

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547) การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์: แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพมหานคร: Higher Press.
- จุฑาทพธรร (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551) วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนภูมิ เรื่องวิทยานุกูล. (2546) ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าว อิเลคทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราธิป วิรุฬห์ชาติพันธ์. (2548) การสร้างอัตลักษณ์ในอัลบั้มภาพออนไลน์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิศิษฐ์ คุณวโรตม์. (2545) อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สาขามานุษยวิทยา) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภนิศา เกษมสันต์, ม.ล. (2546) บทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์กับการสร้างความสัมพันธ์แบบชุมชนเสมือนของผู้สูงอายุสมาชิก OPDY Club. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ. (2548) แรงจูงใจในกิลด์ตัวออร์ กับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซและการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (ภาควารสารสนเทศ) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา เพ็ญฟูสกุล. (2546) อัตลักษณ์ การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ.
- อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท. (2549) การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Baym, N. (2002) *Interpersonal Life Online*. In **Handbook of New Media**. CA : SAGE.
- Buren, C. (2002) *Video Games*. In Grant, A. and Meadows, J. (Editors) **Communication Technology Update**. 8th Edition. MA : Focal Press.

- Daly, J. (2002) *Personality and Interpersonal Communication*. In Knapp, M. and Faly, J. (Editors). **Handbook of Interpersonal Communication**. CA : SAGE.
- Gustafson, K. (2002) *Virtual & Augmented Reality*. In Grant, A. and Meadows, J. (Editors) **Communication Technology Update**. 8th Edition. MA : Focal Press.
- Jaff, M. (1994). **From A to Z 39.5 : A Networking Primer**. Westport : Mecklermedia.
- Jeffery, N. (1985) **Social Psychology Society and Self**. USA : West Publishing Company.
- Kawamoto, K. (2003) **Media and Society in the Digital Age**. NY : Pearson Education.
- Larson, C. (1998) **Persuasion: Reception and Responsibility**. UK : Wadsworth.
- Littlejohn, S. and Foss, K. (2008) **Theories of Human Communication**. 9th Edition. CA : Thomson Wadsworth.
- McKee, A. (2003) **Textual Analysis**. CA : SAGE.
- Morris. (1996) **HTML in Action: Hot Tools for Cool Websites**. Washington : Microsoft Press.
- Rehak, B. (2003) *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar*. In Wolf, M. J. and Perron, B. (editors). **The Video Game Theory Reader**. NY : Routledge.
- Schrag. (1996) **A System for Teaching Business Education**. NY : McGraw-Hill.
- Woodward, K. (1997) **Identity and Difference**. London : Sage.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.



แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาวิจัย เรื่อง การสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ ข้อมูลของท่านจะถูกใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น และไม่มีเปิดเผยแต่อย่างใด จึงขอความกรุณาท่านสละเวลาให้ข้อมูลตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรางค์

หัวหน้าโครงการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล **คำชี้แจง** (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ○ ที่ท่านเลือก หรือเติมข้อความในที่ว่าง)

1. เพศ ① ชาย ② หญิง
2. อายุ ① ต่ำกว่า 10 ปี ② 11-14 ปี ③ 15-19 ปี ④ 20-24 ปี ⑤ 25-29 ปี ⑥ 30-34 ปี ⑦ 35-39 ปี ⑧ 40-44 ปี ⑨ 45-49 ปี ⑩ 50 ปีหรือมากกว่า
3. การศึกษาสูงสุด หรือ ปัจจุบันกำลังศึกษา ① ต่ำกว่าประถมศึกษา หรือไม่ได้เรียน ② ประถมศึกษา ชั้น ป. _____ ③ มัธยมศึกษา ชั้น ม. _____ ④ อาชีวศึกษา ⑤ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ⑥ ปริญญาโท ⑦ ปริญญาเอก ⑧ อื่นๆ ระบุ _____
4. อาชีพ ① นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา ② รับราชการ / พนักงานของรัฐ ③ พนักงานรัฐวิสาหกิจ ④ พนักงานบริษัท / องค์กร ⑤ ประกอบกิจการส่วนตัว ⑥ ไม่ได้ทำงาน ⑦ อื่นๆ ระบุ _____
5. รายได้ต่อเดือน ① น้อยกว่า 2,000 บาท ② 2,001-4,000 บาท ③ 4,001-6,000 บาท ④ 6,001-8,000 บาท ⑤ 8,001-10,000 บาท ⑥ 10,001-20,000 บาท ⑦ 20,001-40,000 บาท ⑧ 40,001-60,000 บาท ⑨ 60,001-80,000 บาท ⑩ มากกว่า 80,000 บาท
6. ภูมิลำเนา (บ้านเกิด) ① กรุงเทพฯ หรือ ปริมณฑล ② ภาคกลาง ③ ภาคตะวันออก ④ ภาคเหนือ ⑤ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ⑥ ภาคใต้
7. จำนวนสมาชิกทั้งหมดในบ้าน (ที่พัก) _____ คน
8. ท่านเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกอายุ _____ ปี

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับเกมออนไลน์

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน ที่ท่านเลือก หรือเติมข้อความใน _____ ที่เว้นไว้)

1. ท่านใช้เวลาช่วงไหนเล่นเกมออนไลน์บ้าง

(โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก, เลือกได้มากกว่า 1 ช่อง)

วัน	06.00-10.00	10.01-14.00	14.01-18.00	18.01-22.00	22.01-02.00	02.01-06.00
จันทร์						
อังคาร						
พุธ						
พฤหัสบดี						
ศุกร์						
เสาร์						
อาทิตย์						

2. ปัจจุบันท่านเล่นเกมออนไลน์ใดบ้าง

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="radio"/> Darkstory | <input type="radio"/> Pucca Racing | <input type="radio"/> Audition |
| <input type="radio"/> Yogurting | <input type="radio"/> CABAL | <input type="radio"/> Luna Online |
| <input type="radio"/> Free Style | <input type="radio"/> Khan Online | <input type="radio"/> Ghost Online |
| <input type="radio"/> Lineage II | <input type="radio"/> Granado Espada | <input type="radio"/> Guildwars |
| <input type="radio"/> Maple Story | <input type="radio"/> Emil Chronicle Online (ECO) | <input type="radio"/> Ragnarok Online |
| <input type="radio"/> Ray City | <input type="radio"/> TS online | <input type="radio"/> 16 Pounds |
| <input type="radio"/> Warcraft (DotA) | <input type="radio"/> Trickster | <input type="radio"/> Yulgang |
| <input type="radio"/> VC Online | <input type="radio"/> Perfect World | <input type="radio"/> Tales Runner |
| <input type="radio"/> Project-One | <input type="radio"/> Hip Street | <input type="radio"/> ARCANA CARD |
| <input type="radio"/> Special Force | <input type="radio"/> Getamped | <input type="radio"/> Crazy Mon Racing |
| <input type="radio"/> 3 Kingdoms Online | <input type="radio"/> Crazy Kart Online | <input type="radio"/> HY Online |
| <input type="radio"/> Crazy Shooter Online | <input type="radio"/> SEAL | <input type="radio"/> Pirate King Online |
| <input type="radio"/> Laghaim | <input type="radio"/> R.Y.L. | <input type="radio"/> Last Chaos |
| <input type="radio"/> Secret Online | <input type="radio"/> Toks Club | <input type="radio"/> Street Soccer Online |
| <input type="radio"/> Dream of Mirror Online | <input type="radio"/> Superdance | <input type="radio"/> Fanta Tennis |
| <input type="radio"/> Water Margin Online | <input type="radio"/> Fly For Fun | <input type="radio"/> RAN |
| <input type="radio"/> PANGYA | <input type="radio"/> Wonderland Online | |
| <input type="radio"/> อื่นๆ ระบุ _____ | | |

3. ท่านมีตัวละครในเกม (Avatar) กี่ตัว (รวมทุกเกม)
- ① 1 ตัว
 - ② 2-3 ตัว
 - ③ 4-5 ตัว
 - ④ 6 ตัว หรือมากกว่า
 - ⑤ อื่นๆ ระบุ _____
4. ท่านชอบตัวละคร (Avatar) ของท่านในเกมใดมากที่สุด เกม _____ เพราะ _____
5. ท่านคิดว่าตัวละครของท่านที่ชอบที่สุด มีจุดเด่นอย่างไร
- ① สวย / หล่อ
 - ② เก่ง / ฉลาด
 - ③ มีความสามารถ
 - ④ อื่นๆ ระบุ _____
6. ท่านคิดว่าตัวละครของท่านเหมือนท่านมากเพียงใด
- ① มากที่สุด
 - ② ค่อนข้างมาก
 - ③ ปานกลาง
 - ④ ค่อนข้างน้อย
 - ⑤ น้อยที่สุด
7. ใครมีส่วน / อิทธิพลในการสร้าง (คิด) ตัวละครของท่าน
- ① เพื่อนจริงๆ
 - ② เพื่อนในเกม
 - ③ แฟน / คนที่กำลังจีบ
 - ④ ชีวิตจริง
 - ⑤ ภาพยนตร์ / คารา
 - ⑥ คนในครอบครัว
 - ⑦ อื่นๆ ระบุ _____
8. อะไรทำให้ท่านสร้างตัวละครของตัวเองเช่นนั้น
- ① ความสนุก
 - ② ความเครียดจากชีวิตจริง
 - ③ ความสนใจ
 - ④ ชดเชยสิ่งที่ขาด
 - ⑤ อื่นๆ ระบุ _____
9. ท่านเล่นเกมออนไลน์ที่ไหน
- ① ร้านเกม
 - ② โรงเรียน/สถานศึกษา
 - ③ บ้านตนเอง
 - ④ บ้านเพื่อน/ญาติ/ คนรู้จัก
 - ⑤ อื่นๆ ระบุ _____
10. ท่านเคยพบตัวจริงของตัวละครอื่น (Avatar) หรือไม่
- ① เคย ที่ _____
 - ② ไม่เคย
11. ท่านมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเดือนละเท่าใด
- ① ต่ำกว่า 200 บาท
 - ② 201-400 บาท
 - ③ 401-600 บาท
 - ④ มากกว่า 600 บาท
 - ⑤ ไม่ทราบ
12. ท่านคิดว่าตัวจริงของคนเล่นเกมต่างจากตัวละคร (Avatar) อย่างไร _____
13. ท่านมีปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านใดบ้าง
- ① ปัญหาเกี่ยวกับสมาชิกครอบครัว
 - ② ปัญหาเกี่ยวกับคนรัก / แฟน
 - ③ ปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน
 - ④ ปัญหาสุขภาพ
 - ⑤ ปัญหาเรื่องการเรียน
 - ⑥ ปัญหาเรื่องการพักผ่อน
 - ⑦ ปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย
 - ⑧ อื่นๆ ระบุ _____
14. เรื่องที่ท่านคุยกับตัวละครตัวอื่นมักเป็นเรื่องอะไร
- ① ชีวิตประจำวัน / เรื่องทั่วไป
 - ② ระบายความเครียด
 - ③ การซื้อขายของ / แลกของในเกม
 - ④ สังคมในเกมออนไลน์
 - ⑤ เนื้อหาเกม / วิธีการเล่น
 - ⑥ จีบกัน / หาเพื่อน
 - ⑦ อื่นๆ ระบุ _____

15. ท่านมีความสุขที่เป็นตัวละครมากกว่าเป็นตัวเอง
แค่ไหน

- ① มากที่สุด
- ② ค่อนข้างมาก
- ③ ปานกลาง
- ④ ค่อนข้างน้อย
- ⑤ น้อยที่สุด

16. ท่านมักคุยกับตัวละครอื่นลักษณะใดมากที่สุด

- ① คุยทีละ1 ตัว (คุยกันสองคน)
- ② คุยพร้อมกันหลายคน (คุยเป็นกลุ่ม)
- ③ อื่นๆ _____



ตอนที่ 3 ลักษณะของผู้เล่นเกมและตัวละคร โปรดใส่ตัวเลขแทนระดับต่อไปนี้

5 = มากที่สุด 4 = ค่อนข้างมาก 3 = ปานกลาง 2 = ค่อนข้างน้อย 1 = น้อยมาก

ลักษณะ	ตัวท่านจริงๆ	ตัวละครของท่าน (ถ้ามีเกิน 1 ตัว เอาตัวที่ชอบที่สุด)
วิตกกังวล		
โกรธง่าย		
โศกเศร้า		
ชอบค่าน		
รอบคอบ		
อ่อนแอ ไม่มั่นคง		
อบอุ่น		
ชอบอยู่ร่วมกับคนอื่น		
ชอบแสดงความเป็นเจ้าของ		
กระตือรือร้น		
ชอบความตื่นเต้น		
มองโลกแง่ดี		
ชอบต่อสู้ / ชอบความรุนแรง		
ชอบหาประสบการณ์ใหม่		
ชอบเรียนรู้		
ชอบอ่าน		
เชื่อใจคนง่าย		
ตรงไปตรงมา		
เห็นแก่คนอื่น		
ว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร		
ถ่อมตน		
ชอบช่วยเหลือ ชอบอาสา		
มีความสามารถ		
มีระเบียบ		
เคารพกฎเกณฑ์		
ชอบต่อสู้เพื่อความสำเร็จ		
มีวินัยในตนเอง		
บุคลิกมั่นคง		
พุดจาชัดเจน		
สวย / หล่อ		

ภาคผนวก ข.

แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม



แนวคำถาม สำหรับการสนทนากลุ่ม

No one has to learn how to play a game in order to get work done

1. เรียนรู้วิธีเล่นเกมอย่างไร
2. เล่นเกมเพราะชอบเอาชนะเพื่อนหรือเอาชนะเกม

Fundamental of Interpersonal communication → Personality & interpersonal communication

1. เลือกทำความรู้จัก Avatar อื่นอย่างไร
2. เวลาทำความรู้จักทำอย่างไร
3. มีความรู้สึกกับ avatar เหมือนเป็นตัวละครหรือเพื่อนจริงๆ
4. คิดว่าตัวเองเป็นตัวละครหรือเป็นตัวเอง (ถ้าเป็นตัวละครเคยหลุดไหม)
5. วางนิสัยตัวละครตัวเองไว้หรือไม่ อย่างไร ทำไม
6. ทำไมสร้างตัวละครของตัวเองเช่นนั้น (อะไรทำให้สร้าง → ค้นหาปัจจัย)
7. สร้าง avatar ของตัวเองเหมือนตัวเองหรือไม่ อย่างไร
8. ชอบที่เป็นตัวเอง หรือชอบ avatar ตัวเองมากกว่ากัน เพราะอะไร
9. ในการสื่อสารกับ avatar อื่น สนใจอะไร (อายุ เพศ หน้าตา ความสามารถ ฐานะ ฯลฯ)

Communicative Disposition → Argumentativeness & Verbal Aggressiveness (ให้เหตุผล vs ว่าร้าย)

1. ตัวละครที่สื่อสารด้วย มีการโต้เถียงกันหรือไม่ เรื่องอะไร ใครชนะ ชอบไหม เพราะอะไร
2. พบตัวละครที่ชอบทำร้ายจิตใจกันใหม่ ทำอย่างไร เขาพูดว่าอะไร แสดงอย่างไร ทำไมจึงคิดว่าเขาว่าร้าย

Communicative Disposition → Communication Apprehension (ความกลัวการสื่อสาร)

1. ในชีวิตจริงมีเพื่อนเยอะไหม กลัวทักทายคนแปลกหน้าไหม
2. ในเกม ทักทายง่ายกว่าในชีวิตจริงหรือไม่ เพราะอะไร
3. ในเกม กลัวที่จะคุย / สื่อสารหรือไม่ เพราะอะไร (อายุ.. กลัว..)
4. ในชีวิตจริง กลัวที่จะคุย / สื่อสารหรือไม่ เพราะอะไร
5. คนจืดชืด คนไม่ชอบพูด ในเกมจะเป็นอย่างไร คู่รู้ไหม

Communicative Disposition → Conflict (ความขัดแย้ง)

1. ในเกมเคยมีความขัดแย้งกับตัวละครอื่นหรือไม่ ทำอย่างไร
2. ในชีวิตจริง ถ้าขัดแย้งกับคนอื่น ทำอย่างไร (เพื่อน คนในครอบครัว คนรัก)

Communicative Disposition → Communication Competence & Social Skills

1. เวลาคุยในเกม / สื่อสารกับ avatar อื่น คิดก่อนคุยเสมอหรือว่าป๋ล่อยตามสบาย
2. เคยคิดว่าพูดแล้วเขาจะเสียใจ พูดแล้วจะเกิดปัญหาหรือไม่ เช่นเรื่องอะไร แล้วพูดใหม่ เป็นอย่างไร
3. ชอบ avatar ที่คุยกับเราอย่างไร (ชอบยืนยันความคิด มีความเป็นกันเอง ... ดูจากคำพูดอะไร)
4. ไม่ชอบ avatar ที่คุยกับเราอย่างไร

ได้พบ avatar ตัวจริงบ้างหรือไม่ ทำอย่างไร พบที่ไหน ขั้นตอนการนัดกันอย่างไร



ภาคผนวก ค.

แบบคัดกรองผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม
(Screening Form)



คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ กำลังศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงขอความร่วมมือท่าน ให้ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการทำงานวิจัย ข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดจะไม่มีเปิดเผยแต่อย่างใด

ขอขอบคุณในความร่วมมือ

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ชื่อ (นาย / นาง / นางสาว) _____ อายุ _____ ปี

ปัจจุบัน เป็น นักเรียน / นักศึกษา ที่ _____ ชั้น _____

ทำงาน อาชีพ _____

อื่นๆ (โปรดระบุ) _____

ที่อยู่ปัจจุบัน _____

- เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด ชื่อ _____
- ท่านเคยเล่นเกมออนไลน์อะไรบ้าง _____
- เกมออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด _____
เพราะ _____
- จำนวนเกมออนไลน์ที่เล่น _____ เกม
- ท่านเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ _____ วัน
- ท่านเล่นเกมออนไลน์ครั้งละประมาณ _____ ชั่วโมง
- ท่านมี Avatar ทั้งหมดจากทุกเกมรวมกัน _____ ตัว
- ท่านเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่ออายุ _____ ปี
- เรื่องที่ท่านคุยในเกมมากที่สุดคือ _____

10. นอกจากเล่นเกมออนไลน์ สิ่งที่ท่านชอบทำเวลาว่างคือ _____

11. เพื่อนที่ท่านรู้จักจากในเกมออนไลน์แล้วเป็นเพื่อนที่คบกันในชีวิตจริงมี _____ คน

12. ท่านเป็นเพื่อนกับคนๆ นั้นเพราะอะไร _____

13. ท่านกับเพื่อนที่คบกันจากในเกม ทำกิจกรรมใดร่วมกันบ้าง _____

ภาคผนวก ง.

ประวัติผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล อาจารย์วารรณรัตน์ รัตนวรางค์

ประวัติการศึกษา ปรัชญาคุณวุฒิบัณฑิต (ประชากรศาสตร์)

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม

มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา

(2541 – 2545)

ได้รับทุนปริญญาเอกกาญจนาภิเษก รุ่น 1 (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย – สกว.)

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์พัฒนาการ)

คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(2538 – 2540)

นิเทศศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) (วาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง)

คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(2531 – 2534)

สถานที่ติดต่อ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

02-312-6300 ต่อ 1499

e-mail wannarat_r@hotmail.com