



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

ภาคผนวก ก
แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมสคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียน
ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- 1.) เพศ
 - () ชาย
 - () หญิง
- 2.) อายุปี
- 3.) กำลังศึกษาอยู่ชั้น
 - () ประถมศึกษาตอนต้น
 - () ประถมศึกษาตอนปลาย
 - () มัธยมศึกษาตอนต้น
 - () มัธยมศึกษาตอนปลาย
 - () ปวช.
 - () ปวส.
 - () อื่นๆ
- 4.) เกรดเฉลี่ยเมื่อเทอมการศึกษาที่ผ่านมา.....
- 5.) ได้รับความใช้จ่ายจากผู้ปกครองวันละ บาท

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.) ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไหนบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บ้านตนเอง
- บ้านเพื่อน
- ร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ห้างสรรพสินค้า
- โรงเรียน

2.) ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์วันไหนบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ทุกวัน
- 5-6 วัน / สัปดาห์
- 3-4 วัน / สัปดาห์
- 1-2 วัน / สัปดาห์
- บางวัน

3.) ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์เวลาไหนบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เช้า
- สาย
- บ่าย
- เย็น
- ดึก

4.) ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่าไรบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1-2 ชั่วโมง
- 2-3 ชั่วโมง
- 3-4 ชั่วโมง
- 4-5 ชั่วโมง
- 5 ชั่วโมงขึ้นไป

5.) ท่านมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับใครบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- คนเดียว
- เพื่อน
- พี่ / น้อง
- ผู้ปกครอง
- อื่นๆ

ลิขสิทธิ์โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved

6.) ประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์ที่เล่น (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เกมส์แอคชั่น / เกมส์ต่อสู้
- () เกมส์ผจญภัย / เกมส์วางแผน
- () เกมส์เดิน / เกมส์แต่งตัว
- () เกมส์แข่งรถ / เกมส์กีฬา
- () อื่นๆ

7.) ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้งเท่าใด

- สูงสุด.....บาท
- ต่ำสุด.....บาท
- (ส่วนใหญ่) เฉลี่ยบาท

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.) ท่านคิดว่าข้อใดเป็นปัจจัยที่ทำให้ท่านชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด

(ให้เรียงลำดับ 1 มากที่สุด – 5 น้อยที่สุด)

1.1 ปัจจัยภายใน

- () เงินที่ได้จากพ่อแม่ / ผู้ปกครอง
- () ความชอบแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน
- () เพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน
- () มีเวลาว่างมาก
- () พ่อแม่ / ผู้ปกครองสนับสนุน

1.2 ปัจจัยภายนอก

- () มีร้านเกมส์จำนวนมาก
- () ราคาเกมส์ไม่แพงมาก
- () การโฆษณาเรื่องเกมส์ทางสื่อต่างๆ
- () การลดราคาเกมส์หรือการสะสมคู่มือเล่นฟรี
- () ค่านิยมและความทันสมัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 4 ทศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.) ท่านคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีข้อดี / ข้อเสียอย่างไร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ข้อดี	ข้อเสีย
() มีสมาธิมากขึ้น	() ผลการเรียนลดลง
() สนุกสนานเพลิดเพลิน	() ไม่อยากทำกิจกรรมอย่างอื่น
() มีเพื่อนมากขึ้น	() ใจร้อน ก้าวร้าวมากขึ้น
() ฝึกไหวพริบและการสังเกต	() ตาพร่า / ปวดศีรษะ / สุขภาพอ่อนแอ
() สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ดี	() ไม่รู้จักแบ่งเวลา
() คลายเครียด	() เป็นแหล่งมั่วสุดม
() แก้เหงา	() เป็นปัญหาสังคม
() อื่นๆ.....	() อื่นๆ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล	นายสุรพล สีห์สุรงค์
วัน เดือน ปีเกิด	9 กุมภาพันธ์ 2506
ภูมิลำเนา	ตำบลท่าศาลา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ประวัติการศึกษา	ประถมศึกษา โรงเรียนตรังคริสเตียนศึกษา จังหวัดตรัง มัธยมศึกษา โรงเรียนมัธยมวัดควนวิเศษ จังหวัดตรัง ประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนเกษมโปลิเทคนิค กรุงเทพฯ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวะ วิทยาเขตภาคพายัพ จังหวัดเชียงใหม่ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพะเยา
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2525	ผู้ควบคุมงานก่อสร้าง บริษัท ทราฟฟองเชียงใหม่ จำกัด
พ.ศ. 2530	ผู้จัดการโรงงาน บริษัท เม็งรายกล่องกระดาศ จำกัด
พ.ศ. 2539	ผู้จัดการโครงการ บริษัท วังสิงห์คำวิศวกรรม จำกัด
พ.ศ. 2542	กรรมการผู้จัดการ บริษัท วังเจ็ดริน จำกัด