

การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน
ในเขตกรุงเทพมหานคร

นางสาวพัทยา เพชรธานี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2541

ISBN 974-331-160-2

ลิขสิทธิ์บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

USAGE OF ARCADE COMPUTER GAMES OF PEOPLE IN BANGKOK



MISS PATTAYA PETCHTANIN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication
Department of Mass Communication

Graduate School

Chulalongkorn University

Academic Year 1998

ISBN 974-331-160-2

พัทธยา เพชรธานินท์ : การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชน
ในเขตกรุงเทพมหานคร (USAGE OF ARCADE COMPUTER GAMES OF PEOPLE IN BANGKOK)
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร. อรวรรณ ปิณฑนนโิอาท , 109 หน้า ISBN 974-331-160-2

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประเภทของสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตาม
ห้างสรรพสินค้า 2) ศึกษาลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้บริการ
สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร 3) ศึกษาความ
สัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพ
สินค้า โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน มีการวิเคราะห์
ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และตารางแสดงความสัมพันธ์จากโปรแกรม SPSS

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าเป็นเพศชาย
มากกว่าเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี กลุ่ม
ตัวอย่างที่ทำงานแล้วมีรายได้น้อยกว่า 20,000 บาท ขณะที่กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มี
รายได้ของตัวเองได้รับค่าใช้จ่ายจากบิดามารดาเดือนละประมาณ 1,000-2,000 บาท โดยบิดาประกอบ
อาชีพกิจการส่วนตัว ขณะที่มารดาประกอบอาชีพเป็นแม่บ้าน และกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างมี
สถานภาพทางครอบครัวซึ่งบิดามารดาอยู่ร่วมกัน และพักอาศัยร่วมกับบิดามารดา กลุ่มตัวอย่างโดย
ส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งแต่ละครั้งใช้เวลามากกว่า 3 ชั่วโมง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์มากที่สุด
และมักจะมาพร้อมกับเพื่อนโดยมีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที และเสียค่า
ใช้จ่ายแต่ละครั้งน้อยกว่า 50 บาท เลือกใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถาน
การณ์ (ซีมูเลเตอร์) โดยมีเหตุผลในการใช้บริการคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และโดยส่วน
ใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม เหตุผลรองลงมาคือ
ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ฝึกทักษะทางด้านมือและสายตา

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
ปีการศึกษา 2541

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

#3971194428 : MAJOR MASS COMMUNICATION
KEY WORD: USAGE / ARCADE GAME / COMPUTER GAME

PATTAYA PETCHIANIN : USAGE OF ARCADE COMPUTER GAMES OF PEOPLE IN BANGKOK
THESIS ADVISOR : ASSO. PROF. CRAWAN PILUNOWAD, Ph.D. 109 pp. ISBN 974-331-160-2

The purposes of this research were 1) to study the types of arcade computer games in shopping malls 2) to study the demographic variables, the uses and gratifications of arcade computer among people in Bangkok metropolis and 3) to investigate the relationship of the demographic variables and usage behavior of people in Bangkok metropolis using the arcade games. Questionnaires were employed to collect data from a total of 400 samples. Frequency, percentage, mean and relationship table / crosstabulations were used to analyze data through SPSS for PC

It was found that most of users were male. Nearly half of the samples were 18-20 years old and held a bachelor's degree and their monthly salary were less than 20,000 baht. However, the samples of which the majority were the young students who have no income received support from their parents about 1,000-2,000 baht per month. Their father's occupation was family business and their mother were housewife. More than half of them stayed with their parents who were in the same family. Most of them watched television everyday and spent more than 3 hours each day watching.

Most of the users frequently came to play the arcade game on Saturday and Sunday. They were always accompanied with their friends and the time took around 16-30 minutes per times. Besides, they spend less than 50 baht per visit. The most popular type of arcade games was simulator, and were satisfied with the amusement and entertainment received from the game, with the new technology, and with the psychomotor skill practiced from the games.

ภาควิชา..... การสื่อสารมวลชน

สาขาวิชา..... การสื่อสารมวลชน

ปีการศึกษา..... 2541

ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

กิตติกรรมประกาศ



กว่าจะเห็นเป็นเล่มสีเขียวที่เสร็จสมบูรณ์ในวันนี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย กราบขอบพระคุณอย่างสูงสุด

- ◆ รศ.วิภา อุดมฉันทน์ หัวหน้าภาควิชาการสื่อสารมวลชน และประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ ผู้จุดประกายความคิดหัวข้อวิทยานิพนธ์และให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ข้าพเจ้า
- ◆ รศ.ดร.อรรพรรณ ปิลาสนธิโอวาท อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ตรวจสอบแก้ข้อผิดพลาดและให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาของการทำวิทยานิพนธ์
- ◆ อาจารย์สุภาพร โพธิ์แก้ว กรรมการวิทยานิพนธ์ที่ตลอดเวลาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ขอบพระคุณอย่างสูง

- ◆ คุณทีระศักดิ์ โกมลารชุน บริษัท Galaxy Group จำกัด สำหรับความอนุเคราะห์ด้าน ข้อมูลและสถานที่ในการเก็บข้อมูล
- ◆ ผู้เกี่ยวข้องทุกคน รวมทั้งหนังสือและตำราทุกเล่มที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้

กำลังใจอันล้นเหลือ

- ◆ เพื่อนๆ MC 6 ทุกคน และขอบคุณพิเศษสำหรับอั้ง (สุกัลยา) ที่ให้ความช่วยเหลือด้าน สถิติการวิจัยเป็นอย่างดี
- ◆ คุณวรงค์ หัวหน้างานผู้ใจดีที่ตลอดเวลาจงดัดเตือนให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลืออย่าง ดียิ่งตั้งแต่ต้นจนถึงโค้งสุดท้ายของการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
- ◆ ป๊อ ผู้ช่วยเหลือในทุกเรื่อง และรับฟังทุกอารมณ์ของข้าพเจ้าตลอดมา
- ◆ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ รอบตัวข้าพเจ้าทุกคน รวมทั้งผู้อยู่แดนไกลที่คอยถามไถ่และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

เหนือสิ่งอื่นใดทั้งปวง

- ◆ พระคุณของบิดามารดาที่ให้ชีวิตและเป็นแรงใจสำคัญที่สุดที่ทำให้ข้าพเจ้าประสบความสำเร็จ

สำคัญที่สุด

- ◆ น้ำพักน้ำแรง ความอดทน ความพยายาม และความตั้งใจของตัวข้าพเจ้าเอง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ซ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
3 ระเบียบวิธีวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	28
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	30
เกณฑ์การให้คะแนนตัวแปร.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ.....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
การประมวลผลข้อมูล.....	34

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	35
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	93
อภิปรายผล.....	96
ข้อเสนอแนะ.....	99
รายการอ้างอิง.....	100
ภาคผนวก.....	102
ประวัติผู้เขียน.....	109

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ.....	42
2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ.....	43
3	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ระดับการศึกษา.....	44
4	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ.....	45
5	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะที่ทำงานแล้ว) จำแนกตามรายได้	46
6	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามอาชีพของบิดา.....	47
7	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามรายได้ต่อเดือนของบิดา.....	48
8	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามอาชีพของมารดา.....	49
9	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามรายได้ต่อเดือนของมารดา.....	50
10	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามสถานภาพของบิดามารดา.....	51
11	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามการพักอาศัย.....	52
12	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตนเอง) จำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ได้รับจาก บิดามารดา.....	53

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
13	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษา ที่ไม่มีรายได้ของตัวเอง) จำแนกตามแหล่งที่มาของค่าใช้จ่าย ประจำวัน	54
14	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความ บ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อแต่ละประเภท.....	55
15	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปริมาณ การเปิดรับสื่อแต่ละประเภท.....	57
16	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามค่าเฉลี่ย ของการเปิดรับสื่อแต่ละประเภท.....	59
17	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความ บ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	61
18	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวันที่มา ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	62
19	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลา ที่มาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	63
20	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการมาใช้ บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์กับบุคคลอื่น.....	64
21	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลา ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	65
22	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามค่าใช้จ่าย ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	66
23	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของ สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการ.....	67

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
24	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผล ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	68
25	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความ พึงพอใจในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	69
26	แสดงความสัมพันธ์ของเพศของกลุ่มตัวอย่างกับประเภทของสื่อ เครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการ.....	72
27	แสดงความสัมพันธ์ของเพศของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการ ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	73
28	แสดงความสัมพันธ์ของเพศของกลุ่มตัวอย่างกับความบ่อยครั้ง ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	74
29	แสดงความสัมพันธ์ของอายุของกลุ่มตัวอย่างกับประเภทของ สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการ.....	75
30	แสดงความสัมพันธ์ของอายุของกลุ่มตัวอย่างกับค่าใช้จ่ายในการ ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	76
31	แสดงความสัมพันธ์ของอายุของกลุ่มตัวอย่างกับความบ่อยครั้ง ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	77
32	แสดงความสัมพันธ์ของระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกับ ประเภทของสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการ.....	78
33	แสดงความสัมพันธ์ของระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกับ ค่าใช้จ่ายในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	79
34	แสดงความสัมพันธ์ของระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกับ ความบ่อยครั้งในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	80

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
35	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะที่ทำงานแล้ว) กับประเภทของสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการ.....	81
36	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะที่ทำงานแล้ว) กับค่าใช้จ่ายในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	82
37	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะที่ทำงานแล้ว) กับความบ่อยครั้งในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	83
38	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเอง) กับประเภทของสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	84
39	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเอง) กับค่าใช้จ่ายในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	85
40	แสดงความสัมพันธ์ของรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง (เฉพาะนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเอง) กับความบ่อยครั้งในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์.....	86