

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการการดำเนินชีวิต  
การยอมรับเทคโนโลยีกับพฤติกรรม การรับชมคลิป  
สปอยล์หนังของประชากรวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร

Relationship between lifestyles technology  
adoption with the behavior of watching movie  
spoiler clips of the working-age people in  
Bangkok

Received: February 24, 2025

Revised: June 10, 2025

Accepted: June 11, 2025

แจ๊คกี้ อินทะมอน\*

Chekky Inthamone\*

วิโรจน์ สุทธิสีมา\*\*

Viroj Suttisima\*\*

---

\* , \*\*หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

\* , \*\*Master of Communication Arts Program, Strategic Communication, Faculty of Communication Arts, Bangkok University

\*E-mail: inthanomejackie@gmail.com

\*\*E-mail: viroj.s@bu.ac.th

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1. พฤติกรรมการรับชมคลิปสปอยล์หนังของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร ต่อการยอมรับเทคโนโลยี และ 2. รูปแบบการดำเนินชีวิต ที่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างที่เป็นผู้รับชมคลิปสปอยล์หนังของประชากรในกรุงเทพมหานคร จำนวน 210 คน วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ด้วยสถิติความแปรปรวนทางเดียว One-Way ANOVA (F-Test) และค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation)

ผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนัง ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนัง ที่ไม่แตกต่างกันในทุกด้าน ส่วนผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิต และการยอมรับเทคโนโลยี พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตและการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนัง มีความสัมพันธ์ในด้านความสนใจในทุกปัจจัย และความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านกิจกรรม และด้านความคิดเห็น มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนังในด้านความรู้ความง่ายในการใช้งาน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.001

**คำสำคัญ:** รูปแบบการดำเนินชีวิต การยอมรับเทคโนโลยี การรับชมคลิปสปอยล์หนัง

### Abstract

This research aimed to study 1) the behavior of viewers watching movie spoiler clips in Bangkok towards technology acceptance 2) the lifestyles that are related to technology acceptance of viewers in Bangkok by using quantitative research was questionnaire as a tool to collect data from a sample of 210 viewers of movie spoiler clips in Bangkok. The data were analyzed to test the hypothesis using One-Way ANOVA (F-Test) and Pearson's Correlation.

It was found that sample was behavioral factors of viewers of movie spoiler clips had no difference in the acceptance of technology in all aspects. The study results of the relationship between lifestyle and technology acceptance was found that the relationship between lifestyle and technology acceptance of movie spoiler clip viewers was related to interest in all factors and the relationship between lifestyle in terms of activities and opinions is a statistically significant relationship with the technology acceptance of the viewers of the movie spoiler clip in terms of perceived ease of use at a significance level of 0.001.

**Keywords:** Lifestyles, Technology Acceptance, Viewing Movie Spoiler

## ความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อที่มีอายุยาวนานมากกว่า 100 ปี (จำเริญลักษณะ ธนะวังน้อย, 2544) เป็นสื่อที่ทุกเพศทุกวัยนิยมเสพ เป็นสื่อที่อยู่กับสังคมมาโดยตลอด และมียังมีบทบาทที่สำคัญต่อผู้คนมายาวนาน การเปลี่ยนแปลงในการรับชมภาพยนตร์ยังเกี่ยวข้องกับการย้ายที่ของภาพยนตร์ (The Relocation of Cinema) จากหน้าจอในโรงภาพยนตร์สู่จออื่น ๆ เช่น จอโทรทัศน์ผ่านดีวีดี การสตรีมมิ่ง รวมถึงการย้ายไปอยู่บนจอคอมพิวเตอร์โทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ต เป็นต้น พัฒนาจากภาพยนตร์ศึกษา (Film Studies) กลายเป็นสกรีนศึกษา (Kuhn, 2009) ซึ่งอุตสาหกรรมสื่อที่สัมพันธ์กันทำให้ภาพยนตร์สามารถอยู่ในทุก ๆ ที่ ทุกๆ เวลา การแสดงความคิดเห็นหรือทัศนะที่มีต่อภาพยนตร์ จึงพบเห็นได้ทั่วไปผ่านพื้นที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมที่เติบโตมาจากการข้องเกี่ยวกับภาพยนตร์ในพื้นที่สื่อแบบหลอมรวม นั่นคือ “คลิปปอยล์หนัง” โดยเป็นการที่มีคนทำคลิปเล่าเรื่องภายในภาพยนตร์ โดยเป็นการสรุปเนื้อหา ประกอบกับภาพจากภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ มาทำการตัดต่อลงในแอปพลิเคชัน Youtube โดยเล่าเรื่องแบบเป็นฉาก (Scene) หรือเล่าทั้งเรื่อง และการสปอยล์ในคลิป โดยนักวิจัยอย่าง Christenfeld and Leavitt (2011, อ้างถึงใน *ทำไมบางคนถึงชอบดูคลิปปสรุปภาพยนตร์-ซีรีส์ แทนที่จะดูเวอร์ชันเต็ม*, 2554) จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ได้ทำการทดลองว่า กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบภาพยนตร์สั้นเรื่องไหน โดยมีภาพยนตร์สั้นจำนวน 12 เรื่องให้เลือกซึ่งใน 12 เรื่องนั้น มี 2 เรื่องที่มีคำอธิบายเหตุการณ์ทั้งหมดและอธิบายตอนจบไว้ให้แล้ว และผลของวิจัยชิ้นนี้ คือ คนชอบเรื่องที่ถูกลบสปอยล์มากกว่า ถึงแม้ว่าจะถูกลบสปอยล์จุดหักมุมไปแล้ว (Denson & Leyda, 2016)

เหตุผลที่ผู้เข้าร่วมการทดลองชื่นชอบภาพยนตร์ที่ถูกลบสปอยล์ คือ ทำให้เราเข้าใจโครงเรื่องมากขึ้น หรือถ้าเราไม่รู้สปอยล์ล่วงหน้า เราอาจมาสงสัยทีหลังว่า เราพลาดอะไรไปหรือไม่ ซึ่งในกรณีของการอ่านสปอยล์ หรืออ่านตอนจบ ล่วงหน้าก็คงไม่ต่างอะไรกับการที่เราชอบดูคลิปปสรุปหนังหรือซีรีส์สั้น ๆ เพียงแค่เปลี่ยนรูปแบบจากการอ่านมาเป็นการดูเท่านั้นเองและสิ่งสุดท้ายที่คลิปปเหล่านี้ได้รับความนิยม คือ สามารถดูได้ฟรีเพราะในหลาย ๆ ครั้งซีรีส์หรือภาพยนตร์ต่าง ๆ จะอยู่บนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง หรือฉายอยู่ในโรงภาพยนตร์ ที่เราต้องจ่ายเงินเพื่อแลกกับการรับชม แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีคนบางกลุ่มที่ไม่สามารถเข้าถึงคอนเทนต์เหล่านี้ได้หรือเลือกที่จะไม่จ่ายเงินเพื่อดูเรื่องราวแบบเต็ม ๆ จึงหันมาดูคลิปปวีดีโอสรุปสั้น ๆ แทน เพราะวีดีโอเหล่านี้ มักจะอยู่บนช่องทาง YouTube, TikTok, Facebook หรือ Instagram ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และส่วนใหญ่ไม่มีค่าใช้จ่าย ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า ทัศนคติและพฤติกรรมในการใช้ชีวิต สามารถบ่งบอกได้จากพฤติกรรมกรเข้าสังคม การทำงาน การใช้เงิน การแต่งตัว การบริโภค ในการทำธุรกิจองค์กรส่วนมาก จะต้องทำความเข้าใจในรูปแบบการใช้ชีวิตของแต่ละบุคคล เพราะบุคคลในแต่ละกลุ่มนั้นจะมีการใช้ชีวิตที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ความสนใจของบุคคลแต่ละกลุ่มนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มผู้เลือกรับชมคลิปปอยล์หนัง และศึกษาปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการรับชมคลิปปอยล์หนัง

## วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรับชมคลิปปอยล์หนังของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร ต่อการยอมรับเทคโนโลยี
2. เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิต ที่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร

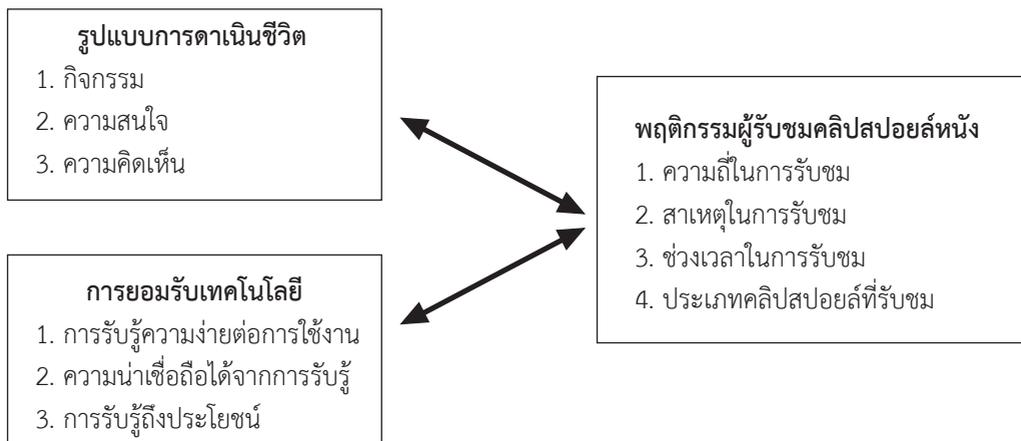
## สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้รับชมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมในการรับชมคลิปสไลด์หนังต่างกัน มีการยอมรับเทคโนโลยีที่ต่างกัน
2. รูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์การยอมรับเทคโนโลยีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ภาพที่ 1

#### กรอบแนวคิดการวิจัย



## นิยามศัพท์เฉพาะ

**การสไลด์หนัง** คือ การเล่าเรื่อง และการอธิบายรายละเอียดของเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในหนังเรื่องนั้น ๆ โดยเผยให้เห็นองค์ประกอบของโครงเรื่องโดยทั่วไปหรือบทสรุปของเรื่อง รวมถึงจุดไคลแมกซ์ และตอนจบ

**คลิปสไลด์หนัง** หมายถึง การที่บุคคลหนึ่งออกมาเล่าว่าหนังเรื่องหนึ่งมีจุดเริ่มต้น อย่งไร ฉากต่อไปคืออะไร ตอนกลางเป็นอย่างไร ไคลแมกซ์เขาทำอะไรกัน และสุดท้ายคือ หนังจบลงอย่างไร โดยเป็นการเล่าสลับกับภาพประกอบจากหนังไปเรื่อย ๆ จนจบง่าย ๆ

**รูปแบบการรับชม** หมายถึง ประเภทคลิปสไลด์หนังที่รับชม ที่ประกอบด้วย ซีรีส์จีน ภาพยนตร์ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และซีรีส์เกาหลี

**รูปแบบการใช้ชีวิต** หมายถึง กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นที่ผู้รับชมคลิปสไลด์หนังที่จะสามารถนำไปใช้อธิบายพฤติกรรมได้หลากหลายกลุ่ม และส่งผลให้สามารถเข้าถึงความต้องการและเข้าใจในพฤติกรรมของผู้เลือกรับชมได้มากยิ่งขึ้น

**การยอมรับเทคโนโลยี** หมายถึง การที่ผู้ใช้บริการเปิดใจที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัย โดยมีความสำคัญมุ่งไปที่การให้ความสนใจที่ปัจจัยความง่ายในการใช้งานและประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่จะส่งผลต่อทัศนคติการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศความตั้งใจของพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมยอมรับใช้งานจริง โดยประกอบด้วย การรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน ความน่าเชื่อถือได้จากการรับรู้ และการรับรู้ถึงประโยชน์ โดยส่งผลให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีการนำเทคโนโลยีที่ยอมรับมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง

**พฤติกรรมในการรับชม** หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมในการรับชมการสปีดอัพหนัง ได้แก่ ความถี่ในการรับชมต่อครั้ง สาเหตุในการรับชม ช่วงเวลาในการรับชม และประเภทคลิปสปีดอัพที่รับชม

### การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่สนับสนุนตัวแปรและองค์ประกอบที่ใช้ในการศึกษาได้ดังนี้

#### 1. รูปแบบการดำเนินชีวิต

เป็นการวิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้รับชมคลิปสปีดอัพหนังโดยการการศึกษาพฤติกรรมการแสดงออก ซึ่งมีวิถีการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังเป็นการอธิบายถึงลักษณะการดำเนินชีวิตของผู้รับชมคลิปสปีดอัพหนัง ในรูปของการจัดสรรเวลาต่อกิจกรรมต่าง ๆ เรื่องที่ให้ความสนใจหรือเอาใจใส่เป็นพิเศษ และมีความคิดเห็นต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมของแต่ละบุคคล โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามของรูปแบบการดำเนินชีวิตไว้ โดย Engel et al. (1993) ได้ให้คำนิยามของรูปแบบการดำเนินชีวิตไว้ว่า “รูปแบบที่ผู้คนจะดำเนินชีวิต รวมทั้งการใช้เงินและเวลา” โดยรูปแบบการดำเนินชีวิตสามารถสะท้อนได้จากกิจกรรม 3 ส่วนดังนี้กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นของผู้บริโภค

#### 2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี

Rogers (2003) ได้อธิบายว่า แนวคิดในการนำเทคโนโลยีมาใช้ขึ้นนั้นเกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยีเฉพาะอย่างครอบคลุมโดยครอบคลุมกระบวนการตัดสินใจของแต่ละบุคคลและความเต็มใจที่จะยอมรับเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ โดยเริ่มต้นเมื่อบุคคลพบกับเทคโนโลยีเป็นครั้งแรก และขยายออกไปผ่านกระบวนการโน้มน้าวซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจขั้นสุดท้าย ขั้นตอนการตัดสินใจเกี่ยวข้องกับการเลือกที่สำคัญ ไม่ว่าจะยอมรับหรือปฏิเสธเทคโนโลยี และสิ้นสุดในการยืนยันการดำเนินการ โดยได้รับอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญจากปัจจัยหลักสองประการ ได้แก่ ธรรมชาติโดยธรรมชาติของเทคโนโลยีที่เป็นปัญหา และลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้อง ในขณะที่ Park and Kim (2014) กล่าวว่า ระดับความเชื่อของการใช้เทคโนโลยีใหม่จะสามารถช่วยเพิ่ม ประสิทธิภาพในการทำงานของแต่ละบุคคลได้ ซึ่งหมายความว่า ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการเรียนรู้วิธีใช้งาน การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานประกอบกับประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยี มีบทบาทสำคัญในการมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลและความเต็มใจที่จะยอมรับและบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการทำงานของตน สิ่งนี้ตอกย้ำแนวคิดที่ว่ากรอบความคิดของผู้ใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อในความเรียบง่ายและข้อดีของเทคโนโลยี ส่งผลต่อการยอมรับและการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในงานระดับมืออาชีพของพวกเขาอย่างมีนัยสำคัญ

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี Technology Acceptance Model (TAM) มีองค์ประกอบที่สำคัญที่มีอิทธิพลในการยอมรับเทคโนโลยี รายละเอียดดังนี้ (Davis et al., 1989)

ปัจจัยที่ 1 การรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน กล่าวคือ เป็นความเชื่อหรือการรับรู้ที่บุคคลมีเกี่ยวกับความง่ายในการใช้งานเทคโนโลยีเหล่านั้น ว่ามีความสะดวกไม่ซับซ้อนและสามารถเรียนรู้ได้ง่าย และไม่ต้องใช้ความพยายามมาก จึงทำให้การรับรู้ความง่ายนี้ส่งผลต่อความพร้อมที่จะใช้งาน

ปัจจัยที่ 2 การรับรู้ถึงประโยชน์ กล่าวคือ ระดับความเชื่อหรือการรับรู้ที่บุคคลมีความเกี่ยวข้องกับประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีเหล่านั้น ในทางที่มีประโยชน์ต่อตนเองและสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของตนเองได้หรือไม่ โดยความเชื่อนี้มีผลต่อการเลือกใช้ หรือไม่เลือกใช้เทคโนโลยีนั้น

ปัจจัยที่ 3 ความตั้งใจใช้ (Intention to Use) กล่าวคือ ความตั้งใจใช้ หมายถึง ความพร้อมหรือความเต็มใจของบุคคลในการใช้ผลิตภัณฑ์ บริการ หรือเทคโนโลยีเหล่านั้น โดยแสดงถึงทัศนคติ ความเชื่อถือ รวมถึงมุมมอง ซึ่งเป็นการแสดงออกที่มีความสัมพันธ์กับการกระทำ (Behavior)

### 3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of planned behavior: TPB) เป็นทฤษฎีจิตวิทยาที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย Icek Ajzen ในปี 1991 โดยเป็นการพัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำตามหลักเหตุและผล (Theory of Reasoned Action: TRA) โดยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน จะเป็นการนำเสนอมุมมองที่ครอบคลุมมากขึ้นในการอธิบายพฤติกรรมทางสังคม โดยเน้นไปที่ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมนั้น โดยมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior) หมายถึง ทัศนคติ ซึ่งเกิดขึ้นจากความเชื่อเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่อาจตามมาจากพฤติกรรมที่เหล่านั้น โดยเป็นการประเมินของบุคคลเกี่ยวกับพฤติกรรมใด ๆ โดยอิงจากผลลัพธ์ที่พวกเขาคาดหวังไว้ หากผลลัพธ์ได้รับผลในเชิงบวกจากพฤติกรรมนั้น จะนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมเหล่านั้น ในทางตรงกันข้าม หากผลลัพธ์ที่ได้รับเป็นเชิงลบจะนำไปสู่ทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรม โดยผลลัพธ์ที่ได้รับผลในเชิงบวกต่อพฤติกรรมบางประการจะทำให้มีแนวโน้มที่จะนำไปสู่ความตั้งใจที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ

2. บรรทัดฐานของบุคคลเกี่ยวกับพฤติกรรม (Subjective Norm) หมายถึง ความเชื่อของบุคคลต่อนิสัยสังคมและเกี่ยวข้องกับประเมินความน่าเชื่อถือขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ได้รับจากบุคคลในสังคม บุคคลมักจะปฏิบัติตามและนำพฤติกรรมของบุคคลที่พวกเขาเคารพ ไว้วางใจ และพิจารณาว่ามีความสำคัญ หากบุคคลที่พวกเขาเคารพกระทำพฤติกรรมใด ๆ จะสามารถเพิ่มโอกาสที่พวกเขาจะนำพฤติกรรม รวมถึงจะทำให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและกระทำตามพฤติกรรมเหล่านั้นด้วย

3. การรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง (Perceived Behavioral Control) หมายถึง ความเชื่อของแต่ละบุคคล โดยอาจส่งเสริมหรือขัดขวางการแสดงพฤติกรรม โดยเป็นสิ่งสำคัญที่สร้างการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งบุคคลจะทำการประเมินว่าการแสดงพฤติกรรมนั้นยากหรือง่ายเพียงใด โดยการพิจารณาความพร้อมของปัจจัยภายในที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น หากมีความพร้อมบุคคลเหล่านั้นมีความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ในทางตรงกันข้าม หากปัจจัยภายในไม่เอื้ออำนวยบุคคลเหล่านั้นก็อาจไม่มีความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น และตามแนวคิดของ Mcleod and O'Keefe (1972) ที่ได้จำแนกตัวชี้วัดของพฤติกรรมการใช้สื่อ (Media Exposure) ส่วนมากนำไปใช้วัด 2 ด้าน คือ 1. วัดจากเวลาที่ใช้สื่อ 2. วัดจากความถี่การใช้สื่อแยกตามประเภทของเนื้อหาหรือรายการที่แตกต่างกัน โดยกล่าวว่า การวัดในเรื่องเวลาที่ใช้สื่อมีข้อเสียตรงที่คำตอบจะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความสนใจของผู้รับสาร เวลาว่างที่มีและการมีสื่อใกล้ตัว (Availability of Medium) ด้วยเหตุนี้ คำตอบที่เกี่ยวกับเวลาที่ใช้สื่อจึงมักไม่สามารถแปลความหมายได้ในทางจิตวิทยาและมักมีผลที่ไม่ชัดเจนเมื่อนำไปเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น ดังนั้นเพื่อแก้ปัญหาความไม่ชัดเจนในเรื่องนี้ จึงได้มีการวัดตัวแปรในการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้ความถี่ของการใช้สื่อ และระยะเวลาในการเปิดรับ

### วิธีดำเนินการวิจัย

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมมารับชมคลิปสอยล์หนึ่งของประชากรในกรุงเทพมหานคร กับรูปแบบการดำเนินชีวิต การยอมรับเทคโนโลยีกับนักศึกษาได้กำหนดกระบวนการศึกษาในรูปแบบการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ

### ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ระหว่าง พ.ศ. 2565-2566 มากกว่าร้อยละ 80 ของเนื้อเรื่อง โดยไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ส่งผลให้ต้องใช้วิธีหาขนาดตัวอย่างด้วยเครื่องมือ G\*Power 3.19.4

2. ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรในกรุงเทพมหานครที่เป็นผู้รับชมคลิปสยองลึกลับหนึ่ง ซึ่งตัวอย่างนี้ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงใช้หลักของ Cohen (1997) ในการคำนวณหาขนาดประชากรที่ต้องการเก็บข้อมูลโดยใช้โปรแกรม G\*Power ได้จำนวนตัวอย่างประชากรที่ต้องการศึกษา จำนวน 210 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิต การยอมรับเทคโนโลยี กับพฤติกรรม การรับชมคลิปสยองลึกลับของประชากรในกรุงเทพมหานคร ผู้ศึกษาได้กำหนดกระบวนการศึกษาในรูปแบบ การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งการศึกษาดังกล่าวนั้น ผู้ศึกษาเลือกใช้เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม โดยพิจารณาเครื่องมือเป็น 5 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสยองลึกลับ เป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 3 ข้อมูลรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้รับชมคลิปสยองลึกลับ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสยองลึกลับ

โดยส่วนที่ 3-4 เป็นคำถามแบบปลายปิด (Close-ended Questions) ที่มีลักษณะการตั้งคำถาม เพื่อวัดระดับความคิดเห็นในลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale) ตามแบบของ ลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งจัดระดับข้อมูลประเภทอัตราภาคขั้น (Interval Scale) มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

### การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. การทดสอบความตรง (Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบข้อคำถามว่ามีเนื้อหา ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ และกรอบแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้หรือไม่ และปรับปรุงตามคำแนะนำโดยวิธี วิธี IOC: Item Objective Congruence Index (Rovinelli & Hambleton, 1977) จากข้อคำถาม จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ มีค่าความตรงอยู่ที่ 1 ซึ่งมากกว่า 0.5 แสดงว่า แบบทดสอบชุดนี้มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปศึกษา กับตัวอย่างเพื่อหาความสัมพันธ์ต่อไปได้

2. การทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยการนำแบบสอบถามที่ปรับปรุง ไปทดสอบ ความเชื่อมั่นกับกลุ่มที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงตัวอย่าง (Tryout) แต่มิใช่ตัวอย่างที่เป็นประชากร เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน และนำไปคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient,  $\alpha$ ) โดยใช้สูตรของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2537) เพื่อให้ได้ค่าความเชื่อมั่น ซึ่งจะมีค่าระหว่าง  $0 < \alpha < 1$  ค่าที่ใกล้เคียงกับ 1 ซึ่งจะยอมรับการทดสอบเมื่อมีค่า Alpha มากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2557) โดยค่าความเชื่อมั่นของข้อคำถามด้านรูปแบบการดำเนินชีวิต จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.904 และการยอมรับเทคโนโลยี จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.858

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูล 2 แหล่ง ดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการแจกแบบสอบถามให้ตัวอย่าง โดยกำหนดขนาดตัวอย่างจำนวน 210 คน เมื่อผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามได้ทั้งหมดแล้วทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถามเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลจากการค้นคว้าและเก็บรวบรวมจากงานวิจัยเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติสามารถจำแนกออกได้ 2 ลักษณะ คือ การวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุมาน

1. การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ใช้ในการวิเคราะห์ด้านต่าง ๆ ได้แก่ ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนที่ 1 และ 4 เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน ส่วนพฤติกรรมการรับชมคลิปสยองหนัง ได้แก่ ความถี่ในการรับชมต่อครั้ง สาเหตุในการรับชม ช่วงเวลาในการรับชม และประเภทคลิปสยองที่รับชม โดยหาค่าความถี่ และค่าสถิติ ร้อยละ และข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนที่ 2-3 เกี่ยวกับรูปแบบการดำเนินชีวิตการยอมรับเทคโนโลยี ในการรับชมคลิปสยองหนังของประชากรในกรุงเทพมหานคร โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ความแปรปรวนทางเดียว One-Way ANOVA (F-Test) และค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation)

### ผลการวิจัย

จากผลการศึกษา พบว่า ตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นหญิงร้อยละ 4.48 มีช่วงอายุตั้งแต่ 31-45 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.43 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 40.95 ประกอบอาชีพเป็นพนักงานเอกชน คิดเป็นร้อยละ 41.90 มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 36.67

พฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสยองหนัง ตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการรับชมต่อครั้งอยู่ที่ 6-15 นาที คิดเป็นร้อยละ 26.67 มีสาเหตุในการรับชมจากความหลากหลายของหนัง คิดเป็นร้อยละ 37.14 มีช่วงเวลาในการรับชมอยู่ในช่วง 12.00-13.00 น. คิดเป็นร้อยละ 21.43 ประเภทคลิปสยองที่รับชม คือ ซีรีส์จีน คิดเป็นร้อยละ 39.05

รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้รับชมคลิปสยองหนังในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 โดยด้านกิจกรรมเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 รองลงมา คือ ด้านความสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 และด้านความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 โดยทุกด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบการอ่านหรือดูคลิปสยองหนังล่วงหน้าของหนัง เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 รองลงมา คือ การรับชมคลิปสยองหนังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเน้นเรื่องความสัมพันธ์การเข้าสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และการรับชมคลิปสยองหนังเป็นกิจกรรมที่ทำนุชอบทำเมื่อมีเวลาว่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 ส่วนการนำไปใช้ตั้งประเด็นหัวข้อสนทนากับผู้อื่นที่ดูหนังหรือรับชมคลิปสยองหนังเรื่องในเรื่อง

ที่เดียวกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 สามารถเปิดรับชมคลิปสปอย์หนังในสถานที่ใดก็ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

ด้านความสนใจ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ การนำเนื้อหาที่รับชมไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหนังที่ชม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และการรับชมคลิปสปอย์หนังที่มีความเหมาะสมกับรูปแบบการใช้ชีวิตของท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมา คือ การได้ทราบรายละเอียดและเนื้อหาหนังที่ตนเองสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ได้รับความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 และได้ทราบรายละเอียดและเนื้อหาหนังที่ตนเองสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89

ด้านความคิดเห็น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่า การรับชมคลิปสปอย์หนังสามารถตอบสนองรสนิยมในการรับชมหนัง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 และสามารถเลือกชมคลิปสปอย์หนังในเรื่องที่ตนและบุคคลอื่น ๆ พร้อมๆ กันได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าความคิดเห็นต่อหนังมีผลต่อการรับชมคลิปสปอย์หนัง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 และการรับชมคลิปสปอย์หนังมีความเหมาะสมกับรูปแบบการใช้ชีวิตในแต่ละวัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85

การยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอย์หนังในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ การรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน เป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 รองลงมา คือ ความน่าเชื่อถือได้จากการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 และการรับรู้ถึงประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า

การรับรู้ความง่ายต่อการใช้งานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ การรับชมคลิปสปอย์หนังง่ายต่อการค้นหาหนังที่ต้องการรับชม เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 รองลงมา คือ ความสะดวกต่อการใช้งานทุกรูปแบบทั้ง IOS และ ANDROID มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 การรับชมคลิปสปอย์หนังสามารถส่งต่อ ๆ กันได้ง่ายกว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ขั้นตอนในการเรียนรู้และการใช้งานต่อการรับฟังคลิปสปอย์หนังสามารถทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 และการรับชมคลิปสปอย์หนังทำให้ท่านได้ความบันเทิงในรูปแบบใหม่ ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85

ความน่าเชื่อถือได้จากการรับรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ การรับชมคลิปสปอย์หนังเป็นที่ยอมรับและวางใจได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมา คือ เนื้อหาของการสปอย์มีความหลากหลายและตอบสนองความต้องการในการรับชม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 การรับชมคลิปสปอย์หนังเป็นไม่ต้องระบุตัวตนในการใช้งาน ไม่มีข้อมูลส่วนบุคคลรั่วไหล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 การรับชมคลิป

สปอย์หนังกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน และการรับชมคลิปสปอย์หนัง สามารถทดแทนค่าตั๋วได้แล้ว มาฟังต่อได้ทุกเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88

ความตั้งใจในการใช้งาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ ความตั้งใจในการใช้งานมาจากการรับชมคลิปสปอย์หนังทำให้รู้สึกสนุกสนานและผ่อนคลาย เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 รองลงมา คือ การรับชมคลิปสปอย์หนัง ทำให้สามารถรับชมการสปอย์หนังได้ในหลาย ๆ เรื่องต่อวัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 การรับชมคลิปสปอย์หนังมีลำดับการเล่าเรื่องที่ตื่นเต้นสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 การรับชม

คลิปสพอยล์หนังมีการเล่าสรุปเฉพาะเนื้อเรื่องที่สำคัญ ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 และการรับคลิปสพอยล์หนังมีการแบ่งเป็นหมวดหมู่ และตอนของหนังที่สพอยล์ไว้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75

ผลการวิเคราะห์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา จากผลการทดสอบสมมติฐาน สรุปผลดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 1 ดังนี้

### ตารางที่ 1

แสดงปัจจัยด้านพฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสพอยล์หนังต่อการยอมรับเทคโนโลยี

พฤติกรรมของผู้รับชม	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการรับชม	ระหว่างกลุ่ม	0.251	4	0.063	0.211	0.932
	ภายในกลุ่ม	60.892	205	0.297		
	<b>รวม</b>	<b>61.142</b>	<b>209</b>			
สาเหตุในการรับชม	ระหว่างกลุ่ม	1.460	2	0.730	2.532	0.082
	ภายในกลุ่ม	59.682	207	0.288		
	<b>รวม</b>	<b>61.142</b>	<b>209</b>			
ช่วงเวลาในการรับชม	ระหว่างกลุ่ม	1.999	5	0.400	1.379	0.234
	ภายในกลุ่ม	59.143	204	0.290		
	<b>รวม</b>	<b>61.142</b>	<b>209</b>			
ประเภทคลิปสพอยล์ที่รับชม	ระหว่างกลุ่ม	0.455	2	0.228	0.776	0.461
	ภายในกลุ่ม	60.687	207	0.293		
	<b>รวม</b>	<b>61.142</b>	<b>209</b>			

จากตารางที่ 1 ข้างต้น แสดงผลการวิเคราะห์ด้านพฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสพอยล์หนัง ได้แก่ ความถี่ในการรับชม สาเหตุในการรับชม ช่วงเวลาในการรับชม ประเภทคลิปสพอยล์ที่รับชม ที่มีต่อการยอมรับเทคโนโลยี พบว่า พฤติกรรมด้านความถี่ในการรับชม (ค่า Sig. = 0.932) สาเหตุในการรับชม (ค่า Sig. = 0.082) ช่วงเวลาในการรับชม (ค่า Sig. = 0.234) และประเภทคลิปสพอยล์ที่รับชม (ค่า Sig. = 0.461) สรุปได้ว่า ผู้รับชมคลิปสพอยล์หนังที่มีพฤติกรรมในการรับชมต่างกัน มีการยอมรับเทคโนโลยีไม่แตกต่างกัน

## ตารางที่ 2

แสดงผลการศึกษาค่าความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิต และการยอมรับเทคโนโลยี

รูปแบบการดำเนินชีวิต		การยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนัง		
		การรับรู้ความง่าย	ความน่าเชื่อถือ	ความตั้งใจใช้
ด้านกิจกรรม	Pearson Correlation	0.727***	0.026	0.047
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.705	0.497
	N	210	210	210
ด้านความสนใจ	Pearson Correlation	0.821***	0.186***	0.168*
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.007	0.015
	N	210	210	210
ด้านความคิดเห็น	Pearson Correlation	0.677***	0.186	0.168
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.417	0.948
	N	210	210	210

\*, \*\*, \*\*\* หมายถึง มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05, 0.01 และ 0.001 ตามลำดับ

จากตารางที่ 2 ข้างต้น แสดงผลการศึกษาค่าความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิต และการยอมรับเทคโนโลยี พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตและการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนัง มีความสัมพันธ์ในด้านความสนใจในทุกปัจจัย และความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านกิจกรรม และด้านความคิดเห็น มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนังในด้านความรู้ความง่ายในการใช้งาน

## อภิปรายผล

จากคำถามการวิจัย และผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า พฤติกรรมของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนังส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสปอยล์หนังไม่แตกต่างกันในทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Davis (1989) ที่ได้กำหนดแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) เป็นทฤษฎีที่มีชื่อเสียงและมีการยอมรับว่าสามารถใช้เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยีได้ถูกนำเสนอโดย Davis ซึ่งเป็นการปรับปรุงเพิ่มเติมตัวทฤษฎีทฤษฎีจาก TRA (The Theory of Reasoned Action) ของ Fishbein and Ajzen (1975) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจและความสนใจส่วนบุคคลในการยอมรับการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ และสอดคล้องกับการศึกษาของ สุชาสินี ตูลานนท์ (2562) ที่ศึกษาแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี ประยุกต์จากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) ที่ทำนายเรื่องของการยอมรับการใช้เทคโนโลยี และได้อธิบายเกี่ยวกับบุคคลไว้ว่าบุคคลจะมีการยอมรับเทคโนโลยีนั้นเกิดได้จากปัจจัย 2 ประการ คือ การรับรู้ประโยชน์ และการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน

รูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีการรับชมคลิปสไลด์หนึ่งพบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตและการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสไลด์หนึ่ง มีความสัมพันธ์ในด้านความสนใจในทุกปัจจัย และความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านกิจกรรม และด้านความคิดเห็น มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสไลด์หนึ่งในด้านความรู้ความง่ายในการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องของแนวคิดของ Lazer (1963, อ้างถึงใน Plummer, 1974) ที่กล่าวว่า ลักษณะการใช้ชีวิตของผู้บริโภคที่มีรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน และรูปแบบการใช้ชีวิตที่เหมือนกัน และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ หนึ่งฤทัย ไชยลา (2563) ที่กล่าวว่า การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์และการยอมรับโดยการนำองค์ประกอบที่มีมาใช้ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ จนเป็นพฤติกรรมยอมรับ ประสบการณ์ และทักษะในการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

การนำเสนอในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยนำเสนอข้อเสนอแนะจากการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้งาน

1. จากการศึกษา พบว่า พฤติกรรมในการรับชมคลิปสไลด์หนึ่งต่อการยอมรับเทคโนโลยีนั้น ไม่มีความแตกต่างกันในทุกปัจจัย จึงเสนอแนะได้ว่า ในปัจจุบันนั้นเทคโนโลยีได้เข้ามามีอิทธิพลต่อผู้รับชมคลิปสไลด์หนึ่งเป็นอย่างมาก และสามารถรวมเข้ากับความชื่นชอบในการรับชม ความนิยมในการรับชมที่มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ผู้สร้างที่จะผลิตหนังสือ ควรให้ความสำคัญต่อการเล่าเรื่องกระตุ้นให้เกิดการนำติดตาม ไม่เคยให้เกิดกีดข้าม หรือปิดเสียงชั่วคราวระหว่างการโฆษณา หรือไม่อดทนรอต่อการดำเนินเรื่องที่ให้ความน่าเบื่อ หรือล่าช้าเกินไป ดังนั้น ผู้ประกอบการเกี่ยวกับหนังสือควรมีการศึกษา และจัดทำช่องทางในการสร้างคลิป หรือคอนเทนต์ต่าง ๆ เพื่อรองรับต่อพฤติกรรมของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยี

2. จากการศึกษา พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตและการยอมรับเทคโนโลยี มีความสัมพันธ์ในด้านความสนใจในทุกปัจจัย และความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการดำเนินชีวิตในด้านกิจกรรม และด้านความคิดเห็น มีความสัมพันธ์กับการยอมรับเทคโนโลยีของผู้รับชมคลิปสไลด์หนึ่งในด้านความรู้ความง่ายในการใช้งาน นอกจากนั้นความสัมพันธ์ดังกล่าว ยังเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงเสนอแนะได้ว่า ผู้สร้างหนังสือควรมีการสร้างความบันเทิงในรูปแบบใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากความบันเทิงของการโฆษณาหนังสือในตัวอย่างในลักษณะของการเล่าเรื่องแบบเดิม ๆ และควรมีการศึกษารวมกันกับองค์กรที่ให้ความรู้ และสอนวิธีการต่าง ๆ ในการสร้างหนังสือ เพื่อการสร้างความบันเทิงในหนังสือได้อย่างเหมาะสมกับสื่อในรูปแบบใหม่ ๆ อย่างเป็นรูปธรรม

### ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการควรมีการนำผลการวิจัยไปต่อยอด และศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่มที่ไม่เคยรับชมคลิปสไลด์หนึ่งเพิ่มเติม เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมคลิปสไลด์หนึ่งมากขึ้น เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลการวิจัย และควรเพิ่มตัวแปรในการศึกษา เช่น คุณภาพของระบบ ช่องออนไลน์ที่เลือกรับชม ความพึงพอใจในการรับชม หรือปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจเป็นส่วนในการกระตุ้นทางการตลาดต่าง ๆ

2. ควรมีการใช้การศึกษาลักษณะประชากรในเรื่องต่าง ๆ ในการทำวิจัยในครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรศึกษาในแง่มุมอื่น ๆ ที่ลึกลงถึงรายละเอียดของการรับชมมากยิ่งขึ้น เพื่อเข้าใจความแตกต่างลักษณะทางประชากรของผู้รับชมที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับคลิปสยองลึกลับ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะสำหรับการทำการวิจัยครั้งต่อไปให้ศึกษาวิจัยประเด็นอื่น ๆ ของผู้รับชม เช่น ประเด็นด้านบุคลิกภาพ เพื่อเข้าใจข้อมูลลักษณะประชากรในความแตกต่างด้านจิตวิทยาของผู้รับชม ที่จะเกิดพฤติกรรมการเปิดรับคลิปสยองลึกลับที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องต่อบัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมคลิปสยองลึกลับมากขึ้น หรือนำไปวางแผนการจัดการสร้างคลิปสยองลึกลับเพื่อเป็นสื่อในการโฆษณาหนังให้แก่แต่ละกลุ่มอย่างเหมาะสมต่อไป

## รายการอ้างอิง

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2557). *การใช้ SPSS for windows*. สามลดา.
- จำเริญลักษณ์ ณะวังน้อย. (2544). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. [https://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/Info/item/dc:174587](https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:174587)
- ทำไมบางคนถึงชอบดูคลิปสุภาพยนตร์-ซีรีส์ แทนที่จะดูเวอร์ชันเต็ม. (2554, 24 ตุลาคม). Longtungirl. <https://www.longtungirl.com/5083>
- บุญธรรม กิจปริดาภิสุทธิ. (2537). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 4). โรงพิมพ์เจริญผล.
- สุธาสิณี ตูลานนท์. (2562). *การยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. NU Intellectual Repository. <http://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/1538>
- หนึ่งฤทัย ไชยลา. (2563). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจลงทุนในสลากดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชัน (MyMo) ของลูกค้าธนาคารออมสิน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3067>
- Cohen, J. (1977). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Academic Press.
- Davis, F. D. (1989). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results* [Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology]. MIT Libraries. <http://hdl.handle.net/1721.1/15192>
- Denson, S., & Leyda, J. (2016). *Post-cinema: Theorizing 21st-century film*. REFRAME Books. <http://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/>
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1993). *Consumer behavior* (7th ed.) Dryden Press.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*. Addison-Wesley.
- Kuhn, A. (2009). Screen and screen theorizing today. *Screen*, 50(1), 1-12. <https://doi.org/10.1093/screen/hjp001>
- Mcleod, J. M., & O'Keefe, G. J. (1972). *The socialization perspective and communication behavior*. Sage.
- Park, E., & Kim K. J. (2014). An integrated adoption model of mobile cloud services: Exploration of key determinants and extension of Technology Acceptance model. *Telematics and Informatics*, 31(3), 376-385. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2013.11.008>
- Plummer, J. T. (1974). The concept and application of life style segmentation. *Journal of Marketing*, 38(1), 33-37. <https://doi.org/10.2307/1250164>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Tijdschrift Voor Onderwijs Research*, 2, 49-60.