# ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

**แบบสอบถาม**

**เรื่อง "พฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเล่นเกมออนไลน์"**

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการค้นคว้าอิสระของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ข้อมูลจากแบบสอบถามจะนำไปใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถาม และขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

---

**<u>คำชี้แจง</u>** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ( ) หน้าคำตอบที่ท่านเลือก หรือเติมข้อความในช่องว่างที่เว้นไว้และตรงกับความเป็นจริง**<u>เพียงคำตอบเดียว</u>**

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

1. เพศ

( ) 1. ชาย ( ) 2. หญิง

2. อายุ

( ) 1. ต่ำกว่า 18 ปี ( ) 2. 18-20 ปี

( ) 3. 21-23 ปี ( ) 4. 24 ปีขึ้นไป

3. คณะที่กำลังศึกษา .....

4. ชั้นปีที่กำลังศึกษา .....

5. รายได้ต่อเดือน

( ) 1. ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 3,000 บาท ( ) 2. 3,001-6,000 บาท

( ) 3. 6,001-9,000 บาท ( ) 4. 9,001-12,000 บาท

( ) 5. มากกว่า 12,000 บาทขึ้นไป

6. ที่พักอาศัยปัจจุบัน

( ) 1. บ้านพักส่วนตัว ( ) 2. หอพักในมหาวิทยาลัย

( ) 3. หอพักนอกมหาวิทยาลัย ( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

7. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์นานเพียงใด

( ) 1. ต่ำกว่า 1 ปี ( ) 2. 1-3 ปี

( ) 3. 3-5 ปี ( ) 4. มากกว่า 5 ปี

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

**ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักศึกษาในการเล่นเกมออนไลน์**

1. โดยปกติ ท่านใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตด้านใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. ใช้เป็นเครื่องเล่นสื่อบันเทิงต่างๆ เช่น ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง เล่นเกม

( ) 2. ใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน

( ) 3. ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร โปรแกรมสนทนา

( ) 4. ใช้เพื่อสืบค้นข้อมูลผ่านระบบออนไลน์

( ) 5. (โปรดระบุ).....

2. ท่านมีคอมพิวเตอร์ในที่พักอาศัย หรือไม่

( ) 1. มี ( ) 2. ไม่มี

3. ท่านมีอุปกรณ์ที่ทำให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ผ่านทางระบบเครือข่ายไร้สาย (Wireless LAN) หรือไม่

( ) 1. มี ( ) 2. ไม่มี

4. เหตุผลที่ท่านเล่นเกมออนไลน์เพราะอะไร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

( ) 2. พักผ่อนยามว่าง

( ) 3. เล่นตามคำชักชวนของเพื่อน/คนรู้จัก

( ) 4. หาเพื่อนใหม่ พบปะพูดคุยกับผู้อื่นภายในเกม

( ) 5. แข่งขัน ท้าประลองกับผู้อื่น

( ) 6. ซื้อขายสินค้าในเกม หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม

( ) 7. ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือสร้างสังคมย่อยๆ ในเกม

( ) 8. ต้องการการยอมรับจากสังคมเกมออนไลน์

( ) 9. ฝึกฝนทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เรียนรู้เทคโนโลยี เทคนิคการออกแบบเกมออนไลน์

( ) 10. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. ความถี่เฉลี่ยโดยประมาณในการเกมออนไลน์ของท่านต่อสัปดาห์

( ) 1. สัปดาห์ละ 1-2 วัน ( ) 2. สัปดาห์ละ 3-4 วัน

( ) 3. สัปดาห์ละ 5- 6 วัน ( ) 4. ทุกวัน

6. ในแต่ละวัน ท่านเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยนานเท่าไหร่

( ) 1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง ( ) 2. 1-3 ชั่วโมง

( ) 3. 3-5 ชั่วโมง ( ) 4. มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

7. ช่วงเวลาใดที่ท่านเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

( ) 1. 00.01-04.00 น. ( ) 2. 04.01-08.00 น.

( ) 3. 08.01-12.00 น. ( ) 4. 12.01-16.00 น.

( ) 5. 16.01-20.00 น. ( ) 6. 20.01-24.00 น.

() 7. ทุกช่วงเวลาที่ว่าง

8. ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกช่องทางเล่นเกมออนไลน์ของท่าน (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. มีความหลากหลายของเกมให้เลือกเล่น

( ) 2. เครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูง

( ) 3. สัญญาณอินเทอร์เน็ตมีความรวดเร็ว

( ) 4. ความเป็นส่วนตัว

( ) 5. ความสะอาด สวยงามของสถานที่

( ) 6. ได้รับบริการที่ดี และรวดเร็ว

( ) 7. ค่าบริการในการเล่นมีราคาไม่แพง

( ) 8. มีเพื่อนเล่นด้วยกันเป็นจำนวนมาก เพื่อพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกม

( ) 9. มีพนักงานหรือบุคคลที่คอยดูแลความสะดวก ตอบปัญหาหรือข้อสงสัยต่างๆในการเล่นเกม

( ) 10.อื่นๆ (โปรดระบุ).....

9. ท่านเล่นเกมออนไลน์ในสถานที่ใดเป็นส่วนใหญ่

( ) 1. ที่พักอาศัยส่วนตัว ( ) 2. ร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ต

( ) 3. สถานศึกษา ( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

10. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์ประเภทใด (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. เกมประเภทแอ็คชั่น (Action)

( ) 2. เกมประเภทผจญภัย (Adventure)

( ) 3. เกมประเภทจำลองสถานการณ์ (Simulation)

( ) 4. เกมประเภทวางแผนการรบ (Strategy)

( ) 5. เกมประเภทเล่นตามบทบาท หรือเกมภาษา (Role Playing Game)

( ) 6. เกมประเภทกีฬา (Sport)

( ) 7. เกมประเภทที่ผสมผสานการเล่นเกมแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Hybrid)

( ) 8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

11. การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของท่านเป็นอย่างไร

( ) 1. เล่นเกมเดิม ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง

( ) 2. เปลี่ยนเกมที่เล่นเป็นประจำ แต่ยังเน้นลักษณะการเล่นคล้ายเกมแบบเดิม

( ) 3. เปลี่ยนเกมที่เล่นเป็นประจำ ไม่ยึดติดกับลักษณะการเล่น

( ) 4. เปลี่ยนเกมบ้าง แต่ลักษณะการเล่นคล้ายเกมแบบเดิม

( ) 5. เปลี่ยนเกมบ้าง ไม่ยึดติดกับลักษณะการเล่น

12. ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์ที่เก็บค่าบริการโดยวิธีใด

( ) 1. จ่ายเงินเพื่อซื้อชั่วโมงสำหรับการเข้าเล่นเกม (Air time)

( ) 2. เล่นฟรี จ่ายเงินเมื่อต้องการเพิ่มแต้มหรือซื้อสิ่งของบางอย่างในเกม (Premium Item)

13. วิธีการเติมเงินหรือชำระค่าใช้จ่ายภายในเกมที่ท่านเลือกใช้บริการ

( ) 1. ชำระผ่านบัตรเติมเงิน ( ) 2. ชำระผ่านระบบเอทีเอ็ม

( ) 3. ชำระผ่านบัตรเครดิต ( ) 4. ชำระผ่านเคาท์เตอร์เซอร์วิส

( ) 5. Internet Banking ( ) 6. ไม่เคยจ่ายเงินเพื่อซื้ออะไรเพิ่มเติม

( ) 7. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

14. ค่าบริการภายในเกมโดยเฉลี่ยที่ท่านต้องจ่ายในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละเดือน

( ) 1. ต่ำกว่า 100 บาท ( ) 2. 101-300 บาท

( ) 3. 301-500 บาท ( ) 4. มากกว่า 500 บาทขึ้นไป

15. ท่านได้ศึกษาข้อมูล กฎ กติกา วิธีการเล่นเกมออนไลน์ก่อนที่จะเริ่มเล่นเกมหรือไม่

( ) 1. ศึกษาก่อนเล่นเกมทุกครั้ง ( ) 2. ศึกษาก่อนเล่นเกมเป็นบางครั้ง

( ) 3. ไม่เคยศึกษาเลย ( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

16. ท่านรับทราบข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากสื่อใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. หนังสือ/วารสารแนะนำเกม ( ) 2. อินเทอร์เน็ต

( ) 3. รายการโทรทัศน์ ( ) 4. ป้ายโฆษณา

( ) 5. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

17. บุคคลใดที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของท่าน

( ) 1. ตัวท่านเอง ( ) 2. เพื่อน

( ) 3. คนในครอบครัว ( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

18. ท่านเล่นเกมออนไลน์กับใครเป็นประจำ

( ) 1. คนเดียว ( ) 2. เพื่อน

( ) 3. คนในครอบครัว ( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

19. นอกจากเล่นเกมออนไลน์แล้ว ท่านเข้าเว็บไซต์เกมออนไลน์เพื่อทำอะไร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) 1. พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่นๆ

( ) 2. ศึกษาวิธีการเล่น กฎ กติกาในการเล่น

( ) 3. บริการเว็บบอร์ด ถามตอบปัญหาซื้อขายในเกม

( ) 4. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

**ส่วนที่ 3 ปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่สำคัญต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์**

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านที่สุด

| ปัจจัยทางการตลาด | ระดับความสำคัญ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| **ด้านผลิตภัณฑ์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์** 1. ความสวยงามของภาพ | | | | | |
| 2. ความสมจริง | | | | | |
| 3. เสียงและดนตรีประกอบที่ดึงดูดใจ | | | | | |
| 4. เนื้อหาสนุก ดึงดูดใจให้ชวนติดตาม | | | | | |
| 5. มีตัวละครหลากหลาย | | | | | |
| 6. มีความท้าทายในการเล่น | | | | | |
| 7. มีโปรแกรมสนทนา (Chat)ให้ได้พูดคุย | | | | | |
| 8. มีการพัฒนาฉากใหม่ๆอย่างต่อเนื่อง | | | | | |
| 9. ชื่อเสียงของเกม ผู้ผลิต และผู้ให้บริการ | | | | | |
| 10. ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดเกมให้พร้อมเล่น และไม่สะดุดระหว่างเล่น | | | | | |
| 11. ความปลอดภัยจากไวรัสและ แฮกเกอร์ | | | | | |
| **ด้านผลิตภัณฑ์ของร้านเกมออนไลน์** 1. ประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ | | | | | |
| 2. ขนาดของจอคอมพิวเตอร์ | | | | | |
| 3. จำนวนคอมพิวเตอร์มีเพียงพอต่อการให้บริการ | | | | | |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

| ปัจจัยทางการตลาด | ระดับความสำคัญ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| **ด้านผลิตภัณฑ์ของร้านเกมออนไลน์ (ต่อ)**<br>4. ความเร็วและความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต | | | | | |
| 5. ความหลากหลายและความทันสมัยของเกม | | | | | |
| 6. ความพร้อมของอุปกรณ์เสริมต่างๆ เช่น หูฟัง ไมโครโฟน กล้อง webcam เป็นต้น | | | | | |
| 7. มีบัตรเติมเงิน อาหาร เครื่องดื่ม และขนมขบเคี้ยวต่างๆไว้ให้บริการภายในร้าน | | | | | |
| 8. มีระบบการทำงานที่ไม่ซับซ้อน เช่น Login เข้าสู่ระบบอย่างรวดเร็ว | | | | | |
| 9. สามารถตรวจสอบระยะเวลาในการเล่นได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ | | | | | |
| **ด้านราคาของผู้ให้บริการเกมออนไลน์**<br>1. ราคามีความเหมาะสมกับคุณภาพโดยรวม | | | | | |
| 2. ราคามีความเหมาะสมกับมาตรฐานการให้บริการ | | | | | |
| 3. ความเหมาะสมของราคาบัตรเติมเงิน | | | | | |
| **ด้านราคาของร้านเกมออนไลน์**<br>1. ค่าบริการรายชั่วโมงเหมาะสมเมื่อเทียบกับคุณภาพการให้บริการ | | | | | |
| 2. ความเหมาะสมของราคาอาหารและเครื่องดื่มต่างๆที่จำหน่ายภายในร้าน | | | | | |
| **ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายของผู้ให้บริการเกมออนไลน์**<br>1. สามารถหาเล่นได้ง่ายตามร้านบริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป | | | | | |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

| ปัจจัยทางการตลาด | ระดับความสำคัญ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| **ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (ต่อ)**<br>2. สามารถดาวน์โหลดเกมได้ง่ายจากเว็บไซต์หรือซีดี | | | | | |
| 3. บัตรเติมเงินสามารถหาซื้อได้ง่าย | | | | | |
| **ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายของร้านเกมออนไลน์**<br>1. ทำเลที่ตั้งของร้านใกล้เคียงกับที่พักอาศัยหรือสถานศึกษา | | | | | |
| 2. ความสะดวกในการเดินทางมาใช้บริการ | | | | | |
| 3. สถานที่จอดรถมีความสะดวก ปลอดภัย และเพียงพอ | | | | | |
| 4. ความสะอาดภายในร้าน | | | | | |
| 5. แสงสว่างภายในร้านเพียงพอ | | | | | |
| 6. การตกแต่งร้านสวยงาม สะดุดตา | | | | | |
| 7. ความเป็นระเบียบเรียบร้อยภายในร้าน เช่น การเดินสายไฟไม่รกรุงรัง เป็นต้น | | | | | |
| **ด้านการส่งเสริมการตลาดของผู้ให้บริการเกมออนไลน์**<br>1. ให้ส่วนลดตามเทศกาลต่างๆ | | | | | |
| 2. สะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัล | | | | | |
| 3. เปิดให้ทดลองเล่นฟรี | | | | | |
| 4. การแถมของสมนาคุณเมื่อเติมเงิน | | | | | |
| 5. มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่าง ๆ | | | | | |
| 6. มีแพ็คเกจพิเศษขาย | | | | | |
| 7. มีการจัดกิจกรรมพิเศษในเกม เช่น การแข่งขันชิงรางวัล | | | | | |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

| ปัจจัยทางการตลาด | ระดับความสำคัญ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| **ด้านการส่งเสริมการตลาดของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (ต่อ)**<br>8. มีการจัดกิจกรรมนอกสถานที่ | | | | | |
| 9. การแนะนำบอกต่อจากบุคคลอื่น เช่น เพื่อน ญาติ และคนรู้จัก | | | | | |
| **ด้านการส่งเสริมการตลาดของร้านเกมออนไลน์**<br>1. สะสมชั่วโมงการเล่น เพื่อรับชั่วโมงเล่นฟรี หรือแลกของสมนาคุณต่างๆ | | | | | |
| 2. มีการลดราคาหากเล่นติดต่อกันหลายชั่วโมง | | | | | |
| 3. มีระบบสมาชิกเพื่อรับสิทธิพิเศษต่างๆ | | | | | |
| 4. มีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ร้านตามสื่อต่างๆ | | | | | |
| 5. พนักงานมีความสุภาพ เป็นกันเอง ยิ้มแย้มแจ่มใส ต้อนรับลูกค้าด้วยความเป็นมิตร | | | | | |
| 6. พนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้บริการ | | | | | |
| 7. พนักงานมีความรู้ ความชำนาญ สามารถให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาต่างๆได้เป็นอย่างดี | | | | | |

**ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ**

.....

.....

.....

.....

.....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

***** ขอขอบพระคุณท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้เป็นอย่างสูง *****

# ประวัติผู้เขียน

| | |
|---|---|
| **ชื่อ- สกุล** | นางสาวอาภากร คันธรส |
| **วัน เดือน ปี เกิด** | 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2527 |
| **ประวัติการศึกษา** | สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนพระหฤทัย เชียงใหม่ ปีการศึกษา 2542<br>สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนปรินส์ รอยแยลส์วิทยาลัย ปีการศึกษา 2545<br>สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากสาขาวิชาชีวเคมีและชีวเคมี เทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2549 |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved