

การตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

Investment decision in GameFi of investor in Bangkok and surrounding suburb.

ชิติสรรค์ ทองอยู่

ผู้รับผิดชอบบทความ

สาขาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Chitisun Thongyoo

Email: 6314060036@rmail.ru.ac.th

Faculty of business administration program in marketing

Ramkhamhaeng university

Corresponding author

บทคัดย่อ

การวิจัยศึกษานี้มีจุดประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนใน กรุงเทพมหานครและปริมณฑล (2) เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน เกมฟาย ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน (3) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านระบบของ เกมฟาย ที่จะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือนัก ลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติแบบ t-test ความแปรปรวนทางเดียว(One-way Anova) และ ความถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย ของนัก ลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่า เพศ และ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ต่อจะพบว่าอายุ สถานภาพ อาชีพ และ รายได้ ที่ แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 พบว่าปัจจัยด้านระบบที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน เกมฟายของ นักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยระบบที่เข้าใจได้ง่ายที่แตกต่างกัน

ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ที่ต่อจะพบว่าปัจจัยด้านระบบอื่นๆที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 พบว่าปัจจัยด้านแรงจูงใจที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยด้านผลตอบแทนแรงจูงใจบุคคลสำคัญ แนะนำให้ลงทุน และ คนรอบตัวของท่านสามารถทำเงินได้ ที่แตกต่าง ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ที่ต่อจะพบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจอื่นๆที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

Abstract

The Purpose of this research is to (1) study the investment decision of investors in the Bangkok surrounding suburbs. (2) To study the different personal factors affecting the investment decision in GameFi of the investors in Bangkok and surrounding suburbs differently. (3) To study the systemic factors of GameFi that will affect the investment decision in GameFi of investors in Bangkok and surrounding suburbs. The questionnaire was used as a tool to collect data and the statistics used in the analysis were frequency, percentage, mean and standard deviation. The hypothesis was tested by statistical t-test, One-way Anova and multiple regression.

The results of hypothesis test 1 revealed that different personal factors influence investment decisions in GameFi of investors in Bangkok and surrounding suburbs. Its vicinity is different. The results of the analysis revealed that gender and educational levels were different, affect investment in GameFi differently. And the results of further analysis revealed that the age, status, occupation and income are different, affect investment in GameFi not different.

The results of hypothesis test 2 revealed that different system factors affect investment decisions GameFi of investors in Bangkok and surrounding suburb is different. The results of analysis revealed that different simplified system factors affect investment in GameFi are different, and the results of further analysis will reveal that other system factors are different, Affect investment in GameFi nit different.

The Results of hypothesis test 3 revealed that different motivation factors will have different affect on investment decision is Gamefi of investors in Bangkok and surrounding suburb. The results of analysis revealed that the motivation factors, Important person recommend investing and people around you can make money differently, affecting different investment decisions in GameFi. And further analysis results show that other different motivation factors affect investment in GameFi not different.

ปัญหาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการลงทุน คือการสร้างรายได้เสริมจากการทำงานและเป็นการออมที่ให้ผลตอบแทน อีกรูปแบบนอกเหนือจากการนำเงินไปฝากกับธนาคาร ซึ่งยากที่จะสู้กับอัตราดอกเบี้ยในปัจจุบันได้ทุกวันนี้การลงทุน นั้นมี

มากมายหลากหลายช่องทาง ซึ่งนักลงทุนแต่ละหลายก็มี การลงทุนที่แตกต่างกันออกไปตามความถนัดและความสามารถของนักลงทุนแต่ละบุคคลว่าท่านใดถนัดในการลงทุนรูปแบบใด ก็เลือกลงทุนในสิ่งที่ตัวเองถนัด แต่เมื่อไม่นานมานี้วงการด้านการลงทุน ต้องสั่นสะเทือนด้วยช่องทางการลงทุนรูปแบบใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นั่นคือ การลงทุนในคริปโตเคอเรนซี (Crypto Currency)

คริปโตเคอเรนซีก็คือสกุลเงินดิจิทัล ที่มีการใช้จ่ายแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งต่างๆได้ ไม่ใช่เพียงแค่แลกไว้ซื้อของในระบบออนไลน์เท่านั้น เปรียบเสมือนเป็นเงินตราอีกสกุลหนึ่งเลยก็ว่าได้ จากสิ่งที่กล่าวมาจึงทำให้ คริปโตเคอเรนซี กลายมาเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่นักลงทุนมากมายต่างให้ความสนใจที่จะลงทุนกับคริปโตเคอเรนซี และการเล่นเกมฟาย (Game Fi) โดยใช้คริปโตเคอเรนซีเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเป็นรางวัลก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

เนื่องจากการลงทุนในเกมฟาย มีหลายรูปแบบและยังสามารถกำหนดเงินลงทุนที่ไม่จำกัดจำนวน จึงเป็นที่ได้รับความสนใจจากนักลงทุนกันอย่างมาก

จุดแข็งของเทคโนโลยีเกมฟายคือ รางวัลตอบแทนที่อาจจะมียุคค่าสูงขึ้นไปหลายเท่าตัวหากเกมฟายเกมนั้นๆ เป็นที่นิยมทำให้เกิดความต้องการที่ซื้อเหรียญของเกมๆนั้น มาถือครองเพื่อเก็งกำไรหรือจะใช้เข้าเล่นเกม เพื่อนำรางวัล มาแลกเปลี่ยนเงิน ก็สุดแล้วแต่ที่นักลงทุนคนไหนจะเชี่ยวชาญด้านใดนั่นเอง

จากข้อความข้างต้นนี้ ผู้ทำการวิจัยจึงสังเกตเห็นถึงความน่าสนใจและความสำคัญ จึงได้ทำการศึกษาปัจจัยต่างๆ ของเกมฟาย ที่มีผลต่อการตัดสินใจในการลงทุนในเกมฟาย ซึ่งมีองค์ประกอบจากปัจจัยใหญ่ๆ ดังนี้ ปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยด้านระบบของตัวเกมฟาย และปัจจัยด้านแรงจูงใจ ผู้จัดทำงานวิจัยได้ทำการศึกษามปัจจัยนี้ว่า จะส่งผลอย่างไร กับการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุน และหวังว่านักลงทุนจะสามารถนำผลการวิจัยนี้ ไปปรับใช้เพื่อวางแผนใน การลงทุนเกมฟายให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตัวท่านเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน Game Fi
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านระบบของ Game Fi ที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจของ Game Fi ที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อความรู้และเข้าใจในการลงทุนในเกมฟาย และการเก็งกำไรอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ความเข้าใจไปปรับใช้กับการลงทุนในเกมฟายได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ ปัจจัยส่วนบุคคล จะส่งผลอย่างไรต่อการเลือกตัดสินใจ ที่จะลงทุนในเกมฟายของนักลงทุน
3. เพื่อความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ ปัจจัยด้านระบบ จะส่งผลอย่างไรต่อการเลือกตัดสินใจ ที่จะลงทุนในเกมฟายของนักลงทุน
4. เพื่อความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ ปัจจัยด้านแรงจูงใจ จะส่งผลอย่างไรต่อการเลือกตัดสินใจ ที่จะลงทุนในเกมฟายของนักลงทุน

ขอบเขตการศึกษา

กลุ่มประชากรที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในครั้งนี้ คือกลุ่มประชากรที่อาศัย ทำงาน หรือเรียน อยู่ใน กรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล มีการสุ่มตัวอย่างในรูปแบบตามสะดวก และได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาในครั้งนี้จะ กำหนดกรอบขอบเขตในการสุ่มตัวอย่างว่าจะต้องเป็นผู้ที่เคยลงทุนใน เกมฟาย

สมมติฐานการวิจัย

การตัดสินใจลงทุนใน Game Fi ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีสมมติฐานดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน Game Fi ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและ ปริมณฑลแตกต่างกัน
2. ปัจจัยด้านระบบของ Game Fi ที่จะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน Game Fi ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและ ปริมณฑล
3. แรงจูงใจที่จะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนใน Game Fi ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์

ประชากรศาสตร์ (Demography) หมายถึง การศึกษาเรื่องประชากรมนุษย์ที่เกี่ยวกับขนาด โครงสร้างอายุและ เพศ การกระจายตัว และการเปลี่ยนแปลงประชากรได้แก่ การเกิด การตาย และการ ย้ายถิ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้ ขนาดของ

ประชากร (Population Size) หมายถึง จำนวนสมาชิกหรือบุคคลทั้งหมดที่ประกอบขึ้น เป็นประชากร ณ พื้นที่หนึ่ง ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเพื่อทราบขนาดของประชากรในอดีต ปัจจุบัน และ อนาคต

โครงสร้างอายุและเพศ (Age-sex Structure)

คือจำนวนหรือสัดส่วนของประชากรที่จำแนก ออกเป็นเพศชายและหญิงและเป็นกลุ่มอายุต่างๆ ในการแสดงให้เห็น โครงสร้างอายุและเพศจะใช้วิธีวาด แผนภูมิวงในแนวนอนซ้อนกันขึ้นไปและเรียกแผนภูมินี้ว่า

พีรามิดประชากร (Population Pyramid)

การกระจายตัว (Population Distribution) คือ การที่ประชากรกระจายกันอยู่อาศัยตาม พื้นที่ภูมิศาสตร์ซึ่งอาจแบ่งพื้นที่ภูมิศาสตร์ออกตามหน่วยการบริหาร หรือ หน่วยการปกครอง เป็นเขตเมือง ชนบท หรือตามลักษณะพื้นที่อย่างอื่น

การเปลี่ยนแปลงประชากร (Population Change) คือ การเปลี่ยนแปลงขนาด (size) โครงสร้าง (structure) และการกระจายตัว (distribution) ของประชากร ในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง การเปลี่ยนแปลงประชากรเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงในส่วนประกอบ 3 ประการ

คือการเกิด (birth) การ ตาย (death) และการย้ายถิ่น (migration) และปฏิสัมพันธ์ระหว่างมีส่วนประกอบดังนี้

$$\text{จำนวนประชากรที่เปลี่ยนแปลงไป} = \text{จำนวนเกิด} + \text{จำนวนย้ายเข้า} - \text{จำนวนตาย} - \text{จำนวนย้ายออก}$$

(ผศ.ดร.ลัคนา วัฒนชะชีวะกุล)

แนวคิดทฤษฎีด้านระบบ

ในความเป็นจริงแล้วสิ่งต่างๆ รอบตัวเราล้วนมองเป็นระบบได้แทบทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็นร่างกายของเราเอง ซึ่งประกอบด้วยอวัยวะ ระบบย่อยอาหาร ระบบการหายใจ ระบบทางเดินเลือด ระบบขับถ่าย เป็นต้น หรือ สิ่งของต่างๆ รอบๆตัว

เช่น คอมพิวเตอร์ประกอบด้วยระบบประมวลผลระบบแสดงผล เป็นต้น ดังนั้น ระบบ ก็คือชุดหรือกลุ่มของสิ่งต่าง (Entities) ที่มีความสัมพันธ์กัน และทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการอันเดียวกัน ดังเช่น

ที่ร่างกายของเราเกิดจากการทำงานร่วมกันของอวัยวะและระบบต่างๆ เพื่อให้เราสามารถมีชีวิตอยู่ได้หรือคอมพิวเตอร์ที่เกิดจากการรวมกันของชิ้นส่วน อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เพื่อให้คอมพิวเตอร์นั้นๆ สามารถรับคำสั่งและประมวลผลตาม

ความต้องการของผู้ใช้ได้ นอกจากนี้คำว่าระบบยังสามารถหมายถึงรวมถึงระบบที่เป็นนามธรรมไม่สามารถจับต้องได้เช่นระบบการศึกษา ได้ อีกด้วย ซึ่งระบบการศึกษาหรือระบบอื่น ๆที่เป็นนามธรรมนั้นก็ มี องค์ประกอบเช่นเดียวกับระบบที่เป็นรูปธรรมโดยทั่วไปแล้ว ระบบทุกระบบและทุกชนิดจะประกอบไปด้วย

- วัตถุประสงค์ (Objective) ระบบทุกระบบทุก ประเภทจะต้องมีวัตถุประสงค์ในการทำงานเสมอ และอาจจะ มีมากกว่าหนึ่งวัตถุประสงค์ก็ได้หากระบบขาดวัตถุประสงค์จะส่งผลให้การทำงานเป็นไปอย่างไร้ทิศทาง หรือไร้แรงผลักดัน หรืออาจทำให้ส่วนประกอบย่อย และระบบย่อยทำงานอย่างไม่สัมพันธ์กัน

- หน่วยย่อย หรือ ส่วนประกอบ (Element) ตามนิยามหรือความหมายของระบบที่ระบุไว้ระบบคือกลุ่มของ สิ่งของ ต่างๆ มารวมกลุ่มกัน ดังนั้น แต่ละระบบจึงมีส่วนประกอบหรือหน่วยย่อยเสมอเช่น ระบบการศึกษา ก็มี ส่วนประกอบ คือ หลักสูตรการศึกษา ตำรางานวิจัย อาจารย์ผู้สอน นักศึกษาเป็นต้น หรือ คอมพิวเตอร์ ก็มี ส่วนประกอบคือ ฮาร์ดแวร์ต่างๆและซอฟต์แวร์ที่เป็นตัวควบคุมการทำงานของฮาร์ดแวร์

- สิ่งนำเข้า (Input) สำหรับระบบงานคอมพิวเตอร์หรือระบบสารสนเทศ สิ่งนำเข้ามักจะเป็นข้อมูล หรือ สารสนเทศ ที่เกิดจากการทำงานภายในองค์กร หรือจากการรวบรวมจากภายนอก สำหรับร่างกายของเรา สิ่งนำเข้า ได้แก่อาหาร และอากาศที่จะถูกนำเข้าสู่ระบบย่อยต่าง ๆ ในร่างกายเพื่อผ่านกระบวนการมากมายที่จะทำให้เราสามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติดังนั้นสิ่งนำเข้า ก็คือวัตถุดิบที่ระบบต้องการเพื่อจะ นำไปผ่านขั้นตอนต่างๆเพื่อทำให้เกิดผลลัพธ์นั่นเอง

- กระบวนการ (Process) หมายถึง ระเบียบวิธีการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้ระบบสามารถสร้าง ผลลัพธ์ ที่ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของระบบได้

- ผลลัพธ์ (Output) คือผลผลิตที่ได้จากการนำสิ่งนำเข้าไปผ่านกระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง ผลลัพธ์ของ ระบบ สารสนเทศส่วนใหญ่ออกมาในรูปแบบของรายงานในรูปแบบต่างๆ

- การควบคุม และ ผลป้อนกลับ (Control and Feedback) ผลป้อนกลับถือเป็นส่วนสำคัญในการควบคุม และแก้ไข พัฒนาระบบให้มีความสามารถมากขึ้นหรือมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลป้อนกลับจะเป็นตัวชี้วัดว่า ระบบทำงานได้ตาม วัตถุประสงค์หรือไม่ เช่นผลป้อนกลับจากนักศึกษาในการประเมินการเรียนการสอน จะเป็นปัจจัยหนึ่งในการชี้วัด ความสำเร็จหรือคุณภาพ

ในการเรียนการสอนของวิชานั้น ๆ หรือ ความพึงพอใจของผู้ใช้สินค้า เป็น ผลป้อนกลับที่ชี้วัดว่าสินค้าชนิดนั้นๆไม่มี คุณภาพ หรือได้รับความนิยมน้อย เพียงใด และมีส่วนใดที่ควรได้รับการปรับปรุงบ้าง

- ขอบเขต (Boundary) ระบบทุกระบบจะต้องมีการกำหนดขอบเขต เนื่องจากขอบเขตจะเป็นตัวระบุว่าระบบ จะ ทำงานครอบคลุมถึงส่วนใดบ้างระบบมีหน้าที่ อะไรบ้างและมีองค์ประกอบอะไรบ้าง หรืออาจกล่าวได้ว่า ขอบเขต เป็น ตัวแยกระบบออกจากสภาพแวดล้อม

- สิ่งแวดล้อม (Environment) สิ่งต่าง ๆ หรือ ระบบอื่น ๆ ที่อยู่นอกขอบเขตของระบบ แต่มีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้อง หรือมีผลกระทบต่อการทำงานของระบบ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของสิ่งนำเข้า กระบวนการ หรือ ผลลัพธ์เช่น หากเรามอง โรงงานผลิต

คอมพิวเตอร์เป็นระบบการผลิตขนาดใหญ่ สิ่งแวดล้อมของระบบการผลิตระบบนี้ได้แก่ ผู้จัดหาสิ่งของ (Supplier) หรือ

ผู้ขายวัตถุดิบให้กับโรงงาน ซึ่งมีอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่อคุณภาพของสิ่งนำเข้าของระบบการผลิตคอมพิวเตอร์ หน่วยงาน

ที่มีหน้าที่ในการกำหนดมาตรฐาน อุตสาหกรรมของคอมพิวเตอร์ซึ่งมีอิทธิพลต่อกระบวนการผลิตและการควบคุม มาตรฐานของเครื่อง คอมพิวเตอร์และผู้จัดทำหมายรายย่อยต่างๆเป็นผู้ที่อยู่นอกเหนือขอบเขตของกระบวนการผลิตนี้ แต่มี ผลกระทบต่อผลลัพธ์ของระบบ ในแง่ของการขนส่งและกระจายผลลัพธ์หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ไปให้ถึงยังมือ ลูกค้า

- ระบบย่อย (Subsystem) ได้แก่ระบบเล็ก ๆ ที่ทำงานอยู่ภายใต้ระบบที่มีระบบย่อยนั้นเป็นส่วนประกอบ โดยมี ขอบเขตและ

หน้าที่ที่ครอบคลุมเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของความต้องการและหน้าที่ของระบบใหญ่ ทั้งหมด ระบบหนึ่งอาจ ประกอบด้วยระบบย่อยหลายๆ ระบบทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์หลัก เดียวกัน และระบบย่อยหนึ่งระบบ อาจประกอบด้วย

ระบบย่อยอื่น ๆ อีกได้ตั้งที่ยกตัวอย่างข้างต้นว่า ร่างกายมนุษย์เป็นระบบที่ประกอบด้วยระบบย่อยหลายระบบ เช่น ระบบหายใจ ระบบขับถ่าย ระบบย่อย อาหาร นอกจากนี้ระบบหายใจยังมีระบบย่อยอื่น เช่น ระบบการแลกเปลี่ยน ออกซิเจนกับเลือด ระบบการขับคาร์บอนไดออกไซด์ออกจากร่างกาย เป็นต้น

แนวคิดทฤษฎีด้านแรงจูงใจ

เพื่อให้เข้าใจทฤษฎีการจูงใจได้ดียิ่งขึ้น ควรทราบถึงแนวความคิดของนักจิตวิทยากลุ่มต่างๆ เกี่ยวกับการจูงใจดังต่อไปนี้

1. นักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจว่า เครื่องล่อหรือสิ่งล่อใจ (Incentive) โดยเฉพาะรางวัลมีความสำคัญในการจูงใจบุคคลให้มีพฤติกรรมเกิดขึ้น รางวัลที่ดีจะต้องสามารถดึงดูดใจบุคคลให้อยากกระทำ และมีความพึงพอใจในรางวัลที่ได้รับหลังจากการกระทำเสร็จสิ้นลง นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญของการจูงใจภายนอกมาก

2. นักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้คัดค้านทัศนะของกลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยอธิบายว่าพฤติกรรมทั้งหลายของบุคคลถูกกำหนดขึ้นมาจากความคิดของบุคคลเอง ไม่ใช่เกิดจากอิทธิพลของรางวัล การลงโทษ หรือผลกรรมในอดีตที่ผ่านมา โดยบุคคลได้วางแผนเอาไว้ล่วงหน้าก่อนการกระทำหรือก่อนการมีพฤติกรรม พร้อมทั้งย้ำว่าบุคคลจะถูกจูงใจให้เกิดพฤติกรรมไม่เฉพาะการถูกกระตุ้นจากสถานการณ์ที่มาจากภายนอกหรือเงื่อนไขทางร่างกาย เช่น ความหิวหรือความกระหาย แต่ยังรวมไปถึงการตีความของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วย อีกทั้งมนุษย์ยังมีความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็น ฉะนั้นการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งทุ่มเทในการทำงานอย่างเต็มที่ อาจเป็นเพราะความสนุกสนานในงานที่ทำ ต้องการความรู้ความเข้าใจและความสำเร็จในงานที่ทำได้ดี นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญของการจูงใจภายในมาก

3. นักจิตวิทยากลุ่มมนุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ให้ทัศนะในการจูงใจไว้ว่า การจูงใจเกิดจากพลังผลักดันภายใน หรือความต้องการจากภายในตัวบุคคล เช่น ความต้องการขั้นสูงสุดของมาสโลว์ และอธิบายว่า ความต้องการของบุคคลจะถูกกระตุ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อไปสู่เป้าหมายที่สูงสุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทุ่มเทความพยายามและกำลังความสามารถที่มีอยู่ทั้งหมด เพื่อสนองความต้องการขั้นสูง เช่น ความภูมิใจ เป็นต้น

4. นักจิตวิทยากลุ่มการเรียนรู้ทางสังคม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจว่า การจูงใจมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการคือ ความคาดหวังของบุคคลในการทำกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จ กับคุณค่าของสิ่งตอบแทนหรือผลกรรมที่ได้รับหลังจากการกระทำเสร็จสิ้นลง (คุณค่าของเครื่องล่อใจหรือสิ่งล่อใจ) ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ เป็นการบูรณาการระหว่างทัศนะของกลุ่มพฤติกรรมนิยมกับกลุ่มปัญญานิยม และย้ำว่าจะต้องมีทั้ง 2 องค์ประกอบ จะขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งไม่ได้

จากทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจของนักจิตวิทยาทั้ง 4 กลุ่ม แสดงให้เห็นชัดว่าการจูงใจให้บุคคลกระทำการสิ่งใดๆก็ตาม บุคคลอาจจูงใจของตนเอง (การจูงใจภายใน) หรืออาจจูงใจโดยใช้สิ่งแวดล้อมภายนอกกระตุ้น (การจูงใจภายนอก) หรืออาจใช้สองอย่างควบคู่กันไป

ทฤษฎีการจูงใจที่นักจิตวิทยาใช้อธิบายพฤติกรรม และนำไปประยุกต์ใช้ในการกระทำ มีทั้งทฤษฎี ทางพฤติกรรมนิยม มนุษย์นิยม ปัญญานิยม และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งทฤษฎีทั้ง 4 กลุ่มต่างก็มีบทบาทสำคัญในการศึกษา พฤติกรรมของ

บุคคล แต่เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลเป็นเรื่องที่ซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจ จึงไม่มีทฤษฎีใดสามารถอธิบาย พฤติกรรมของบุคคลได้ทุกอย่าง จึงจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจร่วมกันหลายๆทฤษฎี

ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะทฤษฎีการจูงใจที่สำคัญ ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์(Hierarchy of Needs)

อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) เป็นผู้วางรากฐานจิตวิทยามนุษย์นิยม เขาได้พัฒนาทฤษฎีแรงจูงใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อระบบการศึกษาของอเมริกันเป็นอันมาก ทฤษฎีของเขามีพื้นฐานอยู่บนความคิดที่ว่า การตอบสนองแรงจูงใจเป็นหลักการเพียงอันเดียวที่มีความสำคัญที่สุดซึ่งมีเบื้องหลังพฤติกรรมของมนุษย์ มาสโลว์มีหลักการที่สำคัญเกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นในเรื่องลำดับขั้นความต้องการ เขามีความเชื่อว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีความต้องการอันใหม่ที่สูงขึ้นเมื่อความต้องการพื้นฐานได้รับการตอบสนอง เช่น ความมั่นคงความปลอดภัย กินอิ่มนอนหลับ ความต้องการอื่นจะเข้ามาทดแทน เป็นพลังซึ่งจูงใจให้ทำพฤติกรรม เช่น อาจเป็นความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น แรงจูงใจของคนเรามาจากความต้องการพฤติกรรมของคนเรามุ่งไปสู่การตอบสนอง ความพอใจ มาสโลว์ แบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เป็น 5 ระดับ ด้วยกัน ได้แก่

- 5.ความต้องการที่จะรู้จักตนเองตามสภาพที่แท้จริงและพัฒนาศักยภาพของตน
- 4.ความต้องการที่จะรู้สึกว่าคุณค่า
- 3.ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ
- 2.ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย
- 1.ความต้องการทางสรีระ

1.ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) หมายถึง ความต้องการพื้นฐานของร่างกายซึ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ เสื้อผ้า ฯลฯ ความต้องการนี้เริ่มตั้งแต่วัยทารกกระทั่งถึงวัยชรา มนุษย์ทุกคนมีความต้องการทางสรีระอยู่เสมอจะขาดไม่ได้ ถ้าอยู่ในสภาพที่ขาดร่างกายจะกระตุ้นให้บุคคลทำกิจกรรม ขวนขวาย เพื่อตอบสนองความต้องการ เหล่านี้ ถ้าต้องการในขั้นแรกนี้ไม่ได้รับการบำบัด ความต้องการขั้นต่อไปก็จะไม่เกิดขึ้น

2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) หมายถึง ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เพราะบุคคลไม่ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนในการดำรงชีวิต เช่น การสูญเสียตำแหน่ง การขาดแคลนทรัพย์สิน การถูกขู่เข็ญบังคับจากผู้อื่น มนุษย์จึงเกิดความต้องการความมั่นคงปลอดภัย และหลักประกันชีวิต เช่น มีอาชีพที่มั่นคง มีการออมทรัพย์หรือสะสมทรัพย์ มีการประกันชีวิต ฯลฯ

3. ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ (Love and belonging Needs) หมายถึง

ความต้องการที่จะเป็นที่รักของผู้อื่น และต้องการมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับบุคคลอื่น และเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ เพราะมนุษย์ทุกคนย่อมต้องการเพื่อนไม่ต้องการรู้สึกเหงา และอยู่คนเดียว ดังนั้นจึงต้องการมีสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่น เป็นสมาชิกกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มที่ทำงาน กลุ่มเพื่อนบ้าน กลุ่มสังฆนาการ เป็นต้น ความรู้สึกผูกพันจะเกิดขึ้นเมื่ออยู่ในกลุ่ม และสมาชิกของกลุ่มย่อมเกิดความรัก ความเอาใจใส่ และยอมรับซึ่งกันและกัน

4. ความต้องการที่จะรู้สึกว่ามีค่า (Esteem Needs) หมายถึง ความปรารถนาที่จะมองตนเองว่ามีคุณค่าสูงเป็นที่น่า

เคารพยกย่องจากทั้งตนเองและผู้อื่น ต้องการที่จะให้ผู้อื่นเห็นว่าตนมีความสามารถ มีคุณค่า มีเกียรติ มีตำแหน่งฐานะบุคคลที่

มีความต้องการประเภทนี้จะเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเอง และรู้สึกว่ามีคุณค่ามีประโยชน์ หากความรู้สึกหรือความ

ต้องการดังกล่าวถูกทำลายและไม่ได้รับการตอบสนองก็จะรู้สึกมีปมด้อย สิ้นหวัง มองโลกในแง่ร้าย ต้องการสิ่งชดเชยถ้า

เกิดความรู้สึกรุนแรงจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความท้อถอยในชีวิต เป็นโรคประสาท โรคจิต และอาจฆ่าตัวตายได้

5. ความต้องการที่จะรู้จักตนเองตามสภาพที่แท้จริง และพัฒนาศักยภาพของตน (Self-Actualization Needs) หมายถึง ความต้องการที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองตามสภาพที่แท้จริง เพื่อพัฒนาชีวิตของตนเองให้สมบูรณ์

(Self-fulfillment) รู้จักค่านิยม ความสามารถและมีความจริงใจต่อตนเอง ปรารถนาที่จะเป็นคนที่ดีที่สุดของตนเอง มีสติในการปรับตัว เปิดโอกาสให้ตนเองเผชิญกับความจริงของชีวิต และเผชิญกับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ โดยคิดว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายและน่าตื่นเต้น กระบวนการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตนเองเป็นกระบวนการที่ไม่มีจุดจบตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่มนุษย์ทุกคนต้องการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพ

มาสโลว์ กล่าวถึง ลำดับของความต้องการต่างๆ ของมนุษย์ว่า ต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตามความสำคัญและสามารถยืดหยุ่นได้ เมื่อความต้องการเบื้องต้นได้รับบำบัดแล้วมนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ ความต้องการเหล่านี้เกิดเหตุผลที่ว่า มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่ต้องการเติบโตและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

มาส์โลว์ ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ ไว้ดังนี้

1. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ และไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เริ่มต้นตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย
2. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรมนั้นๆอีกต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง จึงจะเป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของบุคคล
3. ความต้องการของมนุษย์จะเรียงกันเป็นลำดับขั้น ตามความสำคัญ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงขึ้นไปเรื่อยๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยหัวข้อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย (Game Fi) ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ใช้วิธีวิจัยเป็นแบบสำรวจ (Survey Method) ได้มีการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยซึ่งอธิบายถึงวิธีวิจัย ที่ใช้ในการศึกษาหัวข้อวิจัยข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีองค์ประกอบไปด้วย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิธีทางสถิติ สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ และการทดสอบสมมติฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรในแบบสอบถามการวิจัยเชิงกลุ่มและปริมาณ

ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 คำถามด้านปัจจัยส่วนบุคคล เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายได้ต่อเดือน

มีลักษณะของคำถามเป็นปลายปิด แบบเลือกคำตอบ

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านระบบ มีลักษณะของคำถามเป็นปลายปิด แบบเลือกมาตรฐานประมาณค่าของการตัดสินใจแบ่งออกมาเป็น 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และนำเสนอผลการศึกษา

โดยการนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา และ เชิงอนุมานประกอบกับตาราง

การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ผู้วิจัยได้นำสถิติเชิงพรรณนามาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล โดยมีการหาค่าความถี่

และค่าร้อยละ เพื่อการวิเคราะห์ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านระบบ และปัจจัยด้านแรงจูงใจ

เพื่ออธิบายข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

การทดสอบสมมติฐานในการศึกษางานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ทางสถิติดังต่อไปนี้

3.9.1 กรณีการทดสอบความแตกต่างของค่าประชากร 2 กลุ่มใช้สถิติ T-test วิเคราะห์ความแตกต่างของตัวแปรอิสระ ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศที่ต่างกันทำให้ การตัดสินใจลงทุนในเกมฟายแตกต่างกัน

3.9.2 กรณีการทดสอบความแตกต่างของค่าประชากร 3 กลุ่มใช้ขึ้นไป ผู้วิจัยได้ใช้สถิติ One-Way ANOVA วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยสำหรับตัวแปรอิสระ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ รายได้ ระดับการศึกษาสถานภาพ และ อาชีพที่ต่างกันทำให้ การตัดสินใจลงทุนในเกมฟายแตกต่างกัน

3.9.3 กรณีทดสอบความสัมพันธ์โดยใช้ Multiple Regression เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรปัจจัยด้านระบบ และ ปัจจัยด้านแรงจูงใจ ที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย ของนักลงทุนในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑลแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่า เพศ และ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ที่จะพบว่าอายุ สถานภาพ อาชีพ และ รายได้ ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 2 พบว่าปัจจัยด้านระบบที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนใน กรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่า ปัจจัยระบบที่เข้าใจได้ง่ายแตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ที่จะพบว่าปัจจัยด้านระบบอื่นๆที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 3 พบว่าปัจจัยด้านแรงจูงใจที่แตกต่างจะมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานคร และปริมาตรแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยด้านผลตอบแทนแรงจูงใจบุคคลสำคัญแนะนำให้ลงทุน และ คนรอบตัวของท่านสามารถทำเงินได้ ที่แตกต่าง ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย แตกต่างกัน และผลการวิเคราะห์ต่อจะพบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจอื่นๆที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการลงทุนในเกมฟาย ไม่แตกต่างกัน

5.2 อภิปรายผล

ผลการศึกษาการตัดสินใจในการลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมาตร ในภาพรวมอยู่ในระดับความคิดเห็นมาก ซึ่งสอดคล้องกับ อธิวัฒน์ ไตรสันติกุล (2556) ศึกษาเรื่องแนวโน้มและพฤติกรรมการลงทุนของนักลงทุน ชาวไทย ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งโดยรวมนี้นักลงทุนให้ระดับความสำคัญอยู่ในระดับมาก

จากการทดสอบสมมติฐานด้านปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่าง มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟายของนักลงทุนในกรุงเทพมหานครและปริมาตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 นั่นคือด้านอายุ ด้านสถานภาพ ด้านอาชีพ และด้านรายได้ สอดคล้องกับทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์ ผศ.ดร.ลัคนา วัฒนชะชีวะกุล (2554)

ประชากรศาสตร์ (Demography) หมายถึง การศึกษาเรื่องประชากรมนุษย์ที่เกี่ยวกับขนาด โครงสร้างอายุและเพศ การกระจายตัว และการเปลี่ยนแปลงประชากรได้แก่ การเกิด การตาย และการ ย้ายถิ่น ซึ่งจะทำให้การตัดสินใจในการทำอะไรสักอย่าง ขึ้นอยู่กับหลักปัจจัยและหลักเหตุผลที่บุคคลนั้นเผชิญอยู่ และทำการตัดสินใจได้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของตนเอง

จากการทดสอบสมมติฐานปัจจัยระบบ พบว่าปัจจัยระบบด้านระบบที่ทำความเข้าใจได้ง่าย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และปัจจัยระบบด้านเกมฟายที่มีหน้าต่างสวยงาม ปัจจัยระบบด้าน Tokenomic Oracle ปัจจัยด้านระบบมีอดีต ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับทฤษฎีด้านระบบ สมยศ นาวิการ (2554) ในความเป็นจริงแล้วสิ่งต่างๆ รอบตัวเราล้วนมองเป็นระบบได้แทบทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็นร่างกายของเราเอง ซึ่ง ประกอบด้วยอวัยวะ ระบบย่อยอาหาร ระบบการหายใจ ระบบทางเดินเลือด ระบบขับถ่าย เป็นต้น หรือ สิ่งของต่างๆรอบๆตัว

จากการทดสอบสมมติฐานปัจจัยด้านแรงจูงใจ พบว่าปัจจัยแรงจูงใจด้านมีคนที่แนะนำให้ลงทุน และ ปัจจัยแรงจูงใจด้านคนรอบตัวสามารถทำเงินได้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และปัจจัยแรงจูงใจด้านเป็นที่นิยมของคนรอบตัว ปัจจัยแรงจูงใจด้านดูดีไม่ตกเทรน ปัจจัยแรงจูงใจด้านมีผลตอบแทนสม่าเสมอ ปัจจัยแรงจูงใจด้าน ROI ปัจจัยแรงจูงใจด้านเหรียญรางวัลมีมูลค่าสูงปัจจัยแรงจูงใจด้านมีเงินสำรองจ่ายสูง ปัจจัยแรงจูงใจด้านออมผลตอบแทนเป็นดอกเบี้ย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับหนังสือ McClelland ได้เสนอแนวคิดเรื่องแรงจูงใจหรือ ทฤษฎีความต้องการพื้นฐาน 3 ประการ คือ

1.ความต้องการอำนาจ (Need for Power) ได้พบว่า บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะมีความเกี่ยวข้องกับ อิทธิพลและการควบคุม บุคคลเหล่านี้ต้องการที่จะเป็นผู้นำหรือเป็นผู้ที่อยู่เหนือคนอื่น ยกตัวอย่างเช่น นักลงทุนที่ใช้เงินในจำนวนมากเข้าไปลงทุนเพราะต้องการที่จะเข้าไป มีความเป็นเจ้าของหรือมีบทบาทในกิจการนั้นๆ

2.ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation) บุคคลที่มีความต้องการประเภนี้สูงจะเป็นบุคคลที่ต้องการที่จะ เป็นที่รัก และจะมีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดจากการต่อต้านคนรอบตัว เขาจะรักษาความสัมพันธ์อันดีใน สังคม และจะให้ความร่วมมือมากกว่าต่อต้านที่จะนำมาซึ่งปัญหา ยกตัวอย่างเช่น นักลงทุนที่ลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ ผ่านโบรกเกอร์ด้วยเงินจำนวนมากและได้รับการดูแลจากผู้แนะนำการลงทุน จะรู้สึกว่าคุณได้รับการยกย่องว่ามี ฐานะการเงินที่ดี

3.ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) บุคคลที่ต้องการความสำเร็จสูงจะเป็นบุคคลที่มีความ ปรารถนาอย่างรุนแรงที่จะประสบความสำเร็จและไม่ชอบการล้มเหลว ต้องการที่จะแข่งขันและกำหนดเป้าหมายที่ ยากลำบากให้กับตนเอง ที่ทัศนคติชอบเสี่ยงแต่ไม่ชอบการพนัน พอใจที่จะวิเคราะห์และประเมินปัญหา มีความ รับผิดชอบต่อที่จะทำงานให้สำเร็จลุล่วง ยกตัวอย่างเช่น นักลงทุนที่ต้องการที่จะได้รับผลประโยชน์สูงสุดจากการ ลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ โดยคาดหวังว่าจะทำให้ชีวิตประสบความสำเร็จ

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะในการวิจัยเพื่อใช้ให้เป็นประโยชน์และแนวทางสำหรับนักลงทุนที่สนใจ ที่ จะลงทุนในเกมฟาย และยังเป็นแนวทางให้กับนักพัฒนาเกมฟาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคลจากการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ได้พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ ด้านสถานภาพ ด้านอาชีพ และด้านรายได้ มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย นักพัฒนาเกมฟายจึงควรให้ความสำคัญใน การพัฒนาแนวทาง ของเกมให้ ตอบโจทย์ ทั้งการโฆษณา การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ให้เหมาะสม นักลงทุนสามารถทำความเข้าใจในตัว เกมได้ง่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึง คนทุกเพศ ทุกวัย ใครๆก็สามารถเข้าถึงได้

ปัจจัยด้านระบบจากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้จะเห็นว่า ปัจจัยระบบด้านที่ทำความเข้าใจได้ง่าย มีผลต่อการตัดสินใจ ลงทุนในเกมฟาย ซึ่งบ่งบอกให้เห็นว่านักพัฒนาเกมฟายควรให้ความสำคัญ ที่จะพัฒนารูปแบบระบบของตัวเกมฟาย ให้มีการเข้าใจได้ง่าย ง่ายที่จะศึกษา ง่ายที่จะทำความเข้าใจ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของนักลงทุนให้มากที่สุด และจะส่งผลต่อตัวเกมอย่างยั่งยืน

ปัจจัยด้านแรงจูงใจจากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้จะเห็นว่า ปัจจัยแรงจูงใจด้านมีบุคคลสำคัญแนะนำให้ลงทุน และ ปัจจัยแรงจูงใจด้านคนรอบตัวสามารถทำเงินได้จากการลงทุนเกมฟาย มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในเกมฟาย นักพัฒนาควรจะให้มีความสำคัญเรื่องผลตอบแทน ให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมแก่การลงทุน เพื่อทำผลกำไรให้ได้จริง จากนั้นอาจจะมีการจัดผลตอบแทนให้กับบุคคลที่แนะนำเพื่อนมาลงทุนในเกมฟายของตนด้วย เพื่อเป็นการ ดึงให้มีนัก ลงทุนตัดสินใจลงทุนในเกมฟายมากขึ้น

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความ

ธนัฐ ศิริวรางกูร หรือ หมอนัท คลินิกกองทุน. (2014). รวยด้วยกองทุน ใครๆ ก็ทำได้. กรุงเทพมหานคร:

สำนักพิมพ์อมรินทร์ How to.

จักรพงษ์ เมฆพันธุ์. (2019). Money 101 เริ่มต้นนับหนึ่งสู่ชีวิตการเงินอุดมสุข. กรุงเทพมหานคร:

ซีเอ็ดยูเคชั่น.

Sean Seah. (2018). นิ่งตกปลา กับ บัพเฟดต์. กรุงเทพมหานคร. ลีฟริช พอร์เอเวอร์.

Tony Nonaka. (2015). นิสัยเศรษฐี คนมีดีไม่ได้มีแค่เงิน. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์อมรินทร์ How to.

วิทยานิพนธ์

กนกตล สิริวัฒนชัย. (2557). การตัดสินใจลงทุนในหุ้นของคนรุ่นใหม่ที่มีอายุระหว่าง 18 -48 ปีในเขต

กรุงเทพมหานคร

ณรงค์ จารขจรกุล (2541). ปัจจัยกำหนดผลตอบแทนของการลงทุนในตลาดหลักทรัพย์

(วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตเศรษฐศาสตร์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, คณะเศรษฐศาสตร์

มณีนรัตน์ ศิริเลิศ (2556). เรื่องแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในทองคำของกลุ่มข้าราชการ ในอำเภอ

ตะพานหิน จังหวัดพิจิตร. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, คณะบริหารธุรกิจ

อธิวัฒน์ โตสันติกุล. (2556). ศึกษาเรื่องแนวโน้มและพฤติกรรมการลงทุน ของนักลงทุนชาวไทยในเขต

กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะบริหารธุรกิจ

อุบลรัตน์ ศรีเกษ. (2556). ศึกษาเรื่องพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการลงทุนใน หุ้นของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะเศรษฐศาสตร์

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ตฤณ ตารพล. (2564). GameFi คืออะไร ต่างจากเกมทั่วไปอย่างไร ทำไมคนจึงนิยม แล้วความเสี่ยงอยู่

ตรงไหน. จาก <https://thestandard.co/what-is-gamefi/>

Investerest. (2564). GameFi คืออะไร หาเงินได้จริงไหม.

จาก <https://www.investerest.co/investment/gamefi/>

THE WANNABE INVESTOR. (2564). GameFi คืออะไร?

จาก <https://thewannabeinvestor.com/game-fi/>

Nuuneoi. (2564). รู้จัก GameFi ฉบับกะทัดรัด เมื่อโลกเข้าสู่ยุคเล่นเกมแล้วได้เงิน สุดท้าย แชรส์ลูกโว่ หรือ

อนาคต. จาก <https://workpointtoday.com/gamefi-101/>