

**ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN)
ในกรุงเทพมหานคร**

**FACTORS AFFECTING THE INVESTMENT NFT GAMES
(NON-FUNGIBLE TOKEN) IN BANGKOK**



**การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชาบริหารธุรกิจ
คณะบริหารธุรกิจ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ.ศ. 2566

**FACTORS AFFECTING THE INVESTMENT NFT GAMES
(NON-FUNGIBLE TOKEN) IN BANGKOK**



WASSANA PHRATHEP

**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**

2023

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG BUSINESS SCHOOL

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร
นักศึกษา	นางสาววาสนา พระเทพ
รหัสนักศึกษา	63611052
ปริญญา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	บริหารธุรกิจ
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ผศ. ดร. กฤษ จรินโท

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของนักลงทุนเกี่ยวกับการลงทุนในเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามประชากรศาสตร์ และปัจจัยการลงทุน มีกลุ่มนักลงทุนตัวอย่างเป็นประชากรในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test One-Way ANOVA และ LSD

จากผลวิจัยพบว่านักลงทุนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21 – 30 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,000 – 35,000 บาท ซึ่งเหตุผลในการลงทุนส่วนใหญ่ คือการหารายได้เพิ่ม มีการลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน ค่าใช้จ่ายในการลงทุนประมาณ 5,001 – 10,000 บาท ระยะเวลาลงทุนเกินกว่า 3 - 6 เดือน และมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการลงทุนโดยรวมระดับเห็นด้วย นักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ด้านความรู้ในเกม NFT ลำดับ 1 ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน ด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ตามลำดับ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า อายุ ระดับการศึกษา พฤติกรรมในการลงทุนด้านระยะเวลา และอิทธิพลในการลงทุนที่ต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT แตกต่างกัน ส่วนอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พฤติกรรมในการลงทุนความถี่ ระยะเวลา และอิทธิพลในการลงทุนที่ต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกัน และอายุต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับความรู้ในเกม NFT แตกต่างกัน

คำสำคัญ: เงินดิจิทัล, NFT Game, การลงทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title	Factors Affecting The Investment NFT Games (Non-Fungible Token) In Bangkok
Student	Mrs. Wassana Phrathep
Student ID	63611052
Degree	Master of Business Administration
Major	Business Administration
Year	2023
Advisor	Asst. Prof. Dr. Krit Jarinto

ABSTRACT

This research aims to study factors which are affecting NFT (Non-Fungible Token) game investment in Bangkok. The purpose is to compare the level of investors' opinions about investing in NFT (Non-Fungible Token) game in Bangkok, classification by demographic and investment factors. There were 400 sample investor groups in Bangkok and analyzed statistical data by using percentage, mean, standard deviation, t-test, One-Way ANOVA and LSD.

This research found that most investors are male, aged 21-30 years old, bachelor's degree, occupation of private company, employee average monthly income 25,000 to 35,000 baht. The main reason for investing is to earn more money, most of investors invest less than once a month. Investment cost is around 5,001-10,000 Baht and investment period is more than 3 - 6 months. Moreover, the overall level of opinion on investment factors at an agree level. Most of investors have not different levels of opinion in knowledge of NFT games. In order to rank from the most to less, the first rank is understanding virtual currency, accepting technology, and investing in NFT risks respectively. The hypothesis testing revealed that age, education level, time investment behavior and investment influences have different levels of opinions on **the risk of investing in NFT games**. In additional, age, monthly average income, investment frequency, investment duration, and investment influences have different levels of **technology acceptance**, and lastly different ages have different and different levels of opinions on **NFT game knowledge**.

Keywords: Cryptocurrency, NFT Game, Investment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษ จรินโท อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่กรุณาเสียสละเวลาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนชี้แนะให้เห็นถึงข้อบกพร่องต่างๆ ปรับปรุงแก้ไขทำให้การค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์ และรองศาสตราจารย์ กตัญญู หิรัญญสมบูรณ์ อาจารย์คณะกรรมการ ที่กรุณาเสียสละเวลาให้คำแนะนำปรึกษา ชี้แนะให้เห็นถึงข้อบกพร่องในการค้นคว้าอิสระ และปรับปรุงแก้ไขจนการค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์ จึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสองด้วยความเคารพยิ่งมา ณ ที่นี้ด้วย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในคณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ถ่ายทอดวิชาความรู้และประสบการณ์ต่างๆ เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการค้นคว้าอิสระครั้งนี้ ขอบคุณคณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำชี้แนะแนวทางการปรับปรุง และคำแนะนำเพิ่มเติมให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตลอดจนเจ้าหน้าที่ทุกท่านของคณะที่ช่วยดำเนินการเรื่องต่างๆ จนสำเร็จได้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว ที่คอยเป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนเสมอมา ตลอดจนเพื่อน พี่ น้อง ทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ ช่วยเหลือ และให้คำแนะนำถึงข้อมูลในการค้นคว้าอิสระนี้เป็นอย่างดี จนทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตนเองที่อดทนศึกษาเล่าเรียน ตั้งใจจนสามารถทำการค้นคว้าอิสระเล่มนี้ให้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การค้นคว้าอิสระนี้จะมีประโยชน์ และเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องนี้ในอนาคต หากการค้นคว้าอิสระเล่มนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมาใน ณ ที่นี้ด้วย

วาสนา พระเทพ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญภาพ.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	4
1.3 ขอบเขตของการศึกษา.....	4
1.4 กรอบแนวคิด.....	5
1.5 สมมติฐานของการศึกษา.....	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์.....	8
2.2 แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมการลงทุน.....	9
2.3 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจของนักลงทุน.....	13
2.4 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ NFT.....	25
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	36
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	36
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล.....	48
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร.....	50
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ การลงทุน NFT ในกรุงเทพมหานคร.....	53
4.4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ การลงทุน NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล.....	58
4.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ การลงทุน NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุน NFT.....	69
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	80
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	80
5.2 อภิปรายผล.....	83
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	94
ภาคผนวก.....	98
ประวัติผู้เขียน.....	105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	จำนวนตัวอย่างที่เก็บแบบสอบถามในแต่ละเขตในกรุงเทพมหานคร.....37
3.2	เกณฑ์การให้คะแนน และตัวเลือกตามวิธีของลิเคิร์ต.....38
3.3	เกณฑ์การแปลผลของค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับความสำคัญต่างๆ.....39
3.4	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม.....41
3.5	สมมติฐานของการศึกษาและสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานที่ 1.....43
3.6	สมมติฐานของการศึกษาและสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานที่ 2.....43
3.7	สูตรการวิเคราะห์ One-Way ANOVA.....46
4.1	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามเพศ.....48
4.2	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอายุ.....49
4.3	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามระดับการศึกษา.....49
4.4	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอาชีพ.....49
4.5	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....50
4.6	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามจำนวนเงินในการลงทุน.....50
4.7	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามความถี่ในการลงทุน.....51
4.8	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามเหตุผลในการลงทุน.....51
4.9	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุน.....52
4.10	จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุน.....52
4.11	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความรู้ในเกม NFT.....53
4.12	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี.....54
4.13	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT.....55
4.14	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน.....56
4.15	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT โดยรวม.....57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.16	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศโดยวิธี t-test.....59
4.17	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุโดยวิธี One-Way ANOVA.....60
4.18	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุ ที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD.....61
4.19	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษาโดยวิธี One-Way ANOVA.....63
4.20	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตาม ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD.....64
4.21	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพ โดยวิธี One-Way ANOVA.....65
4.22	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามรายได้โดยวิธี One-Way ANOVA.....67
4.23	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตาม รายได้ที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD.....68
4.24	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามจำนวนเงินในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA.....69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.25	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามความถี่ในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA.....71
4.26	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD72
4.27	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA.....73
4.28	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระยะเวลาในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA.....74
4.29	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตาม ระยะเวลาในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD76
4.30	ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอิทธิพลในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA.....77
4.31	ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับ ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอิทธิพลในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD79
5.1	สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ ลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล.....81
5.2	สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ ลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT.....82

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ตัวอย่างสินทรัพย์ NFT.....	1
1.2 ตัวอย่างรูปแบบการซื้อสินทรัพย์ NFT.....	2
1.3 เกม NFT.....	3
1.4 กรอบแนวความคิด.....	5
2.1 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่หลีกเลี่ยงความเสี่ยง.....	12
2.2 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่ชอบความเสี่ยง.....	12
2.3 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่ไม่สนใจความเสี่ยง.....	13
2.4 ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล TRA.....	21
2.5 Model การยอมรับเทคโนโลยี TAM.....	22
2.6 กระเป๋าคริปโตฯ.....	28
2.7 ตัวอย่างคีย์ข้อมูล.....	28
2.8 แสดงตัวอย่างกระเป๋าเงินร้อน.....	29
2.9 ตัวอย่างกระเป๋ากระดาษ.....	30
2.10 ตัวอย่างเกม.....	32
2.11 ตัวอย่างเกม.....	32
2.12 ตัวอย่างเกม.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

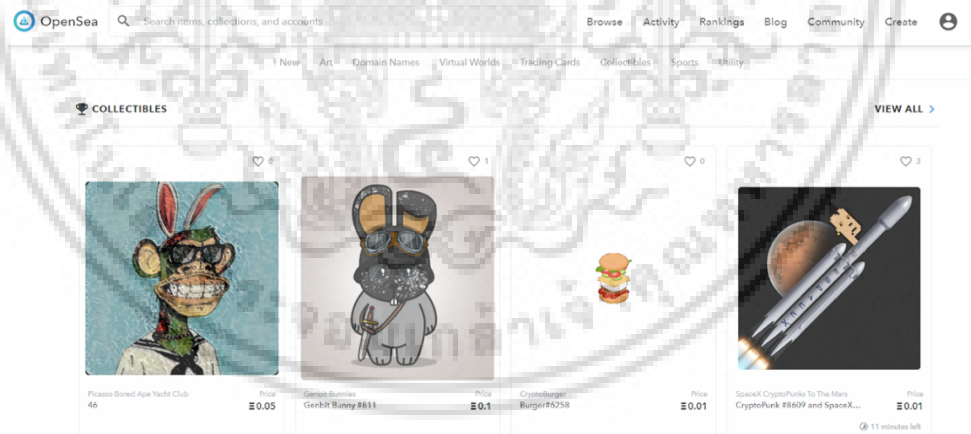
บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันเงินเสมือน หรือ เงินดิจิทัล ที่เรารู้จักกันในชื่อ Cryptocurrency เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตของมนุษย์เรา ซึ่ง คริปโตเคอร์เรนซี เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งที่มีการรักษาความปลอดภัยด้วยการเข้ารหัสโดยใช้บล็อกเชน (Blockchain) ถูกออกแบบมาใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเช่นเดียวกับสกุลเงินทั่วไป เพียงแต่ไม่สามารถจับต้องได้

แม้ว่าคริปโตเคอร์เรนซี ยังไม่สามารถชำระหนี้ได้ตามกฎหมายเหมือนสกุลเงินทั่วไป (ยกเว้น ประเทศเอลซัลวาดอร์ เป็นประเทศแรกที่ยอมรับให้ Bitcoin สามารถใช้ชำระหนี้ตามกฎหมายได้) แต่มีธุรกิจหลายแห่งเริ่มมีการนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคริปโตฯ มาใช้ประโยชน์ซึ่งมูลค่าของคริปโตฯ นั้นจะแปรผันตามอุปสงค์ (Demand) และอุปทาน (Supply) ของตลาด หลักการคล้ายๆกับ ทองคำ ยิ่งเหรียญสกุลนั้นมีความต้องการมากเพียงใด ราคาของเหรียญสกุลนั้นก็ยิ่งจะดีดตัวสูงขึ้น

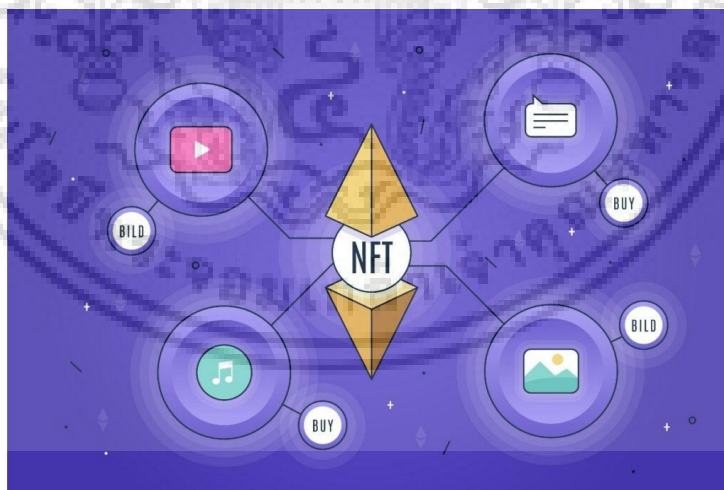


ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างสินทรัพย์ NFT

ที่มา : <https://www.bitkub.com/th/blog/what-is-nft-181fec8cd0dd>

จากการที่คริปโตฯ เริ่มมีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน ในหลากหลายธุรกิจ และเป็นคำที่ได้ยินอย่างแพร่หลายว่า NFT (Non-Fungible Token) ที่มีความหมายว่า สินทรัพย์ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว คือ ไม่สามารถลอกเลียนแบบขึ้นมาได้ โดย NFT นับเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลอีกประเภทหนึ่งที่อยู่บนบล็อกเชน คล้ายกับ BTC หรือ ETH แต่จุดที่แตกต่างก็คือ BTC และ ETH เป็นสินทรัพย์เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบ Fungible ที่ไม่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว จึงนิยมใช้เป็นที่สื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ คล้ายกับเงินสด แต่ NFT ถูกใช้แทนสิ่งใดก็ได้ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว เช่น รูปภาพ วิดีโอ คนตรี อสังหาริมทรัพย์ ไปจนถึงของสะสมต่างๆ เป็นต้น ซึ่งจะมีทั้ง ศิลปะ NFTs, ของสะสม NFTs, การเงิน NFTs, คนตรี NFTs, ทรัพย์สินใน โลกแห่งความเป็นจริงกับ NFTs, ลอจิสติกส์กับ NFTs, และ เกม NFTs เป็นคริปโตฯ ที่แสดงถึงความเป็นเจ้าของในสินทรัพย์ และมีลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่สามารถทดแทนได้ โดย NFT ส่วนใหญ่จะถูกสร้างขึ้นบนเชนของ Ethereum (ETH) ใช้มาตรฐาน ERC-721 และ ERC-1155 ขณะที่สกุลเงินดิจิทัลบนเครือข่าย Ethereum จะใช้มาตรฐาน ERC-20 ทำให้หลักการทำงานของสินทรัพย์ทั้ง 2 ประเภทแตกต่างกัน ซึ่ง NFT จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแต่ละโทเคน โดยมี 3 ลักษณะคือ 1. Unique คือ ข้อมูลต่างๆของ NFT ชิ้นนั้นจะระบุลักษณะเฉพาะเอาไว้ จะไม่มีเหมือนชิ้นไหน และไม่มีชิ้นไหนเหมือน คล้ายกับเป็นใบประกาศความเป็นต้นฉบับของ NFT แต่ละชิ้น 2. Rare ถึงแม้ในคอลเลกชันนั้นจะสามารถผลิต NFT ออกมาแบบไม่จำกัดจำนวน แต่ส่วนใหญ่ในคอลเลกชันชื่อดังจะมีการกำหนดจำนวน NFT เอาไว้แล้ว ยังมีจำนวนจำกัด เมื่อเกิดความต้องการมากขึ้น NFT ชิ้นนั้นก็จะมีราคาสูงตามไปด้วย 3. Indivisible คือ NFT ไม่สามารถแบ่งซื้อขายเป็นหน่วยย่อยได้ ต้องซื้อขายหรือครอบครองเต็มจำนวนเท่านั้น ด้วยข้อจำกัด ของระบบ NFT ทำให้สินทรัพย์ดิจิทัลนั้นมีมูลค่า เนื่องจากสินค้าบางชิ้นอาจมีอยู่เพียงชิ้นเดียว หรือโทเคนเดียว ไม่สามารถคัดลอกได้ เหมือนสินค้า Limited Edition ที่มีการผลิตเพียงครั้งเดียว จึงทำให้สินทรัพย์ดิจิทัลมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้นในตัวเอง (Niran Kasri)



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างรูปแบบการซื้อขายสินทรัพย์ NFT

ที่มา : <https://zipmex.com/th/learn/what-is-nft/>

ปัจจุบันได้ถูกนำไปใช้ในวงการศิลปะไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด ภาพกราฟฟิค วิดีโอและเพลง นอกจากนี้ยังมีธุรกิจหนึ่ง ที่คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก คือ ธุรกิจเกม (GameFi or NFTs) ที่ผู้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่นส่วนมากนิยม เป็นกระแสที่มาแรงมาก เนื่องจากสามารถสนุกไปกับการเล่นเกมแล้ว ยังสามารถสร้างรายได้จากการนำไอเทมในเกมมาประมูล หรือซื้อขายได้ และยังสามารถนำเหรียญที่ได้จากเกมมาซื้อขายบนกระดาน Exchange ได้อีกด้วย โดยผลตอบแทน (Reward) ที่ได้จากเกมจะอยู่ในรูปแบบของเหรียญเกม เช่น Decentraland (MANA), The Sandbox (SAND), Axie Infinity (AXS) และ GALA ซึ่งเป็นเหรียญหลักในระบบของเกมนั้นๆ

ในสถานการณ์การระบาดของเชื้อโควิด 19 นั้น ทำให้คนส่วนมากหันมาสนใจในการเล่นเกมที่เล่นกันมากขึ้น ทั้งผู้เล่นปกติ และนักเทรด (Whale) ที่สนใจลงทุนในเกม เนื่องจากมีผลตอบแทนที่สามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ แต่ทั้งนี้การซื้อขายแลกเปลี่ยนเหรียญเกมมูลค่าของตัวเหรียญนั้น สามารถขึ้นลงอยู่ตลอดเวลา เรียกได้ว่ามีความเสี่ยงสูง ซึ่งมีหลายเกมที่ปิดตัวลง เนื่องจากขึ้นอยู่กับภาพรวมของเศรษฐกิจภายในเกม และมูลค่าของเหรียญเกมนั้นลดลง ทำให้ผู้เล่นที่มีเหรียญของเกมนั้นอยู่ในมือ เริ่มไม่เชื่อมั่นในตัวเกม และตัวคนพัฒนาเกม ส่งผลให้เกิดการเทขายเหรียญ โดยยอมขาดทุนคิดว่าถือเหรียญไว้ จนในที่สุดเมื่อผู้เล่น และ นักเทรด ต่างเทขายมากขึ้น ส่งผลให้มูลค่าของเหรียญนั้นลดลงจากที่ผู้เล่นวางแผนไว้ว่าจะได้กำไรจากการเล่นเกม กลายเป็นขาดทุน ซึ่งส่งผลให้ตัวเกมไม่มีผลตอบแทนจ่ายให้กับผู้เล่นเกม ทำให้ผู้เล่นทั่วโลกขาดทุนกันระนาว

จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นการที่ผู้เล่นขาดทุนจากการปิดตัวลงของเกม ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้ที่สนใจทำธุรกิจเกม นำไปใช้วางแผนทำการตลาดหรือการสร้างเกมแนว NFT ต่อไป



ภาพที่ 1.3 เกม NFT

ที่มา : <https://www.finnomena.com/planet46/nft-games-p2e/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร

1.2.2 เพื่อศึกษาการยอมรับความเสี่ยงจากการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามหลักประชากรศาสตร์

1.2.4 เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token)

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร โดยมีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากร ศึกษากลุ่มนักลงทุนที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการสุ่มตัวอย่างจากเขตที่มีจำนวนประชากรมากที่สุด 10 เขต ได้แก่ สายไหม คลองสามวา บางแค บางเขน บางขุนเทียน ประเวศ ลาดกระบัง หนองจอก ดอนเมือง และจตุจักร

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

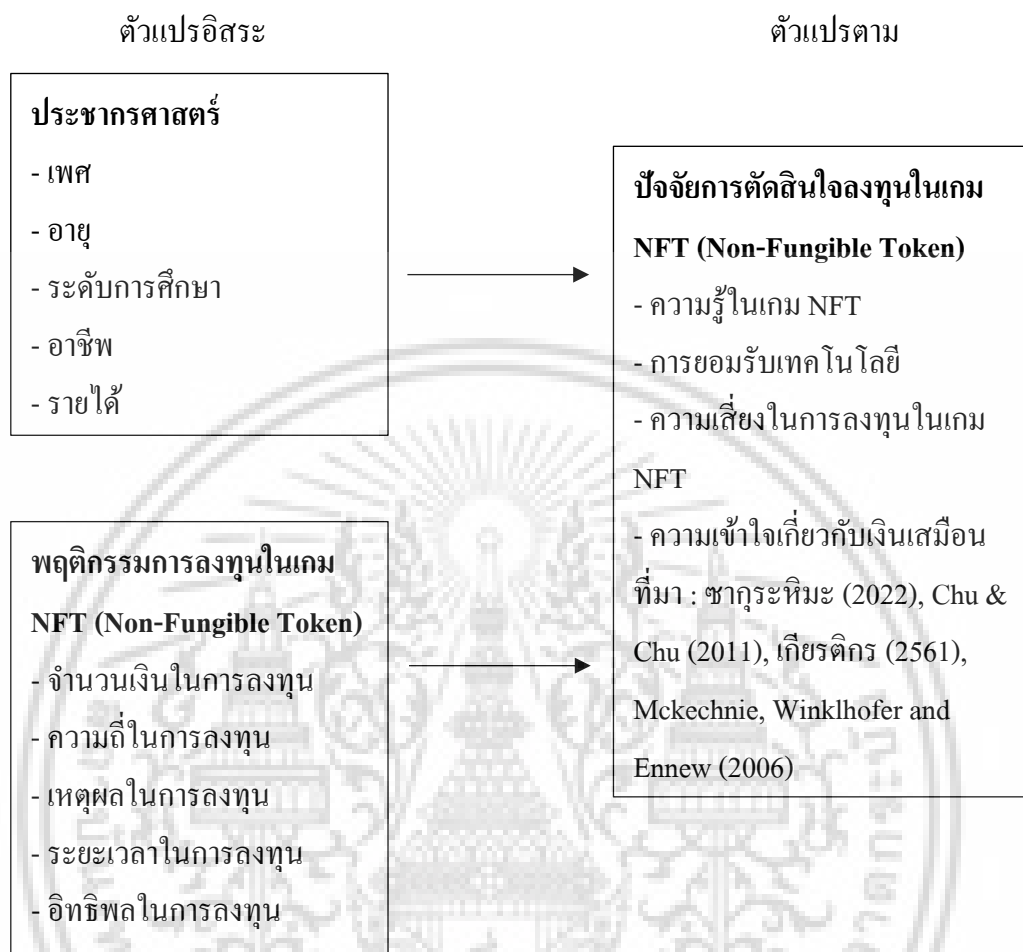
1.3.2.1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

1.3.2.2 พฤติกรรมการลงทุน ประกอบด้วย จำนวนเงิน ความถี่ เหตุผล ระยะเวลา และอิทธิพลในการลงทุน

1.3.3 ช่วงระยะเวลาในการศึกษา เริ่มตั้งแต่ เดือนกันยายน 2564 – 31 พฤษภาคม 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.4 กรอบแนวคิด

1.5 สมมติฐานของการศึกษา

1.5.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.1.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.1.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.1.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.1.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.1.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.5.2.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทราบถึงพฤติกรรมการลงทุนในเกม NFT ที่ส่งผลต่อระดับปัจจัยการตัดสินใจการลงทุนในเกม NFT ที่แตกต่างกันของนักลงทุน

1.6.2 ทราบถึงระดับการยอมรับความเสี่ยงของนักลงทุนที่ลงทุนในเกม NFT

1.6.3 ผู้ประกอบการสามารถนำข้อมูลส่วนนี้เป็นแนวทางในการปรับปรุงตัวเกม NFT และเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ๆ เพื่อรองรับกลุ่มนักลงทุนที่เพิ่มขึ้น และสนใจที่จะลงทุนในเกม NFT ที่มากขึ้น

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.7.1 เงินดิจิทัล หรือ Cryptocurrency คือ สกุลเงินเสมือน ที่ใช้แลกเปลี่ยนกันแบบดิจิทัล ซึ่งจะจับต้องไม่ได้ ต้องอาศัยการเข้ารหัสเพื่อทำให้มีความปลอดภัยบนพื้นฐานเทคโนโลยีบล็อก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เซนต์ที่เป็นบัญชีแยกประเภทกระจาย และมีการบังคับใช้เครือข่ายที่แตกต่างกันของคอมพิวเตอร์ ซึ่งสกุลเงินดิจิทัลจะไม่มีผู้มีส่วนกลางใดๆสามารถแทรกแซงได้

1.7.2 บล็อกเชน คือ เทคโนโลยีการประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ เรียกว่า Distributed Ledger Technology (DLT) เป็นการบันทึกข้อมูลที่ใช้หลักการ Cryptography ร่วมกับกลไก Consensus ข้อมูลที่ถูกรับบันทึกในระบบบล็อกเชนนี้นั้นจะสามารถทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ยาก ช่วยเพิ่มความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งบล็อกเชนเกิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2008 โดยบุคคลที่มีชื่อว่า Satoshi Nakamoto ได้สร้างสิ่งที่เรียกว่า Bitcoin ขึ้นมา ซึ่ง Bitcoin เป็นเงินดิจิทัลสกุลแรกของโลก

1.7.3 NFT Game คือ รูปแบบของเกมที่อยู่บนระบบบล็อกเชน ซึ่งมีการทำงานคล้ายๆกับการทำงานของ bitcoin และมีการใช้ Cryptocurrencies ในการซื้อขายไอเทมภายในเกม ซึ่งในการเล่นเพื่อเก็บสะสมไอเทมต่างๆภายในเกม แล้วนำไปขายหรือแลกเปลี่ยนเป็นเหรียญคริปโตเคอเรนซีผ่านทางระบบเกม

1.7.4 NFT หรือ Non Fungible Token คือ โทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้ ซึ่ง NFT นั้นเป็นส่วนหนึ่งของบล็อกเชน Ethereum ซึ่ง Ethereum เป็นคริปโตเคอเรนซีเหมือนกับ Bitcoin นั่นเอง ซึ่ง Ethereum จะรองรับระบบ NFT ซึ่งเป็นโทเคนหรือสินทรัพย์ที่มีลักษณะเฉพาะที่มีความหายาก ไม่สามารถที่จะแบ่งขายเป็นหน่วยย่อยๆได้ ต้องมีการซื้อขายเต็มจำนวนเท่านั้น

1.7.5 การยอมรับเทคโนโลยี คือ การเข้าใจถึงเทคโนโลยีในปัจจุบัน รับรู้ถึงผลประโยชน์จากเทคโนโลยี แล้วนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ความง่ายในการใช้งานเมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือ ความตั้งใจที่จะใช้งานเทคโนโลยีนี้ และการยอมรับในการใช้งาน

1.7.6 ความเสี่ยง คือ การยอมรับความเสี่ยงที่ใช้บริการผ่านทางออนไลน์ ในด้านการเงิน ความปลอดภัยในการใช้งาน และข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน

1.7.7 เงินเสมือน คือ การสร้างเงินดิจิทัลขึ้นมาโดยมีการเข้ารหัสไว้เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการใช้เงินบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำให้ยากต่อการปลอมแปลง ซึ่งในปัจจุบันมีอยู่มากกว่า 600 สกุล และถูกนำไปใช้จ่ายในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นการซื้อสินค้า หรือชำระค่าบริการ

1.7.8 การลงทุน คือ การนำเงินที่เก็บสะสม หรือผลกำไรจากการค้าขายสินค้า หรือผลิตภัณฑ์ ไปสร้างผลตอบแทนที่สูงกว่าการออม โดยลงทุนในพันธบัตรรัฐบาล หรือตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งจะมีความเสี่ยงที่สูงขึ้น และได้ผลตอบแทนที่สูงขึ้นตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย โดยมีหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมกรรมการลงทุน
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจของนักลงทุน
- 2.4 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ NFT
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์

ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ เป็นความหลากหลายด้านภูมิหลังของบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ ความอาวุโสในการทำงาน และรายได้ เป็นต้น โดยจะแสดงถึงความ เป็นมาของแต่ละบุคคลจากอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะพฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่างกันมี สาเหตุมาจากความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์หรือภูมิหลังของแต่ละบุคคล (วิชิต วัชร งาม ละม่อม, 2558)

ประชากรศาสตร์ หมายถึง การวิเคราะห์ประชากรในเรื่องขนาด โครงสร้างการกระจายตัว และการเปลี่ยนแปลงในเชิงสัมพันธ์กับปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอื่นๆ ซึ่งอาจ เป็นได้ทั้งสาเหตุและผลของปรากฏการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (พรพิณ ประกาย สันติสุข, 2550)

ลักษณะประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย อายุ เพศ รายได้ และการศึกษา เหล่านี้เป็นปัจจัยที่ นิยมใช้ในการแบ่งส่วนตลาด ลักษณะประชากรศาสตร์เป็นลักษณะที่สำคัญ และสถิติที่วัดได้ของ ประชากรที่ช่วยกำหนดกลุ่มตลาดเป้าหมาย รวมทั้งง่ายต่อการนำมาวิเคราะห์มากกว่าตัวแปรอื่น ตัว แปรด้านประชากรศาสตร์ที่สำคัญ และคนที่มีลักษณะประชากรศาสตร์ต่างกัน จะมีลักษณะทาง จิตวิทยาต่างกัน (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2538 น. 41-42) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เพศ (Sex) เป็นปัจจัยที่สำคัญในส่วนแบ่งการตลาด สามารถแบ่งแยกความต้องการของ ผู้บริโภคได้ ซึ่งเพศต่างกันก็มีความต้องการต่างกัน เนื่องจากในปัจจุบัน เพศมีการเปลี่ยนแปลงใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมการบริโภคมากยิ่งขึ้น การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจมีสาเหตุจากการที่ผู้หญิงออกไปทำงานนอกบ้านมากขึ้น

อายุ (Age) เป็นลักษณะทางประชากรที่สำคัญมากในการศึกษาและวิเคราะห์ทางประชากรศาสตร์ โดยอายุจะแสดงถึงวุฒิภาวะของบุคคล และเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ข่าวสาร การรับรู้ การคิดวิเคราะห์ ได้มากน้อยต่างกัน ซึ่งจะชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปในกลุ่มคนวัยต่างกัน เนื่องจากกระบวนการคิด การตัดสินใจจากประสบการณ์ของแต่ละช่วงวัยที่ส่งผลต่อการคิด การควบคุมอารมณ์ การตัดสินใจต่างๆ ของแต่ละช่วงอายุของแต่ละบุคคล

ระดับการศึกษา (Education) เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ ในการวิเคราะห์ เนื่องจากการศึกษาทำให้แต่ละบุคคลมีความคิด ทักษะคิด ค่านิยม และพฤติกรรมที่แตกต่างกัน คนที่มีระดับการศึกษาสูงจะมีการคิดวิเคราะห์ที่ดีกว่าคนที่มีการศึกษาไม่สูงมากนัก เพราะมีความรอบรู้ที่กว้างขวาง สามารถรับข้อมูลข่าวสารนำมาคิดวิเคราะห์ตัดสินใจได้เป็นอย่างดี

อาชีพ รายได้ (Occupation, Income) เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภค ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคที่อาชีพต่างกันจะมีรายได้ที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถแบ่งกลุ่มการถือครองการตลาดได้อย่างชัดเจน และเป็นตัวชี้วัดความสามารถในการตัดสินใจซื้อสินค้า บริการ หรือการลงทุนได้อย่างชัดเจน เป็นตัวแปรสำคัญในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.2 แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมกรรมการลงทุน

2.2.1 การลงทุน (Investment) หมายถึง การนำเงินที่เก็บสะสม หรือผลกำไรจากการค้าขาย สินค้า หรือผลิตภัณฑ์ ไปสร้างผลตอบแทนที่สูงกว่าการออม โดยลงทุนในพันธบัตรรัฐบาล หรือตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งจะมีความเสี่ยงที่สูงขึ้น (Thaimutualfund, 2557 : ออนไลน์)

พิชญา ชัยณรงค์เชษฐกุล (2557) ได้แบ่งการลงทุนเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การลงทุนเพื่อการบริโภค (Consumer investment) การซื้อสินค้าประเภทของทนถาวร เช่น รถยนต์ โทรทัศน์ เป็นต้น การลงทุนในลักษณะนี้ไม่ได้หวังกำไรในรูปแบบของตัวเงิน แต่หวังความพึงพอใจในการใช้สินค้ามากกว่า

2. การลงทุนในธุรกิจ (Business or economic investment) การซื้อทรัพย์สินเพื่อประกอบธุรกิจ โดยหวังอย่างน้อยที่สุดรายได้ที่ได้ จะเพียงพอที่จะชดเชยกับความเสี่ยงในการลงทุน การลงทุนประเภทนี้มุ่งหวังกำไรจากการลงทุนเป็นผลตอบแทน

3. การลงทุนในหลักทรัพย์ (Financial or securities investment) การลงทุนในหลักทรัพย์ เป็นการซื้อสินทรัพย์ (Asset) ในรูปของหลักทรัพย์ (Securities) เช่น พันธบัตร, หุ้นกู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือหุ้นสามัญ เป็นต้น การลงทุนลักษณะนี้เป็นการลงทุนทางอ้อม โดยการที่ผู้ลงทุนอาจนำเงินที่ออมได้มากหรือน้อย ไปซื้อหลักทรัพย์ที่พอใจ โดยได้รับผลตอบแทนในรูปแบบของดอกเบี้ยหรือเงินปันผล นอกจากนี้ผู้ลงทุนจะได้ผลตอบแทนอีกลักษณะหนึ่ง คือ กำไรจากการขายหลักทรัพย์หรือขาดทุนจากการขายหลักทรัพย์ ซึ่งจะมีความเสี่ยงระดับหนึ่ง

2.2.2 เป้าหมายของการลงทุน

เป้าหมายของการลงทุนจะแตกต่างกันไประหว่างนักลงทุนแต่ละท่าน นักลงทุนบางรายลงทุนเพื่อหวังรายได้ บางรายลงทุนเพื่อหวังกำไรจากการขายหลักทรัพย์ และบางรายมีความต้องการทั้งสองอย่าง ดังนั้นนักลงทุนแต่ละรายต่างมีเป้าหมายในการลงทุนของตัวเอง

เพชรี ชุมทรัพย์ (2549, น.4-5) กล่าวว่านักลงทุนต่างมีจุดมุ่งหมายที่ลงทุนแตกต่างกันไปตามความต้องการ และภาวะแวดล้อมของนักลงทุนแต่ละท่าน สามารถแบ่งจุดมุ่งหมายได้ ดังนี้

1. ความปลอดภัยของเงินลงทุน (Security of principal) หมายถึง การรักษาเงินลงทุนเริ่มแรกให้คงไว้แล้ว ตัดมองให้ไกลอีกนิด ยังรวมถึงการป้องกันความเสี่ยงที่ซึ่งเกิดจากอำนาจซื้อลดลงอันเป็นผลจากภาวะเงินเฟ้อ จากความหมายดังกล่าว การลงทุนในหลักทรัพย์ที่มีเวลากำหนดคืนเงินในจำนวนที่แน่นอน ได้แก่ พันธบัตรรัฐบาล หุ้นกู้ และหุ้นบุริมสิทธิ ที่มีกำหนดเวลาไถ่ถอนของบริษัทที่มั่นคง

2. เสถียรภาพของรายได้ (Stability of income) นักลงทุนมักจะลงในหลักทรัพย์ที่ให้รายได้สม่ำเสมอ เนื่องจากรายได้ที่สม่ำเสมอ เช่น ดอกเบี้ย หรือเงินปันผล นอกจากนี้ดอกเบี้ยหรือเงินปันผลที่ได้รับเป็นประจำ ย่อมมีค่ามากกว่าดอกเบี้ยหรือเงินปันผลที่เขาสัญญาว่าจะให้ในอนาคต ที่ไม่มีความแน่นอน

3. ความงอกเงยของเงินลงทุน (Capital growth) นักลงทุนมักตั้งจุดมุ่งหมายว่า จะพยายามจัดการให้เงินลงทุนเพิ่มพูนขึ้น ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ความงอกเงยของเงินทุนจะเกิดขึ้นได้จากการลงทุนในหุ้นที่กำลังจะขายตัว (Growth stock) เท่านั้น การนำรายได้ไปลงทุนใหม่ก็เกิดการงอกเงยของเงินทุนได้เช่นกัน ความงอกเงยของเงินทุนนี้ให้ประโยชน์แก่นักลงทุนในแง่ที่ว่า 1) ปรับฐานะของนักลงทุนในระยะยาวให้ดีขึ้น 2) รักษาอำนาจซื้อให้คงไว้ 3) การจัดการคล่องตัวขึ้น

4. ความคล่องตัวในการซื้อขาย (Marketability) หมายถึง หลักทรัพย์ที่สามารถซื้อขายได้ง่ายและรวดเร็ว ขึ้นอยู่กับราคา ขนาดของตลาด ขนาดของบริษัท จำนวนผู้ถือหุ้น และความสนใจที่ประชาชนทั่วไปมีต่อหุ้นนี้ สถานที่ซื้อขายหุ้นก็มีส่วนทำให้หุ้นขายได้คล่อง หุ้นที่ซื้อขายใน New York Stock Exchange หรือ America Stock Exchange ย่อมให้ข้อมูลแก่นักลงทุนมากกว่า ขายได้เร็วกว่าหุ้นที่ซื้อขายในตลาดหุ้นเล็กๆ ซึ่งตลาดการซื้อขายหุ้นสามารถดำเนินการซื้อขายได้ตลอดเวลา

5. ความสามารถในการเปลี่ยนเป็นเงินสดได้ทันที หรือหลักทรัพย์มีสภาพคล่อง (Liquidity) เมื่อหลักทรัพย์ที่ลงทุนมีความสามารถสูง ความสามารถในการหากำไร (Profitability) ย่อมลดลง นักลงทุนต้องการลงทุนในหลักทรัพย์ที่มีสภาพคล่อง หรือหลักทรัพย์ที่ใกล้เคียงกับเงินสด เพราะหวังว่าหากโอกาสลงทุนที่น่าดึงดูดใจมาถึง จะมีเงินพร้อมที่จะลงทุนได้ทันที การจัดการสำหรับเงินทุนส่วนนี้ นักลงทุนอาจแบ่งสัดส่วนจากเงินลงทุนเพื่อการนี้โดยเฉพาะ หรืออาจใช้เงินปันผลหรือดอกเบี้ยที่ได้รับมาเพื่อซื้อหุ้นใหม่ดังกล่าวก็ได้

6. การกระจายเงินลงทุน (Diversification) วัตถุประสงค์ คือ ต้องการกระจายความเสี่ยงและการกระจายความเสี่ยงการลงทุนในหลักทรัพย์ ทำได้ 4 วิธี คือ

1) ลงทุนผสมผสานระหว่างหลักทรัพย์ที่มีหลักประกันในเงินลงทุน และมีรายได้จากการลงทุนแน่นอน กับหลักทรัพย์ที่มีรายได้และราคาเปลี่ยนแปลงขึ้นลงตามภาวะธุรกิจ

2) ลงทุนในหลักทรัพย์หลายๆ อย่างปนกันไป

3) ลงทุนในหลักทรัพย์ของธุรกิจที่มีความแตกต่างทางภูมิศาสตร์ เพื่อลดความเสี่ยงเรื่องภัยธรรมชาติ

4) ลงทุนในหลักทรัพย์ของธุรกิจที่มีความแตกต่างกันแบบแนวตั้ง (Vertical) หรือ แบบแนวนอน (Horizontal) โดยหากเป็นแบบแนวตั้ง หมายถึง การลงทุนในธุรกิจต่างๆ ตั้งแต่วัตถุดิบไปจนถึงสินค้าสำเร็จรูป และหากเป็นแบบแนวนอน เป็นการลงทุนในกิจการที่ประกอบธุรกิจในลักษณะเดียวกัน

7. ความพอใจด้านภาษี (Favorable tax status) ฐานะการจ่ายภาษีของนักลงทุนเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้บริหารเงินลงทุนต้องให้ความสนใจ ว่าทำอย่างไรจึงจะสามารถรักษารายได้และกำไรจากการขายหลักทรัพย์ (Capital gain) ให้ได้มากที่สุด การจ่ายภาษีในอัตราก้าวหน้าจากเงินได้พึงประเมิน ทำให้ยากในการรักษารายได้นั้นไว้ นักลงทุนอาจเลี่ยงการเสียภาษีเงินได้จากเงินได้พึงประเมินดังกล่าว โดยลงทุนในพันธบัตรที่ได้รับการยกเว้นภาษีหรือซื้อหลักทรัพย์ที่ไม่มีการจ่ายเงินปันผลในเวลานี้ แต่อาจจะได้ในรูปของกำไรจากการขายหลักทรัพย์ในอนาคต

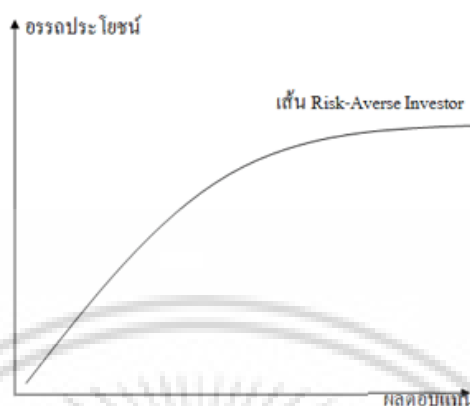
2.2.3 พฤติกรรมการลงทุน

สถาบันพัฒนาความรู้ตลาดทุน ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (2549) ได้อธิบายไว้ว่าการพิจารณานักลงทุนว่าจะได้รับผลตอบแทนจากการลงทุนได้มากน้อยเพียงใด จะขึ้นอยู่กับลักษณะของนักลงทุนแต่ละคนสามารถยอมรับผลตอบแทนจากการลงทุน และความเสี่ยงที่แตกต่างกันไป ณรงค์ จารจรกุล (2541, น. 27-30) ได้แบ่งนักลงทุนออกได้ 3 ประเภท คือ

1. นักลงทุนที่หลีกเลี่ยงความเสี่ยง (Risk Averse investor) นักลงทุนประเภทนี้ในทุกระดับผลตอบแทนเพิ่มขึ้น อรรถประโยชน์เพิ่มขึ้นในอัตราลดน้อยถอยลง เนื่องจากผลตอบแทนที่เพิ่มขึ้น ทำให้นักลงทุนต้องเผชิญความเสี่ยงที่มากขึ้น และจากที่นักลงทุนประเภทนี้ไม่ชอบความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสี่ยงอรรถประโยชน์ที่เขาได้รับจากการเพิ่มผลตอบแทนจะเพิ่มขึ้น ในอัตราที่ลดน้อยถอยลง และจะต้องได้รับความเสี่ยงที่มากขึ้น ซึ่งสามารถแสดงอรรถประโยชน์ได้ ดังภาพ

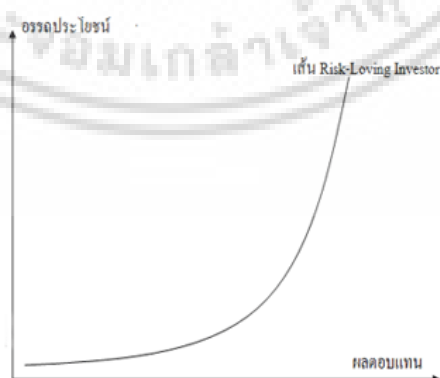


ภาพที่ 2.1 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่หลีกเลี่ยงความเสี่ยง

ที่มา : ทฤษฎีพฤติกรรมตัวแทนของนักลงทุน (2551, <https://www.academia.edu>)

จากภาพเป็นการแสดงอรรถประโยชน์ของ Risk Averse investor แทนตั้งเป็นอรรถประโยชน์แทนนอเนนเป็นผลตอบแทน เส้นกราฟแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอรรถประโยชน์และผลตอบแทนในทางบวก เมื่อผลตอบแทนเพิ่มขึ้นอรรถประโยชน์ก็เพิ่มขึ้นแต่จะเห็นว่าความชันของกราฟจะลดลงเมื่อผลตอบแทนสูงขึ้นกล่าวคืออรรถประโยชน์เพิ่มขึ้นในอัตราที่ลดลงเมื่อผลตอบแทนสูงขึ้น

2. นักลงทุนที่ชอบความเสี่ยง (Risk Loving investor) นักลงทุนที่ชอบในความเสี่ยงทุกระดับของผลตอบแทนที่เพิ่มขึ้น และอรรถประโยชน์ก็จะเพิ่มขึ้นในอัตราที่เพิ่ม ถึงแม้จะมีความเสี่ยงเพิ่มขึ้นจากผลตอบแทนที่สูงขึ้นตาม ซึ่งสามารถแสดงอรรถประโยชน์ได้ ดังภาพ



ภาพที่ 2.2 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่ชอบความเสี่ยง

ที่มา : ทฤษฎีพฤติกรรมตัวแทนของนักลงทุน (2551, <https://www.academia.edu>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพเป็นการแสดงอรรถประโยชน์ของ Risk Loving investor โดยที่แกนตั้งเป็นอรรถประโยชน์ แกนนอนเป็นผลตอบแทนเส้นกราฟแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอรรถประโยชน์และผลตอบแทนในทางบวกเมื่อผลตอบแทนเพิ่มขึ้นอรรถประโยชน์เพิ่มขึ้นแต่ความชันของกราฟเพิ่มขึ้นเมื่อผลตอบแทนสูงขึ้น นั่นคืออรรถประโยชน์เพิ่มขึ้นในอัตราที่เพิ่มขึ้นเมื่อผลตอบแทนสูงขึ้น

3. นักลงทุนที่ไม่สนใจความเสี่ยง (Risk Neutral investor) นักลงทุนประเภทนี้ทุกระดับของผลตอบแทนจะเพิ่มขึ้นและจะทำให้อรรถประโยชน์ที่ได้รับเพิ่มมากขึ้นในอัตราที่คงที่ ซึ่งสามารถแสดงอรรถประโยชน์ได้ ดังภาพ



ภาพที่ 2.3 แสดงอรรถประโยชน์ของนักลงทุนที่ไม่สนใจความเสี่ยง

ที่มา : ทฤษฎีพฤติกรรมตัวแทนของนักลงทุน (2551, <https://www.academia.edu>)

จากภาพเป็นการแสดงอรรถประโยชน์ของ Risk Neutral investor โดยที่แกนตั้งเป็นอรรถประโยชน์ แกนนอนเป็นผลตอบแทนเส้นกราฟแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอรรถประโยชน์และผลตอบแทนในทางบวก เมื่อผลตอบแทนเพิ่มขึ้น อรรถประโยชน์เพิ่มขึ้น แต่ความชันของกราฟคงที่เมื่อผลตอบแทนสูงขึ้นนั่นหมายถึง อรรถประโยชน์เพิ่มขึ้นในอัตราคงที่เมื่อผลตอบแทนสูงขึ้น

2.3 แนวคิดและทฤษฎีการตัดสินใจของนักลงทุน

2.3.1 การตัดสินใจ หมายถึง กระบวนการเลือกปฏิบัติซึ่งมีหลายทางเลือก เพื่อไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งการตัดสินใจนี้ อาจเป็นการตัดสินใจที่จะกระทำการใดสิ่งหนึ่ง หรือหลายสิ่ง เพื่อความสำเร็จที่ตั้งเป้าหมายไว้ในทางปฏิบัติ การตัดสินใจมักเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ยุ่ยากซับซ้อน และมีวิธีการแก้ปัญหามากกว่า 1 ทางเสมอ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของนักลงทุนที่จะตัดสินใจว่าเลือกการ

ปฏิบัติ โดยวิธีใด จึงจะบรรลุเป้าหมายอย่างดีที่สุด และเกิดผลประโยชน์สูงสุด (สมคิด บางโม, 2548 น 175)

นวัตน์ กฤตเวทิน (2546) กล่าวว่า กระบวนการตัดสินใจแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การระบุปัญหา คือ ความสามารถในการระบุปัญหาและสาเหตุของปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด
2. การสร้างทางเลือก คือ ความสามารถในการใช้ข้อมูลที่มีอยู่มาช่วยสร้างทางเลือกเพื่อใช้แก้ปัญหาในแต่ละสถานการณ์
3. การประเมินทางเลือก คือ ความสามารถในการพิจารณาข้อดีและข้อเสียของแต่ละทางเลือกที่ใช้ในการแก้ปัญหา
4. การตัดสินใจเลือกทางเลือก คือ ความสามารถในการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหาและสามารถให้เหตุผลในการเลือกทางเลือกอื่นๆ ได้

การตัดสินใจเป็นแนวคิดที่มีเหตุที่จะเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งจำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ การตัดสินใจจำแนกตามวิธีการตัดสินใจ และการตัดสินใจตามบุคคลที่ตัดสินใจ (สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548 น 263-264) ดังนี้

1. การตัดสินใจจำแนกตามวิธีการตัดสินใจ จำแนกได้ 3 วิธี ดังนี้
 - 1) การตัดสินใจโดยการคาดการณ์ มีการใช้เทคนิคการคาดการณ์ และพยากรณ์เข้ามาประกอบการตัดสินใจ
 - 2) การตัดสินใจโดยการพรรณนา การใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจ
 - 3) การตัดสินใจโดยกำหนดความเป็นทฤษฎีที่คำนึงถึง แนวทางการตัดสินใจควรจะเป็นหรือน่าจะเป็นอย่างไร จึงจะสามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการตัดสินใจได้
2. การตัดสินใจจำแนกตามบุคคลที่ตัดสินใจ จำแนกได้ 2 ประเภท ดังนี้
 - 1) การตัดสินใจโดยคนเดียว เป็นตัดสินใจโดยคนเดียว จะทำให้เกิดความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพในการตัดสินใจ
 - 2) การตัดสินใจโดยกลุ่ม เป็นการตัดสินใจที่ยึดทีมงานเป็นผู้ร่วมตัดสินใจ เน้นการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

วิชัย โสสุวรรณจินดา (2535) แบ่งขั้นตอนการตัดสินใจออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตระหนักในปัญหา (Problem Recognition) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจ เพราะถ้าไม่มีการยอมรับว่าเกิดปัญหาขึ้น การตัดสินใจก็ยังไม่เกิดขึ้นได้ก่อนคนอื่นสามารถหาหนทางแก้ไขปัญหาต่างๆ ก่อนปัญหาจะรุนแรงขึ้นถึงขั้นวิกฤต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การระบุและวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา (Identifying and Analyzing Problem)

การแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง ต้องพยายามแยกแยะปัญหา และค้นหาสาเหตุของปัญหาให้ได้ ปัญหาหนึ่งอาจมีสาเหตุหลายอย่าง จึงต้องมีประสบการณ์ และความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา โดยจะเริ่มจากการระบุสภาพและขอบเขตของปัญหาก่อน ซึ่งทำได้โดยการตอบคำถามต่อไปนี้ อะไรคือสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นมาตั้งแต่เมื่อไหร่ เกิดขึ้นที่ไหน ทราบได้อย่างไร มีผลเสียหายอย่างไร มากน้อยแค่ไหน ขอบเขตกว้างขวางเพียงใด ข้อระวังในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาคือ ระวังอย่าใช้ “อาการ” เป็นสาเหตุ เมื่อแก้สาเหตุแล้วต้องสามารถแก้ปัญหาได้ และต้องพยายามหาสาเหตุทุกสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาขึ้น อย่ามองเพียงบางสาเหตุเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อให้การแก้ปัญหาได้ผลอย่างสมบูรณ์ และมีผลกระทบต่ออะไรบ้างเมื่อได้ระบุสภาพและขอบเขตปัญหาแล้ว ก็เป็นการค้นหาเหตุแห่งปัญหาโดย

2.1 พิจารณามีปัจจัยด้านบุคคล วิธีการ หรือสภาพแวดล้อมใดบ้าง ที่ทำให้เกิดปัญหานั้นขึ้นทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

2.2 ตั้งคำถามว่า ทำไมปัญหานั้นจึงเกิดขึ้น

2.3 วิเคราะห์สาเหตุแห่งปัญหาโดยอาศัยประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการตรวจสอบดูความแตกต่างกับการเบี่ยงเบนของสิ่งที่เกิดขึ้นกับเป้าหมายที่ต้องการ

3. การแสวงหาทางเลือก (Developing Alternative Solution) ต้องหาข่าวสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของปัญหาให้มากที่สุด ข้อมูลข่าวสารต่างๆ จะทำให้เห็นแนวทางเลือกในการตัดสินใจแก้ปัญหา และแหล่งที่มาของแนวทางเลือกนั้น อย่างไรก็ตามการมีข้อมูลข่าวสารมากก็ใช่ว่าจะทำให้การตัดสินใจมีประสิทธิภาพ หากข้อมูลนั้นไม่อยู่ในขอบเขตที่ต้องการ ส่วนการกำหนดทางเลือกนั้น เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วก็ให้มีการประเมินข้อมูล และกำหนดเป็นทางเลือกเพื่อแก้ปัญหาขึ้น ควรคำนึงด้วยว่าปัญหาแต่ละเรื่องมีวิธีแก้ไขได้หลายวิธี จึงไม่ควรรีบตัดสินใจโดยมิได้พิจารณาทางเลือกอื่นที่เป็นไปได้ เพราะทางเลือกแรกอาจไม่ใช่ทางเลือกที่ดีที่สุดก็ได้ อย่างไรก็ตามแนวทางเลือกที่เลือกไว้นั้นควรต้องมีลักษณะประหยัด มีประสิทธิภาพ และปฏิบัติได้ด้วย การตัดสินใจ ต้องมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ประกอบ และเลือกวิธีแก้ปัญหาไม่จำเป็นต้องเป็นทางเลือกที่เคยปฏิบัติมาแล้ว การเลือกไม่ทำอะไรเลย ก็ถือเป็นทางเลือกในการตัดสินใจทางหนึ่งได้เหมือนกัน

4. การประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternatives) พิจารณาจัดลำดับความสำคัญของทางเลือกแต่ละทางในแง่ที่หากนำไปใช้จะสามารถแก้ปัญหาได้มากน้อยเพียงใด หรือก่อให้เกิดผลดีหรือไม่ ทางเลือกใดก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้เพื่อช่วยลดความยุ่งยากในการตัดสินใจ

4.1 วิธีการประเมินทางเลือกมี 2 วิธี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 ใช้ดุลพินิจในการประเมินทางเลือกต่างๆ เองวิธีการนี้จะใช้เมื่อมีข้อจำกัดทางด้านเวลาและเงินทุน

4.1.2 ใช้เทคนิคการตัดสินใจช่วยในการประเมินทางเลือกต่างๆ ว่าทางใดให้ผลตอบแทนสูงสุดวิธีการนี้มักใช้กับการตัดสินใจที่มีผลผูกระยะยาวใช้ทรัพยากรมาก

4.2 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินทางเลือก คือ เกณฑ์หาจุดสูงสุดของทางเลือกที่ต่างๆ เกณฑ์ที่จะสร้างความเสียใจน้อยที่สุด และสร้างความพึงพอใจ ทางเลือกที่ดีควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

4.2.1 ใช้แก้ปัญหาได้ ทางเลือกต่างๆนั้น ต้องพิจารณาว่าจะนำมาแก้ไขได้ และสามารถปฏิบัติได้ด้วย ทางเลือกที่แม้จะแก้ไขได้แต่ปฏิบัติไม่ได้ เช่น ใช้เงินลงทุนมากเกินไปยอมไม่อาจใช้เป็นทางเลือกที่ดีได้

4.2.2 สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยถ้าสอดคล้องมากก็มีลำดับความสำคัญสูง และถ้าสอดคล้องน้อยก็มีความสำคัญต่ำ

4.2.3 ไม่มีผลกระทบต่อส่วนอื่นๆ ทางเลือกที่ดีนั้น เมื่อได้เลือกใช้ในทางปฏิบัติแล้วควรมีผลกระทบต่อส่วนอื่นน้อยที่สุด หรือไม่มีผลกระทบเลย

4.2.4 ทางเลือกที่ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้ ทางเลือกบางอย่างแม้มีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แต่เมื่อพิจารณาทรัพยากรที่องค์กรมีอยู่แล้วไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้ก็ถือว่าทางเลือกนั้นไม่มีประสิทธิภาพ

4.2.5 เกณฑ์หรือมาตรฐานที่ใช้ในการประเมินทางเลือกนั้น ควรสอดคล้องกับเป้าหมาย

5. การตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด (Selection the Best Solution) เมื่อมีการประเมินทางเลือก ระบุปัญหาได้ชัดเจน และจัดลำดับความสำคัญของทางเลือกต่างๆ แล้ว การตัดสินใจเลือกก็จะง่ายขึ้น การตัดสินใจเลือกควรเลือกทางที่ให้ประโยชน์ตอบแทนสูงสุด โดยคำนึงถึงหลักการ ดังนี้

5.1 ทางเลือกนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ เป็นแนวทางที่บรรลุจุดมุ่งหมายที่ดีที่สุดหรือไม่

5.2 การตัดสินใจนั้นแสดงถึงประสิทธิผลสูงสุดหรือไม่ และให้คุณประโยชน์การตอบแทนที่สูงสุดหรือไม่

5.3 การตัดสินใจนั้นนำไปปฏิบัติได้หรือไม่ ถ้าเกิดความขัดแย้งระหว่างวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของทางเลือกแต่ละทางจะต้องจัดลำดับความสำคัญของเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเกณฑ์ในการกำหนดทางเลือกด้วย และถ้าจำเป็นอาจมีการกำหนดวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ส่วนกรณีมีทางเลือกหลายทาง ซึ่ง

อาจทำให้สับสน ก็ควรจัดกลุ่มทางเลือกที่คล้ายกันไว้ด้วย และเปรียบเทียบประเมินในแต่ละกลุ่มทางเลือก อาจจะได้แง่ความคิดใหม่ๆเพิ่มขึ้น

6. การนำทางเลือกไปปฏิบัติ (Implementing) เมื่อตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุดแล้ว ก็ยังไม่อาจจะกล่าวได้ว่าการตัดสินใจนั้นมีประสิทธิภาพจนกว่าจะได้นำการตัดสินใจนั้นมาปฏิบัติให้เกิดผลการตัดสินใจบางเรื่องอาจจะมีเหตุมีผล ให้ประโยชน์ตอบแทนสูงสุด แต่ถ้าไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้ หรือปฏิบัติแล้วเกิดผลกระทบในทางลบด้านอื่น ก็ถือว่าการตัดสินใจนั้น ไม่มีประสิทธิภาพ

7. ติดตามการดำเนินงาน (Evaluation the Results) ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการตัดสินใจ เพื่อให้แน่ใจว่าการตัดสินใจนั้นนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้จริง และเป็นไปตามที่คาดไว้ หากมีปัญหามาแทรกซ้อนขึ้นสามารถแก้ไขได้ทันทั่วทั้งที่ หลักการติดตามผลมี ดังนี้

7.1 ติดตามผลการดำเนินการตัดสินใจได้เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้หรือไม่ คือ มีการวิเคราะห์และกำหนดปัญหาอย่างรอบคอบ มีการรวบรวมข้อมูลข่าวสารได้ทันทั่วทั้งที่

7.2 นำการตัดสินใจไปปฏิบัติ ยอมรับการตัดสินใจและปฏิบัติด้วยความเต็มใจหรือไม่ การตัดสินใจนั้นสามารถปฏิบัติได้ภายในขอบเขตและทรัพยากรที่มีอยู่หรือไม่

7.3 ผลของการปฏิบัติเป็นไปตามที่คาดไว้หรือไม่ ถ้าสามารถแก้ไขปัญหาได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ ถือว่าการตัดสินใจนั้นมีประสิทธิภาพ แต่ถ้ามีการเบี่ยงเบน ไม่ตรงตามที่คาดการณ์ ก็อาจต้องมีการทบทวนการตัดสินใจใหม่อีกครั้ง ข้อสังเกตในการติดตามผล คือ ถ้าหากสถานการณ์เปลี่ยนไป ผลของการดำเนินการอาจเปลี่ยนไปด้วย โดยเฉพาะถ้าสถานการณ์ในการตัดสินใจแตกต่างมากกับสถานการณ์ในตอนดำเนินการ การติดตามผลจึงต้องสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงนี้ และมีการปรับการตัดสินใจให้ถูกต้องเหมาะสมด้วย

2.3.2 การรับรู้ความเสี่ยง

การรับรู้เป็นกระบวนการซึ่งบุคคลมีการเลือกสรร, จัดระเบียบ และตีความ เกี่ยวกับสิ่งกระตุ้น หรือข้อมูลที่ได้รับ โดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ได้เห็น, ได้ยิน, ได้กลิ่น, ได้ลิ้มรส และได้สัมผัส หรือกระบวนการซึ่งบุคคลจัดระเบียบและตีความสิ่งที่สัมผัสเพื่อให้ ความหมายของสภาพแวดล้อม ซึ่งแต่ละบุคคลอาจจะมีรับรู้ และการตอบสนองต่อข้อมูลที่ได้รับ แตกต่างกันไป แม้จะเป็นข้อมูลเดียวกันก็ตาม และบางครั้งการรับอาจจะแตกต่างไปจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงก็ได้ (รังสรรค์ ประเสริฐศรี, 2548)

ทัศนคติเกี่ยวกับความเสี่ยงจะส่งผลเชิงลบ และมีความสัมพันธ์กับความเชื่อมั่นและความตั้งใจกระทำ การรับรู้ความเสี่ยงสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ด้าน คือ การรับรู้ความเสี่ยงด้านเศรษฐกิจ, ด้านการกระทำ, ด้านบุคคล และด้านความเป็นส่วนตัว (Xu, Teo and Tan, 2005)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การรับรู้ความเสี่ยงในการใช้บริการผ่านทางออนไลน์ของลูกค้าที่ขึ้นอยู่กับการรักษาความปลอดภัย และมีการเก็บข้อมูลส่วนตัวของลูกค้าที่เหมาะสมหากมีการนำเสนอข้อมูลขององค์กร และข้อมูลสินค้าหรือบริการครบถ้วนก็จะทำให้เกิดการรับรู้ความเสี่ยงระดับที่ต่ำ (Zhou & Wu, 2009)

Mckechnie, Winklhofer and Ennew (2006) กล่าวว่า การยอมรับความเสี่ยงมีการมุ่งเน้น การยอมรับความเสี่ยงในมิติด้านการเงิน ความปลอดภัยในการใช้งาน และข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ มิติความเสี่ยงทั้ง 3 มิติมีความสัมพันธ์กับบริบทของการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัล ซึ่งเป็นธุรกรรมทางออนไลน์ โดยแต่ละมิติของความเสี่ยงสามารถเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์ มีผลในเชิงลบ และผลกระทบที่จะตามมาซึ่งเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้มีนิยามความหมาย ดังนี้

1. ความเสี่ยงด้านการเงิน หมายถึง ทศนคติความเชื่อเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายหรือจำนวนเงินที่อาจสูญเสียมากกว่าปกติจากการใช้บริการธุรกรรมทางการเงินผ่านทางออนไลน์

2. ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย หมายถึง ทศนคติความเชื่อเกี่ยวกับการสูญเสียจากความไม่ปลอดภัยของระบบ ทิพย์วัลย์ สุทิน (2551) ให้ตัวอย่าง เช่น การถูกโจรกรรมทรัพย์สินผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่การถูกโจรกรรมโดยแก้ไขเลขที่บัญชีปลายทางในระหว่างโอนเงิน เป็นต้น

3. ความเสี่ยงเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ หมายถึง การถูกลักลอบการนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยไม่ได้รับการอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล หรือจากการถูกลักลอบใช้สิทธิเข้าใช้ระบบโดยไม่ได้รับอนุญาตนอกจากนี้ยังรวมถึงทศนคติความเชื่อด้านความซื่อสัตย์ของผู้ให้บริการ ทั้งผู้ให้บริการทางออนไลน์ และผู้ให้บริการเครือข่ายการสื่อสารในการปกปิดข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ

ดังนั้นการรับรู้ถึงความไม่แน่นอนในการรักษาความปลอดภัย การเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัว และความไม่ชัดเจนครบถ้วนของข้อมูลที่ผู้ซื้อหรือผู้ให้บริการได้รับ ทำให้เกิดผลกระทบทางลบนำไปสู่ความไม่พึงพอใจ และไม่ซื้อสินค้า หรือใช้บริการที่ได้รับรู้ความเสี่ยงนั้น ซึ่งความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การยอมรับเทคโนโลยีมี ดังนี้

1. ความเสี่ยงด้านการเงิน คือ ความเชื่อของผู้ใช้บริการว่าจะมีค่าใช้จ่ายมากกว่าที่ควรจะเป็นในการใช้บริการต่างๆ

2. ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย คือ ความเชื่อเกี่ยวกับการสูญเสียที่ผู้ให้บริการอาจจะได้รับจากความไม่ปลอดภัยของระบบ

3. ความเสี่ยงเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ คือ การถูกละเมิดสิทธิ์ หรือลักลอบการนำข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งอันเกี่ยวข้อโดยตรงกับความซื่อสัตย์ของผู้ให้บริการด้วยเช่นกัน

การรับรู้ความเสี่ยงเป็นอีกหนึ่งตัวแปรหลักที่มีความสำคัญ และส่งผลต่อพฤติกรรมของ ผู้ใช้บริการ เป็นสถานะที่มีความกังวลหากตัดสินใจ และจะเกิดข้อผิดพลาด จนเกิดการชะลอการ ตัดสินใจ และไม่เกิดการยอมรับการใช้ ซึ่งแต่ละมิติของความเสี่ยงมีนิยามความหมาย 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ความเสี่ยงด้านประสิทธิภาพการใช้งาน (Performance) คือ ความกังวลในการใช้ บริการจะไม่สามารถสร้างประโยชน์ได้จริง และไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอตรงตามที่ต้องการของ ผู้ใช้บริการ

2. ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว (Privacy) คือ ทศนคติความเชื่อด้านความ ซื่อสัตย์ของผู้ให้บริการทั้งธนาคารพาณิชย์ และผู้ให้บริการเครือข่ายการสื่อสารในการปกปิดข้อมูล ส่วนตัวของผู้ใช้บริการ หรือถูกกลั่นกรองนำข้อมูลส่วนตัว หรือสิทธิเข้าใช้ระบบ ซึ่งรวมถึงความ ปลอดภัยที่ผู้ใช้บริการพึงจะได้รับจากการใช้เทคโนโลยี เพื่อป้องกัน หรือปกป้องข้อมูลที่เป็น ความลับไม่ให้ถูกเผยแพร่โดยมิได้รับอนุญาต เช่น การถูกโจรกรรมทรัพย์สินผ่านโครงข่าย โทรศัพท์เคลื่อนที่ การถูกโจรกรรมโดยแก้ไขเลขที่บัญชีปลายทางในระหว่างโอนเงิน เป็นต้น

3. ความเสี่ยงด้านการเงิน (Finance) คือ ทศนคติความเชื่อเกี่ยวกับค่าใช้จ่าย หรือ จำนวนเงินที่อาจสูญเสียมากกว่าปกติจากการใช้บริการ

4. ความเสี่ยงด้านระยะเวลา (Time) คือ ความเสี่ยงด้านเวลาของผู้ใช้บริการความ เอื้ออำนวยความสะดวกในการใช้บริการต่อช่วงเวลา และคุ่มค่าในการสูญเสียเวลาตามความ คาดหวังในการบริการของเทคโนโลยีในการทำธุรกรรมทางการเงิน

สุทวาร จุลนาพันธ์ (2529) การที่ผลตอบแทนที่ได้รับจริงจะน้อยไปกว่าผลตอบแทนที่ ผู้ลงทุน คาดหวังไว้ นั่นคือ ผลตอบแทนจริงอาจจะผันแปรแตกต่างที่จากที่คาดหวังไว้

ความเสี่ยงจากอำนาจซื้อลดลงหรือความเสี่ยงจากภาวะเงินเฟ้อ เป็นความเสี่ยง ที่เกิดจาก การเปลี่ยนแปลงใน ระดับราคาสินค้าโดยทั่วไปไปซึ่งจะทำให้อัตราผลตอบแทนที่แท้จริงลดลง

ความเสี่ยงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง หรือนโยบายเกี่ยวกับความเสี่ยงที่มัก เกิดขึ้นเมื่อมีการ เปลี่ยนแปลงทางการเมืองหรือการเปลี่ยนแปลง ในนโยบายของรัฐบาลเกี่ยวกับ เศรษฐกิจ และการเงิน นักลงทุนจึงมักระงับการลงทุนเพื่อรอดูท่าทีของรัฐบาลใหม่เสมอ

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเป็นความเสี่ยงที่สามารถจัดการได้ การบริหารความเสี่ยง จากอัตราแลกเปลี่ยน ทำให้ทราบว่าสามารถแลกเปลี่ยนที่อัตราใด ซึ่งช่วยให้สามารถคาดการณ์ รายได้ และรายจ่ายได้ล่วงหน้า

ความเสี่ยงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในระดับอัตราดอกเบี้ย ความเสี่ยงประเภทนี้ ความเสี่ยงที่ เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราดอกเบี้ยในตลาด

ความเสี่ยงจากภาวะตลาด เมื่อราคาหรือผลตอบแทนของตราสารทางการเงินที่มีอยู่ในตลาด มีการปรับตัว ผัน ผวน อันเป็นผลมาจากปัจจัยต่างๆ มากมายที่มากกระทบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของภาวะ

เศรษฐกิจในระดับมหภาค ความผันผวนของค่าเงิน อัตราดอกเบี้ย กระแสทางการเมือง หรือ เหตุการณ์ต่างๆ

2.3.3 ความเสี่ยงและอัตราผลตอบแทน

ความเสี่ยงในการลงทุน คือ การที่อัตราผลตอบแทนที่นักลงทุนได้รับจริง (Actual return) คาดเคลื่อน หรือเบี่ยงเบนไปจากอัตราผลตอบแทนที่นักลงทุนคาดหวังว่าจะได้รับจริง (Expected return)

ความเสี่ยงน้อยที่สุด คือ การคาดการณ์ Expected return จากการลงทุนจะมีความผิดพลาด น้อยที่สุด

ความเสี่ยงมากที่สุด คือ การคาดการณ์ Expected return จากการลงทุนจะมีความผิดพลาด มากที่สุด

ดังนั้น ไม่ว่าผู้ลงทุนจะขาดทุน หรือ ได้กำไรมากกว่าหรือน้อยกว่าที่คาดไว้ ถือเป็นความเสี่ยงทั้งสิ้น แม้จะเป็นความคลาดเคลื่อนในทางบวก (กำไรมากกว่าที่คาดการณ์) จะทำให้นักลงทุนวางแผนการลงทุนในอนาคตได้ยาก เช่น อาจจัดสรรหรือแบ่งเงินลงทุนมากเกินไปในหลักทรัพย์ที่มี Expected return สูง แต่กลับมา Actual return ที่ต่ำ ในขณะที่เดียวกันกลับจัดสรรเงินไปลงทุนน้อยเกินไปในหลักทรัพย์ที่มี Expected return ต่ำ แต่กลับมี Actual return ที่สูง และมีผลให้ผลตอบแทนรวมที่นักลงทุนควรจะได้รับน้อยกว่าที่ควร คือ ระดับผลตอบแทนจากการลงทุนในหลักทรัพย์หรือทรัพย์สินใดๆ มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับความเสี่ยง คือ หากระดับอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนสูงขึ้น ระดับความเสี่ยงที่ผู้ลงทุนพึงแบกรับจากการลงทุนนั้นจะสูงขึ้นด้วยเสมอ (พิชญชัชฌรังค์เดชากุล, 2557)

2.3.4 การยอมรับเทคโนโลยี

การยอมรับเทคโนโลยีเป็นการนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ให้เป็นที่ไปได้โดยสิ่งที่ตามมา คือ ก่อให้เกิดการลงทุนกับการยอมรับ (เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล, 2554 น. 19-20) โดยเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบที่ทำให้บุคคลเกิดความเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีใน 3 ด้าน คือ พฤติกรรม, ทักษะที่มีต่อเทคโนโลยี และการใช้เทคโนโลยีที่ง่ายขึ้น (สิงหะ นวิสุข และสุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2555 น. 4-5)

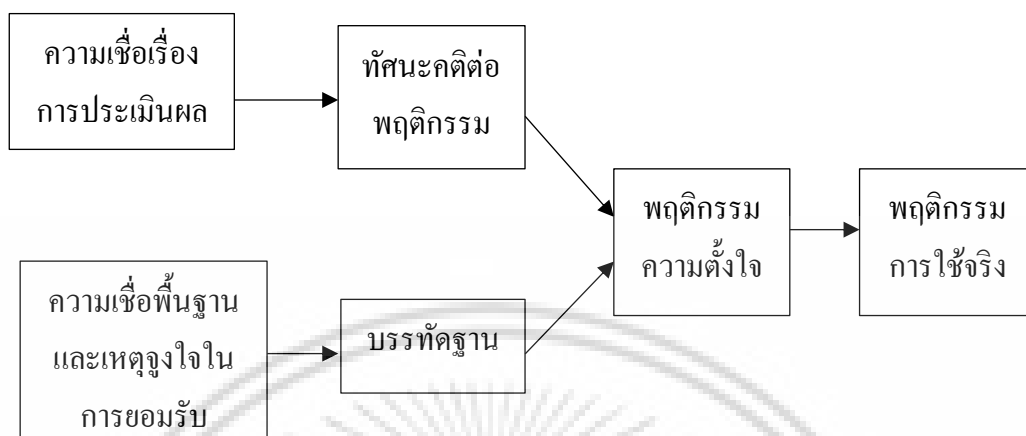
Chu & Chu (2011) ให้ความหมายของการยอมรับเทคโนโลยีไว้ว่า เป็นการทำความเข้าใจเทคโนโลยีและการตัดสินใจที่จะยอมรับเทคโนโลยี แล้วนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวัน คือ การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness), ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of use), ความตั้งใจที่จะใช้ (Intention to use), การรับรู้ความเสี่ยง (Perceived risk), ทักษะที่มีต่อการใช้ (Attitude toward using) และการนำมาใช้งานจริง (Actual use) เป็นต้น การยอมรับเทคโนโลยีเป็นการนำ

เทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้งานซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลหรือการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทัศนคติ และการใช้งานเทคโนโลยีที่ง่ายขึ้น นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีมาใช้งานให้แต่ละบุคคลมี ประสบการณ์ ความรู้ และทักษะในการใช้งานเพิ่มเติม



ภาพที่ 2.4 ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล TRA

ที่มา : Prentice Hall, Ajzen I. & Fishbein, M., 1980.

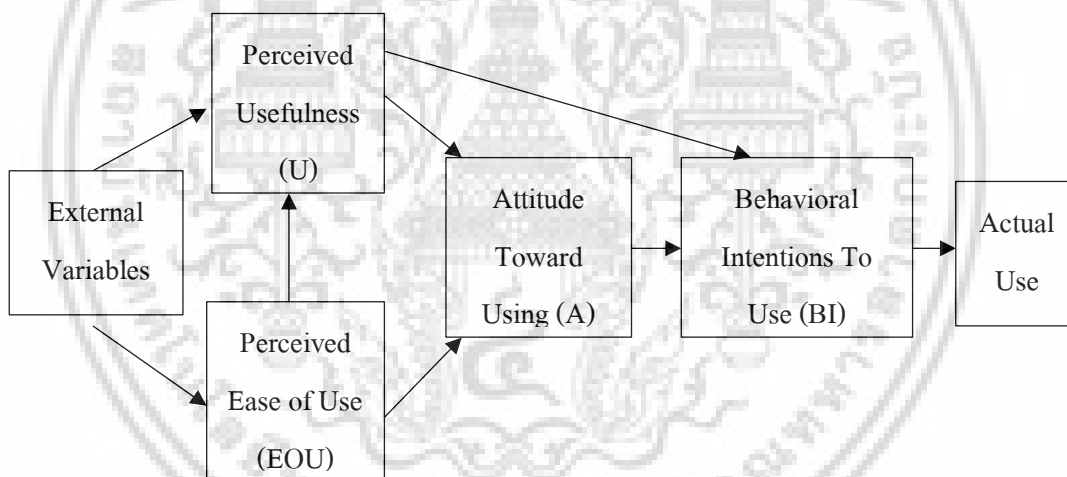
Ajzen & Fishbein (1980) กล่าวว่าทฤษฎี TRA คือ พฤติกรรมของแต่ละคน สามารถคาดเดาและทำนายได้ซึ่งมีอิทธิพลไปยัง ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมนั้น (behavior intention : BI) ซึ่งเป็นผลจากการวัดเจตนาในพฤติกรรมของแต่ละบุคคลในการที่จะกระทำบางสิ่ง บางอย่าง ซึ่งความตั้งใจในการกระทำการตัดสินใจจากพฤติกรรม คือ ทัศนคติของแต่ละคน และบรรทัดฐานของแต่ละบุคคลที่จะตัดสินใจแสดงพฤติกรรมนั้น การตัดสินใจมาจากความเชื่อของแต่ละบุคคลซึ่งความเชื่อของแต่ละบุคคลสามารถให้ผลไปสู่พฤติกรรมที่แสดงออกมาแตกต่างกันบรรทัดฐาน ของบุคคลสามารถนิยามได้ว่าเป็นการตระหนักของแต่ละบุคคลว่าบุคคลใดที่มี ความสำคัญกับตนเอง และควรที่จะปฏิบัติพฤติกรรมนั้นหรือไม่ ความตั้งใจหรือเจตนาของมนุษย์ขึ้นกับตัวกำหนด 2 ประการ คือ

1. ปัจจัยส่วนบุคคล คือ เจตคติต่อพฤติกรรม หรือการประเมินทางบวก และทางลบของบุคคลต่อการกระทำ

2. ปัจจัยทางสังคม คือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (ความคาดหวังทางสังคม) ส่วนตัวแปรภายนอกอื่นๆ เช่น ตัวแปรทางชีวสังคม ได้แก่ เพศ, อายุ, การศึกษา, อาชีพ, สถานภาพสมรส และศาสนา เจตคติต่อบุคคล เจตคติต่อสถานที่ ลักษณะ, บุคลิกภาพ จะมีผลต่อพฤติกรรมเมื่อตัวแปรนั้นมีอิทธิพลต่อเจตคติต่อพฤติกรรม มีอิทธิพลต่อความคาดหวังทางสังคม หรือมีอิทธิพลต่อน้ำหนักความสัมพันธ์ของตัวแปร ทั้งสองนี้ขึ้นอยู่กับเจตคติพฤติกรรม คือ เจตคติต่อการกระทำพฤติกรรม (Attitude Toward Performing Behavior) และ บรรทัดฐานของกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Ajzen (1991, p. 179-211) ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) หมายถึง อิทธิพลของทัศนคติ ของแต่ละคนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการประเมิน และตัดสินใจกับผลที่ ตามมานั้น ไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ถ้าผลการประเมินของบุคคลต่อผลที่ตามมาเป็นบวก บุคคลนั้นจะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นในทางตรงกันข้ามถ้าผลการประเมินเป็นลบ บุคคลนั้น จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรม เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude Toward The Behavior : AB) เป็น การประเมินทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้นๆ จัดได้ว่า เจตคติต่อพฤติกรรมเป็นปัจจัยส่วนบุคคล ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทาง ลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น (Attitude Toward The Behavior) และเมื่อ มีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาหรือตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm : SN) เป็นการรับรู้ของบุคคลว่า คนอื่นๆที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการ หรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้นๆ ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่า คนที่มีความสำคัญต่อเขาได้ทำ พฤติกรรมนั้น หรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วย



ภาพที่ 2.5 Model การยอมรับเทคโนโลยี TAM

ที่มา : Davis, F. D., Bagozzi, R. P., Warshaw, P. R., 1989, p. 982-1003.

Davis (1986) ได้เสนอทฤษฎี TAM ซึ่งพัฒนามากจากทฤษฎี TRA เป็น ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับเจตนาของผู้ใช้ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ โดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการ ตัดสินใจ คือ ความตระหนัก ความง่ายในการใช้งาน และความมีประโยชน์ Davis (1989, p. 318- 339) จากปัจจัยที่เกี่ยวข้องจะส่งผลไปสู่ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมซึ่งส่งผลต่อไปยังการใช้ งานจริง โดยโครงสร้างที่ 1 ประกอบด้วย 2 ปัจจัย คือ การรับรู้ว่าย่างต่อการใช้งาน และการรับรู้ว่ามี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ โครงสร้างที่ 2 ประกอบด้วย 3 ตัวแปร คือ ทักษะของผู้ใช้ ความตั้งใจที่จะใช้ และ พฤติกรรมการใช้จริง

สาเหตุที่ทฤษฎี TAM ได้รับความนิยมน่าจะเป็นเพราะความละเอียด และการให้ความสำคัญกับทัศนคติของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ขณะที่ TRA เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงพฤติกรรมทั่วไปของบุคคล ไม่จำกัดในสาขาใดสาขาหนึ่ง และศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของบุคคล เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้เข้าใจถึงทัศนคติของบุคคลที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมตอบรับสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นเทคโนโลยีที่ถูกคิดค้นพัฒนาเข้าสู่ตลาดจะได้รับการตอบรับมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัย คือ ผู้คิดค้นพัฒนาผลักดันเทคโนโลยีออกสู่ตลาด (Push to Market) เพื่อเสนอต่อผู้บริโภคอีกส่วนหนึ่งได้จากการยอมรับของผู้บริโภคที่นำไปสู่การใช้เทคโนโลยีเหล่านั้น (Market to Pull) ดังนั้นการเข้าใจถึงปัจจัยที่สนับสนุนต่อการยอมรับ และนำไปสู่การใช้เทคโนโลยีจึงมีความสำคัญและถูกเสนอเป็นแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ซึ่งเป็นแบบจำลองที่เรียงปัจจัยพื้นฐานในการยอมรับเทคโนโลยีของผู้บริโภค คือ การรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยี และการรับรู้ถึงขั้นตอนวิธีการที่ไม่ซับซ้อนในการใช้เทคโนโลยี โดยมีนิยามความหมาย (Luarn & Lin, 2005) ดังนี้

การรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยี (Perceiveusefulness) หมายถึง ทักษะที่ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อการใช้เทคโนโลยี หรือระบบใดระบบหนึ่งเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงาน ของบุคคลนั้น F.Davis (1989) กล่าวว่ามันเป็นความเชื่อหรือมุมมองในการวิเคราะห์ และตระหนักถึงคุณค่าหรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากเทคโนโลยีหากคุณประโยชน์ของ เทคโนโลยีตรงกับความต้องการของบุคคลจะนำไปสู่การยอมรับ และใช้เทคโนโลยีนั้นต่อไป

ภานพุงศ์ เสกทวีลาภ (2557) ได้อธิบายเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีว่าเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นทางจิตใจภายในบุคคลเริ่มจากได้ยึนในเรื่องวิทยการนั้นๆ จนยอมรับนำไปใช้ ในที่สุด ซึ่งกระบวนการนี้มีลักษณะคล้ายกับกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจ (DecisionMaking) โดยได้แบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นรับรู้หรือตื่นตน (AwarenessStage) เป็นขั้นเริ่มแรกที่นำไปสู่การยอมรับ หรือปฏิเสธสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่ขั้นนี้เป็นขั้นที่รับรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ หรือกิจกรรมของเขา แต่ยังไม่ได้รับข่าวสาร ไม่ครบถ้วนซึ่งการรับรู้ส่วนใหญ่เป็นการรับรู้โดยบังเอิญ จะทำให้เกิดความอยากรู้และแก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

2. ขั้นสนใจ (Interest Stage) เริ่มให้ความสนใจรายละเอียดเกี่ยวกับวิทยการใหม่ๆ เป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะตั้งใจ และในขั้นนี้ได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการใหม่มากขึ้น และใช้วิธีการคิดมากกว่าขั้นแรกบุคคลิกภาพ และค่านิยมมีผลต่อการติดตามข่าวสาร หรือรายละเอียดของสิ่งใหม่หรือวิทยการใหม่ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นประเมินค่า (Evaluation Stage) เริ่มคิดไตร่ตรองหาวิธีลองใช้วิธีการใหม่ๆ โดยมีการเปรียบเทียบระหว่างข้อดี และข้อเสียหากว่ามีข้อดีมากกว่าจะตัดสินใจใช้โดยทั่วไปมักจะคิดว่าวิธีการนี้ เป็นวิธีที่เสี่ยงไม่ทราบถึงผลลัพธ์ที่ตามมาจึงต้องมีแรงผลักดันเพื่อให้เกิดความแน่ใจ โดยอาจมีคำแนะนำเพื่อใช้ประกอบในการตัดสินใจ

4. ขั้นทดลอง (Trial Stage) เป็นขั้นตอนที่เริ่มทดลองกับคนส่วนน้อยเพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ก่อน โดยทดลองใช้วิธีการใหม่ๆ ให้เข้ากับสถานการณ์ของตนในขั้นนี้จะสรรหาข่าวสารที่มีความเฉพาะเกี่ยวกับวิชาการใหม่หรือนวัตกรรม

5. ขั้นตอนการยอมรับ (Adoption Stage) เป็นขั้นที่ปฏิบัตินำไปใช้จริงซึ่งบุคคลยอมรับวิชาการใหม่ๆ ว่าเป็นประโยชน์ในสิ่งนั้น

2.3.5 เงินเสมือน (Virtual Currency)

เกียรติกร์ เทียนธรรมชาติ (2561) กล่าวว่า Virtual Currency หรือ Virtual Money ถูกกำหนดขึ้นในปี 2012 โดย European Central Bank ว่าด้วยการพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นรูปแบบของสื่อกลางที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนก็พัฒนาขึ้นเช่นกัน Virtual Currencies หรือเงินเสมือนนั้นถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มคนบางกลุ่ม และยอมรับในการใช้งานกันภายในกลุ่มสังคมนั้น โดยที่ไม่ได้มีรัฐบาลของประเทศใดรับรองหรือควบคุมเหมือนอย่างเงินตราที่เราใช้อยู่ในปัจจุบัน ซึ่งสามารถแบ่งตามคุณสมบัติการใช้งานออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. เงินเสมือนที่ไม่สามารถใช้ซื้อสินค้าจริงได้ และแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงไม่ได้ โดยรับมาจากโลกออนไลน์ด้วยกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมออนไลน์แล้วได้แต้มหรือเงินเสมือนแต่จะใช้ได้แค่ในโลกออนไลน์เท่านั้น

2. ใช้เงินจริงแลกเปลี่ยนเป็นเงินเสมือน แต่ไม่สามารถแลกเปลี่ยนกลับมาเป็นเงินจริงได้ เช่น Facebook Credit, Line money, True Wallet และอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

3. สามารถใช้เงินจริงแลกเปลี่ยนกับเงินเสมือนได้ทั้ง 2 ทาง โดยสามารถใช้ซื้อของได้ทั้งโลกออนไลน์ และ โลกจริง เช่น Bitcoin, Ethereum, Binance เป็นต้น

ภาสกร ไหลสกุล (2016) กล่าวว่า เงินดิจิทัล คือ เงินเสมือน (Cryptocurrency) เป็นการสร้างเงินดิจิทัลขึ้นมาโดยมีการเข้ารหัสไว้เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการใช้เงินบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำให้ยากต่อการปลอมแปลง ซึ่งในปัจจุบันมีอยู่มากกว่า 600 สกุล และถูกนำไปใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการซื้อสินค้า หรือชำระค่าบริการ และคาดว่าจะเข้ามาแทนที่การใช้สกุลเงินแบบเดิมในอนาคตข้างหน้า โดยจะเห็นได้ว่าในทวีปยุโรป ทวีปอเมริกา และทวีปเอเชีย ได้มีร้านค้าต่างๆ รับชำระค่าสินค้าและบริการ โดยใช้สกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) มากขึ้น อีกทั้งยังมีการให้บริการตู้ ATM ของธนาคารที่รับการเชื่อมโยงของสกุลเงินดิจิทัล มาแปลงเป็นสกุลเงินของประเทศนั้นๆ ให้กับผู้ใช้บริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลาดเงินดิจิทัลมีการเติบโตเป็นอย่างมากจะเห็นได้จากสื่อต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ ตลอดจนบทวิเคราะห์ของเชี่ยวชาญทางด้านเศรษฐศาสตร์และการเงิน ถึงผลกระทบของเงินดิจิทัลที่มีต่อตลาดการเงินโลก นั้นจะมีอยู่สามสกุลเงินหลัก และเป็นสกุลเงินดิจิทัลที่มีมูลค่ามากที่สุดสามอันดับแรกในตลาดการเงินในปัจจุบัน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 68 ของมูลค่าตลาด จากการทำการศึกษพบว่า สกุลเงินดิจิทัลที่มีมูลค่าสูงสุดสามอันดับแรก คือ Bitcoin, Ethereum และ Ripple

ความหมายตามกฎหมายไทย ตามพระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561 ได้มีการบัญญัติความหมายของคำว่า Cryptocurrency หรือเขียนเป็นไทยว่า คริปโทเคอร์เรนซี อีกทั้งคริปโตฯ ยังได้ถูกกำหนดให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลโดยมีการบัญญัติไว้ว่า ตามมาตรา 3 ในพระราชกำหนดนี้ “คริปโทเคอร์เรนซี” หมายความว่า หน่วยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งถูกสร้างขึ้นบนระบบหรือเครือข่าย อิเล็กทรอนิกส์โดยมีความประสงค์ที่จะใช้เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนเพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้า บริการ หรือสิทธิอื่นใด หรือแลกเปลี่ยนระหว่างสินทรัพย์ดิจิทัล และให้หมายความรวมถึงหน่วยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์อื่นใดตามที่ คณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด “สินทรัพย์ดิจิทัล” หมายความว่า คริปโตฯ และโทเคนดิจิทัล (ราชกิจจานุเบกษา, 2561: น. 44)

สยามบล็อกเชน ได้มีการอธิบายถึงคำจำกัดความของ Cryptocurrency ไว้ว่า Cryptocurrency หรือเหรียญคริปโตฯ หากแปลเป็นไทยตรงตัวก็คือ “สกุลเงินที่ถูกเข้ารหัส” ซึ่งเป็นการเล่นคำสองคำคือ cryptography และ currency เข้าด้วยกัน ซึ่งหมายความว่า Bitcoin, Ethereum, Litecoin คือ เงินดิจิทัลหรือเป็นเหรียญคริปโตฯ โดยสามารถพบเจอได้ในอินเทอร์เน็ตนั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีความจับต้องไม่ได้แต่สามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินตราได้ (Beam, 2018)

2.4 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ NFT

2.4.1 NFT ย่อมาจากคำว่า Non-Fungible Token คือ หน่วยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมากำหนดสิทธิให้กับสินทรัพย์ดิจิทัลต่างๆ โดยหน่วยข้อมูลนั้นถูกพัฒนาขึ้นบนเทคโนโลยี Blockchain (Tae, 2021) ซึ่งเป็นทรัพย์สินหรือเหรียญดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่ซ้ำกัน จะแตกต่างกับเหรียญดิจิทัลอย่าง Bitcoin (BTC) หรือ Ethereum (ETH) ที่เป็นทรัพย์สินแบบ Fungible Token โดยสิ้นเชิง (Waranyu, 2020) ดังนั้น NFT จึงมีลักษณะเฉพาะตัว ทำซ้ำ, ทดแทน หรือเปลี่ยนแปลงไม่ได้ ด้วยเทคโนโลยี Smart contract บน Blockchain แต่ยังสามารถพิสูจน์ได้ โดย ID ที่ติดมาตั้งแต่ต้น ซึ่งเปรียบเสมือน โฉนดที่ดินที่แสดงสิทธิความเป็นเจ้าของต่อทรัพย์สินนั้น (Zipmex, 2022)

ชาคุระหิมะ (2022) กล่าวว่า NFT อาจเป็นไอเทมภายในเกม, ภาพอาร์ตเวิร์ก (Artwork), วิดีโอ, เพลง หรืออะไรก็ได้ที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่สามารถแทนที่ด้วยสิ่งอื่นได้ NFT ส่วนใหญ่ถูกค้นพบบนเชน Ethereum แต่คริปโตฯ เกือบทั้งหมดนั้น มีอิสระที่จะใช้ NFT ในรูปแบบของตนเอง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้งานใดๆ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ ซึ่งบรรดา NFT เหล่านี้ ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่กับเกมเท่านั้น แล้วยังสามารถใช้ประโยชน์ในรูปแบบอื่นๆ ได้อีกมากมาย ซึ่งจะมีเพียงผู้ใช้เดียวเท่านั้นที่จะเป็นเจ้าของ NFT ชิ้นนั้น และแต่ละชิ้นถือว่ามีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง โดยข้อมูล Metadata จะมีคุณสมบัติเฉพาะที่ติดมากับ NFT แต่ละชิ้นด้วยเสมอ และเพราะ NFT นั้นมีจำนวนจำกัดและไม่สามารถปลอมแปลงหรือทำซ้ำได้ จึงถือเป็นของมีค่าต่อการสะสม ที่สามารถขายบนตลาดสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset Marketplace) ได้ โดยบางอย่างอาจมีมูลค่าที่สูง และเป็นที่ต้องการของนักลงทุน

Izuch (2021) กล่าวว่าเหรียญ NFT มีการพัฒนามาตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 2012 ซึ่งเหตุผลที่ทำให้ NFT เริ่มโด่งดังและเป็นที่พูดถึงในวงกว้างนี้ก็เป็นเพราะการเติบโตของตลาดคริปโตฯ ในช่วงที่เพิ่มสูงขึ้นจนทำให้นักวาดเจ้าของผลงานศิลปะดิจิทัลหลายๆคนถูกแอกเคาท์ Bot ของ NFT ทำการขโมยสิทธิการเป็นเจ้าของ Token ของภาพไปและนำเอาภาพนั้นๆ ไปวางขายในตลาด NFT นั่นเอง เนื่องจากระบบของ NFT เปิดให้บุคคลใดก็ตาม สามารถแปลงผลงานดิจิทัลให้เป็น Token ของ NFT เพื่อจำหน่ายต่อไป และแม้ว่าบางแพลตฟอร์มจะอนุญาตให้ผู้ผลิตผลงานสามารถแจ้งเรื่องร้องเรียนหากผลงานถูกนำเอาไปปล่อยขายได้ แต่ทางที่ดีหากไม่ต้องมาคอยว่าจะถูกขโมยผลงานไปคงจะเป็นเรื่องที่ดีกว่า ดังนั้นจึงได้มีคนออกมาเตือนให้ทำการบล็อกแอกเคาท์ดังกล่าวเพื่อป้องกันการถูกขโมยสิทธิและนำเอาภาพไปปล่อยขายโดยพลการ นอกจากนี้มีผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบการทำงานของ NFT พบว่ามันปล่อยก๊าซเรือนกระจกจากผลิตภัณฑ์ (Carbon Footprint) เฉลี่ยราว 35 กิโลวัตต์ต่อชั่วโมง โดยคิดเป็นการใช้พลังงานในครัวเรือน (ของทวีปยุโรป) ราว 4 วัน และที่จริงแล้วไม่ใช่แค่ NFT เท่านั้นที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจกออกมาเป็นจำนวนมาก แต่การขุดคริปโตฯ ในประเภทอื่นๆ อย่างการขุด Bitcoin ที่เป็นกระแสอย่างต่อเนื่องเองก็ปล่อยก๊าซเรือนกระจกสู่สิ่งแวดล้อมเป็นจำนวนมากด้วย เพราะหลักการทำงานของมันเป็น การปล่อยให้คอมพิวเตอร์ทำการวิเคราะห์และคำนวณ ไปเรื่อยๆ ซึ่งก็คือว่าเปลืองพลังงานไฟฟ้าอย่างมาก

2.4.2 การนำ NFTs ไปใช้ประโยชน์

Cryptosiam (2021) กล่าวว่า NFTs สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนี้

2.4.2.1 ศิลปะ NFTs สามารถตรวจสอบ ยืนยันความเป็นเจ้าของแบบดิจิทัลได้ เช่น ภาพวาดโมนาลิซ่า บนบล็อกเชนของ Ethereum สามารถดาวน์โหลดหรือเซฟภาพเก็บไว้ได้ แต่เราไม่สามารถเป็นเจ้าของต้นฉบับจริงๆ จากการเซฟรูปเหล่านั้น

2.4.2.2 ของสะสม NFTs นอกเหนือจากงานศิลปะ NFT ดิจิทัล โทเคนเหล่านี้ยังเป็นสัดส่วนของยอดขายที่มีนัยสำคัญในตลาด NFT เช่น Opensea, BakerySwap และ Treasureland บางครั้ง NFT อาจเป็นได้ทั้งของสะสมและงานศิลปะ บางชิ้นที่อาจมีเพียงชิ้นเดียว

2.4.2.3 เงินกับ NFTs สามารถใช้ประโยชน์กับการเงินแบบกระจายอำนาจ (DeFi) ได้ด้วย เช่น JustLiquidity เสนอการ staking ในโมเดล NFT ผู้ใช้สามารถ stake คู่ของโทเคนใน pool

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วงเวลาหนึ่งได้ และรับ NFT เพื่อเข้าถึง pool ถัดไป โทเคน NFT ทำหน้าที่เหมือนตัวเข้าชม และจะถูกทำลายเมื่อคุณเข้าร่วมกลุ่มใหม่ โมเดลนี้เป็นตลาดรองสำหรับ NFT จากการเข้าถึงที่มีให้

2.4.2.4 เกม NFTs เกมที่อยู่บนระบบบล็อกเชน ตัวละครและไอเทมสามารถซื้อขายได้ และยังมีความต้องการสูง หากไอเทมหายากจะส่งผลต่อราคาโดยตรง ธุรกิจขนาดเล็กและการซื้อสิ่งของในเกมได้ทำให้เกิดอุตสาหกรรมเกมมูลค่าหลายพันล้านดอลลาร์ที่ใช้ประโยชน์จาก NFTs และเทคโนโลยีบล็อกเชนได้

2.4.2.5 คนตรีกับ NFTs เช่นเดียวกับไฟล์ภาพ NFT สามารถใช้เพื่อสร้างผลงานเพลงที่สะสมได้ในปัจจุบันมีนักร้องมากมายที่เริ่มให้ความสนใจกับคนตรี NFT แล้ว

2.4.2.6 ทรัพย์สินในโลกแห่งความเป็นจริงกับ NFT เพื่อพิสูจน์ความเป็นเจ้าของ นับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง เช่น อสังหาริมทรัพย์ เราสามารถจัดการกับโฉนดที่ดินไว้บนบล็อกเชน เพื่อพิสูจน์ความเป็นเจ้าของที่ดินที่ครอบครองอยู่ได้ จะทำให้มีความสะดวกและโปร่งใสมากขึ้น เอกสารสำคัญ สูติบัตร, ทะเบียนบ้าน, บัตรประชาชน หรือวุฒิบัตร ที่สามารถถูกบันทึกลงบนระบบบล็อกเชนได้ เนื่องจากการเก็บไว้บนระบบบล็อกเชนไม่สามารถแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงโดยมือที่สามได้ ดังนั้นกระบวนการยืนยันตัวตน หรือยืนยันธุรกรรมจะเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง (Waranyu, 2020)

2.4.2.7 ลอจิสติกส์กับ NFTs มีการใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในเรื่องความโปร่งใส NFT ทำให้มั่นใจได้ว่าข้อมูลห่วงโซ่อุปทานยังคงเป็นของแท้ และเชื่อถือได้ สำหรับอาหารและสินค้าโภคภัณฑ์ และสินค้าที่นำเสียบ่อยอื่นๆ

2.4.2.8 ตัว NFT ไม่ว่าจะเป็นตัวเครื่องบิน หรือตัวที่นั่งในงานอีเวนต์ สามารถนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาประยุกต์ใช้จะสามารถป้องกันเรื่องตั๋วปลอม หรือการกว้านซื้อตั๋วได้ รวมถึงการส่งต่อตั๋วให้เพื่อนก็สามารถทำได้เช่นกัน ซึ่งเคยมีการใช้เทคโนโลยีนี้มาแล้วในการซื้อขายตั๋วที่นั่งการแข่งขันฟุตบอลโลกปี 2018 โดย AlphaWallet ได้ร่วมมือกับ Shankai และ FIFA เพื่อจัดจำหน่ายตั๋วที่นั่งบนระบบบล็อกเชน ซึ่งนับได้ว่าเป็นครั้งแรกที่งานกีฬาระดับโลกมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Waranyu, 2020)

2.4.3 ความหมายของกระเป๋าคริปโตฯ (Crypto Wallet)

ชาเกอร์หิมะ (2021) ให้ความหมายกระเป๋าคริปโตฯ ไว้ว่า เป็นกระเป๋าที่ใช้สำหรับเก็บเหรียญคริปโตฯ มีทั้งกระเป๋าแบบร้อน และแบบเย็น ทำหน้าที่คล้ายๆกันกับกระเป๋าที่เอาไว้เก็บเงิน Fiat หรือสกุลเงินที่ใช้กันในชีวิตจริง แต่ต่างกันตรงที่มันถูกเอามาใช้เก็บสกุลเงินคริปโตฯ โดยเฉพาะนั่นเอง ซึ่งถ้าต้องการที่จะลงทุนคริปโตฯ จำเป็นต้องมีกระเป๋าคริปโตฯ ก่อนเป็นอันดับแรก กระเป๋าคริปโตฯ นั้น ทำหน้าที่เสมือนกับประตูด่านแรกในการก้าวเข้าสู่โลกของบล็อกเชน เพราะมันจะช่วยอำนวยความสะดวกในการรับ, ส่ง และจัดเก็บ สินทรัพย์ดิจิทัลของคุณ บรรดา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

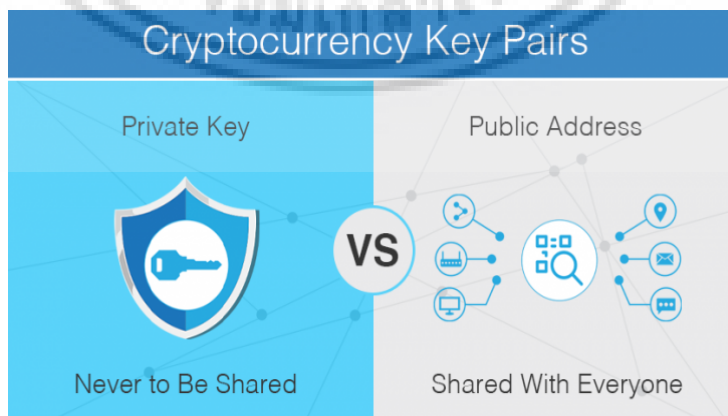
กระเป๋าคริปโตฯที่ว่า อาจอยู่ในรูปของแฟลชไดรฟ์, โปรแกรมเดสก์ทอป หรือแม้กระทั่งกระดาษเพียงแผ่นเดียว เพื่อเอาไว้จัดเก็บกุญแจ หรือคีย์ส่วนตัว (Private Key) และคีย์สาธารณะ (Public Key) โดยที่คีย์เหล่านี้ ทำให้สามารถเข้าถึงสินทรัพย์ที่มี และอนุญาตให้สามารถรับ-ส่งสกุลเงินคริปโตฯที่รองรับได้



ภาพที่ 2.6 กระเป๋าคริปโตฯ

ที่มา : <https://cybermatters.info/trustworthy-software/trustworthy-wallets/>

ในโลกของคริปโตฯ เราสามารถมีกระเป๋าคริปโตฯได้ฟรี และจะมีก็ได้โดยไม่ต้องยื่นยันตัวตน โดยกระเป๋าคริปโตฯ แต่ละใบจะมีโค้ดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละกระเป๋า เพื่อเอาไว้รับส่งเงินคริปโตฯ โค้ดนี้จะเรียกว่า คีย์สาธารณะ (Public Key) นิยมเรียกสั้นๆว่า เลขกระเป๋า และจะได้รับคีย์ส่วนตัว (Private Key) ของกระเป๋าใบนั้นๆมาด้วย ทำให้คุณสามารถเข้าถึงสินทรัพย์ดิจิทัล และจัดการสิ่งต่างๆด้วยตนเองได้ เปรียบได้ว่าเลขกระเป๋าก็เหมือนกับเลขบัญชีธนาคาร และคีย์ส่วนตัว เป็นรหัส PIN ของคุณที่เอาไว้กด ATM หรือกดเข้าแอปธนาคารบนมือถือ ดังนั้นจึงไม่ควรให้คีย์ส่วนตัวกับใครโดยเด็ดขาด



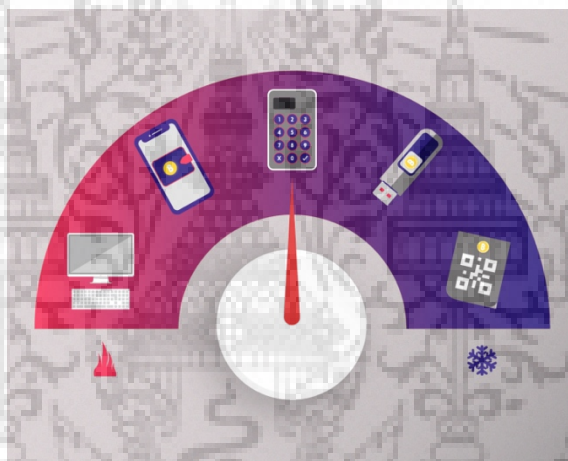
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างคีย์ข้อมูล

ที่มา : <https://cybermatters.info/trustworthy-software/trustworthy-wallets/>
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปัจจุบัน ยังมีผู้ใช้งานหลายคนที่ไม่เข้าใจว่าสินทรัพย์ต่างๆที่เราถืออยู่ ถูกเก็บไว้ในกระเป๋าของเราโดยตรง แต่จริงๆแล้วไม่ใช่เลย ถึงแม้จะถูกเรียกว่ากระเป๋า แต่ไม่ใช่จะมีเหรียญในกระเป๋ายิ่งจริงๆ เพราะเหรียญต่างๆ สินทรัพย์ต่างๆ ล้วนอยู่บนบล็อกเชนทั้งสิ้น ซึ่งบล็อกเชนจะทำหน้าที่เพียงแค่ตามแท็กรูทกรรมระหว่างกระเป๋าเท่านั้น และไม่ได้ทำการตรวจสอบด้วยว่าที่อยู่กระเป๋าปลายทางของธุรกรรมนั้นถูกต้องหรือไม่ ดังนั้น หากส่งเหรียญหรือทรัพย์สินใดๆผิดที่อยู่ ระบบจะไม่สามารถจดจำได้ และเหรียญก็จะหายไปอีกด้วย

2.4.3.1 ประเภทของกระเป๋าคริปโตฯ (Types of Crypto Wallets) แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ

2.4.3.1.1 กระเป๋าเงินร้อน (Hot wallet) หมายถึง กระเป๋าที่สามารถนำเงินคริปโตฯ มาหมุนเวียนทำธุรกรรมได้ง่าย และสามารถสร้างกระเป๋าใบใหม่ได้ง่าย แต่มีความปลอดภัยน้อยกว่ากระเป๋าแบบเย็น แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบหลักๆ ได้แก่



ภาพที่ 2.8 แสดงตัวอย่างกระเป๋าเงินร้อน

ที่มา : <https://www.oobit.com>

1) Web wallet หรือ กระเป๋าแบบเว็บ จะอยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันที่สามารถเรียกใช้งานได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ อาจอยู่ในรูปแบบของกระเป๋าที่ได้มาจากผู้ให้บริการแลกเปลี่ยนสกุลเงินคริปโตฯ หรือเว็บไซต์ที่สามารถเข้าถึงจากที่ใดก็ได้ เป็นตัวเลือกของกระเป๋าที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว แต่เพราะกระเป๋านี้ถูกจัดเก็บแบบออนไลน์ จึงทำให้สามารถถูกแฮคได้ง่ายกว่ากระเป๋ารูปแบบอื่น

2) Mobile wallet หรือ กระเป๋าแบบอยู่บนมือถือ กระเป๋าประเภทนี้จะถูกจัดเก็บไว้ในสมาร์โฟนของคุณ และสามารถเข้าถึงได้ผ่านแอปพลิเคชันที่สนับสนุนเฉพาะในอุปกรณ์ที่ทำการดาวน์โหลดแอปกระเป๋านั้นมาติดตั้ง กระเป๋าแบบนี้เหมาะสำหรับนักเทรดที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องการความคล่องตัว และความสะดวกในการใช้งานนอกสถานที่ แต่มีข้อเสีย คือ สามารถถูกแฮกได้จากทั้งตัวแอปและตัวโทรศัพท์เอง

3) Desktop wallet หรือ กระเป๋าเดสก์ทอป เป็นกระเป๋าแบบซอฟต์แวร์ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณ กระเป๋านี้จะมีความสามารถในการเปิดให้เห็นภาพรวมของสินทรัพย์ภายในกระเป๋าได้ดี สามารถควบคุมและเข้าถึงสินทรัพย์ได้ทุกเมื่อจากคอมพิวเตอร์ของเราเอง แต่กระเป๋แบบนี้จะมีทำการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเองโดยอัตโนมัติเมื่อออนไลน์ ดังนั้นจึงมีความเสี่ยงสูงที่อาจถูกแฮก

2.4.3.1.2 กระเป๋าเงินเย็น (Cold wallet) หมายถึง กระเป๋าที่มีความปลอดภัยมากกว่ากระเป๋าร้อน แต่ยังคงต้องมีความปลอดภัยอยู่ในระดับที่แน่นอนที่จะจัดให้อยู่ในประเภทกระเป๋าเย็นได้ โดยกระเป๋าเหล่านี้ถือเป็นกระเป๋าที่ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้งานที่มองหากระเป๋าที่เอาไว้เก็บสกุลเงินคริปโตฯในระยะยาว ซึ่งส่วนใหญ่จะไม่ได้นำออกมาใช้บ่อยๆ และมีความปลอดภัยมากพอที่จะเก็บเงินคริปโตฯที่มีจำนวนมาก และมูลค่าสูง แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่

1) Hardware wallet หรือ กระเป๋าแบบฮาร์ดแวร์ จะมีรูปร่างหน้าตาเหมือนแฟลชไดรฟ์ และไม่จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงตลอดเวลา เพราะจะใช้อินเทอร์เน็ตก็ต่อเมื่อผู้ใช้ต้องการส่งเงินคริปโตฯเท่านั้น (รับไม่ต้องใช้) ทำให้กระเป๋าประเภทนี้เหมาะเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเอาไว้ถือเงินคริปโตฯในระยะยาว เพราะมีความปลอดภัยสูง แต่อย่างไรก็ตามมันก็ยังจัดว่าเป็นอุปกรณ์ที่ต้องเก็บรักษาเอาไว้ให้ปลอดภัยจากทั้งเงื้อมมือโจร และความเสียหายที่อาจทำให้ใช้งานต่อไม่ได้ เช่น น้ำ, ของเหลวอื่นๆ, ไฟไหม้ เป็นต้น



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างกระเป๋ากระดาษ

ที่มา : <https://blockchainjournal.news>

2) Paper wallet หรือ กระเป๋ากระดาษ ถือเป็นกระเป๋าที่ปลอดภัยที่สุดในบรรดากระเป๋าคริปโตฯทั้งหมด โดยมีที่มาจากที่เราสามารถจัดเก็บทั้ง Public และ Private key ไว้เพียงแค่นบนแผ่นกระดาษแผ่นเดียวได้ ซึ่งเราจะใช้การเขียน Private key ด้วยมือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เท่านั้น ทำให้ไม่มีร่องรอยให้ติดตามใดๆจากในระบบคอมพิวเตอร์ และจะใช้เพียงเลขกระเป๋าในการรับ-ส่งเหรียญคริปโตฯเท่านั้น ในกรณีที่คุณต้องการเคลื่อนย้ายสินทรัพย์ที่มีอยู่ในกระเป๋า ก็ต้องใช้กระเป๋าซอฟต์แวร์เพื่อส่งหรือรับสินทรัพย์ที่ต้องการจัดการ ดังนั้นกระเป๋ากระดาษถึงเหมาะสำหรับเก็บในระยะยาว และควรเก็บไว้ในที่ที่ปลอดภัย

2.4.4 เกม NFT เป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่อยู่บนระบบบล็อกเชน ซึ่งตัวละคร หรือไอเทมต่างๆ ภายในเกมจะอยู่ในรูปแบบของ NFT สามารถนำไปซื้อขายแลกเปลี่ยนกันได้ด้วยเหรียญคริปโตฯใน NFT Marketplace โดยส่วนใหญ่เกม NFT จะถูกสร้างอยู่บน Ethereum Blockchain และ Binance Smart Chain จึงนิยมใช้เหรียญ ETH และ BNB ในการทำธุรกรรม ดังนั้นผู้เล่นเกม NFT จึงจำเป็นต้องมีบัญชี Wallet หรือกระเป๋าเงินดิจิทัล เพื่อใช้เก็บเหรียญและสินทรัพย์ดิจิทัลอื่นๆ นอกจากนี้เกม NFT แต่ละเกมจะมีการสร้างโทเคนหรือเหรียญของตัวเองขึ้นมาใช้ในระบบนิเวศเพื่อแจกจ่ายให้กับผู้เล่นเกมเป็นรางวัลจากการทำภารกิจภายในเกม ดังนั้นนอกจากการขาย NFT ที่ได้จากเกมแล้ว ตัวผู้เล่นยังสามารถสร้างรายได้จากการเล่นเกม โดยการนำเหรียญเหล่านั้นไปแลกเปลี่ยนเป็นเงิน Fiat (เงินที่จับต้องได้) ออกมาได้ (Zipmex, 2022)

Tae (2021) กล่าวว่า GameFi เป็นการผสมคำระหว่าง game และ decentralized finance (DeFi) เข้าด้วยกัน โดยนำเกมมาพัฒนาอยู่บนเทคโนโลยีบล็อกเชน รวมไปถึงการนำ NFT เข้ามาใช้ในการเล่นเกม เป็นตัวเข้าร่วมกิจกรรม หรือแม้กระทั่งใช้ NFT เพื่อรับรางวัลภายในเกมอีกด้วย และอาจมีการนำผลิตภัณฑ์จาก DeFi เช่น การทำ Yield-farming, การทำ Liquidity mining หรือแม้กระทั่ง การทำ Staking ผสมเข้าไปในตัวเกม เพื่อให้ได้รับรางวัลภายในตัวเกมที่มากขึ้น

2.4.5 ประเภทของเกม NFT แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ

2.4.5.1 Click to Earn เป็นเกมที่ไม่ต้องใช้ทักษะ หรือความชำนาญของผู้เล่นมากนัก เพียงกดปุ่ม Start เกมจะเล่นให้อัตโนมัติแล้วรอรับผลตอบแทน เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับคนที่ไม่ค่อยมีเวลามากนัก

2.4.5.2 Play to Earn ผู้เล่นจะต้องควบคุมและสั่งการตัวละครในเกมด้วยตัวเอง รวมถึงเข้าร่วมภารกิจต่างๆ ภายในเกม ถ้าหากออกจากเกมก็จะหยุดเล่นทันที

ซึ่งเกมทั้งสองประเภท ถือว่าเป็นเกมทำเงินได้ทั้งคู่ ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นถนัดเกมแบบไหนมากกว่า (Zipmex, 2022) ซากุระหิมะ (2022) กล่าวว่า การที่จะเล่นเกมคริปโตฯ ได้นั้น ต้องซื้อเงินคริปโตฯก่อน โดยสามารถเปลี่ยนค่าเงินพื้นฐาน (Fiat Money) เป็นเงินคริปโตฯผ่าน Exchange ที่ให้บริการ เช่น Zipmex, Binance, Bitazza เป็นต้น ซึ่งเมื่อคุณมีเงินคริปโตฯที่ใช้ทำธุรกรรมต่างๆกับเกม เช่น ETH, BNB อยู่ในมือแล้ว ต้องนำไปแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินในเกมผ่าน Exchange ที่ให้บริการ เช่น PancakeSwap เป็นต้น เพื่อ Swap เหรียญที่เราแลกเปลี่ยนมาเป็นเหรียญที่ใช้ในเกม โดยต้องทำธุรกรรมผ่านกระเป๋าคริปโตฯ ของเราเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของเกมสามารถแบ่งย่อยอีก ดังนี้

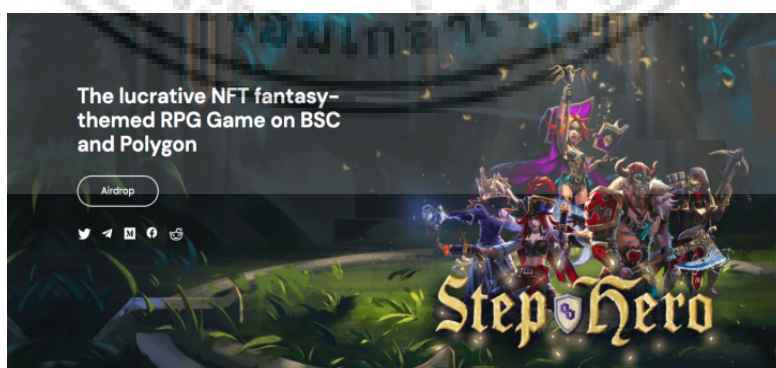
1) เกมแนวสะสม (Collectible Game) เป็นเกมที่อยู่บนศูนย์กลางของบล็อกเชน และโลกของเกมคริปโตฯ เกมประเภทนี้จะเน้นให้สะสมไอเทมต่างๆ ภายในเกมตามชื่อ ไม่ว่าจะเป็นการสะสมตัวละคร สะสมสัตว์เลี้ยง สะสมอาวุธ หรือ ไอเทมที่ถือเป็นแกนหลักของเกม ในการทำให้ทรัพย์สินภายในเกมของคุณงอกเงยขึ้น และสามารถเอามาซื้อขาย แลกเปลี่ยน หรือทำให้เกิดความก้าวหน้าภายในเกมขึ้น และมีมูลค่าเพิ่มขึ้นได้ เป็นต้น



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างเกม

ที่มา : <https://chumbivalley.com/>

2) เกมสวมบทบาท (Role Playing Game หรือ RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครที่ต้องมีส่วนร่วมในการต่อสู้แบบเรียลไทม์ ในรูปแบบเกมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Hack and Slash, เกมยิง เป็นต้น โดยผู้เล่นจะสามารถสะสม NFT และรางวัลคริปโตฯ อื่นๆ ได้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งในปัจจุบันยังมีเกมประเภทนี้บนบล็อกเชนน้อยอยู่



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างเกม

ที่มา : <https://cryptodaily.io>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) เกมเปิดโลก (Open World Game) เป็นเกมแนวสำรวจแบบเปิดในโลก 3D เกมแนวนี้จะถูกสร้างในรูปแบบของสินทรัพย์ที่เป็นคริปโตทั้งหมด โดยคุณสามารถซื้อ แลกเป็นเงินจริงๆ แล้วจัดการปรับแต่งแลนด์ด้วยผู้คน อาคาร พืชพันธุ์ และอื่นๆ ได้ตามชอบ หรือขายแลนด์ต่อให้ผู้เล่นเป็นเงินจริงได้



ภาพที่ 2.12 ตัวอย่างเกม

ที่มา : <https://thebusinessofesports.com>

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกียรติกกร เทียนธรรมชาติ (2561) ศึกษาเรื่อง อิทธิพลต่อการตัดสินใจยอมรับใช้เงินดิจิทัล (บิทคอยน์) ของกลุ่มผู้บริโภคกลุ่ม Millennials ในกรุงเทพมหานคร พบว่าอิทธิพลที่ส่งผลต่อการยอมรับเงินดิจิทัล มีจำนวนอยู่ 7 ปัจจัย ได้แก่ ด้านความง่ายในการใช้งาน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านอิทธิพลทางสังคม ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านมูลค่าตามราคา ด้านผลกระทบเครือข่าย ด้านความเชื่อมั่น และพบว่าความง่ายในการใช้งานส่งผลบวกต่อการยอมรับเงินดิจิทัลของกลุ่ม Millennials ในกรุงเทพฯ ส่วนอิทธิพลทางสังคม, มูลค่าตามราคา และความเชื่อมั่นนั้นไม่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้เงินดิจิทัลของกลุ่ม Millennials ในกรุงเทพฯ

อลิตา คุ่มเขต (2562) ศึกษาเรื่อง ทักษะคิดต่อสกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) ของประชากรวัยทำงานที่สนใจการลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ประชากรวัยทำงานที่สนใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัลในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นหญิง (69.5%) อายุระหว่าง 30 – 39 ปี (40%) การศึกษาระดับปริญญาตรี (51.7%) ทำงานเป็นพนักงานบริษัทเอกชน (67.3%) มีรายได้มากกว่า 50,000 บาท (38%) และมี สถานภาพโสด (64.3%) ทักษะคิดต่อสกุลเงินดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และการเปรียบเทียบ ทักษะคิดจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมใจ ฟองซิวค้ และกนกวรรณ จันทน์เจริญชัย (2562) ศึกษาเรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการเงินในสกุลดิจิทัล ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่าคนส่วนใหญ่ที่ตัดสินใจใช้เงินสกุลดิจิทัลจะให้ความสำคัญกับความสะดวกรวดเร็วในการใช้งานมากที่สุด และมีความเห็นว่าเงินสกุลดิจิทัลมีความเสี่ยงในระดับสูง ซึ่งจากการใช้แบบจำลองโลจิสติกพบว่า เพศชายมีความเชื่อมั่นในเงินสกุลดิจิทัลและมีแนวโน้มในการตัดสินใจใช้เงินสกุลดิจิทัลเพิ่มขึ้น

ปรารณอาารี มุฮัมหมัดอัลโคเลซ (2563) ศึกษาเรื่อง การยอมรับเทคโนโลยีพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์และการรับรู้ความเสี่ยง ที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่าผู้บริโภคที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อ เดือน และสถานภาพสมรส แตกต่างกัน มีการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การยอมรับเทคโนโลยี และการรับรู้ความเสี่ยงมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัลของผู้บริโภคในเขต พื้นที่กรุงเทพมหานคร มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 มีความสัมพันธ์ระดับต่ำและมีทิศทางเดียวกัน

จิตภา คำรงสมบัติ และคณะ (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจที่จะลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล พบว่าจากการวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจที่จะลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล ตัวแปรที่มีอำนาจในการพยากรณ์การตัดสินใจมีทั้งหมด 6 ตัวแปร คือ โอกาสในการลงทุนทางเลือกใหม่, ทัศนคติที่ดีต่อสกุลเงินดิจิทัล, ความต้องการที่มากขึ้น, ความปลอดภัยของระบบ, ความสนใจและความเป็นส่วนตัว มีที่ผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล

จิรายุทธ์ ธารารุ่งเรือง และพัฒน พัฒนรังสรรค์ (2020) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนใจใช้งานสกุลเงินดิจิทัลลิบรา พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้มีทั้งหมด 4 ด้าน คือ ด้านความไว้วางใจ, ด้านอิทธิพลจากเครือข่าย, ด้านการยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยี และด้านเงินเสมือนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 และ 0.05 และจะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะเลือกใช้งานต่อเมื่อมีองค์ประกอบเข้ามากำกับดูแลการใช้งาน จะทำให้มีความสนใจใช้งานสกุลเงินดิจิทัลลิบราเพิ่มขึ้นร้อยละ 11 เพราะผู้ใช้งานเกิดความไว้วางใจว่าจะมีการกำกับดูแล และควบคุมการทำธุรกรรมให้เป็นไปอย่างราบรื่น

Antonis Ballis and Konstantinos Drakos (2020) ศึกษาเรื่อง Testing for herding in the cryptocurrency market จากการวิเคราะห์ข้อมูลรายวันจากสกุลเงินดิจิทัลหลักในช่วงเดือน สิงหาคม 2015 ถึง เดือนธันวาคม 2018 โดยใช้แบบจำลอง GARCH พบว่ามีพฤติกรรมแห่ตามกันอยู่ ทั้งในตลาดขาขึ้นและตลาดขาลง กล่าวคือ นักลงทุนในตลาดสกุลเงินดิจิทัล กระทำการอย่างไม่มีสมเหตุสมผลและเลียนแบบการตัดสินใจของผู้อื่นโดยไม่มีการอ้างอิงความเชื่อของตนเอง นอกจากนี้ ผลการศึกษา ยัง พบว่ามีพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงตลาดขาขึ้นในอัตราที่เร็วกว่าเมื่อเทียบกับตลาดในช่วงขาลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Raja Nabeel-Ud-Din JALAL, Massimo SARGIACOMO, Najam Us SAHAR and Um- E-Roman FAYYAZ (2020) ศึกษาเรื่อง Herding Behavior and Cryptocurrency: Market Asymmetries, Inter-Dependency and Intra-Dependency ศึกษาถึงพฤติกรรมการแห่ตามกันในสกุลเงินดิจิทัล ในสถานการณ์ต่างๆ การศึกษานี้ใช้ผลตอบแทนรายวันของ Cryptocurrency หลักๆ ที่ระบุไว้ในดัชนี CCI30 และ Cryptocurrency ย่อยที่สำคัญ และผลตอบแทนหุ้นที่สำคัญ ที่ระบุไว้ในดัชนีเฉลี่ยอุตสาหกรรม Dow-Jones ตั้งแต่ปี 2015 ถึง 2018 โดยใช้วิธี Quantile regression เพื่อทดสอบผลกระทบของพฤติกรรมการแห่ตามกัน ในความไม่สมดุลของตลาด การพึ่งพาระหว่างกันและการพึ่งพาภายใน ผลการวิจัย พบว่ามีพฤติกรรมการแห่ตามกันในตลาดสกุลเงินดิจิทัล ในช่วงตลาดกระทิงและความผันผวนสูง เนื่องจากนักลงทุนตื่นตัวมากเกินไป จึงทำให้เกิดการซื้อขายในปริมาณมาก Cryptocurrencies หลักทำให้เกิดพฤติกรรมการแห่ตามกันใน Cryptocurrency อื่นๆ แต่เป็นความสัมพันธ์แบบทิศทางเดียวอย่างไรก็ตามไม่มีผลกระทบจากการพึ่งพาภายในระหว่างสกุลเงินดิจิทัลและตลาดตราสารทุน สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการแห่ตามกันในตลาด คือ แนวโน้มราคาที่สูงขึ้นซึ่งเพิ่มความปั่นป่วนของตลาดและเปิดโอกาสให้นักลงทุนเกิดพฤติกรรมการแห่ตามกันนอกจากนี้ยัง พบว่าพฤติกรรมการแห่ตามกันในสกุลเงินดิจิทัล จะหยุดลงในช่วงเวลาที่มีความผันผวนสูง แต่พฤติกรรมการแห่ตามกันส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับกิจกรรมของตลาด ไม่ใช่การเคลื่อนไหวของตลาด

Minh Man CAO, Nhu-Ty NGUYEN and Thanh-Tuyen TRAN (2021) ศึกษาเรื่อง Behavioral Factors on Individual Investors' Decision Making and Investment Performance: A Survey from the Vietnam Stock Market พบว่าปัจจัยด้าน Heuristic, Prospect, Market และ Herding ส่งผลโดยตรงต่อการตัดสินใจลงทุน และส่งผลเชิงบวกต่อผลการลงทุน โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนมากที่สุด คือ ปัจจัยด้าน Prospect, Heuristic, Herding และ Market ตามลำดับ สำหรับผลการลงทุน ปัจจัยด้าน Prospect มีอิทธิพลมากกว่าปัจจัยด้าน Heuristic, Herding และ Market

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยขอเสนอวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักลงทุนที่มีความสนใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยผู้วิจัยสนใจศึกษาประชาชนที่เป็นนักลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีทั้งหมด 50 เขต โดยเลือกเขตที่มีจำนวนประชากรในเขตมากที่สุด 10 เขต ได้แก่ สายไหม คลองสามวา บางแค บางเขน บางขุนเทียน ประเวศ ลาดกระบัง หนองจอก ดอนเมือง และจตุจักร (สำนักบริหารการทะเบียน กระทรวงมหาดไทย, 2564)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงใช้วิธีการคำนวณหากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ทราบจำนวนของประชากร โดยใช้สูตรของคอคแรน (Cochran, 1977) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2545) โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

$$n = \frac{P(1 - P)Z^2}{e^2}$$

- | | | | |
|-------|---|-----|---|
| เมื่อ | n | แทน | ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง |
| | P | แทน | สัดส่วนของประชากร |
| | Z | แทน | ระดับความเชื่อมั่นที่กำหนดไว้ Z มีค่าเท่ากับ 1.96 |
| | e | แทน | ค่าความผิดพลาดสูงสุดที่เกิดขึ้น เท่ากับ 0.05 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า } n &= \frac{(0.5)(1-0.5)(1.96)^2}{(0.05)^2} \\ &= 384.16 \text{ หรือ } 385 \text{ คน} \end{aligned}$$

ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้ เท่ากับ 385 คน และเพื่อเพิ่มความแม่นยำจึงทำการเก็บกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน

3.1.3 การสุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มแบบขั้นตอน (Multi Stage Random Sampling) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการเลือกสุ่มตัวอย่างแบบใช้วิจารณญาณ (Purposive Sampling) คือ เลือกเขตพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานคร มาวิจัยเพียง 10 เขต จากทั้งหมด 50 เขต โดยเลือกเขตที่มีจำนวนประชากรในเขตมากที่สุด 10 เขต ได้แก่ สายไหม คลองสามวา บางแค บางเขน บางขุนเทียน ประเวศ ลาดกระบัง หนองจอก ดอนเมือง และจตุจักร (สำนักบริหารการทะเบียน กระทรวงมหาดไทย, 2564) และเก็บตัวอย่างจากกลุ่ม facebook ได้แก่ NFT Gamer Thailand, CRYPTO NEWS THAILAND, ชื่อ-ขาย NFT GAMER TOKEN THAILAND, Including new NFT games in Thailand, DINE TOGETHER [TH] [NFT GAME]

ขั้นตอนที่ 2 ใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา (Quota Sampling) โดยกำหนดโควตาในการเก็บแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างในแต่ละเขต ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนตัวอย่างที่เก็บแบบสอบถามในแต่ละเขตในกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	เขตในกรุงเทพมหานคร	จำนวนประชากร	จำนวนตัวอย่าง (คน)
1	สายไหม	206,830	40
2	คลองสามวา	206,437	40
3	บางแค	192,428	40
4	บางเขน	186,198	40
5	บางขุนเทียน	184,992	40
6	ประเวศ	181,630	40
7	ลาดกระบัง	178,423	40
8	หนองจอก	178,856	40
9	ดอนเมือง	167,921	40
10	จตุจักร	155,360	40
รวม		1,839,075	400

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยจะเก็บตัวอย่างจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานคร ที่มีความยินดีเต็มใจ และสะดวกตอบแบบสอบถาม จากกลุ่ม facebook ได้แก่ NFT Gamer Thailand มีจำนวนสมาชิก 249,314 คน, CRYPTO NEWS THAILAND จำนวนสมาชิก 55,663 คน, ชื่อ-ขาย NFT GAMER TOKEN THAILAND จำนวนสมาชิก 3,164 คน, และ DINE TOGETHER [TH] [NFT GAME] จำนวนสมาชิก 7,220 คน จนได้จำนวนตัวอย่างครบ 400 ชุด

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คำถามจะเป็นคำถามแบบปลายปิดที่กำหนดคำตอบให้ผู้ตอบเลือกตอบ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลการคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นลักษณะคำถามปลายปิด (Cloesd-End Question) ที่มีคำตอบให้เลือก (Check list) เพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลประชากรศาสตร์ เป็นลักษณะคำถามแบบปลายปิด (Cloesd-End Question) ที่มีคำตอบให้เลือก (Check list) เพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ (Multiple Choices Question) ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมในการลงทุนของนักลงทุนที่เลือกลงทุนในเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร เป็นลักษณะคำถามแบบปลายปิด (Cloesd-End Question) ที่มีคำตอบให้เลือก (Check list) เพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ ได้แก่ จำนวนเงินในการลงทุน ความถี่ในการลงทุน วัตถุประสงค์ในการลงทุน ระยะเวลาในการลงทุน และบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT ได้แก่ ความรู้ในเกม NFT, การยอมรับเทคโนโลยี, ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน โดยเป็นแบบสอบถามประเภทตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมิน 5 ระดับ เป็นมาตรวัดแบบ Interval Scale ตามวิธีของลิเคิร์ต (Five-Point Likert Scales) (Likert, 1932) ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การให้คะแนน และตัวเลือกตามวิธีของลิเคิร์ต

ระดับคะแนน	ระดับความคิดเห็น
5	เห็นด้วยมากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ระดับคะแนน	ระดับความคิดเห็น
4	เห็นด้วย
3	เห็นด้วยปานกลาง
2	เห็นด้วยน้อย
1	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ที่มา : Likert, 1932

เมื่อได้คะแนนระดับความเห็นของปัจจัยการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็น โดยกำหนดความกว้างของแต่ละอันตรภาคชั้นได้จากสูตร ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

ดังนั้น เกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นแปลผลได้ ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การแปลผลของค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับความสำคัญต่างๆ

ระดับค่าเฉลี่ยคะแนน	ระดับความคิดเห็น
4.21 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
3.41 – 4.20	เห็นด้วย
2.61 – 3.40	เห็นด้วยปานกลาง
1.81 – 2.60	เห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.80	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ที่มา : Likert, 1932

การแปลความหมายของค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าระหว่าง 0.000 ถึง 0.999 หมายถึง ระดับความคิดเห็นของปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร ไม่มีความแตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าตั้งแต่ 1.000 ขึ้นไป หมายถึง ระดับความคิดเห็นของปัจจัย การตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร มีความแตกต่างกัน (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2544)

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งขั้นตอนออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ข้อความทางวิชาการ ตำราทางวิชาการ วารสาร สื่อสิ่งพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขต และแนวทางในการจัดทำแบบสอบถามให้ สอดคล้องกับประเด็นปัญหาและวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถาม โดยอาศัยกรอบแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนที่ 3 จัดทำร่างแบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาศึกษาอิสระ เพื่อตรวจสอบ ขอบข่าย และตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามเพื่อปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 4 การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) นำร่างแบบสอบถามที่ได้รับการแก้ไข แล้วไปทดสอบ เพื่อความถูกต้อง และความครบถ้วนของเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบัค (Cronbach's Alpha) หลังจากทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำ แบบสอบถามไปทำการทดลอง (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดสอบความเชื่อมั่น ของเครื่องมือ ซึ่งมีสูตร ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2}\right)$$

เมื่อ	α	แทน ค่าความเชื่อมั่น
	k	แทน จำนวนข้อของเครื่องมือ
	$\sum S_i^2$	แทน ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	S^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

สำหรับค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามที่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.70 จึงจะถือว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามได้แสดงในตารางที่ 3.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT	ค่าความเชื่อมั่น (n = 30)
ความรู้ในการลงทุนในเกม NFT	0.716
การยอมรับเทคโนโลยี	0.722
ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	0.736
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	0.723
ค่าความเชื่อมั่นทั้งหมด	0.892

ขั้นตอนที่ 6 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความสมบูรณ์อีกครั้ง เมื่อแบบสอบถามสมบูรณ์แล้วจึงนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ และสรุปผลวิจัยต่อไป

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่ง ดังนี้

3.3.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

เก็บรวบรวมข้อมูลปัจจัยประชากรศาสตร์ พฤติกรรม และปัจจัยการตัดสินใจในการลงทุนเกม NFT ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักลงทุนสกุลเงินดิจิทัล จำนวน 400 คน

3.3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารของหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง หนังสือพิมพ์ธุรกิจ วารสารต่างๆ หนังสือหรือบทความวิชาการ วิทยานิพนธ์ และรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามจำนวน 400 ชุด เพื่อนำมาประมวลผลข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลจะถูกวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ (SPSS) เพื่อศึกษาว่าตัวแปรใดเป็นตัวแปรสำคัญ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) เมื่อรวบรวมแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ต้องมีการตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องของแบบสอบถาม จากนั้นทำการคัดแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออกจากแบบสอบถามที่สมบูรณ์ตามต้องการ

2. การลงรหัส (Coding) ข้อมูล โดยแบ่งเป็นกลุ่มตามตัวแปรที่ทำการศึกษา และนำข้อมูลใส่ลงในโปรแกรมที่จะใช้ประมวลผล

3. วิเคราะห์ประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS for Windows) เพื่อประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติในแต่ละส่วนของแบบสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านพฤติกรรมการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ จำนวนเงินในการลงทุน ความถี่ในการลงทุน วัตถุประสงค์ในการลงทุน ระยะเวลาในการลงทุน และบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลระดับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ความรู้ในเกม NFT, การยอมรับเทคโนโลยี, ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และความรู้เกี่ยวกับเงินเสมือน ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. การทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เพื่อทดสอบสมมติฐานสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการทดสอบดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5 สมมติฐานของการศึกษาและสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานที่ 1

สมมติฐานของการศึกษา	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานที่ 1.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	t-test
สมมติฐานที่ 1.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 1.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 1.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 1.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA

สมมติฐานที่ 2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน สถิติที่ใช้ในการทดสอบดังตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 สมมติฐานของการศึกษาและสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานที่ 2

สมมติฐานของการศึกษา	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานที่ 2.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.6 (ต่อ)

สมมติฐานของการศึกษา	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานที่ 2.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 2.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 2.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA
สมมติฐานที่ 2.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน	One-Way ANOVA

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ศึกษาลักษณะการกระจายของข้อมูลในรูปแบบของการแจกแจงค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ ข้อมูลพฤติกรรมการตัดสินใจลงทุน และข้อมูลการลงทุน NFT ในกรุงเทพมหานคร

3.5.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถามส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ และส่วนที่ 4 สามารถคำนวณได้จากสูตร ดังนี้

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบ}}{\text{จำนวนผู้ตอบทั้งหมด}} \times 100$$

3.5.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดกลุ่มเป็นชั้นคะแนน สามารถคำนวณได้จากสูตร ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3.5.1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อแสดงลักษณะการกระจายของคะแนนในแต่ละข้อ สามารถคำนวณได้จากสูตร ดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum(x^2) - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum(x^2)$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3.5.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

ศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรมทางสถิติ (SPSS for Windows) ในการทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะทำการวิเคราะห์เพื่อจัดกลุ่มปัจจัยที่สัมพันธ์กันให้เป็นกลุ่มเดียวกัน

3.5.2.1 การวิเคราะห์ Independent Sample t-test ใช้สำหรับการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน ซึ่งคำนวณได้จากสูตร ดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(N_1 - 1)S_1^2 + (N_2 - 1)S_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

โดยมีค่าความอิสระเท่ากับ $df = n_1 + n_2 - 2$

เมื่อ	\bar{X}_1, \bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 1 และ 2
	S_1^2, S_2^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง 1 และ 2
	N_1, N_2	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 1 และ 2
	df	แทน	ค่าความอิสระ (Degree of Freedom)

3.5.2.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way ANOVA) ใช้สำหรับทดสอบค่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่าสองกลุ่มตัวอย่างขึ้นไป ที่เป็นอิสระต่อกัน และหากพบว่ามีความแตกต่างกันภายในกลุ่มจะทำการทดสอบว่าคู่ใดมีค่าเฉลี่ย

แตกต่างกันด้วยวิธี Least Significant Different (LSD) ในหัวข้อ 3.5.2.3 โดยการวิเคราะห์ด้วยวิธี One-Way ANOVA มีขั้นตอน ดังนี้

1. เปลี่ยนสมมติฐานงานวิจัยเป็นสมมติฐานทางสถิติ
2. สมมติฐานสถิติที่ใช้ทดสอบด้วยวิธี One-Way ANOVA คือ

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \dots = \mu_k$$

$$H_1 : \mu_i \neq \mu_j, \text{ เมื่อ } i \neq j; j = 1, 2, \dots, k$$

3. สถิติที่ใช้ทดสอบ

$$F = \frac{MS_B}{MS_W}$$

เมื่อ MS_B แทน Mean Square Between – Group

MS_W แทน Mean Square Within – Group

ซึ่ง MS_B และ MS_W สูตรสำหรับการวิเคราะห์ค่าต่างๆ แสดงในตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.7 สูตรการวิเคราะห์ One-Way ANOVA

Source of variation	df	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)	F
Between groups	k - 1	$SS_B = \sum_{j=1}^k \frac{T_j^2}{n_j} - \frac{T^2}{n}$	$MS_B = \frac{SS_B}{k-1}$	$F = \frac{MS_B}{MS_W}$
Within groups	n - k	$SS_W = SS_T - SS_B$	$MS_W = \frac{SS_W}{n-k}$	
Total	n - 1	$SS_T = SS_B + SS_W$		

เมื่อ k แทน จำนวนกลุ่ม
n แทน ขนาดตัวอย่างทั้งหมด
 n_j แทน ขนาดตัวอย่างกลุ่มที่ j
 T_j แทน ผลรวมของคะแนนทุกตัวในกลุ่มตัวอย่างที่ j
T แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 X_{ij} แทน คะแนนของแต่ละตัว

4. การตัดสินใจ เมื่อกำหนดระดับนัยสำคัญ = α

ถ้าค่า F ที่คำนวณได้มีมากกว่า เมื่อเปรียบเทียบกับค่า F จากตารางที่ $df = (k - 1), (n - 1)$ หรือถ้าโปรแกรมให้ค่า p - value ซึ่งเป็นค่าความน่าจะเป็นของกลุ่มตัวอย่างที่จะมีค่า F มากกว่าค่า F ที่คำนวณได้ ถ้าค่า p - value มีค่าน้อยกว่า α จะปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_1 นั่นคือ ยอมรับว่าค่าเฉลี่ยของประชากรอย่างน้อยสองประชากรแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าค่า F ที่คำนวณได้มีค่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ เมื่อเปรียบเทียบกับค่า F จากตารางที่ $df = (k - 1), (n - 1)$ หรือถ้ามีค่า p -value มากกว่าหรือเท่ากับ α จะยอมรับ H_0 นั่นคือ ยอมรับว่าค่าเฉลี่ยระหว่างประชากร k กลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญหรือไม่แตกต่างกัน

3.5.2.3 การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) ใช้ในการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยเทียบเป็นคู่กรณีที่ใช้ F -test ในการวิเคราะห์ One-Way ANOVA มีนัยสำคัญโดยมีขั้นตอนการคำนวณ ดังนี้

1. กำหนดระดับนัยสำคัญ α
2. คำนวณค่า LSD จากสูตร

$$LSD = t_{\frac{\alpha}{2}, n-k} \sqrt{MS_w \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}$$

เมื่อ $t_{\frac{\alpha}{2}, n-k}$ แทน ค่าที่ได้จากตาราง t ที่ $df = (n - k)$ ที่ $\frac{\alpha}{2}$
 n_i แทน ขนาดตัวอย่างของกลุ่มตัวอย่างที่ i
 n_j แทน ขนาดตัวอย่างของกลุ่มตัวอย่างที่ j

3. คำนวณหาค่า $|\bar{X}_i - \bar{X}_j|$ เมื่อ $i \neq j; i, j = 1, 2, \dots, k$

เมื่อ \bar{X}_i แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ i
 \bar{X}_j แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ j

4. การตัดสินใจ

ถ้าค่า $|\bar{X}_i - \bar{X}_j|$ ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่า เมื่อเปรียบเทียบกับค่า LSD หากค่า p -value มีค่าน้อยกว่า α หมายความว่า ค่าเฉลี่ยของประชากรคู่ที่นำมาเปรียบเทียบนั้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ถ้าค่า $|\bar{X}_i - \bar{X}_j|$ ที่คำนวณได้มีค่าน้อยกว่าหรือเท่ากับค่า LSD หากค่า p -value มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ α หมายความว่า ค่าเฉลี่ยของประชากรทั้งสองที่นำมาเปรียบเทียบนั้นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาพฤติกรรมการลงทุนของคนไทยในกรุงเทพมหานคร ที่ลงทุนในเกม NFT โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 400 ชุด และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร

4.4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

4.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของนักลงทุนในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ และค่าร้อยละในการอธิบายข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	231	57.75
หญิง	169	42.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 57.75

รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.25 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	34	8.50
21 – 30 ปี	229	57.25
31 – 40 ปี	105	26.25
41 ปีขึ้นไป	32	8.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่อายุอยู่ระหว่าง 21 – 30 ปี จำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 57.25 รองลงมา 31 – 40 ปี จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.25 ต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 และ 41 ปีขึ้นไป จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	34	8.50
ปริญญาตรี	281	70.25
สูงกว่าปริญญาตรี	85	21.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 281 คน คิดเป็นร้อยละ 70.25 รองลงมา สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.25 และต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	60	15.00
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	89	22.25
พนักงานบริษัทเอกชน	144	36.00
ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ	107	26.75
รวม	400	100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.4 พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 รองลงมา ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.75 ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.25 และนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15,000 บาท	49	12.25
15,001 – 25,000 บาท	85	21.25
25,001 – 35,000 บาท	103	25.75
35,001 – 45,000 บาท	97	24.25
45,001 บาทขึ้นไป	66	16.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.5 พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน คือ 25,001 – 35,000 บาท จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.75 รองลงมา 35,001 – 45,000 บาท จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.25 15,001 – 25,000 บาท จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.25 45,001 บาทขึ้นไป จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 และต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.25 ตามลำดับ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ จำนวนเงินในการลงทุน ความถี่ในการลงทุน วัตถุประสงค์ในการลงทุน ระยะเวลาในการลงทุน และบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงพรรณนา คือ ค่าความถี่ และค่าร้อยละในการอธิบายข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.6 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามจำนวนเงินในการลงทุน

จำนวนเงินในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท	95	23.75
5,001 – 10,000 บาท	171	42.75
10,001 – 15,000 บาท	92	23.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

จำนวนเงินในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15,001 บาทขึ้นไป	42	10.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.6 พบว่าจำนวนเงินในการลงทุนของนักลงทุนส่วนมาก คือ 5,001 – 10,000 บาท จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.75 รองลงมา ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.75 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 และ 15,001 บาท ขึ้นไป จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามความถี่ในการลงทุน

ความถี่ในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน	194	48.50
1 – 2 ครั้งต่อเดือน	174	43.50
3 ครั้งขึ้นไป	32	8.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.7 พบว่าความถี่ในการลงทุนของนักลงทุนส่วนใหญ่อยู่ที่ น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 48.50 รองลงมา 1 – 2 ครั้งต่อเดือน จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 และ 3 ครั้งขึ้นไป จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามเหตุผลในการลงทุน

เหตุผลในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หารายได้เพิ่ม	114	28.50
กระจายการลงทุน	93	23.25
เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	96	24.00
ความสนุกสนาน/บันเทิง	97	24.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.8 พบว่าเหตุผลในการลงทุนส่วนใหญ่ของนักลงทุน คือ หารายได้เพิ่ม จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 รองลงมา ความสนุกสนาน/บันเทิง จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละ 24.25 เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 และการจ่ายการลงทุน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุน

ระยะเวลาในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน	97	24.25
เกินกว่า 3 – 6 เดือน	134	33.50
เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี	100	25.00
1 ปีขึ้นไป	69	17.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.9 พบว่าระยะเวลาในการลงทุนส่วนใหญ่ของนักลงทุน คือ เกินกว่า 3 – 6 เดือน จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.50 รองลงมา เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.25 และ 1 ปีขึ้นไป จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 จำนวนคน และร้อยละของนักลงทุนจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุน

อิทธิพลในการลงทุน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตนเอง	164	41.00
เพื่อน/ครอบครัว	121	30.25
นักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น	115	28.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.10 พบว่าอิทธิพลในการลงทุนส่วนใหญ่ของนักลงทุน คือ ตนเอง จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 รองลงมา เพื่อน/ครอบครัว จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25 และนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูลระดับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ความรู้ในเกม NFT, การยอมรับเทคโนโลยี, ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และความรู้เกี่ยวกับเงินเสมือน ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงพรรณนา คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความรู้ในเกม NFT

ความรู้ในเกม NFT	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
1.1 เกม NFT อยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูง	3.75	0.874	เห็นด้วย	1
1.2 ควรซื้อ Hardware Wallet สามารถป้องกันการโจรกรรมข้อมูลทางออนไลน์ได้	3.69	0.984	เห็นด้วย	2
1.3 จำเป็นต้อง Swap สกุลเงิน เช่น BNB ETH เป็นสกุลเงินของเกมทุกครั้ง จึงจะสามารถทำธุรกรรมในเกมได้	3.55	0.874	เห็นด้วย	4
1.4 การทำธุรกรรมบน Metamask จำเป็นต้องใช้ BNB ในการดำเนินการทุกครั้ง	3.49	0.986	เห็นด้วย	5
1.5 ทุกครั้งในการทำธุรกรรมในเกมจำเป็นต้องเสียค่าบริการ (Gas)	3.62	0.961	เห็นด้วย	3
ระดับความคิดเห็นโดยรวม	3.62	0.423	เห็นด้วย	-

จากตารางที่ 4.11 พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความรู้ในเกม NFT นักลงทุนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.62 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.423 และพิจารณาเป็นรายข้อสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 เกม NFT อยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.874

ลำดับที่ 2 ควรซื้อ Hardware Wallet สามารถป้องกันการโจรกรรมข้อมูลทางออนไลน์ได้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.984

ลำดับที่ 3 ทุกครั้งในการทำธุรกรรมในเกมจำเป็นต้องเสียค่าบริการ (Gas) มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.961

ลำดับที่ 4 จำเป็นต้อง Swap สกุลเงิน เช่น BNB ETH เป็นสกุลเงินของเกมทุกครั้ง จึงจะสามารถทำธุรกรรมในเกมได้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.874

ลำดับที่ 5 การทำธุรกรรมบน Metamask จำเป็นต้องใช้ BNB ในการดำเนินการทุกครั้ง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.986

ตารางที่ 4.12 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี

การยอมรับเทคโนโลยี	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
2.1 ระบบการเก็บข้อมูลของเกม NFT มีความปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์	3.76	0.902	เห็นด้วย	1
2.2 เกม NFT มีการทำธุรกรรมในการลงทุนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เข้าใจง่าย	3.40	1.024	เห็นด้วยปานกลาง	4
2.3 เกม NFT มีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ง่ายต่อการใช้งาน	3.58	0.939	เห็นด้วย	3
2.4 เกม NFT สามารถทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ได้ตลอด 24 ชม.	3.67	0.940	เห็นด้วย	2
2.5 เมื่อเกิดปัญหาสามารถติดต่อเจ้าหน้าที่ในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว	3.31	1.053	เห็นด้วยปานกลาง	5
ระดับความคิดเห็นโดยรวม	3.54	0.480	เห็นด้วย	-

จากตารางที่ 4.12 พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี นักลงทุนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.54

และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ต่ำกว่า 1.00 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นที่สอดคล้องกันสูง อย่างไรก็ตาม นักลงทุนบางส่วนยังคงมีความกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวและทรัพย์สินดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องแจ้งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาตรฐานเท่ากับ 0.480 และพิจารณาเป็นรายชื่อสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ระบบการเก็บข้อมูลของเกม NFT มีความปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.902

ลำดับที่ 2 เกม NFT สามารถทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ได้ตลอด 24 ชม. มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.940

ลำดับที่ 3 เกม NFT มีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ง่ายต่อการใช้งาน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.939

ลำดับที่ 4 เกม NFT มีการทำธุรกรรมในการลงทุนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เข้าใจง่าย มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นแตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.024

ลำดับที่ 5 เมื่อเกิดปัญหาสามารถติดต่อเจ้าหน้าที่ในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นแตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.053

ตารางที่ 4.13 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT

ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
3.1 ระยะเวลาในการคืนทุนนาน	3.43	0.989	เห็นด้วย	4
3.2 เงินลงทุนแรกเริ่มที่ลงทุนในเกม NFT จะไม่ได้คืนเต็มจำนวน	3.48	0.963	เห็นด้วย	3
3.3 ไม่ควรทำการ ซื้อ - ขาย ช่วงที่สกุลเงินมีความผันผวนสูง	3.68	0.966	เห็นด้วย	2
3.4 สกุลเงินของเกม NFT จะมีมูลค่าน้อยลงในอนาคต	3.26	1.064	เห็นด้วยปานกลาง	6
3.5 มี Exchange เดียวในบางเกมที่สามารถทำการ Swap สกุลเงินของเกมได้	3.39	1.068	เห็นด้วยปานกลาง	5
3.6 มีโอกาสที่ Development (คนพัฒนาเกม) จะปิดเกมหนี	3.79	0.934	เห็นด้วย	1
ระดับความคิดเห็นโดยรวม	3.51	0.430	เห็นด้วย	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการค้าและใช้เฉพาะภายในเท่านั้น กรุณาอย่าเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสาร

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.13 พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT นักลงทุนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.51 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.430 และพิจารณาเป็นรายชื่อสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 มีโอกาสที่ Development (คนพัฒนาเกม) จะปิดเกมนี้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.934

ลำดับที่ 2 ไม่ควรทำการ ซื้อ - ขาย ช่วงที่สกุลเงินมีความผันผวนสูง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.966

ลำดับที่ 3 เงินลงทุนแรกเริ่มที่ลงทุนในเกม NFT จะไม่ได้คืนเต็มจำนวน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.963

ลำดับที่ 4 ระยะเวลาในการคืนทุนนาน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.989

ลำดับที่ 5 มี Exchange เดียวในบางเกมที่สามารถทำการ Swap สกุลเงินของเกมได้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นแตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.068

ลำดับที่ 6 สกุลเงินของเกม NFT จะมีมูลค่าน้อยลงในอนาคต มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.26 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นแตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.064

ตารางที่ 4.14 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน

ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
4.1 มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขาย ผ่านสกุลเงินในเกม NFT	3.65	0.939	เห็นด้วย	2
4.2 มีการรับสกุลเงินในเกม NFT เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินจริงได้ทุกรูปแบบ	3.66	0.901	เห็นด้วย	1
4.3 การลงทุนในเงินเสมือนนับว่ามีมูลค่าสูงกว่าการลงทุนในกองทุน	3.41	1.027	เห็นด้วย	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
4.4 เงินเสมือนสามารถถือครองได้เท่ากับมูลค่าเงินจริง	3.56	0.940	เห็นด้วย	3
ระดับความคิดเห็น โดยรวม	3.57	0.513	เห็นด้วย	-

จากตารางที่ 4.14 พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน นักลงทุนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.57 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.513 และพิจารณาเป็นรายชื่อสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 มีการรับสกุลเงินในเกม NFT เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินจริงได้ทุกรูปแบบ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.901

ลำดับที่ 2 มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขาย ผ่านสกุลเงินในเกม NFT มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.939

ลำดับที่ 3 เงินเสมือนสามารถถือครองได้เท่ากับมูลค่าเงินจริง มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.940

ลำดับที่ 4 การลงทุนในเงินเสมือนนับว่ามีมูลค่าสูงกว่าการลงทุนในกองทุน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นแตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.027

ตารางที่ 4.15 ระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT โดยรวม

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.62	0.423	เห็นด้วย	1
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.54	0.480	เห็นด้วย	3
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	3.51	0.430	เห็นด้วย	4
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	3.57	0.513	เห็นด้วย	2
ระดับความคิดเห็น โดยรวม	3.56	0.257	เห็นด้วย	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.15 ระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT โดยรวม นักลงทุนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.56 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.257 และพิจารณาเป็นรายชื่อสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ด้านความรู้ในเกม NFT พบว่ามีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.423

ลำดับที่ 2 ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน พบว่ามีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.513

ลำดับที่ 3 ด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่ามีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.480

ลำดับที่ 4 ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT พบว่ามีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ซึ่งพิจารณาจากค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.430

4.4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล เป็นการทดสอบสมมติฐานที่ 1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการลงทุนแตกต่างกัน ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์ Independent Sample t-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบสมมติฐานย่อย ดังนี้

4.4.1 สมมติฐานที่ 1.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.16 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเพศ โดยวิธี t-test

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT	เพศ		t	p-value
	ชาย (n = 231)	หญิง (n = 169)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.61	3.63	-0.659	0.510
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.53	3.56	-0.766	0.444
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	3.48	3.54	-1.221	0.223
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	3.55	3.60	-1.013	0.312
โดยรวม	2.54	3.58	-1.646	0.101

จากตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเพศโดยรวม พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.101 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย 3.58 และเพศชายมีค่าเฉลี่ย 2.54 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.510 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.444 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.223 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.312 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

4.4.2 สมมติฐานที่ 1.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.17 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุ โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	อายุ (ปี)				F	p-value
	ต่ำกว่า 20 (n = 34)	21 – 30 (n = 229)	31 – 40 (n = 105)	41 ขึ้นไป (n = 32)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.61	3.60	3.70	3.44	3.429	0.017*
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.59	3.63	3.38	3.37	8.583	0.000**
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	3.68	3.53	3.43	3.38	4.217	0.006**
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	3.46	3.59	3.53	3.67	1.279	0.281
โดยรวม	3.58	3.59	3.51	3.46	3.929	0.009**

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.17 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุโดยรวม พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.009 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_1 โดยนักลงทุนที่มีอายุ 21 – 30 ปี มีค่าเฉลี่ย 3.59 อายุต่ำกว่า 20 ปี มีค่าเฉลี่ย 3.58 อายุ 31 – 40 ปี มีค่าเฉลี่ย 3.51 และอายุ 41 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ย 3.46 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.017 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.006 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.281 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านความรู้ในเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และ โดยรวม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 0.01 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.18

ตารางที่ 4.18 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT	อายุ	\bar{X}	p-value			
			1	2	3	4
ด้านความรู้ในเกม NFT	1. ต่ำกว่า 20 ปี	3.61	-	0.984	0.233	0.117
	2. 21 – 30 ปี	3.60	-	-	0.043*	0.043*
	3. 31 – 40 ปี	3.70	-	-	-	0.002**
	4. 41 ปีขึ้นไป	3.44	-	-	-	-
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	1. ต่ำกว่า 20 ปี	3.59	-	0.649	0.022*	0.051
	2. 21 – 30 ปี	3.63	-	-	0.000**	0.003**
	3. 31 – 40 ปี	3.38	-	-	-	0.881
	4. 41 ปีขึ้นไป	3.37	-	-	-	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT	อายุ	\bar{X}	p-value			
			1	2	3	4
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	1. ต่ำกว่า 20 ปี	3.68	-	0.066	0.004**	0.004**
	2. 21 – 30 ปี	3.53	-	-	0.044*	0.050*
	3. 31 – 40 ปี	3.43	-	-	-	0.508
	4. 41 ปีขึ้นไป	3.38	-	-	-	-
โดยรวม	1. ต่ำกว่า 20 ปี	3.58	-	0.914	0.144	0.056
	2. 21 – 30 ปี	3.59	-	-	0.009**	0.010**
	3. 31 – 40 ปี	3.51	-	-	-	0.366
	4. 41 ปีขึ้นไป	3.46	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.18 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอายุที่ต่างกัน สามารถอธิบายรายด้าน ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT พบว่านักลงทุนที่มีอายุ 31 – 40 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับอายุ 21 – 30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และแตกต่างกับอายุ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุ 21 – 30 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับอายุ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนอายุของนักลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่านักลงทุนที่มีอายุ 31 – 40 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับอายุต่ำกว่า 20 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และแตกต่างกับอายุ 21 – 30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุ 21 – 30 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับอายุ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุของนักลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT พบว่านักลงทุนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับอายุ 31 – 40 ปี และ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุ 21 – 30 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการ

ตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันกับอายุ 31 – 40 ปี และ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนอายุของนักลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

โดยรวม พบว่านักลงทุนที่มีอายุ 31 – 40 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันกับอายุ 21 – 30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุ 21 – 30 ปี มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันกับอายุ 41 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอายุของนักลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

4.4.3 สมมติฐานที่ 1.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.19 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระดับการศึกษา โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	ระดับการศึกษา			F	p-value
	ต่ำกว่า ปริญญาตรี (n = 34)	ปริญญาตรี (n = 281)	สูงกว่า ปริญญาตรี (n = 85)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.61	3.63	3.58	0.459	0.632
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.59	3.53	3.58	0.652	0.522
ด้านความเสี่ยงในการลงทุน ในเกม NFT	3.68	3.48	3.53	3.487	0.032*
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงิน เสมือน	3.46	3.56	3.65	1.868	0.156
โดยรวม	3.58	3.55	3.59	0.915	0.402

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.19 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระดับการศึกษาโดยรวม พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.402 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ย 3.59 ต่ำกว่าปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ย 3.58 และปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ย 3.55 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.632 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.522 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.032 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.156 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.20

ตารางที่ 4.20 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT	ระดับการศึกษา	\bar{X}	p-value		
			1	2	3
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	1. ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.68	-	0.011*	0.095
	2. ปริญญาตรี	3.48	-	-	0.308
	3. สูงกว่าปริญญาตรี	3.53	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.20 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน พบว่าด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT นักลงทุนที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนระดับการศึกษาคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

4.4.4 สมมติฐานที่ 1.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.21 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอาชีพ โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	อาชีพ				F	p- value
	นักเรียน/ นักศึกษา (n = 60)	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ (n = 89)	พนักงาน บริษัท เอกชน (n = 144)	ธุรกิจ ส่วนตัว/ อาชีพอิสระ (n = 107)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.60	3.55	3.63	3.67	1.239	0.295
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.58	3.60	3.49	3.56	1.182	0.316
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	3.46	3.53	3.48	3.55	0.855	0.465
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ เงินเสมือน	3.51	3.51	3.60	3.60	0.921	0.431
โดยรวม	3.54	3.55	3.55	3.59	0.879	0.452

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.21 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัย การตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอาชีพโดยรวม พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.452 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนอาชีพธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ มีค่าเฉลี่ย 3.59 ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และพนักงานบริษัทเอกชน มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 3.55 และนักเรียน/นักศึกษา มีค่าเฉลี่ย 3.54 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.295 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนใน กรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้าน ความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.316 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุน ในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้าน การยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.465 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดง ว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการ ตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.431 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านัก ลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจ ลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

4.4.5 สมมติฐานที่ 1.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความ คิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัย การตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัย การตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.22 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายได้ โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (บาท)					F	p-value
	ต่ำกว่า 15,000 (n = 49)	15,001- 25,000 (n = 85)	25,001- 35,000 (n = 103)	35,001- 45,000 (n = 97)	45,001 ขึ้นไป (n = 66)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.60	3.55	3.60	3.68	3.65	1.307	0.267
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.60	3.59	3.68	3.39	3.45	5.873	0.000**
ด้านความเสี่ยงในการลงทุน ในเกม NFT	3.52	3.51	3.55	3.49	3.45	0.570	0.684
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงิน เสมือน	3.52	3.58	3.51	3.69	3.51	2.117	0.078
โดยรวม	3.56	3.56	3.58	3.56	3.51	0.753	0.557

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.22 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายได้โดยรวม พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.557 ซึ่งมีความมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,001 – 35,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 3.58 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท, 15,001 – 25,000 บาท และ 35,001 – 45,000 บาท มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 3.56 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 45,001 บาทขึ้นไป มีค่าเฉลี่ย 3.51 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.267 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.684 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการ

ตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.078 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายได้ที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายได้ที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	รายได้เฉลี่ยต่อ เดือน (บาท)	\bar{X}	p-value				
			1	2	3	4	5
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	1. ต่ำกว่า 15,000	3.60	-	0.933	0.328	0.011*	0.087
	2. 15,001 – 25,000	3.59	-	-	0.208	0.004**	0.061
	3. 25,001 – 35,000	3.68	-	-	-	0.000**	0.002*
	4. 35,001 – 45,000	3.39	-	-	-	-	0.432
	5. 45,001 ขึ้นไป	3.45	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.23 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามรายได้ที่แตกต่างกัน พบว่าด้านการยอมรับเทคโนโลยี นักลงทุนที่มีรายได้ 35,001 – 45,000 บาท มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับนักลงทุนที่มีรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และแตกต่างกับนักลงทุนที่มีรายได้ 15,001 – 25,000 บาท และ 25,001 – 35,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนนักลงทุนที่มีรายได้ 45,001 บาทขึ้นไป มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับนักลงทุนที่มีรายได้ 25,001 – 35,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักลงทุนที่มีรายได้คู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT เป็นการทดสอบสมมติฐานที่ 2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT แตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกัน ใช้สถิติการวิเคราะห์เชิงอนุมาน คือการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบสมมติฐานย่อย ดังนี้

4.5.1 สมมติฐานที่ 2.1 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.24 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามจำนวนเงินในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	จำนวนเงินในการลงทุน (บาท)				F	p- value
	ต่ำกว่า 5,000 (n = 95)	5,001 – 10,000 (n = 171)	10,001 – 15,000 (n = 92)	15,001 ขึ้นไป (n = 42)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.56	3.66	3.56	3.71	2.322	0.075
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.58	3.53	3.50	3.63	1.024	0.382
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	3.52	3.49	3.51	3.53	0.205	0.893
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ เงินเสมือน	3.49	3.59	3.60	3.61	1.011	0.388

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	จำนวนเงินในการลงทุน (บาท)				F	p- value
	ต่ำกว่า 5,000 (n = 95)	5,001 – 10,000 (n = 171)	10,001 – 15,000 (n = 92)	15,001 ขึ้นไป (n = 42)		
โดยรวม	3.54	3.56	3.54	3.62	1.160	0.325

จากตารางที่ 4.24 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามจำนวนเงินในการลงทุน พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.325 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่ลงทุนจำนวนเงิน 15,001 บาทขึ้นไป มีค่าเฉลี่ย 3.62 ลงทุนจำนวนเงิน 5,001 – 10,000 บาท มีค่าเฉลี่ย 3.56 และลงทุนจำนวนเงินต่ำกว่า 5,000 บาท และ 10,001 – 15,000 บาท มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 3.54 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.075 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.382 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.893 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.388 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

4.5.2 สมมติฐานที่ 2.2 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.25 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	ความถี่ในการลงทุน			F	p-value
	น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน (n = 194)	1 – 2 ครั้ง ต่อเดือน (n = 174)	3 ครั้งต่อ เดือนขึ้นไป (n = 32)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.63	3.60	3.61	0.243	0.784
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.46	3.62	3.64	5.693	0.004**
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	3.47	3.52	3.60	1.434	0.239
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ เงินเสมือน	3.56	3.55	3.67	0.719	0.488
โดยรวม	3.53	3.57	3.63	2.585	0.077

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.25 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุน พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.077 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่มีความถี่ในการลงทุน 3 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป มีค่าเฉลี่ย 3.63 ความถี่ในการลงทุน 1 – 2 ครั้งต่อเดือน มีค่าเฉลี่ย 3.57 และความถี่ในการลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน มีค่าเฉลี่ย 3.53 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.784 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.004 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.239 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.488 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.26

ตารางที่ 4.26 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	ความถี่ในการลงทุน	\bar{X}	p-value		
			1	2	3
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	1. น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน	3.46	-	0.002**	0.044*
	2. 1 – 2 ครั้งต่อเดือน	3.62	-	-	0.762
	3. 3 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป	3.64	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.26 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน พบว่าด้านการยอมรับเทคโนโลยี นักลงทุนที่มีความถี่ในการลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับนักเล่นที่มีความถี่ในการลงทุน 1 – 2 ครั้งต่อเดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และแตกต่างกับนักเล่นที่มีความถี่ในการลงทุน 3 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนนักเล่นที่มีความถี่ในการลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

4.5.3 สมมติฐานที่ 2.3 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเหตุผลในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	เหตุผลในการลงทุน				F	p- value
	หารายได้ เพิ่ม (n = 114)	กระจาย การลงทุน (n = 93)	เรียนรู้ สิ่งใหม่ๆ (n = 96)	ความสนุก สันทนาการ/บันเทิง (n = 97)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.64	3.60	3.62	3.62	0.132	0.941
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.55	3.44	3.59	3.59	1.919	0.126
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	3.50	3.47	3.57	3.49	0.970	0.407
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ เงินเสมือน	3.60	3.60	3.56	3.51	0.632	0.595
โดยรวม	3.57	3.53	3.58	3.55	0.875	0.454

จากตารางที่ 4.27 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเหตุผลในการลงทุน พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.454 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีค่าเฉลี่ย 3.58 หารายได้เพิ่ม มีค่าเฉลี่ย 3.57 ความสนุกสนาน/บันเทิง มีค่าเฉลี่ย 3.55 และกระจายการลงทุน มีค่าเฉลี่ย 3.53 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาทางด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.941 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.126 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.407 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.595 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

4.5.4 สมมติฐานที่ 2.4 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.28 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	ระยะเวลาในการลงทุน				F	p-value
	≤ 3 เดือน (n = 97)	เกินกว่า 3 – 6 เดือน (n = 134)	เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี (n = 100)	1 ปี ขึ้นไป (n = 69)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.58	3.64	3.65	3.59	0.741	0.528
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.67	3.42	3.53	3.63	6.196	0.000**
ด้านความเสี่ยงในการลงทุน ในเกม NFT	3.67	3.44	3.39	3.58	9.618	0.000**
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงิน เสมือน	3.58	3.55	3.54	3.63	0.542	0.654
โดยรวม	3.62	3.51	3.53	3.61	5.034	0.002**

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.28 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุน พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.002 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_1 โดยนักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีค่าเฉลี่ย 3.62 ลงทุน 1 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ย 3.61 ลงทุนเกินกว่า 6 เดือน - 1 ปี มีค่าเฉลี่ย 3.53 และลงทุนเกินกว่า 3 - 6 มีค่าเฉลี่ย 3.51 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.528 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.654 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และโดยรวม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.29

ตารางที่ 4.29 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	ระยะเวลาในการลงทุน	\bar{X}	p-value			
			1	2	3	4
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	1. ≤ 3 เดือน	3.67	-	0.000**	0.038*	0.674
	2. เกินกว่า 3 – 6 เดือน	3.42	-	-	0.088	0.002**
	3. เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี	3.53	-	-	-	0.141
	4. 1 ปีขึ้นไป	3.63	-	-	-	-
ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	1. ≤ 3 เดือน	3.67	-	0.000**	0.000**	0.169
	2. เกินกว่า 3 – 6 เดือน	3.44	-	-	0.411	0.020*
	3. เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี	3.39	-	-	-	0.004**
	4. 1 ปีขึ้นไป	3.58	-	-	-	-
โดยรวม	1. ≤ 3 เดือน	3.62	-	0.001**	0.008**	0.723
	2. เกินกว่า 3 – 6 เดือน	3.51	-	-	0.670	0.010**
	3. เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี	3.53	-	-	-	0.038*
	4. 1 ปีขึ้นไป	3.61	-	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.29 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามระยะเวลาในการลงทุนที่แตกต่างกัน สามารถอธิบายรายด้าน ดังนี้

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่านักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน และลงทุน 1 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนนักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนระยะเวลาลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT พบว่านักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่

ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน และเกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนนักลงทุนที่ลงทุน 1 ปีขึ้นไป มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และแตกต่างกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนระยะเวลาลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

โดยรวม พบว่านักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน และเกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนนักลงทุนที่ลงทุน 1 ปีขึ้นไป มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และแตกต่างกับนักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนระยะเวลาลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

4.5.5 สมมติฐานที่ 2.5 นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

H_0 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน

H_1 : นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.30 ค่าเฉลี่ย และค่า p-value ของผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุน โดยวิธี One-Way ANOVA

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	อิทธิพลในการลงทุน			F	p-value
	ตนเอง (n = 164)	เพื่อน/ ครอบครัว (n = 121)	นักวิเคราะห์บน สื่อออนไลน์ (n = 115)		
ด้านความรู้ในเกม NFT	3.63	3.59	3.63	0.296	0.744
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	3.46	3.55	3.65	5.329	0.005**
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	3.42	3.59	3.54	5.534	0.004**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.30 (ต่อ)

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	อิทธิพลในการลงทุน			F	p-value
	ตนเอง (n=164)	เพื่อน/ ครอบครัว (n=121)	นักวิเคราะห์บน สื่อออนไลน์ (n=115)		
ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ เงินเสมือน	3.61	3.52	3.56	1.247	0.288
โดยรวม	3.53	3.56	3.60	2.112	0.122

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.30 ผลการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุน พบว่า ค่า p-value เท่ากับ 0.122 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนไม่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงปฏิเสธ H_1 ยอมรับ H_0 โดยนักลงทุนที่ได้รับอิทธิพลจากนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น มีค่าเฉลี่ย 3.60 เพื่อน/ครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.56 และตนเอง มีค่าเฉลี่ย 3.53 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้านสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านความรู้ในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.744 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความรู้ในเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีค่า p-value เท่ากับ 0.005 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านการยอมรับเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีค่า p-value เท่ากับ 0.004 ซึ่งน้อยกว่า 0.01 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีค่า p-value เท่ากับ 0.288 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่านักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

เนื่องจากนักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนแตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่โดยละเอียดในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้น จึงใช้การวิเคราะห์ Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามความถี่ในการลงทุนที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 4.31

ตารางที่ 4.31 ค่า p-value ของผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุนที่แตกต่างกัน โดยวิธี LSD

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน เกม NFT	อิทธิพลในการลงทุน	\bar{X}	p-value		
			1	2	3
ด้านการยอมรับเทคโนโลยี	1. ตนเอง	3.46	-	0.122	0.001**
	2. เพื่อน/ครอบครัว	3.55	-	-	0.107
	3. นักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์	3.65	-	-	-
ด้านความเสี่ยงในการ ลงทุนในเกม NFT	1. ตนเอง	3.42	-	0.002**	0.026*
	2. เพื่อน/ครอบครัว	3.59	-	-	0.404
	3. นักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์	3.54	-	-	-

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.31 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานครจำแนกตามอิทธิพลในการลงทุนที่แตกต่างกัน สามารถอธิบายรายด้าน ดังนี้

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่านักลงทุนที่ได้รับอิทธิพลในการลงทุนจากนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่เลือกลงทุนด้วยตนเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนอิทธิพลในการลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT พบว่านักลงทุนที่เลือกลงทุนด้วยตนเอง มีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกับกับนักลงทุนที่ได้อิทธิพลจากเพื่อน/ครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และแตกต่างกับผู้ที่ได้รับอิทธิพลจากนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนอิทธิพลในการลงทุนคู่อื่นมีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าอิสระเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักลงทุนด้านคริปโตฯ และ NFT ทุกเพศทุกช่วงอายุ จำนวน 400 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษา ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

กลุ่มตัวอย่างนักลงทุนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 57.75) อายุ 21 – 30 ปี (ร้อยละ 57.25) ระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 70.25) อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 36.00) และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,001 – 35,000 บาท (ร้อยละ 25.75)

5.1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

นักลงทุนส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการลงทุนในเกม NFT ประมาณ 5,001 – 10,000 บาท (ร้อยละ 42.75) มีความถี่ในการลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน (ร้อยละ 48.50) เหตุผลการลงทุนส่วนใหญ่ คือ การหารายได้เพิ่ม (ร้อยละ 28.50) ระยะเวลาที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน (ร้อยละ 33.50) และอิทธิพลในการลงทุนมาจากตนเอง (ร้อยละ 41.00)

5.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุน

ระดับความคิดเห็นโดยรวมของกลุ่มนักลงทุนอยู่ในระดับเห็นด้วย ($\bar{X} = 3.56$) และนักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก (S.D. = 0.257) และสามารถพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ด้านความรู้ในเกม NFT มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วย ($\bar{X} = 3.62$) โดยเห็นด้วยที่เกม NFT อยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับที่ 2 ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วย ($\bar{X} = 3.57$) โดยเห็นด้วยที่มีการรับสกุลเงินในเกม NFT เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินจริงได้ทุกรูปแบบ

ลำดับที่ 3 ด้านการยอมรับเทคโนโลยี มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วย ($\bar{X} = 3.54$) โดยเห็นด้วยที่ระบบการเก็บข้อมูลของเกม NFT มีความปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์

ลำดับที่ 4 ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT มีระดับความคิดเห็น เห็นด้วย ($\bar{X} = 3.51$) โดยเห็นด้วยที่ Development (คนพัฒนาเกม) มีโอกาสที่จะปิดเกมนี้

5.1.4 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล	ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน				
	ความรู้ในเกม NFT	การยอมรับเทคโนโลยี	ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	รวม
เพศ	×	×	×	×	×
อายุ	✓	✓	✓	×	✓
ระดับการศึกษา	×	×	✓	×	×
อาชีพ	×	×	×	×	×
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	×	✓	×	×	×

หมายเหตุ: ✓ = แตกต่าง

× = ไม่แตกต่าง

จากตารางที่ 5.1 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ไม่แตกต่างกันในทุกด้าน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านความรู้ในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

0.05 และแตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านความรู้ในเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ไม่แตกต่างกันในทุกด้าน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในการยอมรับเทคโนโลยีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ส่วนด้านความรู้ในเกม NFT ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือนไม่แตกต่างกัน

5.1.5 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

ตารางที่ 5.2 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

พฤติกรรมการลงทุนเกม NFT	ปัจจัยการตัดสินใจลงทุน				
	ความรู้ในเกม NFT	การยอมรับเทคโนโลยี	ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT	ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน	รวม
จำนวนเงินในการลงทุน	×	×	×	×	×
ความถี่ในการลงทุน	×	✓	×	×	×
เหตุผลในการลงทุน	×	×	×	×	×
ระยะเวลาในการลงทุน	×	✓	✓	×	✓
อิทธิพลในการลงทุน	×	✓	✓	×	×

หมายเหตุ: ✓ = ต่าง

× = ไม่ต่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 5.2 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมในการลงทุนเกม NFT เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนเงินในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนด้านความรู้ในเกม NFT ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT และด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน ไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนด้านความรู้ในเกม NFT และด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน ไม่แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนด้านความรู้ในเกม NFT และด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน ไม่แตกต่างกัน

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

นักลงทุนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ช่วงอายุประมาณ 21 – 30 ปี มีการศึกษาปริญญาตรี มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ต่อเดือนประมาณ 25,001 – 35,000 บาท เนื่องจากนักลงทุนที่เป็นเพศชายส่วนใหญ่มีความสนใจใน NFT หรือคริปโตฯ มากกว่านักลงทุนที่เป็นเพศหญิง ซึ่งการตัดสินใจและการกล้าได้กล้าเสียมีมากกว่า ชอบที่จะลองอะไรแปลกใหม่ และมีความเข้าใจถึงเทคโนโลยีด้านบล็อกเชน การประยุกต์ใช้ประสบการณ์การเทรดหุ้นมาใช้ในการเล่นเกม NFT ซึ่งนักลงทุนมองว่าสินทรัพย์ดิจิทัลนี้สามารถทำเงินให้ตนเองได้ ทั้งนี้เพศชายส่วนใหญ่ก่อนที่จะลงทุนมักจะหาข้อมูลความรู้ความเข้าใจในเกมแต่ละเกมที่จะลงทุนก่อน เพื่อวิเคราะห์ถึงกำไรขาดทุนก่อนที่จะตัดสินใจลงทุน และมีการยอมรับด้านเทคโนโลยีความทันสมัยถึงเห็นว่าสะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการลงทุน เข้าใจง่าย และตัวเกมเข้าถึงทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมใจ พงษ์วิวงศ์ และ กนกวรรณ จันทร์เจริญชัย (2562) ศึกษาเรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการเงินในสกุลดิจิทัลในพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุประมาณ 20 – 40 ปี มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000 – 30,000 บาท มีผลต่อการตัดสินใจใช้เงินสกุลดิจิทัล และงานวิจัยของ ภัททิยา เฟื่องประไพ และ บุญกา ปันฑุรอำพร (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19 พบว่ากลุ่มนักลงทุนรายย่อยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่าหรือเท่ากับ 30,000 บาท มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ต่างกัน

5.2.2 อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุน

ลำดับที่ 1 ด้านความรู้ในเกม NFT พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่เห็นด้วยที่เกม NFT อยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูงซึ่งสร้างความเชื่อมั่นระดับหนึ่งให้กับนักลงทุนในการลงทุน โดยตัวนักลงทุนเล็งเห็นว่าการที่มีระบบความปลอดภัยที่ดีเป็นส่วนหนึ่งในการที่ตัดสินใจลงทุน เนื่องจากการลงทุนบนโลกออนไลน์อย่าง เกม NFT นั้นเคยมีการแฮกข้อมูลและดึงเงินลงทุนไป ซึ่งไม่สามารถติดตามตัวคนร้ายได้ นอกจากนี้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ตัวนักลงทุนต้องใส่ก่อนการลงทุนหรือการทำธุรกรรมทุกครั้งก็เป็นข้อมูลที่ต้องการการคุ้มครองจากระบบ เพื่อป้องกันการขโมยและเอาข้อมูลไปปลอมแปลง เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัททิยา เฟื่องประไพ และ บุญกา ปันฑุรอำพร (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19 โดยนักลงทุนส่วนใหญ่รับรู้และเข้าใจการใช้สกุลเงินดิจิทัลเบื้องต้น และมีนวัตกรรมที่โดดเด่น คือ ระบบบล็อกเชนที่มีความปลอดภัย ป้องกันการปลอมแปลงข้อมูลและไม่สามารถแก้ไขข้อมูลได้ ซึ่งไม่มีผลต่อการตัดสินใจ

ลำดับที่ 2 ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่เห็นด้วยที่สกุลเงินในเกม NFT มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขาย เป็นสกุลเงินจริงได้ทุกรูปแบบ เช่น ค่าเงินบาท ค่าเงินดอลลาร์ เป็นต้น เนื่องจากสามารถเปลี่ยนแปลงเป็นเงินจริงได้ทำให้นักลงทุนสามารถหารายได้เพิ่มจากการลงทุนครั้งนี้ได้จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้ตัดสินใจในการลงทุนมากขึ้น ในด้านการลงทุนในเงินเสมือนนับว่ามีมูลค่าสูงกว่าการลงทุนในกองทุน ซึ่งมีระดับความคิดเห็นเป็นลำดับที่ 4 และมีค่า S.D. เกิน 1 (S.D. = 1.027) พบว่านักลงทุนมีความคิดเห็นที่ส่วนใหญ่แตกแยกเป็น 2 แบบ คือ 1. อาจเห็นด้วยมาก 2. อาจไม่เห็นด้วยเลย ซึ่งนักลงทุนบางกลุ่มคิดว่ากองทุนมีมูลค่าสูงกว่าเงินเสมือนเมื่อคิดในระยะยาว ส่วนนักลงทุนอีกกลุ่มคิดว่าเงินเสมือนมีมูลค่าสูงกว่ากองทุนและยังให้ผลตอบแทนที่ดีกว่าเป็นเงินที่สามารถแตะต้องได้มากกว่า โดยเมื่อลงทุนวันนี้สามารถถอนกำไรออกมาได้เลยเมื่อผ่านได้ไม่ถึงครึ่งวันเพราะมูลค่าของคริปโตมีการขึ้นลงอยู่ตลอดเวลาเมื่อเปรียบเทียบกับกองทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อลิสา ธีระศักดิ์พงษ์ (2559) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งาน Bitcoin พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน Bitcoin มีความแตกต่างกับการใช้เงินสด และถ้า Bitcoin สามารถใช้ชำระค่าสินค้าและบริการได้เหมือนบัตรเครดิตและเงินสดจะเลือกใช้งาน Bitcoin มากยิ่งขึ้น และงานวิจัยของ เอ ดิห์ลี (2560) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลการพยากรณ์ราคาบิทคอยน์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอย โครงข่ายประสาทเทียมและการโปรแกรมเชิงพันธุกรรม พบว่าจุดเด่นสำคัญ คือ การที่สกุลเงินดิจิทัลนั้นเข้าถึงได้ง่าย สะดวกต่อการใช้งานบนโลกออนไลน์ที่มีต้นทุนในการทำธุรกรรมที่ไม่ต้องใช้เอกสารที่ยุ่งยากทำให้จึงจำกัดในการโอนระหว่างประเทศน้อยลง นอกจากนี้ยังคล้ายกับงานวิจัยของ จิรายุทธิ์ ธาราชรุ่งเรือง และพัฒน์ พัฒนรังสรรค์ (2020) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนใจใช้งานสกุลเงินดิจิทัลลิบรา พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญและยอมรับ และมีการใช้งานสกุลเงินดิจิทัลลิบราแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ ทำให้เกิดความสนใจใช้งานสกุลเงินลิบราเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 9.5

ลำดับที่ 3 ด้านการยอมรับเทคโนโลยี พบว่านักลงทุนส่วนใหญ่เห็นด้วยที่ระบบการเก็บข้อมูลของเกม NFT มีความปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์ เนื่องจากอยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูง ถ้าจะแสกข้อมูลหรือขโมยข้อมูลต้องเข้าฐานข้อมูลพร้อมๆกันจากหลายๆที่ เนื่องจากบล็อกเชนไม่ได้มีฐานการเก็บข้อมูลแค่เครื่องเดียว แต่เป็นระบบเครือข่ายทำให้มีความปลอดภัยในการแสกข้อมูลที่สูงกว่าระบบฐานข้อมูลปกติ ในด้านเกม NFT มีการทำธุรกรรมในการลงทุนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เข้าใจง่าย ซึ่งมีระดับความคิดเห็น เห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับที่ 4 และมีค่า S.D. เกิน 1 (S.D. = 1.024) พบว่ากลุ่มตัวอย่างนักลงทุนนั้นบางส่วนมองว่าการทำธุรกรรมมีความยุ่งยาก และหลายขั้นตอนกว่าจะเรียบร้อย และบางส่วนมองไม่ยุ่งยาก และเข้าใจง่าย ซึ่งอาจจะแตกต่างกันในบางคน โดยคนที่มีอายุมากกว่า 35 ปี ขึ้นไปอาจจะคิดว่าการทำธุรกรรมหลายขั้นตอนนั้นยุ่งยาก และเข้าใจยาก ต้องแลกเงินจริงจากเว็บนี้ก่อนแล้วยังต้องเอาไปแลกเปลี่ยนเป็นเหรียญของตัวเกม ทำให้หมอกว่ามีหลายขั้นตอนเกินไปจนเกิดความยุ่งยากในการทำธุรกรรม และในด้านเมื่อเกิดปัญหาสามารถติดต่อเจ้าหน้าที่ในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว เห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับที่ 5 และมีค่า S.D. เกิน 1 (S.D. = 1.053) พบว่านักลงทุนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันในการติดต่อเจ้าหน้าที่เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เนื่องด้วยเกม NFT ส่วนใหญ่จะนักพัฒนาเกมจะเป็นคนต่างชาติ ซึ่งทามไลน์เวลาไม่ตรงกับประเทศไทยทำให้การติดต่อล่าช้า แต่ก็มึนักลงทุนบางส่วนที่สามารถติดต่อเจ้าหน้าที่ได้รวดเร็วโดยนักลงทุนนั้นอาจจะเกิดปัญหาในช่วงเวลากลางคืนที่ตรงกับทามโซนของทางนักพัฒนาเกมทำให้ได้รับการบริการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิจชัยยะ สุรารักษ์ (2562) ศึกษาเรื่อง แนวทางการป้องกันอาชญากรรมที่เกี่ยวกับสกุลเงินเข้ารหัสในประเทศไทย : กรณีศึกษาบิทคอยน์ กล่าวว่า การส่งต่อข้อมูลบันทึกทางธุรกรรมต่างๆ ที่ถูกเข้ารหัสแล้วจะไม่มีใครเปิดเผยตัวตนของบัญชีผู้ใช้งาน เพื่อเป็นการรักษาความมั่นคง และปลอดภัยให้กับผู้ใช้บริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านที่ 4 ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT นักลงทุนส่วนใหญ่เห็นด้วยที่ Development (คนพัฒนาเกม) มีโอกาสที่จะปิดเกมหนี การที่นักลงทุนส่วนใหญ่มีระดับความคิดเห็นด้านนี้มาเป็นอันดับ 1 เนื่องจากเคยมีเหตุการณ์ที่ตัวนักพัฒนาเกมเคยปิดเกมหนีมาแล้ว เนื่องจากประสบปัญหาในการที่มีผู้เล่นเดิมเยอะและมีโทเคน(สกุลเงินดิจิทัลของเกม) ออกอยู่ตลอดเวลาเมื่อเปรียบเทียบกับโทเคนที่เข้ามาไม่สมดุลกันเนื่องจากไม่มีผู้เล่นใหม่เข้ามา ทำให้ประสบปัญหาในการจ่ายค่าตอบแทนผู้เล่น ซึ่งนักพัฒนาเกมพยายามที่จะแก้ไขตรงจุดนี้แล้ว โดยการเพิ่มลูกเล่นใหม่ กิจกรรมใหม่ ฯลฯ แต่ก็ไม่สามารถแก้ไขได้จนมองว่าเกมนี้ไปต่อไม่ได้แล้วจึงตัดสินใจโยกเงินในระบบออกและปิดเกมหนีผู้เล่นทำให้ผู้เล่นส่วนใหญ่ขาดทุน ในด้านมี Exchange เดียวในบางเกมที่สามารทำการ Swap สกุลเงินของเกมได้ เห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับที่ 5 และมีค่า S.D. เกิน 1 (S.D. = 1.068) พบว่านักลงทุนบางส่วนคิดว่าง่ายต่อการแลกเปลี่ยน และบางส่วนคิดว่าไม่สะดวกในการแลกเปลี่ยนสกุลเงิน เพราะเกมส่วนใหญ่จะมีหลาย Exchange ที่ทำการแลกเปลี่ยนได้ ทำให้สะดวกและรวดเร็ว สามารถมีทางเลือกในการทำธุรกรรมได้ ซึ่งทำให้มีระดับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ในด้านสกุลเงินของเกม NFT จะมีมูลค่าน้อยลงในอนาคต เห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับที่ 6 และมีค่า S.D. เกิน 1 (S.D. = 1.064) พบว่านักลงทุนมีความเห็นที่แตกต่างบางส่วนคิดว่ามูลค่าของเหรียญเกม NFT จะไม่น้อยลงหรืออาจจะน้อยลงจากตอนที่มูลค่าสูงแต่ไม่มาก แต่ถ้าเกิดนักลงทุนบางส่วนเข้าเล่นเกมในช่วงที่เหรียญมีมูลค่าสูงและถัดมามูลค่าของเหรียญลดลงก็จะคิดว่าต้องขาดทุนแน่นอนซึ่งในส่วนนี้ทำให้มีนักลงทุนที่ไม่สามารถยอมรับได้เนื่องจากตนเองเข้าเล่นเกมในตอนที่มีเหรียญมีมูลค่าสูง แต่ต่อมาเหรียญมีมูลค่าลดลงทำให้เกิดการขาดทุน ต่างจากนักลงทุนที่เข้าเล่นเกมตั้งแต่เหรียญมีมูลค่าที่ต่ำถึงเหรียญจะมีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้นและลดลงแต่ก็ไม่ถึงขนาดตอนที่เขาเล่นทำให้นักลงทุนกลุ่มนี้ไม่ได้เกิดการขาดทุน ซึ่งต่างจากนักลงทุนกลุ่มที่เข้ามาลงทุนทีหลัง ทำให้มีระดับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ กษิตศ สังกสิเพชร (2564) ศึกษาเรื่อง การตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล ของนักลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร กล่าวว่า การรับรู้ความเสี่ยงเป็นปัจจัยที่นักลงทุนได้ตระรู้ และยอมรับความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นจากการลงทุนเป็นอย่างดี สำหรับการซื้อขายบนกระดานสำหรับเก็งกำไร บนพื้นฐานความผันผวนด้านราคาที่มีสูงเป็นสิ่งที่นักลงทุนยอมรับ และบทความของ สมาคมบริษัทหลักทรัพย์ไทย (2561) เรื่อง Initial Coin Offering (ICO) รูปแบบใหม่ของการระดมทุนยุคดิจิทัล กล่าวว่า นักลงทุนสนใจโอกาสที่จะได้รับผลตอบแทนระดับสูง แต่ก็มีความเสี่ยงสูงเช่นกัน โดยต้องพิจารณาถึงความเสี่ยงอื่นๆให้รอบด้าน เป็นพื้นฐานของการลงทุน

5.2.3 อภิปรายผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านความรู้ในเกม NFT ด้านการยอมรับเทคโนโลยี และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT โดยด้านความรู้ในเกม NFT นักลงทุนที่มีอายุ 31 – 40 ปี มีระดับความเห็นมากกว่าอายุต่ำกว่า 20 ปี 21 – 30 ปี และ 41 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีความรู้และติดตามข้อมูลข่าวสาร ตามทันเหตุการณ์ต่างๆ ของโลก แล้วนำข้อมูลต่างๆ มาคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ได้มีประสิทธิภาพมากกว่าช่วงอายุอื่น ด้านการยอมรับเทคโนโลยี นักลงทุนที่มีอายุ 21 – 30 ปี มีระดับความเห็นมากกว่าอายุต่ำกว่า 20 ปี 21 – 30 ปี และ 41 ปีขึ้นไป เนื่องจากช่วงอายุนี้เป็นช่วงที่เปิดรับสิ่งใหม่ๆ มีความเข้าใจพื้นฐานของเทคโนโลยีต่างๆ การรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้ การนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด และทัศนคติที่มีทำให้เข้าใจถึงการใช้งานได้ อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT นักลงทุนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีระดับความเห็นมากกว่าช่วงอายุอื่น เนื่องจากเป็นกลุ่มอายุที่มีความกล้าได้กล้าเสียที่จะลงทุนบนความเสี่ยง เพื่อผลตอบแทนที่สูง มีการตัดสินใจที่เฉียบขาดกว่า ชอบความท้าทายและอยากทดลองอะไรที่แปลกใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทธิตา เพ็งประไพ และ บุญฤกษ์ อัมพร (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19 กล่าวว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21 – 30 ปี เป็นกลุ่มที่ยอมรับความเสี่ยงได้ เพราะต้องการผลตอบแทนที่รวดเร็ว และงานวิจัยของ อธิสา ธีระศักดิ์พงษ์ (2559) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งาน Bitcoin พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีความรู้ดีกว่าการใช้งาน Bitcoin นักลงทุนส่วนใหญ่ที่มีอายุ 20 -30 ปี เลือกใช้สกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ อายุแตกต่างกัน มีผลต่อการเลือกใช้แตกต่างกัน

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT โดยนักลงทุนที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีระดับความเห็นมากกว่าปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี อาจเพราะมีความรู้ความเข้าใจในการลงทุน และการศึกษาหาข้อมูลน้อยทำให้ยอมที่จะกล้าเสี่ยง เพื่อผลตอบแทนที่รวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรารณาอารี มูฮัมหมัดอัลโกลเลซ (2563) ศึกษาเรื่อง การยอมรับเทคโนโลยีพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์และการรับรู้ความเสี่ยงที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัลของผู้บริโภคในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร กล่าวว่าผู้บริโภคที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีการตัดสินใจใช้เงินสกุลดิจิทัลในด้านพฤติกรรมหลังการซื้อ มากกว่าผู้บริโภคในระดับการศึกษาอื่น เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีรายรับค่อนข้างจำกัด แตกต่างจากผู้บริโภคกลุ่มอื่น จึงจำเป็นต้องตัดสินใจใช้สกุลดิจิทัลอย่างยิ่ง

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี โดยนักลงทุนที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,001 – 35,000 บาท มีระดับความเห็นมากกว่านักลงทุนที่มีรายได้เฉลี่ยต่อ

เดือนต่ำกว่า 15,000 บาท 15,001 – 25,000 บาท 35,001 – 45,000 บาท และ 45,001 ขึ้นไป เนื่องจากสภาพคล่องทางการเงิน ในการดำรงชีวิตประจำวัน ค่าใช้จ่ายในอนาคต อาจมีมากกว่า หรืออาจแบ่งเงินส่วนหนึ่งเพื่อการออมหรือการลงทุน แต่ไม่กระทบกับชีวิตประจำวันของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัททิยา เฟิงประไพ และ บุญกา ปัทมธัมพร (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19 พบว่ารายได้เฉลี่ยแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนที่แตกต่างกันโดยตรง และงานวิจัยของ กษิธิศ สังสีเพชร (2564) ศึกษาเรื่อง การตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล ของนักลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักลงทุนที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันมีความสามารถในการยอมรับนวัตกรรมใหม่แตกต่างกัน

5.2.4 อภิปรายผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการลงทุนเกม NFT

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี โดยนักลงทุนที่มีความถี่ในการลงทุน 3 ครั้งต่อเดือนขึ้นไปมีระดับความคิดเห็นมากกว่านักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน และ 1 – 2 ครั้งต่อเดือน เนื่องจากนักลงทุนที่มีความถี่ในการลงทุน 3 ครั้งต่อเดือน มีความเชื่อมั่นในการลงทุน และยอมรับถึงระบบความปลอดภัยของเกม NFT ที่อยู่บนระบบบล็อกเชนที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันการโจรกรรมต่างๆ รวมถึงมีการใช้งานที่รวดเร็ว และสะดวกสามารถทำธุรกรรมต่างๆ ได้ 24 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Saeed Alzahrani and Tugrul Daim (2019) ศึกษาเรื่อง Evaluation of the Cryptocurrency Adoption Decision Using Hierarchical Decision Modeling (HDM) กล่าวว่า คนส่วนใหญ่ใช้ Bitcoin เพื่อชำระสินค้าเสมือนจริง และการช้อปปิ้งออนไลน์ เนื่องจากสกุลเงินดิจิทัลมีความเป็นส่วนตัวสูงจึงได้รับความสนใจอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ซึ่งข้อมูลนี้เผยให้เห็นว่าคนส่วนใหญ่ต้องการให้สกุลเงินดิจิทัลเป็นโอกาสในการลงทุนเช่นเดียวกับสกุลเงิน และยังไม่กังวลเกี่ยวกับด้านเทคนิคของสกุลเงินดิจิทัล เพราะสกุลเงินดิจิทัลเป็นนวัตกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ และงานวิจัยของ ญญาพัชญ์ นาแหลม (2561) ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจและพฤติกรรมในการใช้สกุลเงินในรูปแบบดิจิทัลของผู้บริโภค : กรณีศึกษาสกุลเงินบิตคอยน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาให้การยอมรับการใช้เทคโนโลยี โดยการพยายามหาข้อมูลใหม่ๆ เกี่ยวกับบิตคอยน์อยู่เสมอ

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันในด้านการยอมรับเทคโนโลยี โดยนักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีระดับความคิดเห็นมากกว่านักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี และ 1 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้ที่ลงทุนในระยะเวลาดังกล่าว จะเห็นถึงการใช้งานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะดวก และรวดเร็ว ในการทำธุรกรรมต่างๆ เช่น การแลกเปลี่ยนสกุลเงินบาทเป็นสกุลเงินในเกม NFT และระบบเกม NFT ที่มีความเสถียร ทั้งนี้ยังรวมถึงการทำธุรกรรมบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสะดวก และรวดเร็วในได้ ชื่อ - ขาย เนื่องจากนักลงทุนบางท่าน อาจเล่นเกม NFT เพื่อเก็งกำไรในระยะเวลาสั้นๆ ได้ผลตอบแทนที่สูง และเลิกเล่นหรือเปลี่ยนเกมไปเรื่อยๆ ทั้งนี้นักลงทุนส่วนใหญ่ ก่อนที่จะลงทุนจะตรวจสอบถึงว่าใครเป็นผู้พัฒนาเกม และมีความเชื่อมั่นในตัวผู้พัฒนาเกมมากน้อยแค่ไหนก่อนลงทุน เพราะบางเกมผู้พัฒนาเกมก็ไม่ได้เปิดเผยหรือข้อมูลให้ผู้เล่นตรวจสอบได้ ทำให้ความเชื่อมั่นในด้านต่างๆลดลง และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT โดยนักลงทุนที่ลงทุนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน มีระดับความเห็นมากกว่านักลงทุนที่ลงทุนเกินกว่า 3 – 6 เดือน เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี และ 1 ปีขึ้นไป เนื่องจากลงทุนในระยะเวลาสั้นๆ โดยการซื้อมาขายไป เพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว และเป็นช่วงระยะเวลาที่ไม่นานพอที่อาจจะทำให้เหรียญที่เราลงทุนมีมูลค่าที่น้อยกว่าที่ลงทุนแรกเริ่ม ทั้งนี้บางท่านอาจจะแค่มาทดลองเล่นดูว่าเกมมีอะไรน่าสนใจ และสามารถทำเงินต่อวันได้มากน้อยแค่ไหนในการเล่นต่อ 1 ครั้ง หรือการลงทุนต่อ 1 ครั้ง เมื่อเห็นว่าได้ผลตอบแทนซ้ำก็อาจเลิกลงทุน และมองหาเกมอื่นที่จะลงทุนใหม่ ซึ่งนักลงทุนบางท่านมีความกล้าได้กล้าเสีย ยอมรับความเสี่ยงที่เกิดจากการลงทุนในระยะสั้น และระยะยาวแตกต่างกันไป ท่านที่ชอบความท้าทายก็มักจะลงทุนในระยะเวลาที่สั้น เนื่องจากผลตอบแทนได้อย่างรวดเร็ว บางท่านชอบที่จะลงทุนในระยะยาวเพื่อหวังผลตอบแทนในระยะยาว ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ กัททिया เฝิง ประไพ และ บุญกา ปันจอรอัมพร (2564) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล บิตคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19 กล่าวว่านักลงทุนส่วนใหญ่รับรู้ถึงความเสี่ยงในตลาดคริปโตเคอร์เรนซีอยู่แล้ว ในเรื่องของความผันผวนของราคาที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัลบิตคอยน์

นักลงทุนในกรุงเทพมหานครที่มีอิทธิพลในการลงทุนแตกต่างกันมีระดับความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนเกม NFT แตกต่างกันด้านการยอมรับเทคโนโลยี โดยนักลงทุนที่ลงทุนในเกม NFT เนื่องจากนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น มีระดับความเห็นมากกว่าตนเอง และเพื่อน/ครอบครัว เนื่องจากคนส่วนใหญ่ในสมัยนี้ติดโซเชียลมีเดีย หรือสังคมออนไลน์กันมากขึ้น ทำให้เกิดพฤติกรรมการแห่ตามกัน โดยดูจากบุคคลที่ชื่นชอบ หรือติดตามข้อมูลข่าวสารผ่านทางกลุ่มคนหรือสังคมที่วิเคราะห์สกุลเงินดิจิทัลหรือเกมที่น่าสนใจ นำลงทุน มีข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ น่าเชื่อถือ และมีความมั่นใจมากขึ้น หรือลงทุนแล้วได้ผลตอบแทนมากหรือน้อย และเข้าใจถึงความปลอดภัย เทคโนโลยีต่างๆที่อยู่เบื้องหลัง และการทำธุรกรรมต่างๆได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง ทั้งยังมีระบบความปลอดภัยในการเข้าถึงกระเป๋าเงิน และปกปิดข้อมูลส่วนตัวได้อย่างดีเยี่ยม และด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT โดยนักลงทุนที่ลงทุนในเกม NFT เนื่องจากเพื่อน/ครอบครัว มีระดับความเห็นมากกว่า

ตนเอง และนักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น อาจเพราะเห็นเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้ใช้ประโยชน์ไปใช้ประโยชน์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

ลงทุนก่อนแล้วได้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว และเห็นได้ชัดเจน จึงมีความคิดที่จะลงทุนตามเพื่อน นอกจากนี้การสื่อสารที่บ่งบอกถึงผลตอบแทนที่เป็นเม็ดเงินจำนวนมากก็เป็นตัวเล็กหนึ่งที่ทำให้ นักลงทุนส่วนใหญ่ตัดสินใจลงทุน เพราะมองเห็นช่องทางที่จะได้ผลตอบแทนอย่างรวดเร็วและสะดวกที่ไม่จำเป็นต้องเสียภาษีเงินได้จากรายได้ส่วนนี้ และรับรู้ถึงความเสี่ยงในการลงทุนที่มีมากน้อยแตกต่างกันตามแต่จำนวนเงินในการลงทุน เมื่อเห็นเพื่อนลงทุนในจำนวนเงินเท่านี้ แล้วสามารถได้ผลตอบแทนเป็นเท่าตัว จึงเป็นสาเหตุส่วนหนึ่งที่ทำให้ตัดสินใจลงทุนเพื่อหวังผลตอบแทนที่ง่ายและจำนวนมาก โดยเห็นคนใกล้ตัวที่ได้ประโยชน์ในส่วนนี้มาก่อนที่จะลงทุนเอง ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ วรประภา นาควิชระ (2564) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมแห่ตามกัน(อีกครั้ง) ที่ตลาด Cryptocurrencies กล่าวว่าคริปโตฯ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อวางรากฐานให้กับเทคโนโลยี Smart Contract และเทคโนโลยี Ethereum Blockchain ก็เป็นรากฐานให้เกิด Initial Coin Offering (ICO) บางตัวขึ้นมา ซึ่งเทคโนโลยีบล็อกเชนยังเป็นที่น่าจับตามองเพราะน่าจะสร้างความเปลี่ยนแปลงได้อีกในอนาคต และธนาคารแห่งประเทศไทยได้นำเทคโนโลยีบล็อกเชนนี้มาพัฒนาโครงการอินทนนท์ สร้างสกุลเงินดิจิทัลที่ออกโดยแบงก์ชาติเพื่อใช้ในการโอนเงินระหว่างสถาบันการเงินแทนที่จะโอนด้วยเงินบาท และยังกล่าวอีกว่านักลงทุนส่วนใหญ่แห่ตามกันซื้อเนื่องจากข่าวจากโซเชียลมีเดีย เช่น Twitter หรือ Reddit ที่เป็นแหล่งข่าวของนักลงทุน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์จากบุคคลที่มีอิทธิพลนั้นสามารถทำให้เกิดพฤติกรรมแห่ตามกันได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งนี้

5.3.1.1 ข้อเสนอแนะพฤติกรรมการลงทุน

จำนวนเงินในการลงทุนต่อครั้ง คือ 5,001 – 10,000 บาท เนื่องจากไม่มากและไม่น้อยเกินไป ถ้าลงทุนไปแล้วเกิดการขาดทุน จะเกิดการขาดทุนจำนวนน้อย สามารถรับความเสี่ยงตรงส่วนนี้ได้ และยังสามารถทำให้มองเห็นว่าควรลงทุนเพิ่มอีกหรือไม่ หรือควรเปลี่ยนเกม NFT ที่ลงทุน

ความถี่ในการลงทุนควรลงทุนน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน เพื่อดูผลประกอบการจากการที่ลงทุนครั้งแรกก่อน ค่อยเพิ่มความถี่ในการลงทุน และต้องคอยศึกษาตลาดเกม NFT และตลาดคริปโตฯ เนื่องจากมูลค่าของเหรียญเกม หรือสกุลเงินดิจิทัล มีมูลค่าที่ขึ้นลงอยู่ตลอดเวลา ตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งที่มีนักลงทุนที่ไม่ใช่ผู้เล่นมาทำการซื้อเหรียญสกุลนี้จำนวนมาก เพื่อให้มูลค่าของเหรียญเพิ่มขึ้นในระยะเวลาอันสั้นหรือเรียกได้ว่าเป็นการปั่นราคาให้เหรียญมีมูลค่าที่สูงขึ้นตามต้องการ แล้วทำการขายเหรียญที่ซื้อไว้ในจำนวนมากทำให้มูลค่าเหรียญตกลง จะส่งผลต่อตัวผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกม เนื่องจากเหรียญมีมูลค่าลดลงจากตอนที่เข้าเล่น อาจจะทำให้เกิดการขาดทุน จึงควรมีความถี่ในการลงทุนต่อเดือนแค่ 1 ครั้งเท่านั้น เพื่อดูและศึกษาข้อมูลต่างๆก่อนที่จะลงทุนเพิ่ม

เหตุผลในการลงทุนส่วนใหญ่ คือ การหารายได้เพิ่ม เนื่องจากนักลงทุนส่วนใหญ่บางคนที่มีมาลงทุนในเกม NFT นี้ ไม่ใช่ผู้ที่สนใจเล่นเกมจริงๆ แต่เป็นผู้ที่สนใจว่าสามารถทำมูลค่าให้ได้หรือไม่ หรือสามารถเป็นช่องทางในการหาเงินเพิ่มให้กับเขาได้หรือไม่เท่านั้น ดังนั้นก่อนที่จะลงทุน ควรศึกษาข้อมูลของเกม บริษัทที่พัฒนาเกม และเกมสามารถหารายได้ต่อวันได้มากน้อยแค่ไหน คำนวณค่ากับการที่จะลงทุนหรือไม่ และควรหาข้อมูล แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เล่นคนอื่นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการรับรู้ข่าวสารที่รวดเร็วนี้สามารถทำให้เราประมาณการในการลงทุนได้เพิ่มมากขึ้น

ระยะเวลาการลงทุน ควรเกินกว่า 3 – 6 เดือน เนื่องจากต้องศึกษาตัวเกม NFT แต่ละเกม ว่ามีระยะเวลาในการคืนทุนกี่เดือน ซึ่งบางเกมคืนทุนเร็ว ก็ต้องรีบในการลงทุนแต่แรกเริ่มที่เกมเปิด เนื่องจากถ้าลงทุนช้า เช่น ผู้เล่น A ลงทุนตั้งแต่เกมเปิดเดือนแรก สามารถทยอยผลประโยชน์ได้ก่อนคนอื่น และได้กำไรจากการเล่นหลังหักต้นทุนแล้วสามารถนำไปต่อยอดเกมอื่นได้อีก กับผู้เล่น B ลงทุนตอนเห็นว่าเกมนี้สามารถทำเงินได้มากในช่วงสั้นๆ พอลงทุนยังไม่ถึงเดือน เกิดการที่เหรียญเกมนี้มีมูลค่าลดลง จะเห็นได้ว่าผู้เล่น A ไม่ได้ขาดทุนแถมยังได้กำไร แต่ผู้เล่น B ขาดทุน เนื่องจากคิดว่าการลงทุนตอนที่คนลงทุนเยอะ จะทำให้มูลค่าของเหรียญเพิ่มขึ้น แต่กลับกัน เมื่อมีผู้เล่นมากขึ้น ทรัพยากรที่เกมมีให้ก็มีไม่เพียงพอ หรือจริงๆทรัพยากรมีจำกัด ทำให้เกิดการที่ผู้ที่ลงทุนใหม่ขาดทุนนั่นเอง นอกจากนี้ยังเกิดจากการที่เหรียญเกมเข้าไปอยู่ในกระดานเทรดทำให้นักลงทุนที่ไม่ใช่ผู้เล่น ที่เรียกกันว่านักเทรด สามารถซื้อขายเหรียญเกมนี้ได้ เกิดการเก็งกำไรกันเกิดขึ้น และขายทิ้งในปริมาณมาก ส่วนนี้ก็ทำให้มูลค่าของเหรียญเกมลดลงได้

อิทธิพลในการลงทุน คือ ตนเอง ดังนั้นการลงทุนแต่ละครั้ง ควรที่จะศึกษาหาข้อมูลให้รอบครอบก่อนที่จะตัดสินใจลงทุน เนื่องจากมีผู้เล่น หรือนักลงทุนจำนวนมากเกิดการขาดทุน เพราะมูลค่าของเหรียญเกมมีมูลค่าลดลงหลังจากที่เข้าเล่นไปแล้ว ที่ต้องบอกแบบนี้เนื่องจากการเล่นเกม NFT นั้น ต้องใช้เงินลงทุนในการเล่น ไม่มีการเล่นที่ฟรีแล้วสามารถทำเงินได้ เพราะทรัพยากรต่างๆ ทั้งไอเทม หรือค่าบริการ มีการเก็บเงินทั้งสิ้น ทั้งนี้ผู้เล่นต้องศึกษาถึงข้อมูลต่างๆให้ละเอียด ทั้งตัวเกม บริษัทผลิตเกม และนักพัฒนาเกม ว่ามีความน่าเชื่อถือได้มากน้อยแค่ไหน สามารถสร้างความมั่นใจให้นักลงทุนได้หรือไม่ ก่อนที่จะลงทุนในเกม NFT แต่ละเกม

5.3.1.2 ข้อเสนอแนะปัจจัยการลงทุน

ด้านความรู้ในเกม NFT นักลงทุนควรศึกษาข้อมูล รายละเอียดการลงทุนให้เรียบร้อย ทั้ง ข้อมูลของเกม บริษัทผลิตเกม และนักพัฒนาเกมว่ามีตัวตน น่าเชื่อถือได้มากน้อยแค่ไหน และต้องศึกษาข้อมูลการเล่นเกมที่สามารถทำรายได้ ภายในระยะเวลาอันสั้น เป็นเกมประเภทไหน ต้องใช้ปัจจัยอะไรบ้างในการลงทุนเกมนี้ และผลตอบแทนดีไหม ระบบเกมเป็นยังไง มีความเอกสตรีนเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลอดภัยอย่างน้อยแค่ไหน ทั้งนี้ยังรวมถึงกระเป๋าที่นักลงทุนต้องใช้ในการผูกกับตัวเกม ต้องใช้กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์แบบไหนถึงจะปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์

ด้านการยอมรับเทคโนโลยี นักลงทุนต้องเข้าใจถึงข้อมูลต่างๆของทั้งตัวเกม ตัวเหรียญเกม การทำธุรกรรมต่างๆ หรือการให้บริการของเจ้าหน้าที่ ต้องศึกษาข้อมูลให้ได้ว่ามีระบบการเก็บข้อมูลที่ปลอดภัย อยู่บนระบบบล็อกเชนหรือไม่ และมีความน่าเชื่อถือ ทำให้ให้นักลงทุนตัดสินใจลงทุนในเกม และได้ผลตอบแทนอย่างแน่นอน

ด้านความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT นักลงทุนต้องศึกษาว่าเกมมีความเสี่ยงในการลงทุนอย่างน้อยแค่ไหน มีโอกาสที่เกมจะปิดตัวลงหลังจากเปิดตัวได้ 3 เดือนหรือไม่ และการที่สกุลเงินของเกมจะมีมูลค่าน้อยลงในอนาคตนักลงทุนยอมรับได้ไหมในความเสี่ยงนี้ ในการเลือกลงทุนต้องศึกษาหลายด้าน ทั้งด้านตัวเกม ด้านบริษัทที่พัฒนาเกม ด้านตลาดของเหรียญเกม ด้านตลาดแลกเปลี่ยนไอเทม เช่น ถ้า ณ เวลานี้เหรียญของเกมนี้มีมูลค่าที่สูงควรที่จะลงทุนตอนนี้หรือไม่ และถ้าลงทุนแล้วจะได้เงินลงทุนคืนไหม หรือจะขาดทุน ต้องมองแนวโน้มการลงทุน ตัวเกม ระบบเกมว่ามีการพัฒนาที่น่าสนใจ น่าดึงดูดไหม นอกจากนี้ต้องมองที่กระดานเทรดอีกด้วย เพราะมูลค่าของเหรียญในกระดานเทรดก็มีผลกับเหรียญที่ได้จากในเกม เนื่องจากถ้ามูลค่าในกระดานเทรดลดลง เหรียญที่เราหาได้ในเกมต่อวันเท่าเดิม แต่แลกเปลี่ยนเป็นเงินได้น้อยกว่าเดิม ควรลงทุนหรือไม่ แต่ถ้ามองในมุมมองนักลงทุนที่เข้ามาหาผลประโยชน์เขาจะศึกษาถึงตัวเกม ระบบเกม ว่าสามารถทำเงินให้เขาต่อวันได้แค่ไหน และลองเสี่ยงลงทุน บางคนที่มาลงทุน ก็ได้ผลกำไรตอบแทนมากมาย

ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน ตัวนักลงทุนต้องรู้ถึงมูลค่าของเหรียญเกมว่าสามารถแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินบาท หรือดอลลาร์ได้สูงหรือต่ำ ซึ่งมูลค่าของเหรียญและสกุลเงินที่จะแลกเปลี่ยนจะขึ้นลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งถ้าเกิดอยากแลกเปลี่ยนเหรียญเกมเป็นสกุลเงินที่เราใช้ในชีวิตประจำวันต้องแลกเปลี่ยนตอนที่เหรียญเกมมีมูลค่าที่สูง ซึ่งต้องติดตามข่าวสารในกลุ่มเกม และในกระดานเทรด หรือเราพอใจที่ราคาไหนก็สามารถแลกเปลี่ยนได้ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ตัวเหรียญเกมสามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เมื่อมีคนรับ นอกจากนี้ยังมีการแลกเปลี่ยนไอเทมในเกม โดยใช้บ้าน หรือ รถยนต์ ที่เป็นทรัพย์สินของตัวเอง แลกเปลี่ยนกับคนอื่น ซึ่งของที่แลกเปลี่ยนต้องมีมูลค่าราคาเท่ากัน เช่น เกม Farmers world ที่มีการแลกเปลี่ยนเลื่อยไฟฟ้า กับรถยนต์ หรือบ้าน ซึ่งต้องดูว่ามูลค่าเหรียญเกม ณ เวลาที่แลกเปลี่ยนมีมูลค่าเท่าไร เมื่อแปลงเป็นสกุลเงินบาท หรือสกุลเงินดอลลาร์ เป็นต้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำไปต่อยอดศึกษากลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จังหวัดอื่นได้ และควรมีการศึกษาตัวแปรในด้านอื่นเพิ่มเติม เช่น ด้านสังคม เศรษฐกิจ ด้านข้อมูลบล็อกเชน ด้านการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยอมรับสินค้าดิจิทัล เป็นต้น และปัจจัยอื่น เช่น แรงจูงใจในการลงทุน มูลค่าของสกุลเงินมีผลต่อการลงทุนหรือไม่ มุมมองในการลงทุนที่ไม่ใช่ผู้เล่นแต่เป็นตัวแทนนักลงทุนหรือบุคคลที่ต้องการหารายได้ โดยเฉพาะ เนื่องจากบุคคลเหล่านี้จะมีมุมมอง และความคิดแตกต่างกับผู้เล่นเกม เพราะบุคคลเหล่านี้แค่เข้ามาหาผลกำไรจากตรงส่วนนี้ว่าสามารถสร้างรายได้ให้เขาได้หรือไม่เท่านั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กษิติก สังกีเพชร. 2564. “การตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล ของนักลงทุนในเขต กรุงเทพมหานคร.” การค้นคว้าอิสระ สาขาการเงินและการธนาคาร คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- เกียรติกร เทียนธรรมชาติ. 2561. “อิทธิพลต่อการตัดสินใจขอรับใช้เงินดิจิทัล (บิทคอยน์) ของ ผู้บริโภคกลุ่ม Millennials ในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จินดาภา ดำรงสมบัติ, ญาณกร รวมสุข, ปิโหม่ กีพากิจไพบูรณ์, นรินกัศร์ บำเพ็ญเพียร และมารีรัตน์ มะลิแย้ม. 2564. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจที่จะลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ. 4 (22) : 276 – 281.
- จิรายุทธิ์ ธารชรุ่งเรือง และพัฒน์ พัฒนรังสรรค์. 2020. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนใจใช้งานสกุลเงินดิจิทัลลิบรา.” วิทยานิพนธ์ เศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชากรหิมะ. 2564. **Crypto Wallets กระเป๋าคริปโต คืออะไร? มีแบบไหนบ้าง? (What is Crypto Wallets? and what type of them?.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://tips.thaiware.com/1816.html>.
- ชากรหิมะ. 2565. **Crypto Game, Blockchain Game, NFT Game คืออะไร? และจะเริ่มต้นเล่นเกมเหล่านี้ได้อย่างไร และมีประเภทไหนบ้าง?.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://tips.thaiware.com/1953.html#what-is-non-fungible-token>.
- ณรงค์ จารขจรกุล. 2541. “ปัจจัยกำหนดผลตอบแทนจากการลงทุนในหลักทรัพย์ของประเทศไทย.” วิทยานิพนธ์ เศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บทความของสมาคมบริษัทหลักทรัพย์ไทย. 2561. **Initial Coin Offering (ICO) รูปแบบใหม่ของการระดมทุนยุคดิจิทัล.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.asco.or.th/datacenter2-inner.php?id=1491>.
- ปรารณอารี มุฮัมหมัดอัลโคลเลซ. 2563. “การยอมรับเทคโนโลยีพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ และการรับรู้ความเสี่ยงที่มีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจใช้สกุลเงินดิจิทัล.” วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผศ.ดร. วรประภา นาควัชระ. 2564. **พฤติกรรมแห่ตามกัน(อีกครั้ง) ที่ตลาด Cryptocurrencies.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.thansettakij.com/columnist/465125>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พ.ต.ต. กิจชัยยะ สุรารักษ์. 2562. “แนวทางการป้องกันอาชญากรรมที่เกี่ยวกับสกุลเงินเข้ารหัสในประเทศไทย: กรณีศึกษาบิทคอยน์.” วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิณ ประกายสันติสุข. 2550. “ลักษณะส่วนบุคคล ค่านิยม ทรัพยากรการท่องเที่ยว และพฤติกรรมการท่องเที่ยวในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนของนักท่องเที่ยวชาวไทยในกรุงเทพมหานคร.” สารนิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชญา ชัยณรงค์เดชากุล. 2557. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ของนักลงทุนทั่วไปในประเทศ.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เพชร ชุมทรัพย์. 2549. **หลักการลงทุน พิมพ์ครั้งที่ 12.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภาณุพงศ์ เสกทวีลาภ. 2557. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจด้านพฤติกรรมการใช้ Cloud Storage ในระดับ Software-as-a-Service (SaaS) ของพนักงานองค์กรเอกชน.**
- ภาสกร ไหลสกุล. 2016. **Bitcoin: Digital Currency สกุลเงินพลิกโลก.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://tednet.wordpress.com/2016/07/02/bitcoin-digital-currency-สกุลเงินพลิกโลก/>.
- กัญญาพัชญ์ นานาแหลม. 2561. “แรงจูงใจและพฤติกรรมในการใช้สกุลเงินในรูปแบบดิจิทัลของผู้บริโภค : กรณีศึกษาสกุลเงินบิทคอยน์.” สารนิพนธ์ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กัทธิตา เฟื่องประไพ และบุญภา ปันฑูรอำพร. 2564. “ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสกุลเงินดิจิทัลบิทคอยน์ (Bitcoin) ของนักลงทุนรายย่อยในสถานการณ์ COVID-19.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รังสรรค์ ประเสริฐศรี. 2548. **พฤติกรรมองค์กร.** กรุงเทพฯ: ชรรรมสาร.
- วชิรวัชร งามละม่อม. 2558. **ทฤษฎีการมีส่วนร่วม.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html.
- วิชัย โสสุวรรณจินดา. 2535. **ความลับองค์กร : พฤติกรรมองค์กรสมัยใหม่ พิมพ์ครั้งที่ 2.** กรุงเทพฯ: ดีไลท์.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. 2538. **การบริหารการตลาดยุคใหม่.** กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- สถาบันพัฒนาความรู้ตลาดทุน ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. 2549. **การลงทุน (Investment).** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.tsi-thailand.org/index.php>.
- สมคิด บางโม. 2548. **องค์กรและการจัดการ พิมพ์ครั้งที่ 7 ปรับปรุงใหม่.** กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒนา.
- สมใจ ฟองธวัช และกนกวรรณ จันทร์เจริญชัย. 2562. **นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการเงินใน**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สกุลเงินดิจิทัล ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. วารสารเศรษฐศาสตร์และกลยุทธ์การจัดการ. 6 (2) : 56 - 71.
- สิงหะ นวิสุข, และสุนันทา วงศ์ตุรภัทร. 2555. ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. KMITL Information Technology Journal, 4-5. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.it.kmitl.ac.th/~journal/index.php/main_journal/article/view/2/4.
- สุภาวี จุลนาพรชัย. 2529. การวิเคราะห์หลักทรัพย์ พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อลิตา คุ่มเขต. 2562. “ทัศนคติต่อสกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) ของประชากรวัยทำงานที่สนใจการลงทุนในเขตกรุงเทพมหานคร.” การค้นคว้าอิสระ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อลิสรา ชีระศักดิ์ดาพงษ์. 2559. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งาน Bitcoin.” การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เอ ดีห์ลี. 2560. “การเปรียบเทียบผลการพยากรณ์ราคาบิตคอยน์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยโครงข่ายประสาทเทียม และการโปรแกรมเชิงพันธุกรรม.” วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เอกลักษณ์ ชนเจริญพิศาล. 2554. “ความตระหนักและการยอมรับการนำระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม (ISO 14001) มาใช้ในองค์การภาครัฐ: ศึกษากรณีสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.” วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต สาขาการจัดการสิ่งแวดล้อม คณะพัฒนาศึกษาและสิ่งแวดล้อม, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. 1980. **Understanding attitudes and predicting social behavior**. Englewood Cliffs, NJ [u.a.] : Prentice-Hall.
- Ajzen, I. 1991. The Theory of Planned Behavior. **Organizational Behavior and Human Decision Processes**. 50: 179-211.
- Antonis, B. & Konstantinos, D. 2020. Testing for herding in the cryptocurrency market. **Finance Research Letters**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1544612319301643?via%3Di%20hub>.
- Beam. 2018. **Crypto currency คืออะไร**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://siamblockchain.com/2018/03/11/cryptocurrency-คืออะไร/>.
- Chu, A. Z.-C., & Chu, R. J. 2011. The intranet's role in newcomer socialization in hotel industry in Taiwan-technology acceptance model analysis. **The International Journal of Human Resource Management**. 22(5) : 1163-1179.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Cryptosiam. 2021. **ทำความเข้าใจ NFT คืออะไร? และประโยชน์ของ NFT 7 ประการที่ทุกคนควรรู้.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://th.investing.com/news/cryptocurrency-news/article-62491?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=16830493844&utm_content=592817434029&utm_term=dsa-1463805041937_&GL_Ad_ID=592817434029&GL_Campaign_ID=16830493844&gclid=EAIaIQobChMI5tHr5bPc-AIVZ5NmAh2-iwIAEAMYASAAEgIG4PD_BwE.
- Davis, F. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. **MIS Quarterly**. 13(2) : 319-339.
- Davis, F. D., Bagozzi, R., & Warshaw, P. R. 1989. User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. **Management Science**. 35(8) : 982-1003.
- Luarn, P., & Lin, H.-H. 2005. Toward an understanding of the behavioral intention to use mobile banking. **Computer in Human Behavior**. 21(6) : 873-891.
- L3uch. (2021). **NFT คืออะไร? ทำไมถึงพิเศษกว่า Cryptocurrency?**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://tips.thaiware.com/1536.html>
- Mckechnie, S., Winklhofer, H., & Ennew, C. 2006. Applying the technology acceptance model to the online retailing of financial services. **International Journal of Retail & Distribution Management**. 34(4) : 388-410.
- Minh, M. C., Nhu, -T. N. & Thanh, -T. T. 2021. Behavioral factors on individual investors' decision making and investment performance: A survey from the Vietnam stock market. **Journal of Asian Finance, Economics and Business**. 8(3) : 0845–0853.
- Raja Nabeel-Ud-Din JALAL, Massimo SARGIACOMO, Najam Us SAHAR & Um-E-Roman FAYYAZ. 2020. Herding behavior and cryptocurrency: Market asymmetries, interdependency and intra dependency. **Journal of Asian Finance, Economics and Business**. 7(7) : 027-034.
- Saeed, A. & Tugrul, D. 2019. "Evaluation of the Cryptocurrency Adoption Decision Using Hierarchical Decision Modeling (HDM)." Portland International Conference on Management of Engineering and Technology (PICMET), Portland State University.
- Tae. 2021. **มาทำความเข้าใจกับเกม NFT กระแสของ GameFi ที่มาแรงในตอนนี้.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://featuringtae.com/what-is-nft-game/>.
- Waranyu . 2020. **NFT คืออะไร? และประโยชน์ที่ยิ่งกว่าเกม.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://blog.bitkub.com/nft-fa4990572a6e>.

Xu, H., Teo, H.-H., & Tan, B. 2005. Predicting the Adoption of Location-Based Services: The Role of Trust and Perceived Privacy Risk. **Association for Information System**. 31(12) : 897-910.

Zhou, K. Z., & Wu, F. 2009. Technological capability, strategic flexibility, and product innovation. **Strategic Management**. 31(5) : 547-561.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร

เรื่อง ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลงทุนเกม NFT (Non-Fungible Token) ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยต้องการทราบข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชา การศึกษาค้นคว้าอิสระ (Independent Study) หลักสูตร บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำชี้แจง : แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วยคำถาม 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมในการลงทุนของนักลงทุนที่เลือกลงทุนในเกม NFT

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ที่เสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามนี้ โดยข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถาม ทางผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับและนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น

นางสาววาสนา พระเทพ

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงข้อเดียว

1. ท่านสนใจลงทุนในเกม NFT หรือไม่
 - ใช่ ไม่ใช่ (จบแบบสอบถาม)
2. ท่านอาศัยอยู่ในเขตใดของจังหวัดกรุงเทพฯ (โปรดระบุเพียง 1 เขต) ถ้าไม่มีเขตที่ระบุให้จบการทำแบบสอบถาม
 - สายไหม คลองสามวา
 - บางแค บางเขน
 - บางขุนเทียน ประเวศ
 - ลาดกระบัง หนองจอก
 - ดอนเมือง จตุจักร
 - ไม่ใช่ (ยุติการสัมภาษณ์)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงข้อเดียว

1. เพศ
 - ชาย หญิง
2. อายุ
 - ต่ำกว่า 20 ปี 21 – 30 ปี
 - 31 – 40 ปี 41 – 50 ปี
 - 51 ปีขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา
 - ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพ
 - นักเรียน/นักศึกษา ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 - พนักงานบริษัทเอกชน ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ
 - อื่นๆ
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
 - ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,001 – 25,000 บาท
 - 25,001 – 35,000 บาท 35,001 – 45,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 45,001 – 55,000 บาท 55,001 บาทขึ้นไป

ส่วนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมในการลงทุนของนักลงทุนที่เลือกลงทุนในเกม NFT
 คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงข้อเดียว

1. จำนวนเงินที่ท่านคาดว่าจะลงทุนในเกม NFT ต่อครั้ง
 - ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท
 - 5,001 – 10,000 บาท
 - 10,001 – 15,000 บาท
 - 15,001 – 20,000 บาท
 - 20,001 – 25,000 บาท
 - 25,001 ขึ้นไป
2. ความถี่ในการลงทุนในเกม NFT
 - น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน
 - 1 – 2 ครั้งต่อเดือน
 - 3 ครั้งขึ้นไป
3. วัตถุประสงค์ในการที่ท่านตัดสินใจลงทุนในเกม NFT
 - หารายได้เพิ่ม
 - กระจายการลงทุน
 - เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
 - ความสนุกสนาน/บันเทิง
 - อื่นๆ ระบุ.....
4. ระยะเวลาในการที่ท่านลงทุนในเกม NFT
 - น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 เดือน เกินกว่า 3 - 6 เดือน
 - เกินกว่า 6 เดือน – 1 ปี 1 ปี ขึ้นไป
5. บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการลงทุนในเกม NFT ของท่าน
 - ตนเอง
 - เพื่อน/ครอบครัว
 - นักวิเคราะห์บนสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube เป็นต้น
 - อื่นๆ ระบุ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT

คำชี้แจง จงเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านที่ท่านตัดสินใจเลือกลงทุนในเกม NFT โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ปานกลาง	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
<p>1. ความรู้ในเกม NFT</p> <p>1.1 เกม NFT อยู่บนระบบปฏิบัติการบล็อกเชนที่มีความปลอดภัยสูง</p> <p>1.2 ควรซื้อ Hardware Wallet สามารถป้องกันการโจรกรรมข้อมูลทางออนไลน์ได้</p> <p>1.3 จำเป็นต้อง Swap สกุลเงิน เช่น BNB ETH เป็นสกุลเงินของเกมทุกครั้ง จึงจะสามารถทำธุรกรรมในเกมได้</p> <p>1.4 การทำธุรกรรมบน Metamask จำเป็นต้องใช้ BNB ในการดำเนินการทุกครั้ง</p> <p>1.5 ทุกครั้งในการทำธุรกรรมในเกม จำเป็นต้องเสียค่าบริการ (Gas)</p>					
<p>2. การยอมรับเทคโนโลยี</p> <p>2.1 ระบบการเก็บข้อมูลของเกม NFT มีความปลอดภัยต่อการโจรกรรมทางออนไลน์</p> <p>2.2 เกม NFT มีการทำธุรกรรมในการลงทุนที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เข้าใจง่าย</p> <p>2.3 เกม NFT มีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ง่ายต่อการใช้งาน</p> <p>2.4 เกม NFT สามารถทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ได้ตลอด 24 ชม.</p>					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัยการตัดสินใจลงทุนในเกม NFT	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ปาน กลาง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
2.5 เมื่อเกิดปัญหาสามารถติดต่อ เจ้าหน้าที่ในการแก้ปัญหาได้อย่าง รวดเร็ว					
3. ความเสี่ยงในการลงทุนในเกม NFT					
3.1 ระยะเวลาในการคืนทุนนาน					
3.2 เงินลงทุนแรกเริ่มที่ลงทุนในเกม NFT จะไม่ได้คืนเต็มจำนวน					
3.3 ไม่ควรทำการ ซื้อ - ขาย ช่วงที่สกุล เงินมีความผันผวนสูง					
3.4 สกุลเงินของเกม NFT จะมีมูลค่า น้อยลงในอนาคต					
3.5 มี Exchange เดี่ยวในบางเกมที่ สามารถทำการ Swap สกุลเงินของเกม ได้					
3.6 มีโอกาสที่ Development (คนพัฒนา เกม) จะปิดเกมหนี					
4. ความเข้าใจเกี่ยวกับเงินเสมือน					
4.1 มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขาย ผ่านสกุล เงินในเกม NFT					
4.2 มีการรับสกุลเงินในเกม NFT เพื่อ แลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงินจริงได้ทุก รูปแบบ					
4.3 การลงทุนในเงินเสมือนนับว่ามี มูลค่าสูงกว่าการลงทุนในกองทุน					
4.4 เงินเสมือนสามารถถือครองได้ เท่ากับมูลค่าเงินจริง					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาววาสนา พระเทพ
วัน เดือน ปีเกิด 3 สิงหาคม 2537
ที่อยู่ 61 หมู่ 2 ตลาดวัดเกาะ พหลโยธิน54/1 คลองถนน สายไหม กรุงเทพฯ 10220
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2560 ภาควิชาชีววิทยา สาขาวิชาเทคโนโลยีชีวภาพ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
E – mail nuchzii.wp@gmail.com
โทรศัพท์ 0824199249



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้