

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568
Vol. 2 No. 1 January - June 2025

ISSN 3027-8821(Print)
ISSN 3057-0484(Online)

วารสาร

แอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี
Animation Game Digital Media and Technology Journal



BSRU

SUN SWANG

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2568)

Val.2 No.1 (January –June 2025)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2568
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol.2 No.1, January – June 2025
- ISSN:** 3027-8821 (Print)
3057-0484 (Online)
- เจ้าของ:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(อาคาร 9) 1061 ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600
โทรศัพท์ 02 473 7000 ต่อ 3000-300 โทรสาร 02 472 5714
เว็บไซต์ [https:// li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ](https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ)
อีเมล animation.journal@bsru.ac.th
- วัตถุประสงค์:** เพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ความรู้ และผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพสูงใน
ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง โดยมี
กลุ่มเป้าหมายคือ คณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยทั้งในและนอก
สถาบัน โดยบทความที่จะลงตีพิมพ์เผยแพร่ต้องไม่เคยนำไปเผยแพร่ใน
วารสารฉบับอื่นมาก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาเพื่อลงในวารสาร
อื่น ๆ
- กำหนดออก:** ปีละ 2 ฉบับ
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
- จัดพิมพ์โดย:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ทุกบทความได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ
(Reviewers) จำนวน 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อกันและกัน
(double-blind review) ก่อนเผยแพร่ตีพิมพ์ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัล
มีเดียและเทคโนโลยี

ขอคิดเห็นในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี เป็นทัศนะ
ของผู้นิพนธ์กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป

กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการคัดลอกบทความเพื่อการศึกษาแต่ให้
อ้างแหล่งที่มาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ที่ปรึกษา:

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรรค์

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ

รองบรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ดร.เต็มยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.วิศิษฐ์ ศุภางค์รัตน์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

นายวันเฉลิม ชูตระกูล

บริษัท Art Combo Studio จำกัด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ คัมภีร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกราช วรสมุทรปราการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อาจารย์วิวัฒน์ สุขสาเกษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรรัตน์ นุชประยูร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยศักดิ์ ถีอาสนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภราดร พิมพันธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ สงค์แสงยศ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณ วิโรจน์แดนไทย
ดร.เต็มยศ เสนิงค์ ณ อยู่ธยา
ดร.ธวัชชัย สหพงษ์
ดร.ไกรวิชญ์ ดีเอม

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
มหาวิทยาลัยชินวัตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 2 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม - มิถุนายน 2568 เพื่อรวบรวมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการ ของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในฉบับนี้มีบทความวิจัย 5 เรื่อง ที่มีเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายและครอบคลุมศาสตร์ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้

ในนามของกองบรรณาธิการใคร่ขอขอบพระคุณผู้นิพนธ์ทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินคุณภาพบทความ และขอขอบคุณกองบรรณาธิการทุกท่านที่ร่วมดำเนินการและพัฒนาคุณภาพวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี มาโดยตลอด และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักวิจัย นักวิชาการ และผู้ที่สนใจทุกท่าน สุดท้ายนี้ขอเชิญชวนผู้สนใจทุกท่านส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิชาการและบทความวิจัยลงวารสาร ท่านสามารถศึกษารายละเอียดได้จากเว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

เกมดิจิทัลจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความรู้การโจมตีทางไซเบอร์ เรื่อง Cyber Hero: Attack on Nexus	1
Digital Simulation Game to Enhance Knowledge on Cyber Attacks: Cyber Hero - Attack on Nexus	
อภิวิชณ์ ปรางไท้, ภาวินี อินทร์ทอง	
Aphiwich Prangtho, Pavinee Inthong	
กิจกรรมเสริมทักษะคิดเชิงวิพากษ์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีประมวลผลภาษาธรรมชาติ เพื่อการพัฒนาตารางข้อมูลการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน	21
A Learning Activity to Enhance Critical Thinking Skills through the Use of Natural Language Processing Technology for Developing Animation Character Design Sheets	
กานต์ คุ่มภัย, เตมยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา	
Karn Kumpai, Tomeyot Sanevong Na Ayutaya	
การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ ตีความวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วรรณคดีไทย	37
The Development of 2D Animation Interpreting Contemporary Thai literature to Promote the Preservation of Thai Literature	
วิวัฒน์ สุขสาเกษ, ธนภรณ์ สิงห์วงศ์	
Wittawat Sooksaket, Thanapon Singwong	
การสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ส่งเสริมการเล่นไทยสำหรับนักศึกษา กลุ่ม Gen Z	60
Creating 2D Animation Media to Promote Thai Traditional Games for Gen Z Students	
กัมปนาท คูศิริรัตน์, จินดาภา สีนีวา	
Kampanat Kusirirat, Jindapa Leeniva	

แอปพลิเคชันเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

77

Mobile Game Application for Enhancing English Language Learning
for Fifth-Grade Students

จิรพนธ์ วันใส, มลธิชา แสงทอง

อรอุษา บุญสอน, สุระเจตน์ อ่อนฤทธิ์

พัฒนา ศรีชาลี, เอกรินทร์ วทัญญูเลิศสกุล

Jiraphon Wansai, Monticha Saengthong

Onusa Bunsorn, Surajate On-rit

Pattana Srichalee, Egkarin Watanyulertsakul

คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์