

พฤติกรรมการเล่นเกมและการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

Online Gaming and Online Studying Behavior of Phuket Vocational College Students

ศุภณัฐ ฉั่วกะบุตร, สุเมธ ไชยคง, พัทธนันท์ เฟื่องดำ และสมชาย ไชยโคต
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต 2. ศึกษาพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต 3. ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต 4. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาโดยใช้สถิติความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุเฉลี่ย 19-21 ปี กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีเกรดเฉลี่ย 3.01-3.50 เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง เล่น 3-4 วัน ต่อสัปดาห์ ในวันธรรมดา เล่น 2-4 ชั่วโมง ส่วนในวันเสาร์-อาทิตย์เล่น 5-7 ชั่วโมง เล่นกับเพื่อนที่รู้จักทางเกมออนไลน์ มีช่วงเวลาที่เล่น 18.00 - 00.00 น. และสาเหตุที่เล่นเพื่อผ่อนคลาย นอกจากนั้นผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นว่ามีช่วงเวลาเรียนที่เหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.95) และจากการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดผลกระทบโดยรวมในระดับน้อย โดยมีผลกระทบในด้านการเรียนมากที่สุด ในด้านการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า สถานที่ ความถี่ในการเล่น ระยะเวลาในการเล่นในวันธรรมดา-สุดสัปดาห์ และการเล่นเกมที่มีบุคคลอื่นร่วมเล่น แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: การเรียนออนไลน์, การเล่นเกมออนไลน์, จังหวัดภูเก็ต

Abstract

This research aims to 1) study online gaming behavior of students in Phuket Vocational College 2) study online studying behavior of students in Phuket Vocational College 3) study the effects of playing online games of Phuket Vocational College students and 4) compare online gaming behavior that affect students' learning. The sample group was 400 students of Phuket Vocational College. A questionnaire was used to collect data from the sample group. Data was analyzed by descriptive statistics using frequency, percentage, mean and standard deviation.

The results showed that most of the respondents in the college were male, average age 19-21, undergraduate students, GPA 3.01 - 3.50, played online games at home, had their own computer, played 3-4 days a week, played 2-4 hours on weekdays, played 5-7 hours on weekend, and played with friends whom had known each other via online games. The respondents usually played at 18.00 - 00.00 pm. Their reason to play online game was to relax.

In addition, the respondents had an opinion that the studying period was appropriate (mean =3.95), and playing online games had a low overall impact. There was a great impact on online studying behavior in terms of the comparison of gaming behavior affecting online studying behavior of students. It was found that the location, frequency of playing games, playing game duration on weekdays-weekends, and playing games with other people of the respondents were quite different, and these aspects affected online studying behavior differently among students.

Keywords: online studying, online gaming, Phuket Province

บทนำ

ปัจจุบันที่การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19) ด้วยโรคที่รุนแรงจนถึงแก่ชีวิต สามารถติดต่อกันได้ง่ายผ่านการสัมผัสตัวสารคัดหลั่ง หรือละอองที่กระจายผ่านการจามหายใจในอากาศ การรวมตัวกันก็ทำให้การแพร่ระบาดเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและกระจายไปทั่วทุกประเทศทำให้วิถีชีวิตปกติของทุกคนในโลกตอนนี้เปลี่ยนแปลงไป การเผชิญกันซึ่งหน้าก็เกิดความเสี่ยงในการติดต่อกันมากขึ้น การเรียนของนักศึกษาเป็นการรวมตัวของคนมากมาย ทำให้ความเสี่ยงต่อโรครีมีมากขึ้น การเรียนการสอนจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบโดยเปลี่ยนจากการเรียนปกติเป็นการเรียนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและใช้อุปกรณ์สารสนเทศอย่างคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต โดยอาศัยโปรแกรมหรือบริการที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะ ซึ่งเป็นการเรียนที่สะดวกสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา แต่การเรียนที่แตกต่างไปจากการเรียนในห้องเรียนที่สามารถเรียนที่ใดก็ได้มีความเป็นส่วนตัวสูงอาจารย์ผู้สอนไม่สามารถควบคุมห้องเรียนได้โดยง่ายอาจทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนของนักศึกษาน้อยกว่าการเรียนในห้องเรียนที่อาจารย์ผู้สอนสามารถสังเกตและควบคุมห้องเรียนได้

เทคโนโลยีในปัจจุบัน ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งในด้านการดำเนินชีวิตประจำวัน การทำงาน หรือแม้แต่การให้ความบันเทิง “เกมออนไลน์” เป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่กำลังได้รับความสนใจจากผู้ประกอบการหลายราย กระแส “เกมออนไลน์” ก็ยังเป็น “เพื่อนสนิท” ของเด็กไทยอย่างเหนียวแน่น เพราะโลกโซเชียลเป็นโลกของความฝัน มีจินตนาการที่งดงาม และน่าสัมผัส อย่างไรก็ตาม ไม่มีสิ่งใดจะเป็นด้านบวกเพียงด้านเดียว เช่นเดียวกับ “เกมออนไลน์” ที่ผู้ประกอบการมองว่าเป็นตัวการที่ทำให้เด็กเสียการเรียน และขาดการเข้าสังคม

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำ เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมและการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาอาชีวศึกษา ภูเก็ตตามแนวทางปกติใหม่ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมและการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกม และนำมาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลต่อการเรียนออนไลน์



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต
3. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต
4. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้มีการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีของนักวิชาการหลายท่านโดยได้สรุป การใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัย ดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมและการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ตตามแนวทางปกติใหม่ เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นครั้งละหลาย ๆ ผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ เกมออนไลน์มีลักษณะให้ผู้เล่นสามารถใช้จินตนาการสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการออกมาเป็นรูปธรรม สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ใช้แนวคิดและทฤษฎีของ บุญทอง เจนเวชประเสริฐ (2550), สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2550), สุรพงษ์ ไสธนะเสียร (2550), อรรรณ ปิลันธน์โอวาท (2549), สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553), นิศากร สนามเขต (2550), Philip Kotler (อ้างอิงใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2552)

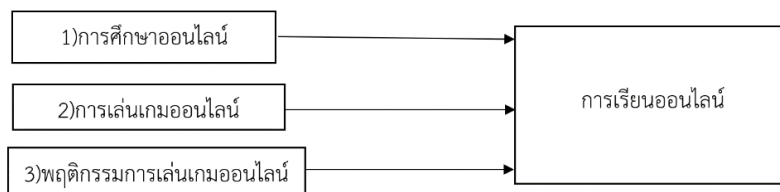
โดยมีรายละเอียดดังนี้

- พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาทั้งหมด 8 ข้อ
- พฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาทั้งหมด 8 ข้อ

2. ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ตตามแนวทางปกติใหม่ การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความคิด เจตคติ ใช้แนวคิดและทฤษฎีของ นันทิช ฉลองโภคศิลป์ (2555) ,เอมิกา เหมมินทร์(2557)

โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ผลกระทบด้านการเรียนออนไลน์ มีทั้งหมด 3 ข้อ
- ผลกระทบด้านการส่งงาน มีทั้งหมด 3 ข้อ
- ผลกระทบด้านสังคม มีทั้งหมด 3 ข้อ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประกอบด้วยนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต จำนวน 3,881 คน (วิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต 2564)

ขนาดและวิธีการสุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงใช้สูตรของ Taro Yamane (1970) คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างคือ

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

เมื่อ	n	คือ	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา
	e	คือ	ค่าเปอร์เซ็นต์ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่างกำหนดเท่ากับร้อยละ 5
	N	คือ	แทนจำนวนประชากรในการวิจัย

$$n = \frac{3881}{1 + 3881(0.05)^2}$$

ซึ่งสามารถคำนวณกลุ่มตัวอย่างได้เท่ากับ 385 คน เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างเก็บข้อมูลผู้วิจัยซึ่งขอเก็บกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต ผู้วิจัยจะเก็บด้วยแบบสอบถามโดยจะใช้วิธีการสุ่มไม่อาศัยความน่าจะเป็นแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม จำนวน 4 ตอน ประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
- ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา
- ตอนที่ 4 ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

การตรวจสอบเครื่องมือ

เพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบคุณภาพของแบบสอบถามใน 2 ด้านคือ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ด้านสังคมศาสตร์ และด้านการศึกษา จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบเนื้อหา โครงสร้างแบบสอบถาม และปรับปรุงสำนวนภาษาที่ใช้ให้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมและสมบูรณ์
2. การหาความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถามจำนวน 30 ชุดไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มประชากรจำนวน 30 คน และนำข้อมูลที่ได้ออกไปทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยวิธีของ Cronbach's Alpha เพื่อหา

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) โดยใช้เกณฑ์ว่าข้อความในแบบสอบถามควรมี ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น 0.7 ขึ้นไป (Cortina, 1993; Schmitt, 2007)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้
 การแปลความหมายข้อมูล (Interpretation) โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive research) อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) โดยอธิบายและนำเสนอในรูปแบบตารางเป็นร้อยละ

สถิติที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความคิดเห็นมีดังนี้ (Cooper and Schindler, 2006)

คะแนนเฉลี่ย	4.21 – 5.00	แสดงถึง ระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 – 4.20	แสดงถึง ระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 – 3.40	แสดงถึง ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 – 2.60	แสดงถึง ระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.80	แสดงถึง ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีผลต่อการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาในวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต สรุปผลได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่านักศึกษาในวิทยาลัยอาชีวศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุเฉลี่ย 19-21 ปี กำลังนักศึกษาในระดับปริญญาตรี เกรดเฉลี่ย 3.01-3.50 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง เล่น 3-4 วัน ต่อสัปดาห์ ในวันธรรมดา เล่น 2-4 ชั่วโมง ส่วนในวันเสาร์-อาทิตย์เล่น 5-7 ชั่วโมง เล่นกับเพื่อนที่รู้จักทางเกมออนไลน์ มีช่วงเวลาที่เล่น 18.00 - 00.00 น. และเล่นเพื่อผ่อนคลาย ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าการเรียนที่เหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.95) รองลงมาคือ วางแผนการเรียนในทุกวิชา และ วางแผนอ่านตำราเพื่อเตรียมสอบ ตามลำดับ

พฤติกรรมด้านการเรียนออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับพฤติกรรม
เข้าเรียนตรงเวลา	3.91	.682	มาก
ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา	3.72	.822	มาก
สอบถามอาจารย์ผู้สอนทันทีหากไม่เข้าใจ	3.86	.799	มาก
ทบทวนบทเรียนในแต่ละสัปดาห์	3.90	.796	มาก
ใช้เวลาศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	3.86	.829	มาก
วางแผนการเรียนในทุกวิชา	3.93	.802	มาก

พฤติกรรมด้านการเรียนออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับพฤติกรรม
วางแผนอ่านตำราเพื่อเตรียมตัวสอบ	3.92	.784	มาก
เข้าเรียนตรงเวลา	3.91	.825	มาก
มีช่วงเวลาเรียนที่เหมาะสม	3.95	.770	มาก
รวม	3.88	.497	มาก

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความเห็นว่าผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับ น้อย โดยมีผลกระทบในด้านการเรียนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.37) รองลงมาคือ ผลกระทบในด้านสังคม และ ผลกระทบในด้านส่งงาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- ผลกระทบในด้านการเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก โดยเล่นเกมจนตื่นมาเรียนไม่ไหว มีผลกระทบมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.49) รองลงมาคือ เล่นเกมขณะเรียนออนไลน์ และ เลือกที่จะเล่นเกมแทนที่จะทิวหนังสือก่อนสอบ
- ผลกระทบในด้านการส่งงาน มีผลกระทบมากที่สุด คือ ผลิตเวลาจนส่งงานช้า (ค่าเฉลี่ย 2.21) รองลงมาคือเล่นเกมจนไม่ทราบว่าได้รับมอบหมายงานให้ และ เล่นเกมจนลืมนำส่งงาน
- ผลกระทบในด้านสังคม มีผลกระทบมากที่สุด คือ เจอผู้คนที่ไม่ดี (ค่าเฉลี่ย 1.76) รองลงมาคือโดนฉ้อโกงโดยผู้คนที่ไม่ดี และ นำพฤติกรรมไม่ดีมาทำตาม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 4. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต

พฤติกรรมการเล่นเกม	การทดสอบ F-test			
	Levene Statistics	df1	df2	Sig.
สถานที่	2.19	4	395	.414
เล่นเกมบ่อยแค่ไหน	15.15	4	395	.001*
ระยะเวลาในการเล่นในวันธรรมดา	4.78	4	395	.105
ระยะเวลาในการเล่นในวันเสาร์-อาทิตย์	3.41	4	395	.324
เล่นเกมออนไลน์กับใคร	9.35	4	395	.035*
ช่วงเวลาที่เล่นเกม	8.89	4	395	.013*

- จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่า
- พฤติกรรมการเล่นเกมในสถานที่ที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน
 - พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีความถี่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน
 - พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีระยะเวลาในการเล่นในวันธรรมดาที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน
 - พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีระยะเวลาในการเล่นในวันเสาร์-อาทิตย์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน

- พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีบุคคลอื่นร่วมเล่นด้วยที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน
- พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีช่วงเวลาที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาที่แตกต่างกัน

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานวิจัยในหัวข้อเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมและการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต” พบประเด็นที่น่าสนใจควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ตที่เรียนออนไลน์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 19-21 ปี ศึกษาอยู่ปริญญาตรี เล่นเกมในวันธรรมดา ประมาณ 2-4 ชั่วโมง เนื่องจาก เกมออนไลน์ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่น มีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับชลดดา บุญโท (2554) ได้ทำการศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และผลกระทบจากเกมออนไลน์ ผลจากการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาโดยนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ย สัปดาห์ละกี่ครั้ง มากที่สุดคือ 2 – 6 ครั้ง ในส่วนเล่นเกมออนไลน์วันละกี่ชั่วโมง มากที่สุดคือ 2-3 ชั่วโมง ในส่วนช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด มากที่สุดคือช่วง 20.01 – 24.00 น. ในส่วนสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ มากที่สุดคือ บ้าน/หอพัก ในส่วนท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์กับใครบ้าง มากที่สุดคือ เพื่อน ในส่วนวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ มากที่สุดคือ เพื่อความบันเทิง/ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด

2. จากการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าพฤติกรรมการเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าช่วงเวลาเรียนที่เหมาะสมมากที่สุด รองลงมาคือ วางแผนการเรียนในทุกวิชา และ วางแผนอ่านตำราเพื่อเตรียมสอบ ซึ่งสอดคล้องกับ ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือคุณลักษณะ รวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ที่ปวงที่บุคคลได้รับการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

3. จากการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความเห็นว่าผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับ น้อย โดยมีผลกระทบในด้านการเรียนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.37) รองลงมาคือ ผลกระทบในด้านสังคม และ ผลกระทบในด้านสงงาน ซึ่งสอดคล้องกับ ลลดา บุญโท (2554) ได้ทำการศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และผลกระทบจากเกมออนไลน์ ผลจากการวิจัยพบว่า สำหรับผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับ ระบบสายตา ด้านการเงิน เกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น

4. จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ตที่เล่นเกมออนไลน์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เพื่อผ่อนคลายและเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เนื่องจาก เกมออนไลน์ไม่ได้มีแต่ข้อเสีย ข้อดีก็มีเช่นกัน โดยหลักๆ ช่วยให้ผ่อนคลายและใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีัญญา ไพโรวันรัตน์ (2554) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี ผลจากการวิจัยพบว่า

วัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี มีความคิดเห็นว่า วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ มากที่สุดคือ เพื่อความบันเทิง/ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด

5. จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แล้วมักจะเล่นเกมออนไลน์กับคนแปลกหน้ามากที่สุด เนื่องจากนักศึกษาส่วนมาก มีการเข้าสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ส่วนใหญ่จึงมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลในสังคมออนไลน์ พิมพ์พรรณ กนกพูนสิน (2560) ได้ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ต้องการเล่นเกมออนไลน์ เพราะเข้าหาสังคม เข้าหาเพื่อนและต้องการมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น การเล่นเกมออนไลน์จึงเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อให้ได้เพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษา “พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีผลต่อการเรียนออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต” ผู้วิจัยได้รับข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถาม และผลจากการวิเคราะห์ ผลกระทบการเรียนออนไลน์ที่เกิดจากการเล่นเกม สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความคิดเห็นว่า ผลกระทบในด้านการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับน้อย โดยมีเล่นเกมจนตื่นมาเรียนไม่ไหว รองลงมาคือ ทานไม่เรียนเพื่อเล่นเกมและเลือกที่จะเล่นเกมแทนที่จะติวหนังสือก่อนสอบซึ่งเห็นได้ว่า นักศึกษาที่ไม่เรียนเพื่อเล่นเกม และเลือกที่จะเล่นเกมแทนที่จะติวหนังสือก่อนสอบ เป็นด้านที่น้อย ดังนั้น นักศึกษาควรให้ความสำคัญกับการเรียนมากกว่าการเล่นเกม เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับการเรียน และผลการเรียน

2. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความคิดเห็นว่า ผลกระทบในด้านการส่งงานภาพรวมอยู่ในระดับน้อย โดยมีเล่นเกมจนไม่ทราบว่าได้รับมอบหมายงานให้ รองลงมาคือ ผลัดเวลาจนส่งงานช้าและเล่นเกมขณะที่อาจารย์สั่งงาน ดังนั้น นักศึกษาควรจัดสรรแบ่งเวลาให้เหมาะสมและให้ความสำคัญกับการงานที่ได้รับมอบหมายมากกว่าการเล่นเกม

3. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความคิดเห็นว่า ผลกระทบในด้านสังคมภาพรวมอยู่ในระดับน้อย โดยมีโดนฉ้อโกงโดยผู้คนที่ไม่ดี รองลงมาคือ เจอผู้คนที่ไม่ดีและนำพฤติกรรมไม่ดีมาทำตาม ดังนั้น การเล่นเกมออนไลน์ที่พบเจอสังคมภายในเกมนั้น เราควรไม่ไว้วางใจและตรวจสอบให้แน่ชัดก่อนว่าปลอดภัยหรือไหมเพื่อไม่ให้ ผู้เล่นภายในเกมออนไลน์ฉ้อโกงเรา

4. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความคิดเห็นว่า ผู้ที่เล่นเกมทุกวัน มีพฤติกรรมการเรียนที่ต่ำกว่าผู้ที่เล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ ดังนั้น นักศึกษา ควรแบ่งเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ มาใช้ในการทบทวนบทเรียน หาความรู้เพิ่มเติม มากกว่าที่จะเล่นเกมออนไลน์ในทุกๆวัน

5. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความคิดเห็นว่า นักศึกษามีช่วงเวลาเรียนออนไลน์ที่เหมาะสม รองลงมาคือ วางแผนการเรียนในทุกวิชา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ดังนั้น นักศึกษามีช่วงเวลาในการเรียนที่เหมาะสม ไม่ควรที่จะเล่นเกมในขณะที่ทำการเรียนเพื่อทำให้การเรียนนั้นเกิดประสิทธิภาพมากที่สุดแล้วหลังจากเรียน มีเวลาว่างหลังจากการเรียนค่อยเล่นเกม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นในการศึกษาปัญหาในการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา รวมทั้งยังเป็นผลทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ๆ ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการศึกษาวิจัยตามแนวทางต่อไปนี้

1. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะนักเรียนนักศึกษาภายในวิทยาลัยอาชีวศึกษา จังหวัดภูเก็ต ซึ่งยังไม่ครอบคลุม ดังนั้นควรศึกษาเพิ่มเติมในสาขาการเรียนอื่นในวิทยาลัยอาชีวศึกษาภูเก็ต
2. ควรศึกษาในด้านที่พ่อกอาศัยของนักศึกษาที่ส่งผลกระทบเนื่องด้วยสถานการณ์โควิด เพื่อจะได้ทราบถึงปัญหาในการเรียนออนไลน์ของนักศึกษา
3. ควรศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีการเรียนออนไลน์ทุกสาขาภายในวิทยาลัย เพื่อจะได้ทราบความเห็นและแง่มุมของนักศึกษาสาขาอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://www.repository.rmutt.ac.th/xmlui/bitstream/123456789/847/1/124381.pdf>.
- ธนพัทธ์ เอเมะบุตร. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://dspace.bu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1196/3/thanapath.amab.pdf>.
- นันทิช ฉลองโกศลศิษย์. (2555). พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ของผู้สูงอายุในจังหวัดสมุทรปราการ [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://www.info.ms.su.ac.th/sums02/PDF01/2555/GB/51.pdf>.
- นิศากร สนามเขต. (2550). การมีภูมิคุ้มกันภายในและภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเลือกคบเพื่อนอย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 http://www.fmsweb.nrru.ac.th/home/research/public_html/images/stories/Research-2560/Student-Research/student60-12.pdf.
- บุญทอง เจนเวชประเสริฐ. (2550). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://www.oknation.net/blog/lrukk/2007/07/14/entry-1>.
- ไพโรจน์ คะเซนทร์. (2556). การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 [www.wattoongpel.com Sarawichakarn/wichakarn/1-10](http://www.wattoongpel.com/Sarawichakarn/wichakarn/1-10)
- พิมพ์พรณ กนกพูนสิน. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อารเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam ของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1540180610.pdf>.
- ศรัญญา ไพรวรรณรัตน์. (2554). การศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี.ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต. (2550). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/52920606/bibliography.pdf.
- สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร. (2550). การจัดการทางการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2553). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สาวิตรี ไทรเชื่อนขันธ. (2559). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/id/93323d43-8fed-4cad-a2e5-e86fc40e6d52/fulltext.pdf?attempt=3>.
- เอมิกา เหมมินทร์ (2557). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร [ออนไลน์]. สืบค้นวันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 <https://repository.nida.ac.th/handle/662723737/519>.
- อรรธรณ ปิลันธน์โอวาท. (2549). การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2006). Business research methods (9th ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Cortina. (1993). What is coefficient alpha? An examination of theory and applications. Journal of Applied Psychology. 78: 98-104.
- Taro Yamane, (1970). Statistics: An Introductory Analysis. New York. Harper and Row Publications.