บทที่ 1
บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อเป็นสื่อในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่นำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหาบทเรียนต่างๆ มาผสมผสาน และออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน ซึ่งเกมออนไลน์ (Game Online) คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเตอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน ผู้ให้บริการ (Server) โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะ ถูกเก็บไว้ ณ ผู้ให้บริการ ซึ่งในการเล่นเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ สิ่งที่ทำให้เกมออนไลน์แตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆได้อย่างชัดเจน คือ "สังคมออนไลน์" (Online Community) ผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้มากมายหลายทาง อาทิ การพูดคุย (Chat), การร่วมมือกัน (Party), การแลกเปลี่ยนและซื้อขาย (Trade), การร่วมกลุ่มกันเป็นสมาคม (Guild) และอื่นๆ อีกมากมาย ด้วยรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่หลายหลากนี้เอง ทำให้เกิดสังคมเสมือนขึ้นในเกม ทำให้ผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นที่แตกต่างและมากกว่าเกมทั่วๆไป ไม่เพียงเท่านั้น รูปแบบสังคมในเกมยังช่วยให้อายุของเกม (Life Cycle) ยาวนานกว่าเกมอื่นทั่วๆ ไปอีกด้วย ซึ่งโดยปกติเกมทั่วๆ ไป หลังจากวางจำหน่ายเพียงไม่กี่สัปดาห์ ยอดขายก็จะเริ่มดิ่งลงอย่างชัดเจน แต่เกมออนไลน์หากมีสังคมในเกมที่เข้มแข็งและเหนียวแน่น ยอดจำนวนผู้เล่นเกมจะคงที่หรือเพิ่มขึ้น

จากการศึกษาของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) พบว่าในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ตลาดเกมออนไลน์มีอัตราการเติบโตสูงเฉลี่ยปีละ 16.2% ทุกปี และยังเป็นตลาดที่มีมูลค่าสูงที่สุดในอุตสาหกรรมเกม ด้วยมูลค่ามากกว่า 4,300 ล้านบาทก็ตาม แต่ปัจจุบันฐานของผู้เล่นเริ่มคง

ตัว ประกอบกับมีเกมจำนวนมากเปิดให้บริการ โดยในเดือนตุลาคมปี 2554 มีเกมออนไลน์เปิดให้บริการในไทยเป็นจำนวนทั้งสิ้น 128 เกม โดยเกมที่ได้เปิดให้บริการนั้นมีทั้งเกมที่ผลิตพัฒนาโดยบริษัทไทยและเกมที่ซื้อลิขสิทธิ์นำเข้ามาจากต่างประเทศ และจากการคาดการณ์ปี 2555 จะมีเกมใหม่เข้ามาเปิดบริการเพิ่มอีก 70 เกม โดยไม่รวมเกมที่เปิดให้บริการในปัจจุบัน

Social network คือการที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถทำความรู้จักหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เว็บไซต์ที่เรียกว่าเว็บ Social Network เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจและกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ตัวอย่าง Social Network เช่น Hi5, Facebook, MySpace.com, twitter เป็นต้น ซึ่ง Social network นอกจากจะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นแหล่งในการพบปะพูดคุยกันบนโลกอินเตอร์เน็ต ไม่ว่าจะสมัยเรียนประถม มัธยม หรือมหาวิทยาลัยแล้ว ยังเป็นช่องทางในการทำธุรกิจสมัยใหม่ต่างๆ แต่ปัจจุบันสิ่งหนึ่งที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งาน Social Network ประเภท Facebook หรือเป็นแอพลิเคชั่นที่นิยมใช้งานจาก Facebook ก็คือ เกมเฟสบุ๊ค (Facebook Game, Facebook Apps)

Facebook คือเว็บไซต์ Social Network เว็บหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูง การได้รับความนิยมของ Facebook อาจเนื่องมาจากบน Facebook นั้น ผู้ใช้งานสามารถใช้เพื่อติดต่อสื่อสารหรือร่วมทำกิจกรรมกับผู้ใช้งานท่านอื่นได้เช่น การเขียนข้อความ เล่าเรื่อง ความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ แชทพูดคุย เล่นเกมที่สามารถชวนผู้ใช้งานคนอื่นมาเล่นได้ รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอพลิเคชั่นเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอพลิเคชั่นดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ แอพลิเคชั่นยังแบ่งออกเป็นหลายหมวดหมู่ เช่น เพื่อความบันเทิง เกมออนไลน์ผ่าน Facebook การแชร์ไฟล์ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นเชิงธุรกิจ แอพลิเคชั่นของ Facebook ก็มีให้ใช้งานเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ Facebook จึงได้รับความนิยมไปทั่วโลก หากกล่าวถึง Facebook ต่อกระบวนการเรียนการสอนในปัจจุบัน มีการนำ Facebook เข้ามาเป็นส่วนประกอบหนึ่งของการเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็น การแจ้งข่าวสารต่างๆ ของรายวิชา การแชร์ไฟล์หรือเอกสารประกอบการเรียนการสอน เป็นต้น แต่เนื่องด้วย Facebook ประกอบด้วยแอพลิเคชั่นหลายหมวดหมู่ โดยเฉพาะหมวดหมู่ของเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงสำหรับผู้ที่ใช้บริการ Facebook เมื่อกล่าวถึงการเล่นเกมนั้นสามารถให้ทั้งคุณและโทษได้ในเวลาเดียวกัน

โดยจากข้อมูลจากเว็บไซต์ marketingoops และ checkfacebook.com ได้แสดงให้เห็นถึงการเติบโตอย่างรวดเร็วของยอดผู้ใช้งาน Facebook ในไทย โดยในปี 2553 เมื่อวันที่ 1 มกราคม 2553 ประเทศไทยมีผู้ใช้งาน Facebook อยู่ที่ 1,963,560 คน และได้ขยายฐานผู้ใช้ขึ้นเป็น 6,732,780 คน ภายในเวลา 1 ปีเท่านั้น คิดเป็นอัตราการเติบโตอันดับหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asia) โดยมีค่าการเติบโตสูงถึง 343% และในปี 2554 มียอดผู้ใช้งาน Facebook ณ เดือนธันวาคม 2554 จำนวนทั้งสิ้น 12,881,800 คน ซึ่งหากเทียบกับจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่อยู่ที่ประมาณ 22 ล้านคนจะมีสัดส่วนที่ประมาณ 60% เลยทีเดียว ซึ่งหากเจาะลึกเข้าไปในรายละเอียดจะพบว่ากลุ่มช่วงอายุของผู้ใช้งาน Facebook ที่ใหญ่ที่สุดจะอยู่ในช่วงอายุ 18-24 ปีเป็นกลุ่มหลัก ซึ่งคิดเป็น 34.00% ของสัดส่วนผู้ใช้งาน Facebook ทั้งหมด และกลุ่มช่วงอายุ 25-34 ปีเป็นกลุ่มรองลงมาคิดเป็น 28.60%

จากข้อมูลในเบื้องต้นจะเห็นว่ากลุ่มผู้ใช้งาน Facebook กลุ่มหลักจะเป็นนักศึกษา-คนทำงาน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต้องการความบันเทิงและ Lifestyle จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่จากการสำรวจพบว่าคนไทยมากกว่า 50% หรือประมาณ 6 ล้านคนเล่นโซเชียลเกมบน Facebook ซึ่งหากเทียบกับตลาดเกมออนไลน์ที่ฐานผู้เล่นอยู่ประมาณ 8 ล้านคน จะพบว่าจำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมมีจำนวนที่ใกล้เคียงสูสีกับตลาดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งหากประเมินจากข้อมูลการเติบโตของผู้ใช้งาน Facebook แล้วเชื่อว่าในปี 2555 นี้ จำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมจะแซงเกมออนไลน์ไปได้อย่างไม่ยาก เพราะในปัจจุบันฐานคนเล่นเกมออนไลน์ในไทยเริ่มจะอิ่มตัวแล้ว

เกมออนไลน์ที่มีอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบันนั้น ปัญหาจากเนื้อหาสาระของเกมยังไม่ใช่เป็นประเด็นสำคัญ ถึงแม้ว่าจะมีการเรียกร้องให้มีการจำกัดอายุ (Rating) แต่ปัญหาของเกมออนไลน์ คือ เล่นแล้วติด เล่นแล้วไม่ยอมเลิก เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าอินเตอร์เน็ต และชั่วโมงเล่นเกม และการเล่นนานเกินไปทำให้เสียสุขภาพ และการเรียน มีผลกระทบกับพฤติกรรม และทางด้านจิตวิทยา นั่นคือมุมมองอีกด้านหนึ่ง แต่มุมมองอีกด้านหนึ่ง ก็คือ เกมออนไลน์เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต นอกเหนือจากการเล่นเกมที่ได้ความเพลิดเพลินแล้ว ผู้เล่นยังได้ทักษะในการใช้อินเตอร์เน็ต การค้นข้อมูล การติดตามข่าวสารเกม การค้นหาข้อมูลต่างๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยตนเอง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลเป็นสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ให้บริการการศึกษา และผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าให้กับสังคมไทยเป็นระยะเวลายาวนาน โดยมีการ

รวมกลุ่มวิทยาเขตจัดตั้งเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล จำนวน ๙ แห่ง ซึ่งอยู่ภายใต้กำกับการดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ปัจจุบันคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ประกอบด้วย 4 สาขาวิชาคือ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม และสาขาวิชาการบัญชี โดยหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจนั้นแบ่งออกเป็น 2 หลักสูตร คือ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี และหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี ประเภทเทียบโอนรายวิชา ซึ่งนักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจทั้ง 2 หลักสูตรพบว่า มีความแตกต่างกันทางด้านอายุ ของนักศึกษาที่เรียนร่วมกันในแต่ละห้องเรียน

ด้วยสาเหตุข้างต้นจึงเป็นแรงจูงใจให้คณะผู้จัดทำ มีแนวคิดในการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา: นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Social Network นั้นมีความสัมพันธ์อย่างไรต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของนักศึกษา หรือผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนในด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของนักศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่าน Social Network ในระดับบัณฑิตศึกษา
2. เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดจากการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Social Network ของนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่าน Social Network ในระดับบัณฑิตศึกษา

3. ขอบเขตการวิจัย

โครงสร้างการดำเนินงานวิจัยการศึกษาเรื่องผลกระทบของเกมออนไลน์ผ่าน Social Network ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล มีการกำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 ขอบเขตด้าน Social Network

- Social Network ที่เลือกใช้สำหรับงานวิจัยนี้คือ Facebook
- ประเภทของเกมออนไลน์กำหนดเป็นค่าคงที่

โดยเลือกใช้ประเภทของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่าน Facebook ที่มีการจัดอันดับจากเว็บไซต์ www.insidesocialgames.com ซึ่งเก็บสถิติจากจำนวน DAU: Daily Active User (จำนวนคนเล่นเกม/แอพ ต่อวัน) ในเดือนตุลาคม 2555 จำนวน 5 อันดับแรกดังนี้

1. อันดับที่ 1 CityVille เกมจำลองเมืองเล็กๆ ใน Facebook ซึ่งผู้เล่นจะต้องพัฒนาเมืองเล็กๆ นั้น ให้เจริญและพัฒนาจนกลายเป็นเมืองใหญ่

2. อันดับที่ 2 Zynga Slingo เกมแนวเสี่ยงดวง วิธีการเล่นคล้ายกับการเล่นบิงโกทั่วไป แต่จะเปลี่ยนจากการสุ่มตัวเลขมาเป็นแบบ Random จากเครื่องหรือจับสลากเปลี่ยนมาใช้การโยกคันโยกสล๊อตเกมเพื่อให้ได้ตัวเลขแทน

3. อันดับที่ 3 Texas HoldEm Poker เกมไพ่ Poker

4. อันดับที่ 4 Bubble Safari เกมนี้ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นลิง Bubble เพื่อออกตามหาและช่วยเหลือคนรักและเพื่อน

5. อันดับที่ 5 ได้แก่ The Ville รูปแบบการเล่นเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละคร คล้ายกับเกม The Sims Social ตัวเกมจะมีเป้าหมายให้ผู้เล่นได้สร้างบ้านในฝัน พร้อมกับดำเนินชีวิตประจำวัน เชื่อมความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ภายในเกม

3.2 ขอบเขตด้านประชากร

ในการศึกษานี้เป็นการสำรวจข้อมูลกับนักศึกษาปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของเกมออนไลน์ผ่าน Social Network ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิด ประชากรเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจทุกชั้นปี

ที่กำลังชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2556 จำนวน 197 คน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนนักศึกษาปัจจุบันที่เป็นกลุ่มประชากร (ฝ่ายทะเบียนนักศึกษา 2556)

ชั้นปี	หลักสูตร	จำนวนนักศึกษา
ปี 1	4 ปี	26
ปี 2	4 ปี	29
ปี 3	4 ปี	42
ปี 3	4 ปี เทียบโอนรายวิชา	27
ปี 4	4 ปี	29
ปี 4	4 ปี เทียบโอนรายวิชา	44
รวมจำนวนประชากรทั้งหมด		**197**

จากประชากรที่ทำการศึกษาได้กำหนดหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างและดำเนินการสุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายตามสัดส่วนของประชากรโดยใช้สูตรคำนวณของ Yamane (1967) ดังต่อไปนี้

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

โดย n = จำนวนขนาดตัวอย่าง

N = จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ในการศึกษา

e = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างในการวินิจฉัยครั้งนี้ให้ความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

3.3 ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

ใช้วิธีการสำรวจแบบสอบถามและแบบทดสอบจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายตามสัดส่วนของประชากรโดยใช้สูตรคำนวณของ Yamane (1967) ของนักศึกษาปัจจุบันระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ จำนวน 131 คน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี จำนวน 18 คน

กลุ่มที่ 2 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี จำนวน 17 คน

กลุ่มที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี จำนวน 23 คน

กลุ่มที่ 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) จำนวน 24 คน

กลุ่มที่ 5 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี จำนวน 16 คน

กลุ่มที่ 6 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) จำนวน 33 คน

การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) โดยกำหนดโควตาของแต่ละกลุ่มตามปัจจัยที่คาดว่าจะมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น เพศ สาขาวิชา (วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ 2549) มีแนวทางในการรองรับสำรวจข้อมูลมีดังนี้

- ทางสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจได้มีการรณรงค์ให้นักศึกษาทุกชั้นปีมีการใช้ Facebook ในการติดตามข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ต่างๆ ของทางสาขาและรายวิชาที่ได้ศึกษา ทำให้ยืนยันได้ว่าสามารถเก็บข้อมูลการใช้งาน Facebook

- ในกรณีที่มีการสำรวจข้อมูลแล้วพบว่า มีนักศึกษาบางกลุ่มไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook จึงมีการแก้ปัญหาโดยทำการจัดกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มผู้ใช้งาน Facebook อย่างเดียวและกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มผู้ใช้งาน Facebook และเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ด้วย โดยในการตอบแบบสอบถามของทั้ง 2 กลุ่มนี้ จะมีการแบ่งส่วนในการตอบแบบสอบถามเพื่อความชัดเจนในการวัดผลอีกครั้ง

3.4 ขอบเขตด้านสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) โดยใช้สถิติการทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test) และสถิติทดสอบที (t-test dependent) ในการทดสอบสมติฐาน และการทดสอบทั้งหมดจะใช้ระดับนัยสำคัญ 0.05

3.4.1 สมมติฐานการวิจัยที่ 1 เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

3.4.2 สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

3.4.3 สมมติฐานการวิจัยที่ 3 รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

3.5 ขอบเขตด้านการวิเคราะห์ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ผลการวิจัยนั้น จะแสดงผลการวิเคราะห์เป็น 7 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1: ลักษณะทางประชากรณ์ศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2: การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ส่วนที่ 3: ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ส่วนที่ 4: ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ส่วนที่ 5: การทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 6: การวิเคราะห์แบบสอบถามและแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

ส่วนที่ 7: แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่าน Social Network ในระดับบัณฑิตศึกษา

2. เป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดจากการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Social Network ของนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา

3. ทราบผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่าน Social Network ในระดับบัณฑิตศึกษา

5. นิยามศัพท์

เครือข่ายทางสังคม หมายถึง ชุดของความสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล กลุ่ม องค์กร โดยที่มีการแลกเปลี่ยนทรัพยากรกันทั้งข้อมูลข่าวสาร การบริการ และคำแนะนำ ฯลฯ (เกษม นครเขตต์, มปป.: 3)

เกมออนไลน์ คือ เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยรูปแบบการเล่น สามารถเล่นได้หลายๆ คนพร้อมกัน สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆ ได้ (ดาริกา และนธกฤต, 2555)

การคิดวิเคราะห์ หมาย ถึงความสามารถในการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นวัตถุสิ่งของเรื่องราว หรือเหตุการณ์และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริง หรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้ (ปรีชา ,2551)

การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงศักยภาพแห่งพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากการฝึกหรือการปฏิบัติที่ได้รับ การเสริมแรง (NovaBizz (นามแฝง) ,2556)