หัวข้อวิทยานิพนธ์	การตระหนักรู้ ความสนใจ และการยอมรับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษาของกลุ่มผู้เรียนเจนเนอเรชั่น Z
คำสำคัญ	การตระหนักรู้ / ความสนใจ / การยอมรับ/ เกมมิฟิเคชัน / ปัญญาประดิษฐ์ / ผู้เรียนเจนเนอเรชั่น Z
ชื่อนักศึกษา	บรรพจน์ พรมเทพ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริยา อาห์ลุวาเลีย
ระดับการศึกษา	นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
คณะ	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
พ.ศ.	2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ความแตกต่างลักษณะทางประชากรกับการตระหนักรู้ ความสนใจ และการยอมรับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอน ในสถาบันการศึกษาของกลุ่มผู้เรียนเจนเนอเรชั่น Z และวิเคราะห์อิทธิพลของการตระหนักรู้ และความสนใจแนวคิดเกมมิฟิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ต่อการยอมรับแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอน ใช้รูปแบบวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็น กลุ่มผู้เรียนเจนเนอเรชั่น Z กำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และมหาวิทยาลัย มีอายุระหว่าง 15 - 27 ปี จำนวน 400 คน ได้มาจากการเลือกแบบหลายขั้นตอน (multi -stage sampling) ใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis)

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เรียนมีระดับการตระหนักรู้ ความสนใจ และการยอมรับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและปัญญาประดิษฐ์โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68, 3.69 และ 3.92 ตามลำดับ) โดยการตระหนักรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.93) ผลการทดสอบ ANOVA พบว่าปัจจัยด้านอายุ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยของครอบครัว และสาขาวิชา มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนปัจจัยเกรดเฉลี่ยไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณแสดงว่า การตระหนักรู้สามารถพยากรณ์การยอมรับได้ร้อยละ 56.6 โดยด้านปัญญาประดิษฐ์มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย 0.582 รองลงมาคือเกมมิฟิเคชัน 0.213 ขณะที่ความสนใจสามารถพยากรณ์การยอมรับได้ร้อยละ 67.5 โดยด้านปัญญาประดิษฐ์มีค่าสัมประสิทธิ์ 0.475

SPU CHONBURI

และเกมมิฟิเคชัน 0.319 ซึ่งสะท้อนว่าผู้เรียนมีแนวโน้มเปิดรับและพร้อมประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทั้งสองเพื่อยกระดับการเรียนรู้ในอนาคต

SPU CHONBURI

Thesis Title	Awareness, Interest and Adoption the Gamification and Artificial Intelligence Concepts Applied with Instructional Learning in Education Institutions of Generation Z Learners
Keywords	Awareness / Interest / Adoption / Gamification / Artificial intelligence / Generation Z learners
Student	Banpoj Promthep
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Pariya Rinrattanakorn
Level of Study	Master of Communication Arts
Faculty	School of Communication Arts, Sripatum University at Chonburi
Year	2025

ABSTRACT

This research aimed to study the differences in demographic characteristics and the levels of awareness, interest, and acceptance of gamification and artificial intelligence (AI) concepts applied in educational contexts among Generation Z learners, as well as to analyze the influence of awareness and interest on the acceptance of these concepts. The study employed a quantitative research design. The sample consisted of 400 Generation Z learners aged between 15 and 27 years, studying at upper secondary, vocational, and university levels, selected through multi-stage sampling. Data were collected using an online questionnaire and analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation) and inferential statistics, including One-Way Analysis of Variance (ANOVA) and Multiple Regression Analysis.

The results revealed that learners had high levels of awareness, interest, and acceptance of gamification and AI concepts (mean = 3.68, 3.69, and 3.92, respectively). Awareness of AI recorded the highest mean score (3.93). The ANOVA test indicated statistically significant differences at the .05 level according to age, education level, family income, and field of study, while grade point average showed no significant difference. Multiple regression analysis showed that awareness could predict 56.6% of the variance in acceptance, with AI having a regression coefficient of 0.582 and gamification 0.213. Similarly, interest could predict 67.5% of acceptance, with AI showing a regression coefficient of 0.475 and gamification 0.319. These findings suggest

SPU CHONBURI

that learners are highly receptive and ready to integrate both gamification and AI technologies to enhance future learning experiences.

SPU CHONBURI