

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน
ของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

FACTORS AFFECTING THE ACCEPTANCE OF READING NOVELS AND
COMICS VIA APPLICATIONS OF USERS IN BANGKOK



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาบริหารธุรกิจ
คณะบริหารธุรกิจ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ.ศ. 2565

**FACTORS AFFECTING THE ACCEPTANCE OF READING NOVELS AND
COMICS VIA APPLICATIONS OF USERS IN BANGKOK**



**AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF BUSINESS ADMINISTRATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG BUSINESS SCHOOL
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น **2022** ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG BUSINESS SCHOOL

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับใช้ประกอบการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร
นักศึกษา	ศุภาภรณ์ นาคม่วง
รหัสประจำตัว	63611039
ปริญญา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	บริหารธุรกิจ
พ.ศ.	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระ	รองศาสตราจารย์ ดร.วอนชนก ไชยสุนทร

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน และการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน โดยกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ใช้บริการที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน อย่างใดอย่างหนึ่งใน 4 แอปพลิเคชัน ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada, จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์ การถดถอยพหุฯ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 15-25 ปี รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-30,000 บาท อาชีพพนักงานเอกชน มีระดับการศึกษา ปริญญาตรี ใช้แอปพลิเคชัน Line Webtoon มีประสบการณ์ใช้ 1-2 ปี หมวดยอดนิยมที่อ่าน ตลกขบขัน (Comedy) มีระยะเวลาการอ่านโดยเฉลี่ย 30 นาที - 1 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวนครั้งการอ่านโดยเฉลี่ย 6-10 ครั้ง/วัน สถานที่ใช้บริการ บ้านและ อุปกรณ์ในการใช้บริการ โทรศัพท์มือถือ ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ อาชีพ และระดับการศึกษาที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน พบว่า ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน ด้านความสนุกสนาน และด้านเครือข่ายทางสังคม ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title	Factors Affecting the Acceptance of Reading Novels and Comics via Application of Users in Bangkok
Student	Miss Supaporn Narkmuang
Student ID	63611039
Degree	Master of Business Administration
Major	Business Administration
Year	2022
Advisor	Associate Professor Dr. Wornchanok Chaiyasoonthorn

ABSTRACT

The purposes of the research were to study the factors that affect the Acceptance of reading novels and comics via application, including personal factors, acceptance factors of reading novels and comics, and acceptance of reading novels and comics via application among people who live in Bangkok. The random sample consisted of 400 people who used one of the four reading novels and comics via applications: Line Webtoon, Meb, Ookbee, and Joylada. The data were analyzed by percentage, frequency, means, standard deviation, inferential statistical analysis, one-way ANOVA, and multiple regression analysis.

The research found that most of the respondents are female, aged 15-25 years old, with an average salary of 15,001-30,000 Baht per month, work for a private company with a bachelor's degree. The hypothesis test found that consumers with different demographic factors i.e., gender and income, had no different effect acceptance of reading novels and comics via application which the significant statistic level at 0.05 and the different factors level of personal age, occupation, and education effect acceptance of reading novels and comics via the application the significant statistic level at 0.05. Moreover, the resulting from this study found that the Acceptance factors of reading novels and comics are divided into 4 areas: ease of use, monetary value, enjoyment and social network those affect users' acceptance of reading novels and comics via application in the Bangkok area rating of 0.05 on a significant statistic level.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยดีนั้น ต้องขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. วอนชนก ไชยสุนทร ที่ให้เกียรติเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งตลอดการวิจัย

นอกจากนั้น ต้องขอขอบพระคุณอาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในการสอนวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร บริหารธุรกิจ ทุกท่าน ที่ให้ความรู้ในแขนงต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ได้เป็นอย่างดีอีกทั้งขอขอบพระคุณ เพื่อน ๆ พี่ ๆ ทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือ และช่วยเหลือในส่วนของการแจกแบบสอบถามให้สามารถเก็บแบบสอบถามได้เพียงพอต่อการทำงานวิจัยได้อย่างรวดเร็วในระยะเวลาที่มีจำกัด

ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยเรื่องนี้จะ เป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อยสำหรับ ผู้ประกอบการธุรกิจสิ่งพิมพ์ นักเขียนหรือผู้ที่สนใจ รวมถึงธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปพัฒนา และ ปรับปรุงการให้บริการของท่านให้สอดคล้องกับ ความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี ถ้าหากงานวิจัยนี้มีความบกพร่องประการใด ผู้วิจัยต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

สุภาภรณ์ นาคม่วง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญภาพ.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.5 กรอบแนวคิด.....	6
1.6 สมมติฐานของงานวิจัย.....	7
บทที่ 2 แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์.....	10
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี.....	12
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book).....	18
2.4 ข้อมูลโดยทั่วไปเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ.....	24
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน.....	31
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	31
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูล.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	39
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ นิยาย และการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม	41
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม	45
4.4 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน	54
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
5.1 สรุปผลการวิจัย	61
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	65
5.3 ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	74
ภาคผนวก	78
แบบสอบถาม	79
ประวัติผู้เขียน	86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1	การเปรียบเทียบการให้บริการของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์2
3.1	ชื่อกลุ่ม จำนวนสมาชิกและจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม32
3.2	ค่าความเที่ยงหรือค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของผู้ตอบแบบสอบถาม33
4.1	จำนวนและร้อยละของข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม39
4.2	จำนวนและร้อยละของข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม42
4.3	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยเกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้ในเขตกรุงเทพมหานคร45
4.4	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร46
4.5	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความง่ายในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร47
4.6	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงินของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร48
4.7	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความสนุกสนานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร49
4.8	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร50
4.9	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านเครือข่ายทางสังคมของผู้ใช้บริการ อ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร51
4.10	ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.11 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยาย และการ์ตูน ผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ	54
4.12 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ	54
4.13 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี LSD ของการ ยอมรับการอ่าน หนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของ ผู้ให้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ	55
4.14 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้	55
4.15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ	56
4.16 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี LSD ของการยอมรับ การอ่าน หนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการใน เขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ	57
4.17 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา	57
4.18 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี LSD ของการยอมรับ การอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ให้บริการ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา	58
4.19 ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) ของปัจจัย ที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	59
4.20 สรุปผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและ การ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
5.1	สรุปผลการทดสอบ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล.....63
5.2	สรุปผลการทดสอบ จำแนกตามปัจจัยการยอมรับ64



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในงานวิจัย.....	6
2.1 โครงสร้างของทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล.....	14
2.2 โครงสร้างของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.....	15
2.3 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีตามแนวคิดของ Venkatesh และ Bala ปี 2008.....	16
2.4 แอปพลิเคชัน Line Webtoon.....	24
2.5 แอปพลิเคชัน Meb.....	25
2.6 แอปพลิเคชัน Ookabee.....	26
2.7 แอปพลิเคชัน Joylada.....	26



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คน เนื่องจากการวิวัฒนาการของระบบเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตหรือระบบออนไลน์ได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นยุคของข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตในรูปแบบใหม่ ๆ ทำให้ผู้คนสามารถสืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย รวมไปถึงการอ่านข่าวสาร หนังสือต่าง ๆ ที่มีมากขึ้นในระบบออนไลน์ โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ที่หันมาสนใจการอ่านหนังสือ รับข้อมูลข่าวสารหรือบทความเรื่องราวที่ตัวเองสนใจผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยการอ่านผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่เช่น สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ ที่เรียกกันว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book : E-book) ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลายในโลกยุคปัจจุบัน โดยอ้างอิงจากสถิติการอ่านปี 2561 ผลสำรวจพบว่าคนไทยอายุ 6 ปีขึ้นไป อ่านร้อยละ 78.8 หรือคิดเป็นจำนวนประชากร 49.7 ล้านคน โดยอ่านหนังสือเล่มร้อยละ 88 อ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาแรงถึงร้อยละ 75.4 (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ร่วมกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ซึ่งอยู่ในระดับใกล้เคียงกันมาก เมื่อเทียบกับปี 2558 โดยการอ่านหนังสือเล่มร้อยละ 96.1 อ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 54.9 สะท้อนให้เห็นว่า เมื่อโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัล การอ่านของคนไทยมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาพแวดล้อม ตามสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งคาดว่าความนิยมในการอ่านบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในอนาคต นอกจากนั้นยังพบว่าจากสถิติการอ่านในปี 2561 คนไทยใช้เวลาอ่านเพิ่มมากขึ้นเป็น 80 นาทีต่อวัน (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ร่วมกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) เมื่อเทียบกับปี 2558 ที่ใช้เวลาอ่านนาน 66 นาที ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีอัตราการการอ่านเพิ่มมากขึ้นอีกด้วยเช่นกัน

ข้อมูลสถิติการอ่านข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการอ่าน เนื่องจากคุณสมบัติพิเศษที่เหนือกว่าหนังสือธรรมดาทั่วไป ทั้งความสะดวกสบายในการพกพา สามารถดาวน์โหลดข้อมูลอย่างรวดเร็ว ที่สำคัญหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถช่วยอนุรักษ์ธรรมชาติได้อีกด้วย ทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ถูกนำมาพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นแอปพลิเคชัน (Applications) ในรูปแบบใหม่มีหลากหลายประเภท ไม่ใช่แค่หนังสือสำหรับการอ่านเพื่อความรู้อย่างเดียว แต่ยังมีแอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาในรูปแบบหนังสืออ่านเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแอปพลิเคชันการอ่านหนังสือด้านความบันเทิงเป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน เนื่องจากผู้คนที่เหนื่อยล้าจากการทำงานต้องการคลายเครียด หรือผู้ที่ต้องการหาความคิดใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ก็สามารถอ่านได้ผ่านแอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์

แอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์ด้านความบันเทิงประเภทนิยายและการ์ตูน ได้มีการพัฒนาอรรถภาพฟังก์ชันใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของทั้งนักเขียนและนักอ่านอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นระบบการซื้อของขวัญให้กับนักเขียน การซื้อ VIP เพื่อปิดโฆษณา ฟังก์ชันการค้นหาหนังสือ รวมไปถึงการปรับรูปแบบการอ่านให้ดูสะดวก อ่านง่าย สบายตามากยิ่งขึ้น ทำให้เป็นที่ดึงดูดต่อผู้ใช้บริการ เพื่อเปิดประสบการณ์ใหม่ในการอ่านหนังสือที่ดีกว่าเดิม ซึ่งในปัจจุบันแอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์ด้านความบันเทิง ได้มีการพัฒนาเปิดให้บริการในประเทศไทยที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada โดยผู้ให้บริการแต่ละรายมีการนำเสนอการบริการที่แตกต่างกัน ตามรายละเอียดในตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 การเปรียบเทียบการให้บริการของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์

ผู้ให้บริการ	คุณสมบัติ	ประเภท
Line Webtoon	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือทุกเล่มเป็นการ์ตูนมีลิขสิทธิ์ - มีการ์ตูนทั้งของไทยและต่างประเทศ - ใช้งานแบบ Offline ได้ - สามารถอ่านฟรีไม่มีค่าบริการ - สามารถเติมเงินเพื่อปลดล๊อคอ่านการ์ตูนตอนใหม่ 	การ์ตูน
Meb	<ul style="list-style-type: none"> - มีหนังสือครบทุกประเภท - มีความหลากหลายครอบคลุมทุกหมวดหมู่ - สามารถใช้บริการหนังสือเสียง (Audiobook) ได้ - ใช้งานง่าย สามารถเปลี่ยนขนาดตัวอักษรหรือเปลี่ยนสีพื้นหลังได้ - เน้นการซื้อเป็นเล่มไม่มีเป็นรายตอน 	การ์ตูน/นิยาย/ หนังสือทั่วไป
Ookbee	<ul style="list-style-type: none"> - มีหนังสือครบทุกประเภท - มีความหลากหลายครอบคลุมทุกหมวดหมู่ - เน้นการซื้อเป็นเล่มไม่มีรายตอน - สามารถใช้บริการหนังสือเสียง (Audiobook) และคอร์สสอนออนไลน์ได้ - ใช้งานแบบ Offline ได้ 	การ์ตูน/นิยาย/ หนังสือทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ผู้ให้บริการ	คุณสมบัติ	ประเภท
Joylada	<ul style="list-style-type: none"> - มีนิยาย/นิยายแซท ให้เลือกอ่านจำนวนมาก - มีโฆษณาค่อนข้างเยอะ - มีระบบเติมเงินให้ของขวัญกับนักเขียนที่ชื่นชอบ เป็นแค้นดี - มีระบบเติมเงินซื้อ VIP เพื่อปิดโฆษณา 	นิยาย/นิยายแซท

ที่มา: My Best Online, 2564

ทั้งนี้ช่องทางการอ่านหนังสือออนไลน์ด้านความบันเทิงประเภทนิยายและการ์ตูนอย่าง Line Webtoon แพลตฟอร์มคอมมิคออนไลน์ด้านความบันเทิงที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับต้น ๆ ของเมืองไทย พบว่า ในปี 2562 มีผู้ให้บริการกว่า 16,800,800 คนและมียอดผู้ติดตามถึง 2.1 ล้านคน สำหรับในส่วนของแพลตฟอร์มอีบุ๊กอย่าง Meb และ Ookbee ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มอีบุ๊กที่มีหนังสือครบทุกประเภททั้งนิยายและการ์ตูนภายในแอปพลิเคชัน โดยแอปพลิเคชัน Meb พบว่า ในปี 2563 มีจำนวนผู้ให้บริการ Meb อยู่ที่ประมาณ 2 ล้านคน และในปีเดียวกันพบว่าแอปพลิเคชันอีบุ๊ก Ookbee มีผู้ให้บริการอยู่ที่ประมาณ 1.5 ล้านคน (Market Think Online, 2563) อย่างไรก็ตาม แม้ว่า Ookbee จะมีผู้ให้บริการในส่วนของแพลตฟอร์มอีบุ๊กน้อยกว่า Meb แต่ถ้าวัดถึงการให้บริการอีกหนึ่งแพลตฟอร์มของบริษัท Ookbee อย่างแอปพลิเคชัน Joylada แพลตฟอร์มนิยายแซท ซึ่งถือว่าเป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันของเครือ Ookbee ที่สร้างรายได้และได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งในปี 2561 พบว่ารายได้รวมของ Joylada อยู่ที่ 200 ล้านบาท (ไทยรัฐออนไลน์, 2563) และยังเป็นผู้ครองส่วนแบ่งทางการตลาดมากที่สุดของแพลตฟอร์มนิยายแซท โดยมีจำนวนผู้ให้บริการอยู่ที่ประมาณ 2 ล้านคน (ไทยรัฐออนไลน์, 2563)

จากข้อมูลดังกล่าว ช่องทางการอ่านหนังสือออนไลน์ด้านความบันเทิงประเภทนิยายและการ์ตูน ได้ถูกพัฒนาให้มีความง่าย สะดวกสบายต่อการใช้บริการ สามารถอ่านได้จากอุปกรณ์พกพาเคลื่อนที่อย่าง โทรศัพท์มือถือได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งพฤติกรรมกรรมการอ่านที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้บริการ ตลอดจนผู้ให้บริการแอปพลิเคชันที่จำเป็นต้องพัฒนาแอปพลิเคชันให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาปัจจัยต่าง ๆ เช่น ประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งานและเครือข่ายทางสังคม ว่าปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขต

กรุงเทพมหานคร ซึ่งผลจากงานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิยายและการ์ตูนสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันให้มีประสิทธิภาพสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลค่าทางสถิติตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

1.2.2 เพื่อศึกษาความแตกต่างของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะประชากรศาสตร์

1.2.3 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากร

ผู้ให้บริการที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีผู้นิยมใช้งานมากที่สุด 4 อันดับแรก ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, และ Joylada เท่านั้น ได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากกรณีไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จากสูตร W.G. Cochran (1997) จำนวน 400 คน

1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ผู้ใช้บริการที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีผู้นิยมใช้งานมากที่สุด 4 อันดับแรกได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada

การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการเลือกกลุ่ม Facebook ที่มีคุณสมบัติเป็นสมาชิกกลุ่มอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันมา 4 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 100 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก และมีผู้ใช้บริการจริงทำให้มีน้ำหนักเชื่อถือดังต่อไปนี้ 1. โลกของนักอ่าน 2. ข่าวสารวงการหนังสือ 3. กลุ่มแชร์นิยาย รวมนิยาย 4. กลุ่มแนะนำมังงะ & เว็บตูน

1.3.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ จำแนกออกเป็นตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ดังนี้

1.3.3.1 ตัวแปรอิสระหรือตัวแปรต้น (Independent Variables) ประกอบด้วย 1) ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ อาชีพ ระดับการศึกษา 2) ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ได้แก่ ประโยชน์ในการใช้งาน (Usefulness) ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) ความคุ้มค่าทางการเงิน (Monetary Value) ความสนุกสนาน (Enjoyment) ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน (Context Controllability) เครือข่ายทางสังคม (Social Network)

1.3.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ประกอบด้วย การยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาจากระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ได้แก่ ความตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไปในอนาคต ความตั้งใจที่จะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ทุกครั้งที่อ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนจะนึกถึงการอ่านผ่านแอปพลิเคชันเป็นอันดับแรก และ แม้ว่าหนังสือการ์ตูนและนิยาย จะมีราคาต่ำกว่า ก็ยังเลือกที่จะซื้อหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน

1.3.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ช่วงระยะเวลาในการทำวิจัยระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 ถึง มีนาคม พ.ศ. 2565

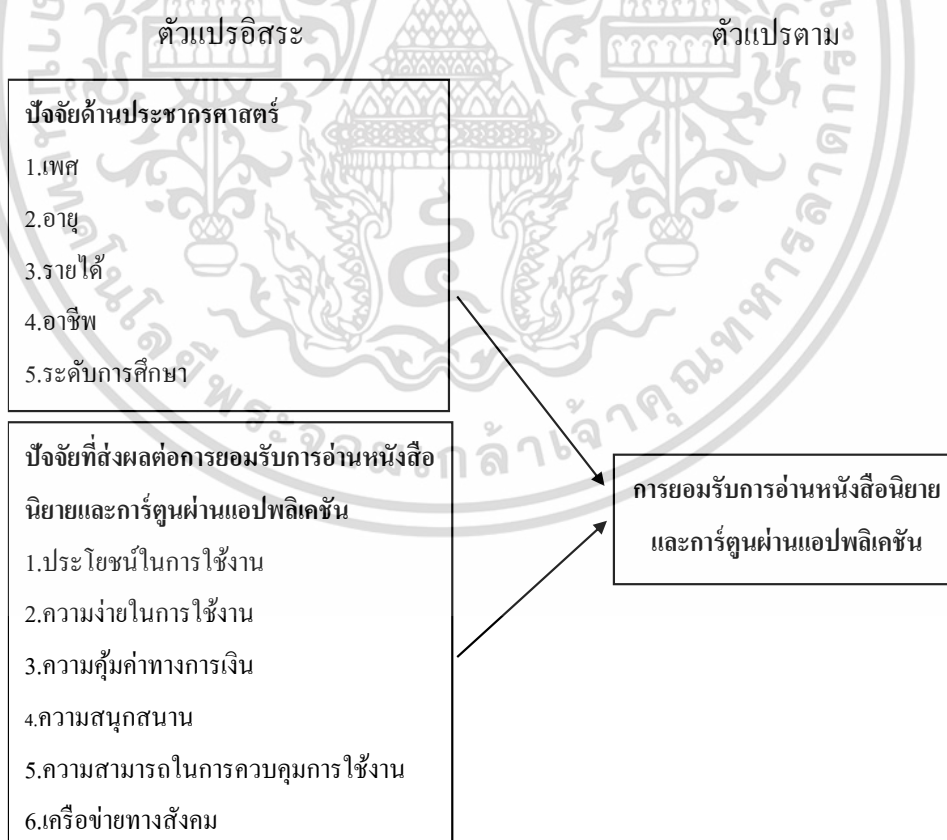
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เพื่อให้ผู้ประกอบการธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ นักเขียนหรือผู้ที่สนใจ ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

1.4.2 เพื่อให้ผู้ประกอบการธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ นักเขียนหรือผู้ที่สนใจ สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ปรับปรุงกลยุทธ์ทางการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

1.4.3 เพื่อขยายองค์ความรู้ทางวิชาการ และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขต กรุงเทพมหานคร ได้แก่ นักศึกษา นักเขียน นักวิชาการ และผู้ที่สนใจต่อไป

1.5 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 สมมติฐานของงานวิจัย

จากกรอบแนวความคิด ศึกษาการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยาย และการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครมีสมมติฐานการวิจัยดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ผู้ใช้บริการที่มีปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

1.6.1 ผู้ใช้บริการที่มีเพศที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

1.6.2 ผู้ใช้บริการที่มีอายุที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

1.6.3 ผู้ใช้บริการที่มีรายได้ที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

1.6.4 ผู้ใช้บริการที่มีอาชีพที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

1.6.5 ผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน เครือข่ายทางสังคม ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ หมายถึง เพศ อายุ อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษาของผู้ที่อ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน

ผู้ให้บริการ หมายถึง ผู้ที่อ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, และ Joylada

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำเสนอเนื้อหาหนังสือในรูปแบบดิจิทัล ที่สามารถเผยแพร่ผ่านเครือข่าย และสามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้ ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ

แอปพลิเคชัน (Applications) หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาออกแบบมาให้เป็นโปรแกรมที่ช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สำหรับ โทรศัพท์ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ โดยในการศึกษาครั้งนี้จะหมายถึงแอปพลิเคชัน ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada

ประโยชน์ในการใช้งาน (Usefulness) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับประโยชน์จากการใช้งาน ทั้งสามารถอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการแจ้งเตือนข่าวสาร เช่น หนังสือใหม่ โปรโมชั่นพิเศษ รวมไปถึงการมีเนื้อหาหรือประเภทของหนังสือที่หลากหลาย

ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีความง่าย สะดวกรวดเร็วในการใช้งาน มีการจัดหมวดหมู่หนังสือที่ง่ายต่อการสืบค้น มีช่องทางการชำระเงินที่หลากหลายและทำได้ง่าย รวมไปถึงสามารถปรับโหมดการใช้งานได้โดยไม่ต้องอาศัยความพยายามมาก

ความคุ้มค่าทางการเงิน (Monetary Value) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้บริการ ทั้งการช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายจากการซื้อหนังสือเล่มหรือการเดินทางไปยังร้านหนังสือ แอปพลิเคชันมีบริการทดลองอ่านฟรีก่อนตัดสินใจเสียค่าบริการ และมีค่าบริการที่หลากหลาย เช่น เดิมเงินซื้อต่อเล่มหรือรายตอน ซื้อแบบเหมาจ่ายรายเดือน รายปี

ความสนุกสนาน (Enjoyment) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีเนื้อหาหลากหลายประเภท มีรูปภาพหรือเสียงประกอบที่เร้าใจ มีช่องทางการแสดงความคิดเห็น การรีวิว การวิเคราะห์ภาคต่อหรือตอนต่อไปของหนังสือ ซึ่งชวนให้หน้าติดตาม และทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อและอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ

ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน (Context Controllability) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน สามารถควบคุมและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้เสมอ มีการกำหนดการแจ้งเตือนข้อความที่ส่งมา สามารถคลิกและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ชื่นชอบให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และตามความต้องการของผู้ใช้บริการ

เครือข่ายทางสังคม (Social Network) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นไปตามคนรอบข้างที่มีอิทธิพลหรือมีความสำคัญกับตนเอง ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว คนรู้จัก การรีวิวหนังสือผ่านช่องทางออนไลน์เช่น Facebook, Twitter, Pantip การให้คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือบนแอปพลิเคชันจากผู้ที่เคยอ่าน รวมไปถึงจนถึงการติดตามข่าวสารที่น่าสนใจผ่านกลุ่ม
สมาชิกทางออนไลน์อยู่เสมอ เช่น Facebook, Line

การยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน หมายถึง การที่ผู้ใช้จะยอมรับและตั้งใจที่จะ
ใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไปในอนาคต การแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้
ตาม การเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน รวมไปถึง
ถึงทุกครั้งที่มีการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนจะนึกถึงการอ่านผ่านแอปพลิเคชันเป็นอันดับแรก
และแม้ว่าหนังสือการ์ตูนและนิยายจะมีราคาต่ำกว่า ก็ยังเลือกที่จะซื้อหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่าน
แอปพลิเคชัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการดูผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ต้องการศึกษา โดยจะนำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี
- 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
- 2.4 ข้อมูลโดยทั่วไปเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า แนวความคิดด้านประชากรศาสตร์ เป็นหลักการของความเป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือ พฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับจาก ภายนอกมากระตุ้นให้เกิดความเชื่อที่ว่า คนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปด้วย ซึ่งตรงกับแนวคิดทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social Categories Theory) ของ Defleur and Bcll-Rokeah (1996) ที่อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลเกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรคือ บุคคลที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกันมักจะอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ดังนั้นแล้ว บุคคลที่อยู่ในลำดับชั้นทางสังคมเดียวกันจะเลือกรับ และเข้าถึงเนื้อหาข่าวสารในแบบเดียวกัน

อดุลย์ จาตุรงค์กุล (2546) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ ครอบครัว การศึกษา รายได้ เป็นลักษณะที่มีความสำคัญต่อนักการตลาด เพราะมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของสินค้า ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางประชากรศาสตร์ชี้ให้เห็นถึงการเกิดขึ้นของตลาดใหม่อยู่เสมอ

ฉลองศรี พิมลสมพงศ์ (2548) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะของประชากรศาสตร์ ได้แก่ ขนาดครอบครัว เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ รายได้ อาชีพ เชื้อชาติ สัญชาติ ซึ่งโดยรวมแล้วจะมีผลต่อความต้องการและปริมาณในการซื้อผลิตภัณฑ์

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2538) ได้กล่าวไว้ว่า การแบ่งส่วนตลาดตามตัวแปรด้าน ประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพครอบครัว ขนาดครอบครัว ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน เป็นลักษณะที่สำคัญที่จะช่วยในการกำหนดตลาดเป้าหมาย ในขณะที่ลักษณะด้านจิตวิทยาและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาติเห็นาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังคมวัฒนธรรม จะช่วยอธิบายถึงความคิด และความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายเท่านั้น ซึ่งข้อมูลด้านประชากรจะสามารถเข้าถึงและมีประสิทธิภาพต่อการกำหนดตลาดเป้าหมายเป็นอย่างมาก โดยมีตัวแปรที่สำคัญดังนี้

2.1.1 อายุ (Age)

เป็นปัจจัยที่ความแตกต่างกันในเรื่องของความคิดและพฤติกรรม ซึ่งคนที่อายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์ ในขณะที่คนอายุมากมักจะมีความคิดอนุรักษนิยม ยึดถือการปฏิบัติระมัดระวัง เนื่องจากประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมา ทำให้มีลักษณะการรับสื่อที่ต่างกัน โดยคนที่อายุมากมักจะเลือกใช้สื่อเพื่อแสวงหาข่าวสารหนัก ๆ มากกว่าความบันเทิง

2.1.2 เพศ (Sex)

ความแตกต่างทางเพศทำให้เกิดพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่ต่างกันเช่น เพศหญิงมีความต้องการรับส่งข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีแค่ความต้องการรับส่งข่าวสารเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับส่งข่าวสารนั้นด้วย รวมไปถึงความแตกต่างกันในเรื่องของความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมได้กำหนดรูปแบบ หรือบทบาทการดำเนินชีวิตของแต่ละเพศไว้ต่างกัน

2.1.3 การศึกษา (Education)

บอกถึงความสามารถในการเลือกรับข่าวสารและอัตราการรู้หนังสือ ตลอดจนความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวางและลึกซึ้งที่แตกต่างกันออกไป สามารถแยกแยะความเหมาะสมของเนื้อหาได้ดี นอกจากนี้การศึกษายังช่วยเพิ่มศักยภาพของบุคคลให้มีความน่าเชื่อถือ รวมไปถึงการทำให้เกิดความแตกต่างทั้งทางด้านความคิด ทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมอีกด้วย

2.1.4 อาชีพ (Occupation)

บอกถึงลักษณะเฉพาะของบุคคล ในด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะเฉพาะบุคคลที่แตกต่างกันไป รวมไปถึงช่วงเวลาการเปิดรับข่าวสารในเรื่องที่สนใจ ส่งผลให้เกิดความต้องการในด้านสินค้าและบริการที่ต่างกัน

2.1.5 รายได้ (Income)

เป็นตัวแปรในการกำหนดส่วนของตลาด ซึ่งบุคคลที่มีรายได้มากจะเป็นที่สนใจของนักการตลาด อย่างไรก็ตาม บุคคลที่มีรายได้ปานกลาง และรายได้ต่ำยังคงเป็นตลาดใหญ่ที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

จากแนวคิดทางด้านประชากรศาสตร์ ในข้างต้นอธิบายได้ว่า ลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์หมายถึง หลักของเหตุและผลที่ทำให้เกิด พฤติกรรม ความคิด ทัศนคติ หรือค่านิยม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของแต่ละบุคคลมีความเหมือนและแตกต่างกันออกไป ประกอบด้วยตัวแปรสำคัญได้แก่ อายุ เพศ รายได้ อาชีพและระดับการศึกษา ซึ่งมีผลต่อความต้องการ และการกำหนดส่วนแบ่งทางการตลาดของแต่ละบุคคล ดังนั้นแล้วลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน จะทำให้พฤติกรรมการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดลักษณะประชากรศาสตร์นี้มาใช้เพื่อประกอบเป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี

2.2.1 ความหมายของเทคโนโลยี

Heinich, Molenda and Russell (1993) กล่าวว่า เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุ หรือ แม้กระทั่ง สิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ เช่น กระบวนการต่าง ๆ

ณิชอร เฟ็งเจริญ (2553) กล่าวว่า เทคโนโลยี หมายถึง ความเจริญในด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากการศึกษาค้นคว้าทดลอง หรือการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา โดยอาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เมื่อศึกษาค้นคว้าจนสำเร็จ ก็นำออกมาเผยแพร่ใช้ในกิจกรรมด้านต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาคุณภาพ และประสิทธิภาพในกิจกรรมต่าง ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของเทคโนโลยี หมายถึง วิทยาการที่เกี่ยวข้อง ศิลปะในการนำเอาวิทยาศาสตร์ประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าเทคโนโลยีหมายถึง สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำมาช่วยในการทำงาน การพัฒนาประสิทธิภาพหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร รวมไปถึงระบบหรือกระบวนการต่าง ๆ

2.2.2 ความหมายของการยอมรับเทคโนโลยี

Foster (1973) ให้ความหมายของ การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การผ่านขั้นตอนการรับรู้การยอมรับ ว่าสิ่งนั้นจะเกิดขึ้นได้หากมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้จะเป็นผลก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นได้ทดลองปฏิบัติจนมั่นใจว่าเทคโนโลยีนั้นสามารถให้ประโยชน์ได้อย่างแน่นอน จึงกล่าลงทุนซื้อเทคโนโลยีนั้น

เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล (2554) ได้ให้คำนิยามของการยอมรับเทคโนโลยีคือ การนำเอาเทคโนโลยีนั้นมาใช้ให้เป็นไปได้ตามที่บุคคลแต่ละบุคคลต้องการ ซึ่งก่อให้เกิดการลงทุนกับการยอมรับเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศศิพร เหมือนศรีชัย (2555) ได้ให้คำนิยามของการยอมรับเทคโนโลยีว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้งานและอยู่ร่วมกับเทคโนโลยี จนทำให้เกิดประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ และความต้องการในการใช้งานเทคโนโลยี

กระบวนการยอมรับเทคโนโลยี

Rogers (1983 อ้างใน อรรถย เลื่อนวัน, 2555) กล่าวว่า การยอมรับเทคโนโลยีเป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นกระบวนการ ดังนี้

- 1) ขั้นตระหนักหรือขั้นตื่นตัว (Awareness Stage) เป็นขั้นที่บุคคลรู้ว่ามีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้นแต่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น
- 2) ขั้นสนใจ (Interest Stage) บุคคลเริ่มมีความสนใจในเทคโนโลยีและพยายามแสวงหาข้อมูลหรือความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น
- 3) ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage) บุคคลจะประเมินผลในสมองด้วยการลองนึกว่าถ้านำเทคโนโลยีนั้นมาใช้แล้วจะเหมาะสมกับเหตุการณ์ในปัจจุบันหรือไม่ จะคุ้มค่ากับการเสี่ยงหรือไม่
- 4) ขั้นทดลอง (Trial Stage) บุคคลจะนำเทคโนโลยีมาลองใช้หรือลองปฏิบัติในวงจำกัดก่อนเพื่อดูว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์เข้ากับสถานการณ์ของตนหรือไม่
- 5) ขั้นยอมรับ (Adoption Stage) บุคคลที่มีการยอมรับเทคโนโลยี คือบุคคลที่นำเทคโนโลยีนั้นมาใช้อย่างเต็มที่สม่ำเสมอ

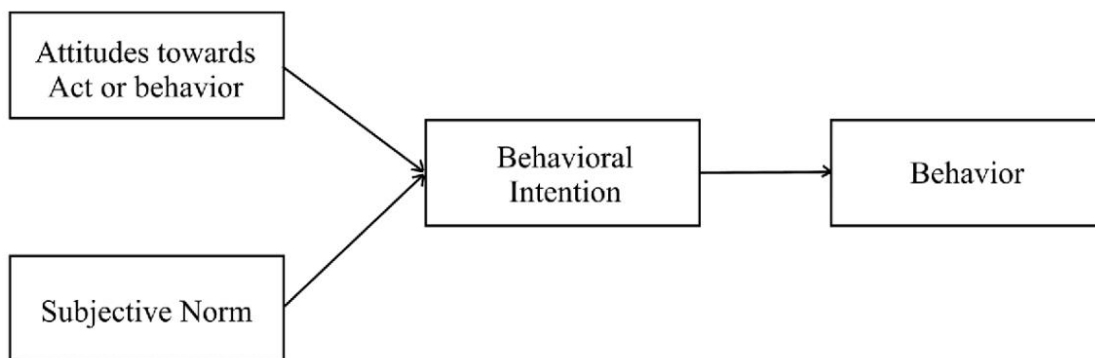
จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าการยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การผ่านกระบวนการทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตระหนักหรือขั้นตื่นตัว ขั้นสนใจ ขั้นประเมินผล ขั้นทดลอง และขั้นยอมรับ ซึ่งจะทำให้บุคคลนั้น ๆ เกิดการนำเทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติของแต่ละบุคคลจนเกิดประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ และความต้องการในการใช้งานเทคโนโลยีนั้นเพิ่มมากขึ้น

2.2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยี

2.2.3.1 ทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA)

ทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผลหรือ TRA นำเสนอโดย Fishbein and Ajzen (1975) เป็นทฤษฎีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ (Beliefs) ทัศนคติ (Attitude) ความตั้งใจ (Intention) และพฤติกรรม (Behavior) ตามแนวคิดที่ว่า โดยปกติแล้วมนุษย์เป็นผู้มีเหตุและผลในการแสดงออกของพฤติกรรมอยู่เสมอ ดังนั้นแล้วการที่บุคคลนั้นจะแสดงหรือไม่แสดงออกของพฤติกรรม จะเกิดขึ้นจากความตั้งใจและการมีเหตุผลของบุคคลนั้นเสมอ โดยโครงสร้างของทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล แสดงดังภาพที่ 2.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างของทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล

ที่มา: Ajzen and Fishbein, 1980

จากภาพที่ 2.1 จะเห็นว่าพฤติกรรม และความตั้งใจของแต่ละบุคคลมีผลมาจากความเชื่อที่สำคัญอยู่ 2 ประการ คือ

1. ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) เป็นความเชื่อที่ว่า การแสดงหรือไม่แสดงออกของพฤติกรรม จะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่แน่นอนตามที่บุคคลนั้นได้ประเมินไว้แล้ว

2. บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) เป็นความเชื่อที่ว่า การแสดงหรือไม่แสดงออกของพฤติกรรม จะคล้อยตามคนรอบข้างที่มีอิทธิพลหรือมีความสำคัญกับบุคคลนั้นเสมอ

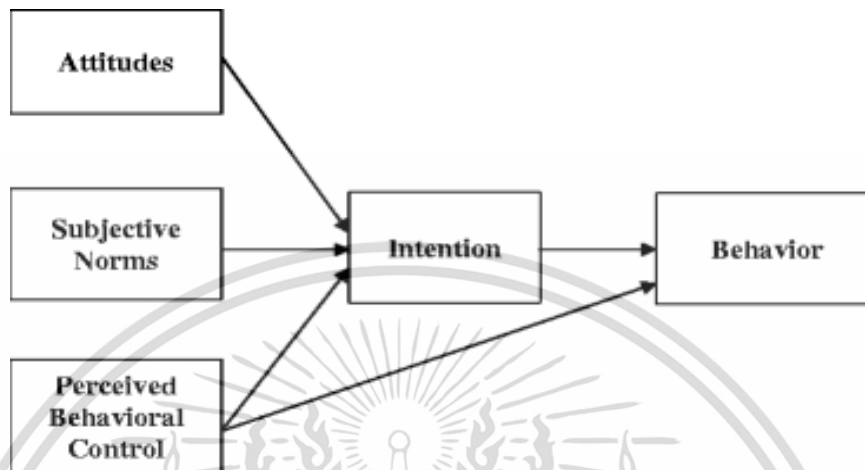
แม้ว่าทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล จะเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายพฤติกรรมโดยทั่วไป แต่ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยีได้ โดยมองถึงบรรทัดฐานเชิงจิตวิสัยซึ่งจะก่อให้เกิดความตั้งใจในการใช้เทคโนโลยี รวมไปถึงทัศนคติต่อการใช้งานที่มีผลต่อพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยีของแต่ละบุคคลในที่สุด (Yahyapour, 2008)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเพื่อทำให้เกิดการรับรู้ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ด้วยการนำมาอธิบายสาเหตุแห่งพฤติกรรมของผู้ที่ให้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนว่าอิทธิพลของคนรอบข้างเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการคล้อยตามการในใช้งานของแอปพลิเคชัน หรือไม่

2.2.3.2 ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนหรือ TPB นำเสนอโดย Ajzen and Fishbein (1975) เป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล โดย Ajzen ด้วยการเพิ่มปัจจัยการรับรู้ถึงการควบคุมในการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคล (Perceived Behavioral Control) เนื่องจากการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคลไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ถ้าหากพฤติกรรมนั้นมีความซับซ้อนเกินความสามารถของบุคคลนั้นจะควบคุมได้ ซึ่งหลักการของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ที่ได้รับแรงขับเคลื่อนมาจากความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1. ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) 2. บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) และ 3. การรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavioral Control) แสดงดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 โครงสร้างของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

ที่มา: Ajzen and Fishbein, 1975

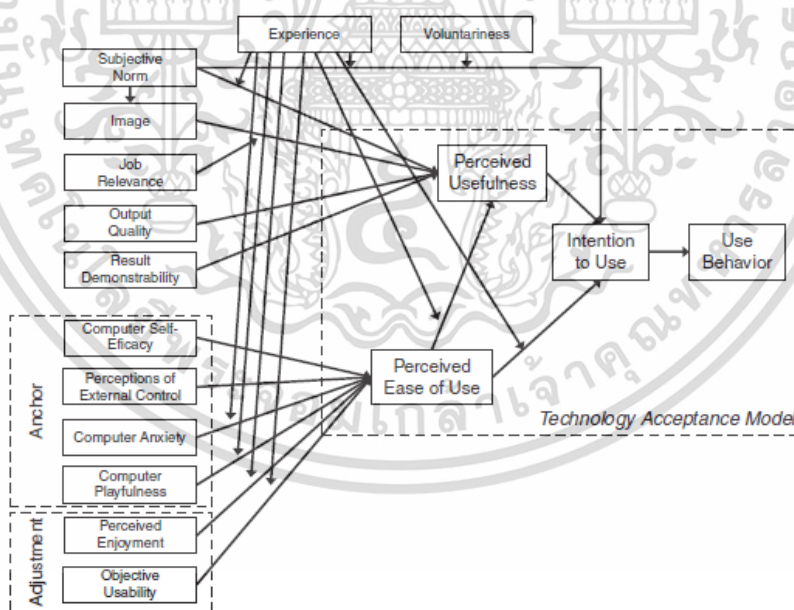
จากภาพที่ 2.2 จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากทัศนคติ บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง หมายถึง การรับรู้ถึงความยากง่ายในการแสดงพฤติกรรม รู้ว่าสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นได้ หรือสามารถควบคุมให้เกิดผลลัพธ์ตามต้องการได้ ก็ทำให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน เป็นทฤษฎีที่นำมาศึกษาต่อจากทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล ด้วยการเพิ่มหลักของความสามารถในการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมของตนเอง กล่าวคือ ความตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือต่อไปของผู้ใช้บริการ ถึงแม้ว่าผู้ใช้อาจมีความประทับใจจากการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันนั้นมากเพียงใด แต่หากผู้ใช้อาจไม่มีความพร้อมของปัจจัยภายใน ได้แก่ เงิน เวลา สุขภาพ ย่อมส่งผลต่อความตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไป ดังนั้นการที่บุคคลนั้นจะเข้ามาใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนได้ จะเกิดขึ้นจากปัจจัยภายในของผู้ใช้บริการ โดยที่ผู้ให้บริการจะพิจารณาจากคุณค่าที่ได้รับจากแอปพลิเคชันนั้น ได้แก่ ความคุ้มค่าทางการเงิน ความคุ้มค่าด้านเวลา ทำให้ผู้วิจัยได้นำตัวแปรปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงินมาใช้ในการศึกษาว่าปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงินส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน หรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.3 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 3: TAM3)

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี หรือ TAM 3 นำเสนอโดย Venkatesh and Bala (2008) เป็นแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี ที่ถูกปรับปรุงและพัฒนาขึ้นมาจากแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model หรือ TAM ของ Davis (1989) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับหรือการตัดสินใจที่จะใช้เทคโนโลยี ต่อมาได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model 2 หรือ TAM 2 ของ Venkatesh and Davis (2000) ว่าด้วยการอธิบายเหตุและผลของแต่ละบุคคลจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1) กลุ่มของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสังคม และ 2) กลุ่มของปัจจัยที่มีลักษณะเฉพาะของระบบ โดยปัจจัยเหล่านี้จะเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดการรับรู้ประโยชน์ในการใช้งาน อย่างไรก็ตามหลักการของ TAM 2 ยังคงมีข้อบกพร่องในการอธิบายถึงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมรับรู้ถึงความง่ายในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดการพัฒนาระบบแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model 3 หรือ TAM 3 ขึ้นมา เพื่อให้สามารถอธิบายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งานได้มากขึ้น โดยการเพิ่มปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งานเทคโนโลยีเข้าไปประกอบกันเป็นโครงสร้างของแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี แสดงไว้ในภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีตามแนวคิดของ Venkatesh และ Bala ปี 2008

ที่มา: Venkatesh and Bala, 2008

จากภาพที่ 2.3 แบบจำลองของการยอมรับเทคโนโลยี TAM 3 สามารถอธิบายได้ว่า ตัวแปรที่ก่อให้เกิดปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน ประกอบด้วย ปัจจัยที่อยู่ในกลุ่มเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการที่มีอิทธิพลต่อสังคม ได้แก่ บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) และภาพลักษณ์ (Image) ส่วนปัจจัยที่อยู่ในกลุ่มลักษณะเฉพาะของระบบ ได้แก่ ความเกี่ยวข้องกับงาน (Job Relevance) คุณภาพของ ผลลัพธ์ที่ได้ (Output Quality) ผลลัพธ์ที่สามารถพิสูจน์ได้ (Result Demonstrability) และการรับรู้ ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) รวมไปถึงกลุ่มตัวแปรที่เป็นตัวกระตุ้น (Moderators) ประกอบด้วย ความสมัครใจ (Voluntariness) และ ประสบการณ์ (Experience) (Venkatesh and Davis, 2000)

สำหรับในส่วนของปัจจัยการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน จะสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เป็นปัจจัยหลัก (Anchors) ที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อทั่วไป ได้แก่ สมรรถนะของตนเองด้านคอมพิวเตอร์ (Computer Self-efficiency) การรับรู้จากการควบคุมจากภายนอก (Perception of External Control) ความวิตกกังวลต่อคอมพิวเตอร์ (Computer Anxiety) และความสนุกสนานของคอมพิวเตอร์ (Computer Playfulness) และ 2) กลุ่มที่เป็นปัจจัยปรับเปลี่ยน (Adjustment) ซึ่งแสดงถึงความเชื่อที่ถูกแปรเปลี่ยน ไปอันเนื่องจากประสบการณ์ที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยี ได้แก่ ความสนุกสนานที่รับรู้ได้ (Perceived Enjoyment) และการใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ (Objective Usability) (Venkatesh and Bala, 2008)

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า การยอมรับเทคโนโลยี จะเกิดจาก 2 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย 1) ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน ซึ่งจะเกิดจากกลุ่มกระบวนการที่มีอิทธิพล กลุ่มลักษณะเฉพาะของระบบ และกลุ่มที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน และ 2) ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ซึ่งเกิดจากกลุ่มความเชื่อทั่วไป และ กลุ่มความเชื่อที่ถูกแปรเปลี่ยนไปอันเนื่องจากประสบการณ์การใช้งาน ความเชื่อมโยงของตัวแปรเหล่านี้จะส่งผลทำให้บุคคลนั้นเกิดการรับรู้ได้ถึงประโยชน์และความยากง่ายในการใช้งาน ซึ่งจะก่อให้เกิดความตั้งใจใช้ และเกิดการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในที่สุด ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อประกอบเป็นแนวทางในการศึกษา การกำหนดปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งปัจจัยที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย ประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน ความสนุกสนานและเครือข่ายทางสังคมที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

2.3.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

จิระพันธ์ เดมยะ (2545) ได้กล่าวไว้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือที่นิยมเรียกกันอย่างแพร่หลายว่า e-book เป็นนวัตกรรมใหม่ทางด้านวงการหนังสือ ห้องสมุด และเทคโนโลยีการศึกษา สำหรับทางวิชาชีพ ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะเปรียบเสมือนห้องสมุดยุคใหม่ ที่เปลี่ยนรูปแบบจากหนังสือที่ผลิตจากการเขียนหรือพิมพ์ตัวอักษร ทำภาพกราฟิก บันทึกเนื้อหาสาระลงในกระดาษ ได้เปลี่ยนมาเป็นการบันทึก และนำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดแปลงเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบสัญญาณดิจิทัลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ เช่น แผ่นซีดีรอม หนังสือในระบบเครือข่าย (Online Book) หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบอื่น ๆ ซึ่งรวมเรียกว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Book

ถาวร นุ่นละออง (2550) ได้กล่าวไว้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือ หรือเอกสาร ที่ถูกดัดแปลงให้สามารถแสดงผลออกมาผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาอื่น ๆ ได้ ซึ่งจะมีลักษณะพิเศษ คือ สะดวกรวดเร็วในการค้นหา และผู้อ่านสามารถอ่านพร้อมกันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่วไป ซึ่งการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะต้องมีอุปกรณ์ในการอ่าน คือ ฮาร์ดแวร์ ประเภทเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2551) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่สามารถอ่านผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดต่าง ๆ ของหนังสือบนเว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวแบบทดสอบและสามารถตั้งพิมพ์เอกสารได้ตามต้องการผ่านทางเครื่องพิมพ์ อีกประการที่สำคัญคือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อความให้ทันสมัยตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง นวัตกรรมใหม่ทางด้านวงการหนังสือ ซึ่งถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถแสดงผลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีลักษณะเป็นเอกสาร สามารถแทรกเสียง รูปภาพหรือภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงคุณลักษณะพิเศษ ที่สะดวกรวดเร็วในการค้นหา และ เชื่อมโยงจุดต่าง ๆ ของหนังสือภายในเว็บไซต์ได้อีกด้วย ซึ่งการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะต้องมีอุปกรณ์ในการอ่าน คือ ฮาร์ดแวร์ ประเภทเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ที่สำคัญหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถดาวน์โหลดไฟล์เก็บไว้อ่านได้ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือนิยาย

หนังสือนิยาย เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้น โดยมุ่งเน้นถึงความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่ ไม่คำนึงถึงความสมจริง หรือลักษณะที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง มีการแต่งเสริมเติมแต่งให้เรื่องราวนั้นต่างออกไปจากชีวิตจริง เช่น มีความอภินิหารอัศจรรย์พันลึกเกี่ยวกับตัวละครและเรื่องราวในเรื่อง ทำให้ผู้อ่านเกิดความบันเทิง ความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน ทั้งนี้เกิดจากการสร้างสรรค์จินตนาการของผู้เขียนที่ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ทศนคติ ที่มาจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อม ทำให้ผู้อ่านหลีกหนีจากความเป็นจริงได้ชั่วคราว (อุคม หนูทอง, 2523)

2.3.2.1 ประเภทของหนังสือนิยาย

ประเภทของหนังสือนิยายจะสามารถแบ่งออกเป็น 7 ประเภทหลัก ๆ ประกอบด้วย

1. นิยายรัก (Romance Fiction) เป็นนิยายที่เน้นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งสามารถแบ่งเป็นหมวดย่อยได้แก่ นิยายรักแนวชีวิต (Romantic Drama) นิยายรักตลกขบขัน (Romantic Comedy) นิยายรักย้อนยุค (Romantic Period) นิยายรักแนวเจ้าหญิงเจ้าชาย (Romance)
2. นิยายลึกลับ (Mystery Fiction) เป็นแนวสืบสวนสอบสวน คล้ายคลึงปมปัญหา
3. นิยายสยองขวัญ (Horror Fiction) เป็นนิยายเรื่องราวเกี่ยวกับภูต ผี ปีศาจ
4. นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) เป็นนิยายที่มีการนำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้หลักอ้างอิงความรู้ในการดำเนินเรื่องราว
5. นิยายแฟนตาซี (Fantasy Fiction) เป็นนิยายที่มีการใช้เทพต่าง ๆ ในการดำเนินเรื่องเช่น ดำนาค เรื่องราวเหนือธรรมชาติ มีความมหัศจรรย์ผสมกับวิทยาศาสตร์เข้าไปด้วย
6. นิยายแนวกามารมณ์ (Erotic Fiction) เป็นนิยายที่เน้นอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ทั้งชายและหญิง
7. นิยายสะท้อนปัญหาสังคม เป็นนิยายที่เกี่ยวกับปัญหาสังคม ด้วยการสอดแทรก คติธรรมเข้ามา แสดงความคิดเห็นของตัวละครเข้าไป

2.3.2.2 คุณค่าที่ได้รับจากการอ่านหนังสือนิยาย

หนังสือนิยายไม่เพียงแต่ให้ความเพลิดเพลิน ความบันเทิงและความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังมีสาระและคุณค่าให้กับผู้อ่านอีกด้วย (วนิดา บำรุงไทย, 2544)

1. คุณค่าด้านความบันเทิงเพลิดเพลิน สนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องที่ผู้อ่านสัมผัสถึง
2. คุณค่าในการเสริมสร้างจินตนาการ ผู้อ่านสามารถจินตนาการตามเรื่องราวที่แต่งขึ้นได้ตามที่ต้องการ ซึ่งก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและเกิดความคิดสร้างสรรค์
3. คุณค่าทางวัฒนธรรม สามารถบ่งบอกอารมณ์ ความนึกคิด ค่านิยมของคน

ในแต่ละยุคสมัยนั้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. คุณค่าทางภาษา ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ด้านภาษาในแต่ละช่วงวัย แต่ละกลุ่ม แต่ละยุคสมัย

5. คุณค่าด้านสาระความรู้ นิยามมีบทบาทในการให้สาระความรู้ต่าง ๆ เช่น นิยายแนววิทยาศาสตร์ นิยายแนวประวัติศาสตร์ สามารถเป็นเกร็ดความรู้สอดแทรกให้กับผู้อ่านได้

6. คุณค่าทางจิตใจ นิยายที่ดีจะมีคุณค่ามากกว่าความบันเทิง หรือความเร้าอารมณ์ แต่ยังสามารถช่วยกล่อมเกลายระดับจิตใจผู้อ่าน

จะเห็นได้ว่าหนังสือนิยาย เป็นหนังสือประเภทหนึ่งที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อให้เกิดความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน รวมไปถึงการสอดแทรกเนื้อหาสาระภาษาในการเขียน ความรู้และคุณค่า ทั้งทางประวัติศาสตร์ หลักการทางวิทยาศาสตร์ แนวความคิดในแต่ละมุมมองของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าถึงและหลีกเลี่ยงจากความจริงไปได้ชั่วคราว

2.3.3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ประกอบไปด้วยภาพเป็นสำคัญ โดยมีลำดับและคำพูดหรือบทสนทนาที่อยู่ในกรอบความคิด ซึ่งจะนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาต่าง ๆ ลงไปในหนังสือ โดยคงไว้ซึ่งความสนุกสนานและความบันเทิงเมื่ออ่านต่อไปเรื่อย ๆ ทั้งนี้รูปแบบของการ์ตูน แบ่งออกเป็น 2 แบบใหญ่ ๆ (ฉัตรวิไล โปธิศรี, 2552) ประกอบด้วย

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ มีภาพวาด ภาพสัญลักษณ์ หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล การเมือง สถานที่สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2. การ์ตูนเรื่อง (Comic Strips) หมายถึง การ์ตูนธรรมดาที่มีหลาย ๆ ภาพและมีการจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง โดยการ์ตูนเรื่องแบ่งย่อยได้เป็น 3 แบบ

2.1 การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) คือเรื่องราวที่ถูกนำเสนอออกมาเป็นตอน ๆ มีรูปภาพและเนื้อหาน้อยกว่าหนังสือการ์ตูน แต่สามารถสื่อความหมายเรื่องราวต่าง ๆ ได้

2.2 หนังสือการ์ตูน (Comic Book) คือการ์ตูนเรื่องเป็นเล่ม ๆ ซึ่งมีเรื่องราวคล้ายละคร นิยาย หรือนิทาน เป็นต้น

2.3 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนหรือจากหนังสือการ์ตูน สามารถเคลื่อนไหวได้จากการสร้างภาพการ์ตูนขึ้นมาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2.3.3.1 ประเภทของแนวหนังสือการ์ตูน

เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์ (2544) ได้รวบรวมสรุปข้อมูลของหนังสือการ์ตูนออกมาพบว่ามีการแบ่งหนังสือการ์ตูนออกเป็นแนวเรื่องหลัก ได้ 7 ประเภท ประกอบด้วย

1. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับอธรรม คือหนังสือการ์ตูนที่มักสร้าง

สถานการณ์เกิดขึ้นในอนาคต มีการต่อสู้กับเหล่าศัตรู ที่มารุกรานเพื่อพิทักษ์สันติสุขให้กับโลก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แนวแฟนตาซี หรือจินตนาการ คือหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ พลังวิเศษ พ่อมด แม่มด ซึ่งจะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์
3. แนวสืบสวนสอบสวน คือหนังสือที่มีเนื้อหาแนวสืบสวน คลีคลายคดี ปริศนาฆาตกรรม เนื้อหาเป็นการนำแนวความรู้ทางวิทยาศาสตร์มา ประยุกต์ใช้ในการสืบสวน
4. แนวการแข่งขันเกมและกีฬา คือหนังสือการ์ตูนเนื้อหาเน้นเกี่ยวกับความรักเพื่อน ความสามัคคี และความพยายามในการเอาชนะอุปสรรคเพื่อเป้าหมายสู่ชัยชนะ
5. แนวความรักของหนุ่มสาว คือหนังสือการ์ตูนเน้นเรื่องราวความรัก รักสามเส้า ด้วยลายเส้นที่สวยงามสมจริง เน้นกลุ่มเป้าหมายไปที่ในกลุ่มวัยรุ่น
6. แนวการผจญภัย คือหนังสือการ์ตูนที่มีเรื่องราวกลุ่มเพื่อนออกผจญภัย เน้น การแสดงความกล้าหาญ ความสามัคคี ความเสียสละ รักเพื่อนพ้อง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เอาชนะอุปสรรคทั้งปวง
7. แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง คือหนังสือการ์ตูนเน้นเรื่องราวชีวิตประจำวัน การแก้ไขปัญหาด้วยตัวละครเอง และสะท้อนภาพชีวิตของครอบครัว เน้นเรื่องราวมีความตลก ขบขัน

จะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะตัว ประกอบด้วยภาพ คำพูด และบทสนทนาที่อยู่ในกรอบความคิดซึ่งเป็นหลักสำคัญของหนังสือการ์ตูน ทั้งนี้ยังรวมไปถึงภาษาของการ์ตูนที่ใช้ในการสื่อสารออกมาให้ดูมีความน่าสนใจ และมีการดำเนินเรื่องราวที่สนุกสนาน หลากหลายรูปแบบ หลากหลายประเภทให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิง ความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินไปกับการอ่าน ทำให้หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจต่อผู้อ่านให้ผู้อ่านรู้สึกอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ โดยไม่รู้สึกลำเอียงและยังน่าติดตามมากขึ้น

2.3.4 ธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(e-book)

การเติบโตของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างมากที่ช่วยให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะด้วยอุปกรณ์เหล่านี้มีความสะดวกสบายต่อการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการค้นหา การเลือกซื้อหนังสือที่ต้องการ การดาวน์โหลด รวมไปถึงการชำระเงินก็สามารถทำได้โดยสะดวก ซึ่งทางด้าน ผู้ผลิตอีบุ๊กเพื่อจำหน่าย เช่น สำนักพิมพ์ หรือผู้ผลิตหนังสือก็สามารถใช้เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ในการผลิตอีบุ๊กได้ง่าย แม้กระทั่งนักเขียนหน้าใหม่ นักเขียนอิสระ หรือสำนักพิมพ์ก็สามารถสร้างอีบุ๊กได้ด้วยตนเอง ผ่านตัวแทนร้านหนังสือออนไลน์ หรือใช้แอปพลิเคชันเป็นช่องทางในการเผยแพร่และจำหน่ายด้วยตัวเองได้ไม่ยาก

2.3.4.1 อุปกรณ์ในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book Device)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นการใส่เนื้อหาของหนังสือในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล ซึ่งผู้อ่านจะต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับการดาวน์โหลดข้อมูล หรือทำการอ่านผ่านหน้าจอเครื่องคอมพิวเตอร์ (Personal Computer), เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook), โทรศัพท์, แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่อื่น ๆ เป็นต้น ซึ่งอุปกรณ์สำหรับอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทนั้น มีข้อดีและขนาดที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้ออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องกำหนดความต้องการให้ได้ว่า ต้องการที่จะออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออกมาเป็นรูปแบบไหนเพื่อให้มีทรอดคล้อง และเหมาะสมกับอุปกรณ์ในการอ่านชนิดนั้น (Linda and Paula, 2006 : Online)

2.3.4.2 รูปแบบไฟล์และโปรแกรมของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book Format / e-book Reader Software)

การกำหนดรูปแบบไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นขึ้นอยู่กับผู้พิมพ์และผู้เขียนว่าแต่ละบุคคลจะมีการกำหนดเป็นไฟล์รูปแบบใดซึ่งปัจจุบันมีรูปแบบของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมดังต่อไปนี้ (รวิวรรณ ขำพล, 2550)

1. HTML (Hyper Text Markup Language) และ XML (Extensive Markup Language) คือ นามสกุลของไฟล์ .htm และ .html ใช้งานเป็นรูปแบบเบราว์เซอร์ในการเข้าชม เช่น internet Explorer หรือ Netscape Communicator

2. PDF (portable Document Format) พัฒนาโดย Adobe System Inc. เป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก ลักษณะเอกสารจัดให้อยู่ในรูปแบบที่เหมือนเอกสารพร้อมพิมพ์ และสามารถอ่านได้โดยใช้ระบบปฏิบัติการจำนวนมาก

3. PML (Peanut Markup Language) พัฒนาโดย Peanut press สำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ไฟล์ประเภทนี้จะสามารถใช้ไฟล์นามสกุล .pdb ได้ด้วย

4. โปรแกรม Flip Album คือ โปรแกรม ที่สามารถสร้างได้ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยง ออกไปสู่แหล่งข้อมูลในภาพอินเตอร์เน็ตได้ด้วย

5. โปรแกรม Desktop Author โปรแกรมที่สามารถสร้างให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะเหมือนหนังสือ ทั่วไป คือมีปกหน้า สารบัญ ข้อความ รูปภาพ และนอกจากนี้ยังสามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ ภาพยนตร์ ไฟล์ flash และเสียงบรรยาย ลงไปในหนังสือได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4.3 โครงสร้างธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

โครงสร้างธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วย

1. นักพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Developer) ทำการรับพัฒนาซอฟต์แวร์การผลิตอีบุ๊กเพื่อจำหน่ายให้กับบริษัทผลิตหนังสือ หรือรับผลิตหนังสือให้
 2. ผู้ผลิตคอนเทนต์ หรือ นักเขียน (Author) ในปัจจุบันนักเขียน สามารถทำอีบุ๊กขายได้เอง เพียงอัปโหลดไฟล์อีบุ๊กเข้าไปในเว็บไซต์ เช่น Meb, Ookbee ก็สามารถขายอีบุ๊กหากอีบุ๊กขายดีคนโหลดชื้อมากก็จะได้โปรโมทอยู่ในหัวข้อหนังสือขายดี หรือ มีไอคอนที่ติดไว้บ่งบอก Best Seller
 3. สำนักพิมพ์ (Publisher) เปิดร้านหนังสือออนไลน์ เพื่อจำหน่ายอีบุ๊กที่ผลิตเอง หรือจ้างนักพัฒนาซอฟต์แวร์ผลิตให้ ร้านหนังสือออนไลน์ที่เป็น ร้านหนังสือของสำนักพิมพ์ เช่น Naiin, SE-ED, B2S, เป็นต้น
 4. ผู้จัดจำหน่าย (Distributor) ผู้ให้บริการร้านจำหน่ายหนังสือออนไลน์ ที่ผลิตและจำหน่ายหนังสือ เช่น MebMarket, Ilovelibray, Ookbee หรือ ผู้ให้บริการมือถือเข้ามาเปิด Virtual Store ขายอีบุ๊ก เช่น AIS, True
 5. ผู้บริโภค หรือ ผู้อ่าน (Reader) ในปัจจุบันการหาซื้อหนังสือมาอ่าน ผู้อ่านไม่จำเป็นต้องเดินทางไปร้านหนังสือ แต่มีเพียงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ก็สามารถอ่านหนังสือได้ด้วยการเข้าเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เพื่อทำการค้นหาหนังสือที่ต้องการซื้อหรืออ่านได้ในรูปแบบของอีบุ๊กได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- จะเห็นได้ว่า ธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นช่องทางการตลาดของนักเขียนหน้าใหม่ให้สามารถทำอีบุ๊กจำหน่ายได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องผ่านตัวกลางสำนักพิมพ์ และยังสามารถออกแบบรูปแบบหนังสือได้อย่างอิสระ เช่น แทรกภาพ เสียง หรือเนื้อหา ให้หนังสือมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งทำให้นักเขียนผู้เป็นเจ้าของผลงาน มีรายได้เพิ่มขึ้นจากอีกหนึ่งช่องทาง อย่างไรก็ตาม คุณภาพคอนเทนต์ยังเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินธุรกิจ ทำให้บางครั้งผลงานที่อยู่ภายใต้สังกัดของสำนักพิมพ์ยังคงได้รับความนิยมเชื่อถือจากผู้ใช้บริการมากกว่า ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับการตัดสินใจซื้อของผู้ใช้บริการแต่ละคน รวมไปถึงประเภทของหนังสือที่อ่าน นักเขียนที่ชื่นชอบความน่าสนใจของหนังสือ และรูปแบบของช่องทางการจัดจำหน่ายอย่างทางเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน ที่ออกแบบให้มีความน่าสนใจดึงดูดผู้อ่านให้เข้าไปมาใช้บริการได้

2.4 ข้อมูลโดยทั่วไปเกี่ยวกับแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ

แอปพลิเคชันอ่านหนังสือ เป็นการอ่านหนังสือในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง สำหรับงานวิจัยนี้จะเลือกใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือออนไลน์ด้านความบันเทิงประเภทนิยายและการ์ตูน ที่เป็นที่ยอมรับในประเทศไทยได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada โดยรายละเอียดแต่ละแอปพลิเคชันเป็นดังต่อไปนี้

1. แอปพลิเคชัน Line Webtoon ถูกพัฒนาโดยบริษัท Naver Corporation เปิดให้บริการในประเทศไทยตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2557 เป็นแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้นมาเป็นแพลตฟอร์มการ์ตูนดิจิทัลจาก LINE ที่ให้ผู้อ่านเลือกสรรการ์ตูนที่ชอบ เรื่องที่ใช่ผ่านทั้งบน PC และบนมือถือด้วยการปรับรูปแบบการ์ตูนให้อ่านง่ายได้ทุกที่ทุกเวลา โดยจะแบ่งเป็นรายตอนเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้ามาติดตามการ์ตูนอย่างต่อเนื่อง จุดเด่นของ Line Webtoon คือ เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีสี มีคอนเทนต์ที่หลากหลายรวบรวมอยู่ทุกแนว เช่น แฟนตาซี โรแมนติก ตลก แอ็กชัน ลึกลับ รวมไปถึงคอนเทนต์อินเทอร์แอคทีฟ ที่มีเสียงประกอบและโต้ตอบกับผู้อ่านได้ สามารถใช้บริการอ่านได้บนเว็บไซต์ของ Line Webtoon รวมไปถึงการใช้งานได้ทั้งในระบบ IOS และ Android อีกด้วย



ภาพที่ 2.4 แอปพลิเคชัน Line Webtoon

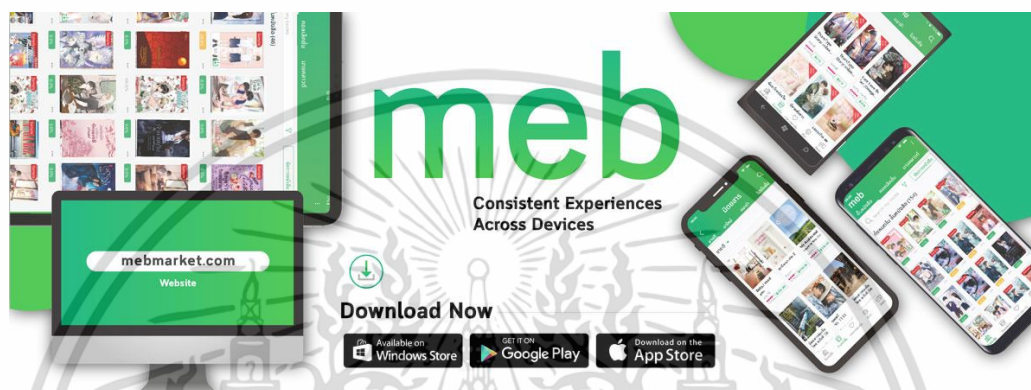
ที่มา: <https://www.webtoons.com/>

โดย Line Webtoon สามารถใช้บริการอ่านฟรีได้โดยไม่มีค่าบริการ แต่สำหรับคนที่ต้องการอ่านการ์ตูนตอนใหม่ล่วงหน้า สามารถเติมเงินเพื่อปลดล๊อคใช้บริการอ่านการ์ตูนตอนใหม่ได้ นอกจากนี้ Line Webtoon ยังสามารถให้บริการได้ในระบบ Offline ด้วยการดาวน์โหลดการ์ตูนรายตอนเก็บไว้ได้นาน 30 วันโดยไม่เสียค่าบริการแต่อย่างใด

2. แอปพลิเคชัน Meb ถูกพัฒนาโดยบริษัท MEB Corporation เปิดให้บริการในประเทศไทยในปี 2554 เป็นแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มจำหน่าย E-Book สามารถอ่าน e-book ของ Meb ได้

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Smart Phone, Tablet หรือคอมพิวเตอร์และใช้ได้ทั้งในระบบ IOS และ Android แอปพลิเคชัน MEB นั้นมีหนังสือวางจำหน่ายเป็นจำนวนมาก มีหลากหลายประเภททั้งนิยาย การ์ตูน หนังสือทั่วไป รวมไปถึงการให้บริการหนังสือเสียง (Audiobook) อีกด้วย ซึ่งตัวแอปพลิเคชันถูกออกแบบมาให้ใช้งานง่าย ฟีเจอร์ครบครัน ไม่ว่าจะเป็นการปรับฟอนต์ตัวอักษรและการเพิ่มลดขนาดตัวอักษร สามารถเปลี่ยนโหมดการอ่านกลางวัน กลางคืน อีกทั้งยังสามารถ Login ได้พร้อมกันถึง 5 เครื่อง



ภาพที่ 2.5 แอปพลิเคชัน MEB

ที่มา: <https://www.mebmarket.com/>

แอปพลิเคชันจะมีการให้บริการดาวน์โหลดบางหน้าของหนังสือไปทดลองอ่านก่อนเพื่อตัดสินใจ หรือสามารถเลือกใช้บริการสมัครสมาชิกบุฟเฟต์ ซึ่งจะสามารถอ่านหนังสือได้ไม่อั้น ไม่จำกัดช่วงเวลาที่เป็นสมาชิกอยู่ นอกจากนี้ MEB ยังรองรับการอ่านหนังสือที่ถูกเตรียมมาจากไฟล์ประเภท PDF, EPUB พร้อมรองรับการแสดงผลแบบ Multimedia เต็มรูปแบบอีกด้วย

3. แอปพลิเคชัน Ookbee ถูกพัฒนาโดยบริษัท Ookbee U Company เปิดให้บริการในประเทศไทยในปี 2553 เป็นแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มจำหน่าย E-Book สามารถอ่าน e-book ของ Ookbee ได้ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Smart Phone, Tablet หรือคอมพิวเตอร์และใช้ได้ทั้งในระบบ IOS และ Android แอปพลิเคชัน Ookabee นั้นมีหนังสือวางจำหน่ายเป็นจำนวนมาก มีหลากหลายประเภททั้งนิยาย การ์ตูน หนังสือทั่วไป นิตยสาร หนังสือพิมพ์ หนังสือเสียง รวมไปถึงคอร์สสอนออนไลน์ รวมอยู่ในแอปพลิเคชันอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 แอปพลิเคชัน Ookabee

ที่มา: <https://www.ookbee.com/login>

ฟรีได้ไม่เสียค่าใช้จ่าย กับหนังสือที่เสียค่าใช้จ่ายเพื่อซื้ออ่าน เน้นการให้บริการสมัครสมาชิกบุฟเฟต์เหมาจ่ายรายเดือนรายปี ซึ่งจะสามารถอ่านทั้งแอปพลิเคชันได้ไม่อัน โดยสามารถเลือกสมัครแพ็คเกจ การอ่าน ฟัง ได้เหมาะสมตามความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยไม่จำกัดจำนวนเล่มภายในระยะเวลาที่เป็นสมาชิก และยังสามารถทดลองอ่านฟรีได้สูงสุดถึง 7 วัน

4. แอปพลิเคชัน Joylada ถูกพัฒนาโดยบริษัท Ookbee U Company เปิดให้บริการในประเทศไทยตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2560 เป็นแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มอ่านนิยายและนิยายแซท ซึ่งมีการแบ่งหมวดหมู่เป็นประเภทต่าง ๆ เช่น ถนนสีชมพู แนวรัก โรแมนติก, ทะเลสีเทา คราม่า เสรี ออกหัก และบ้านหรรษา ตลก ขำขัน เป็นต้น ผู้อ่านสามารถปรับความเร็วของแซทหรือนิยายได้ 3 ระดับ คือ ช้า ปกติและเร็ว ซึ่งแซทจะมีระบบขอได้ไหลไปเรื่อย ๆ โดยที่ผู้อ่านไม่ต้องสไลด์หน้าจอให้เมื่อนี้ แต่ถ้าว่านไม่ทันก็สามารถแตะที่หน้าจอเพื่อหยุดได้ แอปพลิเคชัน Joylada สามารถใช้งานได้ทั้งในเว็บไซต์ ระบบ IOS และ Android



ภาพที่ 2.7 แอปพลิเคชัน Joylada

ที่มา: <https://www.joylada.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดย Joylada มีทั้งสามารถอ่านนิยายได้ฟรี กับเสียค่าใช้จ่ายเพื่อปลดล็อคการอ่านนิยายเป็นรายตอน โดยจ่ายด้วยเหรียญหรือแคนดี้ นอกจากนี้ Joylada ยังมีระบบเติมเงินให้ของขวัญกับนักเขียนที่ชื่นชอบเป็นแคนดี้ และสามารถซื้อVIP เพื่อปิดโฆษณาภายในแอปพลิเคชันได้อีกด้วย

จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าแอปพลิเคชันแต่ละแอปพลิเคชันพยายามที่จะพัฒนาหรือสร้างคอนเทนต์ใหม่ ๆ ให้มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ในแบบของตัวเอง ทั้งการออกแบบฟังก์ชันการค้นหา รูปแบบการให้บริการ โปรโมชันดึงดูดใจผู้อ่าน ทั้งนี้เพื่อให้เข้าถึงพฤติกรรมกรอ่านของผู้อ่านให้ได้มากที่สุด ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำแอปพลิเคชันทั้ง 4 แอป ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada มาศึกษาในงานวิจัยเกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่มีประเด็น ใกล้เคียงหรือเกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว พบว่ามีปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ดังต่อไปนี้

เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2559) การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้บริโภคที่เคยซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 260 ชุด เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย การสุ่มตัวอย่างแบบ โควตาและการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 1.การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 20 – 29 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรีมีอาชีพเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท ใช้เวลาในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉลี่ยวันละ 1 – 3 ชั่วโมง ส่วนใหญ่เคยตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เนื้อหาประเภทหนังสือนวนิยาย และเคยตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่าน Mebmarket.com สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คือ Dek-d.com ในส่วนของผลทางสถิติพบว่า ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านความตั้งใจที่จะใช้ และด้านการ

นำมาใช้งานจริงมีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นเข้าเว็บไซต์นี้ขอสงวนสิทธิ์

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขณะที่ปัจจัยที่ไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านการรับรู้ถึงความเสี่ยงและด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้งาน

เมธาวิ กลิ่นกุหลาบ (2559) การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มผู้บริโภคที่อยู่ในวัยทำงานและนักศึกษาที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป และมีความตั้งใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในเขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร โดยเก็บตัวอย่างจำนวน 280 ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก โดยใช้แบบสอบถามทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาความสัมพันธ์โดยการทดสอบสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สันและการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 21 - 30 ปี สถานภาพโสด ระดับการศึกษาปริญญาตรี รายได้ 10,001 - 20,000 บาทต่อเดือน อาชีพพนักงาน บริษัทเอกชนหรือรับจ้าง ผลการทดสอบสมมติฐาน ถ้าเรียงลำดับความสำคัญแล้ว พบว่า ปัจจัยด้านคำแนะนำและการอ้างอิง ($\beta = 0.396$) ความสนุกในการอ่าน ($\beta = 0.303$) และการยืนยันคุณภาพ การใช้บริการเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ขายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ($\beta = 0.286$) มีผลต่อความตั้งใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2559) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์อย่างน้อย 400 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ 2 การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน วิเคราะห์โดยใช้การถดถอยพหุคูณ ในส่วนตัวแปรด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 26-35 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี อาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน รายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ระหว่าง 15,001-30,000 บาท ตัวแปรด้านปัจจัยด้านการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ พบว่าเครือข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อไอทีส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเรียงตามลำดับ ส่วนปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความคุ้มค่าทางการเงินไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์

จารุวรรณ จุบรจง (2560) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ประชากรตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไปที่เคยอ่านและซื้ออีบุ๊กจำนวน 427 ชุด เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ One-Way ANOVA เพื่อทดสอบความแตกต่าง

ของการตัดสินใจซื้อรวมในการซื้อของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แตกต่างกัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 74.7 มีอายุอยู่ในช่วง 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.1 และอยู่ในสถานภาพโสด ร้อยละ 78.5 ด้านระดับการศึกษา พบว่าร้อยละ 64.9 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 26.3 จบการศึกษาในระดับปริญญาโท โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 44.7 ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในช่วง 15,000-30,000 บาท พฤติกรรมการอ่านโดยส่วนใหญ่ร้อยละ 93.2 มีวัตถุประสงค์ในการอ่านเพื่อความบันเทิง ด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ เพศ อายุสถานภาพ สมรส อาชีพ ระดับรายได้ และระดับการศึกษาที่แตกต่างกันของผู้บริโภคส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้ออิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

นันทภรณ์ สำอางค์ศรี (2561) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่มีประสบการณ์ในการซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 155 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถาม โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมานที่ใช้ทดสอบสมมติฐานคือ สถิติทดสอบ ไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีช่วงอายุ 31 -40 ปี ระดับการศึกษาปริญญาโท เป็นพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ต่อเดือน 25,001 -35,000 บาท มีการยอมรับเทคโนโลยีอยู่ในระดับยอมรับอย่างยิ่ง แต่ในด้านการนำมาใช้งานจริงในหัวข้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ให้ความรู้สึกเสมือนท่านอ่านหนังสือเล่ม อยู่ในระดับการยอมรับ เฉย ๆ (ค่าเฉลี่ย 3.27) ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากอินเทอร์เน็ต เลือกซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบันเทิง/แฟชั่น เลือกซื้อที่ ebooks.in.th โดยตัดสินใจซื้อเมื่อเกิดความสนใจในเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนั้น มีการซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 - 3 เล่มต่อเดือน และมีค่าใช้จ่ายในการซื้อต่อเดือน ไม่เกิน 500 บาท

ฐิติพร ตำราญศาสตร์, ตรีตาภรณ์ มะโนลิ และอัยรดา สถิตยกุล (2561) ศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ของผู้บริโภคชาวไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ผู้บริโภคที่ใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมานที่ใช้ทดสอบสมมติฐานคือ การวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 18-25 ปี ระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า เป็นนักเรียนนักศึกษา มีรายได้ 10,001 - 15,000 บาท โดยใช้เวลาในการอ่านการ์ตูนดิจิทัลบน Webtoon เฉลี่ยวันละ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง และนิยมอ่านการ์ตูนประเภท

Comedy สื่อออนไลน์ที่มี ผลต่อการดาวน์โหลดการ์ตูนดิจิทัล Webtoon มากที่สุดคือแอปพลิเคชัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Line สถานที่ที่ผู้บริโภควางานใช้เวลาในการอ่านการ์ตูนดิจิทัล Webtoon มากที่สุดคือ บ้าน ด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ พบว่าปัจจัยลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อระดับความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่าตัวแปรด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ด้านความตั้งใจที่จะใช้งาน และด้านการนำมาใช้งานจริง มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในขณะที่ตัวแปรด้านความง่ายในการใช้งาน ไม่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon

อัญธิกา จิรภิญญากุล (2562) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือผู้ใช้งานแอปพลิเคชันจอยลดาในการอ่านนิยาย จำนวน 420 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล แบบสอบถาม ใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย และการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเลือกเฉพาะผู้ใช้งาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ค่าร้อยละการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้น แบบพหุคูณในการทดสอบสมมติฐานการศึกษา พบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 15 -24 ปี อาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีระดับการศึกษากำลังศึกษาปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 -20,000 บาท ด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยแตกต่างกันจะมีการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาที่แตกต่างกัน ในส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดา พบว่าการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้งาน และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานมีอิทธิพลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาในระดับมาก และอิทธิพลทางสังคมมีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้งาน แอปพลิเคชันจอยลดาในระดับปานกลาง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ศึกษาในเชิงปริมาณเพื่อให้การวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ ผู้ใช้บริการที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีผู้นิยมใช้งานมากที่สุด 4 อันดับแรกได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada เท่านั้น (My Best Online, 2564) ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน

3.1.2 ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ ผู้ใช้บริการที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีผู้นิยมใช้งานมากที่สุด 4 อันดับแรกได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada เท่านั้น (My Best Online, 2564) ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้จากการคำนวณโดยใช้สูตรการประมาณค่าสัดส่วนประชากร (Cochran, 1997) กรณีที่ไม่ทราบประชากรที่แน่นอน โดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ 95% และระดับค่าความคาดเคลื่อนไม่เกิน 5% ดังต่อไปนี้

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{[Z^2 pq]}{E^2}$$

โดย n แทน กลุ่มของตัวอย่าง

Z แทน ค่าสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นที่กำหนดในการศึกษาค้างนี้กำหนด

Z ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% กล่าวคือ Z มีค่าเท่ากับ 1.96

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

P	แทน	สัดส่วนที่จะเกิดเหตุการณ์หรือสัดส่วนของคุณลักษณะที่สนใจในกลุ่มตัวอย่าง (กำหนด p เท่ากับ 0.5)
q	แทน	โอกาสที่จะไม่เกิดเหตุการณ์ เท่ากับ 1- p
E	แทน	ค่าความคลื่อนในการประมาณสัดส่วนประชากร (กำหนด E=0.05)

นำไปแทนค่าในสูตร ได้ดังนี้

$$n = \frac{[(1.96)^2(0.5)(1-0.5)]}{0.05^2}$$

$$n = 384.16 \text{ ประมาณ } 385 \text{ ตัวอย่าง}$$

จากสูตรคำนวณจะได้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 385 ตัวอย่าง เป็นจำนวนตัวอย่างขั้นต่ำ และเพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นสูงขึ้น จึงเพิ่มขนาดตัวอย่างอีก 15 ตัวอย่าง ดังนั้นการเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ รวมทั้งสิ้น 400 ตัวอย่าง

3.1.3 การสุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาประชากรจากผู้ใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยาย และการ์ตูนที่ใช้แอปพลิเคชันจาก 4 แอปพลิเคชัน ได้แก่ Line Webtoon, Meb, Ookbee, Joylada เท่านั้น และเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทางผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ โดยการเลือกฝากแบบสอบถามทางออนไลน์กับกลุ่ม Facebook ที่มีคุณสมบัติเป็นสมาชิกกลุ่มอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันมา 4 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 100 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีผู้ติดตามเป็นจำนวนมากและมีผู้ใช้บริการจริง ทำให้มีความน่าเชื่อถือดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ชื่อกลุ่ม จำนวนสมาชิกและจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม	จำนวนสมาชิกประมาณ (พันคน)	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
โลกของนักอ่าน	68.8	100
ข่าวสารวงการหนังสือ	33.2	100
กลุ่มแซร์นิยาย รวมนิยาย	69.6	100
กลุ่มแนะนำมังงะ & เว็บตูน	40	100
รวม		400

หมายเหตุ: ข้อมูล ณ วันที่ 7 ธันวาคม 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นผู้วิจัยทำการส่งข้อความไปยังบุคคลที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและเก็บข้อมูลจากบุคคลที่ให้ความร่วมมือและสมัครใจให้ข้อมูล ตามจำนวนที่กำหนดในตารางที่ 3.1

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. เมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ทำการศึกษาวิจัยจึงนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องมือ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแบบสอบถาม

3. นำแบบสอบถามที่ได้ไปทำการทดสอบ (Try-Out) กับผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 30 ตัวอย่าง เพื่อทำการทดสอบคุณภาพ โดยการหาค่าความเที่ยงหรือค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อมูลในแบบสอบถาม โดยใช้ผลลัพธ์ของค่าอัลฟา (Cronbach's Alpha) ที่ได้แสดงถึงระดับความเที่ยงหรือค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถามจะต้องได้ค่าอัลฟา (Cronbach's Alpha) ไม่น้อยกว่า 0.70 จึงจะถือได้ว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ค่าความเที่ยงหรือค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Cronbach's Alpha)
ประโยชน์ในการใช้งาน	0.92
ความง่ายในการใช้งาน	0.92
ความคุ้มค่าทางการเงิน	0.90
ความสนุกสนาน	0.91
ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน	0.91
เครือข่ายทางสังคม	0.90
การยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	0.91
รวม	0.92

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าโดยแบ่งเป็น 5 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรองเบื้องต้น เป็นคำถามเพื่อตรวจสอบคุณสมบัติผู้ทำแบบสอบถาม เป็นแบบให้เลือกตอบเพียง 1 คำตอบ เกี่ยวกับการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบ เลือกตอบเพียงข้อเดียว จำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้ อาชีพและระดับการศึกษา

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน เป็นแบบสอบถามปลายปิด มีทั้งแบบเลือกตอบเพียงข้อเดียว และแบบเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ โดยมีคำถามทั้งหมดจำนวน 7 ข้อ ประกอบด้วย แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่เลือกใช้บริการ ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ ประเภทหมวดหมู่ที่อ่านผ่านแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนแต่ละครั้ง จำนวนครั้ง โดยเฉลี่ยของการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในแต่ละวัน สถานที่ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน อุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และเครือข่ายทางสังคม โดยเป็นแบบสอบถามปลายปิดที่ประมาณค่าความคิดเห็น โดยมีระดับข้อมูลประเภทอันตรภาค (Interval Scale)

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นแบบสอบถามปลายปิดที่ประมาณค่าความคิดเห็น โดยมีระดับข้อมูลประเภทอันตรภาค (Interval Scale)

ส่วนที่ 4 และ 5 จากแบบสอบถามที่ใช้เป็นเครื่องมือนี้ เพื่อแสดงระดับความคิดเห็น 5 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยมากที่สุด	เท่ากับ 5 คะแนน
ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยมาก	เท่ากับ 4 คะแนน
ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยปานกลาง	เท่ากับ 3 คะแนน
ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยน้อย	เท่ากับ 2 คะแนน
ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยน้อยที่สุด	เท่ากับ 1 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยใช้สูตรในการหาความกว้างของแต่ละอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

เกณฑ์การวัดระดับความคิดเห็นที่ได้ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21 – 5.00 คะแนน	หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
3.41 – 4.20 คะแนน	หมายถึง เห็นด้วยมาก
2.61 – 3.40 คะแนน	หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
1.81 – 2.60 คะแนน	หมายถึง เห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.80 คะแนน	หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการดูผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งลักษณะของแหล่งข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary) ในการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้มาจากการใช้แบบสอบถาม
2. แหล่งทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้สืบค้นมาจากแหล่งข้อมูลที่มีผู้อื่นรวบรวมไว้แล้วเช่น เอกสารทางวิชาการ เอกสารงานวิจัย วิทยานิพนธ์ วารสาร สิ่งตีพิมพ์ และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ใช้การประมวลผลโดยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ซึ่งจะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและสรุปผลในเชิงสถิติ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Static Analysis)

เป็นสถิติพื้นฐานสำหรับการใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่ออธิบายถึงลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนที่ 2 โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) และ ค่าเฉลี่ย (Mean)

ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าความถี่ (Frequency) ใช้ในการอธิบายค่าร้อยละ และค่าความถี่ของข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ในส่วนที่ 2 คือ ข้อมูลด้านปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สูตรดังนี้

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนของข้อมูลแต่ละข้อ} \times 100}{\text{จำนวนรวมทั้งหมด}}$$

ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้ในการอธิบายค่าของข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum x_i$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3.4.2 การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis)

เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานเพื่อค้นหาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามที่มีผลต่อบรรยากาศที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์มีดังต่อไปนี้

สถิติ T-test ใช้วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน โดยใช้อธิบายค่าของข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามส่วนที่ 2 ซึ่งเป็นข้อมูลด้านเพศ โดยใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{x}_1 + \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t-distribution

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

\bar{X}_1, \bar{X}_2	แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2
S_1^2, S_2^2	แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ตามลำดับ
n_1, n_2	แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ตามลำดับ

การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เป็นการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวหรือการวิเคราะห์องค์ประกอบเดียว เป็นการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ค่าเฉลี่ยของตัวแปรอิสระเพียงตัวเดียวหรือมีปัจจัยเดียวแต่จำแนกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้อธิบายค่าของ ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามในส่วนที่ 2 ในส่วนของข้อมูลด้านอายุ รายได้ ระดับการศึกษา และอาชีพ โดยใช้สูตร

$$F = \frac{MS_b}{MS_w}$$

เมื่อ	F	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
	MS_b	แทน ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม
	MS_w	แทน ค่าความแปรปรวนภายในกลุ่ม

การวิเคราะห์การถดถอยพหุฯ (Multiple Regression Analysis) ใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่ ประโยชน์ในการใช้งาน (Usefulness) ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) ความคุ้มค่าทางการเงิน (Monetary Value) ความสนุกสนาน (Enjoyment) ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน (Context Controllability) เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ที่มีผลต่อตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ การยอมรับการอ่านหนังสือ นิตยสารและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน โดยใช้อธิบายค่าของ ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามในส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือ นิตยสารและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน โดยใช้สูตร

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_n X_n$$

เมื่อ	Y	แทน ค่าของตัวแปรตาม
	β_0	แทน ค่าเฉลี่ยของตัวแปรตามที่ตัวแปรอิสระทั้งสองมีค่าเป็นศูนย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

β_0, \dots, β_n แทน ค่าสัมประสิทธิ์ การถดถอยของตัวแปรอิสระตัวที่ 1 ถึงตัวที่ n ตามลำดับ

X_1, \dots, X_n แทน ค่าของตัวแปรอิสระตัวที่ 1 ถึงตัวที่ n ตามลำดับ

n แทน จำนวนตัวแปรอิสระ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 400 ตัวอย่าง ซึ่งได้นำมาวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลและนำเสนอผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.4 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ อาชีพและระดับการศึกษา โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอรูปแบบตารางประกอบการพรรณนา โดยสถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ และร้อยละแสดงดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ลักษณะประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	139	34.75
หญิง	261	65.75
รวม	400	100.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อายุ		
15 - 25 ปี	193	48.25
26 - 35 ปี	177	44.25
มากกว่า 36 ปี	30	7.50
รวม	400	100.00
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน		
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท	107	26.75
15,001 – 30,000 บาท	195	48.75
มากกว่า 30,001 บาท	98	24.50
รวม	400	100.00
อาชีพ		
พนักงานเอกชน	257	64.25
นักเรียน / นักศึกษา อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว	112	28.00
พนักงานรัฐวิสาหกิจ / รับราชการ	31	7.75
รวม	400	100.00
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	53	13.25
ปริญญาตรี	326	81.5
สูงกว่าปริญญาตรี	21	5.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 ได้แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน จำแนกได้ดังนี้

เพศ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 65.75 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.75

อายุ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 15-25 ปี จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 48.25 รองลงมา มีอายุ 26-35 ปี จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 44.25 อายุมากกว่า 36 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-30,000 บาท จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.75 รองลงมา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.75 รายได้มากกว่า 30,001 บาท จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50

อาชีพ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพพนักงานเอกชน จำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.25 รองลงมา เป็นนักเรียน/นักศึกษา อาชีพอิสระ และธุรกิจส่วนตัว จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 อาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ/รับราชการ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75

ระดับการศึกษา จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 326 คน คิดเป็นร้อยละ 81.50 รองลงมา มีการศึกษาในระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.25 และมีการศึกษาในระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยาย และการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่เลือกใช้ บริการ ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ ประเภทหมวดหมู่ที่อ่านผ่านแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนแต่ละครั้ง จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในแต่ละวัน สถานที่ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน อุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอรูปแบบตารางประกอบการพรรณนา โดยสถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ และร้อยละ แสดงดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ นิยายและการ์ตูนของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชัน อ่านหนังสือออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือที่ใช้บริการบ่อยที่สุด		
Line Webtoon	163	40.75
Joylada	134	33.50
Meb	65	16.25
Ookbee	38	9.50
รวม	400	100.00
ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ		
น้อยกว่า 1 ปี	80	20.00
1 - 2 ปี	244	61.00
3 - 4 ปี	41	10.25
มากกว่า 4 ปี	35	8.75
รวม	400	100.00
ประเภทหมวดหมู่หนังสือที่อ่านผ่านแอปพลิเคชัน (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)		
ตลกขบขัน (Comedy)	263	25.70
รักโรแมนติก (Romance)	214	20.90
แฟนตาซี (Fantasy)	210	20.51
ต่อสู้ (Action)	146	14.25
ลึกลับ (Mystery) / สืบสวนสอบสวน (Suspense)	117	11.42
ระทึกขวัญ สยองขวัญ (Thriller หรือ Horror)	74	7.22
รวม	1,024	100.00
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานในแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า 30 นาที	52	13.00
30 นาที - 1 ชั่วโมง	274	68.50
มากกว่า 1 ชั่วโมง	74	18.50
รวม	400	100.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชัน อ่านหนังสือออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานในแต่ละวัน		
1 - 5 ครั้ง	45	11.25
6 - 10 ครั้ง	328	82.00
มากกว่า 11 ครั้ง	27	6.75
รวม	400	100.00
สถานที่ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ		
บ้าน	332	83.00
สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา	41	10.25
บนยานพาหนะ เช่น รถโดยสาร	27	6.75
รวม	400	100.00
อุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ		
โทรศัพท์มือถือ	308	77.00
แท็บเล็ต เช่น iPad	81	20.25
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือ โน้ตบุ๊ก	11	2.75
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.2 ได้แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน จำแนกข้อมูลได้ดังนี้

แอปพลิเคชันอ่านหนังสือที่ใช้บริการ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการแอปพลิเคชัน Line Webtoon จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.75 รองลงมาใช้บริการแอปพลิเคชัน Joylada จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.50 แอปพลิเคชัน Meb จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.25 และแอปพลิเคชัน Ookbee จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.50 ตามลำดับ

ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้งาน 1 - 2 ปี จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 61.00 รองลงมามี ประสบการณ์การใช้งานน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ประสบการณ์การใช้งาน 2 - 3 ปี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 และประสบการณ์การใช้งานมากกว่า 4 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.75 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทหมวดหมู่ที่อ่านผ่านแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในหมวดหมู่ตลกขบขัน (Comedy) จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 65.75 รองลงมาหมวดหมู่แนวรักโรแมนติก (Romance) จำนวน 214 คน คิดเป็นร้อยละ 53.50 หมวดหมู่แฟนตาซี (Fantasy) จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.50 หมวดหมู่ต่อสู้ (Action) จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.50 หมวดหมู่ลึกลับ (Mystery) / สืบสวนสอบสวน (Suspense) จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.25 และหมวดหมู่ระทึกขวัญ สยองขวัญ (Thriller หรือ Horror) จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 ตามลำดับ

ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนแต่ละครั้ง จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้เวลา 30 นาที – 1 ชั่วโมง จำนวน 274 คน คิดเป็นร้อยละ 68.50 รองลงมาใช้เวลามากกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 และใช้น้อยกว่า 30 นาที จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.00 ตามลำดับ

จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในแต่ละวัน จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการ 6 - 10 ครั้งต่อวัน จำนวน 328 คน คิดเป็นร้อยละ 82.00 รองลงมาใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อวัน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ และใช้บริการมากกว่า 11 ครั้ง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.75 ตามลำดับ

สถานที่ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือที่บ้าน จำนวน 332 คน คิดเป็นร้อยละ 83.00 รองลงมาใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือที่ทำงาน/สถานศึกษา จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 ใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือบนยานพาหนะ เช่น รถโดยสาร จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.75 ตามลำดับ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์มือถือจำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 77.00 รองลงมาใช้แท็บเล็ต เช่น iPad จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.25 และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือโน้ตบุ๊ก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 ตามลำดับ

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยเกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งานและเครือข่ายทางสังคม โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอรูปแบบตารางประกอบการพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงดังตารางที่ 4.3 - 4.9

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยเกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้ในเขตกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยเกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านประโยชน์ในการใช้งาน	4.16	0.69	เห็นด้วยมาก	2
ด้านความง่ายในการใช้งาน	4.15	0.63	เห็นด้วยมาก	3
ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน	3.88	0.70	เห็นด้วยมาก	6
ด้านความสนุกสนาน	4.32	0.66	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน	4.04	0.63	เห็นด้วยมาก	4
ด้านเครือข่ายทางสังคม	3.93	0.74	เห็นด้วยมาก	5
รวม	4.08	0.68	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.3 พบว่า การแสดงผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นในปัจจัยด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.08 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.47 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรวมสามารถเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด คือ ด้านความสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.32 รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 ด้านความง่ายในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.15 ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.04 ด้านเครือข่ายทางสังคมมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.93 และด้านความคุ้มค่าทางการเงิน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.88 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านประโยชน์ในการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา	4.31	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด	1
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	4.01	0.71	เห็นด้วยมาก	3
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีการแจ้งเตือนข่าวสาร เช่น หนังสือใหม่ โปรโมชันพิเศษ	4.00	0.76	เห็นด้วยมาก	4
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้สามารถเลือกอ่านหนังสือได้หลากหลายประเภท เช่น รัก ตลก แฟนตาซี ต่อสู้	4.30	0.66	เห็นด้วยมากที่สุด	2
รวม	4.16	0.69	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านประโยชน์ในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่อง การใช้บริการแอปพลิเคชันแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา มากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.31 รองลงมาคือ การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้สามารถเลือกอ่านหนังสือได้หลากหลายประเภท เช่น รัก ตลก แฟนตาซี ต่อสู้ ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.01 และการใช้ แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีการแจ้งเตือนข่าวสาร เช่น หนังสือใหม่ โปรโมชันพิเศษ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความง่ายในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านความง่ายในการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการจัดหมวดหมู่หนังสือที่ง่ายต่อการสืบค้น	3.99	0.60	เห็นด้วยมาก	4
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการสมัครสมาชิกและการชำระเงินที่ทำได้ง่าย	4.07	0.62	เห็นด้วยมาก	3
ท่านสามารถติดตั้งและเพิกถอนการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ได้อย่างง่ายดาย	4.35	0.66	เห็นด้วยมากที่สุด	1
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน สามารถปรับโหมดแสง และขนาดตัวอักษรได้ ทำให้ง่ายต่อการอ่าน	4.15	0.65	เห็นด้วยมาก	2
รวม	4.15	0.63	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านความง่ายในการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.15 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวม จากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่องความสามารถในการติดตั้งและเพิกถอนการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ได้อย่างง่ายดายมากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.35 รองลงมาคือ ความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน สามารถปรับโหมดแสง และขนาดตัวอักษรได้ ทำให้ง่ายต่อการอ่าน ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.15 ความคิดเห็นว่า แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการสมัครสมาชิกและการชำระเงินที่ทำได้ง่าย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 และความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการจัดหมวดหมู่หนังสือที่ง่ายต่อการสืบค้น ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.99 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงินของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม	3.61	0.73	เห็นด้วยมาก	4
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยให้ท่านประหยัดค่าใช้จ่ายจากการซื้อหนังสือเล่ม	3.47	0.85	เห็นด้วยมาก	5
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยืมร้านหนังสือ	4.12	0.69	เห็นด้วยมาก	2
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีบริการทดลองอ่านฟรีก่อนตัดสินใจเสียค่าใช้จ่ายใช้บริการ	4.18	0.64	เห็นด้วยมาก	1
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าบริการที่หลากหลาย เช่น เติมเงินซื้อต่อเล่มหรือรายตอน ซื้อแบบเหมาจ่ายรายเดือน รายปี	4.04	0.60	เห็นด้วยมาก	3
รวม	3.88	0.70	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านความคุ้มค่าทางการเงินของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.88 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่องการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีบริการทดลองอ่านฟรีก่อนตัดสินใจเสียค่าใช้จ่ายมากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 รองลงมาคือ ความคิดเห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยืมร้านหนังสือมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 ความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าบริการที่หลากหลาย เช่น เติมเงินซื้อต่อเล่มหรือรายตอน ซื้อแบบเหมาจ่ายรายเดือน รายปี มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.04 ความคิดเห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.61 และความคิดเห็นว่าการใช้

แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยให้ท่านประหยัดค่าใช้จ่ายจากการซื้อหนังสือเล่ม มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความสนุกสนานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านความสนุกสนาน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีหนังสือหลากหลายประเภท ทำให้ท่านรู้สึกสนุกสนาน ในการเลือกหาหนังสือมาอ่าน	4.24	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด	4
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีเนื้อหา รูปภาพหรือเสียงประกอบที่เร้าใจผู้อ่าน	4.38	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด	2
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีช่องทางแสดงความคิดเห็น เช่น รีวิวหนังสือ วิเคราะห์ภาคต่อหรือตอนต่อไปของหนังสือ ชวนให้น่าติดตาม	4.27	0.72	เห็นด้วยมากที่สุด	3
การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนทำให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายความเครียดรู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อและอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ	4.39	0.65	เห็นด้วยมากที่สุด	1
รวม	4.32	0.66	เห็นด้วยมากที่สุด	

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านความสนุกสนานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.32 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่องการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายความเครียดรู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อและอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ มากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 รองลงมาคือ ความคิดเห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีเนื้อหา รูปภาพหรือเสียงประกอบที่เร้าใจผู้อ่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.38 ความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีช่องทางแสดงความคิดเห็น เช่น รีวิวหนังสือ วิเคราะห์ภาคต่อหรือตอนต่อไปของหนังสือ ชวนให้น่าติดตามมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีหนังสือหลากหลายประเภท ทำให้ท่านรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นใบเซปรีเซชันด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สนุกสนาน ในการเลือกหาหนังสือมาอ่าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถควบคุมการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานอยู่เสมอ	3.81	0.54	เห็นด้วยมาก	4
ท่านสามารถกำหนดการแจ้งเตือน (Notification) ได้ เช่น คอมเมนต์ยอดนิยม ข้อความตอบกลับ ข่าวสารจากนักเขียนหรือหนังสือที่ติดตามแจ้งเตือนโปรโมชัน	3.90	0.65	เห็นด้วยมาก	3
แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถคลิกเล็กและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ท่านชื่นชอบได้	4.19	0.66	เห็นด้วยมาก	2
ท่านสามารถคัดเลือกหนังสือนิยายและการ์ตูนที่สนใจเก็บไว้ในคลังหนังสือเพื่อนำมาอ่านที่หลังได้	4.27	0.66	เห็นด้วยมากที่สุด	1
รวม	4.04	0.63	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งานของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.04 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่องการคัดเลือกหนังสือนิยายและการ์ตูนที่สนใจเก็บไว้ในคลังหนังสือเพื่อนำมาอ่านที่หลังได้มากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รองลงมาคือ ความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถคลิกเล็กและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ท่านชื่นชอบได้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.19 ความคิดเห็นว่าท่านสามารถกำหนดการแจ้งเตือน (Notification) ได้ เช่น คอมเมนต์ยอดนิยม ข้อความตอบกลับ ข่าวสารจากนักเขียนหรือหนังสือที่ติดตาม แจ้งเตือนโปรโมชัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.90 และความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถควบคุมการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานอยู่เสมอ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.81 และความคิดเห็นว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถคลิกเล็กและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ท่านชื่นชอบได้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.19

พลีเคชั่นอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถควบคุมการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานอยู่เสมอ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.81 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของปัจจัยด้านเครือข่ายทางสังคมของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร

ด้านเครือข่ายทางสังคม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ท่านใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเพราะว่า ครอบครัว เพื่อน หรือ คนรู้จักของท่านใช้บริการอยู่	3.42	0.84	เห็นด้วยมาก	4
การรีวิวหนังสือผ่าน Facebook, Twitter, Pantip มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของท่าน	4.25	0.68	เห็นด้วยมากที่สุด	1
ท่านมักจะติดตามข่าวสารของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่ท่านสนใจผ่านกลุ่มสมาชิกทางออนไลน์อยู่เสมอ เช่น Facebook, Line	3.99	0.79	เห็นด้วยมาก	3
การให้คะแนนหนังสือบนแอปพลิเคชันจากผู้ที่เคยอ่าน มีส่วนในเลือกใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	4.08	0.66	เห็นด้วยมาก	2
รวม	3.93	0.74	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านเครือข่ายทางสังคมของผู้ใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการประเมินระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.93 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับความคิดเห็นในเรื่องการรีวิวหนังสือผ่าน Facebook, Twitter, Pantip มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของท่านมากที่สุด มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 รองลงมาคือ ความคิดเห็นว่าการให้คะแนนหนังสือบนแอปพลิเคชันจากผู้ที่เคยอ่าน มีส่วนในเลือกใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.08 ความคิดเห็นว่า ท่านมักจะติดตามข่าวสารของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่ท่านสนใจผ่านกลุ่มสมาชิกทางออนไลน์อยู่เสมอ เช่น

Facebook, Line มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.99 ความคิดเห็นว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้บริการเชิงวิชาการเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่โดยละเอียดในทางวิชาการไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่านใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเพราะว่า ครอบครั้ว เพื่อน หรือ คนรู้จักของท่าน ใช้บริการอยู่ ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.42 ตามลำดับ

4.4 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอรูปแบบตารางประกอบการพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

การยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ท่านตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไปในอนาคต	4.12	0.69	เห็นด้วยมาก	1
ท่านตั้งใจที่จะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน	3.87	0.70	เห็นด้วยมาก	3
ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน	3.69	0.84	เห็นด้วยมาก	4
ทุกครั้งที่ท่านต้องการอ่านหนังสือนิยายหรือการ์ตูน ท่านจะนึกถึงการอ่านผ่านแอปพลิเคชันเป็นอันดับแรก	4.01	0.70	เห็นด้วยมาก	2
แม้ว่าหนังสือการ์ตูนและนิยาย จะมีราคาต่ำกว่า ท่านก็ยังเลือกที่จะซื้อหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	3.66	0.87	เห็นด้วยมาก	5
รวม	3.87	0.76	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 4.10 พบว่าการแสดงผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับความคิดเห็นด้วยมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมจากมากที่สุดไปน้อยสุด ได้ดังนี้

ลำดับที่ 1 ท่านตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไปในอนาคต โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.12 และระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกันมาก โดยพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.69

ลำดับที่ 2 ทุกครั้งที่ท่านต้องการอ่านหนังสือนิยายหรือการ์ตูน ท่านจะนึกถึงการอ่านผ่านแอปพลิเคชันเป็นอันดับแรก โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.01 และระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกันมาก โดยพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.70

ลำดับที่ 3 ท่านตั้งใจที่จะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 3.87 และระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกันมาก โดยพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.70

ลำดับที่ 4 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 3.69 และระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกันมาก โดยพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.84

ลำดับที่ 5 แม้ว่าหนังสือการ์ตูนและนิยาย จะมีราคาต่ำกว่า ท่านก็ยังเลือกที่จะซื้อหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 3.66 และระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกันมาก โดยพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.87

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ผู้ใช้บริการที่มีปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 ผู้ใช้บริการที่มีเพศที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.11 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	t	Sig.
ชาย	139	3.86	0.59	-0.310	0.757
หญิง	261	3.88	0.58		

จากตารางที่ 4.11 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยจำแนกตามเพศพบว่า มีค่า $t = -0.310$ และค่า $Sig. = 0.757$ ซึ่งมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05 ดังนั้นจึงสรุปว่า ผู้ใช้บริการที่มีเพศที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครไม่ต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.2 ผู้ใช้บริการที่มีอายุที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.12 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	2.86	2	1.43	4.284	0.014*
ภายในกลุ่ม	132.66	397	0.33		
รวม	135.52	399			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.12 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยจำแนกตามอายุพบว่า มีค่า $F = 4.284$ และ ค่า $Sig. = 0.014$ ซึ่งน้อยกว่าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีอายุต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.13 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี LSD ของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ

อายุ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	15 – 25 ปี	26 – 35 ปี	มากกว่า 36 ปี
		n = 193	n = 177	n = 30
		3.94	3.82	3.65
15 – 25 ปี	3.94	-	0.044*	0.011*
26 – 35 ปี	3.82	-	-	0.139
มากกว่า 36 ปี	3.65	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15-25 ปี มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกันกับอายุ 26-35 ปี และอายุมากกว่า 36 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.044 และ 0.011 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ส่วนผู้บริกรที่มีอายุในคู่อื่นนั้น มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.3 ผู้ใช้บริการที่มีรายได้ที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.14 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	1.921	2	0.961	2.854	0.059
ภายในกลุ่ม	133.60	397	0.337		
รวม	135.52	399			

จากตารางที่ 4.13 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยจำแนกตามรายได้พบว่า มีค่า $F = 2.854$ และค่า $Sig. = 0.059$ ซึ่งมากกว่าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05 ดังนั้นจึงขอสรุปว่า ผู้ใช้บริการที่มีรายได้ที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครไม่ต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.4 ผู้ใช้บริการที่มีอาชีพที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	5.46	2	2.732	8.340	0.000**
ภายในกลุ่ม	130.05	397	0.328		
รวม	135.52	399			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.14 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน โดยจำแนกตามอายุพบว่า มีค่า $F = 8.340$ และ ค่า $Sig. = 0.000$ ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.01 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีอาชีพต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

ตารางที่ 4.16 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี LSD ของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	นักเรียน / นักศึกษา	พนักงาน	พนักงาน
		อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว (n = 112)	เอกชน (n = 257)	รัฐวิสาหกิจ / รับราชการ (n = 31)
		4.04	3.82	3.64
นักเรียน / นักศึกษา อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว	4.04	-	0.001**	0.001**
พนักงานเอกชน	3.82	-	-	0.093
พนักงานรัฐวิสาหกิจ / รับราชการ	3.64	-	-	-

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.16 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา อาชีพอิสระ และธุรกิจส่วนตัว มีการยอมรับการอ่านหนังสือและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน แตกต่างกับอาชีพพนักงานเอกชน และพนักงานรัฐวิสาหกิจ/รับราชการ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และ 0.001 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ส่วนผู้ให้บริการที่มีอาชีพในคู่อื่นนั้น มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.5 ผู้ให้บริการที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.17 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	3.47	2	1.735	5.216	0.006**
ภายในกลุ่ม	132.05	397	0.333		
รวม	135.52	399			

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.17 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นต่อการยอมรับการอ่านหนังสือ นิยายและการ์ตูน โดยจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า มีค่า $F = 5.216$ และ ค่า $Sig. = 0.006$ ซึ่ง น้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.01 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษา ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขต กรุงเทพมหานครต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

ตารางที่ 4.18 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยรายกลุ่มด้วยวิธี LSD ของการยอมรับการอ่าน หนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ต่ำกว่าปริญญาตรี	ปริญญาตรี	สูงกว่าปริญญาตรี
		n = 53	n = 326	n = 21
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.70	-	0.013*	0.595
ปริญญาตรี	3.91	-	-	0.024*
สูงกว่าปริญญาตรี	3.62	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.18 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีการยอมรับ การอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน แตกต่างกับระดับการศึกษาปริญญาตรี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.013 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่า ปริญญาตรี มีการยอมรับการอ่านหนังสือและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกับระดับการศึกษา สูงกว่าปริญญาตรี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.024 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ส่วนผู้บริการที่มี ระดับการศึกษาในคู่อื่นนั้น มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ไม่แตกต่าง กัน

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทาง การเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน เครือข่ายทางสังคม ส่งผลต่อการ ยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.19 ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน

ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	VIF
	B	Std. Error	Beta			
ค่าคงที่(Constant)	-0.523	0.288		-1.813	0.071	
ด้านประโยชน์ในการใช้งาน	-0.085	0.062	-0.067	-1.353	0.177	1.605
ด้านความง่ายในการใช้งาน	0.165	0.066	0.126	2.496	0.013*	1.658
ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน	0.319	0.059	0.253	5.407	0.000**	1.429
ด้านความสนุกสนาน	0.328	0.057	0.267	5.714	0.000**	1.435
ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน	0.082	0.062	0.065	1.327	0.185	1.573
ด้านเครือข่ายทางสังคม	0.272	0.05	0.233	5.406	0.000**	1.221
*R = 0.633 R ² = 0.400 Adjusted R ² = 0.391						
F = 43.704 Sig. = 0.000 **						

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.19 จากการวิเคราะห์ Multicollinearity พบว่า ค่า VIF ของปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ได้แก่ ด้านประโยชน์ในการใช้งาน ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน ด้านความสนุกสนาน ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน ด้านเครือข่ายทางสังคม พบว่าค่า VIF มีค่าเท่ากับ 1.605, 1.658, 1.429, 1.435, 1.573 และ 1.221 ซึ่งมีค่าไม่เกิน 5 แสดงว่า ตัวแปรต้นของปัจจัยการยอมรับ ทั้ง 6 ด้าน ไม่มีปัญหาที่ตัวแปรต้นมีความสัมพันธ์กันสูง จึงสรุปได้ว่าตัวแปรต้นทุกตัวสามารถนำไปใช้ทดสอบสมมติฐานได้

ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่า F = 43.704 มีค่า Sig. = 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่ามีตัวแปรอิสระอย่างน้อย 1 ตัวมีอิทธิพลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีค่า R² = 0.400 ซึ่งอธิบายว่าตัวแปรอิสระทั้ง 6 ตัว สามารถอธิบายความแปรปรวนของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 39.10 อีกร้อยละ 60.90 เกิดจากอิทธิพลของปัจจัยอื่น ๆ ที่ไม่ได้นำมาศึกษา โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

0.05 คือ ด้านความง่ายในการใช้งาน ($b_2 = 0.165$) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ได้แก่ ความคุ้มค่าทางการเงิน ($b_3 = 0.319$) ด้านความสนุกสนาน ($b_4 = 0.328$) และ เครื่องมือทางสังคม ($b_6 = 0.272$) โดยปัจจัยดังกล่าวเมื่อพิจารณาค่า Standardized Coefficients Beta ทราบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร มากที่สุดเป็นลำดับแรก คือ ปัจจัยด้านความสนุกสนาน โดยมีค่าอยู่ที่ 0.267 ลำดับที่สอง คือ ปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงิน มีค่าอยู่ที่ 0.253 ลำดับที่สาม คือ ปัจจัยด้านเครื่องมือทางสังคม มีค่าอยู่ที่ 0.233 และลำดับที่สี่ คือ ปัจจัยความง่ายในการใช้งาน มีค่าอยู่ที่ 0.126 และปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ด้านประโยชน์ในการใช้งาน ($b_1 = 0.319$) ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน ($b_5 = 0.319$) ดังตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.20 สรุปผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	ค่าสัมประสิทธิ์ Beta	ลำดับที่
ด้านความง่ายในการใช้งาน	0.126	4
ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน	0.253	2
ด้านความสนุกสนาน	0.267	1
ด้านเครื่องมือทางสังคม	0.233	3

จากตารางที่ 4.20 สามารถสรุปได้ว่า ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน ด้านความสนุกสนาน ด้านเครื่องมือทางสังคม ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษางานวิจัยเรื่อง “ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อศึกษาความแตกต่างของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะประชากรศาสตร์

3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้คือ แบบสอบถามที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลของผู้ที่ใช้บริการแอปพลิเคชันใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล พฤติกรรมการใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน และระดับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 65.75 มีอายุ 15-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.25 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-30,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 48.75 มีอาชีพพนักงานเอกชน คิดเป็นร้อยละ 64.25 และส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 81.50

5.1.2 พฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของผู้ใช้ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้บริการแอปพลิเคชัน Line เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Webtoon คิดเป็นร้อยละ 40.75 มีประสบการณ์การใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือ 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 61.00 ประเภทหมวดหมู่หนังสือ ตลกขบขัน (Comedy) คิดเป็นร้อยละ 65.75 มีระยะเวลาการอ่านเฉลี่ยการอ่าน 30 นาที - 1 ชั่วโมง/ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 68.50 จำนวนครั้งการอ่านโดยเฉลี่ย 6-10 ครั้ง/วัน คิดเป็นร้อยละ 82.00 สถานที่ใช้บริการบ้าน คิดเป็นร้อยละ 83.00 และอุปกรณ์ในการใช้บริการส่วนใหญ่เป็นโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 77.00

5.1.3 ระดับความคิดเห็นของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการศึกษาพบว่าจากการวิเคราะห์ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าด้านความสนุกสนาน อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด รองลงมา ด้านประโยชน์ในการใช้งาน ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งาน ด้านเครือข่ายทางสังคม และ ด้านความคุ้มค่าทางการเงิน อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

5.1.4 ระดับความคิดเห็นของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของผู้ใช้ในเขตกรุงเทพมหานคร มีระดับความคิดเห็นการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

5.1.5 ผลทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ผู้ใช้บริการที่มีปัจจัยส่วนบุคคลที่ต่างกันจะมีการยอมรับมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน สามารถสรุปผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบ สมมติฐานได้ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการทดสอบ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐาน	
	แตกต่าง	ไม่แตกต่าง
1.1 เพศที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน		✓
1.2 อายุที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน	✓	
1.3 รายได้ที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน		✓
1.4 อาชีพที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน	✓	
1.5 ระดับการศึกษาที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน	✓	

จากตารางที่ 5.1 พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ อาชีพ และระดับการศึกษาที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกัน ในขณะที่ปัจจัยด้านเพศ และรายได้ จะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน เครือข่ายทางสังคม ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 5.2 สรุปผลการทดสอบ จำแนกตามปัจจัยการยอมรับ

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐาน	
	ส่งผล	ไม่ส่งผล
2.1 ปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร		✓
2.2 ปัจจัยด้านความง่ายในการใช้งานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	
2.3 ปัจจัยด้านความคุ้มค่าทางการเงินส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	
2.4 ปัจจัยด้านความสนุกสนานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	
2.5 ปัจจัยด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร		✓
2.6 ปัจจัยด้านเครือข่ายทางสังคมส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	

จากตารางที่ 5.2 พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ความง่ายในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความสนุกสนาน และเครือข่ายทางสังคม ส่งผลเชิงบวกต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านประโยชน์ในการใช้งาน และความสามารถในการควบคุมการใช้งาน เป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร” อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

5.2.2 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยด้านประชากรศาสตร์

เพศ ผู้ใช้บริการที่มีเพศต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครไม่ต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ อัญธิกา จิรภิญญากุล (2562) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ใช้งานที่มีเพศแตกต่างกันจะมีการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาแตกต่างกันของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ทั้งเพศชายและหญิงต่างมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันไม่ต่างกัน เนื่องจากปัจจุบัน การอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีรูปแบบหรือแพลตฟอร์มการให้บริการที่หลากหลายมากขึ้น มีหนังสือนิยายและการ์ตูนจำนวนมากให้เลือกอ่าน ทำให้ทุกเพศสามารถเข้าใช้บริการได้อย่างสะดวกสบาย รวมไปถึงความหลากหลายทางเพศที่เพิ่มมากขึ้น

อายุ ผู้ใช้บริการที่มีอายุที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน จากผลการศึกษาเปรียบเทียบจำแนกอายุพบว่า รายคู่ของผู้ใช้บริการที่มีอายุ 15 – 25 ปี มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกับกลุ่มอายุ 26-35 ปี และ อายุมากกว่า 36 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 จึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีอายุที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญธิกา จิรภิญญากุล (2562) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ใช้งานที่มีอายุแตกต่างกันจะมีการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาแตกต่างกันของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ใช้บริการกลุ่มอายุ 15-25 ปี มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันมากกว่า กลุ่มอายุ 26-35 ปี และ อายุมากกว่า 36 ปี เนื่องจากกลุ่มผู้ให้บริการอายุ 15-25 ปี เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล อุปกรณ์เทคโนโลยีพกพา เช่น มือถือ แท็บเล็ต และสิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถเข้าถึงหนังสือหรือข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่าย เป็นวัยที่เปิดกว้างทางความคิด ยอมรับความแตกต่าง และพยายามหาแรงบันดาลใจการดำเนินชีวิตหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อสร้างความสมดุลให้กับตนเอง เช่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อ่านหนังสือ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ออกกำลังกาย นอกจากนี้ผู้ใช้บริการแต่ละช่วงวัย มีความชอบ ความสนใจ และความคาดหวังที่แตกต่างกันไป

รายได้ ผู้ใช้บริการที่มีรายได้ที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่ไม่ต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ นันทภรณ์ สำอางค์ศรี (2561) ปัจจุบันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่าผู้ใช้งานที่มีรายได้แตกต่างกันจะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ รายได้ของผู้ใช้บริการที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่ไม่ต่างกัน เนื่องจากผู้ใช้บริการอาจให้ความสำคัญและคาดหวังกับความสนุกสนานและความบันเทิงที่จะได้รับ เมื่อผู้อ่านเกิดความสนใจก็อยากที่จะติดตามและใช้บริการแอปพลิเคชันนั้นอ่านหนังสือต่อไปเรื่อย ๆ

อาชีพ ผู้ใช้บริการที่มีอาชีพที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกันจากผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบจำแนกอาชีพพบว่า รายได้ของผู้ใช้บริการอาชีพนักเรียน/นักศึกษา อาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกับกลุ่มอาชีพพนักงานเอกชน และ พนักงานรัฐวิสาหกิจ / รับราชการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 จึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีอาชีพต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทภรณ์ สำอางค์ศรี (2561) ปัจจุบันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่าผู้ใช้งานที่มีอาชีพแตกต่างกันจะมีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า ผู้ใช้บริการกลุ่มอาชีพ นักเรียน / นักศึกษา มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันมากกว่า ผู้ใช้บริการกลุ่มอาชีพพนักงานเอกชน และพนักงานรัฐวิสาหกิจ / รับราชการ เนื่องจากกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา มีเวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่ากลุ่มอาชีพพนักงานเอกชน และพนักงานรัฐวิสาหกิจ / รับราชการ ทำให้กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา มีเวลาในการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือได้บ่อยครั้ง หรือรวมไปถึงบางครั้งมีส่วนลดค่าบริการที่ให้สิทธิพิเศษแก่นักเรียน / นักศึกษา เช่นเดียวกับกลุ่มอาชีพอิสระ ธุรกิจส่วนตัว ที่มีเวลาเป็นของตนเอง สามารถกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ ต่างจากกลุ่มอาชีพพนักงานเอกชน และ รัฐวิสาหกิจ / รับราชการ มีงานประจำ ทำงานเป็นเวลา อาจทำให้ไม่ค่อยมีเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้มากนัก ทำให้เกิดการยอมรับที่แตกต่างกัน

ระดับการศึกษา ผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันจะมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน จากผลการศึกษาการเปรียบเทียบจำแนกระดับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษา พบว่ารายกลุ่มของผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกับกลุ่มระดับการศึกษาปริญญาตรี และรายกลุ่มของระดับการศึกษาปริญญาตรีมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันแตกต่างกับกลุ่มระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 จึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญธิกา จิรปัญญากุล (2562) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดตาของ ผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ใช้งานที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันจะมีการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดตาแตกต่างกันของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่า ผู้ใช้บริการที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและระดับปริญญาตรีมีการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน มากกว่ากลุ่มระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ซึ่งอาจเกิดจาก รสนิยม ความคิด ประสบการณ์ และความคาดหวังที่แตกต่างต่างกัน โดยกลุ่มที่มีการศึกษาในระดับต่ำกว่าปริญญาตรี หรือ ระดับปริญญาตรี ยังคงเปิดรับความบันเทิง ความสนุกสนานมากกว่า ในขณะที่บุคคลที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี อาจมองว่าการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นสิ่งที่ไม่ได้จำเป็นหรือสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิต และอาจเลือกรับการอ่านข่าวสาร หรือหนังสือที่มีสาระ ความรู้ มีประโยชน์ เพื่อชีวิตในอนาคต

5.2.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุของปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้ง 6 ด้าน ประกอบด้วย ความสนุกสนาน ความคุ้มค่าทางการเงิน ความง่ายในการใช้งาน เครื่องช่วยทางสังคม ประโยชน์ในการใช้งาน และความสามารถในการควบคุมการใช้งาน

ความสนุกสนาน พบว่าด้านความสนุกสนานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้ใช้งานมีความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายความเครียดรู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อและอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ เป็นหัวข้อที่มีระดับความคิดเห็นโดยรวมมากที่สุด รองลงมาแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีเนื้อหา รูปภาพหรือเสียงประกอบที่เร้าใจผู้อ่าน แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีช่องทางแสดงความคิดเห็น เช่น รีวิวหนังสือ วิเคราะห์ภาคต่อหรือตอนต่อไปของหนังสือ ชวนให้ท่านติดตาม และ แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีหนังสือหลากหลายประเภท ทำให้ท่านรู้สึกสนุกสนาน ในการเลือกหาหนังสือมาอ่าน โดยผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่าการความสอดคล้องกับงานวิจัยของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2559) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยพบว่า ด้านความสนุกสนานส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เลือกอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนหมวดหมู่ตลกขบขัน (Comedy) ผ่านแอปพลิเคชันมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ความสนุกสนานและความบันเทิง เป็นสิ่งที่ผู้ให้บริการให้ความสำคัญ และคาดหวังที่จะได้รับจากการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นอย่างมาก เพื่อผ่อนคลายความเครียด หรือหาความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ รวมถึงเนื้อหาของนิยายและการ์ตูนที่มีให้เลือกหลากหลายแนวอยู่ในแอปพลิเคชันทำให้ผู้ให้บริการสามารถหาหนังสืออ่านต่อไปได้เรื่อย ๆ หรือดูจากรีวิวหนังสือภายในแอปพลิเคชันเพื่อเลือกอ่านหนังสือเรื่องต่อไปได้เลย โดยไม่ต้องเสียเวลาไปค้นหารีวิวจากภายนอก

ความคุ้มค่าทางการเงิน พบว่าด้านความคุ้มค่าทางการเงินส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้ใช้งานมีความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีบริการทดลองอ่านฟรีก่อนตัดสินใจเสียค่าใช้จ่าย เป็นหัวข้อที่มีระดับความคิดเห็นโดยรวมมาก รองลงมาเป็นการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังร้านหนังสือ แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าบริการที่หลากหลาย เช่น เติมเงินซื้อต่อเล่มหรือรายตอน ซื้อแบบเหมาจ่ายรายเดือน รายปี การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม และการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยให้ท่านประหยัดค่าใช้จ่ายจากการซื้อหนังสือเล่ม โดยผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่าการความขัดแย้งกับงานวิจัยของ ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2559) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยพบว่า ด้านความคุ้มค่าทางการเงินไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์

จากการศึกษาพบว่า ผู้ใช้บริการได้ตระหนักถึงความคุ้มค่าที่จะเกิดขึ้น โดยมองจากความเหมาะสมของค่าใช้จ่ายเมื่อได้รับจากการใช้บริการผ่านแอปพลิเคชัน ทั้งความสนุกสนาน การมีค่าบริการที่หลากหลาย รวมไปถึงการมีบริการทดลองอ่านฟรี และสามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายจากร้านหนังสือ

ด้านเครือข่ายทางสังคม พบว่าด้านเครือข่ายทางสังคมส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้ใช้งานมีความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก การรีวิวหนังสือผ่าน Facebook, Twitter, Pantip มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของท่าน เป็นหัวข้อที่มีระดับความคิดเห็นโดยรวมมากที่สุด รองลงมาคือ การให้คะแนนหนังสือบนแอปพลิเคชันจากผู้ที่เคยอ่าน มีส่วนในเลือกใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน ท่านมักจะติดตามข่าวสารของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่ท่านสนใจผ่านกลุ่มสมาชิกทางออนไลน์อยู่เสมอ

เช่น Facebook, Line และท่านใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเพราะว่า ครอบครัวยุคนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อน หรือ คนรู้จักของท่านใช้บริการอยู่ โดยผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่ามีการความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศักรินทร์ ดันสุพงษ์ (2559) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยพบว่าด้านเครือข่ายทางสังคมความสามารถในการควบคุมส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์

จากผลการศึกษาพบว่า เครือข่ายทางสังคมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพาให้ผู้ใช้บริการรับรู้ได้ถึงความสนุกสนาน ความบันเทิงของหนังสือนิยายและการ์ตูนที่มีอยู่ในแอปพลิเคชันนั้น ๆ ทำให้ผู้ใช้บริการรู้จักแอปพลิเคชันมากขึ้น และตระหนักได้ถึงการใช้งานที่เข้าถึงได้ง่าย อ่านได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถเลือกหาหนังสืออ่านได้ง่ายตามความต้องการของผู้ใช้บริการ

ความง่ายในการใช้งาน พบว่าด้านความง่ายในการใช้งานส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้ใช้งานมีความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งท่านสามารถติดตั้งและเปิดถอนการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนได้อย่างง่ายดาย เป็นหัวข้อที่มีระดับความคิดเห็นโดยรวมมากที่สุด รองลงมา เป็นแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน สามารถปรับโหมดแสง และขนาดตัวอักษรได้ ทำให้ง่ายต่อการอ่าน แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการสมัครสมาชิก และการชำระเงินที่ทำได้ง่าย และ แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการจัดหมวดหมู่หนังสือที่ง่ายต่อการสืบค้น โดยผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่ามีการความสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2559) การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่า การรับรู้ความง่ายในการใช้งานมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

จากการศึกษาพบว่า อาจเกิดจากผู้บริการได้สังเกตเห็นถึงความอิสระในการใช้งานที่ทำได้ง่าย การพัฒนาฟังก์ชันที่มีความใส่ใจต่อผู้ใช้บริการอยู่เสมอ ทั้งในเรื่องของโหมดแสง ขนาดตัวอักษร รูปแบบการชำระเงินที่หลากหลาย และการเข้าถึงหรือสืบค้นข้อมูลที่ได้ง่าย

ทั้งนี้จากการพิสูจน์สมมติฐานพบว่าปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งานและความสามารถในการควบคุมการใช้งานเป็นปัจจัยที่ไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนั้นในที่นี้ผู้วิจัยจึงอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

ประโยชน์ในการใช้งาน พบว่าด้านประโยชน์ในการใช้งานไม่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาจากปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน พบว่าความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ซึ่งแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นหัวข้อที่มีความเห็นโดยรวมมากที่สุด รองลงมา การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้สามารถเลือก

อ่านหนังสือได้หลากหลายประเภท เช่น รัก ตลก แฟนตาซี ต่อสู้ การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีการแจ้งเตือนข่าวสาร เช่น หนังสือใหม่ โปรโมชันพิเศษ โดยผลการศึกษพบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกวรินทร์ ละเอียดคีนันท์ (2559) การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยพบว่า การรับรู้ประโยชน์ในการใช้งานไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

จากการศึกษาพบว่า อาจเกิดจากความไม่แน่ใจในการเข้าถึงแอปพลิเคชัน ถึงแม้จะมีประโยชน์ในด้านความสะดวกสบาย สามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ถ้าผู้ใช้บริการไม่สามารถรับรู้ได้ถึงความสะดวกในการใช้งาน ความคุ้มค่าทางการเงินและความสนุกสนานที่เกิดขึ้น ก็อาจจะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความลังเลใจว่า จะได้รับประโยชน์และพัฒนาความรู้ได้อย่างแท้จริง

ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน พบว่าด้านความสามารถในการควบคุมการใช้งานไม่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาจากปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน พบว่าความเห็นโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ท่านสามารถคัดเลือกหนังสือนิยายและการ์ตูนที่สนใจเก็บไว้ในคลังหนังสือเพื่อนำมาอ่านที่หลังได้ เป็นหัวข้อที่มีความคิดเห็นโดยรวมมากที่สุด รองลงมา แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถกดยกเลิกและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ท่านชื่นชอบได้ ท่านสามารถกำหนดการแจ้งเตือน (Notification) ได้ เช่น คอมเมนต์ยอดนิยม ข้อความตอบกลับ ข่าวสารจากนักเขียนหรือหนังสือที่ติดตาม แจ้งเตือนโปรโมชัน และแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถควบคุมการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานอยู่เสมอ โดยผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่าการสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2559) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ โดยพบว่า ด้านความสามารถในการควบคุมไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์

จากผลการศึกษาพบว่า อาจเกิดจากผู้ให้บริการส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้งานมาประมาณ 1-2 ปี ทำให้มีความสามารถในการใช้งานภายในแอปพลิเคชันได้ดีอยู่แล้วในระดับหนึ่ง ทำให้ผู้ใช้บริการอาจจะไม่ได้ตระหนักถึงความสามารถในการควบคุมการใช้งาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ด้านลักษณะประชากรศาสตร์ พิจารณาดังต่อไปนี้

เพศ ทางผู้ให้บริการควรเพิ่มเนื้อหาให้เหมาะสมในแต่ละเพศ สำหรับเพศชาย ควรเพิ่มหนังสือนิยายและการ์ตูน แนวแฟนตาซี ผจญภัย ต่อสู้ และสำหรับเพศหญิงอาจจะเพิ่มเนื้อหาหมวดหมู่ แนวรักโรแมนติก ตลกขบขัน แฟนตาซี รวมไปถึงผู้ให้บริการควรให้ความสนใจกับนักอ่านและนักเขียนอย่างความเท่าเทียม ให้การสนับสนุนนักเขียน LGBT หรือมีการสอดแทรกเนื้อหาตัวละครที่มีความหลากหลายทางเพศ เพื่อดึงดูดให้ผู้อ่านใช้บริการแอปพลิเคชันมากขึ้น

อายุ ทางผู้ให้บริการควรทำความเข้าใจในแต่ละกลุ่มช่วงวัย เช่นกลุ่มอายุ 15-25 ปี ควรนำเสนอเนื้อหาที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ เช่น แนวตลกขบขัน แนวแฟนตาซี ผจญภัย ท่องอวกาศ และสอดแทรกปมความสัมพันธ์ของตัวละครให้น่าสนใจ สำหรับกลุ่มอายุ 26-35 ควรเพิ่มเนื้อหาแนวรักโรแมนติก แนวตลกขบขัน และสำหรับกลุ่มอายุ 35 ปีขึ้นไป ควรเพิ่มเนื้อหาที่เป็นนิยายหรือการ์ตูนเก่าที่เคยได้รับความนิยม และหาซื้ออ่านได้ยากในปัจจุบัน เช่น นิยายเรื่องเจ้าสาววังปลา นิยายเรื่องตามรักคืนใจ การ์ตูนเรื่องเซนต์เซย์ย่า เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ให้บริการควรจำกัดกลุ่มผู้ใช้งานบางช่วงอายุ เมื่อมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับผู้ใช้งานบางกลุ่ม และตรวจสอบอายุก่อนการใช้บริการเพื่อให้เหมาะสมในการใช้บริการแอปพลิเคชัน

รายได้ ทางผู้ให้บริการควรมีบริการทดลองอ่านฟรี และมีการขยายหน้าหนังสือทดลองอ่านมากขึ้น หรือการเข้าแอปพลิเคชันได้รับ 1 เหรียญสำหรับปลดล็อคการอ่าน เพื่อดึงดูดให้ผู้ใช้บริการเกิดความเคยชินและการยอมรับในการใช้แอปพลิเคชันผู้ใช้บริการเห็นถึงประสิทธิภาพในการใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนได้อย่างครบถ้วน

อาชีพ ทางผู้ให้บริการควรประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องในทุก ๆ กลุ่มอาชีพ และควรเพิ่มเนื้อหาหนังสือนิยายและการ์ตูนให้มีความหลากหลายประเภท เข้าถึงทุกกลุ่มอาชีพ เช่น แนวชีวิตประจำวัน แนวรักโรแมนติกผ่านประธานบริษัทกับเลขา แนวสืบสวนแพทย์ แนวผจญภัย ต่อสู้ ทหาร เป็นต้น และสำหรับกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา อาจเพิ่มเนื้อหา แนวรักโรแมนติก รักวัยรุ่น เช่น รันทัน รันท้อง พี่รหัส น้องรหัส เป็นต้น

ระดับการศึกษา ทางผู้ให้บริการควรทำความเข้าใจในแต่ละกลุ่มบุคคล เช่น กลุ่มที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีควรเพิ่มเนื้อหา แนวรักโรแมนติก ตลกขบขัน แฟนตาซี สำหรับกลุ่มระดับการศึกษาปริญญาตรี ควรเพิ่มเนื้อหา แนวแฟนตาซี แนวผจญภัย เพิ่มความอรรถรสของเนื้อหาและความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น และสำหรับกลุ่มระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี อาจเพิ่มเนื้อหาเป็น แนวลึกลับ แนวจิตวิทยาธรรมซ่อนเงื่อน แนวคติปริศนา แนววิทยาศาสตร์ สอดแทรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีความรู้หรืออิงประวัติศาสตร์บุคคลสำคัญ รวมไปถึงผู้ให้บริการควรมีการปรับปรุงและพัฒนาแอปพลิเคชันให้ทุกระดับการศึกษาสามารถเข้าใช้งานได้ง่าย และไม่ซับซ้อน และมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการรับรู้ในแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันมากยิ่งขึ้น

2. ปัจจัยการยอมรับการใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในการในเขตกรุงเทพมหานคร

ความสนุกสนาน ทางผู้ให้บริการควรเพิ่มหนังสือนิยายและการ์ตูนให้หลากหลายแนว ทันตามกระแสในปัจจุบัน นำเอานิยายและการ์ตูนจากต่างประเทศที่กำลังเป็นที่นิยมมาแปลและควรอัปเดตอยู่ตลอดเวลา

ความคุ้มค่าทางการเงิน ทางผู้ให้บริการควรมีการให้โปรโมชัน ส่วนลดพิเศษสำหรับบริการสมัครสมาชิกครั้งแรกอ่านฟรี 1 เดือน สะสมแต้มจากการซื้อหนังสือในแต่ละครั้งเพื่อรับสิทธิพิเศษแลกของสมนาคุณ และมีการประชาสัมพันธ์โปรโมชันอย่างต่อเนื่อง ในทุก ๆ เทศกาล

เครือข่ายทางสังคม ทางผู้ให้บริการควรมีการจัดงานรวมตัวนักเขียนชื่อดังของแอปพลิเคชัน และมีการส่งเสริมโปรโมตให้ดารามาเป็นพรีเซนเตอร์ หรือทำโฆษณาผ่านทาง TV, Facebook, Twitter, Pantip เพื่อดึงดูดให้คนรู้จักและหันมาอ่านหนังสือผ่านแอปพลิเคชันเพิ่มมากขึ้น

ความง่ายในการใช้งาน ทางผู้ให้บริการควรมีการปรับปรุงคุณภาพอย่างต่อเนื่อง อาจมีปุ่มเลื่อนอ่านอัตโนมัติ มีการจัดหมวดหมู่หนังสือให้ตรงความต้องการของผู้ใช้บริการมากขึ้น เช่น หมวดหมู่หนังสือเก่า หมวดหมู่หนังสือมาแรง หมวดหมู่หนังสือสำหรับผู้หญิง เป็นต้น และทำให้ระบบการใช้งานมีความเสถียรมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ในการใช้งานและความสามารถในการควบคุมการใช้งาน ทางผู้ให้บริการควรพัฒนาให้มีความหลากหลายและโดดเด่น มีการชักชวนและเปิดโอกาสให้นักอ่านลองเป็นนักเขียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดแนวคิดและความสร้างสรรค์ ในการลองทำสิ่งใหม่ ๆ รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการอยู่เสมอ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงการให้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือประเภทอื่นๆ เนื่องจากปัจจุบันมีผู้ให้บริการแอปพลิเคชันที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติม อาทิเช่น ความคาดหวังในประสิทธิภาพ แรงจูงใจด้านความชอบ ประสิทธิภาพและความเคยชิน เพื่อศึกษาเจาะจงไปยังกลุ่มผู้บริโภคเพิ่มมากขึ้น หรือสามารถปรับเปลี่ยนแนวทางการศึกษา เช่น การตัดสินใจในการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ความพึงพอใจของการใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน

ทัศนคติในการใช้ บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษามา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นข้อมูลในการวางแผนทำธุรกิจและสร้างกลยุทธ์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการต่อไป

3. ควรขยายขอบเขตพื้นที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เช่น การขยายพื้นที่กลุ่มตัวอย่างไปอย่างจังหวัดอื่น ๆ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีความครอบคลุมมากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กรุงเทพธุรกิจ. 2562. **Line Webtoon กวาดผู้ใช้ในไทย 16.8 ล้านคน.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/856317>.
- เกวรินทร์ ละเอียดคตินันท์. 2559. “การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จรรววรรณ จุบรรจง. 2560. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book).” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาพาณิชยศาสตร์และการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิระพันธ์ เคมะ. 2545. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์. *วารสารวิทยบริการ*. 13(1) : 1-14.
- ฉลองศรี พิมลสมพงษ์. 2548. การวางแผนและพัฒนาตลาดการท่องเที่ยว. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชนิดาภา ขำระหงษ์. 2562. “นวัตกรรมบริการที่ส่งผลกระทบต่อการยอมรับแอปพลิเคชันที่จอดรถ (Car Parking) ของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมทางธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิติพร ตำราญศาสตร์, ตรีตาภรณ์ มะโนลี และ อัยรดา สติชัยกุล. 2561. “การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ของผู้บริโภคชาวไทย.” หน้า 183-195. ใน การประชุม สังคมศาสตร์วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 “สังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงผ่านสู่ยุค Thailand 4.0”. เชียงราย : สำนักวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ณัฐพงษ์ เนียมกลาง. 2559. “การใช้และความพึงพอใจของผู้ซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของอีบุ๊ก.” การค้นคว้าอิสระ วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี. 2552. **ความหมายของการ์ตูน.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2555/teng30555pc_ch2.pdf.
- ณิชาร พึ่งเจริญ. 2553. **ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยี.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://kengkajan.blogspot.com/2010/02/blog-post_1033.html.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เด็กดี. 2563. **พร้อมแล้ว! กับสถิติขยาย Dek-D ประจำปี 2020 มาดูไปด้วยกันว่า ปีนี้เขียนและ
นักอ่านมีการใช้งานขยาย Dek-D อย่างไรกันบ้าง.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก
<https://www.dek-d.com/writer/56839/>.
- ถาวร นุ่นละออง. 2550. “การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์,
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ไทยรัฐออนไลน์. 2563. **บุกโลก "นิยายแซด" เปิดเคล็ดลับ บันรายได้สูงสุดเหยียบแสน.**
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/scoop/1766936>.
- นันทภรณ์ สำอางค์ศรี. 2561. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(e-book)
ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.” การค้นคว้าอิสระ
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์. 2544. “การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจีนใน
การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดจินจิงจอมแก่น.” วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. 2551. **E-book หนังสือพูดได้.** กรุงเทพฯ : ฐานการพิมพ์.
- เมธาวิ กลิ่นกุหลาบ. 2559. “การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจซื้อหนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร.” การค้นคว้าอิสระ
บริหารธุรกิจบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. 2542. **การวิเคราะห์ผู้รับสาร.** กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2556. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา
7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.** กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- วนิดา บำรุงไทย. 2544. **ศาสตร์และศิลป์แห่งนวนิยาย.** กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ศศิพร เหมือนศรีชัย. 2555. “ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับ ERP Software ของผู้ใช้งานด้านบัญชี.”
วิทยานิพนธ์ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์. 2559. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์.” การค้นคว้าอิสระ
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์. 2538. **พฤติกรรมผู้บริโภค.** กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.

เอกสารนี้เป็นเอกสารสิทธิ์สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ร่วมกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2561. ผลสำรวจการอ่านของ

ประชากร 2561. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://www.tkpark.or.th/eng/articles_detail/407/.

อดุลย์ จาตุรงค์กุล. 2546. พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อรทัย เลื่อนวัน. 2555. “ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ : กรณีศึกษา กรมการพัฒนาชุมชน ศูนย์ราชการแจ้งวัฒนะ.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

อัญธิกา จิรปัญญากุล. 2562. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันจอยลดาของผู้ใช้งานในเขตกรุงเทพมหานคร.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะการบริหารและจัดการ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

อุดม หนูทอง. 2523. พื้นฐานการศึกษาวรรณคดีไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. สงขลา : เมืองสงขลา.

เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล. 2554. “ความตระหนักและการยอมรับการนำระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม (ISO 14001) มาใช้ในองค์การภาครัฐ : ศึกษากรณีสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.” วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการจัดการสิ่งแวดล้อม คณะพัฒนาศักยภาพและสิ่งแวดล้อม, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

Issaree Chulakasem. 2561. หมู Ookbee กับเบื้องหลังแอปนิยายแซท 'จอยลดา' ที่มียอดคลิก 1,000 ล้านครั้งต่อวัน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://techsauce.co/tech-and-biz/exclusive-interview-application-joylada-with-ookbee>.

Jackrich T. 2558. LINE ประกาศครบรอบ 1 ปี LINE WEBTOON ปล่อยคลิปโปรโมต Be FUNtastic พร้อมแจกของรางวัลเพียบ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.flashfly.net/wp/133147>.

Market Think Online. 2563. ร้านอิบุ๊ก Meb กับ Ookbee ใครขายดีกว่ากัน? [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.marketthink.co/3972>.

Mesiya Sookprasert. 2563. Joylada VS ReadAWrite ว่าด้วยเรื่องนิยายแซท. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://mesiya-sook.medium.com/>.

My Best Online. 2564. 10 อันดับ แอปอ่านนิยาย แอปไหนดี ฉบับล่าสุดปี 2021 รวมนิยายออนไลน์ชื่อดังทุกแนว มีทั้งนิยายแปล นิยายแบบแซทและแบบการ์ตูน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://my-best.in.th/49521>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Workplace. 2562. รู้จัก MEB สตาร์ทอัพอีบุ๊กที่โตเจียบ ๆ แต่ถือส่วนแบ่งตลาดเพียงเกินคาด.
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.blognone.com/node/110591>.
- Ajzen, I. and Fishbein, M. 1980. **Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior**. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Cochran, W.G. 1997. **Sampling Techniques**. Hoboken, NJ : John Wiley and Sons.
- DeFleur, M.L. and Ball-Rokeach, S.J. 1996. **Theories of Mass Communication**. London : Longman.
- Fishbein, M. and Ajzen, I. 1975. **Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research**. Reading, MA : Addison-Wesley.
- Foster, G.M. 1973. **Tradition societies and Technology Change**. New York : Harper and Row.
- Heinich, R., Molenda, M. and Russell, J.D. 1993. **International Media and the New Technologies of Instruction**. New York : John Wiley and Sons.
- Venkatesh, V. and Bala, H. 2008. Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. **Decision Sciences**. 39(2) : 273-315.
- Venkatesh, V. and Davis, F.D. 2000. A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. **Management Science**. 46(2) : 186-204.
- Wilkins, L., Swatman, P. and Chan, E.S. 2006. "E-book Technology in Libraries: An Overview." 1-14. In **19th Bled eConference**. Bled, Slovenia : Bled eConference.
- Yahyapour, N. 2008. "Determining Factors Affecting Intention to Adopt Banking Recommender System : Case of Iran." Master's thesis, Lulea University of Technology.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถามเพื่อการทำวิจัย

เรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการ
ในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าอิสระของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ คณะการบริหารและจัดการ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ดังนั้นจึงใคร่ขอความร่วมมือของท่านในการช่วยตอบแบบสอบถามตามความจริง
อย่างครบถ้วน

ส่วนที่ 1 : แบบสอบถามคัดกรองเบื้องต้น

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างทางด้านซ้ายมือ โดยตอบให้ตรงกับความรู้สึก
และ ความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด เพียงคำตอบเดียว

1. ท่านอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือไม่

1.) ใช่

2.) ไม่ใช่ (จบแบบสอบถาม)

2. ท่านเคยใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน Line Webtoon, Meb,
Ookbee, Joylada ใน 4 แอปพลิเคชันนี้หรือไม่

1.) เคย

2.) ไม่เคย (จบแบบสอบถาม)

ส่วนที่ 2 : แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างทางด้านซ้ายมือ ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน
มากที่สุด เพียงคำตอบเดียว

1. เพศ

1.) ชาย

2.) หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. อายุ

- 1.) 15 - 25 ปี 2.) 26 - 35 ปี
- 3.) มากกว่า 36 ปี

3. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- 1.) ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท 2.) 15,001 – 30,000 บาท
- 3.) มากกว่า 30,001 บาท

4. อาชีพ

- 1.) นักเรียน / นักศึกษา 2.) พนักงานเอกชน
- 3.) พนักงานรัฐวิสาหกิจ / รัฐบาล 4.) อื่นๆ(โปรดระบุ).....

5. ระดับการศึกษา

- 1.) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2.) ปริญญาตรี
- 3.) สูงกว่าปริญญาตรี

ส่วนที่ 3 : แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน
คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างทางด้านซ้ายมือ โดยตอบให้ตรงกับความเป็นจริงและความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด

1. ท่านเลือกใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนใดบ่อยมากที่สุด (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) Line Webtoon 2.) Meb
- 3.) Ookbee 4.) Joylada

2. ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่ท่านใช้บริการ (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) น้อยกว่า 1 ปี 2.) 1 - 2 ปี
- 3.) 3 - 4 ปี 4.) มากกว่า 4 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ประเภทหมวดหมู่ที่ท่านชอบอ่านผ่านแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน
(เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1.) รักโรแมนติก (Romance)
- 2.) ตลกขบขัน (Comedy)
- 3.) แฟนตาซี (Fantasy)
- 4.) ต่อสู้ (Action)
- 5.) ลึกลับ (Mystery) / ตีบสวนสอบสวน (Suspense)
- 6.) ระทึกขวัญ สยองขวัญ (Thriller หรือ Horror)
- 7.) อื่นๆ(โปรดระบุ).....

4. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้งานในแต่ละครั้ง (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) น้อยกว่า 30 นาที 2.) 30 นาที -1 ชั่วโมง
- 3.) ประมาณ 1-2 ชั่วโมง 4.) มากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป

5. จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยของการใช้งานในแต่ละวัน (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) น้อยกว่า 1 ครั้ง 2.) 1 - 5 ครั้ง
- 3.) 6 - 10 ครั้ง 4.) มากกว่า 10 ครั้ง

6. สถานที่ใดที่ท่านใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมากที่สุด

(เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) บ้าน 2.) สถานศึกษา
- 3.) บนยานพาหนะ เช่น รถโดยสาร 4.) สถานที่ทำงาน
- 5.) อื่นๆ(โปรดระบุ).....

7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนบ่อยที่สุด

(เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

- 1.) โทรศัพท์มือถือ 2.) แท็บเล็ต เช่น iPad
- 3.) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือ โน้ตบุ๊ก

ส่วนที่ 4 : แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างทางด้านขวามือโดยตอบให้ตรงกับความเป็นจริง และความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด เพียงคำตอบเดียว

ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ผ่านแอปพลิเคชัน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ประโยชน์ในการใช้งาน (Usefulness)					
1.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา					
2.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์					
3.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีการแจ้งเตือนข่าวสาร เช่น หนังสือใหม่ โปรโมชั่นพิเศษ					
4.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนทำให้สามารถเลือกอ่านหนังสือได้หลากหลายประเภท เช่น รัก ตลก แฟนตาซี ต่อสู้					
ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use)					
5.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการจัดหมวดหมู่หนังสือที่ง่ายต่อการสืบค้น					
6.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีการสมัครสมาชิกและการชำระเงินที่ทำได้ง่าย					
7.ท่านสามารถติดตั้งและเฟิร์มอัพการใช้งานแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนได้อย่างง่ายดาย					
8.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถปรับโหมดแสง และขนาดตัวอักษรได้ ทำให้ง่ายต่อการอ่าน					
ความคุ้มค่าทางการเงิน (Monetary Value)					
9.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ผ่านแอปพลิเคชัน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
10.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยให้ท่านประหยัดค่าใช้จ่ายจากการซื้อหนังสือเล่ม					
11.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนช่วยลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังร้านหนังสือ					
12.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีบริการทดลองอ่านฟรีก่อนตัดสินใจใช้บริการ					
13.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีค่าบริการที่หลากหลาย เช่น เดิมเงินซื้อต่อเล่มหรือรายตอน ซื้อแบบเหมาจ่ายรายเดือน รายปี					
ความสนุกสนาน (Enjoyment)					
14.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีหนังสือหลากหลายประเภท ทำให้ท่านรู้สึกสนุกสนาน ในการเลือกหาหนังสือมาอ่าน					
15.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนมีเนื้อหา รูปภาพหรือเสียงประกอบที่เร้าใจผู้อ่าน					
16.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน มีช่องทางแสดงความคิดเห็น เช่น รีวิวหนังสือ วิเคราะห์ภาคต่อหรือตอนต่อไปของหนังสือ ชวนให้ท่านติดตาม					
17.การใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ทำให้ท่านรู้สึกผ่อนคลายความเครียด รู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อและอยากอ่านต่อไปเรื่อย ๆ					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัยการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน ผ่านแอปพลิเคชัน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน (Context Controllability)					
18.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถควบคุมการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการของผู้ใช้งานอยู่เสมอ					
19.ท่านสามารถกำหนดการแจ้งเตือน (Notification) ได้ เช่น คอมเมนต์ขบถนิยม ข้อความตอบกลับ ข่าวสารจากนักเขียนหรือหนังสือที่ติดตาม แจ้งเตือนโปรโมชัน					
20.แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนสามารถกดคลิกและติดตามนักเขียนหรือหนังสือที่ท่านชื่นชอบได้					
21.ท่านสามารถกดเลือกหนังสือนิยายและการ์ตูนที่สนใจเก็บไว้ในคลังหนังสือเพื่อนำมาอ่านทีหลังได้					
เครือข่ายทางสังคม (Social Network)					
22.ท่านใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเพราะว่า ครอบครัว เพื่อน หรือ คนรู้จักของท่านใช้บริการอยู่					
23.การรีวิวหนังสือผ่าน Facebook, Twitter, Pantip มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนของท่าน					
24.ท่านมักจะติดตามข่าวสารของแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนที่ท่านสนใจผ่านกลุ่มสมาชิกทางออนไลน์อยู่เสมอ เช่น Facebook, Line					
25.การให้คะแนนหนังสือบนแอปพลิเคชันจากผู้ที่เคยอ่าน มีส่วนในเลือกใช้บริการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 5 : แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการยอมรับการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชันของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างทางด้านขวามือโดยตอบให้ตรงกับความเป็นจริง และความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด เพียงคำตอบเดียว

การยอมรับการการอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ท่านตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนต่อไปในอนาคต					
2. ท่านตั้งใจที่จะแนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้ใช้แอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูน					
3. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันอ่านหนังสือนิยายและการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน					
4. ทุกครั้งที่ท่านต้องการอ่านหนังสือนิยายหรือการ์ตูน ท่านจะนึกถึงการอ่านผ่านแอปพลิเคชันเป็นอันดับแรก					
5. แม้ว่าหนังสือการ์ตูนและนิยาย จะมีราคาต่ำกว่า ท่านก็ยังเลือกที่จะซื้อหนังสือนิยายและการ์ตูนผ่านแอปพลิเคชัน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นางสาวสุภาภรณ์ นาคม่วง
วัน เดือน ปีเกิด 15 มกราคม 2540
ที่อยู่ 530/300 หมู่บ้านลลิล ซอยมังกร ถนนเทพารักษ์
ตำบลแพรกษาใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10280
ประวัติการศึกษา 2562 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมอุตสาหกรรม
คณะ วิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้