

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล โดยการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาจากแบบสอบถามและทำแบบทดสอบ สามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็นหัวข้อดังนี้

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง สรุปได้ดังนี้

- กลุ่มตัวอย่างจำนวน 131 คน ประกอบด้วย เพศที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย กล่าวคือ มีเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 60.31 มีเพศชายคิดเป็นร้อยละ 39.69
- กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) มากที่สุด กล่าวคือ ชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) คิดเป็นร้อยละ 25.19
- มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 3,000-5,000 บาทและ 5,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 39.69
- มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook อยู่ที่ 2-4 ปี กล่าวคือ มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook 2-4 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.51
- มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 81.67 และไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 18.33

1.2 การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สรุปได้ดังนี้

- กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 107 คน ประกอบด้วย เพศที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายกล่าวคือ มีเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 59.80 มีเพศชายคิดเป็นร้อยละ 40.20
- เล่นเกมออนไลน์มาแล้วมากกว่า 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.30

- เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มาแล้ว 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.70
- เล่นเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นมากที่สุดใน 5 อันดับ คือ City Ville คิดเป็นร้อยละ 30.61
- นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) กับ Note Book คิดเป็นร้อยละ 41.89
- นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 40.18
- ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คือ ทุกวันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40.20
- เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คือ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.90

1.3 ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สรุปได้ดังนี้

- ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.22 ในระดับเห็นด้วย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.08
- มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเล่นเกมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 รองลงมาคือ การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถช่วยพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03

1.4 ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สรุปได้ดังนี้

- ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.70 ในระดับเห็นด้วย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.10

- มีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นเวลานานมักเกิดอาการปวดเมื่อยต่างๆ ตามมา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 รองลงมาคือ การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เวลาพักผ่อนลดน้อยลง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22

1.5 การทดสอบสมมติฐาน

- สมมติฐานการวิจัยที่ 1 เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ดังนี้ 1) ความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาเพศชายมีส่วนของประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 3 ปี ที่สูงกว่านักศึกษาเพศหญิง และมีความสัมพันธ์ในส่วนของ 2) ความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook ซึ่งจะเห็นได้ว่า นักศึกษาเพศชายมีส่วนของประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook มากกว่า 3 ปี ที่สูงกว่านักศึกษาเพศหญิง

- สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ดังนี้ 1) ความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าสัดส่วนของนักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 3 ปี มีจำนวนสูงสุด โดยพบมากในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี และนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี 2) ความสัมพันธ์กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) ซึ่งจะเห็นได้ว่าสัดส่วนของนักศึกษาที่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทุกวันต่อสัปดาห์ มีจำนวนสูงสุด โดยพบมากในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี 3) ความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน) ซึ่งจะเห็นได้ว่าสัดส่วนของนักศึกษาที่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน มีจำนวนสูงสุด โดยพบมากในนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี

- สมมติฐานการวิจัยที่ 3 รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ดังนี้ 1) ความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) ซึ่งจะเห็นได้ว่า นักศึกษาที่มีรายรับต่อเดือน 3,000-5,000 บาท มีสัดส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ที่สูงกว่านักศึกษาที่มีรายรับอื่นๆ

1.6 การวิเคราะห์แบบสอบถามและแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

1.6.1 การวิเคราะห์แบบสอบถาม

- ส่วนที่ 1 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าแอลฟาเท่ากับ 0.86

- ส่วนที่ 2 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าแอลฟาเท่ากับ 0.89

1.6.2 คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

- ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นมีค่าเท่ากับ 0.464
- ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบ: แบบทดสอบข้อที่ 2 และ 8 อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างยาก, แบบทดสอบข้อที่ 1,6,9 และ 10 อยู่ในเกณฑ์ยากพอเหมาะ และแบบทดสอบข้อที่ 3,4,5 และ 7 อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างง่าย
- ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้คือ ข้อ1, ข้อ 2, ข้อ 3, ข้อ 4, ข้อ 5, ข้อ 6, ข้อ 7, ข้อ 8, ข้อ 9, ข้อ 10
- อำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวลองของแบบทดสอบ: ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้ คือ ข้อ1, ข้อ2, ข้อ3, ข้อ4, ข้อ5, ข้อ6, ข้อ7, ข้อ8, ข้อ 9 และข้อ10

1.6.3 คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการความคิด

- ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น: มีค่า 0.32 อยู่ในระดับความเชื่อมั่นต่ำ

- ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบ: แบบทดสอบข้อที่ 6 และ 7 อยู่ในเกณฑ์ยากมาก, แบบทดสอบข้อที่ 4,5 และ 9 อยู่ในเกณฑ์ยากพอเหมาะ, แบบทดสอบข้อที่ 3 และ 10 อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างยาก, แบบทดสอบข้อที่ 2 อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างง่าย และแบบทดสอบข้อที่ 1 อยู่ในเกณฑ์ง่ายมาก

- อำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวลองของแบบทดสอบ: ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้ คือ ข้อ2, ข้อ3, ข้อ4, ข้อ5, ข้อ8, ข้อ9 และข้อ10

1.7 แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

- นักศึกษาที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของแบบทดสอบแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้เท่ากับ 5.50 ส่วนนักศึกษาที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของแบบทดสอบแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้เท่ากับ 5.44

- นักศึกษาที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของแบบทดสอบกระบวนการความคิดเท่ากับ 4.50 ส่วนนักศึกษาที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีคะแนนเฉลี่ย (Mean) ของแบบทดสอบกระบวนการความคิดเท่ากับ 4.42

2. การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่พบคือ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 131 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 60.31 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่เข้ามาศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีของสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยชั้นปีที่มศึกษทำการศึกษามากที่สุดคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) คิดเป็นร้อยละ 25.19 มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 3,000-5,000 บาทและ 5,000 บาทขึ้นไป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีจำนวนมากกว่า

กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 81.67 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ยังพบมากในนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) คิดเป็นร้อยละ 25.20 ทำให้สันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงใกล้จะสำเร็จการศึกษา วิชาที่เรียนน้อยลง จึงมีเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่านักศึกษาชั้นปีอื่นๆ

2) การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่พบคือ กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มาแล้วมากกว่า 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.30 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถรู้และเข้าใจถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นกับตนเองแล้วว่ามีผลดีหรือผลเสียมากน้อยแค่ไหน จึงตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ต่อไปเป็นเวลามากกว่า 3 ปี โดยเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นมากที่สุด 5 อันดับที่กำหนดให้เลือกคือ City Ville ซึ่งเกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นการสร้างเมืองจำลอง ต้องอาศัยเวลาและความใส่ใจในการเล่น ทำให้สันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ที่ตนเองสามารถออกแบบและวางแผนสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการ ซึ่งสามารถช่วยพัฒนากระบวนการความคิดอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังช่วยก่อเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองว่าควรจะต้องดูแลบริหารจัดการทรัพยากรภายในเมืองจำลองนี้อย่างไร สำหรับอุปกรณ์ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คือ Note Book คิดเป็นร้อยละ 41.89 เพราะนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจส่วนใหญ่จะมี Note Book เป็นของตนเองเพื่อใช้ในการเรียน สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คือ บ้าน ซึ่งเป็นสถานที่ที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลายกว่าสถานที่อื่นๆ โดยจะเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทุกวันต่อสัปดาห์ เฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป

3) ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเล่นเกมและสามารถช่วยพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เล่นเกมออนไลน์นั้นมากที่สุด รองลงมาคือ สามารถช่วยฝึกให้เกิดทักษะในการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือว่าสิ่งที่ควรจะสนับสนุนให้มีการแทรกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ แทรกความรู้ภาษาอังกฤษไว้สำหรับฝึกอ่าน และฟัง หรือการฝึกให้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม

จากอินเทอร์เน็ตเข้ามาเพิ่มในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเล่นมากยิ่งขึ้น ส่วนแนวคิดที่ว่าการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการอ่านหนังสือเป็นแนวคิดที่สนใจของนักศึกษาเพราะจะเห็นได้ว่าหนังสือยังคงมีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิด เนื่องจากมีเนื้อหาในส่วนอื่นๆ ที่หลากหลายกว่าการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) อย่างไรก็ตามการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ยังสามารถที่จะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ อยู่ที่ผู้เล่นจะใช้เกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ฝึกทักษะของตนเองทางด้านใด

4) ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) พบว่า การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นเวลานานมักเกิดอาการปวดเมื่อยต่างๆ ตามมา รองลงมาคือ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เวลาพักผ่อนลดน้อยลง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหากผู้เล่นไม่สามารถแบ่งเวลาให้เหมาะสม อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อผลเสียด้านสุขภาพตามมา

5) แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด พบว่า นักศึกษาที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และแบบทดสอบกระบวนการคิดมากกว่านักศึกษาที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) แต่จะพบว่าสัดส่วนของคะแนนสอบมีค่าไม่ต่างกันมาก

3. ข้อเสนอแนะ

1) ชนิดของเกมนออนไลน์ที่มีกำหนดในตัวเลือกควรมีการสำรวจให้เข้ากับช่วงเวลาที่ทำการเก็บข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม เนื่องจากชนิดของเกมนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเล่นในแต่ละช่วงเวลานั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นจึงควรเลือกใช้ชนิดของเกมนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในช่วงนั้นๆ มากำหนดเป็นตัวเลือกในการตอบแบบสอบถาม

2) อาจมีการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างที่กว้างมากขึ้น เช่น สาขาวิชาอื่น, คณะหรือระดับมหาวิทยาลัยต่อไป