

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ใน
การเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภท
เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของผู้เล่นเจนเนอร์เรชั่นแซด
The Factors Affecting Electronic Loyalty in Multiplayer
First – Person Shooter Online Games in Generation Z

ศิโรรัตน์ นิ้มละมุล¹ ชาลิสลา ขาวเต็มดี¹ ธนวัต ลำธารทอง¹ และ นิชกานต์ หนูอุไร^{1,2*}
Sirorat Nimlamool¹, Chalisa Khaotemdee¹, Thanawat Lumtantong¹ and
Nitchakarn Noo-urai^{1,2*}

¹ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด คณะเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา 90000

² ศูนย์วิจัยเฉพาะทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมสังคม มหาวิทยาลัยทักษิณ
จังหวัดสงขลา 90000

¹ Bachelor of Business Administration in marketing, Faculty of Economics and Business
Administration, Thaksin University, Songkhla 90000

² Creative Economy and Social Innovation Research Center, Thaksin University, Songkhla 90000

*Corresponding author: nitchakarn@tsu.ac.th

Received: October 7, 2024; Revised: November 15, 2024; Accepted: November 22, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของรูปแบบการดำเนินชีวิต
ของเจนเนอร์เรชั่นแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนออนไลน์หลายผู้เล่น
ประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง 2) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของทัศนคติของเจนเนอร์เรชั่นแซดที่
ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมอง
บุคคลที่หนึ่ง รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่อยู่ในช่วงวัย
เจนเนอร์เรชั่นแซดที่เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งและอาศัยอยู่
ในประเทศไทย จำนวน 385 คน มีการเก็บรวบรวมข้อมูลของเจนเนอร์เรชั่นแซดที่เล่นเกมออนไลน์

หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งผ่านการส่งแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่, ค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมานด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต ด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และ ด้านความคิดเห็นของเจนเนอร์เนชั่นแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และทัศนคติ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรมของเจนเนอร์เรชั่นแซด ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: รูปแบบการดำเนินชีวิต ทัศนคติ ความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ เกมออนไลน์

Abstract

This research article aims to: 1) analyze the influence of generation z's lifestyle on electronic loyalty in playing multiplayer first-person shooter online games, and 2) analyze the influence of generation z's attitudes on electronic loyalty in playing multiplayer first-person shooter online games. The research design employs a quantitative approach. The sample comprises 385 individuals from Generation z who play multiplayer first-person shooter online games and reside in Thailand. Data collection was conducted through online questionnaires distributed to generation z who play multiplayer first-person shooter online games, utilizing purposive sampling. The research instrument was an online questionnaire. Data analysis was performed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, standard deviation, and Inferential statistics using multiple regression analysis.

The research findings indicate that Generation z's lifestyle including activities, interests, and opinions significantly influence e-loyalty in multiplayer first-person shooter online games at the 0.05 statistical significance level. Additionally, Generation z's attitudes including cognitive, affective, and behavioral components significantly impact e-loyalty in multiplayer first-person shooter online games at the 0.05 statistical significance level.

Keywords: Lifestyles, Attitudes, Electronic loyalty, Online games

บทนำ

ธุรกิจดิจิทัลที่เติบโตอย่างก้าวกระโดดในปัจจุบัน คือ “เกม (Game)” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นิยมที่สุดของผู้คนทั่วโลกรวมถึงประเทศไทย เกมออนไลน์เป็นเกมที่กำลังเป็นที่นิยมในโลกของสื่อเทคโนโลยี การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์(Electronic media) ในชีวิตประจำวัน เพื่อความบันเทิงเพลิดเพลิน สนุกสนาน ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ซึ่งเกมออนไลน์เป็นการจำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมและบังคับได้โดยการใช้ปุ่มกดเพื่อตอบโต้กับคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เป็นการประยุกต์ใช้ระหว่างคอมพิวเตอร์กับระบบอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อมต่อกับบริษัทผู้ดูแลเครือข่ายเกมออนไลน์ บริษัทเหล่านี้จะใช้ซอฟต์แวร์ในการประมวลผล และมีการโอนถ่ายข้อมูลกับผู้ใช้บริการเกมออนไลน์อยู่ตลอดเวลา เกมที่มีลักษณะการเล่นแบบผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตจะมีการกำหนดบทบาทสมมติเป็นตัวละครแทนผู้เล่น มีการพูดคุยระหว่างผู้เล่นคนอื่นในเกม ช่วยกันต่อสู้และเก็บประสบการณ์ด้วยกัน (ธนกฤต ดีพลักดิ์, 2556) ด้วยความนิยมการเล่นเกมของคนทุกเพศทุกวัยที่มีต้องการเกมส่งผลให้เกมชัชขึ้นมาเป็นธุรกิจอีสปอร์ต (E-Sports) และกลายเป็นธุรกิจดาวรุ่งที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลในช่วงระยะเวลาไม่กี่ปี ตลาดกีฬาอีสปอร์ตหรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic sports: E-Sports) ทั่วโลกมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องในปีพ.ศ.2563 วงการอีสปอร์ตได้สร้างรายได้รวมทั่วโลก 1,100 ล้านดอลลาร์ เติบโตขึ้นร้อยละ 15 จากปีพ.ศ.2562 ที่มีรายได้รวมทั่วโลก 950 ล้านดอลลาร์และมีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมถึงจำนวนผู้รับชมอีสปอร์ตทั่วโลกที่เพิ่มขึ้นเป็น 495 ล้านคนในปีพ.ศ. 2563 จาก 443 ล้านคนในปีพ.ศ. 2562 และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นมากถึง 646 ล้านคนในปีพ.ศ. 2566 โดยตลาดใหญ่ที่สุดของโลกคือ จีน รองลงมาคือ สหรัฐอเมริกา ในขณะที่ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 20 ของโลก (อิศรารวรรณ คงปรีชา, ม.ป.ป.) สำหรับตลาดอีสปอร์ตในประเทศไทยโตก้าวกระโดด มีมูลค่า 3.8 หมื่นล้านบาท หรือเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 20 ต่อปี คาดการณ์ว่ามีจำนวนผู้เล่นอีสปอร์ตถึง 18.7 ล้านคนในปี 2570 จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนและเล่นเกมบนสมาร์ตโฟน (เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน, 2566) การพัฒนาอย่างรวดเร็วทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ช่วยปรับปรุงประสบการณ์การเล่นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การเล่นเกมนี้อาจมีความสมจริง อุตสาหกรรมเกมยังได้ขยายออกไปสู่การเป็นกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการแข่งขันเกมระดับมืออาชีพที่ผู้เล่นชั้นนำแข่งขันกันเพื่อเงินรางวัล (Exactitude Consultancy, 2566) อีสปอร์ตจึงเป็นธุรกิจที่น่าจับตามองทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก อีสปอร์ตได้สร้างอาชีพใหม่ ๆ มากมาย และเป็นอีกหนึ่งทางเลือกของเด็กรุ่นใหม่ ทำให้เกมและอีสปอร์ตยังคงได้รับความนิยมในฐานะความบันเทิงของคนรุ่นใหม่ และเป็นธุรกิจหลักที่

ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย ส่งผลทำให้เกิดการต่อยอดและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้ (เดลินิวส์ ออนไลน์, 2567)

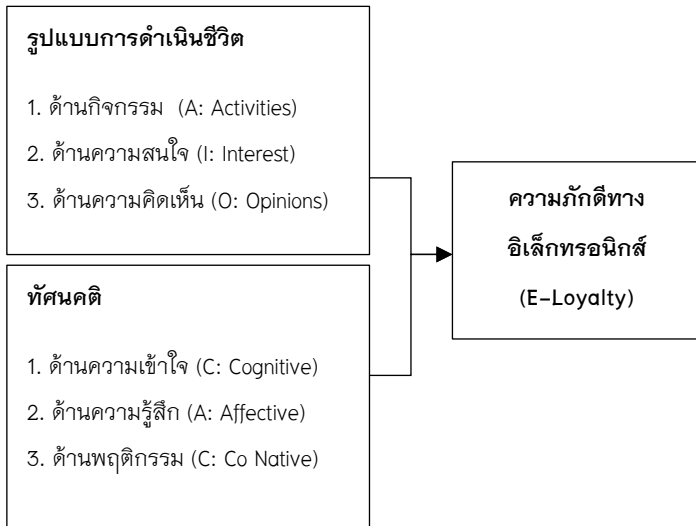
การเล่นเกมส์สะท้อนถึงจิตวิทยาทางสังคม (Psychographics) ซึ่งเป็นคำที่นำมาใช้เพื่อประเมินวิถีชีวิต หรือรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคด้วยการวิเคราะห์กิจกรรม (Activities: A) ความสนใจ (Interests: I) และความคิดเห็น (Opinions: O) โดยสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้เวลา และทรัพยากรต่าง ๆ ของผู้บริโภคอย่างไรในแต่ละวันอะไรในสิ่งแวดล้อมที่ผู้บริโภคให้ความสนใจ และถือว่าสำคัญ โดยการวิเคราะห์ตามลักษณะดังกล่าวเรียกว่า AIO (ซูซัย สมทิธิไกร, 2562) นอกจากนี้ การเล่นเกมส์ยังสะท้อนถึงทัศนคติของผู้เล่น โดยทัศนคติมีองค์ประกอบ 3 ส่วน (Tricomponent Attitude Model) ได้แก่ ความเข้าใจ (Cognitive Component), ความรู้สึก (Affective Component) และพฤติกรรม (Conative Component) ซึ่งวิเคราะห์รูปแบบการดำเนินชีวิตและทัศนคติที่มีผลความภักดี ได้นำมาใช้ในบริบทการให้บริการทางออนไลน์เพื่อรักษาลูกค้าไว้ในช่วงการแข่งขันที่รุนแรงของอุตสาหกรรมออนไลน์ในปัจจุบัน จึงมีการกำหนดความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ (E-Loyalty) ขึ้นมาเพื่อวิเคราะห์ทัศนคติของลูกค้าที่มีต่อธุรกิจออนไลน์เพื่อนำไปกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อให้เกิดการซื้อซ้ำ (Anderson & Srinivasan, 2003)

ดังนั้น จากการเติบโตของเกม และกีฬาอีสปอร์ตทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตทั้งกิจกรรม ความสนใจ ความคิดเห็น และทัศนคติที่มีความเข้าใจ ความรู้สึก พฤติกรรมของเจเนอเรชันแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของผู้เล่นเจเนอเรชันแซด เพื่อให้ธุรกิจเกม หรืออีสปอร์ตสามารถนำข้อมูลจากการวิจัยไปกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อรักษาลูกค้าผู้บริโภคทำให้กลับมาเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งซ้ำในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของรูปแบบการดำเนินชีวิตของเจเนอเรชันแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง
2. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของทัศนคติของเจเนอเรชันแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐาน

1. รูปแบบการดำเนินชีวิต ประกอบด้วย กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็น ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของผู้เล่นเจเนอร์เรชั่นแซด

2. ทัศนคติ ประกอบด้วย ความเข้าใจ ความรู้สึก และพฤติกรรมส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของผู้เล่นเจเนอร์เรชั่นแซด

วิธีการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นคนที่อยู่ในช่วงวัยเจนเนอร์เรชั่นแซด ซึ่งเป็นผู้ที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1997–2009 (Kotler, Kartajaya, Setiawan, 2021) ที่เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งและอาศัยอยู่ในประเทศไทย

ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แท้จริง ดังนั้น ในการคำนวณหากลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจึงใช้สูตรการคำนวณ (Sample Size) กรณีไม่ทราบจำนวนประชากร ของ W.G. Cochran (1953) จึงมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 385 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-Probability Samples) ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคนที่อยู่ในช่วงวัยเจนเนอร์เรชั่นแซดที่เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งและอาศัยอยู่ในประเทศไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความสอดคล้องเพื่อทำการทดสอบหาความเที่ยงตรงของแบบสอบถามโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยค่า IOC ของแบบสอบถามมีค่า 0.67–1.00 มีค่ามากกว่า 0.5 (บุญใจ ศรีสถิตยัรนากร, 2555) แล้วจึงนำไปทดสอบค่าความเชื่อมั่น

การทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเมื่อผ่านเกณฑ์การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาที่ได้ปรับปรุงจำนวน 50 ชุดที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชั่นแซดที่เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ไปทดสอบความเชื่อมั่น โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) จะมีอยู่ในเกณฑ์ระดับที่ยอมรับได้คือที่ระดับความเชื่อมั่น $\alpha \geq 0.700$

ตารางที่ 1 ตารางค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

ตัวแปร	จำนวน	Cronbach's Alpha Coefficient
1. รูปแบบการดำเนินชีวิต	50	.924
2. ทักษะคิด	50	.924
3. ความรักดีทางอิเล็กทรอนิกส์	50	.866

หลักเกณฑ์การให้คะแนน และการแปลผลข้อมูลในแบบสอบถามรูปแบบการดำเนินชีวิต ทักษะคิด และความรักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ ใช้การคำนวณจากสูตร ดังนี้

ความกว้างของอันตรภาคชั้น = คะแนนสูงสุด - คะแนนต่ำสุด / จำนวนชั้น

$$\text{ช่วงคะแนน} = (5 - 1) / 5 = 0.8$$

จากนั้นนำเกณฑ์การประเมินผล เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถาม กำหนดได้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

วิธีการเก็บข้อมูล

1. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ผลงานทางวิจัย บทความเว็บไซต์และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบการกำหนดกรอบความคิดในการวิจัยครั้งนี้และอ้างอิงในการเขียนรายงานการวิจัย รวมถึงการสืบค้นข้อมูลจากระบบสืบค้นวิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์ของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) การเก็บรวบรวมข้อมูลของเจเนอเรชันแซตที่เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งผ่านการส่งแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์ ในกลุ่มเฟสบุ๊กของเกมประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยมีข้อคำถามคัดกรองให้

ผู้ตอบแบบสอบถามสมัครใจในการให้ข้อมูลก่อนที่จะตอบคำถาม หากผู้ตอบแบบสอบถามไม่สมัครใจสามารถปิดแบบสอบถามได้

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ทำการวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) ด้วยการใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regressions)

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 323 คน คิดเป็นร้อยละ 83.9 และ รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 16.1 มีช่วงอายุ 21 – 23 ปี จำนวน มากที่สุด 225 คน คิดเป็นร้อยละ 58.4 รองลงมาช่วงอายุ 18 – 20 ปี จำนวน 134 คน คิดเป็น ร้อยละ 34.8 รองลงมาช่วงอายุ 24 – 26 ปี จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 และช่วงอายุ 27 – 28 ปี จำนวนน้อยที่สุด 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ส่วนใหญ่ระดับการศึกษาในระดับ ปริญญาตรี มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 354 คน คิดเป็นร้อยละ 91.9 รองลงมา คือ มัธยมศึกษา/ ปวช. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 และอนุปริญญา/ปวส. จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 346 คน คิดเป็นร้อยละ 89.9 รองลงมา คือ กิจการ ส่วนตัว จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.4 พนักงานบริษัท/บริษัทเอกชน จำนวน 15 คน คิดเป็น ร้อยละ 3.9 และข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 คน ส่วนใหญ่มี ระยะเวลาในการเล่นเกม 2-3 ชั่วโมง มากที่สุด จำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 67.8 รองลงมา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 4-5 ชั่วโมง จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 และมากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0 เล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภท เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง 6-10 ครั้ง/สัปดาห์มากที่สุด จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 57.4 รองลงมาคือ 1-5 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 36.9 และ 10 ครั้งขึ้นไป/สัปดาห์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบการดำเนินชีวิต ทัศนคติ และความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของกลุ่ม Generation Z

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของรูปแบบการดำเนินชีวิต ทัศนคติ และความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของเจนเนอร์เรชั่นแซด

หัวข้อ	MEAN	S.D.	ระดับความคิดเห็น
รูปแบบการดำเนินชีวิต			
ด้านกิจกรรม	4.39	.712	มากที่สุด
ด้านความสนใจ	4.45	.593	มากที่สุด
ด้านความคิดเห็น	4.53	.551	มากที่สุด
ทัศนคติ			
ด้านความเข้าใจ	4.47	.530	มากที่สุด
ด้านความรู้สึกลึก	4.55	.596	มากที่สุด
ด้านพฤติกรรม	4.50	.585	มากที่สุด
ความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์	4.50	.563	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต ด้านความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ย 4.53 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .551 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาด้านความสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.45 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .593 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.39 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .712 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับทัศนคติ ด้านความรู้สึกลึกมีค่าเฉลี่ย 4.55 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .596 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาด้านพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.50 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .585 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความเข้าใจมีค่าเฉลี่ย 4.47 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .530 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ย 4.50 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .563 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

การตรวจสอบปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) โดยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ดังตารางที่ 3 พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรรูปแบบการดำเนินชีวิต ด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ระหว่างตัวแปรอยู่ระหว่าง 0.721–0.799 และความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทัศนคติ ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ระหว่างตัวแปรอยู่ระหว่าง .702–0.759 พบว่า มีคู่ใดมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงกว่า 0.80 หรือต่ำกว่า -0.80 (ยูทท โภชวรรณ์, 2563) แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทุกตัวเป็นอิสระจากกัน

ตารางที่ 3 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรระหว่างตัวแปรทัศนคติด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น และตัวแปรทัศนคติ ด้านความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้านพฤติกรรม

ตัวแปรรูปแบบการดำเนินชีวิต	กิจกรรม	ความสนใจ	ความคิดเห็น
กิจกรรม	1.00	0.721**	0.768**
ความสนใจ		1.00	0.799**
ความคิดเห็น			1.00
ตัวแปรทัศนคติ	ความเข้าใจ	ความรู้สึก	พฤติกรรม
ความเข้าใจ	1.00	0.702**	0.759**
ความรู้สึก		1.00	0.758**
พฤติกรรม			1.00

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การทดสอบสมมติฐาน

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความภาคภูมิใจทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของผู้เล่นเจเนอเรชันแซต ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณดังนี้

สมมติฐานที่ 1 รูปแบบการดำเนินชีวิตของเจนเนอร์เรชั่นแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

ผลการวิเคราะห์ความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วมของตัวแปรพยากรณ์ โดยการวิเคราะห์ค่า VIF (Variance Inflation Factor) มีค่าระหว่าง 3.095–3.899 กับ Tolerance มีค่าระหว่าง 0.256–0.323 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เนื่องจากค่า VIF ของตัวแปรทุกตัวไม่เกิน 10 และมีค่า Tolerance มีค่ามากกว่า 0.1 จึงสามารถระบุได้ว่าตัวแปรในการศึกษาไม่เกิดปัญหาความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วมหรือภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Kline, 2016) สำหรับการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า ค่า Sig. เท่ากับ .000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 แปลความได้ว่า ตัวแปรอิสระอย่างน้อยหนึ่งตัวที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม (P-value = .000) รูปแบบการดำเนินชีวิตของเจนเนอร์เรชั่นแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ ความสนใจ (Beta = .352), ด้านความคิดเห็น (Beta = .289) และด้านกิจกรรม (Beta = .274) ตามลำดับ สามารถใช้เป็นตัวพยากรณ์คะแนนความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของเจนเนอร์เรชั่นแซดได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยเชิงพหุคูณของรูปแบบการดำเนินชีวิตของเจนเนอร์เรชั่นแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

Model	Unstandardized		Standardize	t	Sig.	Collinearity	
	Coefficients		Coefficients			Statistics	
	B	Std.Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	.722	.129		5.597	.000 **		
ด้านกิจกรรม	.217	.039	.274	5.498	.000 **	.291	3.435
ด้านความสนใจ	.334	.050	.352	6.637	.000 **	.256	3.899
ด้านความคิดเห็น	.294	.048	.289	6.116	.000 **	.323	3.095

$R = .851$, $R^2 = .725$, Adjusted $R^2 = .723$, $S. E._{est} = .29655$, Sig. = .000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สมมติฐานที่ 2 ทศคติของเจนเนอร์เรชั่นแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

ผลการวิเคราะห์ความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วมของตัวแปรพยากรณ์ โดยการวิเคราะห์ค่า VIF (Variance Inflation Factor) มีค่าระหว่าง 2.767–3.296 กับ Tolerance มีค่าระหว่าง 0.303–0.361 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เนื่องจากค่า VIF ของตัวแปรทุกตัวไม่เกิน 10 และมีค่า Tolerance มีค่ามากกว่า 0.1 จึงสามารถระบุได้ว่าตัวแปรในการศึกษาไม่เกิดปัญหาความเป็นพหุสัมพันธ์ร่วมหรือภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Kline, 2016) สำหรับการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณพบว่า ค่า Sig เท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 แปลความได้ว่า มีตัวแปรอิสระอย่างน้อยหนึ่งตัวที่มีผลต่อตัวแปรตาม ($P\text{-value} = .000$) โดยทศคติของ เจนเนอร์เรชั่นแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านความรู้สึก ($Beta = .430$), ด้านความเข้าใจ ($Beta = .274$) และด้านพฤติกรรม ($Beta = .263$) ตามลำดับ สามารถใช้เป็นตัวพยากรณ์คะแนนความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งของเจนเนอร์เรชั่นแซดได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยเชิงพหุคูณของทศคติของ เจนเนอร์เรชั่นแซดส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

Model	Unstandardized		Standardize	t	Sig.	Collinearity	
	Coefficients		Coefficients			Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	.122	.114		1.064	.288		
ด้านพฤติกรรม	.253	.030	.263	6.300	.000 **	.303	3.296
ด้านความรู้สึก	.457	.044	.430	10.321	.000 **	.305	3.279
ด้านความเข้าใจ	.259	.036	.274	7.157	.000 **	.361	2.767

$R = .851$, $R^2 = .725$, Adjusted $R^2 = .723$, $S. E_{est} = .29655$, $Sig. = .000$

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายและสรุปผล

1. การวิเคราะห์อิทธิพลของรูปแบบการดำเนินชีวิตของเจนเอิร์เรชั่นแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็น ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจาก เจนเอิร์เรชั่นแซดมีกิจกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งจากการดูสตรีมเมอร์ท่านอื่น ๆ เพื่อการเล่นเกมที่ดีขึ้น มีความสนใจในการแสวงหาความรู้ และเรื่องราวของเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งจากสื่อต่าง ๆ มีความสนใจเนื้อเรื่องตัวละครภายในเกม กับสนใจที่จะเติมเงินซื้อสกินที่เข้ามาใหม่ จึงทำให้ความสำคัญกับอุปกรณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งและมีความคิดเห็นที่คิดว่าอุปกรณ์การเล่นเกมที่มียุคคุณภาพ การมีสกินในเกมที่สวยจะทำให้เล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งได้เก่งขึ้น และมีความคิดเห็นว่าคุณในครอบครัวควรให้คำแนะนำเมื่อเด็กเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่มีความรุนแรง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mafea, Kristyanto, and Lukit. (2023) ได้ศึกษาเรื่อง Does Experiential Marketing and Lifestyle Impact on Customer Loyalty? ที่พบว่ารูปแบบการดำเนินชีวิต ด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ และด้านความคิดเห็นมีอิทธิพลทางบวกที่ส่งผลต่อความภักดีของลูกค้า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 อย่างไรก็ตาม รูปแบบการดำเนินชีวิตจะสะท้อนความคิดและความรู้สึกของผู้บริโภคที่ส่งผลต่อการซื้อและการบริโภคผลิตภัณฑ์ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hassan, Thursamy, and Loi (2017) ที่ศึกษาเรื่อง E-lifestyle, customer satisfaction and loyalty among mobile subscribers in Thailand จากผลการวิจัยรูปแบบการดำเนินชีวิตทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-lifestyle) ส่งผลทางบวกต่อความภักดี โดยมีตัวแปรความพึงพอใจของลูกค้าเป็นตัวแปรต้นกลาง จากผลการวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้นสะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือรูปแบบการดำเนินชีวิตทั่วไปจะส่งผลโดยตรงต่อความภักดีของผู้บริโภค ดังนั้น สินค้าหรือบริการที่มีความสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตจะทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกเชื่อมโยง ตอบสนองความต้องการเฉพาะตามรูปแบบการดำเนินชีวิต และสามารถสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจและผูกพันในระยะยาวอันนำไปสู่ความภักดี

2. การวิเคราะห์อิทธิพลของทัศนคติของเจนเนอร์เรชั่นแซดที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง พบว่าทัศนคติด้านพฤติกรรม ด้านความรู้สึกรู้สึก และด้านความเข้าใจส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดมีรายได้เพียงพอในการใช้บริการเติมเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเนื่องจากความนิยมของเกมสูง มีการบอกต่อและการชักชวนให้ร่วมเล่นเกม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้นจากการเล่นเกม และมีพฤติกรรมที่อยากได้สกินของเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่เข้ามาใหม่อยู่เสมอ นอกจากนี้ การที่กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดเกิดทัศนคติที่ส่งผลต่อความภักดีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นเกมประเภทนี้ มีความโน้มเอียงที่จะเรียนรู้ ความชอบ อันนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมในการเล่นเกมซ้ำ การบอกต่อ และการเล่นเกมต่อไปในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริยาภรณ์ วัตเวศน์ และ ระบิล พันภัย (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ทัศนคติและคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความภักดีในตราสินค้าวีดีโอสตรีมมิ่งของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่า ทัศนคติ ด้านพฤติกรรมส่งผลทางบวกต่อความภักดีในตราสินค้าวีดีโอสตรีมมิ่งของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร กล่าวคือ ในด้านความรู้สึกรู้สึกเนื่องจากกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดชอบในความหลากหลายของบริการและสินค้า (ไอเทม) ภายในเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งชอบความสวยงามของภาพ ชอบเสียงและดนตรีประกอบการเล่น และชอบความเป็นที่นิยมของตัวเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งทำให้พอใจกับประสิทธิภาพและความรวดเร็วในการตอบสนองของเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง อย่างไรก็ตาม ผู้บริโภคที่มีความรู้สึกรู้สึกพึงพอใจ รู้สึกดีกับการเล่นเกมประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งจะส่งผลต่อการเล่นเกมประเภทนี้อีกอย่างต่อเนื่อง ในด้านความเข้าใจ กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดมีความเข้าใจระดับความยากง่ายและการควบคุมภายในเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง นอกจากนี้ เกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นเพียงแคเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่น่าเชื่อว่าการเล่นเกมอาจจะเจอผู้คนที่ดีและผู้คนที่ไม่ดีด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

1. สำหรับการวิจัยในครั้งนี้นี้ศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยเจนเนอร์เรชั่นแซดเพียงเท่านั้น ดังนั้น อาจจะทำให้การปรับเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่น ๆ เช่น กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นเอ็กซ์ กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวาย เพื่อให้ได้ผลต่อยอดและครอบคลุมประเด็นการวิจัยในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น และสามารถนำผลที่ได้มาพัฒนา ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

2. ในการศึกษาความภาคภูมิใจทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งนั้น ยังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่มีอิทธิพล ดังนั้น งานวิจัยต่อไปควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อความภาคภูมิใจทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเพื่อค้นหาปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ด้านการรับรู้ประโยชน์ ด้านการยอมรับความเสี่ยง ด้านการยอมรับบริบทเทคโนโลยี เพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. บริษัทที่พัฒนาเกมจะต้องทำความเข้าใจและให้ความสำคัญกับกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดในการเล่นเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ในการสื่อสารกิจกรรม การสร้างความสนใจ หรือการสร้างกลุ่มหรือพื้นที่ออนไลน์ที่ทำให้กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันได้ ซึ่งสะท้อนถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต โดยควรสื่อสารข้อมูลข่าวสารของเกมผ่านเฟซบุ๊ก เว็บไซต์ของเกม เนื่องจากกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดจะสนใจในการแสวงหาความรู้ และเรื่องราวของเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งจากสื่อต่าง ๆ ดังนั้น จึงต้องมีการอัปเดต หรือแชร์ข่าวสารผ่านโซเชียลมีเดียในแพลตฟอร์ม ที่จะทำให้กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นแซดหันมาสนใจข่าวสารของเกมออนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งอยู่เสมอ นอกจากนี้ ยังทำให้กลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ เข้ามาสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

2. บริษัทที่พัฒนาเกมควรจะออกแบบสินค้าภายในเกม และการให้บริการที่ดีกับผู้บริโภค มีการจัดแข่งขันเกมนอนไลน์หลายผู้เล่นประเภทเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเพื่อรักษาระดับความนิยมของเกมไว้จะทำให้กลุ่มเป้าหมายใหม่ ๆ เข้ามาเห็น และยังทำให้กลุ่ม ๆ นี้เกิดการชอบในเกมนั้นมีความภาคภูมิใจทางอิเล็กทรอนิกส์ และทำให้เกิดการบอกต่อได้

เอกสารอ้างอิง

- ชูชัย สมิติโกโร. (2562). **พฤติกรรมผู้บริโภค** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนภฤต ดีพลภักดิ์. (2556). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารปัญญาภิวัตน์**, 5(ฉบับพิเศษ), 63–75.
- บุญใจ ศรีสถิตย์นรากร. (2555). **การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย: คุณสมบัตินักวัดเชิงจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปภาภรณ์ ไชยหาญชาญชัย และ สราวุธ อนันตชาติ. (2564). ความเหมือนที่แตกต่าง: รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคเจนเอเรชันวาย. **วารสารนิเทศศาสตร์**, 39(2), 19–43.
- ยุทธ ไกยวรรณ. (2563). **การวิเคราะห์สถิติหลายตัวแปรด้วย SPSS**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน. (2566). **ไทยกำลังจะก้าวสู่ประเทศศูนย์กลาง E-Sports ระดับโลก เมื่อมูลค่าตลาดโตก้าวกระโดด 3.8 หมื่นล้านบาท คาดอีก 4 ปี เกมเมอร์ไทยพุ่งเป็น 18 ล้านคน**. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://thestandard.co/thailand-world-e-sports>.
- อิศรารวรรณ คงปรีชา. (ม.ป.ป.). **โอกาสและความท้าทายของวงการอีสปอร์ตไทย**. สืบค้น 20 มีนาคม 2567, จาก <https://www.depa.or.th/en/article-view/challenges-of-the-Thai-esports-industry>.
- อิสริยาภรณ์ อัครเวศน์ และ ระบิล พันนภัย. (2565). **ทัศนคติและคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความภักดีในตราสินค้าวิดีโอเกมมิ่งของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร**. **วารสารวิทยานิพนธ์การจัดการปริทัศน์**, 24(1), 1–10.
- เดลินิวส์ ออนไลน์. (2567). **“การいな” เผยทิศทางการดำเนินธุรกิจปี 2567 ดอกเบี้ยเบอร์ 1 อุตสาหกรรมเกม-อีสปอร์ตไทย พร้อมส่งคอนเทนต์เกมหนุนซอฟต์แวร์เวอร์**. สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://www.dailynews.co.th/news/3311684/>.
- Anderson, R., E., and Srinivasan, S., S. (2003). E-satisfaction and e-loyalty: a contingency framework. **Psychology & Marketing**, 22(2), 123–138.

- Exactitude Consultancy. (2566). **ภาพรวมตลาดเกม**. สืบค้น 20 มีนาคม 2567, จาก <https://exactitudeconsultancy.com/th/reports/38267/gaming-market/#report-details>.
- Hassan, H., S., Thurasamy, T., R., & Loi, W., Y. (2017). E-lifestyle, customer satisfaction and loyalty among mobile subscribers in Thailand. **International review of management and marketing**, 7(1), 354–362.
- Kline, R., B. (2016). **Principles an practice of structural equation modeling** (4th ed.). New York: The Guilford press.
- Kotler, Kartajaya, Setiawan, (2021). **Marketing 5.0: Technology for Humanity**. New York: John Wiley & Sons.
- Mafea, M., G., A., Kristyanto, V., S., & Lukit, R., S., H. (2023). Does experiential marketing and lifestyle impact on customer loyalty? study at excelso coffee shop kupang nusa tenggara timur Indonesia). in **Proceedings of the 4th Asia Pacific Management Research Conference** (664–67). DOI:10.2991/978–94–6463–076–3_51.
- Schiffman, L., G, & Wisenblit, J. (2019). **Consumer behavior** (12th ed.). UK: Pearson education.