

รายการอ้างอิง



ภาษาไทย

- กัญดา ศรีธรรมบุตม์. ผลของการใช้โฆษณาที่ไม่คาดคิดมาก่อนต่อการระลึกโฆษณาทางวิทยุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- กฤติกา มาโนช. การเปิดรับและทัศนคติเกี่ยวกับป้ายรณรงค์รักษาอนามัยของผู้ใช้รถในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- ก้อง สวัสดิ์พานิชย์. วิทยุทันและการปรับปรุงบุคลิกภาพ (ชค 011). กรุงเทพมหานคร : บริษัท สำนักพิมพ์พัฒนาพานิช จำกัด, 2519.
- จารุณี บุญนิพัทธ์. พฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารกับความตระหนัก ทัศนคติ และการมีส่วนร่วมเรื่องสิ่งแวดล้อมของพนักงานโรงงานอุตสาหกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ชวณะ ภวภานันท์. ลีลาจับแบบคนโฆษณา. กรุงเทพมหานคร : เว็บบอกการพิมพ์, 2527.
- दानินท์ กิจนิตี. การเปิดรับสาร ความรู้ ทัศนคติ และการอนุรักษ์พลังงานในโครงการรวมพลังหาสองของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- โทนี เปอโรน. ธุรกิจโฆษณา. ฐานเศรษฐกิจ (11-17 กพ. 2534) : 58.
- ธงชัย สันติวงษ์. พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด. กรุงเทพมหานคร : บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- ธุรกิจโฆษณา. คู่แข่งรายสัปดาห์ (7 ก.ย. 2541) : 1-2.
- ธุรกิจโฆษณา. ฐานเศรษฐกิจ (4 ม.ค. 2541) : 28.
- ธุรกิจโฆษณา. ฐานเศรษฐกิจ (10 พ.ค. 2541) : 24.
- ธุรกิจโฆษณา. ผู้จัดการ (21 ส.ค. 2542) : 1.
- นริสา ชะมูนี. วารสารคู่แข่ง ปีที่17 (เม.ย. 2540) : 36-39.
- ปรมะ สตะเวทิน, ดร. การสื่อสารมวลชน กระบวนการ และ ทฤษฎี. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์, 2541.
- พจนา วาสีรัตน์. ประสิทธิผลของสื่อประชาสัมพันธ์โครงการชิงค์เอิร์ช ในการให้ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

มณีรัตน์ ตรียาพงษ์. อิทธิพลของโฆษณาสินค้าบนปกเพลงไทยสากลต่อวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
มนกานต์ หงษ์กราย. ทัศนคติของผู้บริโภคชาวไทยที่มีต่อภาพยนตร์โฆษณาที่ใช้ทั่วโลก. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

สงเสียด. คู่แข่ง (ม.ค. 2542) : 34-37.

อุษา จันทน์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2539.

สุรพงษ์ ไสยณะเสถียร. การสื่อสารกับสังคม. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

อัญชณา จันทรสข. การศึกษารูปแบบการจัดรายการวิทยุของเครือข่าย "สไมล์ เรดิโอ". วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

อำนาจ แดงรอด. การเปิดรับข่าวสารการประหยัด ประโยชน์จากข่าวสาร กับการซื้อสินค้าฟุ่มเฟือยต่าง
ประเทศในภาวะวิกฤตเศรษฐกิจของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต
ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

อุบลรัตน์ ศิริวิศศักดิ์. ระบบวิทยุและโทรทัศน์ไทย. กรุงเทพมหานคร : ด้านสุทธาการพิมพ์, 2542.

อสิดา ทวีวัฒน์สิน. การตระหนักรู้ การจดจำ และ ทัศนคติของผู้บริโภควิทยุในกรุงเทพมหานครที่มีต่อ
สื่อโฆษณาทางท้ายรถสามล้อเครื่อง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ภาษาอังกฤษ

Atkin,C.K. New Model for Mass Communication Research. New York : The Free Press, 1973.

Bittner,R.J. Mass Communication. New Jersey : Prentice-Jall,Inc., 1983.

Hunt,T. and Ruben,B.D. Mass Communiton : Producers and Consumers. New York : Harper
Collins College Publishers, 1993.

Owen,S.V. Froman,R.D.,and Moscow,H. Educational Psychology. (2nd ed.) Boston : Little
Brown and Comp.Inc., 1981.

Rokeach,M. Beliefs, Attitudes and Value. San Francisco : Jossey Bass Inc. Publishers, 1970.

Schramm,W. Men and Media : A Look at Human-Communication. New York : Harper&Row,
1973.

Wedell,G. and Crookes,P. with Alison,D. and Kerrie,R. Radio 2000. London : The European
Institute for The Media, 1991.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคำถามการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

1. รูปแบบของการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมทางรายการวิทยุ เช่น เกม , ขอเพลง
2. ลักษณะ และ ประเภท ของเกมในรายการวิทยุ รวมทั้งรายชื่อของกิจกรรมเกมในแต่ละเดือน
3. ระบบ และ แนวความคิด ในการสร้างสรรค์เกม
4. การสร้างสรรค์เกมในรายการเป็นหน้าที่ของใคร (ครีเอทีฟของรายการวิทยุ , Agency หรือ ลูกค้า)
5. ความสัมพันธ์ระหว่างเกม และ ชนิดของสินค้า
6. ระยะเวลาการออกอากาศ (กี่นาที)
7. อายุของเกมแต่ละชนิด
 - เปลี่ยนบ่อยแค่ไหน (ขึ้นอยู่กับการซื้อเวลาของลูกค้าหรือไม่)
 - มีการวางแผนล่วงหน้าอย่างไร
8. สินค้ายี่ห้อหนึ่งจะมีกี่เกม
 - ออกอากาศบ่อยแค่ไหน
 - นานแค่ไหน (ถ้านานทำเกมเดียวตลอด หรือเปลี่ยนไปเรื่อยๆ)
 - สินค้ายี่ห้อหนึ่งจะโฆษณาเกมเดียวคลื่นเดียว หรือ เกมเดียวหลายคลื่น
 - สินค้าตัวเดียวกันส่วนมากจะทำเกมกี่เกม
 - สินค้าแต่ละตัวมี ดี.เจ.ประจำหรือไม่
9. ความสำคัญของเกมในรายการเทียบกับกิจกรรมอื่นๆ
10. จุดประสงค์หลักของการใช้กิจกรรมเกมในรายการ
11. ประสิทธิภาพที่คาดว่าจะได้รับของการโฆษณาในกิจกรรมเกม
 - ดูจากการซื้อช่วงเวลาโฆษณาของเจ้าของสินค้า
 - ดูจากความคิดเห็นของผู้ฟังที่ อาจโทร.เข้ามาวิจารณ์
12. เจ้าของสินค้านี้มีส่วนในการเลือกกิจกรรมการโฆษณา หรือ สร้างสรรค์ลักษณะของเกมมากน้อยเพียงใด
13. ความคุ้มค่าของการซื้อเวลาโฆษณาเป็น กิจกรรมเกม และ Loose spot
14. โดยส่วนมากเจ้าของสินค้าจะซื้อเวลาเท่าไรทั้งรายการโดยมีทั้ง Loose spot และ เกม(ตามช่วงเวลา)หรือ ซื้อเวลาเฉพาะ ช่วงเกม และ ช่วงเปิด-ปิด ช่วงเกมเท่านั้น
15. เจ้าของสินค้าต้องการให้มีโฆษณาสินค้า มาก น้อย แค่ไหน
 - ต้องการให้เน้นเฉพาะชื่อสินค้า , สโลแกน หรือ สรรพคุณ ด้วย

แบบสอบถาม

การเปิดรับสาร การจดจำ และ ทักษะคิดเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุของ
กลุ่มวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ สาขาการโฆษณา
ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรุณาทำเครื่องหมาย X หน้าข้อความที่ตรงกับคำตอบของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1) เพศ

1. ชาย	2. หญิง
--------	---------
- 2) อายุ

1. 12 – 14 ปี	2. 15 – 18 ปี
3. 19 – 25 ปี	
- 3) ระดับการศึกษา

1. ระดับประถมศึกษา	2. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.	4. ระดับอนุปริญญา หรือ ปวส.
5. ระดับปริญญาตรี	6. ระดับสูงกว่าปริญญาตรี
- 4) อาชีพ

1. นักเรียน	2. นักศึกษา
3. รับราชการ	4. พนักงานรัฐวิสาหกิจ
5. พนักงานบริษัทเอกชน	6. เจ้าของกิจการ
7. รับจ้าง	8. ค้าขาย
9. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____	
- 5) รายได้ส่วนตัวต่อเดือน (โดยประมาณ)

1. ไม่เกิน 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. มากกว่า 10,000 บาท

ตอนที่ 2 การเปิดรับข่าวสาร

- 6) ท่านเปิดรับสื่อวิทยุบ่อยครั้งเพียงใดต่อสัปดาห์ (โดยเฉลี่ย)

1. ทุกวัน	2. 4 – 6 วัน / สัปดาห์
3. 1 – 3 วัน / สัปดาห์	4. น้อยกว่า 1 วัน / สัปดาห์
5. ไม่เคยฟังเลย (จบแบบสอบถาม)	

7) ท่านใช้เวลาในการฟังวิทยุเท่าใดในแต่ละวัน (โดยเฉลี่ย)

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. มากกว่า 5 ชั่วโมง | 2. 3-5 ชั่วโมง |
| 3. 1-3 ชั่วโมง | 4. 30 นาที - 1 ชั่วโมง |
| 5. น้อยกว่า 30 นาที | |

8) ที่ท่านชอบฟังเป็นประจำ (เลือกได้มากกว่า 1 รายการ)

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. ข่าว | 2. รายการเด็ก |
| 3. สารคดี | 4. สนทนา |
| 5. เพลง | 6. เกม |
| 7. ละคร | 8. กีฬา |
| 9. อื่นๆ _____ | |

9) เวลาท่านฟังเป็นส่วนใหญ่ (เลือกได้มากกว่า 1 ช่วงเวลา)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. 3.00 - 5.00 น. | 2. 5.00 - 7.00 น. |
| 3. 8.00 - 11.00 น. | 4. 11.00 - 15.00 น. |
| 5. 15.00 - 19.00 น. | 6. 19.00 - 21.00 น. |
| 7. 21.00 - 24.00 น. | 8. 24.00 - 3.00 น. |

10) ท่านเคยได้ยินกิจกรรมเกมทางวิทยุหรือไม่ (ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา)

- | | |
|--------|-------------------------|
| 1. เคย | 2. ไม่เคย (จบแบบสอบถาม) |
|--------|-------------------------|

11) ท่านได้ยินกิจกรรมเกมทางคลื่นใดบ้าง (เลือกได้มากกว่า 1 คลื่น)

- | |
|----------------------------------|
| 1. 88.0 FM. Radio No Problem |
| 2. 91.5 FM. Hot Wave |
| 3. 93.5 FM. Radio Vote Satellite |
| 4. 104.5 FM. Channel V FM. |
| 5. 106.5 FM. Green Wave |
| 6. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ |

(จบแบบสอบถามหากท่านไม่เคยได้ยินเกมจาก 5 คลื่นด้านบน)

12) คลื่นที่ท่านฟังน้อยที่สุด (ระบุเพียง 1 คลื่น) _____

- 13) ท่านได้อินกิจกรรมเกมทางวิทยุบ่อยครั้งเพียงใดต่อหนึ่งสัปดาห์ (โดยเฉลี่ย)
1. ทุกครั้งที่ฟัง
 2. ทุกวันที่ฟัง
 3. บางครั้งที่ฟัง
 4. น้อยครั้งที่ฟัง
- 14) ส่วนมากท่านใช้เวลาในการฟังกิจกรรมเกมแต่ละเกมนานแค่ไหน
1. ฟังจนจบ
 2. ประมาณครึ่งเกม
 3. ฟังแค่ช่วงแรกของเกม
 4. พอรู้ว่าเป็นเกมก็เปลี่ยน
- 15) ท่านเคยโทรศัพท์เข้าไปร่วมสนุกในกิจกรรมเกมทางวิทยุหรือไม่
1. เคย
 2. ไม่เคย (ข้ามไปข้อ 19)
- 16) เกมใดบ้างที่ท่านเคยโทรศัพท์เข้าไปร่วมสนุกในกิจกรรมเกมทางวิทยุ
-
-
- 17) เพราะเหตุใดจึงโทรศัพท์เข้าร่วมสนุกในกิจกรรมเกมดังกล่าว (เลือกได้มากกว่า 1 เหตุผล)
1. สนุก
 2. มีของรางวัล
 3. ว่างไม่มีอะไรทำ
 4. มีสาระ
 5. อยากลอง
 6. นึกสมอง
 7. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____
-
- 18) ความบ่อยครั้งที่ท่านเคยโทรศัพท์เข้าไปร่วมกิจกรรมเกม (รวมทั้งโทร.ติดและไม่ติด)
1. ครั้งแรกครั้งเดียว
 2. เกือบทุกครั้งที่ฟัง
 3. บางครั้งที่ฟัง
 4. นานๆครั้ง

ตอนที่ 3 การจดจำเกี่ยวกับสินค้าที่โฆษณาในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุ

- 19) เกมใดบ้างที่ท่านได้อินทางรายการวิทยุ (ระบุเท่าที่จำได้)
-
-

- 20) สินค้าหรือใดบ้างที่มีการโฆษณาในเกมทางรายการวิทยุ (ระบุเท่าที่จำได้)
-
-

21) ท่านจำเกมใดได้บ้าง จากคลื่นวิทยุที่ท่านตอบในคำถามข้อ 11(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) เกม มามา เกส แอนด์ เก็ท (Mama Guess & Get)
- 2) โซนี่เอ็มดี เดอะ โมเดิร์น มิวสิค เกม (Sony MD The modern music Game)
- 3) คาลเท็กซ์ เซฟวิ่ง เกม (Caltex Saving Game)
- 4) เกม อีเลคทริก ฟัน (Electric Fun)
- 5) เกม พีทีที ซูเปอร์ ไฮสปีด (PTT Super High Speed)
- 6) เกม พอร์ทเทรต ออฟ บิวตี้ (Portrait of Beauty)
- 7) เกม โอวัลติน บีควิก แอนด์ คูล (Ovaltine Be quick and cool)
- 8) เกม แฮปปี้ เอฟเวอรี่แวร์ (Happy Everywhere)
- 9) เกม แมค คริสป์pie โทม์ (Mc Crispy)
- 10) อินไซด์ เจ๊ะแจะ เกม (Inside Jor Jae Game)
- 11) เกม ไฮด์ แอนด์ ซีค (Hide and Seel)
- 12) เกม พังเซล โฟน (Puzzle Phone)
- 13) เกม พีซีที คิวแมน (PCT Quiz man)
- 14) เกม มอร์ แอนด์ มอร์ (More and More)
- 15) เกม เวน ยู โนว (When you know)

22) กรุณาข้หน้าชื่อสินค้าที่ท่านจำได้ว่ามีกาโฆษณาในเกมทางคลื่นที่ท่านตอบในคำถามข้อ 11 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) มามาต้มยำกุ้ง
- 2) โซนี่ เอ็มดี
- 3) คาลเท็กซ์
- 4) การไฟฟ้านครหลวง
- 5) ก๊อตจิ 2000
- 6) ซิต้า บิวตี้ไลชั่น
- 7) โอวัลตินกระป๋อง
- 8) โซนี่ วอล์คแมน
- 9) แมค คริสป์pie
- 10) เวปไซด์ เจ๊ะแจะ
- 11) แพนด้า สดอเบอรี่
- 12) เซลลูลาร์ 900
- 13) โทรศัทพ์พีซีที
- 14) ออย ออฟ โอเลย์
- 15) ซีวาต รีกัล

กรรณาโยงเส้นจับคู่ระหว่าง ชื่อเกม - ชื่อสินค้า และ ชื่อสินค้า - คำขวัญสินค้าให้ถูกต้อง (ทั้ง 3 กลุ่ม)

<u>ชื่อเกม</u>	<u>ชื่อสินค้า</u>	<u>คำขวัญสินค้า</u>
23) เกม มาม่า เกส แอนด์ เกท (Mama Guess&Get)	1) มาม่าต้มยำกุ้ง	1) "ภูมิใจรับใช้ประชา มุ่งพัฒนาสู่อนาคต"
24) โซนี่ เอ็มดี เดอะโมเดิร์นมิวสิก เกม (SonyMD the modern music game)	2) การไฟฟ้านครหลวง	2) "แทบข้ามศตวรรษ อะไรก็แทนไม่ได้"
25) คาลเท็กซ์ เซฟวิ่ง เกม (Caltex Saving Game)	3) โซนี่ เอ็มดี	3) "แฟชั่นใหม่ของการ ฟังเพลง"
26) เกม อีเลคทริก ฟัน (Electric Fun)	4) คาลเท็กซ์	4) "ดูก็ตามตัวแสบ มี 3 แบบ แดกตัวได้"
27) เกม พีทีที ซูเปอร์ ไฮสปีด (PTT Super High Speed)	5) ก๊อดจี้ 2000	5) "ซาโวลินดีเนอร์จี เทคโนโลยีใหม่ ปฏิวัติ น้ำมันเครื่อง"
<hr/>		
28) เกม พอร์เทรต ออฟ บิวตี้ (Portrait of Beauty)	1) แมค คริสป์	1) "อะไรที่ดียังมีอีกและ ที่นี่แหละ"
29) เกม โอวัลติน บี ควิก แอนด์ คูล (Ovaltine Be quick and cool)	2) ซิคร์รา บิวตี้ไลซัน	2) "ที่ไหน เมื่อไหร่ ได้เลย"
30) เกม แฮปปี้ เอฟเวอรี่ แวร์ (Happy Everywhere)	3) เวปไซด์ เจ้าจะแจ๊ะ	3) "กรอบนอกนุ่ม ชุ่มเนื้อใน"
31) เกม แมค คริสป์ ไทม์ (Mc Crispy Time)	4) โอวัลตินกระป๋อง	4) "มีวลวยต้องเห็น ด้วยตา ถึงจะรู้"
32) อินไซด์ เจ้าจะแจ๊ะ เกม (Inside Jor Jae Game)	5) โซนี่ วอล์คแมน	5) "พกพาความสุขไป ได้ทุกที่"
<hr/>		
33) เกม ไฮด์ แอนด์ ซีค (Hide and Seek)	1) ซีวาล รีกัล	1) "มีวลวยสุขภาพดี เราพิสูจน์ได้"
34) เกม พัสเซล โฟน (Puzzle Phone)	2) แพนด้า สดอยเบอร์รี่	2) "โทรศัพท์บ้านยุคใหม่"
35) เกม พีซีที ควิสแมน (PCT Quiz man)	3) ฮอย ฮอฟ โอเลย์	3) "เมื่อคุณรู้"
36) เกม มอร์ แอนด์ มอร์ (More and More)	4) เซลลูลาร์ 900	4) "สนุกๆ สุดเหวี่ยง"
37) เกม เวน ยู โนว์ (When you know)	5) พีซีที	5) "พัฒนาต่อเนื่อง ทั่วไทย ไม่ถูกจน"

ตอนที่ 4 ทักษะคิดต่อสินค้า และการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุ

ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุอย่างไร

ความคิดเห็น	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5	เห็นด้วย 4	เฉยๆ 3	ไม่เห็น ด้วย 2	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1
38) ท่านรู้สึกราคาแพงเมื่อได้ยินโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุ					
39) ท่านรู้สึกติดต่อสินค้าที่โฆษณาในกิจกรรมเกมทางวิทยุ					
40) การได้ยินโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุทำให้ท่านรู้จักสินค้านั้นดีขึ้น					
41) การได้ยินโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุทำให้ท่านจดจำสินค้านั้นได้ดีขึ้น					
42) การโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางวิทยุไม่มีประโยชน์ต่อสินค้านั้นๆ					
43) การโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางวิทยุทำให้รู้สึกว่าสินค้านั้นน่าเชื่อถือ					
44) การได้ยินสินค้าที่โฆษณาในกิจกรรมเกมทางวิทยุทำให้ท่านอยากลองใช้สินค้า					

ตอนที่ 5 ข้อเสนอนแนะ

45) ท่านรู้สึกชอบเกมในรูปแบบใดมากที่สุด

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| 1. ถาม - ตอบ | 2. แข่งกับเวลา |
| 3. ให้แสดงความสามารถ | 4. ใช้ความจำ |
| 5. การคิดคำนวณ | 6. การทำตามโจทย์ที่ติเตียนบอก |
| 7. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ | |

46) เพราะเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1. สนุกสนาน | 2. มีสาระ |
| 3. เพื่อดูเพลิน | 4. ฝึกสมอง |
| 5. มีความคิดสร้างสรรค์ | 6. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ |

47) ท่านรู้สึกไม่ชอบรูปแบบเกมใดมากที่สุด

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. ถ้าม - ตอบ | 2. แข่งกับเวลา |
| 3. ให้แสดงความสามารถ | 4. ใช้ความจำ |
| 5. การคิดคำนวณ | 6. การทำตามใจหายที่ต๊ะเจ.บอก |
| 7. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ | |

48) เพราะเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. ไม่สนุก | 2. ไร้สาระ |
| 3. น่าเบื่อ | 4. ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ |
| 5. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ | |

49) ท่านคิดว่ากิจกรรมเกมทางรายการวิทยุควรมีการปรับปรุงหรือไม่

- | | |
|--------|--------------------------|
| 1. ควร | 2. ไม่ควร (ข้ามไปข้อ 51) |
|--------|--------------------------|

50) ท่านคิดว่ากิจกรรมเกมทางรายการวิทยุควรมีการปรับปรุงด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1. มีเกมมากเกินไป | 2. มีเกมน้อยเกินไป |
| 3. เกมยาวเกินไป | 4. เกมสั้นเกินไป |
| 5. ให้เกมน่าสนใจมากกว่านี้ | 6. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ |

51) ท่านคิดว่าการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุควรมีการปรับปรุงหรือไม่

- | | |
|--------|-------------------------|
| 1. ควร | 2. ไม่ควร (จบแบบสอบถาม) |
|--------|-------------------------|

52) ท่านคิดว่าการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุควรมีการปรับปรุงด้านใดบ้าง

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. พูดถึงตัวสินค้าให้มากขึ้น | 2. พูดถึงตัวสินค้าให้น้อยลง |
| 3. ให้สินค้ามีส่วนร่วมในเกมมากขึ้น | 4. ให้สินค้ามีส่วนร่วมในเกมน้อยลง |
| 5. เพิ่มความน่าสนใจ | 6. อื่นๆ (โปรดระบุ) _____ |

53) โปรดระบุข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้าในกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุ

😊♥😊 ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ 😊♥😊

ตัวอย่างกิจกรรมเกมทางรายการวิทยุ

รูปแบบการตอบคำถาม

เกม พีซีที ควิสแมน (PCT Quizman)

สนับสนุนโดย โทรศัพทพีซีที “โทรศัพทบ้านยุคใหม่”

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) ถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป แล้วให้ผู้เล่นเกมตอบว่าเชื่อหรือไม่ ถ้าเชื่อให้กด 1 ไม่เชื่อกด 0 ที่แป้นโทรศัพท

การที่กำหนดให้ผู้เล่นเกมกดหมายเลข 0 หรือ 1 เพื่ออ้างอิงกับคุณสมบัติของสินค้า คือ โทรศัพทพีซีที ที่สามารถ กด 1 เพื่อติดต่อโทรศัพทมือถือ หรือ กด 0 เพื่อติดต่อกับโทรศัพทบ้าน

รูปแบบการแข่งขันกับเวลา

เกม พีทีที ซูเปอร์ไฮสปีด (PTT Super high speed)

สนับสนุนโดย กิจตจี 2000 “ตึกตาตัวแสบมี 3 แบบแตกตัวได้”

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) จะพูดคำ 2 คำ ให้ผู้เล่นตอบว่าตัวพยัญชนะตัวใดที่ซ้ำกันระหว่างคำ 2 คำ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตอบพยัญชนะทั้ง 7 ตัว ให้ถูกต้องภายในเวลา 30 วินาที เช่น

สวนสนาม กับ รามคำแหง - พยัญชนะที่ซ้ำกัน คือ “ม”

กล่องดินสอ กับ ตัวเลข - พยัญชนะที่ซ้ำกัน คือ “ล”

ตัวเลข กับ รั้งไข่ - พยัญชนะที่ซ้ำกัน คือ “ข”

โดยมีจุดประสงค์เพื่อแสดงถึงความเร็วของน้ำมันเครื่อง กิจกรรมเกมจึงเป็นรูปแบบการแข่งขันกับ

เวลา

รูปแบบการให้แสดงความสามารถ

เกม แฮปปี้ เฟเวอรี่แวร์ (Happy Everywhere)

สนับสนุนโดย โซนี่ วอล์คแมน “พกพาความสุขไปได้ทุกที่ โซนี่วอล์คแมน”

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) จะกำหนดคำมา 3-4 คำ เกี่ยวกับเพลงต่างๆ โดย ผู้เล่นต้องแต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้เร็วกว่าคู่แข่ง

การเล่นจะสัมพันธ์กับคุณสมบัติของสินค้าซึ่งเป็นเครื่องเล่นเทป

รูปแบบการทำตามโจทย์ของนักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.)

เกม พอร์ทเทรต ออฟ บิวตี้ (Portrait of Beauty)

สนับสนุนโดย ชิตร่า บิวตี้ไลซัน "ผิวสวย ต้องเห็นด้วยตาถึงจะรู้"

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) มีโจทย์ให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามา และ บรรยายภาพที่ตนประทับใจ โดยผู้เล่นจะต้องบรรยายความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับรูปภาพที่ประทับใจ

กิจกรรมเกมนี้จะสัมพันธ์กับโครงการ Portrait of Beauty ของ ชิตร่า บิวตี้ไลซันในการ ค้นหาสาวงามเพื่อถ่ายแบบลงนิตยสาร และ ประชาสัมพันธ์สินค้า

รูปแบบการจดจำ

เกม โอวัลติน บีควิก แอนด์ คูล (Ovalline Be quick and Cool)

สนับสนุนโดย โอวัลตินกระป๋อง "ที่ไหน เมื่อไหร่ ได้เลย"

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) จะให้ผู้เล่นเกม (2 คน) ฟังเรื่องราวต่างๆ ซึ่งผู้เล่นต้องจำเรื่องราวให้ได้ โดยนักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) จะถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวนั้น แล้วให้ผู้เล่นทั้ง 2 คน แข่งกันตอบคำถาม ในกรณีที่ผู้เล่นอยากฟังเรื่องซ้ำจะต้องพูด สโลแกนของสินค้าให้ได้ และเมื่อผู้เล่นตอบคำถามหนึ่งแล้วจะต้องพูดชื่อสินค้าตามด้วย

การเล่นเกมนี้อาจจะเน้นให้ผู้เล่นเกมจำชื่อสินค้า และสโลแกนให้ได้ โดยการให้เอ่ยชื่อสินค้า และสโลแกนซ้ำหลายครั้ง

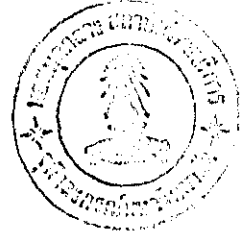
รูปแบบการคิดคำนวณ

เกม พังเซล โฟน (Puzzle Phone)

สนับสนุนโดย เซลูลาร์ 900 "พัฒนาทั่วไทย ไม่ถูกจน"

วิธีเล่น - นักจัดรายการวิทยุ (ดี.เจ.) จะบอกหมายเลขโทรศัพท์ตัวแรกแก่ผู้เล่น โดยให้ผู้เล่นตอบหมายเลขที่เหลืออีก 6 ตัว จากการคิดคำนวณ ภายในเวลาที่กำหนด เช่น หมายเลขแรก คือ 7 หมายเลขที่ 2 คือ $4+5-3=?$ หมายเลขที่ 3 คือ $2/2+8=?$ หมายเลขที่ 4 คือ เป็นต้น จนกระทั่งครบทั้ง 6 หมายเลขที่เหลือ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตอบว่า เฉลยหมายเลขโทรศัพท์ทั้ง 7 ตัวคือ เบอร์อะไร

การเล่นเกมนี้อาจจะเกี่ยวข้องกับหมายเลขโทรศัพท์จึงมีความสัมพันธ์กับตัวสินค้าซึ่งเป็นระบบหนึ่งของโทรศัพท์



ประวัติผู้เขียน

ผู้เขียนชื่อ จันทรเพ็ญ ปริญาวิวัฒน์กุล ชื่อเล่น ตู กำเนิดวันอาทิตย์ที่ 10 เมษายน 2520 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขาการโฆษณา จากมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ปีการศึกษา 2540 และ เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโททันทีที่ คณะนิเทศศาสตร์ สาขาการโฆษณา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2541 และ จบการศึกษานในปี 2543 สถานะ : ยังไม่ได้สมรส
อุปนิสัย : รักสันโดษ ชอบท่องเที่ยว และ เที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ เป็นชีวิตจิตใจ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย