



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การพัฒนาภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารของผู้เล่นผ่านเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์*

สิริมณีวัลย์ ลีเจริญรักษา¹, สุวรีย์ ยอดฉิม²

¹สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

E-mail: suwaree.yo@ssru.ac.th

²สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจสังกัดมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,

E-mail: xiujuo_saelee@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อใช้เกมออนไลน์เป็นตัวช่วยในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ช่วยพัฒนาและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้คล่อง เสริมความรู้และความเข้าใจทั้งคำศัพท์ ไวยากรณ์ การพูด การอ่าน การเขียน การเรียงคำ การโต้ตอบสนทนากับเจ้าของภาษาให้รู้เรื่องและได้ใจความ โดยการวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาระดับปริญญาตรี ตั้งแต่ ปี 1-5 ที่มีความสนใจเกี่ยวกับการเล่นเกม และอยากเรียนรู้การสื่อสารภาษาอังกฤษจากเกม จำนวน 243 คน โดยการทำแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเชิงพรรณนา และค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่ทำแบบสอบถามส่วนมากเป็นผู้ชาย ช่วงอายุประมาณ 17 – 25 ปี เป็นส่วนใหญ่ และมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เป็นระดับสากลที่มีการเล่นกันทั่วทั้งโลก เช่นเกม GTA V, deciet, counter strike, Pubg และ heroes of newerth ที่ใช้ทักษะในการฟังและพูด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกม

ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่าผู้เล่นส่วนมากจะเล่นเกมที่เป็นพวกเซฟเวอร์หลักเล่นกันทั่วโลก เพราะจะเป็นการฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : ภาษาอังกฤษ เกม ทักษะ การเรียนรู้

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยในรายวิชาศึกษาเอกเทศ (ENL4911) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2561



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562
ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Abstract

The purpose of this study was to be a game in English communication. Help develop and use fluent English vocabulary, speaking, reading, writing, sorting, interacting with native speakers. This research Targeted undergraduate students from 1-5 who are interested in playing the game. And to learn English communication from 243 games with a questionnaire to collect information. Data analysis is meaningful and meaningful.

The study indicated that Most of the 18- to 25-year-olds are mostly Internet-savvy gamers, such as GTA V, deciet, counter strike, Pubg and heroes of newerth This is the steaming part of the communication between the players.

The hypothesis test found that most players would play the game internationally as the main server playing around the world. It will be a good practice to use English.

Keywords : English Games Skills Study



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทนำ

ปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร ใครเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วแม่นยำและมีข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพจะ
ได้เปรียบและดำรงอยู่ในโลกของการแข่งขันได้ดี ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญมากเพราะถูกใช้เป็น
ภาษาสากลและเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศต่าง ๆ ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจหรือมี
เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นผู้นำทางความคิดทางการศึกษา ล้วนเป็นประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษทั้งทางตรงและ
ทางอ้อม นอกจากนี้เอกสารวิชาการหรือข้อมูลสารสนเทศในภาษาต่าง ๆ เวลาแปลเป็นภาษาต่างชาติดังกล่าว
ภาษาอังกฤษก่อนเป็นอันดับต้น ๆ

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ต้องติดต่อสื่อสารกับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งทางเศรษฐกิจ การ
ท่องเที่ยว และการศึกษา จำเป็นต้องพัฒนาคนของประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ รู้จัก
รวบรวมข้อมูลที่หลากหลายมีประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ กระทรวงศึกษาธิการเห็น
ความสำคัญของภาษาอังกฤษจึงมีนโยบายให้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในทุก
ระดับชั้น ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น การจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง
เปรียบเสมือนหัวใจของการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม ที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สร้าง
บรรยากาศอันดีที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ละคน ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกเน้นให้ผู้เรียนมี
ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตาม
สถานการณ์ต่าง ๆ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันของเรา
อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ
(2553 : 1) พบว่ากลุ่มอายุ 6-14 ปี มีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงสุด คือร้อยละ 65.40 คอมพิวเตอร์และ
อินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็ก และวัยรุ่นยุคปัจจุบัน ทั่วโลก เป็นที่ยอมรับกันว่า
อินเทอร์เน็ต มีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนไทย เป็นอย่างมาก ประกอบกับรัฐบาลณรงค์ให้ภาครัฐ
รวมทั้งสถาบันการศึกษาต่าง ๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนการสอน อินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือ
สำคัญในการศึกษา (ดลฤดี เพชรสุวรรณ, และศิริไชย หงส์สงวนศรี, 2551 : 259)

นอกจากอินเทอร์เน็ตแล้วเกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงที่มาพร้อมกับคอมพิวเตอร์มีผลทำให้เด็กติด
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งในสังคมปัจจุบันนี้ ปัญหาของเด็กติดเกมมีให้เห็นอยู่ทั่วไป แต่ใครจะคิดว่าการ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างทำงานนั้นไม่ได้ทำให้เสียเวลางานอย่างที่คิด เกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในการช่วย
ส่งเสริมจินตนาการ ภาษา การเรียนรู้ใหม่ๆ เพราะอย่างน้อยที่สุด ต้องมีพื้นฐานความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อ
ใช้ในการสื่อสาร ผู้ปกครองของเด็กที่ชอบเล่นเกมควรสร้างแรงจูงใจให้เด็ก โดยบอกว่า หากชอบเล่นเกมหรืออยาก
เป็นนักสร้างเกมก็ควร ตั้งใจศึกษาหาความรู้ก่อน โดยวิธีนี้จะช่วยดึงให้เด็กเห็นคุณค่าของการศึกษามากขึ้น

ดังนั้นผู้ทำวิจัยจึงเล็งเห็นถึงการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ว่าเป็นสิ่งที่ควรจะมีบทบาทกับ
การใช้ชีวิต ทั้งด้านการสื่อสาร หรือการรับฟัง ทำให้ผู้ทำวิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวเรื่องการพัฒนา
ภาษาอังกฤษด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจ และผู้ที่มีความเห็นใน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

แนวทางเดียวกัน ได้ศึกษาและนำผลวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน คำศัพท์ และการสื่อสารโต้ตอบได้เข้าใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้คือ

1. เพื่อศึกษาช่วงอายุ และอาชีพ ของผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่สนใจภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประเภทเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผู้ตัดสินใจเลือกเล่นมากที่สุด
3. เพื่อศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ช่วยในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากที่สุด

การทบทวนวรรณกรรม

การจัดทำวิจัยหัวข้อเรื่อง “การพัฒนาภาษาอังกฤษด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์” ผู้จัดทำวิจัยได้นำหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการดำเนินการมาดังนี้

1. ความสำคัญของภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. การพูดและทักษะการพูด
3. องค์ประกอบของการพูด
4. ความสามารถในการพูดเพื่อสื่อสาร
5. งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

ความสำคัญของภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษได้มีบทบาทในชีวิตของคนทั่วโลก มนุษยชาติทุกวันนี้ สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษไม่ว่าจะเป็น การติดต่อสื่อสารโดยตรง การใช้อินเทอร์เน็ต การดูทีวี การดูภาพยนตร์ เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หนังสือต่าง ๆ ถ้ามีความรู้ภาษาอังกฤษทั้ง การพูด และเขียนเสริมเข้าไปด้วย โอกาสที่จะหางานทำก็จะไม่จำกัดแค่ในประเทศไทยเท่านั้น ถ้าเกิดเราสามารถ พูดภาษาอังกฤษได้ จะก็มีสิทธิพิเศษที่เหนือกว่าคนอื่น ๆ ที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ด้วยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้โลกของเราแคบลง และผู้คนได้เสพสื่อข่าวสาร หรือติดต่อกับเพื่อนต่างชาติได้ภายใน เสี้ยววินาที ที่สำคัญยังมีอิทธิพลของโลกาภิวัตน์อยู่อย่างต่อเนื่อง และเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ นั้นการเรียนรู้ของภาษาของประเทศ อื่นย่อมได้เปรียบในการทำกิจการต่าง ๆ เพราะคงไม่มีใครจะติดต่อสื่อสารและรู้เรื่องได้ดีเท่ากับการพูดภาษาเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมืออันดับหนึ่งสำหรับการสื่อสารหรือสร้างความสัมพันธ์สู่โลกกว้างของภาคภูมิต่าง ๆ ภาษาอังกฤษเลยเป็นภาษาที่สองของโลก และภาษาประจำชาติของแต่ละประเทศ

การพูดและทักษะการพูด

การพูด หมายถึง พฤติกรรมมนุษย์ที่แสดงออกโดยการใช้ถ้อยคำ นำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการเพื่อถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ความรู้ ความรู้สึกให้ผู้ฟังเข้าใจ รับรู้ตามจุดมุ่งหมายของผู้พูด หรือโน้มน้าวให้คล้อยตามความต้องการของตน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ทักษะการพูด หมายถึง ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษตามสถานการณ์และบทบาทที่กำหนดให้ เพื่อให้ผู้ฟังได้เข้าใจอย่างชัดเจน เหมาะสม และถูกต้อง ทักษะการผู้ที่ดีนั้น ผู้พูดจะต้องมีความสามารถในการเลือกใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่ใช้คำพูด (Non-Verbal Language) อันได้แก่ สีหน้า สายตา ท่าทาง ประกอบการพูดให้สอดคล้องได้อย่างคล่องแคล่ว เหมาะสม ถูกต้องกับโอกาส และสถานการณ์ ตลอดจนต้องมีความรอบคอบในการพูดที่ต้องตามวัฒนธรรมและประเพณีนิยมของสังคมนั้น ๆ ด้วย

องค์ประกอบของการพูด

การพูดจะประสบความสำเร็จได้ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 องค์ประกอบ (กุลทสิทธิ์ ไวทยะวณิช ,2545) ดังนี้คือ สื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication) ระหว่างบุคคลการพูดจะประสบผลสำเร็จได้ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้คือ

1. ผู้พูด (Speaker) คือ ผู้ที่สื่อสาร เป็นผู้แสดงออกและถ่ายทอดถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความต้องการ ตลอดจนทัศนคติของผู้พูดไปยังผู้ฟัง ผู้พูดจะต้องใช้ความสามารถทางภาษาในการพูด รวมถึงท่าทางและน้ำเสียง ตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยง่าย ชัดเจน และรวดเร็ว เพื่อให้การพูดบรรลุวัตถุประสงค์

2. เนื้อหา (Speech) คือ เนื้อหาเรื่องซึ่งรวมถึงความรู้ ความต้องการ และอารมณ์ที่ผู้พูดต้องการแสดง หรือสื่อออกมา เนื้อหานี้อาจจะเป็นการแจ้งให้ทราบ การเล่าให้ฟัง การถามให้ตอบ การสั่งให้ทำ หรือการแนะนำให้คิด

3. ผู้ฟัง (Audience) คือ ผู้รับเนื้อหาสาระจากผู้พูด ผู้ฟังจะรับรู้เรื่องราวของผู้พูดได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความสนใจ ระดับความรู้ ความสามารถในการเข้าใจภาษา อายุ หรือเพศ เป็นต้น ผู้ฟังอาจมีคนเดียวหรืออาจเป็นกลุ่มก็ได้ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายดียิ่งขึ้นหากผู้พูดรู้จักที่จะวิเคราะห์ถึงผู้ฟัง

นอกจากองค์ประกอบดังกล่าวแล้ว รวิวรงค์ ศรีทองรุ่ง (2540) ได้เพิ่มเติมองค์ประกอบการพูดดังนี้ คือ

1. เครื่องมือในการสื่อสารความหมาย (Communication Channel) เป็นสิ่งที่ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาของผู้พูดไปยังผู้ฟัง เช่น น้ำเสียง สีหน้า อากัปกิริยา ท่าทาง และรวมถึงโสตทัศนอุปกรณ์อื่น ๆ ในการสื่อสารผู้พูดต้องใช้คำเหมาะสม สามารถเรียงลำดับได้ถูกต้อง และผู้พูดต้องมีกลวิธีในการสื่อสาร โดยใช้กลวิธีในการสื่อสารแบบใช้คำพูด (Verbal) เช่น การพูดซ้ำ การอธิบาย การถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และการแสดงออก และโดยใช้กลวิธีในการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-Verbal) เช่น การแสดงท่าทาง การมองตา เป็นต้น

2. ความมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ของการพูด การพูดทุกรูปแบบต้องมีจุดมุ่งหมาย เช่น พูดเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Information) หรือพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (Transaction) โดยที่ถ้าเป็นการพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลภาษาที่ผู้พูดใช้ต้องมีความถูกต้องและชัดเจน แต่ถ้าเป็นการพูดเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ภาษาอาจไม่จำเป็นต้องถูกต้องมากนัก เนื่องจากมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเท่านั้น

ส่วนพรสวรรค์ สีป้อ (2550) ได้เพิ่มเติมองค์ประกอบการพูดอีกอย่างหนึ่ง คือ การมีปฏิสัมพันธ์ในการพูด ซึ่งสิ่งที่ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ในการพูดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ประกอบด้วย การเริ่มต้นการสนทนา การดำเนินการสนทนา การจบการสนทนา การผลัดกันพูดและการโต้ตอบที่เหมาะสม



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการพูด คือ ผู้พูด ผู้ฟัง และสารที่ใช้ในการพูดเพื่อการสื่อสาร และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารดียิ่งขึ้น ผู้พูดจะต้องมีจุดมุ่งหมายในการพูด มีทักษะและความสามารถในการสื่อความให้ผู้ฟังเข้าใจ ตลอดจนรู้จักการวิเคราะห์ หักกลุ่มผู้ฟัง สามารถเลือกใช้ภาษามีท่าทาง และน้ำเสียง ประกอบการพูด ตลอดจนสามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ช่วยในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ในการพูดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพสูงสุด

ความสามารถในการพูดเพื่อสื่อสาร

องค์ประกอบของความสามารถในการพูดเพื่อสื่อสาร คือ

1. สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว (Fluency)
2. สามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ (Comprehensibility)
3. มีการออกเสียง (Pronunciation) ที่ถูกต้อง
4. มีการใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ที่เหมาะสม
5. ภูหลังภาษาและไวยากรณ์ (Grammatical Competence)

จากองค์ประกอบในการพูด ซึ่งแสดงถึงความสามารถด้านการพูดข้างต้น จะเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการสอนภาษาในทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารนั้น คือ ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร ความหมายได้ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ ทั้งนี้องค์ประกอบของความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารที่เหมือนกัน คือ

1. ความคล่องแคล่ว ความต่อเนื่อง ความราบรื่น และความเป็นธรรมชาติในการพูด (Fluency)
2. ความเข้าใจ (Comprehensibility) คือความสามารถที่จะพูดให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ผู้พูดสื่อสารออกมา

Canale และ Swain (1980: 147) กล่าวว่า ความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) และหลักภาษาและไวยากรณ์ (Grammar) เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะทำให้ผู้ฟังสามารถ เข้าใจข้อความที่ใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพ (Quality of communication) องค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างประโยคที่เชื่อมโยงกันซึ่งจะทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างต่อเนื่อง จะต้องมีความสามารถดังต่อไปนี้

1. ความสามารถด้านไวยากรณ์ (Grammatical Competence) ความสามารถในด้านนี้ มีได้เพียงแค่ความสามารถในการเข้าใจและใช้ไวยากรณ์เท่านั้น จะต้องมีความสามารถในองค์ประกอบ ทั้งหมดทางด้านภาษา คือเสียงคำศัพท์และไวยากรณ์เนื่องจากผู้พูดจะสามารถเลือกใช้ถ้อยคำในการพูด เพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง และตรงกับความต้องการ

2. ความสามารถด้านภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistic Competence) ผู้พูดสามารถเลือกแบบของภาษาให้สัมพันธ์กับสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งสามารถพูดสนทนาเพื่อสร้าง 7 ความสัมพันธ์ทางสังคม ตลอดจนจุดประสงค์ในการส่งสารผู้ที่มีความสามารถทางด้านนี้จะสามารถใช้ ภาษาที่แตกต่างกันไปตามประเภทของการพูด เช่น การอภิปรายการเสนอความคิด หรือการโต้วาที เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความหรือการเชื่อมโยงประโยค (Discourse Competence) ตามหลักภาษา หากผู้พูดมีความสามารถทางด้านนี้จะทำให้ผู้พูดสามารถใช้ภาษาในการสนทนาลำดับก่อน-หลัง



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

และสำนวนที่ผู้พูดใช้เพื่อแสดงความคิดเห็นมีความเชื่อมโยง สัมพันธ์กันจึงทำให้การสนทนาดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

4. ความสามารถด้านกลวิธีในการสื่อสาร (Strategic Competence) ในการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั้นผู้พูดจะต้องมีกลวิธีในการสื่อสาร จึงจะทำให้ผู้พูดเพิ่มศักยภาพทางการพูดเพื่อการ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถึงแม้ว่าผู้พูดมีความรู้ทางด้านไวยากรณ์ไม่เพียงพอ หากใช้กลวิธีในการ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ก็จะทำให้ผู้พูดสามารถดำเนินการสนทนาสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

แอนเดอร์สัน (Anderson, 1972 : 4478-A) ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกมของนักเรียนระดับ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับหนึ่ง ผลการศึกษาพบว่าผลการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกม กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยเกมไม่แตกต่างกัน แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียน คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนได้ นอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ คำศัพท์ใหม่

ริชาร์ด (Richard, 1985 : 83-90) ได้นำเอากิจกรรมเกมไปทดลองใช้ในมหาวิทยาลัย แห่งหนึ่งของฮาวาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาอายุระหว่าง 19-24 ปี โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ โดยครูเป็นผู้แนะนำเท่านั้น นักศึกษาทำแบบฝึกหัดการฟัง การพูดทางภาษา จาก การฟังเทปของแต่ละกลุ่ม ผลการทดลองพบว่า เด็กที่มีกิจกรรมร่วมในการเรียนการสอนจะทำให้ผลการเรียนดีขึ้น

จะเห็นได้ว่างานวิจัยดังกล่าวข้างต้นให้ความสนใจกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์การสะกดคำ และเกม การเคลื่อนไหวในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีในการ เรียนรู้ จากการศึกษาวิจัยทั้งในต่างประเทศ พบว่าส่วนใหญ่ นำเกม หรือกิจกรรมเกมมาใช้ในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์เป็นส่วนใหญ่ และเกมหรือ กิจกรรมเกมนั้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์หรือความสามารถทางภาษาอังกฤษได้สูงขึ้น และการใช้เกมหรือ กิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และส่งผลต่อทัศนคติหรือเจตคติที่ดีต่อการ เรียนรู้รวมทั้งก่อให้เกิด ความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาภาษาอังกฤษด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การกำหนดกลุ่มผู้ทำแบบสอบถาม

กลุ่มผู้ทำแบบสอบถามที่เป็นเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

1. บุคคลทั่วไปที่ออนไลน์ตามโปรแกรม Facebook



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. โดยใช้วิธีการทำแบบสอบถาม ได้จำนวน 243 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงบรรยาย (description) รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เล่นเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการฟังของพวกเขาโดยการเล่นเกมออนไลน์ที่ช่วยด้านการสื่อสาร ซึ่งการเก็บข้อมูล จะใช้แบบสอบถามที่แบ่งเป็น 2 ส่วน

1. ส่วนที่หนึ่ง ส่วนข้อมูลทั่วไป คือ เพศ อายุ อาชีพ และประสบการณ์เล่นเกมออนไลน์
2. ส่วนที่สอง ส่วนสอบถามว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ใดที่ผู้ทำแบบสอบถามชอบเล่น
3. ส่วนที่สาม ส่วนสอบถามว่าผู้เล่นคิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านใดบ้าง วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่

ผลการวิจัย

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มผู้ทำแบบสอบถาม

ผู้ทำแบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มคนทั่วไปที่มีความสนใจเกี่ยวกับเกมและภาษาอังกฤษ โดยทำการกระจายแบบสอบถามออนไลน์บนเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับการเล่นเกม จำนวน 243 คน ซึ่งแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ อาชีพ ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ที่นิยมเล่น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้เป็นการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกลุ่มบนเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ในการช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างแบบสอบถาม ให้เนื้อหา มีความครอบคลุม และตรงตามกับวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา

2.2) การสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามโดยแบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับชื่อเกมที่เล่น และประสบการณ์ด้านภาษาอังกฤษ

2.3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องและเนื้อหา มีความครอบคลุม ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา รวมถึงความชัดเจนและความเหมาะสมในการใช้ภาษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1. ทำการสร้างแบบสอบถามออนไลน์จากแบบร่างที่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว
2. นำลิงค์แบบสอบถามออนไลน์กระจายไปยังกลุ่มบนเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์
3. เมื่อได้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามตามความเหมาะสมแล้ว จึงทำการปิดการตอบแบบสอบถามออนไลน์แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Excel โดยทำการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถาม ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่
2. แบบสอบถาม ตอนที่ 2 สอบถามว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ใดที่ผู้ทำแบบสอบถามชอบเล่น
3. แบบสอบถาม ตอนที่ 3 สอบถามว่าผู้เล่นคิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านใดบ้าง วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่

ผลการศึกษา

การศึกษากการพัฒนาภาษาอังกฤษด้วยการสื่อสารระหว่างผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผล ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ มีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 243 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 150 คน ที่คิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ตนเองเล่น มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะภาษา ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ช่วยในการสื่อสารได้ดี และมีส่วนช่วยในการแปลความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ เป็นชายจำนวน 89 และเป็นหญิงจำนวน 11 คน

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1.1 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
ชาย	139	92.66
หญิง	11	7.34
รวม	150 คน	100

จากตารางที่ 1.1 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์เกี่ยวกับการเล่นเกมในการพัฒนาทักษะภาษาในด้านคำศัพท์ เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 92.66 และ 7.34 ตามลำดับ



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 1.2 ตารางสรุปจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำแนกตามอายุ

ช่วงอายุ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
12 - 17	34	22.67
18 - 24	87	58.00
25 - 30	21	14.00
31 - 38	8	5.33
รวม	150	100

ตารางที่ 1.2 ตารางสรุปจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำแนกตามอายุ สรุปได้ว่า ผู้คนส่วนใหญ่ที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ อันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ในกลุ่มอายุ 18-24 ปี จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 อันดับที่ 2 อยู่ในกลุ่มอายุ 12-17 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 22.67 อันดับที่ 3 อยู่ในกลุ่มอายุ 25-30 ปี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 และอันดับที่ 4 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-38 ปี คิดเป็นร้อยละ 5.33 ตามลำดับ

ตารางที่ 1.3 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
นักเรียน	43	28.67
นักศึกษา	76	50.67
ฟรีแลนซ์	10	6.67
พนักงานเอกชน	5	3.32
ข้าราชการ	2	1.33
แคสเตอร์	2	1.33
ลูกจ้าง	1	0.67
ค้าขาย	1	0.67
ว่างงาน	10	6.67
รวม	150	100

ตารางที่ 1.3 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามอาชีพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ อันดับที่ 1 เป็นนักศึกษา จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 50.67 อันดับที่ 2 เป็นนักเรียน จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 28.67 อันดับที่ 3 อาชีพฟรีแลนซ์และบุคคลว่างงาน จำนวนอย่างละ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 อันดับที่ 4 พนักงานเอกชน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.32 อันดับที่ 5 ข้าราชการและแคสเตอร์จำนวนอย่างละ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.33 อันดับที่ 6 ลูกจ้างและค้าขาย จำนวนอย่างละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.67 ตามลำดับ



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ส่วนที่ 2 เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามชอบเล่นมากที่สุด

ตารางที่ 2.1 ตารางสรุปจำนวนเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามชอบเล่นมากที่สุด

ชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
Warframe	52	34.67
Dota	41	27.33
Overwatch	18	12.00
Minecraft	10	6.67
Grand Theft Auto (GTA)	29	19.33
รวม	150	100

ตารางที่ 2.1 จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม อันดับที่ 1 เป็น เลือกให้เกม Warframe เป็น เกมที่ชอบเล่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.67 อันดับที่ 2 เป็นเกม Dota คิดเป็นร้อยละ 27.33 อันดับที่ 3 เป็นเกม Grand Theft Auto (GTA) คิดเป็นร้อยละ 19.33 อันดับที่ 4 เป็นเกม Overwatch คิดเป็นร้อยละ 12.00 และ อันดับที่ 5 เป็นเกม Minecraft คิดเป็นร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

ตารางที่ 2.2 ตารางผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ที่เลือกเกมอื่น ๆ

ชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
ROV	14	15.05
Dead by daylight	10	10.75
The sims	5	5.37
Elder scroll V: Skyrim	2	2.15
Guild war	4	4.30
FIFA	9	9.67
Stardew Valley	1	1.08
Rainbow six	3	3.23
Call of duty modern warfare	1	1.08
Life is strange	1	1.08
PUB G	8	8.60
Hay day	2	2.15
LOL	15	16.12
Counter strike	2	2.15
Final fantasy	3	3.23



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Ragnarok	4	4.30
Empire earth	3	3.23
Assassin's creed	2	2.15
Monster hunter world	1	1.08
World of tanks	2	2.15
Defend of the ancient	1	1.08
รวม	93	100

ตารางที่ 2.2 จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเกมอื่น ๆ ดังนี้ อันดับที่ 1 เกม LOL คิดเป็นร้อยละ 16.12 อันดับที่ 2 เกม ROV คิดเป็นร้อยละ 15.05 อันดับที่ 3 เกม Dead by daylight คิดเป็นร้อยละ 10.75 อันดับที่ 4 เกม FIFA คิดเป็นร้อยละ 9.67 อันดับที่ 5 เกม PUB G คิดเป็นร้อยละ 8.60 อันดับที่ 6 เกม The sims คิดเป็นร้อยละ 5.37 อันดับที่ 7 เกม Ragnarok, Guild war คิดเป็นร้อยละ 4.30 อันดับที่ 8 เกม Final fantasy, Empire earth, Rainbow six คิดเป็นร้อยละ 3.23 อันดับที่ 9 เกม World of tanks, Assassin's creed, Counter strike, Hay day, Elder scroll V: Skyrim คิดเป็นร้อยละ 2.15 อันดับที่ 10 เกม Stardew Valley, Defend of the ancient, Monster hunter world, Life is strange, Call of duty modern warfare คิดเป็นร้อยละ 1.08 ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ

ตารางที่ 3.1 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละของการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ

การพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ	จำนวนผู้ตอบ(คน)	ร้อยละ
การฟัง	92	61.34
ช่วยในการจดจำคำศัพท์	35	23.33
การแปลคำศัพท์	23	15.33
รวม	150	100

ตารางที่ 3.1 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ คิดว่าได้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ๆ คิดเป็นร้อยละ 761.34 รองลงมา คิดว่าช่วยในการจดจำคำศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 23.33 และช่วยในด้านการแปลคำศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 15.33 ตามลำดับ



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

อภิปรายผล

1.) ผลการศึกษาว่าเกมใดมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ และสามารถพัฒนาด้านไวยากรณ์ จากการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกลุ่มต่าง ๆ บนเฟซบุ๊ก มีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 243 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 78 คนคิดว่า เกมที่ตนเล่นมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านคำศัพท์ โดยสามารถแยกย่อยออกมาได้ 3 อย่างคือ ช่วยด้านการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ช่วยด้านการจดจำคำศัพท์ และช่วยด้านการแปลความหมายของคำศัพท์ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์สามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมากที่สุด, สามารถช่วยในเรื่องการพัฒนาด้านการแปลคำศัพท์รองลงมา และสามารถช่วยในเรื่องการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีตามลำดับ

2.) จากการสำรวจข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ส่วนใหญ่ได้เลือกให้เกม Warframe เป็นเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด และยังสามารถช่วยในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมที่รองลงมา คือ เกม Dota และเกม Grand theft auto (GTA) ตามลำดับ และอื่น ๆ ซึ่งเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้เลือกนั้น ล้วนเป็นเกมที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งในเรื่องของฟังก์ชันภาษาภายในเกม, ปุ่มและการตั้งค่าต่าง ๆ, การพิมพ์สนทนาแบบสั้นๆ ในกล่องข้อความ, เนื้อเรื่องของตัวละครในเกม หรือแม้แต่การสื่อสารที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการพูดคุยกัน

3.) เนื่องจากเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบัน และมีความแตกต่างกันของผู้เล่น ทั้งในเรื่องความแตกต่างทางเพศ ช่วงอายุ การศึกษา อาชีพ ประสบการณ์ในการเล่นของผู้เล่น หรือแม้แต่ภูมิภาคที่ผู้เล่นอาศัยมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งการที่มีผู้เล่นเกมจำนวนมากและต่างภูมิกษณภูมิภาคนั้น จะต้องมีความเข้าใจกัน หรือแม้แต่บทละครภายในเกมที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้เล่นเข้าใจหรือสิ่งที่ตัวเกมสื่อถึง

4.) การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นมีความเคยชินกับภาษาอังกฤษมากขึ้น ในขณะที่เล่นเกมเพื่อความบันเทิงซึ่งได้รับประโยชน์ในทางตรงอยู่นั้น ก็ยังสามารถช่วยพัฒนาด้านทักษะภาษาไปในตัวซึ่งได้รับประโยชน์ในทางอ้อมอีกด้วย การเล่นเกมเป็นประจำทำให้ผู้เล่นจดจำคำศัพท์ภายในเกมได้เป็นอย่างดีเพราะเกิดความคุ้นชินในการเห็นคำศัพท์นั้น ๆ บ่อย ๆ ทำให้จำคำศัพท์นั้นได้, ได้รู้จักคำศัพท์ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

5.) พบว่าเกมบางเกม มีคำศัพท์เฉพาะ ยกตัวอย่างเช่น เกมกีฬา ก็มักจะเจอคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น คำว่า Tactic หรือ match point เป็นต้น คำศัพท์เฉพาะในเกมต่อสู้ เช่น คำว่า sword หรือ shield และเมื่อผู้เล่นพบคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ ก็มีความกระตือรือร้นที่จะค้นหาความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจคำสั่งหรือวิธีการเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาในปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมเพื่อภาษา เพื่อนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบสำหรับการพยากรณ์เพื่อหาความถูกต้องและแม่นยำที่มากขึ้นในอนาคตหากมีการจัดทำและวิจัยเพิ่มเติม



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. ผู้เล่นควรมีวิจารณญาณในการเลือกเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ ให้เหมาะสมกับวัย และให้ได้ประโยชน์สูงสุด
3. ในการนำเกมมาบูรณาการไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เนื้อหาภายในเกมควรมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้
4. ควรมีการศึกษาเกมออนไลน์ที่มีความหลากหลายทั้งด้านภาษา การเล่น และความยากง่าย เพื่อเป็นตัวช่วยให้การวิเคราะห์เพิ่มเติม
5. ทำแบบสอบถามที่มีความครอบคลุมถึงจุดประสงค์การทำการวิจัยมากกว่านี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ให้การสนับสนุนในการทำวิจัยและนำเสนอผลงานวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. อังค์วรา เหลืองนภา ที่ให้คำปรึกษาและช่วยชี้แนะแนวทางในการทำวิจัย และผศ. ดร. สุวรรีย์ ยอดฉิม ที่ได้ให้คำแนะนำในการเขียนบทความ จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2551). **กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์จำกัด.
- ยมรัตน์ เลหาบุตร. (2555). **พัฒนาการด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนนิรมลชุมพร ที่เรียนรู้จากสื่อวิดีโอคลิปจากเว็บไซต์ยูทูป**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- สุภาษิต พาณยง. (2555). **การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.