



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กนิษฐา ไทเตชะวัฒน์. ความคิดเห็นเกี่ยวกับความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในครอบครัวที่มีเฉพาะบิดา หรือมารดา และมีทั้งบิดาและมารดา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- กองบรรณาธิการ. เปิดตลาดเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากอาตาริ สุนิโนเทนโด. คู่แข่ง 8(มิถุนายน 2531): 65-66.
- กองบรรณาธิการ. ข่าวการศึกษา. มติชน (20 กันยายน 2532): 19.
- กองบรรณาธิการ. แอมikom วิคส์. สำนักพิมพ์หมึกกิน. ฉบับที่ 11 (2532) : 24.
- กองบรรณาธิการ. รายงานหน้า 1. สยามรัฐ (27 เมษายน 2532): 1,16.
- คณะกรรมการด้านเด็ก. เอกสารสรุปผลการเสวนาปัญหาเด็กครั้งที่ 3 : วิดีโอเกม โหด ซึม ลึก. กรุงเทพมหานคร: คณะทำงานด้านเด็ก, 2532. (อัดสำเนา)
- ครรรชิต มาลัยวงศ์. คุณลักษณะที่น่าสนใจของเครื่องคอมพิวเตอร์. วารสารวิทยาศาสตร์ 42(กรกฎาคม 2531): 417-429.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์. รายงานสรุปผลการสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง การสื่อสารเพื่อเด็กและเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.
- ชัยภักดิ์ ศิริวัฒน์. เลขานุการรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ. สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2533.
- ดวงใจ สิทธิไชย. การศึกษาการใช้เวลาว่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ลังกัดกรมสามัญศึกษา ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521.
- ตะวันสีแดง. V.D.O. Game ของเล่นเด็กยุคคอมพิวเตอร์ สนุก...แต่อันตราย. EDUCATED. 1(13 กรกฎาคม 2532) : 67-71.
- ทักษิณา สนวนานนท์. คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. 1,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: 2530.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, ชุมพร ยงกิตติกุล และ รุจิระ สุภรณ์ไพบูลย์. รายงานผลการวิจัย : การศึกษาเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถ. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- ปัญญา เปรมปรีดี. Vocab เกมส์ประเทืองปัญญา. คอมพิวเตอร์รีวิว 15(พฤศจิกายน 2530): 42-44.

- ผกากรอง พุทธฉิลก. การสำรวจการใช้เวลาว่างของนักเรียนโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ปีการศึกษา 2517. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- พิเศษ เสตเสถียร. วิดีโอเกม เครื่องเล่นหรือการพนัน. ทนายประจำบ้าน 1,3 (เมษายน 2527): 20-24.
- ไพบรณ คะเชนทรพรรค. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2531.
- มูลนิธิเด็ก. เอกสารความรู้เรื่องเด็ก ลำดับที่ 1 กดแล้วซ่า : ภัยจากวิดีโอเกมวันนี้. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2531.
- ยงยศ พรตปกรณ. วิดีโอเกมกับความรุนแรง. รุ้รอบตัว 4(เมษายน 2532): 98-100.  
 \_\_\_\_\_ . วิวัฒนาการของวิดีโอเกม. รุ้รอบตัว 4(พฤษภาคม 2532): 98-100.  
 \_\_\_\_\_ . คอมพิวเตอร์วิชาที่เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่าผู้ใหญ่. รุ้รอบตัว 1(กรกฎาคม-สิงหาคม 2529): 38-42.
- ยุวดี บุญยศวิสวัสดิ์. ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง : สังเคราะห์กับงานวิจัยเชิงปริมาณ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- รัฐจวน มีนประดิษฐ์. อิทธิพลของรายการโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายซึ่งมาจากครอบครัวที่มีฐานะต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2513.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. รายงานการวิจัยเรื่อง ผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- วรณี สุวรรณสว่าง. การใช้เวลาว่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสมถวิลราชดำริ. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. การใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- ศูนย์พิทักษ์นักเรียน นักศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. เอกสารประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร, 2532 .  
 \_\_\_\_\_ . เอกสารรายงานความก้าวหน้าของงานป้องกันปราม. กรุงเทพมหานคร, 2533. (บันทึกข้อความ)

- สมชาย ลิตะภวังค์. ความสัมพันธ์ระหว่างการชมเทปโทรทัศน์กับสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- สามัญศึกษา, กรม. จำนวนห้องเรียน นักเรียน ครูและภารโรง โรงเรียนมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2532. ฝ่ายสถิติวิเคราะห์และวิจัย กองแผนงาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2532. (อัดสำเนา)
- สายทิพย์ ชลธาร. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการชี้แนะในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- สุกรี รอดโนรีทอง. เกมคอมพิวเตอร์: จุดเด่นที่นำเลียนแบบ. ประชาศึกษา 37,6(มีนาคม 30).
- เสาวณีย์ สุขตระกูลเวช. การใช้เวลาว่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวิมุตยาราม พ.ศ.2519. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519.
- อัจฉรา กิ่งปิยะ. สุขภาพ วิดีโอเกม โหด ซึ่ม ลึก อย่างไร? . กรุงเทพ 30 . 4 (สิงหาคม 2532): 124-130.

### ภาษาอังกฤษ

- Alessi, Stephen m., Trollip, Stanley R. The Computer in Education, Computer-based Instruction : method and development. New Jersey: Prentice-Hall, 1985: 47-56.
- Bork, Alfred and Franklin, S.D. The Role of Personal Computer Systems in Education. in D. Harper and J. Stewart(Eds.) Run: Computer Education, pp. 37-44 California: Brook/cole Publishing Company, 1983.
- Lieberman, Debra. Reading, Television and Computers: Children's Patterns of Media use and Academic Achievement, Dissertation Abstracts International 47(March, 1987): 3225-A.
- Magidson, Errol M. Issue Overview: Trends in Computer-Assisted Instruction. Education Technology Vol. XVII, 1978: 5-8.
- Taro Yamane. Statistics-An Introductory Analysis. 2nd ed. Tokyo: John Weatherhill, Inc., 1973.

ภาคผนวก ก  
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

### ด้านเกมวีดิทัศน์

1. รองศาสตราจารย์ นายแพทย์อัมพล สุอำนัน  
หัวหน้าหน่วยกุมารจิตเวช โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์
2. ดร.ยงยศ พรตปกรณ์  
ผู้จัดการบริษัทคอมพิวเตอร์ไมโครซิสเต็ม

### ด้านภาษาไทย

1. อาจารย์นุชจรีย์ สุนทรวรรณ
2. อาจารย์จรรยา เรืองกฤษ  
หมวดภาษาไทย โรงเรียนวัดนายโรง

ภาคผนวก ข  
แบบสอบถาม

## คำชี้แจง



ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่รักทุกคน

แบบสอบถามที่นักเรียนกำลังอ่านอยู่นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการเล่นเกมวิดีโอ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร" ซึ่งผลจากการวิจัยนี้จะนำไปเป็นแนวทางในการประยุกต์การเล่นเกมวิดีโอ ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนและต่อตัวนักเรียนเองในอนาคต

แบบสอบถามนี้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบ

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมวิดีโอ

ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากนักเรียน กรุณากรอกข้อความตามความเป็นจริง ข้อมูลเหล่านี้จะได้รับการเก็บรักษาไว้เป็นความลับ และใช้ในการทำวิทยานิพนธ์นี้เท่านั้น อีกทั้งมิได้มีผลเสียแก่ตัวผู้ตอบแต่ประการใด ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวมเท่านั้น

ขอขอบคุณนักเรียนที่รักทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

น.ส. รพีพร มณีพงษ์

นิสิตปริญญาโท ภาควิชาโสตทัศนศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 1

แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบ

กรุณาตอบคำถามในช่องว่าง หรือ กว เครื่องหมาย / ลงหน้าข้อความที่ต้องการ

1. ชื่อ.....นามสกุล.....
2. เพศ ( ) ชาย  
( ) หญิง
3. อายุ.....ปี
4. ครอบครัวของท่านมีใคร เป็นหัวหน้าครอบครัว  
( ) พ่อ  
( ) แม่  
( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....
5. อายุของหัวหน้าครอบครัว.....ปี
6. ระดับการศึกษาสูงสุดของหัวหน้าครอบครัว  
( ) ระดับประถมศึกษา  
( ) ระดับมัธยมศึกษา  
( ) ระดับอาชีวศึกษา  
( ) ระดับปริญญาตรี  
( ) สูงกว่าปริญญาตรี  
( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....
7. อาชีพของหัวหน้าครอบครัวของท่านคือ  
( ) เกษตรกร (เช่น ชาวสวน ชาวนา เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ)  
( ) ค้าขาย หรือ ธุรกิจ (เจ้าของบริษัท พ่อค้า ฯลฯ)  
( ) ข้าราชการ (ทหาร ตำรวจ ข้าราชการครู ฯลฯ)  
( ) รัฐวิสาหกิจ (การประปา การไฟฟ้า ฯลฯ)  
( ) รับจ้าง หรือผู้ใช้แรงงาน  
( ) ไม่มีอาชีพ  
( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....
8. รายได้เฉลี่ยของครอบครัว (รวมทุกคนที่มีรายได้ในบ้าน) เฉลี่ยต่อเดือน  
( ) ต่ำกว่า 5,000 บาท  
( ) 5,000-10,000 บาท  
( ) 10,001-15,000 บาท  
( ) 15,001-20,000 บาท  
( ) สูงกว่า 20,000 บาท



## ตัวอย่าง การตอบแบบสอบถามในส่วที่ 2

แบบสอบถามส่วนที่ 2 นี้เป็นคำถามเกี่ยวกับการเล่น เกมวิดีโอ หรือ วิดีโอเกม ที่นักเรียนรู้จัก  
 นั่นเอง นักเรียนจะพบ คำถาม 3 แบบ ดังนี้

แบบที่ 1 ให้ตอบเป็นจำนวนครั้งที่เล่น เช่น

1. ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมาท่านเล่นเกมวิดีโอ ไหนบ้าง และเล่นกี่ครั้ง	จำนวนครั้ง				
	ไม่เคย	1-5	6-10	11-15	16 ครั้งขึ้นไป
บ้านของท่านเอง _____		✓			
บ้านเพื่อน _____	✓				
ร้านค้าที่มีเครื่องให้เช่า _____			✓		

หมายความว่า ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา **นักเรียนเล่นเกมวิดีโอที่บ้านของตนเอง**  
 ประมาณ 1-5 ครั้ง , **ไม่เคยไปเล่นที่บ้านเพื่อนของนักเรียนเลย** และ **ไปเล่นตามร้านค้าที่มีเครื่อง**  
**ให้เช่า 6-10 ครั้ง**

แบบที่ 2. ให้ตอบโดยเลือกตามข้อที่นักเรียนปฏิบัติเช่นนั้นจริง เช่น

- ในสัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมวิดีโอประมาณกี่ครั้ง

- ( ) 1-3 ครั้ง
- ( ) 4-6 ครั้ง
- (✓) 7-10 ครั้ง
- ( ) 10 ครั้งขึ้นไป

หมายความว่า **ในสัปดาห์ที่ผ่านมา นักเรียนเล่นเกมวิดีโอรวมแล้วทั้งสิ้น ประมาณ 7-10 ครั้ง**

แบบที่ 3 ให้เลือกตอบอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเขียนวงกลม ○ บนข้อความที่ต้องการ เช่น

- ท่านใช้หลักเกณฑ์ใดบ้างในการเลือกซื้อเกมวิดีโอ เกมนั้นต้องสนุก ต้องเล่นได้ 2 คน ฯลฯ	<input checked="" type="radio"/> ใช่  ใช่	<input type="radio"/> ไม่ใช่  <input checked="" type="radio"/> ไม่ใช่
---	---	---

หมายความว่า **เกณฑ์ที่นักเรียนใช้เลือกซื้อเกมวิดีโอคือ เกมนั้นต้องสนุก ส่วนเกมที่ต้องเล่น**  
**ได้ 2 คนนั้น นักเรียนไม่ใช่เป็นเกณฑ์ในการเลือกซื้อเกมวิดีโอ เป็นต้น**

**ส่วนที่ 2**  
**แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมวิดีโอ**

1. ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมาท่านเล่นเกมวิดีโอที่ไหนบ้าง และเล่นกี่ครั้ง (ตอบทุกข้อ)	จำนวนครั้ง				
	ไม่เคย	1-5	6-10	11-15	16 ครั้งขึ้นไป
บ้านของตนเอง _____					
บ้านเพื่อน _____					
บ้านญาติ _____					
ร้านค้าที่มีเครื่องให้เช่า _____					

2. วันที่ท่านมักจะเล่นเกมวิดีโอบ่อยๆ คือวันใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ( ) อาทิตย์
- ( ) จันทร์
- ( ) อังคาร
- ( ) พุธ
- ( ) พฤหัส
- ( ) ศุกร์
- ( ) เสาร์

3. ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมวิดีโอกี่วัน (ตอบเพียงข้อเดียว)

- ( ) ไม่ได้เล่นเลย
- ( ) 1 วัน
- ( ) 2 วัน
- ( ) 3 วัน
- ( ) 4 วัน
- ( ) 5 วัน
- ( ) 6 วัน
- ( ) ทุกวัน

4. ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมาท่านเล่นเกมวิดีโอ ในช่วงเวลาต่อไปนี้บ่อยครั้งเพียงใด (ตอบทุกข้อ)	จำนวนครั้ง				
	ไม่เคย	1-10	11-20	21-30	31 ครั้งขึ้นไป
06.00-08.00 น. _____					
08.00-10.00 น. _____					
10.00-12.00 น. _____					
12.00-14.00 น. _____					
14.00-16.00 น. _____					
16.00-18.00 น. _____					
18.00-20.00 น. _____					
20.00-22.00 น. _____					
22.00-24.00 น. _____					
24.00-02.00 น. _____					

5. ในการเล่นเกมวิดีโอแต่ละครั้ง โดยเฉลี่ยแล้วท่านใช้เวลาประมาณเท่าใด (ตอบเพียงข้อเดียว)
- ( ) น้อยกว่า 15 นาที
  - ( ) 15 นาที
  - ( ) 30 นาที
  - ( ) 1 ชั่วโมง
  - ( ) 1 ชั่วโมง 30 นาที
  - ( ) 2 ชั่วโมง
  - ( ) 2 ชั่วโมง 30 นาที
  - ( ) 3 ชั่วโมง
  - ( ) 3 ชั่วโมง ขึ้นไป

6. ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมวิดิทัศน์รวมแล้วทั้งสิ้นประมาณกี่ชั่วโมง (ตอบเพียงข้อเดียว)
- ( ) 1-7 ชั่วโมง
- ( ) 8-14 ชั่วโมง
- ( ) 15-21 ชั่วโมง
- ( ) 22-28 ชั่วโมง
- ( ) 29 ชั่วโมงขึ้นไป
7. ใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมวิดิทัศน์ประมาณกี่ตลับ (ตอบเพียงข้อเดียว)
- ( ) 1-3 ตลับ
- ( ) 4-6 ตลับ
- ( ) 7-10 ตลับ
- ( ) 11 ตลับขึ้นไป

8. สัปดาห์ที่ผ่านมาท่านเล่นเกมวิดิทัศน์กับใคร และบ่อยครั้งเพียงใด (ตอบทุกข้อ)	จำนวนครั้ง				
	ไม่เคย	1-5	6-10	11-15	16 ครั้งขึ้นไป
เล่นคนเดียว _____					
เล่นกับเพื่อน _____					
เล่นกับพี่ _____					
เล่นกับน้อง _____					
เล่นกับผู้ปกครอง _____					

9. โดยปกติแล้วท่านจะเล่นเกมวิดิทัศน์เมื่อไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ( ) หลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว
- ( ) เล่นเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง
- ( ) เล่นเมื่อมีผู้อื่นชักชวน
- ( ) เล่นทุกครั้งเมื่อต้องการเล่น
- ( ) เล่นเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง

10. ท่านใช้หลักเกณฑ์ใดบ้างในการเลือกซื้อเกมวิดีโอ (ตอบทุกข้อ)		
เกมนั้นต้องสนุก	ใช่	ไม่ใช่
เป็นเกมที่ท่านชอบ	ใช่	ไม่ใช่
ราคาถูก	ใช่	ไม่ใช่
ราคาไม่เปลี่ยนแปลงมากเมื่อนำไปแลกเปลี่ยน	ใช่	ไม่ใช่
เอาชนะได้ง่าย	ใช่	ไม่ใช่
ต้องเล่นได้ 2 คน	ใช่	ไม่ใช่
เกมนั้นต้องมีภาพสวย สี เพลง ดึงดูดใจ	ใช่	ไม่ใช่
เกมนั้นจะต้องท้าทายความสามารถ	ใช่	ไม่ใช่
เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะ เช่น ทักษะการใช้มือ		
ทักษะการคิดคำนวณ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	ใช่	ไม่ใช่
เป็นเกมที่มีหน่วยความจำ (k) สูงๆ	ใช่	ไม่ใช่
10. ท่านได้แนวทางในการเลือกเกมวิดีโอจากแหล่งใดบ้าง (ตอบทุกข้อ)		
ศึกษาจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม	ใช่	ไม่ใช่
ฟังคำแนะนำจากเพื่อน	ใช่	ไม่ใช่
ฟังคำแนะนำจากคนขาย	ใช่	ไม่ใช่
เลือกตามความสนใจของท่านเอง	ใช่	ไม่ใช่
12. ในกรณีที่ท่านไม่สามารถเอาชนะเกมวิดีโอได้ ท่านเคยมีลักษณะเช่นนี้บ้างหรือไม่ (ตอบทุกข้อ)		
เลิกเล่นเกมกันไปเลย	เคย	ไม่เคย
ใช้ความพยายามซ้ำอีก เพื่อศึกษาวิธีเล่น	เคย	ไม่เคย
ขอคำแนะนำจากเพื่อน	เคย	ไม่เคย
ขอคำแนะนำจากผู้ปกครอง	เคย	ไม่เคย
หาหนังสือเฉลยเกมมาอ่านประกอบการเล่น	เคย	ไม่เคย

13. ท่านชอบเล่นเกมวิดีโอเพราะเหตุใดบ้าง (ตอบทุกข้อ)		
ทำให้ได้ออกจากบ้าน	ใช่	ไม่ใช่
สามารถพูดคุยกับเพื่อนฯ คนอื่นที่เล่นเกมวิดีโอได้	ใช่	ไม่ใช่
ได้ฝึกสติปัญญา	ใช่	ไม่ใช่
ช่วยผ่อนคลายความเครียด	ใช่	ไม่ใช่
เห็นผู้อื่นเล่นจึงต้องการเล่นบ้าง	ใช่	ไม่ใช่
มีเวลาว่าง ต้องการหากิจกรรมทำ	ใช่	ไม่ใช่
มีประโยชน์ต่อการเรียน	ใช่	ไม่ใช่
ต้องการความสนุก	ใช่	ไม่ใช่
ทำให้เป็นคนทันสมัย	ใช่	ไม่ใช่
14. ท่านคิดว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากการเล่นเกมวิดีโอ (ตอบทุกข้อ)		
ความบันเทิง เพลิดเพลิน	ได้	ไม่ได้
ความคิดสร้างสรรค์	ได้	ไม่ได้
ทักษะ เช่น การใช้มือ คิดคำนวณ แก้ปัญหา	ได้	ไม่ได้
ความอดทน	ได้	ไม่ได้
15. ตั้งแต่ท่านเริ่มเล่นเกมวิดีโอมานี้ ท่านคิดว่า มีความเปลี่ยนแปลงอะไรเกิดขึ้นกับตัวท่านบ้าง (ตอบทุกข้อ)		
ไม่โหยงาย, อารมณ์เสื่อง่าย	ใช่	ไม่ใช่
สายตาเสื่อง	ใช่	ไม่ใช่
ผลการเรียนลดลง	ใช่	ไม่ใช่
เงินไม่ค่อยพอใช้	ใช่	ไม่ใช่
ชอบความรุนแรง	ใช่	ไม่ใช่

16. ในช่วง 2 สัปดาห์ก่อนสอบกลางภาคเรียนที่ 2 นี้ ท่านได้เล่นเกมวิดีโอที่ตนบ้างหรือไม่ (ตอบข้อเดียว)
- ( ) ไม่เล่นเลย
- ( ) เล่นบ้างเป็นบางครั้ง
- ( ) เล่นตามปกติ
17. ระหว่างที่มีการสอบครั้งที่ผ่านมานี้ ท่านได้เล่นเกมวิดีโอที่ตนบ้างหรือไม่ (ตอบเพียงข้อเดียว)
- ( ) ไม่เล่นเลย
- ( ) เล่นบ้างเป็นบางครั้ง
- ( ) เล่นตามปกติ

18. ในสัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมเหล่านี้บ่อยครั้งเพียงใด (ตอบทุกข้อ)	จำนวนครั้ง				
	ไม่เคยเล่น	1-5	6-10	11-15	16 ครั้งขึ้นไป
1. เกมต่อสู้ (ACT) เช่น มารีโอ, ไลก้า, โรโบคอป, เคนจิโร, ดับเบิ้ลดรากอน					
2. เกมยิง (STG) เช่น กราดิอุส, ทวินบีอัลบาตอร์, สลามันเดอร์					
3. เกมกีฬา (SPG) เช่น มวยปล้ำ, ฟุตบอล, เทนนิส, โกล์, ฟุตบอล					
4. เกมจำลองสถานการณ์ (SLG) เช่น แอนิเมคเอนัวร์, โปเลียน, เซอร์คิอ์โฮม					
5. เกมผจญภัย เช่น เซาวงกฎ คอบร้า					
6. เกมค่ายกล (PZG) เช่น แคนแมน, เตตริส 1,2,3 คิวบ์, ทิ้งกระถาง					
7. เกมไพ่ หมากรูก เช่น แบล็คแจ็ค, ไดอิจิ					
8. เกมโรลเพลอิ่ง (RPG, A-RPG) เช่น ดรากอนแควส, ตำรวจ 8 ลูกแก้ว อภินิหาร, ดรากอนบอล					

19. ผู้ปกครองของท่านมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมวีดิทัศน์ของท่านในลักษณะใดบ้าง  
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ( ) ผู้ปกครองให้เงินไปซื้อตลับเกม
- ( ) ผู้ปกครองเป็นผู้ซื้อตลับเกมมาให้
- ( ) อนุญาตให้เล่นเฉพาะเกมบางประเภท
- ( ) อนุญาตให้เล่นได้โดยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตังไว้
- ( ) อนุญาตให้เล่นได้ตามความต้องการของท่าน
- ( ) ให้เล่นเฉพาะที่บ้านเท่านั้น
- ( ) ให้เล่นเฉพาะนอกบ้านเท่านั้น
- ( ) ให้เล่นได้ทั้งในบ้านและนอกบ้าน
- ( ) ให้คำแนะนำการเล่นทุกครั้งที่ท่านขอความเห็น
- ( ) ไม่สนับสนุนการเล่นเกมวีดิทัศน์ของท่าน

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม







นางสาวรนิพร มณีพงษ์ เกิดวันที่ 25 ธันวาคม 2503 ที่กรุงเทพมหานคร  
สำเร็จการศึกษาปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษานอกโรงเรียน วิชาเอกเทคโนโลยี  
การศึกษา จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2525

เข้าศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ปีการศึกษา 2531 ปัจจุบันรับราชการ ตำแหน่ง  
อาจารย์ 1 ระดับ 4 ปฏิบัติหน้าที่ครูโสตทัศนศึกษา โรงเรียนวัดนายโรง บางกอกน้อย  
กรุงเทพมหานคร