




พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขต
จตุจักร

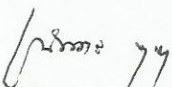
**Behavior and Factors Related to the Decision to Play online-games : The Case of
Gamers in Jatujak District.**


นางสาวธันว์วดี ปวรธรรม์พงษ์

การค้นคว้าอิสระเสนอต่อสถาบันรัชต์ภาคย์
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชา การจัดการทั่วไป (M.B.A)
ปีการศึกษา 2557

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์
ของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตจตุจักร
โดย นางสาวฉันทวีดี ปวรินทร์พงษ์
หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (การจัดการ)
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.ชรินทร์ วิชุลตา
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2557


.....ประธานกรรมการ
(รศ.สุขจิตต์ ฌ นกร)


.....กรรมการ / อาจารย์ที่ปรึกษา
(ดร. ชรินทร์ วิชุลตา)


.....ผู้อำนวยการหลักสูตร
(ดร. พิชัย ทรัพย์เกิด)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตจตุจักร
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวธันว์ดี ปวรธรรม์พงษ์
สาขา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต การจัดการทั่วไป
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ชนินทร์ วิชชุตา
ปีการศึกษา	2557

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตจตุจักร โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้ เป็นเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ Independent Samples t-test และ One –Way ANOVA

ผลการศึกษา สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 21-25 ปี เป็นนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001-8,000 บาท รับรู้ช่องทางข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ จาก Website พบว่ามีใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 30-60 นาที มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 1-3 สัปดาห์ต่อครั้ง สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์คือที่พักส่วนตัว มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ย ต่ำกว่า 50 บาท ต่อวัน มีวิธีการเติมเงินหรือชำระค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์โดยชำระผ่านบัตรเครดิต บุคคลที่มีอิทธิพลในการเลือกเล่นเกมส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อนในกลุ่มเรียน พบว่าเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความผ่อนคลาย ส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมที่ใช้ทักษะการบังคับ (Action Game)

ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ในด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ของการใช้งาน และช่วงเวลามีความแตกต่างกัน ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ อันดับที่ 1 คือความสวยงามของภาพ ระบบการเล่นที่แปลกใหม่ ความมีชื่อเสียงของเกม จำนวนคนที่เล่นเกม

Behavior and Factors Related to the Decision to Play online-games : The Case of Gamers in Jatujak District.

Abstract

The objectives of this independent study were to 1) study personal factors of on-line gamers in Jatujak District playing computer games who were target population under study 2) study their behavior in playing on-line games 3) study factors influential to the choice of playing on-line games. Size of the sample used was 400 . Questionnaire was used to collect the data . Statistics used included descriptive statistics (percentage , mean , standard deviation) and inferential statistics(independent samples t-test and one-way analysis of variance)

Outcome of the study revealed that the majority of respondents were male , 21-25 years of age studying in the undergraduate program with monthly stipend between 5,001-8,000 baht. They learned about the news related to on-line games from the games' websites. They played on-line games 1-3 times a week and each time they spent 30-60 minutes playing on the games. The most favorite place playing on-line game was at their own residence . The expense made daily to play on-line games was less than 50 baht and they normally paid by using cash card . Their own classmates were the most influential persons in their choice of playing the game. Relaxation was the main reason given in playing online games. Action game was quite popular among them. Factors influential their choice of playing game , in descending order of importance , were fanciful graphic , one of a kind game , the game's popularity and the maximum number of participants and the number of game participants.

Hypothesis tests showed that respondents with different personal factors did differ in their behavior of playing the game in terms of duration , frequency and the time period chosen to play the game.