บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาพถ่ายเป็นภาษาสากลประกอบกับปัจจุบันเทคโนโลยีด้านการถ่ายภาพได้พัฒนาก้าวไกลไปมาก การถ่ายภาพจึงไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป ภาพถ่ายจึงเข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ นับแต่ตื่นนอนจนเข้านอนอีกครั้ง ทั้งยังมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตต่อแนวคิด สร้างประชามติให้เกิดขึ้นในสังคม เฉพาะอย่างยิ่งการเป็นตัวชี้นำให้คนมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งเมื่อผู้พบเห็นแล้ว เกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ร่วมได้ การถ่ายภาพจึงมีประโยชน์อย่างมหาศาลกับสังคมโลกปัจจุบัน

การถ่ายภาพเพื่อให้ได้ภาพถ่ายที่สวยงาม ถ่ายทอดความคิด อารมณ์และความรู้สึกของช่างภาพ สื่อสารและบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจนนั้น ช่างภาพหรือผู้ถ่ายจะต้องเข้าใจถึงหลักการ แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ การเรียนถ่ายภาพโดยทั่วไปจะเป็นการเรียนภาคทฤษฎี แล้วเน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะและความชำนาญ ผู้เรียนส่วนใหญ่อาจจะเกิดความเบื่อหน่ายที่จะฟัง ไม่สนใจศึกษาเนื้อหาจากเอกสารตำรา เนื่องจากทฤษฎีหลักการต่างๆมีเนื้อหาที่เยอะและต้องอาศัยการทำความเข้าใจจึงสามารถนำไปปฏิบัติได้ เพราะทฤษฎีและหลักการนั้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการถ่ายภาพเพื่อที่จะนำไปสู่การถ่ายภาพให้ตรงตามเป้าหมาย (สมุทร สีอุ่น, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2551)

การเกิดการเรียนรู้ในมนุษย์นั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นการเรียนจากหนังสือหรือเนื้อหาอย่างเดียว แต่การเรียนรู้ก็สามารถเกิดขึ้นได้จากการเล่น ซึ่งมีงานวิจัยหลายเล่มที่พบว่าการเรียนปนเล่นทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนการสอนแบบปกติซึ่งเป็นที่รู้กันอยู่แล้ว ผู้เรียนจะเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับการเสริมแรงด้วยการเป็นผู้แพ้และผู้ชนะ ดังนั้นการออกแบบบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆกัน สิ่งที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ก็ไม่พ้นเรื่องการนำภาพกราฟิกตัวหนังสือที่ไม่ธรรมดาเรื่องของสีและเสียงรวมทั้งภาพเคลื่อนไหว

เกม คือ การเล่นชนิดหนึ่ง นักจิตวิทยาทั้งหลายต่างเชื่อว่าเกมหรือการเล่นจะช่วยให้มนุษย์เกิดความรู้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ และการเล่นจะช่วยพัฒนาความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ขึ้น เพราะส่วนหนึ่งของชีวิตขึ้นอยู่กับการเล่นด้วย ในสังคมของมนุษย์ดึกดำบรรพ์ได้ใช้การเล่นในการสอนทักษะเพื่อความอยู่รอด ซึ่งในสังคมปัจจุบันที่เจริญแล้วการเล่นก็ถูกนำมาใช้ใน

ลักษณะเดียวกัน พวกฟิวเดลได้มองการเล่นเสมือนเป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับมนุษย์ อันถือว่าเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์และเช่นเดียวกัน ยีน เพียร์เจย์ ได้บอกว่าการเล่นจะช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต ถือได้ว่าการเล่นจัดเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาความเป็นมนุษย์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ม.ป.ป., 2551)

เกมการสอนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในการนำมาใช้เป็นกิจกรรมการเรียน เหตุผลที่สำคัญที่มีการยอมรับเอามาใช้ก็เพราะความต้องการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอน โดยไม่ผูกขาดให้กิจกรรมการเรียนการสอนวนเวียนอยู่เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนั้น ธรรมชาติของมนุษย์ต้องการเล่น ถ้านำการเล่นโยงเข้ากับการเรียนก็จะทำให้เกิดประโยชน์อย่างมากต่อการเรียนการสอน เป็นวิธีการที่สามารถนำมาใช้ฝึกทักษะที่มีความยุ่งยากและสลับซับซ้อนได้ นักจิตวิทยาตลอดจนผู้ที่คาดการณ์ในอนาคตนำวิธีการของเกมและสถานการณ์จำลองมาใช้เพื่อการแก้ปัญหา กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน มีการแข่งขัน สามารถใช้เกมในการสอน และเป็นสื่อที่ให้ความรู้แก่ผู้เรียนได้ในแง่ของกระบวนการ ทัศนคติ ตลอดจนทักษะต่างๆ ทั้งยังช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มากขึ้นด้วย

“เกมคอมพิวเตอร์” ถือเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยม และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในหมู่เยาวชนไทย รวมถึงผู้ใหญ่บางกลุ่มที่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และเกมคอนโซล เช่น เครื่องเพลย์สเตชั่น (PlayStation) เอ็กซ์บ็อกซ์ (X BOX) และ เกมคิวบ์ (Game Cube) รวมไปถึงเครื่องเล่นเกมแบบพกพาที่ผู้เล่นสามารถพาติดตัวไปไหนมาไหนได้ อาทิ เกมบอย แอดวานซ์ (GameBoy Advance) นินเทนโด ดีเอส (Nintendo DS) พีเอสพี (PSP) และเกมบนโทรศัพท์มือถือต่างๆ เป็นต้น ด้วยความสนุกสนานจากการเล่นที่ทำให้เพลินจนวางไม่ลง เนื้อหาเกมที่มีความสมจริง ภาพกราฟิกที่สวยงามจึงทำให้ผู้ที่เล่นเกมหลายคนหลงใหลและใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเกมคอมพิวเตอร์

จากการสังเกตการณ์และสอบถามผู้ดูแลร้านเกมและร้านอินเตอร์เน็ตในละแวกสถานศึกษาและใกล้กับหอพักนักศึกษา ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้บริการส่วนใหญ่จะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิงร้อยละ 70 ซึ่งอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 18 – 23 ปี เข้ามาใช้บริการอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งวัน สามารถแบ่งผู้ใช้บริการได้ 3 ลักษณะตามการใช้บริการ คือ การใช้งานอินเตอร์เน็ต การพิมพ์รายงาน และการเล่นเกม ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่จะเข้ามาใช้บริการอินเตอร์เน็ตและเล่นเกมมากกว่าการพิมพ์รายงานสูงถึงร้อยละ 80 ผู้ดูแลร้านกล่าวว่าผู้ใช้บริการอินเตอร์เน็ตส่วนใหญ่มักจะใช้ประโยชน์จากอินเตอร์เน็ตด้านของการบันเทิง การท่องอินเตอร์เน็ต

การพูดคุยผ่านอินเตอร์เน็ต (Chat) เช่น MSN , QQ , Yahoo และ Google Talk การสื่อสารผ่าน Web Log หรือ Blog ส่วนตัว เช่น Hi5 , My Space และเล่นเกมออนไลน์จากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น เกมก็อด ออฟ วอร์ (God of War) , เกมเรสซิเดนต์ อีวิล 4 (Resident Evil 4) , Audition , เกมสามร้อย : เดอะวิดีโอ เกม (300 : The Video Game) , เกมแมนฮันต์ (Manhunt 2) เป็นต้น เกมที่เล่นกันส่วนใหญ่เป็นเกมประเภทเสมือนจริง มีการจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ จากนั้นผู้เล่นสามารถเลือกด่านการต่อสู้ตามที่ต้องการได้ เลือกตกแต่งตัวละครได้ มีการพูดคุยสนทนากับบุคคลในเกม สามารถแลกเปลี่ยนเงินในเกมจากการขายสินค้า สะสมคะแนนเพื่อแลกซื้อหรือเปลี่ยนเป็นเงินได้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ถึงเหตุผลของการเลือกเล่นเกมเหล่านี้ ว่าทำไมถึงชอบเล่นเกมประเภทเสมือนจริงมากกว่าเกมประเภทอื่นๆ ร้อยละ 70 กล่าวว่าเกมเหล่านี้มีความเสมือนจริงทั้งภาพเสียงเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์จริง มีความตื่นเต้น เล่นแล้วสนุกเพลิดเพลินชวนให้ติดตามไม่น่าเบื่อ ในบางเกมสามารถพูดคุยหรือติดต่อสื่อสารกับผู้ที่เล่นเกมเดียวกันได้ด้วย ทำให้เกิดสังคมออนไลน์

การสอนด้วยเกมเป็นวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนอยู่ตลอดเวลาและเกมยังเป็นสื่อที่ดีที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาได้โดยไม่รู้ตัว (วัลลภา, 2532) การนำเกมการสอนเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ อาจจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเกิดทักษะเพิ่มขึ้น ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหวือหวา แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เป็นการนำเสนอและทบทวนเนื้อหาบทเรียนในรูปแบบเกม โดยเรียบเรียงเนื้อหาภายใต้กรอบแนวคิดของกฎเกณฑ์ต่างๆของเกมที่ใช้เล่น ถึงแม้เกมจะมีสมรรถนะเช่นเดียวกับสื่อเพื่อการสอน/ทบทวนและเพื่อการฝึกหัดก็ตาม แต่ผู้เรียนมักชอบใช้เกมในการเรียนมากกว่าเนื่องจากให้ความสนุกเพลิดเพลินไปในตัว ทำให้ผู้สอนใช้เกมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความสนุกสนานในการเรียนการสอน นอกจากจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบค้นพบแล้ว ยังช่วยฝึกในเรื่องการตัดสินใจและเป็นการฝึกทักษะของผู้เรียนด้านการใช้คอมพิวเตอร์อีกด้วย

ดังนั้นผู้วิจัย จึงมองเห็นความจำเป็นในการนำเกมการสอนมาช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ในวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ เรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ โดยการใช้เกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ เพื่อให้เกิดความสนใจและทำให้มีพื้นฐานเพียงพอในการศึกษาขั้นต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินคุณภาพเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งขอบเขตของการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและประเมินคุณภาพเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ

1. **ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหา จำนวน 6 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีความเชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพ มีประสบการณ์ในการสอนไม่น้อยกว่า 10 ปี

2. **ขอบเขตด้านเนื้อหา**

ในการสร้างและประเมินคุณภาพเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ เป็นเนื้อหาในรายวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาไว้ 3 หัวข้อ คือ อุปกรณ์ในการถ่ายภาพ การใช้กล้องถ่ายภาพ และเทคนิคการถ่ายภาพ

3. **ขอบเขตด้านตัวแปร**

3.1 ความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆของเกมการสอน เรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ

3.2 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพและความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยเกม

1. **ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 40 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นนักศึกษาที่ไม่เคยเรียนวิชาเกี่ยวกับการถ่ายภาพมาก่อน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพของนักศึกษา

2.2 ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยเกม

3. ขอบเขตด้านระยะเวลาการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ใช้เวลาในการสอน 4 คาบ คาบละ 50 นาที

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างเพศ อายุ อารมณ์ สังคม และพื้นฐานทางเศรษฐกิจของผู้เรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมการสอน หมายถึง สื่อการสอนประเภทเกม ที่ใช้เสริมการเรียนรู้เรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยเป็นเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของเกมแอคชั่น (Action Game) แบบเกมแพลตฟอร์ม (Plat former) และรูปแบบของเกมอาเขต (Arcade Game) แบบแอคชั่น อาเขต (Action Arcade) ผสมผสานกัน เป็นเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อให้ผ่านด่านต่างๆไปให้ได้ตามกฎหรือเงื่อนไขของเกม มีการควบคุมทิศทางซ้ายขวา สามารถย้อนกลับไปมาได้ ไม่จำกัดเวลาของการเล่นแต่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติภารกิจให้ครบตามที่เกมกำหนดไว้แล้วถึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพที่ได้จากการทดสอบหลังจากการเรียนสิ้นสุดลง โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ในปีการศึกษา 2551 ชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

4. การใช้กล้องถ่ายภาพ หมายถึง การรู้จักอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพ การปรับตั้งค่าต่างๆ ของกล้องถ่ายภาพ รวมไปถึงการนำกล้องไปใช้ในการถ่ายภาพเพื่อสื่อความหมาย

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนด้วยเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพสูงกว่าก่อนเรียน