

รายงานสืบเนื่องงานสัมมนาทางวิชาการนิเทศศาสตร์ การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการสื่อสาร

วันพุธที่ 22 พฤษภาคม 2562 ณ โรงแรม Swissotel Ratchada



คำสั่ง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
 ที่ ๐๐๖ /2562
 เรื่อง แต่งตั้งกรรมการวิชาการ
 การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการสื่อสารและการบริหารจัดการ ครั้งที่ 3
 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ประจำปีการศึกษา 2561

1. ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ศักดิ์ ปิ่นหนึ่งเพ็ชร	ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ วิไลนุช	กรรมการ
3. รองศาสตราจารย์ ดร.จันทิมา เขียวแก้ว	กรรมการ
4. รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งรัตน์ ชัยสำเริง	กรรมการ
5. รองศาสตราจารย์ ดร.นอภกฤต วันตะมะมัล	กรรมการ
6. รองศาสตราจารย์ ดร.สุทนต์ ศรีไสย์	กรรมการ
7. รองศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ ศิริวงษ์	กรรมการ
8. รองศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ต้นติเวชกุล	กรรมการ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนม คล้ายยา	กรรมการ
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ	กรรมการ
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์	กรรมการ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.वलัักษณ์กมล จ่างกมล	กรรมการ
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจิตขวัญ กิจวิสาละ	กรรมการ
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติกาล เจนจัด	กรรมการ
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตระหนักจิต ยุตยรรยง	กรรมการ
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ บุญคุ้ม	กรรมการ
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ อัครชาติชาต	กรรมการ
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์	กรรมการ
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรตล แก้วประเสริฐ	กรรมการ
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธินิภา ศรีไสย์	กรรมการ
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภารัตน์ พงษ์สุราษฎร์	กรรมการ
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวัลลักษณ์ คุณาธิกรกิจ	กรรมการ
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนวัต ลิ้มป้าณิษฐ์กุล	กรรมการ
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ ประจักษ์เนตร	กรรมการ
25. ดร.มานะ ตริยาภิวัฒน์	กรรมการ
26. ดร.พัชรา เอี่ยมกิจการ	กรรมการ

การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการสื่อสาร ครั้งที่ 3 ปี 2562

27. ดร.ทัศนีย์ เกริกกุลธร	กรรมการ
28. ดร.ปริญญา ทรุ่นโพธิ์	กรรมการ
29. ดร.สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง	กรรมการ
30. ดร.สุธี เผ่าบุญมี	กรรมการ
31. ดร.โสภาค พาณิชพาพิบูล	กรรมการ
32. ดร.ศิธธ์ วงศ์อาษา	กรรมการ
33. ดร.ปริญญา แม่นมินทร์	กรรมการ
34. ดร.ณัทภัฏ ปันจาด	กรรมการ
35. ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา	กรรมการ
36. ดร.ปรัชญา เปี่ยมการุณ	กรรมการ
37. ดร.ณรงค์ ศรีเกียรติทอง	กรรมการ
38. ดร.พิมพ์พรรณ ไชยนันท์	กรรมการ
39. ดร.วิริยะ โพธิ์วิจิตร	กรรมการ
40. ดร.อัญชลี พิเชษฐพันธ์	กรรมการ
41. ดร.ธีรดา จงกลรัตนารณ	กรรมการ

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการมีบทบาทและหน้าที่ในการดำเนินการจัดการประชุมวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน และมีคุณภาพในระดับชาติ รวมถึงหน้าที่ในการพิจารณาบทความและสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาบทความ

สั่ง ณ วันที่ 29 มีนาคม 2562

(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ วิลานุช)
คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

(อาจารย์ ดร.โสภาค พาณิชพาพิบูล)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะนิเทศศาสตร์

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของวัยรุ่นและวัยทำงาน

Factors Affecting the Intention to Play Gacha Game of Teenage and Working Age

ณัฐกิตติ์ จังพานิช¹ และ พิทักษ์ ศิริวงศ์²¹นักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาวิชาการประกอบการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร²รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือน ที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงานที่แตกต่างกัน และการศึกษาอิทธิพลของทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และความเพลิดเพลิน ที่มีต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยคือ ประชาชนในวัยรุ่นและวัยทำงาน อายุ 15- 60 ปี ที่เล่นหรือเคยเล่นเกมกาชามาก่อน จำนวน 400 ราย สุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติอ้างอิงด้วยการทดสอบที การทดสอบเอฟ และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า อายุ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือนที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ความเพลิดเพลิน ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชา

คำสำคัญ : ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ความเพลิดเพลิน เกมกาชา

Abstract

This research aimed to study the difference of demographic characteristics such as gender, age, education, job, and Individual's monthly earning that affected the Intention to play gacha game of teenage and working age. Also, to study the influence of Attitude toward playing gacha game, subjective norm, perceived behavioral control and enjoyment on Intention to play gacha game of teenage and working age. The 400 samples of this research were teenage and working age of 15 – 60 years old who have played gacha game before, using convenience sampling

technique with questionnaire as the research instrument. The data were analyzed with statistical tools to find frequency, percentage, mean, and standard deviation, along with reference statistic, such as t-test, F-test, and multiple regression analysis. Results showed that the difference of age, Education, Job, and Individual's monthly earning affected the Intention to play gacha game. Furthermore, enjoyment, attitude toward playing gacha game, and perceived behavioral control had an influence on intention to play gacha game.

Keyword : Theory of planned behavior, Enjoyment, Gacha game

บทนำ

ในปัจจุบัน ตลาดของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลกมีการเติบโตมากขึ้น โดยจากรายงานของ Newzoo (2018) พบว่ารายได้จากธุรกิจเกมในปี พ.ศ. 2561 มีมูลค่าประมาณ 139,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งมากกว่าปีก่อนหน้า และมีแนวโน้มว่าจะเติบโตต่อไป นอกจากนี้ในปัจจุบันสมาร์ตโฟนเริ่มมีบทบาทในอุตสาหกรรมเกมมากขึ้น โดยมีสัดส่วนของรายได้ที่ร้อยละ 41 จากรายได้ทั้งหมดของเกมในทุกแพลตฟอร์มในปี พ.ศ. 2561 และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอีกในอนาคต

จากการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการทำธุรกิจด้วยเช่นกัน หนึ่งใน การเปลี่ยนแปลงนั้นคือการเริ่มใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม (Freemium) ซึ่งเป็นรูปแบบธุรกิจที่แบ่งกลุ่มลูกค้าออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้ใช้แบบฟรี และกลุ่มผู้ใช้แบบพรีเมียมหรือผู้ใช้แบบเสียเงิน (Holm and Günzel-Jensen, 2017:17) ปัจจุบันมีหลายเกมที่เปิดให้บริการโดยใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม เช่น เกม Arena of Valor ซึ่งเปิดให้บริการในประเทศไทยในชื่อ Realm of Valor บนสมาร์ตโฟน ที่ทำรายได้เป็นอันดับหนึ่งของเกมมือถือทั่วโลกในปี พ.ศ.2560 ด้วยจำนวนเงิน 1,900 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Cowley, 2018)

กาชา เป็นคำที่ย่อมาจากคำว่ากาชาปอง (Gachapon) ตู้หยอดเหรียญสุ่มของเล่นจากประเทศญี่ปุ่น ด้วยการนำรูปแบบการสุ่มของรางวัลแบบเดียวกันมาใช้กับเกมฟรีเมียม ทำให้เกิดรูปแบบของการสร้างรายได้ที่เปลี่ยนไป จากเดิมที่ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมภายในเกมด้วยจำนวนเงินที่แน่นอน เปลี่ยนเป็นการจ่ายเงินเพื่อสุ่มรางวัลภายในเกมที่จะได้รับแทน (Koeder, Tanaka, and Sugai, 2017:3-4) โดยเกมที่ใช้ระบบกาชาเริ่มได้รับความนิยมภายในประเทศญี่ปุ่น และส่งอิทธิพลไปถึงประเทศอื่น ทำให้เกิดเกมที่ใช้ระบบกาชามากขึ้น โดยพบว่าในการจัดอันดับรายได้ของแอปพลิเคชันใน app store ของประเทศสหรัฐอเมริกา ปี พ.ศ. 2559 มีเกมที่ใช้ระบบกาชาอยู่ร้อยละ 58 ใน 100 อันดับแรก และร้อยละ 37 ในอันดับหลังจากนั้น (Kanerva, 2016)

เมื่อพิจารณาถึงอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศไทย ณ ปัจจุบันมีการเติบโตเช่นเดียวกัน โดยจากผลสำรวจในปี พ.ศ. 2559 พบว่า มีมูลค่าประมาณ 16,329 ล้านบาท (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559) นอกจากนี้พบว่าประชาชนชาวไทยเริ่มพกพาโทรศัพท์มือถือมากขึ้น โดยในปี พ.ศ. 2561 มีผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือถึงจำนวน 56.7 ล้านคน และส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 15-49 ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่น่าสนใจสำหรับธุรกิจเกี่ยวกับเกม เกมมือถือนอกจากต่างประเทศถูกนำเข้ามาโดยผู้ให้บริการหลายราย ซึ่งรวมไปถึงเกมที่ใช้ระบบภาษาด้วยเช่นกัน จึงนำไปสู่คำถามว่า ผู้พัฒนาและผู้ให้บริการจะสามารถผลักดันให้เกมภาษาเกิดความนิยมและประสบความสำเร็จในประเทศไทยเช่นเดียวกับประเทศอื่นที่มียอดผู้เล่นกับการสร้างรายได้ของเกมที่สูงหรือไม่

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน โดยใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และแนวคิดของความเพลิดเพลิน เพื่อที่จะหาคำตอบว่าปัจจัยด้านใดที่ทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มในการเล่นเกมภาษามากขึ้น และผู้พัฒนาเกมกับผู้ให้บริการเกมควรให้ความสำคัญ นำไปสู่การวางกลยุทธ์ทางการตลาดที่เหมาะสม เพื่อให้เกมภาษาที่เปิดให้บริการในประเทศไทยสามารถเจาะกลุ่มเป้าหมาย พร้อมทั้งรักษารฐานลูกค้าเดิม นำไปสู่การสร้างรายได้ในระยะยาว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความแตกต่างของปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือน ที่มีผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน
2. เพื่อศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของ ประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงานที่แตกต่างกัน
2. ทักษะคิดที่มีต่อการเล่นเกมภาษา มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน
3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน
4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน
5. ความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม (Freemium Business Model)

Osterwalder and Pigneur (2010:96) ให้ความหมายแก่โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียมว่าเป็นบริการที่ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ฟรี และมีบริการพิเศษที่ต้องเสียเงิน โดยผู้ใช้งานส่วนใหญ่จะได้รับประโยชน์จากการใช้บริการโดยไม่เสียเงิน และมีผู้ใช้งานส่วนหนึ่งที่จ่ายเงินเพื่อรับบริการที่พิเศษขึ้น

ในปัจจุบัน ธุรกิจเกมได้ให้ความสนใจกับโมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม ซึ่งเรียกได้อีกชื่อว่าโมเดลธุรกิจแบบเล่นฟรี (Flunger, Mladenow, and Strauss, 2017) โดยผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดและเล่นเกมได้ฟรี แต่อาจมีข้อจำกัดบางประการ หรือมีสิทธิพิเศษสำหรับผู้จ่ายเงิน นอกจากนี้ยังสามารถสร้างรายได้จากการขายสินค้าเสมือน (Virtual goods) คือไอเทมภายในเกม เพื่อเพิ่มความสวยงาม หรือความสามารถของผู้เล่น

เกมกาชา (Gacha Game)

Koeder et al. (2017:3-5) ให้ความหมายแก่เกมกาชาว่าเป็นแอปพลิเคชันเกมที่ใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม ผสมผสานเข้ากับปัจจัยความไม่แน่นอนจากการสุ่มไอเทมภายในเกม ที่มีระดับความหายากที่แตกต่างกัน โดยเกมกาชาแต่ละเกมอาจมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน แต่สิ่ง que ทุกเกมล้วนมีอยู่คือระบบกาชา ซึ่งเป็นระบบที่ใช้สกุลเงินภายในเกม 2 รูปแบบในการสุ่มรางวัล คือสกุลเงินอ่อน (Soft currency) ที่หาได้จากการเล่นเกม และสกุลเงินแข็ง (Hard currency) ที่ได้จากการจ่ายเงินจริง โดยรางวัลจากการสุ่มเป็นรางวัลเสมือนในเกม (Virtual Reward) ที่มีระดับความยากของการได้มากำกับไว้ ผู้เล่นสามารถสะสมของรางวัลเหล่านี้ได้ แต่ไม่สามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ ซึ่งระบบดังกล่าวนี้ถูกใช้เพื่อเพิ่มการสร้างรายได้ให้กับผู้จัดจำหน่ายเกม

ปัจจุบันมีเกมกาชาเปิดให้บริการทั่วทั้งโลกเป็นจำนวนมาก ทั้งจากผู้พัฒนากลุ่มใหม่ รวมไปถึงผู้พัฒนากลุ่มเดิมในอุตสาหกรรมที่หันมาสนใจพัฒนาเกมกาชา เช่นเกมไฟร์เอมเบลม ฮีโร่ส์ (Fire Emblem Heroes) เกมกาชาที่มีต้นกำเนิดจากซีรีส์เกม ไฟร์เอมเบลม โดยสามารถทำรายได้เป็นจำนวน 295 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในระยะเวลา 1 ปีหลังเปิดบริการ (Nelson, 2018) แต่ขณะเดียวกันเกมกาชาก็ตกเป็นที่ถกเถียงถึงความเหมาะสมของการสร้างรายได้จากการให้ผู้เล่นสุ่มไอเทม โดยมีกรณีตัวอย่างของผู้เล่นรายหนึ่งที่เติมเงินในเกมแกรนบลูแฟนตาซี (Granblue Fantasy) จำนวน 6,065 ดอลลาร์สหรัฐ เพื่อสุ่มให้ได้ตัวละครที่เปิดให้สุ่มเฉพาะในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงความเหมาะสม จนเกิดการปรับปรุงระบบการสุ่มรางวัลภายในเกมใหม่ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกรางวัลภายในเกมได้ หากสุ่มไอเทมภายในช่วงเวลาเดียวกันเป็นจำนวนหนึ่ง (Humphries, 2016)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน เป็นแนวคิดของ Ajzen (1991) ซึ่งพัฒนาต่อยอดมาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of reasoned action) โดยอธิบายว่า บุคคลจะมีความตั้งใจก่อพฤติกรรมมากขึ้น เมื่อได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ แต่เนื่องจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลไม่ได้คำนึงถึงกรณีที่บุคคลที่ไม่สามารถควบคุมการก่อพฤติกรรมได้อย่างสมบูรณ์ เช่นการขาดโอกาสหรือทรัพยากรที่จำเป็น จึงได้พัฒนาใหม่เป็นทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน เพื่อทำนายพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่สามารถควบคุมการก่อพฤติกรรมนั้นได้อย่างสมบูรณ์

Fishbein and Ajzen (1975) อธิบายถึงความตั้งใจก่อพฤติกรรมว่า เป็นความตั้งใจของบุคคลต่อการก่อพฤติกรรมหนึ่ง ซึ่งสามารถชี้วัดความเป็นไปได้ที่บุคคลนั้นจะก่อพฤติกรรมได้ โดยความตั้งใจของแต่ละบุคคลสามารถเปลี่ยนแปลงได้จากความเชื่อในด้านต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป

Ajzen (1991) อธิบายว่าความตั้งใจก่อพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอิสระ 3 ตัว ได้แก่ ทัศนคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control)

ทัศนคติต่อพฤติกรรม คือระดับความชอบหรือไม่ชอบของบุคคลต่อพฤติกรรมหนึ่ง เกิดจากความเชื่อทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Beliefs) ว่าพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลลัพธ์หนึ่ง และเกิดจากการประเมินผลลัพธ์จากพฤติกรรม (Outcome Evaluation) ว่าผลลัพธ์ที่ได้นั้นเป็นที่พึงพอใจหรือไม่

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือแรงกดดันจากสังคมที่นำไปสู่การกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมของบุคคล เกิดจากความเชื่อทางบรรทัดฐาน (Normative Beliefs) คือความกังวลต่อกลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญต่อตัวบุคคล เมื่อกลุ่มคนเหล่านั้นสนับสนุนหรือต่อต้านการก่อพฤติกรรมใด ๆ และเกิดจากแรงจูงใจที่บุคคลจะปฏิบัติตาม (Motivation to comply)

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม คือการรับรู้ความสะดวก หรือความยากง่ายต่อการก่อพฤติกรรมหนึ่ง เกิดจากความเชื่อด้านการควบคุม (Control beliefs) คือปัจจัยที่ทำให้เกิดความยากง่ายต่อการก่อพฤติกรรมหนึ่ง โดยอ้างอิงจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของตัวบุคคล และเกิดจากอิทธิพลที่ส่งผลต่อการควบคุมพฤติกรรม (Perceived power) ว่าปัจจัยเหล่านั้นส่งผลต่อความยากง่ายของการก่อพฤติกรรมมากน้อยเพียงใด

ความเพลิตเพลิน

Lin, Gregor and Ewing (2008:41-43) อธิบายว่าความเพลิดเพลินเป็นความรู้สึกทางบวกที่สามารถเติมเต็มความปรารถนาของบุคคลได้ ขณะกำลังจดจ่ออยู่กับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง นอกจากนี้ Moon and Kim (2001:219-220) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความเพลิดเพลินเป็นความสุขที่เกิดจากการกระทำในสิ่งที่บุคคลนั้นสนใจอย่างแท้จริง และขณะตกอยู่ในสภาวะสนุกสนานจากการกระทำบางอย่าง

ความเพลิดเพลินมีบทบาทสำคัญต่อการทำนายความตั้งใจก่อพฤติกรรมบางอย่าง ซึ่งรวมไปถึงพฤติกรรมการเล่นหรือซื้อเกม Wei and Lu (2014) กล่าวว่า ความเพลิดเพลินส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมของผู้เล่นบนสมาร์ตโฟน และผู้พัฒนาควรออกแบบระบบที่สร้างสรรค์เพื่อมอบความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น Nguyen (2015:55-56) กล่าวเพิ่มเติมว่า สำหรับเกมที่ใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียม ผู้พัฒนาสามารถสร้างรายได้เมื่อผู้เล่นจ่ายเงินในระหว่างเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง และด้วยเหตุนี้ความเพลิดเพลินมีผลต่อการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ผู้พัฒนาจึงควรเสนอระบบที่ทำให้เกิดความเพลิดเพลินขณะเล่นเกม

วิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยในการเก็บข้อมูล โดยการเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ผู้เล่นเกมกาชาใช้งานเป็นประจำได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) พันทิป (Pantip) และจีคอนฮับ (Gconhub) ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน – 1 พฤษภาคม 2562

ประชากรของการวิจัย คือประชาชนชาวไทยในช่วงวัยรุ่น และวัยทำงาน คือบุคคลในช่วงอายุ 15 – 60 ปี ที่เล่นหรือมีประสบการณ์ในการเล่นเกมกาชามาก่อน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือประชาชนชาวไทยในช่วงวัยรุ่น และวัยทำงาน คือบุคคลในช่วงอายุ 15 – 60 ปีที่เล่นหรือมีประสบการณ์ในการเล่นเกมกาชามาก่อน เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงใช้สูตรการหาขนาดของตัวอย่างแบบไม่ทราบขนาดประชากรของ Cochran (1977:75) โดยมีระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 ซึ่งคำนวณแล้วได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยที่ 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายปิดชนิดตอบตัวเลือกเดียว และมาตรวัดของลิเกิร์ต (Likert scale) 5 ระดับ เพื่อเก็บข้อมูลปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ความเพลิดเพลิน และความตั้งใจเล่นเกมกาชา

สำหรับการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยทั้งหมดของค่าที่วัดได้จากมาตรวัดของลิเกิร์ต โดยแบ่งเป็นคะแนน 4.501-5.000 หมายถึงมากที่สุด คะแนน 3.501-4.500 หมายถึงมาก คะแนน 2.501-3.500 หมายถึงปานกลาง คะแนน 1.501-2.500 หมายถึงน้อย และคะแนน 1.000-1.500 หมายถึงน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบที (t-test) การทดสอบเอฟ (F-test) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression)

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 276 คิดเป็นร้อยละ 69.00 มีอายุระหว่าง 15-21 ปี จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 มีระดับการศึกษาสูงสุดปริญญาตรี จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 50.25 มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษา จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 และมีรายได้ต่อบุคคลต่อเดือนไม่เกิน 5,000 บาท จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00

2. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาโดยรวม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาโดยรวม	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา	3.352	0.850	ปานกลาง
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	2.380	1.071	น้อย
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม	4.272	0.553	มาก
ความเพลิดเพลิน	3.599	0.897	มาก
รวม	3.401	0.582	ปานกลาง

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัจจัยที่มีระดับความคิดเห็นสูงสุดคือการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม รองลงมาคือความเพลิดเพลิน ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ตามลำดับ

3.การวิเคราะห์ความตั้งใจเล่นเกมกาชาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตั้งใจเล่นเกมกาชา

ความตั้งใจเล่นเกมกาชา	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.ท่านมีความตั้งใจที่จะเล่นเกมกาชา	3.738	1.040	มาก
2.ท่านมีความสนใจจะเล่นเกมกาชาในอนาคต	3.680	1.127	มาก
3.ท่านตั้งใจจะเล่นเกมกาชาอย่างสม่ำเสมอ	3.435	1.187	ปานกลาง
รวม	3.618	0.993	มาก

กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาโดยรวมที่ระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ คำถามพบว่าอันดับแรกคือท่านมีความตั้งใจที่จะเล่นเกมกาชา รองลงมาคือท่านมีความสนใจจะเล่นเกมกาชาในอนาคต และท่านตั้งใจจะเล่นเกมกาชาอย่างสม่ำเสมอ ตามลำดับ

4.การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน ระหว่างปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ กับความตั้งใจเล่นเกมกาชา

ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์	ความตั้งใจเล่นเกมกาชา	
	t/F	Sig.
เพศ	-1.337	0.182
อายุ	10.361	0.000**
ระดับการศึกษาสูงสุด	11.302	0.000**
อาชีพ	4.749	0.003**
รายได้ต่อบุคคลต่อเดือน	6.570	0.000**

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากการทดสอบสมมติฐานที่ 1 พบว่าอายุ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือนที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ขณะที่เพศที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชา

ปัจจัย	ความตั้งใจเล่นเกมกาชา					
	B	β	t	Sig.	Tolerance	VIF
ค่าคงที่	-0.292		-1.254	0.211		
ความเพลิดเพลิน (X_4)	0.610	0.552	12.553	0.000**	0.423	2.365
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา (X_1)	0.353	0.302	6.917	0.000**	0.428	2.335
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (X_3)	0.125	0.069	2.367	0.018*	0.951	1.052
R = 0.823, $SE_{est} = 0.567$, F = 276.336, Adjusted $R^2 = 0.674$, Durbin-Watson = 1.845						

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05, **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากการทดสอบสมมติฐานที่ 2-5 พบว่า ความเพลิดเพลิน (X_4) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมกาชา (X_1) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (X_3) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01, 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ ซึ่งสามารถเขียนสมการการถดถอยเชิงพหุได้ 2 รูปแบบดังนี้

$$\text{สมการการถดถอยเชิงพหุคะแนนดิบ : } Y = 0.610X_4^{**} + 0.353X_1^{**} + 0.125X_3^*$$

$$\text{สมการการถดถอยเชิงพหุคะแนนมาตรฐาน : } Z = 0.552X_4^{**} + 0.302X_1^{**} + 0.069X_3^*$$

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความตั้งใจเล่นเกมกาชาของวัยรุ่นและวัยทำงาน จำแนกตามปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ พบว่า อายุ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือนที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาของวัยรุ่นและวัยทำงานที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สิทธิธิน

โชติ ตรงดี (2555) ที่อธิบายว่า ปัจจัยทางประชากรศาสตร์เหล่านี้ ทำให้เกิดการวิเคราะห์และรับสารที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีพฤติกรรมแบบเฉพาะตัว ขณะที่การทดสอบความแตกต่างด้านเพศ พบว่าไม่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกม ภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน ทั้งนี้เนื่องจากเกมภาษาในปัจจุบัน สามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีกลุ่มเป้าหมายเป็นทั้งเพศชายและหญิง ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริสุดา รอดทอง (2556) ที่อธิบายว่าปัจจุบันสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับทุกคน และทุกคนสามารถเข้าถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้ง่าย อีกทั้งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ทั้งเพศชายและหญิง จึงทำให้เพศไม่มีความแตกต่างในด้านการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน

2. การวิเคราะห์อิทธิพลของทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมภาษาต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน พบว่ามีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา โดยทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมภาษา จะทำให้ประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงานมีแนวโน้มเล่นเกมภาษามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) ที่อธิบายว่าทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมหนึ่ง จะส่งผลต่อความตั้งใจก่อพฤติกรรมนั้น โดยเกิดได้จากความชอบต่อพฤติกรรม รวมไปถึงการประเมินคุณค่าของพฤติกรรม อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประภาพร ดอกไม้, สุชาติา กรเพชรปानी และสมสิทธิ์ จิตรสถาพร (2556) ที่อธิบายว่าหากทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสามารถกำหนดแนวทางหรือปฏิกิริยาตอบสนองได้ ดังนั้นยิ่งบุคคลมีทัศนคติในทางบวกต่อการเล่นเกมมากเท่าใด ก็จะทำให้เกิดความตั้งใจเล่นเกมมากขึ้น

3. การวิเคราะห์อิทธิพลของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน พบว่าไม่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา ซึ่งไม่สอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) ซึ่งอธิบายว่าแรงกดดันจากสังคม จะส่งผลต่อความตั้งใจก่อพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้อาจเกิดจากประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงานในประเทศไทย มองว่ากลุ่มอ้างอิงไม่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจเล่นเกมภาษาของตนหรือกลุ่มอ้างอิงที่สนับสนุนและกดดันให้บุคคลเล่นเกมภาษามีจำนวนน้อย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ (2560) ที่อธิบายว่าอิทธิพลทางสังคมไม่มีผลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ เนื่องจากผู้ครอบครองยังใช้แอปพลิเคชันไลน์จำนวนน้อย

4. การวิเคราะห์อิทธิพลของการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน พบว่ามีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา โดยในปัจจุบันผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมภาษาได้ง่าย เนื่องจากส่วนใหญ่ใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียมที่เข้าถึงได้ฟรี และดาวน์โหลดได้ง่ายผ่านทางมือถือ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) ซึ่งอธิบายว่า การรับรู้ความสะดวกหรือความยากง่ายในการก่อพฤติกรรมจะส่งผลต่อความตั้งใจก่อพฤติกรรมนั้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Alzahrani, Mahmud, Ramayah, Alfarraj, and Alalwan (2017) ที่อธิบายว่าหากผู้เล่นรับรู้ว่าคุณสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ง่าย ก็จะมีโอกาสเล่นมากขึ้น

5. การวิเคราะห์อิทธิพลของความเพลิดเพลินต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน พบว่า มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา การเล่นเกมเป็นกิจกรรมสำหรับสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่น ดังนั้นระดับของความเพลิดเพลินที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมภาษา จะส่งผลต่อการความตั้งใจเล่นต่อไปในภายภาคหน้า ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ภคกร กลุ่มเพชรมงคอง (2557) Wei and Lu (2014) ที่อธิบายว่าความเพลิดเพลินเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป้าหมายของการเล่นเกมก็คือการรับความเพลิดเพลินขณะเล่นเกม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1.1 ผลการทดสอบความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์ต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา พบว่า อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อบุคคลต่อเดือนที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้พัฒนาหรือผู้ให้บริการเกมจึงควรมุ่งเน้นทำการตลาดกับกลุ่มเป้าหมายหนึ่ง เช่น กลุ่มผู้เล่นอายุ 15- 21 ปี หรือกลุ่มนักเรียน/นิสิต/นักศึกษา เพื่อให้เกิดการเล่นเกมภาษาอย่างต่อเนื่อง และนำไปสู่การเติมเงินในภายหลัง และเนื่องจากความแตกต่างของเพศไม่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา องค์กรจึงควรพัฒนาหรือการให้บริการเกมภาษาโดยไม่ละเลยความต้องการของเพศใดเพศหนึ่ง

1.2 เนื่องจากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมภาษา มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา ผู้ให้บริการเกมจึงควรส่งเสริมทัศนคติต่อการเล่นเกมภาษา ด้วยการให้ข้อมูลหรือจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมองเกมภาษาในทางที่ดีมากขึ้น และหลีกเลี่ยงการดำเนินกลยุทธ์ทางการตลาดที่อาจส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์ของเกมภาษา เช่น การจัดโปรโมชั่นที่ชักจูงให้ผู้เล่นเสียเงินมากจนเกินควร

1.3 เนื่องจากการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษา ผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมจึงควรสร้างช่องทางการเข้าถึงแอปพลิเคชันเกมภาษาที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้สะดวก ซึ่งปัจจุบันสามารถทำได้ง่ายด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันของประเทศไทย และการใช้โมเดลธุรกิจแบบฟรีเมียมที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเกมได้ฟรี

1.4 จากการศึกษาพบว่าความเพลิดเพลินมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมภาษา โดยมีอิทธิพลมากที่สุดใบบรรดาตัวแปรอิสระของการศึกษาครั้งนี้ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเล่นเกมภาษาอย่างต่อเนื่อง ผู้พัฒนาจึงควรศึกษา และพัฒนาระบบของเกมภาษาที่สามารถสร้างความสนุกสนานและตื่นเต้นให้กับกลุ่มเป้าหมายของเกมได้เป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความตั้งใจเล่นเกมกาชา โดยไม่มีการเจาะลึกถึงประเภท หรือผลิตภัณฑ์ เกมใด ๆ โดยเฉพาะเจาะจง ซึ่งความแตกต่างของประเภทของเกมอาจส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกาชาได้เช่นกัน จึงควรกำหนดประเภทของเกมกาชาที่จะศึกษาในครั้งถัดไปเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงขึ้น

2.2 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาเรื่องความตั้งใจเล่นเกมกาชาของประชาชนวัยรุ่นและวัยทำงาน ซึ่งไม่ได้ครอบคลุมไปถึงความตั้งใจการเติมเงินภายในเกมกาชา จึงควรศึกษาถึงพฤติกรรมดังกล่าว เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในการเติมเงินของผู้เล่นเกมกาชา

บรรณานุกรม

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). ข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์ ปี2559 และคาดการณ์ปี 2560-2561. Retrieved 28 สิงหาคม Retrieved from <http://www.depa.or.th/system/tdf/publication/files/DEPA%20Digital%20Content%202559.pdf?file=1&type=node&id=1937&force=0>
- เฉลิมศักดิ์ บุญประเสริฐ. (2560). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ. รายงานการค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ประภาพร ดอกไม้ สุชาดา กรเพชรปानी และสมสิทธิ์ จิตรสถาพร. (2556). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 11(1), 79-88.
- ภคกร ลุ่มเพชรมงคล. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตสาทร คลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร. รายงานการค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1). Retrieved 1 พฤศจิกายน Retrieved from <http://www.nso.go.th/sites/2014>

- สิทธิชนโชติ ตรงดี. (2555). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมในสมาร์ทโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิริสุดา รอดทอง. (2556). *ความตั้งใจในการดาวน์โหลดโมบายแอปพลิเคชันของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในกลุ่มสมาร์ทโฟน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี มงคลธัญบุรี.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Alzahrani, A. I., Mahmud, I., Ramayah, T., Alfarraj, O., & Alalwan, N. (2017). Extending the theory of planned behavior (TPB) to explain online game playing among Malaysian undergraduate students. *Telematics and Informatics*, 34(4), 239-251.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Cowley, R. (2018). Tencent's megahit mobile MOBA Honor of Kings generated \$1.9 billion in revenues in 2017. Retrieved November 19 Retrieved from <https://www.pocketgamer.biz/news/67432/tencents-megahit-mobile-moba-honor-of-kings-generated-19-billion-in-revenues-in-2017/>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Flunger, R., Mladenow, A., & Strauss, C. (2017). *The Free-to-play business model*. Paper presented at the 19th International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services, Salzburg, Austria.
- Holm, A. B., & Günzel-Jensen, F. (2017). Succeeding with freemium: Strategies for implementation. *Journal of Business Strategy*, 38(2), 16-24.
- Humphries, M. (2016). Japanese gamer spends \$6,065 unlocking mobile RPG character. Retrieved July 20 Retrieved from <https://www.geek.com/games/japanese-gamer-spends-6065-unlocking-mobile-rpg-character-1649554/>

- Kanerva, T. (2016). Cultures combined: Japanese Gachas are sweeping F2P mobile games in the west. Retrieved November 3 Retrieved from <http://www.gamerefinery.com/japanese-gachas-sweeping-f2p-games-west/>
- Koeder, M., Tanaka, E., & Sugai, P. (2017). *Mobile game price discrimination effect on users of Freemium services- An initial outline of game of chance elements in Japanese F2P mobile games*. Paper presented at the Asia-Pacific Regional Conference: "Mapping ICT into Transormation for the next information society", Kyoto, Japan.
- Lin, A., Gregor, S., & Ewing, M. (2008). Developing a scale to measure the enjoyment of web experiences. *Journal of Interactive Marketing*, 22(4), 40-57.
- Moon, J.-W., & Kim, Y.-G. (2001). Extending the TAM for a World-Wide-Web context. *Information & Management*, 38(4), 217-230.
- Nelson, R. (2018). Fire Emblem Heroes made nearly \$300 million its first year, five times more than Super Mario Run. Retrieved November 4 Retrieved from <https://sensortower.com/blog/fire-emblem-heroes-first-year-revenue>
- Newzoo. (2018). 2018 Global games market report. Retrieved December 5 Retrieved from <https://newzoo.com>
- Nguyen, D. (2015). *Understanding perceived enjoyment and continuance intention in mobile games*. (M.Sc. Master's Thesis), Information Systems Science, Aalto University.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation : A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Hoboken, New Jersey: Wiley.
- Wei, P.-S., & Lu, H.-P. (2014). Why do people play mobile social games? An examination of network externalities and of uses and gratifications. *Internet Research*, 24(3), 313-331.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effect of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of Electronic Commerce Research*, 8(2), 128-140.