

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1. รศ.ดร.วิกร ตัณฑาทูโต | ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2. อาจารย์ทรงสนะ ใจชุ่มชื่น | ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 3. อาจารย์สมจิตต์ เมฆาสุวรรณรัตน์ | โรงเรียนสาธิตน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์ |

ภาคผนวก ข

รายชื่อโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

รายชื่อโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 6 โรงเรียน ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษาเขตที่ 1 มีจำนวน 42 โรงเรียน สุ่มเป็นกลุ่มตัวอย่าง 2 โรงเรียน ได้แก่

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1. โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |
| 2. โรงเรียนโยธินบูรณะ | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |

เขตพื้นที่การศึกษาเขตที่ 2 มีจำนวน 38 โรงเรียน สุ่มเป็นกลุ่มตัวอย่าง 2 โรงเรียน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 1. โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |
| 2. โรงเรียนนวมินทราชูทิศ บดินทรเดชา | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |

เขตพื้นที่การศึกษาเขตที่ 3 มีจำนวน 37 โรงเรียน สุ่มเป็นกลุ่มตัวอย่าง 2 โรงเรียน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1. โรงเรียนวัดคูหาสวรรค์ | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |
| 2. โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรม | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 70 คน |

ภาคผนวก ค
หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย

(สำเนา)

ที่ ศธ.0513.109(2)/004

ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

วันที่ 24 มกราคม 2549

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เรียน

ด้วยนางสาว ณ ชนก เกาสำอางค์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาคหกรรมศาสตรศึกษา
ภาควิชาอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต
กรุงเทพมหานคร” ภายใต้การควบคุมของ

- | | | |
|---------------------|---------------|----------------|
| 1. รศ. ดร. กุลขนิษฐ | ราชนบุนยวัฒน์ | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร. นฤมล | ศราธพันธุ์ | กรรมการวิชาเอก |
| 3. อาจารย์ทิพทินนา | สมุทรานนท์ | กรรมการวิชารอง |

ในการทำเครื่องมือวิจัยดังกล่าว นิสิตจำเป็นต้องได้รับการตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
ในการนี้ภาควิชาฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องมือ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์
ได้ตรวจสอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือในการวิจัย เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์
และถูกต้องก่อนนำไปใช้จริงในการเก็บข้อมูลวิจัยประกอบการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผศ.ดร.พีรพงศ์ ทิพนาค)

รักษาการหัวหน้าภาควิชาอาชีวศึกษา

ภาควิชาอาชีวศึกษา

โทร. 0-2579-7143, 0-2942-8200 กด 1825

(สำเนา)

ที่ ศธ.0513.109(2)/018

ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2549

เรื่อง ขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ด้วยนางสาว ณ ชนก เกาสำอางค์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาคหกรรมศาสตรศึกษา
ภาควิชาอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขต
กรุงเทพมหานคร” ภายใต้การควบคุมของ

- | | | |
|----------------------|---------------|----------------|
| 1. รศ. ดร. กุลชณิษฐ์ | ราชนนุณยวัฒน์ | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร. นฤมล | ศราธพันธ์ุ | กรรมการวิชาเอก |
| 3. อาจารย์ทิพทินนา | สมุทรานนท์ | กรรมการวิชาการ |

ในการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว นิสิตจำเป็นต้องเก็บข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์โดย
จะต้องให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดโรงเรียนต่างๆ ในกรุงเทพมหานครเป็นผู้ตอบ
แบบสอบถาม ภาควิชาฯ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ อนุญาตให้นิสิตได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจาก
นักเรียนในสถานศึกษาของท่าน ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานโดยตรงในการจัดส่งแบบสอบถาม
กับสถานศึกษาและขอรับข้อมูลคืน เพื่อนำข้อมูลที่ได้อไปวิเคราะห์ สรุป และเรียบเรียงประกอบการ
ทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นิสิตด้วยจักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผศ.ดร.พีรพงศ์ ทิพนาค)

รักษาการหัวหน้าภาควิชาอาชีวศึกษา

ภาควิชาอาชีวศึกษา

โทร. 02-5797143, 02-9428200 กค 1870, 1871, 1873

ภาคผนวก ง

ตารางแสดงประเด็นที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน

ตารางผนวกที่ 1 ประเด็นที่ไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนกับพฤติกรรม
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
1. เพศ	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	3.839	.050
	เกมพีซเซิล (Puzzle game)	0.802	.370
	เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game)	0.256	.613
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	1.549	.213
	เล่นที่บ้านเพื่อน	2.674	.102
	เล่นที่โรงเรียน	1.053	.305
	ช่วงเวลาดำเนินเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	1.743	.187
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	1.815	.128
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	0.040	.841
	2. อายุ	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	
เกมแอคชั่น (Action game)		0.474	.491
เกมอาร์พีจี (RPG game)		0.089	.766
เกมสเตรทิจี (Strategy game)		1.563	.211
เกมสปอร์ต (Sport game)		0.121	.727
เกมเรซซิ่ง (Racing game)		0.288	.591
เกมพีซเซิล (Puzzle game)		1.479	.224
เกมซิมูเลชัน (Simulation game)		2.515	.113
เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game)		0.288	.591
เกมอาเขต (Arcade game)		0.057	.812
สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์			
เล่นที่บ้านตนเอง		0.789	.374
เล่นที่บ้านเพื่อน		0.547	.460
เล่นที่โรงเรียน		2.798	.900
เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2.604	.107	

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
2. อายุ (ต่อ)	ความถี่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	5.109	.078
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	1.287	.257
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	0.136	.712
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	0.011	.915
	ค่าใช้จ่ายการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.549	.170
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	0.589	.443
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	1.945	.163
	เล่นคนเดียว	1.197	.274
3. รายได้ต่อเดือน	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	2.409	.300
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	0.500	.779
	เกมสปอร์ต (Sport game)	0.433	.805
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	5.253	.072
	เกมพีซเซิล (Puzzle game)	0.314	.855
	เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	1.494	.474
	เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game)	0.496	.780
	เกมอาเขต (Arcade game)	0.832	.660
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	0.497	.780
	เล่นที่บ้านเพื่อน	0.507	.776
	เล่นที่โรงเรียน	0.454	.797
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	4.625	.099
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	2.658	.336
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	2.196	.333
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	3.743	.154
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	3.965	.195
	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์	9.175	.057

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
3. รายได้ต่อเดือน (ต่อ)	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	1.107	.575
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	1.750	.417
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	1.882	.390
4. อาชีพบิดา	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	2.020	.090
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	5.751	.300
	เกมสเตรทิจี (Strategy game)	6.804	.147
	เกมสปอร์ต (Sport game)	7.911	.095
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	3.893	.421
	เกมพีซเซิล (Puzzle game)	4.840	.304
	เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	5.875	.209
	เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game)	4.661	.324
	เกมอาเขต (Arcade game)	6.411	.103
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	4.112	.391
	เล่นที่บ้านเพื่อน	6.731	.151
	เล่นที่โรงเรียน	5.265	.200
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	4.109	.391
	ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	12.402	.134
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	3.447	.486
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	4.974	.290
	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	14.157	.078
	ค่าใช้จ่ายการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	14.219	.076
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	7.254	.123
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	5.236	.264
	เล่นคนเดียว	3.387	.495

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
5. อาชีพมารดา	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	1.917	.751
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	3.337	.503
	เกมสเตรทิจี (Strategy game)	3.464	.483
	เกมสปอร์ต (Sport game)	6.799	.052
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	8.917	..088
	เกมพีซเซิล (Puzzle game)	4.245	.374
	เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	7.803	.050
	เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game)	8.566	.073
	เกมอาเขต (Arcade game)	3.382	.410
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านเพื่อน	7.122	.130
	เล่นที่โรงเรียน	7.064	.133
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	5.485	.241
	ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	12.442	.392
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	4.316	.365
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	7.556	.109
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	1.757	.780
	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	8.146	.419
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
เล่นกับพี่น้อง	5.849	.211	
เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	6.820	.146	
เล่นคนเดียว	7.595	.108	
6. การศึกษาบิดา	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	4.773	.092
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	0.693	.707
	เกมสปอร์ต (Sport game)	3.489	.175
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	2.090	.352
เกมพีซเซิล (Puzzle game)	3.152	.207	

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
6. การศึกษาบิดา (ต่อ)	เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	1.509	.470
	เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game)	3.871	.144
	เกมอาเขต (Arcade game)	2.081	.353
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	5.728	.057
	เล่นที่บ้านเพื่อน	5.777	.056
	เล่นที่โรงเรียน	0.483	.785
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	0.038	.981
	ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	6.614	.158
	ช่วงเวลาดำเนินเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	0.159	.923
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	2.823	.244
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	4.034	.108
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	4.197	.144
จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	10.439	.100	
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.005	.735	
7. การศึกษามารดา	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	1.420	.233
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	1.464	.481
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	1.806	.405
	เล่นคนเดียว	0.549	.760
	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	0.111	.946
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	1.547	.461
	เกมสปอร์ต (Sport game)	1.157	.561
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	0.488	.784
เกมพีซเซิล (Puzzle game)	0.516	.773	
เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	3.184	.204	
เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game)	4.521	.104	
เกมอาเขต (Arcade game)	1.793	.408	

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
7. การศึกษามารดา (ต่อ)	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านเพื่อน	1.379	.502
	เล่นที่โรงเรียน	0.007	.996
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2.387	.303
	ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	4.868	.301
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	2.221	.329
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	4.121	.429
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	4.752	.093
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	0.736	.692
	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	7.391	.070
	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	6.054	.195
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	0.227	.633
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	5.106	.078
เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	2.224	.329	
เล่นคนเดียว	0.080	.961	
8. จำนวนพี่น้อง	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	3.262	.071
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	0.520	.471
	เกมสเตรทิจี (Strategy game)	1.528	.216
	เกมสปอร์ต (Sport game)	0.002	.967
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	0.847	.357
	เกมพัซเซิล (Puzzle game)	1.844	.175
	เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	0.001	.972
	เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game)	1.873	.143
	เกมอาเขต (Arcade game)	0.008	.927
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	0.824	.364
	เล่นที่บ้านเพื่อน	1.285	.257

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
8. จำนวนพี่น้อง (ต่อ)	เล่นที่โรงเรียน	0.162	.687
	เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	0.251	.616
	ความถี่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	4.917	.086
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	0.176	.675
	ช่วงเวลา 12.01-18.00 น.	0.782	.600
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	2.335	.126
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	1.154	.283
	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์	0.652	.722
	ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์	2.556	.279
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	3.811	.051
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	0.121	.728
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	1.345	.246
เล่นคนเดียว	0.000	.989	
9. สถานภาพครอบครัว	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์		
	เกมแอคชั่น (Action game)	0.026	.873
	เกมอาร์พีจี (RPG game)	0.369	.544
	เกมสเตรทิจี (Strategy game)	5.474	.091
	เกมสปอร์ต (Sport game)	6.580	.080
	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	5.165	.083
	เกมพีซเซิล (Puzzle game)	1.053	.305
	เกมซิมูเลชั่น (Simulation game)	0.436	.509
	เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game)	0.023	.880
	เกมอาเขต (Arcade game)	0.610	.435
	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นที่บ้านตนเอง	2.991	.084
	เล่นที่บ้านเพื่อน	0.480	.488
	เล่นที่โรงเรียน	0.390	.532
เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	0.330	.566	

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	χ^2	p
9. สถานภาพครอบครัว (ต่อ)	ความถี่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	0.840	.657
	ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	ช่วงเวลา 06.01-12.00 น.	3.352	.067
	ช่วงเวลา 18.01-24.00 น.	1.617	.203
	ช่วงเวลา 24.01-06.00 น.	0.018	.893
	ค่าใช้จ่ายการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.202	.333
	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
	เล่นกับพี่น้อง	1.653	.199
	เล่นกับเพื่อนบ้าน	0.014	.906
	เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	3.268	.071
	เล่นคนเดียว	2.182	.140

p < .05

ภาคผนวก จ
แบบสอบถามในการวิจัย

แบบสอบถาม

เรื่อง

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ข้อมูลทั้งหมดของผู้ตอบแบบสอบถามจะเก็บไว้เป็นความลับ ใช้เพื่องานวิจัยเท่านั้น ไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียนของนักเรียน

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอขอบคุณสำหรับความร่วมมือของนักเรียนทุกคนในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้

นางสาวณ ชนก เงาม้าอังก์

สาขาคุณธรรมศาสตร์ศึกษา

ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



แบบสอบถาม

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความและเติมข้อมูลในช่องว่างให้สมบูรณ์

1. ข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน

1.1 เพศ ชาย หญิง

1.2 อายุ _____ ปี (นับอายุเต็ม)

1.3 รายได้ที่ได้รับเป็นค่าใช้จ่ายประจำเดือนของนักเรียน

- | | |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 2,000 บาทหรือต่ำกว่า | <input type="checkbox"/> 2,001 – 3,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3,001 – 4,000 บาท | <input type="checkbox"/> 4,001 – 5,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> มากกว่า 5,000 บาท | |

2. ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของนักเรียน

2.1 อาชีพบิดามารดา

อาชีพบิดา

- | | |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รับจ้างทั่วไป | <input type="checkbox"/> ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว |
| <input type="checkbox"/> รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ | <input type="checkbox"/> เอกชน |
| <input type="checkbox"/> ไม่ได้ประกอบอาชีพ | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ |

อาชีพมารดา

- | | |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รับจ้างทั่วไป | <input type="checkbox"/> ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว |
| <input type="checkbox"/> รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ | <input type="checkbox"/> เอกชน |
| <input type="checkbox"/> ไม่ได้ประกอบอาชีพ | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ |

2.2 ระดับการศึกษาบิดามารดา

ระดับการศึกษาสูงสุดบิดา

- | | |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ประถมศึกษา | <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น |
| <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา / ปวส. |
| <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ | |

ระดับการศึกษาสูงสูดมารดา

- | | |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ประถมศึกษา | <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น |
| <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. | <input type="checkbox"/> อนุปริญญา / ปวส. |
| <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี | <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ | |

2.3 จำนวนพี่น้อง _____ คน (รวมนักเรียน)



2.4 สถานภาพทางครอบครัว

- | | |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> อยู่ร่วมกัน | <input type="checkbox"/> แยกกันอยู่ |
| <input type="checkbox"/> หย่าร้าง | <input type="checkbox"/> บิดาถึงแก่กรรม |
| <input type="checkbox"/> มารดาถึงแก่กรรม | <input type="checkbox"/> บิดามารดาถึงแก่กรรม |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ | |

ตอนที่ 2 เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร








คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด



เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	ใช่	ไม่แน่ใจ	ไม่ใช่
เหตุผลจากตัวนักเรียน			
1. ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง
3. เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ หรือเพื่อระบายความเครียด
4. เพื่อฆ่าเวลา หรือระหว่างการรอคอยเพื่อนที่ติดธุระอยู่
5. รู้สึกเหงา เวลาที่อยู่คนเดียวบางขณะ หรือบางสถานการณ์
6. ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
7. ต้องการเป็นอิสระ อยากมีเสรีทางความคิด อยากมีโลกส่วนตัว
8. ต้องการหาเพื่อนใหม่ๆ ทั้งจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือจาก “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต”
9. ต้องการพัฒนาตนเอง และสร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี ซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป
เหตุผลจากสิ่งแวดล้อม			
10. เล่นตามเพื่อน
11. ต้องการได้รับการยกย่องจากเพื่อนฝูง
12. ราคาเกมคอมพิวเตอร์ไม่แพงเกินไป
13. มีการสะสมของรางวัลจากเกมต่างๆ เพื่อขายต่อ
14. คอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน ที่ห้างสรรพสินค้า และที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ สะดวกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์
15. เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกมที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริง
16. เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันไป รูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความและเติมข้อมูลในช่องว่างให้สมบูรณ์

1. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนชอบเล่นเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เกมแอคชั่น** (Action game) คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหว

 เข้าบุกตะลุยหรือผจญภัย เช่น Brothers In Arms Road To Hill 30 / Spinter
 Cell Chaos Theory / Prince Of Persia / Rainbow Six 3 / Doom 3
- เกมอาร์พีจี** (RPG game – Role Playing game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็น

 ตัวละครต่างๆ เข้าผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมทาง เช่น Vimpires
 Bloodlines / Deus Ex: Invisible War / Neverwinter Nights Platinum
- เกมสเตรทิจี** (Strategy game) คือ เกมการวางแผนกลยุทธ์ เช่น Roller Coaster

 Tycoon 3 / Red Alert 2 / Black And White / Platoon / Empire Earth /
 Warcraft II / Silent Storm / Rome Total War
- เกมสปอร์ต** (Sport game) ได้แก่เกมกีฬาประเภทต่างๆ เช่น Winning Eleven 8 /

 NBA Live 2003 / Championship Manager 05 / Fifa 2006 / Tiger
 Woods PGA Tour 2005 / Reach for the Stars
- เกมเรซซิ่ง** (Racing game) เป็นเกมสำหรับผู้ที่ชอบความเร็ว หรือสิ่งหักมุมซึ่ง

 ทั้งหลาย เช่น Need For Speed Underground 2 / Nascar Sim Racing
 2005 / Richard Burns Rally / Toca 2.0 / Drome Racers / LEGO Racer
- เกมพัซเซิล** (Puzzle game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้สมองขบคิดในการแก้ปัญหาต่างๆ

 ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา เช่น Schizm 2 Chameleon / Chessmaster
 10th Edition / Bejeweled
- เกมซิมูเลชัน** (Simulation game) หมายถึง เกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ เช่น The

 Sims 2 / Sim City 4000 / Star Academy / Pacific Fighters / Industry
 Giant 2 / Business Tycoon / Lock On: Modern Air Combat

- เกมแอคเวนเจอร์ (Adventure game) หมายถึง เกมแนวผจญภัย เช่น Harry Potter /
 Tony Hawk's Underground 2 / Finding Nemo / The Fallen: Star Trek
 Deep Space Nine / The Hobbit
- เกมอาเขต (Arcade game) คือ เกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น เช่น กำหนด
 ชีวิตตัวผู้เล่น 3 ครั้ง ถ้าใช้หมดเกมจะยุติ (Game over) เช่น Red Shark /
 House of the Dead III / Xtom 3D
- อื่นๆ โปรดระบุ _____

2. สถานที่ที่นักเรียนใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บ้านตนเอง บ้านเพื่อน
 โรงเรียน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
 อื่นๆ โปรดระบุ _____

3. ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

- ทุกวัน 6 ครั้งต่อสัปดาห์
 5 ครั้งต่อสัปดาห์ 4 ครั้งต่อสัปดาห์
 3 ครั้งต่อสัปดาห์ 2 ครั้งต่อสัปดาห์
 1 ครั้งต่อสัปดาห์ อื่นๆ โปรดระบุ _____

4. ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ช่วงเวลา 06.01 – 12.00 น. ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น.
 ช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. ช่วงเวลา 24.01 – 06.00 น.

5. จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่นักเรียนใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง 1 – 3 ชั่วโมง
 3 – 5 ชั่วโมง มากกว่า 5 ชั่วโมง

6. ค่าใช้จ่ายที่นักเรียนใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน (ประมาณ) _____ บาท

7. บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> พี่น้อง | <input type="checkbox"/> บิดามารดา |
| <input type="checkbox"/> เพื่อนบ้าน | <input type="checkbox"/> เพื่อนที่โรงเรียน |
| <input type="checkbox"/> เล่นคนเดียว | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ _____ |

8. นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมของ “เด็กติดเกม” นั้นเป็นอย่างไร

- เล่นเกมอย่างต่อเนื่องใช้เวลามากกว่า 15 ชั่วโมงต่อวัน
- เล่นเกมอย่างต่อเนื่องใช้เวลามากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน
- เล่นเกมอย่างต่อเนื่องใช้เวลามากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน
- อื่นๆ โปรดระบุ _____

9. นักเรียนคิดว่าตนเองเป็น “เด็กติดเกม” หรือไม่

- เป็น เพราะ _____
- ไม่เป็น เพราะ _____



“ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือค่ะ”