

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการยอมรับเกมประเภทเพลย์ ทูเอิร์น
ชื่อผู้เขียน	อาทิตย์ รัตนมาลากุล
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ พาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	รองศาสตราจารย์ ดร.มยุปายาส ทองมาก
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

เกมเพลย์ทูเอิร์นนั้นถูกสร้างด้วยระบบบล็อกเชนที่มีคริปโทเคอร์เรนซี และ โทเคนที่ไม่มีตัวแทน เป็นส่วนประกอบ โดยเบื้องต้นเกมเหล่านี้จะต้องมีการใช้เงินจริงแลกเปลี่ยนเข้าไปเป็นเงินในเกมเพื่อซื้อตัวละครและเล่นเกมเพื่อรับเงินตอบแทนออกมาได้ สำหรับงานวิจัยนี้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการยอมรับเกมประเภทเพลย์ทูเอิร์น โดยมีการนำทฤษฎีการระบอบเป้าหมาย รางวัลตอบแทน ความคล้อยตามกลุ่ม ความเข้มข้นในการใช้งานสื่อสังคม องค์กรประกอบกลุ่ม ความมั่นใจในตัวเอง และความกลัวตกกระแสม มาทำการศึกษา โดยจัดทำงานวิจัยในรูปแบบเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์เล่นเกมในรูปแบบคอนโซล, คอมพิวเตอร์ส่วนตัว, โทรศัพท์มือถือ หรือ อา-เขต และมีความคุ้นเคยกับเกมประเภทเพลย์ทูเอิร์น

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยการระบอบเป้าหมาย และรางวัลตอบแทน มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการยอมรับเกมประเภทเพลย์ทูเอิร์น และมีปัจจัยย่อย ความคล้อยตามกลุ่ม และความมั่นใจในตัวเอง มีอิทธิพลต่อความเข้มข้นในการใช้งานสื่อสังคมที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการยอมรับเกมประเภทเพลย์ทูเอิร์น และปัจจัยองค์กรประกอบกลุ่ม มีอิทธิพลต่อความคล้อยตามกลุ่ม ซึ่งมีผลต่อการระบอบเป้าหมาย ส่วนปัจจัยความมั่นใจในตัวเองนั้นไม่มีอิทธิพลต่อปัจจัยความคล้อยตามกลุ่ม โดยผลจากการศึกษาในงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนกลุ่มผู้พัฒนาเกมเพื่อใช้เป็นหนึ่งในปัจจัยทางการตลาดสำหรับดึงดูดให้ผู้เล่น เข้ามาสนใจเกมประเภทเพลย์ทูเอิร์นที่ถูกพัฒนาโดยทีมงานผู้สร้างเกม

คำสำคัญ: เพลย์ทูเอิร์น, คริปโทเคอร์เรนซี, โทเคนไม่มีตัวแทน, ทฤษฎีการระบอบเป้าหมาย

Independent Study Title	FACTORS INFLUENCING INTENTION TO ADOPT PLAY-TO-EARN GAMES
Author	Arthit Rattanamalakul
Degree	Master of Science (Management Information Systems)
Major Field/Faculty/University	Management Information Systems Commerce and Accountancy Thammasat University
Independent Study Advisor	Associate Professor Mathupayas Thongmak, Ph.D.
Academic Year	2021

ABSTRACT

Play-to-earn games were created from Blockchain technology which is composed of Cryptocurrency and NFT. In the beginning, players must deposit their funds to exchange for in-game digital currency and playable characters before playing for digital incentives and returns. The purpose of this study is to understand factors that influence the intention to adopt play-to-earn games and the factors were Goal Contagion theory, Incentives, Group Conformity, Social Network Intensity, Group Composition, Self-Esteem, and Fear of Missing Out by using quantitative methods from experienced Console, PC, Mobile, or Arcade game players and used to know play-to-earn gaming.

The results were as followings; Goal Contagion and Incentives influenced Intention to adopt play-to-earn games and sub-factors which are Social Network Intensity which influenced Goal Contagion consisted of Fear of Missing out and Self-esteem factors. Group Conformity which influenced Goal Contagion is driven by only Group Composition while Self-Esteem is not. The result of this study can be utilized by play-to-earn game developers for marketing purposes to attract gamers.

Keywords: Play-to-earn, Cryptocurrency, NFT, Goal Contagion Theory

