

แบบสอบถาม

เรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าอิสระ ระดับปริญญาโท หลักสูตรบริหารธุรกิจ (ไอซีที) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถาม โปรดตอบให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาเท่านั้น

ธนพัทธ์ เอมะบุตร

ผู้วิจัย

ส่วนที่ 1 คำถามทั่วไป

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เพศ ☐ 1) ชาย ☐ 2) หญิง
2. อายุ

<input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่า 18 ปี	<input type="checkbox"/> 2) 18 – 20 ปี	<input type="checkbox"/> 3) 21 – 25 ปี
<input type="checkbox"/> 4) 26 – 30 ปี	<input type="checkbox"/> 5) 31 – 40 ปี	<input type="checkbox"/> 6) 40 ปี ขึ้นไป
3. สถานภาพ ☐ 1) โสด ☐ 2) สมรส
☐ 3) หย่าร้าง/ หม้าย
4. อาชีพ

<input type="checkbox"/> 1) นักเรียน/ นักศึกษา	<input type="checkbox"/> 2) พนักงานบริษัท	<input type="checkbox"/> 3) รับราชการ
<input type="checkbox"/> 4) ธุรกิจส่วนตัว	<input type="checkbox"/> 5) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	
5. ระดับการศึกษา

<input type="checkbox"/> 1) ต่ำกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> 2) ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> 3) สูงกว่าปริญญาตรี
--	---------------------------------------	--

6. รายได้ต่อเดือน

- ☐ 1) ไม่เกิน 10,000 บาท ☐ 2) 10,000 – 20,000 บาท
☐ 3) 20,001 – 30,000 บาท ☐ 4) 30,001 – 40,000 บาท
☐ 5) มากกว่า 40,000 บาท

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุดเพียงคำตอบเดียว

7. ความถี่ที่ท่านเล่นเกมต่อเดือน

- ☐ 1) ไม่เกิน 1 ครั้ง/ เดือน ☐ 2) 2-5 ครั้ง/ เดือน
☐ 3) 6-10 ครั้ง/ เดือน ☐ 4) มากกว่า 10 ครั้ง/ เดือน

8. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่ท่านเล่นเกมกี่ชั่วโมง

- ☐ 1) 1-3 ชั่วโมง/ วัน ☐ 2) 4-6 ชั่วโมง/ วัน
☐ 3) 7-9 ชั่วโมง/ วัน ☐ 4) มากกว่า 9 ชั่วโมง/ วัน

9. ปกติท่านเล่นเกมในช่วงเวลาใด

- ☐ 1) 6.00 - 12.00 น. (เช้า - เที่ยง) ☐ 2) 12.00 - 6.00 น. (เที่ยง - เย็น)
☐ 3) 6.00 - 12.00 น. (เย็น - กลางคืน) ☐ 4) 12.00 - 6.00 น. (กลางคืน - เช้า)

10. ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ท่านใช้บริการเกม แต่ละครั้งเป็นจำนวนเงินเท่าไร (เพื่อซื้อเวลา, VIP หรือ แลกไอเทมภายในเกม)

- ☐ 1) ไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ ☐ 2) 50 – 150 บาท
☐ 3) 151 – 300 บาท ☐ 4) มากกว่า 300 บาท

11. เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเล่นเกมคืออะไร

- ☐ 1) พักผ่อน ทาอะไรทำยามว่าง ☐ 2) ต้องการรู้จักเพื่อนใหม่ๆ ในเกม
☐ 3) พบปะพูดคุยกับผู้อื่น ☐ 4) เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้เล่น

คนอื่น ๆ

- ☐ 5) ชื่นชอบเทคโนโลยีหรือกราฟิกของเกม ☐ 6) เพื่อหารายได้จากการขายไอ

เทมหรือสิ่งของภายในเกม

- ☐ 7) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านหรือข้อเท็จจริงมากที่สุด

(5 = เห็นด้วย

มากที่สุด, 4 = เห็นด้วยมาก, 3 = เห็นด้วยปานกลาง, 2 = เห็นด้วยน้อย, 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด)

ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ	5	4	3	2	1
1. เซิร์ฟเวอร์ของเกมมีคุณภาพและเพียงพอต่อจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์					
2. มีการรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น					
3. ราคาเมื่อเทียบกับคุณภาพเกมออนไลน์					
4. ราคาเมื่อเทียบกับผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายอื่น					
5. ราคาของไอเทมหรือสิ่งของภายในเกมออนไลน์ มีความเหมาะสมและยุติธรรม					
6. ราคาบัตรเติมเงินมีความเหมาะสมและคุ้มค่างบเงินที่เสียไป					
7. ช่องทางการจัดจำหน่ายเกมออนไลน์มีหลากหลายช่องทาง					
8. มีส่วนลดหรือของแถม					
9. การบริการของพนักงานดี					
10. ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในการแก้ปัญหาของพนักงาน					
11. จำนวนปีที่ให้บริการเกมออนไลน์					
12. มีการให้รายละเอียดการบริการชัดเจน					
13. มีความรวดเร็วในการให้บริการ					
14. มีการสั่งซื้อและชำระเงินหลายช่องทาง					
15. สามารถติดต่อได้ทุกครั้งที่เกิดปัญหา					

ทัศนคติ	5	4	3	2	1
1. ท่านรู้สึกว่าเป็นตนเองขณะเล่นเกมออนไลน์					
2. ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์					
3. ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น					
4. ท่านคิดว่าข้อดีของเกมออนไลน์คือเปิดให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง					

ทัศนคติ	5	4	3	2	1
5. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์มีบริการครบถ้วนครอบคลุม เช่น การแก้ปัญหา หรือ สอบถามข้อมูล					
6. ท่านคิดว่าพนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำ					
7. ท่านคิดว่าสามารถติดต่อ Call Center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหาการใช้งาน					
8. ท่านรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ขึ้นมาได้					

การยอมรับการใช้เทคโนโลยี	5	4	3	2	1
1. ระบบของเกมออนไลน์ใช้งานได้ง่าย					
2. ระบบของเกมออนไลน์นี้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน					
3. รูปแบบระบบใหม่ของเกมออนไลน์สามารถประยุกต์ใช้กับระบบแบบดั้งเดิมได้					
4. ขั้นตอนในการใช้บริการเกมออนไลน์ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน					
5. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การประมวลผลได้สะดวกรวดเร็ว					
6. เทคโนโลยีมีความทันสมัย และสะดวกรวดเร็วต่อการใช้งาน					
7. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ทำให้ท่านได้รับข้อมูลและการประมวลผลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ					
8. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจในการใช้งาน					
9. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการประมวลผล					
10. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การประสานงานระหว่างฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปได้ด้วยดี เช่น การสนทนา การแลกเปลี่ยนสิ่งของการใช้คำสั่งต่าง ๆ ไม่ติดขัด					

แนวทางการดำเนินชีวิต	5	4	3	2	1
1. สังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์					
2. วัฒนธรรมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์					
3. บริษัทเกมออนไลน์มีความรู้และความเชี่ยวชาญในงาน					
4. ความโปร่งใสและสามารถตรวจสอบได้					
5. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามเพื่อน หรือ คนรู้จัก					
6. ค่านิยมของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของท่าน					
7. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยคำนึงถึงคุณภาพของเกมเป็นอันดับแรก					
8. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์เป็นอันดับแรก					
9. เมื่อมีข่าวเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจที่จะติดตามข่าวสารหรือสื่อต่างๆ					
10. ท่านมีความพอใจ หรือความเชื่อมั่นในเกมออนไลน์ที่ออกใหม่					
11. เมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจที่อยากทดสอบเล่น					

การตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์	5	4	3	2	1
1. คุณภาพการบริการ ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
2. ความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์ที่จำหน่ายหรือเปิดให้บริการ ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
3. ราคาของเกมออนไลน์ที่จำหน่าย ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
4. พนักงานมีอัธยาศัยที่ดี ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
5. เกมออนไลน์ที่มีคุณภาพและราคาที่เหมาะสม ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
6. คุณภาพเกมออนไลน์เทียบเท่ากับเกมออนไลน์ทั่วไปในท้องตลาด ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					
7. กิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์					

ตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ตารางที่ 1 คำถามทั่วไป

ตัวแปร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.เพศ		
ชาย	114	57.0
หญิง	86	43.0
2.อายุ		
ต่ำกว่า 18 ปี	9	4.5
18 – 20 ปี	5	2.5
21 – 25 ปี	118	59.0
26 – 30 ปี	41	20.5
31 – 40 ปี	19	9.5
40 ปี ขึ้นไป	8	4.0
3.สถานภาพ		
โสด	172	86.0
สมรส	25	12.5
หย่าร้าง/ หม้าย	3	1.5
4.อาชีพ		
นักเรียน/ นักศึกษา	47	23.5
พนักงานบริษัท	119	59.5
รับราชการ	13	6.5
ธุรกิจส่วนตัว	19	9.5
อื่น ๆ (โปรดระบุ)	2	1.0
5. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	15	7.5
ปริญญาตรี	151	75.5
สูงกว่าปริญญาตรี	34	17
6. รายได้ต่อเดือน		

ไม่เกิน 10,000 บาท	25	12.5
10,000 – 20,000 บาท	107	53.5
20,001 – 30,000 บาท	41	20.5
30,001 – 40,000 บาท	20	10
มากกว่า 40,000 บาท	7	3.5

จากตารางที่ 1 คำถามทั่วไป พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรจำนวน 200 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21 - 25 ปี สถานภาพโสด อาชีพพนักงานบริษัท มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และ รายได้ต่อเดือน 10,000 - 20,000 บาท

ตารางที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.ความถี่ที่ท่านเล่นเกมต่อเดือน		
ไม่เกิน 1 ครั้ง/ เดือน	29	14.5
2-5 ครั้ง/ เดือน	73	36.5
6-10 ครั้ง/ เดือน	26	13.0
มากกว่า 10 ครั้ง/ เดือน	72	36.0
2.ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่ท่านเล่นเกมกี่ชั่วโมง		
1-3 ชั่วโมง/ วัน	135	67.5
4-6 ชั่วโมง/ วัน	48	24.0
7-9 ชั่วโมง/ วัน	12	6.0
มากกว่า 9 ชั่วโมง/ วัน	5	2.5
3.ปกติท่านเล่นเกมในช่วงเวลาใด		
6.00 - 12.00 น. (เช้า - เที่ยง)	5	2.5
12.00 - 6.00 น. (เที่ยง – เย็น)	29	14.5
6.00 - 12.00 น. (เย็น – กลางคืน)	133	76.5
12.00 – 6.00 น. (กลางคืน – เช้า)	13	6.5
4.ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ท่านใช้บริการเกม แต่ละครั้งเป็นจำนวนเงินเท่าไร (เพื่อซื้อเวลา, VIP หรือ แลกไอเทมภายในเกม)		
ไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ	117	58.5
50 – 150 บาท	25	12.5
151 – 300 บาท	31	15.5
มากกว่า 300 บาท	27	13.5
5.เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเล่นเกมคืออะไร		
พักผ่อน หาอะไรทำยามว่าง	142	71.0
ต้องการรู้จักเพื่อนใหม่ๆในเกม	12	6.0
พบปะพูดคุยกับผู้อื่น	7	3.5
เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้เล่น	17	8.5

ชั้นขอบเทคโนโลยีหรือกราฟิกของเกม	20	10.0
เพื่อหารายได้จากการขายไอเทมหรือสิ่งของภายในเกม	1	0.5
อื่น ๆ (โปรดระบุ)	1	0.5

จากตารางที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ส่วนใหญ่มีความถี่ที่เล่นเกมต่อเดือน 2 - 5 ครั้ง / เดือน ระยะเวลาโดยเฉลี่ย 1 -3 ชั่วโมง / วัน ช่วงเวลาที่เล่น 6.00 - 12.00 น (เย็น - กลางคืน) ไม่เคยเติมเงินหรือเสียค่าบริการ ตัดสินใจเล่นเกมเพราะ พักผ่อน หาอะไรทำยามว่าง

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถาม มีดังนี้

3.00-5.00 หมายถึง ประชากรมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับสูง

2.00-2.99 หมายถึง ประชากรมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับกลาง

1.00-1.99 หมายถึง ประชากรมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับต่ำ

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต \bar{X}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $sd.$	แปลผล
ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ			
1. เซิร์ฟเวอร์ของเกมมีคุณภาพและเพียงพอต่อจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์	4.7900	0.53604	สูง
2. มีการรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น	4.6600	0.63752	สูง
3. ราคาเมื่อเทียบกับคุณภาพเกมออนไลน์	4.6000	0.81444	สูง
4. ราคาเมื่อเทียบกับผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายอื่น	4.6500	0.67808	สูง
5. ราคาของไอเทมหรือสิ่งของภายในเกมออนไลน์ มีความเหมาะสมและยุติธรรม	3.2550	0.69454	สูง
6. ราคาบัตรเติมเงินมีความเหมาะสมและคุ้มค่ากับเงินที่เสียไป	3.2750	0.67204	สูง
7. ช่องทางการจัดจำหน่ายเกมออนไลน์มีหลากหลายช่องทาง	4.5350	0.86749	สูง
8. มีส่วนลดหรือของแถม	4.7550	0.68360	สูง
9. การบริการของพนักงานดี	4.4150	1.01881	สูง
10. ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในการแก้ปัญหาของพนักงาน	4.5300	0.87345	สูง
11. จำนวนปีที่ให้บริการเกมออนไลน์	4.6600	0.63752	สูง

12. มีการให้รายละเอียดการบริการชัดเจน	4.5250	0.87361	สูง
13. มีความรวดเร็วในการให้บริการ	4.7900	0.53604	สูง
14. มีการสั่งซื้อและชำระเงินหลายช่องทาง	4.6450	0.74952	สูง
15. สามารถติดต่อได้ทุกครั้งที่เกิดปัญหา	3.2550	0.69454	สูง
รวม	4.3560	0.61710	สูง
ทัศนคติ			
1. ท่านรู้สึกว่าเป็นตนเองขณะเล่นเกมออนไลน์	4.4050	1.02774	สูง
2. ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์	4.5950	0.81504	สูง
3. ท่านเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งเท่านั้น	4.5150	0.88526	สูง
4. ท่านคิดว่าข้อดีของเกมออนไลน์คือเปิดให้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง	4.8000	0.50125	สูง
5. ท่านคิดว่าเกมออนไลน์มีบริการครบถ้วนครอบคลุม เช่น การแก้ปัญหา หรือ สอบถามข้อมูล	4.5350	0.84993	สูง
6. ท่านคิดว่าพนักงานมีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำ	4.6750	0.60098	สูง
7. ท่านคิดว่าสามารถติดต่อ Call Center ได้ทันทีเมื่อมีปัญหการใช้งาน	4.6200	0.77369	สูง
8. ท่านรู้สึกว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ขึ้นมาได้	4.4200	0.99930	สูง
รวม	4.5706	0.72968	สูง
การยอมรับการใช้เทคโนโลยี			สูง
1. ระบบของเกมออนไลน์ใช้งานได้ง่าย	3.2750	0.67204	สูง
2. ระบบของเกมออนไลน์ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.5400	0.84971	สูง
3. รูปแบบระบบใหม่ของเกมออนไลน์สามารถประยุกต์ใช้กับระบบแบบดั้งเดิมได้	4.6200	0.77369	สูง
4. ขั้นตอนในการใช้บริการเกมออนไลน์ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	4.6750	0.60098	สูง

5. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การประมวลผลได้สะดวกรวดเร็ว	4.8000	0.50125	สูง
6. เทคโนโลยีมีความทันสมัย และสะดวกรวดเร็วต่อการใช้งาน	4.5400	0.84971	สูง
7. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ทำให้ท่านได้รับข้อมูลและการประมวลผลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ	4.6200	0.77369	สูง
8. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจในการใช้งาน	4.8000	0.50125	สูง
9. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการประมวลผล	4.5350	0.85583	สูง
10. ระบบปฏิบัติการของเกมออนไลน์ช่วยให้การประสานงานระหว่างฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปได้ด้วยดี เช่น การสนทนา การแลกเปลี่ยนสิ่งของการใช้คำสั่งต่าง ๆ ไม่ติดขัด	4.4200	1.00431	สูง
รวม	4.4825	0.55551	สูง
แนวทางการดำเนินชีวิต			
1. สังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	4.6200	0.76717	สูง
2. วัฒนธรรมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์	3.2600	0.65922	สูง
3. บริษัทเกมออนไลน์มีความรู้และความเชี่ยวชาญในงาน	4.5200	0.87947	สูง
4. ความโปร่งใสและสามารถตรวจสอบได้	4.6650	0.60382	สูง
5. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามเพื่อน หรือ คนรู้จัก	4.5200	0.87947	สูง
6. ค่านิยมของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของท่าน	4.4050	1.02284	สูง
7. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยคำนึงถึงคุณภาพของเกมเป็นอันดับแรก	4.6000	0.80825	สูง
8. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์เป็นอันดับแรก	3.2600	0.65922	สูง
9. เมื่อมีข่าวเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจที่จะติดตามข่าวสารหรือสื่อต่างๆ	4.5300	0.85013	สูง

10. ท่านมีความพอใจ หรือความเชื่อมั่นในเกมออนไลน์ที่ ออกใหม่	4.4100	1.00846	สูง
11. เมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่ ท่านมีความสนใจที่อยาก ทดสอบเล่น	4.5350	0.84400	สูง
รวม	4.3023	0.72274	สูง
การตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์			
1. คุณภาพการบริการ ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกม ออนไลน์	4.6150	0.76793	สูง
2. ความหลากหลายของตัวเกมออนไลน์ที่จำหน่ายหรือเปิด ให้บริการ ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์	4.5350	0.84400	สูง
3. ราคาของเกมออนไลน์ที่จำหน่าย ทำให้ท่านตัดสินใจ เลือกใช้บริการเกมออนไลน์	3.2650	0.65338	สูง
4. พนักงานมีอัธยาศัยที่ดี ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการ เกมออนไลน์	4.7900	0.50714	สูง
5. เกมออนไลน์ที่มีคุณภาพและราคาที่เหมาะสม ทำให้ท่าน ตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์	4.6050	0.78872	สูง
6. คุณภาพเกมออนไลน์เทียบเท่ากับเกมออนไลน์ทั่วไปใน ท้องตลาด ทำให้ท่านตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์	4.4150	0.99888	สูง
7. กิจกรรมส่งเสริมการขาย ลด แลก แจก แถม ทำให้ท่าน ตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์	4.5250	0.86203	สูง
รวม	4.3929	0.67323	สูง
รวมทั้งหมด	4.4079	0.63776	สูง

จากตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยปัจจัย 5 ด้านคือ ส่วน
ประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี แนวทางการดำเนินชีวิต และ
การตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับปัจจัยทั้ง 5 ด้านในระดับสูง ($\bar{x} = 4.40$)
หากพิจารณารายปัจจัย การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชากรจะเลือกจาก ทักษะคติ การยอมรับการใช้
เทคโนโลยี การตัดสินใจเลือกใช้บริการเกมออนไลน์ ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ และ แนว
ทางการดำเนินชีวิต ตามลำดับ (เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ย)

ผลวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS

เพศ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	ชาย	114	57.0	57.0	57.0	
	หญิง	86	43.0	43.0	100.0	
	Total	200	100.0	100.0		

อายุ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ต่ำกว่า 18 ปี	9	4.5	4.5	4.5
	18 - 20 ปี	5	2.5	2.5	7.0
	21 - 25 ปี	118	59.0	59.0	66.0
	26 - 30 ปี	41	20.5	20.5	86.5
	31 - 40 ปี	19	9.5	9.5	96.0
	40 ปี ขึ้นไป	8	4.0	4.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

สถานภาพ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	โสด	172	86.0	86.0	86.0
	สมรส	25	12.5	12.5	98.5
	หย่าร้าง/ หม้าย	3	1.5	1.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

อาชีพ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	นักเรียน/ นักศึกษา	47	23.5	23.5	23.5
	พนักงานบริษัท	119	59.5	59.5	83.0
	รับราชการ	13	6.5	6.5	89.5
	ธุรกิจส่วนตัว	19	9.5	9.5	99.0
	อื่น ๆ (โปรด ระบุ)	2	1.0	1.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

ระดับการศึกษา

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ต่ำกว่าปริญญาตรี	15	7.5	7.5	7.5
	ปริญญาตรี	151	75.5	75.5	83.0
	สูงกว่าปริญญาตรี	34	17.0	17.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

รายได้ต่อเดือน

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ไม่เกิน 10,000 บาท	25	12.5	12.5	12.5
	10,000 – 20,000 บาท	107	53.5	53.5	66.0
	20,001 – 30,000 บาท	41	20.5	20.5	86.5
	30,001 – 40,000 บาท	20	10.0	10.0	96.5
	มากกว่า 40,000 บาท	7	3.5	3.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

ความถี่ที่ท่านเล่นเกมต่อเดือน

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ไม่เกิน 1 ครั้ง/ เดือน	29	14.5	14.5	14.5
	2-5 ครั้ง/ เดือน	73	36.5	36.5	51.0
	6-10 ครั้ง/ เดือน	26	13.0	13.0	64.0
	มากกว่า 10 ครั้ง/ เดือน	72	36.0	36.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่ท่าน เล่นเกมกี่ชั่วโมง

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 ชั่วโมง/ วัน	135	67.5	67.5	67.5
	4-6 ชั่วโมง/ วัน	48	24.0	24.0	91.5
	7-9 ชั่วโมง/ วัน	12	6.0	6.0	97.5
	มากกว่า 9 ชั่วโมง/ วัน	5	2.5	2.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

ปกติท่านเล่นเกมในช่วงเวลาใด

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6.00 - 12.00 น. (เช้า - เที่ยง)	5	2.5	2.5	2.5
	12.00 - 6.00 น. (เที่ยง – เย็น)	29	14.5	14.5	17.0
	6.00 - 12.00 น. (เย็น – กลางคืน)	153	76.5	76.5	93.5
	12.00 – 6.00 น. (กลางคืน – เช้า)	13	6.5	6.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการเกม แต่ละครึ่งเป็นจำนวนเงินเท่าไร

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ	117	58.5	58.5	58.5
	50 – 150 บาท	25	12.5	12.5	71.0
	151 – 300 บาท	31	15.5	15.5	86.5
	มากกว่า 300 บาท	27	13.5	13.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

เหตุผลที่ทำให้ท่านตัดสินใจเล่น เกมคืออะไร

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	พักผ่อน หออะไรท ขามว่าง	142	71.0	71.0	71.0
	ต้องการรู้จักเพื่อนใหม่ๆใน เกม	12	6.0	6.0	77.0
	พบปะพูดคุยกับผู้อื่น	7	3.5	3.5	80.5
	เพื่อแข่งขัน ทำประลองกับผู้ เล่น คนอื่น ๆ	17	8.5	8.5	89.0
	ชื่นชอบเทคโนโลยีหรือ กราฟิกของเกม	20	10.0	10.0	99.0
	เพื่อหารายได้จากการขายไอ เทมหรือสิ่งของภายในเกม	1	.5	.5	99.5
	อื่น ๆ (โปรดระบุ)	1	.5	.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

A1 – C5

Frequencies

Statistics

		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.7900	4.6600	4.6000	4.6500	3.2550	3.2750	4.5350
Std. Deviation		.53604	.63752	.81444	.67808	.69454	.67204	.86749

Statistics

		A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.7550	4.4150	4.5300	4.6600	4.5250	4.7900	4.6450
Std. Deviation		.68360	1.01881	.87345	.63752	.87361	.53604	.74952

Statistics

		A15	B1	B2	B3	B4	B5	B6
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.2550	4.4050	4.5950	4.5150	4.8000	4.5350	4.6750
Std. Deviation		.69454	1.02774	.81504	.88526	.50125	.84993	.60098

Statistics

		B7	B8	C1	C2	C3	C4	C5
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.6200	4.4200	3.2750	4.5400	4.6200	4.6750	4.8000
Std. Deviation		.77369	.99930	.67204	.84971	.77369	.60098	.50125

C6 – SumAll

Statistics

		C6	C7	C8	C9	C10	D1	D2
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.5400	4.6200	4.8000	4.5350	4.4200	4.6200	3.2600
Std. Deviation		.84971	.77369	.50125	.85583	1.00431	.76717	.65922

Statistics

		D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.5200	4.6650	4.5200	4.4050	4.6000	3.2600	4.5300
Std. Deviation		.87947	.60382	.87947	1.02284	.80825	.65922	.85013

Statistics

		D10	D11	E1	E2	E3	E4	E5
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.4100	4.5350	4.6150	4.5350	3.2650	4.7900	4.6050
Std. Deviation		1.00846	.84400	.76793	.84400	.65338	.50714	.78872

Statistics

		E6	E7	sumA	sumB	sumC	sumD	sumE
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.4150	4.5250	4.3560	4.5706	4.4825	4.3023	4.3929
Std. Deviation		.99888	.86203	.61710	.72968	.55551	.72274	.67323

Statistics

		sumAll
N	Valid	200
	Missing	0
Mean		4.4079
Std. Deviation		.63776