

# ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการสอน โดยใช้เกมจำลองทางธุรกิจและกรณีศึกษา กับผลการเรียนรู้ทางด้านการวัดผลการปฏิบัติงานขององค์กร

ดร. นภดล ร่มโพธิ์\*

ปัจจุบันนี้การวัดผลการปฏิบัติงานขององค์กรนับเป็นหัวข้อที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในธุรกิจ เนื่องจากการวัดผลการปฏิบัติงานขององค์กรทำให้ผู้บริหารได้รับผลการดำเนินงานที่ผ่านมา นอกเหนือจากนั้นยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้บริหารสามารถสร้างกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ประโยชน์ทางด้านนี้แล้วการวัดผลการปฏิบัติงานขององค์กรยังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงไปสู่การปฏิบัติ เนื่องจากเมื่อมีการวัดผลกลยุทธ์แล้ว ผู้บริหารย่อมตระหนักถึงความสำคัญที่จะทำให้กลยุทธ์นั้นเกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม

จากความสำเร็จนี้ จึงทำให้หลายองค์กรเริ่มที่จะมีความต้องการในการฝึกอบรมผู้บริหารตลอดจนพนักงานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้ให้มากขึ้น จากความต้องการในการให้ความรู้ในเรื่องนี้ จึงทำให้สถาบันในการศึกษาได้ทำการพัฒนาหลักสูตร โดยได้เพิ่มวิชาที่เกี่ยวข้องกับระบบการวัดผลการปฏิบัติงานขององค์กรเข้าไป เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ ซึ่งเมื่อจบการศึกษาไปแล้วจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

ซึ่งทำให้การเรียนการสอนในวิชาต่างๆ เหล่านี้มีความสมบูรณ์มากขึ้น นอกเหนือจากการได้รับความรู้ภาคทฤษฎีแล้ว ผู้สอนอาจจะให้โอกาสผู้เรียนในการฝึกฝนเชิงปฏิบัติ ซึ่งอาจเป็นไปได้ 2 ทางคือให้ผู้เรียนเข้าไปทำงานจริงในองค์กร ซึ่งบางครั้งอาจจะเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ยาก กับอีกทางหนึ่งคือการใช้เกมจำลองทางธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนการตัดสินใจที่เกี่ยวข้อง

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาบริหารการปฏิบัติการ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กับการวัดผลการปฏิบัติงานองค์กร ภายใต้ข้อจำกัดต่างๆ หรืออาจจะใช้กรณีศึกษา ซึ่งเป็นการนำเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในวงการธุรกิจ เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้และทฤษฎีที่ได้เรียนมาในการปรับใช้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเหล่านั้น และเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

อย่างไรก็ตามในหลายครั้งถึงแม้ว่าผู้สอนได้มีการนำทั้งเกมจำลองทางธุรกิจในเรื่องเกี่ยวกับการวัดผลการปฏิบัติงานองค์กร และกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องมาใช้ประกอบกับการเรียนการสอน นอกเหนือจากการบรรยายตามปกติ แต่ก็ยังไม่เป็นที่แน่ชัดว่า การใช้เกมจำลองทางธุรกิจและกรณีศึกษานี้จะก่อให้เกิดประโยชน์กับการเรียนการสอนหรือไม่ ประการใดและที่สำคัญที่สุดคือจะทำให้ให้นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นหรือไม่ และมีผลการเรียนที่ดีหรือไม่ ซึ่งหากสามารถพิสูจน์ได้ว่าการใช้เกมจำลองทางธุรกิจกับกรณีศึกษานี้ ทำให้เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษา ก็จะเป็นสิ่งที่ทำให้มั่นใจได้ว่าสิ่งนี้ควรเป็นสิ่งที่ควรกระทำต่อไป และอาจจะนำไปขยายผลใช้กับวิชาอื่นๆ แต่ในทางกลับกัน ถ้าพบว่าการใช้เทคนิคทั้งสองนี้ไม่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ของนักศึกษา ก็จะทำให้ผู้สอนต้องกลับมาปรับปรุงวิธีการเรียนการสอนเพิ่มเติมหรือกลับมาคิดค้นพัฒนาการเรียนการสอนที่เกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อไป

### การเรียนการสอนโดยใช้เกมจำลองทางธุรกิจ

เกมจำลองทางธุรกิจเป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมในการเรียนการสอนทางด้านบริหารธุรกิจ (Anderson, 2005) จากผลการสำรวจพบว่า 30.6% ของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยที่ทำการเรียนการสอนทางด้านบริหารธุรกิจได้ใช้เกมจำลองทางธุรกิจประกอบการเรียนการสอน (Fair and Wellington, 2004) เป้าหมายหลักของการใช้เกมจำลองทางธุรกิจในการเรียนการสอนคือการให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ในทางทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ สถานการณ์จำลอง (Walters et al 1997) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในทฤษฎีที่เรียน เป็นการเพิ่มประสบการณ์ และยังช่วยเพิ่มทักษะในการใช้ Software

แก่ผู้เรียนอีกด้วย (หากเกมจำลองทางธุรกิจอยู่ในรูปของ Software) (Leger, 2006)

ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้เล่นเกมจำลองทางธุรกิจได้แก่ระดับการควบคุมเนื้อหาของเกม ความต้องการของผู้เรียนในการประสบความสำเร็จและความเสี่ยงจากการเล่นเกม (Walters et al 1997) นอกจากนี้จากผลการศึกษายังพบถึงความสำคัญของการเล่นเกมจำลองทางธุรกิจในด้าน ความหลากหลายของสมาชิกของทีม ความสามารถในการมองโอกาส และความคิดในเชิงการสร้างสมมติฐานของผู้เรียน (Anderson, 2005)

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าเกมจำลองทางธุรกิจจะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการเรียนการสอน ก็ยังมีข้อได้เปรียบเกิดขึ้นถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ โดยหลายครั้งการเรียนรู้ผ่านทางเกมจำลองเป็นเพียงแค่สิ่งที่ประกอบที่สร้างความน่าตื่นตาตื่นใจเท่านั้นแต่อาจจะไม่ได้ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่อย่างใด (Neuhauser, 1976; Klein, 1984; Fowler, 2006)

### การเรียนการสอนโดยใช้กรณีศึกษา

การใช้กรณีศึกษาเพื่อประกอบการเรียนการสอนทางด้านการบริหารธุรกิจมีมานานกว่า 70 ปีแล้ว โดยเริ่มต้นที่มหาวิทยาลัย Harvard (Dittenhofer, 1992) และได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน หลายวิชาในโรงเรียนธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นวิชาในสาขาบัญชี การเงิน การตลาด หรืออื่นๆ ได้ใช้กรณีศึกษามาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทางด้านปฏิบัติ นอกจากนี้กรณีศึกษายังถือว่าเป็นเครื่องมือที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและมีโอกาสค้นหาความจริงด้วยตนเอง (Christensen, 1987) ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการใช้กรณีศึกษาในการเรียนการสอนคือการเรียนรู้ของผู้เรียน (Shapiro, 1984)

จากประโยชน์ต่างๆ ของการใช้กรณีศึกษาดังที่ได้กล่าวมาแล้ว จึงทำให้การใช้กรณีศึกษาเป็นไปอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างสูงในการเรียนทางด้านบริหารธุรกิจ (Swiercz and Ross, 2003) โดยวิชาที่นิยมใช้กรณีศึกษา

มักจะเป็นวิชาที่ต้องการการอภิปราย ระดมสมองเพื่อหาทางออกที่เหมาะสม อย่างไรก็ตามในระยะหลังนี้ก็ได้มีการใช้กรณีศึกษามาประกอบการเรียนการสอนในวิชาที่มีความเกี่ยวข้องกับภาวะวิกฤตเชิงปริมาณมากขึ้น (Pillay and Dugar, 2009) รวมถึงมีการใช้กรณีศึกษาที่กำลังเกิดขึ้นจริง (Live Case Method) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเข้าไปศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งต่างจากกรณีศึกษาทั่วไปซึ่งมักจะเป็นเรื่องในอดีตที่ผ่านมาแล้ว

ถึงแม้ว่าการใช้กรณีศึกษาจะเป็นที่นิยมในการเรียนการสอนทางด้านบริหารธุรกิจ แต่การใช้กรณีศึกษาก็ไม่ได้ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกกรณี ความสำเร็จของการใช้กรณีศึกษาขึ้นอยู่กับความพร้อมพร้อมของนักศึกษา มุมมองของกรณีศึกษา คุณภาพ รายละเอียด ความครบถ้วน ความพยายาม ความร่วมมือ การเข้าร่วมของนักศึกษา ความเหมาะสมของกรณีศึกษา การศึกษาความต้องการของนักศึกษา สภาพแวดล้อม ลักษณะการเรียนรู้ การเน้นการใช้จริง การนำเสนอและการใช้เทคโนโลยีประกอบ (Smith, 2010) นอกเหนือจากปัจจัยเหล่านี้แล้ว ปัจจัยที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่งคือความเกี่ยวข้องของกรณีศึกษากับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ ซึ่งความเกี่ยวข้องนี้จะนำมาซึ่งแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา (Finnely and Pyke, 2008)

## วิธีวิจัย

งานวิจัยนี้จะทำการศึกษาคำเรียน การสอน วิชา บธ. 701 การจัดการเพื่อผลการดำเนินงาน และการสร้างมูลค่าให้กิจการ ซึ่งเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรโครงการ MBA ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ งานวิจัยได้เป็นผู้สอนหลักในวิชานี้ และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนในวิชานี้จะมีโอกาสในการใช้เกมจำลองทางธุรกิจและกรณีศึกษาประกอบการเรียนการสอนในทุกเทอม

เกมจำลองทางธุรกิจที่ใช้ในการเรียนการสอนในวิชานี้ นั้นชื่อคือ Managing Through Measures (MTM) โดยมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

- ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการอ่านค่าและตีความหมายของผลการปฏิบัติงานขององค์กร
- ให้โอกาสผู้เรียนในการที่จะใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้คุ้มค่าที่สุดที่สุด โดยพิจารณาจากผลของการปฏิบัติงาน
- ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจหลังจากได้รับทราบผลแล้ว ผู้เรียนจะดำเนินการอย่างไรต่อไป

ผู้เรียนจะได้ทราบถึงแนวทางการตีผลการปฏิบัติงานขององค์กร และนำเอาผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงการดำเนินงานขององค์กร เกมจำลองนี้จะเล่นในรอบรอบได้ทั้งหมดไม่เกิน 10 ทีม โดยแต่ละทีมจะต้องทำการตัดสินใจการดำเนินการปรับปรุงผลการดำเนินงานขององค์กรในแต่ละไตรมาส โดยเกมนี้จะสามารถเล่นได้ไม่เกิน 12 ไตรมาส ผู้เล่นของแต่ละทีมจะรับบทบาทเป็นผู้บริหารระดับสูงขององค์กรที่จะได้รับผลการประเมินการดำเนินงานขององค์กร ในแต่ละไตรมาส เมื่อได้รับผลแล้ว ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจที่จะลงทุนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานขององค์กร โดยองค์กรที่จะใช้ในเกมนี้เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจในการให้บริการทางด้านข้อมูลสารสนเทศให้กับผู้บริหารระดับสูงของบริษัทชั้นนำ

ในแต่ละไตรมาส คณะกรรมการบริหารจะอนุมัติวงเงินในการลงทุนจำนวนหนึ่ง โดยแต่ละทีมสามารถนำเงินส่วนนี้ไปลงทุนในโครงการใดก็ได้ หรือจะไม่ลงทุนก็ได้ แต่จะไม่มี การสะสมเงินไว้ในไตรมาสต่อไป การใช้เงินลงทุนในแต่ละไตรมาสจะถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ในการเล่นเกมจำลอง จะถือว่าเป็น 1 สัปดาห์เป็น 1 ไตรมาส ให้แต่ละทีมส่งการตัดสินใจในวันเวลาที่กำหนดทาง Email โดยทีมจะได้รับผลการตัดสินใจเป็นรายงานในทุกสัปดาห์

นอกจากนี้ในทุกสิ้นปีของเกม (สิ้นไตรมาสที่ 4 ไตรมาสที่ 8 และไตรมาสที่ 12) ทีมจะต้องทำการสรุปผลการดำเนินงานในปีที่ผ่านมา โดยรูปแบบรายงานจะเหมือนกับรายงานที่จะนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท ซึ่งประกอบด้วยผลการดำเนินงานจริงที่เกิดขึ้น และแผนการดำเนินงานในปีต่อไป

สำหรับกรณีศึกษานั้น ผู้เรียนจะได้รับกรณีศึกษา จำนวน 4 กรณีศึกษาได้แก่ (1) Nordstrom: Dissension in the Rank? (2) Playgrounds and Performance: Results Management at KaBOOM! (3) Store24 และ (4) Citibank: Performance Evaluation โดยผู้เรียนจะต้องนำกรณีศึกษานี้ไปอ่านและวิเคราะห์ก่อนที่จะเข้าชั้นเรียนเมื่อถึงเวลา (ตามกำหนดไว้ในเค้าโครงรายวิชา) ก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอน ผู้เรียนจะต้องส่งคำตอบที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษานั้นๆ และนอกจากนั้นผู้เรียนจะต้องแสดงความคิดเห็นตามคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกักรณีศึกษานั้นๆ โดยจะใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมงในการอภิปรายคำตอบต่างๆ ในชั้นเรียน กรณีศึกษาที่ผู้เรียนได้รับไปนั้นเป็นกรณีศึกษาภาษาอังกฤษ และมาจาก Harvard Business Case

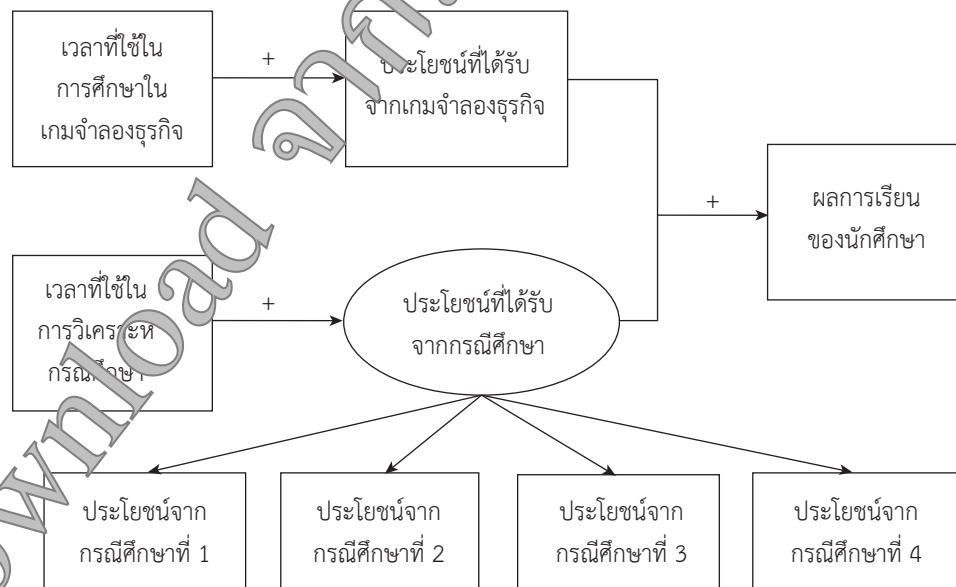
ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ นักวิจัยทำการเก็บข้อมูลจาก ผู้เรียนวิชา บธ. 701 จำนวน 204 คน โดยจะให้ให้นักศึกษาทำการประเมินเมื่อจบการเรียนการสอน โดยที่จะให้ผู้เรียนแต่ละคนทำการประเมินเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมจำลองทางธุรกิจและเวลาที่ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา รวมทั้งจะได้ทำการประเมินประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลอง

ทางธุรกิจและกรณีศึกษา สำหรับผลการเรียนรู้ที่ นักวิจัยจะวัดจากคะแนนที่นักศึกษาได้รับจากการสอบไล่ปลายภาค ซึ่งเป็นการสอบเนื้อหาทั้งหมดที่เรียนมาในระหว่างเทอม

เมื่อได้รับผลจากการประเมินแล้ว ก็จึงนำผลที่ได้มาศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่ใช้ในการศึกษาในเกมจำลองธุรกิจ ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลองธุรกิจ
2. ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาที่ใช้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษา ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษา
3. ความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลองธุรกิจ และกรณีศึกษา กับผลการเรียนของนักศึกษา

โดยกรอบการวิเคราะห์สามารถแสดงได้ในรูปที่ 1 โดยกรณีศึกษาที่ 1 หมายถึงกรณีศึกษาเรื่อง Nordstrom: Dissension in the Rank? กรณีศึกษาที่ 2 คือเรื่อง Playgrounds and Performance: Results Management at KaBOOM! กรณีศึกษาที่ 3 คือเรื่อง Store24 และกรณีศึกษาที่ 4 คือเรื่อง Citibank: Performance Evaluation



รูปที่ 1 แบบจำลองทางทฤษฎีในการศึกษา

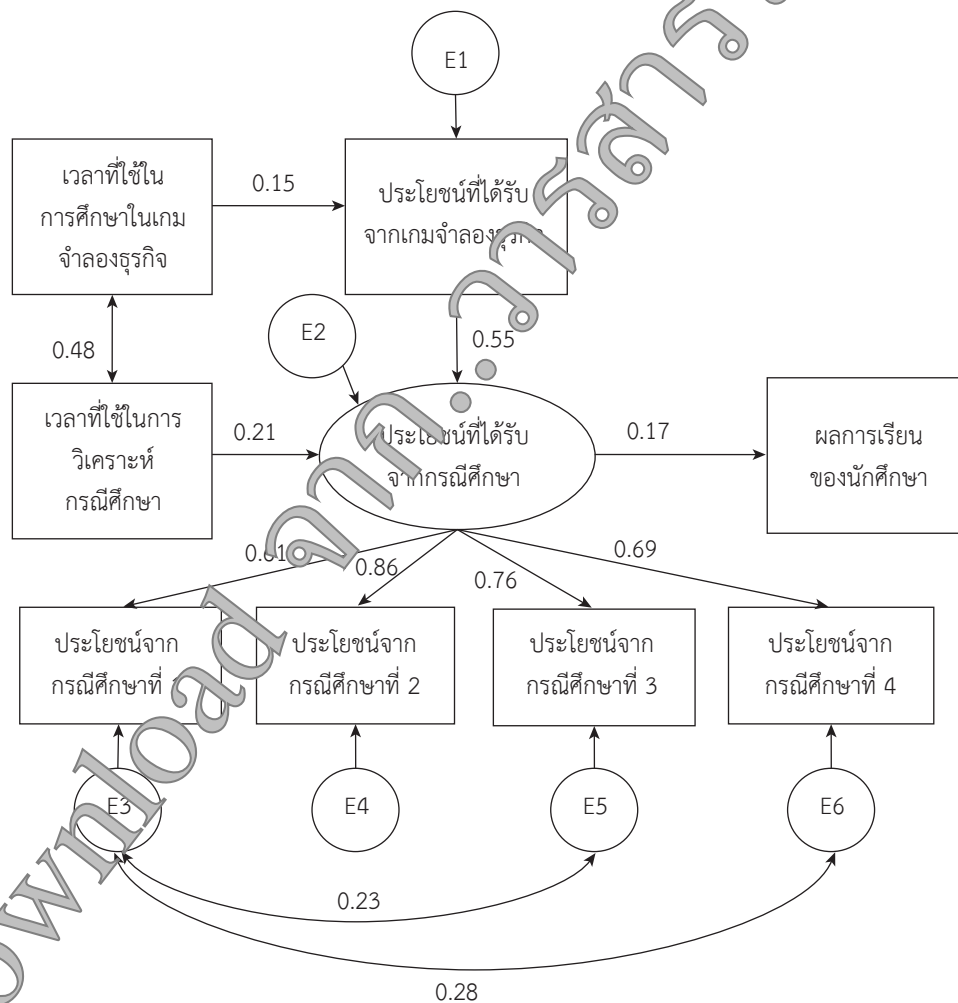
โดยนักวิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลในระยะเวลาทั้งสิ้น 1 ปี การศึกษาคือในเทอมที่ 1/2553 2/2553 และ 3/2553 และจะใช้เทคนิคการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณแบบ Structural Equation Modeling (SEM) ในการทดสอบแบบจำลองทางทฤษฎีในรูปแบบที่ 1 ข้างต้น

### ผลการวิจัย

จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 204 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (62.6%) และมีพื้นฐานการศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาบัญชีและบริหารธุรกิจ (32.5%) นอกจากนี้ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ทำงานอยู่ (การเรียน

MBA เป็นการเรียนแบบ Part-time) โดยทำงานอยู่ในกลุ่มธุรกิจบริการ (26.6%) รองลงมาเป็นกลุ่มธุรกิจการเงิน (17.2%) และธุรกิจสินค้าอุตสาหกรรม (15.8%) ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์โดยใช้ SEM ผ่านโปรแกรมที่เรียกว่า AMOS พบว่าแบบจำลองทางทฤษฎีที่นำเสนอในรูปแบบที่ 1 นั้น มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากข้อสมมติที่รับการศึกษานักวิจัยจึงได้ทำการปรับแก้แบบจำลองจนกระทั่งได้กรอบทฤษฎีใหม่ดังแสดงในรูปแบบที่ 2 โดยตัวเลขที่แสดงในแบบจำลองแสดงถึงค่ามาตรฐานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และวงกลมที่มีตัว E<sub>i</sub> อยู่แสดงถึงค่าความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการวัดค่าตัวแปรแต่ละตัว



รูปที่ 2 แบบจำลองทางทฤษฎีหลังมีการปรับจากผลการศึกษา



แบบจำลองที่นำเสนอนี้มีค่า Chi-Square = 24.739, degree of freedom (df) = 17, p-value = 0.101 Chi-Square/df = 1.455 GFI = 0.972 NFI = 0.950 RMSEA = 0.047 (โดยมีค่า p-value 0.503) และค่า Hoelter = 227 ซึ่งทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ที่แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองที่ได้นี้มีความเหมาะสมกับข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์

จากแบบจำลองที่ได้หลังจากการปรับจากผลการศึกษาก็จะแสดงให้เห็นว่าเวลาที่ใช้ในการศึกษาในเกมจำลองธุรกิจมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลองทางธุรกิจ และในทำนองเดียวกันเวลาที่นักศึกษาใช้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษาก็มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกกับประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษา (โดยประโยชน์ที่ได้รับในกรณีศึกษาที่มากที่สุดคือได้รับจากกรณีศึกษาที่ 2 ได้แก่เรื่อง Playgrounds and Performance: Results Management at KaBOOM!) นอกจากนี้ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาจะมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกกับผลการเรียนของนักศึกษา ซึ่งวัดจากคะแนนสอบไล่ของนักศึกษา

อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่าจากการศึกษาไม่พบความสัมพันธ์ทางตรงระหว่างประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมจำลองทางธุรกิจกับผลการเรียนของนักศึกษา แต่พบความสัมพันธ์ในทางบวกของประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมจำลองทางธุรกิจกับประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษา ซึ่งหมายความว่าถึงแม้ว่าการเล่นเกมจำลองทางธุรกิจจะไม่ได้ส่งผลโดยตรงต่อผลการเรียนของนักศึกษา แต่ส่งผลทางอ้อมโดยประโยชน์ที่ได้จากเกมจำลองทางธุรกิจนั้นทำให้นักศึกษารู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษาเพิ่มมากขึ้น และจะส่งผลทางบวกต่อผลการเรียนของนักศึกษาในที่สุด

นอกจากนี้สิ่งที่พบจากแบบจำลองที่ได้จากผลการศึกษานี้คือเวลาที่ใช้ในการวิเคราะห์เกมจำลองทางธุรกิจกับเวลาที่ใช้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษามีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกหรืออาจกล่าวได้ว่านักศึกษาที่ใช้เวลาวิเคราะห์เกมจำลองมากที่สุดก็จะเป็นนักศึกษาที่ใช้เวลาในการวิเคราะห์กรณีศึกษามากที่สุดด้วย

## อุปสรรค

จากผลที่ได้รับจะเห็นได้ว่าหากนักศึกษาใช้ความเอาใจใส่ในการวิเคราะห์เกมจำลองทางธุรกิจและกรณีศึกษา นักศึกษาก็จะได้รับประโยชน์เพิ่มมากขึ้น ประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษานั้นจะนำไปสู่การเรียนรู้ของนักศึกษา สำหรับประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลองนั้น ถึงแม้จะไม่ส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้แต่จะส่งผลต่อความต่อประโยชน์ที่ได้รับจากกรณีศึกษา และในที่สุดก็จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น

จากการค้นพบนี้ ก็จะเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้ผู้สอนได้ทราบว่าการใช้เกมจำลองทางธุรกิจแต่เพียงอย่างเดียว อาจจะไม่ทำให้นักศึกษารับรู้เพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการใช้เกมจำลองประกอบกับการใช้กรณีศึกษาเท่านั้น (อย่างไรก็ตามเนื่องจากงานวิจัยนี้มีความมุ่งหวังเพียงแต่จะทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เกมจำลองทางธุรกิจกับการใช้กรณีศึกษา ในงานวิจัยนี้จึงไม่ได้คำนึงถึงตัวแปรอื่นๆ เช่นเกรดเฉลี่ยของนักศึกษา พื้นฐานการศึกษาของนักศึกษา ลักษณะงานของนักศึกษา ดังนั้นประโยชน์ที่ได้รับจากเกมจำลองและกรณีศึกษาจึงไม่สามารถอธิบายผลการเรียนของนักศึกษาได้ในสัดส่วนที่สูงมากนัก

ผลงานวิจัยที่ได้รับนี้จะช่วยนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวัดการปฏิบัติงานองค์กร รวมถึงวิชาทางด้านการบัญชี การเงิน หรือวิชาอื่นๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษา นอกจากนี้ผลที่ได้นี้อาจจะสามารถใช้เป็นต้นแบบในการสร้างนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนสมัยใหม่ได้ต่อไป

**บรรณานุกรม**

Anderson, J. R. (2005) The Relationship Between Student Perceptions of Team Dynamics and Simulation Game Outcomes: An Individual-Level Analysis, *Journal of Education for Business*, November/December: 85–90.

Christensen, C. R. (1987) Teaching and the Case Method, Harvard Business School, Boston, MA, pp. 22–23.

Dittenhofer, M. A. (1992) Teaching Internal Auditing: The Case-study Method, *Managerial Auditing Journal*, 7(3): 17–24.

Faria, A. J. and Wellington, W. J. (2004) A Survey of Simulation Game Users, Former-Users, and Never-Users, *Simulation Gaming*, 35: 178–207.

Finney, S. and Pyke, J. (2008) Content Relevance in Case-Study Teaching: The Alumni Connection and Its Effect on Student Motivation, *Journal of Education for Business*, May/June: 251–257.

Fowler, L. (2006) Active Learning: An Empirical Study of the Use of Simulation Games in the Introductory Financial Accounting Class, *Academy of Educational Leadership Journal*, 10 (3): 93–103.

Klein, R. D. (1984) Adding International Business to the Core Program via the Simulation Game, *Journal of International Business Studies*, Spring/Summer: 151–159.

Leger, P. (2006) Using Simulation Game Approach to Teach Enterprise Resource Planning Concepts, *Journal of Information Systems Education*, 17(4): 441–447.

Neuhauser, J. J. (1976) Business Games Have Failed, *Academy of Management Reviews*, October 1976, 1: 124–129.

Pillay, R. and Dugar, A. (2009) Teaching Concepts of Probability: A Case Study Methodology for B-Schools, *The IUP Journal of Management Research*, 8(7): 34–44.

Roth, K. J. and Smith, C. (2002) Live Case Analysis: Pedagogical Problems And Prospects In Management Education, *American Journal of Business Education*, 2(3): 59–66.

Shapiro, B. P. (1984) Hints for Case Teaching, Harvard Business School, Boston, MA.

Smith, R. A. (2010) Professors’ Use of Case Discussion Leadership at Harvard and Darden MBA Programs: Characteristics of a Successful Case Discussion, *Academy of Educational Leadership Journal*, 14(2): 13–32.

Swercz, P. M. and Ross, K. T. (2003) Rational, Human, Political and Symbolic Text in Harvard Business School Cases: A Study of Structure and Content, *Journal of Management Education*, 27(4): 407–430.

Walters, B. A., Coalter, T. M., and Rasheed, A. (1997) Simulation Games in Business Policy Courses: Is There Value for Students?, *Journal of Education for Business*, January/February: 170–174.