



รายงานสืบเนื่องจาก

การประชุมวิชาการระดับชาติ

ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย ครั้งที่ ๕

วันที่ ๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

ณ อาคารคุนย์ภาษาและศูนย์คอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

“สร้างองค์ความรู้ สู่ท้องถิ่นไทย
เศรษฐกิจถูกต้อง ลัษณะไทยยั่งยืน”

สถาบันวิจัยและพัฒนา

มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง และเครือข่ายเช้าก้าพร้อม



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านจอมบึง

พิจารณาบทความวิจัยและบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์เพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏบ้านจอมบึงวิจัย ครั้งที่ ๕

- | | |
|---|--|
| รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงดี | มหาวิทยาลัยมหิดล |
| รองศาสตราจารย์ ดร.เต็ตชาย ช่วยบำรุง | สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร.กนิษ สนธิเพิ่มพูน | มหาวิทยาลัยเรศวร |
| รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์นฤทธิ์ นาคราวนันต์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏปฐม |
| รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนा บุญส่ง | มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| รองศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แก้วขาว | มหาวิทยาลัยราชภัฏปฐม |
| รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ชัญ ณ ลำปาง | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณ จุยทอง | มหาวิทยาลัยราชภัฏໄลอลองกรรณ ในพระบรมราชูปถัมภ์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุรัตน์ วิริยะกุลณย์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ สังวาระนที | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปนิพา วรรณพิรุณ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประisan ตั้งยืนยงวัฒนา | มหาวิทยาลัยรังสิต |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อเนี | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตองครักษ์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ต่อศักดิ์ แก้วจารัสวีໄล | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรีย์ ยอดฉิม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ต่อศักดิ์ ซอแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนา ศรีหัศน์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจนศักดิ์ เอกบรรณวัฒน์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภาคพร กล้าสกุล | มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี |
| ดร.บุญเรือง ศรีเหรัญ | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| ดร.ชัยอ่อง พงศ์พัฒน์ | มหาวิทยาลัยเรศวร |
| ดร.วรรณรัตน์ วัฒนานิมิตกุล | มหาวิทยาลัยสยาม |
| ดร.กีศักดิ์ กัลยาณมิตร | มหาวิทยาลัยราชภัฏໄลอลองกรรณ ในพระบรมราชูปถัมภ์ |
| ดร.ภัทรรัชฎี ยะสะกะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏปฐม |
| นางสาวyuวดี นิรัตน์ทะกุล | ผู้อำนวยการกองวิจัยการตลาด |
| | การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย |



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านจอมบึง
“สร้างองค์ความรู้ สู่ห้องเรียนไทย
เพื่อชุมชนทุกแห่ง ทุกคนให้ยั่งยืน”

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ ๕
ราชภัฏบ้านจอมบึงวิจัย วันที่ ๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านจอมบึง

พิจารณาบทความวิจัยและบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์เพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏบ้านจอมบึงวิจัย ครั้งที่ ๕

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาพร โพคั้ยสารรรค
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ตรีสวัสดิ์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพล นามบุญเรือง
- ดร.อาคม เจริญสุข
- ดร.เสรี เพ็มชาติ
- ดร.ทักษิณ ชัยอิทธิพรวงศ์
- ดร.นพดล อ้ำดี
- ดร.อดิศักดิ์ แสงส่องฟ้า
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพล อุสาധพันธ์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสน่ห์ ระหว่างบ้าน
- อาจารย์ทรงเกียรติ อิงค์มาระธร



แรงจูงใจและผลกระทบในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก Motivation and Impact on the Game Pokemon Gold

ชุลีพร จันทรากุ¹ รนินทร์รัฐ รัตนพงศ์กิจณ์²

^{1,2} สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก ศึกษาปัจจัยประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก ศึกษาถึงแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก และศึกษาถึงผลกระทบในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก โดยศึกษาถึงสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แรงจูงใจในการเล่น การตัดสินใจในการเล่นและผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 395 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลทางสถิติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t - test, F - test, Chi – Square Pearson's ด้วยวิธี Crossstab

ผลการวิจัยพบว่า ประชากรส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโกส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21–26 ปี มีสถานะโสด ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี เป็นนักเรียน/นักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท

ด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก พบว่า โดยเฉลี่ยแล้วจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมในแต่ละวันอยู่ที่ 1 - 2 ครั้งต่อวัน และจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมเฉลี่ยอาทิตย์ละ 1-2 วัน มีระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งน้อยกว่า 30 นาที ช่วงเวลาที่เล่นเป็นเวลาช่วงเย็น ส่วนใหญ่ผู้เล่นเล่นเกมจากสื่อออนไลน์ โดยพื้นที่ที่ใช้เล่นส่วนใหญ่คือ สวนสาธารณะ โดยมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อความต้องการในการที่จะสะสมตัวไปเมื่อ่อน และในการเล่นเกมออนไลน์ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น จากการศึกษาปัจจัยประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโกพบว่า ข้อมูลประชากรศาสตร์ เพศที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจที่ต่างกัน และ อายุ การศึกษา รายได้ สถานภาพ อาชีพ ที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก หรือการตัดสินใจไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษาถึงแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโกพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก ทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความต้องการในการทำงานอยู่ ด้านการต้องการสัมพันธภาพ ด้านความต้องการในความก้าวหน้า มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูงกับการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโก

จากการศึกษาถึงผลกระทบในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อนโกนั้น พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อ่อน ไม่ส่งผลกระทบต่อ ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านหน้าที่การงาน

คำสำคัญ: ไปเมื่อ่อนโก แรงจูงใจ เกมออนไลน์



ABSTRACT

The research aims to study the behavior of the game Pokemon Gold. Demographic factors that affect the decision to play the game online Pokemon Gold. Study the incentives are related to the decision to play the game online Pokemon Gold. And study the impact on the game Pokemon Gold. The study of the general state of the respondents. Motivation to play. The decision to play and The effects of online gaming with the Golden Gate Simon. The sample size of 395 people by questionnaire was used to collect statistical data. The statistics used in the analysis include. The frequency distribution of the percentage deviation from the base eye t - test, F -Test, Pearson Chi - Square with Crosstab.

The results showed that the majority of the population playing online games Pokemon Gold Beach on a mostly males aged 21-26 years, a single majority in undergraduate education. A student / students The average monthly income of less than 10,000 baht. The behavior in the game Pokemon Gold found that the average amount of time each day to play the game at 1 -2 times a day and the number of times a week to play the 1-2 day period. in each play less than 30 minutes. Time played for the evening. Most of those who persuaded a friend to play. The area where the park is mostly used to play. The goal is to play to the need to accumulate Pokemon. And in a Pokemon game is free to play.

The study of motivation is related to the decision to play the game online Pokemon Gold found. Motivation to play the game online Pokemon Gold demand in all three aspects of existence. The relationship needs The demand in progress Is associated with the decision to play the game online Pokemon Gold.

A study of the impact on the game Pokemon Gold and Pokemon found that online gaming does not affect the financial health of the job front.

Keywords: Pokemongo, Motivation, Online Games

บทนำ

ในอดีตการเล่นเกมมักเป็นการเล่นเกมเพียงคนเดียว หากเป็นการเล่นเกมแบบหลายคนนั้นถือเป็นเรื่องยาก เพราะเกิดจากข้อจำกัดในเรื่องของเทคโนโลยี แต่ในปัจจุบัน เทคโนโลยีทางด้านการติดต่อสื่อสารมีการพัฒนาเป็นอย่างมากทำให้ การเล่นเกมในปัจจุบัน สามารถเป็นการเล่นเกมแบบออนไลน์ ผ่านแอ��泮ลิเคชั่นเกมต่าง ๆ ได้มากขึ้น ผลจากการที่ประสิทธิภาพการสื่อสารนี้ทำให้มีผู้ใช้งานอินเตอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดเป็นธุรกิจต่าง ๆ เช่น ธุรกิจโฆษณา ธุรกิจเกมออนไลน์ และธุรกิจอื่น ๆ ที่ขึ้นเนื่องจากเป็นตัวกลาง เกมออนไลน์คือเกมที่นำเกมแบบทั่วไปมาผสมผสานกับการติดต่อสื่อสารแบบออนไลน์ โดยให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ตได้

ในปัจจุบันเกมออนไลน์มี 2 ประเภทหลัก ๆ คือ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) คือ เกม MMO แบบเกมเล่นตามบทละครที่ผู้เล่นต้องทำการต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ซึ่งขยายของและรวบรวมข้าวของเครื่องใช้ต่าง Casual คือเกม MMO แบบเกมผ่อนคลาย เช่น เกมแข่งรถ เกมการ์ด รวมไปถึง เกมยิงมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง โดยเกมประเภทนี้จะมีการสร้างห้องเพื่อตั้งผู้เล่นไว้เล่นร่วมกัน (เกมออนไลน์. (2558)



บุคคลที่ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบันมักเกิดมาจากการแรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาผลักดันให้เกิดความสนใจในเกม แรงจูงใจ คือการนำเอาปัจจัยต่าง ๆ มาเป็นแรงผลักดัน ให้บุคคลแสดง พฤติกรรมออกมาย่างมีพิธีทาง เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายที่ต้องการ ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่จูงใจ จะต้องค้นหาว่า บุคคลที่เข้าห้องการเรียน หรือมีความต้องการหรือมีความคาดหวังอย่างไร มีประสบการณ์ ความรู้ และทัศนคติในเรื่องนั้น ๆ อย่างไร แล้วพยายามติงเอาสิ่งเหล่านั้นมาเป็น แรงจูงใจ (Motive) ใน การแสดงพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ โดยแรงจูงใจมี 3 องค์ประกอบ 1. ความต้องการ (Needs) คือ ภาระภารณ์ขาดบางสิ่งบางอย่างของอินทรีย์ อาจจะเป็นการขาดทางด้านร่างกายหรือการขาดทางด้านจิตใจได้ 2. แรงขับ (Drive) เมื่อมนุษย์มีความขาดบางสิ่งบางอย่างตามข้อ 1 ที่กล่าวมาแล้วก็จะเกิดภาวะตึงเครียดขึ้นภายในร่างกาย ภาวะตึงเครียดนี้จะกลายเป็นแรงขับ หรือตัวกำหนดพิธีทาง (Action Oriented) เพื่อไปสู่เป้าหมายอันจะเป็นการลดภาวะความตึงเครียดนั้น 3. สิ่งล่อใจ (Incentive) หรือ เป้าหมาย (Goal) จะเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นตัวล่อให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมตามที่คาดหวังหรือที่ต้องการ ซึ่งอาจจะได้ท้ายระดับตั้งแต่สิ่งล่อใจในเรื่องพื้นฐานความต้องการ ดังนั้นเกมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่จะคั้ยความเครียดของมนุษย์ได้

เกมออนไลน์ปोเกม่อนโกเป็นเกม สำหรับสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตที่ดาวน์โหลดได้ฟรีทั้งระบบ iOS และแอนดรอยด์ พัฒนาโดยบริษัทในแอนดรอยด์ (Niantic) ร่วมกับปोเกเม่อนคอมพานีผู้ดูแลลิขสิทธิ์ เปิดตัวครั้งแรกมาตั้งแต่เดือนกันยายนปี 2015 และเพิ่งจะเริ่มให้บริการกันจริงจังแบบจำกัดประเทศในช่วงต้นเดือนกรกฎาคม 2016 ที่ผ่านมา ลักษณะของปोเกเม่อนโกจะจับเอาข้อมูลแผนที่มาผสมเข้ากับระบบนำทาง GPS และเนื้อหาของเกม ให้ผู้เล่นเดินทางในโลกจริงเพื่อตามหาตำแหน่งของปोเกม่อน เมื่อเจอกันแล้วก็จะไถยกสมาร์ตโฟนขึ้นมาส่องจับด้วยการโยนลูกบอลเข้าใส่ซ้อนภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ของปोเกเม่อนเข้ากับภาพจากกล้องด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) สร้างความรู้สึกเหมือนว่ามอนสเตอร์นั้นนี่ตัวตนอยู่ในโลกของเราจริง จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของปोเกเม่อนโกคือการตึงเอ่า “จุดปักหมุด” สถานที่สำคัญหรือร้านค้าต่างๆ บนแผนที่โลกจริงมาเป็นส่วนหนึ่งของเกม ให้ผู้เล่นเดินตามหาจุดพักเรียกว่า “โปเกสตีป์” เพื่อรับของรางวัลในเกมได้ฟรี และบางแห่งก็จะเปิดเป็น “ยิม” ให้ส่งปोเกเม่อนที่จับไว้เข้าไปต่อสู้กันได้ด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเรื่อง แรงจูงใจและผลกระทบในการเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก เพื่อให้ฝ่ายที่เกี่ยวข้อง นำผลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างแรงจูงใจต่อการสร้างผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก เพื่อใช้เป็นการพัฒนาและปรับปรุงการให้บริการเกมออนไลน์และรักษาลูกค้ารายใหม่ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก
 2. ศึกษาปัจจัยประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก
- ต่างกัน
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก
 4. เพื่อศึกษาถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ สมาคมกลุ่ม Pokemon Go Thailand Fanclub เป็นกลุ่มออนไลน์ใน Facebook ซึ่งมีสมาชิกเข้าร่วมกลุ่ม จำนวน 35,311 คน โดยจะเก็บข้อมูลผู้เล่นเกมออนไลน์ปोเกเม่อนโก จำนวน 395 คน โดยใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อน (ϵ) ขนาดประชากรที่ยอมรับได้ (0.05) โดยใช้สูตร ดังนี้ $n = N/(1 + Ne^2)$ การสุ่มตัวอย่าง



ผู้วิจัยใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) และการสุ่มตัวอย่างเลือกใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

2. ขอบเขตเนื้อหา

การศึกษาถึงแรงจูงใจและผลกรอบบทที่เกิดขึ้นกับการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ และความสัมพันธ์ในการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่

3. ขอบเขตพื้นที่

พื้นที่ที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ได้แก่ กลุ่ม Pokemon Go Thailand Fanclub

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่ว่าไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ของผู้ตอบแบบสอบถามลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 3 แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบไลก์เริท (Likert's Scale) ซึ่งแต่ละคำถามผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวและมีคำตอบให้เลือกตามระดับความสำคัญ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบไลก์เริท (Likert's Scale) ซึ่งแต่ละคำถามผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวและมีคำตอบให้เลือกตามระดับความสำคัญ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ

ส่วนที่ 5 ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบไลก์เริท (Likert's Scale) ซึ่งแต่ละคำถามผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวและมีคำตอบให้เลือกตามระดับความสำคัญ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิเคราะห์กรอบแนวคิด ทบทวนทฤษฎี และกำหนดนิยามตัวแปร โดยแบ่งการรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมนิเทศ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นประชาชนในกลุ่ม Pokemon Go Thailand Fanclub

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ การแจกแจงความถี่และเสนอผลเป็นค่าร้อยละ และส่วนเปี่ยมเบนมาตรฐาน

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมานด้วยการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติได้แก่ สถิติ t-test, F -test, Chi – Square Pearson's ด้วยวิธี Crosstab (กัลยา วนิชย์บัญชา, 2552)

ผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 60.5 มีอายุระหว่าง 21-26 ปี ร้อยละ 48 มีสถานะโสด ร้อยละ 93 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 8.5 เป็นนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 69 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท ร้อยละ 63



2. ผลการศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก พบร้า โดยเฉลี่ยแล้วจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมในแต่ละวันอยู่ที่ 1-2 ครั้งต่อวัน ร้อยละ 46 และจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมเฉลี่ยอาทิตย์ละ 1-2 วัน ร้อยละ 46 มีระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง น้อยกว่า 30 นาที ร้อยละ 50.5 ช่วงเวลาที่เล่นเป็นเวลาช่วงเย็น ร้อยละ 42.5 ส่วนใหญ่ผู้เล่นเล่นเกมเนื่องจากสื่อออนไลน์ ร้อยละ 48.0 โดยพื้นที่ที่ใช้เล่นส่วนใหญ่คือสวนสาธารณะ ร้อยละ 31.5 โดยมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อความต้องการในการที่จะสะสมตัวไปเกม่อน ก็ ร้อยละ 41 และในการเล่นเกมไปเกม่อนไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น ร้อยละ 85

3. การศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโกที่ระดับความสำคัญของผู้เล่นในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อน ก็

ตารางที่ 1 แสดงระดับความคิดเห็นแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก(ภาพรวม)

แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก	\bar{x}	S.D	ระดับความสำคัญ
1. ด้านความต้องการในการดำรงอยู่	3.12	.7507	ปานกลาง
2. ด้านความต้องการสัมพันธ์ภาพ	2.75	.9868	ปานกลาง
3. ด้านความต้องการความก้าวหน้า	2.65	1.0882	ปานกลาง
รวม	2.84	.8132	ปานกลาง

จากการที่ 1 พบร้า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโกภาพรวม ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ค่าเฉลี่ย 2.84 เมื่อมีการพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับพบว่า ผู้เล่นเกมมีความเห็นด้วยด้านความต้องการในการดำรงอยู่ 3.12 ลงลงมาคือ ด้านความต้องการสัมพันธ์ภาพ 2.75 และ ด้านความต้องการความก้าวหน้า 2.65 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงระดับความคิดเห็นการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก

การตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก	\bar{x}	S.D	ระดับความสำคัญ
1. การกำหนดความต้องการในการเล่น	3.13	.8174	ปานกลาง
2. การกำหนดทางเลือกในการเล่น	3.64	1.074	มาก
3. การประเมินทางเลือกในการเล่น	3.01	1.1279	ปานกลาง
4. การตัดสินใจที่เหมาะสม	3.48	.81504	มาก
5. การประเมินผลทางเลือกในการเล่นเกม	3.43	.9595	มาก
รวม	3.34	.7818	ปานกลาง

จากการที่ 2 พบร้า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโกภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย = 3.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อตามลำดับ ค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยพบว่า ผู้เล่นเกมมีการกำหนดทางเลือกในการเล่นเกมก่อนเล่น 3.64 มีการกำหนดการตัดสินใจที่เหมาะสมกับการเล่น 3.48 มีการประเมินทางเลือกในการเล่น 3.43 มีการกำหนดความต้องการในการเล่น 3.13 และมีการประเมินทางเลือกในการเล่น 3.01 ตามลำดับ



ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (t-test) ความคิดเห็นของผู้เล่นในการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปิงปองมือถือ จำแนกตามเพศ

การตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ ปิงปองมือถือ	ปัจจัยจำแนกตามเพศ				t	Sig		
	ชาย		หญิง					
	م	S.D.	م	S.D.				
1. การกำหนดความต้องการในการเล่น	3.20	.787	3.03	.847	1.426	.155		
2. การกำหนดทางเลือกในการเล่น	3.86	1.064	3.30	1.010	3.710	.000		
3. การประเมินทางเลือกในการเล่น	3.14	1.118	2.81	1.127	2.016	.045		
4. การตัดสินใจที่เหมาะสม	3.57	.798	3.36	.839	1.754	.081		
5. การประเมินผลทางเลือกในการเล่น	3.48	.967	3.36	.955	.890	.375		
รวม	3.45	.749	3.17	.809	2.477	.014		

จากตารางที่ 3 พบว่า การศึกษาเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปิงปองมือถือ จำแนกตามเพศ พบร่วม มีค่า t = 2.477 และค่า Sig = 0.014 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชาย และเพศหญิง มีความคิดเห็นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (F-test) การตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปิงปองมือถือ

การตัดสินใจในการเล่น เกมออนไลน์ปิงปองมือถือ	อายุ		สถานภาพ		การศึกษา		รายได้		อาชีพ	
	F	sig	F	sig	F	sig	F	sig	F	sig
1.การกำหนดความต้องการ ในการเล่น	.672	.612	.389	.761	.813	.488	.164	.921	.542	.654
2.การกำหนดทางเลือกในการ เล่น	1.106	.355	.014	.998	.199	.897	1.456	.228	.478	.698
3.การประเมินทางเลือกใน การเล่น	1.260	.287	.291	.832	1.711	.740	.566	.638	.255	.858
4.การตัดสินใจที่เหมาะสม	.107	.980	.153	.928	.740	.529	.005	1.000	.698	.554
5.การประเมินผลทางเลือกใน การเล่น	.252	.908	.127	.944	.289	.833	.954	.415	.544	.653
รวม	.400	.809	.141	.935	.491	.689	.303	.823	.340	.797

จากตารางที่ 4 การศึกษาเปรียบเทียบการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ปิงปองมือถือ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า อายุมีค่า F = 0.400 และค่า sig = 0.809 ซึ่งแสดงให้เห็นช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นที่ไม่แตกต่างกัน สถานภาพมีค่า F = 0.141 และค่า sig = 0.935 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นที่ไม่แตกต่างกัน การศึกษามีค่า F = 0.491 และค่า sig = 0.689 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นที่ไม่แตกต่างกัน ระดับรายได้มีค่า F = 0.303 และค่า sig = 0.823 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ระดับรายได้ที่แตกต่างกัน มีความคิดเห็นที่ไม่แตกต่างกัน อาชีพมีค่า F = 0.340 และค่า sig = 0.797



จึงแสดงให้เห็นว่า อาชีพที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่าง มีความคิดเห็นที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่

แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่		การตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่				
		1. การกำหนดความต้องการในการเล่น	2. การกำหนดทางเลือกในการเล่น	3. การประเมินทางเลือกในการเล่น	4. การตัดสินใจที่เหมาะสม	5. การประเมินผลทางเลือกในการเล่น
1. การกำหนดความต้องการในการเล่น	Pearson Correlation	.753	.493	.545	.557	.732
	Sig	.000	.000	.000	.000	.000
2. ด้านความต้องการสัมพันธ์ภาพ	Pearson Correlation	.595	.270	.523	.357	.487
	Sig	.000	.000	.000	.000	.000
3. ด้านความต้องการความก้าวหน้า	Pearson Correlation	.579	.293	.498	.425	.433
	Sig	.000	.000	.000	.000	.000
รวม	Pearson Correlation	.731	.329	.601	.509	.616
	Sig	.000	.000	.000	.000	.000

จากการที่ 5 การศึกษาเปรียบเทียบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Correlation Coefficient) แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ พบว่า การกำหนดความต้องการในการเล่นมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่นในระดับ $r = 0.731$ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันค่อนข้างสูง การกำหนดทางเลือกในการเล่นมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่นเกม มีค่า $r = 0.329$ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันน้อย การประเมินทางเลือกในการเล่นมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่น $r = 0.601$ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันค่อนข้างสูง การตัดสินใจที่เหมาะสมมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่นเกม $r = 0.509$ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันค่อนข้างปานกลาง และการประเมินทางเลือกในการเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่นเกม $r = 0.616$ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันค่อนข้างสูง จึงสรุปได้ว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กันค่อนข้างสูงกับการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1) จากการศึกษาถึงผลกระทบในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อไหร่นั้น พบว่า ด้านสุขภาพ เกิดอาการหมองมุ่นเกิดความง่วง倦怠 คิดเป็นร้อยละ 35 เกิดอาการเครียดน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.5 เกิดอาการนอนไม่เพียงพอ เกิดความง่วงหลับที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.5

ด้านการเงิน พบว่า การเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมซื้ออุปกรณ์เสริม น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47 การเสียค่าใช้จ่ายในการจับไปเมื่อไหร่ปานกลาง ร้อยละ 30.5 การควบคุมการเล่นขณะขับรถเกิดอันตรายน้อยที่สุด ร้อยละ 31

ด้านหน้าที่การงาน พบว่า เมื่อเล่นเกมจะไม่มีสมาธิในการทำงาน น้อยที่สุด ร้อยละ 34.5 การเล่นเกมทำให้มุขย์สัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานลดลงน้อยที่สุด ร้อยละ 40.5 และ ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกายที่แย่น้อยที่สุด ร้อยละ 37



สรุปผลการวิจัย

- ผลการศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago พบร้า โดยเฉลี่ยจำนวนครั้งในการเข้าไปเล่นเกมอยู่ที่ 1-2 ต่อวัน จำนวนที่เข้าไปเล่นเกมเฉลี่ยอาทิตย์ละ 1-2 วันโดยมีระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งไม่น้อยกว่า 30 นาที ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเป็นช่วงเย็น ผู้ที่เข้ามาเล่นเป็นเพื่อน โดยพื้นที่ที่ใช้ในการเล่นคือ สถานที่สาธารณะ เป็นหลักในการเล่นเพื่อต้องการที่จะสะสมตัวไปเมื่อวัน ในการเล่นแต่ละครั้งไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น
- ผลการศึกษาประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago ดังนี้ เพศที่แตกต่างกันส่งต่อการตัดสินใจเล่นเกมที่แตกต่างกัน อายุ สถานภาพ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษา อาชีพ ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจที่ไม่แตกต่างกัน
- ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago พบร้า แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ก่อนข้างสูงกับการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago
- ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago พบร้า ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน และ ด้านหน้าที่การทำงาน ไม่ส่งผลกระทบมากนัก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย พบร้า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 21–26 ปี มีสถานะโสด ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี เป็นนักเรียน/นักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบร้า เพศชายมีการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง โดยอาจเป็นเพราะเพศชายมีพฤติกรรมในการขอบเขตเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago มากกว่าเพศหญิง โดยอาจเป็นเพราะเพศชายมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago มากกว่าเพศหญิง

ด้านพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago พบร้า โดยเฉลี่ยแล้วจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมในแต่ละวันอยู่ที่ 1-2 ครั้งต่อวัน และจำนวนครั้งที่เข้ามาเล่นเกมเฉลี่ยอาทิตย์ละ 1-2 วัน มีระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งน้อยกว่า 30 นาที ช่วงเวลาที่เล่นเป็นเวลาช่วงเย็น ส่วนใหญ่ผู้เล่นเล่นเกมเนื่องจากสื่อออนไลน์ โดยพื้นที่ที่ใช้เล่นส่วนใหญ่คือ สถานที่สาธารณะโดยมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อความต้องการในการที่จะสะสมตัวไปเมื่อวัน และในการเล่นเกมไปเมื่อวันไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ้มสัย (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชบูรณะฯ จังหวัดราชบุรี พบร้า มักจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมวันละ 1-2 ครั้งต่อวันโดยช่วงเวลาที่เล่นจะเป็นช่วงเย็นเนื่องจากมีเวลาในการเล่นที่ยาวนาน ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งจะไม่เสียค่าใช้จ่ายเนื่องจากเป็นเกมออนไลน์สามารถเล่นได้ไม่เสียค่าใช้จ่ายโดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อพักผ่อนชั่วโมง

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายได้ และการตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago ได้แก่ การกำหนดความต้องการในการเล่น การกำหนดทางเลือกในการเล่น การประเมินทางเลือกในการเล่น การตัดสินใจในการเล่น และการประเมินผลในการเล่น สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์การตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์ไปเมื่อวันago ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior Defined) อธิบายว่า การกระทำต่างๆ ของบุคคลที่แสดงออกมานั้นในการตรวจสอบหาข้อสินค้าและบริการที่คาดหวังว่าจะสามารถตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนของภายใต้กระบวนการตัดสินใจที่มาก่อนการซื้อ เพราะคุณสมบัติของประชากรที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปด้วย



และด้านผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโก พบร่วมกับ การเล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโกไม่ส่งผล
กระทบด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านหน้าที่ทางงาน เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีการควบคุมการเล่นที่ดี
“เมื่อได้เล่นเป็นประจำจึงไม่เกิดผลกระทบในการเล่น

ข้อเสนอแนะ

- ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ไปเกม่อนโกความศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในการเล่นและป้องกันผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา
- จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นจะมีการอุดตันทางจังหะไปเกม่อน จึงควรมีการป้องกันอันตรายในการเล่น “ไม่ควรเล่นขณะขับขี่รถเพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้น
- สำหรับการศึกษาต่อไป ควรทำการศึกษาแยกผู้เล่นออกตามกลุ่มอายุ หรือศึกษาเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างในต่างพื้นที่ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างของผลลัพธ์ได้

เอกสารอ้างอิง

- เกมออนไลน์. (2558). สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>
- ชลิตา บุญโถ. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
- ชงชัย สันติวงศ์ และ ขัยศ สันติวงศ์. (2546). พฤติกรรมบุคคลในองค์กร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เจริญพัฒนา
- นภัสพร นิยรวานนท์. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อของประชาชนในอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม.
- วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วัชราภรณ์ เอ่งฉ้วน. (2555). หัวคนติดต่อเกมออนไลน์ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- วิทยาเขตบางเขน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- ศุภาร เสรีทัตน์. (2554). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ : เอوار์ บีชีเนสเพรส
- ไอที 24 ชั่วโมง. (2016). วิธีการเล่นเกมไปเกม่อนโก. สืบค้นจาก <https://travelblog.expedia.co.th/thailand/1633/>
- Pokemon Go. The pokemon Company. สืบค้นจาก (<https://travelblog.expedia.co.th/thailand/1633/>)
Zcooby. July 12, 2016 เข้าถึงเมื่อ 14 พฤษภาคม 2559. เข้าถึงจาก
<http://www.zcooby.com/pokemon-go-game-app-download-how-to/>