

### 1.7 กรอบแนวความคิด

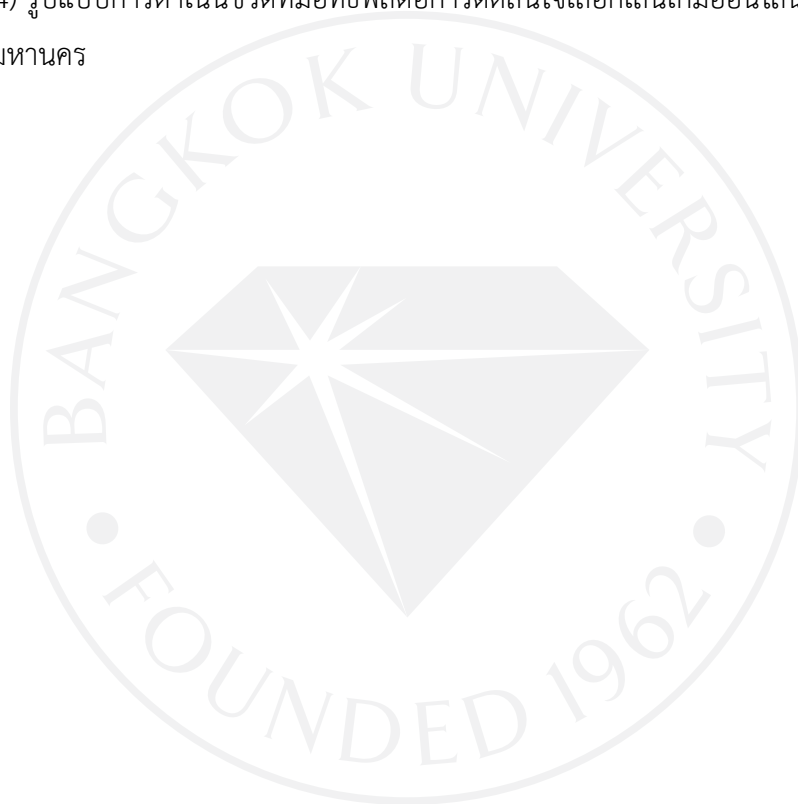
กรอบแนวความคิดในการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร” โดยสามารถกำหนดกรอบแนวความคิดความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตามในการวิจัยดังนี้

ภาพที่ 1.1: กรอบแนวความคิด



### 1.8 สมมติฐานการวิจัย

- 1) ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
- 2) ทักษะของผู้ใช้บริการที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
- 3) การยอมรับการใช้เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
- 4) รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร



## สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง ประชากรจำนวน 200 คน การวิจัยมีสมมติฐานจากกรอบแนวคิดดังนี้

“ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร”

**ตารางที่ 1** แสดงการสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบการดำเนินชีวิต

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	สัมประสิทธิ์การกำหนด	สัมประสิทธิ์การกำหนด เมื่อปรับค่าแล้ว	ความคลาดเคลื่อน มาตรฐาน
0.971	0.943	0.942	0.16171

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบการดำเนินชีวิต มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ในระดับสูงมาก ( $r = 0.971$ ) และมีอิทธิพลต่อความผันแปรค่าของตัวแปรตามคิดเป็นร้อยละ 94

**ตารางที่ 2** แสดงการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะ ทักษะ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบการดำเนินชีวิต กับ การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

ที่มา	องศาเสรี	ผลรวมกำลังสอง	ผลรวมกำลังสองเฉลี่ย	อัตราส่วน	Sig
การถดถอย	4	85.094	21.274	813.491	0.000**
ความคลาดเคลื่อน	195	5.099	0.026		
ทั้งหมด	199	90.194			

\*\* มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 2 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะ ทักษะ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบการดำเนินชีวิต กับ การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ด้วยสถิติ f พบว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามที่มีนัยสำคัญ 0.01

ตารางที่ 3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบการดำเนินชีวิต กับ การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-0.119	0.115	-	-1.034	0.303
ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ	-0.042	0.082	-0.039	-0.516	0.606
ทักษะคติ	0.108	0.077	0.117	1.391	0.166
การยอมรับการใช้เทคโนโลยี	0.461	0.086	0.380	5.388	0.000**
รูปแบบรูปแบบการดำเนินชีวิต	0.497	0.045	0.533	11.113	0.000**

\*\* มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 3 ในส่วนการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยแต่ละค่าด้วยสถิติ t พบว่า การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และ รูปแบบรูปแบบการดำเนินชีวิต จำนวนสองตัวแปรที่สัมพันธ์กับการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์สามารถสร้างสมการพยากรณ์การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ เมื่อทราบคะแนนความคิดเห็นต่อคุณภาพของข้อมูลสินค้าและบริการคือ

$$\hat{y} = -0.119 + 0.461X_3 + 0.497X_4$$

เมื่อ y แทนคะแนนการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

$X_1$  แทนคะแนนความคิดเห็นเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ

$X_2$  แทนคะแนนความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะคติ

$X_3$  แทนคะแนนความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยี

$X_4$  แทนคะแนนความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิต

## Regression

### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
sumE	4.3929	.67323	200
sumA	4.3560	.61710	200
sumB	4.5706	.72968	200
sumC	4.4825	.55551	200
sumD	4.3023	.72274	200

### Correlations

		sumE	sumA	sumB	sumC	sumD
Pearson Correlation	sumE	1.000	.927	.943	.945	.956
	sumA	.927	1.000	.969	.960	.914
	sumB	.943	.969	1.000	.964	.932
	sumC	.945	.960	.964	1.000	.918
	sumD	.956	.914	.932	.918	1.000
Sig. (1-tailed)	sumE	.	.000	.000	.000	.000
	sumA	.000	.	.000	.000	.000
	sumB	.000	.000	.	.000	.000
	sumC	.000	.000	.000	.	.000
	sumD	.000	.000	.000	.000	.
N	sumE	200	200	200	200	200
	sumA	200	200	200	200	200
	sumB	200	200	200	200	200
	sumC	200	200	200	200	200
	sumD	200	200	200	200	200

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	sumD, sumA, sumC, sumB <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: sumE

b. All requested variables entered.

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.971 <sup>a</sup>	.943	.942	.16171

a. Predictors: (Constant), sumD, sumA, sumC, sumB

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	85.094	4	21.274	813.491	.000 <sup>b</sup>
	Residual	5.099	195	.026		
	Total	90.194	199			

a. Dependent Variable: sumE

b. Predictors: (Constant), sumD, sumA, sumC, sumB

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.119	.115		-1.034	.303
	sumA	-.042	.082	-.039	-.516	.606
	sumB	.108	.077	.117	1.391	.166
	sumC	.461	.086	.380	5.388	.000
	sumD	.497	.045	.533	11.113	.000

a. Dependent Variable: sumE