

# การศึกษาพฤติกรรมและความพึงพอใจต่อการใช้ แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ

วรัญญา ศรีสัตยเสถียร

## บทคัดย่อ

การศึกษาพฤติกรรมและความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ และศึกษาความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ได้แก่ การหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยการทดสอบความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวแปร T-test และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One-way ANOVA กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในการทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 55 - 60 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 15,001 – 20,000 บาท ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้มือถือในการเล่นแอปพลิเคชันเกม เล่นเพื่อต้องการพักผ่อน คลายเครียด หาอะไรทำยามว่าง ประเภทเกมที่ชอบเล่นคือ เกมปริศนา (Puzzle Game) ชอบแนวเกมที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และมีภาพภายในเกมเป็นแนวการ์ตูนที่ดูเข้าใจง่าย ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันเกมจำนวน 2 เกม และไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ ใช้งาน 3 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ครั้งนี่ย่อยกว่า 1 ชั่วโมง และใช้ในช่วงเย็น เวลา 16.01 – 19.00 น.

ในการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุพบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านผลิตภัณฑ์และบริการอยู่ในระดับมาก โดยความพึงพอใจเฉลี่ยสูงสุดคือ เรื่องแอปพลิเคชันเกมมีให้เลือกมาก มีความหลากหลาย และภาพภายในเกมสวยงาม น่าเล่น ด้านอารมณ์ จิตวิทยาและความรู้สึกในการใช้งาน มีความพึงพอใจในระดับมากเป็นเรื่องรู้สึกคลายเครียดเมื่อได้เล่นเกม ด้านอารมณ์ จิตวิทยาและความรู้สึกในการใช้งาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเป็นเรื่องรู้สึกคลายเครียดเมื่อได้เล่นเกม และยังพบว่าผู้สูงอายุที่เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้ที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมไม่

แตกต่างกัน และพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านช่องทางการใช้งาน ด้านระยะเวลาในการใช้งาน ด้านช่วงเวลาที่ใช้งาน ด้านค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการแอปพลิเคชันเกม และด้านภาพภายในเกมที่ชอบและเล่นเป็นประจำแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมไม่แตกต่างกัน ส่วนพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านความถี่ในการใช้งาน ด้านจำนวนแอปพลิเคชันเกมที่เลือกใช้งาน ด้านประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่เลือกเล่น ด้านแนวเกมที่ชอบและเล่นเป็นประจำ และด้านวัตถุประสงค์ในการใช้งานแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันแตกต่างกัน

## บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญในวิถีชีวิตประจำวันของเรา โทรศัพท์เคลื่อนที่กลายเป็นสิ่งสำคัญ มีแอปพลิเคชันให้ใช้งานอย่างมากมาย มีการพัฒนาต่อยอดแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน อย่างการทำธุรกรรมทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ ฟังเพลง หรือแม้แต่การเล่นเกม

การเล่นเกมโมบายล์แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ถือว่าเป็นกิจกรรมบันเทิงยอดนิยมอย่างหนึ่ง เนื่องจากสามารถติดตั้งได้ง่าย และสามารถเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลาที่ต้องการ อีกทั้งยังสามารถชักชวนกลุ่มเพื่อนหรือคนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ให้เข้าร่วมกิจกรรมเล่นเกมได้ง่าย ส่งผลให้ผู้เล่นโมบายล์เกมสามารถขยายวงกว้างสู่ผู้เล่นกลุ่มใหม่อย่างรวดเร็ว ทำให้จำนวนผู้เล่นแอปพลิเคชันเกมโดยภาพรวมในไทยมีการขยายตัวแบบก้าวกระโดด อีกทั้งตลาดโมบายล์เกมในไทยก็มีแนวโน้มการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเล่นเกมนั้นถือว่าเป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่ง เป็นกิจกรรมที่มนุษย์ไว้ใช้ในการผ่อนคลาย สามารถกระชับความสัมพันธ์ในสังคม หรือฝึกฝนทักษะต่างๆ และช่วยสร้างความบันเทิงและความสนุกสนาน ทำให้กลุ่มคนทุกเพศทุกวัยเข้าถึงเกมได้ง่ายมากขึ้น ทั้งเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน รวมไปถึงผู้สูงอายุ

ในปัจจุบันประเทศไทยมีจำนวนและสัดส่วนของประชากรผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วต่อเนื่อง ซึ่งประเทศไทยนั้นจะเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ เนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีและสภาวะสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้ผู้สูงอายุเริ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์เคลื่อนที่อย่างสมาร์ตโฟนร่วมกับอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้สำหรับการทำงาน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อ

ติดต่อดูสารกับลูกหลานหรือคนรู้จัก รวมไปถึงการใช้เพื่อความบันเทิง ทั้งเล่นเกม ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ ทำให้ผู้ประกอบการเริ่มหันมาพัฒนาและออกแบบเกมสำหรับผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังมีผลการวิจัยว่า การเล่นเกมสามารถช่วยป้องกันโรคอัลไซเมอร์ ช่วยบำบัดโรคซึมเศร้าได้ ช่วยสานสัมพันธ์ภายในครอบครัว และยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองอีกด้วย

จากเหตุผลข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมและความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ เพื่อศึกษาแอปพลิเคชันเกมสำหรับผู้สูงอายุนิยมใช้ พฤติกรรมการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ และความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันเกม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ให้บริการเอง และสามารถนำข้อมูลการวิจัยเพื่อไปใช้ในการผลิตแอปพลิเคชันเกมสำหรับผู้สูงอายุในอนาคตได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ

### สมมติฐานของการวิจัย

1. ผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมการใช้อแอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้อแอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน
2. ผู้สูงอายุที่มีข้อมูลส่วนบุคคลแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้อแอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ
2. ทำให้ทราบความพึงพอใจในการใช้อแอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ
3. ผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ประกอบการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันเกมสำหรับผู้สูงอายุ

## ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน และแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นเกม

แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรม หรือชุดคำสั่ง ที่ใช้ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์ เคลื่อนที่และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ เพื่อให้ทำงานตามคำสั่งและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (user interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ ในปัจจุบันมีระบบปฏิบัติการ ไอโอเอส (iOS), แอนดรอยด์ (Android) และวินโดวส์โฟน (Windows Phone) ที่คนนิยมใช้งาน และมีแอปพลิเคชันให้เลือกใช้อย่างมากมาย หนึ่งในนั้นคือแอปพลิเคชันในกลุ่มเกม เนื่องจากมีผู้นิยมเล่นเกมบนโทรศัพท์เป็นจำนวนมาก ผู้ผลิตเกมจึงคิดค้นเกมใหม่ๆ ออกสู่ตลาดมากขึ้น ซึ่งผู้เล่นมักนิยมเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networking) เช่น เกมที่อยู่ใน LINE หรือ Facebook เป็นต้น

เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์ เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาก็ได้ ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะได้ตามการเล่นออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ ดังนี้ 1) เกมแอกชั่น 2) เกมเล่นตามบทบาท 3) เกมผจญภัย 4) เกมปริศนา 5) เกมการจำลอง 6) เกมวางแผนการรบ 7) เกมกีฬา 8) เกมอาเขต 9) เกมต่อสู้ 10) ปาร์ตี้เกม 11) เกมดนตรี 12) เกมออนไลน์ ซึ่งชนิดของเกมจะส่งผลต่อแรงจูงใจในการเล่น โดยความชอบนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยในด้านเพศและอายุ และจะก่อให้เกิดพฤติกรรมติดเกมต่อมา หากเกมที่เลือกเล่นนั้นมีความน่าจูงใจและดึงดูดผู้เล่นได้ หากจะออกแบบเกมสำหรับผู้สูงอายุนอกจากวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานแล้ว ก็ควรพิจารณาข้อจำกัดต่างๆ ของโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วย เช่น ขนาดของหน้าจอที่ต้องทำให้ชัดเจนขึ้น (Carvalho & Ishitani, 2012)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กัณฑ์ บันทัดทอง (2557) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยประชากรในการศึกษาคือผู้สูงอายุที่อายุตั้งแต่ 55 ขึ้นไป จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า ระดับความพึงพอใจในการใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก และมีแรงจูงใจในการใช้โดยรวมอยู่ในระดับมีแรงจูงใจมาก

ภกภร กลุ่มเพชรมงคล (2557) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคนิเทศสาทร คลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร” จากกลุ่มตัวอย่างของผู้บริโภคนิเทศสาทร คลองเตย และบางรัก กรุงเทพมหานคร จำนวน 271 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการถดถอยเชิงพหุคูณ นั้นพบว่า มีเพียงปัจจัยด้านความเบิกบานใจในการเล่น และปัจจัยด้านการแสวงหาสาระในการเล่น เกม มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งสามารถอธิบายผล ได้ร้อยละ 68.4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

สุทธิพงษ์ วุฒิพราหมณ์ (2557) ศึกษาเรื่อง “อิทธิพลของแรงจูงใจในการเล่นเกมนิเทศออนไลน์และภาพลักษณ์ตราสินค้าที่มีต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางออนไลน์” ประชากรที่ใช้ศึกษาคือ ผู้เล่นเกมที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและเคยเล่นเกมผ่านออนไลน์ จำนวน 250 คน ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมนิเทศออนไลน์และภาพลักษณ์ตราสินค้าส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมผ่านทางออนไลน์มากที่สุด ตามด้วยแรงจูงใจด้านความก้าวหน้า ภาพลักษณ์ด้านบุคลิกภาพของผู้ใช้ แรงจูงใจด้านความต้องการการดำรงอยู่ และภาพลักษณ์ด้านคุณค่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และการสุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้สูงอายุตั้งแต่ 55 ขึ้นไป ในอำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี ที่เป็นผู้ใช้แอปพลิเคชันเกม จำนวน 400 ราย โดยทำการเก็บรวบรวมโดยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูล

## เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถาม โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบ คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมในการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย ช่องทางในการใช้แอปพลิเคชันเกม ความบ่อยในการใช้แอปพลิเคชันเกม ระยะเวลาที่ใช้เล่นแอปพลิเคชันเกม ช่วงเวลาที่ใช้เล่นแอปพลิเคชันเกม จำนวนแอปพลิเคชันเกมที่เลือกเล่น ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการแอปพลิเคชันเกม ประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่เลือกเล่น วัตถุประสงค์ในการใช้แอปพลิเคชันเกม

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของผู้สูงอายุในการใช้แอปพลิเคชันเกม

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติโดยโปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปและดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. แบบสอบถามส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ทำการวิเคราะห์และนำเสนอด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ อัตราส่วนร้อยละ และค่าความถี่
2. แบบสอบถามส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ ทำการวิเคราะห์และนำเสนอด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ อัตราส่วนร้อยละ และค่าความถี่
3. แบบสอบถามส่วนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ ทำการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ อัตราส่วนร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. ค่าสถิติเชิงอนุมาน ใช้วิเคราะห์ถึงความแตกต่างของตัวแปรข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ และพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุมีผลต่อความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ โดยการวิเคราะห์สถิติ T-test และสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

## สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 51.0 มีอายุ 55 – 60 ปี จำนวน 213 คน ระดับการศึกษาปริญญาตรีเป็น

จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนส่วนใหญ่อยู่ที่ 15,001 – 20,000 บาท  
จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8

**ส่วนที่ 2** การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการเล่นแอปพลิเคชันเกม จำนวน 301 คน คิดเป็นร้อยละ 75.3 ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันเกม 3 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 53.8 และใช้แอปพลิเคชันเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.8 ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันเกมในช่วงเย็น (16.01 – 19.00 น.) จำนวน 142 คิดเป็นร้อยละ 35.5 ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันเกมจำนวน 2 เกม เป็นจำนวน 214 คน คิดเป็นร้อยละ 53.5 ไม่เคยเดิมหรือเสียค่าบริการเลย เป็นจำนวน 328 คน คิดเป็นร้อยละ 82.0 ส่วนใหญ่เล่นเกมปริศนา จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3 ส่วนใหญ่ชอบเกมที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน จำนวน 310 คน คิดเป็นร้อยละ 77.5 ชอบภาพแนวการ์ตูนที่ดูเข้าใจง่าย จำนวน 343 คน คิดเป็นร้อยละ 85.8 ผู้สูงอายุที่ใช้แอปพลิเคชันเกมส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการพักผ่อน คลายเครียด หาอะไรทำยามว่าง เป็นจำนวน 286 คน คิดเป็นร้อยละ 71.5

**ส่วนที่ 3** การวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมของผู้สูงอายุ พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆ ออกเป็นรายชื่อ ดังนี้

ด้านผลิตภัณฑ์และบริการ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากจะเป็นเรื่องแอปพลิเคชันเกมมีให้เลือกมากและมีความหลากหลาย และภาพภายในเกมสวยงาม น่าเล่น มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.69

ด้านอารมณ์ จิตวิทยาและความรู้สึกในการใช้งาน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเป็นเรื่องรู้สึกคลายเครียดเมื่อได้เล่นเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.62

ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา ความพึงพอใจในระดับมากจะเป็นเรื่องการเล่นเกมที่ช่วยพัฒนาความจำ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.56

**ส่วนที่ 4** ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า

สมมติฐานที่ 1 ผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน โดยจำแนกได้ ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านช่องทางในการใช้งานแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมไม่แตกต่างกัน

2. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านความถี่ในการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านระยะเวลาในการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

4. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านช่วงเวลาที่ใช้งานแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมไม่แตกต่างกัน

5. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านจำนวนแอปพลิเคชันเกมที่เลือกใช้งานแตกต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

6. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการแอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

7. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านประเภทของแอปพลิเคชันเกมที่เลือกเล่นแตกต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

8. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านแนวเกมที่ชอบและเล่นเป็นประจำแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

9. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านภาพภายในเกมที่ชอบและเล่นเป็นประจำแตกต่างกัน มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

10. พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมด้านวัตถุประสงค์ในการใช้แตกต่างกัน มีความพึงพอใจแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ผู้สูงอายุที่มีข้อมูลส่วนบุคคล ทั้งเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมแตกต่างกัน

## ข้อเสนอแนะ

1. หากมีการทำการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไปนั้นควรจะทำการศึกษาทั้งเรื่องพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเกมและความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมในด้านอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น เพิ่มเติมรายละเอียดในแบบสอบถามมากขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลในการวิเคราะห์ผลมากขึ้น
2. ควรศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดอื่นด้วย อย่างเช่นในกรุงเทพมหานคร เพราะมีประชากรผู้สูงอายุเป็นจำนวนมาก เพื่อให้ทราบข้อมูลมากยิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาปัจจัยด้านต่างๆ ที่จะส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเกมเพิ่มเติมมากขึ้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นประโยชน์ในการศึกษา รวมไปถึงนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากขึ้น

## บรรณานุกรม

- 6 วิธีสนุกๆ เพิ่มพลังสมอง. ค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2560, จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, คณะวิทยาการจัดการ งานวิจัยและบริการวิชาการ เว็บไซต์: [http://business.yru.ac.th/res/contents.php?menu\\_id=26](http://business.yru.ac.th/res/contents.php?menu_id=26)
- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2557). จำนวนและสัดส่วนของผู้สูงอายุไทยในภาพรวม. ค้นเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2560, จาก [http://www.dop.go.th/main/knowledge\\_lists.php?id=34](http://www.dop.go.th/main/knowledge_lists.php?id=34)
- กรมสุขภาพจิต. (2557). วิธีโอเกมคอมพิวเตอร์ในผู้สูงอายุ ฝึกสมองด้านซึมเศร้า. ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <http://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1186>
- คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วิทยาเขตกาญจนบุรี. (2555). พัฒนาการของวัยสูงอายุ. ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2560, จาก [http://g9nurse53.blogspot.com/2012/02/blog-post\\_22.html](http://g9nurse53.blogspot.com/2012/02/blog-post_22.html)
- จิรกาล ดวงอิทธิกุล. ระบบมือถือ 3 ระบบ. ค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <https://docs.google.com/document/d/1us9DAuV1OvgHa2rBkoWDKGabUnli55E8gkTUDnmTY1I/edit#heading=h.idyom45wx0kj>

- บ้านจอมยุทธ. (2543). จิตวิทยาพัฒนาการวัยสูงอายุ. ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2560, จาก [http://www.baanjommyut.com/library\\_2/extension-1/concepts\\_of\\_developmental\\_psychology/02\\_8.html](http://www.baanjommyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_8.html)
- พริ้มเพรา ดิษยวณิช. อารมณ์ (Emotion). ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <http://www.chamlongclinic-psych.com/document/emotion/>
- วรฤทธิ วรจุนันท์ และคนอื่นๆ. (2556). *Mobile Application แอปพลิเคชันบนมือถือ*. ค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <https://sites.google.com/a/bumail.net/mobileapplication/khwam-hmay-khxng-mobile-application>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2555). ไอโอเอส. ค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2560, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ไอโอเอส>