



# SDNC2018

## Conference Proceeding

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

The 3<sup>rd</sup> Swan Dusit Academic National Conference 2018  
“Innovative and Interdisciplinary Research towards a value-based Thailand 4.0”

วันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2561

ณ Hall 4 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



# SDNC2018 Conference Proceeding

หนังสือประมวลบทความ

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3

“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

The 3<sup>rd</sup> Suan Dusit Academic National Conference 2018 (SDNC2018)

“Innovative and Interdisciplinary Research

towards a value-based Thailand 4.0”

วันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2561

ณ อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ

ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

จัดโดย

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

และ หน่วยงานเครือข่ายภายในและภายนอก

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”



✚ กองบรรณาธิการหนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018  
 ครั้งที่ 3 (SDNC2018 Conference Proceeding)

➤ บรรณาธิการที่ปรึกษา

- |   |  |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา นิมพลี        | คณบดี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี<br>มหาวิทยาลัยสวนดุสิต              |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินาถ สุขคนเขตร์ | รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี<br>มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

➤ บรรณาธิการ

- |   |   |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐบดี วิริยาวัฒน์ | รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี<br>มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกฤตา สุวรรณทีป  | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต   |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา มัชฌิมา     | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต   |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐฐา ผิวมา        | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต   |

➤ กองบรรณาธิการ

- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาวุฒิ จันทรมาลี             | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฎิญา สุวงศ์               | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศน์ย์ พาณิชกุล               | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปารินดา สุขสบาย            | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถศาสน์ นิมิตรพันธ์      | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ วรานุสันติกุล     | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทร์สัจ วุฒิสัตย์วงศ์กุล | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 8. นางสาวสุขทิพย์ สุขใส                             | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 9. นางสาวทิพาวรรณ วรณวัฒน์                          | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 10. นางสาวนางสาวจิตรวดี ตั้งหิรัญรัตน์              | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 11. นางสาวณัฐภัชศร แก้ววิจิตร                       | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 12. นางสาวพรพิมล ตีดำแดง                            | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |



การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”



- |  |                     |
|--|---------------------|
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรชาติ สินวรรณ           | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แทนทัศน์ เพ็ญขุนทด        | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พุทธิธร แสงรุ่งเรือง      | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวรัตน์ พจน์พิศุทธิพงษ์ | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

➤ สาขาวิทยาศาสตร์เครื่องสำอาง เคมีและเภสัช

- |  |                     |
|--|---------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์ พาณิชกุล          | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภา ทัพเชียงใหม่     | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพัฒน์เดช ประสทธิโชค | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิวดี กุลชนะภควัต     | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามพงษ์ พงษ์ดำ       | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพจน์ หริตกุล        | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดุสิต อังธารารักษ์        | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

➤ สาขาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีเกษตรและอาหาร

- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริศนา เพ็ญจริง                | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปารินดา สุขสบาย                | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต         |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวัลภ์ เรืองช่วย ตู้อประกาย | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต         |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา พิชัยยงค์วงศ์ดี        | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต         |

➤ สาขาการศึกษา

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.เวชฤทธิ์ อังกนะภัทรขจร      | มหาวิทยาลัยบูรพา                     |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล           | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ           |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาธิณี ตริวิญญู         | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย                |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมยศ ชิตมงคล            | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย                |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม              |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ศรีมี เพ็ญฟู        | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 7. ดร.อัศวนนทปกรณ ธเนศวีรภัทร                    | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย                |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถศาสตร์ นิมิตรพันธ์  | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต                  |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพรพรช พุกเกษวัน       | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต                  |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ จันบัวลา       | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต                  |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ พงษ์โสภา      | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต                  |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา ตั้งจิตเรณูกุล | มหาวิทยาลัยสวนดุสิต                  |

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”



➤ สาขาสังคมศาสตร์

1. รองศาสตราจารย์ ดร.พรรณชฎา ศิริวรรณบุศย์ มหาวิทยาลัยมหิดล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรานิษฐ์ ศรีจันทราพันธ์ มหาวิทยาลัยมหิดล
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรียา กิจเจริญ มหาวิทยาลัยมหิดล
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนภัทร ปัจฉิมม์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เบญจพร พิงไชย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมภัทท์ เย็นเปี่ยม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่าน  
แรงจูงใจด้านความบันเทิง

**FACTORS INFLUENCING TO USE AND ADOPT MOVIE STREAMING APPLICATION  
TOWARDS HEDONIC MOTIVATION**

\*จิรธยาน์ เตชะวีระกร<sup>1</sup> สิริชนก ตรีชัย<sup>1</sup> และธาดาธิเบศร์ ภูทอง<sup>1</sup>

<sup>1</sup>คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Emails: m.chirathaya@gmail.com, nuk\_taem@hotmail.com and thadathibes@ms.su.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านแรงจูงใจด้านความบันเทิง โดยการนำทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) และแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) มาทำการศึกษาร่วมกันในบริบทของความตั้งใจในการใช้งานและยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความปลอดภัย การรับรู้ความสามารถของตนเอง แรงจูงใจด้านความบันเทิง และความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ จำนวน 198 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก ทดสอบความเที่ยงของแต่ละตัวแปรด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนแบค นำผลมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติต่าง ๆ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์สมการถดถอยอย่างง่าย และการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ เป็นปัจจัยด้านสำคัญที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง รองลงมาคือ ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยด้านสำคัญที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** ความตั้งใจในการใช้งาน, แรงจูงใจด้านความบันเทิง, แอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์

**Abstract**

This research aims to study the factors that influencing to use and adopt movie streaming application towards hedonic motivation. Based on two main theories, which are the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) and the Technology Acceptance Model (TAM). Which include the performance expectancy, effort expectancy, facilitating condition, security, self-efficacy, hedonic motivation and intent to adopt movie streaming application. The sample used in this research is a group of people who experienced in movie streaming application 198 samples. An online questionnaire survey was administrated by convenience sampling and test the reliability of each variable with coefficient alpha. The data was analyzed through statistic methods such as descriptive statistics and test the hypothesis by using the simple regression analysis and multiple regression analysis.

Results showed that the factors that most significant positive impacted on the hedonic motivation factor were performance expectancy factor, effort expectancy factor and facilitating condition factor ( $p < 0.05$ ), respectively. Moreover, the hedonic motivation factor had significant positive impacted on the intent to adopt movie streaming application ( $p < 0.05$ ).

**Keywords:** Intention to Use, Hedonic Motivation, Movie Streaming Application

\* ผู้ประสานงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

**บทนำ**

ปัจจุบันโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมต่อกับสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้กำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย หรือที่นิยมเรียกกันว่า “แอปพลิเคชัน” ซึ่งการรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ (Movie Streaming Application) จะต้องเข้าใช้งานผ่านระบบแอปพลิเคชันที่มีการนำภาพยนตร์ ซีรีส์ และรายการโทรทัศน์ที่มีชื่อเสียงจากนานาประเทศ และมีลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องในการเผยแพร่วีดิโอภาพยนตร์ออนไลน์ และมีแนวโน้มการเข้าใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แอปพลิเคชันที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายตัวอย่างเช่น Netflix, iflix, HOOQ, Primetime, Hollywood HDTV เป็นต้น ซึ่งเป็นตัวกลางในการรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ และมีข้อพิเศคือ ระยะเวลาการใช้งาน (Free-Trial) ให้กับผู้ใช้ใช้งานที่เป็นสมาชิกกับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์นั้น ๆ ซึ่งมีความแตกต่างกันไปทั้งในเรื่องเนื้อหาข้อมูล ประสิทธิภาพ และระยะเวลาในการรับชม ถือว่าตอบโจทย์พฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบันที่นิยมสืบค้นข้อมูลหรือทดสอบข้อมูลด้วยตนเองก่อนการตัดสินใจเลือกใช้งาน และเปรียบเทียบเพื่อให้ได้การรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผลมากที่สุด

จากการสัมภาษณ์นายทินกร เทียนประทุมพบว่า การแข่งขันในธุรกิจแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ในไทยถือว่าสูงที่สุดในภูมิภาคหลังจากที่มีผู้ให้บริการมากที่สุด และอัตราค่าบริการถูกที่สุด รวมถึงมีปัญหาการลงละเมิดลิขสิทธิ์จำนวนมาก คาดว่าปีหน้าอาจมีผู้เลิกเล่นหายตายจากไป เพราะการลงทุนซื้อคอนเทนต์ต้องใช้เงินหลักร้อยล้านบาท (กุลพัทธ์ เพิ่มพูล, 2559) และการมีผู้ให้บริการดูหนังแบบถูกลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมากก็ถือเป็นเรื่องที่ดีเพราะจะสามารถช่วยให้คนไทยลดการดูหนังแบบละเมิดลิขสิทธิ์ได้ เพราะตลาดวีดิโอออนไลน์ (Video on Demand) ยังถือว่ามีขนาดเล็กอยู่มาก สิ่งให้ผู้ให้บริการต้องแข่งขันเพื่อให้ได้สมาชิกมากที่สุดต้องเน้นหาคอนเทนต์ที่ดี เรื่องราคาคุ้มค่า และสามารถสร้างการรับรู้กับผู้บริโภคได้ (นันทินี ลายละเอียด, 2558)

จากที่ได้กล่าวมาเบื้องต้นเห็นได้ว่าแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์มีอิทธิพลต่อธุรกิจการให้บริการความบันเทิงยุคใหม่ เพราะสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการรับชมภาพยนตร์ ทั้งยังมีค่าใช้จ่ายที่สามารถจับต้องได้ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญและน่าสนใจในการศึกษาถึงผลกระทบของปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ เพื่อจะเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ความปลอดภัย และการรับรู้ความสามารถของตนเองที่ส่งผลต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
2. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยด้านแรงจูงใจด้านความบันเทิงที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์

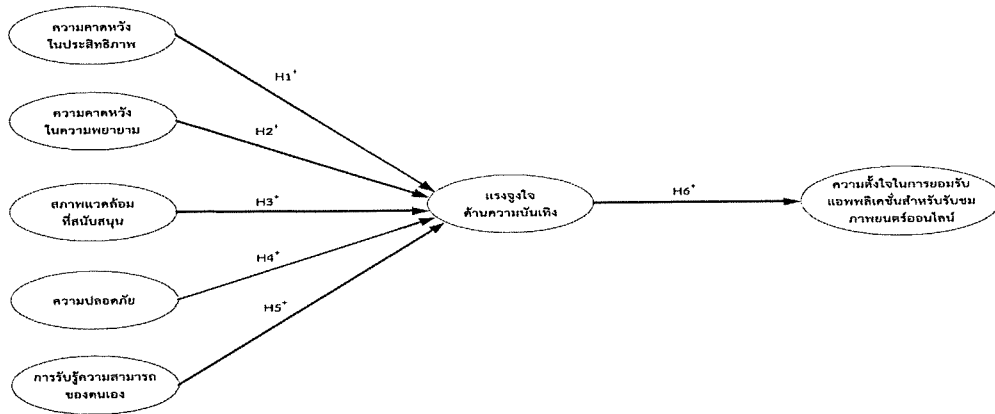
**อุปกรณ์และวิธีการทดลอง**

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) และแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) นำเสนอโดย Venkatesh และคณะ (Venkatesh, Morris, Davis and Davis, 2003) มาทำการศึกษาร่วมในบริบทของการใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยด้านความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ความปลอดภัย และการรับรู้ความสามารถของตนเองที่ส่งผลต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงของผู้ใช้บริการ จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถนำมาสร้างกรอบงานวิจัยได้ดังต่อไปนี้

\* ผู้ประสานงาน



การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

จากกรอบแนวความคิดในการวิจัยข้างต้น สามารถนำมาสร้างสมมติฐานงานวิจัยได้ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐาน	รายละเอียด
H1	ความคาดหวังในประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
H2	ความคาดหวังในความพยายามเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
H3	สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
H4	ความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
H5	การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง
H6	แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์

**วิธีการวิจัย**

- กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G\*Power (Version 3) (Faul, Erdfelder, Lang and Buchner, 2007) เป็นเครื่องมือในการคำนวณ ด้วยระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และระดับความคลาดเคลื่อน 5% ผลการคำนวณทำให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 153 ตัวอย่าง
- ดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ โดยแบบสอบถามประกอบด้วยชุดคำถาม 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 เป็นชุดคำถามเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 เป็นชุดคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านแรงจูงใจด้านความบันเทิง จำนวน 21 ข้อคำถาม โดยมาตราวัดที่ใช้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ คือ มาตราวัด 5 ระดับ
- นำแบบสอบถามออนไลน์ที่ได้มาทดสอบเครื่องมือ โดยทดสอบความเหมาะสม (Pre-Test) ของแบบสอบถามงานวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อประเมินถึงความเข้าใจและความง่ายของคำถาม หลังจากปรับปรุงแบบสอบถามแล้ว ทำการเก็บข้อมูลเพื่อทดสอบความเหมาะสมเบื้องต้น (Pilot Test) กับกลุ่มตัวอย่างอีก 40 คน โดยทำการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค (Cronbach's alpha) เพื่อทดสอบความเที่ยงของแต่ละ Construct และวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis) เพื่อจัดกลุ่มตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมากให้อยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน ทำให้ได้จำนวนตัวแปรที่น้อยลง รวมทั้งการปรับปรุงคำถามอีกครั้ง เพื่อให้แบบสอบถามครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษา และปัจจัยทั้งหมดที่ต้องการศึกษา ก่อนการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 153 คน โดยแจกแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน

\* ผู้ประสานงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

ทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และชุมชนเครือข่ายสังคมอย่าง Facebook Twitter Instagram เป็นต้น ซึ่งทำการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน 2561

4. หลังจากได้รับแบบสอบถามออนไลน์มาแล้ว จะทำการตรวจสอบเพื่อให้คะแนนและทำการประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อหาค่าสถิติและวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้
  - 1) การวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis) เพื่อจัดกลุ่มตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมากให้อยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน ทำให้ได้จำนวนตัวแปรที่น้อยลง
  - 2) การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค (Cronbach’s alpha) เพื่อทดสอบความเที่ยงของแต่ละ Construct
  - 3) การทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์สมการถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น 1 ตัวแปร และตัวแปรตาม 1 ตัวแปร และการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระที่มีหลายๆตัวแปร ที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตาม 1 ตัวแปร ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ใช้ค่าความเชื่อมั่นที่ระดับร้อยละ 95 ( $\alpha = .05$ ) เป็นเกณฑ์ในการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย
  - 4) การวิเคราะห์สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง เช่น การคำนวณจำนวนร้อยละ และค่าเฉลี่ย

**ผลการทดลอง**

**การทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติ**

ข้อมูลที่จัดเก็บจากกลุ่มตัวอย่างถูกนำไปทดสอบข้อมูลขาดหาย (Missing data) และข้อมูลสุดโต่ง (Outliers) นอกจากนี้ยังทดสอบว่าข้อมูลมีการกระจายแบบปกติ (Normal) มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง (Linearity) มีภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) และมีภาวะร่วมเส้นตรง (Singularity) หรือไม่ ผลการทดสอบพบว่าข้อมูลไม่มีปัญหาด้านข้อมูลขาดหาย ข้อมูลสุดโต่ง และข้อมูลมีการกระจายแบบปกติ มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง และไม่มีปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงพหุ และภาวะร่วมเส้นตรง ดังกล่าว

งานวิจัยนี้ได้ทดสอบสอบความเที่ยงของแบบสอบถาม โดยใช้การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค พบว่าบางตัวแปรมีค่ามากกว่า 0.7 จึงถือว่ามีความเชื่อถือได้สำหรับงานวิจัยแบบ Basic research (Hair et al., 1998) นอกจากนี้ยังได้ทดสอบความตรงของแบบสอบถาม ด้วยการวิเคราะห์ปัจจัย (Factor analysis) โดยใช้เกณฑ์ที่ข้อคำถามที่จับกลุ่มกันเป็นแต่ละตัวแปรต้องมีค่า Factor loading ไม่น้อยกว่า 0.5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบได้จำนวนปัจจัยทั้งหมด 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ความปลอดภัย การรับรู้ความสามารถของตนเอง แรงจูงใจด้านความบันเทิง และความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค

ปัจจัย	ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค
ความคาดหวังในประสิทธิภาพ	0.776
ความคาดหวังในความพยายาม	0.877
สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน	0.640
ความปลอดภัย	0.735
การรับรู้ความสามารถของตนเอง	0.671
แรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.956
ความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์	0.969

\* ผู้ประสานงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

**การทดสอบสมมติฐาน**

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple regression) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) โดยใช้ค่า p-value ที่น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.05 เป็นตัวกำหนดนัยสำคัญทางสถิติ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ยืนยันสมมติฐานที่ 1 สมมติฐานที่ 2 สมมติฐานที่ 3 สมมติฐานที่ 5 และสมมติฐานที่ 6 ด้วยค่า p-value ที่น้อยกว่า 0.05 อีกทั้งค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อน (Residual Mean) ล้วนเป็น 0 คือ ค่าความคลาดเคลื่อนนั้นคงที่ ซึ่งจะไม่เกิด Heteroscedasticity และไม่มีความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเส้น (Multicollinearity) ด้วยค่า Tolerance ที่เข้าใกล้ 1 และค่า VIF ไม่เข้าใกล้ 10 ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบของ 6 สมมติฐาน

สมมติฐาน	p-value	Beta	R <sup>2</sup>	Tolerance	VIF	Residual Mean
1. ความคาดหวังในประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.000*	0.460	0.820	0.422	2.369	0.000
2. ความคาดหวังในความพยายามเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.048	0.195	0.820	0.308	3.243	0.000
3. สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.012	0.270	0.820	0.250	4.001	0.000
4. ความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.748	-0.023	0.820	0.503	1.989	0.000
5. การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	0.004	0.217	0.820	0.515	1.941	0.000
6. แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์	0.000	0.890	0.872	1.000	1.000	0.000

\*p-value < 0.05

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 พบว่า ความคาดหวังในประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็น 0.460 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Abu Shanab & Pearson (2007) และ Sun et al. (2010) ที่ชี้ให้เห็นว่าเมื่อผู้ใช้งานได้เข้าไปใช้งานแอปพลิเคชันที่ให้บริการรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ที่มีการออกแบบให้สามารถใช้งานได้เร็วขึ้น จะทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ในที่สุด

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 พบว่า ความคาดหวังในความพยายามเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็น 0.195 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Gu, Lee และ Suh. (2009) ที่

\* ผู้ประสานงาน

**การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3**  
**“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”**

ชี้ให้เห็นว่าความง่ายในการใช้งานมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับความตั้งใจเชิงพฤติกรรมเนื่องจากการให้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์เป็นเรื่องใหม่สำหรับผู้ใช้งาน ดังนั้นนักออกแบบแอปพลิเคชันควรพยายามที่จะทำให้ผู้ใช้งานมั่นใจว่าการรับชมภาพยนตร์ออนไลน์สามารถทำได้ผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้อย่างง่ายดาย ไม่ต้องใช้ความพยายามสูงในการใช้งานมากนัก

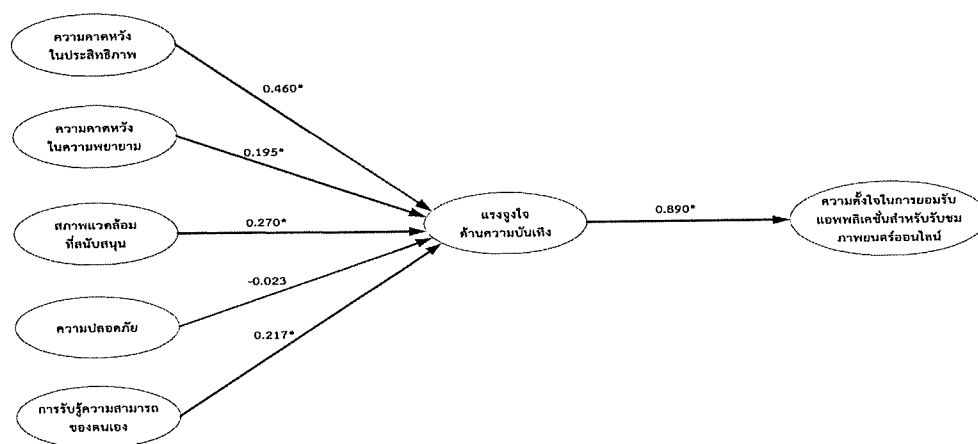
ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 พบว่า สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็น 0.270 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Venkatesh et al. (2012) ที่ชี้ให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการใช้แอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ประกอบด้วย การทำงานที่ไม่ซับซ้อน และการมีฝ่ายบริการที่พร้อมให้ความช่วยเหลือเสมอ หากพบปัญหาในการทำงานเทคโนโลยี

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4 พบว่า ความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5 พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็น 0.217 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yu. (2014) ที่ชี้ให้เห็นว่าการรับรู้ความสามารถของตนเอง คือการวัดความสามารถของผู้ใช้งานในการใช้แอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการรับรู้แทนที่จะส่งผลกระทบต่อความตั้งใจในการปรับใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ซึ่งพบว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงเช่นกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 6 พบว่า แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์เป็น 0.890 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Venkatesh et al. (2012) ที่ชี้ให้เห็นว่าแรงจูงใจด้านความบันเทิง คือตัวแปรอิสระ และพบว่าเป็นแรงผลักดันที่สำคัญที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ ซึ่งพบว่าแรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์เช่นกัน

จากผลการวิจัยข้างต้น สามารถสร้างตัวแบบของผลการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังแสดงในภาพที่ 2



หมายเหตุ: \* ตัวแปรอิสระมีผลต่อตัวแปรตามที่ระดับนัยสำคัญ  $p < 0.05$

ภาพที่ 2 ตัวแบบของผลการวิจัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านแรงจูงใจด้านความบันเทิง

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
 “งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

เมื่อพิจารณาตัวแปรตาม คือ แรงจูงใจด้านความบันเทิงพบว่าตัวแปรอิสระ ความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน และการรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์พบว่าตัวแปรอิสระ แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสามารถสรุปผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยได้ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

สมมติฐาน	รายละเอียด	ผลการทดสอบ
H1	ความคาดหวังในประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	ยืนยัน
H2	ความคาดหวังในความพยายามเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	ยืนยัน
H3	สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	ยืนยัน
H4	ความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	ไม่ยืนยัน
H5	การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจด้านความบันเทิง	ยืนยัน
H6	แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์	ยืนยัน

**วิจารณ์ผลการทดลอง**

ผลที่ได้รับจากงานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นปัจจัยที่ส่งผลในเชิงบวกต่อความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ และชี้ให้เห็นว่าเมื่อผู้ใช้งานได้เข้าใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ที่มีการออกแบบหน้าแพลตฟอร์มให้สามารถใช้งานได้ง่ายสามารถใช้งานได้ด้วยตัวเอง ไม่ต้องใช้ความพยายามมากและมีสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนต่อการเข้าใช้งานทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการใช้แอปพลิเคชันนี้มีประโยชน์กับตนเอง จึงนำไปสู่การยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ในที่สุด ต่อมาพบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ ประสิทธิภาพของระบบงาน และประสิทธิภาพของสารสนเทศเป็นปัจจัยที่ส่งผลเชิงบวกต่อความพึงพอใจในแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการ แสดงให้เห็นว่าการที่ผู้ใช้บริการแล้วเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานกับการใช้งานแอปพลิเคชันก็จะส่งผลให้เกิดระดับความตั้งใจในการยอมรับแอปพลิเคชันเพิ่มมากขึ้นไปด้วย และการที่ระบบการทำงานของแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพ คือ สามารถตอบสนองและประมวลผลรายการได้อย่างรวดเร็วก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการ นอกจากนี้การที่แอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์มีคุณภาพ สารสนเทศมีความถูกต้องแม่นยำ และทันสมัย ยังส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าคุณภาพของสารสนเทศมีความสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อแพ็คเกจรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ของผู้ใช้บริการ จึงทำให้ต้องมีการพัฒนาสารสนเทศให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการอยู่เสมอ เพื่อสร้างความตั้งใจในการซื้อแพ็คเกจของผู้ใช้บริการ และการที่ผู้ใช้บริการมีระดับความพึงพอใจต่อเทคโนโลยีการบริการตนเองบนอินเทอร์เน็ตจะส่งผลต่อความตั้งใจที่จะซื้อแพ็คเกจสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์อย่างต่อเนื่องของผู้ใช้บริการเช่นกัน ในขณะเดียวกันการ

\* ผู้ประสานงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

รับรู้ถึงความง่ายในการเข้าใช้งานก็เป็นสิ่งสำคัญและส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการใช้บริการ ซึ่งให้เห็นว่าการออกแบบแอปพลิเคชันให้สามารถใช้งานได้โดยง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก มีความจำเป็นต่อการใช้งานของผู้ใช้บริการ นอกจากนี้การรับรู้ถึงประโยชน์ และคุณภาพของระบบสารสนเทศยังเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความตั้งใจที่จะใช้บริการ แสดงให้เห็นว่าผู้ให้บริการได้ให้ความสำคัญและคำนึงถึงผลที่จะได้รับ ในทางกลับกันความปลอดภัยในการใช้บริการไม่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการใช้บริการ กล่าวคือผู้ให้บริการเห็นว่าความปลอดภัยในการใช้บริการแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ไม่จำเป็นมากนักต่อการใช้บริการ

#### สรุปผลการทดลอง

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้งานและการยอมรับแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านแรงจูงใจด้านความบันเทิง ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยทั้งหมด 6 ประการ ได้แก่ ความคาดหวังในประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม สภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ความปลอดภัย การรับรู้ความสามารถของตนเอง และแรงจูงใจด้านความบันเทิง โดยกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ คือ ผู้ที่ใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับรับชมภาพยนตร์ออนไลน์โดยตรง เพื่อให้ข้อมูลมีความแม่นยำมากที่สุด โดยในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก และสร้างแบบสอบถามออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับกลุ่มตัวอย่างโดยการวาง URL ของแบบสอบถามไว้บนเครือข่ายสังคม (Facebook, Line, Twitter, Instagram) ของผู้วิจัย และกระจายไปยังกลุ่มตัวอย่างโดยตรง ซึ่งมีการตอบรับของกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 198 ชุด และมีการตัดข้อมูลส่วนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่แท้จริงออก เหลือแบบสอบถามทั้งสิ้น 158 ชุด แล้วจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยมีการประเมินความเที่ยงของเครื่องมือที่ใช้ด้วยค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนแบค (Cronbach's alpha) การวิเคราะห์ปัจจัย (Factor Analysis) และการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระหลายตัวกับตัวแปรตาม เพื่อนำไปพยากรณ์ค่าของตัวแปรตามด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple regression) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression)

#### เอกสารอ้างอิง

- กุลพัทธ์ เพิ่มพูล. (2559). ตลาดหนังออนไลน์แข่งดุ เร่งเสริมคอนเทนต์-อัดแคมเปญ (คลิป). แหล่งข้อมูล: [https://www.youtube.com/watch?v=qYsSBkj\\_nH4](https://www.youtube.com/watch?v=qYsSBkj_nH4). 7 กุมภาพันธ์ 2561.
- นันทินี ลายละเอียด. (2558). Social Biz : ตลาดแอปพลิเคชันดูหนังแข่งขันศึกคึก (21 ต.ค. 58). แหล่งข้อมูล: <https://youtu.be/OZDibmRnslI>. 7 กุมภาพันธ์ 2561
- Abu Shanab, E., & Pearson, J. (2007). Internet banking in Jordan: The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) perspective. *Journal of Systems and Information Technology*. 9(1): 78-97.
- Faul, Erdfelder, Lang and Buchner. (2007). G\*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. แหล่งข้อมูล: <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03193146>. 10 กุมภาพันธ์ 2561
- Gu, J. C., Lee, S. C., & Suh, Y. H. (2009). Determinants of behavioral intention to mobile banking. *Expert Systems with Applications*. 36(9), 11,605-11,616.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., and Black, W. C. (1998). *Multivariate Data Analysis*. (5th ed.). New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sun, Q., Cao, H., & You, J. (2010). Factors influencing the adoption of mobile service in China: An integration of tam. *Journal of Computers*, 5(5), 799e806.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*. 27: 425-478.

การประชุมวิชาการระดับชาติสวนดุสิต 2018 ครั้งที่ 3  
“งานวิจัยสร้างมูลค่า บูรณาการสหสาขา พัฒนาชาติก้าวไกล Thailand 4.0”

- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*. 36(1): 157-178.
- Yu, C. S. (2014). Consumer switching behavior from online banking to mobile banking. *International Journal of Cyber Society and Education*. 7(1): 1-28.