

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ด้านคำศัพท์

กัลยาณี ถนัดคำ¹, อังควรา เหลืองนภา²

^{1,2}สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email: kanlayanee_thanadkha@hotmail.com¹, angvarrah.li@ssru.ac.th²

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน หรือแม้แต่ความบันเทิง เกม เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งความบันเทิง ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายเป็นอย่างมากในปัจจุบัน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์เกมใดบ้าง ที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ใหม่ ๆ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยผู้เล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ จำนวน 243 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์สามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นมากที่สุด สามารถช่วยในเรื่องการพัฒนาการทราบความหมายของคำศัพท์รองลงมา และสามารถช่วยในเรื่องการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีตามลำดับ จากการสำรวจข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ส่วนใหญ่คิดว่าเกมที่ตนเองชอบเล่นมากที่สุด คือ เกมที่สามารถพัฒนาทักษะของตนเองในด้านของการพัฒนาคำศัพท์ และได้รู้คำศัพท์เฉพาะภายในเกมอีกด้วย

คำสำคัญ : เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์, การเรียนภาษาอังกฤษ, คำศัพท์

* A research article submitted in partial fulfillment of the requirements of undergraduate students, Business English Program, Suan Sunandha Rajabhat University, academic year 2018 for Independent Study course (ENL4911)

Online Computer Games and English Language Development Skills from Vocabularies Learning Aspect

Kanlayanee thanadkha¹, angvarrah liangnapha²

^{1,2}Business English Program, Suan Sunandha Rajabhat University

Email: kanlayanee_thanadkha@hotmail.com¹, angvarrah.li@ssru.ac.th²

Abstract

Nowadays, technologies have come to play crucial roles in people's lives more than ever whether it is in terms of education, career, or from an entertainment perspective. Online computer games are a type of entertainment which is extremely popular today. The purposes of this study were: 1) to find out the effects of online computer games in relations to English language development from vocabulary learning aspect; and 2) to identify benefits of what considered as the most favorite online computer games. The samples comprised of 243 online computer games players. Data collection were done via online questionnaire and research findings showed online games contributed to improvement on English language development, in particularly in terms of the increase of new vocabulary learning. Correspondingly, the highest mean score was on the 'increase of vocabulary bank', followed by 'an insight into vocabulary meaning', and 'new vocabulary recognition', respectively. Moreover, the benefits of the most favorite online computer games include the support of vocabulary development as well as the familiarity with vocabulary relating to games.

Keywords: online computer games, English language development, vocabulary learning

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน หรือแม้แต่ความบันเทิง เกม เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งความบันเทิง ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนไปเลยนั่นก็คือ แนวเกมที่ยังคงได้รับความนิยมมีอยู่มากมาย หลากหลายแนวไม่ว่าจะเป็นเกมต่อสู้ เกมผจญภัย เกมวางแผน และอื่น ๆ บนคอนโซล หรือมือถือและที่กำลังได้รับความนิยมไม่แพ้กันนั่นก็คือ เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์เป็นเกมที่มีลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีตัวละครแทนตัวผู้เล่น มีการพูดคุยภายในเกม การสร้างสังคมภายในเกม ช่วยกันต่อสู้ จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นพบว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสังคมเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก นอกเหนือจากเรื่องอื่น ๆ ในโลกอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ที่มีจำนวนรายชื่อเกมที่ให้บริการในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้นโดยเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ส่วนมาก จะเป็นเกมประเภท MMORPG เกม MMORPG คือ เกมที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นจะสวมบทบาทต่าง ๆ กันในโลกเสมือนจริง เช่น เกม World of Warcraft ซึ่งเป็นสื่อบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ผู้เล่นจะได้ทั้งความบันเทิง สนุกสนาน และได้รับความรู้ในด้านต่าง ๆ มากมาย เพราะด้วยเวลาที่ตัวเกมในปัจจุบันเปิดกว้างให้ผู้เล่นสามารถมีอิสระในการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในเกมได้ส่งผลให้นอกเหนือจากความบันเทิงกับคนที่ใช้งานคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ในการใช้ทักษะด้านภาษาอังกฤษอีกด้วย กระแสเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถสร้างความนิยมแทนการเล่นเกมออฟไลน์ได้

เนื่องจากสามารถออนไลน์ไปพร้อม ๆ กันกับเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นชาวต่างชาติหรือกับเพื่อน ๆ ที่อยู่ต่างที่กัน

เนื่องจากเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่อสร้างขึ้นโดยบริษัทต่างประเทศ จึงทำให้ตัวเกมหรือฟังก์ชันต่าง ๆ ภายในเกมเป็นภาษาอังกฤษเพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันจากคนหลากหลายภูมิภาคเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทางเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันที่วิวัฒนาการของเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์พัฒนาอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาการของเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ยังสามารถนำมาบูรณาการไปกับการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เพราะสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความสนใจกับการเรียนมากขึ้น กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เล่นอีกด้วย ทำให้การศึกษาในปัจจุบันไม่น่าเบื่อ และน่าสนใจว่าการนั่งท่องจำในหนังสือ และด้วยวิวัฒนาการของเทคโนโลยี จึงทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงตัวเกมได้ง่าย และไม่ซับซ้อนมากจนเกินไป เด็ก ๆ ก็สามารถเข้าถึงได้ ทำให้การศึกษาในปัจจุบันมีตัวเลือกที่หลากหลายให้ผู้เล่นได้เลือกใช้ให้เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนในการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน หรือแม้แต่ได้เรียนรู้คำศัพท์ ใหม่ ๆ จดจำคำศัพท์ และการเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นได้ ได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน ทั้งนี้ ถนอมพร เลขาจรสแสงและอุไรวรรณ หาญวงศ์ (2010) ได้อธิบายว่า ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษผ่าน e-learning game มีการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน และเรียนรู้ด้วยความสุข ซึ่งความเห็นนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game-based learning ของ สกุลสุขศิริ (2550) ที่ว่าการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการใน

การเรียนรู้ ทั้งในแง่ของความจำและความเข้าใจ เนื่องจากการเล่นเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ภาษาอังกฤษ และส่งผลให้การเรียนประสบผลสำเร็จ

นอกจากนี้ ข้อดีของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยในการเรียนการสอนภาษาว่า เป็นการช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ที่มากขึ้น (Lee , 2000) เพราะคอมพิวเตอร์เป็นภาพลักษณ์ของกระแสนิยม และความทันสมัย และการเรียนรู้ การใช้ภาษาอังกฤษ ผ่านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เป็นการเล่นที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาให้แก่ผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างอิสระมากขึ้น คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์สามารถเลือกช่วงเวลาของการเล่นเกม สถานที่ที่ใช้เล่นเกม และเนื้อหาที่ตนเองสนใจเล่นได้ตามความต้องการทุกที่ทุกเวลา และเนื่องจากเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์โดยส่วนใหญ่ มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการเล่นเกมนั้น ทำให้ผู้เล่นนอกเหนือจากการเล่นเกมที่ได้ความเพลิดเพลินแล้ว ผู้เล่นยังได้ทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษอีกด้วย ทั้งในการอ่าน การฟัง การสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือแม้แต่การได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคย และสามารถจดจำและเข้าใจความหมายในตัวเองได้ การเล่นเกมเป็นประจำยังส่งผลให้ผู้เล่นมีพัฒนาการที่ดีในด้านความจำ ผู้เล่นสามารถจำคำศัพท์และรู้ความหมายต่าง ๆ ภายในเกมได้เป็นอย่างดี

ทักษะภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์ มีความนิยมเป็นอย่างมาก มีความหลากหลายทั้งเรื่องเพศสภาพ อายุ หรือแม้แต่การเลือกเล่นเกมของผู้เล่น ซึ่งอาจจะพบปัญหาที่ตามมา คือ การเล่นเกมของผู้เล่นนั้นมีประโยชน์ต่อ

ตนเองอย่างไร สามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านไหนได้บ้าง เนื่องจากผู้เล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ไม่ได้คำนึงถึงการเล่นเกมเพื่อส่งเสริมทักษะของตนเองมากนัก และผู้วิจัยเห็นว่าในปัจจุบัน ภาษาได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะทราบว่าเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์เกมใดที่ผู้เล่นสามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ และการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ได้อย่างไร และเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นคิดว่าสามารถช่วยพัฒนาทักษะในด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้จริงคือเกมใด เนื่องจากเพื่อให้เกิดการพัฒนาสูงสุดแก่ผู้เล่นเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์ในการเรียนรู้ด้านทักษะภาษาอังกฤษ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาตนเอง ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการทำงานได้เป็นอย่างดี และเป็นแนวทางในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาว่าเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์ใดบ้างที่ช่วยพัฒนาทักษะในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาว่าเกมนออนไลน์คอมพิวเตอร์สามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านใดบ้าง

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ โดยทำการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกลุ่มต่าง ๆ บนเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับการเล่นเกม จำนวนทั้งหมด 243 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้เป็นการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกลุ่มต่าง ๆ บนเฟซบุ๊ก ที่เกี่ยวกับการเล่นเกม โดยมีขั้นตอนสร้างเครื่องมือวิจัยดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ในการช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างแบบสอบถาม ให้เนื้อหามีความครอบคลุม และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2.2 การสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามโดยแบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ ตอนที่ 2 สอบถามว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ใดที่ผู้ทำแบบสอบถามชอบเล่น ตอนที่ 3 ถามว่าผู้เล่นคิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านใด

2.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้องและเนื้อหาที่มีความครอบคลุม ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา รวมถึงความชัดเจนและความเหมาะสมในการใช้ภาษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการสร้างแบบสอบถามออนไลน์จากแบบร่างที่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว

2. นำลิงค์แบบสอบถามออนไลน์กระจายไปยังกลุ่มต่าง ๆ บนเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับการเล่นเกม

3. เมื่อได้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามตามความเหมาะสมแล้ว จึงทำการปิดการตอบแบบสอบถามออนไลน์ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Excel โดยทำการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถาม ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ วิเคราะห์โดยแจกแจงเป็นร้อยละ

2. แบบสอบถาม ตอนที่ 2 สอบถามว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ใดที่ผู้ทำแบบสอบถามชอบเล่น

3. แบบสอบถาม ตอนที่ 3 สอบถามว่าผู้เล่นคิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านใดบ้าง วิเคราะห์โดยแจกแจงเป็นร้อยละ

ผลการวิจัย

การศึกษว่าการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผล ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ มีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 243 คน และมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 78 คน ที่คิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ตนเล่น มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะภาษา ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ช่วยในการจดจำคำศัพท์ได้ดี และมีส่วนช่วยในการแปลความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ เป็นขายจำนวน 57 และเป็นหญิงจำนวน 21 คน และผู้ตอบแบบสอบถามอีกจำนวน 165 คน คิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การอ่าน และการสื่อสารตามลำดับ

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**ตารางที่ 1** ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
ชาย	57	73.08
หญิง	21	26.92
รวม	78	

จากตารางที่ 1 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์เกี่ยวกับการเล่นเกมในการพัฒนาทักษะภาษาในด้านคำศัพท์ เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำแนกตามอายุ

จากผลการสำรวจพบว่า ผู้ที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ อยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ อายุ 12 ปี จนถึงอายุ 38 ปี โดยในกลุ่มอายุ 22 ปี เป็นกลุ่มที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด ซึ่งอยู่ในช่วงอายุของวัยรุ่นตอนปลายเข้าสู่ช่วงอายุวัยผู้ใหญ่

ตารางที่ 2 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
นักเรียน	42	53.85
นักศึกษา	17	21.79
ฟรีแลนซ์	12	15.38
พนักงานเอกชน	2	2.56
ข้าราชการ	1	1.28
ธุรกิจส่วนตัว	1	1.28
ลูกจ้าง	1	1.28
ค้าขาย	1	1.28
ว่างงาน	1	1.28
รวม	78	100

จากตารางที่ 2 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละจำแนกตามอาชีพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 53.85 รองลงมาเป็นนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 21.79 และอาชีพฟรีแลนซ์ คิดเป็นร้อยละ 15.38

จากการสำรวจข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เลือกให้ เกม Warframe เป็นเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 21.79 รองลงมา คือ เกม Dota คิดเป็นร้อยละ 11.54 เกม Grand Theft Auto คิดเป็นร้อยละ 8.97 เกม Overwatch คิดเป็นร้อยละ 7.69 และเกม Minecraft คิดเป็นร้อยละ 7.69 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 เกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามชอบเล่นมากที่สุด

ตารางที่ 3 เกมดังกล่าวเป็นเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกให้เป็นเกมที่ชอบเล่นมากที่สุดตามลำดับเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเลือกเป็นเกมอื่น ๆ รองลงมาดังต่อไปนี้

เกม	ประเภทของเกม	ร้อยละ
Warframe	เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม	21.79
Dota	วางแผนการรบในรูปแบบทีม	11.54
Grand Theft Auto	Action-adventure game	8.97
Overwatch	เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง	7.69
Minecraft	เป็นเกม sand box แนวเอาชีวิตรอด	7.69
ROV	Multiplayer online battle arena	7.69

ตารางที่ 4 เกมดังกล่าวเป็นเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามคนอื่น ๆ เลือกให้เป็นเกมที่ตนชอบและพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษรองลงมา

เกม	
Dead by daylight, The sims	Winning 2008
Elder scroll V: Skyrim	Blazeblue series
Guild war	Counter strike
FIFA	Jewel Quest Mysteries; Curse of emerald tear
Stardew Valley	Harvest moon
Rainbow six	Final fantasy
Call of duty modern warfare	Dead frontier
CSGO	payday2
Life is strange	World of tanks
ENG zombie	Plazma burst
Raft	Vain glory
Hay day	Visual novel game
LOL	Pokémon emerald
SF1	Nfs
Rules of survival	Empire earth
PUB G	Ragnarok
PES	Monster hunter world
Heroes of the storm	Assassin's creed
Scribblenauts	

ส่วนที่ 3 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ

ตารางที่ 5 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละของการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ

การพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
รู้คำศัพท์ใหม่ ๆ	61	78.21
ช่วยในการจดจำคำศัพท์	10	12.82
รู้ความหมายคำศัพท์	13	16.67
รวม	84	-

หมายเหตุ ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 78 คน แต่ละคน อาจเลือกตอบว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาได้มากกว่า 1 ทักษะ

จากตารางที่ 5 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ คิดว่าได้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 78.21 โดยผู้เล่นเจอคำศัพท์ใหม่ ๆ ในตัวเกมไม่ว่าจะเป็น ไอคอนต่าง ๆ คำสั่ง การตั้งค่า หรือแม้แต่การบรรยายตัวละคร รองลงมาคิดว่าช่วยในด้าน การรู้ความหมายคำศัพท์เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 16.67 จากการที่ผู้เล่นเห็นคำศัพท์แปลกตาในเกม ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าคำคำนั้นมีความหมายว่าอะไร จึงได้มีการค้นหาคำศัพท์นั้น ๆ เพราะจะต้องใช้ในการทำความเข้าใจในตัวเกมเพื่อที่จะสามารถปฏิบัติการกิจในตัวละครให้สำเร็จ และคิดว่าช่วยในการจดจำคำศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 12.82 เมื่อผู้เล่นเล่นเกมเป็นประจำทำให้เกิดความคุ้นชินกับคำศัพท์นั้นเป็นอย่างดี และเมื่อเจอคำศัพท์ก็จำได้ในทันทีที่มีความหมายว่าอะไร

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาว่าเกมใดมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ และสามารถพัฒนา ด้านใดบ้าง จากการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ ไปยังกลุ่มต่าง ๆ บนเฟซบุ๊ก มีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 243 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 165 คน คิดว่าเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้าน

การฟัง การอ่าน และการสื่อสาร และผู้ที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 78 คน คิดว่าเกมที่ตนเองเล่นมีส่วนช่วยในการพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษในด้านคำศัพท์ โดยสามารถแยกย่อยออกมาได้ 3 อย่าง คือ ช่วยด้านการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ช่วยด้านการจดจำคำศัพท์ และช่วยด้านการแปลความหมายของคำศัพท์ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์สามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นมากที่สุด สามารถช่วยในเรื่องการพัฒนา ด้านการแปลคำศัพท์รองลงมา และสามารถช่วยในเรื่องการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีตามลำดับ

2. จากการสำรวจข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ส่วนใหญ่ได้เลือกให้เกม Warframe เป็นเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด และยังสามารถช่วยในการพัฒนาทักษะ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เกมที่รองลงมา คือ เกม Dota และ เกม Grand theft auto (GTA) ตามลำดับ และอื่น ๆ ซึ่งเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้เลือกนั้น ล้วนเป็น เกมที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งในเรื่องของฟังก์ชัน ภาษาภายในเกม ปุ่ม และการตั้งค่าต่าง ๆ การพิมพ์สนทนาแบบสั้น ๆ ในกล่องข้อความ เนื้อเรื่องของตัวละครในเกม หรือแม้แต่การสื่อสารที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการพูดคุยกัน

3. มีความแตกต่างกันของผู้เล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ ทั้งในเรื่องความแตกต่างทางเพศ

ช่วงอายุ การศึกษา อาชีพ ประสบการณ์ในการเล่นเกมนของผู้เล่น โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง และผู้เล่นอยู่ในช่วงอายุดำสุด คือ อายุ 12 ปี และช่วงอายุสูงสุด 38 ปี ซึ่งบุคคลที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและนักศึกษาตามลำดับ

4. การเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นมีความเคยชินกับภาษาอังกฤษมากขึ้น ในขณะที่เล่นเกมเพื่อความบันเทิงซึ่งได้รับประโยชน์ในทางตรงอยู่นั้น ก็ยังสามารถช่วยพัฒนาด้านทักษะภาษาไปในตัวซึ่งได้รับประโยชน์ในทางอ้อมอีกด้วย การเล่นเกมเป็นประจำทำให้ผู้เล่นจดจำคำศัพท์ภายในเกมได้เป็นอย่างดีเพราะเกิดความคุ้นชินในการเห็นคำศัพท์นั้น ๆ บ่อย ๆ ทำให้จำคำศัพท์นั้นได้ ได้รู้จักคำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น

5. พบว่าเกมบางเกม มีคำศัพท์เฉพาะ ยกตัวอย่างเช่น เกมกีฬา ก็มักจะเจอคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา เช่น คำว่า free kick หรือ match point เป็นต้น คำศัพท์เฉพาะในเกมต่อสู้ เช่น คำว่า sword หรือ shield และเมื่อผู้เล่นพบคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจก็มีความกระตือรือร้นที่จะค้นหาความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจคำสั่งหรือวิธี การเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้เล่นควรมีวิจารณญาณในการเลือกเล่นเกมออนไลน์คอมพิวเตอร์ ให้เหมาะสมกับวัย และให้ได้ประโยชน์สูงสุด

2. ในการนำเกมมาบูรณาการไปพร้อม ๆ กับ ความเรียนรู้ เนื้อหาภายในเกมควรมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

4 เหตุผล ทำไมเกมออนไลน์บนเว็บถึงได้รับความนิยมมากขึ้น. (online). เข้าถึงเมื่อ 4 ตุลาคม 2561. จาก <https://www.ame.monday.com /game-news/4-เหตุผล-ทำไมเกมออนไลน์บนเว็บถึงได้รับความนิยมมากขึ้น>.

การเล่นเกมนบนเครื่อง PC คอมพิวเตอร์กำลังกลับมา จากเทคโนโลยีที่ดีขึ้น[บทความพิเศษ]. (online). เข้าถึงเมื่อ 4 ตุลาคม 2561. จาก <https://notebookspec. com/playing-games-on-the-pc-is-making-a-comeback/304593/>

เกมออนไลน์. (online). เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2561. จาก <https://notebookspec .com/topics/เกมออนไลน์>

ถนอมพร เลหาจรัสแสง, อุไรวรรณ หาญวงศ์. (2553). *การบูรณาการเทคโนโลยี e-learning ประเภทเกมในชั้นเรียน*. เข้าถึงเมื่อ 23 มิถุนายน, 2553, จาก <http://thanompo.edu.cmu.ac.th/load/journal/50-51/Integrating%20GameBased.pdf>

สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game Based Learning*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (online). <https://th.wikipedia.org /wiki/เกมออนไลน์> , 4 ตุลาคม 2561.

Lee, K-W. (2000). English teachers' barriers to the use of computer-assisted language Learning. [Electronic Version]. *The Internet TESL Journal* VI, 6(12).

- Robertson, J., & Howells, C. (2007). Computer game design: Opportunities for successful learning. *Computers & Education*, 50(2008). 559-578.
- Tychsen, A., Hitchens, M., & Brolund, T. (2008). *Motivations for Play in Computer Role-Playing Games*. Paper presented at the 2008 Conference on Future Play Research Play Share.