

## การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่นลำปาง

นางสาว พัชรีดา เจริญผล 6008111003

### บทนำ

Computer ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียนหรือการทำงาน เทคโนโลยีนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาหรือในการทำงานจำเป็นต้องมีทักษะด้าน Computer ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการเรียนหรือการทำงานอย่างมาก ในการเรียนการทำงานจะมีโปรแกรมสำเร็จรูป ที่ช่วยให้เราเรียนและทำงานได้รวดเร็วมากขึ้น และยังสามารถหาความบันเทิงได้ด้วยการเล่นเกมต่างๆ

การศึกษาการเล่นเกมนบนคอมพิวเตอร์และสมาร์โฟนว่าแตกต่างกันอย่างไร และคนส่วนใหญ่เล่นเกมบนอุปกรณ์ใด

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมนในคอมพิวเตอร์และสมาร์โฟนคนส่วนใหญ่ชอบเล่นในอุปกรณ์ไหนมากกว่ากัน
2. เพื่อศึกษาชนิดและประเภทของเกมที่คนส่วนใหญ่สนใจหรือเล่น

### สมมุติฐาน

การเล่นเกมนในสมาร์โฟนคนส่วนใหญ่น่าจะชอบเล่นมากกว่าเพราะพกพาง่าย และสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

### วิธีดำเนินการ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่นชั้นปีที่ 1-4 โดยมีสาขาวิชา โดยคำนวณจากนักศึกษาที่สุ่มมากรอกแบบฟอร์ม ใน GoogleForm แล้วนำมาสรุปยอด

### ผลการศึกษา/และสรุปผลการวิจัย

ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะเล่นเกมในสมาร์โฟนมากกว่าบนคอมพิวเตอร์ เพราะสมาร์โฟนมีราคาที่ถูกลงและง่ายต่อการเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย และสามารถพกพาได้สะดวกกว่า ซึ่งต่างจากคอมพิวเตอร์ที่มีราคาสูงกว่าเป็นเท่าตัวและยากที่จะพกพาไปไหนมาไหน

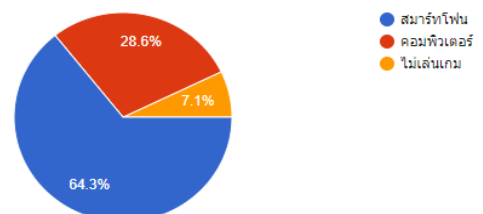
### อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่าคนส่วนใหญ่จากการสุ่มตัวอย่าง จะเล่นเกมบนสมาร์โฟนมากถึง 64.3% เล่นเกมบนคอมพิวเตอร์เพียง 28.6% และไม่เล่นเกม 7.1 %

### ภาพประกอบการศึกษา

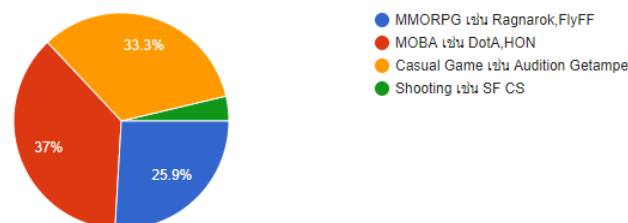
#### 1.คุณชอบเล่นเกมบนอุปกรณ์ไหน

28 responses



#### 5.แนวของเกมนออนไลน์ที่เล่น

27 responses



### ข้อเสนอแนะ

1. ควรทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชากรหรือบุคคลที่อยู่ในจังหวัด เพื่อให้ได้ทราบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

