



สารนิพนธ์

ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท

สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

DECISION MAKING FACTORS FOR EARNING FROM ONLINE GAMES ON
MASTER DEGREE OF BUSINESS ADMINISTRATION IN SIAM UNIVERSITY

นาย วัชรินทร์ กลับทับสังข์

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาการจัดการทั่วไป

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม

พุทธศักราช 2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสยาม



ใบรับรองสารนิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม
หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

ปริญญา

การจัดการทั่วไป
(สาขาวิชา)

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
(หลักสูตร)

เรื่อง (ภาษาไทย) ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษา
ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม
(ภาษาอังกฤษ) Decision Making Factors for Earning from Online Games on
Master Degree of Business Administration in Siam University

นามผู้วิจัย (ภาษาไทย) นายวัชรินทร์ กลับทับลังค์
(ภาษาอังกฤษ) Mr. Watcharin Klubtublung

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา วันที่ 9 / มกราคม / 2561

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(คร. ชิตวร ทีละผลิน)

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....
(รศ.ดร. จอมพงศ์ มงคลวนิช)
คณบดี บัณฑิตวิทยาลัย

เมื่อวันที่ 10 เดือน มกราคม พ.ศ. 2561

บทคัดย่อ

เรื่อง : ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

โดย : นาย วัชรินทร์ กลับทับลิ่งค์

สาขาวิชาเอก : การจัดการทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษาประจำตัวนักศึกษา :

(ดร. ชิตวร ลีละผลิน)

...../...../.....

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม จากการดำเนินการสุ่มตัวอย่างของจำนวนประชากร คือ นักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ณ ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบของ แบบสอบถาม และรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์โดยใช้หลักสถิติ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และใช้หลักสถิติ t-test, One Way ANOVA (F-test) เพื่อช่วยในการทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 20 - 30 ปี สถานภาพสมรส มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ย 10,001 – 20,000 บาท สำหรับระดับความเชื่อมั่นที่ส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยามมากที่สุดเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านอัตลักษณ์ (Identity) ($\bar{X} = 4.31$) ลำดับที่ 2 ด้านอาชีพ (Career) ($\bar{X} = 4.28$) ลำดับที่ 3 ด้านการศึกษา (Education) ($\bar{X} = 4.28$) ลำดับที่ 4 ด้านสังคม (Social) ($\bar{X} = 4.26$) ลำดับที่ 5 ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Online Games) ($\bar{X} = 4.24$) ลำดับที่ 6 ด้านเทคโนโลยี (Technology) ($\bar{X} = 4.21$) ตามลำดับ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า โดยรวมแล้วปัจจัยส่วนบุคคลและการตัดสินใจที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การที่จะสร้างรายได้จากเกมออนไลน์นั้น มีองค์ประกอบหลากหลายที่จะต้องนำมาใช้ในการพิจารณา โดยเฉพาะปัจจัยทางด้านการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้ว่าสามารถนำมาปรับใช้ได้ และสามารถสร้างรายได้ได้จริง อย่างที่คาดการณ์เอาไว้

คำสำคัญ: “การสร้างรายได้” “การตัดสินใจ” “นักศึกษาปริญญาโท”



ABSTRACT

Title : Decision making Factors for Earning from Online Games on Master Degree of Business Administration in Siam University

Author : Mr. Watcharin Klubtblung

Major : General Management

Independent Study Advisor :

(Dr. Chitavorn Leelaplin)

...../...../.....

The objective of this research was to study about Decision making Factors for Earning from Online Games on Master Degree of Business Administration in Siam University. The participants are Master Degree of Business Administration students in 2017 and the researcher employed questionnaires as tools for data collection. The analytical methodologies included statistical tools: frequency, percentage, mean and standard deviation. T-Test and One-way Anova (F-Test) were utilized to test the hypothesis.

Findings and results indicated that majority of the participants were females whose ages were between 20 – 30 years old. The participants' marital status was married. Their educational background was Bachelor's Degree. Monthly income the participants earned varied from 10,001 – 20,000 baht. The mean of trust levels influencing decision making for earning from online games on Master degree of Business Administration in Siam University was analyzed from highest to lowest as follows: 1) Identity ($\bar{X} = 4.31$), 2) Career ($\bar{X} = 4.28$), 3) Education ($\bar{X} = 4.28$), 4) Social ($\bar{X} = 4.26$), 5) Earnings from Online Games ($\bar{X} = 4.24$) and 6) Technology ($\bar{X} = 4.21$) respectively. The tested hypothesis showed that overall, individual factors and different decision influencing earning from online games on Master degree of Business Administration in Siam University differed at 0.05 level of significance.

The earning from online games consists of many elements to be considered, especially the decision factors that affect earnings can be used and can make real income as expected.

Keyword: “Earning” “Decision” “Master Degree students”



กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ผู้เขียนต้องขอขอบพระคุณ ดร. ชิตวร ทีละผลิน เป็นอย่างสูงที่ท่านได้กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ช่วยควบคุม ช่วยวางแผนแนวทางให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจและแก้ไขสารนิพนธ์นี้ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจนได้ข้อมูลสำหรับงานวิจัย

นอกจากนี้ ผู้เขียนขอขอบพระคุณ ดร. ชิตวร ทีละผลิน ที่กรุณาตรวจสอบแก้ไขสารนิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความเรียบร้อยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณต่อทุกๆท่านที่มีได้กล่าวนามมาในที่นี้ ซึ่งได้ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีในการเขียนสารนิพนธ์นี้

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้ คงจะเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจจะศึกษาวิจัย ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ ต่อไป

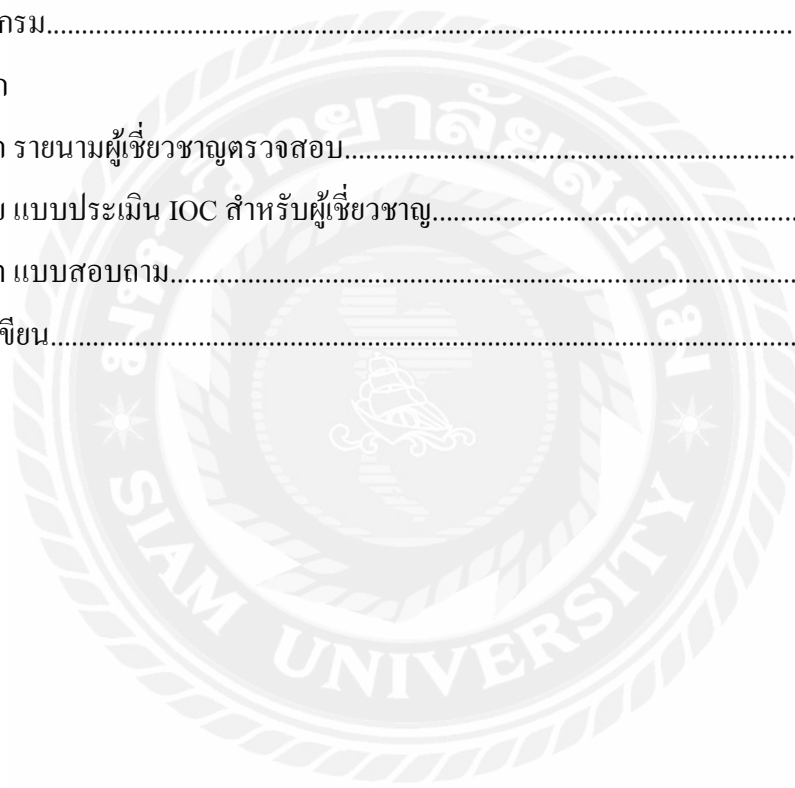
วัชรินทร์ กลับทับลังค์

18 ธันวาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(ก)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(ข)
กิตติกรรมประกาศ.....	(ค)
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.3 ตัวแปรในการศึกษา.....	4
1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	5
1.6 นิยามคำศัพท์.....	6
2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจ.....	7
2.2 แนวคิดและทฤษฎีการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์.....	27
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
2.4 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	34
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	35
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	35
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35
3.3 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	37
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
4 ผลการวิจัย.....	43
4.1 สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา.....	44
4.2 สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงอนุมาน.....	54

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....	63
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	63
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	66
5.3 ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย.....	69
5.4 ข้อเสนอแนะจากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้.....	70
5.5 ข้อเสนอแนะในการศึกษางานวิจัยครั้งต่อไป.....	71
บรรณานุกรม.....	72
ภาคผนวก	
ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ.....	75
ข แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	77
ค แบบสอบถาม.....	97
ประวัติผู้เขียน.....	106



สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค.....	38
2	การได้มาซึ่งตัวอย่างจำนวน 200 ตัวอย่าง.....	41
3	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	44
4	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ.....	45
5	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ.....	45
6	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	46
7	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	46
8	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ในภาพรวม.....	47
9	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านสังคม.....	48
10	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านเทคโนโลยี.....	49
11	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอัตลักษณ์.....	50
12	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอาชีพ.....	51

ตาราง	หน้า	
13	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จาก เกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการศึกษา.....	52
14	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จาก เกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์.....	54
15	การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้าน เพศที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขา บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.....	55
16	การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้าน อายุที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขา บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.....	57
17	การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้าน สถานภาพที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.....	58
18	การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้าน ระดับการศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษา ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.....	60
19	การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้าน รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษา ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.....	61

สารบัญภาพประกอบ

ภาพ		หน้า
1	กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	34
2	วิธีการ ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการ Stratified Random Sampling.....	40



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การละเล่นของไทยในสมัยอดีตกาลหรือการเล่นของเด็กตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปตามยุคสมัย จากที่เคยเป็นแค่การเล่นพื้นบ้าน เช่น หม้อข้าวหม้อแกง กุนเชียง ก็เริ่มจะพัฒนามาสู่ยุคที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นส่วนประกอบในชีวิตประจำวัน การละเล่นแบบเดิมค่อยๆที่จะกลืนหายไปตามช่วงเวลา ของเล่นใหม่ๆหรือสิ่งประดิษฐ์รูปแบบใหม่เริ่มจะเข้ามาแทนที่ตามการปรับตัวของยุค โลกาภิวัตน์ และเกมประเภทต่างๆก็เปรียบได้ดั่งนวัตกรรมแห่งยุคที่เริ่มก้าวเข้ามามีอิทธิพลต่อสังคมไทยมากขึ้นตามลำดับ

ในยุคปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์อาจสามารถอธิบายเป็นความหมายออกมาได้มากมาย แต่จากบทความวิจัยได้ให้นิยามเอาไว้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องเล่นที่มีไมโครชิพ (Microchip) ซึ่งถือเป็นส่วนประกอบหลักของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยอาจครอบคลุมไปถึง เกมกด ที่เป็นเกมใช้นิ้วมือควบคุมแบบง่ายๆ ซึ่งถือเป็นเกมชนิดแรกๆที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย ส่วนวิดีโอเกมหรือเกมเพลย์ (Video Game & PlayStation) เป็นเกมที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรือจอแสดงผลรูปแบบอื่นๆ ซึ่งอาจรวมถึงเกมหยอดเหรียญตามศูนย์การค้าต่างๆ (ตริ่งใจ สุขเสรี พิภูล, ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ หรือวัยต่างๆเริ่มจะให้ความสนใจและนิยมเล่นเกมประเภทออนไลน์ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมรูปแบบหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ให้ความนิยมสูงสุด อีกทั้งราคาหรือค่าใช้จ่ายสำหรับเล่นเกมออนไลน์เริ่มที่จะถูกลง ผู้บริโภคสามารถเป็นเจ้าของหรือจับจองได้ง่ายขึ้น แคมยังช่วยสร้างความเพลิดเพลินไปกับคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (Graphic) ที่นับวันจะยิ่งสวยงามสมจริงตามการพัฒนาของแต่ละยุคสมัย ผู้บริโภคหลายคนได้พบปะและรู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ จนอาจกล่าวได้ว่าเกมออนไลน์ถูกพัฒนาให้เป็นเครือข่ายทางสังคมประเภทหนึ่งในปัจจุบันไปเสียแล้ว

นอกจากนี้ในยุค Digital อาจมีการพูดถึง E-Sport หรือ Electronic Sport ซึ่งอ้างอิงจากบทความในเว็บไซต์เด็กดี เอาไว้ว่า E-Sport หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังได้รับความนิยมทั่วโลกนั้นมีส่วนประกอบหลักที่ไม่แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬา, อุปกรณ์กีฬา ซึ่งในที่นี้คืออุปกรณ์จำพวก เมาส์ (Mouse), คีย์บอร์ด (Keyboard), หูฟัง (Headset) หรืออื่นๆ โดยใช้คอมพิวเตอร์ที่มีฮาร์ดแวร์ (Hardware), ซอฟต์แวร์ (Software) ชนิดต่างๆเป็นสนามแข่งขัน และ โลก

ของไซเบอร์ (Cyber) เป็นสถานที่แข่งขัน ซึ่งกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Sport นั้นต้องมีการใช้แผนการเล่น ทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬาเป็นส่วนประกอบในการแข่งขัน จนอาจนับได้ว่าไม่ต่างไปจากนักกีฬาประเภทอื่นๆ อีกทั้งปัจจุบันมีทีมนักกีฬาและการแข่งขัน E-Sport เกิดขึ้นมากมายในระดับโลกอาทิเช่น รายการ World Cyber Games Championship หรือ The International เป็นต้น ซึ่งอาจเปรียบได้กับการแข่งขันโอลิมปิกในรูปแบบของเกมออนไลน์ และอาจรวมไปถึงรายการอื่นๆที่นำเกมออนไลน์มาใช้ในการแข่งขัน โดยรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมากรวมไปถึงเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะก็มีมูลค่าสูงตามไปด้วยเช่นกัน (Dek-D 2010, ออนไลน์)

ส่วนความนิยมเล่นเกมออนไลน์ของคนไทยในปัจจุบันนั้นเป็นเพียงแค่การผ่อนคลายในรูปแบบหนึ่ง หรืออาจเป็นการสร้างความสนุกตื่นเต้นให้กับตนเองเพียงอย่างเดียว แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะมีแต่คนที่มองในแง่บวกหรือแง่ดีเสมอไป ซึ่งเห็นได้จากทัศนคติในอดีตที่ว่า การเล่นเกมทำให้เด็กติดเกมจนอาจส่งผลเสียต่อการเรียน การเข้าสังคม หรือดูกลามไปถึงการเกิดอาการป่วยทางจิตที่ถึงขั้นต้องพาเด็กไปพบจิตแพทย์เพื่อทำการรักษา ซึ่งจากทัศนคติเบื้องต้นก็ไม่อาจที่จะปฏิเสธได้ว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน แต่หากจะบอกว่าปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดขึ้นนั้นมาจากเกมเพียงอย่างเดียวก็คงไม่ถูกต้องนัก เพราะปัจจัยทางสังคม สภาพแวดล้อม และครอบครัวล้วนเป็นองค์ประกอบที่หล่อหลอมให้เด็กมีลักษณะ บุคลิก และนิสัยแทบทั้งสิ้น

สำหรับประเทศไทยนั้นกีฬา E-Sport เริ่มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเพศ อายุ หรือความแข็งแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ใช้ทักษะความสามารถทางด้านสมองมากกว่ากีฬานชนิดอื่นที่ใช้ร่างกายเป็นหลัก ซึ่งเกมที่ใช้ในการแข่งขันมีมากมายหลายแบบ เช่น เกมโดต้า หรือ ดอทเอ (DotA) ซึ่งเป็นเกมแนววางแผนการรบประเภท MOBA หรือ Multiplayer online battle arena ที่ถูกพัฒนามาจากเกมประเภท RTS หรือ Real Time Strategy, เกมโอเวอร์วอช (Overwatch) ซึ่งเป็นเกมแนวยิงปืนบุคคลที่ 1 ที่ถูกเรียกว่า FPS หรือ First Person Shooting ที่มีการนำเกมประเภท RTS หรือ Real Time Strategy เข้ามาผสมด้วย และเกมประเภทอื่นๆตามแต่จะมีการจัดการแข่งขันขึ้น โดยแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขันในรูปแบบของทัวร์นาเมนต์ (Tournament) โดยแบ่งเป็นรอบคัดเลือกมากมายในแต่ละปี รางวัลสำหรับทีมหรือบุคคลที่ชนะนั้นจะเป็นเงินสดมากขึ้นอยู่กับผู้ให้ความสนับสนุน ถ้าเป็นรายการใหญ่หรือเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมก็จะมีมูลค่ามากมายตั้งแต่หลักแสน ไปจนถึงหลักล้าน จึงไม่น่าแปลกใจว่าในปัจจุบันได้มีผู้เข้าแข่งขัน E-Sport เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันเพื่อก่อตั้งเป็นทีมนักกีฬาเพื่อแข่งขันกันอย่างจริงจังมากกว่าในครั้งอดีต

ยิ่งไปกว่านั้นในปัจจุบันมีกีฬา E-Sport ซึ่งพบได้มากที่สุดในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว อาทิ เช่น ประเทศเกาหลีใต้ เพราะมีส่วนร่วมในการพัฒนาและสนับสนุนอย่างจริงจังทั้งทางภาครัฐและเอกชน โดยจากกรณีที่ทางการหรือหน่วยงานของภาครัฐได้มีการออกใบอนุญาต Pro Gamer อย่างเป็นทางการตั้งแต่ปี 2000 จึงทำให้วงการกีฬา E-Sport ของเกาหลีใต้มีการเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดด จะเห็นได้ว่าในช่วงระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมาเกมออนไลน์สัญชาติเกาหลีใต้ได้เข้ามาสู่ประเทศไทยเป็นจำนวนมากทำให้รายได้จากผลประกอบการประเภทนี้มีกำไรสูงมากพอสมควร ซึ่งในปีค.ศ.2002 มีการเปิดตัวของเกมเมเจอร์ลีกที่ใหญ่ที่สุดในการเล่นเกมที่ทวีปอเมริกาเหนือ และคู่แข่งจาก 28 ประเทศต่างมีส่วนร่วมในการแข่งขันครั้งนี้

กีฬา E-Sport จะมีการแยกประเภทออกเพื่อทำการแข่งขันด้วยระบบการเชื่อมต่อทางคอมพิวเตอร์ เช่น Online Internet และ LAN (Local Area Network) หรือระบบเครือข่ายภายใน รวมไปถึงยังมีการกำหนดกติกา มารยาทปลีกย่อยอีกมากมายในการแข่งขัน เช่น การพิมพ์ GG (Good Game) เมื่อพ่ายแพ้หรือชนะ เพื่อเป็นการให้เกียรติฝ่ายตรงข้ามและเป็นการแสดงออกถึงความมีน้ำใจ นักกีฬาอีกด้วย ซึ่งจากข้อมูลอ้างอิงในบทความของ BBC iWonder ได้กล่าวในหัวข้อ เกมคอมพิวเตอร์เป็นกีฬาจริงหรือไม่ว่า ในการแข่งขัน Winter X Games ปี 2015 ใน Aspen จะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญคือ การแข่งขันของนักกีฬาสโนว์บอร์ด (Snowboard) นักโมโนสกี (Mono-ski) นักสโลปสไตล์ (Slopestyle) และนักสโนว์โมบิล (Snowmobile) ซึ่งต่างเป็นกีฬาที่แสดงออกถึงคุณสมบัติอันน่าทึ่งทั้งในด้านความเป็นมืออาชีพของนักกีฬา ทักษะ พละกำลัง และความคล่องแคล่วที่ถูกดึงออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพจนเกิดประโยชน์ต่อการแข่งขันสูงสุด แต่การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดในตอนนั้นคือ มีเหล่าคนหนุ่มสาวที่นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ใช้สมองในการประมวลผลเพื่อออกคำสั่งหรือกดปุ่มบนจอยสติ๊ก (Joystick) คีย์บอร์ด หรือเมาส์ เพื่อทำการกำจัดคนชั่วหรือคนดีด้วยปืนกลที่สมมติหรือจินตนาการขึ้น ในขณะที่ผู้คนบนโลกแห่งความจริงนับพันคนคอยจับตามองและส่งเสียงเชียร์ไปพร้อมกับการแข่งขัน ที่ยิ่งไปกว่านั้นยังมีการมอบเหรียญรางวัลให้กับผู้ที่ทำการกำจัดฝ่ายตรงข้ามในโลกแห่งจินตนาการนี้อีกด้วย ซึ่งอาจมองได้ว่ามันแทบไม่แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นเลย (BBC 2015, ออนไลน์)

จากบทความที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการสืบค้นเพื่อหาแนวทางการวิจัยและใช้ต่อยอดเพื่อให้ทราบว่า เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันนั้นสามารถที่จะนำมาสร้างรายได้ให้เกิดประโยชน์จากการตัดสินใจลงมือทำได้หรือไม่ และจะสามารถผลักดันธุรกิจให้เกิดการสร้างรายได้ที่แน่นอนให้กับธุรกิจได้อย่างไร

1.2 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา “ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม” โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้ คือ

1.2.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรในการศึกษา คือ นักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ณ ปีการศึกษา 2560

1.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตเนื้อหาโดยมีการสังเคราะห์จากแนวความคิด ทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ (Decision) ที่มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

1.2.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการวิจัย คือ มหาวิทยาลัยสยาม เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม แขวง บางหว้า เขต ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร

1.2.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามในเดือน มกราคม ถึง เมษายน พ.ศ. 2560 รวมเป็นระยะเวลา 3 เดือน

1.3 ตัวแปรในการศึกษา

1.3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่

ข้อมูลประชากรศาสตร์ (Demography) ประกอบด้วย

1. เพศ (Gender)
2. อายุ (Age)
3. ระดับการศึกษา (Education)
4. สถานภาพ (Status)
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (Average Income)

1.3.2 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่

ข้อมูลการตัดสินใจ (Decision) ประกอบด้วย

1. สังคม (Social)
2. เทคโนโลยี (Technology)
3. อัตลักษณ์ (Identity)
4. อาชีพ (Career)
5. การศึกษา (Education)

1.3.3 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online)

1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยการตัดสินใจที่มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1.5.1 ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจที่กำลังหารายได้เสริม รวมไปถึงการสร้างอาชีพหลักในอนาคต

1.5.2 นำปัจจัยดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

1.5.3 ได้ทราบถึงปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

1.5.4 ผลการวิจัยที่ได้นั้นบริษัทเกมออนไลน์สามารถนำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนาศักยภาพ และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ที่มีความสนใจในการเล่นเกมออนไลน์ได้

1.6 นิยามคำศัพท์

การตัดสินใจ (Decision) หมายถึง กระบวนการเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่งจากหลายๆ ทางเลือกที่ได้พิจารณา หรือประเมินอย่างดีแล้วว่า เป็นแนวทางบรรลุวัตถุประสงค์ และเป้าหมายขององค์การ

เกม (Game) หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬาเป็นการเล่นเพื่อความสนุก เกมคอมพิวเตอร์เป็นการแสดงสาธิตกิจกรรม

ออนไลน์ (Online) หมายถึง การเชื่อมต่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือเครื่องปลายทาง (Terminal) เข้าเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นผ่านทางสายเคเบิลหรือด้วยวิธีใดๆก็ตาม เพื่อให้มีการทำงานร่วมกัน

เกมออนไลน์ (Online Games) หมายถึง วิดีโอเกมที่ใช้ในการประกอบการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์นั้นจะมีผู้เล่นที่ทำการเล่นเกมคล้ายเกมในรูปแบบอื่น แต่สิ่งที่แตกต่างก็จะเป็นการรวบรวมผู้เล่นหลายคนผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากที่นิยมจะเป็นเกมในรูปแบบของ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมที่ผู้เล่นหลายคนเล่นร่วมกันในพื้นที่ใดที่หนึ่งซึ่งอาจมีมากกว่า 100 คนขึ้นไป

รายได้ (Revenue) หมายถึง ผลตอบแทนที่ได้รับจากการขายสินค้าหรือบริการตามปกติของกิจการรวมทั้งผลตอบแทนอื่นๆที่ไม่ได้เกิดจากการดำเนินงานตามปกติด้วย

เทคโนโลยี (Technology) หมายถึง วิทยาการที่เกี่ยวกับศิลปะในการนำเอาวิทยาศาสตร์ประยุกต์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรม

อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำสิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ โดยคำว่าอัตลักษณ์ประกอบด้วยคำว่า อัต (อัต-ตะ) มีความหมายว่า ตน หรือตัวเอง กับคำว่า ลักษณะ ซึ่งหมายความว่า สมบัติเฉพาะตัว

อาชีพ (Career) หมายถึง การเลี้ยงชีวิต การทำมาหากิน งานที่ทำเป็นประจำเพื่อเลี้ยงชีพ

การศึกษา (Education) หมายถึง การเล่าเรียน การฝึกอบรม การเรียนรู้ การหาความรู้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ทางผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร รวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิงในการนำเสนอผลการวิจัยวิจัยให้เกิดประโยชน์ และเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจ (Factors for Decision)

2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านสังคม (Factors for Decision of Social)

2.1.2 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านเทคโนโลยี (Factors for Decision of Technology)

2.1.3 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านอัตลักษณ์ (Factors for Decision of Identity)

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านอาชีพ (Factors for Decision of Career)

2.1.5 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านการศึกษา (Factors for Decision of Education)

2.2 แนวคิดและทฤษฎีการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online)

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจ (Factors for Decision)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กับการตัดสินใจ (Decision) ซึ่งมีผู้วิจัยหลายท่านได้นิยามความหมาย แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

การตัดสินใจ หมายความว่า การที่เราได้เลือกที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีการเลือกจากตัวเลือกหลายๆตัวเลือก *Walters (1978)*

การตัดสินใจอาจหมายถึง การกระทำเพื่อตัดสินใจเมื่อไม่มีเวลาที่จะสืบหาข้อเท็จจริง ส่วนปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ตอนไหนที่จะตัดสินใจว่าหยุดหาความจริงหรือข้อเท็จจริง โดยแนวทางจะถูก

ปรับเปลี่ยนไปตามสิ่งที่ต้องการแก้ไข ซึ่งขั้นตอนและกระบวนการล้วนมีค่าใช้จ่ายและเวลาที่เสียไป
Moody (1963)

การตัดสินใจของผู้บริโภค หมายถึง การเลือกสินค้าโดยการเลือกจากสองตัวเลือกขึ้นไป โดยลูกค้าจะเป็นคนพิจารณาเพื่อตัดสินใจ ทั้งด้านจิตใจ (อารมณ์, ความรู้สึก) และด้านการกระทำ การตัดสินใจเป็นกิจกรรมที่เกิดร่วมกันระหว่างด้านจิตใจและการกระทำในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งทั้งสองกิจกรรมนี้ทำให้เกิดการตัดสินใจเลือก และเกิดพฤติกรรมการซื้อตามๆกัน *Schiffman & Kanuk (1994)*

การตัดสินใจขององค์กร มีความหมายว่า เป็นกระบวนการในการแก้ไขสิ่งที่เรียกว่าปัญหาขององค์กร โดยมีการสืบค้นตัวเลือกและมีการเลือกหรือแนวโน้มการปฏิบัติที่ถูกที่สุด เพื่อที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายขององค์กรที่บัญญัติไว้ *Jones (1996)*

มีนักวิชาการได้กล่าวถึงเรื่องการตัดสินใจเอาไว้ว่า เป็นกระบวนการของผู้บริโภคที่ใช้ในการตัดสินใจว่าจะเลือกซื้อผลิตภัณฑ์หรือการบริการแบบใด และมีเป้าหมายที่ใหน โดยแนวทางของผู้บริโภคที่ใช้สำหรับการตัดสินใจนั้นสืบเนื่องมาจากกลยุทธ์การตลาด *Assael (1998)*

สำหรับนักวิชาการไทยได้ให้นิยามของการตัดสินใจว่า การตัดสินใจเป็นการบ่งบอกหรือสะท้อนให้ทราบถึงสถานะที่ผู้ตัดสินใจมีทางเลือกหลายๆทาง และตัวของผู้ตัดสินใจจะมีการเปรียบเทียบจากผลของทางเลือกต่างๆ ก่อนที่จะดำเนินการตัดสินใจที่จะเลือกตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่ง *โกวิท กังสนันท์ (2529)*

ส่วนอีกท่านได้บอกนิยามของการตัดสินใจเอาไว้ว่า เป็นการเลือกที่จะดำเนินการหรือไม่ก็ตาม แต่เห็นว่าเป็นการเลือกที่ดีที่สุดหรือไม่ดีที่สุดจากทางเลือกในหลายๆตัวเลือก ซึ่งมีขั้นตอนการตัดสินใจดังนี้

1. การเข้าใจถึงปัญหาและข้อเท็จจริงต่างๆ
2. การรวบรวมข้อมูลและข่าวสารเพื่อใช้สำหรับการตัดสินใจ
3. การวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสารเพื่อใช้สำหรับการตัดสินใจ
4. การเลือกปฏิบัติทางที่ดีที่สุดเพียงเส้นทางเดียว
5. การดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามผลที่ได้ตัดสินใจ
6. การเฝ้าติดตามและประเมินผลของการดำเนินงาน

การตัดสินใจ *กรองแก้ว อยู่สุข (2537)* หมายถึง การเลือกในสิ่งหนึ่งสิ่งใด เลือกหลายๆสิ่ง หรือเลือกที่จะปฏิบัติด้านใดด้านหนึ่งจากหลายๆทางเลือกที่มีอยู่ และวิธีในการเลือกนั้นได้รับการพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนดีแล้วว่าถูกต้องเหมาะสม ดีที่สุด และตรงกับเป้าหมาย

ประเภทของการตัดสินใจ *วิชัย โสสุวรรณจินดา (2535)* ได้มีการแบ่งเอาไว้ 3 ประเภทคือ

1. การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน ซึ่งเป็นการตัดสินใจโดยที่ไม่อาจคาดเดาถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่มีผลลัพธ์ที่แน่นอนเลย เนื่องจากผู้ดำเนินการตัดสินใจจะไม่ทราบถึงโอกาสหรือความน่าจะเป็นในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และมีตัวแปรอื่นที่ควบคุมไม่ได้ส่งผลต่อการตัดสินใจด้วย ดังนั้นผู้ดำเนินการตัดสินใจต้องอาศัยทั้งวิจารณญาณ และดุลยพินิจช่วยสำหรับการตัดสินใจเป็นอย่างมาก

2. การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่แน่นอน เป็นการตัดสินใจที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของผลลัพธ์ที่มีการคาดหมายเอาไว้แล้ว โดยเกิดขึ้นต่อเมื่อผู้ตัดสินใจมีข้อมูลเพียงพอและทราบผลที่เกิดของการเลือกในแต่ละทางเลือกอย่างแม่นยำและแน่นอน ในสถานการณ์เช่นนี้ผู้ตัดสินใจจะพยายามเลือกทางเลือกที่ทำให้เกิดผลประโยชน์สูงสุด

3. การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์เสี่ยง เป็นการตัดสินใจที่ตั้งอยู่ในพื้นฐานของผลลัพธ์ที่แน่นอนแต่น้อยกว่าการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่แน่นอน ซึ่งยังพอที่จะคาดคะเนความเป็นไปได้ที่อยู่บ้าง ทั้งนี้ผู้ตัดสินใจต้องรับทราบถึงผลลัพธ์ของทางเลือกในด้านต่างๆที่นำมาใช้ประกอบการตัดสินใจ แต่ยังมีโอกาสที่จะเกิดทางเลือกแตกต่างจากที่คาดการณ์ไว้ อันเนื่องมาจากปัจจัยบางอย่างที่มีความไม่แน่นอน

ขั้นตอนในการตัดสินใจ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ *วิชัย โสสุวรรณจินดา (2535)*

1. การตระหนักถึงปัญหา (Problem Recognition) โดยขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญสำหรับการตัดสินใจ เพราะถ้าหากไม่มีการยอมรับว่าเกิดปัญหาขึ้นในหน่วยงาน การตัดสินใจที่ดีก็คงไม่อาจที่จะเกิดขึ้นมาได้ ดังนั้นผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพจึงควรสืบค้นเพื่อให้ทราบถึงปัญหา และตระหนักถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ก่อนคนอื่น โดยการรับรู้และค้นหาว่าองค์การประสบปัญหาใด ย่อมช่วยให้ผู้บริหารสามารถค้นหาหนทางแก้ไขปัญหาประเภทต่างๆได้ก่อนปัญหาจะรุนแรงจนลุกลามบานปลายขึ้นถึงขั้นวิกฤต

ในส่วนของคำว่า “ปัญหา” หมายถึง สภาพหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และมีแนวโน้มที่อาจจะเกิดไม่ตรงกับความต้องการ โดยอาจจะพิจารณาได้จากเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

1.1 ผลงานปัจจุบันลดลงจากที่เคยเป็น ทั้งในแง่ปริมาณและคุณภาพ เช่น ผลงานในปีนี้ ลดลงจากปีที่แล้ว แต่ค่าใช้จ่ายกลับเพิ่มขึ้น บริการด้อยคุณภาพมากขึ้น อัตราการลาออกและการโอนย้ายของข้าราชการในหน่วยงานสูงกว่าเมื่อปีที่ผ่านมา เป็นต้น โดยสิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวชี้วัดให้ผู้บริหารได้ทราบว่าเริ่มที่จะมีปัญหาเกิดขึ้นในหน่วยงานหรือองค์กร

1.2 ผลงานที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายหรือคาดหวัง เช่น ผลตอบแทนในการลงทุนที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย การใช้จ่ายเงินเกิน-ขาดตามงบประมาณที่กำหนดไว้ ถ้าไรได้น้อยกว่าที่คาด เป็นต้น

1.3 ผู้ปฏิบัติงานไม่พอใจต่อการบริหารงาน โดยอาจทราบได้จากการร้องเรียน ร้องทุกข์ เขียนบัตรสนเท่ห์ การประท้วงในลักษณะการเถียงงานหรือทำงานช้า การขาดงาน การโอนย้าย การเรียกร้องของสหภาพแรงงาน การลาออกไปทำงานที่อื่น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัญหาเตือนผู้บริหารให้เกิดความสนใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้น โดยควรสืบค้นเพื่อให้ทราบถึงสาเหตุแห่งความไม่พอใจ อาจจะเป็นการไม่พอใจ การแบ่งพรรคแบ่งพวก การเลื่อนขั้นตำแหน่งที่ไม่มีความเป็นธรรม และอื่นๆ เพื่อที่จะหาทางแก้ไขไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

2. การวิเคราะห์และระบุสาเหตุของปัญหา (Identifying and Analyzing Problem) สำหรับการแก้ไขปัญหอย่างถูกต้องนั้น ผู้บริหารองค์กรต้องพยายามที่จะแยกแยะปัญหาและค้นหาสาเหตุที่เกิดขึ้นของปัญหาเหล่านั้นให้ได้ โดยปัญหาหนึ่งอาจจะมีสาเหตุหลายอย่าง ผู้บริหารจึงต้องมีประสบการณ์และมีความสามารถที่จะวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาได้คืออีกด้วย อีกทั้งยังไม่หลงเอาพฤติกรรมที่แสดงออกมาทำให้เกิดเป็นปัญหา เช่น การมีผู้ขาดงาน ลาออกมาก ผู้บริหารอาจมีความคิดที่ว่า การลาออกนั้นเป็นปัญหาจึงมีแก้ไขโดยจ้างคนงานเพิ่ม หรือเพิ่มมาตรการลงโทษสำหรับผู้ขาดงาน ซึ่งแนวทางแก้ไขปัญหานี้อาจไม่ถูกต้องนัก เพราะสาเหตุที่แท้จริงอาจอยู่ที่ผู้ปฏิบัติงานขาดทักษะ ขาดขวัญและขาดกำลังใจในการทำงานก็เป็นไปได้

การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาควรจะเริ่มต้น โดยการระบุถึงขอบเขตและสภาพของปัญหา โดยสามารถทำได้จากคำถามต่อไปนี้ อะไรคือสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นมาตั้งแต่เมื่อไหร่ เกิดขึ้นที่ไหน ทราบได้อย่างไร มีผลเสียหายอย่างใดมากน้อยแค่ไหน ขอบเขตของปัญหากว้างขวางเพียงใด มีผลกระทบต่ออะไรบ้าง เมื่อสามารถระบุได้ถึงขอบเขตและสภาพของปัญหา ต่อไปก็เป็นการค้นหาสาเหตุของปัญหาโดยพิจารณาจากสิ่งต่างๆดังต่อไปนี้

2.1 พิจารณามีปัจจัยด้านบุคคล วิธีการ หรือสภาพแวดล้อมอะไรบางอย่างที่ทำให้เกิดปัญหาขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม

2.2 ตั้งคำถามว่าทำไมปัญหานั้นจึงเกิดขึ้น

2.3 วิเคราะห์สาเหตุแห่งปัญหาโดยอาศัยจากประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการตรวจสอบเพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างและการเบี่ยงเบนจากสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเป้าหมายที่ต้องการ โดยข้อควรระวังสำหรับการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาคือ อย่าใช้ “อาการ” เป็นสาเหตุที่เกิดปัญหา สาเหตุที่ค้นหาได้นั้นจะต้องสอดคล้องกับคำตอบ เมื่อแก้สาเหตุแล้วต้องสามารถแก้ไขปัญหาได้ และต้องพยายามหาสาเหตุทั้งหมดที่ก่อให้เกิดปัญหานั้น อย่ามองแต่เพียงบางสาเหตุเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อที่จะทำให้การแก้ไขปัญหาได้ผลอย่างสมบูรณ์

3. การแสวงหาทางเลือก (Developing Alternative Solution) สำหรับการดำเนินการหาทางเลือกนั้น ผู้บริหารต้องมีการหาข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาให้ได้มากที่สุด โดยข้อมูลข่าวสารต่างๆจะส่งผลให้ผู้บริหารเห็นแนวทางสำหรับการเลือก การตัดสินใจเพื่อที่จะแก้ไขปัญหา และทราบถึงแหล่งที่มาของแนวทางเลือกนั้น อย่างไรก็ตามการมีข้อมูลข่าวสารมากก็ใช่ว่าจะทำให้การตัดสินใจของผู้บริหารเกิดประสิทธิภาพได้ถ้าหากข้อมูลนั้นไม่ได้อยู่ในขอบเขตที่ผู้บริหารต้องการ

สำหรับการกำหนดทางเลือก เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนตามที่ผู้บริหารต้องการ ก็ให้มีการประเมินข้อมูลและกำหนดทางเลือกในการแก้ไขปัญหานั้น โยผู้บริหารควรคำนึงถึงปัญหาในแต่ละเรื่องว่ามีวิธีการแก้ไขได้หลายวิธีจึงไม่ควรที่จะรีบตัดสินใจดำเนินการโดยมิได้พิจารณาทางเลือกอื่นที่มีเป็นไปได้ เพราะทางเลือกแรกนั้นอาจไม่ใช่ทางเลือกที่ดีที่สุด ถึงอย่างไรก็ตามแนวทางเลือกที่เลือกมานั้น ต้องมีลักษณะประหยัด มีประสิทธิภาพ และสามารถปฏิบัติได้ด้วย

ในการแสวงหาทางเลือกสำหรับการตัดสินใจผู้บริหารต้องมีความคิดสร้างสรรค์ประกอบ และการเลือกวิธีแก้ไขปัญหานั้นไม่จำเป็นต้องใช้ทางเลือกที่เคยได้ปฏิบัติมาแล้ว การเลือกที่จะไม่ทำอะไรเลยก็ถือเป็นทางเลือกในการตัดสินใจทางหนึ่งได้เหมือนกัน

4. การประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternatives) เป็นการประเมินความสำคัญโดยพิจารณาจัดลำดับตามความสำคัญของทางเลือกในแต่ละทางเลือกนำไปใช้แก้ปัญหานั้น หรือก่อให้เกิดผลดีไม่น้อยเพียงใด ทางเลือกทางใดก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะช่วยลดความยุ่งยากในการตัดสินใจลง

4.1 วิธีการที่จะประเมินทางเลือกนั้นมี 2 วิธี คือ

4.1.1 ผู้บริหารใช้ดุลพินิจในการประเมินทางเลือก วิธีการนี้จะใช้ต่อเมื่อมีข้อจำกัดทางด้านเวลาและเงินทุน

4.1.2 อาศัยเทคนิคการตัดสินใจช่วยในการประเมินทางเลือกกว่าทางใด ก่อให้เกิดผลตอบแทนสูงสุด วิธีการนี้จะใช้กับการตัดสินใจที่มีผลผูกพันในระยะยาวหรือใช้ทรัพยากรมาก

4.2 เกณฑ์ที่ใช้สำหรับประเมินทางเลือก ได้แก่ เกณฑ์หาจุดสูงสุด เกณฑ์หาจุดสูงสุดของทางเลือกที่ต่ำๆ เกณฑ์ที่จะสร้างความเสียหายหรือสูญเสียน้อยที่สุด และเกณฑ์สร้างความพึงพอใจ สำหรับทางเลือกที่ดีควรจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

4.2.1 ไข้แก้ปัญหาได้ ทางเลือกจะต้องมีการพิจารณาว่าสามารถนำมาแก้ไขได้และจะปฏิบัติได้ด้วยทางเลือกที่ถึงแม้จะมีการแก้ไขได้แต่ก็ไม่สามารถที่จะปฏิบัติได้ เช่น การลงทุนด้วยเงินมากเกินไป ย่อมไม่อาจใช้ทางเลือกที่ดีได้

4.2.2 มีความสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์การที่ได้กำหนดไว้ โดยถ้ามีการสอดคล้องมากก็มีลำดับความสำคัญสูง กลับกันหากถ้าสอดคล้องน้อยก็มีความสำคัญต่ำ

4.2.3 ไม่ส่งผลกระทบต่อส่วนอื่นขององค์การ สำหรับทางเลือกที่ดีนั้นเมื่อได้มีเลือกใช้ในทางปฏิบัติแล้วควรที่จะส่งผลกระทบต่อส่วนอื่นขององค์การให้น้อยที่สุด หรือไม่ส่งผลกระทบเลย เพราะถ้าหากมีผลกระทบมากก็อาจก่อให้เกิดปัญหาใหม่ขึ้นมาได้ เช่น การแก้ปัญหาขาดทุนโดยการลดต้นทุนการผลิตอาจมีผลกระทบต่อคุณภาพผลผลิต ซึ่งทำให้ไม่มีคนซื้อสินค้าก็เป็นได้จึงควรที่จะเลือกทางเลือกอื่น เช่น การปรับปรุงรูปแบบผลิตภัณฑ์ และปรับราคาของสินค้าแทน

4.2.4 เป็นทางเลือกที่องค์การสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้ ทางเลือก บางอย่างแม้จะมีประสิทธิภาพ หรือก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แต่เมื่อหากพิจารณาทรัพยากรที่องค์การมีอยู่ แล้วไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้ ก็ถือว่าทางเลือกนั้นขาดประสิทธิภาพ

4.2.5 หลักเกณฑ์หรือมาตรฐานที่ใช้ในการประเมินทางเลือกควรที่จะสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์การ เช่น องค์การมีเป้าหมายมุ่งขยายส่วนแบ่งทางการตลาด แต่ถ้าหากผู้บริหารใช้เกณฑ์กำไรสูงสุดในการประเมิน ก็อาจทำให้ผลที่เกิดขึ้นไม่ตรงตามเป้าหมายขององค์การ

5. การตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด (Selection the Best Solution) โดยเมื่อมีการประเมินทางเลือก ระบุปัญหาได้ชัดเจน และจัดลำดับความสำคัญของทางเลือกแล้ว การตัดสินใจเลือกก็จะเกิดความง่ายขึ้น การตัดสินใจเลือกจึงควรเลือกทางที่ให้ประโยชน์และตอบแทนสูงสุดโดยมีการคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้ด้วย

5.1 ทางเลือกบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้มีการวางเอาไว้หรือไม่ เป็นแนวทางที่บรรลุถึง จุดมุ่งหมายหรือไม่

5.2 การตัดสินใจแสดงถึงประสิทธิผลสูงสุดได้หรือไม่ และให้ผลประโยชน์ตอบแทนสูงสุดหรือไม่

5.3 การตัดสินใจนำไปปฏิบัติได้จริงหรือไม่ โดยในการตัดสินใจนี้หากเกิดความขัดแย้ง ระหว่างวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของทางเลือกในแต่ละทาง ผู้บริหารต้องสามารถที่จะจัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเกณฑ์กำหนดทางเลือกและถ้าจำเป็น อาจมีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายขึ้นมาใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ส่วนกรณีที่มีทางเลือกหลายทางอาจทำให้ผู้บริหารสับสน ก็ควรจัดกลุ่มทางเลือกที่คล้ายกันเอาไว้ด้วย และมีการเปรียบเทียบ ประเมินในแต่ละกลุ่มทางเลือก โดยผู้ตัดสินใจอาจได้ความคิดในแง่ใหม่ๆเพิ่มขึ้น

6. การนำทางเลือกไปปฏิบัติจริง (Implementing) เมื่อผู้ตัดสินใจดำเนินการเลือกทางที่ดีที่สุด ก็ยังไม่อาจที่จะกล่าวได้ว่าการตัดสินใจนั้นมีประสิทธิภาพจนกว่าจะได้นำการตัดสินใจนั้นมาปฏิบัติจริง หรือให้บรรลุผล การตัดสินใจบางเรื่องนั้นอาจจะมีเหตุมีผล ให้ประโยชน์ตอบแทนสูงสุด แต่หากไม่สามารถนำมาปฏิบัติจริงได้ หรือปฏิบัติแล้วเกิดผลกระทบในทางลบด้านอื่น ก็ถือว่าการตัดสินใจนั้นขาดประสิทธิภาพ

7. ติดตามการดำเนินงาน (Evaluation the Results) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการตัดสินใจ เพื่อให้แน่ใจว่าการตัดสินใจที่ดำเนินการไปนั้นนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้จริง เป็นไปตามที่คาดเอาไว้ และหากมีปัญหามาตรกซ้อนเกิดขึ้นผู้บริหารจะได้อาจแก้ไขปัญหาได้ทันที่ซึ่งหลักการติดตามมีดังต่อไปนี้

7.1 ดูว่าการดำเนินการตัดสินใจเป็นไปตามขั้นตอนที่ได้มีการกำหนดเอาไว้หรือไม่ กล่าวคือ มีการวิเคราะห์และกำหนดปัญหาอย่างรอบคอบ มีการรวบรวมข้อมูลข่าวสารได้อย่างทันที่

7.2 ผู้ที่นำการตัดสินใจไปปฏิบัติได้รับยอมรับทั้งการตัดสินใจและการนำไปปฏิบัติด้วยความเต็มใจหรือไม่ โดยการตัดสินใจนั้นสามารถที่จะปฏิบัติได้ภายในขอบเขตและทรัพยากรที่มีอยู่หรือไม่

7.3 ผลของการปฏิบัตินั้นเป็นไปตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ โดยหากสามารถแก้ไขปัญหาได้ ตามเป้าที่วางไว้ก็อาจถือว่าการตัดสินใจนั้นมีประสิทธิภาพ แต่หากเกิดข้อผิดพลาด มีการเบี่ยงเบน ไม่ตรงตามที่ได้คาดการณ์เอาไว้ ก็อาจต้องมีการทบทวนสำหรับการตัดสินใจใหม่อีกครั้ง

โดยข้อสังเกตในการติดตามผลคือ หากสถานการณ์เปลี่ยนไปผลของการดำเนินอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย ถ้าสถานการณ์ในการตัดสินใจมีความแตกต่างมากกับสถานการณ์ในตอนดำเนินการ เพราะฉะนั้นการติดตามผลจึงต้องมีการสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงนี้และมีการปรับการตัดสินใจให้ถูกต้องเหมาะสม

ซึ่งจากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นอาจสรุปได้ว่า การตัดสินใจ หมายถึง การเปรียบเทียบเพื่อทำการเลือกในสิ่งที่ผู้บริโภคมีความต้องการ โดยอาจมีปัจจัยต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของสภาพจิตใจ อารมณ์ หรือการกระทำล้วนเป็นสิ่งที่มีส่วนช่วยในการตัดสินใจทั้งสิ้น

2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านสังคม (Factors for Decision of Social)

คำว่า สังคม *Linton C. (2004)* ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า การที่มนุษย์หรือกลุ่มคนอยู่ร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนกลุ่มคนเหล่านี้สามารถที่จะจัดตั้งเป็นองค์การของพวกเขา และถือว่าเป็นสังคมหนึ่งที่มีกฎระเบียบที่ยึดถือ

ซึ่งในส่วนของวัตถุประสงค์สำหรับปัจจัยทางสังคมสำหรับการตัดสินใจ *ราช ศิริวัฒน์ (2560)* อาจหมายถึง ปัจจัยที่มีผลเกี่ยวเนื่องกันในชีวิตประจำวัน และมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ซึ่งลักษณะของสังคมจะมีดังต่อไปนี้

1. กลุ่มที่ใช้อ้างอิง (Reference Group) กลุ่มบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่ออิทธิพลทางทัศนคติ ค่านิยม และความคิดเห็นในกลุ่มที่ใช้อ้างอิง เนื่องจากต้องการเป็นที่ยอมรับสำหรับภายในกลุ่ม จึงต้องมีการปฏิบัติและยอมรับความเห็นจากกลุ่มอ้างอิงเหมือนกัน ซึ่งแบ่งได้ออกเป็น 2 ระดับนั่นคือ กลุ่มของทุติยภูมิ และกลุ่มของปฐมภูมิ

2. ครอบครัว (Family) ครอบครัวนั้นถือว่าเป็นปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติ ความคิดเห็น และการตัดสินใจเป็นอย่างมาก โดยสิ่งเหล่านี้มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจของครอบครัว เพราะฉะนั้นการตัดสินใจจึงต้องมีการคำนึงถึง แนวคิดและการดำเนินชีวิตในครอบครัวด้วย

3. บทบาทและสถานะ (Role and Statuses) ความเกี่ยวข้องกับคนหลายกลุ่ม อาทิเช่น กลุ่มที่ใช้อ้างอิง ครอบครัว องค์กรและหน่วยงานสถาบันต่างๆ ซึ่งตัวของบุคคลจะมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม เพราะฉะนั้นการตัดสินใจของผู้บริโภคจะมีบทบาทหลากหลายที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจของตนเอง และบุคคลอื่นด้วย

นักวิชาการ *Lyson T. (2002)* ได้ให้นิยามความหมายของสังคมว่า เป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ชีวิตภายในครอบครัว ชนเผ่า ชชาติ หรือศาสนา ซึ่งมีการเน้นในลักษณะ 3 รูปแบบดังต่อไปนี้

1. ชนิกกลุ่ม ในที่นี้หมายถึงกลุ่มของมนุษย์
2. สภาวะแวดล้อมทางสังคม หมายความว่า การจะสร้างเป็นสังคมได้นั้นต้องมีการพบปะคบค้าสมาคมกันระหว่างมนุษย์ก่อน
3. ความสัมพันธ์ทางสังคม หมายความว่า คำว่าสังคมนั้นมาจากความสัมพันธ์ของมนุษย์ในทุกชนชั้น

ยังมีนักวิชาการ *Hammudah Abdulati (1975)* ได้บอกถึงความหมายของสังคมเอาไว้ว่า คือกลุ่มของมนุษย์ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันบนพื้นฐานของความใกล้ชิดสนิทสนมทางสายเลือดที่กระทำต่อบุคคลอื่น

ในส่วนของนักวิชาการไทย *ปราณี เกษมสันต์ (2550)* ได้อธิบายความหมายของสังคมเอาไว้ว่าเป็นกลุ่มคนที่มาอาศัยอยู่ร่วมกัน เกิดความสัมพันธ์ต่อกัน มีการพึ่งพาอาศัยกัน มีระเบียบกฎเกณฑ์ และมีความสัมพันธ์ร่วมกันในการดำเนินชีวิต

นักวิชาการ *พิชัย ผกากรอง (2547)* ได้ให้นิยามของสังคมเอาไว้ว่า เป็นกลุ่มคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยเป็นการอาศัยอยู่ร่วมกันในช่วงระยะเวลาหนึ่งอย่างต่อเนื่องยาวนานในเขตบริเวณหรือพื้นที่ที่มีการแบ่งอาณาเขตอย่างชัดเจน และมีการสร้างความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง มีระเบียบและมีแบบแผนภายใต้รูปแบบการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมที่สอดคล้องกัน

องค์ประกอบของสังคม

1. มนุษย์นับเป็นสัตว์สังคมที่มักอาศัยอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม
2. มีอาณาเขตเป็นบริเวณเพื่อให้ทราบว่าดินแดนหรือพื้นที่ของตนมีมากแค่ไหน
3. ทำให้ทราบว่าบุคคลไม่ใช่พวกของตน และบุคคลใดใช่พวกของตน
4. ความสัมพันธ์และการกระทำที่มีต่อกัน ซึ่งอาจหมายถึง การอยู่ร่วมกันต้องมีการกระทำต่อกัน การทำความเข้าใจและให้ความเคารพต่อกฎระเบียบของสังคมที่ได้มีการจัดตั้งขึ้น

2.1.2 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านเทคโนโลยี (Factors for Decision of Technology)

คำว่า เทคโนโลยี *Dale (1969)* ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า เทคโนโลยีหมายถึงสิ่งประกอบเข้าด้วยผลรวมของการศึกษาทดลอง เครื่องมือที่นำมาใช้ และกระบวนการดำเนินงาน ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้เกิดจากการศึกษาค้นคว้า เรียนรู้ ทำการทดลอง และได้รับการปรับเปลี่ยนแก้ไขมาเรียบร้อยแล้ว

เทคโนโลยี Ursula Franklin (1989) ได้อธิบายเอาไว้ว่า เป็นการปฏิบัติตามวิธีหรือกระบวนการที่นำเอาแนวความคิดและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์เข้ามาประยุกต์ใช้ร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จ

ลักษณะเทคโนโลยีสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ *Heinich, Molenda and Russell (1993)*

1. เทคโนโลยีในส่วนของกระบวนการ (Process) คือการใช้ขั้นตอนอย่างเป็นระบบในส่วนของของวิธีการทางด้านวิทยาศาสตร์มารวบรวมไว้เพื่อนำไปสู่กระบวนการปฏิบัติ โดยเชื่อมั่นว่าเป็นกระบวนการที่มีความน่าเชื่อถือและนำไปใช้สำหรับการแก้ปัญหาได้

2. เทคโนโลยีในส่วนของผลผลิต (Product) คือ ชิ้นส่วนวัสดุ อุปกรณ์ที่มีผลมาจากการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง

3. เทคโนโลยีในส่วนของกระบวนการและผลผลิตที่นำมาวมกัน (Process and Product) คือ ระบบการใช้งานต่างๆ อาทิเช่น ระบบทางคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการใช้งานร่วมกันระหว่างโปรแกรมกับตัวคอมพิวเตอร์

นักวิชาการของไทย ศุภยศ ดวงมาลา (2523) ได้ให้นิยามของเทคโนโลยีเอาไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเครื่องจักร สิ่งประดิษฐ์รูปแบบใหม่ๆ หรืออาจหมายถึง ศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบเทคนิคการผลิตภายในอุตสาหกรรม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ หรืออาจหมายถึง ความรู้ของมนุษย์ที่มีการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

นักวิชาการ *ธรรมบุญ โรจนะบูรานนท์ (2531)* ได้อธิบายถึงเทคโนโลยีว่าเป็นการนำเอาความรู้ทางวิชาการรวมกับวิธีการ และความชำนาญที่จะสามารถนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเทคโนโลยีนั้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับหลักทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งอาจหมายถึงกระบวนการทางวิทยาศาสตร์คือความรู้ ส่วนเทคโนโลยีคือการนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติ

นักวิชาการ *ชำนาญ เขวากีรติพงศ์ (2534)* ได้ให้ความหมายของเทคโนโลยีเอาไว้ว่า เป็นวิชาที่มีการประกอบวัตถุให้เกิดเป็นอุตสาหกรรม หรือเป็นการนำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในรูปแบบของการปฏิบัติ

นักวิชาการ *ครรชิต มาลัยวงศ์ (2540)* ได้บอกถึงส่วนประกอบของเทคโนโลยีมีดังนี้

1. ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์
2. เครื่องมือ อุปกรณ์ เครื่องยนต์กลไก

3. การประยุกต์วิทยาศาสตร์
4. ขั้นตอน หรือวิธีการดำเนินงานที่มีความเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ประยุกต์
5. ศิลปะ หรือทักษะสำหรับการรวบรวมและจำแนก

ซึ่งกล่าวได้ว่า เทคโนโลยี หมายถึง การนำทุกสิ่งทุกอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต การสร้าง หรือการนำสิ่งของที่ไม่ได้มีอยู่ในธรรมชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์

นักวิชาการ *ก่อ สวัสดิพาณิชย์ (2517)* ได้อธิบายว่า การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการด้านของการทำงานไม่ว่าจะสาขาหนึ่งหรือสาขาใดนั้น เทคโนโลยีจะมีส่วนช่วยหลักๆอยู่ 3 รูปแบบคือ

1. ประสิทธิภาพ หมายถึง เทคโนโลยีช่วยให้งานสามารถบรรลุผลได้ตามเป้าหมายอย่างรวดเร็วและแม่นยำ
2. ประสิทธิภาพ หมายถึง เทคโนโลยีจะช่วยให้การทำงานเกิดผลผลิตออกมาอย่างเต็มที่เท่าที่หรือมากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ประหยัด หมายถึง เทคโนโลยีช่วยในเรื่องของการประหยัดทั้งทางด้านของเวลาและแรงงานที่ใช้ เพื่อลดต้นทุนที่อาจเพิ่มขึ้นได้

เทคโนโลยี *กฤตยชญ์ ขุนทอง (2551)* หมายถึง การประยุกต์โดยนำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์ หรืออาจหมายถึงการนำเอาทักษะ ความรู้ และทรัพยากรมาสร้างให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทต่างๆ เพื่อใช้อำนวยความสะดวกหรือช่วยในการตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์

2.1.3 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านอัตลักษณ์ (Factors for Decision of Identity)

นักวิชาการ *สุพักตร์ พิบูลย์ (2553)* ได้อธิบายเอาไว้ว่า อัตลักษณ์ หากมีการนำมาแปลตรงๆ จะได้ว่า อัต+ลักษณ์ หมายถึงลักษณะที่เฉพาะ โดยคำว่า อัต (อัต+ตะ) คือ ตนเองหรือตัวเอง และคำว่า ลักษณ์ ซึ่งมีความหมายว่า คุณสมบัติเฉพาะตัว ซึ่งอัตลักษณ์ตรงกับคำทางภาษาอังกฤษว่า Identity ซึ่งก็คือผลรวมของลักษณะที่มีความเฉพาะในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนทำให้เกิดการรู้จักและจดจำได้

อัตลักษณ์ *สุรินทร์ ยิ่งนิก (2554)* หมายถึง ลักษณะของตน หรือลักษณะของตัวเอง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะบุคคลซึ่งรวมทั้งสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม การกระทำที่บ่งบอกถึงอุปนิสัยของบุคคลนั้นๆ

อัตลักษณ์ *คนอง ว่างฟ้ายแก้ว (2555)* หมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวโดยส่วนมากจะมาใช้เฉพาะในวงแคบๆ เช่น สถาบันการศึกษา หรือทางด้านวิชาการ ซึ่งอัตลักษณ์นั้นเป็นสิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงได้

อัตลักษณ์ *ประสิทธิ์ ลีปรีชา (2547)* คือ การทำความเข้าใจและรับรู้ว่าตนเองเป็นใคร คนอื่นเป็นใคร โดยเป็นกระบวนการทางสังคมที่เกิดขึ้น และสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

อัตลักษณ์ *สุชีพ วรรณสุด (2552)* หมายถึง การที่เรารับรู้ถึงตัวตนซึ่งเกิดจากการสร้างความสัมพันธ์กับตนเองและบุคคลอื่น โดยในบางครั้งอัตลักษณ์อาจมีการแสดงออกมาแตกต่างกันเมื่ออยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์กับบุคคลที่แตกต่างกัน

อัตลักษณ์ร่วม *ปิยลักษณ์ โพธิวรรณ (2554)* คือ สิ่งแทนหรือตัวแทนแสดงตัวตน โดยอ้างอิงถึงลักษณะของความเป็นบุคคลร่วมของกลุ่มบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และอาจมีการรวมตัวกันเพื่อกำหนดหรือสร้างเขตพื้นที่ของตน

อัตลักษณ์ของคนทำงาน *สาคร สมเสริฐ (2555)* หมายถึง คุณลักษณะหรือลักษณะเฉพาะของบุคคลที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงตนและทราบถึงการใช้ชีวิตสำหรับการทำงาน ซึ่งอาจจะมีทั้งอัตลักษณ์เฉพาะและอัตลักษณ์ร่วมขององค์กร

นักวิชาการ *James I. Marcia (1991)* ได้อธิบายถึงอัตลักษณ์ของวัยรุ่นออกเป็น 4 สถานะดังนี้

1. ไม่มุ่งมั่นอัตลักษณ์ (Identity diffusion) คือ ยังไม่ได้คิดในส่วนของอัตลักษณ์ตนเอง และยังไม่ได้มีการกำหนดทิศทาง (Chart) ในอนาคตของตน

2. ผูกพันกับอัตลักษณ์ (Identity foreclosure) คือ ยึดมั่นกับอัตลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง แต่หากยังไม่พบเจอกับคำว่า “วิกฤต” สำหรับช่วยในการตัดสินใจว่าอัตลักษณ์นั้นเหมาะสมกับตนหรือไม่

3. รอคอยอัตลักษณ์ (Identity moratorium) คือ เริ่มที่จะมีประสบการณ์ และมีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาคำตอบหรือตั้งคำถามหากต้องการตัดสินใจว่าอัตลักษณ์ใดเหมาะสมกับตนเอง

4. บรรลุอัตลักษณ์ (Identity achievement) คือ ค้นพบเส้นทางหรือคำตอบของประเด็นอัตลักษณ์แล้ว โดยอาจมีจุดมุ่งหมาย ศรัทธา หรือค่านิยมที่มีความเฉพาะเจาะจงกับเรื่องนั้นๆ

อัตลักษณ์ *James D. Fearon (1999)* หมายถึง การสร้างสิ่งหนึ่งที่ประกอบขึ้นเป็นสังคมรูปแบบใหม่ โดยประเภททางสังคมหรือกลุ่มบุคคลจะมีความโดดเด่นเฉพาะตัวอยู่ อีกทั้งยังมีความ

ซับซ้อนและความหลากหลายในตัวของมันเอง ซึ่งอาจรวมไปถึงสิ่งที่ใช้ในการยืนยันของลักษณะในแต่ละบุคคล อาทิเช่น

1. บัตรประจำตัว หรือบัตรประชาชนที่ใช้ในการบ่งบอกถึงลักษณะของตัวบุคคล
2. การตัดสินใจเลือกสมาชิก พนักงาน หรือบุคลากรตามคุณลักษณะที่ได้มีการตั้งเป้าหมายเอาไว้

3. การจำแนกบุคคลกรที่มีความโดดเด่นในแต่ละด้านสำหรับการคัดสรร

อัตลักษณ์ *Merriam (2016)* หมายถึง ความเหมือนกันของตัวละครบุคคลที่สำคัญหรือทั่วไป ในกรณีที่ไม่สังคมนั้นมีความแตกต่างกัน ซึ่งความเหมือนกันในทุกที่ถือว่าเป็นจริงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละตัวบุคคล หรืออาจจะหมายถึงตัวละครบุคคลหรือบุคลิกภาพในแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกันไปตามสภาพของสังคมนั้นๆ

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านอาชีพ (Factors for Decision of Career)

คำว่า อาชีพ นั้น *เพ็ญศรี เลิศเกียรติวิทยา (2556)* ให้นิยามไว้ว่า เป็นการทำมาหากิน หรือการทำธุรกิจตามความชอบหรือความถนัดของตน โดยมีค่าตอบแทนเป็นค่าจ้าง หรือเป็นเงินเดือน

อาชีพ *อุณารัตน์ ชรรรมมิโกมินทร์ (2513)* หมายถึง การประกอบหรือกระทำโดยเป็นภาระหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งของมนุษย์สำหรับการที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสุขสบายตามสมควรตามแต่กำลังและอรรถภาพของตน โดยได้มีการจำแนกออกดังนี้

ในด้านแรงงาน

1. วิชาชีพ และวิชาการ
2. พนักงานเสมียน
3. พนักงานขาย
4. งานทางด้านเกษตรกรรม
5. คนงานเหมือง
6. พนักงานขับรถ
7. ช่าง หรือผู้ที่ปฏิบัติงานในกระบวนการผลิต
8. งานบริการ
9. กรรมกรและคนงานทั่วไป

ซึ่งถ้าหากแบ่งออกตามสาขาวิชาชีพ ก็อาจจะมีอาชีพ วิศวกร ธนาคาร แพทย์ ตามแต่แนวทางของการศึกษา

โดยกระบวนการในการเลือกอาชีพของบุคลากร *Ginzberg, Eli (1974)* ได้มีการสรุปออกมาดังนี้

1. เป็นกระบวนการที่มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลในช่วงอายุระหว่าง 7-21 ปี
2. เป็นกระบวนการสำหรับการพัฒนาด้านอาชีพของบุคคลที่มีลักษณะเป็นขั้นเป็นตอน และจะไม่มีการพิจารณาหรือดำเนินการย้อนกลับ
3. เป็นกระบวนการที่มีเหตุผลเข้ามาประกอบ โดยบุคคลจะต้องมีการผสมผสานระหว่างความสามารถ ความสนใจให้เข้ากับ โอกาสที่จะประกอบอาชีพได้จริงซึ่งอาจมีในเรื่องของข้อจำกัดเข้ามาเกี่ยวข้อง

นอกจากนั้นยังได้มีการสรุปตัวแปรในการเลือกอาชีพของบุคคลซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นพื้นฐานของทฤษฎีเอาไว้ดังต่อไปนี้

1. ความเป็นจริง (Reality) ในแต่ละบุคคลอันได้แก่ ความสามารถ ความถนัด โอกาสซึ่งนับเป็นตัวแปรที่สำคัญมากที่ส่งผลต่อการได้มาซึ่งอาชีพ
2. ระดับการศึกษา (Education Process) นับเป็นตัวแปรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเลือกอาชีพของบุคคล โดยอาจบอกได้ว่าหากได้รับการศึกษามากย่อมที่จะมีช่องทางในการเลือกประกอบอาชีพได้มากกว่า
3. ตัวแปรทางอารมณ์ (Emotional Factor) เป็นตัวแปรเกี่ยวกับการเลือกประเภทหรือชนิดของอาชีพ ซึ่งส่วนมากจะมีความเกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพทางสายศิลป์
4. ตัวแปรจากค่านิยม (Personal Values) เป็นหลักสำคัญในการเลือกอาชีพ ซึ่งค่านิยมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุและเงินตราทำให้บุคคลส่วนมากนิยมเลือกอาชีพที่มีรายได้

โดย *Ginzberg and Associates* ได้มีการแบ่งขั้นตอนการเลือกอาชีพของบุคคลออกเป็น 3 ระยะซึ่งมีดังนี้

1. ระยะในการเพื่อฝันถึงอาชีพ (Fantasy Period) จัดอยู่ในช่วงเวลาเมื่อเด็กมีอายุราว 11 ปี ซึ่งตัวเด็กจะมีความเพื่อฝันถึงอาชีพต่างๆที่ตนชอบและอยากจะทำดำเนินการเพื่อประกอบอาชีพนั้นๆ โดยอาจได้รับผลกระทบจากสภาพแวดล้อม
2. ระยะในการพิจารณาอาชีพ (Tentative Period) จัดอยู่ในช่วงของเด็กที่มีอายุระหว่าง 11-17 ปี ซึ่งพัฒนาการของเด็กในช่วงนี้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนคร่าวๆดังนี้

2.1 **ขั้นความสนใจ (Interest Stage)** เด็กที่อยู่ในขั้นนี้เริ่มที่จะรู้สึกสนใจบางสิ่งบางอย่างมากกว่าสิ่งอื่น

2.2 **ขั้นความสามารถ (Capacity Stage)** เด็กที่อยู่ในขั้นนี้จะคิดได้ถึงความสามารถของตนในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2.3 **ขั้นค่านิยม (Value Stage)** เด็กที่อยู่ในขั้นนี้จะเข้าใจถึงสิ่งที่ตนนิยมชมชอบ และเข้าใจถึงค่านิยมของสังคมในขณะนั้น

2.4 **ขั้นการเปลี่ยนแปลง (Transition Stage)** เด็กที่อยู่ในขั้นของการเปลี่ยนแปลงจะรู้สึกตระหนักถึงภาระหน้าที่ในการตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพของตน ซึ่งตัวเด็กจะพยายามเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของตนให้มากที่สุด

3. **ระยะในการเลือกอาชีพตามความเป็นจริง (Realistic Period)** จัดอยู่ในช่วงของเด็กที่มีอายุระหว่าง 17 ปีขึ้นไปจนถึงผู้ใหญ่ตอนต้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

3.1 **ขั้นสำรวจหรือตรวจสอบอาชีพ (Exploration Stage)** จัดอยู่ในขั้นตอนสำรวจอาชีพหลายๆประเภทเพื่อที่จะค้นหาหรือสืบทราบถึงอาชีพที่เหมาะสมกับตน โดยจะเป็นการทดลองเรียนทั้งวิชาการและวิชาชีพในหลักสูตรต่างๆ มีการทำกิจกรรม หรืออาจรวมไปถึงการทดลองทำงานหลังเวลาเลิกเรียน โดยเลือกแต่สิ่งที่ตนสนใจ

3.2 **ขั้นเก็บรวบรวมความคิด (Crystallization Stage)** จัดอยู่ในขั้นมีความพร้อมในการเลือกอาชีพหนึ่งจากอาชีพที่ตนให้ความสนใจประมาณหนึ่งเนื่องจากการรวบรวมข้อมูลและความคิดได้ในระดับหนึ่ง

3.3 **ขั้นตัดสินใจในการเลือกอาชีพ (Specification Stage)** จัดเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการเลือกอาชีพที่มีการตัดสินใจเรียบร้อยแล้ว เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงอาชีพใดอาชีพหนึ่งเพียงอาชีพเดียว

ซึ่งกล่าวได้ว่ากระบวนการพัฒนาด้านอาชีพของ Ginzberg จะอยู่ในช่วงเวลาประมาณ 10 ถึง 15 ปีโดยมีการตระหนักถึงความเป็นไปได้เนื่องจากสังคมปัจจุบันมีความสับสนวุ่นวายมากขึ้น และมีอาชีพที่เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังมีปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อม สภาพร่างกาย และจิตใจเข้ามาเกี่ยวข้องในปัจจัยของการเลือกอาชีพอีกด้วย แต่กระบวนการเลือกอาชีพนั้นได้รับการยอมรับจากงานวิจัยหลายแห่งในแนวคิดของ Ginzberg and Associates ซึ่งนับได้ว่าเป็นทฤษฎีที่มีประโยชน์ต่อการแนะแนวอาชีพเป็นอย่างมาก

ทฤษฎีเลือกอาชีพ *Anne Roe (1957)* ได้ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1957 โดยอ้างอิงจากงานวิจัยที่เธอได้ทำเอาไว้ในหลายๆโครงการ ส่วนมากจะเกี่ยวกับ

1. บุคลิกภาพที่มีความแตกต่างกันตามปัจจัยรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ พันธุกรรม สิ่งแวดล้อม ความสนใจ และสิ่งจูงใจที่นำไปสู่ความสำเร็จ

2. ความแตกต่างของบุคลิกภาพในการเข้าสู่อาชีพอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในวัยเยาว์

ในปี ค.ศ.1964 Roe ได้ทำการปรับปรุงทฤษฎีใหม่โดยใช้หลักความเข้าใจตามทฤษฎีของ Maslow เป็นพื้นฐาน จึงทำให้ทฤษฎีของเธอจัดอยู่ในประเภท “ทฤษฎีความต้องการ” (Needs Theory) เนื่องจากเห็นว่าบุคคลในสังคมพยายามที่จะหาทางในการตอบสนองความต้องการของตน โดยอาชีพในทัศนคติของ Roe นั้นหมายถึงอาชีพหรือกิจกรรมที่บุคคลกระทำเกือบตลอดทั้งชีวิต เพื่อให้ได้รับการตอบสนองต่อความต้องการของตนในทุกๆระดับ

ทฤษฎีของ Roe มี 3 องค์ประกอบสำคัญคือ

1. อิทธิพลจากพันธุกรรม ซึ่งจะเป็นสิ่งกำหนดและข้อจำกัดในการพัฒนาคุณลักษณะของมนุษย์ นับเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้บุคคลนั้นเกิดความต้องการ

2. อิทธิพลจากทฤษฎีความต้องการของ Maslow (Maslow Hierarchical Needs Theory) โดยได้มีจัดลำดับความต้องการของมนุษย์จากล่างสุดไปจนถึงขั้นบนสุดเอาไว้ดังนี้

2.1 ความต้องการทางด้านสรีระ (Physiological)

2.2 ความต้องการทางความปลอดภัย (Safety Needs)

2.3 ความต้องการทางความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and Belonging Needs)

2.4 ความต้องการให้เห็นตนเองมีคุณค่า (Esteem Needs)

2.5 ความต้องการที่จะทำให้เข้าใจตนเอง (Needs for Self-Actualization)

2.6 ความต้องการที่จะทำให้รู้และเข้าใจ (Desire to know and Understand)

2.7 ความต้องการด้านสุนทรียะ (Aesthetic Needs)

3. อิทธิพลจากประสบการณ์ในวัยเด็กตอนต้น (Early Childhood Experiences) เป็นผลมาจากการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง โดย Roe ได้มีการแบ่งหลักของการเลี้ยงดูเด็กที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกอาชีพออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

3.1 เลี้ยงดูแบบไม่สนใจหรือหลีกเลี่ยง (Avoidance of the Child) โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

3.1.1 เลี้ยงดูแบบไม่ให้การยอมรับในตัวเด็ก พ่อแม่มีมุมมองหรือทัศนคติที่ไม่ดีต่อเด็ก ไม่ให้ความสนใจต่อการแสดงความคิดเห็นหรือความต้องการ ให้การปฏิบัติต่อเด็กด้วยความเย็นชา คอยดูค่าและลงโทษเด็ก ชอบตั้งกฎเกณฑ์ที่ทำให้เด็กขาดความสุขและมองโลกในแง่ลบ ทำให้เด็กไม่ชอบสังคมและมีแนวโน้มที่จะเลือกอาชีพที่มีเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นน้อย อาทิเช่น อาชีพทางด้านวิทยาศาสตร์ อาชีพทางการเกษตร และ อาชีพทางด้านเทคนิค เป็นต้น

3.1.2 เลี้ยงดูแบบละเลยหรือทอดทิ้ง พ่อแม่ละเลยไม่เอาใจใส่เด็ก ไม่รับผิดชอบและทอดทิ้งให้เด็กคืบคลานอยู่ตามลำพัง แต่จะคอยให้เฉพาะปัจจัยขั้นพื้นฐานบ้างในบางครั้ง ตัวเด็กจะเกิดอาการขาดความสุขและมักมองโลกในแง่ร้าย ไม่ชอบสังคม และมีแนวโน้มที่จะเลือกอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นน้อย

3.2 เลี้ยงดูด้วยอารมณ์ (Emotional Concentration on the Child) โดยแบ่งออกได้ 2 ลักษณะคือ

3.2.1 เลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป พ่อแม่มีความรักและเอ็นดูต่อเด็กมากเกินไป ทำให้เด็กถูกจำกัดอิสรภาพ และไม่ยอมให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง เด็กมีแนวโน้มจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นน้อย

3.2.2 เลี้ยงดูแบบเข้มงวด พ่อแม่จะวางมาตรฐานกับเด็กไว้สูงเกินกว่าที่จะทำได้ โดยมีการบังคับให้เด็กทำในสิ่งต่างๆที่สังคมให้การยอมรับ ซึ่งเด็กจะได้รับความรักเมื่อสามารถทำในสิ่งที่ผู้ปกครองตั้งเป้าหรือคาดหวังไว้จนสำเร็จ จะทำให้เด็กเกิดความเครียด อาจจะทำให้เด็กก้าวร้าวและเก็บตัว โดยเด็กมีแนวโน้มจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นน้อย

3.3 เลี้ยงดูแบบยอมรับ โดยให้ความรักและความอบอุ่นแก่เด็ก (Acceptance of the Child) ซึ่งแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ

3.3.1 เลี้ยงดูโดยไม่เข้มงวดต่อเด็ก ผู้ปกครองนั้นให้ความรัก และความอบอุ่นแก่เด็ก ตั้งกฎเกณฑ์ในการควบคุมความประพฤติเพียงเล็กน้อยและไม่เข้มงวดมากเกินไป ตัวเด็กได้รับความอบอุ่นและชอบเข้าสังคม โดยเด็กมีแนวโน้มจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่น อาชีพทางธุรกิจ อาชีพทางการบริการ และอาชีพทางการแสดง เป็นต้น

3.3.2 เลี้ยงดูโดยให้ความรัก โดยผู้ปกครองให้ความรัก ความอบอุ่น กำลังใจ ให้การสนับสนุน จนเด็กเกิดความสุข มีอิสระ และตอบสนองต่อความต้องการ ทำให้เด็กชอบสังคมและมีแนวโน้มจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลมาก

2.1.5 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจด้านการศึกษา (Factors for Decision of Education)

นิยามของคำว่า การศึกษา *หวน ฟินรุตพันธ์ (2548)* มีความหมายมากมายดังนี้

การศึกษา หมายถึง การเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

การศึกษา หมายถึง การรวบรวมและคัดแยกประสบการณ์ให้เข้ากับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตามวัตถุประสงค์

การศึกษา หมายถึง การเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ชีวิต

การศึกษา หมายถึง เครื่องมือในการทำให้เกิดการพัฒนา เจริญเติบโตในด้านต่างๆ ของตัวบุคคล

การศึกษา *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (2545)* ได้มีการแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การศึกษาในระบบ คือ การศึกษาที่มีการกำหนดเป้าประสงค์ วิธีในการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาในการศึกษา การวัดผลและประเมินผล ซึ่งถือเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่ถูกต้อง

2. การศึกษานอกระบบ คือ การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นสำหรับการกำหนดเป้าประสงค์ รูปแบบ วิธีการศึกษา ระยะเวลาการศึกษา การวัดผลและประเมินผล ซึ่งนับเป็นเงื่อนไขสำคัญในการสำเร็จการศึกษา โดยหลักสูตรและเนื้อหาต้องมีความเกี่ยวข้องเหมาะสมกับสภาพของปัญหาและความต้องการของแต่ละกลุ่ม

3. การศึกษาตามอัธยาศัย คือ การศึกษาที่ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ตามความสนใจ ตามศักยภาพ ตามความพร้อมและตามโอกาส โดยมีการศึกษาจากตัวบุคคล ประสบการณ์จากแหล่งต่างๆ สังคม สิ่งแวดล้อม ช่องทาง สื่อ หรือแหล่งในการค้นคว้าหาความรู้อื่น

นักวิชาการ *วิไลรัตน์ ลีลาศหกิจ (2552)* ได้อธิบายความหมายของ การศึกษาเอาไว้ว่า

เป็นกระบวนการในการสอน การฝึก และการเรียน โดยมักจะทำกันในสถานศึกษาจำพวก โรงเรียน มหาวิทยาลัยต่างๆ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงความรู้ให้เพิ่มมากขึ้น โดยการศึกษาได้แบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ

1. การศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือการศึกษาในระดับโรงเรียน สามารถแบ่งได้ 5 ระดับดังนี้

- 1.1 อนุบาล (อนุบาล 1-3)
- 1.2 ประถมตอนต้น (ประถมศึกษา 1-3 หรือช่วงชั้นที่ 1)
- 1.3 ประถมตอนปลาย (ประถมศึกษา 4-6 หรือช่วงชั้นที่ 2)
- 1.4 มัธยมตอนต้น (มัธยมศึกษา 1-3 หรือช่วงชั้นที่ 3)
- 1.5 มัธยมตอนปลาย (มัธยมศึกษา 4-6 หรือช่วงชั้นที่ 4)

2. การศึกษาขั้นสูง หรือการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย สามารถแบ่งได้ 2 ระดับดังนี้

- 2.1 ปริญญาบัณฑิต (ปริญญาตรี)
- 2.2 บัณฑิตศึกษา (ปริญญาโทและปริญญาเอก)

โดยสามารถแบ่งประเภทของการศึกษาออกได้ดังนี้

1. การศึกษาขั้นสูง หมายถึง การศึกษาในมหาวิทยาลัย หรือเป็นการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

2. การศึกษาวิชาชีพ หรือการศึกษาต่อ หมายถึง การศึกษาต่อหลังเรียนจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา บัณฑิตจากทางโรงเรียน แต่ไม่ใช่การศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ซึ่งส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในประเภทการศึกษาทางวิชาชีพ และรายวิชาต่างๆ ที่สอนมีจุดมุ่งหมายในการเตรียมตัวให้ผู้เรียนสามารถจบออกไปแล้วมีงานทำ

3. การศึกษาผู้ใหญ่หรือการศึกษาต่อเนื่อง หมายถึง การศึกษาที่เตรียมเอาไว้สำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งอยู่นอกระบบการศึกษาแบบมีรูปแบบ โดยจะเป็นการสอนในห้องเรียนช่วงเย็น.

4. การศึกษาประเภทอื่น ได้แก่

- 4.1 การศึกษาภาคบังคับ
- 4.2 การศึกษาเพื่อกวาดวิชา
- 4.3 การศึกษานอกสถานที่หรือศึกษากลางแจ้ง

โดยสามารถแบ่งหลักสูตรของการศึกษาได้ 2 ระบบใหญ่ๆคือ

1. การศึกษาแบบหลักการหรือมีหลักสูตร คือ การจัดการศึกษาในลักษณะมีรูปแบบ หรือมีการกำหนดเอาไว้ในรูปแบบของหลักสูตร โดยวิธีสำหรับจัดการศึกษามีหลายรูปแบบคือ

1.1 การสอนแบบมีชั้นเรียน อันได้แก่มหาวิทยาลัยที่มีการรับอย่างมีจำนวนจำกัด

1.2 การเรียนแบบตลาดวิชา เป็นการสอนในระบบและนอกระบบ (ผสมกัน) โดยจัดการสอนแบบมีชั้นเรียน (Classes) หรือแบบไม่มีชั้นเรียนในการสอน

1.3 การเรียนทางไกล เป็นการเรียนนอกระบบ ซึ่งจัดการสอนเป็นแบบไม่มีชั้นเรียน แต่จัดอยู่ในการสอนระยะทางไกล โดยอาจจะผ่านทางสื่อและเทคโนโลยี เพื่อใช้ในการศึกษา

1.4 การเรียนตามอัธยาศัย โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือศึกษาด้วยความสามารถของตนเองตามความสนใจ ความพร้อม ศักยภาพ และโอกาส โดยอาจมีการศึกษาจากตัวของบุคคล ประสบการณ์ สภาพแวดล้อม สังคม หรือแหล่งความรู้จากที่อื่น

2. การศึกษาแบบไม่มีหลักการหรือไม่มีหลักสูตร คือ การจัดการศึกษาในลักษณะไม่มีรูปแบบ หรือไม่มีการกำหนดเป็นหลักสูตร

การศึกษา *Xu Guangqi (1607)* ซึ่งในตำราฉบับภาษาจีนของ Euclid's ได้มีการนิยามวิธีสำหรับการศึกษาเอาไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาโดยใช้ความคิดหรือหลักเหตุผลในการศึกษาหาความรู้ซึ่งตัวบุคคลจะต้องรู้จักคิดแยกแยะ ไม่ใช่เพียงใช้การจำแล้วปฏิบัติตาม ซึ่งการศึกษาย่จะช่วยให้นักเรียนรู้จักคิด ซึ่งขงจื้อได้กล่าวไว้ดังนี้

“การศึกษาที่ปราศจากความคิดนั้นไร้ประโยชน์ ความคิดที่ปราศจากการศึกษานั้นเป็นอันตราย”

2. กล่าวที่จะเผชิญกับความเป็นจริงของตนเอง หมายถึง ผู้ศึกษาจะต้องยอมรับถึงความเป็นจริงในแง่ที่ว่าตนเองรู้หรือไม่รู้ อาจกล่าวได้ว่าตนเองเข้าใจหรือไม่เข้าใจในสิ่งที่ทำการศึกษา อย่ามีหรือสร้างลักษณะที่ไม่รู้แล้วคิดแสร้งทำเป็นรู้ หรือรู้แค่เพียงนิดหน่อยผิวเผินแต่ฝืนทำตัวเป็นผู้รู้ซัดแข็ง ดังคำกล่าวของขงจื้อว่า

“ขอให้ข้าพเจ้าได้ชี้แนวทางแห่งความรู้แก่ท่านขอเพียงท่านบอกว่า รู้ เมื่อท่านรู้หรือทราบจริง และยอมรับว่าไม่รู้ในสิ่งที่ท่านไม่ทราบหรือไม่รู้ เพราะนั่นคือหนทางที่นำไปสู่ความรู้”

นักวิชาการ *Good, Carter V. (1973)* ได้ให้ความหมายของการศึกษา “Education” เอาไว้ 4 แบบคือ

1. การศึกษา คือ การนำกระบวนการทุกอย่างมาช่วยในการดำเนินการ เพื่อที่จะทำให้นักลมีพัฒนาการความสามารถในด้านอื่นๆ อีกทั้งอาจรวมไปถึงทัศนคติ พฤติกรรม ค่านิยม และคุณธรรมภายในสังคม

2. การศึกษา คือ กระบวนการต่างๆทางสังคม โดยมีอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อม ที่มีกำหนดไว้อย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการพัฒนาบุคคลและสังคม

3. การศึกษา คือ วิชาชีพของบุคคลกลุ่มหนึ่งที่ถูกรเรียกว่าครู หรืออาจหมายถึงการเตรียมตัวจากบุคคลหนึ่งให้เป็นครู ซึ่งมีความสามารถจัดสอนในสถาบันอุดมศึกษา อาจประกอบด้วย วิชาจิตวิทยา ประวัติการศึกษา ปรัชญา หลักในการสอน หลักสูตร การประเมินผล การบริหาร และวิชาในด้านอื่นๆที่ครูควรได้รับจากการศึกษาทั้งด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติ

4. การศึกษา คือ ส่วนหนึ่งของศิลปะในการถ่ายทอดความรู้ในอดีต โดยมีการรวบรวมเอาไว้อย่างเป็นระบบสำหรับบุคคลากรรุ่นใหม่

2.2 แนวคิดและทฤษฎีการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online)

คำว่า รายได้ พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2544) หมายถึง เงินหรือผลประโยชน์ที่ตัวบุคคลได้รับ

นักวิชาการ *Harold Averkamp (2003)* ได้อธิบายความหมายของรายได้เอาไว้ว่า

รายได้ คือ จำนวนเงินที่ธุรกิจได้สร้างขึ้นมา โดยธุรกิจอาจมีรายได้จากการขายสินค้าหรือให้บริการแก่ลูกค้าของตน เช่น รายได้ของผู้ค้าปลีกมาจากยอดขายของสินค้าโดยยังไม่ได้หักจากค่าใช้จ่ายส่วนอื่นๆ

นักวิชาการ *Jan R. Williams (2008)* ได้อธิบายการสร้างรายได้เอาไว้ดังนี้

การสร้างรายได้ คือ เป็นรายรับที่มาจากธุรกิจโดยทั่วไป หรือหมายถึงจำนวนเงินที่ตัวบุคคลได้รับภายในช่วงเวลาหนึ่ง หรือตลอดไปหากธุรกิจยังดำเนินอยู่

รายได้ *Petitka segi (2016)* หมายถึง สิ่งที่ได้รับจากการทำงาน โดยเป็นงานที่ต้องใช้ความถนัดของตนเพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

รายได้ *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary (2001)* หมายถึง บางสิ่งบางอย่างที่ได้รับมา อาทิเช่น ค่าจ้าง เป็นต้น ซึ่งหากกล่าวถึงนิยามของรายได้ อาจจำแนกออกมาได้ดังนี้

1. บางสิ่งบางอย่างที่ได้รับออกมาในรูปแบบของค่าตอบแทนไม่ว่าจะเป็นค่าจ้าง เงินปันผล หรืออะไรก็ตามสำหรับผู้ใช้งานหรือการใช้เงินทุน

2. อาจหมายถึงความสมดุลระหว่างรายได้ ระยะเวลาที่กำหนดจากการทำงาน ซึ่งหากมีการหักค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องและค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจะเรียกรายได้ส่วนนี้ว่ากำไร

ทฤษฎีเกม *Von Neumann, J & Morgenstern, O. (1944)* หมายถึง การจำลองสถานการณ์ในรูปแบบกลยุทธ์ ความสำเร็จนั้นจะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของแต่ละบุคคล โดยแต่ละฝ่ายต่างพยายามที่จะแสวงหาผลตอบแทนให้ได้กลับมามากที่สุด ซึ่งทฤษฎีนี้มีความเกี่ยวข้องกับทางสังคมศาสตร์

และชีววิทยา แม้ว่าทฤษฎีนี้จะถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์การแข่งขันแต่ก็มีการครอบคลุมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ถูกจัดแบ่งเอาไว้หลากหลายประเภท

เกมออนไลน์ *วณนุรัตน์ ดวงจินดา (2556)* มีการอธิบายถึงความหมายเอาไว้ดังต่อไปนี้

เกมออนไลน์ หรือ Online Game หมายถึง ตัวเกมหรือวิดีโอเกมที่มีการเล่นผ่านเครือข่ายของระบบคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ซึ่งเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมที่ผู้เล่นเล่นผ่านระบบหลายคนหรือที่เรียกกันว่า Multiplayer โดยส่วนมากนั้นเกมออนไลน์จะมีลักษณะเป็นเกมแนว Massive Multiplayer Online หรือก็คือ เกมที่รองรับผู้เล่นจำนวนมากมาฆาสาใน พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งที่ได้รับการนิยมนจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเกมในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจถึงลักษณะทางสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง เกิดความสนุกสนานจากเพื่อนหรือกลุ่มที่เล่นด้วยกัน อีกทั้งปัจจุบันเกมออนไลน์มีกราฟิกที่สวยงามจึงถือได้ว่าเป็นสิ่งดึงดูดใจให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

โดยเกมออนไลน์สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

1. MMORPG ชื่อเต็มคือ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นเกมประเภทแรกของโลกที่เกิดขึ้นในรูปแบบของเกมออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันเกมออนไลน์ประเภทนี้ก็ยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จุดเด่นของเกมคือ ผู้เล่นสามารถที่จะสร้างตัวละครและสวมบทบาทบังคับให้ตัวละครผจญภัยตามเนื้อเรื่องหรือแนวทางของตัวเกม มีระบบการเพิ่มค่าประสบการณ์หรือที่คนส่วนมากเรียกติดปากกันว่า อัปเดต รวมถึงไปถึงการหาของที่ถูกเรียกว่าไอเท็มตามสถานที่ต่างๆเพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน โดยเกมประเภทนี้ส่วนมากจะไม่มีเนื้อเรื่องหรือเส้นทางที่นำไปสู่ฉากจบเนื่องจากตัวของผู้เล่นจะพยายามเพิ่มเติม สิ่งของ สถานที่ หรือเนื้อเรื่องใหม่ๆออกมาอยู่ตลอดเวลา

2. Casual Game เป็นเกมที่มีระบบการเล่นเป็นรอบ ซึ่งสามารถเล่นได้ให้จบได้ในเวลาไม่นานนัก โดยเกมประเภทนี้จะมีหลากหลายประเภทไม่ว่าจะเป็น เกมประเภทแข่งขันกีฬา เกมการ์ด หรือเกมแนวยิงปืน เป็นต้น

จุดเด่นของเกมออนไลน์ คือ นอกจากตัวผู้เล่นจะสนุกไปกับรูปแบบของเกมแล้ว ผู้เล่นยังสามารถที่จะพบปะหรือพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นภายในเกมออนไลน์ จึงทำให้เกิดความเพลิดเพลินที่เพิ่มขึ้นหรืออาจคลายความเหงาจากการเล่นเพียงคนเดียว ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศสูงขึ้นทุกปี จากที่เคยเห็นกลุ่มผู้เล่นในระดับมหาวิทยาลัยหรือวัยทำงาน ตอนนี้จึงเริ่มเห็นเด็กตัวเล็กๆหันมาเล่นเกมออนไลน์เป็นแล้ว หรือกลุ่มของเพศหญิงที่นิยมการ

พิมพ์ข้อความออนไลน์ หันมาเล่นเกมออนไลน์เพราะนอกจากจะได้ติดต่อสื่อสารแล้วยังได้เพื่อนในการเล่นเกมน่าสนใจอีกด้วย

เกมออนไลน์ *ไกรกิติ ทิพกนก (2560)* มีคำอธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่าเกมออนไลน์ไว้ดังนี้

เป็นสื่อความบันเทิงอีกประเภทหนึ่งที่จัดอยู่ในรูปแบบของเกม ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความบันเทิง และสร้างความผ่อนคลายยามว่าง โดยมีการเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีการใช้เซิร์ฟเวอร์เป็นสื่อกลางในการเชื่อมต่อกันระหว่างผู้เล่น

เกมออนไลน์นั้นมีจุดเด่นที่แตกต่างจากเกมประเภทอื่นคือ เกมได้ทำการสร้างสิ่งที่เรียกว่า “สังคมจริง” ขึ้นมาอยู่ภายในตัวเกม ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและช่วยสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นไปพร้อมกัน จึงส่งผลให้ตัวผู้เล่นเกิดความสุขมากขึ้นในการที่สามารถควบคุมรูปแบบการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่น ไปพร้อมกับสร้างความเพลิดเพลินผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

ด้วยจุดเด่นนี้เอง เกมออนไลน์ จึงสร้างสิ่งที่เรียกว่า “แรงจูงใจตามสัญชาตญาณ” โดยธรรมชาติเป็นผู้ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เป็นผู้ควบคุม ผู้ค้นหา และตัดสินใจเลือกเส้นทางของตนเอง ซึ่งช่วยในการตอบสนองต่อความต้องการ อีกทั้งยังอาจได้รับการยกย่องนับถือขณะเล่นเกมหรือตอนที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน

เพราะฉะนั้น เกมออนไลน์ จึงไม่อาจอธิบายได้ว่าเป็นเพียงความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังนับว่ามีส่วนในการสร้างความนับถือ โดยมีการบ่มเพาะให้ผู้เล่นสร้างความเชื่อมั่นให้ตนเอง มีการเรียนรู้ที่จะนำความสามารถของตนเองไปใช้ในการสร้างผลสัมฤทธิ์ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยจากบุคคลอื่น อีกทั้งยังให้ความเป็นอิสระในการกระทำ และความคิด มีการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้รับรู้ว่าแต่ละบุคคลมีคุณค่าและมีความสามารถที่จะดำเนินการให้ประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าหากมีความสามารถในการเล่นเกมสูง ก็มีโอกาสได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจ ได้รับความชื่นชม มีสถานภาพ มีชื่อเสียง ซึ่งช่วยให้รู้สึกว่าคุณเองนั้นมีความสามารถ มีคุณค่า และได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นๆ

เกมออนไลน์ *อาศิรา พนาราม (2554)* ตามวัฒนธรรมของเกาหลี สำหรับประเทศเกาหลีได้วัฒนธรรมไม่ได้ถูกจำกัดไว้เพียงแค่ประเพณีแบบดั้งเดิม แต่ในเวลาที่ผ่านมาเกาหลีได้นำวัฒนธรรมมาเปลี่ยนแปลงเป็นสินค้า คงไม่มีแค่เรื่องในหน้าของประวัติศาสตร์หรือเป็นแค่อาหารการกิน แต่ยังอาจรวมไปถึงวัฒนธรรมเพลง POP และสินค้าทางด้านเทคโนโลยีต่างๆ

นับตั้งแต่สถิติในปี ค.ศ.2009 อุตสาหกรรมด้านเกมออนไลน์ของประเทศเกาหลีได้มีรายได้รวมราว 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และยังคงคาดว่าในอนาคตจะมีรายได้เพิ่มสูงขึ้นถึง 2,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อีกทั้งภายในประเทศไทยก็ยังถือเป็นตลาดหลักที่กำลังเติบโตได้ดีอีกด้วย

โดยในปัจจุบันกว่า 90 เปอร์เซนต์ ชาวชนในประเทศเกาหลีได้ใช้อินเตอร์เน็ตในชีวิตประจำวันสูง ซึ่งถือตัวเลขที่สนับสนุนต่อการเจริญเติบโตของตลาดเกมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้การที่จะเล่นเกมอยู่บ้านแล้ว ก็ยังมีการรวมตัวกันอยู่ที่ PC Bang (Bang คือ ห้อง) คือเป็นร้านเกมออนไลน์ที่มีอยู่แทบทุกมุมของถนน เช่นเดียวกันกับร้านเกมต่างๆในประเทศไทย แต่ต่างกันว่า PC Bang นั้นมีคุณภาพเหนือกว่าทั้งสถานที่ (Location) และการบริการ (Service) โดยแต่ละร้านจะแข่งขันกันด้วยคุณภาพของเครื่องที่ดีกว่า ไม่ว่าจะเป็นจอคอมพิวเตอร์คุณภาพดี อุปกรณ์ในการเล่นพร้อมสำหรับการใช้งาน ซึ่งประกอบกับประเทศเกาหลีใช้อินเตอร์เน็ตที่ความเร็วถึง 100 MB ทางบริษัทผู้ผลิตและบริษัทจำหน่ายเกมจึงได้มีการสนับสนุนให้เยาวชนเหล่านี้ไปเล่นเกมใน PC Bang ด้วยการให้สิทธิพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เงินสะสมที่เพิ่มขึ้น ค่าประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น และอื่นๆ อีกมากมาย เนื่องจากทาง PC Bang ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมให้กับบริษัท บริษัทจึงมีนโยบายในการสนับสนุนทางการตลาดนั่นเอง

นักเล่นเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบัน จะเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายในยามว่าง แต่ก็มิใช่น้อยที่เสพติดเกมจนไม่เป็นอันทำงาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัญหาสังคมที่เติบโตมาพร้อมกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ แต่ในบรรดาผู้ที่เสพติดเกมเหล่านี้มีไม่น้อยที่สามารถก้าวข้ามปัญหา และมุ่งมั่น ในด้านนี้จนกลายเป็นนักกีฬา E-Sport ซึ่งเป็นกีฬาที่ทางรัฐบาลให้การสนับสนุนอีกทั้งมีบริษัทเกมเป็นสปอนเซอร์ให้ทั้งในระดับชาติ และนานาชาติอีกด้วย นักเล่นเกมบางคนถึงกับกลายเป็น “ดาว” ในหมู่นักเล่นเกมไปเลย ตัวอย่างเช่น Jin Young Soo นักเล่นเกม Starcraft คนดัง ที่มีแฟนๆ ติดตามจำนวนมาก เขาคนนี้เคยคว้ารางวัลมากมายนับไม่ถ้วนจากการแข่งขันเกมในลีกต่างๆ ในปัจจุบัน Jin Young Soo ยังต้องเก็บตัวฝึกซ้อมไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไป เขากลายเป็นไอดอล เป็นพรี่เซ็นเตอร์ของบริษัทเกมแทบจะไม่แตกต่างอะไรกับ “นักกีฬาคนดัง” ที่หลงใหลของสังคม

ในส่วนของนโยบายสนับสนุนจากรัฐ เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าสูง และมีแนวโน้มในการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีหน่วยงานจากรัฐบาลให้การสนับสนุน แต่ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ กระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ได้ดำเนินการจัดตั้ง KOGIA หรือ Korea Game Industry Agency สำหรับเป็นหน่วยงานในการสนับสนุนอุตสาหกรรมด้านเกม โดยเฉพาะ มีเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลและศึกษาวิจัยเพื่อส่งข้อมูลให้กับทางกระทรวงฯ ซึ่งมีทั้งการ

กำหนดวางแผนกลยุทธ์และนโยบายทั้งในด้านการปลูกฝังทางวัฒนธรรมเพื่อเข้าสู่แผนการพัฒนาในด้านอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมของประเทศชาติ การสร้างโครงสร้างทางด้านต่างๆให้เอื้อต่อธุรกิจ เกม และส่งเสริมการตลาดภายในประเทศ

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธาริน เสวกจันทร์ (2552) ได้ทำการศึกษาถึงพฤติกรรมและผลกระทบที่เกิดจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จึงพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อมาแล้วไม่เกิน 6 เดือน โดยคิดเป็นร้อยละ 37.60 เปิดรับสื่อไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ช่วงเวลาที่เปิดรับสื่อเกมออนไลน์คือ ช่วงเวลา 16.00-20.00 น. โดยกลุ่มตัวอย่างเสียค่าใช้จ่ายในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์อยู่ที่สัปดาห์ละ 51-100 บาท นอกจากนี้ยังไม่มีการเปิดรับสื่อเพื่อความเพลิดเพลิน และนิยมที่จะเล่นเกม Audition เป็นอันดับหนึ่งคิดเป็นร้อยละ 47.3 โดยมีการเล่นเกมประเภทกีฬามากที่สุด นอกจากนี้ผลจากการศึกษาด้านผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด อันดับต่อมาคือผลกระทบทางด้านการศึกษา และผลกระทบด้านการเงินตามลำดับ

ชนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ได้มีการศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ จึงได้ทราบว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้มาจากประชากรที่เป็นผู้ที่เล่นเกมในกรุงเทพมหานคร จากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบสะดวกจำนวน 400 คน โดยมีการแบ่งตัวอย่างเป็น 3 กลุ่มจำแนกตามบริเวณ กรุงเทพมหานคร เขตจตุจักร เขตลาดพร้าว และเขตหลักสี่ ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือแบบสอบถามที่กลุ่มตัวอย่างได้ทำการกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง มีค่าความเชื่อถืออยู่ที่ 0.876 ช่วงอายุ 21 – 25 ปี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ย 10,000 – 20,000 บาท มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ 2-5 ครั้งต่อเดือน ระยะเวลาเฉลี่ยที่เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ 18.00 - 00.00 น. เหตุผลที่ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์คือ หาอะไรทำยามว่าง พักผ่อน

กิตติชัย ตั้งไวบุรุษ และนางสาวสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำให้ทราบว่า จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ ซึ่งมีจำนวน 318 คน โดยใช้เครื่องมือการสุ่มแบบแบ่งชั้น โดยใช้สูตรของ Taro Yamane มีความเชื่อถืออยู่ที่ 0.60037 ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นมากที่สุดคือ Simulation ซึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย สาเหตุที่เล่นเกมออนไลน์ คือ ต้องการพักผ่อนคลายเครียด

คอลลี คัมพลู (2547) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ และผลกระทบสำหรับเยาวชน ทำให้ทราบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า เกือบร้อยละ 90 ที่เล่นคือ Action โดยมีการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สถานที่เล่นส่วนมากจะเป็นร้านอินเทอร์เน็ต ด้านของการพัฒนาควรมีการพัฒนาให้เกมมีรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น เพื่อให้เด็กสนุกสนานและได้รับความรู้ อีกทั้งต้องเหมาะสมกับวัยของเด็กเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและป้องกันความรุนแรงที่อาจเกิดจากการเลียนแบบการเล่นของเด็กอีกด้วย ด้านผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียนส่วนใหญ่เกิดผลกระทบในระดับน้อย

ศุภสรณ์ บุญเรือง (2549) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 400 คน สำหรับเครื่องมือที่นำมาใช้คือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย และการทดสอบไคสแควร์ พบว่ามีอายุระหว่าง 19-20 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 4500-500 บาท มีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ 1-2 ปี ความถี่ในการเล่น 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ เวลาที่ใช้เล่น 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ช่วงเวลาการเข้าใช้บริการ 20.00-00.00 น. สถานที่ส่วนใหญ่เป็นร้านอินเทอร์เน็ต เหตุผลในการเล่นเกมออนไลน์คือ เพื่อความบันเทิง ผักผ่อน ส่วนปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ ปัจจัยด้านราคา รองลงมาคือผลิตภัณฑ์

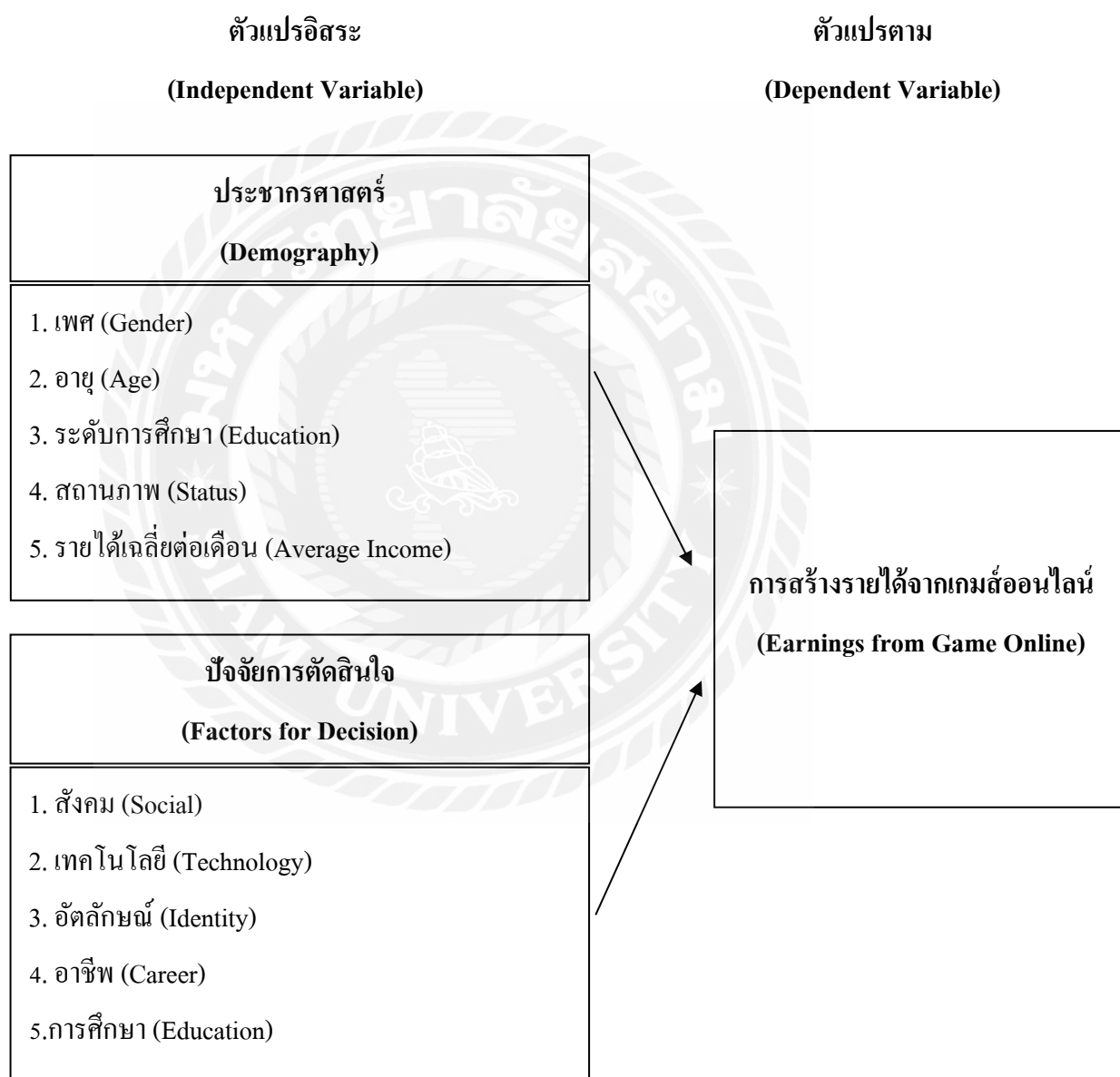
Eun Joo Kim และคณะ (2007) ได้ทำการศึกษาเพื่อสำรวจถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดเกมออนไลน์กับการควบคุมอารมณ์ของตน และความเครียดที่มีผลต่อการเสพติดเกมออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่าง 1,471 คนซึ่งเป็นเล่นเกมออนไลน์ เพศชายร้อยละ 82.7 เพศหญิงร้อยละ 17.3 มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 17-26 ปี โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างโดยการกรอกข้อมูลแบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูลประชากรและข้อมูลของลักษณะเกมออนไลน์ที่ใช้ในการเล่น จากผลวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีบุคลิกลักษณะหลงตัวเองหรือมีอีโก้สูงที่มีลักษณะติดเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ในทางลบและไม่สามารถควบคุมตัวเองได้อยู่ที่ ($P < 0.001$) อย่างไรก็ตามจากผลการวิจัยนี้พบว่ามีค่าความแปรปรวนอยู่เพียงร้อยละ 20 ของผลกระทบทางพฤติกรรม จึงชี้ให้เห็นว่าลักษณะทางจิตวิทยาบางอย่างมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ เช่นความก้าวร้าว การควบคุมตนเองและลักษณะบุคลิกภาพหลงตัวเองอาจมีแรงจูงใจให้บุคคลบางคนกลายเป็นคนเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งผลลัพธ์นี้จะทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องของประชากรที่ "เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์" และให้ข้อมูลพื้นฐานที่สามารถช่วยในการพัฒนาโครงการป้องกันผู้ที่ติดเกมออนไลน์ได้

Adele Lu Jia และคณะ (2014) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ เมื่อเกมกลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต ผู้สร้างและผู้ชมรับชมเกมออนไลน์ผ่านระบบการถ่ายทอดสดระยะไกลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

(Live Straming) โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับ UGC (User Generated Content) อาทิเช่น Youtube จากบรรดา Gamecaster ในงานนี้ได้มีการศึกษาที่ครอบคลุมแรกของเว็บไซต์ Gamecast ซึ่งรวมไปถึงเว็บไซต์เชิงพาณิชย์ที่ใช้สตรีมมิ่งเช่น Amazon ของ Twitch.tv และเว็บไซต์ replay โดยตามชุมชนการดูแลรักษาเช่น WoTreplays จะมีการเก็บรวบรวมและแบ่งปันชุดข้อมูลนิยายเกี่ยว WoTreplays ที่มีมากกว่า 380,000 เกมรวมๆกัน โดยมีการแชร์มากกว่า 60,000 อีกทั้งยังมีผู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมมากกว่า 1,900,000 คน ซึ่งชุดข้อมูลที่เผยแพร่ก่อนหน้านี้ใน Twitch.tv จะมีการตรวจสอบลักษณะพื้นฐานของเว็บไซต์ Gamecast ร่วมกันและเราจะวิเคราะห์กิจกรรมของผู้สร้างและผู้ชมของพวกเขา ในผลลัพธ์ของเราเราพบว่า (i) WoTreplays และ Twitch.tv มีการเก็บข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยค่าเฉลี่ยของผู้ใช้ Live Streaming มีผลดังนี้ WoTreplays มีจำนวนผู้ใช้งาน 7,422 คนต่อสัปดาห์ Twitch มีจำนวนผู้ใช้งาน 573,835 คนต่อสัปดาห์ ซึ่งจากผลงานวิจัยทำให้ทราบว่ากลุ่มคนนิยมใช้ Twitch ในการรับชมเกมออนไลน์ผ่านระบบ Live Streaming มากกว่า WoTreplays

2.4 กรอบแนวคิดของการวิจัย (Concept Framework)

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม มีกรอบแนวคิดในการทำวิจัยได้มีการกำหนดตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย (Concept Framework)

อ้างอิงจาก: **External Factors:** PESTLE Analysis's Francis J. Aguilar (1967) **Motive:** Frederick Herzberg (1950) and Abraham Maslow (1943) **Attitude:** Loudon and Della Bitta (1993) and Assael (1998)

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษา “ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม” โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ทำการสุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม โดยใช้ประชากรทั้งหมด 200 คนสำหรับการเก็บตัวอย่าง มีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามระหว่างเดือนมกราคม ถึง เมษายน พ.ศ. 2560 และใช้หลักเกณฑ์ในการเก็บตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในการเลือกผู้ที่จะทำการตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยามจนครบตามจำนวนที่ต้องการ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลรายละเอียดผ่านหนังสือ เอกสารทางวิชาการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

2. ศึกษาวิธีในการสร้างแบบสอบถามผ่านหนังสือ วิธีการวิจัย แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยประชากรศาสตร์ ปัจจัยการตัดสินใจ และปัจจัยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ เพื่อให้มีความครอบคลุมกับเนื้อหาในด้านต่างๆ

3. กำหนดวัตถุประสงค์ประสงค์ในการสร้างเครื่องมือการวิจัย โดยขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา

4. ร่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

5. ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

6. จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับที่มีความสมบูรณ์

3.2.2 ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถาม (Questionnaires) เรื่อง “ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม” โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยมีรูปแบบเป็นข้อคำถามแบบตัวเลือกตอบตามที่ได้มีการกำหนดไว้

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งประกอบด้วย

1. ด้านสังคม (Social)
2. ด้านเทคโนโลยี (Technology)
3. ด้านอัตลักษณ์ (Identity)
4. ด้านอาชีพ (Career)
5. ด้านการศึกษา (Education)

โดยเป็นคำถามที่ถูกจัดอยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งเป็นรูปแบบของ (Likert's Scale) ที่มีคำตอบในการเลือกอยู่ 5 ระดับ มีการให้คะแนนตามลำดับความสำคัญดังนี้

- | | | |
|---|---------|-----------|
| 5 | หมายถึง | มากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มาก |
| 3 | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | น้อย |

1 หมายถึง น้อยที่สุด

โดยมีการใช้เกณฑ์สำหรับการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามแนวทางของ Best. (1978) ดังนี้

1.00-1.49 หมายถึง มีความเชื่อมั่นน้อยที่สุด

1.50-2.49 หมายถึง มีความเชื่อมั่นน้อย

2.50-3.49 หมายถึง มีความเชื่อมั่นปานกลาง

3.50-4.49 หมายถึง มีความเชื่อมั่นมาก

4.50-5.00 หมายถึง มีความเชื่อมั่นมากที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ได้แก่ เหตุผลในการตัดสินใจ ความถี่หรือระยะเวลาในการเล่น รายรับที่ต้องการจากเกมออนไลน์ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

3.3 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามที่ได้จัดทำขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบหาความถูกต้องของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้มีการเสนอแนะ

2. นำแบบสอบถามที่ได้รับแก้ไขส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนทั้งหมด 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาความถูกต้องด้านเนื้อหา และภาษาที่ใช้ให้เกิดความถูกต้องสมบูรณ์ ในการหาค่า IOC (Index of item-Objective Congruence) และนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง ก่อนนำไปทำการทดลอง

3. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขมาแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบถึงความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) พร้อมทั้งพิจารณาความถูกต้องและชัดเจนของภาษาที่ใช้ จากนั้นจึงนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามในส่วนที่เป็นรูปแบบมาตรวัดเจตคติ (แบบลิเคิร์ต) ในตอนที่ 2 โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ซึ่งผลจากการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาต้องได้เท่ากับ 0.795

ตารางที่ 1 หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficiency)

Case Processing Summary			
		N	%
Cased	Valid	30	100.0
	Excluded*	0	0
Total		30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
0.795	30

โดยค่าความเชื่อมั่นดังกล่าวอยู่ในเกณฑ์ แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นในระดับที่ยอมรับได้ จึงนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเพื่อขอความเห็นชอบ และทำการจัดพิมพ์แบบสอบถามเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเป็นภาษาไทยจำนวน 200 ชุด หลังจากนั้นจึงเริ่มดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม จนถึงจำนวน 200 คน
3. จัดเก็บและรวบรวมแบบสอบถามภายใน 60 วัน
4. รวบรวมแบบสอบถามที่สมบูรณ์ให้ครบ 200 ชุด
5. ตรวจสอบความเรียบร้อย ความสมบูรณ์ของคำตอบจากแบบสอบถาม
6. จัดประเภทหมวดหมู่ของข้อมูลได้จากแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ในทางสถิติต่อไป

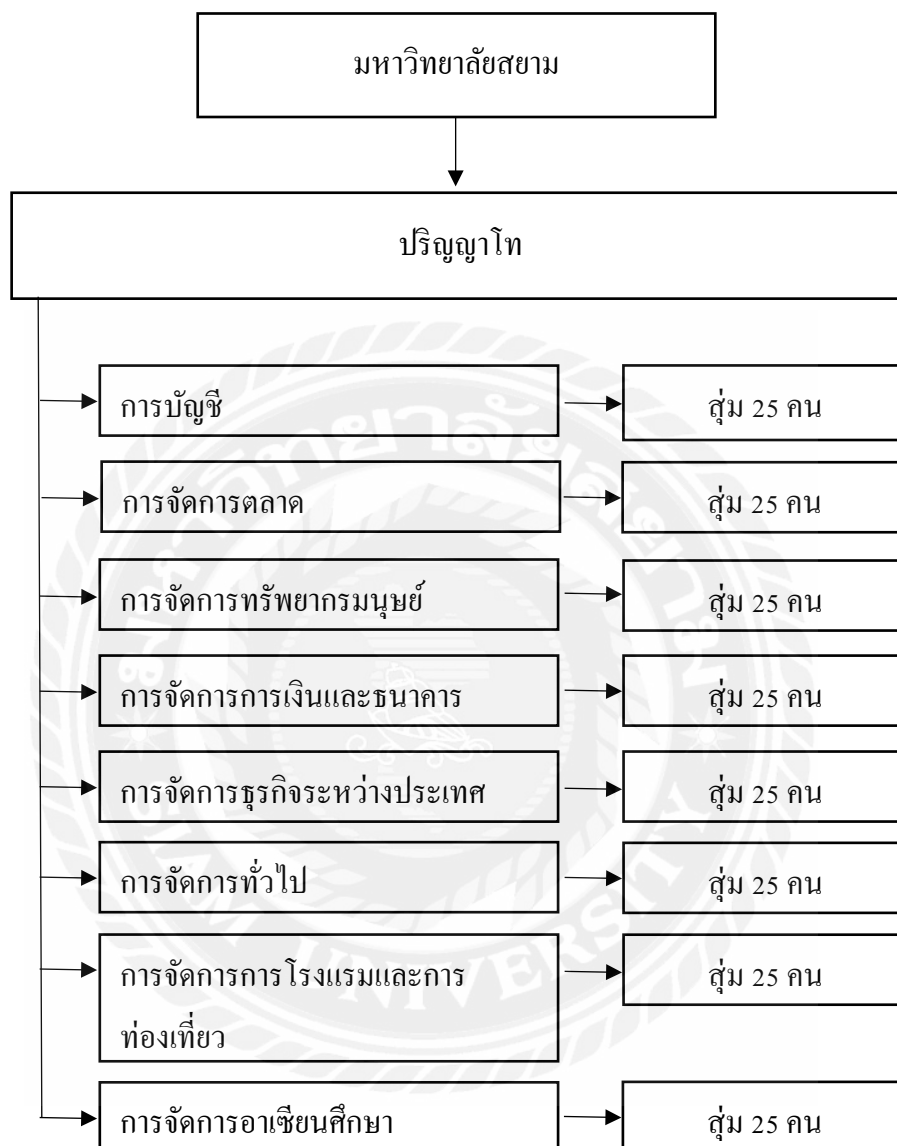
วิธีได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการ Simple Random Sampling

อธิบายลักษณะจากการสุ่มแบบ Stratified Random Sampling ของงานวิจัยนี้เป็นการสุ่มแบบเชิงชั้น ซึ่งชั้นแรกเป็นชั้นขององค์กร คือ มหาวิทยาลัยสยาม ถัดมาเป็นนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจซึ่งประกอบไปด้วย 8 สาขา ได้แก่

1. การบัญชี (Accounting)
2. การจัดการตลาด (Marketing Management)
3. การจัดการทรัพยากรมนุษย์ (Human Resources Management)
4. การจัดการการเงินและธนาคาร (Finance and Banking Management)
5. การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ (International Business Management)
6. การจัดการทั่วไป (General Management)
7. การจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยว (Hotel and Tourism Management)
8. การจัดการอาชีวศึกษา (AEC Education Management)

จากข้างต้นมีการอธิบายลักษณะในรูปแบบการสุ่ม S.R.S. (Stratified Random Sampling) ของงานวิจัยนี้ ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเชิงชั้น โดยในชั้นแรกเป็นชั้นขององค์กรคือ มหาวิทยาลัยสยาม ถัดมาเป็นปริญญาโทบริหารธุรกิจซึ่งประกอบไปด้วย 8 สาขา ได้แก่ สาขาการบัญชีจำนวน 25 คน, สาขาการจัดการตลาดจำนวน 25 คน, สาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์จำนวน 25 คน, สาขาการจัดการการเงินและธนาคารจำนวน 25 คน, สาขาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศจำนวน 25 คน, สาขาการจัดการทั่วไปจำนวน 25 คน, สาขาการจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยวจำนวน 25 คน, การจัดการอาชีวศึกษาจำนวน 25 คน ซึ่งรวมทั้งหมดจะได้เท่ากับ 200 คน

ภาพที่ 2 วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการ Stratified Random Sampling



ตารางที่ 2 การได้มาซึ่งตัวอย่างจำนวน 200 ตัวอย่าง มีดังนี้

ลำดับ	กลุ่มตัวอย่าง	จำนวนการสุ่ม
1.	การบัญชี	25
2.	การจัดการตลาด	25
3.	การจัดการทรัพยากรมนุษย์	25
4.	การจัดการการเงินและธนาคาร	25
5.	การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ	25
6.	การจัดการทั่วไป	25
7.	การจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยว	25
8.	การจัดการอาชีวศึกษา	25
รวม		200

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามจากทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้อง และความสมบูรณ์ในการตอบ แบบสอบถาม จากนั้นจึงนำมาคัดเลือกฉบับที่ถูกต้องและสมบูรณ์ เพื่อที่จะนำข้อมูลมาประมวลผลและวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยวิธีทางสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

3.5.1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาใช้สถิติความถี่ (Frequency) การหาค่าร้อยละ (Percentage) ในการนำเสนอข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม วิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ (Percentage)

2. ข้อมูลเกี่ยวกับระดับ ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics)

1. ค่าสถิติร้อยละ (Percentage)

2. ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร (ฐศิริ วงศ์รัตน์, 2541)

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ค่าผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา,

2540)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$ แทน ค่าผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$ แทน ค่าผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3.5.2 การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

การทดสอบสมมติฐานโดยใช้ สถิติ F-Test (One Way ANOVA) ในการทดสอบความแตกต่างของตัวแปร เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน รวมถึงการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณใช้วิธีการสำรวจทำการรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือในงานวิจัยคือแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยสยาม หลักสูตรปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 200 คน

สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) เพื่ออธิบายผลการวิเคราะห์ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่ออธิบายผลวิเคราะห์ การทดสอบความแตกต่างค่าสถิติในการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย 2 ประชากรหรือกลุ่ม โดยสุ่มตัวอย่างจากแต่ละกลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent-Sample T-test) โดยใช้สถิติทดสอบแบบ T-test และใช้ค่าสถิติในการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป โดยใช้สถิติวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One way analysis of variance : One way ANOVA) โดยใช้สถิติในการทดสอบแบบ F – Test

ซึ่งการประมวลผลข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลได้มีการกำหนดสัญลักษณ์ไว้ดังนี้

n	หมายถึง	จำนวนตัวอย่าง
\bar{X}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง
S.D.	หมายถึง	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
Sig	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้
df	หมายถึง	องศาของควมอิสระ
t	หมายถึง	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution

F	หมายถึง	ค่าที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
SS	หมายถึง	ผลบวกกำลังสองของคะแนน (Sum of Square)
MS	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Mean Square)
*	หมายถึง	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1 สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอรูปแบบตารางประกอบคำอธิบายโดยเรียงลำดับออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ส่วนที่ 3 การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

4.1.1 ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนนี้จะแสดงถึงจำนวนและร้อยละของการศึกษาข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ซึ่งมีผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

	ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	73	36.50
	หญิง	127	63.50
	รวม	200	100.00

จากตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จำแนกออกตามลักษณะของเพศพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่มเพศหญิงจำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.50 และกลุ่มเพศชายจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 36.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

	ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
อายุ	อายุ 20 - 30 ปี	144	72.00
	อายุ 31 - 40 ปี	54	27.00
	อายุ 41 ปีขึ้นไป	2	1.00
	รวม	200	100.00

จากตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจำแนกออกตามอายุพบว่าช่วงอายุ 20 - 30 ปี มีมากที่สุด 144 คน คิดเป็นร้อยละ 72.00 รองลงมาช่วงอายุ 31 - 40 ปี มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ส่วนที่น้อยสุดอยู่ในช่วงอายุ 41 ปีขึ้นไป มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ

	ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพ	โสด	95	47.50
	สมรส	103	51.50
	อื่น ๆ	2	1.00
	รวม	200	100.00

จากตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จากการจำแนกตามสถานภาพพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 51.50 รองลงมาคือสถานภาพโสด จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 และอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

	ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรี	0	0.00
	ปริญญาตรี	199	99.50
	สูงกว่าปริญญาตรี	1	0.50
	รวม	200	100.00

จากตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จากการจำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในช่วงปริญญาตรี จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 99.50 และกลุ่มระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

	ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	ต่ำกว่า 10,000 บาท	2	1.00
	10,001 – 20,000 บาท	164	82.00
	20,001 – 30,000 บาท	19	9.50
	30,001 บาทขึ้นไป	2	1.00
	รวม	200	100.00

จากตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะกลุ่มตัวอย่าง จากการจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนพบว่า กลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท มีมากที่สุด 164 คน คิดเป็นร้อยละ 82.00 รองลงมาคือกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 9.50 และน้อยที่สุดจัดอยู่ในกลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 กลุ่มรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001 บาทขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

4.1.2 การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ส่วนนี้จะแสดงถึงผลการวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ประกอบด้วย ด้านสังคม ด้านเทคโนโลยี ด้านอัตลักษณ์ ด้านอาชีพ และด้านการศึกษา ซึ่งมีผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ในภาพรวม

(n=200)

การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
ด้านสังคม	4.26	0.56	4
ด้านเทคโนโลยี	4.21	0.58	6
ด้านอัตลักษณ์	4.31	0.49	1
ด้านอาชีพ	4.28	0.54	2
ด้านการศึกษา	4.28	0.47	3
ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.24	0.50	5
ภาพรวม (เฉลี่ย)	4.26	0.52	

จากตาราง 8 ทำให้ทราบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ระดับการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ในภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจเฉลี่ย 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 โดยให้ค่าความสูงสุดลำดับที่ 1 คือ ด้านอัตลักษณ์ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 2 คือ ด้านอาชีพ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.54) ลำดับที่ 3 คือ ด้านการศึกษา ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.47) ลำดับที่ 4 คือ ด้านสังคม ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.56) ลำดับที่ 5 คือ ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.50) และลำดับที่ 6 คือ ด้านเทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ ซึ่งสรุปผลรายได้ดังตารางที่ 4.7-4.12

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านสังคม

(n=200)

ด้านสังคม	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
สังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้	4.35	0.64	4
ค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์	4.37	0.64	2
สภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้	4.19	0.47	8
การยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้	4.30	0.48	5
สังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์	4.47	0.57	1
สถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้	4.00	0.35	10
ฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	4.26	0.73	6
สภาวะแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	4.36	0.49	3
การดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้	4.22	0.54	7
วัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้	4.13	0.68	9
ค่าเฉลี่ยรวม	4.26	0.56	

จากตารางที่ 9 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านสังคมพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจทางด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยรวม 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ สังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57) ลำดับที่ 2 คือ ค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.64) ลำดับที่ 3 คือ สภาวะแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 4 คือ สังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.64) ลำดับที่ 5 คือ การยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.48) ลำดับที่ 6 คือ ฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.73) ลำดับที่ 7 คือ การดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.54) ลำดับที่ 8 คือ ท่านคิดว่าสภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.47) ลำดับที่ 9 คือ วัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้าง

รายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.68) และลำดับที่ 10 คือ ท่านคิดว่าสถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.35) ตามลำดับ

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านเทคโนโลยี (n=200)

ด้านเทคโนโลยี	\bar{X}	S.D	ลำดับ
อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์	4.38	0.49	3
ระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์	4.44	0.50	2
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.19	0.67	5
การศึกษาเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.08	0.55	9
กิจกรรมด้านเทคโนโลยีทำให้ทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์	4.10	0.80	8
ความชำนาญเทคโนโลยีมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.45	0.66	1
ความรู้ด้านเทคโนโลยีช่วยส่งผลให้เข้าใจเกมออนไลน์มากขึ้น	4.14	0.34	6
เกมออนไลน์สามารถสร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้	4.11	0.70	7
เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัดแรงงาน	4.29	0.58	4
การใช้เทคโนโลยีสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ตอบสนอง	3.97	0.49	10
ค่าเฉลี่ยรวม	4.21	0.58	

จากตารางที่ 10 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านเทคโนโลยีพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจทางด้านเทคโนโลยีมีค่าเฉลี่ยรวม 4.21 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ท่านคิดว่าความชำนาญด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.66) ลำดับที่ 2 คือ ระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.50) ลำดับที่ 3 คือ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 4 คือ เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัดแรงงานสำหรับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.58) ลำดับที่ 5 คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.67)

ลำดับที่ 6 คือ ความรู้ด้านเทคโนโลยีจะช่วยส่งผลให้เข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.34) ลำดับที่ 7 คือ เกมออนไลน์สามารถสร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้ ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.70) ลำดับที่ 8 คือ กิจกรรมด้านเทคโนโลยีช่วยให้เราทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.80) ลำดับที่ 9 คือ การศึกษาทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.55) และลำดับที่ 10 คือ การใช้เทคโนโลยีสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบันได้ ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.49) ตามลำดับ

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอัตลักษณ์

(n=200)

ด้านอัตลักษณ์	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
ความคิดของตนส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์	4.27	0.48	6
ความคิดของตนส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.66	0.51	1
อุปนิสัยส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	4.13	0.48	8
ความรู้ สติปัญญาส่งผลต่อการเลือกสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.13	0.37	9
เกมออนไลน์สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้	4.22	0.43	7
นิสัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเข้าใจในประโยชน์ของการเล่นเกม	4.42	0.62	3
ความสนุกเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์	4.31	0.52	5
การตระหนักหรือสนใจเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้อง	4.32	0.48	4
การสร้างรายได้เกมออนไลน์มีการกำหนดทิศทางการสร้างรายได้	4.11	0.51	10
ความกระตือรือร้นส่งผลต่อการคิดสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	4.60	0.49	2
ค่าเฉลี่ยรวม	4.31	0.49	

จากตารางที่ 11 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอัตลักษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจทางด้านอัตลักษณ์มีค่าเฉลี่ยรวม 4.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกม

ออนไลน์ ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.51) ลำดับที่ 2 คือ ความกระตือรือร้นส่งผลต่อการคิดสร้างรายได้จาก เกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 3 คือ อุปนิสัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อความเข้าใจใน ประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.62) ลำดับที่ 4 คือ การตระหนักหรือสนใจ เกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้อง ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.48) ลำดับที่ 5 คือ ความสนุกเป็นส่วนหนึ่งของการ ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.52) ลำดับที่ 6 คือ ความคิดของตนเองส่งผลต่อ การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.48) ลำดับที่ 7 คือ เกมออนไลน์สามารถ สร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้ ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.43) ลำดับที่ 8 คือ อุปนิสัยส่งผลต่อการ เลือกเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.48) ลำดับที่ 9 คือ ความรู้และสติปัญญาส่งผลต่อการ เลือกสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.37) และลำดับที่ 10 คือ การสร้างรายได้จาก เกมออนไลน์มีการกำหนดทิศทางสำหรับการสร้างรายได้ที่ชัดเจน ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.49) ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จาก เกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอาชีพ

(n=200)

ด้านอาชีพ	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
อาชีพจากเกมออนไลน์จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง	4.35	0.50	3
การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มาจากความชอบในการเล่นเกม	4.64	0.50	1
การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มาจากความถนัดของแต่ละบุคคล	4.33	0.51	5
อาชีพจากเกมออนไลน์ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้	4.08	0.40	8
ประชาชนมีความสนใจในอาชีพจากเกมออนไลน์	3.98	0.76	10
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์พัฒนาอาชีพให้มีความหลากหลาย	4.34	0.49	4
เกมออนไลน์เป็นการผสมทักษะ ความสามารถ แนวคิด วิชาชีพ	4.40	0.49	2
โอกาสทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จ	4.30	0.55	7
ความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกมออนไลน์	4.31	0.60	6
ค่านิยมด้านอาชีพต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ผู้คน	4.07	0.52	9
ค่าเฉลี่ยรวม	4.28	0.54	

จากตารางที่ 12 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านอาชีพพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจทางด้านอาชีพมีค่าเฉลี่ยรวม 4.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มีผลมาจากความชอบในการเล่นเกมน ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.50) ลำดับที่ 2 คือ เกมออนไลน์เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะ ความสามารถ แนวคิด และหลักทางวิชาชีพเข้าด้วยกัน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 3 คือ อาชีพจากเกมออนไลน์จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.50) ลำดับที่ 4 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์เป็นส่วนในการพัฒนาอาชีพให้มีความหลากหลายมากขึ้น ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 5 คือ การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์เป็นผลมาจากความถนัดของแต่ละบุคคล ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.51) ลำดับที่ 6 คือ ความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.60) ลำดับที่ 7 คือ โอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จ ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.55) ลำดับที่ 8 คือ อาชีพจากเกมออนไลน์ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.40) ลำดับที่ 9 คือ ค่านิยมด้านอาชีพจากต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.52) และลำดับที่ 10 คือ ประชาชนมีความสนใจในอาชีพจากเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.76) ตามลำดับ

ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการศึกษา

(n=200)

ด้านการศึกษา	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
การศึกษาเกมส่งผลต่อการเติบโตร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา	4.35	0.65	3
ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางด้านการศึกษายู่ตลอดเวลา	4.29	0.45	5
การศึกษาธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายสร้างรายได้จากเกม	4.32	0.47	4
ปัญหาเกี่ยวกับเกมมาจากการขาดความรู้ในเรื่องปรับปรุง พัฒนา	4.41	0.55	2
บุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์มาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง	4.17	0.53	8
การสร้างรายได้เกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนตามสังคม	4.13	0.35	9
การสร้างเกมออนไลน์นำวิชาการเข้ามาประยุกต์เพื่อให้เกิดผลที่ดี	4.19	0.39	7

เกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น	4.59	0.51	1
เกมออนไลน์เป็นการนำความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง	4.26	0.45	6
บุคลากรรุ่นใหม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์	4.12	0.34	10
ค่าเฉลี่ยรวม	4.28	0.47	

จากตารางที่ 13 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตัดสินใจทางการศึกษามีค่าเฉลี่ยรวม 4.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ เกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.51) ลำดับที่ 2 คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาจากการขาดความรู้ในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนา ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.55) ลำดับที่ 3 คือ การศึกษาเกมออนไลน์ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.65) ลำดับที่ 4 คือ การศึกษาทางธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ชัดเจน ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.47) ลำดับที่ 5 คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางด้านการศึกษาอยู่ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.45) ลำดับที่ 6 คือ เกมออนไลน์เป็นการนำความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.45) ลำดับที่ 7 คือ การสร้างเกมออนไลน์เป็นการนำกระบวนการทางวิชาการเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.39) ลำดับที่ 8 คือ บุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์มีผลมาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.53) ลำดับที่ 9 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะทางสังคม ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.35) และลำดับที่ 10 คือ บุคลากรรุ่นใหม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.34) ตามลำดับ

4.1.3 การสร้างรายได้ที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ส่วนนี้จะแสดงถึงผลการวิเคราะห์การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ มีผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

(n=200)

ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	\bar{X}	S.D.	ลำดับ
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	4.04	0.44	5
รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	4.48	0.60	1
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	4.29	0.66	2
เกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้	4.19	0.39	4
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	4.22	0.41	3
ค่าเฉลี่ยรวม	4.24	0.50	

จากตารางที่ 14 แสดงผลวิเคราะห์การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ทางด้านการศึกษามีค่าเฉลี่ยรวม 4.24 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 ในรายด้าน โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.60) ลำดับที่ 2 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.66) ลำดับที่ 3 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.41) ลำดับที่ 4 คือ เกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้ ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.39) และลำดับที่ 5 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.44)

4.2 สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

4.2.1 สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

โดยใช้ T-test และ F-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One - way ANOVA) ในการทดสอบจำแนกตามลักษณะของประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยามในแต่ละด้านได้ผลการทดสอบสมมติฐานออกมาดังนี้

สมมติฐานย่อยที่ 1.1 ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

H_0 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศที่แตกต่างส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศที่แตกต่างส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกัน

ตารางที่ 15 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

การบริหารจัดการ	เพศ	n	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig.
การสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	ชาย	73	4.08	0.52	1.062*	118.489	0.002
	หญิง	127	4.01	0.39			
รายได้จากเกมส์ออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	ชาย	73	4.48	0.58	0.079	198.000	0.484
	หญิง	127	4.27	0.47			
การสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	ชาย	73	4.29	0.66	-0.038	198.000	0.764
	หญิง	127	4.29	0.67			

เกมออนไลน์สามารถให้ คำตอบแทนแก่ท่านได้	ชาย	73	4.12	0.33	-1.816*	178.209	0.000
	หญิง	127	4.22	0.42			
การสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์สามารถทำให้เกิดผล กำไรที่ดี	ชาย	73	4.23	0.43	0.464	198.000	0.360
	หญิง	127	4.20	0.41			
รวม	ชาย	73	4.24	0.50	-0.050	178.140	0.360
	หญิง	127	4.24	0.50			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 15 แสดงแสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีการจำแนกตามเพศโดยใช้สถิติ t-test ในการทดสอบ พบว่าค่า Sig. โดยรวม และรายประเด็นย่อยทุกประเด็น (ยกเว้นประเด็นการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเองและเกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้) มีค่ามากกว่า 0.05 ดังนั้นจึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า ประชาชนที่มีเพศที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 1.2 ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านอายุที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

H_0 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกัน

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านอายุที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

การบริหารจัดการ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	0.699	2.000	0.350	1.810	0.166
	ภายในกลุ่ม	38.056	197.000	0.193		
	รวม	38.755	199.000			
รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	ระหว่างกลุ่ม	1.921	2.000	0.961	2.705	0.069
	ภายในกลุ่ม	69.954	197.000	0.355		
	รวม	71.875	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	ระหว่างกลุ่ม	1.372	2.000	0.686	1.575	0.210
	ภายในกลุ่ม	85.808	197.000	0.436		
	รวม	87.180	199.000			
เกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้	ระหว่างกลุ่ม	1.396	2.000	0.698	4.780*	0.009
	ภายในกลุ่ม	28.759	197.000	0.146		
	รวม	30.155	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	ระหว่างกลุ่ม	0.225	2.000	0.112	0.661	0.518
	ภายในกลุ่ม	33.530	197.000	0.170		
	รวม	33.755	199.000			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.123	2.000	0.561	2.306	0.194
	ภายในกลุ่ม	51.221	197.000	0.260		
	รวม	52.344	199.000			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 16 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีการจำแนกตามอายุ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of Variances) ในการทดสอบพบว่า ค่า Sig. โดยรวม และรายประเด็นย่อยทุกประเด็น (ยกเว้นประเด็นเกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้) มีค่ามากกว่า 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติ

ฐานรอง (H_1) หมายความว่า ประชากรที่มีอายุที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 1.3 ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

H_0 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกัน

ตารางที่ 17 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

การบริหารจัดการ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	0.673	2.000	0.336	1.740	0.178
	ภายในกลุ่ม	38.082	197.000	0.193		
	รวม	38.755	199.000			
รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	ระหว่างกลุ่ม	2.439	2.000	1.219	3.459*	0.033
	ภายในกลุ่ม	69.436	197.000	0.352		
	รวม	71.875	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	ระหว่างกลุ่ม	1.044	2.000	0.522	1.194	0.305
	ภายในกลุ่ม	86.136	197.000	0.437		
	รวม	87.180	199.000			
เกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้	ระหว่างกลุ่ม	1.355	2.000	0.677	4.633*	0.011
	ภายในกลุ่ม	28.800	197.000	0.146		
	รวม	30.155	199.000			
	ระหว่างกลุ่ม	0.323	2.000	0.162	0.952	0.388
	ภายในกลุ่ม	33.432	197.000	0.170		

การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	รวม	33.755	199.000			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.167	2.000	0.583	2.396	0.183
	ภายในกลุ่ม	51.177	197.000	0.260		
	รวม	52.344	199.000			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 17 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีการจำแนกตามสถานภาพ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of Variances) ในการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. โดยรวม และรายประเด็นย่อยทุกประเด็น (ยกเว้นประเด็นรายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่งและประเด็นเกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้) มีค่ามากกว่า 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า ประชากรที่มีสถานภาพที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 1.4 ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

H_0 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกัน

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

การบริหารจัดการ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	0.936	1.000	0.936	4.900*	0.028
	ภายในกลุ่ม	37.819	198.000	0.191		
	รวม	38.755	199.000			
รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	ระหว่างกลุ่ม	0.277	1.000	0.277	0.766	0.383
	ภายในกลุ่ม	71.598	198.000	0.362		
	รวม	71.875	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	ระหว่างกลุ่ม	0.507	1.000	0.507	1.157	0.283
	ภายในกลุ่ม	86.673	198.000	0.438		
	รวม	87.180	199.000			
เกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้	ระหว่างกลุ่ม	0.034	1.000	0.034	0.226	0.635
	ภายในกลุ่ม	30.121	198.000	0.152		
	รวม	30.155	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	ระหว่างกลุ่ม	0.046	1.000	0.046	0.273	0.602
	ภายในกลุ่ม	33.709	198.000	0.170		
	รวม	33.755	199.000			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	0.360	1.000	0.360	1.464	0.386
	ภายในกลุ่ม	51.984	198.000	0.263		
	รวม	52.344	199.000			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 18 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีการจำแนกตามระดับการศึกษา โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of Variances) ใน

การทดสอบ พบว่า ค่า Sig. โดยรวม และรายประเด็นย่อยทุกประเด็น (ยกเว้นประเด็นการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง) มีค่ามากกว่า 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า ประชากรที่มีระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 1.5 ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

H_0 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม แตกต่างกัน

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

การบริหารจัดการ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	0.853	3.000	0.284	1.470	0.224
	ภายในกลุ่ม	37.902	196.000	0.193		
	รวม	38.755	199.000			
รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	ระหว่างกลุ่ม	2.809	3.000	0.936	2.657	0.050
	ภายในกลุ่ม	69.066	196.000	0.352		
	รวม	71.875	199.000			
	ระหว่างกลุ่ม	1.717	3.000	0.572	1.313	0.271
	ภายในกลุ่ม	85.463	196.000	0.436		

การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	รวม	87.180	199.000			
เกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้	ระหว่างกลุ่ม	1.424	3.000	0.475	3.238*	0.023
	ภายในกลุ่ม	28.731	196.000	0.147		
	รวม	30.155	199.000			
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	ระหว่างกลุ่ม	0.624	3.000	0.208	1.230	0.300
	ภายในกลุ่ม	33.131	196.000	0.169		
	รวม	33.755	199.000			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.485	3.000	0.495	1.982	0.174
	ภายในกลุ่ม	50.859	196.000	0.259		
	รวม	52.344	199.000			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 19 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีการจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of Variances) ในการทดสอบ พบว่า ค่า Sig. โดยรวม และรายประเด็นย่อยทุกประเด็น (ยกเว้นประเด็นเกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้) มีค่ามากกว่า 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า ประชากรที่มีระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาด้าน “ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม” โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อศึกษาข้อมูลประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการตัดสินใจที่มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

งานวิจัยข้างต้นเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณที่มีการใช้การเก็บข้อมูล รวบรวมข้อมูล จากเครื่องมือสำหรับงานวิจัยนั้นคือ แบบสอบถาม มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวนทั้งสิ้น 200 คน นับเป็น 200 ตัวอย่าง ในช่วงระหว่างเดือนมกราคม ถึง เมษายน 2560 รวมเป็นระยะเวลา 3 เดือน ซึ่งก่อนหน้าได้มีการนำกระบวนการทดสอบความน่าเชื่อถือของครอนบาค (Cronbach alpha formula) เพื่อให้ทราบถึงความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน นับเป็น 30 ตัวอย่าง โดยค่าความเชื่อถืออยู่ในระดับสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีค่าการทดสอบอยู่ที่ 0.901 จากข้อคำถามทั้งหมด 55 ข้อ และนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านสถิติผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีการนำหลักทางสถิติในส่วนของ การสุ่มตัวอย่างจากกลุ่มในแต่ละกลุ่มที่มีอิสระต่อกัน (Independent - Sample t-test) และการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) มาใช้ร่วมในการทดสอบสมมติฐาน ซึ่งตากผลการศึกษาแบ่งออกตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ผลการวิจัยทำให้ทราบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คือ เพศหญิง ร้อยละ 63.50 และเพศชาย ร้อยละ 36.50 มีอายุส่วนใหญ่อยู่ในระหว่าง 20-30 ปี ร้อยละ 72.00 รองลงมาอยู่ในระหว่าง 31-40 ปี ร้อยละ 27.00 และอายุ 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 1.00 มีสถานภาพส่วนใหญ่ คือสมรส ร้อยละ 51.50 รองลงมา มีสถานภาพ โสด ร้อยละ 47.50 และสถานภาพ อื่นๆ ร้อยละ 1.00 มีระดับการศึกษา

ส่วนใหญ่คือ ปริญาตรี ร้อยละ 99.50 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญาตรี ร้อยละ 0.50 มีรายได้เฉลี่ย ส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 10,001 - 20,000 บาท ร้อยละ 82.00 รองลงมา มีรายได้เฉลี่ย 20,001 - 30,000 บาท ร้อยละ 9.50 และมีรายได้เฉลี่ยต่ำกว่า 10,000 บาท ร้อยละ 1.00 กับมีรายได้เฉลี่ย 30,001 บาท ขึ้นไป ร้อยละ 1.00

2. ผลจากการวิเคราะห์ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ผลการวิจัยทำให้ทราบได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีการตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ที่ค่าเฉลี่ย 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 โดยมีการให้ความสำคัญสูงสุดที่สุดคือ ด้านอัตลักษณ์ ด้านอาชีพ ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ และด้านเทคโนโลยีตามลำดับสรุปผลในแต่ละรายด้านได้ดังนี้

2.1 ด้านอัตลักษณ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 ลำดับที่ 2 คือ ความกระตือรือร้นส่งผลต่อการคิดสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 3 คือ อุปนิสัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อความเข้าใจในประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 4 คือ การตระหนักหรือสนใจเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้องลำดับที่ 5 คือ ความสนุกเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 6 คือ ความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 7 คือ เกมออนไลน์สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้ ลำดับที่ 8 คือ อุปนิสัยส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 9 คือ ความรู้และสติปัญญาส่งผลต่อการเลือกสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ และลำดับที่ 10 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีการกำหนดทิศทางสำหรับการสร้างรายได้ที่ชัดเจน ตามลำดับ

2.2 ด้านอาชีพ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มีผลมาจากความชอบในการเล่นเกมน มีค่าเฉลี่ย 4.64 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 ลำดับที่ 2 คือ เกมออนไลน์เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะ ความสามารถ แนวคิด และหลักทางวิชาชีพเข้าด้วยกัน ลำดับที่ 3 คือ อาชีพจากเกมออนไลน์จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง ลำดับที่ 4 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์เป็นส่วนในการพัฒนาอาชีพให้มีความหลากหลายมากขึ้น ลำดับที่ 5 คือ การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์เป็นผลมา

จากความถนัดของแต่ละบุคคล ลำดับที่ 6 คือ ความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 7 คือ โอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จ ลำดับที่ 8 คือ อาชีพจากเกมออนไลน์ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ลำดับที่ 9 คือ ค่านิยมด้านอาชีพจากต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน และ ลำดับที่ 10 คือ ประชาชนมีความสนใจในอาชีพจากเกมออนไลน์ ตามลำดับ

2.3 ด้านการศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ เกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.59 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 ลำดับที่ 2 คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาจากการขาดความรู้ในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนา ลำดับที่ 3 คือ การศึกษาเกมออนไลน์ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ลำดับที่ 4 คือ การศึกษาทางธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ชัดเจน ลำดับที่ 5 คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางด้านการศึกษายู่ตลอดเวลา ลำดับที่ 6 คือ เกมออนไลน์เป็นการนำความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง ลำดับที่ 7 คือ การสร้างเกมออนไลน์เป็นการนำกระบวนการทางวิชาการเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี ลำดับที่ 8 คือ บุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์มีผลมาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง ลำดับที่ 9 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะทางสังคม และลำดับที่ 10 คือ บุคลากรรุ่นใหม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ตามลำดับ

2.4 ด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ สังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 ลำดับที่ 2 คือ ค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 3 คือ สภาพแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 4 คือ สังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 5 คือ การยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 6 คือ ฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ลำดับที่ 7 คือ การดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 8 คือ ท่านคิดว่าสภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 9 คือ วัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ และลำดับที่ 10 คือ ท่านคิดว่าสถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ตามลำดับ

2.5 ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.24 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ รายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง มีค่าเฉลี่ย 4.48 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 ลำดับที่ 2 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา ลำดับที่ 3 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี ลำดับที่ 4 คือ เกมออนไลน์สามารถให้คำตอบแทนแก่ท่านได้ และลำดับที่ 5 คือ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง ตามลำดับ

2.6 ด้านเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.21 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 โดยให้ความสำคัญสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ท่านคิดว่าความชำนาญด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ลำดับที่ 2 คือ ระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์ ลำดับที่ 3 คือ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์ ลำดับที่ 4 คือ เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัดแรงงานสำหรับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 5 คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ลำดับที่ 6 คือ ความรู้ด้านเทคโนโลยีจะช่วยส่งผลให้เข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น ลำดับที่ 7 คือ เกมออนไลน์สามารถสร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้ ลำดับที่ 8 คือ กิจกรรมด้านเทคโนโลยีช่วยทำให้เราทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น ลำดับที่ 9 คือ การศึกษาทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ และลำดับที่ 10 คือ การใช้เทคโนโลยีสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบันได้ ตามลำดับ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยทำให้ทราบว่า การตัดสินใจที่ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม มากที่สุดโดยจัดเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้

ลำดับที่ 1 ด้านอัตลักษณ์ (Identity) ($\bar{X} = 4.31$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ *James D. Fearon (1999)* ได้กล่าวเอาไว้ว่า การสร้างสิ่งๆหนึ่งที่ประกอบขึ้นเป็นสังคมรูปแบบใหม่ โดยประเภททางสังคมหรือกลุ่มบุคคลจะมีความโดดเด่นเฉพาะตัวอยู่ อีกทั้งยังมีความซับซ้อนและความหลากหลายในตัวของมันเอง ซึ่งอาจรวมไปถึงสิ่งที่ใช้ในการยืนยันของลักษณะในแต่ละบุคคล อาทิเช่น บัตรประจำตัว หรือบัตรประชาชนที่ใช้ในการบ่งบอกถึงลักษณะของตัวบุคคล การตัดสินใจ

เลือกสมาชิก พนักงาน หรือบุคลากรตามคุณลักษณะที่ได้มีการตั้งเป้าหมายเอาไว้ การจำแนกบุคคลกรที่มีความโดดเด่นในแต่ละด้านสำหรับการคัดสรร และ *ดร.สุพัตร์ พิบูลย์ (2553)* ได้อธิบายเอาไว้ว่า อัตลักษณ์ หากมีการนำมาแปลตรงๆจะได้คำว่า อัต+ลักษณ์ หมายถึงลักษณะที่เฉพาะ โดยคำว่า อัต (อัต+ตะ) คือ ตนเองหรือตัวเอง และคำว่า ลักษณ์ ซึ่งมีความหมายว่า คุณสมบัติเฉพาะตัว ซึ่งอัตลักษณ์ตรงกับคำทางภาษาอังกฤษว่า Identity ซึ่งก็คือผลรวมของลักษณะที่มีความเฉพาะในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนทำให้เกิดการรู้จักและจดจำได้

ลำดับที่ 2 ด้านอาชีพ (Career) ($\bar{X} = 4.28$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ *เพ็ญศรี เลิศเกียรติวิทย์ (2556)* ได้อธิบายเอาไว้ว่า เป็นการเข้ามาหาถิ่น หรือการทำธุรกิจตามความชอบหรือความถนัดของตน โดยมีค่าตอบแทนเป็นค่าจ้าง หรือเป็นเงินเดือน และ *Ginzberg and Associates (1930)* ได้สรุปออกมาคือ เป็นกระบวนการที่มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลในช่วงอายุระหว่าง 7-21 ปี ช่วยในการพัฒนาอาชีพของบุคคลที่มีลักษณะเป็นขั้นเป็นตอน โดยไม่มีการพิจารณาหรือดำเนินการย้อนกลับ และเป็นกระบวนการที่มีเหตุผลเข้ามาประกอบว่าบุคคลจะต้องมีการผสมผสานระหว่างความสามารถ ความสนใจให้เข้ากับโอกาสที่จะประกอบอาชีพได้จริงซึ่งอาจมีในเรื่องของข้อจำกัดเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังได้มีการสรุปตัวแปรในการเลือกอาชีพของบุคคลซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นพื้นฐานของทฤษฎี โดยแบ่งออกเป็น ความเป็นจริง (Reality) ในแต่ละบุคคลอันได้แก่ความสามารถ ความถนัด โอกาสซึ่งนับเป็นตัวแปรที่สำคัญมากที่ส่งผลต่อการได้มาซึ่งอาชีพ, ระดับการศึกษา (Education Process) นับเป็นตัวแปรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเลือกอาชีพของบุคคล โดยอาจบอกได้ว่าหากได้รับการศึกษามากขึ้นจะมีช่องทางในการเลือกประกอบอาชีพได้มากกว่า, ตัวแปรทางอารมณ์ (Emotional Factor) เป็นตัวแปรเกี่ยวกับการเลือกประเภทหรือชนิดของอาชีพ ซึ่งส่วนมากจะมีความเกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพทางสายศิลป์, ตัวแปรจากค่านิยม (Personal Values) เป็นหลักสำคัญในการเลือกอาชีพ ซึ่งค่านิยมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุและเงินตราทำให้บุคคลส่วนมากนิยมเลือกอาชีพที่มีรายได้

ลำดับที่ 3 ด้านการศึกษา (Education) ($\bar{X} = 4.28$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ *หวนพิณรุพันธ์ (2548)* ได้ให้ความหมายเอาไว้คือ เป็นการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยมีการรวบรวมและคัดแยกประสบการณ์ให้เข้ากับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ชีวิต อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการทำให้เกิดการพัฒนา เจริญเติบโตในด้านต่างๆของตัวบุคคล และ *Good, Carter V. (1973)* ได้ให้ความหมายของการศึกษา “Education” เอาไว้คือ เป็นการนำกระบวนการทุกอย่างมา

ช่วยในการดำเนินการ เพื่อที่จะทำให้บุคคลมีพัฒนาการความสามารถในด้านอื่นๆ อีกทั้งอาจรวมไปถึงทัศนคติ พฤติกรรม ค่านิยม คุณธรรมภายในสังคม โดยมีอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมที่มีการกำหนดไว้อย่างเหมาะสมเพื่อช่วยในการพัฒนาบุคคลหรือสังคม ซึ่งการศึกษานั้นจัดเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะในการถ่ายทอดความรู้ในอดีต และได้มีการรวบรวมเอาไว้อย่างเป็นระบบสำหรับบุคลากรรุ่นใหม่

ลำดับที่ 4 ด้านสังคม (Social) ($\bar{X} = 4.26$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ *พิชัย ผกาทอง (2547)* ได้ให้นิยามของสังคมเอาไว้ว่า เป็นกลุ่มคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยเป็นการอาศัยอยู่ร่วมกันในช่วงระยะเวลาหนึ่งอย่างต่อเนื่องยาวนานในเขตบริเวณหรือพื้นที่ที่มีการแบ่งอาณาเขตอย่างชัดเจน และมีการสร้างความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง มีระเบียบและมีแบบแผนภายใต้รูปแบบการดำเนินชีวิตหรือวัฒนธรรมที่สอดคล้องกัน และ *Lyson T. (2002)* ได้ให้นิยามความหมายของสังคมว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ชีวิตภายในครอบครัว ชนเผ่า ชาติ หรือศาสนา โดยแบ่งรูปแบบเป็นชนิดของกลุ่ม คือกลุ่มของมนุษย์ แบ่งเป็นสภาวะแวดล้อมทางสังคม คือการจะสร้างเป็นสังคมได้นั้นต้องมีการพบปะคบค้าสมาคมกันระหว่างมนุษย์ก่อน และแบ่งเป็นความสัมพันธ์ทางสังคม คือความสัมพันธ์ของมนุษย์ในทุกชนชั้น

ลำดับที่ 5 ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online) ($\bar{X} = 4.24$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ *Harold Averkamp (2003)* ได้อธิบายความหมายของรายได้เอาไว้ว่า รายได้ คือจำนวนเงินที่ธุรกิจได้สร้างขึ้นมา โดยธุรกิจอาจมีรายได้จากการขายสินค้าหรือให้บริการแก่ลูกค้าของตน เช่น รายได้ของผู้ค้าปลีกมาจากยอดขายของสินค้า โดยยังไม่ได้หักจากค่าใช้จ่ายส่วนอื่นๆ อีกทั้ง *Jan R. Williams (2008)* ยังได้อธิบายการสร้างรายได้เอาไว้ว่า การสร้างรายได้ คือ เป็นรายรับที่มาจากธุรกิจโดยทั่วไป หรือหมายถึงจำนวนเงินที่ตัวบุคคลได้รับภายในช่วงเวลาหนึ่ง หรือตลอดไปหากธุรกิจยังดำเนินอยู่ และ *John von Neumann (1944)* ได้อธิบายทฤษฎีเกมเอาไว้ว่า เป็นการจำลองสถานการณ์ในรูปแบบกลยุทธ์ ความสำเร็งนั้นจะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของแต่ละบุคคล โดยแต่ละฝ่ายต่างพยายามที่จะแสวงหาผลตอบแทนให้ได้กลับมามากที่สุด ซึ่งทฤษฎีนี้มีความเกี่ยวข้องกับทางสังคมศาสตร์ และชีววิทยา แม้ว่าทฤษฎีนี้จะถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์การแข่งขันแต่ก็มีการครอบคลุมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ถูกจัดแบ่งเอาไว้หลากหลายประเภท อีกทั้ง *วนานุรัตน์ ดวงจินดา (2556)* ได้ให้ความหมายของเกมออนไลน์เอาไว้ว่า เป็นตัวเกมหรือวีดีโอเกมที่มีการเล่นผ่านเครือข่ายของระบบคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ซึ่งเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมที่ผู้เล่นเล่นผ่านระบบหลายคนหรือที่เรียกกันว่า Multiplayer โดยส่วนมากนั้น

เกมออนไลน์จะมีลักษณะเป็นเกมแนว Massive Multiplayer Online หรือก็คือ เกมที่รองรับผู้เล่นจำนวนมากมาชมมหาศาลในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งที่มีความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเกมในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจถึงลักษณะทางสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง เกิดความสนุกสนานจากเพื่อนหรือกลุ่มที่เล่นด้วยกัน อีกทั้งปัจจุบันเกมออนไลน์มีกราฟิกที่สวยงามจึงถือได้ว่าเป็นสิ่งดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

ลำดับที่ 6 ด้านเทคโนโลยี (Technology) ($\bar{X} = 4.21$) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีของ ผดุงยศ ดวงมาลา (2523) ได้ให้นิยามของเทคโนโลยีเอาไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเครื่องจักร สิ่งประดิษฐ์รูปแบบใหม่ๆ หรืออาจหมายถึง ศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบเทคนิคการผลิตภายในอุตสาหกรรม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ หรืออาจหมายถึง ความรู้ของมนุษย์ที่มีการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และ Dale (1969) ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า เทคโนโลยีหมายถึงสิ่งที่ประกอบเข้าด้วยผลรวมของการศึกษา ทดลอง เครื่องมือที่นำมาใช้ และกระบวนการดำเนินงาน ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้เกิดจากการศึกษาค้นคว้า เรียนรู้ ทำการทดลอง และได้รับการปรับเปลี่ยนแก้ไขมาเรียบร้อยแล้ว

5.3 ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับต่อองค์กร

1. งานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้สำหรับองค์กร บริษัท ห้างร้านที่ต้องการข้อมูลอ้างอิงทางด้านประชากรศาสตร์และปัจจัยด้านอื่นๆสำหรับประกอบการตัดสินใจดำเนินธุรกิจทางการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

2. งานวิจัยนี้ช่วยให้ทราบถึงช่องทางในการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการจัดตั้งบริษัท การจัดตั้งเป็นตัวแทนให้บริการหรือจัดจำหน่าย ทำให้ช่องทางสำหรับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีความหลากหลายมากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับต่อสังคม

1. งานวิจัยนี้ช่วยให้ทราบถึงมุมมองของสังคมที่มีต่อเกมออนไลน์ และความคิดในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ว่าเป็นไปในทิศทางใด

2. งานวิจัยนี้ทำให้สังคมได้ตระหนักถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี หรือการสร้างเป็นอาชีพสำหรับใช้หาเลี้ยงตนเองได้ในปัจจุบัน

ประโยชน์ที่ได้รับต่อประเทศ

1. งานวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงการเปิดกว้างทางด้านความคิดจากที่ในอดีตเกมออนไลน์ถูกปลูกฝังในสังคมว่าเป็นสิ่งที่ให้โทษต่อประชาชน แต่ปัจจุบันกลับสร้างรายได้ให้แก่ ประชาชน องค์กร สังคม และประเทศชาติได้

2. งานวิจัยนี้อาจใช้เป็นส่วนช่วยสำหรับปัจจัยในการพัฒนาวงการเกมออนไลน์ หรือ E-Sport ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างอย่างเช่น ประเทศเกาหลีใต้ ที่ให้การสนับสนุนในเรื่องนี้ เพื่อให้ประชาชนได้เข้าใจถึงเกมออนไลน์ว่า เป็นสิ่งที่เกิดประโยชน์มากกว่าให้โทษแก่เยาวชนดังเช่นความเชื่อในอดีตที่ว่าเป็นการมอมเมา และส่งผลเสียต่อเยาวชน โดยมองข้ามถึงปัจจัยทางด้านบุคคลและสังคมที่เป็นปัจจัยสำคัญทำให้เยาวชนกลายเป็นเช่นนั้น

5.4 ข้อเสนอแนะจากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้

1. การตัดสินใจไม่ได้ขึ้นอยู่กับหลักหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องในทางทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่อาจนับรวมไปถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น หรือส่วนประกอบต่างๆที่เกิดขึ้น ณ เวลานั้น เป็นส่วนช่วยให้การตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงควรที่จะมีการคิดและตัดสินใจที่รอบคอบเพื่อผลที่ดีในอนาคต

2. เนื่องจากปัจจุบันธุรกิจด้านเกมออนไลน์เริ่มที่จะเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอุตสาหกรรม บันเทิง ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี ล้วนแล้วแต่มีความเกี่ยวข้องด้วยกันทั้งสิ้น เพราะฉะนั้นประชาชนจึงต้องเริ่มที่จะตระหนักถึงผลดี-ผลเสียที่ตามมาหากเกมออนไลน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันสำหรับบุคลากรในปัจจุบัน และบุคลากรรุ่นใหม่ในอนาคต

3. การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์จำเป็นต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยชิ้นนี้ขึ้นกลับกลายเป็นว่าองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์คือ ด้านอัตลักษณ์ ผลรวมของลักษณะที่มีความเฉพาะในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนทำให้เกิดการรู้จักและจดจำได้ จึงทำให้ทราบว่าความโดดเด่น จุดเด่น หรือลักษณะเฉพาะตัวของเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่คนกลุ่มนี้ต้องการมากกว่าเรื่องของด้านอาชีพ ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ และด้านเทคโนโลยี ดังนั้นการสร้างจุดเด่น หรือลักษณะเฉพาะตัว จึงนับเป็นส่วนสำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้หากต้องการที่จะสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

5.5 ข้อเสนอแนะในการศึกษางานวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาในด้านของเกมออนไลน์แบบเฉพาะทาง โดยอาจแบ่งเป็นประเภทการใช้งานเป็นทางโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นทางอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เพื่อเจาะเป้าหมายให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคนั้นๆ ที่ผู้ค้นคว้าให้ความสนใจที่จะสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

2. ศึกษาในปัจจัยด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ หรือศึกษาค้นคว้าจากพื้นที่อื่นๆเพื่อนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบสำหรับการพยากรณ์เพื่อหาความถูกต้องและแม่นยำที่มากขึ้นในอนาคตหากมีการจัดทำและวิจัยเพิ่มเติม



บรรณานุกรม

- กรองแก้ว อยู่สุข. (2537). *พฤติกรรมองค์การ*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤตยชญ์ ขุนทอง. (2551). *เทคโนโลยี หมายถึงอะไร*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://non-krittayot.blogspot.com/2008/05/blog-post.html>
- กิตติชัย ตั้งไวบุรุษ และนางสาวสุจิตรา คุ่มสมัย. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี*. (ปริญญาบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ก่อ สวัสดิพัฒนาชัย. (2517). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ครูสภาลาดพร้าว.
- ไกรกิติ ทิพกนก. (2560). *Escape Need Theory & Online Gamer: ความสุขของคนเล่นเกมออนไลน์*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.362degree.com>
- โกวิทย์ กังสนันท์. (2529). *กระบวนการตัดสินใจด้านการบริหารและกรอบแนวคิดทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร: สำนักบรรณสารการพัฒนา สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545*. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.
- ครรรชิต มาลัยวงศ์. (2539). *ก้าวไกลไปกับคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- ชำนาญ เขาวงกตพิงศ์. (2534). *แนวคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของไทย*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- คลฤดี คุ่มพล. (2547). *ผลกระทบของการติคเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร*. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกริก)
- ชนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558*. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- ธรรมบุญ โรจนะบุรานนท์. (2531). *นโยบายและผลกระทบทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อการพัฒนาประเทศ, ธรรมชาติวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ธาริน เสวกจันทร์. (2552). *พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี).

- ประสิทธิ์ ลีปรีชา. (2547). *การสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง*. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์.
- ปราณี เกษมสันต์. (2550). *พฤติกรรมและความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคม*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://krupranee.blogspot.com/2007/06/76.html>
- ผดุงยศ ดวงมาลา. (2523). *การสอนวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา*. สงขลา: ภาควิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ราช ศิริวัฒน์. (2560). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://doctemple.wordpress.com/2017/01/25>
- วิชัย โธสุวรรณจินดา. (2535). *ความลับองค์การ พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ดีไลท์.
- วิไลรัตน์ ลีลาคหกิจ. (2552). *ความหมาย การศึกษา*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/269867>
- ศุภสรร์ค์ บุญเรือง. (2549). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น)
- สมคิด พรหมจ้อย และสุพัตร์ พิบูลย์. (2544). *การประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา*. นนทบุรี: จตุพร ดีไซน์.
- สุชี พกรรณสูต . (2552) . *แนวคิดอัตลักษณ์*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก http://encyclopedia.laborlawtalk.com/Cultural_identity
- หวน พันธุพันธ์. (2548). *การบริหารโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อาศิรา พนาราม. (2554). *วัฒนธรรมเกมออนไลน์ของเกาหลี พื้นที่ทองคำที่ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ*. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.tcdconnect.com/content/919/ARTICLE>
- Adele Lu Jia. (2014). *An analysis of implicit social networks in Multiplayer Online Games*.
- Assael, H. (1998). *Consumer behavior and marketing action*. Ohio: SouthWestern.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio - Visual Methods in Teaching*. (3rd ed). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Eun Joo Kim, Kee Namkoong, Taeyun Ku, Se Joo Kim. (2007). *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*. (Department of Psychiatry, Yonsei University College of Medicine).
- George, J. and Jones, G. (1996). *Understanding and Managing Organizational Behavior*. New York: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

- Ginzberg Eli. (1974). *Counseling for career development*. Boston: Houghton Mifflin.
- Good Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Book.
- Hammudah Abdulati. (1975). *Social meaning*. (2nd ed.). United States of America: American Trust Publications.
- Heinich R, Molenda M, and Russell J. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. (3rd ed). New York: Macmillan Publishing.
- James D. Fearon. (1999). *What Is Identity (As We Now Use the Word) ?*. Retrieved from <http://www.stanford.edu/~jfearon/papers/iden1v2.pdf>
- Jan R. Williams. (2008). *Financial & Managerial Accounting, The Basis for Business Decisions*. United States of America: McGraw-Hill/Irwin
- Merriam-Webster's Collegiate Dictionary. (2001). *Springfield*. (10th ed.). MA: Merriam-Webster
- Roe A. (1957). *Early determinants of vocational choice*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1037/h0045950>
- Schiffman, L. G., and Kanuk, L. L. (1994). *Consumer behavior*. (5th ed.). Englewood Cliffs, N. J. : Prentice-Hall.
- Von Neumann J & Morgenstern O. (1944). *The theory of games and economic behavior*. Princeton : Princeton University Press.
- Walters. (1978). *Adaptive Management of Renewable Resources*. New York: Mc Graw - Hill.



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
ความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ของแบบสอบถาม
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

- | | | |
|-----------------|--------------|---|
| 1. ดร. สมศักดิ์ | โตรักษา | ผู้อำนวยการสำนักกฎหมาย สมศักดิ์ โตรักษา |
| 2. ดร. วิษณุ | โอสถานนท์ชัย | อาจารย์ประจำพิเศษมหาวิทยาลัย มหิดล |
| 3. ดร. ชิตวร | ลีละผลิต | อาจารย์ประจำพิเศษมหาวิทยาลัย สยาม |





ภาคผนวก ข

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ



แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อใช้สำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการวิจัย ซึ่งจัดเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับปริญญาโท เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 55 ข้อ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นอื่นๆ จำนวน 1 ข้อ

ผู้วิจัยขอทำการรับรองว่าข้อมูลที่ได้รับทราบจากแบบสอบถามในฉบับนี้จะถูกนำเสนอเป็นเพียงผลการวิจัยในภาพรวมเท่านั้น ซึ่งไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านใดด้านหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามและสถาบันที่มีความเกี่ยวข้อง จึงใคร่ขอความกรุณาท่านตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อผลที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในโอกาสต่อไป

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

นายวัชรินทร์ กลับทับลังค์

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงไปในช่อง [] เพียง 1 ช่อง ตามความเป็นจริง

1. เพศ

[] 1.ชาย

[] 2.หญิง

2. อายุ

[] 1. ต่ำกว่า 20 ปี

[] 2. 20 - 30ปี

[] 3. 31 – 40 ปี

[] 4. 41 ปีขึ้นไป

3.สถานภาพ

[] 1.โสด

[] 2.สมรส

[] 3. อื่นๆ โปรดระบุ.....

4.ระดับการศึกษา

[] 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี

[] 2. ปริญญาตรี

[] 3. สูงกว่าปริญญาตรี

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

[] 1. ต่ำกว่า 10,000 บาท

[] 2. 10,001 – 20,000 บาท

[] 3. 20,001 – 30,000 บาท

[] 4. 30,001 บาทขึ้นไป

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางสังคม(Social)					
1.	ท่านคิดว่าสังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
2.	ท่านคิดว่าค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์				
3.	ท่านคิดว่าสภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
4.	ท่านคิดว่าการยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
5.	ท่านคิดว่าสังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์				
6.	ท่านคิดว่าสถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
7.	ท่านคิดว่าฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางสังคม(Social)					
8.	ท่านคิดว่าสภาวะแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์				
9.	ท่านคิดว่าการดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
10.	ท่านคิดว่าวัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
ปัจจัยทางเทคโนโลยี(Technology)					
11.	ท่านคิดว่าอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์				
12.	ท่านคิดว่าระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์				
13.	ท่านคิดว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
14.	ท่านคิดว่าการศึกษาทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
15.	ท่านคิดว่ากิจกรรมด้านเทคโนโลยีช่วยให้เราทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางเทคโนโลยี(Technology)					
16.	ท่านคิดว่าความชำนาญด้านเทคโนโลยี มีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
17.	ท่านคิดว่าความรู้ด้านเทคโนโลยีช่วยส่งผลให้เข้าใจเกมออนไลน์มากขึ้น				
18.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้				
19.	ท่านคิดว่าเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัดแรงงานสำหรับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
20.	ท่านคิดว่าการใช้เทคโนโลยีสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบันได้				
ปัจจัยทางอัตลักษณ์(Identity)					
21.	ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์				
22.	ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางอัตลักษณ์(Identity)					
23.	ท่านคิดว่าอุปนิสัยส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์				
24.	ท่านคิดว่าความรู้และสติปัญญาส่งผลต่อการเลือกสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				
25.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้				
26.	ท่านคิดว่านิสัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเข้าใจในประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์				
27.	ท่านคิดว่าความสนุกเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์				
28.	ท่านคิดว่าภาระหนักหรือสนใจเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้อง				
29.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีการกำหนดทิศทางสำหรับการสร้างรายได้ที่ชัดเจน				
30.	ท่านคิดว่าความกระตือรือร้นส่งผลต่อการคิดสร้างรายได้จากเกมออนไลน์				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางอาชีพ(Career)					
31.	ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง				
32.	ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มีผลมาจากความชอบในการเล่น				
33.	ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์เป็นผลมาจากความถนัดของแต่ละบุคคล				
34.	ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้				
35.	ท่านคิดว่าประชาชนมีความสนใจในอาชีพจากเกมออนไลน์				
36.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์เป็นส่วนในการพัฒนาอาชีพให้มีความหลากหลายมากขึ้น				
37.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะ ความสามารถ แนวคิด และหลักทางวิชาชีพเข้าด้วยกัน				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางอาชีพ(Career)					
38.	ท่านคิดว่าโอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จ				
39.	ท่านคิดว่าความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกมออนไลน์				
40.	ท่านคิดว่าค่านิยมด้านอาชีพจากต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน				
ปัจจัยทางการศึกษา(Education)					
41.	ท่านคิดว่าการศึกษาเกมออนไลน์ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา				
42.	ท่านคิดว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางด้านการศึกษาอยู่ตลอดเวลา				
43.	ท่านคิดว่าการศึกษาทางธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ชัดเจน				
44.	ท่านคิดว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาจากการขาดความรู้ในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนา				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ปัจจัยทางการศึกษา (Education)					
45.	ท่านคิดว่าบุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์ มีผลมาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง				
46.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะทางสังคม				
47.	ท่านคิดว่าการสร้างเกมออนไลน์เป็นการนำกระบวนการทางวิชาการเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี				
48.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น				
49.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการนำความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง				
50.	ท่านคิดว่าบุคลากรรุ่นใหม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน				

แบบประเมิน IOC สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online)					
51.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง				
52.	ท่านคิดว่ารายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง				
53.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา				
54.	ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้				
55.	ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี				

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นอื่น ๆ โปรดระบุ

.....

*** ขอบพระคุณที่ท่านกรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม ***

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่

ร่างแบบสอบถาม
เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎี งานวิจัยอ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทาง สังคม (Social)	1. ท่านคิดว่าสังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		2. ท่านคิดว่าค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		3. ท่านคิดว่าสภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		4. ท่านคิดว่าการยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		5. ท่านคิดว่าสังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		6. ท่านคิดว่าสถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ราช ศิริวัฒน์ (2560)
		7. ท่านคิดว่าฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	Lyson T. (AD2002)
		8. ท่านคิดว่าสภาวะแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	Lyson T. (AD2002)
		9. ท่านคิดว่าการดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	พิชัย ผกาทอง (2547)
		10. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	พิชัย ผกาทอง (2547)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎีงานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทาง เทคโนโลยี (Technology)	11. ท่านคิดว่าอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์	Heinich, Molenda and Russell (AD1993)
		12. ท่านคิดว่าระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์	Heinich, Molenda and Russell (AD1993)
		13. ท่านคิดว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	Heinich, Molenda and Russell (AD1993)
		14. ท่านคิดว่าการศึกษาทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	Dale (AD1969)
		15. ท่านคิดว่ากิจกรรมด้านเทคโนโลยีช่วยทำให้เราทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น	ผดุงยศ ดวงมาลา (2523)
		16. ท่านคิดว่าความชำนาญด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ธรรมนูญ โรจนะนุรา นนท์ (2531)
		17. ท่านคิดว่าความรู้ด้านเทคโนโลยีจะช่วยให้เข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น	ธรรมนูญ โรจนะนุรา นนท์ (2531)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎีงานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทาง เทคโนโลยี (Technology)	18. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถ สร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้	ก่อ สวัสดิพาณิชย์ (2517)
		19. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีทาง คอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัด แรงงานสำหรับการสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์	ก่อ สวัสดิพาณิชย์ (2517)
		20. ท่านคิดว่าการใช้เทคโนโลยีสร้าง รายได้จากเกมออนไลน์สามารถ ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบันได้	กฤตยศัญญ์ ขุนทอง (2551)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎี งานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทางอัต ลักษณ์ (Identity)	21. ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผล ต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์	ดร.สุพักตร์ พิบูลย์ (2553)
		22. ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผล ต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์	ดร.สุพักตร์ พิบูลย์ (2553)
		23. ท่านคิดว่าอุปนิสัยส่งผลต่อการ เลือกเล่นเกมออนไลน์	สุรินทร์ ยี่งนี่ก (2554)
		24. ท่านคิดว่าความรู้และสติปัญญา ส่งผลต่อการเลือกสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์	สุรินทร์ ยี่งนี่ก (2554)
		25. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถ สร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้	คนอง ว่างฝายแก้ว (2555)
		26. ท่านคิดว่าอุปนิสัยที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความเข้าใจในประโยชน์ของ การเล่นเกมออนไลน์	สุชีพ วรรณสูตร (2552)
		27. ท่านคิดว่าความสนุกเป็นส่วนหนึ่ง ของการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์	ปิยลักษณ์ โพธิวรรณ (2554)
		28. ท่านคิดว่าภาระหนักหรือสนใจ เกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้อง	สาคร สมเสริฐ (2555)
		29. ท่านคิดว่า การสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์มีการกำหนดทิศทางสำหรับ การสร้างรายได้ที่ชัดเจน	James Marcia (AD1973)
		30. ท่านคิดว่าความกระตือรือร้นส่งผล ต่อการคิดสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	James Marcia (AD1973)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎี งานวิจัยอ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทาง อาชีพ (Career)	31. ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์ จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง	เพ็ญศรี เลิศเกียรติ วิทยา (2556)
		32. ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกม ออนไลน์มีผลมาจากความชอบในการ เล่นเกม	เพ็ญศรี เลิศเกียรติ วิทยา (2556)
		33. ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกม ออนไลน์เป็นผลมาจากความถนัดของ แต่ละบุคคล	เพ็ญศรี เลิศเกียรติ วิทยา (2556)
		34. ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์ ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้	อุณรัตน์ ชรรมิโกมิ นทร์ (2513)
		35. ท่านคิดว่าประชาชนมีความสนใจ ในอาชีพจากเกมออนไลน์	Ginzberg and Associates (AD1930)
		36. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกม ออนไลน์เป็นส่วนในการพัฒนาอาชีพ ให้มีความหลากหลายมากขึ้น	Ginzberg and Associates (AD1930)
		37. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการ ผสมผสานระหว่างทักษะ ความสามารถ แนวคิด และหลักทางวิชาชีพเข้าด้วยกัน	Ginzberg and Associates (AD1930)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎีงานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัยทาง อาชีพ (Career)	38. ท่านคิดว่าโอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัย ที่ทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ ประสบความสำเร็จ	Ginzberg and Associates (AD1930)
		39. ท่านคิดว่าความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วน หนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกม ออนไลน์	Ginzberg and Associates (AD1930)
		40. ท่านคิดว่าค่านิยมด้านอาชีพจาก ต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกม ออนไลน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน	Ginzberg and Associates (AD1930)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎีงานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัย ทางการ ศึกษา (Education)	41. ท่านคิดว่าการศึกษากेमออนไลน์ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา	หวน พันธุพันธุ์ (2548)
		42. ท่านคิดว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางด้านการศึกษาอยู่ตลอดเวลา	หวน พันธุพันธุ์ (2548)
		43. ท่านคิดว่าการศึกษาทางธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ชัดเจน	หวน พันธุพันธุ์ (2548)
		44. ท่านคิดว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาจากการขาดความรู้ในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนา	หวน พันธุพันธุ์ (2548)
		45. ท่านคิดว่าบุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์มีผลมาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง	หวน พันธุพันธุ์ (2548)
		46. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะทางสังคม	วิไลรัตน์ ลีลาศหกิจ (2552)
		47. ท่านคิดว่าการสร้างเกมออนไลน์เป็นการนำกระบวนการทางวิชาการเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี	วิไลรัตน์ ลีลาศหกิจ (2552)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

ตัวแปรหลัก	ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎีงานวิจัย อ้างอิง
การตัดสินใจ (Decision)	ปัจจัย ทางการ ศึกษา (Education)	48. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วย ในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น	Good, Carter V. (AD1973)
		49. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการนำ ความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง	Good, Carter V. (AD1973)
		50. ท่านคิดว่าบุคลากรรุ่นใหม่ กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกม ออนไลน์ในปัจจุบัน	Good, Carter V. (AD1973)

ร่างแบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย

สยาม

ตัวแปรย่อย	ตัวชี้วัด	ทฤษฎี งานวิจัยอ้างอิง
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ (Earnings from Game Online)	51. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง	พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2544)
	52. ท่านคิดว่ารายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง	Harold Averkamp (AD2003)
	53. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา	Jan R. Williams (AD2008)
	54. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้	Merriam (AD2017)
	55. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี	Merriam (AD2017)



ภาคผนวก ค

แบบสอบถาม



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสยาม

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อใช้สำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
ด้านการวิจัย ซึ่งจัดเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในระดับปริญญาโท เรื่อง ปัจจัยการตัดสินใจสร้าง
รายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ของนักศึกษา
ปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 55 ข้อ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นอื่น ๆ จำนวน 1 ข้อ

ขอขอบพระคุณท่านที่กรุณาเสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

นายวัชรินทร์ กลับทับลังค์

นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยสยาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงไปในช่อง [] เพียง 1 ช่อง ตามความเป็นจริง

1. เพศ

[] 1.ชาย

[] 2.หญิง

2. อายุ

[] 1. ต่ำกว่า 20 ปี

[] 2. 20 - 30ปี

[] 3. 31 – 40 ปี

[] 4. 41 ปีขึ้นไป

3.สถานภาพ

[] 1.โสด

[] 2.สมรส

[] 3. อื่นๆ โปรดระบุ.....

4.ระดับการศึกษา

[] 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี

[] 2. ปริญญาตรี

[] 3. สูงกว่าปริญญาตรี

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

[] 1. ต่ำกว่า 10,000 บาท

[] 2. 10,001 – 20,000 บาท

[] 3. 20,001 – 30,000 บาท

[] 4. 30,001 บาทขึ้นไป

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
ปัจจัยทางสังคม (Social)					
1. ท่านคิดว่าสังคมปัจจุบันมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
2. ท่านคิดว่าค่านิยมทางสังคมมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์					
3. ท่านคิดว่าสภาพเศรษฐกิจในสังคมส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
4. ท่านคิดว่าการยอมรับจากสังคมมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
5. ท่านคิดว่าสังคมภายในครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์					
6. ท่านคิดว่าสถานภาพสังคมของครอบครัวมีผลในการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
7. ท่านคิดว่าฐานะทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์					
8. ท่านคิดว่าสภาวะแวดล้อมทางสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์					
9. ท่านคิดว่าการดำเนินชีวิตส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
10. ท่านคิดว่าวัฒนธรรมทางสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
ปัจจัยทางเทคโนโลยี (Technology)					
11. ท่านคิดว่าอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมีผลต่อการใช้งานด้านเกมออนไลน์					
12. ท่านคิดว่าระบบคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการใช้งานทางด้านเกมออนไลน์					
13. ท่านคิดว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
14. ท่านคิดว่าการศึกษาทางด้านเทคโนโลยีส่งผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
15. ท่านคิดว่ากิจกรรมด้านเทคโนโลยีช่วยให้เราทราบถึงประโยชน์จากเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น					
16. ท่านคิดว่าความชำนาญด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
17. ท่านคิดว่าความรู้ด้านเทคโนโลยีจะช่วยส่งผลให้เข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น					
18. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างสินค้าใหม่ทางด้านเทคโนโลยีได้					
19. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการประหยัดแรงงานสำหรับการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
20. ท่านคิดว่าการใช้เทคโนโลยีสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบันได้					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
ปัจจัยทางอัตลักษณ์ (Identity)					
21. ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์					
22. ท่านคิดว่าความคิดของตนเองส่งผลต่อการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
23. ท่านคิดว่าอุปนิสัยส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์					
24. ท่านคิดว่าความรู้และสติปัญญาส่งผลต่อการเลือกสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					
25. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในตัวเราได้					
26. ท่านคิดว่าอุปนิสัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อความเข้าใจในประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์					
27. ท่านคิดว่าความสนุกเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์					
28. ท่านคิดว่าภาระหนักหรือสนใจเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ถูกต้อง					
29. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีการกำหนดทิศทางสำหรับการสร้างรายได้ที่ชัดเจน					
30. ท่านคิดว่าความกระตือรือร้นส่งผลต่อการคิดสร้างรายได้จากเกมออนไลน์					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
ปัจจัยทางอาชีพ (Career)					
31. ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์จัดเป็นอาชีพทางธุรกิจชนิดหนึ่ง					
32. ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์มีผลมาจากความชอบในการเล่นเกมน					
33. ท่านคิดว่าการสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์เป็นผลมาจากความถนัดของแต่ละบุคคล					
34. ท่านคิดว่าอาชีพจากเกมออนไลน์ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้					
35. ท่านคิดว่าประชาชนมีความสนใจในอาชีพจากเกมออนไลน์					
36. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์เป็นส่วนในการพัฒนาอาชีพให้มีความหลากหลายมากขึ้น					
37. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะ ความสามารถ แนวคิด และหลักทางวิชาชีพเข้าด้วยกัน					
38. ท่านคิดว่าโอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้การสร้างอาชีพจากเกมออนไลน์ประสบความสำเร็จ					
39. ท่านคิดว่าความรู้ทางธุรกิจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาอาชีพจากเกมออนไลน์					
40. ท่านคิดว่าค่านิยมด้านอาชีพจากต่างประเทศส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
ปัจจัยทางการศึกษา (Education)					
41. ท่านคิดว่าการศึกษาเกมออนไลน์ส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา					
42. ท่านคิดว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องมีการพัฒนาทางการศึกษาอยู่ตลอดเวลา					
43. ท่านคิดว่าการศึกษาทางธุรกิจส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ที่ชัดเจน					
44. ท่านคิดว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์มาจากการขาดความรู้ในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนา					
45. ท่านคิดว่าบุคคลที่ชื่นชอบเกมออนไลน์มีผลมาจากการรับรู้และเรียนรู้ด้วยตัวเอง					
46. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถศึกษาปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะทางสังคม					
47. ท่านคิดว่าการสร้างเกมออนไลน์เป็นการนำกระบวนการทางวิชาการเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี					
48. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทางภาษาให้ดีขึ้น					
49. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์เป็นการนำความรู้ทางศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง					
50. ท่านคิดว่าบุคคลากรรุ่นใหม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในปัจจุบัน					

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมออนไลน์	ระดับความเชื่อมั่น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์(Earnings from Game Online)					
51. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อตนเอง					
52. ท่านคิดว่ารายได้จากเกมออนไลน์คือเงินที่มาจากธุรกิจประเภทหนึ่ง					
53. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำได้ตลอดเวลา					
54. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์สามารถให้ค่าตอบแทนแก่ท่านได้					
55. ท่านคิดว่าการสร้างรายได้จากเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดผลกำไรที่ดี					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นอื่น ๆ โปรดระบุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*** ขอขอบคุณที่ท่านกรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม ***

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – ชื่อสกุล	นายวัชรินทร์ กลับทับสังข์
วัน เดือน ปีเกิด	10 เมษายน 2534
จังหวัดที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีบัญชีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีการศึกษา 2557

