

**ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ** การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา นักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่

**ผู้เขียน** นางสาววิภาวี ไชยะวัง

**ปริญญา** ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

**อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรภัทร วรรณฤมล

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อประเมิน ประสิทธิภาพสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยม ดันในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างในการค้นคว้าแบบอิสระเพื่อพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัด เชียงใหม่ จำนวน 50 คนที่เล่นเกมเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมผลที่ ทำการศึกษาและวิเคราะห์ทั้งหมด คือ 1) แบบสอบถามความคิดเห็นความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบ ที่เกิดจากการเล่นเกมมากเกินไป 2) แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมของกลุ่มประชากร 3) แบบสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกมของกลุ่มประชากร นำผลจากผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม และ แบบสังเกตพฤติกรรม ที่ได้มาเป็นข้อมูลประกอบในการสร้างสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และนำสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ ไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากร 50 คน และ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสมและ แอนิเมชัน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่าง สร้างสรรค์ คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมมากเกินไป และ แบบสอบถามความ คิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ พบว่าระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากรต่อสื่อประสมเพื่อรณรงค์เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมต้นอยู่ในเกณฑ์ดี ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมมากเกินไป และ ทักษะคติ หลังจากการใช้สื่อประสมรณรงค์เพื่อการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมต้นพบว่ากลุ่มประชากรมีความตระหนัก เรื่องผลกระทบของการเล่นเกมมากเกินไปมากขึ้น ทำให้เปลี่ยนแปลงทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไปในทางที่ดีขึ้น

The logo of Chiang Mai University is a circular emblem. In the center is a stylized elephant standing and facing left, with its trunk curled upwards. Above the elephant's trunk is a traditional Thai oil lamp (diya) with a flame. The entire emblem is surrounded by a circular border containing the university's name in Thai script at the top and 'CHIANG MAI UNIVERSITY 1964' in English at the bottom. There are decorative floral motifs on either side of the elephant.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

**Independent Study Title** Multimedia Development for Campaigning the Creative  
Computer Game Playing of the Secondary School Students  
: A Case Study of the Students in Chiang Mai

**Author** Ms.Wipawee Jaiyawung

**Degree** Master of Arts (Media Arts and Design)

**Independent Study Advisor** Asst.Prof.Treerapat Wannarumol

### ABSTRACT

The research is aimed to 1) develop the integrated media concerning the campaign of the appropriate hour for computer game playing during junior high school in Chiang Mai and 2) evaluate its efficiency.

The pilot group to the subject of development of integrated media concerning the campaign of the appropriate hour for computer game playing was the junior high school students of Kawilawittayalai School, Chiang Mai totaling 50 Student who spend exceeding 6 hour playing computer game a day .The tools used for the data collection and analysis were 1) Questionnaire on opinions toward the effects from over excessive computer game playing 2) Questionnaire on attitude towards computer game playing form the pilot group 3) Behavioral note form during playing computer game of the pilot group . The results from questionnaires and behavioral not form were analyzed to be added to create the integrated media concerning the campaign of the appropriate hour for computer game playing and lunch its campaign or test the out coming integrated media with the pilot group: 50 student and three expertises in animation and integrated media . The tools used to test the integrated media concerning the campaign of the appropriate hour of computer game playing were the questionnaire on the opinions toward over excessive computer game playing and questionnaire on the integrated media concerning the campaign of the appropriate hour of computer game playing.

The result from the questionnaire analysis (the integrated media in campaigning the appropriate hour of computer game playing) found that the satisfactory level of the pilot group towards the integrated media in campaigning the appropriate hour for computer game playing during the junior high school was in a good level .In an aspect of the analysis from the questionnaire on the opinions toward the over excessive computer game playing and the attitude after being tested with the integrated media in campaigning the appropriate hour for computer game playing during junior high school student found that the pilot group realized to the effects of over excessive computer game playing, then changed the attitude toward playing computer game in the better way.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved