

การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

THE ANALYSIS OF THE IMPACT OF ONLINE GAME GENRE TO  
THANYARAT JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS LEARNING  
BEHAVIOR

ธีรภัค คมณา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2556  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

ธีรภัค คมณา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี
ชื่อ-นามสกุล	นายธีรภัค คมณา
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภัศร ตั้งษ์ศรี, Ph.D.
ปีการศึกษา	2556

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานีและ 2) เพื่อวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 241 คน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม

ผลการวิจัยจากการศึกษาพบว่า 1) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี ในจำนวนนักเรียน 241 คน มีนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 83.40 นักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.59 นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้ทำงานส่วนตัว จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.18 สถานที่นิยมเล่นเกมออนไลน์คือ บ้าน จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 71.14 พบว่าจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อ 1 วัน นักเรียนจะเล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 81 คน ไม่จำกัดเวลาเล่น จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 32.33 และนิยมเล่นในช่วงเวลา 12.00-16.00 น. จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.31 และส่วนใหญ่เล่นในวันเสาร์และวันอาทิตย์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 50.74 2) รูปแบบและเนื้อหาพบว่านักเรียนชื่นชอบเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.85 ส่วนในรูปแบบการนำเสนอเกมนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จะพิจารณาจากรูปร่างของตัวละครในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.30 และนิยมชอบภาพ 3 มิติคิดเป็นร้อยละ 43.78 ในส่วนของดนตรีประกอบชอบเสียงเพลงบรรเลงประกอบฉากและเสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในเกมเดียวกันคิดเป็นร้อยละ 44.77 รายละเอียดในการปรับแต่งตัวละครนักเรียนชอบกำหนดการแต่งตัวละครได้อย่างอิสระ สามารถเปลี่ยนแบบสีตา สีผิว เพศ เผ่าพันธุ์ได้ คิดเป็นร้อยละ 34.32 ในการเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนนิยมเลือกพัฒนาการของตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 35.82

และ ชื่นชอบ โครงเรื่องที่สามารถต่อสู้แข่งขันกันได้ คิดเป็นร้อยละ 33.83 และจากการต่อสู้สามารถเปลี่ยนไปตามภารกิจของเนื้อเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40.29 และ 3) เกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่นอันดับ 1 คือเกม Heroes Of Newerth : HON เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยและการต่อสู้ในเกมเดียวกัน เป็นเกมที่ต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมในการเอาชนะคู่ต่อสู้อีกฝ่าย ซึ่งการเรียนรู้ที่นักเรียนได้จากเกมออนไลน์นั้นเกิดทักษะพิสัยมากที่สุด ส่งผลต่อทักษะและความสามารถในการพิมพ์อักษร รองลงมาช่วยให้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ และฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา

**คำสำคัญ:** รูปแบบเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้



<b>Thesis Title</b>	The Analysis of the Impact of Online Game Genre to Thanyarat Junior High School Students Learning Behavior
<b>Name - Surname</b>	Mr.Teerapak Komna
<b>Program</b>	Educational Technology and Communications
<b>Thesis Advisor</b>	Mrs.Patsorn Sungsi, Ph.D.
<b>Academic Year</b>	2013

## ABSTRACT

The purposes of this thesis were, 1) to study the online gamer behavior of Thanyarat Junior High School students, 2) to analyze student's learning behavior influenced by game online,

The sample group was 241 Thanyarat Junior High School students and collected data by questionnaire.

The thesis found that 1) The online gamer behavior of 241 students were: 100% of students played online game and 83.40% of students did not play online game, 16.59% of students used their PC for playing online game, 63.18% of students accessed online game at home, 71.14% of students play online game more than 2 hours per day and 40.29% of students played online game unlimited hours, 32.33% of students played online game on 12:00 pm. to 4: 00 pm. and 37.31% of students played online game on Saturday and Sunday. 2) The most favorite online game content was adventure. The students decide to play the online game by the characters of the online game, 3D image, and popular music background. The students enjoyed customizing the characters detail such as eyes color, skin color, gender, race, and developing level. The students loved to play the competition and fighting online game content. The students favorite the fighting scenes that change follow the online game story. and 3) The online game Heroes of Newerth (HON) was the most popular among the students. HON content was adventure and fighting. HON is plays by multiplayer and needed teamwork skill to play the game. The online games effected to student learning behavior such as typing skill, familiar with new technology, and eye-hand coordination.

**Keywords:** impact of online game, learning behavior

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี  The Analysis of the Impact of Online Game Genre to Thanyarat Junior High School Students Learning Behavior
ชื่อ-นามสกุล	นายธีรภัค คมณา
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภััสสร สังข์ศรี, Ph.D.
ปีการศึกษา	2556

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ศ.)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ค.)

..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์อำนาจ เดชชัยศรี, Ph.D.)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ภััสสร สังข์ศรี, Ph.D.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ค.)

วันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2557

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ดี ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ ดร.ภัสสร สังข์ศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งสร้างความเจริญเติบโตในการทำงานวิจัยแก่ข้าพเจ้า คอยให้คำแนะนำคำปรึกษาและตรวจแก้ไขตลอดเวลาและให้อภัยในข้อผิดพลาดต่างๆ และขอพระคุณอาจารย์ที่ให้ความรู้สึกที่ดีแก่ศิษย์คนนีมาเสมอ จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ดร.ณัฐวิภา สินสุวรรณ ดร.กุลกนิษฐ์ ทองเงา และอาจารย์อังคิรา วงษ์รักษา ที่ช่วยตรวจสอบเครื่องมือวิจัยและให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้าเสมอมา กราบขอพระคุณอาจารย์สุกัญญา บุญศรี ที่คอยให้คำปรึกษาสถิติในการวิจัยที่ดีแก่ศิษย์ตลอดการทำงาน และอาจารย์ศุภวิทย์ สงคง รองผู้อำนวยการ โรงเรียนธัญรัตน์ ที่ให้ความช่วยเหลือตลอดเวลาที่เก็บข้อมูล ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ตลอดจนนักเรียนที่ให้ความร่วมมืออย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุรัตน์ คุณแม่มณี พี่ชาย น้องชาย ลุงป้าน้าอาที่ให้กำลังใจและส่งเสริมช่วยเหลือด้วยดีตลอดมาและขอบคุณคุณคุณเนื้ที่คอยอยู่เคียงข้างเสมอมา

ท้ายสุดนี้ หากมีสิ่งใดที่ขาดตกบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอภัยเป็นอย่างสูงในข้อบกพร่องและข้อผิดพลาดนั้น และหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงมีประโยชน์ต่อสังคมบ้างไม่มากนักน้อยสำหรับผู้สนใจ ผู้วิจัยขอมอบความดีนี้ให้กับผู้ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจแก่ทุกท่านตลอดไป

ธีรภัค กมนา

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(3)
กิตติกรรมประกาศ.....	(4)
สารบัญ.....	(5)
สารบัญตาราง.....	(7)
สารบัญภาพ.....	(8)
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 ตัวแปรที่ศึกษา .....	4
1.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.6 คำจำกัดความในการวิจัย.....	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ .....	7
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้.....	19
2.3 จิตวิทยาวัยรุ่น.....	22
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	30
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	31
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33



## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....	33
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	36
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม .....	39
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์ ....	42
4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้.....	48
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	54
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	54
5.2 อภิปรายผล.....	58
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	59
บรรณานุกรม .....	60
ภาคผนวก.....	63
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	64
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญ.....	66
ภาคผนวก ค เกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่นมากที่สุด.....	85
ประวัติผู้เขียน.....	95

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต.....	25
ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม.....	36
ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละเกรดเฉลี่ย.....	37
ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของบุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย.....	37
ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละอาชีพของผู้ปกครองนักเรียน.....	38
ตารางที่ 4.5 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์.....	38
ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละนักเรียนที่มีคอมพิวเตอร์ใช้.....	39
ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์.....	39
ตารางที่ 4.8 วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์ของนักเรียน.....	40
ตารางที่ 4.9 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน.....	40
ตารางที่ 4.10 ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์.....	41
ตารางที่ 4.11 วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์.....	41
ตารางที่ 4.12 เนื้อหาและรูปแบบเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	42
ตารางที่ 4.13 รูปแบบการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	43
ตารางที่ 4.14 ภาพในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	43
ตารางที่ 4.15 เสียงประกอบฉากในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	44
ตารางที่ 4.16 ส่วนใหญ่ที่นักเรียนชอบตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด.....	44
ตารางที่ 4.17 การออกแบบปฏิบัติการละครในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	45
ตารางที่ 4.18 จำนวนและร้อยละการเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนพิจารณาจากข้อใดมากที่สุด.....	45
ตารางที่ 4.19 โครงเรื่องเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	46
ตารางที่ 4.20 ฉากในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	46
ตารางที่ 4.21 การออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	47
ตารางที่ 4.22 การออกแบบพัฒนาการของตัวละครในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....	47
ตารางที่ 4.23 การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์.....	48
ตารางที่ 4.24 อันดับเกมที่นักเรียนชื่อชอบมากที่สุดอันดับ 1.....	51
ตารางที่ 4.25 อันดับเกมที่นักเรียนชื่อชอบมากที่สุดอันดับ 2.....	52
ตารางที่ 4.26 อันดับเกมที่นักเรียนชื่อชอบมากที่สุดอันดับ 3.....	53

# สารบัญญภาพ

หน้า

ตารางภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....

6



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นมาจากเทคโนโลยี เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ต้องผ่านกระบวนการทดลองและการเรียนรู้ ซึ่งต้องอาศัยทักษะความชำนาญจึงจะสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าคอมพิวเตอร์กลายเป็นเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อทั้งองค์กรธุรกิจและตลอดจนองค์กรการศึกษา เพราะแม้แต่ในโรงเรียนเอง ระบบการเรียนการสอนก็เริ่มให้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น (พัชรិ โต้พันธ์. 2551, น. 1) ความแพร่หลายด้านคอมพิวเตอร์ของผู้คนทำให้เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่มีการตื่นตัวต่อการใช้คอมพิวเตอร์ และด้วยความพร้อมทางการรับรู้และการเรียนโดยวัยแล้ว ประกอบกับการออกแบบมาให้ห่างง่ายกับการใช้งานของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเด็กจึงรับการใช้คอมพิวเตอร์ได้โดยง่าย

นอกจากคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้แล้ว ยังมีประโยชน์ในด้านการสืบค้นการเก็บข้อมูล และอื่นๆ อีกมากมาย การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการบันเทิงก็เป็นการใช้ประโยชน์อีกด้านหนึ่งจากคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมเป็นส่วนใหญ่จากเด็กและเยาวชน แต่การใช้คอมพิวเตอร์นั้นนอกจากต้องมีความรู้พื้นฐานในการใช้แล้ว ยังต้องมีเงิน เพราะคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่ยังค่อนข้างแพงในบ้านเรา หรือแม้จะไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเอง ก็สามารถใช้ได้ตามร้านค่าทั่วไปที่เปิดให้บริการ แต่ทางร้านก็จะคิดค่าบริการตามอัตราที่ร้านกำหนด ดังนั้นเยาวชนส่วนใหญ่ยังขาดความพร้อมในด้านการใช้คอมพิวเตอร์อย่างแท้จริง และตกเป็นเหยื่อของความรู้ไม่เท่าทันเทคโนโลยี ทำให้เกิดปัญหาในด้านต่างๆ ตามมา (กฤตยา มุ่งวิชา. 2549, น. 1)

เกมออนไลน์เป็นพัฒนาการของการใช้คอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งเพื่อความบันเทิง ซึ่งพัฒนามาตั้งแต่เป็นสื่อที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เมื่อมาถึงยุคของสื่อคอมพิวเตอร์ เกมก็ได้พัฒนามาเพื่อให้สามารถเล่นได้ เพราะความสามารถของคอมพิวเตอร์ดูเหมือนจะยิ่งช่วยสนับสนุนให้เกมมีความสนุกสนาน ชวนให้เพลิดเพลินยิ่งกว่าแต่ก่อน เกมถูกพัฒนามาจนถึงขั้นที่เกิดการเชื่อมต่อในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเล่นเกมกับผู้เล่นที่เชื่อมต่ออยู่ในระยะเวลาเดียวกัน โดยผู้เล่นไม่ได้เล่นกับเครื่อง หรือกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ผู้เล่นสามารถเล่นกับผู้เล่นอื่นๆ ที่เชื่อมต่อเข้าสู่ระบบเหมือนกันได้ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตนี้เป็นตัวกลางเชื่อมโลกและผู้เล่นต่างพื้นที่เข้าหากันรวมเรียกว่า เกมออนไลน์ (ชนาคาร รัชชรัตน์. 2550, น. 2) ปัจจุบันเกมออนไลน์ได้ถูกพัฒนาโดยระบบของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้มีภาพมีกราฟิกที่สดใสสวยงาม

ตลอดจนมีเนื้อหาของเกมที่พัฒนาไปตลอดเวลาเป็นเกมที่เล่นได้ไม่มีวันจบ เกมออนไลน์จึงเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันหลายคน จนทำให้เกิดสังคมใหม่ขึ้นในเกมออนไลน์ กล่าวคือเพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่อเข้าสู่รับอินเทอร์เน็ต ก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ตามต้องการ แต่พัฒนาการนี้ก็ดูเหมือนจะเหมาะกับกลุ่มคนที่มีเวลาว่าง และมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเล่น เพราะการเล่นเกมออนไลน์นั้นหากเล่นด้วยความมีสติยั้งคิด (ไม่โลภจนเกินไป รู้จักประมาณตน) และมีวินัยต่อตนเองแล้ว (เช่น รู้จักเวลา ไม่หมกมุ่นจนลืมภาวะที่มีอยู่) การเล่นเกมออนไลน์จะมีค่าอย่างมากต่อพัฒนาการทางความคิดรวมถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กและเยาวชน (ศิริวรรณ เจริญศักดิ์วัฒนา. 2554, น. 1)

เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่า เกมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงลักษณะการดำเนินชีวิตของสังคมเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งถือเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน โดยจะใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก เกมออนไลน์จึงนับเป็นที่ปรารถนาของเด็กและเยาวชนสมัยนี้ เพราะเกมทำให้ผู้เล่นเป็นอะไรหรือจะทำอะไรก็ได้ตามใจปรารถนา และยังสามารถที่จะเริ่มเกมใหม่ได้ทันทีเมื่อเล่นแพ้แล้ว ผู้เล่นจะมองว่าเกมให้ความสุขเพลิดเพลิน เป็นส่วนเติมจินตนาการของพวกเขา ได้ปลดปล่อยความเป็นตัวเอง ระบายจิตใจที่สำนึกออกมา โดยเป็นผู้เล่นหรือตัวแสดงหนึ่งในเกม ดำเนินตามเนื้อหาเกมที่ถูกออกแบบเอาไว้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กไม่สามารถทำได้ในสังคมแห่งความเป็นจริง เกมเสมือนเครื่องมือในการแสวงหาความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อเล่นเกมชนะเขาจะรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัลจากเกม ได้รับการยอมรับ และการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน ทั้งเพื่อนจริงและเพื่อนในโลกไซเบอร์ (ศรัญญา ไพรวรรณรัตน์. 2554, น. 1)

การเล่นเกมนั้นยังมีประโยชน์ในเรื่องการเป็นเครื่องกระตุ้นความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจเหล่านั้น ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จึงทำให้เกมเป็นที่ชื่นชอบ เพราะเกมไม่ได้มีเฉพาะเกมบู๊ล้างผลาญเท่านั้น (พิชามญช์ ชูชื่น. 2552, น. 13) แต่ยังมีเกมคอมพิวเตอร์ที่จัดอยู่ในกลุ่มของเกมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Computer Game) ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) เกมประเภทวางแผน (Strategy) และเกมประเภทกีฬา (Sport) ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เหล่านี้จะส่งผลให้มีโอกาสในการทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์

เกมออนไลน์ในประเทศไทยมี 2 ประเภทด้วยกัน คือ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ดำเนินไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด เป็นเกมเก็บคะแนนสะสมหรือค่าประสบการณ์ของตัวละครและจะเน้นเรื่องราวของตัวละคร เช่นเกมเรีกนาร็อก และอีกประเภทหนึ่ง

คือ Casual เป็นเกมที่มีรูปแบบกติกาตายตัวเข้าใจง่าย วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่น อาจมีทั้งเพิ่มระดับความยากหรือแบบเล่นไปเรื่อยๆ มีการเปลี่ยนองค์ประกอบเช่น ฉาก คนตรีเพื่อความไม่ซ้ำซากเท่านั้นใช้เวลาในการเล่นน้อย ไม่เน้นเรื่องราวของตัวละคร เช่นเกมปิงปอง เป็นต้น (ศรัญญา ไพรวรรณรัตน์. 2554, น. 41)

การเล่นเกมที่เหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจากการมีทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสนในการฝึกฝนการใช้ภาษา ในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่างๆเพิ่มขึ้น หรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องการเคลื่อนไหวมือ นอกจากนั้น ความบันเทิงจากเกม ยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวันและความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากกระดานสนทนาในเว็บบอร์ดต่างๆ ยังระบุอีกว่าการเล่นเกม เป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุมกับสิ่งอื่นๆที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะ เป็นยาเสพติดหรือการเที่ยวเตร่เตรในเวลากลางคืน หรือคิดเกมตีว่าคิดยาเสพติด (ศศิวิมล จันทร์เชื้อ. 2551, น. 14)

จากที่กล่าวไปข้างต้น แสดงถึงบทบาทของการพัฒนาในโลก Cyberspace การพัฒนาทางเทคโนโลยีในการสร้างความเสมือนจริงแก่ผู้เล่นหรือผู้ใช้ แต่มันก็ยังเป็นดาบสองคมที่ทั้งให้ประโยชน์และผลกระทบให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าเราจะรู้จักบริโภคอย่างไรให้เกิดประโยชน์ อีกทั้งยังต้องได้รับความร่วมมือจากหลายฝ่ายช่วยกัน ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาการวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาเกมที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กวัยรุ่นเพื่อนำเสนอข้อมูลของเกมออนไลน์ในเชิงบวกให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยจะศึกษาแต่เฉพาะเกมออนไลน์ซึ่งเป็นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) เท่านั้น

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

### 1.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.1 ตัวแปรต้น คือ รูปแบบเกมออนไลน์ รูปแบบเกมหลักๆ แบ่งได้ 7 ประเภท คือ

1) Action เกมต่อสู้ เข้าบุก ตะลุย 2) Adventure เกมการผจญภัย 3) Strategy เกมการวางแผน 4) Role Play Game เกมสวมบทบาทของตัวละคร 5) Simulation เกมจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ 6) Sport เกมกีฬา 7) Racing เกมขับรถหรือแข่งรถ

1.3.2 ตัวแปรตาม คือ

- พฤติกรรมการเรียนรู้
- พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนันท์ จังหวัดปทุมธานี

### 1.4 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.4.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนันท์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 13 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 609 คน

1.4.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนันท์ จังหวัดปทุมธานี นักเรียนทั้งหมด 609 คน ผู้วิจัยได้ใช้สูตรคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane, 1965) จากการคำนวณจะได้นักเรียนทั้งหมด 241 คน

### 1.5 ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ขอบเขตทางด้านเนื้อหาคือการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ประเภทต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย เฉพาะเกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Playing Game (MMORPG) เท่านั้น

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยระหว่างภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2556 เดือน กรกฎาคม พ.ศ.2556 ถึงเดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2556

## 1.6 คำจำกัดความในการวิจัย

เกมออนไลน์ในลักษณะ **Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)** หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่นำเกมมาเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้พร้อมกัน โดยที่แต่ละคนจะออนไลน์ในระบบเดียวกัน ผู้เล่นสามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ โดยการพูดคุยโต้ตอบกันด้วยการพิมพ์ข้อความถึงกัน

การวิเคราะห์รูปแบบเกม หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินมี กฎ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลง องค์ประกอบได้แก่ การเล่น การสำรวจ ความท้าทาย การผจญภัย การต่อสู้ ความสนุกสนาน ภาพ เสียง เทคนิค บทละคร การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น รูปแบบเกมหลักๆ แบ่งได้ 7 ประเภท ดังนี้ 1) Action เกมต่อสู้ เข้าบุก ตะลุย 2) Adventure เกมการผจญภัย 3) Strategy เกมการวางแผน 4) Role Play Game เกมสวมบทบาทของตัวละคร 5) Simulation เกมจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ 6) Sport เกมกีฬา 7) Racing เกมขับรถหรือแข่งรถ

ผลต่อการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางความคิด มี 3 ด้านได้แก่ 1) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถทางสมอง ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และประเมินผล 2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม 3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติ ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท การเคลื่อนไหว การกระทำ การปฏิบัติงาน การมีทักษะและความชำนาญ มนุษย์เราสามารถเรียนรู้ได้จาก การได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การเห็น รวมถึงผ่านการใช้ สื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือ เป็นส่วนส่งผ่าน

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 สามารถทำความเข้าใจและได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่แอบแฝงอยู่ในเกม และนำความรู้นั้นไปใช้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวง ICT กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนต่อไป

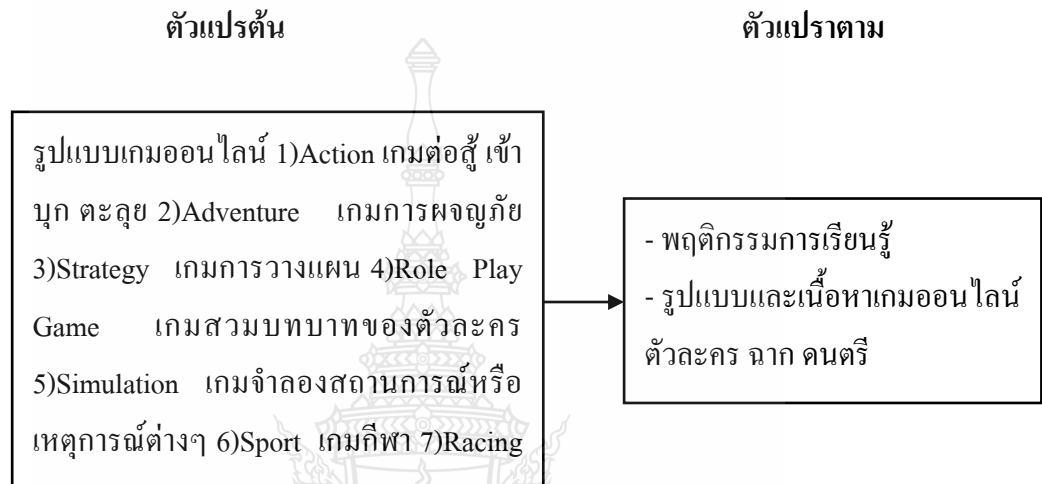
1.7.2 ทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ นำผลการวิจัยไปพิจารณาวางแผนการใช้สื่อในทางสร้างสรรค์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น



## 1.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

เพื่อวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี โดยศึกษาผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนรัตนรัตน์ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด จากเอกสาร เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้
- 2.3 จิตวิทยาวัยรุ่น
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

ศิริวรรณ เจริญศักดิ์วัฒนา (2554, น. 19) เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะทำการลงโปรแกรม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน server

ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ (2551, น. 11) เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นนั้นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นเดี่ยว

พลฤทธิ สิววิโรจน์นันท (2549, น. 24) เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมที่มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่น โดยมีเกมเป็นสื่อ เป็นเกมลักษณะที่ผู้เล่นหลายคนเล่นพร้อมกันทั่วโลก ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครบุคลิกลักษณะ อาชีพ และมีการติดต่อพูดคุยกันได้เสมือนจริง ในโลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกสมมติที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายจริง

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลาย ๆ ผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ เกมออนไลน์มีลักษณะให้ผู้เล่นสามารถใช้จินตนาการสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการออกมาเป็นรูปธรรมสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ในเวลาเดียวกัน

ศิววรรณ เกียรติศักดิ์วัฒนา (2554, น. 19) เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย เป็นเกมแบบสวมบทบาทตัวละครในเรื่องหรือ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่สร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างพื้นฐานของตำนาน นิยาย การ์ตูน เป็นเรื่องราวน่าติดตาม เกมเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม ตัวละครได้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่น แต่ละคน เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมเกม เมื่อเกมดำเนินไป เนื้อเรื่องจะสร้างความเพลิดเพลินให้ผู้เล่นและด้วยเสียงดนตรีอันหลากหลายจะทำให้เกมเพิ่มความพิเศษได้อีกมาก

ศิววรรณ จันทรเชื้อ (2551, น. 13) เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบด้วยกันคือ

1. เกมที่ใช้เซิร์ฟบนอินเทอร์เน็ตนี้เหมาะสำหรับเป็นลานประลองการเล่นแบบหลายคนรวมกันซึ่งอาจไม่ได้เป็นเกมออนไลน์แบบเต็มตัวเท่าไรนัก เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ เช่น เกม Star Craft ซึ่งสามารถเล่นคนเดียว หรือแข่งกับเพื่อนได้โดยผ่านทางแลนก็ได้เช่นเดียวกัน

2. เกมที่เล่นได้จากบนโปรแกรมบราวเซอร์ จะเป็นเกมที่เขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวา หรือใช้ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนโปรแกรมบราวเซอร์เลย รูปแบบของเกมก็จะเป็นแบบง่าย ๆ สำหรับเล่นแก้เบื่อ อย่างเกมในแนว puzzle เช่น Tetris เรียงบล็อก เรียงสี ینگลูกบอล ฯลฯ ไปจนถึงเกมจำพวกคาสีในทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นไพ่หรือลูเล็ด เป็นต้น ซึ่งเกมในรูปแบบนี้ก็มีความนิยมแล้ว และได้รับความนิยมในแบบเรื่อย ๆ ไม่ได้ถึงกับเป็นที่สนใจ และสุดท้าย

3. เกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำพวก (Massive multiplayer online) เป็นรูปแบบเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์แบบนี้จะดึงเอาข้อดีของการเล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้ประสบการณ์การเล่นที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องเล่นเฉพาะบนออนไลน์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น และก็เล่นไปพร้อม ๆ กับผู้คนอีกมากมาย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) เพราะลักษณะรูปแบบคล้ายเกมภาษาจุดเด่นของเกมออนไลน์ประเภทนี้คือ เป็นเกมที่รวมเนื้อหาหลายประเภทอยู่ในเกมเดียวกัน ทั้ง RPG, Strategy, Action, Simulation ประกอบรวมกันเป็นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์คล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่มหรือกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมประเภทเดียวกัน

## ประเภทของเกม

พนมกร ดังทัตสวัสดิ์ (2548, น. 22) การแบ่งประเภทของเกมนั้นไม่ถือว่ามีการเปรียบเทียบที่ตายตัว รวมทั้งเกมในปัจจุบันมักจะมีการผสมผสานกันของเกมประเภทต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ดังนั้นการศึกษารุ่นนี้เป็นการแบ่งประเภทเพื่อเข้าใจถึงลักษณะของเกมนั้น ๆ เท่านั้น

### 1. เกมแอคชั่น

เกมแอคชั่น (Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น มาริโอ ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลยเช่น

เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่งๆหน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง

เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาดันดิ่งหรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม)

เกมแพลตฟอร์ม (Platformer) เป็นเกมแอคชั่นพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้ามฟองจากฟองหนึ่งไปอีกฟองหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ 2 มิติและมีการควบคุมแค่เดินซ้ายกับขวา

Stealth-based game คือเกมแอคชั่นที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้หรือการลอบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการเคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะไม่แข็งแกร่งเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธยุทโธปกรณ์มากพอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ตามเกมหลายๆเกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game ไปเสริมในเกมก็มี

Action Adventure Game เป็นลักษณะเกมแอคชั่นที่มีการผสมผสานการไขปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยัง

แตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือไม่ก็ตาย

## 2. เกมเล่นตามบทบาท

เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาในระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ, อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหรือหาว แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆ คือ

Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่นับที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจี บนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล เกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวทั้งหลาย มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัว เป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันออกซะส่วนใหญ่

นอกจากนั้นเกมเล่นตามบทบาททั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น

Action RPG คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ็กชันลงไป ซึ่งโดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผสมของแอ็กชัน (ไม่ใช่เกมแอ็กชันที่ผสมอาร์พีจี) เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะ

Simulation RPG คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิตในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถคิดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทั่วๆไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า Tactical Role-playing Game ศศิวรรณ จันทรเชื้อ (2551, น. 13) Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับประเภท Role Playing Game แต่แตกต่างกันตรงประเภท

MMORPG นั้นเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับบุคคลใดก็ได้ที่ online อยู่ใน server เดียวกันและในเวลาเดียวกัน

### 3. เกมผจญภัย

เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีกรตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกรวบรวมไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆดังนี้

Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่นพิมพ์ Talk เมื่อต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง

Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องการทำอะไรที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดผิดปกติหรือสิ่งของภายในเกม ในปัจจุบันเกมผจญภัยประเภทนี้ใช้เรียกเกมผจญภัยในปัจจุบันทุกเกม

Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียด เช่นการเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Myst (ศิริวรรณ เจริญศักดิ์วัฒนา, 2554, น. 19-21)

### 4. เกมปริศนา

เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนาปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาคณิตศาสตร์ เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเตตริสออกมา ปัจจุบันมีเกมเกมปริศนาแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเตตริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมพัซเซิลใหม่ๆ

อย่าง Polarium และ Puzzle Bubble เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

#### 5. เกมการจำลอง

ศรัญญา ไพรวรรณรัตน์(2554, น. 42) เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆ เช่น การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆ ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น แกรนท้าวริสโม เป็นต้น นอกจากนี้เกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ ก็เป็นได้

Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จ้างพนักงาน) จนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม

Situation Simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Derby Stalion ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า, เกมซิมซิติ ที่ให้ผู้เล่นเป็นนายกเทศมนตรี มีอำนาจสร้างและควบคุมระบบสาธารณูปโภคในเมือง เป็นต้น (พนมกร ดั่งทัต สวัสดิ์. 2548, น. 23)

Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน ฯลฯ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น เดอะซิมส์, Animal Crossing

Pet Simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆ ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนก็อยากจะได้เลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริงๆ เช่นเลี้ยงปลาเลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกม Slime Shiyo ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูลทามาเก้อตจิ เป็นต้น

Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือจัดตำแหน่งการเล่นให้กับตัวผู้เล่นในทีม เป็นต้น ผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาชนิดนั้นๆ พอสมควร และรู้จักชื่อนักกีฬาและชื่อทีมมาบ้าง จะทำให้เล่นเกมประเภทนี้ได้สนุกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมประเภทนี้บางเกมจะนำนักกีฬา และ/หรือ ทีมที่มีชื่อเสียงมาเป็นจุดขาย Championship Manager, Football Manager

Renai เป็นเกมจำลองการจีบสาว (หรือหนุ่ม) โดยลักษณะตัวเกมผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้ชาย (หรือผู้หญิง) โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาว (หรือชายหนุ่ม) ให้กลายเป็นคนรักกัน โดยตัวเกมส่วนมากจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างค่าสถานะ (แบบเกมเล่นตามบทบาท) และเกิดเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่นๆ

#### 6. เกมวางแผนการรบ

ศรีวิวรรธ เจริญศักดิ์วัฒนา (2554, น. 20-21) เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อการควบคุมเกม และมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมิได้หลายหลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตล์เวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

ประเภทตอบสนองแบบทันที (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไป

ประเภททีละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก ซิว! โสไซเซชั่น, Heroes of Might & Magic

#### 7. เกมกีฬา

เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆ โดยส่วนมากจุดขายของเกมกีฬามักจะเป็นชื่อและหน้าตาของผู้เล่นที่ถูกต้อง, ลักษณะสนามและยานพาหนะ



## 8. เกมอาเขต

ศรัญญา ไพรวรรณรัตน์ (2554, น. 42-44) เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆเคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทายทำลายสถิติ

Action Arcade คือเกมอาเขตแบบเน้นแอ็กชัน มุมมองในเกมจะเป็นลักษณะเอียงไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นพื้น และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 4 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2มิติ และ 3มิติ โดยเวลาเล่นผู้เล่นจะมีพื้นที่จำกัดที่ต้องกำจัดศัตรูให้หมดแล้วจึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป

Shooting Arcade หรือ Shooting Game คือเกมอาเขตประเภทยานยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง

Gun Arcade คือเกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มิรูปร่างเป็นปืน เกมจะคล้ายคลึงกับ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง บางเกมเล่นได้ 1 ผู้เล่น บางเกมเล่นได้ 2 ผู้เล่น

## 9. เกมต่อสู้

เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป

## 10. ปาร์ตี้เกม

ปาร์ตี้เกม (Party Game) คือเกมที่มีการบรรจุเกมย่อยๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อยจะมีกฎและกติกาที่ต่างกันออกไป โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นในเกมย่อยนั้นๆ และหาทางแข่งขันกับผู้เล่นอื่นๆ ให้ชนะ (ทั้งคอมพิวเตอร์และผู้เล่นที่เป็นมนุษย์ด้วยกันเอง) จุดขายของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะสร้างความบันเทิงได้มากกว่าการเล่นคนเดียว

## 11. เกมดนตรี

เกมดนตรี (Music Game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องใช้เสียงเพลงในการเล่นด้านต่างๆให้ชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องหรือตรงจังหวะหรือตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกเวลาที่

จะต้องกด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Pop n' Music, โอ้ทส์! ทาทาคาเอะ! โอเอนตัน แต่ในขณะเดียวกันบางเพลงผู้เล่นจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมซึ่งบางชิ้นก็เลียนแบบมาจากของจริง

### รูปแบบเกมหลักๆ แบ่งออกได้เป็นประเภท ดังนี้

1. Action ถือเป็นเกมรูปแบบแรกๆ ของวงการเกมเลยทีเดียว อันเนื่องมาจากคำว่าแอ็คชั่น ก็คือการกระทำต่างๆ นั้นเอง เมื่อใดก็ตามที่เราสามารถบังคับสั่งการตัวละครของเราโดยตรงให้กระทำการใดๆ ตอบโต้กับสิ่งต่างๆ ในเกมได้ เกมนั้น ก็คือเกมแอ็คชั่นแล้ว (แต่รายละเอียดย่อยบางอย่างจะแบ่งรูปแบบเกมออกไปอีก) แต่ถ้าจะระบุให้ชัดเจนกว่านั้น ลักษณะของเกมแอ็คชั่นก็คือเกมในสไตล์ลุย ยิง ต่อย ตะ หรืออื่นๆ อีกมากมาย ที่สนองความสะใจให้กับผู้เล่น รูปแบบของเกมแอ็คชั่นโดยทั่วไปแล้วจะเน้นความเรียบง่ายและเข้าถึงได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นใหม่หรือผู้เล่นเก่า ก็สามารถทำความเข้าใจรูปแบบการเล่นของเกมแนวๆ นี้ได้ไม่ยาก

2. Adventure รูปแบบของเกม ADV จะมีหลายๆ ส่วนที่คล้ายคลึงกับแอ็คชั่น (เพราะเกมแอ็คชั่นส่วนใหญ่มักจะใส่ความเป็น ADV ไปด้วย) แต่ถ้าจะระบุจุดเด่นที่ชัดเจนที่สุดของเกม ADV ก็คือการผจญภัย เกมแอ็คชั่นอาจเป็นเกมที่ไม่มีการดำเนินเรื่องราวด้วยตัวเองเลยก็ได้ อย่างเช่นเกมต่อสู้ Street Fighter แต่ถ้าหากเป็นเกม Adventure จะต้องมีส่วนของการผจญภัย การดำเนินเรื่องราว และแก้ปัญหาปริศนาต่างๆ ในเกมที่เรียกว่า Puzzle เกม Adventure จะเน้นที่การกระทำเพื่อแก้ปัญหา มากกว่าโดยอาศัยกลไกและสภาพแวดล้อมต่างๆ ในเกมให้ผู้เล่นได้ทำการปฏิสัมพันธ์เพื่อแก้ปัญหา ต้องคอยสังเกตสิ่งต่างๆ ในเกม อย่างเช่น ถ้าเป็นเกมแอ็คชั่นจะมีบทสรุปค่อนข้างชัดเจนคือ “เข้าไปจัดการมันซิ” แต่เกม ADV อาจต้องทำอะไรมากกว่านั้น อย่างเช่น ไปเปิดกลไกตรงนั้นตรงนี้ อ้อมไปทางนั้นทางนี้เก็บไอเทมนั้นมาใส่ตรงนี้อื่นๆ อีกเพื่อจะจัดการศัตรูตัวนั้น

3. Strategy หรือเกมวางแผนนั่นเอง โดยแบ่งแยกออกได้เป็น Real time Strategy และ Turn base Strategy

3.1 Real time Strategy หรือที่เรียกกันย่อๆ ว่า RTS เป็นเกมวางแผนแบบที่จับเวลาจริง ในขณะที่เล่น คือในระหว่างเรากำลังเล่นอยู่ (วางแผน จัดรูปแบบทัพ สร้างฐาน เป็นต้น) ฝ่ายตรงข้ามไม่ว่าจะเป็น Player (ผู้เล่นด้วยกัน) หรือ AI (คอมพิวเตอร์บังคับ) ก็จะเล่นไปพร้อมๆ กับเรากำลังวางแผนจัดการเรื่องต่างๆ อยู่ฝ่ายตรงข้ามที่กำลังจะทำเหมือนกับเรา โดยเกมวางแผนแบบ RTS ถือเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดในตอนนี้ อันเนื่องมาจากรูปแบบการเล่นที่เห็นผลได้รวดเร็วชัดเจน ตอบสนองความเห็นผลเป็นรูปธรรมในการวางแผนของเราได้ทันที รูปแบบการเล่นไม่ยืดเยื้อ สามารถเล่นพร้อมกันทีเดียวได้หลายคน

3.2 Turn base Strategy (TBS) หรือเกมวางแผนแบบผลัดกัน หลายๆ ท่านอาจไม่เคยเห็น หรือรู้จักเกมแนวนี้ อันเนื่องมาจากเกม TBS ถือว่าเป็นเกมแนววางแผนสไตล์ดั้งเดิมที่มีมานาน เป็นเกมวางแผนที่รับแรงบัลดาลใจมาจากเกมกระดานนั่นเอง

4. Role Playing Game ตัวอย่างคือ RPG นั้นเองถือเป็นเกมที่ค่อนข้างจำแนกลำบากในขณะนี้ อันเนื่องมาจากรูปแบบเกมสมัยใหม่ที่มีมักจะใส่แนวการเล่นมากกว่า 1 เสมอ แต่ถ้าจะเอาตามรากฐานของศัพท์ และความหมายดั้งเดิมแล้ว RPG คือ เกมที่เราจะได้สวมบทบาทตัวละครนั้นๆ นั้นเอง แต่เดิมที่เกมประเภท Action หรือ Adventure ถึงเราจะได้บังคับตัวละครก็จริง แต่จะเป็นไปลักษณะสั่งหุ่นยนต์ให้ทำตามที่เราสั่งมากกว่า RPG จะลงลึกรายละเอียดตัวละครมากกว่านั้น ที่เด่นชัดที่สุดคือรูปแบบการพัฒนาตัวละครที่ RPG ทุกเกมจะต้องมีไม่ว่าจะมีในรูปแบบใดก็ตามเมื่อเราเล่นไปเรื่อยๆ ตัวละครเราก็จะพัฒนาความสามารถไปเรื่อยๆ หลายๆ เกมก็เปิดให้เราปรับแต่งรายละเอียดทุกอย่างของตัวละครได้แบบลงลึกถึงค่า Status ของตัวละคร เช่น ความแข็งแกร่ง ความเร็ว พลังป้องกัน ความสามารถเฉพาะตัวด้านต่างๆ เกม RPG จะลงลึกไปถึงขนาดที่ที่เราไปเป็นผู้ดำเนินเรื่องราวต่างๆ ด้วยตัวเราเอง (หลายๆเกมให้อิสระที่จะเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ต่างๆ ในเกมได้ด้วยตัวเราเองด้วย) คำพูดและบทสนทนาต่างๆ จะทำให้เราเข้าใจโลกของเกมมากขึ้น อย่างเช่นการคุยกับ NPC (ตัวละครควบคุมโดยคอม) เราก็อาจจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ในโลกของเกมนั้นๆ การดำเนินเนื้อเรื่องของบางเกมจะมีภารกิจต่าง ๆ ให้เราทำด้วย ซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงการสวมบทบาทที่ตัวละครนั้นๆ อย่างชัดเจน

5. Simulation หรือเกมจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ นั้นเอง หรือเกม SIM มีความหมายบางส่วนที่คล้ายกับ RPG คือเป็นการสวมบทบาทเหมือนกัน แต่ต่างกันตรงที่ RPG จะสวมบทบาทตัวละครหนึ่งๆ (อาจเป็นคนหรืออะไรก็ได้ และอาจบังคับพร้อมๆ กันหลายคนหรือเปลี่ยนกันบังคับก็ได้) แต่ SIM จะกว้างกว่านั้นเช่นเป็นผู้บริหารประเทศเป็นผู้บริหารบ้านเมือง จัดการสวนน้ำ สวนสัตว์ หรือสั่งการตัวละครที่เป็นคนจริงๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

6. Sport คือเกมกีฬาตัวเอง เกมอะไรก็ตามที่เกี่ยวกับกีฬาไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล บาสเก็ตบอล เทนนิส ก็ถือว่าเป็นเกมกีฬาทั้งนั้นเพียงแต่อาจประกอบย่อยในส่วนของ Sport จะมีความแตกต่างในด้านของรูปแบบการเล่นโดย Sport ที่บังคับในสนามจริง ๆ สั่งการเหมือนกับว่าเราเป็นผู้เล่นเอง หรือบางเกมก็เป็นเกมวางแผนที่ให้เราจัดการรายละเอียดต่างๆ เหมือนกับว่าเราเป็นผู้จัดการทีมเอง

7. Racing หรือเกมขับรถหรืออื่นๆ ที่เกี่ยวกับการแข่งขันด้านความเร็ว เช่น แข่งสกี ขับยานอวกาศ เพียงแต่การขับรถจะมากกว่าประเภทอื่นๆ ความจริงเกมจำนวนนี้จะอยู่จำพวกเดียวกับ Sport เพราะหลายๆ คนถือว่าการแข่งรถเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่ Racing เองอาจจะเป็นการแข่งรถที่อิสระ

ไม่เกี่ยวกับกีฬาใดๆ รูปแบบของเกม Racing โดยรวมๆ แล้วจะแข่งขันกันด้านความเร็ว และการบังคับรถ (แต่ก็อาจมีรูปแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่แข่งความเร็วก็ได้) อย่างเช่นแข่งกันทำคะแนน แข่งกันทำท่าผาดโผน

### ประเภทของเนื้อหาเกม

ธนาคาร รัชชรัตน์ (2550, น. 29-30) ได้จัดประเภทเนื้อหาของเกมอิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action game) คือเกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหว เข้าบุก ตะลุย หรือผจญภัย
2. เกมอาร์พีจี (RPG game or Role playing game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ เข้าผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมเดินทาง
3. เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ในการวางแผนกลยุทธ์ด้านต่างๆ เช่นเกมวางแผนการรบ เป็นต้น
4. เกมกีฬา (Sport game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สนุกเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล เป็นต้น
5. เกมแข่งรถ (Racing game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การแข่งขันรถ สำหรับผู้ที่ชื่นชอบการแข่งขันรถ
6. เกมปริศนา (Puzzle game) เป็นเกมที่ต้องใช้สมองขบคิดในการแก้ปัญหาต่างๆ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา
7. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆมารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ
8. เกมผจญภัย (Adventure game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ โดยเนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว
9. เกมอาร์เคด (Arcade game) เป็นเกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น เช่นกำหนดชีวิตตัวผู้เล่น 3 ครั้ง ถ้าใช้หมดเกมจะจบลง เป็นต้น

### การแบ่งอันดับ (Rate) เกม

พิชามญช์ ชูชื่น (2552: 14) เกมจะถูกจัดอันดับแบ่งเรตตามเนื้อหาของเกมนั้น ๆ ซึ่งใช้กันทั่วโลก รวมถึงสามารถนำมาใช้กับเกมในประเทศไทยได้ด้วย แม้ว่าขณะนี้ประเทศไทยจะยังไม่มีกฎหมายบังคับในเรื่องการแบ่งเรตของเกมก็ตาม

1. เรต E (Everyone ) เกมเรต E สามารถเล่นกันได้ทุกเพศทุกวัย เกมที่จัดอยู่ในเรตนี้มีอยู่มากมายนับตั้งแต่ RPG, Strategy ไปถึง Adventure

2. เรต T (Teen) เกมเรตนี้เหมาะกับผู้ที่มิอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมอาจมีความรุนแรงปะปนอยู่บ้าง แต่ก็ยังไม่ถึงขั้นรุนแรงมากนัก เช่น เกม Swat 3 ที่เป็นการจับผู้ก่อการร้าย หรือ เกม Rainbow Six เป็นต้น ซึ่งเกมชนิดนี้ก็มีอยู่มากมายเช่นกัน

3. เรต M (Mature) จัดเป็นเกมที่มีความรุนแรงหนักหน่วงที่สุด เช่น เกมที่มีการแข่งขันฆ่ากันอย่างไร้เหตุผล มีการนองเลือด การทำตาย นอกจากนั้น ยังมีบางเกมที่แสดงภาพศัตรูถูกกระเบิดจนร่างกายกระจายกระจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย ดังนั้น เกมเรต M นี้จึงเหมาะกับผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น และผู้ปกครองต้องระมัดระวังในการเลือกซื้อเป็นพิเศษ เช่น เกมที่นักเล่นเกมทุกคนรู้จักกันดีอย่าง Haft-Life Counter Strike เป็นต้น

4. เรต RP (Rate Pending) ความรุนแรงของเกมเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต T และเรต M ในปัจจุบันมีการผลิตเกมเรตนี้ออกมามากขึ้น เช่น เกม IGI Hitman เป็นต้น

5. เรต H (Hentai Game) คำว่า Hentai เป็นภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่าโรจิต เกมเรต H นี้ส่วนใหญ่จึงเป็นเกมที่ถูกรั้งขึ้น โดยชาวญี่ปุ่นแทบทั้งสิ้น ซึ่งมีอยู่มากมายและหาซื้อได้แล้วในเมืองไทยตามแหล่งขายเกมต่าง ๆ เช่นเกม Itazura ที่เกี่ยวกับการลวนลามผู้หญิงบนรถไฟในช่วงเวลาเร่งด่วน การเล่นเกมจะต้องมีการหาเป้าหมายบนรถไฟขณะมีผู้โดยสารแน่นๆแล้วหาทางฝ่าฝูงชนเพื่อเข้าไปใกล้เหยื่อให้ได้

สรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์แบ่งตามวิธีการเล่นได้ 2 ประเภท ได้แก่ เกมที่เล่นผ่านคอนโซล เช่นเกมบอย เกมเพลสเตชัน เกมคลับ และเกมที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ เช่น เกมคอมพิวเตอร์พีซี เกมในอินเทอร์เน็ตซึ่งมีเกมออนไลน์เป็นเกมที่นิยมอยู่ในปัจจุบันซึ่งเกมออนไลน์มีทั้งที่เป็นเกมกล่องที่ขายตามท้องตลาดจะเล่นคนเดียวหรือออนไลน์ก็ได้และเกมที่ออกแบบมาให้เล่นทางอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเนื้อหาเกมออนไลน์ ได้เป็น เกมฝึกประสามสัมผัส เกมฝึกสมอง เกมผจญภัย เกมเสมือนจริง เกมวางแผน เกมแสดงความสามารถ และเกมช่วยทางเพศ

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นได้รับความนิยมของเด็กและผู้ใหญ่ เพราะรูปแบบเกมมีความหลากหลาย เช่น บทบาทตัวละคร อาวุธ ฉาก คนตรีประกอบ เนื้อเรื่องของเกม น่าสนใจ การจำลองบทบาทของผู้เล่นให้มีเวทย์มนต์ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน รวมถึงเรื่องราวภายในเกมที่ตื่นเต้น เร้าใจ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษารูปแบบเกมออนไลน์ MMORPG ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้

พัชรี โดพันธ์ (2551, น. 21-22) การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom (Bloom's Taxonomy) ได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งพฤติกรรมทางพุทธิพิสัยมี 6 ระดับ ได้แก่

- 1) ความรู้ (Knowledge) เป็นความสามารถในการจดจำแนกประสบการณ์ต่างๆ และระลึกเรื่องราวต่างๆ ออกมาได้ถูกต้องแม่นยำ
- 2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถบ่งบอกใจความสำคัญของเรื่องราว โดยการแปลความหลัก ตีความได้ สรุปใจความสำคัญได้
- 3) การนำความรู้ไปประยุกต์ (Application) เป็นความสามารถในการนำหลักการ กฎเกณฑ์ และวิธีดำเนินการต่างๆ ของเรื่องที่รู้มา นำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้
- 4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวที่สมบูรณ์ให้กระจายออกเป็นส่วนย่อยๆ ได้อย่างชัดเจน
- 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการผสมผสานส่วนย่อยเข้าเป็นเรื่องราวเดียวกัน โดยปรับปรุงของเก่าให้ดีขึ้นและมีคุณภาพสูงขึ้น
- 6) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการวินิจฉัยหรือตัดสินกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดลงไป การประเมินเกี่ยวข้องกับการใช้เกณฑ์คือ มาตรฐานในการวัดที่กำหนดไว้

2. จิตพิสัย (Affective Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม

- 1) การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น
- 2) การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว
- 3) การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้นๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น
- 4) การจัดระบบการสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้น โดยอาศัยความสัมพันธ์

ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

5) บุคลิกภาพการนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่จะต้องดั่งามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็ความคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้ตัวหรือชั้วอย่างไรนั้น ก็เป็ผลของพฤติกรรมด้านนี้

3. ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) (พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาท) พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงาน ได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ชั้น ดังนี้

1) การรับรู้ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือ เป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

2) กระทำตามแบบ หรือ เครื่องชี้แนะ เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจและพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้ หรือ สามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

3) การหาความถูกต้อง พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

4) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตัวเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ยุ่ยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

5) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติ ได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติ ซึ่งถือเป็ความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

การเรียนรู้ตามทฤษฎีของเมเยอร์ (Mayor)

ในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน การวิเคราะห์ความจำเป็นเป็นสิ่งสำคัญ และตามด้วยจุดประสงค์ของการเรียน โดยแบ่งออกเป็นย่อยๆ 3 ส่วนด้วยกัน

1. พฤติกรรม ควรชี้ชัดและสังเกตได้
2. เงื่อนไข พฤติกรรมสำเร็จได้ควรมีเงื่อนไขในการช่วยเหลือ
3. มาตรฐาน พฤติกรรมที่ได้นั้นสามารถอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bruner (Bruner)

1. ความรู้ถูกสร้างหรือหล่อหลอมโดยประสบการณ์
2. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบในการเรียน
3. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมายขึ้นมาจากแง่มุมต่างๆ
4. ผู้เรียนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง
5. ผู้เรียนเลือกเนื้อหาและกิจกรรมเอง
6. เนื้อหาควรถูกสร้างในภาพรวม

การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ ไทเลอร์ (Tylor)

ความต่อเนื่อง (Continuity) หมายถึง ในวิชาทักษะ ต้องเปิดโอกาสให้มีการฝึกทักษะในกิจกรรมและประสบการณ์บ่อยๆ และต่อเนื่องกัน

1. การจัดช่วงลำดับ (sequence) หมายถึง หรือการจัดสิ่งที่มีความง่าย ไปสู่สิ่งที่มีความยาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ ให้มีการเรียงลำดับก่อนหลัง เพื่อให้ได้เรียนเนื้อหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. บูรณาการ (integration) หมายถึง การจัดประสบการณ์จึงควรเป็นในลักษณะที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เพิ่มพูนความคิดเห็นและได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกัน เนื้อหาที่เรียนเป็นการเพิ่มความสามารถทั้งหมด ของผู้เรียนที่จะได้ใช้ประสบการณ์ได้ในสถานการณ์ต่างๆ กัน ประสบการณ์การเรียนรู้ จึงเป็นแบบแผนของปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างผู้เรียนกับสถานการณ์ที่แวดล้อม

**ความหมายของการเรียนรู้**

เฮอเกินฮาห์น (Hergengahn. 1998, น.9 ; อ้างถึงใน วรณี ลิ้มอักษร. 2545, น. 52) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือ ศักยภาพของการกระทำที่ถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ โดยไม่เกี่ยวข้องกับภาวะทางร่างกาย ที่เกิดจากการเจ็บไข้ได้ป่วย ความเหนื่อยอ่อน หรือฤทธิ์ของยา

มอร์ริส (Morris. 1990, น. 178 ; อ้างถึงใน พัทรี โดพันธ์. 2551, น. 29) กล่าวว่า การเรียนรู้คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวร อันเนื่องมาจากประสบการณ์ และการปฏิบัติฝึกฝน

สุขุม อ้นขวัญเมือง (2553, น. 10) กล่าวสรุปว่า การจัดการเรียนรู้หรือการจัดการเรียนการสอนนั้นคือ การจัดกระบวนการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ การฝึกปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน โดยการใช่วิธีการต่างๆ เพื่อให้บุคคลมีความรู้ มีความเข้าใจ มีทักษะและเจตคติที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่เรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้



ทิสนา แคมมณี (2545, น. 1-3) กล่าวว่า การเรียนรู้มีของเขตรอบคลุมความหมาย 2 ประการ คือ กระบวนการเรียนรู้ (Learning process) ซึ่งหมายถึง การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน หรือ การใช้วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ และการเรียนรู้ในความหมายของ ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome) ซึ่งหมายถึงความรู้ ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกรู้สึกหรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้โดยผลลัพธ์การเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ส่วนได้แก่ 1) ส่วนที่เป็นสาระ คือ ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและเจตคติ ที่เกี่ยวกับสาระที่เรียนรู้ 2) ส่วนที่เป็นกระบวนการเรียนรู้หรือวิธีการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือสำคัญ สำหรับการเรียนรู้ต่อไป ดังนั้นเมื่อพูดถึงการเรียนรู้ จึงมีสิ่งที่จะต้องเกี่ยวพันด้วยเสมอ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้ 2) สาระการเรียนรู้ 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้

นริชา ทองธรรมชาติ (2544, น. 18) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึง กระบวนการที่ทำให้คนเกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรม และความคิด โดยคนสามารถที่จะเรียนรู้ได้ในลักษณะที่แตกต่าง กัน ซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการทั้งด้านสมรรถภาพ ทักษะ และเจตคติ

สรุปได้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ ที่แต่ละคนได้รับมา ผลของการเรียนรู้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน 3 ด้าน ซึ่งผู้วิจัยจะ ทำการศึกษาตามหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของ Bloom ดังนี้

1. พุทธิพิสัย (Knowledge) เช่น ความคิด ความเข้าใจ และความจำในเนื้อหาสาระต่าง ๆ เป็นต้น
2. ทักษะพิสัย (Skill) เช่น การพูด การกระทำ และการเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น
3. จิตพิสัย (Affective) เช่นเจตคติ จริยธรรม และค่านิยม เป็นต้น

### 2.3 จิตวิทยาวัยรุ่น

สุชา จันทร์เอม (2542, น. 135) ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่นเป็นทฤษฎีที่ศึกษาเกี่ยวกับ พัฒนาการและการเจริญเติบโตของมนุษย์ในช่วงวัยรุ่น โดยคำว่า วัยรุ่น เป็นคำที่มาจาก Adolescence ในภาษาละติน แปลว่า เจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ นั่นคือ เป็นวัยย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ซึ่งเป็นวัยหัวเลี้ยว หัวต่อที่สำคัญ

วัยรุ่นอยู่ในระยะกำลังเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่อยู่ระหว่างวัยที่กำลังจะเริ่มเป็นหนุ่ม เป็นสาว จนถึงวัยที่จะเป็นผู้ใหญ่ หากจะพิจารณา ตามช่วงวัยและอายุ จะพบว่ามีการให้ค่านิยมที่ แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะเด็กแต่ละคนจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นไม่พร้อมกันเป็นเพียงโดยประมาณเท่านั้น โดยแบ่งวัยของวัยรุ่นไว้ดังนี้ (Hurlock. 1978, น. 10-12 ; อ้างถึงใน สุพัตรา แดงสีสุน. 2550, น. 27)

1. วัยรุ่นก่อนวัยรุ่น (Pre-adolescence) อายุ 10-12 ปี
2. วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) อายุ 13-16 ปี
3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) อายุ 17-21 ปี

นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยปรับตัว เป็นวัยแห่งปัญญา และเป็นวัยที่มีความเคร่งเครียดทางอารมณ์ เป็นวัยพายุบูแคม (storm and stress) อารมณ์วู่วาม เจ้าคิดเจ้าแค้น ตัดสินใจเร็วและรุนแรง อาจเกิดการทะเลาะวิวาทกันด้วยสาเหตุเพียงเล็กน้อยด้วยอารมณ์เพียงวูบเดียวได้ การแสดงออกโดยทั่วไปของวัยนี้มักมีอะไรที่ผิดแปลก เช่น ชอบแต่งตัวแปลกๆ ตัดทรงผมใหม่ พูดภาษาแสลง แต่การแสดงแปลกๆ ของวัยรุ่นนี้ แท้จริงก็เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นเอง (วัยรุ่นถือเป็นช่วงต่อของการพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นผู้ใหญ่เป็นวัยแห่งการสร้างสมการเรียนรู้ความคิดความเชื่อต่างๆ ที่เขาได้รับจากภายนอก เพื่อนำมาหล่อหลอมบุคลิกภาพให้มีเอกลักษณ์แห่งตน เพื่อเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า (Hurlock. 1978, น. 104-105 ; อ้างถึงใน สุพัตรา แดงสีสุน. 2550, น. 28)

ช่วงความเป็นวัยรุ่นในทศวรรษที่ผ่านมา คือ ประมาณอายุตั้งแต่ 12-18 ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า ความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไป โดยประมาณอย่างคร่าวๆ คือช่วงตั้งแต่ 12-25 ปี โดยมีเหตุผลว่าเด็กทุกวันนี้ ต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจต้องยืระยะเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (maturity) ซ้ำกว่ายุคสมัยที่ผ่านมา อาจแบ่งช่วงวัยรุ่นเป็น 3 ช่วง โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็ก และผู้ใหญ่ตัดสิน คือวัยรุ่นแรก คือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี ยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็กอยู่มาก ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2545, น. 239)

1. วัยรุ่นตอนกลาง คือ ช่วงอายุประมาณ 16-17 ปี มีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่

2. วัยรุ่นตอนปลาย คือ ช่วงอายุประมาณ 18-25 ปี มีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่

กล่าวโดยสรุปแล้ว การแบ่งช่วงของวัยรุ่นนี้ เป็นเรื่องยากที่จะแบ่งให้มีความแน่นอนเพราะพัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน นักจิตวิทยา และนักวิชาการหลายท่านจึงแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นไม่ตรงกัน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จึงมุ่งศึกษาวัยรุ่นในช่วง 13-15 ปี เพราะเป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และเป็นวัยที่มีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบที่ชัดเจน

#### **พัฒนาการและธรรมชาติของวัยรุ่น**

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการระหว่างการเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นพัฒนาการด้านต่างๆ ได้ดังนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2545, น. 335)

1. พัฒนาการด้านร่างกายเป็นการเปลี่ยนแปลงที่จะเห็นได้ชัดเจนที่สุดมีทั้งส่วนภายนอก เช่น การทำงานของต่อมบางชนิด การมีประจำเดือนของผู้หญิง การผลิตเซลล์สืบพันธุ์ในผู้ชาย เป็นต้น โดยทั่วไปเด็กชายจะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นช้ากว่าเด็กหญิงประมาณ 2 ปี

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ การเปลี่ยนแปลง และความเจริญเติบโตทางด้านร่างกายทั้งภายใน และภายนอก มีผลต่ออารมณ์ของวัยรุ่น คือ มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง ไม่มั่นคง ระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างนั้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก และสิ่งแวดล้อมๆ ตัวเด็ก ผู้รู้บางท่านเรียกลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นว่าเป็นแบบพายุบุแคม (storm and stress) คือมีความรู้สึกรุนแรง เปิดเผย ตรงไปตรงมา วัยรุ่นต้องการแสดงความคิดเห็นซึ่งจะขัดแย้งกับผู้ใหญ่เสมอ หากผู้ใหญ่ไม่ปล่อยให้แสดงความคิดเห็นเลยก็จะทำให้เด็กเกิดความเครียดขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ การมีความรู้สึกทางเพศมีความสนใจในเพศตรงข้ามจึงสนใจเรื่องความสวยความงามของร่างกายมากกว่าเดิม

3. พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก และคบเพื่อนต่างเพศมากขึ้น เป็นวัยที่เริ่มลดความเอาใจใส่ต่อบุคคลต่างวัย ไม่ว่าจะผู้ใหญ่ หรือเด็ก ระยะนี้จึงเป็นการเริ่มต้น ชีวิตกลุ่มที่แท้จริง ทั้งนี้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และอารมณ์อย่างรวดเร็ว และมากมาย ทำให้วัยรุ่นต้องการกลุ่มเพื่อร่วมทุกข์ร่วมสุข เข้าใจปัญหาของกันและกัน การรวมกลุ่มไปไปโพรธรรมชาติ ไม่มีเกณฑ์ตายตัว วัยรุ่นจะมีการจรรจงรักภักดีต่อกัน ขอมรับคำนิยาม ความเชื่อ ความสนใจของกลุ่มอย่างเต็มใจ ดังนั้นเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อชีวิตของวัยรุ่น ประคองเดียวกับครอบครัวมีอิทธิพลต่อชีวิตของวัยรุ่นและวัยเด็ก

4. พัฒนาการทางสติปัญญา ในวัยนี้เด็กมีความเจริญเติบโตทางด้านสมองเต็มที่จึงสามารถคิดได้ในทุกๆ แบบของวิธีคิด ดังนั้นทางเด็กได้รับการศึกษาอบรมมาตามขั้นตอนด้วยดี ระยะนี้จะเป็นระยะที่เด็กจะแสดงพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างชัดเจนเด็กวัยรุ่นจึงชอบวิพากษ์วิจารณ์ และทำงานยากๆ ไม่ค่อยได้ นอกจากนี้วัยรุ่นเริ่มค้นหาตนเองซึ่งวิธีที่มักจะใช้ก็คือ การเลียนแบบ การทำร้ายผู้อื่น เป็นต้น

สรุปได้ว่าเพศชายกับเพศหญิงมีความแตกต่างกันอย่างมาก ในเรื่องความคิด คำนิยามและทัศนคติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมและสังคมที่กำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้แตกต่างกันรวมถึงสภาพแวดล้อมในการเติบโต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2555, น. 5) ทำการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2555 ได้สำรวจลักษณะและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตระหว่างเพศชาย

และเพศหญิง พบว่าสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตของเพศชายใกล้เคียงกับเพศหญิง โดยในระหว่างปี 2551-2555 สัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตของเพศชายเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 17.9 เป็น ร้อยละ 26.3 ส่วนเพศหญิงเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 18.5 เป็นร้อยละ 26.6

เมื่อพิจารณาการใช้อินเทอร์เน็ตตามกลุ่มอายุต่างๆ พบว่าในปี 2555 กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด ร้อยละ 54.8 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 46.5 กลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 29.7 และต่ำที่สุดในกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 6.2

**ตาราง 2.1** ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามกลุ่มอายุ พ.ศ. 2551-2555

ปี	กลุ่มอายุ (ปี)				
	6-14	15-24	25-34	35-49	50ปีขึ้นไป
2551	23.6	44.6	19.3	10.3	3.4
2552	29.0	47.3	21.5	11.9	4.0
2553	35.9	50.0	24.6	13.6	4.2
2554	38.3	51.9	26.6	14.3	5.5
2555	46.5	54.8	29.7	17.1	6.2

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2555

สำหรับสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า ในปี 2555 ส่วนใหญ่ใช้ที่บ้าน ร้อยละ 50.6 รองลงมาในสถานศึกษา ร้อยละ 47.3 และที่ทำงาน ร้อยละ 30.7 ส่วนกิจกรรมที่ใช้ ส่วนใหญ่ใช้ในการดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ ร้อยละ 64.6 รองลงมาคือ เล่นเกม/ดาวน์โหลดเกม ร้อยละ 64.1 และรับส่งอีเมล ร้อยละ 55.6 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของใช้อินเทอร์เน็ตใช้ก่อนช่วงบ่าย (1-4 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 53.5 รองลงมาใช้เป็นประจำ (5-7 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 40.6

สรุปได้ว่าจากการวิเคราะห์ตารางการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2555 พบว่าเด็กวัยรุ่นในช่วงอายุ 13-15 ปี เป็นช่วงที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น และนิยมเล่นเกมออนไลน์ในระดับที่สูงกว่าวัยอื่นๆ ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลจากการสำรวจนี้ คือกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชามณูชัช ชูชื่น (2552) ได้ทำการศึกษาเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร ได้ทำการศึกษาด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์รูปแบบและเนื้อหาต่างๆ ของเกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1 ปี ไม่เกิน 2 ปี โดยจะเล่นที่บ้าน เฉลี่ยแล้วเล่นเกมออนไลน์ทุกวันเล่นช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ส่วนใหญ่ไม่มีเวลากำหนดเวลาเล่นและเล่นคนเดียว โดยจะปรึกษาเพื่อน เมื่อเกิดปัญหา หรือข้อสงสัยในการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเข้าไปพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลผู้เล่น เมื่อเข้าไปส่วนใหญ่คุยหรือเล่นกับเพื่อนในชีวิตจริง รูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน มีผลทำให้ความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์ของเยาวชนแตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่จะพึงพอใจเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุดคือ เกม Warcraft III:DotA เนื้อหาจากการจำลองสถานการณ์ พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Special Force เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหามาจากนวนิยาย พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Yulgang เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Audition season 2 เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก้ไขปริศนา/ฝึกสมองพึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Richman Online

กฤตยา มุ่งวิชา (2549) ได้ทำการศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความรุนแรงแบบเนียนและเนื้อหาที่ผิดหลักจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์ ซึ่งจะศึกษารูปแบบ และเนื้อหา คือ ตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกา มารยาท รวมไปถึงโครงสร้างของเกม แก่นเรื่อง และสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมว่ามีความรุนแรงแบบเนียนและมีสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมปรากฏอยู่หรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและนำมาวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis)

ผลการวิจัยพบว่ามีเนื้อหาความรุนแรงแบบเนียนและสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมปรากฏในเกมปิงย่าออนไลน์ในด้านต่างๆ ดังนี้ 1) ในรูปแบบและเนื้อหาของเกมคือ ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกา มารยาท ซึ่งลักษณะของความรุนแรงที่พบความรุนแรงแบบเนียนและความรุนแรงโจ่งแจ้ง 2) โครงสร้างของเกม และแก่นเรื่องของเกมซึ่งในโครงสร้างของเกมนั้นจะพบความรุนแรงแบบเนียนที่เรียกว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากการแทรกแซงจากระบบทุนจากโลกภายนอก ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างผู้เล่น เพราะเกมเน้นในเรื่องธุรกิจและคิดหาผลประโยชน์และชุกาโรอยู่เหนือสิ่งใด โดยไม่สนใจว่าจะเกิดความยุติธรรมขึ้นภายในสังคมของเกมปิงย่าออนไลน์ ซึ่งส่งผลให้เกิดการผิดหลักจริยธรรมตามมา 3) พบการกระทำและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมในเกมปิงย่า อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำที่มีความรุนแรง

และความเห็นแก่ตัว ความโลภ และการอยากที่เอาชนะของผู้เล่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบความรุนแรงในหลายๆ ด้าน ที่เป็นความรุนแรงแบบเนียนโดยการแฝงความหมายที่รุนแรงลงไปในสัญลักษณ์ต่างๆ ในส่วนที่เป็นองค์ประกอบต่างๆ ของเกมอีกด้วย

จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมผลกระทบของการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม

งานวิจัยชิ้นนี้พบว่า นักเรียนมัธยมในจังหวัดนครปฐม เล่นเกมออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ นิยมเล่นเกมออนไลน์คนเดียวและเล่นในบ้านทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมต่อเนื่องมาจากพัฒนาการของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งปัจจุบันยังได้รับความนิยมสูงอยู่ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดพัฒนาทักษะด้านการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นที่ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก เป็นวิธีหาเพื่อนใหม่ตามลำดับ และเกมออนไลน์ให้ประโยชน์ในแง่ของการฝึกดำรงชีวิต สามารถทำให้เรารู้จักใช้เงินรู้จักหาเงินมาเพื่อดำรงชีวิตในเกม

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ทำการวิจัยศึกษาเรื่องปัจจัยจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นเชิงปริมาณ มีผลการวิจัยดังนี้ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7 และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้ยาเสพติด รายได้ของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิทความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนมีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาดีจะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยทางด้านความรู้สึกแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

ผู้วิจัยพบว่าความถี่ของเด็กมัธยมหรืออยู่ในช่วงวัยรุ่นนั้น มีสูงถึงเกือบร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่าความสำคัญในแง่ของปริมาณในการเล่น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเด็กและเยาวชนควรได้รับการแนะนำอย่างถูกวิธีในการเล่น และการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ควรจะใช้เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มตัวอย่างศึกษา

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ได้ทำการเรื่องพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนารีอ็อกที่มีต่อวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมเร็กนารีอ็อกของวัยรุ่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนารีอ็อกที่มีต่อวัยรุ่น

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีอ์กของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่นๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ 1) วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีอ์กในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคน มีชีวิตจิตใจไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคน ซึ่งกำลังออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเกม การสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมทั้งการแสดงอารมณ์ความรู้สึก Emotion Icon ที่สนุกเร็วกว่าการสนทนาออนไลน์ (Chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มออนไลน์ โดยไม่กระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่นๆ 2) วัยรุ่นเสพติดเกมออนไลน์เร็กนารีอ์ก จนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่นๆ เนื่องจากการมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ตามต้องการการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมเร็กนารีอ์กออนไลน์ จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะแสดงจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือจินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลายผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนารีอ์กจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบ แตกต่างจากเกมอื่นๆ ดังนี้ วัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อเงินและของมีค่าในเกม การถูกหลอกลวงจากการสนทนาออนไลน์ (Chat) วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์ และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถมีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ มีอิสระ

Karen E Soeters, Katin van Schaik (2006 อ้างถึงใน กฤตยา มุ่งวิชา. 2549, น. 43-44) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Children’s experiences on Internet” พบว่าเด็กมากต่อมากนั้นสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ หลากๆเว็บไซต์นั้นให้ประสบการณ์ที่สวยงามแก่เด็ก แต่ก็มีเว็บไซต์ที่เต็มไปด้วยอันตราย และไม่ใช้พ่อแม่ทั้งหมดและการศึกษาจะช่วยเตือนเด็กๆ เหล่านั้นสามารถเปิดเว็บไซต์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมได้ งานวิจัยได้ได้สำรวจทั้งประสบการณ์ในแง่ดีและแง่ลบของเด็กๆ ชาวเนเธอร์แลนด์บนเว็บไซต์ โดยใช้การยืนยันจากการสำรวจ เด็กที่มีอายุ 8-13 ปี จำนวน 391 คนที่มีการเล่นอินเทอร์เน็ตที่บ้าน เด็กส่วนใหญ่ที่มีประสบการณ์ในแง่บวกนั้นเล่นเกมใช้ ICQ และ Chat เกือบ 50 % ของการตอบคำถามนั้น มีประสบการณ์ในแง่ลบบนอินเทอร์เน็ต เด็กส่วนใหญ่ตอบว่าพบภาพลามกเป็นประจำ ซึ่งเป็นสาเหตุของความรุนแรง

Stacy L. Smith, Ken Lachlan, and Ron Tamborini (2000 อ้างถึงใน พนมกร ดังทัตสวัสดิ์. 2548, น. 47) ได้ทำการศึกษารื่องการอธิบายการนำเสนอความรุนแรงในบริบทเชิงปริมาณของวิดีโอเกมที่ได้รับคามนิยม (Popular Video Games: Quantifying The Presentation of Violence and Its context) งานวิจัยชิ้นนี้ได้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยเนื้อหาความรุนแรงที่มีอยู่ในเกมซึ่ง

ได้รับความนิยมนับจำนวน 60 เกมที่แตกต่างกัน นั่นคือ Nintendo 64, Sega Dream Cast และ Sony Play Station การวิจัยทำให้มีการเล่นเกมแต่ละเกมนาน 10 นาที และอัคริดีโอไว้เพื่อทำการวิจัยในภายหลัง เกมเหล่านั้นจะมีถูกเข้ารหัสที่มีศูนย์การศึกษาคือ The National Television Violence Study เป็นผู้ออกแบบ ซึ่งปริมาณและเรื่องราวของความรุนแรงนั้นจะถูกประเมินออกมาเป็น 2 ประเภทคือ เป็นเกมที่เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไป (เช่น รหัส E หรือ K-A) และเป็นเกมสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ (เช่น รหัส T หรือ M) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมสำหรับผู้ใหญ่นั้นมักจะแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงมากกว่าในเกมที่เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไปความแตกต่างดังกล่าวจะเห็นได้จากเนื้อหาหรือคำที่ปรากฏในเกม หากนำเกมทั้ง 2 ประเภทมาเปรียบเทียบกัน จะพบว่าเกมที่เหมาะสำหรับผู้ใหญ่นั้น นอกจากแสดงให้เห็นถึงการที่เด็กเป็นผู้กระทำความผิดแล้ว ยังมีการแสดงถึงความรุนแรงจากอาวุธปืนที่มีการแสดงภาพเข้าไปเข้ามาในเกมเป็นภาพกราฟิกธรรมดา ซึ่งทำให้เกิดการถกเถียงกันว่าความรุนแรงดังกล่าว มีความเสี่ยงที่เด็กจะนำไปปฏิบัติตามอีกด้วย

John P.Charlton and Ian D.W.Danforth (2005 อ้างถึงใน ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ. 2551, น.21) ได้ทำการวิจัยเรื่องลักษณะการติดเกมและการต่อสู้แข่งขันในเนื้อหาของการเล่นเกมออนไลน์ ระหว่างเกณฑ์ภายนอกกับลักษณะพฤติกรรมการติดเกม พบว่าชนิดของการเล่นเกม MMORPG ต่อการไขปริศนาเพื่อให้ได้สิ่งของมีมากถึง 442 เกมในอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นต่อสัปดาห์ และการติดเกมคอมพิวเตอร์มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต

Chen, Huang, Laung and Lei (2005 อ้างถึงใน พัชรี โดพันธ์. 2551, น. 29-30) ได้วิจัยเรื่อง Game traffic analysis: An MMORPG perspective เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นพร้อมกันหลายคน กลายเป็นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด ขณะนี้มีผู้เล่นหลายล้านคนที่เล่นเกมนี้ การวิจัยพบว่าเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเกม MMORPG นั้นคือความหลากหลายในการออกแบบเกมเพื่อให้ตรงกับนิสัยของผู้เล่น ด้านการมีความสามารถเฉพาะตัว จะเป็นรูปแบบรวมๆ เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นกันหลายคน

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจในการทำวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี เพื่อจะได้ศึกษารูปแบบเกมออนไลน์ในปัจจุบันที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และรูปแบบเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นของวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยจะนำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไปเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และสรุปผล นำเสนอในบทต่อไป



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี 13 ห้อง มีนักเรียนทั้งสิ้น จำนวน 609 คน

##### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี 13 ห้อง มีนักเรียนทั้งสิ้น จำนวน 609 คน ผู้วิจัยได้ประมาณกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรคำนวณขนาดของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane, 1965, อ้างถึงใน ศรีบุญญา ไพรวรรณรัตน์, 2554, น.73) ด้วยความเชื่อมั่นร้อยละ 95% ค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

สูตร	$n = \frac{N}{1+Ne^2}$
เมื่อ	$n$ = จำนวนตัวอย่างที่จะต้องทำการสุ่ม
	$N$ = จำนวนประชากรทั้งหมด
	$e$ = ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 241 คน โดยผู้ทำการวิจัยจะทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อแจกแบบสอบถามนักเรียน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามประมาณ 241 คน

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเนื้อหาของแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่าง เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ประวัติการเล่นเกมนอนไลน์

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่าง ที่เล่นเกมออนไลน์โดยเนื้อหาประกอบด้วย คำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ด้านต่างๆ ลักษณะของแบบสอบถามตอนนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) โดยผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของความเห็นได้ดังนี้

5 หมายถึง มีระดับความเห็นในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีระดับความเห็นในระดับมาก

3 หมายถึง มีระดับความเห็นในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีระดับความเห็นในระดับน้อย

1 หมายถึง มีระดับความเห็นในระดับน้อยที่สุด

การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยที่ได้ของผลสำรวจ คือ

คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
4.50 – 5.00	มีผลมากที่สุด
3.50 – 4.49	มีผลมาก
2.50 – 3.49	มีผลปานกลาง
1.50 – 2.49	มีผลน้อย
1.00 – 1.49	มีผลน้อยมาก

(สุพัตรา แดงสีขุน. 2550, น.44)

การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเกมนอนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ จากเอกสารต่างๆ เช่น หนังสือ บทความ งานวิจัยทั้งไทยและต่างประเทศ เพื่อกำหนดกรอบแบบสอบถาม

3.2.3 วิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการในการการวิจัยโดยวิเคราะห์วัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม

3.2.4 เขียนแบบสอบถามตามตัวบ่งชี้และประเด็นที่สำคัญที่ได้ศึกษามา

3.2.5 นำร่างแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมในการใช้ภาษา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามจำนวน 48 ข้อ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านด้วยแบบประเมินหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์ของข้อคำถามข้อใดมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 จะนำไปใช้ และข้อคำถามข้อใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 จะตัดออก มีจำนวนข้อที่ใช้ได้จำนวน 36 ข้อ ซึ่งค่าที่ได้เท่ากับ 1.0 จำนวนข้อที่ต้องปรับปรุงจำนวน 10 ข้อ ซึ่งค่าที่ได้เท่ากับ 0.6 และจำนวนข้อที่ตัดทิ้งจำนวน 2 ข้อ ซึ่งค่าที่ได้เท่ากับ 0.3 จำนวนซึ่งได้จำนวนข้อแบบสอบถาม 46 ข้อ

3.2.6 ปรับปรุงเครื่องมือตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะ

3.2.7 ทดลองใช้แบบสอบถามตอนที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) โดยวิธีครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) จากแบบสอบถาม 30 ชุด การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.91 จากผลนี้สรุปได้ว่า แบบสอบถามตอนที่ 4 มีความเชื่อถือในระดับยอมรับได้

3.2.8 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับประชากรที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 241 คน

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี ตามขั้นดังนี้

3.3.1 ติดต่อโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนเพื่อกำหนดวันและเวลาที่ทำกรเก็บข้อมูลกับนักเรียน โดยข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ

3.3.2 จัดพิมพ์แบบสอบถามความคิดเห็นวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่สอบถาม

3.3.3 ดำเนินการแจกแบบสอบถามความคิดเห็นวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะชี้แจงนักเรียนให้เข้าใจและทราบวัตถุประสงค์ในการสอบถามและขอความร่วมมือกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจะอยู่กับผู้ตอบแบบสอบถามในระหว่างการสำรวจ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามจะสามารถขอให้ผู้วิจัยอธิบายข้อสงสัยต่าง ๆ ได้ทันที

3.3.4 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยมีขั้นตอนดังนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม จากนั้นนำมาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามลักษณะของเครื่องมือ ดังนี้

3.4.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการนำมาแจกแจง ค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

3.4.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยนำมาวิเคราะห์หาค่ามัชฌิมเลขคณิต ( $\bar{x}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเสนอในรูปแบบตาราง

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ โดยหาค่า IOC สูตรดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

(ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี, 2549, น.62)

3.5.2 สูตรหาความเชื่อมั่น (Reliability) ดังต่อไปนี้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

- เมื่อ  $\alpha$  คือ สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น  
 $n$  คือ จำนวนข้อในแบบสอบถาม  
 $S_i^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ  
 $S_x^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนของผู้รับการทดสอบทั้งหมด  
 (พัชรี โต้พันธ์. 2551, น.37)

3.5.3 ค่าร้อยละ (Percent) มีสูตรการคำนวณ คือ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}} \times 100$$

3.5.4 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{x}$ ) มีสูตรการคำนวณ คือ

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

- เมื่อ  $\bar{x}$  คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต  
 $\sum fx$  คือ ผลรวมของคะแนนของทุกคนในกลุ่ม  
 $N$  คือ จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด  
 (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2550, น.35)

3.5.5 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Division) ใช้สูตรดังนี้

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

ค่าเฉลี่ย	เมื่อ	SD.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
		$x_i$	แทน	ค่าของหน่วยกลุ่มตัวอย่างแต่ละหน่วย
		$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนในกลุ่มตัวอย่าง
		$\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$	แทน	ผลรวมระหว่างผลต่างกำลังสองของค่าตัวเลขแต่ละตัวกับ
		n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

(ชูศรี วงศ์รัตน์. 2550, น.67)



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนบุรีจังหวัดปทุมธานีเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 241 คนโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวน 241 ชุดและรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS for Windows จนกระทั่งได้ผลการวิจัยซึ่งมีลำดับการแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้

#### 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	96	39.83
หญิง	145	60.16
รวม	241	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่านักเรียนที่ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ เป็นเพศหญิง จำนวน 145 คนคิดเป็นร้อยละ 60.16 และเพศชาย จำนวน 96 คน คิดเป็น จำนวนร้อยละ 39.83 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละเกรดเฉลี่ย**

เกรดเฉลี่ย	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	18	7.46
2.01-3.00	103	42.73
3.01-4.00	120	49.79
รวม	241	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่าเกรดเฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ที่ 3.01-4.00 จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 49.79 รองลงมา 2.01-3.00 จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 42.73 และต่ำกว่า 2.00 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 7.46 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของบุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย**

บุคคลที่พักอาศัยด้วย	จำนวน(คน)	ร้อยละ
บิดาและมารดา	164	68.04
บิดา	21	8.71
มารดา	30	12.44
ญาติ	15	6.22
อื่นๆ	11	4.56
รวม	241	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่าบุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย จำแนกได้ดังนี้ พักอาศัยกับบิดาและมารดา จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 68.04 พักอาศัยกับมารดา จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 12.44 พักอาศัยกับบิดา จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.71 พักอาศัยกับญาติ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.22 และอื่นๆอาศัยกับพี่ชายและพี่สาว จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.56 ตามลำดับ



#### ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละอาชีพของผู้ปกครองนักเรียน

อาชีพของผู้ปกครอง	จำนวน(คน)	ร้อยละ
รับราชการ	42	17.42
ค้าขาย	57	23.65
พนักงานบริษัท	78	32.36
รับจ้างทั่วไป	61	25.31
อื่นๆ	3	1.24
รวม	241	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่าอาชีพของผู้ปกครองนักเรียน จำแนกได้ดังนี้ อาชีพพนักงานบริษัท จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 32.36 อาชีพรับจ้างทั่วไป จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 25.31 อาชีพค้าขายจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.65 อาชีพรับราชการ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.42 อาชีพอื่นๆ ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.24 ตามลำดับ

#### ตารางที่ 4.5 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์

จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์	จำนวน(คน)	ร้อยละ
นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์	201	83.40
ที่ไม่เล่นเกมออนไลน์	40	16.59
รวม	241	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่าจำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 83.40 และจำนวนนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.59 ตามลำดับ

## 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกม

ตารางที่ 4.6 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แสดงจำนวนและร้อยละนักเรียนที่มีคอมพิวเตอร์ใช้

บ้านนักเรียนมีคอมพิวเตอร์หรือไม่	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ไม่มี	32	15.92
มีใช้ส่วนตัว	127	63.18
มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่น	42	20.89
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่านักเรียนมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.18 มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่นเช่น พี่ชาย พี่สาว จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 ไม่มีใช้ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 15.92ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

สถานที่ที่นักเรียนเล่นเกม	จำนวน(คน)	ร้อยละ
บ้าน	143	71.14
โรงเรียน	16	7.26
ร้านเกม	39	19.40
อื่น	3	1.49
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่าสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมมากที่สุด จำแนกได้ดังนี้ บ้าน จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 71.14 ร้านเกม จำนวน 39 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 19.40 โรงเรียน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.26 และอื่น บ้านญาติ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.8** วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์ของนักเรียน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เลือกเอง	115	57.21
เพื่อนแนะนำ	84	41.79
ผู้ปกครองแนะนำ	47	23.38
พี่น้องแนะนำ	26	12.93
ดูจากสิ่งพิมพ์ต่างๆ	4	1.99

จากตารางที่ 4.8 จำแนกวิธีการเข้าถึงเกมออนไลน์ ดังนี้ เลือกเอง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 57.21 เพื่อนแนะนำ จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 41.79 ผู้ปกครองแนะนำ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 23.38 พี่น้องแนะนำ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 12.93 และดูจากสิ่งพิมพ์ต่างๆจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.99 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.9** จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

จำนวนชั่วโมง	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ไม่เกิน 2 ช.ม.	81	40.29
มากกว่า 2 ช.ม.	38	18.90
มากกว่า 4 ช.ม.	17	8.45
ไม่จำกัด ช.ม. ในการเล่นใน 1 วัน	65	32.33
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.9 จำแนกชั่วโมงการเล่นต่อวันของนักเรียน ดังนี้ ไม่เกิน 2 ช.ม. จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.29 ไม่จำกัด ช.ม. จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 32.33 มากกว่า 2 ช.ม. จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 18.90 และมากกว่า 4 ช.ม. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 ตามลำดับ

#### ตารางที่ 4.10 ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ช่วงเวลาการเล่น	จำนวน(คน)	ร้อยละ
8.00-12.00	31	15.42
12.00-16.00	75	37.31
16.00-20.00	53	26.36
20.00-24.00	37	18.40
หลัง 24 น.เป็นต้นไป	5	2.48
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.10 จำแนกช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ดังนี้ ช่วงเวลา 12.00-16.00 จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.31 ช่วงเวลา 16.00-20.00 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 26.36 ช่วงเวลา 20.00-24.00 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 ช่วงเวลา 8.00-12.00 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 15.42และหลัง 24 น.เป็นต้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.48 ตามลำดับ

#### ตารางที่ 4.11 วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

วัน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
วันจันทร์-วันศุกร์	15	7.46
วันเสาร์-วันอาทิตย์	102	50.74
ทุกวัน	84	41.79
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.11 จำแนกวันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้ วันเสาร์-วันอาทิตย์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 50.74 ทุกวัน จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 41.79 และวันจันทร์-วันศุกร์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 7.46 ตามลำดับ

### 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์

ตารางที่ 4.12 เนื้อหาและรูปแบบเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

ประเภทเนื้อหา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัย เช่น เกม Dragon Nest	58	28.85
เนื้อหาที่มาจากการจำลองสถานการณ์ เช่น Point Blank	44	21.89
เนื้อหาที่มาจากนวนิยาย เช่น เกม 3Kingdoms 2	16	7.96
เนื้อหาที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น เกม Pangya	17	8.45
เนื้อหาที่เกี่ยวกับการแก้ไขปริศนา	19	9.45
เนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรง ลามกอนาจาร เช่น GTA	17	8.45
อื่นๆ	30	14.92
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.12 จำแนกตามเนื้อหาเกมออนไลน์ ดังนี้ เนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัย จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85 เนื้อหาที่มาจากการจำลองสถานการณ์ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 อื่นๆ นักเรียนที่ตอบระบุเป็นชื่อเกมออนไลน์ เช่น เกม HON เกมเดิน เกม DOTA จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 14.92 เนื้อหาที่เกี่ยวกับการแก้ไขปริศนา จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 9.45 เนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 เนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรง จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 และเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.96 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.13** รูปแบบการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

รูปแบบการนำเสนอ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ภาพ	53	26.36
เสียงประกอบ	17	8.45
ตัวละคร	77	38.30
ฉาก	31	15.42
การพูดคุยภายในเกม(การแชท)	23	11.44
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.13 จำแนกรูปแบบการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบดังนี้ ตัวละคร จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.30 ภาพ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 26.36 ฉาก จำนวน 31 คิดเป็นร้อยละ 15.42 การพูดคุยภายในเกม(การแชท) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 11.44 และเสียงประกอบ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.14** ภาพในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

ประเภทภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ภาพ 2 มิติ	36	17.91
ภาพ 3 มิติ	88	43.78
ภาพ 2 มิติและ 3 มิติในเกมเดียวกัน	77	38.30
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.14 จำแนกภาพเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด ดังนี้ ภาพ 3 มิติ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 43.78 ภาพ 2 มิติและ 3 มิติในเกมเดียวกัน จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.30 และภาพ 2 มิติ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 17.91 ตามลำดับ

#### ตารางที่ 4.15 เสียงประกอบฉากในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

ประเภทของเสียง	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เสียงเพลงบรรเลงประกอบฉาก	69	34.32
เสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยม	42	20.89
เสียงเพลงประกอบฉากและเพลงยอดนิยมในเกมเดียวกัน	90	44.77
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.15 จำแนกเพลงประกอบฉากที่นักเรียนชอบมากที่สุด ดังนี้ เสียงเพลงประกอบฉากและเพลงยอดนิยมในเกมเดียวกัน จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 44.77 เสียงเพลงบรรเลงประกอบฉาก จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 34.32 และเสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยม จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 ตามลำดับ

#### ตารางที่ 4.16 ส่วนใหญ่ผู้เรียนชอบตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

ลักษณะตัวละคร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ตัวละครที่ไม่สามารถเปลี่ยนรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าเองได้	44	21.89
ตัวละครที่สามารถเปลี่ยนได้เฉพาะเสื้อผ้า	56	27.86
ตัวละครที่กำหนดเองได้ทั้งหมด	100	49.75
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.16 จำแนกตัวละครในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบที่สุด ดังนี้ ตัวละครที่กำหนดเองได้ทั้งหมด จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 49.75 ตัวละครที่สามารถเปลี่ยนได้เฉพาะเสื้อผ้า จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 27.86 และตัวละครที่ไม่สามารถเปลี่ยนรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าเองได้ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.17** การออกแบบปฏิริยาละครในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

การออกแบบตัวละคร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ผู้เล่นมีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม	39	19.40
สามารถเปลี่ยนแบบผม หน้าตา สีผิว เพศ เผ่าพันธุ์ได้	69	34.32
มีการซื้อขายสินค้าในเกมได้	28	13.93
มีกิจกรรมหลากหลายให้เลือกทำ	37	18.40
ตัวละครแสดงอารมณ์ทางสีหน้า และการกระทำได้จริง	25	12.43
อื่นๆ	3	1.49
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.17 จำแนกนักเรียนชอบการออกแบบปฏิริยาตัวละครในเกมออนไลน์ ดังนี้ สามารถเปลี่ยนแบบผม หน้าตา สีผิว เพศ เผ่าพันธุ์ได้ จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 34.32 ผู้เล่นมีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.40 มีกิจกรรมหลากหลายให้เลือกทำ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 มีการซื้อขายสินค้าในเกมได้ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.93 และอื่นๆไม่ระบุ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.18** จำนวนและร้อยละการเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนพิจารณาจากข้อใดมากที่สุด

จำแนก	จำนวน(คน)	ร้อยละ
โครงเรื่อง	51	25.37
ปฏิริยาของตัวละคร	38	18.90
การลำดับเหตุการณ์	28	13.93
พัฒนาการของตัวละคร	72	35.82
อื่นๆ	12	5.97
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.18 จำแนกการเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนพิจารณาจากข้อใดมากที่สุด ดังนี้ พัฒนาการของตัวละคร จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 35.82 โครงเรื่อง จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 25.37 ปฏิริยาของตัวละคร จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 18.90 การลำดับเหตุการณ์ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.93 และอื่นๆ กำหนดเองและไม่ระบุ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.97 ตามลำดับ



**ตารางที่ 4.19** โครงเรื่องเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

การออกแบบโครงเรื่อง	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ระบบClan/Partyหรือการรวมกลุ่มผจญภัย	43	21.39
ผู้เล่นสามารถต่อสู้กันและแข่งขันกันเองได้	68	33.83
ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้นในเกม	28	13.93
แผนที่จำนวนมากให้เลือกเล่นตามต้องการ	21	10.44
การเปลี่ยนฤดูตามเหตุการณ์จริง	39	19.40
อื่นๆ	2	0.99
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.19 จำแนกนักเรียนชอบการออกแบบโครงเรื่องเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด ดังนี้ ผู้เล่นสามารถต่อสู้กันและแข่งขันกันเองได้ จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 33.83 ระบบ Clan/Partyหรือการรวมกลุ่มผจญภัย จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 21.39 การเปลี่ยนฤดูตามเหตุการณ์จริง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.40 ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้นในเกม จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.93 แผนที่จำนวนมากให้เลือกเล่นตามต้องการ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 10.44 และอื่นๆ เปลี่ยนฤดูกาลหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ด้วยตัวผู้เล่น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.20** ฉากในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

แบบฉาก	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ฉากในอดีต	24	11.94
ฉากปัจจุบัน	52	25.87
ฉากอนาคต	44	21.89
ฉากเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่อง	81	40.29
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.20 จำแนกนักเรียนชอบฉากในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด ดังนี้ ฉากเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่อง จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.29 ฉากปัจจุบัน จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ

25.87 ภาคอนาคต จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 และภาคในอดีต จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.94ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.21** การออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

การออกแบบลำดับเหตุการณ์	จำนวน(คน)	ร้อยละ
การดำเนินเนื้อเรื่องไปตามภารกิจต่างๆ	87	43.28
กำหนดให้สามารถเล่นแต่ละภารกิจได้โดยการตั้งเงื่อนไข	58	28.85
กำหนดเหตุการณ์จากระดับความสามารถ	49	24.37
อื่นๆ	7	3.48
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.21 จำนวนนักเรียนชอบการออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์ ดังนี้ การดำเนินเนื้อเรื่องไปตามภารกิจต่างๆ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 43.28 กำหนดให้สามารถเล่นแต่ละภารกิจได้โดยการตั้งเงื่อนไข จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85 กำหนดเหตุการณ์จากระดับความสามารถ จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 24.37 และอื่นๆชอบทำภารกิจแบบอิสระไม่จำกัดเงื่อนไขในการเล่น จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.48 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.22** การออกแบบพัฒนาการของตัวละครในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

พัฒนาการของตัวละคร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เรียนรู้ระบบต่างๆ พื้นฐานก่อนที่จะไปยังโลกของเกมจริงๆ	42	20.89
การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์	54	26.86
การจัดลำดับชื่อผู้ทำเลเวลคะแนนไว้บนเว็บไซต์ของเกมนั้นๆ	60	29.85
พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร	42	20.89
อื่นๆ	3	1.49
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.22 จำนวนนักเรียนชอบการออกแบบพัฒนาการของตัวละครในเกมออนไลน์ ดังนี้ การจัดลำดับชื่อผู้ทำเลเวลคะแนนไว้บนเว็บไซต์ของเกมนั้นๆ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 29.85 การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 26.86 เรียนรู้ระบบ

ต่างๆ พื้นฐานก่อนที่จะไปยังโลกของเกมจริงๆ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 และอื่นๆชอบการเพิ่มระดับความสามารถและเรียนรู้ระบบต่างๆพร้อมกัน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49 ตามลำดับ

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.23 พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะทางด้านปัญญา ไหวพริบและการตัดสินใจ	3.89	0.96	มาก
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่นการวาดภาพ การเล่นเกมดนตรี	3.81	1.01	มาก
3. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน	3.19	1.20	ปานกลาง
4. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น การค้า	3.42	1.16	ปานกลาง
5. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษให้อภัยผู้อื่น	3.18	1.25	ปานกลาง
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ	3.34	1.19	ปานกลาง
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักหักห้ามใจของที่ไม่ใช่ของตน	3.28	1.16	ปานกลาง
8. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการมีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัว	3.49	1.17	ปานกลาง
9. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ตรงต่อเวลา	3.20	1.29	ปานกลาง
10. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกาสังคม	3.72	1.02	มาก
11. การเล่นเกมออนไลน์จะสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน	3.76	1.03	มาก
12. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ	4.02	0.90	มาก
13. เกมออนไลน์ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆมากขึ้น	3.92	1.08	มาก

ตารางที่ 23 พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์ (ต่อ)

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
14. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกมรรยาทในการเข้าสังคม	3.47	1.11	ปานกลาง
15. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกให้ตนเป็นคนเสียสละ	3.34	1.16	ปานกลาง
16. การเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม	3.45	1.20	ปานกลาง
17. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยจุดประกายให้อุบายเรียน ด้านคอมพิวเตอร์	3.68	1.12	มาก
18. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิดมารยาท และความ อดกลั้น	3.39	1.09	ปานกลาง
19. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะและความสามารถ ในการพิมพ์อักษร	4.11	1.22	มาก
20. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการทำงานเป็นทีม	3.93	0.99	มาก
21. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์ ระหว่าง มือ และตา	3.99	0.97	มาก
22. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ	3.80	1.10	มาก
23. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้กฎกติกากีฬาต่างๆ	3.69	1.10	มาก
24. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์	3.87	1.09	มาก
25. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อ ออนไลน์	3.96	1.09	มาก

จากตารางที่ 4.23 จากตารางพบว่าการเรียนรู้ที่นักเรียนได้จากเกมออนไลน์ในระดับมาก สามารถเรียงลำดับ ได้ดังนี้ 1) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะและความสามารถในการพิมพ์ อักษร ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 1.22) 2) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ( $\bar{X} = 4.02$ , S.D. = 0.90) 3) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา ( $\bar{X} = 3.99$ , S.D. = 0.97) 4) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์ ( $\bar{X} = 3.96$ , S.D. = 1.09) 5) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการทำงานเป็นทีม ( $\bar{X} = 3.92$ , S.D. = 0.99) 6) เกมออนไลน์ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ มากขึ้น ( $\bar{X} = 3.93$ , S.D. = 1.08) 7) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วย

ฝึกทักษะทางด้านปัญญา ไหวพริบและการตัดสินใจ ( $\bar{X} = 3.89, S.D. = 0.96$ ) 8) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 3.87, S.D. = 1.09$ ) 9) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่นการวาดภาพ การเล่นเกมดนตรี ( $\bar{X} = 3.81, S.D. = 1.01$ ) 10) เกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ ( $\bar{X} = 3.80, S.D. = 1.10$ ) 11) การเล่นเกมออนไลน์จะสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน ( $\bar{X} = 3.76, S.D. = 1.03$ ) 12) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกปฏิบัติตนตามกฎหมาย ระเบียบ กติกาสังคม ( $\bar{X} = 3.72, S.D. = 1.02$ ) 13) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้กฎกติกากีฬาต่างๆ ( $\bar{X} = 3.69, S.D. = 1.10$ ) และ 14) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยจุดประกายให้อยากเรียนด้านคอมพิวเตอร์ ( $\bar{X} = 3.68, S.D. = 1.12$ ) ตามลำดับ

การเรียนรู้ที่นักเรียนได้จากเกมออนไลน์ในระดับปานกลางสามารถเรียงลำดับดังนี้ 1) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการมีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัว ( $\bar{X} = 3.49, S.D. = 1.17$ ) 2) เกมออนไลน์จะช่วยฝึกมารยาทในการเข้าสังคม ( $\bar{X} = 3.47, S.D. = 1.11$ ) 3) การเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ( $\bar{X} = 3.45, S.D. = 1.20$ ) 4) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น การค้า ( $\bar{X} = 3.42, S.D. = 1.10$ ) 5) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิดมารยาท และความอดกลั้น ( $\bar{X} = 3.39, S.D. = 1.09$ ) 6) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกให้ตนเป็นคนเสียสละ ( $\bar{X} = 3.34, S.D. = 1.16$ ) 7) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ ( $\bar{X} = 3.34, S.D. = 1.19$ ) 8) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักหักห้ามใจของที่ไม่ใช่ของตน ( $\bar{X} = 3.28, S.D. = 1.16$ ) 9) การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ตรงต่อเวลา ( $\bar{X} = 3.20, S.D. = 1.29$ ) 10) เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน ( $\bar{X} = 3.19, S.D. = 1.20$ ) และ 11) การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษให้อภัยผู้อื่น ( $\bar{X} = 3.18, S.D. = 1.25$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.24 อันดับเกมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดอันดับ 1

ชื่อเกมออนไลน์ที่นักเรียนชื่นชอบอันดับ1	จำนวน(คน)	ร้อยละ
Heroes Of Newerth : HON	45	22.38
Point Blank	20	9.95
Grand Theft Auto : GTA	13	6.46
Audition	12	5.97
เทลรันเนอร์	12	5.97
FIFA	12	5.97
The Sims	11	5.47
ปลูกผัก	9	4.47
Love beat	7	3.48
Pangya	5	2.48
Mine Crafff	4	1.99
DOTA	2	0.99
Ragnarok	1	0.49
X-shot	1	0.49
Cabal	1	0.49
LOL	1	0.49
ไม่ตอบแบบสอบถาม	63	31.34
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.24 พบว่า อันดับเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่นเรียงตามอันดับ 1 ดังนี้ เกม Heroes Of Newerth : HON จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 เกม Point Blank จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 9.95 เกม Grand Theft Auto : GTA จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 6.46 เกม Audition จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.97 เกมเทลรันเนอร์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.97 เกม FIFA จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.97 เกม The Sims จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5.47 เกมปลูกผัก จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 4.47 เกม Love beat จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.48 เกม Pangya จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.28 เกม Mine Crafff จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.99 เกม DOTA จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม Rangnarok จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม X-shot

จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม Cabal จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม LOL จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 และนักเรียนที่ไม่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 31.34

**ตารางที่ 4.25 อันดับเกมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดอันดับ 2**

ชื่อเกมออนไลน์ที่นักเรียนชื่นชอบอันดับ 2	จำนวน(คน)	ร้อยละ
Point Blank	25	12.43
Heroes Of Newerth : HON	18	8.95
FIFA	13	6.46
Audition	8	3.98
LOL	6	2.98
Pangya	5	2.48
Dragon Nest	5	2.48
Love beat	2	0.99
SF	2	0.99
C9	2	0.99
The Sims	1	0.49
ปลูกผัก	1	0.49
Cabal	1	0.49
ไม่ตอบแบบสอบถาม	112	55.72
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.25 พบว่า อันดับเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่นเรียงตามอันดับ 2 ดังนี้ เกม Point Blank จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 12.43 เกม Heroes Of Newerth : HON จำนวน 18 คิดเป็นร้อยละ 8.95 เกม FIFA จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 6.46 เกม audition จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.98 เกม LOL จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.98 เกม Pangya จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.48 เกม Dragon Nest จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.48 เกม Love beat จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม SF จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม C9 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม The Sims จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม ปลูกผัก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม cabal จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 และนักเรียนที่ไม่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 55.72

ตารางที่ 4.26 อันดับเกมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดอันดับ 3

ชื่อเกมออนไลน์ที่นักเรียนชื่นชอบอันดับ3	จำนวน(คน)	ร้อยละ
Point Blank	14	6.96
Heroes Of Newerth : HON	11	5.47
FIFA	8	3.98
Audition	4	1.99
LOL	4	1.99
SF	2	0.99
DOTA	2	0.99
C9	2	0.99
The Sims	1	0.49
Dragon nest	1	0.49
3 kingdom	1	0.49
Pangya	1	0.49
ไม่ตอบแบบสอบถาม	150	76.62
รวม	201	100.00

จากตารางที่ 4.26 พบว่า อันดับเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่นเรียงตามอันดับ 3 ดังนี้เกม Point Blank จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 6.96 เกม Heroes Of Newerth : HON จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5.47 เกม FIFA จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.98 เกม Audition จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.99 เกม LOL จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.99 เกม SF จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม DOTA จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม C9 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 เกม The Sims จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม Dragon nest จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม 3 kingdom จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 เกม Pangya จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.49 และนักเรียนที่ไม่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 76.62



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี เป็นวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) กลุ่มนักเรียนที่ใช้ในการวิจัยอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 241 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 241 ชุด และรวบรวมข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ผลทางสถิติ ด้วยโปรแกรม SPSS for Windows ดังต่อไปนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 60.16 และเพศชายจำนวน 96 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 39.83 เกรดเฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ที่ 3.01-4.00 จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 49.79 รองลงมา 2.01-3.00 จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 42.73 และต่ำกว่า 2.00 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 7.46 บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่พักอาศัยกับบิดาและมารดา จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 68.04 รองลงมาพักอาศัยกับมารดา จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 12.44 พักอาศัยกับบิดา จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 8.71 พักอาศัยกับญาติ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.22 และอื่นๆ อาศัยกับพี่ชายและพี่สาว จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.56 อาชีพของผู้ปกครองของนักเรียน ส่วนใหญ่พบว่าเป็นอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 32.36 รองลงมาอาชีพรับจ้างทั่วไป จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 25.31 อาชีพค้าขาย จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.65 อาชีพรับราชการ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.42 อาชีพอื่นๆ ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 13 คน คิดเป็น ร้อยละ 5.39 จำนวนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จากแบบสอบถามพบว่านักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มี จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 83.40 และจำนวนนักเรียนที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.59

##### การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

นักเรียนส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.18 รองลงมาไม่มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่นเช่น พี่ชาย พี่สาว จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 และไม่มีใช้จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 15.92 สถานที่นักเรียนนิยมเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นที่บ้านมากที่สุด

จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 71.14 รองลงมาร้านเกม จำนวน 39 คน คิดเป็นจำนวนร้อยละ 19.40 โรงเรียน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.26 และอื่น บ้านญาติ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49 วิธีการเข้าถึงเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ เลือกเอง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 57.21 เพื่อนแนะนำ จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 41.79 ผู้ปกครองแนะนำ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 23.38 พี่น้องแนะนำ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 12.93 และดูจากสิ่งพิมพ์ต่างๆจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.99

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวันส่วนใหญ่พบว่า เล่นไม่เกิน 2 ชม. จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.29 ไม่จำกัด ชม. จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 32.33 มากกว่า 2 ชม. จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 18.90 และมากกว่า 4 ชม. จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 นักเรียนส่วนใหญ่ จะเล่นเกมออนไลน์ในเวลา 12.00-16.00 จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.31 รองลงมา ช่วงเวลา 16.00-20.00 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 26.36 ช่วงเวลา 20.00-24.00 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 ช่วงเวลา 8.00-12.00 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 15.42 และหลัง 24 น.เป็นต้นไป จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.48 และพบว่านักเรียนนิยมเล่นเกมออนไลน์ วันเสาร์-วันอาทิตย์จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 50.74 รองลงมาเล่นทุกวัน จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 41.79 และวันจันทร์-วันศุกร์ จำนวน 15คน คิดเป็น ร้อยละ 7.46

### การวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบเกมออนไลน์

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัฐรัตน ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85 รองลงมาคือชอบเล่นเนื้อหาที่มาจากการ์ตูน สถานการณ์ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 อื่นๆ นักเรียนที่ตอบระบุเป็นชื่อเกมออนไลน์ เช่น เกม Heroes Of Newerth : HON เกมเดิน เกม Defense of the ancient : DOTA จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 14.92 ชอบเล่นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการแก้ไขปริศนาจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 9.45 ชอบเล่นเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 ชอบเล่นเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 และชอบเล่นเนื้อหาที่มาจากนวนิยายจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.96

ด้านเทคนิคการนำเสนอเกม นักเรียนส่วนใหญ่ ชอบเทคนิคการนำเสนอตัวละคร จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.30 รองลงมาชอบเทคนิคการนำเสนอภาพ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 26.36 ฉาก จำนวน 31 คิดเป็นร้อยละ 15.42 การพูดคุยภายในเกม(การแชท) จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 11.44 และเสียงประกอบ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 8.45 ภาพเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบภาพ 3 มิติจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 43.78 ภาพ 2 มิติและ 3 มิติในเกมเดียวกัน จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 38.30 และภาพ 2 มิติจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 17.91 เสียงเพลงประกอบในเกม

ออนไลน์ ส่วนใหญ่พิจารณาเลือกเล่นเสียงเพลงประกอบฉากและเพลงยอดนิยมในเกมเดียวกันจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 44.77 รองลงมาพิจารณาจากเสียงเพลงบรรเลงประกอบฉาก จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 34.32 และเสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยม จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 นักเรียนส่วนใหญ่ชอบตัวละครในเกมออนไลน์ตัวละครที่กำหนดเองได้ทั้งหมด จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 49.75 ตัวละครที่สามารถเปลี่ยนได้เฉพาะเสื้อผ้า จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 27.86 และตัวละครที่ไม่สามารถเปลี่ยนรูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าเองได้ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 การเลือกพิจารณาการออกแบบปฏิกริยาของตัวละครในเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ชอบกำหนดเองคือสามารถเปลี่ยนแบบผม หน้าตา สีผิว เพศ เผ่าพันธุ์ได้ จำนวน 69 คน คิดเป็น ร้อยละ 34.32 รองลงมาชอบผู้เล่นมีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.40 มีกิจกรรมหลากหลายให้เลือกทำ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 มีการซื้อขายสินค้าในเกมได้จำนวน 28 คน คิดเป็น ร้อยละ 13.93 และอื่นๆ ไม่ระบุ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49

การเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนส่วนใหญ่พิจารณาจากการชอบพัฒนาการของตัวละคร จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 35.82 รองลงมาโครงเรื่องจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 25.37 ปฏิกริยาของตัวละคร จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 18.90 การลำดับเหตุการณ์ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.93 และอื่นๆ กำหนดเองและไม่ระบุ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.97 โครงเรื่องเกมออนไลน์ที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุดผู้เล่นสามารถต่อสู้กันและแข่งขันกันเองได้ จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 33.83 รองลงมาคือระบบ Clan/Party หรือการรวมกลุ่มผจญภัย จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 21.39 การเปลี่ยนฤดูตามเหตุการณ์จริง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 19.40 ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้นในเกม จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.93 แผนที่จำนวนมากให้เลือกเล่นตามต้องการ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 10.44 และอื่นๆ เปลี่ยนฤดูกาลหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ด้วยตัวผู้เล่น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.99 ฉากเกมนักเรียนเลือกพิจารณาจากฉากเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่อง จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.29 รองลงมาจากปัจจุบัน จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 25.87 ฉากอนาคต จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 และฉากในอดีต จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.94

การลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด การดำเนินเนื้อเรื่องไปตามภารกิจต่างๆ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 43.28 รองลงมา กำหนดให้สามารถเล่นแต่ละภารกิจได้โดยการตั้งเงื่อนไข จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 28.85 กำหนดเหตุการณ์จากระดับความสามารถ จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 24.37 และอื่นๆชอบทำภารกิจแบบอิสระไม่จำกัดเงื่อนไขในการเล่น จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.48 พัฒนาการของตัวละครที่นักเรียนชอบมากที่สุด การจัดลำดับชื่อผู้ทำเลเวลคะแนนไว้บนเว็บไซต์ของเกมนั้นๆจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 29.85 รองลงมา การเพิ่มระดับ

ความสามารถจากประสบการณ์จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 26.86 เรียนรู้ระบบต่างๆ พื้นฐานก่อนที่  
จะไปยังโลกของเกมจริงๆจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร  
จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 20.89 และอื่นๆชอบการเพิ่มระดับความสามารถและเรียนรู้ระบบต่างๆ  
พร้อมกัน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.49

### การวิเคราะห์การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์ที่อยู่ในระดับมาก การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะ  
และความสามารถในการพิมพ์อักษร ค่าเฉลี่ย 4.11 รองลงมาการเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้มี  
ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ค่าเฉลี่ย 4.02 การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์  
ระหว่าง มือ และตา ค่าเฉลี่ย 3.99 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์  
ค่าเฉลี่ย 3.96 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการทำงานเป็นทีม ค่าเฉลี่ย 3.92 เกมออนไลน์ทำให้รู้จัก  
เพื่อนใหม่ๆมากขึ้น ค่าเฉลี่ย 3.93 การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะทางด้านปัญญา ไหวพริบและ  
การตัดสินใจ ค่าเฉลี่ย 3.89 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ค่าเฉลี่ย  
3.87 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่นการวาดภาพ การเล่น  
ดนตรี ค่าเฉลี่ย 3.81 เกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ ค่าเฉลี่ย 3.80 การเล่นเกมออนไลน์จะ  
สร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน ค่าเฉลี่ย 3.76 การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ  
กติกาสังคม ค่าเฉลี่ย 3.72 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้กฎกติกาต่างๆ ค่าเฉลี่ย 3.69 การ  
เล่นเกมออนไลน์จะช่วยจุดประกายให้อยากเรียนด้านคอมพิวเตอร์ ค่าเฉลี่ย 3.68

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์ที่อยู่ในระดับปานกลาง การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการ  
มีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัว ค่าเฉลี่ย 3.49 เกมออนไลน์จะช่วยฝึกมารยาทในการเข้าสังคม ค่าเฉลี่ย 3.47 การ  
เล่นเกมออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ค่าเฉลี่ย 3.45 การเล่นเกมออนไลน์จะ  
ช่วยฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น การค้า ค่าเฉลี่ย 3.42 การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิด  
มารยาท และความอดกลั้น ค่าเฉลี่ย 3.39 การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกให้ตนเป็นคนเสียสละ ค่าเฉลี่ย  
3.34 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ ค่าเฉลี่ย 3.34 การเล่นเกมออนไลน์ทำ  
ให้รู้จักหักห้ามใจของที่ไม่ใช่ของตน ค่าเฉลี่ย 3.28 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความรับผิดชอบ  
ต่อหน้าที่ ตรงต่อเวลา ค่าเฉลี่ย 3.20 เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน ค่าเฉลี่ย 3.19 เล่นเกม  
ออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษให้อภัยผู้อื่น ค่าเฉลี่ย 3.18

## 5.2 อภิปรายผล

5.2.1 จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี มีนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 201 คน และที่ไม่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 40 คน นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักมีคอมพิวเตอร์ใช้งานส่วนตัว จำนวน 127 คน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร พ.ศ.2555 และสถานที่นิยมเล่นเกมออนไลน์คือ บ้าน จำนวน 143 คน พบว่าจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อ 1 วัน นักเรียนจะเล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 81 คน และนิยมเล่นในช่วงเวลา 12.00-16.00 น.จำนวน 75 คน และส่วนใหญ่เล่นในวันเสาร์และวันอาทิตย์ จำนวน 102 คน

จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่นักเรียนชื่นชอบ พบว่านักเรียนชื่นชอบเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัย มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย พิชามญชุ์ ชูชื่น (2552) ที่ศึกษาเรื่อง เกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร ได้ทำการศึกษาด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ รูปแบบและเนื้อหาต่างๆ ของเกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร พบว่าโดยส่วนใหญ่พึงพอใจเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัยมากที่สุด ส่วนในรูปแบบการนำเสนอเกม นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จะพิจารณาจากรูปร่างของตัวละครในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ และนิยมชอบภาพเกมออนไลน์ 3 มิติ ในส่วนของดนตรีประกอบชอบเสียงเพลงบรรเลงประกอบฉากและเสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในเกมเดียวกัน รายละเอียดในการปรับแต่งตัวละครนักเรียนชอบกำหนด การแต่งตัวละครได้อย่างอิสระ สามารถเปลี่ยนแบบสีตา สีผิว เพศ เผ่าพันธุ์ ได้ ในการเลือกเล่นเกมออนไลน์นักเรียนนิยมเลือกพัฒนาการของตัวละคร และชื่นชอบโครงเรื่องที่สามารต่อสู้แข่งขันกันได้ และจากการต่อสู้สามารถเปลี่ยนไปตามภารกิจของเนื้อเรื่อง และการเรียนรู้พัฒนาการสังคมในเกมนั้น นักเรียนชอบการจัดลำดับผู้ทำคะแนนไว้ในเว็บไซต์ของเกม เพื่อง่ายต่อการดูว่าผู้เล่นคนไหนที่มีคะแนนสูงสุดในการเล่น

รูปแบบเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบอันดับ 1 คือเกม Heroes Of Newerth : HON เป็นแนวเกม Multiplayer online battle arena (MOBA) จะมีรูปแบบเกมเนื้อหาการต่อสู้ (Action) ผจญภัย (Adventure) ในแผนที่เกมกำหนดและมีการวางแผน (Strategy) การต่อสู้แบบเป็นทีมซึ่งแต่ละผู้เล่นจะสวมบทบาท (Role Play Game) เป็นตัวละคร 1 ตัวเท่านั้น อันดับ 2 คือเกม Point Blank เป็นรูปแบบเกมสวมบทบาท(Role Play Game) เป็นทหารมีเนื้อหาการต่อสู้ (Action) ด้วยอาวุธปืนต่างๆ และมีการวางแผน(Strategy) เพื่อทำลายล้างฝั่งศัตรู

5.2.2 เกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่นอันดับ 1 คือเกม Heroes Of Newerth : HON อันดับ 2 POINT BLANK : PB เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยและการต่อสู้ภายในเกมเดียวกันเป็นเกมที่ ต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมในการเอาชนะคู่ต่อสู้ฝ่าย ซึ่งการเรียนรู้ที่นักเรียนได้นั้นเป็นทักษะพิสัย มากที่สุด ส่งผลต่อทักษะและความสามารถในการพิมพ์อักษร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมผลกระทบของการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่งพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดพัฒนาทักษะ ทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นที่ผ่อนคลายและความรู้สึก เป็นวิธีการหาเพื่อนใหม่ๆ และทำให้มี เพื่อนมากขึ้นและกลายเป็นเรื่องหลักในการสนทนาของเด็กนักเรียนปัจจุบัน รองลงมาช่วยให้มี ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ และฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ในการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบเกมออนไลน์สามารถนำไปสร้างเกมเพื่อการศึกษา โดยเน้นการออกแบบเนื้อเรื่อง การสร้างตัวละครที่น่าสนใจ ฉาก เสียงประกอบ เพื่อกระตุ้นในการ เรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

5.3.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับรูปแบบและ เนื้อหาเกมออนไลน์ ที่ผู้ปกครองอยากให้นักเรียนเล่นและเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น

5.3.3 ควรศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกมออนไลน์ที่อยู่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่างๆเช่น โทรศัพท์มือถือ เพื่อศึกษารูปแบบเกมที่นักเรียนนิยมและพัฒนาเกมในรูปแบบต่างๆ ต่อไป

## บรรณานุกรม

- กฤตยา มุ่งวิชา. (2549). ความรุนแรงแบบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปองออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กัณภัย และปรีชาดี สถาปิตานนท์. (2543). มองสื่อใหม่สังคมใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). พฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ญาดา ศรีชัย. (2547). ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ทีศนา เขมมณี. (2545). กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนาและปัญหาข้อใจ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนากร รัชชรัตน์. (2550). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมเร็กนาร์็อก (Ragnarok Online) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- นิชชา ทองธรรมชาติ และคณะ. (2544). กลยุทธ์การฝึกอบรมและวิทยากรในยุคโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- พนมกร ดังทัตสวัสดิ์. (2548). ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อก” (Violence and Immorality and Ragnarok Online Game). (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- พิชามญช์ ชูชื่น. (2552). เกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- พัชรี โดพันธ์. (2551). ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- มาโนช ชาบรา. (2550). การจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกที่เป็นจริง กรณีศึกษาวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2549). การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย. อดิเรก: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- รังสฤษฎ์ รังสีมันต์. (2550). การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- วรรณี ลิ้มอักษร. (2543). จิตวิทยาการศึกษา. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. (2547). พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการทุกช่วงวัย (เล่ม 2) วัยรุ่น-วัยสูงอายุ (พิมพ์ครั้งที่ 8). มปป.
- ศรัณญา ไพรวรรณรัตน์. (2554). การศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- ศิริวรรณ เจียรศักดิ์. (2554). บทบาทของครอบครัวและเพื่อนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).
- สุขุม อ้นขวัญเมือง. (2553). ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรของสถาบันการพลศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- สุชา จันทร์เอม. (2542). จิตวิทยาพัฒนาการ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัตรา แดงสีขุน. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความนิยมของวัยรุ่นในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).



## บรรณานุกรม (ต่อ)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2555). **สรุปผลที่สำคัญ**  
**สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2555.**

Dusek, J. (1996). Adolescent development and behavior (3rd ed.). Upper Saddle River. NJ:Prentice-Hall.

Hurlock, E. B. (1978). Child development (6th ed.) New York: McGraw-hill.

Morris, Charles G. (1990). Psychology: An Introduction. New Jersey: Prentice-Hall.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. ดร.ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ  
อาจารย์คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
2. ดร.กฤตนิษฐ์ ทองเงา  
อาจารย์คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
3. อาจารย์อังคัวรา วงษ์รักษา  
อาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและแบบประเมินผลของผู้เชี่ยวชาญ





## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นายธีรภัค คมณา

นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา



แบบสอบถามความคิดเห็นการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

**คำชี้แจง**

1. แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์สอบถามความคิดเห็นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี คำตอบจากแบบสอบถาม  
ใช้เป็นข้อมูลเพื่อการวิจัยเท่านั้น

2. แบบสอบถามฉบับนี้ มีทั้งหมด 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน 4 ข้อ
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน 6 ข้อ
ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์	จำนวน 11 ข้อ
ตอนที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้	จำนวน 25 ข้อ

3. นักเรียนโปรดอ่านคำชี้แจงและวิธีตอบของแต่ละตอนก่อนลงมือตอบ

แบบสอบถามความคิดเห็นการวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนให้มากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. เกรดเฉลี่ย

ต่ำกว่า 2.00

2.01-3.00

3.01-4.00

3. บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย

บิดาและมารดา

บิดา

มารดา

ญาติ

อื่นๆ.....

4. อาชีพของผู้ปกครอง

รับราชการ

ค้าขาย

พนักงานบริษัท

รับจ้างทั่วไป

อื่นๆ เช่น.....

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

1. บ้านนักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่

ไม่มี

มีใช้ส่วนตัว

มีแต่ใช้ร่วมกับผู้อื่น (ไปรครอบครัว).....

2. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จากสถานที่ใดมากที่สุด

บ้าน

โรงเรียน

ร้านเกม

อื่นๆ.....

3. วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เลือกเอง

เพื่อนแนะนำ

ผู้ปกครองแนะนำ

พี่น้องแนะนำ

ดูจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ

อื่นๆ.....



4. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน

- ไม่เกิน 2 ชั่วโมง                       มากกว่า 2 ชั่วโมง  
 มากกว่า 4 ชั่วโมง                       ไม่จำกัดชั่วโมงในการเล่นใน 1 วัน

5. ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

- 8.00-12.00 น.                               12.00-16.00 น.  
 16.00-20.00 น.                               20.00-24.00 น.  
 หลัง 24.00 น. เป็นต้นไป

6. วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

- วันจันทร์-วันศุกร์                               วันเสาร์-วันอาทิตย์  
 ทุกวัน

### ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมนออนไลน์

1. ส่วนใหญ่นักเรียนชอบเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาแบบใดมากที่สุด

- เนื้อหาที่เกี่ยวกับการผจญภัย เช่น เกม Dragon Nest  
 เนื้อหาที่มาจากการ์ตูนหรืออนิเมชัน เช่น เกม Point Blank  
 เนื้อหาที่มาจากนวนิยาย เช่น เกม 3Kingdoms 2  
 เนื้อหาที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น เกม Pangya  
 เนื้อหาที่เกี่ยวกับการแก้ไขปริศนา เช่น เกม Continent of the Ninth (C9)  
 เนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรง ปล้น ฆ่า ลามกอนาจาร เช่น เกม Grand Theft Auto:

GTA

- อื่นๆ.....

2. รูปแบบเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด

- ภาพ     เสียงประกอบ  
 ตัวละคร     ฉาก  
 การพูดคุยภายในเกม (การแชท)

3. นักเรียนชอบภาพในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- ภาพ 2 มิติ เช่น Bubble Ninja , Trickster , Pocket Ninja  
 ภาพ 3 มิติ เช่น TwelveSky 2 , Dragon Nest , Cabal  
 ภาพ 2 มิติ และ 3 มิติในเกมเดียวกัน เช่น Ragnarok Online

4. ส่วนใหญ่นักเรียนชอบเสียงเพลงประกอบในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด
- เสียงเพลงบรรเลงประกอบฉาก
  - เสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยม
  - เสียงเพลงบรรเลงประกอบฉากและมีเสียงเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในเกมเดียวกัน

5. ส่วนใหญ่นักเรียนชอบตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- ตัวละครที่ไม่สามารถเปลี่ยนรูปร่าง หน้าตา เสื้อผ้าเองได้ เช่น HoN, Warcraft III:

DotA

- ตัวละครที่สามารถเปลี่ยนได้เฉพาะเสื้อผ้า เช่น FIFA Online 2, Point Blank
- ตัวละครที่กำหนดได้เองทั้งหมด เช่น Cabal, Continent of the Ninth (C9)

6. นักเรียนชอบการออกแบบปฏิกิริยาของตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- ผู้เล่นมีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม
- สามารถเปลี่ยนแบบของผม, หน้าตา, สีผิว, เพศ หรือเผ่าพันธุ์ได้
- มีการค้าขายหรือแลกเปลี่ยนสินค้าภายในเกมได้
- มีกิจกรรมที่หลากหลายให้เลือกทำ
- ตัวละครแสดงอารมณ์ทางสีหน้า และการกระทำได้จริง
- อื่น.....

7. การเลือกเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนพิจารณาเลือกจากข้อใดมากที่สุด

- โครงเรื่อง
- ปฏิกิริยาของตัวละคร
- การลำดับเหตุการณ์
- พัฒนาการของตัวละคร
- อื่นๆ.....

8. นักเรียนชอบการออกแบบโครงเรื่องเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- ระบบ Clan/Party หรือการรวมกลุ่มในการผจญภัย
- ผู้เล่นสามารถต่อสู้กันเองและแข่งขันกันเองได้
- ปรัชญาการณั้ธรรมชาติต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม
- แผนที่จำนวนมากให้เลือกเล่นได้ตามต้องการ
- การเปลี่ยนฤดูตามเหตุการณ์จริง
- อื่นๆ.....

9. ส่วนใหญ่นักเรียนชอบฉากในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

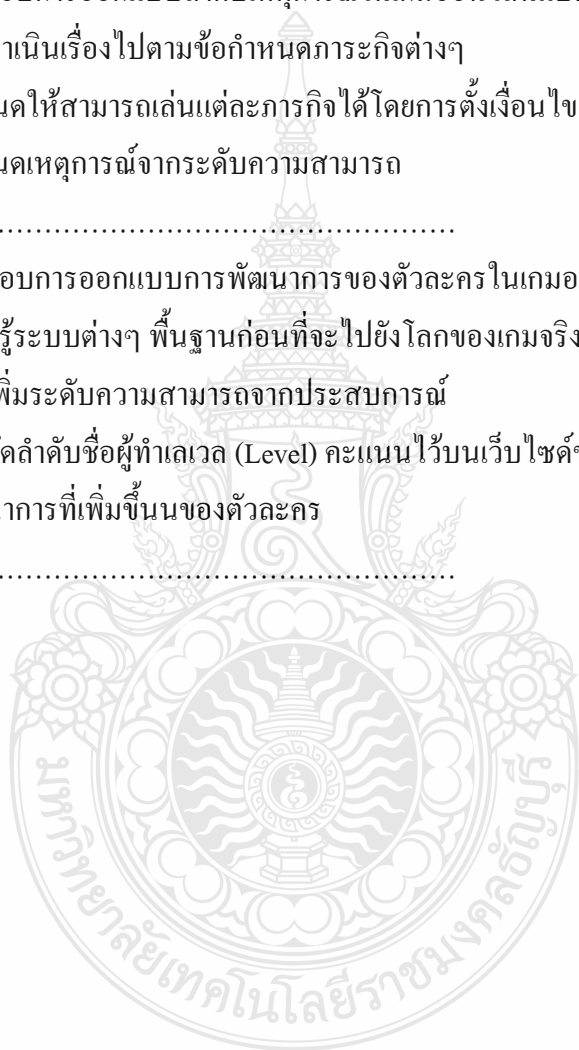
- ฉากในอดีต เช่น ตำนานสมเด็จพระนเรศวรฯ , Chinese Hero
- ฉากปัจจุบัน เช่น Sudden Attack , Counter-Strike Online
- ฉากอนาคต เช่น Everplanet , Lineage , RAN online
- ฉากเปลี่ยนสถานการณ์ไปตามเนื้อหา เช่น Pangya , Audition

10. นักเรียนชอบการออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- การดำเนินเรื่องไปตามข้อกำหนดภารกิจต่างๆ
- กำหนดให้สามารถเล่นแต่ละภารกิจได้โดยการตั้งเงื่อนไข
- กำหนดเหตุการณ์จากระดับความสามารถ
- อื่น.....

11. นักเรียนชอบการออกแบบการพัฒนาการของตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด

- เรียนรู้ระบบต่างๆ พื้นฐานก่อนที่จะไปยังโลกของเกมจริงๆ
- การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์
- การจัดลำดับชื่อผู้ทำเลเวล (Level) คะแนนไว้บนเว็บไซต์ของเกมนั้นๆ
- พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร
- อื่น.....



#### ตอนที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้

ให้นักเรียนระบุชื่อเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบและเล่นบ่อยมากที่สุด (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ชื่อ)

- 1) เกมที่ชื่นชอบอันดับ 1.....
- 2) เกมที่ชื่นชอบอันดับ 2.....
- 3) เกมที่ชื่นชอบอันดับ 3.....

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนตอบตามประสบการณ์จริงที่ได้จากการเล่นเกมออนไลน์ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุดดังนี้

- |   |         |            |
|---|---------|------------|
| 5 | หมายถึง | มากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | มาก        |
| 3 | หมายถึง | ปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | น้อย       |
| 1 | หมายถึง | น้อยที่สุด |

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะทางด้านปัญญา ไหวพริบและการตัดสินใจ					
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่น การวาดภาพ การเล่นเกมดนตรี					
3. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน					
4. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น ทางด้านการค้า					
5. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษ ให้อภัยผู้อื่น					
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ					
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักหักห้ามใจในของที่ไม่ใช่ของของตน					
8. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่					

การเรียนรู้ที่ได้จากเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
9. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ การตรงต่อเวลา					
10. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกปฏิบัติตนตามกฎ ระเบียบ กติกาของสังคม					
11. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน					
12. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ					
13. เกมออนไลน์ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆมากขึ้น					
14. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วย ฝึกมารยาทในการเข้าสังคม					
15. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกให้เป็นคนเสียสละ					
16. การเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม					
17. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยจุดประกายให้อยากเรียนด้านคอมพิวเตอร์					
18. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิดมารยาท และความอดกลั้น					
19. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะและความสามารถในการพิมพ์ตัวอักษร					
20. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทำงานเป็นทีม					
21. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา					
22. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี					
23. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเรียนรู้กฎกติกาในการเล่นกีฬาต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
24. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์					
25. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์					

ข้อเสนอแนะ

.....  
 .....



## แบบประเมิน

เรื่อง การวิเคราะห์รูปแบบเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดปทุมธานี  
งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

### คำชี้แจง

- โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างระดับความคิดเห็น ตามระดับเครื่องหมายที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้  
+ 1 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์  
0 หมายถึง ไม่แน่ใจ  
- 1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- โปรดแสดงความคิดเห็นหรือชี้แนะข้อที่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

### แบบสอบถามมี 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน 5 ข้อ
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน 6 ข้อ
ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์	จำนวน 11 ข้อ
ตอนที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้	จำนวน 25 ข้อ

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นายธีรภัค กมณา

นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ชื่อ-นามสกุล.....

วุฒิการศึกษา

.....

อาชีพ.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

ผลงาน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....



**การเรียนรู้** หมายถึง กระบวนการที่ทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางความคิด มี 3 ด้าน 1) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถทางสมอง ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และประเมินผล 2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain ) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึกร ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทัศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม 3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติ ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท การเคลื่อนไหว การกระทำ การปฏิบัติงาน การมีทักษะและความชำนาญ

**คำชี้แจง :** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+ 1	0	- 1	
<b>ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม</b>				
1. เพศ				
2. อายุ				
3. เกรดเฉลี่ย				
4. บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย				
5. อาชีพของผู้ปกครอง				
<b>ตอนที่ 2 เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</b>				
1. เครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้าน				
2. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จากสถานที่ใดมากที่สุด				
3. วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)				
4. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน				
5. ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์				
6. วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์				
<b>ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์</b>				
1. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาแบบใดมากที่สุด				
2. รูปแบบเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียน				



	ระดับความ คิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
4. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะการคำนวณ คณิตศาสตร์ เช่น ทางด้านการค้า				
5. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษ ให้อภัย ผู้อื่น				
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ				
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักหักห้ามใจในของที่ไม่ใช่ของของตน				
8. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ ไม่เห็นแก่ตัว				
9. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การตรงต่อเวลา				
10. ฝึกปฏิบัติตนตามกฎ ระเบียบ กติกาของสังคม				
11. เกมออนไลน์จะช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน				
12. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยให้มี ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ๆ				
13. เกมออนไลน์ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ มากขึ้น				
14. ฝึกมารยาทในการเข้าสังคม และความอดกลั้น				
15. ฝึกให้เป็นคนเสียสละ				
16. เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม				
17. จุดประกายให้อยากเป็นนักพัฒนาเกม				
18. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิดมารยาทในการเข้าสังคม และความอดกลั้น				
19. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะและความสามารถในการพิมพ์ตัวอักษร				

	ระดับความ คิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+ 1	0	- 1	
3. นักเรียนชอบภาพในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด				
4. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบเสียงเพลงประกอบในเกม ออนไลน์แบบใดมากที่สุด				
5. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบตัวละครในเกมออนไลน์แบบใด มากที่สุด				
6. นักเรียนชอบการออกแบบปฏิกิริยาของตัวละครในเกม ออนไลน์แบบใดมากที่สุด				
7. การเลือกเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนพิจารณาเลือกจาก ข้อใดมากที่สุด				
8. นักเรียนชอบการออกแบบ โครงเรื่องเกมออนไลน์แบบ ใดมากที่สุด				
9. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบฉากในเกมออนไลน์แบบใด มากที่สุด				
10. นักเรียนชอบการออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกม ออนไลน์แบบใดมากที่สุด				
11. นักเรียนชอบการออกแบบการพัฒนาการของตัวละคร ในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด				
<b>ตอนที่ 4 ผลการเรียนรู้</b> ให้นักเรียนระบุชื่อเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบและเล่นบ่อย มากที่สุด (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ)				
1. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะทางด้านปัญญา ไหวพริบและการตัดสินใจ				
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการ เช่น การวาดภาพ การเล่นเกมดนตรี				
3. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน				

	ระดับความ คิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+ 1	0	- 1	
20. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทำงานเป็นทีม และรู้จักแบ่งหน้าที่				
21. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือ และตา ความรอบคอบ				
22. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี				
23. เกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเรียนรู้กฎกติกาในการเล่นกีฬาต่างๆและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้				
24. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์				
25. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

## ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม</b>					
1. เพศ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. อายุ	+1	0	-1	0.3	ตัดทิ้ง
3. เกรดเฉลี่ย	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยด้วย	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. อาชีพของผู้ปกครอง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
<b>ตอนที่ 2 เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์</b>					
1. เครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้าน	+1	0	0	0.3	ตัดทิ้ง
2. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์จากสถานที่ใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. วิธีเข้าถึงเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
6. วันที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
<b>ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกม</b>					
1. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาแบบใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. รูปแบบเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. นักเรียนชอบภาพในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบเสียงเพลงประกอบในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
5. ส่วนใหญ่ นักเรียนชอบตัวละครในเกมออนไลน์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
6. นักเรียนชอบการออกแบบปฏิริยาของตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
7. การเลือกเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนพิจารณาเลือกจากข้อใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
8. นักเรียนชอบการออกแบบโครงเรื่องเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
9. ส่วนใหญ่นักเรียนชอบฉากในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
10. นักเรียนชอบการออกแบบลำดับเหตุการณ์ในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
11. นักเรียนชอบการออกแบบการพัฒนาการของตัวละครในเกมออนไลน์แบบใดมากที่สุด	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
<b>ตอนที่ 4 ผลการเรียนรู้</b> ให้นักเรียนระบุชื่อเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบและเล่นบ่อยมากที่สุด (ไม่จำเป็นต้องตอบครบ 3 ข้อ)	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
1. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะทางด้านปัญหา ไหวพริบและการตัดสินใจ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่น การวาดภาพ การเล่นเกมดนตรี	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. เกมออนไลน์จะช่วยฝึกสมาธิในการทำงาน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น ทางด้านการค้า	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการขอโทษให้อภัยผู้อื่น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักค่าของเงิน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักหักห้ามใจในของที่ไม่ใช่ของตน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
8. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกการมีน้ำใจให้ ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ ไม่เห็นแก่ตัว	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
9. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดมีความ รับผิดชอบต่อหน้าที่ การตรงต่อเวลา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
10. ฝึกปฏิบัติตนตามกฎ ระเบียบ กติกาของสังคม	+1		+1	1.0	ใช้ได้
11. เกมออนไลน์จะช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่ เพื่อน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
12. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้มีความคุ้นเคย กับเทคโนโลยีใหม่ๆ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
13. เกมออนไลน์ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆมากขึ้น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
14. ฝึกมารยาทในการเข้าสังคม และความอดกลั้น	-1	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
15. ฝึกให้เป็นคนเสียสละ	+1	+1	0	0.6	ปรับปรุง
16. เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
17. จุดประกายให้อยากเป็นนักพัฒนาเกม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
18. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยทำให้เกิดมารยาท ในการเข้าสังคม และความอดกลั้น	+1	+1	-1	0.6	ปรับปรุง
19. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทักษะและ ความสามารถในการพิมพ์ตัวอักษร	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
20. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดทำงานเป็นทีม และรู้จักแบ่งหน้าที่	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
21. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึกทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่าง มือ และตา ความรอบคอบ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
22. การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยฝึก ภาษาดังประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

รายการขอความคิดเห็น	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
23. เกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเรียนรู้กฎกติกาในการเล่นกีฬาต่างๆและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
24. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์	+1	+1	0	0.6	ปรับปรุง
25. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์	+1	+1	0	0.6	ปรับปรุง

ค่า IOC ที่รับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป



ภาคผนวก ค

เกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่นมากที่สุด



## Heroes Of Newerth



เกมนี้จะมีการป้องกันฐานทัพ จัดการทรัพยากรต่างๆ ตัวละครแต่ละตัวจะมีความสามารถทั้งหมดสี่อย่าง โดยการจะเรียนรู้ความสามารถได้นั้นต้องมีการหาประสบการณ์ให้แก่ตัวละครเพื่อเพิ่มระดับศัตรูหรือจากการที่ใช้เวลาอยู่ในเกม เงินที่ได้มานั้นใช้เพื่อซื้ออุปกรณ์ให้แก่ตัวละคร เกมจะจบลงเมื่อทำลายป้อมปราการหลักของฝ่ายตรงข้าม

## Point Blank



เป็นเกมออนไลน์แนวซู่ตตั้ง อาศัยความร่วมมือเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายของภารกิจนั้นๆ ให้ได้ ให้ผู้เล่นเลือกฝ่ายระหว่าง ฝ่ายหน่วยรบพิเศษต่อต้านก่อการร้าย กับ ฝ่ายผู้ก่อการร้าย เพื่อบรรลุภารกิจของแต่ละฝ่ายให้ลุล่วง โดยอิงจากโหมดเกมต่างๆ อาทิ Team Deathwatch ที่ต้องเก็บจำนวนฆ่าให้ครบตามที่เกมกำหนด โหมดวางระเบิดด้วยการวางระเบิดและเก็บกู้ให้ได้ โหมดทำลายที่ต้องต่าง

ฝ่ายต่างทำลายและปกป้องเป้าหมายไม่ให้ถูกทำลาย หรือโหมด Eliminate ที่ต่างฝ่ายต้องเก็บสังหารผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้หมดทีมให้ได้ ขณะที่ฉากเกมอันเป็นสังเวียนต่อสู้ก็มีให้เลือกเล่นหลากหลายสถานที่ ตั้งแต่พื้นที่กลางแจ้งจนถึงในร่ม

### Grand Theft Auto : GTA



เป็นเกมแนวก่ออาชญากรรม ฆ่าคน ระเบิดรถ ขับเครื่องบินยิง การก๊อชญากรรม  
สังของผิดกฎหมาย ขโมยปืนเถื่อน ถล่มค่ายทหาร ระเบิดโรงพัก เอา m16 กราดยิงคนมั่วๆ  
เอารถถังไล่ยิงรถตามถนน มีบ่อนกาสิโน เป็นเกมที่ใช้ความรุนแรง

## Audition



เกมออดิชั่น (Audition Online Dance Battle) หรือบางคนอาจเรียกกันว่า "เกมเต้น" วิธีการเล่นจะเน้นไปทางการกดคีย์บอร์ดเพื่อคลุกกร เมื่อเรากดลูกศรได้ถูกต้อง ตัวละครของเราก็จะเดินเป็นท่าต่างๆ และได้คะแนนจากการในทำนั้นๆ เพราะเกมนี้เราต้องใช้การฟังจังหวะเพลงในการเล่นด้วย (เนื่องจากคำว่า Audition หมายถึง การฟัง) ออดิชั่นเป็นเกมที่มี Interface ที่สีสันสดใส ตัวละครในเกมยังมีเสื้อผ้าสวยๆ ให้ผู้เล่นได้เลือกซื้อ มีโหมดให้ผู้เล่น ได้เลือกเล่นได้ เกมนี้จึงเหมาะสมกับพวกเราชาววัยรุ่นที่ชอบความน่ารักสดใส รักเสียงดนตรี และ รักการเต้นเป็นชีวิตจิตใจ

## Tales Runner



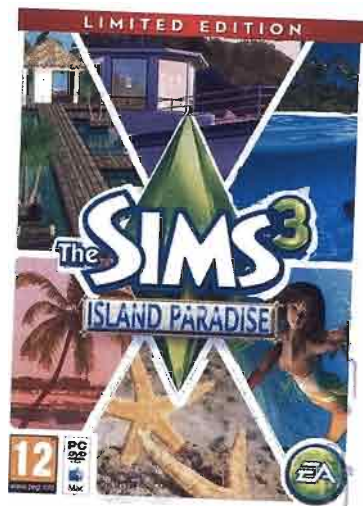
มีลักษณะผสมกันของเกมสังคัม แฟนตาซีและเกมแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขัน โดยการวิ่ง กระโดด พุ่งชน สก๊ และป็นข้ามสิ่งกีดขวางซึ่งเป็นเวทมนตร์ในเทพนิยาย ตัวเกมตั้งอยู่บนพื้นฐานของเทพนิยายตะวันออกและตะวันตกผสมผสานกัน

## FIFA



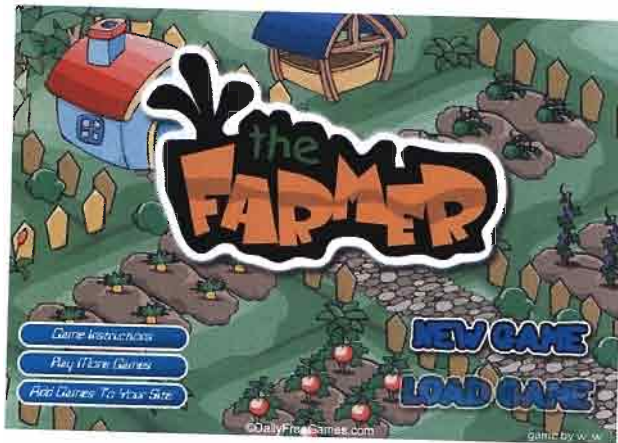
เป็นเกมฟุตบอลที่มีความสมจริงที่สุดในประเทศไทย ซึ่งสื่อความหมายว่าผู้เล่นทุกคนจะสามารถสร้างทีมฟุตบอลในฝันของตัวเองได้ คัดเลือก 11 นักฟุตบอลที่ชื่นชอบมาใส่ไว้ในทีมเพื่อเล่นกับเพื่อนได้

## The Sims



เดอะ ซิมส์ คือเกมจำลองสถานการณ์ ผู้เล่นจะได้สร้างคนจำลอง เรียกว่า "ซิมส์" ซึ่งมีทั้งบ้านของซิมส์หลายๆครอบครัว ร้านค้า และสถานที่สาธารณะต่างๆ จากนั้นก็กำหนดการใช้ชีวิตของพวกเขา เสมือนได้ควบคุมชีวิตคนจริงๆ เกมนี้ไม่เหมือนกับเกมทั่วไปที่มีจุดเริ่มต้น เล่นตามเรื่องราวของเกมจนถึงจุดสิ้นสุด แต่เดอะซิมส์นั้นให้อิสระกับจินตนาการของผู้เล่นในการสร้างสรรค์ชีวิตตัวละครให้เป็นไปในแบบที่คุณต้องการได้เติมแต่งจินตนาการของตนเองลงไปได้อย่างอิสระ

## ปลูกผัก



เป็นเกมจำลองสถานการณ์จริง ให้ผู้เล่นได้ปลูกพืชต่าง ดูแลฟาร์ม วางแผนเพื่อพัฒนาฟาร์ม ปลูกผักเพื่อขายและได้เงินมา

## Love beat



เป็นเกมที่เต็มไปด้วยความน่ารักสดใส ที่ใครๆ เห็นต่างเป็นต้องหลงรักเกมนี้เข้าทันที วิธีการเล่นนั้นก็ง่ายแสนง่าย เพียงแค่กดโน้ตให้ตรงตามคีย์ที่แสดงขึ้นมาในหน้าจอในช่วงก่อนที่ Time Bar จะวิ่งไปถึงเส้น หาก Time Bar วิ่งไปถึงเส้นที่กำหนดแล้ว เราจะพลาดการกดตัวโน้ตในช่องนั้นๆทันที

## Pangya



ระบบการเล่นของเกมปิงย่าถูกออกแบบมาให้คล้ายกับเกมกอล์ฟหลายๆเกม โดยความแรงและความแม่นยำในการตีกำหนดโดยเกจที่อยู่ด้านล่างของจอ โดยใช้การกดสามครั้ง ครั้งแรกเพื่อเริ่มตี ครั้งที่สองเพื่อกำหนดพลัง และครั้งที่สามเพื่อกำหนดความแม่นยำ

## Mine Craft



การเล่นต่างจะคล้ายเคียงกับเกม RPGทั่วไปที่ผู้เล่นสามารถ สร้างไอเทมต่างๆ ได้โดยการรวบรวมวัตถุกที่กำหนดมารวมกันเพื่อจะได้มาซึ่งไอเทม จุดเด่นคือไม่เพียงแต่ไอเทมเครื่องแต่งกาย อาวุธ หรืออาหารที่สามารถสร้างได้เหมือนในเกม RPG ทั่วไปเท่านั้น แต่ในMinecraft นั้นสามารถสร้างไปได้ถึงวัสดุต่างๆ เรียกว่าผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์สภาพแวดล้อม และสิ่งของได้ตามใจอยาก

## Defense of the Ancients :DOTA



Defense of the Ancients (ถูกนิยมเรียกว่า ดอตเอ หรือ โดต้า จากคำย่อภาษาอังกฤษว่า DotA) เป็นแผนที่ที่ดัดแปลงสำหรับเกมวอร์คราฟต์ของบริษัทบลีซเซิร์ด ในภาค วอร์คราฟต์ III: เดอะไฟรเซนโทรน (The Frozen Throne) โดยพัฒนาต่อมาจากแผนที่อีออนออฟสไตรฟ์ (Aeon of Strife) สำหรับเกมสตาร์คราฟต์ ดอตเอเป็นเกมวางแผนการรบในรูปแบบทีม โดยมีจุดหมายของเกมคือทำลายฐานทัพของฝ่ายตรงข้ามโดยใช้ตัวละครฝ่ายเราที่เรียกว่า "ฮีโร่" ร่วมกับพรพวกที่ควบคุมผ่านทางปัญญาประดิษฐ์ ที่เรียกว่า "ครีป" (Creep)

## Ragnarok



เกมเร็กนาร์อ็อกเป็นเกมประเภท MMORPG ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถพบปะ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นได้หลากหลายอย่างอิสระ การเล่นเกมเร็กนาร์อ็อก ผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะเล่นเป็นตัวละครอาชีพต่างๆ (role-playing) ซึ่งตัวละครแต่ละอาชีพจะมีความสามารถ และจุดเด่นจุดด้อยแตกต่างกันไป มีทั้งสายอาชีพที่สามารถเอาตัวรอดด้วยตัวเองได้ และสายอาชีพที่มีความสามารถที่จะช่วยเหลือผู้เล่นอื่น พื้นฐานโดยทั่วไปของการเล่นเกมคือการกำจัดสัตว์ประหลาดเพื่อสะสมไอเทม และได้รับค่าประสบการณ์ เพื่อนำมาพัฒนาสกิล หรือพัฒนาความสามารถของตนให้สูงขึ้น

## X-shot



เป็นเกมที่สวมบทบาทถืออาวุธปืน ตะลุยฆ่าศัตรูฝ่ายตรงข้าม

## Cabal



เป็นเกมแนว Action MMORPG มุมมองในการเล่นคล้ายกับมองจากคนอื่น เป็นเกมเก็บเลเวลที่ต้องใช้เวลาเล่นระยะเวลาหนึ่งจึงจะมีความสามารถเพิ่มขึ้นตามลำดับ เกมนี้มีจุดเด่นคือมีภารกิจให้ทำมากมายและกราฟิกที่สวยงาม



## LOL



เป็นเกมออนไลน์ที่แข่งขันกัน โดยผสมผสานความเร็วและความเข้มข้นของ RTS และ RPG ไว้ด้วยกัน ทั้งสองทีม จะมีการตีไชน์เฉพาะตัวทั้งทางด้านรูปร่างหน้าตาและวิธีการเล่น การต่อสู้จะเป็นไปในรูปแบบของประชันหน้ากันของตัวละครหลายๆคนในสนามประลอง และพัฒนาอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงการแข่งขันที่ความยิ่งใหญ่ และน่าติดตาม ตัวเกมนั้นมีแบ่งระดับความเหมาะสมตามระดับของผู้เล่น

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายธีรภัค คมณา
วัน เดือน ปีเกิด	3 กันยายน 2528
ที่อยู่	36 หมู่ 1 ต.สาकु อ.กลาง จ.ภูเก็ต 83110
การศึกษา	พ.ศ.2552 สำเร็จการศึกษา ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พ.ศ.2557 สำเร็จการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

