

**ภาคผนวก**

**ภาคผนวก ก**  
**แบบสอบถาม**



มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

## แบบสอบถาม

### งานวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมกาารเปิดรับและความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)”

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกาารเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ทั้งนี้ การวิจัยดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม ผู้วิจัยจึงขอความกรุณาจากท่านโปรดให้ข้อมูลตามความเป็นจริงและโปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่านอย่างรอบคอบให้ครบทุกข้อ โดยผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลที่ได้รับจากท่านไว้เป็นความลับและขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

#### คำชี้แจง

1. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างด้านหน้าคำตอบที่ท่านต้องการ
2. แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 พฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับการสื่อสารของเกมออนไลน์

ประเภท MOBA

นาย ชัยรัช วงศ์ชมบุญ

ผู้วิจัย

### ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างด้านหน้าคำตอบที่ท่านต้องการ

#### 1. เพศ

- (1) ชาย       (2) หญิง       (3) เพศที่สาม

#### 2. อายุ

- (1) ต่ำกว่า 15 ปี     (2) 15 - 25 ปี     (3) 26 - 35 ปี  
 (4) 36 - 45 ปี

#### 3. อาชีพ

- (1) นักเรียน/นักศึกษา     (2) รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ  
 (3) รับจ้าง     (4) พนักงานบริษัทเอกชน  
 (5) ธุรกิจส่วนตัว     (6) อื่นๆ .....

#### 4. รายได้ต่อเดือน

- (1) ต่ำกว่า 10,000 บาท     (2) 10,001 - 20,000 บาท  
 (3) 20,001 - 30,000 บาท     (4) 30,000 บาท ขึ้นไป

#### 5. ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

- (1) ต่ำกว่าปริญญาตรี     (2) ปริญญาตรี  
 (3) สูงกว่าปริญญาตรี

### ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างด้านหน้าคำตอบที่ท่านต้องการ

#### 6. สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

- (1) สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว  
 (2) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม  
 (3) สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม  
 (4) สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ

7. ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

- (1) น้อยที่สุด = 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์  
 (2) น้อย = 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์  
 (3) ปานกลาง = 5 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์  
 (4) มาก = 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์  
 (5) มากที่สุด = ตั้งแต่ 10 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์)

ประเภทแหล่งของข้อมูลข่าวสาร ในการเปิดรับ	ความถี่ในการเปิดรับข่าวสาร				
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
1. สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกใน ครอบครัว					
2. สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม					
3. สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับเกม					
4. สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ					

8. ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

- (1) น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       (2) 1 - 2 ชั่วโมง  
 (3) 3 - 4 ชั่วโมง             (4) 5 - 6 ชั่วโมง  
 (5) มากกว่า 6 ชั่วโมง

9. ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

- (1) น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       (2) 1 - 2 ชั่วโมง  
 (3) 3 - 4 ชั่วโมง             (4) 5 - 6 ชั่วโมง  
 (5) มากกว่า 6 ชั่วโมง

10. ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์

- (1) 1 - 2 วัน                       (2) 3 - 4 วัน  
 (3) 5 - 6 วัน                       (4) เล่นทุกวัน

11. ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน

- (1) 06.01 - 10.00 น.               (2) 10.01 - 14.00 น.  
 (3) 14.01 - 18.00 น.               (4) 18.01 - 22.00 น.  
 (5) 22.01 - 02.00 น.               (6) 02.01 - 06.00 น.

12. ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา

- (1) น้อยกว่า 1 เดือน               (2) 1 เดือน - 1 ปี  
 (3) 1 ปี - 2 ปี                       (4) มากกว่า 2 ปี

13. จำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น

- (1) 1 เกม                               (2) 2 - 3 เกม  
 (3) 4 - 5 เกม                       (4) มากกว่า 5 เกม

14. จำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

- (1) 1 เกม                               (2) 2 - 3 เกม  
 (3) 4 - 5 เกม                       (4) มากกว่า 5 เกม

15. ปัจจุบันเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ผ่านอุปกรณ์ชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) Desktop PC                       (2) Notebook/Laptop  
 (3) Smartphone                       (4) Tablet

16. สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) บ้าน, หอพัก                       (2) ในสถานศึกษา  
 (3) ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่/ร้านเกมนออนไลน์

17. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์)

- (1) น้อยกว่า 100 บาท       (2) 101 - 500 บาท  
 (3) 501 - 1,000 บาท       (4) มากกว่า 1,000 บาท

18. วัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) ค้นหาเกมที่เปิดใหม่  
 (2) ค้นหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง  
 (3) ค้นหาข่าวสารโปรโมชันต่างๆ  
 (4) ค้นหาข่าวการแข่งขัน  
 (5) ค้นหาข่าวสารการพัฒนาหรือการอัปเดตต่างๆ  
 (6) อื่นๆ โปรดระบุ .....

19. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) พักผ่อนหย่อนใจ  
 (2) พบปะพูดคุยกับเพื่อนและคนอื่นภายในเกม  
 (3) ฝึกฝนการเล่นของตัวเอง  
 (4) ประลองฝีมือกับผู้เล่นคนอื่น  
 (5) ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือสังคมย่อยๆ ภายในเกม  
 (6) เพื่อค้นหาสิ่งของภายในเกม  
 (7) ค้นหาประสบการณ์ใหม่ๆ  
 (8) เพื่อหารายได้เพิ่มเติมจากการชนะเลิศการแข่งขัน  
 (9) เพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในวงการ E-Sport  
 (10) ศึกษาภาษาในการสื่อสาร  
 (11) อื่นๆ โปรดระบุ .....

### ตอนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

คำชี้แจง : กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

(1 = น้อยที่สุด, 2 = น้อย, 3 = ปานกลาง, 4 = มาก, 5 = มากที่สุด)

การสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
<b>การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer (เกมที่เล่นร่วมกับผู้เล่นหลายคน)</b>					
20. การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์					
21. การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์					
22. การเชื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม					
23. การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม					
24. ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม					
<b>การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online (เกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต)</b>					
25. การสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์					
26. การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์					
27. การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์					
28. การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น					
29. การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา					



การสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
<b>การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle (เกมที่มีเนื้อหาเน้นการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย)</b>					
30. การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย					
31. ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้					
32. สีสี่ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึง ความแตกต่างของทีม					
33. การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย					
34. ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับ สากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่ การเล่นภายในทีม					
<b>การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena (เกมที่เล่นอยู่ในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้)</b>					
35. สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ					
36. บริเวณพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถ สื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม					
37. สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด					
38. ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความ สมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)					
39. พื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัวเกม					

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

---

---

---

---

---

---

---

---