

## บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : Uni007/2557

ชื่อโครงการ : ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

ชื่อนักวิจัย : นางสาวอังคณา จัตตามาศ, นางสาว กรรณิกา บุญเกษม และ นางสาว พิมพ์ปวีณ์ มะณีวงศ์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) ศึกษากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดจากการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 3) ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดของลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์และลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ 1) แบบสอบถาม 2) แบบทดสอบ

ผลการศึกษาพบว่า 1) ลักษณะของผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง มีประสบการณ์ในการเล่นมากกว่า 3 ปี และเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นคือ City Ville 2) ศึกษากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดพบว่า ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม และช่วยพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เล่นเกมออนไลน์ 3) ผลกระทบที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดพบว่า จากลักษณะของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นมีลักษณะเป็นการสร้างเมืองจำลอง สามารถช่วยพัฒนากระบวนการความคิดอย่างเป็นระบบ แต่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อผลเสียด้านสุขภาพมากที่สุด

คำสำคัญ : เกมออนไลน์, กระบวนการเรียนรู้, กระบวนการความคิด

---

E-mail Address : aungkana.jat@rmutr.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : ตุลาคม 2556 – กันยายน 2557

## Abstract

**Code of Project** : Uni007/2557

**Project name** : A study of the relationship between online game in the social network to learning and cognitive processes case study: The students of Business Information Technology department, the faculty of Business Administration Rajmangala University of Technology Rattanakosin, Wangkaikungwon campus

**Research name** : Miss Aungkana Jattamart, Miss Kannika Boonkaseam and Miss Pimpavee Maneewong

This research is aim to 1) Study the character of online game player which normally playing through social network. 2) Study about learning process and thinking process from online game player which normally playing through the social network. 3) Study the effective which is from learning process and thinking process of online game player in the group of student in Master degree. The tools which use for combine the information are as following; 1) Questionnaire 2) Test procedures.

The results showed that 1) Most of game player are women over three years and most favorable game is City Ville. 2) Educate about learning and thinking process, we found that online game can improve computer and communicate skill with other people play the game online. 3) The effective which can learn from online game is the game player can improve skill from the city-building simulation in the game which can improve the thinking skill but it mostly effected to the bad healthy.

**Keywords** : Online game, Learning process, Cognitive processes

---

**E-mail Address** : aungkana.jat@rmutr.ac.th

**Period of Project** : October 2013 – September 2014