

ผนวก ข

แนวคำถามเพื่อการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

แนวคำถามสำหรับวัยรุ่น

1. แนวคำถามเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- 1.1 ท่านเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุเท่าไร
- 1.2 ท่านได้เกมคอมพิวเตอร์มาเล่นด้วยวิธีใดบ้าง เพราะอะไร
- 1.3 ปกติท่านมักไปซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์กับใคร เพราะอะไร
- 1.4 ท่านซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์บ่อยหรือไม่ เฉลี่ยเดือนละกี่โปรแกรม
- 1.5 เกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดที่ท่านชื่นชอบและซื้อบ่อยที่สุด เพราะอะไร
- 1.6 ใครเป็นผู้มีอิทธิพลต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของท่านมากที่สุด เพราะอะไร
- 1.7 สถานที่ใดที่ท่านใช้เล่นเกมบ่อยที่สุด เพราะอะไร
- 1.8 ท่านชอบเล่นเกมกับใคร และ รูปแบบใดมากที่สุด
- 1.9 ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน
- 1.10 ท่านเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างในภาคก่อน ๆ หรือไม่ และคิดว่าจะเล่นต่อไปหรือไม่
- 1.11 ใน 1 สัปดาห์ ท่านเล่นเกมตัวอย่างกี่วัน
- 1.12 ระยะเวลาเฉลี่ยที่ท่านใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างต่อครั้ง
- 1.13 ท่านเคยใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างนานที่สุดกี่ชั่วโมง
- 1.14 ท่านมักจะเล่นเกมตัวอย่างในช่วงเวลาใดในวันธรรมดาและในวันหยุด
- 1.15 มีสาเหตุหรือปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้ท่านใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างมากขึ้น เล่นเกมถี่ขึ้น หรือ ใช้เวลาเล่นเกมน้อยลง มีความถี่ของการเล่นน้อยลง

2. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

- 2.1 ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือโทษอย่างไร
- 2.2 ท่านคิดว่ามีสาเหตุหรือปัจจัยใดบ้างที่ทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือมีโทษต่อผู้เล่นในวัยของท่าน
- 2.3 ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือโทษต่อตัวท่านมากกว่ากัน

3. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

- 3.1 โดยรวมแล้วท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาศึกษาเป็นอย่างไร สร้างสรรค์หรือไม่
- 3.2 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อจินตนาการหรือไม่ อย่างไร
- 3.3 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนหรือไม่ อย่างไร
- 3.4 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร
- 3.5 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อสมาธิหรือไม่ อย่างไร
- 3.6 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อความจำหรือไม่ อย่างไร

4. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

- 4.1 ในขณะที่เล่นเกมตัวอย่าง มีความรู้สึกหรืออารมณ์อะไรที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งมากที่สุด เช่น สนุกสนาน ตื่นเต้น เบื่อหงุดหงิด ไม่พอใจ โกรธ โมโห
- 4.2 มีสถานการณ์หรือเหตุการณ์อะไรบ้างที่ไม่ชอบหรือไม่อยากให้เกิดขึ้นภายในเกม และเมื่อต้องกับเจอเหตุการณ์ดังกล่าวท่านมักรู้สึกอย่างไร และ อารมณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นอยู่นานหรือไม่
- 4.3 เมื่อเจอสถานการณ์การเล่นที่ไม่ได้ตั้งใจ ท่านจะอย่างไร และเคยแสดงอาการเหล่านี้หรือไม่ เช่น ตะคอก ตะโกน ทูบโต๊ะ ตะโตะ หงุดหงิดใส่คนรอบข้าง ถ้าเคยท่านเคยแสดงกิริยาอะไรบ้าง และถ้าไม่เคยท่านมีวิธีการระบายออกอย่างไร
- 4.4 หากมีผู้ปกครองหรือคนในครอบครัวเข้ามาขัดจังหวะของการเล่น เช่น เรียกให้ไปทานข้าว อาบน้ำ หรือ สั่งไปปิดเกม ท่านเคยรู้สึกโกรธเคือง หงุดหงิด หรือ โมโห พวกเขาหรือไม่
- 4.5 เมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างเสร็จแล้ว ส่วนใหญ่ท่านจะมีความรู้สึกอย่างไร
- 4.6 ท่านได้รับแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างหรือไม่ อย่างไร

แนวคำถามสำหรับผู้ปกครอง

1. แนวคำถามเพื่อศึกษาถึงการสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

- 1.1 ท่านเป็นผู้พาวัยรุ่นไปซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองใช่หรือไม่
- 1.2 หากวัยรุ่นต้องการที่จะซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ ต้องขออนุญาตท่านก่อนหรือไม่
- 1.3 ท่านเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ให้กับวัยรุ่นหรือไม่
- 1.4 ตามปกติแล้วท่านได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 1.5 ท่านมีเงื่อนไขในการอนุญาตให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ ถ้ามีมีว่าอย่างไร

- 1.6 ท่านทราบหรือไม่ว่า ส่วนใหญ่วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาใดของวัน โปรดระบุ
- 1.7 ท่านทราบหรือไม่ว่า ส่วนใหญ่วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณกี่วันต่อสัปดาห์ โปรดระบุ
- 1.8 ท่านทราบหรือไม่ว่า ส่วนใหญ่บุตรหลานของท่านใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ละครั้่งนานเท่าไร โปรดระบุ

- 1.9 ท่านรู้จักเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่นหรือไม่ รู้จักด้วยวิธีใด
- 1.10 ท่านเคยร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่นหรือไม่

2. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

- 2.1 ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือโทษต่อวัยรุ่นอย่างไร
- 2.2 ท่านคิดว่ามีสาเหตุหรือปัจจัยใดบ้างที่จะทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือมีโทษต่อวัยรุ่น
- 2.3 ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์หรือโทษต่อตัวบุตรหลานของท่านมากกว่ากัน เพราะอะไร
- 2.4 บุตรหลานของท่านมีสภาวะทางอารมณ์หรือพฤติกรรมหรือผลการเรียนที่เปลี่ยนแปลงไปภายหลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

3. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

- 3.1 โดยรวมแล้วท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาศึกษาเป็นอย่างไร สร้างสรรค์หรือไม่
- 3.2 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อจินตนาการของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 3.3 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 3.4 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 3.5 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อสมาธิของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 3.6 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อความจำของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

4. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

- 4.1 ท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างจะมีประโยชน์หรือโทษต่ออารมณ์ของวัยรุ่นมากกว่ากัน ถ้ามีประโยชน์มีประโยชน์อย่างไร หรือ ถ้ามีโทษมีโทษอย่างไร
- 4.2 ท่านเคยสังเกตหรือไม่ว่าวัยรุ่นมีการแสดงออกทางสีหน้า อารมณ์ หรือพฤติกรรมอย่างไรในขณะที่เล่นเกมตัวอย่าง
- 4.3 ในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างวัยรุ่นเคยมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ เช่น การตะโกน ตะคอก ตวาด การกระที่บเท้า

4.4 ในขณะที่บุตรหลานของท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่าง ท่านเคยเข้าไปขัดจังหวะการเล่นหรือบอกවාให้เลิกเล่นเกมหรือไม่ ถ้าเคยบุตรหลานของท่านมีปฏิกิริยาต่อท่านอย่างไร เคยแสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น หงุดหงิด ตะโกน ตะคอก ตวาด ใส່ท่านหรือสมาชิกในครอบครัวหรือไม่ อย่างไร

4.5 หลังจากทีเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่าง บุตรหลานของท่านมีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างไรบ้าง

4.6 ท่านคิดว่าวัยรุ่นจะได้รับแรงจูงใจทางบวกหรือแรงจูงใจทางลบจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่าง อย่างไร

แนวคำถามสำหรับนักวิชาการ

1. แนวคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

- 1.1 พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น อายุ 13-15 ปี มีลักษณะอย่างไร
- 1.2 ความสามารถทางสติปัญญาเป็นสิ่งที่เสริมสร้างหรือมีการพัฒนาได้หรือไม่
- 1.3 พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น อายุ 13-15 ปี มีลักษณะอย่างไร
- 1.4 ความสามารถทางอารมณ์เป็นสิ่งที่เสริมสร้างหรือมีการพัฒนาได้หรือไม่
- 1.5 เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อสติปัญญาของวัยรุ่นได้หรือไม่ อย่างไร
- 1.6 เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่ออารมณ์ของวัยรุ่นได้หรือไม่ อย่างไร

2. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

- 2.1 โดยรวมแล้วท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาศึกษาเป็นอย่างไร สร้างสรรค์หรือไม่
- 2.2 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อจินตนาการของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 2.3 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 2.4 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 2.5 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อสมาธิของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร
- 2.6 ท่านคิดว่าเกมตัวอย่างมีประโยชน์ต่อความจำของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

3. แนวคำถามเพื่อวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

3.1 ท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างจะมีประโยชน์หรือโทษต่ออารมณ์ของวัยรุ่นมากกว่ากัน ถ้ามีประโยชน์มีประโยชน์อย่างไร หรือ ถ้ามีโทษมีโทษอย่างไร

3.2 ท่านคิดว่าเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่างมีผลต่อความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่นอย่างไร

3.3 ท่านคิดว่าวัยรุ่นจะได้รับแรงจูงใจทางบวกหรือแรงจูงใจทางลบจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตัวอย่าง อย่างไร