



การค้นคว้าอิสระ

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

**Factors Affecting Decision to Play Online Game on Mobile phone**

อภิวัฒน์ หอมทวนลม

6217100005

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม

พุทธศักราช 2562



ใบรับรองการค้นคว้าอิสระ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย สาขาบริหารธุรกิจ

เรื่อง บัณฑิตที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ  
นามผู้วิจัย นายอภิวัฒน์ หอมทวนลม

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย อาจารย์ที่ปรึกษา วันที่ 26 เดือน ๕ พ.ศ. 2563

ดร.รุ่งโรจน์ สงสระบุญ

(ดร.รุ่งโรจน์ สงสระบุญ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....

(รศ.ดร.จอมพงศ์ มงคลวนิช)

รองอธิการบดีและคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย สาขาบริหารธุรกิจ

วันที่ 10 เดือน ๕ พ.ศ. 2564

## บทคัดย่อ

ชื่อเรื่องการศึกษาอิสระ : บัณฑิตที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ  
 โดย : นายอภิวัฒน์ หอมทวนลม  
 ชื่อปริญญา : บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
 สาขาวิชา : การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รุ่งโรจน์ สงสระบุญ

(ดร.รุ่งโรจน์ สงสระบุญ)

26 / ๘๑ / 2563

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้ คือ (1) เพื่อสำรวจบัณฑิตส่วนบุคคลของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ (2) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ (3) เพื่อศึกษาการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำนวน 400 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในกรวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-square)

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายโดยมีอายุระหว่าง 21-30 ปี ซึ่งส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสเป็นโสด มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียนนักศึกษาและส่วนใหญ่มีรายได้ 10,000-20,000 บาท นอกจากนี้ การพิจารณาการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่พิจารณาจากคุณภาพของเกมออนไลน์และความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์ คือ ต้องการหากิจกรรมทำยามว่าง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การตัดสินใจในระดับสูงที่สุดคือด้านรูปแบบการใช้ชีวิต การทดสอบสมมติฐานพบว่าบัณฑิตส่วนบุคคลและบัณฑิตทางจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

คำสำคัญ: บัณฑิตทางจิตวิทยา, เกมออนไลน์, โทรศัพท์มือถือ

## Abstract

**Title** : Factors Affecting Decision to Play Online Game on Mobile phone of People

**Author** : Mr. Aphiwat Homthuanlom

**Degree** : Master of Business Administration

**Major** : International Business Management

**Advisor**: ..... Rungroje Songsraboon .....


(Dr. Rungroje Songsraboon)

Dec. 26, 2020  
..... / ..... / .....

The objectives of this research were: (1) to explore the personal factors of people who play online games on mobile phones; (2) to study psychological factors affecting the decision to play online games on mobile phones; and (3) to study the decision to play online games on mobile phone. The sample group was 400 people with purposive sampling and used a questionnaire as a research tool. The statistics used in the research were percentage, mean and standard deviation. The hypothesis testing used Chi-square statistics.

The results of this research indicated that most of the samples were male, aged between 21-30 years old, single, graduated with a bachelor's degree, worked as students, and earned monthly income of 10,000-20,000 Baht. Furthermore, the criteria supporting the decision to play online game on mobile phone was quality and the variety of online games. The main reason to play online games was to have activities doing leisure time. The hypothesis testing results indicated that personal and psychological factors were related to the decision to play online games on mobile phone.

**Keywords:** Psychological factors, Online games, Mobile phone

Approved by  
.....  


## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สามารถดำเนินการสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่ง เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์อย่างสูงของ ดร. รุ่งโรจน์ สงสระบุญ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้ความกรุณาและสละเวลาดูแล คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำและเสนอข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนช่วยชี้แนะข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้ผู้วิจัยได้นำกลับไปแก้ไขปรับปรุงจนทำให้งานวิจัยฉบับนี้มีความถูกต้องเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้มอบความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ แก่ผู้วิจัยจนสามารถนำความรู้มาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ และขอบคุณเพื่อนๆทุกคน ที่คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาในเรื่องต่างๆ จนทำให้การทำงานวิจัยครั้งนี้ดำเนินไปอย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยแจ้งว่า ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจจะศึกษาวิจัยเรื่องการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ได้เป็นอย่างดีสืบไป

นายอภิวัฒน์ หอมทวนลม

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตในการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	5
<b>บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล	6
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ	7
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี	8
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต	9
แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน</b>	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	12
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	13
วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	13
วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	14
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	15

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์</b>	
ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม	16
พฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	20
ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	23
สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	26
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ</b>	
สรุปผลการวิจัย	33
อภิปรายผลการวิจัย	33
ข้อเสนอแนะ	35
<b>บรรณานุกรม</b>	36
<b>ภาคผนวก</b>	37
แบบสอบถาม	38
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	43

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	16
ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามอายุ	17
ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามสถานภาพสมรส	17
ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามระดับการศึกษา	18
ตารางที่ 5 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามอาชีพ	18
ตารางที่ 6 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือน	19
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนร้อยละของประเภทเกมออนไลน์	20
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนร้อยละของเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือนานเพียงใด	20
ตารางที่ 9 แสดงจำนวนร้อยละช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือ	21
ตารางที่ 10 แสดงจำนวนร้อยละเหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือ	22
ตารางที่ 11 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านทัศนคติ	23
ตารางที่ 12 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยี	24
ตารางที่ 13 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านรูปแบบการใช้ชีวิต	25
ตารางที่ 14 การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	26



## สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
ตารางที่ 15	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์	27
ตารางที่ 16	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	28
ตารางที่ 17	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์	29
ตารางที่ 18	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	29
ตารางที่ 19	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์	30
ตารางที่ 20	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	31
ตารางที่ 21	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์	32
ตารางที่ 22	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	32

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เกมมือถือ เป็นแอปพลิเคชันอย่างหนึ่งที่เราสามารถดาวน์โหลดได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็ระบบ Android หรือ IOS ซึ่งหากสนใจเกมไหนก็สามารถค้นหาวิธีทางอินเทอร์เน็ตได้เลย และแต่ละเกมนั้นก็มีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน มีความน่าสนใจดึงดูดให้เรานั่งเล่นทั้งวันทั้งคืน หากเรามีวุฒิภาวะมากพอ เราก็สามารถแยกแยะได้เ็นว่า เวลาไหนควรเล่นเกมหรือว่าทำงาน แต่หากว่ายังเป็นเด็กอยู่ก็อาจทำให้กลายเป็นติดมือถือไปโดยปริยาย ถึงแม้ว่าเกมมือถืออาจทำให้เกิดโทษหากเล่นมากไปหรือไม่รู้เวลา แต่ก็มีประโยชน์ไม่น้อย ประโยชน์ที่เห็นได้ชัดของเกมมือถือ คือ ทำให้เราผ่อนคลาย เพราะว่าการเล่นเกมทำให้เรารู้สึกสนุกสนาน และมีความสุขที่ได้เล่นเกมที่ชื่นชอบนั่นเอง และต้องเป็นเกมที่เล่นง่ายไม่ต้องคิดเยอะ ภาพสวยอะไรแบบนี้จะช่วยให้เราผ่อนคลายได้มากกว่า และประโยชน์ถัดมาก็จะช่วยให้นั้นวางแผนเป็นและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ด้วย อย่างเช่น เกมสงคราม เกมตามล่าหาสมบัติอย่างนี้ก็ต้องใช้การวางแผนเพื่อให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายหรือชนะในเกมนั้นด้วย แต่ถ้าถ้าแผนที่เราวางไว้เกิดทำไม่ได้ขึ้นมาก็ต้องคิดแก้ปัญหาตอนนั้นเลย เพราะว่าถ้าเราไม่คิดทางแก้เราอาจต้องแพ้เกมนั้นก็ได้ เพราะฉะนั้นเกมมือถือก็มีประโยชน์เหมือนกัน

นอกจากนี้เกมมือถือบางเกมยังช่วยพัฒนาทักษะของเราได้อีกด้วย อย่างเช่น เกมจับผิดภาพ เกมเติมอักษรปริศนา เกมตอบคำถามต่างๆ เพราะจะช่วยพัฒนาทักษะด้านการสังเกต จดจำ ความคิด เป็นต้น ซึ่งถ้าเล่นเกมแบบนี้บ่อยๆ ก็จะทำให้เรานั้น มีความคิดและพัฒนาทักษะขึ้นมาได้ รวมถึงเกมมือถือบางอย่างอาจต้องเล่นเป็นกลุ่ม ก็จะช่วยให้เรานั้นทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ และทำให้เรานั้นอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย และนอกจากนี้เกมมือถือบางเกมนั้นก็ช่วยพัฒนาทักษะหลายด้านไปพร้อมกัน ถ้าคุณพ่อคุณแม่คนไหนไม่อยากจะให้ลูกเล่นเกมที่ไม่มีประโยชน์ละก็ คอยโหลดเกมให้ลูกจะได้เลือกได้เองเลย แต่ถ้าอยู่ในช่วงวัยรุ่นก็ต้องคอยเตือนกันหน่อยจะได้ไม่เสียการเรียน ส่วนในวัยทำงานนั้นอันนี้ก็คงแยกแยะได้อยู่แล้วไม่มีอะไรน่าห่วงเลยจริงๆ เพราะฉะนั้นเกมมือถือจึงมีประโยชน์มากกว่าที่เราคิด

เกมมือถือนั้นมีมากมายหลายประเภท ก่อนอื่นเราก็ต้องเลือกตามความพอใจของเราก่อน แต่ถ้าถ้าเกมนั้นใช้หน่วยความจำมากแต่ไม่มีมือถือของเรานั้นอาจรองรับไม่ดีพอก็ทำให้เกมสะดุดหรือช้าได้ เพราะฉะนั้นก็ต้องคำนึงถึงหน่วยความจำในมือถือเราด้วย แต่สำหรับเด็ก พ่อแม่ก็ควรกำกับหน่อย เพราะว่าเกมมือถือนั้นมีหลายชนิด บางชนิดก็ไม่เหมาะสมกับเด็กอย่างเช่น เกมที่มีการ

ต่อสู้ ซึ่งปกติแล้วจะมีการกำกับไว้ด้วยนะว่าเหมาะกับเด็กอายุเท่าไร หรือไม่พ่อแม่ก็ต้องพิจารณาตามความเหมาะสมด้วย แต่ไม่ว่าคุณนั้นจะอยู่ในวัยไหน เกมมือถือ ถือว่าเป็นสิ่งที่ทำให้คุณนั้นได้ผ่อนคลายความเครียด และมีความสุขมากยิ่งขึ้น แต่ก็ต้องเล่นอย่างพอดีด้วย เพราะหากติดมากเกินไปก็อาจทำให้เสียการเรียนเสียงาน และเสียสุขภาพได้ด้วย เพราะว่า ต้องใช้สายตาและนิ้วมือในการเล่น อาจทำให้เจ็บตาหรือปวดไหล่ปวดคอๆด้วย แต่เชื่อเถอะว่าถ้าเล่นอย่างมีสติ เกมมือถือจะมีประโยชน์มากกว่าที่คุณคิด (เกมมือถือและประโยชน์ที่ได้รับ, 2560)

## 1.2 คำถามการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ มีลักษณะอย่างไร
2. ปัจจัยด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ มีลักษณะอย่างไร
3. การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ มีลักษณะอย่างไร

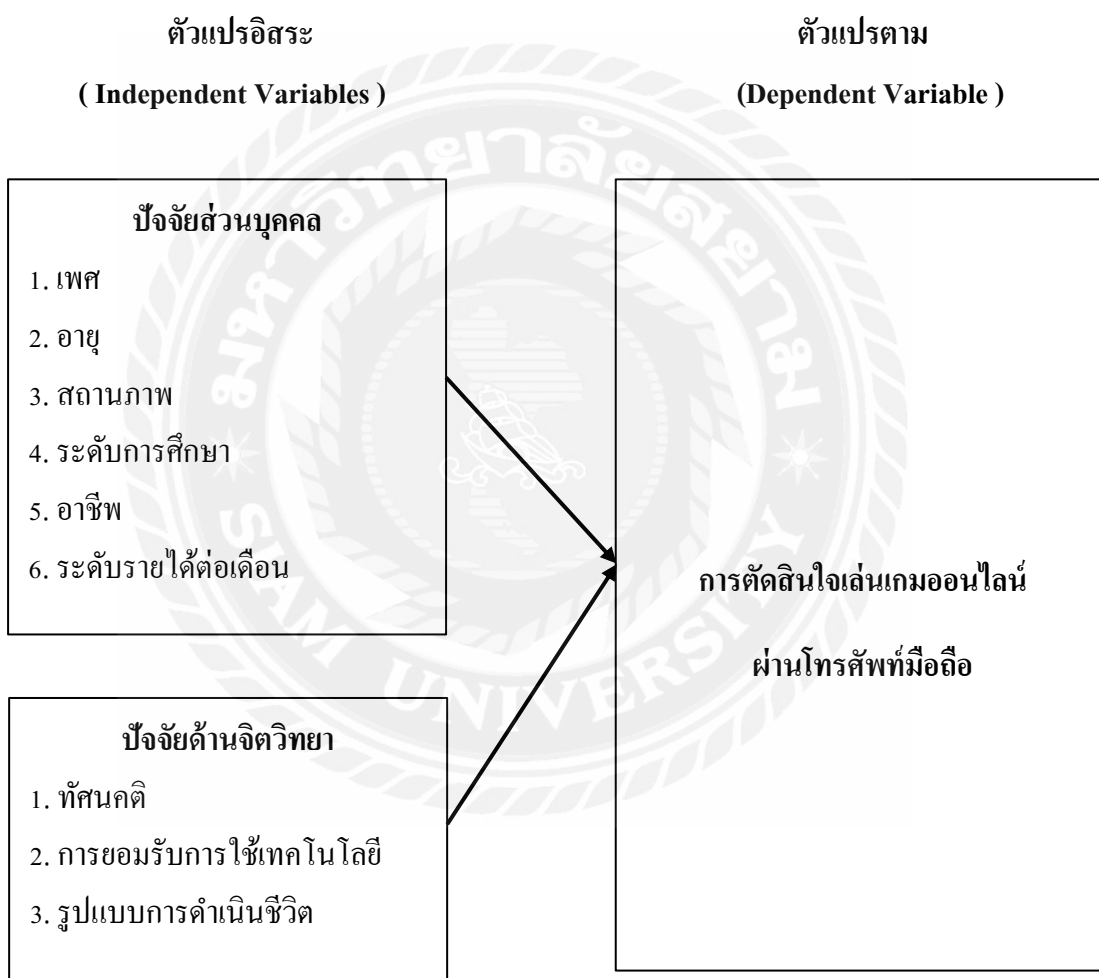
## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
3. เพื่อศึกษาการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ

#### 1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวความคิดในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ” โดยสามารถกำหนดกรอบแนวความคิดความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม เพื่อเป็นเครื่องมือในการดำเนินงานวิจัยและเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบ

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



### 1.5 สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
2. ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

### 1.6 ขอบเขตในการวิจัย

1. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เช่น
  - 1.1 ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านจิตวิทยา
  - 1.2 ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
2. สถานที่ศึกษาที่ผู้วิจัยใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ บริเวณกรุงเทพมหานคร
3. ระยะเวลาในการศึกษา เริ่มตั้งแต่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2562 – 30 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563

### 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้ทำตัวแปรมากำหนดคำนิยามคำศัพท์เพื่อนำไปสร้างเครื่องมือในการวิจัยได้คำตอบตาม วัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. ทักษะคิด หมายถึง สภาวะความพร้อม ของบุคคล ที่จะแสดงพฤติกรรม ออกมา ในทางสนับสนุน หรือต่อต้านบุคคล สถาบัน สถานการณ์ หรือ แนวความคิด (Howard H. Kendler, 1963)
2. การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง เป็นปัจจัยสำคัญใน การใช้งานและอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีจากการที่ได้ใช้เทคโนโลยีทำให้เกิดประสบการณ์ความรู้ทักษะ และความต้องการใช้งานเทคโนโลยี
3. รูปแบบการดำเนินชีวิต หมายถึง โครงสร้างโดยรวมของการใช้ชีวิต การใช้เวลาและการใช้จ่ายเงินของบุคคลรูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นตัวสะท้อน กิจกรรม (Activities) ความสนใจ (Interest) และ ความคิดเห็น (Opinions) ของบุคคลได้เป็นอย่างดี และยังสามารถสะท้อนคำนิยามของบุคคลผ่านมาทางกิจกรรมหรือสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆตัวบุคคล นอกจากนี้รูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วตามสภาพแวดล้อมและสังคมที่เปลี่ยนแปลง ไป ดังนั้นผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตจึงควรที่จะคอยติดตามความเคลื่อนไหว และสถานการณ์ในปัจจุบันอยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าใจและรู้เท่าทันรูปแบบการดำเนินชีวิตที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป
4. การตัดสินใจ หมายถึง กระบวนการในการเลือกที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากทางเลือกต่างๆที่มีอยู่ ซึ่งผู้บริโภคก็ต้องตัดสินใจในทางเลือกต่างๆของสินค้าและบริการอยู่เสมอ โดยที่เขาจะเลือกสินค้าหรือบริการตามข้อมูลและข้อจำกัดของสถานการณ์ การตัดสินใจจึงเป็นกระบวนการที่สำคัญและอยู่ภายในจิตใจของผู้บริโภค (ฉัตรยาพร เสมอใจ, 2550)
5. เกม หมายถึง

กิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง เพื่อการเรียนรู้ เพื่อการศึกษา เพื่อฝึกฝนทักษะทางความคิดและความสามารถ โดยในอดีตเกมเป็นกิจกรรมที่ใช้ร่างกายแต่ในปัจจุบันได้ถูกสร้างขึ้นให้เป็นในรูปแบบโปรแกรมซอฟต์แวร์ผ่านทางอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ

6. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่มีผู้เล่นหลายคนในการเล่นแต่ละครั้ง โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเราและมีการพูดคุยกันกับคนภายในเกม ยังสามารถสร้างสังคมช่วยกันต่อสู้เก็บค่าประสบการณ์หรือคะแนน

7. โทรศัพท์มือถือ หมายถึง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสารสองทางผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ใช้คลื่นวิทยุในการติดต่อกับเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ โดยผ่าน สถานีฐาน โดยเครือข่ายของโทรศัพท์เคลื่อนที่แต่ละผู้ให้บริการจะเชื่อมต่อกับเครือข่ายของโทรศัพท์บ้านและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้ให้บริการอื่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นในลักษณะคอมพิวเตอร์พกพาจะถูกกล่าวถึงในชื่อ โทรศัพท์มือถือ

### 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ทราบถึงปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า
2. ทราบถึงปัจจัยด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับปัจจัยด้านจิตวิทยาของผู้บริโภค
3. ทราบถึงการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของแต่ละบุคคล เพื่อเป็นแนวทางสำหรับบุคคลที่สนใจศึกษาที่จะเป็นผู้ประกอบการหรือนักพัฒนาในธุรกิจโทรศัพท์มือถือและเกมในอนาคต

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล
- 2.2 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ
- 2.3 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี
- 2.4 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต
- 2.5 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล

Belch and Belch (2005 อ้างถึงใน อัจฉรา นพวิญญูวงศ์, 2550) ในงานวิจัยศึกษาตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ได้แก่อายุ อาชีพ และรายได้ โดยนำมาเชื่อมโยงกับความต้องการพฤติกรรม การตัดสินใจ และอัตราการใช้สินค้าของผู้บริโภค ซึ่งสามารถเข้าถึงและมีประสิทธิผลต่อการกำหนดตลาดเป้าหมาย ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อที่มีแนวโน้มสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ในความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล

1. อายุ (Age) บุคคลที่มีอายุแตกต่างกันจะมีความต้องการในสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่มวัยรุ่นจะชอบทดลองสินค้าแปลกใหม่ ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุจะสนใจสินค้าที่เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพซึ่งหากแบ่งช่วงกลุ่มอายุออกเป็นกลุ่มพฤติกรรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

2. เพศ (Sex) เป็นตัวแปรที่มีความสำคัญในเรื่องของพฤติกรรมในการบริโภคมาก เพราะเพศที่แตกต่างกันมักมีทัศนคติการรับรู้และการตัดสินใจในเรื่องการเลือกสินค้าที่บริโภคแตกต่างกัน โดยมากเกิดจากสาเหตุในเรื่องของการได้รับการเลี้ยงดูการปลูกฝังนิสัยมาตั้งแต่ในวัยเด็ก โดยเฉพาะประเทศไทยซึ่งมีวัฒนธรรมในการเลี้ยงดูเด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิงที่แตกต่างกันอย่างมาก โดยส่วนใหญ่เด็กผู้ชายจะถูกเลี้ยงให้ มีความกล้าแสดงออก และมีความรับผิดชอบเพื่อจะได้เป็นหัวหน้าครอบครัวต่อไป ส่วนเด็กผู้หญิงจะถูกเลี้ยงดูในลักษณะที่ให้สงบเสงี่ยมและเป็นผู้ตามหรือเป็นภรรยาที่ดี ทำให้มีพฤติกรรมที่มีแนวโน้มในการไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น จากที่กล่าวมาจึงอาจกล่าวได้ว่าในสังคมไทยเพศชายมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของครอบครัวมากกว่าเพศหญิง

3. สถานภาพการสมรส (Status) สมรส โสด หย่าร้าง หรือเป็นม่าย ซึ่งในอดีตถึงปัจจุบัน เป็นเป้าหมายที่สำคัญ ของการใช้ความพยายามทางการตลาดมาโดยตลอดและมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในส่วนที่เกี่ยวกับหน่วยผู้บริโภคทำให้เกิดความต้องการในผลิตภัณฑ์และพฤติกรรมที่ซื้อที่แตกต่างกันเช่นผู้ที่หย่าร้าง หรือเป็นม่ายจะเลือกแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่หรูหรา ทันสมัยมีเอกลักษณ์

4. การศึกษา (Education) ผู้ที่มีการศึกษาสูง มีแนวโน้มที่จะเลือกบริโภคผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดีมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาต่ำ เนื่องจากผู้ที่มีการศึกษาสูงจะมีอาชีพที่สามารถสร้างรายได้สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาต่ำจึงมีแนวโน้มที่จะเลือกบริโภคผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพมากกว่า

5. อาชีพ (Occupation) อาชีพ ของแต่ละบุคคลจะนำไปสู่ความจำเป็นและความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน เช่น เกษตรกร หรือชาวนาก็จะซื้อสินค้าที่จำเป็นต่อการครองชีพ และสินค้าที่เป็นปัจจัยการผลิตเป็นส่วนใหญ่ส่วนพนักงานที่ทำงานในบริษัทต่างๆส่วนใหญ่จะซื้อสินค้าเพื่อเสริมสร้าง บุคลิกภาพ ข้าราชการก็จะซื้อสินค้าที่จำเป็นนักธุรกิจก็จะซื้อสินค้าเพื่อสร้างภาพพจน์ให้กับตัวเอง เป็นต้น นักการตลาดจะต้องศึกษาว่าสินค้าและบริการของบริษัทเป็นที่ต้องการของกลุ่มอาชีพประเภทใด เพื่อที่จะจัดเตรียมสินค้าให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเหล่านี้ได้อย่างเหมาะสม

6. รายได้ (Income) หรือสถานภาพทางเศรษฐกิจ (Economic Circumstances) สถานภาพทางเศรษฐกิจของบุคคลจะกระทบต่อตราสินค้าและบริการที่ตัดสินใจสถานภาพเหล่านี้ประกอบด้วย รายได้การออมทรัพย์อำนาจการซื้อและทัศนคติเกี่ยวกับการจ่ายเงิน นักการตลาด ต้องสนใจแนวโน้มของรายได้ส่วนบุคคล เนื่องจากรายได้จะมีผลต่ออำนาจของการซื้อคนที่มียาได้ต่ำ จะมุ่งซื้อ สินค้าที่จำเป็นต่อ การครองชีพ และมีความไวต่อราคามาก ส่วนคนที่มียาได้สูง จะมุ่งซื้อ สินค้าที่มีคุณภาพดี และราคาสูง โดยเน้นที่ภาพพจน์ของราคาสินค้าเป็นหลัก

การศึกษาอาชีพและรายได้นั้นมีแนวโน้มสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดในความสัมพันธ์เชิง เหตุ และผลเช่นบุคคลที่มีการศึกษาสูงจะมีโอกาสเลือกอาชีพที่สามารถสร้างรายได้สูงกว่าคนที่มีการศึกษาต่ำกว่า

## 2.2 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ

ทัศนคติเป็นแนวความคิดที่มีความสำคัญมากแนวทาง จิตวิทยาสังคม และ การสื่อสาร และมีการใช้ คำนี้กันอย่างแพร่หลาย สำหรับการนิยามคำว่าทัศนคตินั้น ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

คาร์เตอร์ วี. กูด (Carter V. Good , 1959) กล่าวว่าไว้ว่า ทัศนคติ คือ ความพร้อมที่จะแสดงออก ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่เป็น การสนับสนุนหรือต่อต้านสถานการณ์บางอย่างบุคคลหรือสิ่งใด ๆ



นิวคอมบ์ (Newcomb , 1854) กล่าวไว้ว่า ทักษะคิด ซึ่งมียู่ในเฉพาะคนนั้น ขึ้นกับสิ่งแวดล้อมอาจแสดงออกในพฤติกรรม ซึ่งเป็นไปได้ใน 2 ลักษณะ คือ ลักษณะชอบหรือพึงพอใจ ซึ่งทำให้ผู้อื่นเกิดความรักใคร่อยากใกล้ชิดสิ่งนั้นๆหรืออีกลักษณะหนึ่งแสดงออกในรูปความไม่พอใจ เกลียดชัง ไม่อยากใกล้ชิดสิ่งนั้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทักษะคิดเป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกันระหว่างความรู้สึกและความเชื่อหรือการรับรู้ของบุคคลกับแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมโต้ตอบในทางใดทางหนึ่งต่อเป้าหมายของทักษะคิดนั้น โดยทักษะคิดจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมออกมาจะเห็นได้ว่าทักษะคิดประกอบด้วยความคิดที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกนั้น โดยออกมาทางพฤติกรรม

### 2.3 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี

เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล (2554) ได้ให้คำนิยามของการยอมรับเทคโนโลยีว่า เป็นการนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ให้เป็นไปได้โดยสิ่งที่ตามมา คือ ก่อให้เกิดการลงทุนกับการยอมรับ

สิงหะ จวิสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2555) ได้ให้คำนิยามของการยอมรับเทคโนโลยีว่า “เป็นองค์ประกอบที่ทำให้บุคคลเกิดความเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีใน 3 ด้าน คือ (1) พฤติกรรม (2) ทักษะคิดที่มีต่อเทคโนโลยีและ (3) การใช้งานเทคโนโลยีที่ง่ายขึ้น”

ศศิพร เหมือนศรีชัย (2555) ได้ให้คำนิยามของการยอมรับเทคโนโลยีว่า “เป็นปัจจัยสำคัญในการใช้งานและอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีจากการที่ได้ใช้เทคโนโลยีทำให้เกิดประสบการณ์ความรู้ ทักษะ และความต้องการใช้งานเทคโนโลยี”

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การยอมรับเทคโนโลยีหมายถึง เป็นการนำเทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้งานซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวบุคคลหรือการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทักษะคิดและการใช้งานเทคโนโลยีที่ง่ายขึ้นนอกจากนี้การนำเทคโนโลยีมาใช้งานทำให้แต่ละบุคคลมีประสบการณ์ความรู้และทักษะในการใช้งานเพิ่มเติม

#### ลักษณะของการยอมรับเทคโนโลยี

Rogers (1983 อ้างใน อรทัย เลื่อนวัน, 2555) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยีเป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นกระบวนการดังนี้

1) ขั้นตระหนักหรือขั้นตื่นตัว (Awareness Stage) เป็นขั้นที่บุคคลรู้ว่ามียุทธศาสตร์เทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้นแต่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น

2) ขั้นสนใจ (Interest Stage) บุคคลเริ่มมีความสนใจในเทคโนโลยีและพยายามแสวงหาข้อมูลหรือความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น

3) ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage) บุคคลจะประเมินผลในสมองของตนโดยลองคิดว่า ถ้า การยอมรับเทคโนโลยีนั้นมาใช้แล้วจะเหมาะสมกับเหตุการณ์ในปัจจุบันหรืออนาคตหรือไม่จะส่งผล คุ่มค่ากับการเสี่ยงหรือไม่

4) ขั้นทดลอง (Trial Stage) บุคคลจะนำเทคโนโลยีมาลองใช้หรือลองปฏิบัติในวงจำกัด ก่อน เพื่อทดลองว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์สามารถเข้ากับสถานการณ์ได้หรือไม่

5) ขั้นยอมรับ (Adoption Stage) บุคคลยอมรับเทคโนโลยีโดยนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้อย่างเต็มที่สม่ำเสมอ

## 2.4 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต

รูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) คือ โครงสร้างโดยรวมของการใช้ชีวิต การใช้เวลาและการใช้จ่ายเงินของบุคคลรูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นตัวสะท้อน กิจกรรม (Activities) ความสนใจ (Interest) และ ความคิดเห็น (Opinions) ของบุคคลได้เป็นอย่างดี และยังสามารถสะท้อนค่านิยมของบุคคลผ่านมาจากกิจกรรมหรือสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆตัวบุคคล นอกจากนี้รูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วตามสภาพแวดล้อมและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตจึงควรที่จะคอยติดตามความเคลื่อนไหว และสถานการณ์ในปัจจุบันอยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าใจและรู้เท่าทันรูปแบบการดำเนินชีวิตที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป

Solomon (1996) กล่าวไว้ว่า “รูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) สามารถอธิบายให้เห็นถึงค่านิยมหรือรสนิยมในการดำเนินชีวิตผ่านรูปแบบของการบริโภคสินค้าต่างๆซึ่งบุคคลมักจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มโดยมีสิ่งที่ชอบเหมือนกัน ใช้เวลาทำกิจกรรม ที่คล้ายกัน และซื้อของที่คล้ายกัน” ดังนั้นนับเป็นโอกาสที่ดีของนักการตลาดในการกำหนดกลยุทธ์หรือผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับลักษณะและความต้องการของกลุ่มคนต่างๆเหล่านี้

Assael H. (1995) กล่าวไว้ว่า “รูปแบบการดำเนินชีวิตจะ ดูได้จากการใช้เวลาในการทำกิจกรรมอย่างไร ให้ความสำคัญกับสิ่งใดและความคิดของตนเอง กับสิ่งรอบตัว” รวมถึง Blackwell, Engel และ Miniard (1993) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการดำเนินชีวิตไว้ว่า “รูปแบบที่ผู้คนจะดำเนินชีวิต รวมทั้งการใช้เงินและเวลา” โดย รูปแบบการดำเนินชีวิตจะสะท้อนได้จากกิจกรรม (Activities) ความสนใจ (Interests) และความคิดเห็น (Opinions) ของผู้คน

## 2.5 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ

การตัดสินใจ (Decision Making) หมายถึง กระบวนการเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่ง จากหลายๆ ทางเลือกที่ได้พิจารณาหรือประเมิน เป็นทางเลือกให้บรรลุวัตถุประสงค์

ความหมายของการตัดสินใจ นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันดังนี้

Barnard (1938) กล่าวไว้ว่า “เทคนิคในการที่จะพิจารณาทางเลือกต่าง ๆ ให้เหลือทางเลือกเดียว”

Simon (1960) กล่าวไว้ว่า “การตัดสินใจเป็นกระบวนการของการหาโอกาสที่จะตัดสินใจ การหาทางเลือกที่พอเป็นไปได้และทางเลือกจากงานต่างๆที่มีอยู่”

Gibson & Ivancevich (1979) กล่าวไว้ว่า “เป็นกระบวนการสำคัญขององค์การที่ผู้บริหาร จะต้องกระทำอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสาร (information) ซึ่งได้รับมาจากโครงสร้างองค์การ พฤติกรรมบุคคล และกลุ่มในองค์การ”

จากคำนิยามข้างต้นอาจกล่าวได้ว่ามีมุมมองของนักวิชาการที่แตกต่างกันไปบ้างใน รายละเอียดแต่ประเด็นหลักที่มองเหมือนกันคือ

1. การตัดสินใจเป็นกระบวนการ (Process) นั้นหมายความว่า การตัดสินใจต้องผ่าน กระบวนการคิด พิจารณาไตร่ตรอง วิเคราะห์แล้ว ค่อยตัดสินใจเลือก ทางที่ดีที่สุด มีหลายท่านคิดว่า การตัดสินใจไม่มีขั้นตอนอะไรมาคิดแล้วทำเลย ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการคิดก็ต้องมีการเก็บ รวบรวมข้อมูลข่าวสาร (search) การออกแบบ (design) และการเลือก (choice) เพื่อให้สามารถเลือก ทางเลือกได้ดีที่สุด

2. การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับทางเลือก (Solution) การตัดสินใจเป็นการพยายามสร้าง ทางเลือกให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทางเลือกที่น้อยอาจปิดโอกาสให้เกิดความคิดสร้างสรรค์หรือ ทางเลือกที่ดีกว่าได้ ผู้บริหารที่ดีจำเป็นต้องมีการฝึกฝนการสร้างทางเลือกที่มากขึ้น หลากหลายด้วย วิธีการคิดแบบริเริ่ม (initiative) และคิดแบบสร้างสรรค์ (creative thinking)

3. การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับโครงสร้างขององค์การ จะเห็นว่าผู้บริหารในแต่ละระดับชั้นก็มี หน้าที่ในการตัดสินใจต่างกัน กล่าวคือ ผู้บริหารระดับสูงจำเป็นต้องตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ (Strategic decision) เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับแนวทางที่ถูกต้อง เพื่อใช้ทรัพยากรที่จำเป็นให้เกิดประโยชน์ สูงสุดทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การที่กำหนดไว้ผู้บริหารระดับกลางจะตัดสินใจเกี่ยวกับการ จัดการ (management decision) เป็นการตัดสินใจเพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ผู้บริหารระดับต้นจะตัดสินใจเกี่ยวกับการปฏิบัติการ (Operational decision) เป็น การตัดสินใจดำเนินการควบคุมงานให้สำเร็จตามระยะเวลาและเป้าหมายที่กำหนดไว้

4. การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมคน จะเห็นว่าการตัดสินใจเกี่ยวข้องกับตั้งแต่คนเดียว กลุ่มและทั้งองค์การ ซึ่งพฤติกรรมคนแต่ละคนก็แตกต่างกัน ผู้บริหารที่ดีจะต้องมีความเข้าใจและมีจิตวิทยาเกี่ยวข้องกับบุคคลกลุ่ม และองค์การที่ดีพอจึงจะทำให้การตัดสินใจประสบผลสำเร็จได้

ดังนั้นกล่าวได้ว่า การตัดสินใจ คือผลสรุปหรือผลขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลเพื่อเลือกแนวทางการปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ ทรัพยากร และบุคคลสามารถนำไปปฏิบัติและทำให้งานบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558” ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21 – 25 ปี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ย ต่อเดือนในช่วง 10,000 – 20,000 บาท ความถี่ที่เล่นเกมออนไลน์ 2-5 ครั้ง/ เดือน ระยะเวลาโดย เฉลี่ยต่อวันที่เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมง/ วัน ช่วงเวลาปกติที่เล่นเกมออนไลน์ 6.00 - 12.00 น. (เย็น – กลางคืน) ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการเกมออนไลน์ ไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ เหตุผลที่ทำให้ ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ คือ พักผ่อนหาอะไรทำยามว่าง

ฉนวนฤทธิ์ รัตนพิมล (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเล่นเกม ผ่านอุปกรณ์โมบาย ” ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์โมบาย ได้แก่ ปัจจัยด้านการสร้างและการนำเสนอลักษณะทางกายภาพ และกระบวนการ, ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์, ปัจจัยด้านความนิยมของเกม และ มี Feature ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันเป็นกลุ่ม สุดท้ายคือปัจจัยด้านราคาสำหรับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ พบว่าเพศที่แตกต่างกัน มีการตัดสินใจเลือกเล่นเกม ผ่านอุปกรณ์โมบายแตกต่างกัน ซึ่งเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยของระดับการตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมผ่าน อุปกรณ์โมบายมากกว่าเพศชาย นอกจากนี้พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ที่แตกต่างกันมีการ ตัดสินใจเลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์โมบายแตกต่างกัน โดยผู้รายได้เฉลี่ยต่อเดือนระหว่าง 30,001 – 40,000 บาท มีค่าเฉลี่ยของระดับการตัดสินใจเลือกเล่นเกมมากกว่าผู้ที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกลุ่มอื่น

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับ “ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ” เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจผู้ที่ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ และเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ ผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นประชากรซึ่งอาศัยอยู่ในประเทศไทยและใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีประชากรจำนวนมากและผู้วิจัยไม่สามารถทราบจำนวนที่แน่นอนได้ ทำให้การศึกษาในครั้งนี้มีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณแบบไม่ทราบขนาดประชากร โดยใช้สูตรกำหนดขนาดตัวอย่างของ (W.G.cochran,1953) ดังนี้

$$n = \frac{p(1-p)Z^2}{e^2}$$

n = แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

p = แทนสัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร

z = แทนระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญทางสถิติ

e = แทนสัดส่วนความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับให้เกิดขึ้น

แทนค่าสูตร  $n = \frac{0.5(1-0.5)1.96^2}{0.05^2}$

$n = 384.16$  หรือ 385 ตัวอย่าง

จากการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเท่ากับ 385 คน ดังนั้นเพื่อป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงได้มีการสำรองกลุ่มตัวอย่างโดยเพิ่มจำนวน 15 คน รวมขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเท่ากับ 400 คน

### 3.2 เครื่องที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้สุ่มตัวอย่าง คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการศึกษาปัจจัยที่มีผลการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็นสามส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามประกอบไปด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน โดยผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกตอบได้เพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ได้แก่ ความถี่ในการเล่น เกม วัตถุประสงค์ในการเล่น ประเภทของเกม เวลาที่ใช้ในการเล่น เป็นต้น โดยลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการประกอบไปด้วยคำถามแบบให้เลือกเพียง 1 คำตอบ และเลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยด้านจิตวิทยาและการตัดเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย ทศนคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี รูปแบบการดำเนินชีวิต

### 3.3 วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนการศึกษาดังต่อไปนี้ โดยการสร้างแบบสอบถามมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีผลการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย แล้วนำมากำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. นำผลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็นส่วนๆ และพิจารณาเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมานำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระเพื่อขอแนวทางและคำแนะนำ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบสอบถามที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย และนำข้อมูลมาหาค่าความเชื่อมั่น

5. ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเก็บเฉพาะผู้ที่ตัดสินใจเล่นออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย

6. นำแบบสอบถามที่ผ่านการแก้ไขและทดลองใช้ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเป็นครั้งสุดท้าย เพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดทำฉบับสมบูรณ์ สำหรับนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### 3.4 วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ศึกษาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ เป็นข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยทางผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามโดยตรงหรือตอบแบบสอบถามผ่านทาง Google docs และผ่านทาง Social Media เช่น Facebook Line เป็นต้น เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าเป็นวิธีที่ทำให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่สะดวกรวดเร็วในระยะเวลาอันจำกัด รวมถึงประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับความคิดเห็น
5	เห็นด้วยมากที่สุด
4	เห็นด้วยมาก
3	เห็นด้วยปานกลาง
2	เห็นด้วยน้อย
1	เห็นด้วยน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือแบบสอบถาม มีวิธีดำเนินการดังนี้

1. ขอความร่วมมือจากผู้ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

2. ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของกลุ่มตัวอย่างในการตอบคำถามตามเครื่องมือแต่ละชุดให้สมบูรณ์และนำคำตอบที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### 3.5 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลในแบบสอบถามที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

#### 3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statics)

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean)

#### 3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทย โดยใช้สถิติไคสแควร์ (Chi – Square) เพื่อทดสอบสมมติฐาน (Hartung, 2001) มีสูตรการคำนวณดังนี้

$$X^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$X^2$	แทน	ค่าไคสแควร์
$O_{ij}$	แทน	ค่าความถี่ที่ได้จากการทดลองปฏิบัติ
$E_{ij}$	แทน	ค่าความถี่ที่คิดว่าควรจะเป็นหรือตามทฤษฎี



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการตอบแบบสอบถามปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน และได้รับแบบสอบถามกลับมาจำนวน 400 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป และจัดเรียงลำดับการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ ดังข้อมูลในตารางที่ 4.1
- 4.2 พฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
- 4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
- 4.4 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ต่อเดือน

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามเพศ

เพศ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ชาย	232	58.0	58.0	58.0
หญิง	168	42.0	42.0	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมาคือเพศหญิงจำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามอายุ

**อายุ**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid อายุต่ำกว่า 20 ปี	32	8.0	8.0	8.0
อายุ 21- 30 ปี	343	85.8	85.8	93.8
อายุ 31 - 40 ปี	14	3.5	3.5	97.3
อายุ 41- 50 ปี	8	2.0	2.0	99.3
อายุมากกว่า 50 ปี	3	.8	.8	100.0
ขึ้นไป				
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีอายุ 21-30 ปี มากที่สุด จำนวน 343 คน คิดเป็นร้อยละ 85.8 รองลงมาอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8 อายุ 31-40 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 อายุ 41-50 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2 และอายุมากกว่า 50 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามสถานภาพสมรส

**สถานภาพสมรส**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid โสด	378	94.5	94.5	94.5
สมรส	15	3.8	3.8	98.3
หม้าย	3	.8	.8	99.0
หย่าร้าง	4	1.0	1.0	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีสถานภาพ โสดมากที่สุด จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 94.5 รองลงมา สมรส จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 หย่าร้าง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 และหม้าย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามระดับ การศึกษา

#### ระดับการศึกษา

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ต่ำกว่าปริญญาตรี	114	28.5	28.5	28.5
ปริญญาตรี	261	65.3	65.3	93.8
สูงกว่าปริญญาตรี	25	6.3	6.3	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.4 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีระดับ การศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 65.3 รองลงมาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.5 และสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามอาชีพ

#### อาชีพ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid นักเรียน/นักศึกษา	135	33.8	33.8	33.8
พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ ราชการ	16	4.0	4.0	37.8
พนักงานบริษัทเอกชน/ รับจ้าง	122	30.5	30.5	68.3
ธุรกิจส่วนตัว	108	27.0	27.0	95.3
อื่น ๆ โปรดระบุ.....	19	4.8	4.8	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษามากที่สุด จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 รองลงมาพนักงานบริษัทเอกชน/รับจ้าง จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27 อื่น ๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 และพนักงานรัฐวิสาหกิจ/รับราชการ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 ข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือน

ระดับรายได้ต่อเดือน

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท	103	25.8	25.8	25.8
รายได้ 10,000 – 20,000 บาท	201	50.3	50.3	76.0
รายได้ 20,001 – 30,000 บาท	58	14.5	14.5	90.5
รายได้ 30,001 – 40,000 บาท	38	9.5	9.5	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.6 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีรายได้ 10,000 – 20,000 บาท มากที่สุด จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 50.3 รองลงมา รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.8 รายได้ 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 และรายได้ 30,001 – 40,000 บาท จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 ตามลำดับ

#### 4.2 พฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนร้อยละของประเภทเกมออนไลน์ที่ท่านเล่นผ่าน โทรศัพท์มือถือ

##### ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid เกมยิงปืน	164	41.0	41.0	41.0
เกมวางแผนการรบ	90	22.5	22.5	63.5
เกมแข่งรถ	24	6.0	6.0	69.5
เกมตะลุยด่าน	57	14.3	14.3	83.8
เกมเอาชีวิตรอด	14	3.5	3.5	87.3
อื่น ๆ โปรดระบุ	51	12.8	12.8	100.0
.....				
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.7 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่เล่นเกมยิงปืนมากที่สุด จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41 รองลงมาเกมวางแผนการรบ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 เกมตะลุยด่าน จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.3 อื่น ๆ จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 เกมแข่งรถ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และเกมเอาชีวิตรอด จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนร้อยละของเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถืออนานเพียงใด

##### เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถืออนานเพียงใด

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน	98	24.5	24.5	24.5
1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน	171	42.8	42.8	67.3
3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน	98	24.5	24.5	91.8
5 - 10 ชั่วโมงต่อวัน	22	5.5	5.5	97.3
มากกว่า 10 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน	11	2.8	2.8	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.8 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่มีระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 – 2 ชั่วโมง/วัน มากที่สุด จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.8 รองลงมาระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันน้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวัน 3 – 4 ชั่วโมง/วัน จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวัน 5 - 10 ชั่วโมง/วัน จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 และระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันมากกว่า 10 ชั่วโมงขึ้นไป/วัน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนร้อยละช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

**ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ตั้งแต่ 6.01 - 12.00 น.	11	2.8	2.8	2.8
ตั้งแต่ 12.01 - 18.00 น.	47	11.8	11.8	14.5
ตั้งแต่ 18.01 - 24.00 น.	322	80.5	80.5	95.0
ตั้งแต่ 24.01 - 6.00 น.	20	5.0	5.0	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.9 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่ช่วงเวลาตั้งแต่ 18.01 - 24.00 น. มากที่สุด จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 80.5 รองลงมาตั้งแต่ 12.01 - 18.00 น. จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8 ตั้งแต่ 24.01 - 6.00 น. จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5 และตั้งแต่ 6.01 - 12.00 น. จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนร้อยละเหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid เพื่อหาอะไรทำยามว่าง	328	82.0	82.0	82.0
เพื่อสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน	51	12.8	12.8	94.8
เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆภายในเกม	11	2.8	2.8	97.5
เพื่อหารายได้	3	.8	.8	98.3
เพื่อลงแข่งขัน	7	1.8	1.8	100.0
Total	400	100.0	100.0	

จากตารางที่ 4.10 พบว่าผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาอะไรทำยามว่าง มากที่สุด จำนวน 328 คน คิดเป็นร้อยละ 82 รองลงมาเพื่อสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.8 เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆภายในเกมจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 เพื่อลงแข่งขัน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 และเพื่อหารายได้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ

#### 4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.11 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านทัศนคติ

ทัศนคติ	$\bar{x}$	S.D.	การแปลค่า
ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์	3.75	0.829	มาก
ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น	3.21	0.886	ปานกลาง
ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย	3.21	0.864	ปานกลาง
ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ได้	3.19	0.759	ปานกลาง
ท่านคิดว่าข้อดีของเกมออนไลน์คือเปิดให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง	2.82	0.831	ปานกลาง
ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้	4.01	1.112	มาก
ท่านคิดว่าพนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำ	3.94	0.883	มาก
ท่านคิดว่าสามารถติดต่อ Call Center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหาการใช้งาน	3.18	0.989	ปานกลาง
ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เพิ่มขึ้น	3.48	0.749	มาก
รวม	3.42	0.878	มาก

จากตารางที่ 4.11 ปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านทัศนคติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ใช้บริการเกมให้ความสำคัญในระดับมากในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ในเรื่องพนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48 ให้ความสำคัญในระดับปานกลาง ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19 ในเรื่องสามารถติดต่อ Call Center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหาการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.18 ในเรื่องข้อดีของเกมออนไลน์คือเปิดให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.82 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.12 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ ด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

การยอมรับการใช้เทคโนโลยี	$\bar{X}$	S.D.	การแปล ค่า
ระบบของเกมออนไลน์ใช้งานได้ง่าย	3.24	0.779	ปานกลาง
ระบบโทรศัพท์มือถือในการรองรับเกม	3.07	0.804	ปานกลาง
ระบบของเกมออนไลน์ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	3.39	0.803	ปานกลาง
ขั้นตอนในการใช้บริการเกมออนไลน์ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	3.3	0.676	ปานกลาง
ระบบปฏิบัติการของเกมช่วยให้การประมวลผลได้สะดวก รวดเร็ว	3.28	0.669	ปานกลาง
คุณภาพของโทรศัพท์ที่ใช้ในการเล่น	3.06	0.845	ปานกลาง
ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจในการใช้งาน	3.28	0.784	ปานกลาง
ระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์ที่ใช้ในการเล่น	3.19	0.793	ปานกลาง
ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การประสานงานระหว่าง ฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปได้ด้วยดี เช่น การสนทนา การใช้คำสั่งต่าง ๆ ไม่ ติดขัด	3.32	0.834	ปานกลาง
<b>รวม</b>	3.24	0.776	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.12 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ ด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยี โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็น  
รายข้อพบว่า ผู้ใช้บริการเกมให้ความสำคัญในระดับปานกลาง ในเรื่องระบบของเกมออนไลน์ไม่  
ยุ่งยากซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 ในเรื่องระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การ  
ประสานงานระหว่าง ฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปได้ด้วยดี เช่น การสนทนา การใช้คำสั่งต่าง ๆ ไม่ติดขัด มี  
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 ในเรื่องขั้นตอนในการใช้บริการเกมออนไลน์ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ย  
เท่ากับ 3.3 ในเรื่องระบบปฏิบัติการของเกมช่วยให้การประมวลผลได้สะดวก รวดเร็ว มีค่าเฉลี่ย  
เท่ากับ 3.28 ในเรื่องระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย  
เท่ากับ 3.28 ในเรื่องระบบของเกมออนไลน์ใช้งานได้ง่าย ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.24 ในเรื่อง  
ระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์ที่ใช้ในการเล่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19 ในเรื่องระบบ  
โทรศัพท์มือถือในการรองรับเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.07 ในเรื่องคุณภาพของโทรศัพท์ที่ใช้ในการ  
เล่นเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.06 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.13 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ ด้านรูปแบบการใช้ชีวิต

รูปแบบการใช้ชีวิต	$\bar{X}$	S.D.	การแปลค่า
สังคมมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	3.45	0.842	มาก
วัฒนธรรมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ	3.66	0.931	มาก
ค่านิยมของเกมมีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมผ่าน โทรศัพท์มือถือของท่าน	3.33	0.851	ปานกลาง
ท่านตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือตามเพื่อนหรือ คนรู้จัก	3.56	0.982	มาก
ท่านตัดสินใจเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือเพื่อนำมาเล่นเกมเป็นอันดับ แรก	3.93	1.141	มาก
ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยคำนึงถึงคุณภาพของเกมเป็นอันดับ แรก	3.3	0.837	ปานกลาง
ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงบริษัทที่ให้บริการเกม ออนไลน์เป็น อันดับแรก	3.98	1.056	มาก
ท่านมีความสนใจที่จะติดตามข่าวสารเกมออนไลน์ที่จะออกใหม่ๆ	4.03	0.856	มาก
เมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจที่จะทดลองเล่น	3.85	0.928	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.67</b>	<b>0.936</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4.13 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ ด้านรูปแบบการใช้ชีวิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า  
ผู้ให้บริการเกมให้ความสำคัญในระดับมาก ในเรื่องความสนใจที่จะติดตามข่าวสารเกมออนไลน์ที่  
จะออกใหม่ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ในเรื่องเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงบริษัทที่ให้บริการเกม  
ออนไลน์เป็น อันดับแรก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 ในเรื่องตัดสินใจเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือเพื่อนำมา  
เล่นเกมเป็นอันดับแรก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ในเรื่องเมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจ  
ที่จะทดลองเล่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 ในเรื่องวัฒนธรรมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 ในเรื่องตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือตาม  
เพื่อนหรือคนรู้จัก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 ในเรื่องสังคมมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน  
โทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 ให้ความสำคัญในระดับปานกลาง ในเรื่องค่านิยมของเกมมี  
ผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมผ่าน โทรศัพท์มือถือของท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 ในเรื่อง ท่าน  
เลือกเล่นเกมออนไลน์โดยคำนึงถึงคุณภาพของเกมเป็นอันดับแรก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

การตัดสินใจ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลค่า
คุณภาพของเกมออนไลน์	3.46	0.846	มาก
ความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์	3.47	0.864	มาก
ช่องทางในการดาวน์โหลดเกมออนไลน์	3.4	1.115	ปานกลาง
ราคาของเกมออนไลน์ที่จำหน่าย	4	1.001	มาก
กิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ของเกมออนไลน์	3.5	0.923	มาก
รวม	3.56	0.950	มาก

จากตารางที่ 4.14 การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้านการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ใช้บริการเกมให้ความสำคัญในระดับมาก ในเรื่องราคาของเกมออนไลน์ที่จำหน่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4 ในเรื่องกิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ของเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.5 ในเรื่องความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 ในเรื่องคุณภาพของเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 ให้ความสำคัญในระดับปานกลาง ในเรื่องช่องทางในการดาวน์โหลดเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 ตามลำดับ

#### 4.4 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

สมมติฐานที่ 1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.15 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

ปัจจัยส่วนบุคคล	ประเภทของเกมออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
เพศ	87.630	5	.000
อายุ	71.177	20	.000
สถานภาพ	89.890	15	.000
ระดับการศึกษา	56.222	10	.000
อาชีพ	138.734	20	.000
รายได้	71.533	15	.000
รวม	85.864	14.16	.000

จากตารางที่ 4.15 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.000 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 1.2 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.16 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ปัจจัยส่วนบุคคล	เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
เพศ	26.068	4	.000
อายุ	27.747	16	.034
สภาพ	30.517	12	.002
ระดับการศึกษา	17.018	8	.030
อาชีพ	83.429	16	.000
รายได้	46.362	12	.000
รวม	38.523	11.33	0.011

จากตารางที่ 4.16 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.011 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

สมมติฐานที่ 1.3 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.17 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์

ปัจจัยส่วนบุคคล	ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
เพศ	18.739	3	.000
อายุ	40.553	12	.000
สถานภาพ	18.681	9	.028
ระดับการศึกษา	44.721	6	.000
อาชีพ	68.788	12	.000
รายได้	61.268	9	.000
รวม	42.125	8.50	.005

จากตารางที่ 4.17 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.005 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 1.4 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_0$  : ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.18 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ปัจจัยส่วนบุคคล	เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ		
	Chi-square	Df	Sig
เพศ	16.374	4	.003
อายุ	75.594	16	.000
สถานภาพ	5.110	12	.954
ระดับการศึกษา	94.787	8	.000
อาชีพ	135.283	16	.000
รายได้	52.486	12	.000

รวม	63.272	11.33	0.160
-----	--------	-------	-------

จากตารางที่ 4.18 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.160 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ  $H_1$  ยอมรับ  $H_0$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยส่วนบุคคลไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_0$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

สมมติฐานที่ 2.1 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.19 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

ปัจจัยด้านจิตวิทยา	ประเภทของเกมออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
ทัศนคติ	66.763	15	.000
การยอมรับ	102.786	15	.000
รูปแบบการใช้ชีวิต	98.382	20	.000
รวม	89.310	16.67	.000

จากตารางที่ 4.19 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.000 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านประเภทของเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2.2 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.20 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ปัจจัยด้านจิตวิทยา	เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
ทัศนคติ	83.322	12	.000
การยอมรับ	86.802	12	.000
รูปแบบการใช้ชีวิต	114.165	16	.000
รวม	94.763	13.33	.000

จากตารางที่ 4.20 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.000 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่า ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

สมมติฐานที่ 2.3 ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์

$H_0$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.21 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์



ปัจจัยด้านจิตวิทยา	ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์		
	Chi-square	Df	Sig
ทัศนคติ	64.277	9	.000
การยอมรับ	15.322	9	.082
รูปแบบการใช้ชีวิต	19.109	12	.086
รวม	32.903	10.00	0.056

จากตารางที่ 4.21 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.056 ซึ่งมากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ  $H_1$  ยอมรับ  $H_0$  ซึ่งหมายความว่าปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2.4 ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_0$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยาไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

$H_1$  : ปัจจัยด้านจิตวิทยามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 4.20 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ปัจจัยด้านจิตวิทยา	เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ		
	Chi-square	Df	Sig
ทัศนคติ	92.674	12	.000
การยอมรับ	99.183	12	.000
รูปแบบการใช้ชีวิต	148.261	16	.000
รวม	113.373	13.33	.000

จากตารางที่ 4.20 พบว่าค่าที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานด้วย Chi-square ที่มีระดับนัยสำคัญสถิติที่ 0.05 มีค่า Sig เท่ากับ 0.000 จึงปฏิเสธ  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  ซึ่งหมายความว่าปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ในด้านเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 58 มีอายุระหว่าง 21-30 ปี จำนวน 343 คน คิดเป็นร้อยละ 85.80 และพบว่ามีสถานภาพสมรสโสด จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 94.50 มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 65.30 ทำอาชีพนักเรียนนักศึกษา จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 มีรายได้ 10,000-20,000 บาท จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 50.30 ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยส่วนบุคคลซึ่งประกอบไปด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพและรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

##### 2. ปัจจัยด้านจิตวิทยามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ให้ความสำคัญต่อบัญชีทางด้านจิตวิทยาที่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้านพบว่า ผู้ที่ใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือให้ความสำคัญต่อบัญชีด้านรูปแบบการใช้ชีวิตมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 รองลงมาให้ความสำคัญต่อบัญชีด้านทัศนคติ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และให้ความสำคัญต่อบัญชีด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยี เป็นอันดับสุดท้าย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ตามลำดับ

#### 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพและระดับรายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้เนื่องจากการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ย่อมมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะทางปัจจัยส่วนบุคคล โดยผู้ที่มิเพศต่างกันย่อมมีการตัดสินใจในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกันออกไป ส่วนผู้ที่มีอายุต่างกันย่อมมีการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนไปตามประสบการณ์และทัศนคติ ส่วนสถานภาพสมรสที่

แตกต่างกันย่อมมีการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันออกไปตามสถานภาพสมรสที่ตนเองเป็นอยู่ ส่วนระดับการศึกษาที่แตกต่างกันย่อมมีการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันออกไปตามคุณภาพของเกม ส่วนอาชีพที่ต่างกันย่อมแนวคิดในการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันไปตามอาชีพที่ทำอยู่ และผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีรายได้สูงย่อมมีการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับผู้ที่ไม่มีรายได้ต่ำที่ต้องคิดพิจารณาในการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Belch (2005) ได้กล่าวถึงปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพและระดับรายได้ต่อเดือน โดยนำมาเชื่อมโยงกับความต้องการพฤติกรรม การตัดสินใจและอัตราการใช้สินค้าของผู้บริโภค ซึ่งสามารถเข้าถึงและมีประสิทธิผลต่อการกำหนดตลาดเป้าหมายส่งผลต่อพฤติกรรมตัดสินใจซื้อที่มีแนวโน้มสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ในความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล

2. ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือให้ความสำคัญต่อบริการด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะก่อนที่ผู้เล่นเกมจะตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือจะต้องมีการศึกษา ค้นหาข้อมูล ประเมินทางเลือกเพื่อที่จะตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งการประเมินทางเลือกนั้น ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะคำนึงหรือให้ความสำคัญกับคุณภาพของเกมออนไลน์ ความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์ ช่องทางในการดาวน์โหลดเกมออนไลน์ง่าย สะดวก การกำหนดราคาของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและกิจกรรมส่งเสริมการขายลด แลก แจก แถม ของเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของราช ศิริวัฒน์ (2560) ได้กล่าวถึง ปัจจัยด้านจิตวิทยาหรือปัจจัยภายในว่าการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการของผู้บริโภคได้รับอิทธิพลจากปัจจัยด้านจิตวิทยา ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยภายในตัวผู้บริโภคที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อและการใช้สินค้าปัจจัยภายใน

3. จากผลการวิเคราะห์พบว่า การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ได้แก่คุณภาพของเกมออนไลน์และความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปัจจัยทางด้านจิตวิทยาซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้ใช้บริการเกิดความต้องการที่จะเล่นเกม Barnard (1938) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า คือ เทคนิคในการที่จะพิจารณาทางเลือกต่าง ๆ ให้เหลือทางเลือกเดียว

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถสรุปผลได้ดังนี้

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

จากผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือมีการตัดสินใจเล่นคือ คุณภาพของเกมออนไลน์มากที่สุด เจ้าของธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือควรมุ่งเน้นในด้านการผลิตเกมให้มีคุณภาพเพราะปัจจัยหลักในการดึงดูดผู้เล่นก็คือความสนุกสนานในการเล่น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้นประกอบไปด้วยรายละเอียดภาพ เสียงและระบบเกมที่ทันสมัยสามารถสร้างความท้าทายให้กับผู้เล่นจึงทำให้เกิดความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้น



## บรรณานุกรม

- นิตยาพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: วี พรินท์ (1991).
- ณรนฤทธิ์ รัตนพิมล. (2560). *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเล่นเกม ผ่านอุปกรณ์โมบาย*. (การค้นคว้าอิสระบริหารมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนพัทธ์ เอมะบุตร. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชน*. (การค้นคว้าอิสระบริหารมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศศิพร เหมือนศรีชัย. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับ ERP Software ของผู้ใช้งานด้านบัญชี. *วารสารวิชาชีพบัญชี*, 8(22), 38-51.
- สิงหะ นวิสุข และ สุนันทา วงศ์ตุรภัทร. (2555). *ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- อัจฉรา นพวิญญูวงศ์. (2550). *ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ*. (การศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เอกลักษณ์ ชนเจริญพิศาล. (2554). *ความตระหนักและการยอมรับการนำระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม (ISO 14001) มาใช้ในองค์กรภาครัฐ: ศึกษากรณีสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Assael H. (1995). *Consumer behavior and marketing action*. (5th ed.) Ohio: South Western.
- Barnard, C.I. (1938). *The function of executive*. Cambridge: Harvard University Press.
- Belch, George E. & Michael A. Belch. (2005). *Advertising and promotion: An integrated marketing communications perspective* (6th ed). Boston: McGraw-Hill.
- Good, Carter V. (1959). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Rogers, E. (1978). *Communication of innovations: A cross-cultural approach*. New York: Free Press.
- Solomon, Michael R. (2007). *Consumer behavior* (7th ed). New Jersey: Prentice – Hall, Inc.
- Retrieved from <http://phatrsa.blogspot.com/2010/01/attitude.html>.



ภาคผนวก



### แบบสอบถาม

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการค้นคว้าอิสระ

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ข้อมูลจะถูกนำไปใช้เฉพาะทางด้านการศึกษาค้นคว้าเพื่อเป็นประโยชน์ทางด้านการศึกษาเท่านั้น

.....

**ส่วนที่ 1** แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงไปในช่อง  เพียง 1 ช่อง ตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

2. อายุ

1. อายุต่ำกว่า 20 ปี

2. อายุ 21- 30 ปี

3. อายุ 31 - 40 ปี

4. อายุ 41- 50 ปี

5. อายุมากกว่า 50 ปีขึ้นไป

3. สถานภาพสมรส

1. โสด

2. สมรส

3. หม้าย

4. หย่าร้าง

4. ระดับการศึกษา

1. ต่ำกว่าปริญญาตรี

2. ปริญญาตรี

3. สูงกว่าปริญญาตรี

5. อาชีพ

1. นักเรียน/นักศึกษา

2. พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ รับราชการ

3. พนักงานบริษัทเอกชน/ รับจ้าง

4. ธุรกิจส่วนตัว

5. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## 6. ระดับรายได้ต่อเดือน

1. รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท                       2. รายได้ 10,000 – 20,000 บาท
3. รายได้ 20,001 – 30,000 บาท                       4. รายได้ 30,001 – 40,000 บาท
5. รายได้ 40,000 บาทขึ้นไป

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ  
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงไปในช่อง  เพียง 1 ช่อง ตามความเป็นจริง

## 7. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ท่านเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. เกมยิงปืน                                               2. เกมวางแผนการรบ
3. เกมแข่งรถ                                               4. เกมตะลุยด่าน
5. เกมเอาชีวิตรอด                                       6. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## 8. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือนานเพียงใด

1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน                       2. 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน
3. 3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน                               4. 5 - 10 ชั่วโมงต่อวัน
5. มากกว่า 10 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน

## 9. ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

1. ตั้งแต่ 6.01 - 12.00 น.                               2. ตั้งแต่ 12.01 - 18.00 น.
3. ตั้งแต่ 18.01 - 24.00 น.                               4. ตั้งแต่ 24.01 - 6.00 น.

## 10. เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

1. เพื่อหาอะไรทำยามว่าง                               2. เพื่อสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อน
3. เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆภายในเกม                       4. เพื่อหารายได้
5. เพื่อลงแข่งขัน



ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย  ลงไปในช่อง  เพียง 1 ช่อง ตามความเป็นจริง

ข้อ	คำถาม	ระดับความสำคัญ				
		1 มาก ที่สุด	2 มาก	3 ปาน กลาง	4 น้อย	5 น้อย ที่สุด
<b>ทัศนคติ</b>						
11	ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์					
12	ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น					
13	ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย					
14	ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ได้					
15	ท่านคิดว่าข้อดีของเกมออนไลน์คือเปิดให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง					
16	ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้					
17	ท่านคิดว่าพนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำ					
18	ท่านคิดว่าสามารถติดต่อ Call Center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหาการใช้งาน					
19	ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆเพิ่มขึ้น					
<b>การยอมรับการใช้เทคโนโลยี</b>						
20	ระบบของเกมออนไลน์ใช้งานได้ง่าย					
21	ระบบโทรศัพท์มือถือในการรองรับเกมออนไลน์					
22	ระบบของเกมออนไลน์ไม่ยุ่งยากซับซ้อน					
23	ขั้นตอนในการใช้บริการเกมออนไลน์ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน					

ข้อ	คำถาม	ระดับความสำคัญ				
		1 มากที่สุด	2 มาก	3 ปาน กลาง	4 น้อย	5 น้อย ที่สุด
24	ระบบปฏิบัติการของเกมช่วยให้การประมวลผลได้ สะดวก รวดเร็ว					
25	คุณภาพของโทรศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกม					
26	ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์มีผลต่อการ ตัดสินใจในการใช้งาน					
27	ระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น IOS , Android					
28	ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การ ประสานงานระหว่าง ฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปได้ด้วยดี เช่น การสนทนา การใช้คำสั่งต่าง ๆ ไม่ติดขัด					
<b>รูปแบบการใช้ชีวิต</b>						
29	สังคมมีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ					
30	วัฒนธรรมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ					
31	ค่านิยมของเกมมีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกม ผ่านโทรศัพท์มือถือของท่าน					
32	ท่านตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ตามเพื่อนหรือคนรู้จัก					
33	ท่านตัดสินใจเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือเพื่อนำมาเล่น เกม เป็นอันดับแรก					
34	ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยคำนึงถึงคุณภาพของ เกมเป็นอันดับแรก					
35	ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงบริษัทที่ ให้บริการเกมออนไลน์เป็น อันดับแรก					

ข้อ	คำถาม	ระดับความสำคัญ				
		1 มาก ที่สุด	2 มาก	3 ปาน กลาง	4 น้อย	5 น้อย ที่สุด
36	ท่านมีความสนใจที่จะติดตามข่าวสารเกมออนไลน์ที่จะออกใหม่ๆ					
37	เมื่อมีเกมออนไลน์ใหม่ๆ ท่านมีความสนใจที่จะทดลองเล่น					
<b>การตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ</b>						
38	คุณภาพของเกมออนไลน์					
39	ความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์					
40	ช่องทางในการดาวน์โหลดเกมออนไลน์					
41	ราคาของเกมออนไลน์ที่จำหน่าย					
42	กิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ของเกมออนไลน์					

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ หรือ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

\*\*\*ขอบพระคุณที่ท่านกรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างยิ่ง\*\*\*

**ประวัติผู้วิจัย**

รหัสนักศึกษา 6217100005

ชื่อ – สกุล นาย อภิวัฒน์ หอมทวนลม

วัน/เดือน/ปีเกิด วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ.2541

ประวัติการศึกษา สำเร็จการศึกษา ปริญญาตรี สาขาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ  
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม ปีการศึกษา 2558

ที่อยู่ 301 ซ.บางเชือกหนัง 9 แขวงบางเชือกหนัง เขตตลิ่งชัน  
กรุงเทพฯ 10170

เบอร์โทร 094-496-7461

