เห็นพฤติกรรมของผู้ใช้ความคิดนั้น
2. **การคิดอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Directed Thinking)** เป็นการคิดเพื่อหาคำตอบ เพื่อแก้ปัญหาไปสู่จุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายโดยตรง สามารถนำผลของการคิดไปใช้ประโยชน์

การวัดความคิดมีหลายวิธีเพื่อทดสอบทักษะของผู้เรียน เช่นการสังเกต การอธิบาย หรือจากผลการเรียน การเขียนสรุปความโดยดูจากแนวการทำข้อสอบประเภทเขียน การยกตัวอย่าง การอภิปราย หรือการแบ่งเวลาของการทำข้อสอบ

2.2.2.5 เทคนิคการสอน

การศึกษาถึงเทคนิคการสอนเพื่อเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา อุทุมพร(2541) กล่าวไว้ว่า การสอนแบบบรรยายโดยเน้นให้ผู้สอนพูดถึงเนื้อหาสาระในระดับอุดมศึกษาจากวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียน รู้และจำไม่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาสมอง การสร้างการเรียนรู้ที่ดีคือการสอนให้นักศึกษาได้เกิดความคิดเป็นระบบ โดยผ่านกระบวนการคิดมี 7 แบบ

1. การคิดเชิงทดลอง (Thinking Inductively)
2. การคงมโนทัศน์ไว้ (Attaining Concepts)
3. การฝึกจำ (Memorization)
4. การเรียนรู้โดยผ่านการนำเสนอ (Learning from Presentation)
5. การเรียนรู้โดยผ่านการเสาะแสวงหา (Inquiry)
6. การเรียนรู้เพื่อกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ (Synectics)
7. การเรียนรู้เพื่อประเทืองปัญญา (The Developing Intellect)

และการสร้างการเรียนรู้ให้กับอาจารย์ในระดับอุดมศึกษามีหลายเทคนิคดังตัวอย่างของ(อุทุมพร: 2541) คือ

เทคนิคการสอนที่เน้นการคิดเชิงทดลอง (Thinking Inductively)

การคิดคือ กิจกรรมที่คิดขึ้นระหว่างบุคคลกับข้อมูล การฝึกได้ต้องอาศัยขั้นตอนการฝึก

1. การสร้างมโนทัศน์ให้เกิดขึ้น (Concept Formation)
2. การตีความ (Interpretation of Data)
3. การประยุกต์ กฏ หลัก

เทคนิคการสอนแบบคงมโนทัศน์

การสอนเพื่อให้เกิดมโนทัศน์ เกี่ยวข้องกับการให้ดูตัวอย่างอื่นที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างคือ คน สัตว์ สิ่งของ เหตุการณ์ รูปภาพ แล้วให้ผู้เรียนคาดคะเนว่าจะเกิดมโนภาพอะไรขึ้น

เทคนิคการสอนแบบการฝึกจำ

การเรียนรู้จำเป็นต้องอาศัยการจำ จำเหตุการณ์ ชื่อคน สถานที่ ดังนั้นการสอนการฝึกจำจึงเป็นสิ่งจำเป็น

เทคนิคการสอนโดยการผ่านการนำเสนอ

การสอนลักษณะนี้มีลักษณะคล้ายการสอนแบบบรรยาย เป็นการนำเสนอข้อมูล สารระ เนื้อหา มุ่งเน้นที่การได้มโนทัศน์หรือแก่นความรู้สุดท้าย เพื่อให้ผู้เรียนประมวลสาระเข้าไปในสมองของคน จัดว่าเป็นระบบประมวลการทางสมอง (Information Processing Systems)

เทคนิคการฝึกถาม-ตอบ

การซักถามเป็นธรรมชาติของเด็ก การฝึกตอบคำถามจึงเป็นประเด็นสำคัญ สืบเนื่องจากการที่นักศึกษาไทยไม่ค่อยชอบการซักถามการกระตุ้นให้มีการตอบถามเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

เทคนิคการสอนแบบกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (Synectics)

วิธีการสอนที่กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ใช้ได้ในวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การค้นหาปัญหาทางสังคม การแก้ปัญหา การออกแบบผลงานหรือสร้างผลงานและขยายความเข้าใจในมโนทัศน์

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุไร จักร์ตรีมงคล(2546:68) ได้ทำการวิจัยเพื่อสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าจากกลุ่มตัวอย่างมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ถึงร้อยละ 82.3 ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นเกมที่ไม่ได้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้เวลาในช่วงเสาร์และอาทิตย์หรือในช่วงที่ไม่มีการเรียนการสอนเฉลี่ยวันละ 1-2 ชม นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นด้วยกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนและผลกระทบด้านสุขภาพแต่ไม่เห็นด้วยในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์และสังคม และจากผลการวิจัยพบว่าระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อผู้เล่นเกมในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันจะได้รับผลกระทบในด้านการเรียน ด้านอารมณ์

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร (2546:50) ศึกษาผลกระทบกับสื่อใหม่ เช่น สื่อดิจิทัล สื่อที่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เปรียบเทียบกับสื่อเก่าคือระบบวิทยุโทรทัศน์เรื่องสื่อใหม่และบริบทสังคมทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าสื่อใหม่ได้กลายมาเป็นบริบทสังคมวัฒนธรรมใหม่ของมนุษย์ในสังคมไทย เพื่อเรียนรู้โลกและชีวิต สื่อเก่าและสื่อใหม่มีลักษณะไม่แตกต่างกันมีทั้งคุณมหันต์และมีโทษอนันต์ และพบว่าผู้บริโภคทั้งที่มีภูมิคุ้มกันอย่างเพียงพอที่จะปกป้องตนเองจากข้อมูลข่าวสารด้านลบที่เป็นภัยต่อมนุษย์และปรากฏว่ามีผู้บริโภคที่ซึมซับข้อมูลข่าวสารด้านลบและถูกรอบงาให้มีพฤติกรรมด้านลบต่อสังคม

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2549) ศึกษาสภาพ ความคิดเห็นและแนวทางการแก้ปัญหาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่านักเรียนทุกช่วงชั้นทั้งเพศชายและเพศหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านและที่โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่และมีประสบการณ์การเล่น 1-2 ปีเลือกเล่นเกมเอกชั้นเป็นอันดับแรก เล่นวันปกติและวันหยุดโดยใช้เวลาเล่นครั้งละ 1-2 ชั่วโมงนักเรียนมีความคิดเห็นว่าด้านวัตถุประสงค์ลักษณะพิเศษและประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยทุกรายการอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับแนวทางในการแก้ปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าควรรใช้วิธีเล่นกีฬา

ภูวดล ไชยบุรีพัฒน์(2547) ศึกษาโครงสร้างตลาดและการแข่งขันการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยในแนวทางของนักเศรษฐศาสตร์ ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ไทยมีแนวโน้มขยายตัวสูงมากเนื่องจากผลการขยายตัวของอินเทอร์เน็ตเกมออนไลน์มีผลต่อเศรษฐกิจของประเทศไทย ประเทศไทยมีความต้องการสินค้าเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากและเติบโตอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยเสนอแนะให้ผู้ประกอบการในการสร้างเกมออนไลน์ควรศึกษาถึงความต้องการที่แท้จริงของผู้เล่นเกม และควรมีการทำการตลาดอย่างต่อเนื่องสร้างชุมชนออนไลน์หรือ Community เพื่อให้ผู้เล่นมี Royalty ต่อเกมและควรมีการสร้างพันธมิตรทางธุรกิจ

Paul Coulton and Reuben Edwats (2003) ศึกษาถึงการนำรายวิชาทางด้าน การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เป็นวิชาแกนของหลักสูตรวิศวกรรม (Could computer Game design become a Core subject for engineering?) ผลการวิจัยพบว่า การนำวิชาทางด้าน การออกแบบเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของวิชาแกนส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ ธรรมชาติ การตอบสนอง การค้นหาเทคนิคใหม่ๆ ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ยังเป็นส่วนหนึ่งในสาขาวิชาอื่นๆ เช่น Software Engineering, real-time systems, fuzzy logic, neural networks and wireless systems เป็นต้น

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

กรอบแนวคิดในการศึกษา

จากการศึกษา ปัญหา ใน จจุบันและง ที่เกี่ยวข้องที่ระบุในบทที่ 2 และวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อให้ได้ประโยชน์จากทฤษฎี ในบทที่ 1 สามารถนำมาเขียนกรอบแนวคิดในการศึกษาเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม

ในส่วนนี้เพื่อศึกษาถึงลักษณะของกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยเอกชนคือมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อให้เห็นถึงลักษณะประชากร คือ เพศ อายุ สาขาวิชาที่ศึกษา และผลการเรียนในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 ทักษะคิดต่อหลักสูตร

ในส่วนนี้เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาการรับรู้และกระบวนการคิด โดยจากความชอบกระบวนการเรียนรู้ เช่น ในหมวดศึกษาทั่วไปที่เป็นวิชาบังคับ วิชาในหลักสูตร คะแนนในรายวิชาที่ดีที่สุด ลักษณะการเรียน การเก็บคะแนน การวัดผลเพื่อนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือลักษณะที่ผู้เรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาต้องการ จากการดูผลการเรียนเปรียบเทียบกับวิธีวัดความรู้จากแบบทดสอบต่างๆ เช่น การสอบปฏิบัติ การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การสอบ เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกมส์

ในส่วนนี้เพื่อศึกษาถึงลักษณะการเล่นเกมส์ ลักษณะของผู้เล่นเกม ระยะเวลาการเล่น และสถานที่เล่นเกมส์ และวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ระเบียบวิธีวิจัย

3.2.1 ประชากร

ประชากรในการศึกษานี้เป็นการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบัน ศึกษาถึงทัศนคติต่อหลักสูตรที่ศึกษา และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดกระบวนการเรียนรู้ ประชากรเป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษาทุกชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน

ตารางที่ จำนวนนักศึกษาปัจจุบันที่เป็นกลุ่มประชากร

| นักศึกษา | จำนวน |
|---|-------|
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์(15.78%) | 84 |
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์(64.04%) | 340 |
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์(20.18%) | 106 |
| รวม | 530 |

จากประชากรที่ทำการศึกษาได้นำมากำหนดหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างและดำเนินการสุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายตามสัดส่วนของประชากร โดยใช้สูตรคำนวณของ Yamane's (อ้างอิงถึงใน บุญธรรม, 2536: 70) ดังต่อไปนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

โดย n = จำนวนของขนาดตัวอย่าง

N = จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ในการศึกษา

e = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างในการวินิจฉัยครั้งนี้ให้ความคลาดเคลื่อนเท่ากับ .05

แทนค่า

$$\frac{530}{1 + (530 \times 0.05^2)} = 228 \text{ คน}$$

ดังนั้นจึงใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 228 คนซึ่งจำแนกกลุ่มตัวอย่างเป็นส่วนและได้กลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 ตัวอย่าง

ใช้วิธีการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามจากตัวอย่างนักศึกษาปัจจุบันระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์

กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์

การเก็บข้อมูลแบบใช้แบบสอบถามใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) โดยกำหนดโควตาของแต่ละกลุ่มตามปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น เพศ สาขาวิชา สำหรับจำนวนตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลใน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ในระดับปริญญาตรี ทั้งหมด 228 ตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างแจกแจงตามกลุ่มสาขาวิชาคือ กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ทั้งหมด 146 ตัวอย่าง กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ ทั้งหมด 36 ตัวอย่าง และ กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ ทั้งหมด 46 ตัวอย่างการเก็บตัวอย่างตามสัดส่วนของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

3.2.3 การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 10 ขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดปัญหาการวิจัย

จากการสังเกตในชั้นเรียน ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียน(อุไร จักรศรี มงคล :2546) และสภาพแวดล้อมในการสอนนักศึกษาระดับอุดมศึกษาของผู้วิจัย เห็นได้ว่าในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์น่าจะนำมาซึ่งผลกระทบทั้งทางตรงทางอ้อม ผลกระทบในด้านดีและด้านลบของผู้เล่นจึงนำมาซึ่งโครงการวิจัยเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและ สมา โกมลสิงห์ (2546) ซึ่งให้เห็นว่าในด้านบวก เกมคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบให้เด็กได้มีโอกาสในการทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยี การสร้างชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเพื่อเป็นฐานข้อมูลสำคัญที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาชุมชนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสำหรับผู้ใช้แต่ละกลุ่มต่อไปจากสร้าง

จิตสำนึกโดยอาศัยชุมชนจึงควรให้ความสำคัญ หรือเกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมสิทธิเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี เป็น สิทธิทางการศึกษา ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้าครอบงำระบบการแสวงหาความรู้ของสังคม มีโครงการหลายโครงการที่สนับสนุนให้การนำเกมคอมพิวเตอร์มาสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้สร้างกระบวนการคิดกระบวนการรับรู้ด้วยตนเอง สำนักงานสวทช (กรกฎาคม: 2550) มีโครงการพัฒนากระบวนการคิดของเยาวชนไทยอย่างต่อเนื่อง เช่น เกมคณิตศาสตร์ ฝึกทักษะกระบวนการคิด ในทางลบ พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและ สมาชิกสโมสร (2546) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ตั้งนั้น โดยเฉพาะเยาวชนจึงมีพฤติกรรมติดเกมจนไม่มีเวลาเหลือแก่กิจกรรมอื่น การส่งเสริมชี้ให้เห็นถึงการแบ่งเวลาเวลาเล่นเกม หรือ ทำกิจกรรมอื่นเพื่อพัฒนาตนเองจึงควรให้ความสนใจเช่นกัน พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและ สมาชิกสโมสร (2546) ชี้ให้เห็นว่ายังมีปัญหาอื่นๆที่ตามมาในทางลบคือ สุขภาพ การควบคุมตนเอง ขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติต่อสิ่งที่ถูกต้องต่อตนเองหรือผู้อื่น ดังนั้น การศึกษาผลกระทบ การออกแบบเกม การปลูกจิตสำนึกเพื่อเยาวชน โดยใช้เกมจึงเป็นเรื่องที่ควรศึกษาเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารต่างๆและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบแนวคิดให้ได้มาซึ่งผลสรุปและบรรลุมัตถุประสงค์หลักของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยและประโยชน์ที่จะได้รับ

จากการการศึกษาค้นคว้าเอกสารต่างๆนำผลการค้นคว้ามารูปหาวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อประโยชน์หรือกล่าวหาเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหของผลกระทบต่างๆ ต่อการรับรู้และกระบวนการคิดของผู้เรียน ในปัจจุบันดังรายละเอียด

1. เพื่อศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านสถานที่ใช้เล่นเกมต่อการคิดเกมของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
3. เพื่อศึกษาการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา
4. เพื่อศึกษาการพัฒนาการเรียนของผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดสมมุติฐานการวิจัย

จากขั้นตอนดังกล่าวสามารถกำหนดสมมุติการวิจัยได้คือ

สมมุติฐานที่ 1 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของแต่ละสาขาวิชาที่เรียนในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 2 ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทไม่แตกต่างกันตามเพศในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 3 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนไม่มีผลต่อการคิดเกมของผู้เล่นในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลกระทบต่อกระบวนการรับรู้ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 5 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลกระทบต่อกระบวนการคิดของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 6 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อลักษณะวิชาที่ชอบเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 7 นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อเกรดเฉลี่ยสะสมในระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 8 ความชอบในลักษณะรายวิชาที่เรียนของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อลักษณะรายวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวข้างต้นเพื่อเลือกและสร้างเครื่องมือในการวิจัยประชากรในการศึกษานี้เป็นการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบัน ตัวอย่างใช้วิธีการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามจากตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์

ขั้นตอนที่ 6 เลือกและสร้างเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในศึกษาโดยใช้แบบสอบถามโดยแบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ และผลการเรียนสะสม ณ ปัจจุบัน

ตอนที่ 2 ทักษะคิดต่อหลักสูตรเป็นแบบสอบถามที่วัดระดับความพึงพอใจในวิธีการเรียน ลักษณะการสอน รายวิชาที่กลุ่มตัวอย่างสนใจ การวัดผลการเรียน โดยแบ่งเป็นความชอบในรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาทุกคนต้องเรียน วิชาที่ชอบเรียน รายวิชาที่ได้คะแนนดี ลักษณะการเรียนที่ชอบเช่น การเรียนบรรยาย การเรียนในห้องปฏิบัติการ การเรียนบรรยายสลับกับการปฏิบัติการ การเรียนนอกสถานที่ และ การเรียน ออนไลน์ และวิธีการวัดผลที่ใช้ เช่นการนำเสนอผลงาน การทำแบบฝึกหัด การทำรายงานและการสอบ

ตอนที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกมส์ เป็นคำถามที่ใช้วัดว่าผู้เล่นเกมนั้นชอบเกมประเภทใด ช่วงเวลาที่ชอบเล่นเกม ระยะเวลาของการเล่นเกม สถานที่ที่ใช้เล่นเกม วัตถุประสงค์การเล่นเกมส์ เป็นต้น

การทดสอบเครื่องมือ

ผู้ศึกษานำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อศึกษาครั้งนี้ไปทดสอบหาความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นดังนี้

- 1) การหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญคือ ดร. อติสร ณ อุบล อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วยตรวจสอบความถูกต้อง ในเชิงเนื้อหาของคำถามในแต่ละข้อว่าตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาหรือไม่และนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อดำเนินการต่อไป
- 2) การหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงไปทดสอบกับนักศึกษาที่ผู้ศึกษาสอนอยู่เนื่องจากมีความคล้ายคลึงของกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาสื่อประสมเชิงโต้ตอบ (Multimedia) ที่สนใจเทคโนโลยีด้านเดียวกันและอายุใกล้เคียงกัน จำนวน 30 ตัวอย่างจากการนำแบบทดสอบวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่นด้วยวิธีการของ Cronbach ดังนี้ ผลการศึกษาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบคำถามการเล่นเกมส์มีผลต่อการเรียนกระบวนการเรียนรู้มีความเชื่อมั่น 0.7850

ขั้นตอนที่ 7 การรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามที่ทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นโดยสอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 228 คน

ขั้นตอนที่ 8 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยรวบรวมข้อมูลและแปลผลข้อมูลที่ได้จากการจัดเก็บข้อมูลสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือทางสถิติเข้ามาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 1) ตรวจสอบความสมบูรณ์และถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถามทุกฉบับ
- 2) นำข้อมูลจากแบบสอบถามบันทึกลงแผ่นงานแม่เหล็ก
- 3) ใช้คำสั่งจากโปรแกรม SPSS 14.00 for Windows Evaluation Version
- 4) ประมวลผลและนำเสนอผลที่ได้จากการประมวลผลวิเคราะห์และนำเสนอเป็นงานวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการอธิบายลักษณะของข้อมูลเพื่อนำมาอธิบายผลการวิจัย เช่น การแจกแจงความถี่ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อสรุปลักษณะของประชากรที่การวิจัยสนใจ ใช้สถิติอธิบายคุณลักษณะหรือรายละเอียดของกลุ่มที่ศึกษา ได้แก่ ร้อยละเพื่อวัดการกระจายของข้อมูล
 - 1.1 ค่าสถิติร้อยละ (percentage) ใช้สำหรับอธิบายปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้อธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม
2. สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistics) เป็นการหาข้อสรุปลักษณะของประชากรโดยใช้ข้อมูลตัวอย่าง โดยการใช้การทดสอบสมมติฐานทางสถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน
 - 2.1 สถิติหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว ได้แก่ สัมประสิทธิ์ของสหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient)
 - 2.2 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มเดียวและ 2 กลุ่ม ได้แก่ χ^2
 - 2.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานใช้ค่า F- test เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของตัวแปรอิสระของกลุ่มมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไปและทดสอบความผันแปร Analysis of Variance (ANOVA) เพื่อใช้ทดสอบสมมติฐานในการศึกษา

สำหรับค่านัยสำคัญทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ กำหนดไว้ที่ระดับ .05

ขั้นตอนที่ 9 การเสนอผลการวิจัยและข้อมูลการแปลผล

การเสนอผลการวิจัยโดยการแปลผลจากข้อมูลและ Output จากโปรแกรม SPSS เสนอในรูปแบบตารางและบรรยายสรุป

ขั้นตอนที่ 10 สรุปผลและอภิปรายผลรายงานการวิจัย

นำเสนอผลการวิจัยมาสรุปเป็นรายงานการวิจัยทั้งหมด 5 บทคือ

บทที่ 1 บทนำ

บทที่ 2 แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

บทที่ 4 ผลการศึกษา

บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4 ผลการศึกษา

4.1 ผลการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการศึกษาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาสืบเนื่องจากผู้วิจัยเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์และเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนและข้อสังเกตต่างๆ ระหว่างสอนจึงใช้กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ในปัจจุบัน โดยสุ่มทุกคณะวิชาการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามทั้งหมด 228 ชุด การรวบรวมข้อมูลของหลักสูตรในมหาวิทยาลัย และการสังเกต เสนอผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 6 ส่วนคือ

- 4.1.1 ข้อมูลพื้นฐานและผลการทดสอบในภาพรวม
- 4.1.2 ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาที่เรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 4.1.3 ปัจจัยของพื้นฐานของเพศต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 4.1.4 ปัจจัยของพื้นฐานของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 4.1.5 ปัจจัยของการเล่นเกมต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์
- 4.1.6 ปัจจัยของการเล่นเกมต่อผลการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

4.1.1 ข้อมูลพื้นฐานและผลการทดสอบในภาพรวม

ในการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน โดยใช้แบบสอบถามจากตัวอย่างนักศึกษาปัจจุบันระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ โดยกำหนดโควตาของแต่ละกลุ่มตามปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น เพศ สาขาวิชา สำหรับจำนวนตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูลในมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ในระดับปริญญาตรีปีการศึกษา 2549 แบ่งเป็นทั้งหมด 3 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ ประกอบด้วยคณะนิติศาสตร์ และคณะ นิเทศศาสตร์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ ประกอบด้วยคณะบริหารธุรกิจและการ บัญชีและ คณะเศรษฐศาสตร์

กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วยคณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์

ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างจากของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตฯ ผลการศึกษามีรายละเอียดดังนี้

เพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 79.4 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 20.6

ตารางที่ 4.1.1.1 จำนวนร้อยละแยกตามเพศของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัย ธุรกิจบัณฑิตฯ

| | (n = 228) | |
|-----------------|-----------|--------|
| ปัจจัยส่วนบุคคล | จำนวน | ร้อยละ |
| เพศ | | |
| หญิง | 181 | 79.4 |
| ชาย | 47 | 20.6 |

อายุ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 16-18 ปีคิดเป็นร้อยละ 1.8 อายุในช่วง 19-21 ปีคิดเป็นร้อย % 62.7 อายุในช่วง 22-24 ปีคิดเป็นร้อยละ 30.3 อายุในช่วงตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 5.2

ตารางที่ 4.1.1.2 จำนวนร้อยละอายุของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

(n = 228)

| ปัจจัยส่วนบุคคล | จำนวน | ร้อยละ |
|-----------------|-------|--------|
| <u>อายุ</u> | | |
| 16-18 ปี | 4 | 1.8 |
| 19-21 ปี | 143 | 62.7 |
| 22-24 ปี | 69 | 30.3 |
| 25 ปีขึ้นไป | 12 | 5.2 |

ชั้นปีที่กำลังศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 11 กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 46.9 กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 10.5 กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 31.1 และกำลังศึกษามากกว่าปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 0.4

ตารางที่ 4.1.1.3 จำนวนร้อยละของชั้นปีที่กำลังศึกษาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

(n = 228)

| ปัจจัยส่วนบุคคล | จำนวน | ร้อยละ |
|----------------------------|-------|--------|
| <u>ชั้นปีที่กำลังศึกษา</u> | | |
| ชั้นปีที่ 1 | 25 | 11.0 |
| ชั้นปีที่ 2 | 107 | 46.9 |
| ชั้นปีที่ 3 | 24 | 10.5 |
| ชั้นปีที่ 4 | 71 | 31.1 |
| มากกว่าชั้นปีที่ 4 | 1 | 0.4 |

คณะที่กำลังศึกษา กลุ่มตัวอย่างแจกแจงตามคณะบริหารธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 36.0 คณะการบัญชี คิดเป็นร้อยละ 25.0 คณะเศรษฐศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 3.1 คณะนิติศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 10.5 คณะนิติศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 5.3 คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 0.4 และ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศคิดเป็นร้อยละ 19.7

ตารางที่ 4.1.1.4 จำนวนร้อยละของคณะที่กำลังศึกษาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

(n = 228)

| ปัจจัยส่วนบุคคล | จำนวน | ร้อยละ |
|-----------------------------|-------|--------|
| คณะที่กำลังศึกษา | | |
| คณะบริหารธุรกิจ | 82 | 36.0 |
| คณะการบัญชี | 57 | 25.0 |
| คณะเศรษฐศาสตร์ | 7 | 3.1 |
| คณะนิติศาสตร์ | 24 | 10.5 |
| คณะนิเทศศาสตร์ | 12 | 5.3 |
| คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ | 1 | 0.4 |
| คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ | 45 | 19.7 |

ผลการเรียนสะสม ณ ปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีผลการเรียนต่ำกว่า 1.00 คิดเป็นร้อยละ 0.9 ในช่วง 1.00- 1.49 คิดเป็นร้อยละ 5.7 ในช่วง 1.50-2.00 คิดเป็นร้อยละ 15.4 ในช่วง 2.01-2.49 คิดเป็นร้อยละ 26.8 ในช่วง 2.50-3.00 คิดเป็นร้อยละ 26.3 ในช่วง 3.00 – 3.49 คิดเป็นร้อยละ 19.3 และ 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 5.7

ตารางที่ 4.1.1.5 จำนวนร้อยละของผลการเรียนสะสม ณ ปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

(n = 228)

| ปัจจัยส่วนบุคคล | จำนวน | ร้อยละ |
|----------------------------------|-------|--------|
| ผลการเรียนสะสม ณ ปัจจุบัน | | |
| ต่ำกว่า 1.00 | 2 | 0.9 |
| 1.00-1.49 | 13 | 5.7 |
| 1.50-2.00 | 35 | 15.4 |
| 2.01-2.49 | 61 | 26.8 |
| 2.50-3.00 | 60 | 26.3 |
| 3.01-3.49 | 44 | 19.3 |
| 3.50-4.00 | 13 | 5.7 |

4.1.2 ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาที่เรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมุติฐานที่ 1 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของสาขาวิชาที่เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.2.1 คณะวิชาต่อการเล่นเกม (จำนวนและร้อยละ/คน)

(n=228)

| คณะวิชา | การเล่นเกม | | รวม |
|---|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ | 104(45.6) | 42(18.4) | 146(64) |
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์ | 27(11.8) | 9(3.9) | 36(15.8) |
| กลุ่มนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ | 38(16.7) | 8(3.5) | 46(20.2) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจง 4.1.2.1 ในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 45.6 และไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 18.4 กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 16.7 และไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 3.5 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 11.8 และไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 3.9

ตารางที่ 4.1.2.2 ตาราง ANOVA ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาต่อการเล่นเกม

| | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|-----|-------------|------|------|
| Between Groups | 1.073 | 6 | .179 | .927 | .476 |
| Within Groups | 42.659 | 221 | .193 | | |
| Total | 43.732 | 227 | | | |

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยพื้นฐานของสาขาวิชาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรีไม่มีผลต่อการเล่นเกม $F(.927) < F_{.95,6,221} (2.10)$ จึงยอมรับสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ .05

4.1.3 ปัจจัยของพื้นฐานของเพศต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมุติฐานที่ 2 ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทไม่แตกต่างกันตามเพศในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.3.1 เพศต่อการเล่นเกม (จำนวนและร้อยละ/คน)

| การเล่นเกม | เพศ | | รวมร้อยละการ เล่นเกม (n=228) |
|-----------------|------------|-----------|---------------------------------|
| | หญิง | ชาย | |
| เล่น | 127 (55.7) | 42 (18.4) | 169 (74.1) |
| ไม่เล่น | 54 (23.7) | 5 (2.2) | 59 (25.9) |
| รวมร้อยละของเพศ | 181 (79.4) | 47 (20.6) | 228 (100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 55.7 และไม่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 23.7 ในขณะที่ผู้เล่นเกมเพศชายคิดเป็นร้อยละ 18.4 และ

ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 2.2 จากกลุ่มตัวอย่างผู้หญิงคิดเป็นร้อยละ 79.4 และเพศชายร้อยละ 20.6 สัดส่วนการเล่นในแต่ละกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มเพศชายกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 89.4 (42/47) และ กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 70.2 (127/181)

ตารางที่ 4.1.3.2 ค่าความแปรปรวนของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเพศ (ANOVA)

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|-----|-------------|-------|------|
| Between Groups | 1.375 | 1 | 1.375 | 7.336 | .007 |
| Within Groups | 42.358 | 226 | .187 | | |
| Total | 43.732 | 227 | | | |

ผลการศึกษาพบว่า เพศมีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ค่าสถิติ F ของข้อมูลคือ $7.336 > F_{1,226} = 3.84$ จึงปฏิเสธสมมติฐานผลการศึกษาสรุปได้ว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทแตกต่างกันตามเพศในระดับอุดมศึกษา

4.1.4 ปัจจัยของพื้นฐานของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมุติฐานที่ 3 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนไม่มีผลต่อการคิดเกมของผู้เล่นในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.4.1 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนต่อการเล่นเกม (ร้อยละ)

| | จำนวน | ร้อยละ | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------------------------|-------|--------|---------------|--------------------|
| ห้องเรียน | 4 | 1.8 | 2.3 | 2.3 |
| ห้องสมุด | 6 | 2.6 | 3.5 | 5.8 |
| ห้องปฏิบัติการของมหาวิทยาลัย | 16 | 7.0 | 9.2 | 15.0 |
| ร้านเกม | 22 | 9.6 | 12.7 | 27.7 |
| บ้าน | 93 | 40.8 | 53.8 | 81.5 |
| บ้าน/หอเพื่อน | 24 | 10.5 | 13.9 | 95.4 |
| ร้าน Internet Cafe' | 8 | 3.5 | 4.6 | 100.0 |
| รวม | 173 | 75.9 | 100.0 | |
| Missing System | 55 | 24.1 | | |
| รวมทั้งหมด | 228 | 100.0 | | |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเล่นเกมที่บ้านคิดเป็นร้อยละ 40.8 เล่นเกมที่บ้านหรือหอพักเพื่อนคิดเป็นร้อยละ 10.5 เล่นเกมที่ร้านเกมคิดเป็นร้อยละ 9.6 เล่นเกมที่ห้องปฏิบัติการของมหาวิทยาลัยคิดเป็นร้อยละ 7 เล่นเกมที่ร้าน Internet Cafe' คิดเป็นร้อยละ 3.5 เล่นที่ห้องสมุดคิดเป็นร้อยละ 2.6 และเล่นที่ห้องเรียนคิดเป็นร้อยละ 1.8

ตารางที่ 4.1.4.2 ตาราง ค่าไคสแควร์ของการทดสอบสถานที่ที่ใช้เล่นเกมต่อการเล่นเกม

| | Value | df | Asymp. Sig. (2-sided) |
|------------------------------|----------|----|-----------------------|
| Pearson Chi-square | 2.466(a) | 6 | .872 |
| Likelihood Ratio | 3.983 | 6 | .679 |
| Linear-by-Linear Association | .818 | 1 | .366 |
| N of Valid Cases | 173 | | |

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยของสถานที่ที่ใช้เล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรีไม่มีผลต่อการเล่นเกม $2.466 < \chi^2_{.95,6} = 12.6$ จึงยอมรับสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ .05

4.1.5 ปัจจัยของการเล่นเกมต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดในการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมุติฐานที่ 4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลกระทบต่อกระบวนการรับรู้ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.5.1 ลักษณะการเรียน (การรับรู้) ต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

| ลักษณะการเรียน | การเล่นเกม | | รวม |
|------------------------------|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| เรียนบรรยาย | 22(9.6) | 8(3.5) | 30(13.2) |
| เรียนปฏิบัติการ | 56(24.6) | 9(3.9) | 65(28.5) |
| เรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ | 71(31.1) | 28(12.3) | 99(43.4) |
| เรียนนอกสถานที่ | 17(7.5) | 13(5.7) | 30(13.2) |
| เรียน On Line | 3(1.3) | 1(0.4) | 4(1.8) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้บรรยายสลับกับปฏิบัติการคิดเป็นร้อยละ 31.1 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้บรรยายสลับกับปฏิบัติการคิดเป็นร้อยละ 12.3 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้แบบปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 24.6 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้แบบปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 3.9 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้บรรยาย คิดเป็นร้อยละ 9.6 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยการเรียนรู้บรรยายคิดเป็นร้อยละ 3.5 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยเรียนนอกสถานที่ คิดเป็นร้อยละ 7.5 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยเรียนนอกสถานที่คิดเป็นร้อยละ 5.7 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยเรียน On Line คิดเป็นร้อยละ 1.3 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบลักษณะการรับรู้ในห้องเรียน โดยเรียน On Line คิดเป็นร้อยละ 0.4 และกลุ่มตัวอย่างชอบเรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 43.4 เรียนปฏิบัติการคิดเป็นร้อยละ 28.5 เรียนบรรยายและเรียนนอกสถานที่คิดเป็นร้อยละ 13.2 และเรียน On Line คิดเป็นร้อยละ 1.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.5.2 Chi-Square Test ลักษณะการเรียนต่อการเล่นเกม

| | Value | df | Asymp. Sig. (2-sided) |
|------------------------------|----------|----|-----------------------|
| Pearson Chi-square | 9.981(a) | 4 | .041 |
| Likelihood Ratio | 10.168 | 4 | .038 |
| Linear-by-Linear Association | 4.109 | 1 | .043 |
| N of Valid Cases | 228 | | |

a 2 cells (20.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.04

ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจาก ค่าไคสแควร์ของข้อมูลคือ $9.981 > \chi^2_{.95;4} = 9.49$ จึงปฏิเสธสมมติฐานผลการศึกษารูปได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อกระบวนการรับรู้ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษาที่ระดับนัยสำคัญ .05

สมมติฐานที่ 5 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลกระทบต่อกระบวนการคิดของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.5.3 ลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) ต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

| ลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) | การเล่นเกม | | รวม |
|-----------------------------|------------|----------|-----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| นำเสนอผลงานหน้าชั้น | 26(11.4) | 7(3.1) | 33(14.5) |
| ทำแบบฝึกหัด | 85(37.3) | 31(13.6) | 116(50.9) |
| ทำรายงาน | 40(17.5) | 14(6.1) | 54(23.7) |
| สอบ | 18(7.9) | 7(3.1) | 25(11) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษารั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยทำแบบฝึกหัดคิดเป็นร้อยละ 37.3 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยทำแบบฝึกหัดคิดเป็นร้อยละ 13.6 กลุ่มตัวอย่างชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยทำรายงาน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยทำรายงานคิดเป็นร้อยละ 6.1 กลุ่มตัวอย่างชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยนำเสนอผลงานหน้าชั้น คิดเป็นร้อยละ 11.4 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยนำเสนอผลงานหน้าชั้น คิดเป็นร้อยละ 3.1 กลุ่มตัวอย่างชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยการสอบคิดเป็นร้อยละ 7.9 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยการสอบคิดเป็นร้อยละ 3.1 และกลุ่มตัวอย่างชอบวิธีการเก็บคะแนน โดยการทำแบบฝึกหัดคิดเป็นร้อยละ 50.9 ทำรายงานคิดเป็นร้อยละ 23.7 นำเสนอผลงานหน้าชั้นคิดเป็นร้อยละ 14.5 และการสอบคิดเป็นร้อยละ 11 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.5.4 สัดส่วนการชอบวิธีการเก็บคะแนนของผู้เล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

(n=169)

| วิธีการเก็บคะแนน | ผู้เล่นเกม |
|---------------------|------------|
| นำเสนอผลงานหน้าชั้น | 26(15.4) |
| ทำแบบฝึกหัด | 85(50.1) |
| ทำรายงาน | 40(23.7) |
| สอบ | 18(10.8) |
| รวม | 169(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษารั้ครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมส่วนใหญ่ชอบการเก็บคะแนน โดยการทำแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 50.1 ชอบการเก็บคะแนนโดยการทำรายงานคิดเป็นร้อยละ 23.7 ชอบการเก็บคะแนน โดยการนำเสนอหน้าชั้นคิดเป็นร้อยละ 15.4 และ ชอบวิธีการเก็บคะแนนแบบสอบคิดเป็นร้อยละ 10.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.5.5 ตาราง ANOVA ลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) ต่อการเล่นเกม

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|-----|-------------|------|------|
| Between Groups | .091 | 3 | .030 | .156 | .925 |
| Within Groups | 43.641 | 224 | .195 | | |
| Total | 43.732 | 227 | | | |

จากตารางที่ 4.1.5.5 ผลการศึกษาพบว่าเราขอรับสมมุติฐานคือลักษณะการเก็บคะแนน (การคิด) ไม่มีผลต่อการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษานิเทศศาสตร์ $F(0.156) < F_{.95;3,224} (2.60)$ จึงขอรับสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ .05

สมมุติฐานที่ 6 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อลักษณะวิชาที่ชอบเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์
ในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.5.6 ลักษณะวิชาที่ชอบเรียนหมวดศึกษาทั่วไปต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

| หมวดศึกษาทั่วไป | การเล่นเกม | | รวม |
|-------------------------------|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| กลุ่มมนุษยศาสตร์ | 56(24.6) | 18(7.9) | 74(32.5) |
| กลุ่มสังคมศาสตร์ | 36(15.8) | 18(7.9) | 54(23.7) |
| กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ | 44(19.3) | 12(5.3) | 56(24.6) |
| กลุ่มภาษาอังกฤษ | 33(14.5) | 11(4.8) | 44(19.3) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 24.6 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 7.9 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 19.3 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 5.3 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 14.5 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 4.8 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 15.8 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 7.9 และกลุ่มตัวอย่างชอบเรียนหมวดศึกษาทั่วไปในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 32.5 กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 24.6 กลุ่มสังคมศาสตร์คิดเป็นร้อยละ 23.7 และกลุ่มภาษาอังกฤษคิดเป็นร้อยละ 19.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.5.7 ลักษณะวิชาที่ชอบเรียนมากที่สุดต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

(n=228)

| วิชาที่ชอบเรียน | การเล่นเกม | | รวม |
|-----------------------------|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| กลุ่มวิชาชีพตามสาขาที่เรียน | 59(25.9) | 24(10.5) | 83(36.4) |
| กลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยี | 62(27.2) | 10(4.4) | 72(31.6) |
| กลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจ | 22(9.6) | 15(6.6) | 37(16.2) |
| กลุ่มวิชาทางด้านภาษา | 20(8.8) | 9(3.9) | 29(12.7) |
| กลุ่มวิชาอื่นๆ | 6(2.6) | 1(0.4) | 7(3.1) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผลการศึกษพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 27.2 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 4.4 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 2.6 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาอื่นๆคิดเป็นร้อยละ 0.4 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาชีพตามสาขาที่เรียนคิดเป็นร้อยละ 25.9 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาชีพตามสาขาที่เรียนคิดเป็นร้อยละ 10.5 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 8.8 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 3.9 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 9.6 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 6.6 และกลุ่มตัวอย่างชอบเรียนวิชาตามสาขาวิชาชีพที่เรียนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 36.4 ชอบเรียนวิชาทางด้านเทคโนโลยีคิดเป็นร้อยละ 31.6 ชอบเรียนวิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 16.2 ชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 12.7 และกลุ่มวิชาเสริมหลักสูตรอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 3.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.5.8 ลักษณะวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

(n=228)

| วิชาที่ได้คะแนนดีที่สุด | การเล่นเกม | | รวม |
|------------------------------------|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| วิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบัน | 46(20.2) | 13(5.7) | 59(25.9) |
| วิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ | 56(24.6) | 12(5.3) | 68(29.8) |
| วิชาทางด้านธุรกิจ | 33(14.5) | 21(9.2) | 54(23.7) |
| วิชาทางด้านภาษา | 23(10.1) | 12(5.3) | 35(15.4) |
| วิชาเสริมหลักสูตรอื่นๆ | 11(4.8) | 1(0.4) | 12(5.3) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศคิดเป็นร้อยละ 24.6 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศคิดเป็นร้อยละ 5.3 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบันคิดเป็นร้อยละ 20.2 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบันคิดเป็นร้อยละ 5.7 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 14.5 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 9.2 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 10.1 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 5.3 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาเสริมหลักสูตรอื่นๆคิดเป็นร้อยละ 4.8 และกลุ่มที่ไม่เล่นเกมได้คะแนนดีที่สุดกลุ่มวิชาเสริมหลักสูตรอื่นๆคิดเป็นร้อยละ 0.4 และกลุ่มตัวอย่างได้คะแนนวิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 29.8 วิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบันคิดเป็นร้อยละ 25.9 วิชาทางด้านธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 23.7 วิชาทางด้านภาษาคิดเป็นร้อยละ 15.4 และวิชาเสริมหลักสูตรอื่นๆคิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

4.1.6 ปัจจัยของการเล่นเกมต่อผลการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมุติฐานที่ 7 นักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อเกรดเฉลี่ยสะสมในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.6.1 ผลการเรียนต่อการเล่นเกม (จำนวน/ร้อยละ)

| เกรดเฉลี่ยสะสม | การเล่นเกม | | รวม |
|----------------|------------|----------|----------|
| | เล่น | ไม่เล่น | |
| ต่ำกว่า 1.00 | 1(0.4) | 1(0.4) | 2(0.9) |
| 1.00-1.49 | 9(3.9) | 4(1.8) | 13(5.7) |
| 1.50-2.00 | 28(12.3) | 7(3.1) | 35(15.4) |
| 2.01-2.49 | 41(18) | 20(8.8) | 61(26.8) |
| 2.50-3.00 | 50(22) | 10(4.4) | 60(26.3) |
| 3.01-3.49 | 30(13.2) | 14(6.1) | 44(19.3) |
| 3.50-4.00 | 10(4.4) | 3(1.3) | 13(5.7) |
| รวม | 169(74.1) | 59(25.9) | 228(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมส่วนใหญ่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.50- 3.00 คิดเป็นร้อยละ 22 และไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 4.4 ผลการเรียน 1.50-2.00 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 12.3 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 3.1 ผลการเรียน 3.50-4.00 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 4.4 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 1.3 ผลการเรียน 1.00- 1.49 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 3.9 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 1.8 ผลการเรียน 3.01-3.49 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 13.2 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 6.1 ผลการเรียน 2.01-2.49 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 18 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 8.8 และผลการเรียนต่ำกว่า 1.00 เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 0.4 ไม่เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 0.4 และกลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนในช่วง 2.01-2.49 คิดเป็นร้อยละ 26.8 ช่วง 2.50-3.00 คิดเป็นร้อยละ 26.3 ในช่วง3.01-3.49 คิดเป็นร้อยละ 19.3 ในช่วง1.00-1.49 และ 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 5.7 และต่ำกว่า 1.00 คิดเป็นร้อยละ 0.9

ตารางที่ 4.1.6.2 สัดส่วนการเล่นเกมต่อผลการเรียน (จำนวน/ร้อยละ)

(n=169)

| เกรดเฉลี่ยสะสม | การเล่นเกม |
|----------------|-----------------|
| ต่ำกว่า 1.00 | 1(.59) |
| 1.00-1.49 | 9(5.3) |
| 1.50-2.00 | 28(16.6) |
| 2.01-2.49 | 41(24.3) |
| 2.50-3.00 | 50(29.6) |
| 3.01-3.49 | 30(17.8) |
| 3.50-4.00 | 10(5.9) |
| รวม | 169(100) |

จากตารางการแจกแจงในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมส่วนใหญ่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.50- 3.00 คิดเป็นร้อยละ 29.6 ผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.01- 2.49 คิดเป็นร้อยละ 24.3 ผลการเรียนอยู่ในช่วง 3.01-3.49 คิดเป็นร้อยละ 17.8 ผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.50-2.00 คิดเป็นร้อยละ 16.6 ผลการเรียนอยู่ในช่วง 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 5.9 ผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.00-1.49 คิดเป็นร้อยละ 5.3 และ ผลการเรียนต่ำกว่า 1.00 คิดเป็นร้อยละ .59 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1.6.3 ตาราง ANOVA ปัจจัยการเล่นเกมต่อผลการเรียน (เกรดเฉลี่ยสะสม)

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|------------|----------------|-----|-------------|------|---------|
| Regression | .096 | 1 | .096 | .055 | .815(a) |
| Residual | 394.746 | 226 | 1.747 | | |
| Total | 394.842 | 227 | | | |

a Predictors: (Constant), การเล่นเกม

b Dependent Variable: เกรดเฉลี่ยสะสม

จากตารางที่ 4.1.6.3 ขอมรับสมมุติฐานคือการเล่นเกมไม่มีผลต่อเกรดเฉลี่ยสะสมในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรี $F(.055) < F_{.95;1,226}(3.84)$ ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.1.6.4 ตาราง Coefficients (a) ปัจจัยการเล่นเกมต่อผลการเรียน (เกรดเฉลี่ยสะสม)

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | 4.538 | .102 | | 44.642 | .000 |
| | การเล่นเกม | -.047 | .200 | -.016 | -.235 | .815 |

a Dependent Variable: เกรดเฉลี่ยสะสม

จากตารางที่ 4.1.6.4 ขอมรับสมมุติฐานคือการเล่นเกมไม่มีผลต่อการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรี $Sig(.815) > .05$ ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.1.6.5 ตารางแจกแจงผลการเรียนต่อประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ (จำนวน/ร้อยละ)

| ผลการเรียน | กีฬา | ปริศน | แข่งความเร็ว | ให้ความรู้ | ผจญภัย | จำลองสถานการณ์ | เครื่องปั้นรูป | คำเนินเนื้อเรื่อง | วางต่อสู้ | วางแผนการรบ | On line | รวม |
|-------------|------|-------|--------------|------------|--------|----------------|----------------|-------------------|-----------|-------------|---------|-----|
| ต่ำกว่า1.00 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 |
| 1.00-1.49 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 3 | 17 |
| 1.50-2.00 | 5 | 12 | 4 | 2 | 8 | 1 | 2 | 1 | 17 | 3 | 12 | 67 |
| 2.01-2.49 | 8 | 18 | 10 | 9 | 10 | 4 | 1 | 1 | 10 | 5 | 18 | 94 |
| 2.50-3.00 | 15 | 13 | 21 | 12 | 17 | 4 | 4 | 8 | 16 | 6 | 17 | 133 |
| 3.01-3.49 | 6 | 14 | 7 | 10 | 14 | 2 | 3 | 1 | 11 | 4 | 10 | 82 |
| 3.50-4.00 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 0 | 3 | 2 | 2 | 22 |
| รวม | 41 | 64 | 46 | 37 | 54 | 11 | 11 | 12 | 60 | 21 | 62 | 419 |
| ร้อยละ | 9.8 | 15.3 | 11.0 | 8.8 | 12.9 | 2.6 | 2.6 | 2.9 | 14.3 | 5.0 | 14.8 | 100 |

จากตารางพบว่า ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษานิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมปริศนาร้อยละ 15.3 เกมออนไลน์ร้อยละ 14.8 เกมต่อสู้ร้อยละ 14.3 เกมแข่งความเร็วร้อยละ 11 เกมกีฬาร้อยละ 9.8 เกมให้ความรู้ร้อยละ 8.8 เกมวางแผนการรบร้อยละ 5 และเกมดำเนินเนื้อเรื่อง เกมเครื่องบินรบและเกมจำลองสถานการณ์ร้อยละ 2.9 และ 2.6 ตามลำดับ

สมมุติฐานที่ 8 ความชอบในลักษณะรายวิชาที่เรียนของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อ ลักษณะรายวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 4.1.6.6 ตาราง ANOVA ผลการเรียนที่ได้คะแนนดีที่สุดของผู้เล่นเกมต่อวิชาที่ชอบเรียน

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|-----|-------------|--------|---------|
| 1 | Regression | 47.658 | 2 | 23.829 | 20.123 | .000(a) |
| | Residual | 196.567 | 166 | 1.184 | | |
| | Total | 244.225 | 168 | | | |

a Predictors: (Constant), หมวดศึกษาทั่วไป, วิชาที่ชอบเรียน

b Dependent Variable: วิชาที่ได้คะแนนดีที่สุด

c Selecting only cases for which การเล่นเกม = เล่น

ผลการศึกษา ความชอบในลักษณะรายวิชาที่เรียนของนักศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อลักษณะ รายวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในระดับอุดมศึกษา $F(20.123) > F_{.95;2;166} (3.00)$ จึงปฏิเสธสมมุติฐานที่ ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4.1.6.7 ตาราง Coefficients(a,b) ผลการเรียนรู้ที่ได้คะแนนดีที่สุดในเกมต่อวิชาที่ชอบเรียน

| Model | | Unstandardized | | Standardized | | t | Sig. |
|-------|-----------------|----------------|------------|--------------|--|-------|------|
| | | Coefficients | | Coefficients | | | |
| | | B | Std. Error | Beta | | | |
| 1 | (Constant) | 1.140 | .229 | | | 4.976 | .000 |
| | วิชาที่ชอบเรียน | .413 | .076 | .385 | | 5.407 | .000 |
| | หมวดศึกษาทั่วไป | .161 | .076 | .151 | | 2.125 | .035 |

a Dependent Variable: วิชาที่ได้คะแนนดีที่สุด

b Selecting only cases for which การเล่นเกม = เล่น

ผลการศึกษาพบว่า รายวิชาที่ชอบเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อลักษณะรายวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรี Sig (.000) < .05 และรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปของผู้เล่นเกมมีผลต่อลักษณะรายวิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาปริญญาตรี Sig (.035) < .05 จึงปฏิเสธสมมุติฐานที่ระดับนัยสำคัญ .05

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นประโยชน์ต่อความเข้าใจ ลักษณะ สภาพ ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อกระบวนการคิดกระบวนการรับรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตรีศึกษาจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เกี่ยวข้องหาแนวทางในการปรับปรุงด้านต่างๆ เช่น หลักสูตร เครื่องมือและสภาพแวดล้อมทางการเรียน นำมาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเยาวชนในระดับอุดมศึกษาให้ดีขึ้นทัดเทียมนานาชาติ

ผลการสำรวจประชากร

จากกลุ่มตัวอย่าง 228 ตัวอย่างพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนเพศหญิงมากกว่าเพศชายคือร้อยละ 79.4 อายุในช่วง 19-21 ปี คิดเป็นร้อยละ 62.7 คณะวิชาที่ศึกษามากที่สุดคือคณะบริหารธุรกิจคิดเป็นร้อยละ 36.0 ผลการเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีผลการเรียนในช่วง 2.01-2.49 คิดเป็นร้อยละ 26.8 ในช่วง 2.50-3.00 คิดเป็นร้อยละ 26.3 คามลำดับ และกลุ่มตัวอย่างในระดับอุดมศึกษาลงเล่นเกมคอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ 74.1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษานิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมปริศนาร้อยละ 15.3

ปัจจัยของพื้นฐานของสาขาวิชาที่เรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้พบว่าพื้นฐานของแต่ละสาขาวิชาของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาไม่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ในสาขาวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์ ทางด้านสังคมศาสตร์ P หรือ ทางด้านมนุษยศาสตร์ เนื่องจากว่าในปัจจุบันทุกกลุ่มอาชีพเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือกล่าวว่ายาวชนทุกสาขาวิชาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน Megler กล่าวว่า ในธุรกิจปัจจุบันจะนำเกมคอมพิวเตอร์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจเนื่องจากผู้เล่นเกม (Gamer) ในปัจจุบันมีจำนวนมากเกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ในวงการธุรกิจต้องการจะทำกำไรจากการทำธุรกิจผ่าน

การเล่นเกมน (Business Integration for Games (BIG)) การสร้างเกมโดยให้ผู้เล่นเกมในทุกสภาพแวดล้อม ในอุตสาหกรรมปัจจุบันมีแนวโน้มการพัฒนาในเรื่องเกมมีจำนวนเพิ่มขึ้นส่งผลให้แนวโน้มกระบวนการเรียนรู้โดยเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสภาพแวดล้อมของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น่าจะเพิ่มขึ้น จากข้อมูลหลักสูตรของมหาวิทยาลัยทุกสาขาวิชาชีพพยายามนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ถ้าทุกหลักสูตรสร้างหลักสูตรโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลสัมฤทธิ์ทางการรับรู้น่าจะส่งผลดีต่อผู้เรียน จะเห็นได้จากการวิจัยครั้งนี้ว่าผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสังคมศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 71.2 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 75 และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิชาทางด้านสารสนเทศและวิทยาศาสตร์เล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 82.6 ตามลำดับ

ปัจจัยพื้นฐานของเพศต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้พบว่ากลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเพศชายมีการเล่นเกมมากกว่ากลุ่มนักศึกษาเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 89.4 และเพศหญิงเล่นเกมคิดเป็นร้อยละ 70.2 ในขณะที่สัดส่วนของนักศึกษาเพศชายที่ศึกษาในระดับอุดมศึกษาแค่ร้อยละ 20.6 การสร้างแรงจูงใจให้เหมาะสมกับผู้เรียนเช่น เพศหรือช่วงอายุน่าจะเป็นแนวทางที่ดี การออกแบบหลักสูตรให้กับกลุ่มผู้เรียนเฉพาะ เช่นกลุ่มเพศชายสามารถเลือกการเรียนรู้ทางไกลหรือ การเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Learning: E-learning) น่าจะส่งผลกระบวนการเรียนรู้ Constance A. กล่าวไว้ว่าเราสามารถสื่อให้ผู้รับรู้ได้โดยใช้ภาษาของเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับกลุ่มผู้เรียนรู้เฉพาะได้

ปัจจัยพื้นฐานของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้พบว่าสถานที่ที่ไม่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักศึกษาร้อยละส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ทั้งในเวลาเรียนคือห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด หรือที่บ้าน ดังนั้นการเสริมทักษะการเรียนรู้ไม่ว่านักศึกษาจะอยู่ที่ใดก็สามารถเกิดขึ้น ได้ตลอดเวลา หรือกล่าวได้ว่าเยาวชนไทยมีโอกาสใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ตลอดเวลา

ปัจจัยของการเล่นเกมต่อกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อกระบวนการรับรู้ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา กระบวนการสอน(Teaching or instructional process) หรือการเรียนบรรยาย เรียนปฏิบัติ การเรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติ การเรียนนอกสถานที่ หรือ การเรียนออนไลน์ เป็นการช่วยให้บุคคลเกิดกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยความรู้ ความคิด ความเชื่อ กลุ่มตัวอย่างชอบเรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 43.4 เรียนปฏิบัติการคิดเป็นร้อยละ 28.5 เนื่องจากผู้เรียนสามารถเห็นผลจากการเรียนโดยเข้าห้องปฏิบัติการ หรือผลลัพธ์ทันทีเป็นแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอย่างมาก

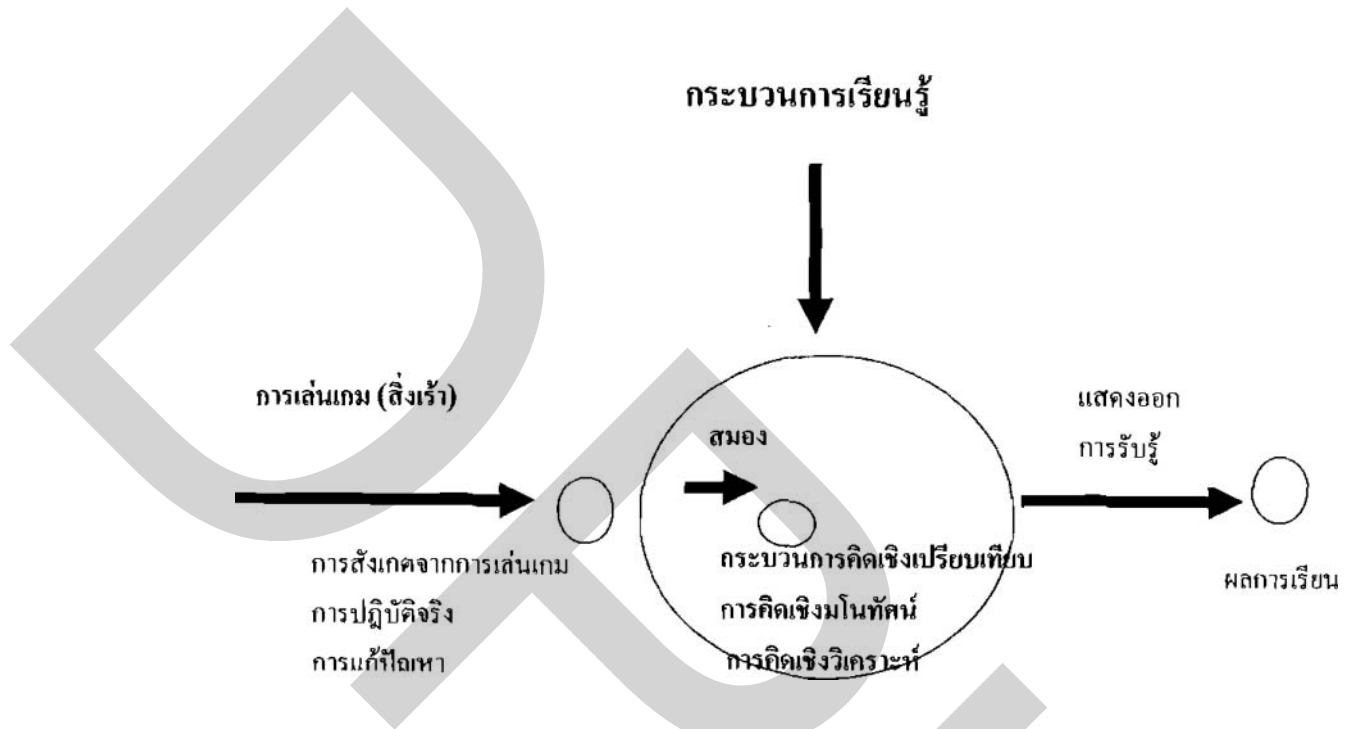
ผลการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ชอบเรียนกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยีมากที่สุดถึงร้อยละ 27.2 ในขณะที่ชอบเรียนกลุ่มวิชาชีพตามสาขาที่ตนเองถนัดเรียนร้อยละ 25.9

ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการชอบวิธีการเก็บคะแนนหรือการวัดกระบวนการคิดมีผลต่อผลการเรียน (เกรดเฉลี่ยสะสม) โดยชอบการเก็บคะแนนโดยการทำแบบฝึกหัดคิดเป็นร้อยละ 50.9 รองลงมาคือทำรายงานคิดเป็นร้อยละ 23.7

ปัจจัยของการเล่นเกมต่อผลการเรียนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้พบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.50-3.00 คิดเป็นร้อยละ 22 จะเห็นได้ว่าผลการเรียนของผู้เล่นเกมอยู่ในระดับดี หรือกล่าวได้ว่าการเล่นเกมไม่มีผลต่อผลการเรียน ในขณะที่การศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้ความสำคัญต่อความชอบคือลักษณะที่ชอบเรียนในกลุ่มวิชาทางด้านเทคโนโลยี และทำคะแนนได้มากที่สุด ในรายวิชาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเช่นกัน แนวโน้มการส่งเสริมการเรียนรู้โดยการนำแรงจูงใจในการเล่นคอมพิวเตอร์ จึงเป็นแนวคิดที่ควรนำมาพิจารณาในกระบวนการศึกษาต่อไป ในการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อกระบวนการคิดกระบวนการรับรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตรีศึกษาจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ซึ่งสามารถนำมาเป็นเอกสารอ้างอิงเกี่ยวกับการสร้างกระบวนการรับรู้ และกระบวนการคิดเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาหรือเป็นแนวทางในการควบคุม หรือหาข้อจำกัดให้กับผู้เล่นเกมในระดับอุดมศึกษาที่จะส่งผลกระทบ เช่น การใช้เวลาว่าง การคิดเกม

การเลียนแบบพฤติกรรม หรือการสั้นเปลือง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการรับรู้และกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาของเล่นเกมในระดับอุดมศึกษาต่อไป



ภาพที่ 5.1: สิ่งเร้าจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อกระบวนการเรียนรู้

นักศึกษาที่เข้ามาในระดับอุดมศึกษา มักเป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้ว มีวัตถุประสงค์ในกระบวนการเรียนรู้ โดยมุ่งหวังที่การพัฒนาสมองให้ได้รับความรู้ให้มากที่สุด ให้เกิดกระบวนการคิดที่เป็นระบบ คิดวิเคราะห์เป็นพัฒนาจิตใจ เกิดสำนึกถึงส่วนรวม และรู้จักรักษาสีติและหน้าที่ตัวเอง (อุทุมพร: 2541) ดังนั้นการที่เราสามารถนำสาระที่จะเกิดในเกมคอมพิวเตอร์มาพัฒนาแนวทางเพื่อป้องกัน เพื่อสนับสนุนให้ระบบการศึกษาเห็นความสำคัญ การสอนเพื่อให้เกิดความรู้และความคิดจากความชอบของผู้เรียน จากการศึกษาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้จะเห็นได้ว่าทุกสาขาหรือผู้ที่ประกอบอาชีพในหลากหลายสาขานิยมการเล่นเกมนกระบวนการเรียนรู้โดยเกมคอมพิวเตอร์เราสามารถใส่สาระเข้าไปในเกมเพื่อพัฒนากระบวนการคิด เช่นกระบวนการคิดเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Thinking) จากบทบาทของเกม ความอดทนอดทนของพระเอกเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ นำมาคิดเชิงเปรียบเทียบเสมือนเป็นตัวเอง การคิดเชิง

ขบเทียบเป็นเสมือนเครื่องมือใบตม นำไปสู่อำห ม๑๓๒๒ คัดดีต้องการ เนื่องจ การสร้างให้ผู้
นรู้สามารถคิดเชิง ๑ริบเทียบที่ อผลลัพท์ที่จ ะนำ ๑สู่อำห ม๑๓๒๒ ที่กำหนดได้ การคิดเชิง
ย เทียบในลักษณะสรางสรรค ๑ห มยถึงก รคิดเปรียบเทียบ ๑ในลักษณะ๑๑๑มา กระตุ้นให้เกิดจิ นา
การใ การเปรียบเทียบได้ (เกรียงศก คี:2546)

สื่อมัลติมีเดียต่างๆ ที่นำมาสร้างเกมคอมพิวเตอร์สามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงเปรียบเทียบได้ค
เนื่องจากการตอบสนอง เสียง สี ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ หรือเป็นแนวทางกระบวนการเรียนรู้ของ
เขวชนต่อไป เพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา เนื่องจากมัลติมีเดีย
(Multimedia) หมายถึง การผสมผสานการใช้สื่อประเภทต่างๆ ในการนำเสนอข้อมูล สื่ออาจจะเป็น
ข้อความ ภาพวาด ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง ดลลจจนภาพขนต์และวิดีโอ เพื่อช่วย
ให้ผู้รับข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด รวมถึงเพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างบรรยากาศให้
เอื้อต่อการถ่ายทอดข้อมูลนั้นๆ เกมคอมพิวเตอร์หรือการร่วมตัวของสื่อประเภทมัลติมีเดียจึงส่งผล
โดยตรงต่อการคิดเชิงม โนทัศน์(Conceptual Thinking) มโนทัศน์คือการสร้างกรอบและข้อสมมติ
เพื่อเข้าใจสิ่งรอบตัว เป็นกรอบต้นแบบหรือ โครงร่างของสิ่งนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าสิ่งนั้นคือ
อะไร เมื่อเกิดการคิดเชิงม โนทัศน์ หมายถึงความสามารถในการประสานข้อมูลทั้งหมดที่มีอยู่
เกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใด ได้อย่างไม่ขัดแย้งเพื่อสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องนั้น (เกรียงศักดิ์:
2546) เมื่อผู้เล่นสามารถมีความคิดเชิงม โนทัศน์แล้วจะสามารถพัฒนาทักษะในการหา แก่น โดย
สามารถแยกแยะใจความสำคัญของสาระออกจากความบันเทิง การสร้างมาตรฐาน การสนับสนุนให้
ถูกทางของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องน่าจะนำมาซึ่งประ โยชน์และผลลัพท์ที่ดีของการสร้างเขวชนไทยให้
สามารถคิด หรือมีกระบวนการคิดได้เองภายใต้สิ่งแวดล้อมต่างๆในปัจจุบัน การคิดวิเคราะห์ต่างๆ ที่
วงการศีกษาไทยพยายามที่จะผลักดันให้เขวชนในระดับต่างๆ โดยเฉพาะระดับอุดมศีกษาคือ การคิด
เชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึงการจำแนกแยกแยะ
องค์ประกอบของสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็นส่วนๆ เพื่อค้นหว่าทำมาจากอะไร มีองค์ประกอบอะไบบ้าง
ประกอบและเชื่อมโยงกันอย่างไร (เกรียงศักดิ์: 2546) การสร้างให้ผู้เรียนรู้สามารถคิดเชิงวิเคราะห์
หรือสามารถในการแจกแจงองค์ประกอบต่างๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งและหา
ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงนำไปสู่การ
แก้ปัญหาค่างๆ ในทุกสถานการณ์ของผู้เรียนรู้

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีอยู่ทุกสาขาวิชาชีพและการเล่นเกมไม่มีผลต่อผลการเรียน เพศชายเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง สถานที่ที่เล่นเกมไม่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากในปัจจุบันเยาวชนสามารถหาเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ได้ตลอดเวลา ดังนั้นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลาผ่านการใช้คอมพิวเตอร์หรือการเล่นเกมน่าจะส่งผลที่ดี จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ ความพึงพอใจเป็นส่วนสำคัญของผู้เล่นหรือผู้เรียนรู้จะเห็นได้ว่าในสภาพแวดล้อมที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นจะส่งผลในด้านบวกให้กับผู้เล่น เช่นความพึงพอใจในรายวิชาของผู้เล่นเกมความพึงพอใจที่เกิดจากความชอบความสมัครใจกับรายวิชาที่เรียนมีผลต่อผลการเรียนในกลุ่มผู้เล่นเกม ผลจากความพึงพอใจส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ดังนั้นหลักในการร่วมมือระหว่างการสร้างเกมเพื่อความสนุกสนานแล้วรวมการพัฒนานิสัยการคิดเชิงวิเคราะห์ การพัฒนานิสัยการคิดเชิงวิเคราะห์เกิดจากการสังเกต การสงสัย การใคร่ครวญ จากเกมคอมพิวเตอร์ การสร้างเกมคอมพิวเตอร์โดยเริ่มใส่สภาพแวดล้อมให้ผู้เล่นสังเกต เกิดความสงสัย หลังจากนั้นใคร่ครวญเพื่อช่วยขณะเป็นการสร้างกระบวนการคิดในเชิงวิเคราะห์ได้อย่างบรรลุวัตถุประสงค์เพื่อสร้างนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเยาวชนไทยต่อไป หรืออาจกล่าวได้การนำผลวิเคราะห์เชิงบวกในการเล่นเกมมาใช้เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ของเยาวชนไทยน่าจะเป็นการเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ที่ดีต่อไป การสร้างหลักสูตรในระดับอุดมศึกษาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง เช่นการเรียนรู้หลักการตลาด การคำนวณภาษี หรือการวิเคราะห์ธุรกิจ โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ น่าจะส่งผลดีให้การศึกษาไทย ในทางกลับกันหลักสูตรที่เกี่ยวกับการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ หรือการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ควรนำสาระมาผสมผสานกับความบันเทิงเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เล่นต่อไป

บรรณานุกรม

กานดา พูนลาภทวี, สถิติเพื่อการวิจัย, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์, 2539

๓. กฤษณา ทองสังข์ ธรรม, ความพร้อม องค์ประกอบและกระบวนการองค์การบริหาร ส่วนตำบลในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดอุดรธานี, กรุงเทพมหานคร : ธิยา นิพนธ์ หา บัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล, 25 0.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, การคิดเชิงเปรียบเทียบ: Comparative Thinking, กรุงเทพมหานคร: ชัคเชสมิเดีย, 2546.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, การคิดเชิงนามทัศน์: Conceptual Thinking, กรุงเทพมหานคร: ชัคเชสมิเดีย, 2546.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, การคิดเชิงวิเคราะห์: Analytical Thinking, กรุงเทพมหานคร: ชัคเชสมิเดีย, 2546.

กัลยา วานิชย์บัญชา รองศาสตราจารย์ ดร., การวิเคราะห์สถิติ: สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย, กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

ชูศรี วงศ์รัตน์ รองศาสตราจารย์, เทคนิคการใช้สถิติเบื้องต้น กรุงเทพมหานคร : เทพเนรมิต, 25 4.

บุญสม มิ่งปรีดา บริสุทธิ์, เทคนิคการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กรุงเทพมหานคร : B&B Publishing, 2531.

บุญธรรม จิตต์อนันต์, การวิจัยทางสังคมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2536.

บุศกุล ทิศนา แจมมณีและ คณะ , กระบวนการเรียนรู้: ความหมาย แนวทางการพัฒนา และปัญหา
ข้อใจ, กรุงเทพมหานคร : พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.), 2545.

ภัทรา นิคมานนท์, ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย (Foundation of research), กรุงเทพมหานคร: อักษร
ราพิพัฒน์, 2542.

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร ดร. รศ. และ สมาชิก โกมลสิงห์, บทความวิจัยเพื่อสำนักงานคณะกรรมการ
สิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, วารสารสิทธิมนุษยชน,ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 ,สำนักงานสิทธิมนุษยชน
แห่งชาติ,2546.

ไพศาล หวังพานิช, การวัดผลการศึกษา, กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.

ล้วน สายยศ ร.ศ., และ อังคณา สายยศ ร.ศ. , สถิติวิทยาทางการวิจัย, กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น,
2540.

วีรวัช มะมะศิริานนท์, การพัฒนาองค์การแห่งการเรียนรู้, กรุงเทพมหานคร : ธรรมการพิมพ์,
2548.

วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา, หลักการสอนระดับอุดมศึกษา, เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตร
เทคนิคการสอนระดับอุดมศึกษาปีการศึกษา 2548 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 2548.

ยุทธ ไกยวรรณ, สถิติสำหรับการวิจัย : Statistics for Research, กรุงเทพมหานคร : พระนครแกรนด์
วิว, 2544.

วุฒิชัย จำนงค์,การเรียนรู้, กรุงเทพฯ : คณะบริหารธุรกิจ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2521

ประหยัด จิระวรพงศ์, การศึกษาความคิดเห็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน, พิษณุโลก:
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2549.

ภูวดล ไชยภูมิพัฒน์,โครงสร้างตลาดและการแข่งขันการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย,
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

สมชาย รัตนคำชูวงศ์, ความคิดเห็นในการประกอบอาชีพรับราชการของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร : วิทยาลัยนวมบวชบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ , 2542.

อุทุมพร (ทองอุไทย) จามรมาน ดร. ศาสตราจารย์, สอนไปทำไม?: เทคนิคการสอนและวัดผลระดับอุดมศึกษา, กรุงเทพมหานคร : พันนี้พับลิชชิ่ง, 2541.

อุไร จักษ์ตรีมงคล, การสำรวจพฤติกรรมและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2546.

Constance A. Steinkuehler, Cognitive and Learning in massively Multiplayer online games: A Critical Approach, Madison: University of Wisconsin, 2005.

E-Education, เอกสาร E-Commerce ของ <http://www.cptrading.co.th>

Paul Coulton and Reuben Edwards, Could computer game design become a core subject for engineering?, UK: Lancaster University, 2003.

Veronika Megler, Online game infrastmctures, part 3: Integrate additional device-support functions, IBM Sales & Distribution, 2005.

What hub, นิตยสาร BrandAge ปีที่ 6 ฉบับที่ 11

<http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9470000068974> , March: 2007

<http://www.it.duu.ac.th> , March: 2007

<http://www.mict.go.th/> , March: 2007

http://www.moe.go.th/main2/article/article-sagob/research_ad.htm , March: 2007

<http://cnfyi.printthis.clickability.com> , March: 2007

<http://www.dpu.ac.th/index.asp> , March: 2007



ภาคผนวก ก.
แบบสอบถาม



แบบสอบถามสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เรื่อง

“ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้
กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์”

คำชี้แจง:

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการวิจัย จึงใคร่ขอความ
กรุณาให้ท่านตอบคำถามตามความเป็นจริง คำตอบของท่านจะเก็บเป็นความลับ ทั้งนี้ไม่
เกี่ยวข้องกับการประเมินผลการเรียนแต่อย่างใด แบบสอบถามนี้นอกจากจะเป็น
ประโยชน์ต่อการวิจัยแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและหาแนวทางการปรับปรุง
วิธีการเรียนในระดับอุดมศึกษาต่อไป
2. ผู้ตอบแบบสอบถามคือนักศึกษาปัจจุบันทุกชั้นปีของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
3. แบบสอบถามมี 3 ตอนคือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 ทักษะคิดต่อหลักสูตร
ตอนที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

1. เพศ หญิง ชาย

2. อายุ 16-18 ปี 19-21 ปี 22-24 ปี ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป

3. คณะที่กำลังศึกษา

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> คณะบริหารธุรกิจ | <input type="checkbox"/> คณะการบัญชี | <input type="checkbox"/> คณะเศรษฐศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะนิติศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะนิเทศศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะศิลปกรรมศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ | <input type="checkbox"/> คณะวิศวกรรมศาสตร์ |

4 กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่

1 2 3 4 มากกว่าชั้นปีที่ 4

5.เกรดเฉลี่ยสะสม ณ ปัจจุบัน

น้อยกว่า 1.00 1.00 – 1.49 1.50 – 2.00 2.01 – 2.49
 2.50 – 3.00 3.01 – 3.49 3.50 – 4.00

ตอนที่ 2 ทักษะคิดต่อหลักสูตร

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

1. วิชาหมวดศึกษาทั่วไปที่ชอบเรียนมากที่สุด

กลุ่มมนุษยศาสตร์ เช่น วิชาพลศึกษา ปรัชญาชีวิต

กลุ่มสังคมศาสตร์ เช่น กฎหมาย การทำแผนธุรกิจ

กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ภาษาอังกฤษ

2. วิชาที่ชอบเรียนมากที่สุด

วิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบัน

วิชาทางด้านเทคโนโลยี

วิชาทางด้านธุรกิจ

วิชาทางด้านภาษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

3. วิชาที่ได้คะแนนดีที่สุดในผลการเรียนปัจจุบัน

วิชาที่ทันสมัยกับวิชาชีพในปัจจุบัน

วิชาทางด้านเทคโนโลยี

วิชาทางด้านธุรกิจ

วิชาทางด้านภาษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. ท่านชอบเรียนลักษณะใดมากที่สุด

เรียนบรรยาย

เรียนปฏิบัติการ

เรียนบรรยายสลับกับปฏิบัติการ

เรียนนอกสถานที่

เรียน On line

อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. การเก็บคะแนนท่านชอบแบบใดมากที่สุด

นำเสนอผลงานหน้าชั้น

ทำแบบฝึกหัด

ทำรายงาน

สอบ

7. ท่านชอบทำข้อสอบประเภทใดมากที่สุด โปรดเรียงตามลำดับความชอบ(ชอบมากที่สุดหมายเลข 1)

..... ข้อสอบเลือกตอบ (ก ข ค ง)

..... ข้อสอบเติมคำสั้นๆ

..... ข้อสอบถูกผิด

..... ข้อสอบจับคู่

..... ข้อสอบคำนวณ

..... ข้อสอบเขียนแผนผัง เช่น Flowchart

..... ข้อสอบอักษณัยแบบมี กรณีศึกษาแล้วให้วิเคราะห์หรืออธิบาย

ตอนที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกม

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

1. ท่านเล่นเกมหรือไม่

เล่น

ไม่เล่น ให้ข้ามไปตอบที่ ข้อเสนอแนะ

2. ท่านเล่นเกมประเภทไหน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เกมกีฬา

เกมปริศนา

เกมแข่งความเร็ว

เกมให้ความรู้

เกมผจญภัย

เกมจำลองสถานการณ์

เกมเครื่องบินรบ

เกมดำเนินเนื้อเรื่อง

เกมต่อสู้

เกมวางแผนการรบ

เกม on line

3. ช่วงเวลาไหนที่ชอบเล่นเกมมากที่สุด

- 06.00 - 9.00 น. 09.00 - 12.00 น. 12.00 - 15.00 น. 15.00 - 18.00 น.
 18.00 - 21.00 น. 21.00 - 24.00 น. 24.00 - 03.00 น. 03.00 - 06.00 น.

4. ท่านเล่นเกมวันละกี่ ชม.

- 1-2 ชม. 2-3 ชม. 3-4 ชม. 4-5 ชม. 5 ชม. ขึ้นไป

5. สถานที่ที่ท่านเล่นเกมเป็นประจำ

- ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการของมหาวิทยาลัย ร้านเกม
 ที่บ้าน บ้าน/หอเพื่อน ร้าน Internet café

6. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ของตัวเองประเภทใด

- โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ มีแผนจะซื้อ โน้ตบุ๊ก
คอมพิวเตอร์ ภายใน 1 ปี
 มีแผนจะซื้อ เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะภายใน 1 ปี ไม่คิดจะซื้อ

7. ท่านเล่นเกมเพื่ออะไร

- ความสนุก หาเพื่อน เหยง/เครียด ทหารายได้
 ผีกลสมอง อื่นๆ โปรดระบุ.....

8. ท่านเริ่มเล่นเกมครั้งแรกเพราะอะไร

- เพื่อนแนะนำ โฆษณาคอมพิวเตอร์ทั่วไป โฆษณาคอมพิวเตอร์
 โฆษณาคอมพิวเตอร์/วิทยุ ผู้ปกครองแนะนำ อาจารย์แนะนำ
 อื่นๆ โปรดระบุ.....

9. ท่านเล่นเกมมานานเท่าไร ?

- น้อยกว่า 3 เดือน 3 - 6 เดือน 6 - 1 ปี 1 - 1.5 ปี
 1.5 - 2 ปี 2 - 2.5 ปี 2.5 - 3 ปี มากกว่า 3 ปี

10. ท่านเล่นเกมได้เพราะอะไร ?

- อ่านคำแนะนำของเกม ตามเพื่อน เตาแล้วเล่นเองไปเรื่อยๆ
 หาหนังสืออ่านวิธีเล่น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....
.....



ภาคผนวก ข.
ตัวอย่างข้อมูลหลักสูตร

หลักสูตร ระดับปริญญาตรี
ของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ www.dpu.ac.th

คณะบริหารธุรกิจ > หลักสูตรภาษาไทย > สาขาวิชาการเงิน > โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร
สาขาวิชาการเงิน หลักสูตร 4 ปี (ภาคปกติ/ภาคค่ำ)

| | |
|--|-----|
| กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต | |
| GE 120 พลศึกษาเพื่อคุณภาพชีวิต | -1 |
| GE 129 ทักษะการพัฒนาดตนเอง | -1 |
| IL 103 สารสนเทศเพื่อการค้นคว้า | -1 |
| เลือก 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต | |
| GE 121 มนุษย์กับการใช้เหตุผล | -3 |
| GE 122 ปรัชญากับชีวิต | -3 |
| GE 123 ไทยศึกษา | -3 |
| GE 124 ภูมิปัญญาไทย | -3 |
| GE 128 ศาสนศึกษาและธรรมเนียมปฏิบัติ | -3 |
| กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ 9 หน่วยกิต | |
| BA 102 การวิเคราะห์และการทำแผนธุรกิจ | -3 |
| LW 102 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย | -3 |
| เลือก 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต | |
| GE 125 การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม | -3 |
| GE 126 จิตวิทยาเพื่อคุณภาพชีวิต | -3 |
| GE 127 ธุรกิจชุมชนศึกษา | -3 |
| กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 6 หน่วยกิต | |
| MA 103 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน | -3 |
| SC 103 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม | -3 |
| กลุ่มวิชาภาษา 9 หน่วยกิต | |
| *LA 001 ภาษาอังกฤษปรับพื้นฐาน I | (-) |
| *LA 101 ภาษาอังกฤษ 1 | -3 |
| *LA 102 ภาษาอังกฤษ 2 | -3 |
| TH 103 ทักษะการสื่อสารภาษาไทย | -3 |
| *ในกรณีที่นักศึกษาไม่มีพื้นฐานความรู้ทางภาษาอังกฤษ อาจได้ยกเว้นการลงทะเบียนเรียนรายวิชาข้างต้น โดยเข้าทดสอบและได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย และต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจนครบหน่วยกิตที่ได้รับการยกเว้น | |

| | |
|--|----|
| กลุ่มวิชาแกน 51 หน่วยกิต | |
| AC 213 การบัญชีสำหรับธุรกิจ | -3 |
| BA 202 การบัญชีเพื่อการจัดการ | -3 |
| BA 203 การภาษีอากร | -3 |
| BA 204 การวิจัยธุรกิจ | -3 |
| EC 200 เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ | -3 |
| FN 201 การเงินธุรกิจ | -3 |
| GM 201 องค์การและการจัดการ | -3 |
| HR 201 การจัดการทรัพยากรมนุษย์ | -3 |
| IM 201 การจัดการการผลิตและการดำเนินงาน | -3 |

| | |
|--|----|
| IT 206 สำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ | -3 |
| IT 207 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ | -3 |
| LA 201 ภาษาอังกฤษเพื่อจุดประสงค์เฉพาะ 1(สาขาวิชา บริหารธุรกิจ) | -3 |
| LA 202 ภาษาอังกฤษเพื่อจุดประสงค์เฉพาะ 2(สาขาวิชา บริหารธุรกิจ) | -3 |
| LW 291 กฎหมายธุรกิจ | -3 |
| MA 201 คณิตศาสตร์ธุรกิจ | -3 |
| MK 201 หลักการตลาด | -3 |
| ST 201 หลักสถิติ | -3 |
| กลุ่มวิชาเอก 33 หน่วยกิต | |
| FN 301 การจัดการด้านการเงิน | -3 |
| FN 306 การเงินระหว่างประเทศ | -3 |
| FN 309 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับการตัดสินใจทาง การเงิน | -3 |
| FN 312 การวิเคราะห์รายงานทางการเงิน | -3 |
| FN 314 หลักการลงทุน | -3 |
| FN 315 ตลาดการเงินและสถาบันการเงิน | -3 |
| FN 316 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน | -3 |
| FN 318 การศึกษาความเป็นไปได้ทางการเงิน | -3 |
| FN 401 สัมมนาทางการเงิน | -3 |
| เลือก 2 รายวิชา 6 หน่วยกิต | |
| FN 307 วาณิชธนกิจ | -3 |
| FN 310 การบริหารสินเชื่อ | -3 |
| FN 313 การเงินสำหรับผู้ประกอบการ | -3 |
| FN 317 บรรษัทภิบาล | -3 |
| FN 319 การบริหารกลุ่มหลักทรัพย์ | -3 |
| กลุ่มวิชาเลือกหรือวิชาโท 15 หน่วยกิต | |
| เลือกจากวิชาเอกในสาขาวิชาอื่นในคณะบริหารธุรกิจให้ครบ 15 หน่วยกิต ตามกลุ่ม วิชาโทที่กำหนดไว้ จึงจะได้วิชาโท หรือ เลือกจากรายวิชาต่อไปนี้ | |
| BA 404 สหกิจศึกษาประสบการณ์ทางธุรกิจ | -6 |
| FN 310 การบริหารสินเชื่อ | -3 |
| FN 313 การเงินสำหรับผู้ประกอบการ | -3 |
| FN 317 บรรษัทภิบาล | -3 |
| GM 315 กระบวนการเริ่มต้นการประกอบการ | -3 |
| GM 316 การออกแบบกระบวนการทางธุรกิจ | -3 |
| GM 317 การติดตามและประเมินผลทางธุรกิจ | -3 |
| HR 308 ความปลอดภัยและสุขภาพอนามัยในสถานที่ ทำงาน | -3 |
| HR 315 ผู้นำกับความสำเร็จขององค์กร | -3 |
| HR 316 การบริหารการเปลี่ยนแปลง | -3 |
| HR 317 เทคนิคการให้คำปรึกษาและแนะนำ | -3 |
| HR 318 การจัดการทรัพยากรมนุษย์ระหว่าง ประเทศ | -3 |
| IB 308 การขนส่งระหว่างประเทศ | -3 |
| IB 403 กลยุทธ์สำหรับการเข้าสู่ธุรกิจระหว่าง ประเทศ | -3 |
| IB 404 ระบบการวิเคราะห์คุณภาพเพื่อการบริหารธุรกิจ | -3 |

| | |
|--|----|
| ระหว่างประเทศ | |
| IB 405 การจัดการเพื่อการส่งออกและนำเข้า | -3 |
| IB 406 การเจรจาต่อรองธุรกิจระหว่างประเทศ | -3 |
| ประเทศ | |
| IM 301 การจัดการเทคโนโลยี | -3 |
| IM307 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ | -3 |
| IM 315 การศึกษาการทำงาน | -3 |
| IM 316 การจัดการอุตสาหกรรมสัมพันธ์ | -3 |
| IM 317 ภาษาอังกฤษสำหรับการบริหารอุตสาหกรรม | -3 |
| MK 310 การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ | -3 |
| MK 321 การตลาดบริการ | -3 |
| MK 322 การบริหารโครงการการตลาด | -3 |
| MK 323 การตลาดสำหรับธุรกิจ | -3 |
| MK 324 การจัดการการขาย | -3 |
| MK 326 การตลาดสำหรับผู้ประกอบการ | -3 |
| OM 321 ภาษาอังกฤษเพื่องานสำนักงาน | -3 |

BA 401 การฝึกปฏิบัติงานด้านธุรกิจ (ในรูปบริษัทจำลอง) 3 หน่วยกิตและ/หรือเลือกเรียนจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ซึ่งไม่ใช่วิชาศึกษาทั่วไป และคณะอนุมัติให้เป็นวิชาเลือกเสรีได้

หน้าหลัก > หลักสูตร > หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ > หลักสูตร 4 ปี

โครงสร้างของหลักสูตร (สำหรับหลักสูตร 4 ปี)

| | | |
|-------------------------------------|-----|---------|
| จำนวนหน่วยกิตทั้งหมด | 135 | Credits |
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 30 | Credits |
| - กลุ่มวิชามนุษย์ศาสตร์ | 6 | |
| - กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ | 9 | |
| - กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ | 6 | |
| - กลุ่มวิชาภาษา | 9 | |
| หมวดวิชาเฉพาะ | 99 | Credits |
| - กลุ่มวิชาแกน | 51 | |
| - กลุ่มวิชาเอก | 33 | |
| - กลุ่มวิชาเลือก | 15 | |
| หมวดวิชาเลือกเสรี | 6 | Credits |
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 30 | Credits |
| กลุ่มวิชามนุษย์ศาสตร์ | 6 | Credits |
| GE 120 พลศึกษาเพื่อคุณภาพชีวิต | 1 | |
| GE 129 ทักษะการพัฒนาดตนเอง | 1 | |
| IL 103 สารสนเทศเพื่อการค้นคว้า | 1 | |
| เลือก I รายวิชา 3 หน่วยกิต | | |
| GE 121 มนุษย์กับการใช้เหตุผล | | |

| | | |
|--|----------|----------------|
| GE 122 ปรัชญากับชีวิต | 3 | |
| GE 123 ไทยศึกษา | 3 | |
| GE 124 ภูมิปัญญาไทย | 3 | |
| GE 128 ศาสนศึกษาและธรรมปฏิบัติ | 3 | |
| กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ | 9 | Credits |
| BA 102 การวิเคราะห์และการทำแผนธุรกิจ | 3 | |
| LW 102 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย | 3 | |
| เลือก 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต | | |
| BA 101 การจัดการธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการใหม่ | 3 | |
| GE 125 การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม | 3 | |
| GE 126 จิตวิทยาเพื่อคุณภาพชีวิต | 3 | |
| GE 127 ธุรกิจชุมชนศึกษา | 3 | |
| กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ | 6 | Credits |
| MA 103 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน | 3 | |
| SC 103 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม | 3 | |
| กลุ่มวิชาภาษา | 9 | Credits |
| *LA 001 ภาษาอังกฤษปรับพื้นฐาน 1 | | |
| *LA 101 ภาษาอังกฤษ 1 | 3 | |
| *LA 102 ภาษาอังกฤษ 2 | 3 | |
| TH 103 ทักษะการสื่อสารภาษาไทย | 3 | |
| * ในกรณีที่นักศึกษาไม่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษอาจได้ยกเว้นการลงทะเบียนเรียนวิชาข้างต้นนี้ โดยต้องเข้าทดสอบและได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย และต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอื่นเพิ่มเติมจนครบหน่วยกิตที่ได้รับการยกเว้น | | |

กรม
พาณิชย์
ประวัต

ภาคผนวก ค.

ประวัติ

ประวัติ

- ชื่อ : นางสาววิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ
- เกิดวันที่ : 14 มีนาคม 2512
- สถานที่เกิด : จังหวัดราชบุรี
- จบการศึกษา : ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
: ปริญญาโท วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
: Master of business at ministration (E-Commerce),
: Queensland University of Technology, Australia
- ประวัติการทำงาน : Programmer, System Analyst, Thai Farmers bank
: Manager, Education Age Centre. EO Ltd
: Lecturer, Secretary of Information technology faculty,
Dhurakit Pundit University