

## ผนวก ก

### แบบสอบถาม

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของนักเรียนมัธยมศึกษาจากการเล่น  
“เกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ ของบริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน)”  
ในเขตกรุงเทพมหานคร

#### คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาโท คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ศึกษาต้องการทราบข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการทำรายงานโครงการเฉพาะบุคคลเท่านั้นจึงใคร่ขอความกรุณาจากท่านในการตอบแบบสอบถาม ตามความรู้ ความเข้าใจ และความคิดเห็น ตามความเป็นจริงมากที่สุด ผู้ศึกษาใคร่ขอแสดงความขอบคุณไว้ ณ ที่นี้
2. ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ( ✓ ) ลงหน้าช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยเลือก ตอบเพียงข้อเดียว หรือ เติมข้อความความคิดเห็นของท่านลงในช่องว่างที่กำหนดไว้

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

1. เพศ  
( ) 1) ชาย ( ) 2) หญิง
2. อายุ  
( ) 1) 11-12 ปี ( ) 2) 13-14 ปี  
( ) 3) 15-16 ปี ( ) 4) 17-18 ปี
3. ระดับการศึกษา  
( ) 1) มัธยมศึกษาตอนต้น ( ) 2) มัธยมศึกษาตอนปลาย
4. รายได้ต่อเดือนประมาณ ( ค่าขนมต่อเดือน )  
( ) 1) น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท ( ) 2) 1,001-1,500 บาท  
( ) 3) 1,501-2,000 บาท ( ) 4) มากกว่า 2,000 บาท

5. ท่านเคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์หรือไม่  
 ( ) 1) เคย (ถ้า “เคย” ให้ตอบคำถามข้อที่ 6 ต่อไป)  
 ( ) 2) ไม่เคย (ถ้า “ไม่เคย” ไม่ต้องตอบคำถามข้อที่ 6)
6. ท่านเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มาแล้วกี่ปี  
 .....
7. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านอื่น  
 (ให้ถือเกณฑ์ เป็นประจำ คือ ใช้ 8 – 9 ครั้งใน 10 ครั้ง que เลือกใช้  
 บ่อย คือ ใช้ 6 – 7 ครั้งใน 10 ครั้ง que เลือกใช้  
 ค่อนข้างบ่อย คือ ใช้ 4 – 5 ครั้งใน 10 ครั้ง que เลือกใช้  
 นาน ๆ ครั้ง คือ ใช้ 1 – 3 ครั้งใน 10 ครั้ง que เลือกใช้  
 ไม่เคยใช้ คือ 0 ครั้ง )

ประเภทการใช้งาน	ระดับความถี่				
	เป็นประจำ	บ่อย	ค่อนข้างน้อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยใช้
1. ใช้ในการพิมพ์รายงาน การบ้าน					
2. ติดตามข้อมูล ข่าวสาร					
3. ใช้โปรแกรมพจนานุกรม(ค้นหาศัพท์)					
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์					
5. รับ-ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล)					
6. เพื่อสนทนา					
7. การดาวโหลดข้อมูล/โปรแกรม					
8. อ่านและแสดงความคิดเห็นบนบอร์ด					
9. อื่น ๆ โปรด ระบุ .....					

## ส่วนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์

8. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ มานานเท่าไร
- ( ) 1) ไม่เกิน 3 เดือน ( ) 2) มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน  
 ( ) 3) มากกว่า 6 เดือน-ไม่เกิน 1 ปี ( ) 4) มากกว่า 1 ปี
9. จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์
- ( ) 1) 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ ( ) 2) 3 - 4 วันต่อสัปดาห์  
 ( ) 3) 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ ( ) 4) ทุกวัน
10. ท่านเล่นเกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ วันละ
- ( ) 1) ไม่เกิน 2 ชั่วโมง  
 ( ) 2) มากกว่า 2 ชั่วโมง - ไม่เกิน 4 ชั่วโมง  
 ( ) 3) มากกว่า 4 ชั่วโมง - ไม่เกิน 6 ชั่วโมง  
 ( ) 4) มากกว่า 6 ชั่วโมง - ไม่เกิน 8 ชั่วโมง  
 ( ) 5) 8 ชั่วโมงขึ้นไป
11. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ มากที่สุด (เลือกคำตอบเพียงข้อเดียว)
- ( ) 1) 8.00 – 12.00 น. ( ) 2) 12.01 – 16.00 น.  
 ( ) 3) 16.01 – 20.00 น. ( ) 4) 20.01 – 24.00 น.  
 ( ) 5) หลัง 24.01 น.
12. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์, ค่าบัตรเล่นเกม) ประมาณ
- ( ) 1) น้อยกว่า 50 บาท ( ) 2) 51-100 บาท  
 ( ) 3) 101-200 บาท ( ) 4) มากกว่า 200 บาท
13. ท่านเข้าไปในเว็บไซต์เกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ เพื่อ ( ขอให้ท่านจัดลำดับความสำคัญของการเข้าเว็บไซต์เกมออนไลน์ เพลย์ วันเนอร์ โดยเรียงอันดับ 1-3 )
- ( ) 1) เล่นเกมออนไลน์  
 ( ) 2) พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น, ข้อมูลผู้เล่น  
 ( ) 3) อ่านข่าวสารประชาสัมพันธ์ หรือ กิจกรรมต่าง ๆ  
 ( ) 4) ศึกษาวิธีการเล่น กฎกติกา มารยาทในการเล่น  
 ( ) 5) บริการเว็บบอร์ดถามตอบปัญหาภายในเกมออนไลน์  
 ( ) 6) ดาวน์โหลดใช้บริการวอลเปเปอร์ หรือ เพลงประกอบเกมออนไลน์  
 ( ) 7) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

14. ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ (สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ( ) 1) ได้รับความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
- ( ) 2) เกิดความพึงพอใจ สามารถพูดคุยและทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี
- ( ) 3) ไว้พักผ่อนคลายสมอง
- ( ) 4) ฝึกทักษะมีสมาธิ พัฒนาสติปัญญา และไหวพริบ
- ( ) 5) ฝึกประสาทสัมผัสของร่างกาย เช่น ตา นิ้วมือ สมอง
- ( ) 5) สร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์
- ( ) 6) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

15. รูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

รูปแบบการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	ระดับ				
	เป็นประจำ	บ่อย	ค่อนข้างบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
1. ท่านเล่นเกมคนเดียว					
2. ท่านเล่นเกมกับเพื่อน					
3. ท่านเล่นเกมกับพี่หรือน้อง					
4. ท่านเล่นเกมกับคนอื่นบ้างหรือไม่					
5. ท่านเล่นเกมในบ้าน					
6. ท่านเล่นเกมที่โรงเรียน					
7. ท่านเล่นเกมที่บ้านเพื่อน/คนรู้จัก/ ญาติ					
8. ท่านเล่นเกมที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ต					
9. ท่านเล่นเกมที่ห้างสรรพสินค้า					
10. ท่านเล่นเกมทุกครั้งที่ว่าง โดยไม่ จำกัดเวลา					
11. ท่านเล่นเกมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)					
12. ท่านเล่นเกมในวันสุดสัปดาห์					

**ส่วนที่ 3** ความคิดเห็นของนักเรียน : เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

รูปแบบการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ในรูปแบบความคิดเห็น	ระดับ				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
16. เมื่อเล่นเกมนาน ๆ จะปวดตา					
17. การเล่นเกมทำให้เกิดการพัฒนา ด้านกล้ามเนื้อ					
18. การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้มีเวลา พักผ่อนน้อย					
19. เมื่อเพลิดเพลินกับการเล่นเกม ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่ เป็นเวลา					
20. ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมสูงเมื่อเทียบกับรายรับที่ได้					
21. ค่าบัตรเล่นเกมในปัจจุบันมี ราคาแพง					
22. ท่านถูกจำกัดงบประมาณ เกี่ยวกับเกม					
23. ท่านชอบเล่นเกมมากกว่าอ่าน หนังสือ					
24. นักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกมผล การเรียนตกต่ำ					
25. นักเรียนที่ติดพันเกมมักเคยขาด เรียนเพื่อเล่นเกม					
26. อาจารย์อนุญาตให้เล่นเกมได้ใน เวลาพักที่โรงเรียน					
27. อาจารย์ให้คำแนะนำในการเล่น เกมอย่างเหมาะสม					

รูปแบบการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ในรูปแบบความคิดเห็น	ระดับ				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
28. การเล่นเกมเป็นกิจกรรมร่วมกัน ของสมาชิกของครอบครัว					
29. การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้เกิด ปัญหาหรือการทะเลาะกับ สมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัด การเล่น					
30. ผู้ปกครองสนับสนุนการใช้ คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต เพื่อการเล่นเกม					
31. เกมช่วยสร้างความสามัคคีใน หมู่เพื่อน					
32. เกมกลายเป็นเรื่องสนทนาหลัก ของนักเรียนในปัจจุบัน					
33. ท่านมีเวลาพูดคุยและทำ กิจกรรมอื่น ๆ กับเพื่อนน้อยลง					
34. การเล่นเกมทำให้มีเพื่อนมากขึ้น					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม