

บทคัดย่อ

วิชา บธ.851 : วิชาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

- ชื่อเรื่อง** : พฤติกรรมการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และปัจจัยทางการตลาดที่มีผลในการตัดสินใจใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- ผู้จัดทำ** : นายจเด็จ เอี่ยมประมุล
- อาจารย์ที่ปรึกษา** : ดร. รุติกุล ไชยวรรณ
- หลักสูตร** : หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพายัพ
- วันที่อนุมัติผลงาน** : กุมภาพันธ์ 2551
- จำนวนหน้า** : 89 หน้า

การศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และปัจจัยทางการตลาดที่มีผลในการตัดสินใจใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงข้อมูลพฤติกรรมและปัจจัยทางการตลาดที่มีผลในการตัดสินใจใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 271 ตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยการคัดเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 20-21 ปี การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1 รายได้ต่อ

เดือนอยู่ระหว่าง 2,501 – 5,000 บาท สถานที่พักอาศัย พักอาศัยโดยหอเช่าหรือบ้านเช่า ในตำบล ช้างเผือก

ด้านพฤติกรรมการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างรู้จักเกมออนไลน์มามากกว่า 4 ปี ซึ่งภายในบ้านพักมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ Audition รองลงมาคือ PangYa และ Yugang มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อพักผ่อน หาอะไรทำเล่นๆ ในยามว่าง ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ 18.01 น.ขึ้นไป โดยนิยมเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มีระยะเวลาในการเล่นเกมน 1-3 ชั่วโมงต่อวัน โดยในการเล่นเกมนออนไลน์แต่ละครั้งนั้นจะตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมไปเล่นเกมเพียงคนเดียว ซึ่งสถานที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ นั้น คือ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยมีร้านที่นิยมเล่นเป็นประจำ คือ ร้าน O-Zone ซึ่งราคา 10 บาทต่อชั่วโมง เป็นราคาที่ได้รับความนิยมในการใช้บริการเกมนออนไลน์ และ กลุ่มตัวอย่างมีอำนาจในการจ่ายเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์นั้น ไม่เกิน 100 บาทต่อสัปดาห์ การคิดราคาของร้านอินเทอร์เน็ตออนไลน์ที่ให้บริการเล่นเกมออนไลน์ นิยมใช้การจ่ายเงินที่หลัง คิดราคาตามนาที โดยส่วนใหญ่เคยจ่ายเงินเพื่อเพื่อซื้อเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และ ไม่เคยจ่ายเงินเพื่อแลกเงินภายในเกม สำหรับสื่อที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ คือ การโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต

สำหรับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์นั้น คือ การฝึกการวางแผน สำหรับเกมประเภทวางแผน แต่ยังไม่รู้ก็ตามเกมออนไลน์นั้นก็ยังมีข้อเสีย ในด้านการหมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจะทำให้เสียสุขภาพกายและใจได้ ซึ่งนักศึกษาเหล่านั้นก็ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว ดังนั้นมาตรการการควบคุมและแก้ไขปัญหาก็เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ที่นักศึกษาได้ตระหนักถึงเป็นสิ่งแรกคือ ให้ผู้ปกครองช่วยกันสอดส่องดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมนทั้งที่บ้านและที่ร้าน รองลงมาคือ กำหนดเวลาเข้าใช้บริการการเล่นเกมนออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต ของเยาวชนอย่างเข้มงวดและผู้ประกอบการจะต้องนำเกมนออนไลน์ไปให้เจ้าพนักงาน หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบดำเนินการตรวจสอบและจัดแยก Rating เนื้อหาของเกมกับผู้เล่นก่อนนำไปเผยแพร่

ผลการศึกษาปัจจัยทางการตลาดที่มีผลในการตัดสินใจใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างความสนใจมากที่สุด คือ ปัจจัยด้านการนำเสนอภาพ ความสำคัญในระดับมาก ได้แก่ ด้านสถานที่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านบุคลากร ด้านกระบวนการ ด้านการส่งเสริมการขาย และด้านราคา

ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระหว่างเพศชายและเพศหญิงกับปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตในเขตตำบลช้างเผือก ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ณ.ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 นั้น พบว่า นักศึกษาให้ความสำคัญด้านราคาและด้านส่งเสริมการขาย แตกต่างกันเมื่อจำแนกตามเพศชายและเพศหญิง

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษานี้พบว่า ผู้ประกอบการ ควรที่จะมีการนำกลยุทธ์ด้านส่วนประสมทางการตลาดเข้ามาใช้ในการดำเนินกิจการ โดยคำนึงถึง คุณภาพของอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการที่มีความรวดเร็ว อีกทั้ง ราคาที่มีความเหมาะสมกับคุณภาพ ได้รับอย่างแท้จริงมากกว่าการใช้ราคาเพื่อการแข่งขันกับคู่แข่งในธุรกิจเดียวกัน โดยควรที่จะมุ่งเน้นด้านการส่งเสริมการขายที่มีการให้ของรางวัลมากกว่าว่าปรับลดราคา และควรนำเสนอการเรียนรู้กับการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์ควบคู่ไปกับการให้บริการ อีกทั้งหน่วยงานรัฐบาล ควรช่วยกันสอดส่องดูแลเยาวชนให้มีการเล่นเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเยาวชนแต่ละคน โดยมุ่งเน้นการแยกประเภทเนื้อหาของเกมซึ่งทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ควรมีมาตรการในการดำเนินกรควบคุมเกมออนไลน์อย่างจริงจังรวมถึงทราบถึงข้อดีและข้อเสียที่เกิดจากการเล่นเกม