



รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบริโภค
เกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย
Causal relationship model of acceptance and use of technology which affect the digital game
purchasing behavior via the PlayStation Store for the game consoles in Thailand

บุชิตา เชื้อศรี¹ และ สมชาย เล็กเจริญ²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรสารสนเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสังคม

วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต, อีเมล boochoita.c57@rsu.ac.th

² อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต, อีเมล somchai.l@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store และเพื่อตรวจสอบรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ แนวคิดตามทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) ได้ถูกนำมาใช้เป็นกรอบโมเดลต้นแบบของงานวิจัยในครั้งนี้ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้งาน PlayStation Store ในประเทศไทยจำนวน 400 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์แบบมาตรประมาณค่า 7 ระดับ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างและใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีโมเดลวิจัย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน 2) ความคาดหวังในความพยายามในการใช้งาน 3) อิทธิพลทางสังคมในการใช้งาน 4) สภาพสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน 5) พฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน และ 6) พฤติกรรมกรใช้งาน ผลการวิจัยปรากฏว่ารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทยพบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นอย่างดี โดยมีค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) เท่ากับ 405.429, ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 292, ค่า CMIN/DF เท่ากับ 1.388, ค่า GFI เท่ากับ 0.940, ค่า AGFI เท่ากับ 0.904, ค่า SRMR เท่ากับ 0.075 และ RMSEA เท่ากับ 0.031 พบว่ามีค่าอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของสัมประสิทธิ์เส้นทางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันและร้านค้าออนไลน์อื่นต่อไป

คำสำคัญ: การบริโภคเกมแบบดิจิทัล, พฤติกรรมกรใช้งาน, ทฤษฎีการยอมรับและการใช้งานเทคโนโลยี, โมเดลสมการโครงสร้าง



ABSTRACT

The main objective of this research was to study the Causal relationship model of acceptance and use of technology which affect the digital game purchasing behavior via the PlayStation Store for the game consoles in Thailand and to conform with the empirical information was developed. This idea according to the theory of the acceptance and the using of the technology, UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) this has been brought to use as the prototype model frame of this research. The sample group was the people who had experienced in the usability of PlayStation Store. This required the purchasing of the games in the form of the digital downloading in Thailand 400 people provide the information. This would be came from Simple Random Sampling of people who had experienced in the usability of PlayStation Store. The online questionnaire in the rating scale for 7 levels were used. The techniques of analyzing the equation model of the structure and the use of the software package. The model in contained 6 elements such as: 1) Performance Expectancy, 2) Effort Expectancy, 3) Social Influence, 4) Facilitating Conditions, 5) Behavioral Intention and 6) Use Behavior. The results is appeared that the model of the Causal relationship model of acceptance and use of technology which affect the digital game purchasing behavior via the PlayStation Store for the game consoles in Thailand. This is found that the model has the consistency with the empirical information quite well by this has The Chi-Square statistic (χ^2) = 405.429, the degree of freedom (df) = 292, the CMIN/DF = 1.388, the GFI = 0.940, The AGFI = 0.904, the SRMR = 0.075 and the RMSEA = 0.031, respectively The finding shown that the variables in the model can explain the variance of the purchasing. It was found that the model had the direct influence and indirect influence of the route coefficient with the significant statistic. The expected benefits that will receive from the research were; it can be used as the guideline in the development of similar applications; and online stores.

Keywords: Digital Game Consumption, Use Behavior, UTAUT, Structural Equation Modeling

1. บทนำ

เทคโนโลยีในปัจจุบันได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเป็นไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ประชากรทั่วโลกล้วนต้องปรับตัว เพื่อให้สามารถนำประโยชน์จากเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดคุณค่าได้มากที่สุด เครื่องเล่นวิดีโอเกม (Console Game) เป็นอีกหนึ่งเทคโนโลยีที่มีการนำนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้พัฒนาอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเรื่องของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เกมเพื่อสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้บริโภคตามยุคสมัยและมีการแข่งขันทางการตลาดค่อนข้างสูง ในอดีตที่ผ่านมานั้นซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นวิดีโอเกมจะมีช่องทางการบริโภคเพียงแค่ช่องทางเดียว คือการบริโภคผ่านร้านค้าตัวแทนนำเข้า (Retail Store) เท่านั้น แต่ในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ (Online Payment/e-Payment) เข้ามาพัฒนาระบบเพื่อเพิ่มทางเลือกให้ผู้บริโภคมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น งานวิจัยเรื่อง Video Game Sales: Does Diversity Pay พบว่ายอดขายหน่วยวิดีโอเกมในสหรัฐอเมริกาช่วงปลายปี พ.ศ.2554 นั้นมีแนวโน้มลดลง ส่วนหนึ่งมาจากผู้ใช้งานเริ่มมีความนิยมบริโภคเกมแบบดิจิทัล (Digital Download) กันมากขึ้น (Helena Wu, 2014) PlayStation



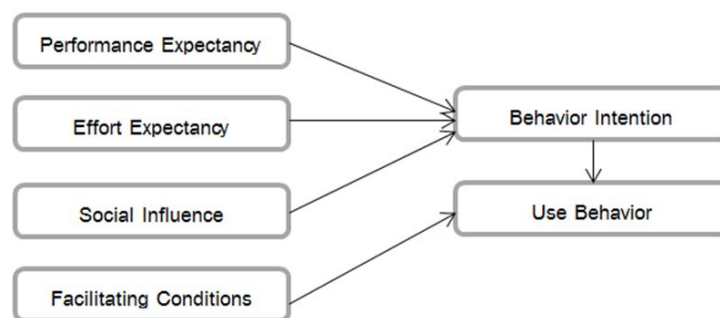
เป็นชื่อของเครื่องเล่นวีดีโอเกมประเภทหนึ่ง ถูกผลิตขึ้นโดย บริษัท Sony Interactive Entertainment ในเครื่องเล่นวีดีโอเกมดังกล่าวนี้ประกอบไปด้วยซอฟต์แวร์เกมและคอนเทนต์ที่น่าสนใจมากมาย รวมไปถึง PlayStation Store ซึ่งเป็นร้านค้าออนไลน์ (Online Store) แหล่งรวมดิจิทัลเกมและดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับเครื่องเล่นวีดีโอเกมของ PlayStation โดยเฉพาะ และเป็นช่องทางที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถบริโภคหรือดาวน์โหลดเกมและคอนเทนต์แบบออนไลน์ ได้โดยตรงจากเครื่องเล่นวีดีโอเกม PlayStation 4, PlayStation 3, PlayStation Vita, PlayStation Portable ซึ่งสามารถติดตั้งลงในเครื่องเล่นวีดีโอเกมให้พร้อมใช้งานได้ทันที ซึ่งถือว่าเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่น่าสนใจเพื่อสร้างความสะดวกสบายและความปลอดภัยให้แก่ผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน จากเหตุผลดังกล่าวนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store ของประชากรในประเทศไทย โดยเลือกใช้แนวคิดทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D., 2003) มาประกอบในงานวิจัย เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานและเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคเกมแบบดิจิทัลในประเทศไทยให้ได้มากที่สุด

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวีดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย
2. เพื่อตรวจสอบรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์

3. การดำเนินการวิจัย

แนวคิดทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีของ Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003) ประกอบด้วย ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) ความคาดหวังในความพยายาม (Effort Expectancy) อิทธิพลของสังคม (Social Influence) มีความสัมพันธ์ทางตรงกับพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน (Behavioral Intention) และสภาพสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน (Facilitating Conditions) มีความสัมพันธ์โดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้งาน (Use Behavior) (สิงหะ จิวสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร; 2555)



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดตามทฤษฎี UTAUT (Unified theory of acceptance and use of technology)

ที่มา: Venkatesh et al. (2003)



ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรของงานวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวีดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน

2. กลุ่มตัวอย่างสำหรับการทำการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวีดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย จำนวน 400 คน ใช้การกำหนดขนาดตัวอย่างของการวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง (Causal Structural Models with Latent Variable) นงลักษณ์ วิรัชชัย (2542) ได้เสนอว่าขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมควรจะอยู่ในอัตราส่วน 10-20 ต่อ 1 ตัวแปรสังเกตได้ และตัวอย่างที่น้อยที่สุดที่ยอมรับได้สามารถดูจากค่าสถิติ Holster ที่ต้องมีค่ามากกว่า 200 จึงจะถือว่ารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีตัวแปรที่สังเกตได้ จำนวน 29 ตัวแปร ต้องใช้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 290 คนเป็นอย่างน้อย เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนของข้อมูล ผู้ทำการวิจัยจึงได้เพิ่มกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Online Forms by Google โดยแบ่งเนื้อหาคำถาม ออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ที่อยู่อาศัย, เพศ, อายุ, การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งาน, ประสบการณ์ในการใช้งาน, อุปกรณ์ที่ใช้งาน และช่องทางการชำระเงิน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวีดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย แบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านความคาดหวังถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ
- 2) ด้านความคาดหวังในความพยายามในการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ
- 3) ด้านอิทธิพลของสังคมในการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ
- 4) ด้านสภาพสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ

เกณฑ์การวัดและแปลความหมายคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 6.51-7.00 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 5.51-6.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับค่อนข้างมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้งานอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวีดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย แบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ
- 2) ด้านพฤติกรรมการใช้งาน จำนวน 5 ข้อ



แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับพฤติกรรมออกเป็น 7 ระดับ

เกณฑ์การวัดและแปลความหมายคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 6.51-7.00 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 5.51-6.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับค่อนข้างมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้งานอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยใช้ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่าทุกข้อคำถามมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 – 1.00 และปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลในประเทศไทย จำนวน 30 คน แล้วคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ทำการวิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) จากกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัล (Digital Download) ในประเทศไทย ในระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ – 31 มีนาคม พ.ศ.2561 มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 411 คน หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ได้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน จากนั้นนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ทำการวิจัยนำข้อมูลที่ได้จากตัวอย่างมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สถิติเชิงบรรยาย (Descriptive Statistics) ใช้วิเคราะห์ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุเพื่อหาเส้นทางอิทธิพลเชิงสาเหตุของตัวแปรหาขนาดอิทธิพล และทิศทางว่าเป็นอย่างไรจากแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้อย่างอิง มีการทดสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีค่าสถิติ Chi-square P-value มากกว่า .05, CMIN/DF น้อยกว่า 2.00, GFI ตั้งแต่ .90 ขึ้นไป, AGFI ตั้งแต่ 0.90 ขึ้นไป และ RMSEA น้อยกว่า .08 ซึ่งสอดคล้องกับสถิติวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้าง (กรีซ แรงสูงเนิน, 2554)



4. ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 287 คน คิดเป็นร้อยละ 71.75 ส่วนใหญ่เป็นคนที่มียุมากกว่า 25 ปี จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 78 ส่วนใหญ่เป็นคนที่มีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 66 ส่วนใหญ่เป็นคนที่มีการใช้งาน PlayStation Store มากกว่า 1 ปี จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 53.75 ส่วนใหญ่เป็นคนที่มีการเล่นเกม PlayStation 4 เป็นจำนวน 318 คน คิดเป็นร้อยละ 79.5 และส่วนใหญ่เป็นคนที่ใช้บัตรเติมเงิน PlayStation Network Prepaid Card จำนวน 254 คน คิดเป็นร้อยละ 63.5

1. พฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย จำแนกตามรายด้าน

รายด้าน	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ความหมาย
ด้านคาดหวังถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน	6.02	0.93	มาก
ด้านความคาดหวังในความพยายามในการใช้งาน	5.73	0.90	มาก
ด้านอิทธิพลทางสังคมในการใช้งาน	6.11	0.94	มาก
ด้านสภาพสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งาน	5.88	0.96	มาก
ด้านพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน	4.80	1.44	ค่อนข้างมาก
ด้านพฤติกรรมการใช้งาน	5.16	1.26	ค่อนข้างมาก
รวม	5.61	1.07	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เพื่อบริโภคเกมแบบดิจิทัลบนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย แบบรายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ปรากฏว่า ด้านอิทธิพลทางสังคมในการใช้งานอยู่ในระดับมาก ($M = 6.11$, $SD = 0.94$) รองลงมาได้แก่ ด้านคาดหวังถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน อยู่ในระดับมาก ($M = 6.02$, $SD = 0.93$) และน้อยที่สุดได้แก่ ด้านพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน อยู่ในระดับค่อนข้างมาก ($M = 4.80$, $SD = 1.44$)

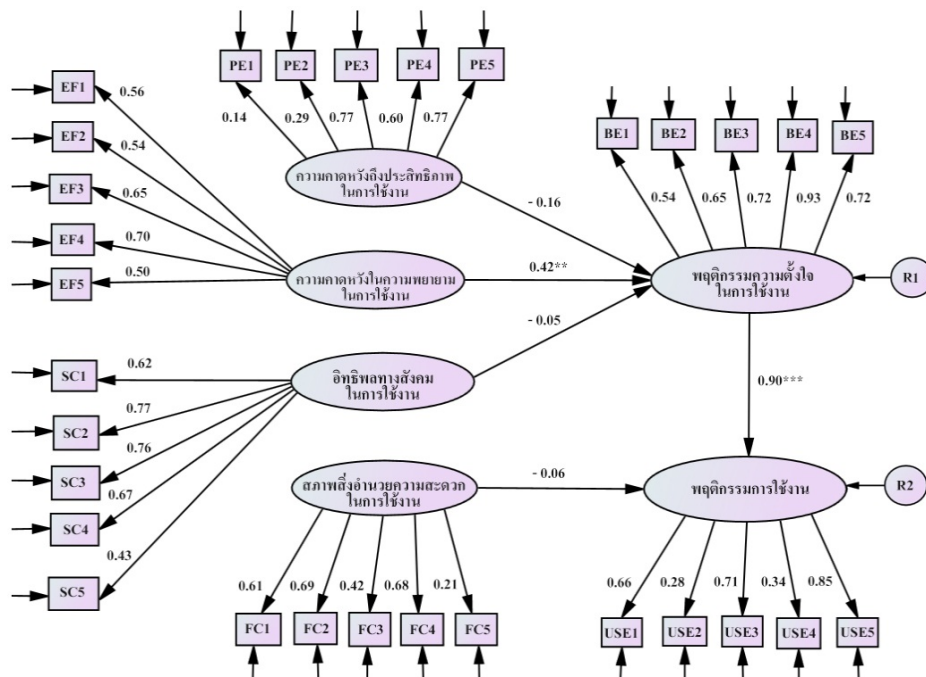
2. ผลจากการวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย จากข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อหาเส้นทางอิทธิพลเชิงสาเหตุของตัวแปร โดยการทดสอบความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นอย่างดี ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 แสดงผลการตรวจสอบความสอดคล้องและความกลมกลืนของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทยจากข้อมูลเชิงประจักษ์

ค่าสถิติ	เกณฑ์	ค่าที่ได้	ความหมาย
1. ค่า CMIN/df	< 2.00	405.429 / 292 = 1.388	ผ่านเกณฑ์
2. ค่า GFI	≥ .90 (เข้าใกล้ 1.00)	.940	ผ่านเกณฑ์
3. ค่า AGFI	≥ .90 (เข้าใกล้ 1.00)	.904	ผ่านเกณฑ์
4. ค่า CFI	≥ .90 (เข้าใกล้ 1.00)	.977	ผ่านเกณฑ์
5. ค่า RMSEA	< .08 (เข้าใกล้ 0)	.031	ผ่านเกณฑ์
6. ค่า Standardized RMR	< .08 (เข้าใกล้ 0)	.075	ผ่านเกณฑ์
7. ค่า RMR	< .08 (เข้าใกล้ 0)	.075	ผ่านเกณฑ์
8. ค่า HOELTER	> 200	346	ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าไค-สแควร์สัมพันธ์ CMIN/df = 1.388 มีค่าน้อยกว่า 2.00 ค่าดัชนีตรวจสอบความกลมกลืน GFI = 0.940, AGFI = 0.904, CFI = 0.977 มีค่าตั้งแต่ 0.90 ขึ้นไปและค่าความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่า SRMR = 0.075, RMSEA = 0.031 มีค่าน้อยกว่า 0.80 ซึ่งเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมินความสอดคล้องและความกลมกลืนของโมเดล พบว่าผ่านเกณฑ์ทุกค่า สรุปได้ว่ารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นอย่างดี



รูปที่ 2 รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย



จากรูปที่ 2 รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย พบว่า พฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store ได้รับอิทธิพลทางตรงจากพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และสภาพสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งาน PlayStation Store มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ -0.06 นอกจากนี้พฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน PlayStation Store ได้รับอิทธิพลทางตรงจากความคาดหวังในประสิทธิภาพการใช้งาน PlayStation Store ที่มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ -0.16 ความคาดหวังในความพยายามใช้งาน PlayStation Store ที่มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.42 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และอิทธิพลทางสังคมในการใช้งาน PlayStation Store ที่มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ -0.05

ตารางที่ 3 รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย

ตัวแปร	ตัวแปรแฝงภายใน						หมายเหตุ
	พฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน (BE)			พฤติกรรมการใช้งาน (USE)			
	อิทธิพลทางตรง	อิทธิพลทางอ้อม	อิทธิพลรวม	อิทธิพลทางตรง	อิทธิพลทางอ้อม	อิทธิพลรวม	
ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพ (PE)	-0.16	-	-0.16	-	-0.14***	-0.14***	สนับสนุน
ความคาดหวังในความพยายามการใช้งาน (EF)	0.42**	-	0.42**	-	0.38***	0.38***	สนับสนุน
อิทธิพลทางสังคม (SC)	-0.30	-	-0.30	-	-0.27***	-0.27***	สนับสนุน
สภาพสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งาน (FC)	-	-	-	-0.06	-	-0.06	ไม่สนับสนุน
พฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน (BE)	-	-	-	0.90***	-	0.90***	สนับสนุน

หมายเหตุ : *** $p \leq 0.001$

จากตารางที่ 3 พบว่าพฤติกรรมการใช้งานได้รับอิทธิพลทางตรงมากที่สุดจากพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.90 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001 และได้รับพฤติกรรมทางอ้อมจากความคาดหวังในความพยายามการใช้งาน ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพในการใช้งาน และอิทธิพลทางสังคม มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.38, -0.14 และ -0.27 ตามลำดับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

5. การอภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ พบว่า รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของประชากรในประเทศไทย มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นอย่างดี โดยพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการใช้งาน เนื่องจากพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งานเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่พฤติกรรมการใช้งาน โดยมีความสอดคล้องตามทฤษฎี Venkatesh et al. (2003) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า อิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัย 4 องค์ประกอบได้แก่ ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพ ความคาดหวังในความพยายาม อิทธิพลทางสังคม และสภาพสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งาน ซึ่งในส่วนของสภาพสิ่งแวดล้อม



ความสะดวกในการใช้บริการมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกม เนื่องมาจากผู้ใช้งานมีอุปสรรคในการสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและบริโภคเกมแบบออนไลน์ได้ตามต้องการ รวมถึงความสะดวกในการใช้งานเพื่อหาข้อมูลเกม ได้แก่ ชื่อเกม แนวเกม ขนาดไฟล์เกม ราคาเกม อันดั้บความนิยมของเกม อีกทั้งยังสามารถดาวน์โหลดและติดตั้งลงในเครื่องเล่นวิดีโอเกมได้ทันที ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพศกร ผ่องเนตรพานิช และกฤษณา วิสมิตะนันท์ (2558) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อบริการฟังเพลงออนไลน์ของผู้ใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย พบว่า ปัจจัยด้านประโยชน์ที่ผู้ใช้ได้รับจากแอปพลิเคชันฟังเพลงออนไลน์อย่างชัดเจน เช่น ความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน จำนวนเพลง แนวเพลงที่มีให้เลือกฟัง และข้อมูลเพลงทำให้ผู้ใช้งานสามารถตัดสินใจเลือกเพลงที่ต้องการฟังได้ดีขึ้นเมื่อเทียบกับบริการในอดีต และในส่วนของความคาดหวังถึงประสิทธิภาพการใช้งาน มีอิทธิพลทางอ้อมผ่านพฤติกรรมความตั้งใจ ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เนื่องจากว่าผู้ใช้งานรับรู้ถึงคุณภาพของระบบการชำระเงินของผู้ให้บริการทำให้เกิดการยอมรับและรู้สึกความปลอดภัยในการบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store บนเครื่องเล่นวิดีโอเกมของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรพัฒน์ จันทร (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยการยอมรับบริการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ของคนไทยด้วยวิธีการ UTAUT ซึ่งพบว่า ปัจจัยที่จะส่งผลต่อการยอมรับการใช้งาน คือคุณภาพของระบบและความปลอดภัยในการใช้งานซึ่งผู้ให้บริการควรสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ใช้งาน อีกทั้งในส่วนของความคาดหวังในความพยายามการใช้งาน มีอิทธิพลทางอ้อมผ่านพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เนื่องมาจากผู้ใช้งานคิดว่า PlayStation Store มีระบบในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหลายช่องทาง มีขั้นตอนการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สามารถทำรายการและดาวน์โหลดเกมได้อย่างรวดเร็วตามที่ผู้ใช้งานต้องการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉตชา โดศกุลวรรณ์ (2554) ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจ SMEs ในหัวข้อความเร็วของระบบเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาและเพิ่มคุณค่าให้กับบริการได้ สุดท้าย ในส่วนของ อิทธิพลทางสังคม มีอิทธิพลทางอ้อมผ่านพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งาน PlayStation Store เนื่องมาจากผู้ใช้งานรู้สึกว่า การบริโภคเกมแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store สามารถดาวน์โหลดเกมจากเครื่องเล่นวิดีโอเกมของตนเองได้โดยตรงตามต้องการ ทำให้ผู้ใช้งานร่วมเล่นเกมได้ทันเวลาอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้สามารถพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการเล่นเก้บกับผู้เล่นคนอื่นได้ทันที ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภานุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย พบว่าอิทธิพลทางสังคมมีบทบาทในการเกิดพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้เกิดการยอมรับและทดลองเข้าไปมีส่วนร่วมหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน

จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงแอปพลิเคชันประเภทร้านค้าออนไลน์สำหรับบริโภคสินค้าในรูปแบบของดิจิทัลเกมหรือดิจิทัลคอนเทนต์ต่างๆ โดยมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันในการบริโภคเกมแบบออนไลน์ในประเทศไทยให้ง่ายต่อการใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ได้มากที่สุด

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุป

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการยอมรับและการใช้งานเทคโนโลยีที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคแบบดิจิทัลผ่าน PlayStation Store ในประเทศไทยและเพื่อตรวจสอบความ



สอดคล้องของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งานเป็นปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้งาน โดยตรงและยังมีอิทธิพลทางอ้อมเป็นปัจจัยเสริมให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าวอันเกิดจากความคาดหวังในประสิทธิภาพในการใช้งาน, ความคาดหวังในความพยายามและสภาพสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมยอมรับและการใช้เทคโนโลยีอย่างชัดเจน ดังนั้นจากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงแอปพลิเคชันประเภทร้านค้าออนไลน์สำหรับบริโภคนสินค้าในรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์ต่างๆ โดยมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันในการบริโภคเกมแบบออนไลน์ในประเทศไทยให้ง่ายต่อการใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ได้มากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันประเภทร้านค้าออนไลน์สำหรับผู้บริโภคสินค้าในรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ต่างๆ ควรหมั่นตรวจสอบประสิทธิภาพในการใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มากยิ่งขึ้น
2. ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันประเภทร้านค้าออนไลน์สำหรับผู้บริโภคสินค้าในรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ต่างๆ ควรคำนึงความสะดวกสบายในการใช้งานให้ง่ายและไม่ซับซ้อนจนเกินไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

ควรศึกษาปัจจัยหรือตัวแปรอื่นๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้งานเพื่อนำไปพัฒนาแอปพลิเคชันหรือร้านค้าออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพในการใช้งานและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้นต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ผศ.ดร.สมชาย เล็กเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ รวมถึง ดร.สุมาลย์ ปานคำ และ ผศ.ดร. สุทธิศักดิ์ จันทวงษ์โต คณาจารย์วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต ซึ่งได้ให้ความรู้การชี้แนะแนวทางการศึกษา ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องในงาน ตลอดจนการให้คำปรึกษาซึ่งเป็นประโยชน์ในการวิจัยงานวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนสำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มาไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กรีซ แรงสูงเนิน. (2554). การวิเคราะห์ปัจจัยด้วย SPSS และ AMOS เพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ณตชา โตศุกุลวรรณ. (2554). เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจ SMEs. Retrieved from www.smithnat.com.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2557). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรพัฒน์ จันษร. (2556). การวิเคราะห์ปัจจัยการยอมรับบริการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ของคนไทยด้วยวิธีการ UTAUT. การค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). โมเดลลิสม์ สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- พศกร ผ่องเนตรพานิช และกฤษณา วิสมิตะนันท์. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อบริการฟังเพลงออนไลน์ของผู้ใช้สมาร์ตโฟนในประเทศไทย. ดิพิมพ์ ฉบับที่ 15 ประจำเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2557 วารสารวิชาการของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภานุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook. การค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิงหะ ญวิสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร. (2555). ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2560. จาก http://www.it.kmitl.ac.th/~journal/index.php/main_journal/article/view/2/4.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F.D. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view*. MIS Quarterly, 27(3), 425–478.
- Wu, H. (2014). *Video Game Sales: Does Diversity Pay?* (Doctoral dissertation, Duke University Durham). Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/>.