

ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports)

ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

FACTORS INFLUENCE INTENTION TO PLAY ONLINE GAME (e-Sports)

OF PEOPLE IN BANGKOK AREA

ธนภัทร์ คำดวงศ์¹ สมบูรณ์ ศรีอนุรักษวงศ์² และประภัสสร วิเศษประภา³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา (1) สภาพทั่วไปของอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) และความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) และ (2) ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) กับความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มประชาชนที่เล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือการวิเคราะห์การถดถอยพหุเชิงเส้นตรง

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมีอายุระหว่าง 24-29 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 สมมติฐานข้อที่ 2 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 สมมติฐานข้อที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง, การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม, ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports), ความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports)

¹นายธนภัทร์ คำดวงศ์ นักศึกษาปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจโครงการ Twin Program มหาวิทยาลัยรามคำแหง

²สมบูรณ์ ศรีอนุรักษวงศ์ อาจารย์ประจำหลักสูตร ฝายหลักสูตร โครงการพิเศษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ประภัสสร วิเศษประภา อาจารย์ประจำหลักสูตร ฝายหลักสูตร โครงการพิเศษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ABSTRACT

The purposes of this study were (1) to investigate the general state of subjective norm, attitude towards play online game (e-Sports), perceived behavior control and The intention to play game online (e-Sports) in Bangkok area. (2) to study the relationship between subjective norm, attitude towards play online game (e-Sports), perceived behavior control and The intention to play game online (e-Sports) in Bangkok area. The study was a quantitative research by surveys and data was collected by questionnaires. The sample consisted of 400 online game players in Bangkok area. Descriptive statistics were frequency, percentage, mean, and standard deviation and Inferential statistic was simple liner regression.

The research result finds that most respondents were male, aged between 24 – 29 years, held a bachelor degree, had single marital status. The most respondents employed as general and independent employment and had average monthly income 20,001 – 30,000 baht. The result of hypothesis testing number 1 shows that Subjective norm factors influences intention to play online game (e-Sports) of people in Bangkok area at the statistical significance level 0.01, The result of hypothesis testing number 2 shows that Perceived behavior control factors influences intention to play online game (e-Sports) of people in Bangkok area at the statistical significance level 0.01. and The result of hypothesis testing number 3 shows that Attitude towards play online game (e-Sports) factors influences intention to play online game (e-Sports) of people in Bangkok area at the statistical significance level 0.01.

Keywords: Subjective norm, Perceived behavior control, Attitude towards play online game (e-Sports), Intention to play online game (e-Sports)

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในอดีตเกมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ได้ออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนาด้านร่างกาย ด้านสมองและด้านอารมณ์จิตใจ โดยอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยาก ทำให้ผู้เล่นได้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินและได้รับทักษะพื้นฐานเพื่อพัฒนาไปสู่กิจกรรมด้านกีฬาอื่น ๆ ได้ ประเภทของเกมออนไลน์มีหลายประเภท แต่ประเภทหลัก ๆ คือ MMO ที่ย่อมาจาก massively multiplayer online หมายถึง เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นเข้ามาเล่นพร้อมกันในจำนวนมาก ๆ ในเซิร์ฟเวอร์ จะมี

หลากหลายประเภทลงไปอีกได้แก่ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) คือ เกมที่เล่นตามบทบาทที่ผู้เล่นจะต้องเก็บสะสมค่าประสบการณ์การต่อสู้ มีเนื้อเรื่องความเป็นมารวมไปถึงมีฉากที่สวยงาม ซึ่งเกมก็ได้มีการพัฒนาขึ้นมาในรูปแบบเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีสปอร์ต (e-Sports) คือ กีฬาชนิดหนึ่งที่มีการแข่งขันผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีม ซึ่งเป็นการพัฒนาต่อออกจากการเล่นเกมออนไลน์แบบเดิม ๆ มาเป็นการเล่นเกมเพื่อแข่งขันหาผู้ชนะอย่างเป็นทางการ โดยรูปแบบนั้นจะแบ่งตามประเภทของเกม เช่น เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เกมต่อสู้ เกมวางแผนการรบ เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้ต้องใช้ทั้งทักษะ การฝึกซ้อม การวางแผนกลยุทธ์ การเล่นเป็นทีม และมีการแข่งขันตั้งแต่ระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพและระดับมืออาชีพ รวมถึงมีการแข่งขันเป็นลีกต่างๆ ไม่ต่างจากการแข่งขันกีฬาทั่วไป

ในปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์เพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นใหม่ ๆ ให้มีความทันสมัยไม่ซ้ำซากและแต่ละเกมยังมีตลาดเพื่อแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายสิ่งของหรือไอเทมภายในเกมตามเว็บบอร์ดหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่นเกมออนไลน์ PUBG – Player’s Unknown Battleground ที่มีการขายไอเทมในเกมที่มีราคาหลักสิบถึงหลักล้านบาทเลย อีกทั้งยังมีการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อชิงเงินรางวัลยกตัวอย่างเช่นเกมออนไลน์ Counter-Strike: Global Offensive ที่งาน Intel Extreme Masters Season XII - World Championship ที่ คาโตไวซ์ ประเทศโปแลนด์ จัดขึ้นได้ทุ่มเงินรางวัลรวมไปเป็นจำนวนเงินถึง 22,545,720 ดอลลาร์สหรัฐฯ และในปีเดียวกันนั้นยังมีเกมออนไลน์ที่เป็นกระแสมาแรงที่สุดคือเกม Dota 2 ที่ผู้จัดการแข่งขันประกาศมอบเงินรางวัลให้แก่นักแข่งที่ชนะในอันดับต่างๆ เป็นเงินรางวัลรวมสูงถึง 41,306,630 ดอลลาร์สหรัฐฯ เพื่อส่งเสริมการเล่นออนไลน์อย่างถูกต้องในเชิงการแข่งขัน หรือความอยู่รอดของกิจการเกมออนไลน์และเพื่อปรับตัวในการรองรับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงไป อย่งไรก็ดี e-Sports มีข้อจำกัดที่น้อยกว่ากีฬาทั่วไป คือ ไม่จำกัดเพศ อายุ แม้แต่เด็กก็สามารถเป็นนักกีฬา e-Sports ระดับมืออาชีพได้ถ้ามีความสามารถ สำหรับประเทศไทยการกีฬาแห่งประเทศไทยมีความเห็นชอบให้ e-Sports เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ในประเทศไทย ซึ่งได้รับการลงนามอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬาในวันที่ 17 ตุลาคม 2017 ซึ่งในภายหลังทางสมาคมได้เปลี่ยนชื่ออย่างเป็นทางการไว้ว่า สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand e-Sports Federation หรือ TESF) เมื่อวันที่ 21 ธันวาคม 2017

ปัจจุบัน e-Sports กลายเป็นกีฬายอดนิยมในยุคปัจจุบันสำหรับวิถีชีวิตคนยุคดิจิทัล โดยการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ทั่วถึงมากขึ้นทำให้วงการเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง และส่งผลให้อุตสาหกรรม e-Sports เติบโตควบคู่กันไปด้วย ทั้งนี้มูลค่าตลาดของวงการ e-Sports นั้นมีมูลค่า 6.96 ร้อยล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2017 และจากการประมาณการของนิเวศภาคการกีฬาว่าอัตราการเติบโตของรายได้ของวงการ e-Sports นั้นจะเพิ่มขึ้นเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณร้อยละ 29 ในช่วงปี 2017-2020 ซึ่งจะทำให้ตลาดของวงการ e-Sports มีมูลค่าสูงถึง 1.48 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2022 อีกปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมนี้เติบโตต่อเนื่องคือ จำนวนผู้ชมเพราะการแข่งขันกีฬา e-Sports ไม่ต่างจากการแข่งกีฬาแบบดั้งเดิมที่ต้องมีผู้ชม

มาช่วยเชียร์ทีมที่ตัวเองชื่นชอบ จำนวนผู้ชมทั้งแบบขาประจำหรือแม้แต่อาจารย์อัตราที่เพิ่มมากขึ้นทุกปี จาก การประมาณการของ นิวซุ คาดการณ์ว่าอัตราการเติบโตของผู้ชม e-Sports จะเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 15 ในช่วงปี 2017-2020 นับเป็นสิ่งที่สะท้อนว่าอุตสาหกรรม e-Sports นั้นจะมีการเติบโตของรายได้และจำนวน ผู้ชมที่เพิ่มอย่างต่อเนื่องในช่วง 2-3 ปีข้างหน้า

ดังนั้นผู้ทำวิจัยจึงทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ ในอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ที่มีอิทธิพลความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้อง เกิดความเข้าใจและสามารถกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม เพื่อใช้ในการพัฒนาและ ปรับปรุงการให้บริการเกมนออนไลน์ ตลอดจนการรักษาฐานลูกค้าเดิมและหาผู้ใช้บริการรายใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) และความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรม และทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) กับความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้มีขอบเขตการวิจัยแบ่งตามหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรศาสตร์ ประชาชนที่เล่นเกมนออนไลน์ในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษานี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหาโดยทำการศึกษาปัจจัย อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) และความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา การศึกษานี้ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการศึกษาตั้งแต่เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม 2562

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

(1) ประโยชน์เชิงวิชาการ ผลจากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อการศึกษา และเพื่อพัฒนารูปแบบการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) และความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ซึ่ง

ผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) และความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

(2) ประโยชน์เชิงนโยบายผลจากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมออนไลน์ (e-Sports) ได้ทราบถึงระดับอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทักษะคิดต่อพฤติกรรม ที่มีต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องเกิดความเข้าใจและสามารถกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of planned behavior : TPB) ได้ถูกพัฒนาขึ้นโดยเอจเซน (Ajzen, 1991) เป็นส่วนขยายทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of reasoned action : TRA) กับกรอบความรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และจัดให้ทฤษฎีแนวคิดพฤติกรรมตามแผนเป็นหนึ่งในกรอบแนวความคิดที่ทรงอิทธิพล และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในการศึกษาการพยากรณ์พฤติกรรมจากตัวแปรด้านทัศนคติ TPB model เป็นแบบจำลองกระบวนการองค์ความรู้ที่สำคัญเพื่อประเมินผลของความตั้งใจซื้อ โมเดลอธิบายถึงความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมของมนุษย์ และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ที่สำคัญที่สุดระบุว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสาเหตุมาจากความตั้งใจ ซึ่งความตั้งใจได้รับผลกระทบโดยตรงจากทั้งสามปัจจัยดังนี้ ทัศนคติต่อการกระทำ อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทั้งสามปัจจัยดังกล่าวส่งโดยตรงต่อความตั้งใจของบุคคลในการปฏิบัติพฤติกรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

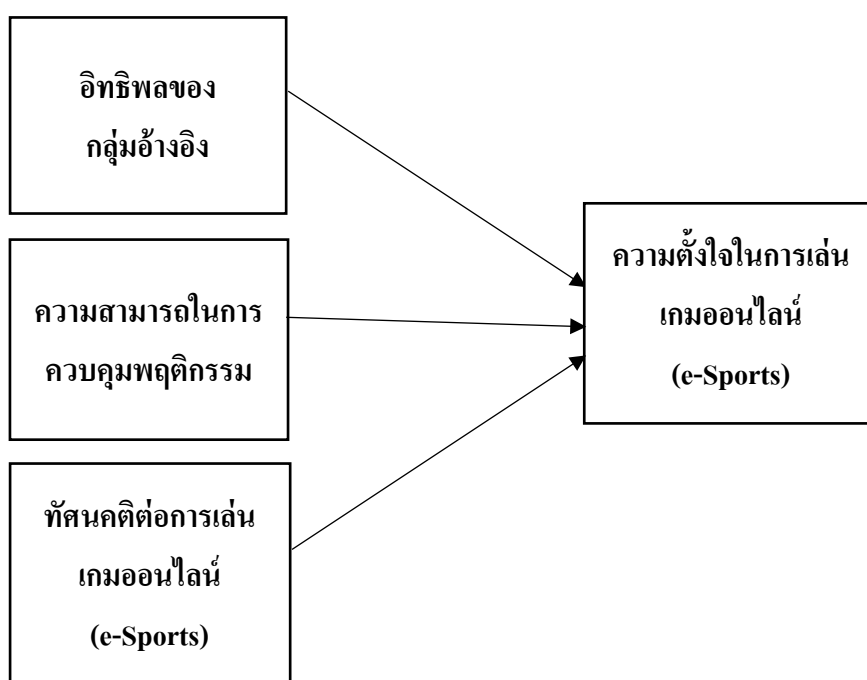
จอณาซง, หมิงยูฮวง, ชุนไคหวาง, ซุยฟางซุ, ยูจูเฉิน และเซียงหัวชาน (Jon-Chao HONG, Ming-Yueh HWANG, Chun-Kai WANG, Tsui-Fang HSU, Yu-Ju CHEN and Chiung-Hua, CHAN, 2011) ที่ศึกษาเรื่องผลกระทบของการดูแลตนเองและรูปแบบการดูแลตนเองตามแบบพฤติกรรมที่มีการวางแผนในเกมคุณธรรม ผลของการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง, การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม, ทักษะคิดต่อการกระทำมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ

เซเยด นาเซียร์ เกตาบี, บahrām รันจบาร์ยานและอซาร์นูช อันซารี (Seyed Nasir Ketabi, Bahram Ranjbarian and Azarnoush Ansari, 2014) ที่ศึกษาเรื่อง ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ผลการวิเคราะห์พบว่าเนื่องจากการเติบโตอย่างรวดเร็วของเว็บไซต์, ทำให้ได้การดำเนินธุรกิจโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นหนทางใหม่สำหรับธุรกิจในตลาดออนไลน์ เมื่อ

เทียบกับสิ่งอำนวยความสะดวก หลายคนยินดีที่จะซื้อสินค้าออนไลน์ แม้ว่าการดำเนินธุรกิจโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากธุรกิจกับผู้บริโภคได้สร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่กล่าวถึงทั้งหมด ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง, การรับรู้ความสามารถในการควบคุม และทัศนคติต่อการกระทำมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าออนไลน์ ผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยนี้จะมีประโยชน์สำหรับผู้ค้าปลีกออนไลน์และผู้ที่ต้องการสร้างยอดขายได้เพิ่มมากขึ้น

รามิน บาเกอร์ซาเดห์ และ โรฮุลลาห์ บายาท (Ramin Bagherzadeh and Rohullah Bayat, 2016) ได้ศึกษาเรื่อง การตรวจสอบพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ในอิหร่านตามทฤษฎีของพฤติกรรมตามแผน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ในอิหร่านโดยใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) และแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) พร้อมตัวแปรอื่น ๆ ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าการซื้อสินค้าออนไลน์ในอิหร่านรับรู้ถึงความสะดวกในการใช้งาน (PEOU) มีผลในเชิงบวกต่อความสามารถในการควบคุมและการรับรู้ความสามารถของตนเอง ความน่าเชื่อถือมีผลในเชิงบวกต่อทัศนคติและการควบคุมพฤติกรรมของแต่ละบุคคล สื่อมีผลในเชิงบวกต่อบรรทัดฐานเชิงอัตวิสัย การลดต้นทุนมีข้อดี มีผลต่อทัศนคติของบุคคล สุกท้ายอายุและรายได้มีผลต่อความตั้งใจของบุคคลในโลกออนไลน์ การจัดซื้อ สมมติฐานอื่น ๆ ของการศึกษานี้ไม่ได้รับการยืนยัน สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยต่าง ๆ เช่น PEOU ความไว้วางใจคือการลดต้นทุนอายุและรายได้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ในอิหร่าน

กรอบแนวความคิด



สมมติฐานการวิจัย

- 1) อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)
- 2) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)
- 3) ทักษะคิดต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports)

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ กลุ่มประชากรที่เล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้น ขนาดตัวอย่างสามารถคำนวณได้จากสูตรที่ไม่ทราบขนาดตัวอย่างของคอคแรน (Cochran, 1977) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแจกแบบสอบถามด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจง จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคำนวณทางสถิติ ประกอบด้วย (1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive analysis) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (2) สถิติถดถอยเชิงเส้นตรง (simple liner regression)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 24-29 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) (1) ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้คะแนนระดับความคิดเห็นของอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับเห็นด้วย โดยพิจารณาจากข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ เล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ตามเพื่อนของท่าน รองลงมาคือ เล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ตามสตรีมเมอร์ที่ท่านชื่นชอบ ท่านเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ตามดารานักแสดง/นักร้อง เล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ตามแคสเตอร์ที่ท่านชื่นชอบ

และเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ตามนักกีฬา (e-Sports) ที่ท่านชื่นชอบ ตามลำดับ (2) ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้คะแนนระดับความคิดเห็นของการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยพิจารณารายชื่อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ การเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของท่านเพียงคนเดียว รองลงมาคือ สามารถบริหารเวลาเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ของท่านได้ กำหนดช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ได้เหมาะสม ใช้เวลาว่างหลังเลิกงาน/เรียน เพื่อเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) และสามารถควบคุมค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ได้ ตามลำดับ (3) ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้คะแนนระดับความคิดเห็นของทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) อยู่ในระดับเห็นด้วย โดยพิจารณารายชื่อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) ไม่มีผลกระทบต่อร่างกายและการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยแบ่งเวลาให้เหมาะสมไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต รองลงมาคือ การเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทักษะด้านการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) จะช่วยพัฒนาสมองและการเรียนรู้ การเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) สามารถช่วยเพิ่มรายได้ให้กับท่านได้ และการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) สามารถทำให้ท่านเป็นผู้มีชื่อเสียง/นักกีฬา (e-Sports) ในอนาคตได้ ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) กลุ่มตัวอย่างให้คะแนนระดับความคิดเห็นของความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) อยู่ในระดับเห็นด้วย โดยพิจารณารายชื่อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ หากท่านมีเวลาว่างท่านจะใช้เวลาว่างเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) รองลงมาคือ ยังคงเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) แม้จะมีค่าใช้จ่ายเกิดขึ้น เนื้อหาของเกมมีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) และต้องการพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักกีฬา e-Sports/ ผู้ที่มีชื่อเสียงด้านเกมออนไลน์ (e-Sports) ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 ซึ่งผลการวิเคราะห์สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ได้ ดังนั้นผลการศึกษาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ว่า อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิเคราะห์พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่น

ออนไลน์ (e-Sports) ซึ่งผลการวิเคราะห์สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ได้ ดังนั้นผลการศึกษาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 6 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 ทศนคติต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิเคราะห์พบว่าทศนคติต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ซึ่งผลการวิเคราะห์สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ได้ ดังนั้นผลการศึกษาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ว่า ทศนคติต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 24-29 ปี ที่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท เนื่องจากผู้ชายส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าผู้หญิง ซึ่งยังเป็นกลุ่มคนที่รักในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) และเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) อยู่เป็นประจำ เพราะในปัจจุบันเกมนออนไลน์ (e-Sports) ฟาน รูอิจ, ซูมาร์คเกอร์, เมียร์เคิร์กและฟาน เดอร์มิน (Van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk & Van de Mheen, 2008) นับเป็นอีกหนึ่งเทรนด์ที่มีกระแสร้อนแรงในช่วงปีที่ผ่านมา และยังได้รับการรับรองสถานะจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งประเทศไทยให้เป็นกีฬาอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งในการแข่งขันแต่ละครั้งก็ยังสามารถได้รับเงินรางวัลที่สูงพอ ๆ กับการแข่งขันฟุตบอลในลีกระดับโลก

จากที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ผลการศึกษาสอดคล้องกับ ริคาร์ด้า แมรี บร็อกซ์ (Ricarda-Marie Brox , 2011) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์และยังสอดคล้องกับชนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมนออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ตอบ

แบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21-25 ปี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000 – 20,000 บาท จากการศึกษาปัจจัยที่ขัดแย้งคืออาชีพและรายได้เฉลี่ย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะช่วงเวลาที่เก็บแบบสอบถามและความคิดของคนในสังคมปัจจุบัน ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพและรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันตามไปด้วย

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) (1) ด้านอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ตามเพื่อนของเขาโดยผลการวิจัยครั้งนี้มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่าหากบุคคลนั้นมีพฤติกรรมความตั้งใจเป็นบวก และบุคคลสำคัญในชีวิตของเขาไม่ว่าจะเป็นครอบครัวหรือเพื่อนสนิทมีความเห็นว่าสมควรจะแสดงพฤติกรรม บุคคลนั้นก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ซึ่งสอดคล้องกับ แคเทอร์รินา สโมเลียนา (Kateryna Smoliana, 2017) ที่ศึกษาเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีต่อการซื้อเครื่องใช้ไฟฟ้าออนไลน์ พบว่าอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อ ทำให้สรุปได้ว่าอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) กล่าวคือ เมื่อบุคคลใดได้รับการสนับสนุนหรือได้รับความยินยอมจากครอบครัวหรือเพื่อนสนิท บุคคลนั้นก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา (2) ด้านการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเชื่อว่าการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของเขาเพียงคนเดียว โดยผลการวิจัยครั้งนี้มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่าพฤติกรรมที่ตั้งใจกระทำสิ่งต่าง ๆ จะเพิ่มขึ้นพร้อมกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ จอนเซาฮง, หมิงยฺฮฺวาง, ชุนไคหวาง, ซุยฟางซฺ, ยูจูเฉิน และเซียงหัวชาน (Jon-Chao HONG, Ming-Yueh HWANG, Chun-Kai WANG, Tsui-Fang HSU, Yu-Ju CHEN and Chiung-Hua, CHAN, 2011) ที่ศึกษาเรื่องผลกระทบของการดูแลตนเองและรูปแบบการดูแลตนเองตามแบบพฤติกรรมที่มีการวางแผนในเกมคุณธรรมออนไลน์ พบว่าการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ กล่าวคือเมื่อบุคคลใดรับรู้ว่าจะควบคุมการกระทำนั้นได้ ก็จะส่งผลต่อความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา (3) ด้านทัศนคติต่อการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเชื่อว่าการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ไม่มีผลกระทบด้านลบต่อร่างกายและการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) โดยแบ่งเวลาให้เหมาะสมไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่าทัศนคติที่มีต่อกระทำต่าง ๆ ไม่ว่าจะดีหรือร้ายที่ได้รับ

อิทธิพลจากความเชื่อของบุคคลนั้น ซึ่งทั้งหมดนี้เชื่อมโยงกับพฤติกรรมความตั้งใจที่มีความสนใจออกมา ได้ สอดคล้องกับ ริคาร์ด้า แมรี บร็อกซ์ (Ricarda-Marie Brox , 2011) ที่ศึกษาเรื่องปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพล ต่อพฤติกรรมการเล่นเกม พบว่าทัศนคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนั้น กล่าวคือ เมื่อบุคคลใดมีทัศนคติที่ดีไม่ว่าจะด้วยเหตุผลอะไร บุคคลนั้นก็จะตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น ออกมา

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของความตั้งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ (e-Sports) ผล การศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความตั้งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ (e-Sports) โดยรวม อยู่ในระดับเห็นด้วย โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับการมีเวลาว่างแล้วจะใช้เวลาว่างเพื่อเล่นเกม ออนไลน์ (e-Sports) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ (e-Sports) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่า บุคคลสามารถตั้งใจแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมนั้นได้ แต่ถึงแม้บางพฤติกรรมอาจมีปัจจัยพร้อมในการแสดงพฤติกรรม แต่ก็ยังมีบางส่วนที่เจตนาที่ยังคงขึ้นอยู่กับตัวแปรที่ไม่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ เช่น โอกาส และทรัพยากรที่จำเป็น (เวลา เงิน ทักษะ ความร่วมมือจากผู้อื่น) ตัวแปรเหล่านี้เป็นตัวแทนของตัวควบคุม แท้จริงที่อยู่เหนือพฤติกรรม หากบุคคลมีโอกาสดังกล่าวและทรัพยากรพร้อม หากมีเจตนาจะแสดงพฤติกรรม บุคคล นั้นก็สามารถแสดงมันออกมาได้สำเร็จ

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จูยองกวาง (Ju Young Kang, 2008) ที่ศึกษาเรื่องความคาดหวังความ ตั้งใจของผู้บริโภคที่มีต่อการซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายที่ออกแบบร่วมบนเว็บไซต์ช้อปปิ้ง พบว่า ทัศนคติ, อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อสินค้า ในเว็บไซต์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ เมื่อบุคคลที่มีทัศนคติที่ดี ครอบครัวหรือเพื่อนของเขาเห็นด้วย และสามารถที่จะควบคุมค่าใช้จ่ายหรือควบคุมการกระทำนั้นได้ ก็จะส่งผลให้เกิดความตั้งใจในการซื้อ สินค้าขึ้น

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความ ตั้งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ (e-Sports) โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ให้ความคิดเห็นในเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ (e-Sports) ตามเพื่อนและสตรีมเมอร์มากที่สุด เนื่องจากเพื่อนที่มีรสนิยมเดียวกันจะอยู่ในกลุ่ม เดียวกัน ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยสามารถที่จะรับชมได้ทุกที่ทุกเวลาไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ, คอมพิวเตอร์, โน้ตบุ๊ก และแท็บเล็ต เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่า การรับรู้ของบุคคลว่า บุคคลอื่นที่มีความสำคัญกับเขา ต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ออกมา

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เซเยด นาเซียร์ เกตาบี, บahrām รันจบาเรียนและอาซาร์นูช อันซารี (Seyed Nasir Ketabi, Bahram Ranjbarian and Azarnoush Ansari, 2014) ที่ศึกษาเรื่อง ผลการวิเคราะห์ปัจจัย ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พบว่าอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมี อิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่จะต้องมีการคบหา เพื่อนรวมไปถึงคนรัก ซึ่งบุคคลเหล่านี้มีอิทธิพลต่อบุคคลนั้นที่จะแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมา

ส่วนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสำคัญ เห็นในเรื่องการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) และความสามารถในการบริหารเวลาเล่นเกม ออนไลน์ (e-Sports) มากที่สุด เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 25 ปีขึ้นไปซึ่งบรรลุนิติภาวะแล้วทำให้ สามารถที่จะควบคุมตนเองไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่สมควรออกมารวมไปถึงสามารถบริหารเวลาในการทำ สิ่งต่าง ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคลว่าเป็นการยาก หรือง่ายที่จะกระทำ พฤติกรรมนั้นๆ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมา

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เซเยด นาเซียร์ เกตาบี, บahrām รันจบาเรียนและอาซาร์นูช อันซารี (Seyed Nasir Ketabi, Bahram Ranjbarian and Azarnoush Ansari, 2014) ที่ศึกษาเรื่อง ผลการวิเคราะห์ปัจจัย ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พบว่าการรับรู้ความสามารถในการ ควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือบุคคลที่สามารถรับรู้ ว่าตนสามารถควบคุมตนเองหรือรวมไปถึงควบคุมค่าใช้จ่าย มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ออกมา

ส่วนที่ 6 ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 ทักษะคิดต่อการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสำคัญ เห็นในเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยแบ่งเวลาให้เหมาะสมไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและไม่เกิดผล เสียต่อร่างกายมากที่สุด เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีอาชีพอิสระทำให้มีทัศนคติในการบริหารเวลาในการเล่นเกมน ออนไลน์ (e-Sports) เนื่องจากต้องบริหารเวลาในการทำงานที่มีเวลาอย่างจำกัดอยู่บ่อย ๆ อยู่แล้ว ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีของ เอจเซน และ ฟิชบาย (Ajzen & Fishbein, 1980) ที่กล่าวไว้ว่า การ ประเมินทางบวกหรือลบ ของแต่ละบุคคลต่อการกระทำหรือเป็นความรู้สึกโดยรวมของบุคคลไม่ทางบวกก็ ทางลบ หรือต่อต้าน-สนับสนุนกับการกระทำนั้น ๆ ซึ่งโดยทั่วไปหากบุคคลมีทัศนคติแง่ลบมากเท่าใด ก็ควรมีทัศนคติหนักแน่นที่จะไม่แสดงพฤติกรรมมากเท่านั้น

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เซเยด นาเซียร์ เกตาบี, บahrām รันจบาเรียนและอาซาร์นูช อันซารี (Seyed Nasir Ketabi, Bahram Ranjbarian and Azarnoush Ansari, 2014) ที่ศึกษาเรื่อง ผลการวิเคราะห์ปัจจัย

ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พบว่าทัศนคติต่อการกระทำมีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ ทัศนคติต่อการกระทำมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล เพราะถ้าบุคคลใดมีทัศนคติที่ดีต่อการกระทำสิ่งนั้นมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการจากผลการวิจัย

1) จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยเล่นตามเพื่อนหรือคนรู้จัก รวมไปถึงสตรีมเมอร์ด้วย ดังนั้นบริษัทเกมออนไลน์ควรให้ความสำคัญเรื่องความโปร่งใสว่ามีโกงหรือมีเด็กเสี้ยนใหม่และสามารถให้ผู้เล่นตรวจสอบได้ด้วยตนเองว่าไม่มีการใช้โปรแกรมช่วยเล่นหรือการให้ของแก่ผู้เล่นบางกลุ่ม และตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาดอันเนื่องมาจากบัคของเกมนั้น ๆ อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงปรับปรุงและพัฒนาเซิร์ฟเวอร์ของเกมให้สามารถรองรับผู้เล่นที่อาจจะเพิ่มขึ้นในอนาคต เพื่อเป็นการรักษาสถานะลูกค้าเดิมให้ยังคงเล่นและซื้อสินค้าของตัวเกมไปเรื่อยๆ หรือเพิ่มลูกค้ากลุ่มใหม่ ๆ ด้วย

2) จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของตนเองและสามารถบริหารเวลาเล่นเกมออนไลน์ ไม่ให้กระทบต่อการเรียนหรืองานที่ทำได้ ดังนั้นบริษัทเกมออนไลน์ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม พร้อมทั้งอัปเดตกิจกรรมในช่วงเวลาวันหยุดหรือช่วงหลังช่วงเวลาทำงานปกติของคนปกติทั่วไป เช่น มีการจัดกิจกรรมแจกของหรือเพิ่มของรางวัลจากการเล่นในช่วงเวลาดังกล่าว รวมไปถึงการพัฒนาอัปเดตแพทช์ของเกมให้มีความทันสมัยเข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน

3) จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์ (e-Sports) โดยแบ่งเวลาให้เหมาะสมไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและไม่มีผลกระทบต่อร่างกาย ดังนั้นบริษัทเกมออนไลน์ควรมีการเปิดให้บริการทุกวัน ตลอด 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งมีบริการที่ครอบคลุม เช่น การแก้ปัญหา หรือ สอบถามข้อมูลได้จากทีม call center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหาการใช้งานเกิดขึ้น ตลอด 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งมีการฝึกพนักงานให้มีการบริการที่ดีแก่ลูกค้า และมีการพัฒนาให้ตัวเกมสามารถเล่นได้กับทุกแพลตฟอร์ม เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (pc) สมาร์ทโฟน รวมไปถึงเครื่อง PlayStation 4 โดยการเล่นแต่ละแพลตฟอร์มนั้นจะใช้ ยูสเซอร์ไอดีและพาสเวิร์ดในการล็อกอินเข้าเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเซิร์ฟเวอร์ก็จะเป็นเซิร์ฟเวอร์เดียวกันในการรองรับผู้เล่นทุกคน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากข้อจำกัดในการวิจัยที่ได้กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้ ทำให้เกิดข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปว่า ควรทำการศึกษาโดยการเจาะกลุ่มผู้ใช้บริการให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงปัจจัยที่ต้องการศึกษาที่อย่างถูกต้อง เนื่องจากหากมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้บริการที่กว้างเกินไป อาจได้ข้อมูลที่ไม่แม่นยำมากนัก รวมถึงควรมีการศึกษาในเชิงคุณภาพเพิ่มเติมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้มีรายละเอียดและข้อมูลมากยิ่งขึ้นเพราะการใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียวอาจมีข้อบกพร่องหรือไม่ครอบคลุมในบางประเด็น ดังนั้นในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไปควรใช้วิธีอื่น ๆ เช่น การสังเกตการณ์ร่วมกับการสัมภาษณ์ การทำเฉพาะกลุ่ม การสัมภาษณ์ในเชิงลึก เป็นต้น เพื่อให้การศึกษามีข้อมูลที่แม่นยำและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมถึงการเปลี่ยนกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา อาจทำให้ผลลัพธ์ที่ได้แตกต่างออกไป โดยในการศึกษาครั้งนี้ใช้แนวคิดพฤติกรรมตามแผนเพื่อวัดความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (e-Sports) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งหากมีการเปลี่ยนแนวความคิด ศึกษาทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีหรือทฤษฎีรูปแบบการดำเนินชีวิต มาใช้ในการศึกษาตัวแปรดังกล่าว ผลลัพธ์ที่ได้ก็จะมี ความแตกต่างออกไป เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- เกมออนไลน์*. (2562). ค้นหามือ 7 มิถุนายน 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>.
- ความเป็นมาของเกม RPG และ MMORPG*. (2554). ค้นหามือ 7 มิถุนายน 2562, จาก <https://forum.gameindy.com/index.php?topic=881.0>.
- สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย*. (2562). ค้นหามือ 2 มิถุนายน 2562, จาก <https://www.tesf.or.th/อีสปอร์ต>.
- อีสปอร์ต*. (2562). ค้นหามือ 1 มิถุนายน 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อีสปอร์ต>.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.
- Bagherzadeh, R., & Bayat, R. (2016). Investigating online consumer behavior in iran based on the theory of planned behavior. *Modern Applied Science*, 10(4), 21.
- Brox, R. M. (2011). *The Influence of Social Factors on Gaming Behaviour* (Bachelor's thesis, University of Twente).
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. MA: Addison-Wesley.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1981). Acceptance yielding and impact: cognitive processes in persuasion.

- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Wang, C. K., Hsu, T. F., Chen, Y. J., & Chan, C. H. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online moral game. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 82-90.
- Kang, J. Y. (2008). Predicting Consumers' Intentions to Purchase Co-Designed Apparel Products on a Mass Customized Apparel Internet Shopping Site.
- Ketabi, S. N., Ranjbarian, B., & Ansari, A. (2014). Analysis of the effective factors on online purchase intention through theory of planned behavior. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 4(4), 374-382.
- Smoliana, K. (2017). *Consumer behavior towards buying consumer electronics online: crossnational analysis* (Master's thesis, Nord universitet).