

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเกมออนไลน์ที่พัฒนาจริยธรรมด้านความรับผิดชอบ ความประหยัด ความซื่อสัตย์ และความมีน้ำใจ เพื่อหาคุณภาพของเกมออนไลน์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมทางจริยธรรมที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างใช้ในการทดลองเป็น นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนรัตนจินะอุทิศ สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ ปีการศึกษา 2552 ได้มาจากวิธีการสุ่ม 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย เกมออนไลน์ที่สร้างขึ้น แบบประเมินคุณภาพเกมออนไลน์ แบบวัดระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม แบบสังเกตพฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียน แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผลจากการศึกษาพฤติกรรมทางจริยธรรมโดยให้นักเรียนเป็นผู้ประเมินตนเองและครูเป็นผู้ประเมิน พบว่า คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางจริยธรรม ด้วยการทดสอบทั้ง 3 ครั้ง มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เมื่อหาค่าความแตกต่างโดยใช้ t-test ปรากฏว่า ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.59

#### Abstract

223034

The objectives of this research were 1.) to create online game for the development of responsible, economical, loyal, and generous ethics, 2.) to evaluate quality of online game, 3.) to study and compare positive ethical behaviors of playing online game, and 4.) to survey players' satisfaction towards online game. The sample was randomized to 1 classroom of the third stage students from Rattana-jena-U-tid School, Ratburana District Office in the academic year 2552. Tools were composed of created online game, online game quality evaluation worksheet, ethical reasoning measurement worksheet, students' ethical behavioral observation worksheet, and satisfaction evaluation worksheet on online game.

The research results were found that developed online game was rated at high quality. Ethical behaviors evaluated by students themselves and the teacher found that the ethical behavioral average score within 3 times of the tests increased continuously. The result of comparing third stage students' behaviors when using paired difference t-test found a statistically significant difference at the .01 confidence level. Moreover, the result of satisfaction evaluation was rated at a high level ( $x = 4.59$ ).