

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความสนใจในการเล่นเกม
โยวกังออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ (1) ลักษณะประชากรของ
ผู้เล่นเกมโยวกังออนไลน์ (2) เนื้อหาเกมโยวกังออนไลน์ (3) เทคนิคการนำเสนอของเกม
โยวกังออนไลน์ และ (4) ประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมโยวกังออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เล่นเกมโยวกังออนไลน์ในเขต
กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การ
วิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรม SPSS for Windows โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test และ F-test และการวัด
ความสัมพันธ์ใช้สถิติการทดสอบสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เล่นเกมโยวกังออนไลน์ มีความสนใจในการเล่นเกมจำแนกตาม เพศ อายุ
ระดับการศึกษาอาชีพ และรายได้ ไม่แตกต่างกัน
2. เนื้อหาของเกมโยวกังออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความสนใจในการเล่น
โยวกังออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. เทคนิคในการนำเสนอเกมโยวกังออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความสนใจใน
การเล่นโยวกังออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. ประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมโยวกังออนไลน์มีความสัมพันธ์กับ
ความสนใจในการเล่นโยวกังออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

This thesis considers factors affecting interest in playing the Yulgang on-line game on the part of players in the Bangkok Metropolitan Area. These factors are investigated in regard to the following aspects: demographic characteristics of players of the Yulgang game, contents of the game, on-line presentation techniques of the game, and perceived benefits of playing the game.

The research population was comprised of 400 Yulgang on-line game players in the Bangkok Metropolitan Area. The research tool was a questionnaire constructed by the researcher. The analysis of the data obtained was done through an application of the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 13.0 program. The data obtained were analyzed, formulated and tabulated in terms of percentage, mean, and standard deviation. The hypothesis was tested using the t-test and the F-test. Relationships between variables were measured by means of correlation coefficient.

The findings are as follows.

1. The Yulgang on-line game players evinced no differences in their interest in playing the game in regard to the aspects of gender, age, educational level, profession, and income.
2. The content of the Yulgang on-line game was positively correlated with interest in playing the game at a statistically significant level of 0.01.
3. The presentation technique of Yulgang on-line was positively correlated with interest in playing the game at a statistically significant level of 0.01.
4. The perceived benefits derived from playing the game was positively correlated with interest in playing the game at a statistically significant level of 0.05.