

หัวข้อวิจัย	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของนักศึกษา แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยการอาชีพนายายอาม
ผู้วิจัย	นาย โกวิทย์ อุดมพันธ์
ปีที่งานวิจัยสำเร็จ	2557
แผนกวิชา	อิเล็กทรอนิกส์

### บทคัดย่อ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของนักศึกษาแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยการอาชีพนายายอาม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ที่เล่นเกมออนไลน์ และเพื่อศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษา แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยการอาชีพนายายอาม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาแผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยการอาชีพนายายอาม จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถามชนิดปลายปิด โครงสร้างของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 แบบสอบถามลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์ ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนที่ 3 การเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของนักศึกษา

จากศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของนักศึกษาระดับ ปวช. 1 รายวิชา ระบบภาพ แผนกวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยการอาชีพนายายอาม พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ มีระดับผลการเรียนต่ำเดิม ซึ่งจากการสำรวจข้อมูลแล้วว่า นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์มีการแบ่งเวลาที่เหมาะสม จึงทำให้ไม่เกิดผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษา แต่ก็ยังมีนักศึกษาส่วนน้อย ที่มีระดับผลการเรียนเพิ่มขึ้นและลดลง เป็นส่วนน้อย