

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม  
(ออฟไลน์) ในประเทศไทย

FACTORS AFFECTING THE DECISION TO REPEATEDLY APPLY IN  
POKEMON TRADING CARD GAME ( OFFLINE ) COMPETITION IN  
THAILAND

กฤติมุข ฤทธิสุข

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล (2) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย (3) เพื่อศึกษาการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ในประเทศไทย ได้แก่ ผู้เคยเข้าแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม จำนวน 265 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ดิวิชั่น และรายได้ส่วนบุคคล ที่ต่างกัน ทำให้การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิ้งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย ได้แก่ด้านระบบ ด้านบุคลากร ส่วนทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้แก่ด้านการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง

**คำสำคัญ :** การตัดสินใจ

## ABSTRACT

Research subject Factor affecting the decision to repeatedly apply in Pokémon trading card game ( offline ) competition in Thailand The objective is to (1) To study the decision to apply in Pokémon trading card game ( offline ) competition in Thailand (2) To study the decision to apply in Pokémon trading card game ( offline ) competition in Thailand by personal factors (3) To study the management and the Theory of planned behavior affecting the decision to apply in Pokémon trading card game ( offline ) competition in Thailand The sample group used in the research was 265 personnel from the former competitor of Pokémon trading card game Competition Events. The research instruments are questionnaires that the researchers created

The study indicated that Personal factors, such as age, education level, division, and different incomes made The Decision to Participate in Pokémon Trading Card Game (Offline) Competition Events in Thailand different in statistical significance 0.05 Factor affecting the decision to repeatedly apply in Pokémon trading card game ( offline ) competition in Thailand is systems, staffs and Perceived Behavioral Control.

**Keyword :** The decision

### บทนำ

ในยุคที่เงินทองหายากหาเงินและธุรกิจต้องเอาตัวรอดในวิกฤตทางเศรษฐกิจ การ์ด Pokémon TCG (Trading Card Game) กลับกลายเป็นสินค้าที่ขายได้อย่างต่อเนื่อง และสร้างความสำเร็จให้กับบริษัทผู้ผลิต โดยผู้บริโภคที่ต้องการความคุ้มค่าจากการจับจ่าย การ์ด Pokémon ได้รับความนิยมและความต้องการจากแฟนการ์ดเกมและนักสะสมทั้งหลาย ซึ่งยอดขายของการ์ดในปี 2018 ได้รับความนิยมสูงถึง 25,700 ล้านบาท และในปี 2020 ยอดขายเพิ่มขึ้นอีก 500,000 ชุดในเวลาเพียง 18 วันเท่านั้น.

เรื่องนี้เป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจ เพราะในยุคที่ธุรกิจออนไลน์มีความเป็นที่นิยมอย่างสูง การ์ดเกม Pokémon ยังคงขายดี และเป็น โอกาสทางธุรกิจในการเปิดตัวสินค้าใหม่ ซึ่งความต้องการจากแฟนการ์ดเกมและนักสะสมยังเพิ่มขึ้นอย่างมาก การ์ด Pokémon กลายเป็น Alternative Investments ที่มีโอกาสสร้างกำไรมากในอนาคต

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ในประเทศไทย เพื่อทราบถึงข้อมูลและนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ ไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกมเพื่อให้สอดคล้องกับการบริหารการจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนที่ส่งผลบวกต่อกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกมต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย

### ขอบเขตงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ ผู้เข้าแข่งขันที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) จำนวน 265 คน
2. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการวิจัย เมษายน - มิถุนายน 2566
3. ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคล 7S Model [McKinsey] และ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ตัวแปรตาม ประกอบด้วย การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย

### สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ต่างกันการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทยต่างกัน
2. ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน น่าจะมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย

## การทบทวนวรรณกรรม

7s ของแมคคินซี (McKinsey)

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัย 7S ของแมคคินซี (McKinsey) คือการเสริมสร้างความสอดคล้องและความร่วมมือระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กร และช่วยในการสร้างธุรกิจที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนในระยะยาว โดยขึ้นอยู่กับตัวแปรซึ่งมีความสัมพันธ์ 7 ตัว ซึ่งได้แก่ กลยุทธ์ (Strategy) โครงสร้าง (Structure) ระบบการปฏิบัติงาน (System) รูปแบบการบริหาร (Style) บุคลากร (Staff) ทักษะความสามารถ (Skill) และค่านิยมร่วม (Shared values)

โดยที่ตัวแปร 2 ตัวแรกคือกลยุทธ์กับโครงสร้าง เป็นสิ่งที่สามารถจับต้องได้หรือมองเห็นได้ชัดเจนจึงทำให้ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาผู้บริหารให้ความสนใจเป็นพิเศษสำหรับตัวแปรใหม่ที่เกิดขึ้นพบเท่าที่ผ่านมาผู้บริหารไม่ได้ให้ความสนใจเพราะเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้หรือมองเห็นภาพไม่ชัดเจนได้แก่คนหรือพนักงานสไตล์การบริหารระบบและวิธีการคุณค่าร่วมและฝีมือหรือทักษะ ต่อมาบริษัท McKinsey ได้ปรับปรุงคำจำกัดความของตัวแปรทั้ง 7 ตัว ให้มีความถูกต้องชัดเจนยิ่งขึ้นและเรียกตัวแปรเหล่านี้ว่าเป็น โครงสร้างพื้นฐาน 7S (7S Framework of McKinsey)

Kristiya Moonsri (2019) กล่าวว่า โครงสร้าง 7s ของแมคคินซี เป็นปัจจัยที่สำคัญในการนำพาธุรกิจให้บรรลุผลสัมฤทธิ์และสามารถนำมาพัฒนาเป็นแบบจำลองเชิงแนวคิดซึ่งประกอบด้วยตัวแปรแฝงภายนอกคือ โครงสร้าง 7s ของแมคคินซี

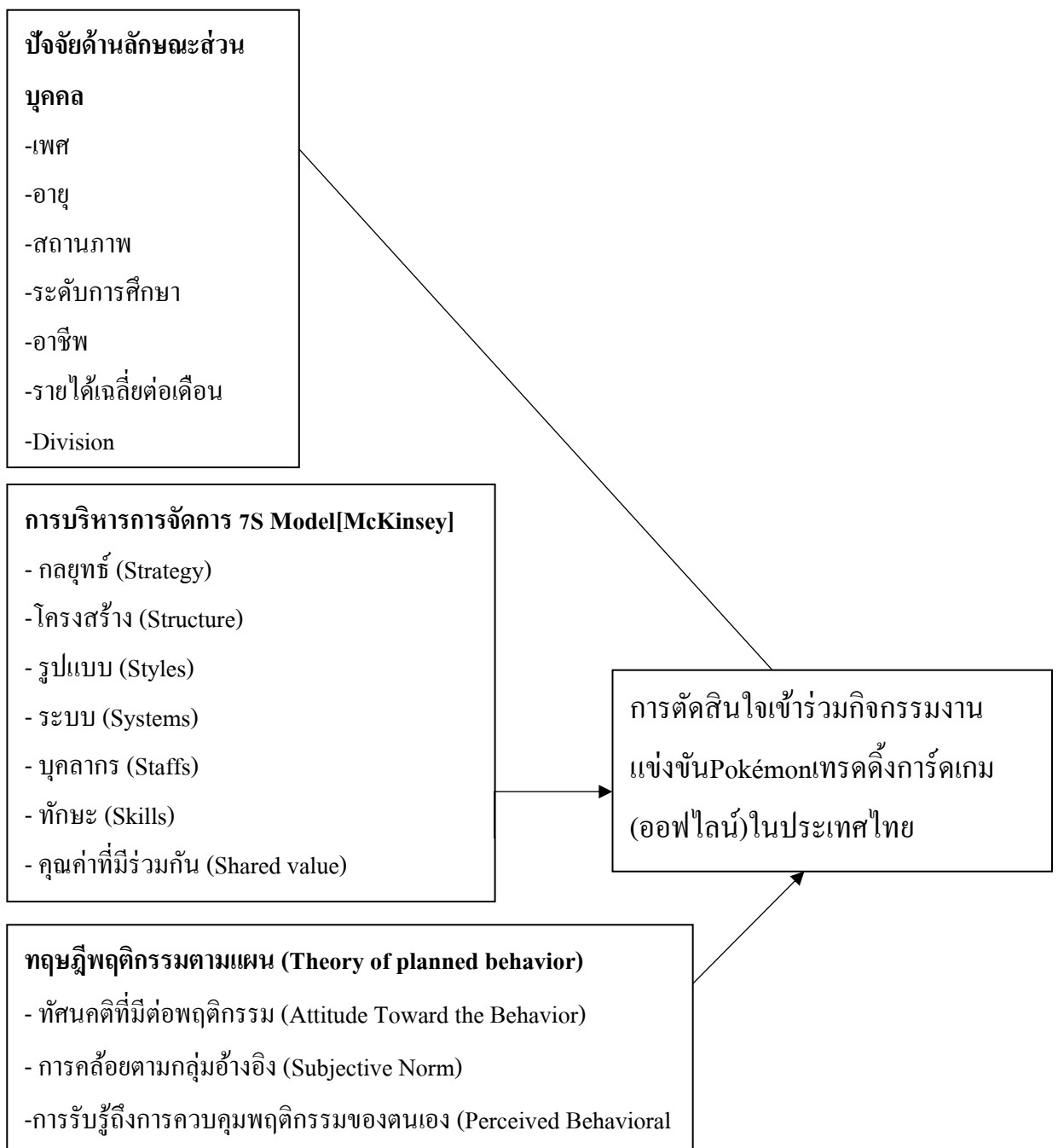
ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior - TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior - TPB) เป็นทฤษฎีที่ใช้ในการทำนายพฤติกรรมที่มีการใช้งานกว้างขวางในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Ajzen, 1991; Armitage and Conner, 2001 อ้างถึงใน: Judge, Warren-Myers, และ Paladino, 2019) ตามทฤษฎีนี้ ความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมใด ๆ เป็นแนวคิดที่ใกล้เคียงกับการแสดงพฤติกรรมจริงมากที่สุด (Judge, et al., 2019) ทำให้ทฤษฎีนี้มีประโยชน์ในการทำนายและอธิบายความตั้งใจและการแสดงพฤติกรรมจริง นอกจากนี้ยังช่วยในการเข้าใจตัวกำหนดจิตใจของมนุษย์และการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ได้อีกด้วย (P. Vanichkitpisan, C. Temiyasathit, 2017)

การกระทำพฤติกรรมใดๆ ของบุคคลจะเกิดขึ้นเมื่อมีการวางแผนในการกระทำพฤติกรรมเหล่านั้น และการกระทำนี้เกิดจากความตั้งใจของบุคคล ความตั้งใจเป็นการรับรู้โอกาสว่าจะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนี้ในอนาคต และเป็นตัวชี้วัดความพร้อมในการกระทำพฤติกรรมใดๆ ของบุคคล ก่อนที่จะมีการแสดงพฤติกรรมจริง ความตั้งใจจึงเป็นตัวกำหนดในการแสดงพฤติกรรม

(ปรีชา ภรณ์ประยงค์กุล และสุจรรยา โลหาชีวะ, 2563) ซึ่งความตั้งใจเหล่านี้สามารถทำนายโดยผ่านปัจจัย 3 ปัจจัยได้แก่ ทักษะที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm) และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง (Perceived Behavioral Control)

### กรอบแนวคิดการวิจัย



## ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ ผู้เข้าแข่งที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขันPokémonเทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ซึ่งจากข้อมูลผู้เข้าแข่งขันเมื่อวันที่วันที่ 19 พฤษภาคม 2566 พบว่ามีจำนวน 787 คน โดยจำแนกตาม League ดิวิชั่น Junior Division จำนวน 83 คน Senior Division จำนวน 68 คน และMasters Division จำนวน 636 คน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากการใช้สูตรคำนวณ ขนาดกลุ่ม ตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ จากการคำนวณได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับจำนวน 265 คนและทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

## เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. การวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1 ใช้ค่าร้อยละ (Percentage) และความถี่ (Frequency) กับตัวแปรที่มีระดับการวัดเชิง กลุ่ม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ Division ระดับการศึกษา สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

1.2 ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) กับตัวแปรที่มีระดับการวัดเชิงปริมาณ ได้แก่ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ ปัจจัยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขันPokémonเทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)

### 2. การวิเคราะห์ด้วยสถิติอนุมาน (Inferential Statistics)

2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémonเทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ซ้ำในประเทศไทย โดย โดยจำแนกตาม เพศ อายุ อาชีพ Division ระดับการศึกษา สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียว (One – way ANOVA) ซึ่งหากพบว่ามีความแตกต่างจะทำการเปรียบเทียบเป็นรายคู่โดยใช้สถิติ LSD ต่อไป

2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และปัจจัยด้านทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทยโดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

## สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย เรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémonเทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ซ้ำ ในประเทศไทย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 86.4 อายุ 25 – 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 57.4 สถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 82.6 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 62.6 อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน คิดเป็นร้อยละ 38.9 รายได้ส่วนบุคคลต่อเดือน 15,001 - 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 32.8 ดิวิชั่นรุ่น

Master คิดเป็นร้อยละ 81.5 โดยสามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบ การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม (ออฟไลน์) ในประเทศไทย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล สามารถสรุปวิจัยได้ดังนี้

1.1 ผู้เข้าแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ที่มีอายุต่างกัน ทำให้การตัดสินใจ เข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05

1.2 ผู้เข้าแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน ทำให้ การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05

1.3 ผู้เข้าแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ที่มีรายได้ส่วนบุคคลต่อเดือน ต่างกัน ทำให้การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ใน ประเทศไทย ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05

1.4 ผู้เข้าแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ที่มีดิวิชั่นต่างกัน ทำให้การตัดสินใจ เข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05

2. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย สามารถสรุปการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ตัวได้แก่ ปัจจัยภายใน คือ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และปัจจัยภายนอกคือทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้ดังนี้

ปัจจัยด้านการบริหารจัดการด้านระบบ และด้านบุคลากรมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วม กิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 ทำให้ตัวแปรทั้ง 2 ตัวนี้ สามารถอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจเข้าร่วม กิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย ได้ร้อยละ 54 หรือมีอำนาจการพยากรณ์ร้อยละ 54 และมีค่าความคลาดเคลื่อนของพยากรณ์ที่  $\pm 0.222$

ปัจจัยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนด้านการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำให้ตัวแปรนี้ สามารถอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรคดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย ได้ร้อยละ 54 หรือมีอำนาจการพยากรณ์ร้อยละ 54 และมีค่าความคลาดเคลื่อนของพยากรณ์ที่  $\pm 0.222$

3.ผลการวิเคราะห์การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon ทรดคิงการ์ดเกม (ออฟไลน์)ในประเทศไทยอยู่ในระดับคะแนนมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.586

ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน น่าจะมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขันPokémonทรดคิงการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย ซึ่งผลการวิเคราะห์แสดงรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตาราง ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณของการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขันPokémonทรดคิงการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย

Model	b	Std. Error	Beta	t	Sig.	F	Sig.
ค่าคงที่	1.058	0.222		4.759	0.000*	29.858	0.000*
ด้านกลยุทธ์	0.073	0.059	0.089	1.236	0.218		
ด้านโครงสร้าง	-0.075	0.056	-0.096	-1.326	0.186		
ด้านรูปแบบ	-0.005	0.064	-0.006	-0.084	0.933		
ด้านระบบ	0.177	0.069	0.204	2.580	0.010*		
ด้านบุคลากร	0.145	0.057	0.161	2.558	0.011*		
ด้านทักษะ	0.097	0.069	0.098	1.401	0.163		
ด้านคุณค่าที่มีร่วมกัน	0.009	0.041	0.013	0.224	0.823		
ด้านทัศนคติที่มีต่อ	0.091	0.055	0.099	1.659	0.098		
พฤติกรรม							
ด้านการคล้อยตามกลุ่ม	-0.012	0.023	-0.025	-0.524	0.601		
อ้างอิง							
ด้านการรับรู้ถึงการ	0.280	0.050	0.341	5.628	0.000*		
ควบคุมพฤติกรรมของ							
ตนเอง							

R = 0.735, R<sup>2</sup> = 0.540, Adjusted R Square = 0.522, SEE = 0.393

\*sig < 0.05

จากตารางข้างต้น ผลการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) พบตามสมการมีตัวแปรอิสระจำนวน 3 ตัวแปรที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémonทรดคิงการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย โดยเรียงลำดับจากด้านที่ผล



สูงสุด คือด้านการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง (Sig = 0.000) โดยค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยเท่ากับ 0.341 ,ด้านระบบ (Sig = 0.010) โดยค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยเท่ากับ 0.204 และด้านบุคลากร(Sig = 0.011) โดยค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยเท่ากับ 0.161 อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) เท่ากับ 0.735 และสามารถอธิบายความสัมพันธ์ได้ร้อยละ 54 สามารถนำมาแทนค่าในสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

$$Y = 1.058 + 0.341 (\text{ด้านการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง}) + 0.204 (\text{ด้านระบบ}) + 0.161 (\text{ด้านบุคลากร})$$

### อภิปรายผล

ผลการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ซ้ำ ในประเทศไทย สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

#### 1. ผลศึกษาการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขันในประเทศไทย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ผู้เข้าแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ที่มีอายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน และดิวิชั่นต่างกัน ทำให้การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) โดยภาพรวมต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ อภิวัตน์ หอมทวนลม (2562) ซึ่งกล่าวไว้ว่าผู้ที่มีอายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน และดิวิชั่นต่างกันมีผลการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนไปตามประสบการณ์ คุณภาพของเกมและทัศนคติ

2. ผลศึกษาปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ซ้ำ ในประเทศไทย สามารถสรุปการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ตัวได้แก่ ปัจจัยภายใน คือ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และปัจจัยภายนอกคือทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนได้ดังนี้

ปัจจัยด้านระบบและปัจจัยด้านบุคลากร มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทพดั่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย สอดคล้องกับ Tom Peters, Robert Waterman ใน (What is it and how to use it. Retrieved,2021) ที่กล่าวไว้ว่า "ระบบ" (Systems) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดและดำเนินงานตามกระบวนการที่เป็นลำดับขั้นตอนในองค์กร กระบวนการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้องค์กรสามารถดำเนินกิจกรรมและธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นทางเลือกในการกำหนดและปรับปรุงกระบวนการที่เหมาะสมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลยุทธ์ขององค์กรกระบวนการในองค์กรสามารถเป็นลักษณะหรือรูปแบบต่าง ๆ ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของธุรกิจ และความต้องการขององค์กร และ "บุคลากร" (Staff) เกี่ยวข้องกับ

ผู้คนที่มิชอบและทักษะในองค์กร บุคลากรคือสมาชิกที่เข้าร่วมในการดำเนินงานขององค์กรทั้งภายในและภายนอก รวมถึงบุคลากรในทุกระดับและหน้าที่ภายในองค์กรส่วนนี้ให้ความสำคัญกับการรับสมัคร การคัดเลือก และการพัฒนาบุคลากรในองค์กร เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่เหมาะสมในการดำเนินงานขององค์กร การจัดหาและคัดเลือกบุคลากรที่เหมาะสมมีความสำคัญในการสร้างทีมที่มีความรู้สึกร่วมและสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังต้องมีการพัฒนาบุคลากรในองค์กรเพื่อสนับสนุนการเติบโตและการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงในสถานะที่เปลี่ยนไป การมีบุคลากรที่มีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่เหมาะสมจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จขององค์กร และสนับสนุนในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร

ปัจจัยภายนอก

การรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทย สอดคล้องกับ Ajzen (1991) ได้ให้ความหมายของการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง (Perceived Behavioral Control) หมายถึงความรู้สึกหรือการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมและดำเนินการตามพฤติกรรมที่กำลังพิจารณาทำ ความรู้สึกหรือการรับรู้เหล่านี้สามารถเป็นบวกหรือลบ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล

### 3. ผลการวิเคราะห์การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม (ออฟไลน์)ในประเทศไทย

การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ในประเทศไทย โดยผู้เคยเข้าแข่งขันแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม ให้คะแนนระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Y. Zhou, J.Thøgersen, Y. Ruan Y., G. Huang (2013, อ้างถึงใน K.Maichum, et al., 2016) กล่าวว่า การเกิดพฤติกรรมใดๆ จะมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีความสามารถและแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมาทั้งสองปัจจัยพร้อมกันมากกว่าปัจจัยที่กล่าวมาเพียงปัจจัยใดปัจจัยหนึ่ง โดยอ้างอิงจากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ที่กล่าวไว้ว่าการพัฒนาการควบคุมพฤติกรรมของตนเองก่อนที่จะสร้างความตั้งใจเป็นสิ่งสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะในการวิจัยสำหรับการจัดกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้จัดงานให้สอดคล้องกับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม(ออฟไลน์)ของผู้เข้าแข่งขัน ในประเทศไทย อีกทั้งใช้เป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดิ่งการ์ดเกม ต่อไปในอนาคต ดังนั้นผู้จัดกิจกรรมงาน

แข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกม จึงควรให้ความสำคัญโดยเน้นการ การจัดกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกม ที่หลากหลายตอบรับกับ ดิวิชั่น โดยการแบ่งงานแข่งขันให้เหมาะกับ ดิวิชั่นที่มีอยู่และรางวัลคู่คุ้มค่ากับค่าสมัครที่เสียไป มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกมรายละเอียดของงานให้เข้าใจง่ายและชัดเจนเหมาะกับทุกระดับการศึกษา มีการหาบุคลากรที่มี ทักษะ ความรู้ ความสามารถ ความกระตือรือร้น และเอาใจใส่ให้เหมาะสมกับ กิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกมและหมั่นฝึกฝนผลักดันบุคลากรที่มีอยู่ให้มี มาตรฐานและดียิ่งขึ้น มีการวางระบบในกิจกรรมงานแข่งขันให้มีความรวดเร็วแม่นยำตอบสนอง ต่อผู้เข้าแข่งขัน มุ่งการพัฒนาความเป็นเลิศ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน และมีศักยภาพในงานแข่งขัน มีการจัดเวลาการแข่งขันที่เข้าถึงผู้เล่นจำนวนมาก และบรรยากาศที่ดีที่เหมาะสมต่อการเข้าร่วม กิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกมให้ผู้เข้าแข่งขันเกิดความฮึกเหิมทั้งก่อนเข้าร่วมจนถึง สิ้นสุดกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกม

#### ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย ที่อาจจะส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม งานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ดเกม เช่น ส่วนประสมการตลาด เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่แตกต่าง และหลากหลายมากขึ้น
2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะผู้เข้าร่วมกิจกรรมงานแข่งขัน Pokémon เทรดดิงการ์ด เกม(ออฟไลน์) ในประเทศไทยเท่านั้น ในครั้งต่อไปควรมีการขยายขอบเขตการศึกษาให้กว้าง และ ครอบคลุมยิ่งขึ้น เช่น ในประเทศสิงคโปร์ ประเทศอินโดนีเซีย และในอาเซียนทั้งหมด เพื่อให้ทราบ ความคิดเห็นที่แตกต่างและหลากหลายเพิ่มมากยิ่งขึ้น
3. ควรมีการทดสอบนำสถิติอื่นมาใช้ในการวิเคราะห์ที่นอกเหนือจากสถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ผลในการวิจัยนี้ เพื่อให้ผลการวิเคราะห์ที่มีความหลากหลายแตกต่าง

#### รายการอ้างอิง

ปรียาภรณ์ ประยงค์กุล, สุจรรยา โลหาชีวะ. (2563). แนวทางการป้องกันการบริโภค เครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ในวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน. วารสารพยาบาล สภากาชาดไทย, 13(2), 39-46.

พิรญาณ์ ใจชื่น. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เสริมอาหารสมุนไพร ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. กรุงเทพมหานคร: คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุชาติ แสนพิช พัฒนาสิริกุลพิพัฒน์ และพิสิษฐ์ ญฎประเสริ. (2560). **ได้ศึกษาการพัฒนา การ์ดเกม มวยไทย เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย.** วารสาร Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(1), 1454-1466.

อภิวัฒน์ หอมทวนลม. (2563). **ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่าน โทรศัพท์มือถือ. (การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต).** กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.

Ajzen, I. (1991). **The theory of planned behavior. Organizational behavior and human decision processes,** 50(2), 179-211.

Barnard, C. I. 1968. *The function of the executive* Cambridge. Massachusetts: Harvard University Press. Berman, M., & Cenderholm, A. (2010). **The Obstacles and Opportunities for Digital Distribution in the Video Game Industry.** Today and Tomorrow. Stockholm: KTH.

Kamonthip Maichum, Surakiat Parichatnon และ Ke-Chung Peng. (2016). **Application of the Extended Theory of Planned Behavior Model to Investigate Purchase Intention of Green Products among Thai Consumers. Sustainability.**

Kristiya Moonsri (2019) **A Conceptual Framework of McKinsey's 7s and Total Quality Management to Business Result.** Faculty of Management Science, Phetchabun Rajabhat University

Kotler, P. T., & Lee, N. R. (2009). **Up and out of poverty: The social marketing solution.** Pearson Prentice Hall.

Zhou, Y., Thøgersen, J., Ruan, Y., & Huang, G. (2013). **The moderating role of human values in planned behavior: The case of Chinese consumers' intention to buy organic food.** Journal of Consumer Marketing, 30(4), 335–344.