



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
วิธีการเล่นเกมเบื้องต้น

วิธีการเล่นเกม ragnarok เบื้องต้น

ข้อมูลเบื้องต้น

การเข้าสู่โลก ragnarok online มีคำสั่งเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ โดยมีขั้นตอนดังนี้ (เอเชียซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เซ็นแนล : 4-14)

1. การลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิก มีชื่อผู้ใช้งาน (user ID) และรหัสผ่าน (password) ที่เว็บไซต์ (<http://www.ragnarok.in.th>)
2. การเติมเวลาเล่นเกมให้แก่ user ID โดยเลือกเมนู “refill center” เมื่อรับข้อตกลงแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอเติมเวลา แล้วใส่ user ID และ password จากนั้นเลือก server account เพื่อเข้าเล่นเกม ragnarok online มี server ทั้งหมด 18 ชุด แบ่งเป็น server account 1 และ server account 2 แยกระบบการเติมเวลาจากกัน เมื่อกรอกข้อมูลแล้วให้กดปุ่มถัดไป จากนั้นท่านจะเข้าสู่หน้า refill card ในหน้าดังนั้นก็กรอก serial และ password เพื่อเติมเวลาเล่นเกม
3. ติดตั้งโปรแกรมเกม ragnarok online
4. เรียกโปรแกรม ragnarok online เพื่อปรับเปลี่ยนการแสดงผล และปรับปรุงให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด (patch) โดยอัตโนมัติ จากนั้นเข้าสู่เกม
5. การ log in เข้าสู่เกม ผู้เล่นจะต้องกรอก user ID และ password แล้วกดปุ่ม log in จากนั้นเกมจะบอกชื่อ และจำนวนผู้เล่นใน server ที่ผู้เล่นเลือก
6. สร้างตัวละคร (character) เพื่อเข้าเล่นเกม เลือกช่องว่างที่ท่านต้องการบรรจุตัวละคร แล้วคลิกที่ปุ่ม “make” เพื่อสร้างตัวละคร สามารถตั้งชื่อตัวละคร เลือกทรงผม และสีผม รวมถึงปรับแต่งคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ได้ (เพศของตัวละครจะกำหนดขึ้นจากเพศที่ท่านระบุในการสมัครสมาชิก) เมื่อสร้างตัวละครเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ “ตกลง”
7. เข้าสู่โลก ragnarok online สามารถตั้งให้ตัวละครเดินได้โดยการใช้สัญลักษณ์ ที่เป็นลูกศร  ซึ่งไปยังพื้นที่ที่ต้องการไปยังจุดนั้น ให้คลิกซ้าย หรือหากต้องการยืนอยู่กับที่แล้วหมุนตัวเองไปทางซ้าย หรือทางขวาให้กดปุ่ม “shift” ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาท์ซ้ายจากหน้าจอแรกนี้ให้ท่านเดินเข้าไปยังประตู โดยต้องผ่านตัวละครที่เป็นทหารยามทั้ง 2 ที่เมื่อก่อนนำ pointer ไปวาง รูปจะเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์  นั้นหมายถึงท่านสามารถพูดคุยกับทหารยามได้ ท่านจะต้องเดินทางเข้าไปยังปราสาทตามที่ทหารยามบอก โดยให้ดูตำแหน่งของประตูจากจุดแดงบนแผนที่อยู่ทางด้านขวามือของหน้าจอ เมื่อท่านเข้าไปในปราสาท ท่านจะพบกับผู้แนะนำวิธีการเล่นเกม “usher” ให้พูดคุยกับเขาเพื่อเข้าสู่สถานที่ฝึกฝนหรือตรงสู่เกม ragnarok หรืออ่านคำแนะนำของ “usher” เกี่ยวกับ สถานที่ฝึกฝนแห่งนี้

ผู้เล่นต้องซื้อบัตรเพื่อเติมเวลา บัตรที่ซื้อมีราคาที่แตกต่างกันออกไปตามระยะเวลาในการเล่น

บัตรราคา 89 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 20 ชั่วโมง

บัตรราคา 159 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 40 ชั่วโมง

บัตรราคา 189 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 15 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง

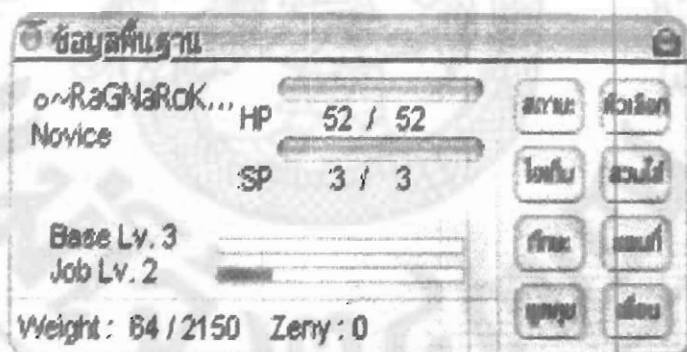
บัตรราคา 349 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 30 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง

การเติมเวลาเพื่อใช้เล่นเกมมีอีกวิธีหนึ่งก็คือ การเติมเงินผ่าน ATM ธนาคาร

กรุงเทพ

วิธีการเข้าสู่เกม ragnarok

ข้อมูลแรก ที่เห็นคือ แถบสีเขียว และแถบสีน้ำเงินที่อยู่ด้านล่างของตัวละคร แถบสีเขียวคือ hit point หมายถึงพลังสุขภาพ แถบสีน้ำเงินคือ skill point มีไว้สำหรับใช้ skill (ภาพ 5)



ภาพ 5 ข้อมูลพื้นฐานการเล่นเกมที่เบื้องต้น

ข้อมูลที่ 2 คือ กรอกข้อมูลพื้นฐานที่อยู่ทางด้านซ้ายบน (Alt+V) เป็นหน้าต่างที่บอกข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ของตัวละคร

1. HP – health point พลังชีวิต
2. SP – skill point พลังสำหรับใช้ skill
3. base level – ระดับของตัวละคร
4. job Level – ระดับของอาชีพ

5. weight น้ำหนัก item ที่ถือ / น้ำหนักสูงสุดที่ถือได้
 - หากน้ำหนักที่แบกอยู่เกิน 50% พลัง HP/SP จะไม่สามารถเพิ่มอัตโนมัติ
 - หากน้ำหนักที่แบกเกิน 90% จะไม่สามารถทำการต่อสู้ได้
6. zeny แสดงเงินในเกม มีหน่วยเป็น zene
7. minimize ปุ่มสำหรับย่อหน้าต่าง
8. status หน้าต่างสถานะของตัวละคร
9. items หน้าต่างไอเท็ม
10. skill หน้าต่าง skill
11. chat หน้าต่างสร้างห้องสนทนา
12. options หน้าต่างตัวเลือก
13. equip หน้าต่างอุปกรณ์
14. map ปุ่มเปิด/ปิด แผนที่
15. friend หน้าต่างจัดการกับเพื่อน

การพูดคุย

สามารถพูดคุยแบบปกติได้ โดยการพิมพ์ข้อความที่เกมพูดคุย แล้วกด enter บนคีย์บอร์ด ข้อความที่พิมพ์ลงไป จะปรากฏขึ้นเหนือตัวละครของท่าน (ภาพ 6)



ภาพ 6 การพูดคุยแบบปกติ

การโจมตี

ถ้าต้องการโจมตี monster ให้เลื่อน pointer ไปวางทาบมอนสเตอร์ pointer จะเปลี่ยนเป็นรูปดาบ แล้วคลิกซ้าย ตัวละครจะเดินไปโจมตีมอนสเตอร์ 1 ครั้ง (ภาพ 7)



ภาพ 7 การโจมตี monster

หากต้องการโจมตีต่อเนื่องให้คลิกเมาส์ค้าง หรือกด Ctrl+เมาส์ซ้าย ตัวละครจะโจมตีต่อเนื่องโดยอัตโนมัติ จนกว่าศัตรูจะตาย หรือจนกว่าตัวละครของท่านจะตาย

หากตัวละครของท่านตาย จะมีตัวเลือกขึ้นมาให้เลือก หากเลือกกลับไปเซฟล่าสุด จะเป็นการกลับไปยังเมืองที่เกิด หรือเมืองที่ท่านเซฟไว้กับ kavra ซึ่งเจ้าหน้าที่ kavra นี้จะมีประจำอยู่ทุกเมือง และการตายแต่ละครั้งจะทำให้ base level และ job level ลดลงอย่างละ 1% หากเป็น novice เมื่อกลับไปเกิดใหม่ที่จุดเซฟ ค่า HP จะมีเหลืออยู่ครึ่งหนึ่ง แต่ถ้าหากไม่ใช่ novice จะเป็น 1

การอัปเลเวล (up level)

การอัปเลเวล การตีมอนสเตอร์แต่ละตัวจะให้ค่าประสบการณ์ และหากท่านสะสมประสบการณ์จนถึงระดับหนึ่งแล้ว ท่านจะได้เลื่อนระดับ ซึ่งมีอยู่ 2 แบบคือ

1. base level เมื่อ base level up จะมีไอคอน แสดงขึ้นที่มุมล่างขวาสามารถคลิกที่ไอคอนนี้เพื่อเปิดหน้าต่าง stat (หรือกด Ctrl+a) ในหน้าต่างนี้ท่านสามารถเพิ่มค่า stat ได้ตามต้องการ โดยขึ้นอยู่กับค่า status point ที่ได้รับ (ภาพ 8)

Str	9	>	2 Atk	26+0	Def	1+9
Agi	9	>	2 MAtk	1-1	MDef	0+1
Vit	9	>	2 HR	3	Flee	11+1
Int	1	>	2 Critical	1	Aspd	137
Dex	1	>	2 Status Point			3
Luk	1	>	2 Guild			



ภาพ 8 การอัปเลเวล แบบ base level

2. job level เมื่อ base level up จะมีไอคอนแสดงขึ้นที่มุมล่างซ้ายที่สามารถคลิกที่ไอคอนนี้เพื่อเปิดหน้าต่าง skill (หรือกด Ctrl+s) ในหน้าต่างนี้ท่านสามารถเพิ่มค่า skill ได้ตามต้องการ หากเป็น novice ต้องเพิ่มให้ basic skill เต็ม 9 เสียก่อนจึงจะเปลี่ยนอาชีพได้ (ภาพ 9)



ภาพ 9 การอัปเลเวล แบบ job level



ภาพ 10 บรรยากาศในเกม 1



ภาพ 11 บรรยากาศในเกม 2



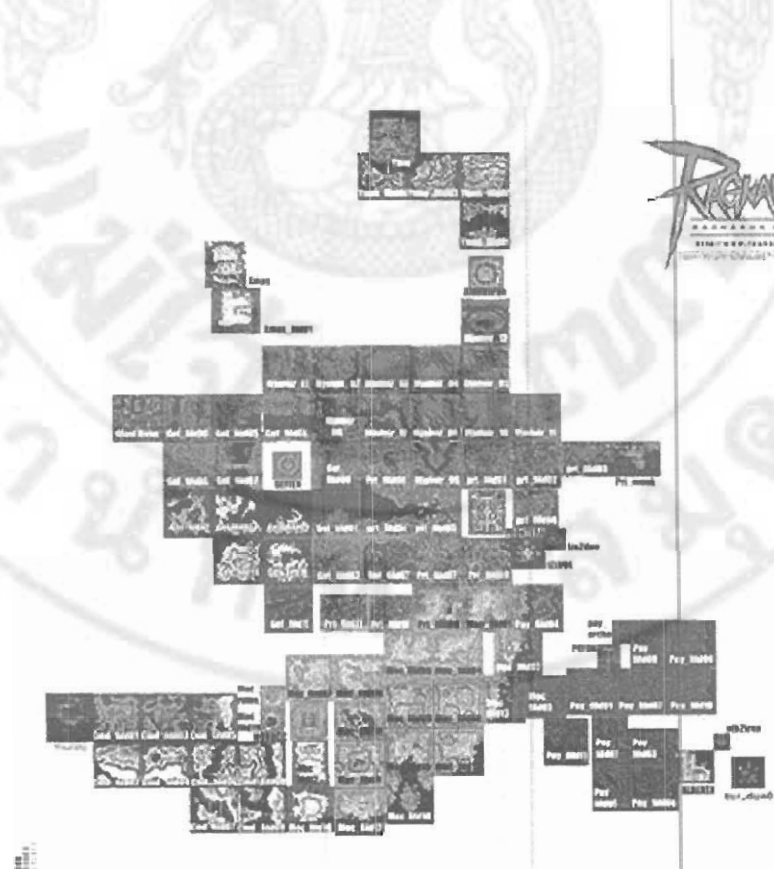
ภาพ 12 บรรยากาศในเกม 3



ภาพ 13 บรรยากาศในเกม 4



ภาพ 14 บรรยากาศในเกม 5



ภาพ 15 บรรยากาศแผนที่เมืองต่าง ๆ ในเกม



ภาคผนวก ข

ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมส์และความหมาย

ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย

ตาราง 28 ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย

คำศัพท์	ความหมาย
Bag	การใช้อุปกรณ์เล่นแทนผู้เล่น
Bot	วิธีการเล่นแบบลัด
Gulid	การรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นสมาคม
ID	ชื่อในการลงทะเบียนเพื่อเล่นเกม
Item	อุปกรณ์เพิ่มเติมที่ใช้กับตัวละคร เช่น รองเท้า เสื้อ ฯลฯ
Level	ระดับประสบการณ์
Monster	ปีศาจที่อยู่ในเกม ผู้เล่นจะต้องฆ่า และถ้าฆ่าได้ผู้เล่นจะได้ item และ Up Level
Password	รหัสผ่านเพื่อเข้าเล่นเกมของผู้เล่น
Up Level	การพัฒนาประสบการณ์ของตัวละครให้มีความแข็งแกร่งมากขึ้น



ภาคผนวก ค

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม

ตาราง 29 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับ
เกมในเชิงบวกและในเชิงลบ

(n = 363)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
COMKN	.011	-.117*	-.111*	.009	.046	-.082	.048	.126*
	.837	.025	.035	.869	.381	.119	.365	.016
ENJOY	-.064	-.083	-.089	-.058	.056	-.077	.064	.011
	.222	.116	.092	.273	.287	.143	.226	.835
EXP	-.016	.011	.043	.134*	.018	.005	.040	.001
	.766	.838	.413	.011	.732	.921	.446	.986
NEGBEH	.019	.052	.053	.081	.134*	.030	.033	.089
	.719	.319	.316	.123	.011	.569	.531	.090
EXPEN	-.043	-.023	.001	.134*	.051	.005	-.008	.042
	.413	.666	.978	.011	.332	.929	.878	.424
BOMIND	-.049	.191**	.212**	.123*	.071	-.023	-.024	-.066
	.348	.000	.000	.019	.175	.658	.648	.210

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
COMKN	.099	-.083	.007	-.007	.132*	.019	.049
	.059	.115	.893	.899	.012	.716	.347
ENJOY	.097	-.069	-.080	-.022	.076	.103*	.105*
	.065	.192	.127	.674	.146	.050	.046

ตาราง 29 (ต่อ)

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
EXP	.002	-.085	.034	.016	.128*	-.045	.157**
	.976	.107	.524	.763	.015	.389	.003
NEGBEH	.140**	-.034	-.102	-.005	.041	.059	.106*
	.007	.523	.052	.922	.439	.266	.043
EXPEN	.041	.028	-.134*	.004	.109*	.021	.117*
	.440	.600	.010	.933	.038	.690	.026
BOMIND	-.023	.048	-.076	.014	-.080	.006	-.030
	.669	.364	.151	.788	.127	.912	.570

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตาราง 30 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวกและในเชิงลบ

(n = 363)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
CONSACT	.035	-.136**	-.128*	.049	.102	.117*	-.039	.113*
	.509	.009	.015	.354	.051	.025	.454	.031
NFRIEND	-.046	-.041	-.043	.066	.228**	.010	-.044	.222**
	.379	.436	.416	.212	.000	.846	.408	.000
EXCHA	.072	-.100	-.109*	.075	.148**	.003	.119*	.198**
	.171	.057	.037	.155	.005	.956	.023	.000

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
UNDESIR	-.009	-.074	-.069	-.049	.020	-.031	-.012	.119*
	.869	.159	.190	.353	.710	.561	.819	.024
NEGIMP	-.047	.036	.019	.023	-.004	-.029	.033	.049
	.371	.499	.716	.659	.942	.581	.533	.349
ACCEP	.001	-.071	-.093	.008	.095	.014	.028	.104*
	.991	.175	.078	.881	.071	.785	.597	.049

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
CONSACT	.116*	-.100	-.170**	-.003	.187**	.110*	.047
	.028	.058	.001	.956	.000	.037	.373
NFRIEND	.214**	-.160**	-.131*	.009	.225**	.136**	.091
	.000	.002	.013	.861	.000	.009	.083
EXCHA	.221**	-.027	-.038	.031	.202**	-.008	-.020
	.000	.606	.466	.552	.000	.886	.701
UNDESIR	.063	-.114*	-.082	-.014	.091	-.025	.026
	.235	.030	.121	.785	.083	.629	.618
NEGIMP	-.031	-.060	-.077	-.050	.000	-.061	-.010
	.554	.255	.142	.342	.996	.245	.851

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
ACCEP	.119*	-.107*	-.039	.009	.063	-.016	.005
	.023	.041	.463	.862	.228	.766	.921

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$



ภาคผนวก ง

แบบสอบถาม และแบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

แบบสอบถามเพื่อการค้นคว้าอิสระ
เรื่อง ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา : นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำเพื่อการศึกษา ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา :
นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
2. การตอบแบบสอบถามของท่านมีคุณค่าต่อการศึกษาในครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากจะ
ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
3. ขอความกรุณาท่านตอบแบบสอบถามทุกข้อ ตามสภาพความเป็นจริงเนื่องจากผลของ
การศึกษาครั้งนี้ จะสรุปออกมาในภาพรวมทั้งหมด และไม่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านแต่
อย่างใด
4. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอนคือ
ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกม
ตอนที่ 3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในขณะที่เล่นเกม และภายหลังการเล่นเกม
ตอนที่ 4 การใช้ประโยชน์จากการเล่นอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์

หมายเหตุ แบบสอบถามฉบับนี้เฉพาะผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

ตอนที่ 1 สถานภาพ และข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงให้ท่านเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้ตามสถานภาพที่เป็นจริง

1. ขณะนี้ท่านศึกษาอยู่ที่โรงเรียน
2. ขณะนี้ท่านกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....
3. อายุเต็มของท่าน.....ปี
4. ท่านได้รับค่าขนมประจำวันโดยเฉลี่ยวันละ.....บาท

คำชี้แจงให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความเป็นจริง

4. ที่บ้านหรือที่พักอาศัยของท่านมีคอมพิวเตอร์หรือไม่

() ไม่มี

() มีคอมพิวเตอร์ใช้สำหรับทุกคนในครอบครัว

() มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว

5. คุณพ่อ/คุณแม่ (หรือผู้ปกครอง) มีอาชีพอะไร

() รับจ้าง

() รับราชการ

() พนักงานบริษัทเอกชน

() พนักงานรัฐวิสาหกิจ

() ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือ ค้าขาย

() อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ขณะที่ท่านกำลังเรียนหนังสืออยู่ ท่านพักอาศัยอยู่กับใคร

() พ่อ/แม่

() ญาติ พี่ น้อง

() บ้านเพื่อน

() หอพัก

() อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการเล่นเกม

คำชี้แจง ให้ท่านเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้ตามสถานการณ์ที่เป็นจริง

1. โดยเฉลี่ยแล้วท่านได้มีโอกาสเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ.....ครั้ง
2. โดยเฉลี่ยแล้วท่านใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ.....ชั่วโมง
3. ท่านต้องเสียค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด (เช่น ค่าหนังสือ/คู่มือ, ค่าบัตรเติมชั่วโมงเล่นเกม , ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) เฉลี่ยสัปดาห์ละ.....บาท
4. ท่านมี ID เพื่อเล่นเกมออนไลน์ไว้ทั้งหมด (รวมทุกเกม).....ID

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความเป็นจริง

5. ท่านใช้วิธีการใดในการขอจดทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ตอบเพียง 1 ข้อ)

- () จดด้วยตนเอง
- () เพื่อนที่อายุเกิน 18 ปี
- () พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี
- () จ้างบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปี
- () ผู้ปกครอง
- () อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ท่านเคยเล่นเกมในช่วงเวลาใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)

- () 06.00 น. – 09.00 น.
- () 09.01 น. – 12.00 น.
- () 12.01 น. – 15.00 น.
- () 15.01 น. – 18.00 น.
- () 18.01 น. – 21.00 น.
- () 21.01 น. – 24.00 น.

7. ในขณะที่ท่านเล่นเกมมีคนที่อยู่ร่วมกับท่านในขณะที่เล่นเป็นบุคคลใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () เล่นคนเดียว
 - () เพื่อน
 - () พี่ หรือ น้อง
 - () ผู้ปกครอง (พ่อ-แม่)
8. กลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์เพื่อเล่นเกมกับท่านส่วนใหญ่เป็นเพื่อนในกลุ่มใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () เพื่อนในห้องเรียน
 - () เพื่อนต่างห้องที่โรงเรียน
 - () เพื่อนต่างโรงเรียน
 - () เพื่อนจากที่อื่น
 - () คนทั่วไป
9. ส่วนใหญ่ท่านเคยเล่นเกมตามสถานที่ใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () บ้านของตนเอง
 - () บ้านของเพื่อน
 - () ที่ทำงานของผู้ปกครอง
 - () ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป

ตอนที่ 3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในขณะเล่นเกม และภายหลังการเล่นเกม

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามระดับความถี่ในการปฏิบัติของท่าน

3.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	การเล่นเกมทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ด้านใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	1.1 การใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์					
	1.2 การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์					
	1.3 วิธีการออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต					
	1.4 สามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้					
	1.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
2.	การเล่นเกมทำให้เกิดความบันเทิงอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	2.1 ผ่อนคลายความเครียด					
	2.2 สร้างความมั่นใจ / ความเชื่อมั่น					
	2.3 สร้างความสนุกสนาน					
	2.4 เกิดความท้าทาย					
	2.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
3.	การเล่นเกมทำให้ท่านมีประสบการณ์ใหม่ในด้านบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	3.1 การออกแบบ					
	3.2 การวาดรูป					
	3.3 การทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชัน					
	3.4 งานกราฟิก					
	3.5 อื่นๆ โปรดระบุ					

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4.	การเล่นเกมได้ส่งผลต่อพฤติกรรมกาเรียนของท่านอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	4.1 ไม่ทำการบ้าน					
	4.2 ไม่อ่านหนังสือเรียน และก่อนสอบ					
	4.3 ไม่ตั้งใจเรียนในห้องเรียน					
	4.4 ขวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่น					
	4.5 ขาดเรียน					
	4.6 อื่นๆ โปรดระบุ					
5.	ท่านมีรายการค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับการเล่นอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	5.1 ค่าสมัคร					
	5.2 ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์					
	5.3 ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเตอร์เน็ตค่าเฟ					
	5.4 ค่าชั่วโมงอินเตอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกม					
	5.5 ค่าคู่มือ-หนังสือประกอบการเล่นเกม					
	5.6 ค่าไอเทมด้วยเงินจริง					
	6.7 อื่นๆ โปรดระบุ					
6.	สุขภาพร่างกายและจิตใจของท่านเป็นอย่างไรเมื่อท่านเล่นเกมเป็นระยะเวลานานๆ	-----	-----	-----	-----	-----
	6.1 อคนอน					
	6.2 รู้สึกปวดหลัง					
	6.3 กินอาหารไม่ตรงเวลา บางครั้งไม่ได้กิน					
	6.4 สายตาสั่นลง					
	6.5 น้ำหนักเพิ่ม					
	6.6 ส่งผลต่อสุขภาพจิต					
	6.7 อื่นๆ โปรดระบุ					

3.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
7.	ภายหลังจากการเล่นเกมน่าสนใจได้มีการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	7.1 ไปรับประทานอาหารร่วมกัน					
	7.2 ร่วมในกิจกรรมกับบริษัทจำหน่ายเกม					
	7.3 เข้าร่วมการแข่งขันเล่นเกม					
	7.4 ร่วมบำเพ็ญประโยชน์ให้กับสังคม					
	7.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
8.	ในการเล่นเกมนอนไลน์ทำให้ท่านได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่ใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	8.1 เพื่อนต่างห้องเรียน (ในโรงเรียน)					
	8.2 เพื่อนต่างโรงเรียน					
	8.3 เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ)					
	8.4 เพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่					
	8.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
9.	ภายหลังจากการเล่นเกมน่าสนใจได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	9.1 พูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม					
	9.2 หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจ					
	9.3 ราคาซื้อขายไอเทมในตลาดเกม					
	9.4 วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การBug เกม)					
	9.5 การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่น					
	9.6 การใช้โปรแกรมอื่น ๆ					
	9.7 อื่นๆ โปรดระบุ					

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10.	ท่านมีการรวมตัวกับเพื่อนที่เล่นเกม แล้วเคยทำกิจกรรมต่อไปนี้บ้างหรือไม่	-----	-----	-----	-----	-----
	10.1 ทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า					
	10.2 ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สินที่มีค่า					
	10.3 ช่มเหล่งทำร้ายร่างกายผู้อื่น					
	10.4 นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพัน					
	10.5 ร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์					
	10.6 อื่นๆ โปรดระบุ					
11.	ในการเล่นเกมนำให้ท่านได้รับอิทธิพลจากเพื่อนอย่างไร	-----	-----	-----	-----	-----
	11.1 เชื้อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าครูผู้ปกครอง					
	11.2 ยึดเอาอารมณ์ของตนเองเป็นที่ตั้ง(ไม่มีเหตุผล)					
	11.3 หนีออกจากบ้าน เพื่อเล่นเกมกับเพื่อน					
	11.4 สื่อสารกันด้วยพูดไม่สุภาพ (คำหยาบ)					
	11.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
12.	ท่านต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับการเล่นเกมอย่างไร	-----	-----	-----	-----	-----
	12.1 ตนเองเล่นเกมเก่ง					
	12.2 มีอุปกรณ์หรือไอเทมเหมือนหรือมาก					
	12.3 เป็นผู้นำกลุ่ม					
	12.4 เพื่อนยอมรับความสามารถการเล่น					
	12.5 อื่นๆ โปรดระบุ					

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ

แบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น (focus group)
เรื่อง ปฏิสัมพันธ์วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลพื้นฐาน ชื่อ-สกุล อายุ ระดับการศึกษา โรงเรียน
2. ทำไมท่านจึงได้เล่นเกมออนไลน์
3. ท่านได้เล่นเกมสัปดาห์ละกี่วัน เฉลี่ยวันละกี่ชั่วโมง และเล่นเวลาใดบ้าง
4. ก่อนเล่นเกมท่านมีความรู้สึกละอย่างไร และถ้าไม่ได้เล่นตามที่ตั้งใจไว้ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร
5. ท่านได้มีการเตรียมตัวอย่างไรก่อนที่จะเล่นเกม
6. ท่านมีแนวคิดในการเลือกตัวละคร และอาชีพในเกมอย่างไรบ้าง
7. ท่านได้มีการตั้งชื่อแทนตัวท่านในเกมว่าอะไร เพราะเหตุใดถึงชื่อนั้น
8. ท่านได้มีการพูดคุยกับผู้เล่นอื่น และคนที่ท่านรู้จักเรื่องอะไรบ้าง
9. ท่านอยู่ใน Guild (สมาคม) หรือไม่ ถ้าอยู่ชื่ออะไร เหตุใดจึงอยู่
10. ท่านเคยร่วมทำกิจกรรมทั้งภายใน และภายนอกเกมกับผู้เล่นคนอื่นหรือในสมาคมบ้างหรือไม่อย่างไร
11. ท่านได้เคยเข้าร่วมแข่งขันที่เกิดขึ้นในเกมบ้างหรือไม่ อย่างไร
12. ในการเล่นเกมแต่ละครั้งท่านได้รับความบันเทิงอย่างไรบ้าง
13. ท่านคิดว่าการเล่นเกมของท่านได้สร้างปัญหาต่อตัวท่านอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร
14. ในการเล่นเกมของท่านได้ส่งผลต่อการเรียนของท่านหรือไม่ อย่างไร
15. พ่อแม่ และพี่น้องได้มีการกล่าวตักเตือน , ส่งเสริม หรือห้าม ท่านในการเล่นหรือไม่ อย่างไร
16. ท่านคิดว่าท่านได้รับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่อย่างไร



ภาคผนวก จ
ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายพลฤทธิ จูติวรวิธินันท์
วันเดือนปีเกิด	3 กุมภาพันธ์ 2519
ภูมิลำเนา	จังหวัดฉะเชิงเทรา
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2531 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพุทธโสธร พ.ศ. 2532 – 2535 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โรงเรียนเทคโนโลยีฉะเชิงเทรา พ.ศ. 2537 – 2541 ปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและ นวัตกรรมทางการศึกษา สถาบันราชภัฏฉะเชิงเทรา
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2544 - 2548 หัวหน้างานวิทยบริการ งานพัฒนาบุคลากร ครูสอน Animation 3 D โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย พ.ศ. 2549 – ปัจจุบัน เจ้าหน้าที่ graphic design และตัดต่อ VDO บริษัทสยามแอมทราเวลเอนด์ทัวร์จำกัด