



รายงาน เรื่อง

กิจกรรมความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เพื่อใช้คลายความเครียด

กลุ่ม อดสาหรรมด้านความบันเทิง

รายชื่อสมาชิก

1. นางสาวณัฐธินิชา บุญเหลือ เลขทะเบียน 6309682315
2. นางสาวนาตา ทองคำ เลขทะเบียน 6309682430
3. นางสาวนภาพรณัฏ์ ตรีพลอักษร เลขทะเบียน 6409610638

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนาธร ทะนันทอง

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา คพ.246 การแสดงข้อมูล

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สารบัญ

	หน้า
1. ที่มาและความสำคัญ	1
2. การเก็บรวบรวมและการเตรียมข้อมูล	2
3. เนื้อหาและรายละเอียดของ Data Visualization	4
4. การวิเคราะห์และอภิปรายผล	22
5. บทสรุป	23
ภาคผนวก	24

1. ที่มาและความสำคัญ

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจกิจกรรมบันเทิงที่นักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์มักจะใช้มากที่สุดเมื่อมีความเครียด

โดยสนใจศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความชอบและพฤติกรรมของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงประเภทดนตรี หนังสือ และเกม

ความสำคัญของการศึกษานี้คือการเข้าใจว่าการเลือกความบันเทิงส่งผลต่อสวัสดิภาพของนักศึกษา

อย่างไร มหาวิทยาลัยสามารถพัฒนาวิธีการที่มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมด้านความเป็นอยู่ที่ดีของนักศึกษา

อาจารย์รวมถึงการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับรูปแบบความบันเทิงที่พวกเขาต้องการหรือจัดหาทรัพยากรเพื่อช่วยให้พวกเขาจัดการกับความเครียดและความวิตกกังวล

นอกจากนี้ผลการศึกษานี้ทำให้มหาวิทยาลัยสามารถปรับแต่งข้อเสนอให้ตรงกับความต้องการและความพึงพอใจของนักศึกษาได้ดียิ่งขึ้น มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกหรือโปรแกรมใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงของนักศึกษาหรือปรับปรุงทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้กับนักศึกษา

2. การเก็บรวบรวมและการเตรียมข้อมูล

2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อทำความเข้าใจว่ากิจกรรมความบันเทิงประเภทใดที่นักศึกษาสามารถเลือกใช้เพื่อคลายความเครียดได้มากที่สุด
2. เพื่อเปรียบเทียบระหว่างกิจกรรมความบันเทิงแต่ละประเภทว่ามีผลต่อการคลายความเครียดอย่างไร
3. เพื่อนำมาพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมความบันเทิงในอนาคตที่สามารถช่วยให้นักศึกษามีชีวิตที่ดีกว่าและมีสุขภาพจิตที่แข็งแรงขึ้น

2.2 ขั้นตอนการเก็บและเตรียมข้อมูล

1. ทำการระดมสมองเพื่อปรึกษาหัวข้อในการทำโครงการและวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. ทำการสำรวจข้อมูลจากผู้สำรวจข้อมูลทำการกรอกข้อมูลเอง (Self-Administered Survey) โดยสร้างแบบฟอร์มโดยใช้ Google form ในการเก็บข้อมูล
3. ทำการกระจายแบบสอบถามโดยส่งให้เพื่อนหรือคนรู้จักและมีการกระจายโดยไปยื่นแบบฟอร์มในห้องสมุดป๋วย และอาคารศูนย์การเรียนรู้ (ศกร.)
4. ทำการนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแปลงออกมาเป็นไฟล์ .csv
5. นำไฟล์ .csv ที่ได้มาทำงานใน
6. นำไฟล์.csvที่ได้มาทำงานในGoogleColaboratory แล้วทำการนำเข้าอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการทำความสะอาดและการเตรียมข้อมูล

Import necessary tools and dataset

```
[ ] import pandas as pd
import numpy as np
import plotly.express as px
import plotly.colors as pc
from wordcloud import WordCloud
import matplotlib.pyplot as plt
%matplotlib inline
import warnings
warnings.simplefilter("ignore")

[ ] import matplotlib as mpl
import matplotlib.font_manager as font_manager
!wget -q http://www.arts.chula.ac.th/ling/wp-content/uploads/TH-Sarabun_Chula1.1.zip -O font.zip
!unzip -qj font.zip TH-Sarabun_Chula1.1/THSarabunChula-Regular.ttf
mpl.font_manager.FontManager.addfont('THSarabunChula-Regular.ttf')
mpl.rc('font', family='TH Sarabun Chula')

replace THSarabunChula-Regular.ttf? [y]es, [n]o, [A]ll, [N]one, [r]ename: y

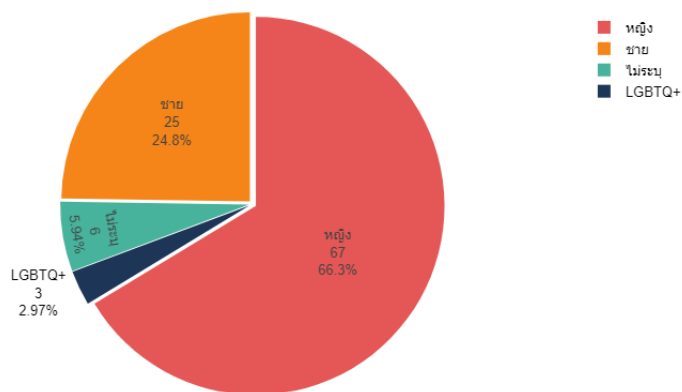
[ ] url = "https://drive.google.com/file/d/1iZ03jY6DCGm7-1z3BWeDA1kMpTOK3SU/view?usp=sharing"
file_id=url.split('/')[-2]
dwn_url = "https://drive.google.com/uc?id="+file_id

[ ] df = pd.read_csv(dwn_url)
```


3. เนื้อหาและรายละเอียดของ Data Visualization ที่พัฒนา

3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

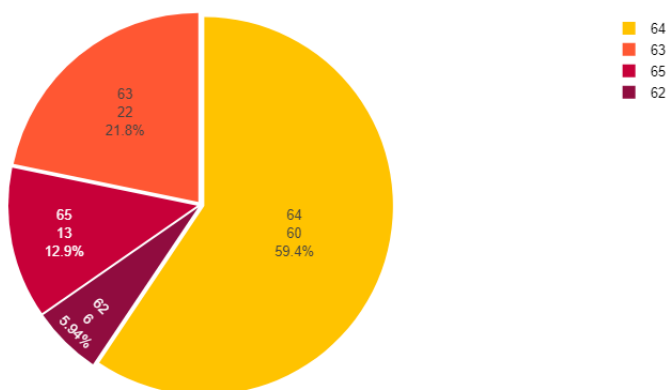
แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

จะเห็นได้ว่ามีผู้ตอบแบบสอบถาม 101 คน โดยเพศที่มากที่สุด คือ เพศหญิง 67 คน (66.3%) และรองลงมา คือ เพศชาย 25 คน (24.8%) ไม่ระบุ 6 คน (5.94%) และ LGBTQ+ 3 คน (2.97%) คนตามลำดับ

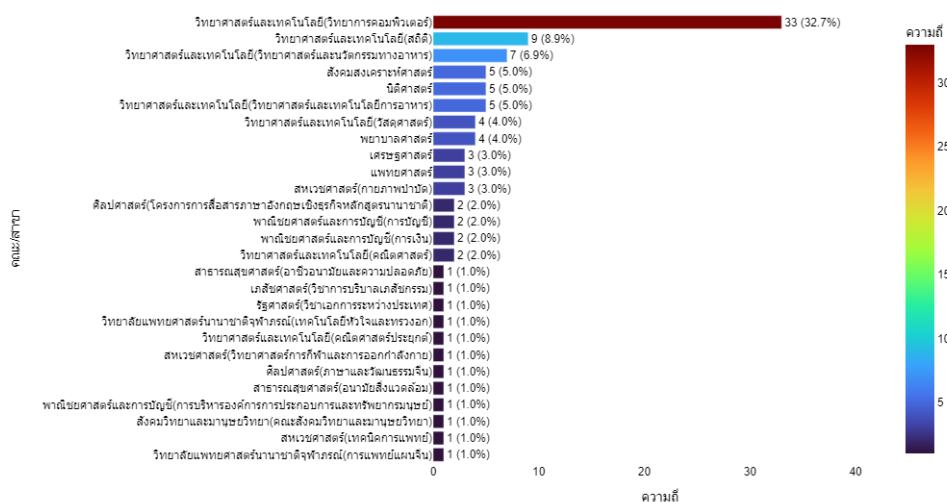
แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรหัสนักศึกษา 2 ตัวแรก



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรหัสนักศึกษา 2 ตัวแรก

จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นนักศึกษาปี 64 จำนวน 60 คน (59.4%) ปี 63 จำนวน 22 คน ปี 65 จำนวน 13 คน (12.9%) และ ปี 62 จำนวน 6 คน (5.94%)

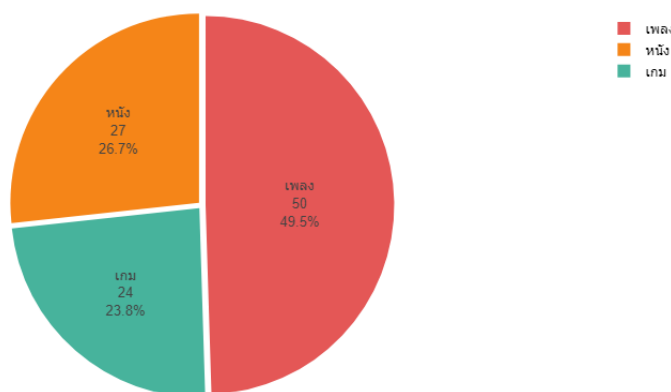
แผนภูมิแท่งแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามคณะและสาขาวิชา



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงสัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามคณะและสาขาวิชา

จะเห็นว่าได้จากแผนภูมิแท่งมีผู้ตอบแบบสอบถามที่เรียนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์เป็นสัดส่วนที่มากที่สุดคิดเป็น 32.7% ตามมาด้วยสาขา สถิติ 8.9% และอันดับที่สามคือ สาขาวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมทางอาหาร 6.9% และ อื่นๆ

แผนภูมิวงกลมแสดงที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกใช้อุตสาหกรรมความบันเทิงแต่ละประเภทในการคลายความเครียด

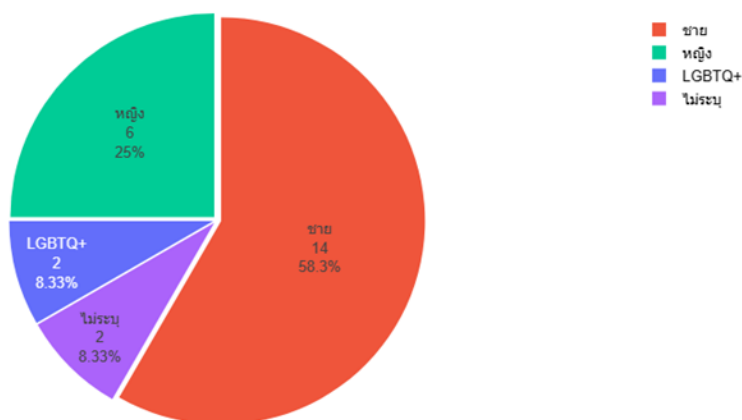


จากรูปภาพคือแผนภูมิวงกลมแสดงที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกใช้อุตสาหกรรมความบันเทิงแต่ละประเภทในการคลายความเครียด

จะเห็นได้ว่าจากแผนภูมิมีผู้เลือกอุตสาหกรรมทางด้านเพลงทั้งหมด 50 คน คิดเป็นสัดส่วน 49.5% รองลงมาคือด้านหนึ่ง 27 คน คิดเป็น 26.7% และ ด้านเกม 24 คน คิดเป็น 23.8%

3.2 อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านการเกม

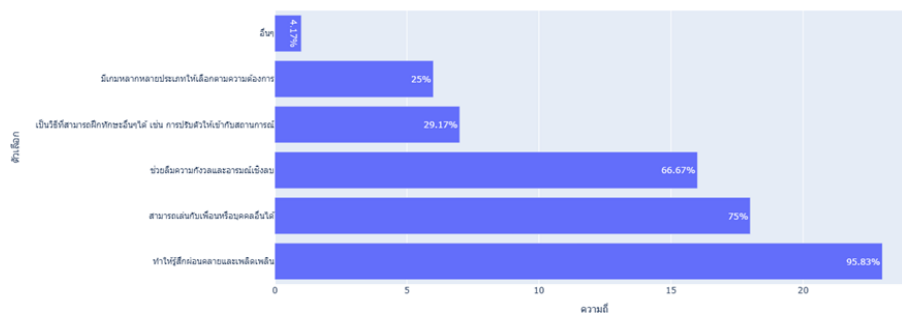
แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกเกมเพื่อคลายความเครียดจำแนกตามเพศ



จากรูปภาพ คือแผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกเกมเพื่อคลายความเครียดจำแนกตามเพศ

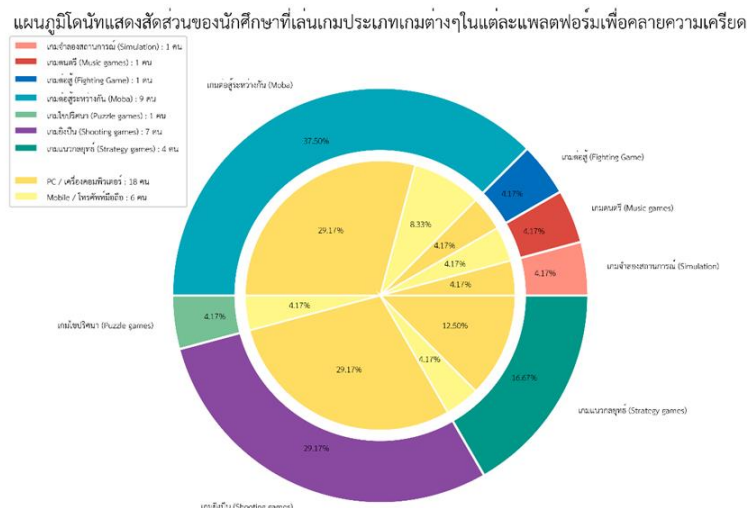
จะเห็นได้ว่าจากแผนภูมิมีผู้ที่เลือกอุตสาหกรรมทางด้านการเกมทั้งหมด 24 คน จะเห็นได้ว่ามีเพศชายเลือกอุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านการเกมมากที่สุด คือ 14 คน คิดเป็น 58.3% รองลงมาเป็นเพศหญิง 25% LGBTQ+ 8.33% และ ไม่ระบุเพศ 8.33% ตามลำดับ

แผนภูมิแท่งแสดงความถี่สาเหตุผลที่นักศึกษาอยากใช้เกมในการคลายความเครียด



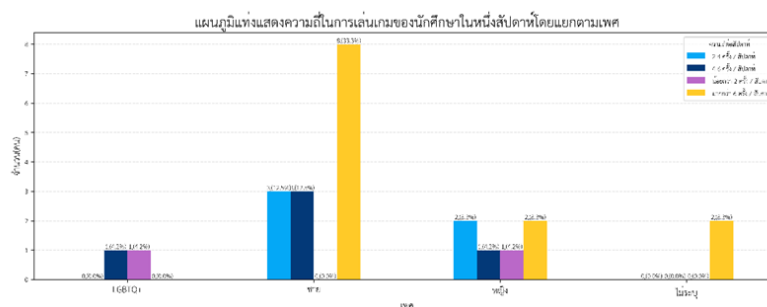
จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงความถี่สาเหตุผลที่นักศึกษาอยากใช้เกมในการคลายเครียด

จะเห็นว่าได้จากแผนภูมิแท่งเป็นตัวเลือกแบบเลือกได้หลายคำตอบทำให้มีจำนวนร้อยละรวมกันเกิน 100 และเหตุผลนักศึกษาเลือกใช้เกมในการคลายความเครียดมากที่สุดอันดับแรกคือทำให้รู้สึกผ่อนคลาย เพลิดเพลินถึง 95.83% การได้เล่นกับเพื่อนหรือบุคคลอื่น 75% ช่วยลดความกังวลและอารมณ์เชิงลบ 66.67%



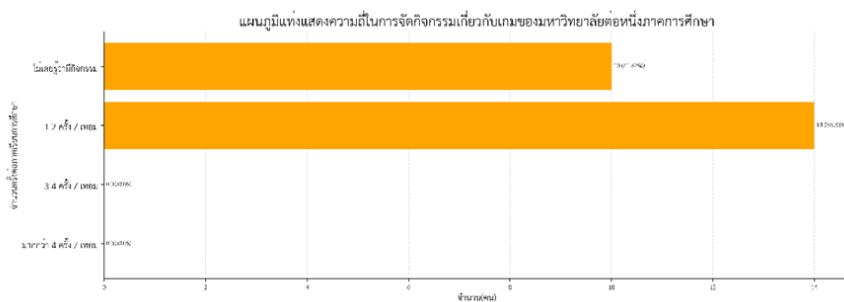
จากรูปภาพ คือแผนภูมิโดนัทแสดงสัดส่วนของนักศึกษาที่เล่นเกมประเภทเกมต่างๆในแต่ละแพลตฟอร์มเพื่อคลายความเครียด

จะเห็นได้ว่าประเภทของเกมที่นักศึกษาเลือกเล่นเพื่อคลายความเครียดมีทั้งหมด 7 ประเภทจากทั้งหมด 16 ประเภทในแบบสอบถามโดย 3 อันดับแรกที่มีนักศึกษาเลือกมากที่สุด ได้แก่ เกมต่อสู้ระหว่างกัน (Moba) 37.5% เกมยิงปืน(Shooting game) 29.17% และเกมกลยุทธ์ (Strategy games) 16.67% โดยเกม 3 อันดับแรกนักศึกษามีการเล่นในเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าในโทรศัพท์มือถือและ 4 ประเภทมีคนเลือกเท่ากัน คือ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เกมดนตรี (Music game) เกมต่อสู้ (Fighting game) และเกมไขปริศนา (Puzzle game) มีคนเลือกอย่างละ 1 คนคิดเป็น 4.17% เท่ากัน



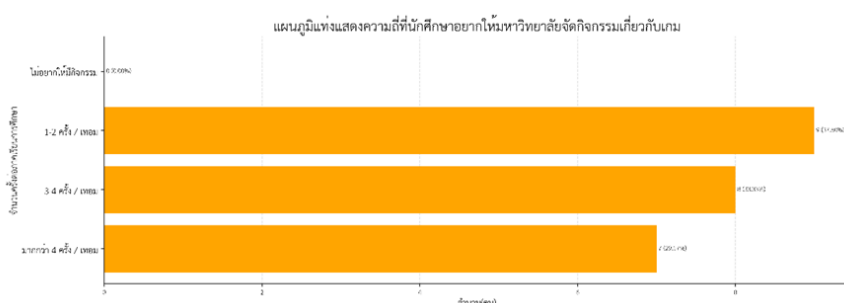
จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงความถี่ในการเล่นของนักศึกษาในหนึ่งสัปดาห์โดยแยกตามเพศ

จะเห็นได้ว่าเพศชายการเล่นเกมน้อยกว่าเพื่อคลายความเครียดมากที่สุดโดยมากที่สุดถึงมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็น 33.3% และ 2-4 ครั้งต่อสัปดาห์ กับ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีจำนวนเท่ากันและไม่มีเพศชายคนใดเลยที่ไม่เล่นเกมน้อยกว่า 2 ครั้งต่อสัปดาห์



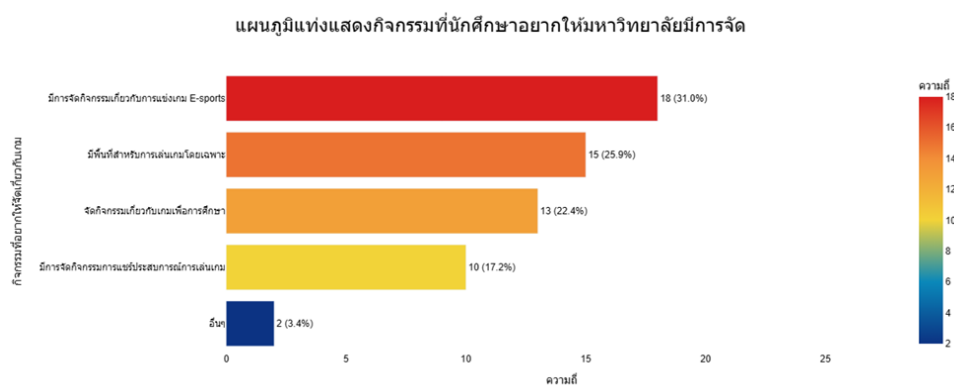
จากรูปภาพ คือแผนภูมิแท่งแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมของมหาวิทยาลัยต่อหนึ่งภาคการศึกษา

จะเห็นได้ว่านักศึกษารู้ว่ามหาวิทยาลัยมีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมมากที่สุด 1-2 ครั้งต่อเทอม คิดเป็น 33.33% และนักศึกษาที่ไม่รู้ว่ามีกิจกรรมเกี่ยวกับเกม 16.67% ซึ่งมีความต่างกันเพียง 16.66%



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงความคิดเห็นที่นักศึกษาอยากให้นักศึกษายกให้มหาวิทยาลัยจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกม

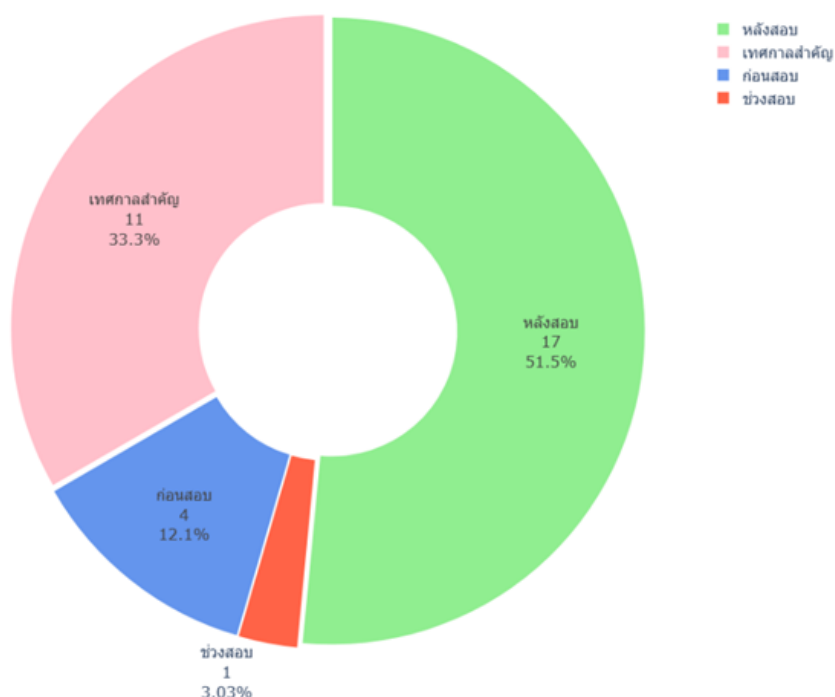
จะเห็นได้ นักศึกษายกให้มหาวิทยาลัยจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมมากที่สุด 1-2 ครั้งต่อเทอม คิดเป็น 37.5% รองลงมาคือ 3-4 ครั้งต่อเทอม คิดเป็น 25.00% มากกว่า 4 ครั้งต่อเทอม คิดเป็น 16.67% และไม่มีนักศึกษาคิดว่าไม่ต้องการให้จัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกม



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงกิจกรรมที่นักศึกษาอยากให้มีมหาวิทยาลัยมีการจัด

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่นักศึกษาให้จัดเกี่ยวกับเกมเพื่อคลายความเครียดที่มีความถี่เหมาะสมมากที่สุด คือ กิจกรรมการแข่งขัน E-sports 31.0% รองลงมาคือ มีพื้นที่สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ 25.9% กิจกรรมเกี่ยวกับเกมเพื่อการศึกษา 22.4% จัดกิจกรรมการแชร์ประสบการณ์การเล่นเกม 17.2% และอื่น ๆ 3.4% ตามลำดับ

แผนภูมิโดนัทแสดงสัดส่วนของช่วงเวลาที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานเกี่ยวกับเกมภายในมหาวิทยาลัย



จากรูปภาพ

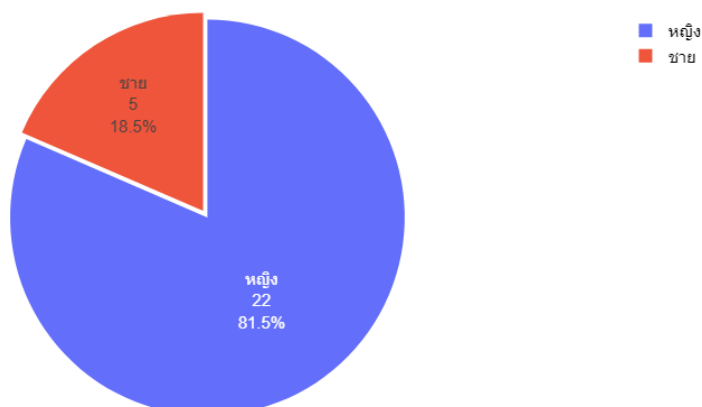
คือ

แผนภูมิโดนัทแสดงสัดส่วนของช่วงเวลาที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานเกี่ยวกับเกมภายในมหาวิทยาลัย

จะเห็นได้ว่าช่วงเวลาที่นักศึกษาอยากให้ออกกิจกรรม คือ ช่วงหลังสอบ 51.5% ช่วงเทศกาลสำคัญ 33.3% ก่อนสอบ 12.1% และช่วงสอบ 3.03% เรียงตามลำดับ

3.3 อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านหนัง

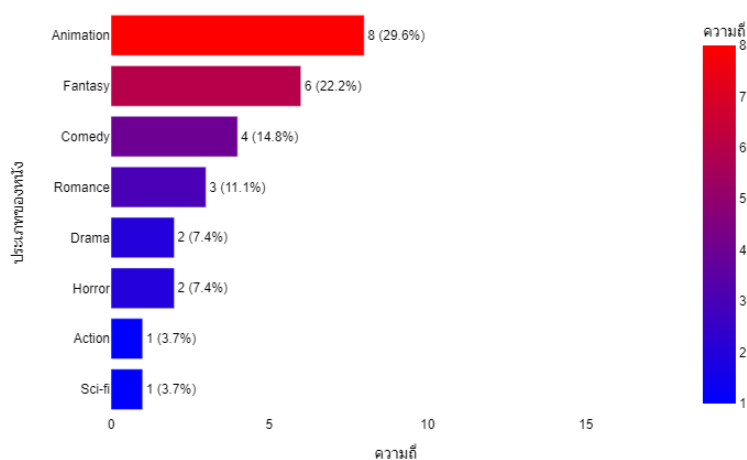
แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกหนังในการคลายความเครียดจำแนกตามเพศ



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกหนังในการคลายความเครียดจำแนกตามเพศ

จากข้อมูลที่เก็บมา มีประชากรเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็น 81.5 % หรือ 22 คน จากทั้งหมด 27 คน และเพศชายคิดเป็น 18.5% หรือ 5 คน ซึ่งจะเห็นว่าสัดส่วนเพศหญิงสูงกว่าเพศชายโดยประมาณ 4 เท่า

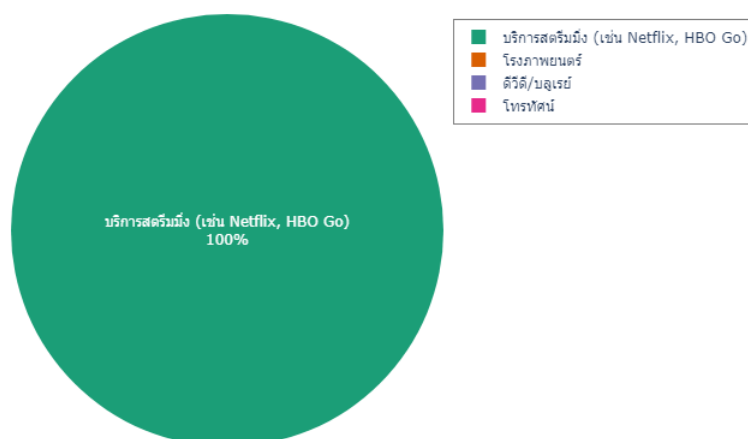
แผนภูมิแท่งแสดงประเภทของหนังที่ช่วยคลายความเครียดให้กับนักศึกษา



จากรูปภาพ คือแผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกหนังในการคลายความเครียด จำแนกตามเพศ

จากแผนภูมิแท่งนี้ แสดงให้เห็นว่า ประเภทของหนังที่นักศึกษาเลือกเพื่อคลายเครียดมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ Animation มีสัดส่วนเป็น 29.6 % ตามด้วย Fantasy 22.2% และ Comedy 14.8% ในขณะที่ Action และ Sci-fi มีสัดส่วนเท่ากันคือ 3.7%

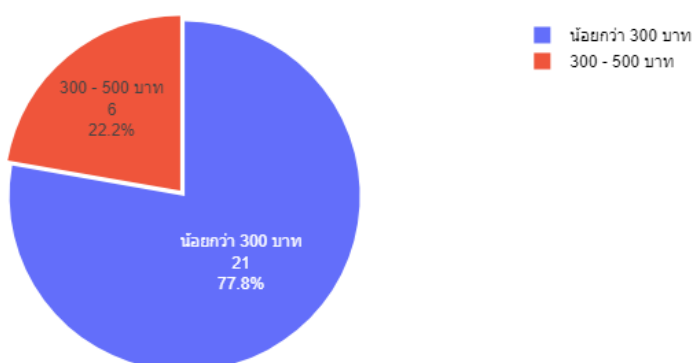
แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของช่องทางการรับชมหนังของนักศึกษาเมื่อมีความเครียด



จากรูปภาพ คือแผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของช่องทางการรับชมหนังของนักศึกษาเมื่อมีความเครียด

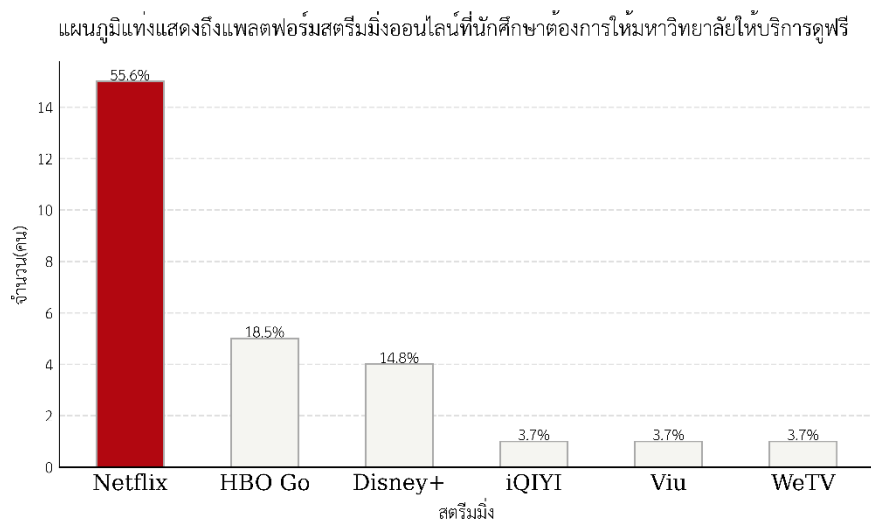
จากแผนภูมิวงกลมแสดงช่องทางการดูหนังเพื่อคลายความเครียดพบว่าช่องทางสตรีมมิ่งออนไลน์เป็นเพียงอย่างเดียว ที่มีคนเลือกไว้ดูหนังเพื่อคลายความเครียด ซึ่งมีคนตอบ 27 คน จาก ทั้งหมด 27 คน

แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนการใช้จ่ายเงินไปกับการดูหนังเป็นกิจกรรมคลายเครียดของนักศึกษา



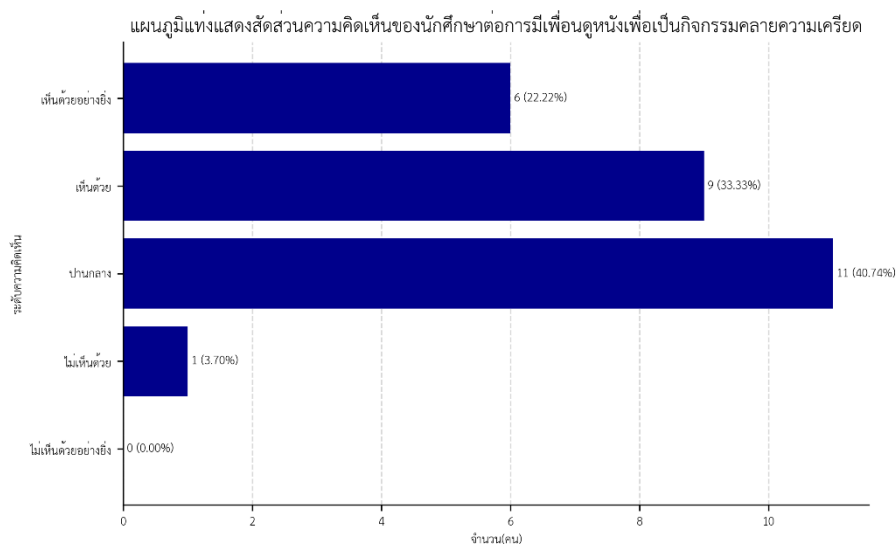
จากรูปภาพคือ แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนการใช้จ่ายเงินไปกับการดูหนังเป็นกิจกรรมคลายเครียดของนักศึกษา

จากแผนภูมิวงกลม พบว่า นักศึกษาใช้จ่ายเงินไปกับการดูหนัง น้อยกว่า 300 บาท ต่อเดือน คิดเป็น 77.8% ในขณะที่นักศึกษาอีก 22.2% ใช้เงินไปกับการดูหนัง 300-500 บาท



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนความพอใจในการเข้าใช้บริการดูหนังของห้องสมุดป่วยของนักศึกษา

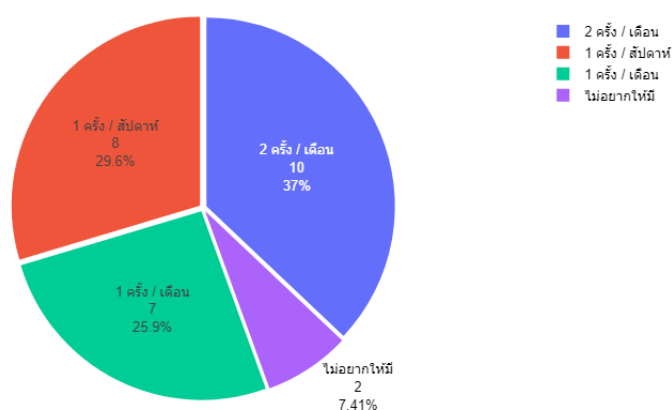
จากแผนภูมิแท่ง พบว่า นักศึกษา 48.1% ไม่เคยเข้าใช้บริการดูหนังของห้องสมุดป่วย รองลงมาคือมีคะแนนระดับพอใจ คิดเป็น 25.93% และ พอใจอย่างยิ่ง คิดเป็น 7.41% ระดับปานกลาง คิดเป็น 14.81% ในขณะที่มีนักศึกษาเลือกระดับไม่พอใจ 1 คน คิดเป็น 3.7%



จากรูปภาพ คือแผนภูมิแท่งแสดงสัดส่วนความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการมีเพื่อนดูหนังเพื่อเป็นกิจกรรมคลายความเครียด

จากแผนภูมิแท่งพบว่านักศึกษาเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการมีเพื่อนดูหนังสามารถเป็นกิจกรรมคลายเครียดคิดเป็น 22.22% เห็นด้วย คิดเป็น 33.33%และมีนักศึกษาตอบว่า ปานกลางสูงที่สุดคิดเป็น 40.74% และมีผู้ไม่เห็นด้วย 1 คน คิดเป็น 3.7%

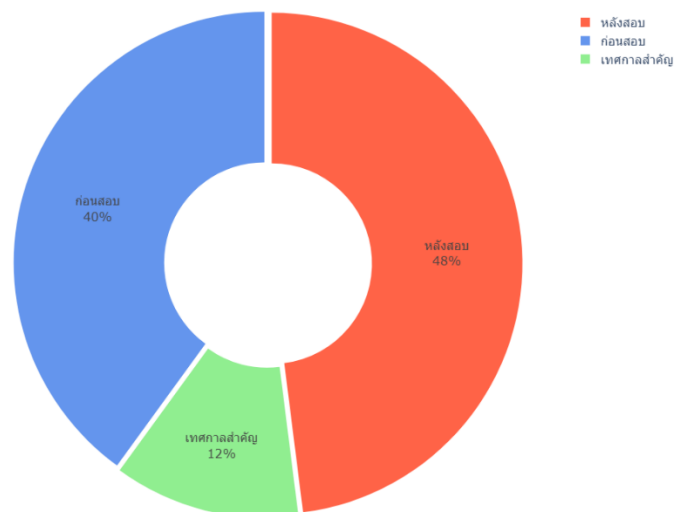
แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของความถี่ที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัย



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงสัดส่วนของความถี่ที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัย

จากแผนภูมิวงกลมนี้แสดงความถี่ที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดูหนังกลางแปลงในมหาวิทยาลัยพบว่า จำนวนความต้องการที่มากที่สุด คือ ความถี่ 2 ครั้งต่อเดือน คิดเป็น 37 % รองลงมาคือ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็น 29.6% และ 1 ครั้งต่อเดือนคิดเป็น 25.9% และน้อยที่สุดคือ ไม่อยากให้มี คิดเป็น 7.41 %

แผนภูมิโดนัทแสดงสัดส่วนของช่วงเวลาที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัย

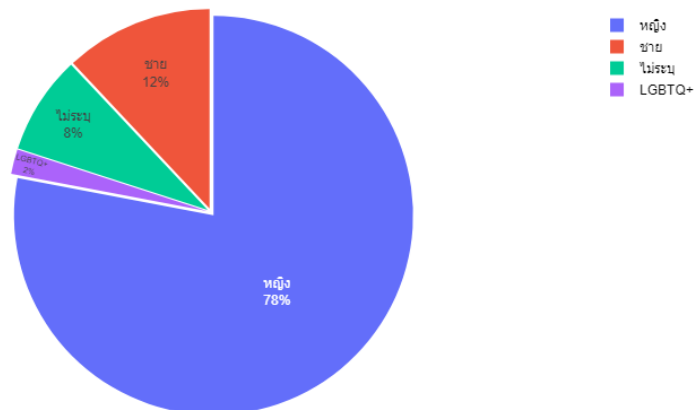


จากรูปภาพ คือแผนภูมิโดนัทแสดงสัดส่วนของช่วงเวลาที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัย

แผนภูมิโดนัทนี้แสดงช่วงเวลาที่นักศึกษาอยากไปดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียด โดยพบว่า ช่วงหลังสอบ เป็นช่วงที่นักศึกษาอยากให้งานมากที่สุด ตามมาด้วยช่วงก่อนสอบ และเทศกาลสำคัญ ตามลำดับ

3.4 อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านเพลง

แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกเพลงเพื่อคลายความเครียดจำแนกตามเพศ



จากรูปภาพ คือแผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนนักศึกษาที่เลือกเพลงเพื่อคลายความเครียดจำแนกตาม

เพศ

จากข้อมูลที่ได้มามีประชากรเพศหญิงมากกว่าเพศอื่น ๆ ซึ่งมีถึงร้อยละ 78 % หรือ 39 คน จากทั้งหมด 50 คน แล้วตามมาด้วย เพศชาย 12 %, ไม่ระบุเพศ 8 % และ LGBTQ+ 2%

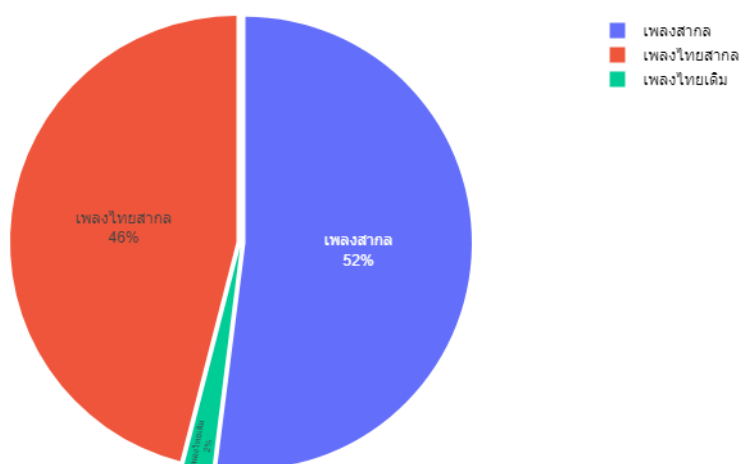
Word Cloud แสดงรูปแบบของเพลงตามจังหวะ ประเภทที่ฟังเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด



จากรูปภาพ คือ แผนภาพ Word Cloud แสดงรูปแบบของเพลงตามจังหวะ ประเภทที่ฟังเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด

จะพบว่าประเภทที่นักศึกษาฟังเพื่อคลายเครียดมากที่สุด คือ ดนตรี Pop ที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเป็นอันดับที่ 1 ซึ่งมีขนาดที่ห่างจากดนตรีประเภทอื่น ๆ อย่างมาก ตามมาด้วย R&B เป็นอันดับที่ 2 และนอกจากนี้จะเป็นดนตรีประเภทที่มีขนาดใกล้เคียงกัน

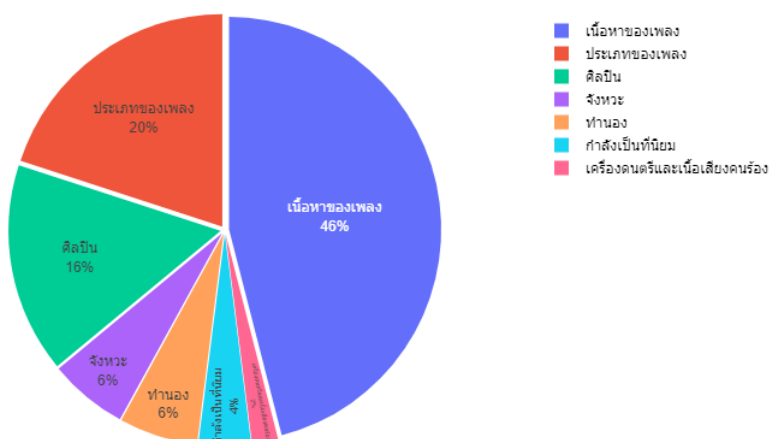
แผนภูมิแสดงเพลงในรูปแบบของเพลงตามเครื่องดนตรีและเนื้อหา ประเภทใดเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแสดงเพลงในรูปแบบเพลงตามเครื่องดนตรีและเนื้อหาเพื่อคลายความเครียดของนักศึกษามากที่สุด

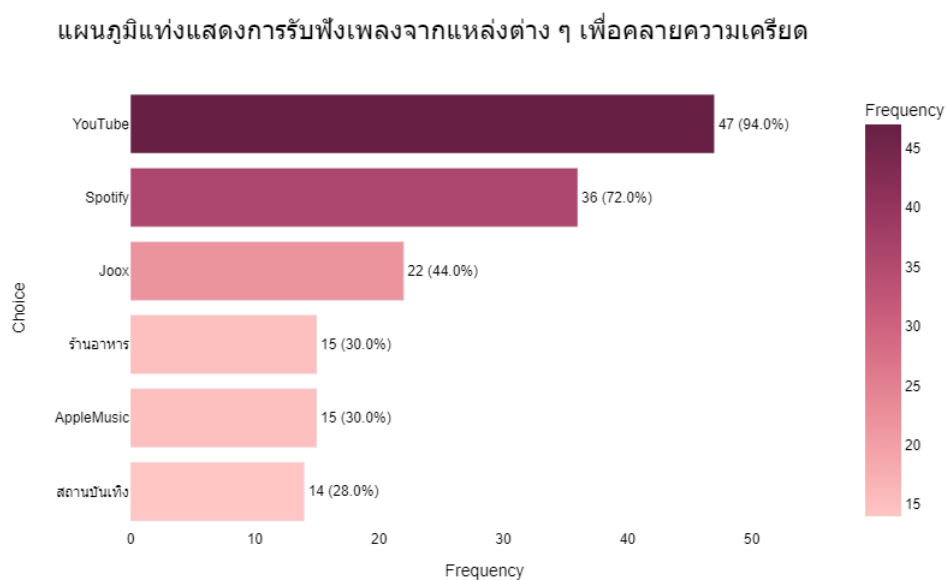
จะเห็นว่าเพลงสากลเป็นอันดับหนึ่งในการช่วยให้คลายเครียดแก่นักศึกษา มีคนตอบไปที่ 52% ตามมาด้วยเพลงไทยสากล 46% และเพลงไทยเดิม 2%

แผนภูมิวงกลมแสดงอิทธิพลที่มีผลต่อการเลือกฟังเพลงเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงอิทธิพลที่มีผลต่อการเลือกฟังเพลงเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด

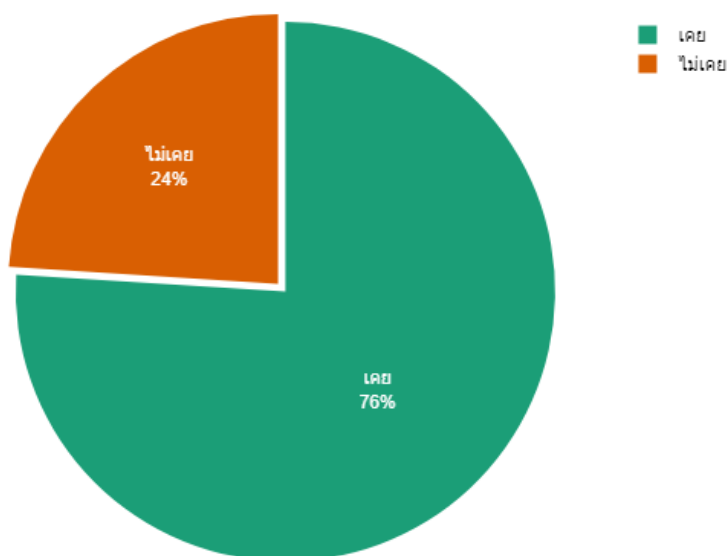
จากข้อมูลที่เก็บมาพบว่าอิทธิพลที่มีผลต่อการเลือกฟังเพลงเพื่อคลายความเครียดของนักศึกษามากที่สุดคือ เนื้อหาของเพลงมีคนตอบ 23 คน คิดเป็น 46% ตามมาด้วยประเภทของเพลง 20% ศิลปิน 16% จังหวะ 6% กำลังเป็นที่นิยม 4% ทำนอง 6% เครื่องดนตรีและเนื้อเสียงคนร้อง 2%



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงการรับฟังเพลงจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อคลายความเครียด

จะพบว่า YouTube เป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยมีคนเลือกตอบไป 47 คน คิดเป็นร้อยละ 94.0 % ตามมาด้วย Spotify 72% Joox 44% ร้านอาหาร 30% AppleMusic 30% และสถานบันเทิง 28%

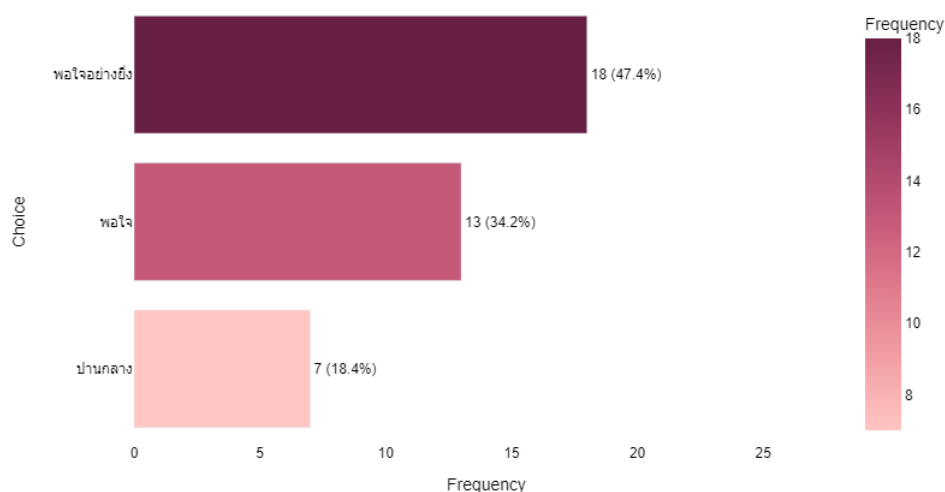
แผนภูมิวงกลมแสดงการเข้าร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยของนักศึกษา



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงการเข้าร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยของนักศึกษา

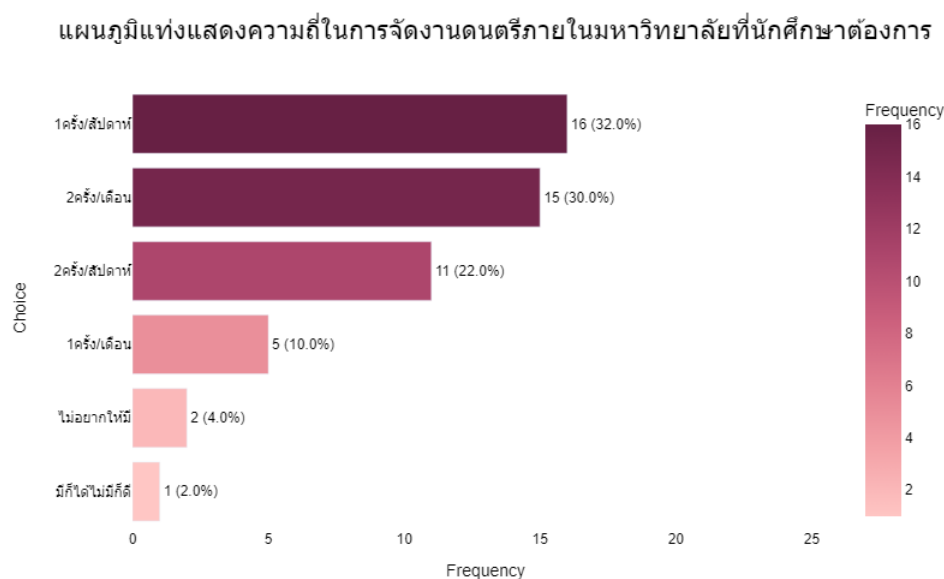
พบว่า ร้อยละ 76 มีคนเคยเข้าร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัย และมีคนที่ไม่เคยเข้าร่วมร้อยละ 24

แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนความพึงพอใจในการเข้าร่วมงานดนตรี



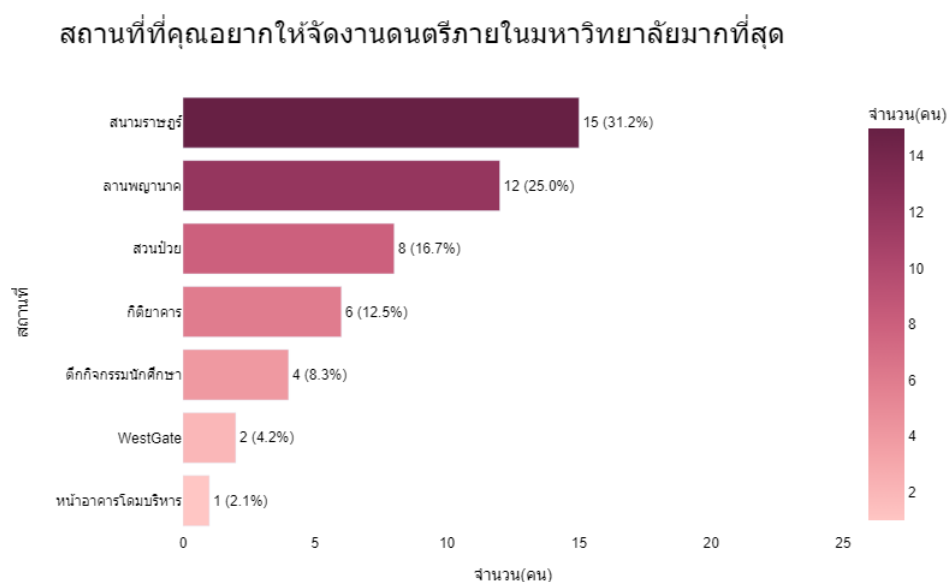
จากรูปภาพ คือ แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนความพึงพอใจในการเข้าร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัย

จะเห็นได้ว่าจากแบบสำรวจ มีคนพอใจอย่างยิ่ง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 47.4 พอใจ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 34.2 และปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 18.4



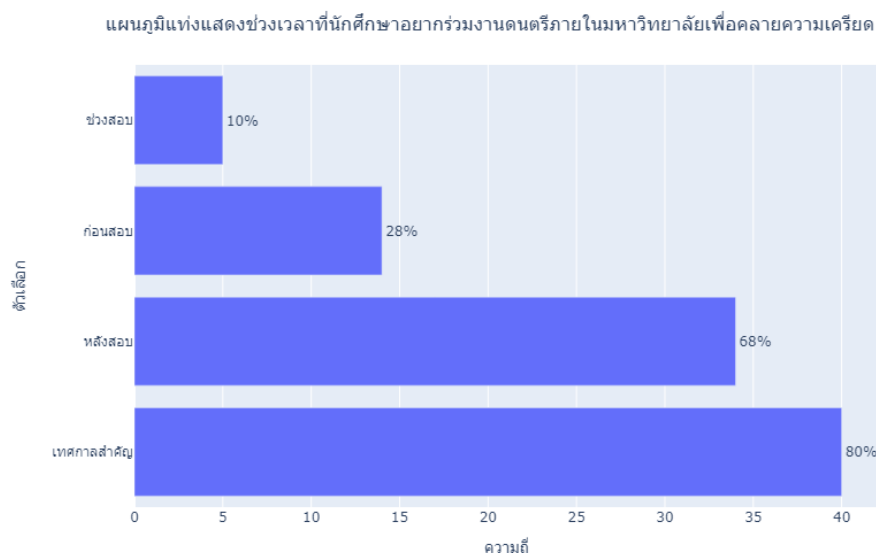
จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมที่แสดงความถี่ที่นักศึกษาต้องการให้จัดงานดนตรีในมหาวิทยาลัย

พบว่าจำนวนความต้องการที่มากที่สุด คือ ความถี่ 1 ครั้ง / สัปดาห์ และตามด้วย 2 ครั้ง / เดือน ซึ่งมีจำนวนเปอร์เซ็นต์ใกล้เคียงกัน คือเท่ากับ 32 % และ 30 % ตามลำดับ และความถี่อันดับที่ 3 คือ 2 ครั้ง / สัปดาห์ ความถี่อันดับที่ 4 คือ 2 ครั้ง/สัปดาห์ ความถี่อันดับที่ 5 คือ 1 ครั้ง/เดือน และยังมีผู้ที่ตอบว่ามีก็ได้ไม่มีก็ได้ 1 คน และ ผู้ที่ตอบว่าไม่อยากจะให้มี 1 คน



จากรูปภาพ คือแผนภูมิแท่งแสดงสถานที่ที่นักศึกษาอยากให้งานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยมากที่สุด

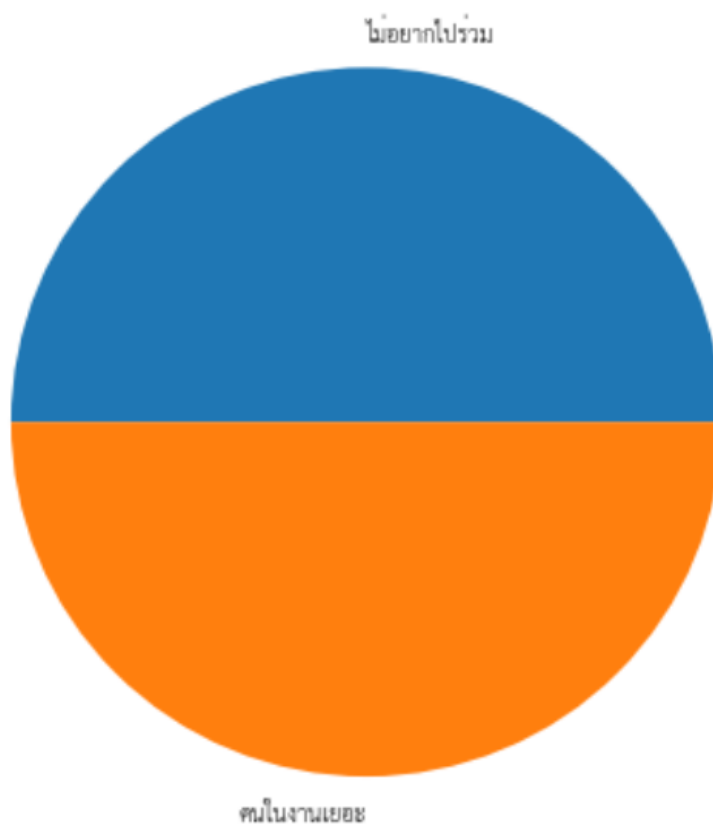
จะเห็นได้ว่าสถานที่ที่นักศึกษาเลือกตอบว่าอยากให้จัดงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยมากที่สุดสถานที่ที่เป็นอันดับหนึ่ง คือ สนามราษฎร์ 31.2% ตามด้วย ลานพญานาค 25% สวนปวย 16.7% กิตติาคาร 12.5% ตึกกิจกรรมนักศึกษา 8.3% West Gate 4.2% และอันดับสุดท้าย คือ หน้าอาคารโคมบริหาร 2.1%



จากรูปภาพ คือแผนภูมิแท่งแสดงช่วงเวลาที่นักศึกษาอยากเข้าร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียด

จะพบว่า ช่วงเวลาที่นักศึกษาอยากร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียด มากที่สุดคือ ช่วงเทศกาลสำคัญ โดยมีคนเลือกตอบไป 80% และตามด้วย ช่วงหลังสอบ 68% ก่อนสอบ 28% และช่วงสอบ 10%

เหตุผลที่ไม่อยากไปร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัย



จากรูปภาพ คือ แผนภูมิวงกลมแสดงเหตุผลที่ไม่อยากไปร่วมงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัย

จะพบว่ามี 2 เหตุผล เหตุผลที่หนึ่ง คือ ไม่อยากไปร่วม และเหตุผลที่สอง คือ คนในงานเยอะ

4. การวิเคราะห์และอภิปรายผล

จากการสำรวจการใช้กิจกรรมความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เพื่อใช้คลายความเครียดในภาคการศึกษา 2/2565 ทำให้ทราบข้อเท็จจริงที่นำมาวิเคราะห์และอภิปรายผลได้ดังนี้

4.1 อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านเกม

1. นักศึกษาเพศชายมีความสนใจทางอุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านเกมมากกว่าเพศอื่น ๆ โดยมีการเล่นเกมต่อสัปดาห์มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์และไม่มีเพศชายคนใดเลยมีเล่นเกมน้อยกว่า 2 ครั้งต่อสัปดาห์ และจะเล่นเกมมากในเครื่องคอมพิวเตอร์โดยเกมที่เล่นจะเป็นเกมแนวการต่อสู้ มีการแข่งขัน และสามารถเล่นกับเพื่อนได้

2. นักศึกษาส่วนใหญ่รู้เกี่ยวกับกิจกรรมเกี่ยวกับเกมที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้นแล้วและมีความต้องการให้มีกิจกรรมเกี่ยวกับเกมมากขึ้นในทุก ๆ ภาคการศึกษาประมาณ 1-2 ครั้งต่อเทอมในช่วงหลังสอบและเทศกาลสำคัญเป็นหลักโดยไม่ว่าจะจัดกิจกรรมอะไรนักศึกษาก็จะให้ความสนใจในทุกกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดเพื่อคลายความเครียดโดยผู้ที่อาจเข้าร่วมกิจกรรมอุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านเกมเพื่อการคลายความเครียดมากส่วนใหญ่อาจเป็นนักศึกษาเพศชายมากกว่าเพศอื่น ๆ

4.2 อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านหนัง

1. จากการศึกษาได้รับข้อมูลที่มีความสำคัญเกี่ยวกับความต้องการและพฤติกรรมในการดูหนังของนักศึกษามหาวิทยาลัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เลือกกิจกรรมคลายความเครียดประเภทหนึ่งคือเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชายประมาณ 4 เท่า โดยหนังแอนิเมชันเป็นหนังที่นักศึกษาเลือกดูมากที่สุด เมื่อต้องการผ่อนคลายตามด้วยหนังแฟนตาซีและหนังตลก นักศึกษาได้เลือกทางการสตรีมหนังออนไลน์เป็นวิธีการดูหนังเพื่อผ่อนคลายเท่านั้น นอกจากนี้ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้จ่ายน้อยกว่า 300 บาทต่อเดือนเพื่อดูหนัง นักศึกษาส่วนมากยังไม่เคยใช้บริการหนังจากห้องสมุดปว้ย และได้ให้คะแนนความพึงพอใจปานกลางเป็นสัดส่วนสูงสุด

2. นักศึกษาส่วนใหญ่แสดงความสนใจและอยากให้มหาวิทยาลัยเปิดให้บริการดูสตรีมมิ่งฟรีโดย Netflix เป็นตัวเลือกยอดนิยมที่สุดนอกจากนี้นักศึกษายังพบว่าการดูหนังกับเพื่อนสามารถเป็นกิจกรรมคลาย-

เครียดได้

เป็นอย่างดีผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความต้องการในการจัดกิจกรรมภาพยนตร์กลางแปลงในมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะช่วงเวลาหลังสอบที่เป็นช่วงเวลาที่นิยมมากที่สุดสำหรับกิจกรรมดังกล่าว

4.3 อุตสาหกรรมการความบันเทิงทางด้านเพลง

1. จากการสำรวจพบว่านักศึกษาที่ใช้เพลงเพื่อคลายความเครียดนิยมใช้ฟังเพลงในจังหวะ Pop มากที่สุด เนื่องจาก เพลงป๊อป มีจังหวะค่อนข้างช้า เนื้อเพลงเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และไม่ได้มีจังหวะหรือท่วงท่ามากเกินไป จึงทำให้เพลงป๊อปสามารถช่วยให้คลายเครียดได้

2. จากการสำรวจพบว่านักศึกษายกให้จัดงานดนตรีเพื่อคลายความเครียดในช่วงเทศกาลสำคัญและหลังสอบมีจำนวนร้อยละเป็นจำนวนมากซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการสอบนั้นก่อให้เกิดความเครียดกับนักศึกษาจึงทำให้อยากมีการจัดงานดนตรีเพื่อผ่อนคลายความเครียดในช่วงหลังสอบเป็นจำนวนมาก

5. บทสรุป

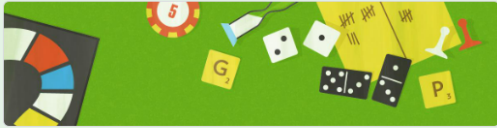
การทำแบบสำรวจการใช้กิจกรรมเพื่อคลายความเครียดของนักศึกษาในครั้งนี้นั้นทำให้ได้ทราบถึงแนวทางในการใช้กิจกรรมความบันเทิงด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาเพื่อคลายความเครียดและอีกทั้งยังได้ทราบถึงความต้องการในการจัดกิจกรรมความบันเทิงด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาโดยกิจกรรมที่นักศึกษาใช้เพื่อคลายความเครียดมากที่สุด คือ กิจกรรมด้านเพลง ตามมาด้วยด้านหนัง และเกม ตามลำดับ

ผลสำรวจนี้เป็นประโยชน์สำหรับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เนื่องจากการวิจัยเพื่อค้นหาประเด็นที่มีศักยภาพในการพัฒนาชีวิตนักศึกษาโดยได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความชอบและพฤติกรรมด้านความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยสามารถพัฒนาวิธีการที่ตรงเป้าหมายซึ่งส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีของนักศึกษาและยกระดับประสบการณ์โดยรวมของนักศึกษาโดยสอดคล้องกับพันธกิจในการให้การศึกษาระดับโลกและส่งเสริมความสำเร็จของนักศึกษา

ภาคผนวก

แบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูล :

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeAZ2PFqTVBPY-kCe34wyZo_RmDP9t_W60Ho30ba9NVibo4sg/viewform



แบบสอบถามการใช้กิจกรรมความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

แบบสอบถามนี้มีจุดประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ใช้เวลาว่างเพื่อความบันเทิงเพื่อใช้คลายความเครียด

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ตอน
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ออกแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้เวลาว่างเพื่อความบันเทิง เกม หนังสือ เพลง
ตอนที่ 3 แบบสอบถามการใช้เวลาว่างเพื่อความบันเทิงกับวิธีคลายความเครียด

2. แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับการศึกษารายวิชา คพ.246 การแสดงข้อมูล ปีการศึกษา 2/2565

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ธนสร ทยานทอง

การตอบแบบสอบถามนี้จะไม่มีการระบุชื่อคุณแต่อย่างใดและข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ

หากมีข้อสงสัยหรือคำถามเกี่ยวกับสอบถามให้ติดต่อผ่านได้ที่ :
 นภาพรณี ศรีพลอักษร (ผู้ประสานงานโครงการ)
 อีเมล napaporn.tri@dome.tu.ac.th

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ตอนที่ 1 คำถามส่วนบุคคล

เพศ *

☐ หญิง

☐ ชาย

☐ LGBTQ+

☐ ไม่ระบุ

คณะ (สาขา/เอก) ที่คุณกำลังศึกษาอยู่ *

เลือก

รหัสนักศึกษา 2 ตัวแรก

เลือก

ถัดไป

กำลังแบบฟอร์ม

ห้ามส่งที่สามาร Google ฟอรัม

เนื่องหากมีข้อมูลส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของ Google รายงานการละเมิด - ข้อมูลเหล่านี้จะส่งถึง Google - นโยบายความเป็นส่วนตัว

Google ฟอรัม

กลับ

ถัดไป

กำลังแบบฟอร์ม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้เวลาว่างเพื่อความบันเทิง เกม หนังสือ เพลง

เวลาที่คุณเครียด หรือไม่สบายใจ คุณมักจะใช้กิจกรรมความบันเทิงด้านไหนมากที่สุด (โปรด * เลือกกิจกรรมที่คุณใช้มากที่สุด 1 ข้อ)

☐ เกม

☐ หนังสือ

☐ เพลง

กลับ

ถัดไป

กำลังแบบฟอร์ม

อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านเกม

แบบสอบถามการใช้กิจกรรมความบันเทิงของ นักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้อุตสาหกรรมความบันเทิง เกม หนังสือ เพลง

เวลาที่คุณเครียด หรือไม่สบายใจ คุณมักจะใช้กิจกรรมความบันเทิงด้านไหนมากที่สุด (โปรด *
เลือกกิจกรรมที่คุณใช้มากที่สุด 1 ข้อ)

- ☒ เกม
- ☐ หนังสือ
- ☐ เพลง

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ตอนที่ 3 แบบสอบถามอุตสาหกรรมความบันเทิงเกมกับวิธีคลายความเครียด

ทำในคุณถึงเลือกเกมเป็นวิธีคลายความเครียด (เลือกได้สูงสุด 3 ข้อ) *

- ☐ ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและเพลิดเพลิน
- ☐ สามารถเล่นกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นได้
- ☐ ช่วยเพิ่มความกังวลและอารมณ์เชิงลบ
- ☐ เป็นวิธีที่สามารถฝึกทักษะอื่นๆได้ เช่น การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์
- ☐ มีเกมหลากหลายประเภทให้เลือกตามความต้องการ
- ☐ อื่นๆ: _____

เกมประเภทไหนที่ช่วยในการคลายความเครียดของคุณได้มากที่สุด *

- ☐ เกมแนวแอ็กชัน (Action games)
- ☐ เกมแนวกลยุทธ์ (Strategy games)
- ☐ เกมแนวไพ่ (Card games)
- ☐ เกมปริศนาไข (Puzzle games)
- ☐ เกมต่อสู้กันระหว่าง (Moba)
- ☐ เกมกีฬา (Sport game)
- ☐ เกมต่อสู้ (Fighting Game)
- ☐ เกมกระดาน (Board game)
- ☐ เกมทำอาหาร (Cooking game)
- ☐ เกม RPG (Role-playing)
- ☐ เกมการศึกษา
- ☐ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation)
- ☐ เกมแข่งรถ (Racing games)
- ☐ เกมดนตรี (Music games)
- ☐ เกมตะลุยผจญภัย (Dungeon Crawling)
- ☐ เกมยิงปืน (Shooting games)

คุณเล่นเกมเพื่อคลายความเครียดบ่อยแค่ไหนต่อสัปดาห์ *

- ☐ น้อยกว่า 2 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 2-4 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 4-6 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ มากกว่า 6 ครั้ง / สัปดาห์

คุณมักจะเล่นเกมบนแพลตฟอร์มไหนเมื่อรู้สึกเครียด *

- ☐ Mobile / โทรศัพท์มือถือ
- ☐ PC / เครื่องคอมพิวเตอร์
- ☐ Console

คุณคิดว่าในมหาวิทยาลัยมีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมมากน้อยแค่ไหนใน 1 ภาคการศึกษา *

- ☐ 1-2 ครั้ง / เทอม
- ☐ 3-4 ครั้ง / เทอม
- ☐ มากกว่า 4 ครั้ง/เทอม
- ☐ ไม่เคยรู้ว่ามีกิจกรรม

คุณอยากให้มีกิจกรรมเกี่ยวกับเกมที่จะช่วยในการคลายความเครียดอะไรบ้าง *

- ☐ มีพื้นที่สำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะ
- ☐ จัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมเพื่อการศึกษา
- ☐ มีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งเกม E-sports
- ☐ มีการจัดกิจกรรมการแข่งประสมการในการเล่นเกม
- ☐ อื่นๆ: _____

คุณอยากให้มีในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมภายในมหาวิทยาลัยมากน้อยแค่ไหน *

- ☐ 1-2 ครั้ง / เทอม
- ☐ 3-4 ครั้ง / เทอม
- ☐ มากกว่า 4 ครั้ง / เทอม
- ☐ ไม่อยากให้มี

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ช่วงไหนที่คุณอยากร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับเกมภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) *

- ☐ ก่อนสอบ
- ☐ ช่วงสอบ
- ☐ หลังสอบ
- ☐ เทศกาลสำคัญ

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

คุณอยากให้มีในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมภายในมหาวิทยาลัยมากน้อยแค่ไหน *

- ☐ 1-2 ครั้ง / เทอม
- ☐ 3-4 ครั้ง / เทอม
- ☐ มากกว่า 4 ครั้ง / เทอม
- ☒ ไม่อยากให้มี

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

เหตุผลที่ไม่อยากให้มีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกม *

คำตอบของคุณ

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านหนัง

แบบสอบถามการใช้กิจกรรมความบันเทิงของ นักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ลงชื่อเข้าใช้ Googleเพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม
* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น
ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้อุตสาหกรรมความบันเทิง เกม หนังสือ เพลง
เวลาที่คุณเครียด หรือไม่สบายใจ คุณมักจะใช้กิจกรรมความบันเทิงด้านไหนมากที่สุด (โปรด * เลือกกิจกรรมที่คุณใช้มากที่สุด 1 ข้อ)
<input type="radio"/> เกม
<input checked="" type="radio"/> หนังสือ
<input type="radio"/> เพลง
<input type="button" value="กลับ"/> <input type="button" value="ถัดไป"/> ล้างแบบฟอร์ม

ตอนที่ 3 แบบสอบถามอุตสาหกรรมความบันเทิงกับวิธีคลายความเครียด

คุณดูหนังเพื่อคลายความเครียดบ่อยแค่ไหนต่อสัปดาห์ *

- ☐ น้อยกว่า 2 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 2 - 4 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ มากกว่า 4 ครั้ง / สัปดาห์

หนังประเภทใดที่ช่วยคลายความเครียดของคุณได้มากที่สุด *

- ☐ Action
- ☐ Adventure
- ☐ Animation
- ☐ Biography / Documentary
- ☐ Comedy
- ☐ Drama
- ☐ Fantasy
- ☐ Film Noir
- ☐ Horror
- ☐ Musicle
- ☐ Romance
- ☐ Sci-fi
- ☐ War
- ☐ Western

คุณมักจะดูหนังช่องทางไหนเมื่อรู้สึกเครียด *

- ☐ โรงภาพยนตร์
- ☐ บริการสตรีมมิ่ง (เช่น Netflix, HBO Go)
- ☐ ดีวีดี/บลูเรย์
- ☐ โทรทัศน์

ปกติคุณใช้เงินไปกับการดูหนังเป็นกิจกรรมคลายเครียดเดือนละเท่าไร *

- ☐ น้อยกว่า 300 บาท
- ☐ 300 - 500 บาท
- ☐ มากกว่า 500 บาท

คุณจะให้คะแนนความพอใจในการเข้าใช้บริการดูหนังของห้องสมุดปทุมธานีเพียงใด *

- ☐ พอใจอย่างยิ่ง
- ☐ พอใจ
- ☐ ปานกลาง
- ☐ ไม่พอใจ
- ☐ ไม่พอใจอย่างยิ่ง
- ☐ ไม่เคยใช้บริการ

คุณอยากไหมหาสื่อบริการดูสตรีมมิงออนไลน์หรือบนแพลตฟอร์มไหนมากที่สุด *

☐ Netflix
☐ HBO Go
☐ Disney+
☐ WeTV
☐ IQIYI
☐ อื่นๆ: _____

คุณคิดว่าถ้ามีเพื่อนดูหนังสามารถเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ช่วยลดความเครียดได้มากน้อยเพียงใด *

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง
☐ เห็นด้วย
☐ ปานกลาง
☐ ไม่เห็นด้วย
☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

คุณอยากไหมมีความถี่ในการจัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัยมากน้อยแค่ไหน *

☐ 1 ครั้ง / สัปดาห์
☐ 2 ครั้ง / เดือน
☐ 1 ครั้ง / เดือน
☐ ไม่อยากให้มี

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ช่วงไหนที่คุณอยากไปงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียดบ้าง *
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ก่อนสอบ
☐ ช่วงสอบ
☐ หลังสอบ
☐ เทศกาลสำคัญ

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

คุณอยากให้มีความถี่ในการจัดงานดูหนังกลางแปลงภายในมหาวิทยาลัยมากน้อยแค่ไหน *

☐ 1 ครั้ง / สัปดาห์

☐ 2 ครั้ง / เดือน

☐ 1 ครั้ง / เดือน

☒ ไม่อยากให้มี

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

เหตุผลที่ไม่อยากให้มีการจัดงานดูหนังกลางแปลง *

คำตอบของคุณ

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

อุตสาหกรรมความบันเทิงทางด้านการเพลง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้อุตสาหกรรมความบันเทิง เกม หนังสือ เพลง

เวลาที่คุณเครียด หรือไม่สบายใจ คุณมักจะใช้กิจกรรมความบันเทิงด้านไหนมากที่สุด (โปรด *
เลือกกิจกรรมที่คุณใช้มากที่สุด 1 ข้อ)

- ☐ เกม
- ☐ หนังสือ
- ☒ เพลง

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ตอนที่ 3 แบบสอบถามอุตสาหกรรมความบันเทิงเพลงกับวิธีคลายความเครียด

คุณชอบฟังเพลงในรูปแบบของเพลงตามจังหวะ ประเภทใดเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด *

- ☐ เพลงบรรเลง (Instrumental)
- ☐ คลาสสิก (Classic)
- ☐ ป๊อป (POP)
- ☐ แจ๊ส (Jazz)
- ☐ ริทึมแอนด์บลูส์ (R&B)
- ☐ แร็ป (Rap)
- ☐ ฮิปฮอป (Hip hop)
- ☐ ร็อก (Rock)
- ☐ อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic)
- ☐ เทคโน (Techno)
- ☐ อะแคปเปลลา (A cappella)

คุณชอบฟังเพลงในรูปแบบของเพลงตามเครื่องดนตรีและเนื้อหา ประเภทใดเพื่อคลาย
ความเครียดมากที่สุด *

- ☐ เพลงไทยเดิม
- ☐ เพลงไทยลูกกรุง
- ☐ เพลงไทยลูกทุ่ง
- ☐ เพลงไทยสากล
- ☐ เพลงสากล

เหตุผลใดที่มีอิทธิพลให้คุณเลือกฟังเพลงเพื่อคลายความเครียดมากที่สุด *

- ☐ เนื้อหาของเพลง
- ☐ ศิลปิน
- ☐ ประเภทของเพลง
- ☐ กำลังเป็นทอล์ก
- ☐ อื่นๆ: _____

คุณเคยรับฟังเพลงจากแหล่งใดบ้างเพื่อคลายความเครียด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) *

- ☐ YouTube
- ☐ Joox
- ☐ Spotify
- ☐ Apple Music
- ☐ ร้านอาหาร
- ☐ สถานบันเทิง

คุณเคยเข้าร่วมฟังเพลงจากงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียดหรือไม่ *

- ☐ เคย
- ☐ ไม่เคย

คุณให้คะแนนความพึงพอใจในการเข้าร่วมงานดนตรีมากน้อยเพียงใด *

- ☐ พอใจอย่างยิ่ง
- ☐ พอใจ
- ☐ ปานกลาง
- ☐ ไม่พอใจ
- ☐ ไม่พอใจอย่างยิ่ง
- ☐ ไม่เคยเข้าร่วม

คุณอยากให้มีความถี่ในการจัดงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยมากน้อยแค่ไหน *

- ☐ 2 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 1 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 2 ครั้ง / เดือน
- ☐ 1 ครั้ง / เดือน
- ☐ ไม่อยากให้มี
- ☐ อื่นๆ: _____

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ช่วงไหนที่คุณอยากไปดูงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยเพื่อคลายความเครียดบ้าง (เลือกได้ *
มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ก่อนสอบ
- ☐ ช่วงสอบ
- ☐ หลังสอบ
- ☐ เทศกาลสำคัญ

สถานที่ที่คุณอยากให้งานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยมากที่สุด *

- ☐ ดิกกิจกรรมนักศึกษา
- ☐ หน้าอาคารโอมบริหาร
- ☐ สนามราษฎร์
- ☐ สวนป๊วย
- ☐ กิตติยาคร
- ☐ ลานพญานาค
- ☐ อื่นๆ: _____

กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

คุณอยากให้มีเวทีในการจัดงานดนตรีภายในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยแค่ไหน *

- ☐ 2 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 1 ครั้ง / สัปดาห์
- ☐ 2 ครั้ง / เดือน
- ☐ 1 ครั้ง / เดือน
- ☒ ไม่อยากให้มี
- ☐ อื่นๆ: _____

กลับ

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

ทำไมคุณถึงไม่อยากให้มีงานดนตรีในมหาวิทยาลัย *

คำตอบของคุณ

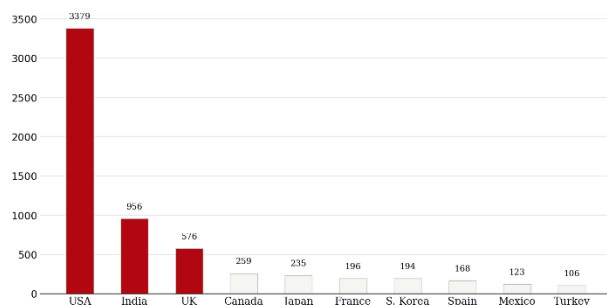
กลับ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

Top 10 countries on Netflix

The three most frequent countries have been highlighted.



Insight

The most prolific producers of content for Netflix are, primarily, the USA, with India and the UK a significant distance behind.

It makes sense that the USA produces the most content as, after all, Netflix is a US company.

ได้รับแรงบันดาลใจจาก <https://www.kaggle.com/code/joshuaswords/netflix-data-visualization>

ในการใช้โทนสีริม Netflix และได้มีการไฮไลท์ส่วนที่สำคัญ ซึ่งในข้อมูลของเราพบว่า Netflix เป็นตัวเลือกที่มีคนเลือกสูงที่สุดอย่างเห็นได้ชัด