

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟน
เพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง:
กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน*

The Behavior of Choosing to Play Online Games on Computers
and Smartphones for Entertainment of Thai People Living in
The Middle East Countries : A Case Study of Qatar,
United Arab Emirates, and Oman

สุทธิศักดิ์ จันทวงษ์โส (Suttisak Jantavongso)**

ลลดา โลหิตยา (Lalada Lohitya)***

*วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต, Email: suttisak.j@rsu.ac.th

***นักศึกษาปริญญาโท, หลักสูตรวิทยาศาตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต Email: Lalada.l62@rsu.ac.th

ได้รับบทความ: 28 พ.ค. 64 / แก้ไขปรับปรุง: 11 มี.ค. 65 / อนุมัติให้ตีพิมพ์: 3 พ.ค. 65 / เผยแพร่ออนไลน์: 20 มิ.ย. 65

DOI:

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากร เพื่อศึกษาการยอมรับการใช้เทคโนโลยี เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต สังคมและวัฒนธรรม และเพื่อศึกษาว่าเกมออนไลน์มีผลทำให้เกิดทางเลือกด้านความบันเทิงของคนไทยในตะวันออกกลาง ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากประชากรคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามออนไลน์ที่มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอ้างอิง โดยมีการคำนวณค่า T-Test และมีการใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย กลุ่มอายุระหว่าง 21-30 ปี มีสถานภาพโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนตั้งแต่ 50,001 บาท ขึ้นไป เลือกเล่นเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนมากกว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อพักผ่อน หากิจกรรมทำยามว่าง และประเภทเกมที่เลือกเล่นส่วนใหญ่เป็นแบบ MMORPG จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนมีผลทำให้เกิดเป็นทางเลือกด้านความบันเทิง ของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี คนไทย ประเทศตะวันออกกลาง

Abstract

This research aims to study: 1) population behavior; 2) technology acceptance; 3) lifestyle, culture; and 4) online game decisions in entertainment for Thai people living in the Middle East. This is a case study of Qatar, United Arab Emirates, and Oman. The samples used in the study were from 400 Thai people living in Qatar, United Arab Emirates, and Oman. The online questionnaires were used to collect data. The experts had checked all questions.

Descriptive statistics were employed. The researcher analyzed the collected data in terms of percentages, means, and standard deviations.

Moreover, a T-test and One-way analysis of variance (ANOVA) were also used. The study shows that most of the respondents were single men aged between 21–30 years old, graduated with a bachelor's degree, and having an average income of more than THB50,001 per month. Smartphones were used to play online games more than computers. Time spent playing online games is 1–2 hours/day. The respondent plays the online game to relax. It is a leisure activity. The most type of game that respondents choose to play is MMORPG. In the hypothesis testing, it was found that online games on computers and smartphones are an alternative entertainment for Thai people living in the Middle East, indicating statistically significant at .05 level.

Keywords: Online game, Technology acceptance, Thai people, Middle East countries

บทนำ

คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง โดยส่วนใหญ่เดินทางไปอยู่อาศัยเพื่อการประกอบอาชีพ แรงงานที่มาทำงานอยู่ในพื้นที่ตะวันออกกลางเป็นแรงงานที่มีฝีมือ มีวิชาชีพ และมีประสิทธิภาพ โดยแรงงานในกลุ่มประเทศแถบเอเชียรวมทั้งแรงงานไทย เดินทางมาเพื่อประกอบอาชีพในกลุ่มงานในโรงพยาบาล โรงแรม และโรงงานอุตสาหกรรมต่างๆ คนไทยที่ต้องการเดินทางมาทำงานในประเทศทางตะวันออกกลางจะดำเนินการติดต่อผ่านนายหน้าหรือ ตัวแทนจัดหาแรงงาน ซึ่งตัวแทนจัดหางานดังกล่าวจะติดต่อกับนายจ้างโดยตรง และทำการส่งกลุ่มแรงงานเหล่านั้นไปตามความต้องการของนายจ้างในที่ต่างๆ หรือ คนไทยสามารถเข้าไปติดต่อทำงานได้ด้วยตนเอง ไม่มีการติดต่อผ่านนายหน้า ผู้จัดหางาน หรือทางราชการ (ศุภเสกข์ ประจักษ์สุวิทย์, 2554)

ปัญหาของแรงงานไทยในตะวันออกกลาง การเดินทางไปทำงานในตะวันออกกลางแรงงานไทยต้องเผชิญกับปัญหาหลายๆ อย่าง เช่น การแข่งขันกับแรงงานจากประเทศอื่นในตะวันออกกลางและ

แรงงานจากประเทศในเอเชีย นอกจากนั้นแรงงานไทยยังต้องเผชิญกับปัญหาอื่นๆ ในตะวันออกกลาง เช่น ปัญหาด้านภาษาและวัฒนธรรม ปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ปัญหาการหลอกลวง ปัญหาการลักลอบทำงานแบบผิดกฎหมาย จากปัญหาข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ปัจจัยต่างๆ โดยเฉพาะปัจจัยทางด้านภาษาและวัฒนธรรมมีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยที่อาศัยในตะวันออกกลาง ด้วยความแตกต่างทางด้านภาษา และวัฒนธรรมรวมถึงวิถีความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันจากประเทศไทย จึงเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้คนไทยที่อาศัยในตะวันออกกลางจำเป็นต้องอาศัยการเล่นเกมออนไลน์เพื่อเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน และจากสิ่งแวดล้อมที่อาศัย เกมจึงเป็นแหล่งบันเทิงที่ง่ายต่อการเข้าถึง รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ (ธัญญากร บุญมี, 2560)

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นทางเลือกความบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เกมคอมพิวเตอร์แวกเริ่มเดิมทีมีการเริ่มต้นจากเกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ เป็นการเล่นเกมแบบคนเดียว แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น จึงได้พัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์โดยการเชื่อมผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมร่วมกันได้กับคนทั่วโลกผ่านทางออนไลน์ บริษัทต่างๆ ได้พัฒนาเกมจนมีตัวเลือกเกมที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังมีในส่วนของโซเชียลเน็ตเวิร์กที่กำลังเป็นที่นิยม เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จึงเป็นสื่อบันเทิงที่ยังได้รับความนิยมจากคนไทยในประเทศทางแถบตะวันออกกลาง ความบันเทิงบนสมาร์ตโฟนเข้ามามีบทบาทและเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการเข้าถึงแหล่งบันเทิงที่ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเลือกใช้เกมบนสมาร์ตโฟน ผู้ใช้สามารถเลือกเข้าถึงเกมบนสมาร์ตโฟนได้ทุกที่ ทุกเวลา จากบทความ 5 Global Mobile Gaming Trends (2016) ร้อยละ 71 ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สมาร์ตโฟนเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่นเกมนั้น มากกว่าการเลือกใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนั้นมีเปอร์เซ็นต์การเลือกใช้อยู่ที่ ร้อยละ 64 รวมถึงการศึกษาในด้านพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จากผลการสำรวจ 394 ตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้นผ่านอุปกรณ์โมบาย เพื่อพักผ่อน หออะไรทำยามว่าง โดยคิดเป็นร้อยละ 88.5 (The Game Plan, 2016)

สำหรับตลาดเกมของประเทศตะวันออกกลาง เช่น ซาอุดีอาระเบียจะแสดงให้เห็นภาพของตลาดเกมในที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ด้วยการที่มีวัฒนธรรมภายในประเทศแบบอนุรักษ์นิยม ประชาชนของประเทศถูกจำกัดการเข้าถึงความบันเทิงที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลให้ประชากรเลือกการเล่นเกมนั้นเป็นงานอดิเรก จากปัจจัยดังกล่าวอธิบายได้ว่า ประเพณีและวัฒนธรรมภายในมีผลต่อการเข้าถึงแหล่งบันเทิงด้านอื่นๆ เกมจึงเป็นแหล่งบันเทิงชนิดหนึ่งที่ประชากรในเขตตะวันออกกลางเลือกใช้ เพราะการเข้าถึงที่ค่อนข้างง่ายกว่า สามอันดับแรกของประเทศกลุ่มตะวันออกกลางที่มีการเลือกซื้อเกม

สูงสุด คือ ประเทศอียิปต์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และซาอุดีอาระเบีย โดยมีส่วนแบ่งการตลาดจากทั่วโลก อยู่เพียง ร้อยละ 3.6 (Scoop team, 2019) สำหรับการเข้าใช้งานเกมในบางเกมไม่ว่าจะเป็นการเข้าใช้งาน เกมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนในพื้นที่ประเทศทางตะวันออกกลางยังมีข้อจำกัดบางประการ จึงจำเป็นต้องมีโปรแกรมเสริมซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการใช้งานเครือข่ายส่วนตัวเสมือน (Virtual Private Network) ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว ง่ายต่อการใช้งาน ใช้พื้นที่ในการจัดเก็บโปรแกรมน้อย ตัวอย่าง เกมออนไลน์ที่เห็นได้ชัด เช่น เกม Call of Duty ไปจนถึงเกมไฟฟ์ เช่น เป็กเกอร์ เกมออนไลน์เหล่านี้ถูก กำหนดเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์และหากอยู่ในพื้นที่ในประเทศสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ (Noujaim, 2017) จึงทำให้ไม่สามารถเข้าถึงเกมเหล่านี้ได้ เนื่องจากการเฝ้าระวังการเข้าถึงเกมของรัฐบาลและไฟร์วอลล์ท้องถิ่น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ก็เป็นข้อจำกัดในการเลือกเข้าถึงแหล่งบันเทิงของคนไทยในตะวันออกกลางเช่นกัน จึงจำเป็นต้องใช้ทางเลือกเสริมโดยการเชื่อมต่อ VPN ซึ่งสามารถเลือกเซิร์ฟเวอร์จากที่ใดก็ได้ในโลกและ เชื่อมต่อกับเกมได้ทันที

จากเหตุผลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศ โอมาน อาจเป็นเพราะมีคนที่นี่อาศัยอยู่ใน 3 ประเทศนี้เป็นจำนวนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบถึง พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟน เพื่อความบันเทิงของคนไทย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และ สมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิง ของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางกรณีศึกษา ประเทศ กาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับใช้ในการนักพัฒนาธุรกิจ เกมออนไลน์สามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาและปรับปรุง รวมถึงการผลิตเกมให้ตรงต่อความต้องการ ของลูกค้า และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักพัฒนา รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจในการพัฒนาปรับปรุงธุรกิจ เกมออนไลน์ รวมถึงเพื่อพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับความต้องการ และข้อจำกัดของสังคม สำหรับคนไทย ที่อาศัยอยู่ใน ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมานต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อ ความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับ เอมิเรตส์ และโอมาน

2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน ตามตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน
3. เพื่อศึกษาการยอมรับการใช้เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทยในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน
4. เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต สังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทยในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน
5. เพื่อศึกษาเกมออนไลน์ที่มีผลทำให้เกิดทางเลือกด้านความบันเทิงของคนไทยในตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน

สมมติฐานทางสถิติ

1. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
2. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีอายุต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
3. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
4. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
5. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่ประกอบอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
6. คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประเภทของงานวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Approach) โดยการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Method) และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมโดยกลุ่มประชากรที่ใช้คือคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง ได้แก่ ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน ขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จากสูตรที่ไม่ทราบจำนวนประชากร ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อนที่ระดับร้อยละ 0.05

และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งในครั้งนี ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์โดยลักษณะแบบสอบถามจะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ให้เลือกตอบเพียง 1 คำตอบ จำนวน 6 ข้อประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทย โดยมีลักษณะแบบสอบถามจะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 3 การยอมรับการใช้เทคโนโลยีของประเทศทางตะวันออกกลาง ซึ่งมีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Five-Point Likert Scales) จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 4 รูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งมีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Five-Point Likert Scales) จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 5 การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ซึ่งมีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Five-Point Likert Scales) จำนวน 4 ข้อ

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นได้มีการหาคุณภาพเครื่องมือ โดยการหาความเที่ยงหรือความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ ได้ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อถือได้ของแบบสอบถามมากกว่า 0.80 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามนี้มีความเชื่อถือได้สามารถนำไปเก็บข้อมูลได้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ศึกษาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงเริ่มเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผ่าน ทาง Google docs และส่งไปให้กลุ่มตัวอย่างผ่านทางสังคมออนไลน์ ช่องทางต่างๆ เช่น Facebook, Line, WhatsApp เป็นต้น และได้รับกลับคืนมาจำนวน 400 ชุด

การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลผลข้อมูลใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป เพื่อคำนวณหาค่าสถิติต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อายุ, เพศ, รายได้ต่อเดือน, ระดับการศึกษา และอาชีพ โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตอนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 3 การยอมรับการใช้เทคโนโลยีของประเทศทางตะวันออกกลาง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตอนที่ 4 รูปแบบการดำเนินชีวิต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตอนที่ 5 การตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ในการทดสอบสมมติฐานงานวิจัย (Hypothesis Testing) มีการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ผลทางสถิติ โดยการวิเคราะห์ t-test และ One – way ANOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานดังนี้

2.1 คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ t-test และ One – way ANOVA

2.2 คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีอายุต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ t-test และ One – way ANOVA

2.3 คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ t-test และ One – way ANOVA

2.4 คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่ประกอบอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ t-test และ One – way ANOVA

2.5 คนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ t-test และ One – way ANOVA

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษา ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 64.5) มีอายุ 21-30 ปี (ร้อยละ 62.0) สถานภาพโสด (ร้อยละ 79.8) มีระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 64.7) ประกอบอาชีพ พนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานบริษัทเอกชน ข้าราชการ (ร้อยละ 89.5) มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ตั้งแต่ 50,001 บาทขึ้นไป (ร้อยละ 55.0)

2. ผลวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์

(ร้อยละ 81.5) โดยเล่นเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน (ร้อยละ 98.5) ส่วนใหญ่เล่นเกมผ่านอุปกรณ์ใช้เวลานาน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 36.2) โดยมีวัตถุประสงค์เล่นเกมเพื่อพักผ่อน หากิจกรรมทำยามว่าง (ร้อยละ 27.6) โดยเล่นเกมออนไลน์ MMORPG เช่น Ragnarok Online (RO), World of Warcraft, Final Fantasy, MU Online เป็นต้น (ร้อยละ 59.0)

3. ผลวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน ตามตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า เพศ ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ไม่แตกต่างกัน อายุ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สถานภาพ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ระดับการศึกษา ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ไม่แตกต่างกัน อาชีพ ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนไม่แตกต่างกัน และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ผลวิจัยเกี่ยวกับการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของคนไทยที่อาศัยในประเทศทางตะวันออกกลาง ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน พบว่า ในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินจนลืมเวลาอยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 3.90) รองลงมา คือ ช่องทางเกมออนไลน์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะบางส่วน เช่น ทักษะทางด้านภาษา อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 3.68) ช่องทางเกมออนไลน์มีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิตให้ดีขึ้น และช่องทางเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นได้คิด แนวคิดของเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน หรือ การเรียน อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 3.12) ตามลำดับ

5. ผลวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทยในประเทศทางตะวันออกกลาง ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อให้เกิดความบันเทิงมากที่สุด (ร้อยละ 4.31) รองลงมา คือ ผู้เล่นเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงเกมที่ไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อ VPN

อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 4.10) ผู้เล่นเกมออนไลน์ตามเพื่อน หรือ คนรู้จัก ผู้เล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงระบบปฏิบัติการเป็นอันดับแรก อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 4.01) ตามลำดับ

6. ผลวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์มีผลทำให้เกิดทางเลือกด้านความบันเทิงของคนไทย ในตะวันออกกลาง ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน พบว่า เกมออนไลน์เป็นทางเลือกด้านความบันเทิงที่สามารถทำได้ง่ายเมื่อผู้เล่นอาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 4.05) รองลงมา คือ ข้อจำกัดด้านสังคม วัฒนธรรม และศาสนาทำให้เกมออนไลน์เป็นทางเลือกเพื่อความบันเทิงของผู้เล่น อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 3.97) เกมออนไลน์เป็นทางเลือกด้านความบันเทิงที่ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างสังคมใหม่ๆ ได้ง่ายมากขึ้น อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ) 3.81 ตามลำดับ

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟน เพื่อความบันเทิง ของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษา ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน ดังกล่าว ผู้วิจัยได้พบประเด็นที่น่าสนใจในการนำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน พบว่า เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ โดยเล่นเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนหรือเล่นเกมผ่านอุปกรณ์ใช้เวลานาน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีวัตถุประสงค์เล่นเกมเพื่อพักผ่อน หากิจกรรมทำยามว่าง โดยเล่นเกมออนไลน์ MMORPG เช่น Ragnarok Online (RO), World of Warcraft, Final Fantasy, MU Online เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงศกร เพชรเจริญ (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมและทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของบุคคลวัยทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์บ่อยที่สุดคือ Smartphone ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ 20.01-24.00 เลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากที่สุด

2. จากการศึกษารเปรียบเทียบพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน ตามตัวแปรเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า เพศ ระดับการศึกษา และอาชีพ ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ผลการทดสอบสมมติฐานในแต่ละตัวแปร ยังสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ดังนี้ สมมติฐานที่ 1 เพศที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า เพศที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนไม่แตกต่างกัน สมมติฐานที่ 2 ระดับการศึกษาที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า ระดับการศึกษาที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนไม่แตกต่างกัน และ สมมติฐานที่ 3 อาชีพที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กษกร เพชรนุกุลเกียรติ (2562) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ รูปแบบการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจเป็น ออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์ด้านแคสเตอร์เกมของวัยรุ่น พบว่า เพศ ระดับการศึกษา และอาชีพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความเข้าใจลักษณะและการปฏิบัติตนของแคสเตอร์ว่าจะได้รับรายได้ สิทธิพิเศษ และระยะเวลาที่ใช้ในการแคสเกมส์แต่ละครั้ง อย่างไรก็ตาม อาชีพ แคสเตอร์ไม่มั่นคงควรเลือกเป็นอาชีพเสริม หากต้องการสร้างให้เป็นอาชีพหลักต้องสร้างจำนวนผู้ติดตามให้มากเพียงพอที่จะทำให้มีรายได้มั่นคง สำหรับความคุ้มค่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ระบุว่าทำให้มีความสุขและไม่คำนึงถึงค่าตอบแทน ส่วนเพศ ระดับการศึกษา และอาชีพ ไม่มีผลต่อผู้ที่เลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนเพื่อความบันเทิง ส่วนอายุ สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะอายุ สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ผลการทดสอบสมมติฐานในแต่ละตัวแปรยังสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ดังนี้ สมมติฐานที่ 4 อายุ ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า อายุ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สมมติฐานที่ 5 สถานภาพ ที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า สถานภาพ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกันอย่างมีนัยความสำคัญที่ระดับ 0.05 สมมติฐานที่ 6 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ต่างกัน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกัน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ต่างกัน

มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยบางส่วนของ ภคกร กลุ่มเพชรมงคล (2559) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตสาทร คลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร พบว่า เพศ อายุ สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งสามารถอธิบายอิทธิพลได้ร้อยละ 68.4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากการศึกษาการยอมรับการใช้เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทยในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ การยอมรับการใช้เทคโนโลยีของประเทศทางตะวันออกกลางโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินจนลืมเวลา รวมถึงช่องทางเกมออนไลน์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะบางส่วนของผู้เล่น เช่น ภาษา เป็นต้น และช่องทางเกมออนไลน์ทำให้ได้คติหรือแนวคิดของเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน หรือ การเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และรูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. จากการศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต สังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนของคนไทยในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ รูปแบบการดำเนินชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อให้เกิดความบันเทิง จะทำให้มีความสุขโดยการเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงเกมที่ไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อ VPN และการเล่นเกมออนไลน์ตามเพื่อน หรือ คนรู้จักและท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยนึกถึงระบบปฏิบัติการเป็นอันดับแรก โดยสังคมมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ค่านิยมของเกมออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ วัฒนธรรมและศาสนามีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ และเมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่ มีความสนใจที่อยากทดสอบเล่นอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของ

ประชาชนในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ัญญากร บุญมี (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ อัตลักษณ์เสมือนกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเครือข่ายสังคมเกมออนไลน์ พบว่า การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเครือข่ายสังคมเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเกมในรูปแบบชุมชนย่อยขึ้นมา และส่งผลกระทบต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์

5. จากการศึกษาเกมออนไลน์ที่มีผลทำให้เกิดทางเลือกด้านความบันเทิงของคนไทย ในตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และโอมาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ เกมออนไลน์เป็นทางเลือกด้านความบันเทิงที่สามารถทำได้ง่าย เมื่อผู้เล่นอาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลางโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นทางเลือกด้านความบันเทิงที่สามารถทำได้ง่ายเมื่ออาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง รวมถึงการมีข้อจำกัดด้านสังคม วัฒนธรรม และศาสนาทำให้เกมออนไลน์เป็นทางเลือกเพื่อความบันเทิง และ เกมออนไลน์เป็นทางเลือกด้านความบันเทิงที่ทำให้ท่านสามารถสร้างสังคมใหม่ๆ ได้ง่ายมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เหมะบุตร (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทัศนคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และรูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และ สมาร์ทโฟน เพื่อความบันเทิงของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษาประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน เจ้าของธุรกิจ หรือ นักการตลาด อาจพิจารณาพัฒนากลยุทธ์ ดังนี้

1. จากการศึกษาผลการวิจัยพบว่า คนไทยที่มีอายุ สถานภาพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน ดังนั้นควรพัฒนาเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหา หรือเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับกลุ่มวัย หรือพัฒนาเกมออนไลน์ที่มีราคาที่หลากหลายเพื่อให้ผู้ที่มีรายได้น้อยสามารถซื้อเกมมาเล่นได้ และเลือกพัฒนาเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับสถานภาพของผู้เล่น เช่นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สนทนาร่วมกันในการทำควมรู้จักเพื่อเป็นการสร้างความบันเทิงให้กับผู้เล่นเป็นต้น

2. จากการศึกษาการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของประเทศทางตะวันออกกลาง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้มีการพัฒนาเกี่ยวกับช่องทางเกมออนไลน์ทำให้ท่านได้คิด แนวคิดของเกมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำงาน หรือ การเรียน และพัฒนาช่องทางเกมออนไลน์ที่มีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิตให้ดียิ่งขึ้น

3. จากการศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้มีการพัฒนาเกี่ยวกับเมื่อมีเกมออนไลน์ออกใหม่มีระบบในการทดสอบการเล่นก่อนการซื้อมาเล่นอย่างจริงจัง หรือมีการสร้างเกมที่สามารถเล่นแล้วทำให้เกิดความบันเทิงที่แท้จริง

4. จากการศึกษาการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้มีการกำหนดข้อจำกัดทางด้านสุขภาพเศรษฐกิจในครอบครัวทำให้เกมออนไลน์เป็นทางเลือกเพื่อความบันเทิง สำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมแต่มีงบประมาณที่ไม่เพียงพอต่อการซื้อ หรือพัฒนาเกมให้สามารถสร้างสังคมใหม่ ๆ ได้ง่ายมากขึ้น เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเลือกเล่นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ และสมาร์ตโฟน เพื่อความบันเทิง ของคนไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศทางตะวันออกกลาง กรณีศึกษา ประเทศกาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ และประเทศโอมาน นักวิชาการควรพิจารณาศึกษางานวิจัยในอนาคต ดังนี้

1. ในพื้นที่ที่มีข้อจำกัดบางประการอย่างเช่นในพื้นที่ทางตะวันออกกลาง หากนักวิชาการมีความสนใจอาจพิจารณาศึกษาในพื้นที่ส่วนอื่นๆ ในตะวันออกกลางที่แตกต่างจาก เช่น ในประเทศซาอุดีอาระเบีย หรือ ประเทศอียิปต์ ที่มีอัตราการดาวน์โหลดเกมค่อนข้างสูง

2. ในการศึกษาครั้งต่อไปนักวิชาการอาจเพิ่มการศึกษาถึงอัตราการใช้จ่ายในการซื้อเกมเนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ในปัจจุบันทำให้รายได้ของคนไทยที่อาศัยในตะวันออกกลางลดลง อัตราการซื้อเกมจึงอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

เอกสารอ้างอิง

- กรขกร เพชรบุญเกียรติ. (2562). รูปแบบการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจเป็นออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์ ด้านแคสเตอร์เกมของวัยรุ่น. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- จักรพงษ์ สุขพันธ์. (2559). ส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อช่องทางการจำหน่ายผักอินทรีย์ (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ฐิติโชติ กุศลสง. (2560). ปัจจัยการซื้อตราสินค้าเสมือนในเกมออนไลน์. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณรณฤทธิ์ รัตนพิมล. (2560). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์โมบาย. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธัญญากร บุญมี. (2560). อัตลักษณ์เสมือนกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเครือข่ายสังคมเกมออนไลน์. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- นิพล แสงศรี. (2557). เส้นทางคนไทยไปตะวันออกกลาง 1. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2563 จาก <https://is.gd/6hE9Ms>
- พงศกร เพชรเจริญ. (2557). พฤติกรรมและทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของบุคคลวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์.
- ภคกร กลุ่มเพชรมงคล. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภค ในเขตสาทร คลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- ศุภเสกข์ ประจักษ์สุวิธิ. (2554). *ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดเกมส์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิทธิอินโชติ ตรงดี. (2555). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมในสมาร์ทโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Admin. (2549). *แรงงานไทยในตะวันออกกลาง : พลิกวิกฤติให้เป็นโอกาส*. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2563, จาก <https://positioningmag.com/30410>.
- Cota, T. T., Ishitani, L., & Vieira, N., Jr. (2015). Mobile game design for the elderly: A study with focus on the motivation to play. *Computers in Human Behavior*, 51(Part A), 96-105.
- The game plan: 5 Global Mobile Gaming Trends*. (2016). Retrieved April, 15, 2020. from <https://is.gd/b3qHW>
- Noujaim, L. (2017). *Gaming in the Middle East is poised for a breakout*. Retrieved April, 28, 2020. from <https://is.gd/yvoyUP>
- Scoop team. (2019). *9 reasons why you need a VPN in The Middle East*. Retrieved April, 28, 2020. from <https://theworldnus.com/9-reasons-you-need-a-vpn-in-the-middle-east/>