

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กุลธิดา ธรรมวิภังค์. ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร(สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร). วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
- ขวัญเรือน กิติวัฒน์. แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารพลศาสตร์ของการสื่อสาร หน้าที่ 2 หน้า 23-26, นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2531.
- ประมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- พีระ จิรโสภณ. การสื่อสารมวลชนมีผลต่อผู้รับเพียงใด. วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 5 เดือนสิงหาคม 2527.
- ยงยศ พรตปกรณ์. วิดีโอเกมกับความรุนแรง. รู้รอบตัว , 2532.
- ยุบล เบญจรงค์กิจ. "การใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ : ทฤษฎีงานวิจัยและข้อเสนอแนะต่อการศึกษา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ" วารสารนิเทศศาสตร์. 6 สิงหาคม 2528.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. ผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- วนิดา เมฆเรืองรัมย์. อีมพาร์คไฮเทค เปิดเกมสวนสนุกยุคเสมือนจริง. คู่แข่งรายปักษ์. ปีที่ 17, ฉบับที่ 233, พฤษภาคม 2540.
- วิภา อุดมจันทร์. วิดีโอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ยุคไฮเทค. ในสรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก กรุงเทพมหานคร : โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- วิเชียร เกตุสิงห์. คู่มือการวิจัยเชิงปฏิบัติ. 2537.

วุดมิชัย จ๋านง. พฤติกรรมการตัดสินใจ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2523.

ศิริลักษณ์ ศรีวัฒนาสนธ์. การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535..

อาภรณ์ ปิยะเวช. ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนครกรุงเทพฯ วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

ภาษาอังกฤษ

Katz, E., Blumler, J.G.and Gurevitch, M. "Utilization of Mass Communication by the Individual". In Blumler, J.G.and Katz, E.. (eds), The Uses of Mass Communications Current Perspective on Gratifications Research, London : Sage, 1974

Maslow, A.H. Motivation and Personality. New York : Harper and Brothers, 1954

Merrill, J.C. and Lowenstien, R.L. Media Messages and Men : New Perspectives in Communication. New York : David Meday Company Inc., 1972

Stephenson William. "The Play Theory Of Mass Communication", The Play Theory, Chicago and London : The University of Chicago Press , 1967



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถาม

ชุดที่ _____

- เรื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขต กรุงเทพมหานคร
- คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จึงขอความกรุณาให้ท่านช่วยตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการทำวิจัยต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
โปรดกาเครื่องหมาย / ลงใน () หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ให้

1. เพศ

- () 1. ชาย () 2. หญิง

2. อายุ

- () 1. น้อยกว่า 12 ปี () 4. 22 - 30 ปี
() 2. 13 - 17 ปี () 5. 31 - 40 ปี
() 3. 18 - 21 ปี () 6. มากกว่า 40 ปี

3. ระดับการศึกษา

- () 1. ไม่ได้เรียนหนังสือ () 5. อาชีวศึกษา / อนุปริญญา
() 2. ประถมศึกษา () 6. ปริญญาตรี
() 3. มัธยมศึกษาตอนต้น () 7. ปริญญาโท
() 4. มัธยมศึกษาตอนปลาย () 8. ปริญญาเอก

4. อาชีพ

- () 1. นักเรียน / นักศึกษา
() 2. รับราชการ
() 3. พนักงานรัฐวิสาหกิจ
() 4. พนักงานบริษัทเอกชน
() 5. อื่นๆ (โปรดระบุ)

5. รายได้ต่อเดือนของท่าน (สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ทำงานแล้ว)

- () 1. น้อยกว่า 10,000 บาท
() 2. 10,001 - 20,000 บาท
() 3. 20,001 - 30,000 บาท
() 4. 30,001 - 40,000 บาท
() 5. มากกว่า 40,000 บาท

คำถามข้อ 6 - 15 สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเอง

6. ปัจจุบันบิดาของท่าน (ถ้าเสียชีวิตข้ามไปตอบข้อ 9)

- () 1. มีชีวิตอยู่
() 2. เสียชีวิต

7. อาชีพของบิดา

- () 1. รับราชการ () 5. ทำกิจการส่วนตัว
() 2. พนักงานรัฐวิสาหกิจ () 6. เกษตรกร
() 3. พนักงานบริษัทเอกชน () 7. พ่อบ้าน
() 4. ค้าขาย () 8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

8. รายได้ต่อเดือนของบิดา

- () 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท () 4. 20,001 - 30,000 บาท
() 2. 5,000 - 10,000 บาท () 5. 30,001 - 40,000 บาท
() 3. 10,001 - 20,000 บาท () 6. มากกว่า 40,000 บาท

9. ปัจจุบันมารดาของท่าน (ถ้าเสียชีวิตข้ามไปตอบข้อ 12)

- () 1. มีชีวิตอยู่
() 2. เสียชีวิต

10. อาชีพของมารดา

- () 1. รับราชการ () 5. ทำกิจการส่วนตัว
() 2. พนักงานรัฐวิสาหกิจ () 6. เกษตรกร
() 3. พนักงานบริษัทเอกชน () 7. แม่บ้าน
() 4. ค้าขาย () 8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

11. รายได้ต่อเดือนของมารดา

- () 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท () 4. 20,001 - 30,000 บาท
() 2. 5,000 - 10,000 บาท () 5. 30,001 - 40,000 บาท
() 3. 10,001 - 20,000 บาท () 6. มากกว่า 40,000 บาท

12. สถานภาพของบิดามารดาของท่าน

- () 1. อยู่ด้วยกัน
() 2. แยกทางกัน
() 3. ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเสียชีวิต

13. ปัจจุบันท่านพักอาศัยอยู่กับ

- () 1. บิดามารดา
() 2. ญาติ
() 3. คนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ
() 4. หอพัก / บ้านเช่า
() 5. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

14. รายได้ต่อเดือนของท่าน

- () 1. น้อยกว่า 1,000 บาท () 4. 3,001 - 4,000 บาท
 () 2. 1,001 - 2,000 บาท () 5. 4,001 - 5,000 บาท
 () 3. 2,001 - 3,000 บาท () 6. มากกว่า 5,000 บาท

15. แหล่งที่มาของรายได้ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- () 1. จากบิดามารดา () 3. ทำงานพิเศษ
 () 2. เงินเก็บสะสม () 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

16. โดยปกติแล้วท่านเปิดรับสื่อเหล่านี้บ่อยครั้งเพียงใด (ตอบทุกข้อ)

สื่อ	ทุกวัน	5-6 วัน ต่อสัปดาห์	3-4 วัน ต่อสัปดาห์	1-2 วัน ต่อสัปดาห์	นานๆ ครั้ง	ไม่ เปิดรับ
1. โทรทัศน์						
2. วิทยุ						
3. วิดีโอ						
4. ภาพยนตร์						
5. หนังสือพิมพ์						
6. หนังสือการ์ตูน						
7. นวนิยาย						
8. นิตยสาร						
9. เกมกด						
10. วิดีโอเกม (ที่บ้าน)						

17. ปริมาณการเปิดรับสื่อของท่านแต่ละครั้งใน 1 วัน (ตอบทุกข้อ)

สื่อ	มากกว่า 3 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	1-1 ชม. 59 นาที	30-59 นาที	15-29 นาที	ไม่ เปิดรับ
1. โทรทัศน์						
2. วิทยุ						
3. วิดีโอ						
4. ภาพยนตร์						
5. หนังสือพิมพ์						
6. หนังสือการ์ตูน						
7. นวนิยาย						
8. นิตยสาร						
9. เกมกด						
10. วิดีโอเกม (ที่บ้าน)						

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้า

1. ท่านมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์บ่อยครั้งเพียงใด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ทุกวัน | <input type="checkbox"/> 4. 1-2 วัน ต่อสัปดาห์ |
| <input type="checkbox"/> 2. 5-6 วัน ต่อสัปดาห์ | <input type="checkbox"/> 5. นานๆ ครั้ง (น้อยกว่า 1 วันต่อสัปดาห์) |
| <input type="checkbox"/> 3. 3-4 วัน ต่อสัปดาห์ | |

2. วันใดที่ท่านมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์บ่อยครั้งที่สุด

1. วันทำงาน จันทร์ - ศุกร์
2. วันเสาร์ - อาทิตย์
3. วันหยุดราชการ

3. ช่วงเวลาใดที่ท่านมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์บ่อยครั้งที่สุด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ช่วงเช้า | <input type="checkbox"/> 3. ช่วงบ่าย |
| <input type="checkbox"/> 2. ช่วงกลางวัน | <input type="checkbox"/> 4. ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน / เลิกงาน |

4. ปกติท่านมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์กับใคร (ตอบเพียง 1 คำตอบ)

1. มาคนเดียว
2. มากับเพื่อน
3. มากับแฟน
4. มากับพ่อแม่
5. มากับคนในครอบครัว

5. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ท่านใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. 15 นาที | <input type="checkbox"/> 5. 1 - 1 ชั่วโมง 59 นาที |
| <input type="checkbox"/> 2. 16 - 30 นาที | <input type="checkbox"/> 6. 2 - 3 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 3. 31 - 45 นาที | <input type="checkbox"/> 7. มากกว่า 3 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 4. 46 - 59 นาที | |

6. ค่าใช้จ่ายในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 50 บาท | <input type="checkbox"/> 4. 201 - 300 บาท |
| <input type="checkbox"/> 2. 51 - 100 บาท | <input type="checkbox"/> 5. 301 - 400 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 101 - 200 บาท | <input type="checkbox"/> 6. มากกว่า 400 บาท |

7. ท่านขอใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ประเภทใด (เลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- 1. วิดีโอเกมจอภาพ 29 นิ้ว เล่นคนเดียว
- 2. Versus City มีจอภาพ 2 ด้าน เป็นเกมที่เล่น 2 คน แข่งขันกันได้
- 3. วิดีโอเกมจอภาพ 50 นิ้ว เป็นเกมต่อสู้ที่เล่น 2 คน แข่งขันกัน
- 4. เกมจำลองสถานการณ์ประเภทกีฬา (ตกปลา, รถแข่ง, มอเตอร์ไซด์ ฯลฯ)
- 5. เกมจำลองสถานการณ์ประเภทยิงปืน
- 6. เกมจำลองสถานการณ์ประเภทขับรถ
- 7. เกมจำลองสถานการณ์ประเภทฝึกทักษะ (Armadillo Racing)
- 8. เกมฝึกทักษะแบบเล่นสนุก / มีของรางวัล
- 9. เกมฝึกทักษะแบบเล่นสนุก / ไม่มีของรางวัล
- 10. Vending Machine ตู้สินค้ากึ่งอัตโนมัติ ผู้เล่นต้องเลือกทำขึ้นมาเอง
- 11. ยานอวกาศ VR-I ที่ต้องใส่หน้ากาก VR
- 12. ยานอวกาศ AS-I นำโดยไมเคิล แจ็คสัน ไม่ต้องใส่หน้ากาก VR
- 13. เกมล่าผี GHOST HUNTERS
- 14. เกมวัดความกล้า HOUSE OF GRANDISH มีกราฟิกอารมณ์ / ความรู้สึก
- 15. รถถังประจัญบาน MAD BAZOOKA
- 16. VIKING SHIP 3 ประเภท (ไวคิง, รถบัมพ์, โกวาร์ท)

8. เหตุผลใดที่ทำให้ท่านมาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ (เลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- 1. ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 2. ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน / ทำงาน
- 3. เพื่อฝึกความจำ
- 4. เพื่อฝึกทักษะการใช้มือและสายตา
- 5. เพื่อเพิ่มความคิดสร้างสรรค์
- 6. ต้องการหากิจกรรมทำ เป็นเพื่อนแก้เหงา
- 7. ทำให้เป็นคนทันสมัย
- 8. เพื่อให้ได้พบเพื่อนใหม่ๆ
- 9. ทำให้ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ
- 10. ทำให้ได้เล่นพนันกับเพื่อน
- 11. ทำให้ได้ใกล้ชิดกับแฟน / คู่รัก
- 12. หลบเลี่ยงบ่น / ทะเลาะกันของผู้ใหญ่ที่บ้าน

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตาม
ห้างสรรพสินค้า

ท่านคิดว่าสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ท่านมาใช้บริการนั้น สามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ท่าน ในเรื่องต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ความพึงพอใจ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง
1. พึงพอใจต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม						
2. พึงพอใจต่อความตื่นเต้นระทึกใจในเกม						
3. พึงพอใจต่อความแปลกใหม่ในรูปแบบของเกม						
4. พึงพอใจในการออกแบบของเครื่องเล่นที่สวยงาม						
5. พึงพอใจต่อการได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ						
6. พึงพอใจต่อการได้เพิ่มความคิดสร้างสรรค์						
7. พึงพอใจต่อการได้ฝึกสมองและทักษะ						
8. พึงพอใจต่อการได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์						
9. พึงพอใจต่อการได้ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน / ทำงาน						
10. พึงพอใจต่อการได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน						
11. พึงพอใจต่อการได้เล่นพินกับเพื่อนๆ						
12. พึงพอใจต่อการได้ออกมาที่บ้าน						
13. พึงพอใจต่อการได้ใกล้ชิดกับแฟน/คนรัก						
14. พึงพอใจต่อการได้หนีหนีจากเสียงบ่น / ทะเลาะของผู้ใหญ่						

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

นางสาวพัทยา เพชรธานี เกิดวันที่ 1 ธันวาคม 2511 สำเร็จการศึกษา
ปริญญาตรีนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในปีการศึกษา
2532 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2539



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย