



นางสาว พัชรดา เจริญผล 6008111003

บทนำ

คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียนหรือการทำงาน เทคโนโลยีนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาหรือในการทำงานจำเป็นต้องมีทักษะด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการเรียนหรือการทำงานอย่างมาก ในการเรียนการทำงานจะมีโปรแกรมสำเร็จรูป ที่ช่วยให้เราเรียนและทำงานได้รวดเร็วมากขึ้น และยังสามารถหาความบันเทิงได้ด้วยการเล่นเกมต่างๆ

ดังนั้น จึงต้องการศึกษาการเล่นเกมบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนว่าแตกต่างกันอย่างไร และคนส่วนใหญ่เล่นเกมบนอุปกรณ์ใด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมในคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนคนส่วนใหญ่ชอบเล่นในอุปกรณ์ไหนมากกว่ากัน
2. เพื่อศึกษาชนิดและประเภทของเกมที่น่าสนใจหรือเล่น

สมมุติฐาน

การเล่นเกมในสมาร์ทโฟนคนส่วนใหญ่น่าจะชอบเล่นมากกว่าเพราะพกพาง่าย และสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

วิธีดำเนินการ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นิสิตมหาวิทยาลัย เนชั่น ปีที่ 1-4 โดยมีสาขาวิชา โดยคำนวณจากนักศึกษาที่สุ่มมารอกรแบบฟอร์ม ใน GoogleForm แล้วนำมาสรุปยอด

ผลการศึกษา/และสรุปผลการวิจัย

ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะเล่นเกมในสมาร์ทโฟนมากกว่าบนคอมพิวเตอร์ เพราะสมาร์ทโฟนมีราคาที่ถูกกว่าและง่ายต่อการเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย และสามารถพกพาได้สะดวกกว่า ซึ่งต่างจากคอมพิวเตอร์ที่มีราคาสูงกว่าเป็นเท่าตัวและยากที่จะพกพาไปไหนมาไหน

อภิปรายผล

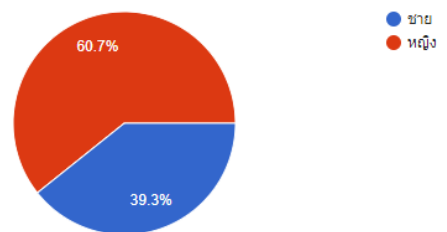
จากการศึกษาพบว่าคนส่วนใหญ่จากการสุ่มตัวอย่าง จะเล่นเกมบนสมาร์ทโฟนมากถึง 64.3% เล่นเกมบนคอมพิวเตอร์เพียง 28.6% และไม่เล่นเกม 7.1 %

ภาพประกอบการศึกษา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ

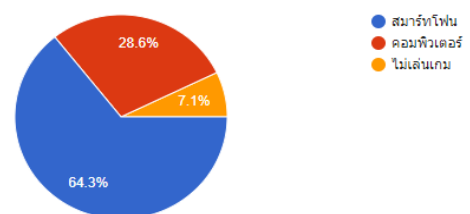
28 responses



ส่วนที่ 2 ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ของนิสิต

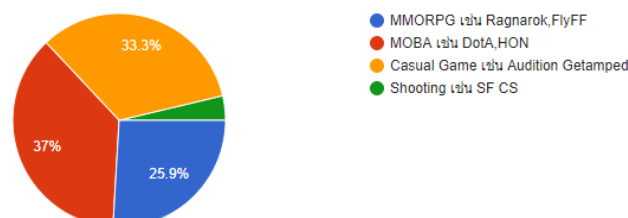
1. คุณชอบเล่นเกมบนอุปกรณ์ไหน

28 responses



5. แนวของเกมออนไลน์ที่เล่น

27 responses



ข้อเสนอแนะ

ควรทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชากรหรือบุคคลที่อยู่ในจังหวัด เพื่อให้ได้ทราบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

