การศึกษาประสิทธิผลการทำ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ของเกม Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM ภายใต้ Sv. Apocalypse Universe Fivem

A Study on the Effectiveness of Infographics on Facebook for Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM under the Apocalypse Universe FiveM Server

ชาญเมธา เพ็ชรตาหนู* และมนฑิรา ธาดาอำนวยชัย**
Chanmetha Pettanoo* and Montira Tadamnuaychai**
Corresponding Author Email: dr.montira.t@gmail.com

วันที่รับบทความ 13 ธันวาคม 2567
วันที่แก้ไขบทความ 18 เมษายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ 24 เมษายน 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “วัดประสิทธิผลการทำ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ของเกม Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM ภายใต้ Sv. Apocalypse Universe Fivem” มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดประสิทธิผลของการใช้ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ในการส่งเสริมการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ Sv. Apocalypse Universe ของเกม Grand Theft Auto V (GTAV) ผ่าน FiveM. งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการสื่อสารและโปรโมตผ่าน Facebook ADS และการใช้ Infographics Content เพื่อเพิ่มยอดผู้เล่นใหม่ และรักษาฐานผู้เล่นเดิม โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองเพื่อวัดผลจากการติดตามตัวชี้วัด ได้แก่ Follow, Reach, Impression, และ Engagement ผ่านเครื่องมือ Facebook Ads Manager. ผลการวิจัยพบว่า การใช้ Infographics ในการโปรโมตบน Facebook ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุดที่ 91 ครั้ง จากแคมเปญโฆษณาที่มีการแสดงผลสูงสุดที่ 6,124 ครั้ง _

*นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการสื่อสารการตลาดดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
**Master’s degree student of Digital Marketing Communications, Faculty of Communication Arts, Bangkok University
** อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
** Lecturer, Faculty of Communication Arts, Bangkok University

โดยการโปรโมตผ่าน Facebook ADS ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวางและเพิ่มจำนวนผู้เล่นใหม่ อีกทั้งกิจกรรมและเนื้อหา Infographics ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยแนะนำให้มีการปรับปรุงและพัฒนาเนื้อหา Infographics ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยอย่างต่อเนื่อง ควบคู่กับการวางแผนการทำโฆษณาผ่าน Facebook ADS อย่างรอบคอบ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ: อินโฟกราฟิก การโฆษณาผ่านเฟซบุ๊ก เกมคอมพิวเตอร์ การเพิ่มผู้เล่น การสื่อสาร

Abstract

This research, titled "A Study on the Effectiveness of Infographics on Facebook for Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM under the Apocalypse Universe FiveM Server," aims to evaluate the effectiveness of using infographics on the Facebook platform to enhance player awareness and engagement within the Apocalypse Universe FiveM server of GTAV. The study focuses on communication and promotion through Facebook Ads and the use of infographic content to attract new players and retain the existing player base. A quasi-experimental research method was employed to measure key performance indicators, including Follows, Reach, Impressions, and Engagement, using Facebook Ads Manager.

The research findings indicate that the use of infographics in Facebook promotions resulted in a peak engagement of 91 interactions, with the highest ad impressions reaching 6,124 views. The implementation of Facebook Ads effectively expanded audience reach and contributed to an increase in new player acquisitions. Additionally, infographic-based content and activities significantly boosted player engagement within the server.

Based on these findings, the researcher recommends continuous improvement and innovation in infographic content to maintain its appeal and relevance. Moreover, strategic planning of Facebook Ads campaigns should be carefully executed to optimize audience targeting and maximize effectiveness.

Keywords: Infographics, Facebook Ads, GTAV FiveM, Player Growth, Communication

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่อินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงข้อมูลและการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร การเติบโตของโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Instagram, Twitter และ TikTok ส่งผลให้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหามีความสำคัญต่อการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่มีการแข่งขันสูง (Statista, 2023) การใช้สื่อที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างกระชับและน่าสนใจจึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสาร Infographics เป็นหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากสมองมนุษย์สามารถประมวลผลข้อมูลในรูปแบบภาพได้เร็วกว่าข้อความถึง 60,000 เท่า (MIT, 2022) ส่งผลให้การใช้ Infographics สามารถดึงดูดความสนใจและช่วยให้ข้อมูลที่ซับซ้อนถูกเข้าใจได้ง่ายขึ้น (Venngage, 2021) นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าโพสต์ที่มี Infographics บนแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถเพิ่ม Engagement ได้มากขึ้นถึง 94% เมื่อเทียบกับโพสต์ที่ไม่มีภาพประกอบ (HubSpot, 2023) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของ Infographics ในการส่งเสริมการสื่อสารและการตลาดดิจิทัล ในอุตสาหกรรมเกมโดยเฉพาะ Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่เปิดให้ผู้เล่นสร้างเซิร์ฟเวอร์ของตนเองเพื่อพัฒนาเกมในแบบที่ต้องการ การแข่งขันเพื่อดึงดูดผู้เล่นและเพิ่มการมีส่วนร่วมภายในเซิร์ฟเวอร์จึงเป็นเรื่องสำคัญ งานวิจัยของ Newzoo (2023) ระบุว่า การใช้สื่อภาพและวิดีโอเป็นกลยุทธ์หลักที่ช่วยเพิ่มจำนวนผู้เล่นใหม่และรักษาฐานผู้เล่นเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Infographics ที่ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในเกม, กฎกติกา, และจุดเด่นของเซิร์ฟเวอร์สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

นอกจากนี้ การระบาดของ COVID-19 ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมเติบโตขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากพฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไปสู่การใช้เวลาในโลกออนไลน์มากขึ้น (PwC, 2022) ทำให้การใช้ Infographics เป็นหนึ่งในกลยุทธ์สำคัญที่ผู้ให้บริการเกมนำมาใช้เพื่อสร้างความแตกต่างและเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาประสิทธิผลของการใช้ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook เพื่อส่งเสริมการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ Apocalypse Universe FiveM โดยใช้ข้อมูลทางสถิติจาก Facebook Ads Manager และตัวชี้วัดสำคัญ เช่น Follows, Reach, Impressions และ Engagement เพื่อนำเสนอแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพิ่มจำนวนผู้เล่น และพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาบทบาทของ Infographics ในการสื่อสารข้อมูลบน Facebook Page ของ Sv. Apocalypse Universe FiveM

2. เพื่อวิเคราะห์ ประเภทและองค์ประกอบของ Infographics ที่ใช้ในการสื่อสารผ่าน Facebook Page ของ Sv. Apocalypse Universe FiveM

3. เพื่อศึกษาวิธีการโปรโมต Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook และผลกระทบต่อการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร และแนวทางของ Sv. Apocalypse Universe FiveM ในกลุ่มผู้เล่น FiveM

4.เพื่อประเมิน ประสิทธิผลของ Infographics ในการเพิ่มยอดผู้เล่นและการมีส่วนร่วมภายในเซิร์ฟเวอร์ ผ่าน Infographics Content, Infographics Event และ Infographics อื่น ๆ ที่ใช้ภายในเซิร์ฟเวอร์

ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อศึกษาเชิงทดลอง วัดประสิทธิผลการทำ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ของเกม Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM ทำอย่างไรให้ฐานผู้เล่นเพิ่มขึ้น และฐานผู้เล่นเดิมยังคงอยู่ ภายใต้ Sv. Apocalypse Universe Fivem มุ่งเน้นศึกษาเนื้อหา และรูปแบบ Infographics โดยการศึกษาจากเนื้อหาที่ปรากฏในหน้าเพจเฟซบุ๊ก Apocalypse Universe Fivem โดยมีช่วงระยะเวลาในการศึกษา 1 เดือน ตั้งแต่ตั้งแต่วันที่ 10 พฤษภาคม - 7 มิถุนายน พ.ศ. 2567 เพื่อสนับสนุนเนื้อหา และรูปแบบ Infographics ของเพจเฟซบุ๊ก Apocalypse Universe Fivem ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับอินโฟกราฟิก (Infographic)

อินโฟกราฟิก (Infographic) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่สรุปข้อมูลที่ซับซ้อนให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจโดยใช้รูปภาพ โดยเป็นการรวมเอาข้อมูลตัวเลข ข้อเท็จจริง และคำอธิบายเข้ากับภาพกราฟิกเพื่อสร้างการรับรู้และจดจำในระยะเวลาที่สั้นลง การออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เช่น การใช้สีที่เหมาะสม ขนาดที่พอดี ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย และความชัดเจนของเนื้อหา หลักการสำคัญคือการทำให้ข้อมูลเข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจผู้รับสาร

แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้

ทฤษฎีการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเลือกเปิดรับข้อมูล การตีความ และการจดจำ ซึ่งมีความสำคัญต่อการสื่อสารผ่านอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพ โดยมีหลักการเลือกเปิดรับข้อมูล (Selective Exposure) ที่ผู้รับสารจะเปิดรับตามความสนใจและความต้องการเฉพาะ รวมถึงการจดจำข้อมูลที่ถูกตีความและรับรู้เพื่อให้เกิดการรับรู้ซ้ำ เช่น การใช้สีหรือสัญลักษณ์ที่ชัดเจน ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และจดจำได้ดี

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ

หลักการออกแบบที่ดีในอินโฟกราฟิกประกอบด้วยการเลือกใช้สี การจัดวางองค์ประกอบในรูปแบบที่มีความสมดุล มีเอกภาพและความคมชัด (Contrast) ซึ่งช่วยในการเน้นข้อมูลที่สำคัญ จุดเด่น (Emphasis) ในการสื่อสารจะทำให้ผู้อ่านมองเห็นข้อมูลได้อย่างชัดเจน การใช้จังหวะ (Rhythm) ในการจัดเรียงและนำเสนอข้อมูลจะช่วยสร้างความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้อ่านติดตามข้อมูลไปตามลำดับที่ต้องการ

แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอเนื้อหาของการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การใช้สื่ออินโฟกราฟิกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มุ่งเน้นการดึงดูดความสนใจในเวลาที่สั้นที่สุด โดยมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านการออกแบบที่มีความสวยงาม กระชับ และตรงประเด็น นอกจากนี้การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ยังเป็นวิธีการที่ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ร่วมและความเข้าใจในเนื้อหาให้กับผู้รับสาร อินโฟกราฟิกจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมได้มากขึ้น

จุดกำเนิด "GTA V" สู่ "GTA Five M" GTA V" เป็นเกมที่พัฒนาโดยบริษัท Rockstar Games มีจุดเด่นที่กราฟิกคุณภาพสูงและเนื้อหาที่น่าสนใจจนเกิดการพัฒนาต่อยอดสู่ "GTA Five M" ซึ่งเป็นการพัฒนาแบบ Mod ที่เพิ่มโหมดการเล่นหลากหลายแบบออนไลน์และเป็นที่นิยมอย่างมากในชุมชนเกม การออกแบบโลกเสมือนที่สร้างประสบการณ์การเล่นร่วมกันบนออนไลน์นี้ นำไปสู่การสร้างคอมมูนิตี้และเครือข่ายระหว่างผู้เล่นบนเซิร์ฟเวอร์

วิธีการวิจัย

การศึกษานี้มุ่งเน้นการวัด ประสิทธิผลของการใช้ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ของ Sv. Apocalypse Universe Thailand โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เพิ่มจำนวนผู้เล่นและเสริมสร้างความผูกพันของกลุ่มผู้เล่นเดิม นอกจากนี้ยังเปรียบเทียบผลระหว่าง การใช้ Facebook Ads และการเผยแพร่แบบไม่มีโฆษณา (No Facebook Ads) เพื่อวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมฐานผู้เล่น ระยะเวลาการศึกษา: 1 เดือน ตั้งแต่วันที่ 10 พฤษภาคม - 7 มิถุนายน พ.ศ. 2567

1. การออกแบบการวิจัย

• เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยเปรียบเทียบ ผลการใช้ Infographics แบบมีและไม่มีโฆษณา (Facebook Ads) บนแพลตฟอร์ม Facebook ของ Apocalypse Universe Thailand

• เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ความแตกต่างของการมีส่วนร่วม (Engagement) และการเข้าถึง (Reach) ของผู้เล่น

2.ประชากรผู้เล่นและกลุ่มตัวอย่าง

• กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น Roleplayers, Content Creators, และ Server Administrators ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นหลักของเกม GTA V FiveM

• คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ การสุ่มอย่างมีระบบ (Systematic Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงและตรงกับเป้าหมายการวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

• ใช้ Facebook Insights และ Google Analytics ในการรวบรวมข้อมูลสถิติและพฤติกรรมการใช้งาน

• บันทึกตัวชี้วัดสำคัญ ได้แก่ จำนวนผู้ติดตาม (Followers), การเข้าถึง (Reach), จำนวนการแสดงผล (Impressions), และการมีส่วนร่วม (Engagement)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

• ขั้นตอนการดำเนินงาน:(1) กำหนดวัตถุประสงค์ของ Infographics (2) ออกแบบเนื้อหาและภาพประกอบ (3) โพสต์ Infographics บน Facebook Page (4) ใช้ Facebook Ads ในบางแคมเปญเพื่อเปรียบเทียบผล และ (5) ติดตามผลและเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือที่กำหนด

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

• วิเคราะห์ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องเพื่อประเมิน ประสิทธิผลของ Infographics

• เปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างโพสต์ที่มีและไม่มีการใช้ Facebook Ads

• นำผลที่ได้ไปสรุปและเสนอแนวทางในการพัฒนา กลยุทธ์การสื่อสารด้วย Infographics เพื่อส่งเสริมและรักษาฐานผู้เล่นอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การใช้ Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook ของเซิร์ฟเวอร์ Sv. Apocalypse Universe Fivem ช่วยเพิ่มการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสรุปผลที่ได้จากการศึกษามีดังนี้:

1.การใช้ Infographics:

• Infographics สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้มากขึ้น เนื่องจากเนื้อหามีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย ส่งผลให้ผู้เล่นรับรู้ข่าวสารและข้อมูลสำคัญของเซิร์ฟเวอร์ได้ดียิ่งขึ้น

• Infographics ที่นำเสนอในรูปแบบของกิจกรรมหรือ Content ภายในเซิร์ฟเวอร์ เช่น Infographics Event ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในเซิร์ฟเวอร์ได้เป็นอย่างดี

2. การใช้ Facebook Ads:

• การใช้โฆษณาแบบ Facebook Ads เพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น โดยเฉพาะผู้เล่นใหม่ที่มีแนวโน้มสนใจเข้าร่วมเซิร์ฟเวอร์

• โฆษณา Infographics ที่ผ่าน Facebook Ads มีสถิติ Engagement ที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะโฆษณา ADS 5 ที่มีการแสดงผลสูงสุดถึง 6,124 ครั้ง มี Engagement สูงสุดที่ 91 ครั้ง และการแชร์สูงสุดที่ 5 ครั้ง

• โฆษณาที่มี Engagement Rate สูงสุดคือ ADS 4 (2.13%) ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิผลในการสร้างความสนใจและการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี

3. การตั้งงบประมาณโฆษณา:

• โฆษณา ADS 5 ใช้งบประมาณเพียง 400 บาท แต่กลับให้ผลตอบแทนในด้าน Cost per Result (CPR) ที่ต่ำสุดเพียง 4.40 บาท ชี้ให้เห็นถึงความคุ้มค่าในการลงทุนเพื่อเพิ่มการรับรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

ด้านล่างนี้คือตารางสรุปผลการวิจัยของแคมเปญ A, B และ C ซึ่งใช้ข้อมูลจาก ADS 1 ถึง ADS 5 ตามงบประมาณและผลลัพธ์ที่ได้รับจากการทำโฆษณา Infographic บน Facebook โดยเน้นถึงการเข้าถึง (Impression), การมีส่วนร่วม (Engagement), อัตราการมีส่วนร่วม (Engagement Rate) และค่าใช้จ่ายต่อการมีส่วนร่วม (CPR) ที่แสดงผลวิจัยหลักของการทำ Infographic สำหรับเพิ่มและรักษาผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์

แคมเปญ A

กลุ่มโฆษณา (ADS)	ADS 1, ADS 2
เนื้อหาและวัตถุประสงค์	แจ้งข่าวสารสำคัญเกี่ยวกับการอัปเดตและกฎในเซิร์ฟเวอร์
Impression	5,500 (เฉลี่ย)
Engagement	65 (เฉลี่ย)
Share	2 (เฉลี่ย)
Engagement Rate	118%
CPR (Cost per Result)	6.00 THB
Budget Spent (THB)	310 THB

แคมเปญ B

กลุ่มโฆษณา (ADS)	ADS 3, ADS 4
เนื้อหาและวัตถุประสงค์	ประชาสัมพันธ์หกิจกรรมพิเศษเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่น
Impression	5,900 (เฉลี่ย)
Engagement	79 (เฉลี่ย)
Share	4 (เฉลี่ย)
Engagement Rate	1.34%
CPR (Cost per Result)	5.06 THB
Budget Spent (THB)	400 THB

แคมเปญ C

กลุ่มโฆษณา (ADS)	ADS 5
เนื้อหาและวัตถุประสงค์	ให้ข้อมูล เคล็บลับในการเล่นเกมพร้อมส่งเสริมการสร้างตัวละคร
Impression	6,124 (เฉลี่ย)
Engagement	91 (เฉลี่ย)
Share	5 (เฉลี่ย)
Engagement Rate	2.13%
CPR (Cost per Result)	4.40 THB
Budget Spent (THB)	400 THB

รายละเอียดของแต่ละแคมเปญ

• แคมเปญ A: ใช้สำหรับการแจ้งข่าวสารในเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งสร้างการเข้าถึงได้ดีและมีค่าใช้จ่ายต่อการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลาง

• แคมเปญ B: เน้นกิจกรรมพิเศษในเซิร์ฟเวอร์ ช่วยสร้างการมีส่วนร่วมมากขึ้น ทั้งในด้านการแชร์และการกดไลค์ โดยมี Engagement Rate สูงกว่าแคมเปญ A

• แคมเปญ C: ใช้โฆษณาเพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกและเพิ่มการเข้าถึงผู้เล่นใหม่ ผลลัพธ์มีอัตราการมีส่วนร่วมสูงสุดและค่าใช้จ่ายต่อการมีส่วนร่วมต่ำสุด ทำให้มีประสิทธิภาพสูงในการดึงดูดผู้เล่น

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง: การวิจัยนี้เน้นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เล่นในประเทศไทย อายุ 20-55 ปี ที่สนใจในเกมออนไลน์ประเภท Roleplay ซึ่งอาจจำกัดความสามารถในการทดสอบผลลัพธ์ในกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจแตกต่างกัน หรือกลุ่มอายุอื่น ๆ

2. ระยะเวลาในการวิเคราะห์ผลลัพธ์: การวัดประสิทธิผลของ Infographics ใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลที่จำกัด ซึ่งอาจส่งผลให้ไม่สามารถสรุปผลลัพธ์ที่ชัดเจนในระยะยาวได้ โดยเฉพาะการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในช่วงระยะเวลาต่อเนื่อง

3. ผลกระทบจากปัจจัยภายนอก: การเพิ่มจำนวนผู้เล่นอาจได้รับผลกระทบจากปัจจัยภายนอก เช่น ความนิยมของเกม GTA V FiveM ในช่วงเวลานั้น การเปลี่ยนแปลงในนโยบายของ Facebook หรือการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย

4. ความหลากหลายของเนื้อหา Infographics: Infographics ที่นำเสนอมีความหลากหลายทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ แต่การศึกษาครั้งนี้อาจไม่ได้ครอบคลุมทุกแนวทางของการสร้าง Infographics ที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ทั้งหมด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ศึกษาผลกระทบจากการใช้ Infographics ในการเพิ่มจำนวนผู้เล่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ Apocalypse Universe FiveM ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook โดยมุ่งเน้นการประเมินประสิทธิภาพของ Infographics ที่นำเสนอข้อมูลสำคัญ เช่น ข่าวสาร, การอัปเดตต่างๆ, และกิจกรรมภายในเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่สามารถดึงดูดความสนใจและช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นได้

1. การใช้ Infographics ในการสื่อสาร

การใช้ Infographics ในการสื่อสารผ่าน Facebook Page ของ Sv. Apocalypse Universe FiveM เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำให้ข้อมูลที่ซับซ้อนและยากต่อการเข้าใจมีความง่ายและเข้าใจได้มากขึ้น การใช้ภาพกราฟิกที่มีการออกแบบอย่างดีทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้อย่างรวดเร็ว โดยสามารถแสดงข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างชัดเจน เช่น การอัปเดต, กิจกรรมต่างๆ, หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม

2. ผลกระทบต่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

การศึกษาแสดงให้เห็นว่า Infographics ที่มีการออกแบบอย่างดีช่วยเพิ่มความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมมากขึ้น ผู้เล่นที่เห็นข้อมูลในรูปแบบ Infographics สามารถเข้าใจและมีการตอบสนองต่อข้อมูลเหล่านั้นได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เช่น การเข้าร่วมอีเวนต์ในเกม การตอบโต้โพสต์ หรือการแชร์ข้อมูลเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

3. การเปรียบเทียบการใช้ Facebook Ads

การใช้ Facebook Ads ร่วมกับการเผยแพร่ Infographics พบว่า การโฆษณา ช่วยเพิ่มจำนวนผู้เล่นใหม่ที่เข้ามาร่วมเซิร์ฟเวอร์อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการโพสต์แบบไม่มีโฆษณา พบว่า Facebook Ads ช่วยกระจายข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขึ้น ทำให้การมีส่วนร่วมและการรับรู้ของผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถสร้างการติดต่อที่มีคุณภาพกับผู้เล่นที่สนใจในเซิร์ฟเวอร์

4. การรักษาผู้เล่นและการสร้างความผูกพัน

การใช้ Infographics เป็นเครื่องมือในการสร้างความผูกพันกับผู้เล่นเก่า โดยเน้นการเผยแพร่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการอัปเดตเซิร์ฟเวอร์ การจัดกิจกรรมพิเศษ และการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ผ่าน Infographics ทำให้ผู้เล่นที่มีความสนใจในการเล่นในเซิร์ฟเวอร์มีการตอบรับและมีการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

5. ประสิทธิภาพในการเพิ่มยอดผู้เล่น

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า Infographics ที่ได้รับการออกแบบอย่างดีสามารถช่วยเพิ่มการรับรู้ในเซิร์ฟเวอร์ และยังมีส่วนสำคัญในการดึงดูดผู้เล่นใหม่เข้ามาได้ ซึ่ง Facebook Ads ช่วยให้ข้อมูลเหล่านี้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

6. ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ

แม้ว่าการใช้ Infographics จะมีประสิทธิภาพในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นและการเพิ่มจำนวนผู้เล่นใหม่ แต่การสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและน่าสนใจยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลลัพธ์สุดท้าย ผู้วิจัยจึงขอเสนอให้มีการใช้ Infographics อย่างสม่ำเสมอและเน้นการปรับปรุงเนื้อหาเพื่อให้ตอบโจทย์ความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้:

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. การพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา Infographics

ควรมีการพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา Infographics ให้มีความน่าสนใจและทันสมัยอยู่เสมอเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่น โดยเนื้อหาควรเกี่ยวข้องและตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การใช้สถิติหรือกราฟที่แสดงถึงความนิยมของเซิร์ฟเวอร์หรือกิจกรรมที่จัดขึ้น

2. การวางแผนการทำ Facebook ADS

ควรมีการวางแผนการทำ Facebook ADS อย่างรอบคอบ โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าถึง การกำหนดงบประมาณที่เหมาะสม และการเลือกช่วงเวลาที่เหมาะสมในการทำโฆษณา เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด เช่น การทำโฆษณาในช่วงเวลาที่ผู้เล่นมีการใช้งานมากที่สุด

3. การประเมินผลการทำ Infographics และ Facebook ADS

ควรมีการประเมินผลการทำ Infographics และ Facebook ADS อย่างสม่ำเสมอ เพื่อปรับปรุงกลยุทธ์การสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยการใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ผล เช่น อัตราการคลิก (CTR) หรือการมีส่วนร่วม (Engagement) เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการสื่อสาร

4. การจัดกิจกรรมและ Event ภายในเซิร์ฟเวอร์

ควรมีการจัดกิจกรรมและ Event ต่าง ๆ ภายในเซิร์ฟเวอร์อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นและสร้างความผูกพันกับเซิร์ฟเวอร์ กิจกรรมเหล่านี้ควรมีความหลากหลายและน่าสนใจ เช่น การแข่งขันในเกมหรือกิจกรรมพิเศษในวันหยุด

ข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

การนำข้อเสนอแนะเหล่านี้ไปปรับใช้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารการตลาดดิจิทัลผ่าน Infographics บนแพลตฟอร์ม Facebook และสร้างความสำเร็จให้กับ Sv. Apocalypse Universe Fivem ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. การพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา Infographics - พัฒนาเนื้อหาที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของผู้เล่น เช่น การใช้ข้อมูลและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมหรือเหตุการณ์ในเซิร์ฟเวอร์

2. การวางแผนการทำ Facebook ADS - วางแผนโฆษณาที่มีความชัดเจนและเจาะจง เช่น การเลือกกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับกิจกรรมและเนื้อหาที่นำเสนอ

3. การประเมินผลการทำ Infographics และ Facebook ADS - ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลลัพธ์ เช่น Facebook Insights หรือ Google Analytics เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจว่ากลยุทธ์ใดที่มีประสิทธิภาพ

4. การจัดกิจกรรมและ Event ภายในเซิร์ฟเวอร์ - สร้างความหลากหลายของกิจกรรมเพื่อดึงดูดฐานผู้เล่นใหม่และรักษาฐานผู้เล่นเดิม เช่น การจัดทัวร์นาเมนต์หรือการจัดงานแฟร์ภายในเกม

5. การพัฒนาและปรับปรุงท่าทางเฉพาะใน GTAV FIVEM - สำรวจความคิดเห็นจากผู้เล่นเกี่ยวกับท่าทางใหม่ ๆ ที่ต้องการเพิ่มเข้ามาในเกม เพื่อทำให้เกมมีความหลากหลายและน่าสนใจ

6. การสื่อสารและการทำงานเป็นทีม - พัฒนาท่าทางที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกันได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้ท่าทางเฉพาะเพื่อส่งสัญญาณในเกม

7. การสร้างกิจกรรมและเนื้อหาใหม่ ๆ - จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาใหม่ ๆ และความท้าทายที่น่าสนใจ เช่น การสร้างเนื้อหาแบบ Storytelling ที่ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม

8. การพัฒนาชุมชนผู้เล่น - ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่น เช่น การสร้างกลุ่มออนไลน์ให้เป็นพื้นที่สำหรับการสนทนาและแลกเปลี่ยนประสบการณ์

9.การเผชิญหน้ากับความท้าทายทางกฎหมาย - ติดตามและปฏิบัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัด เช่น การตรวจสอบเนื้อหาที่สร้างขึ้นเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาทางกฎหมายในอนาคต

10. การติดตามแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ ๆ - ศึกษาและทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น VR และ AR เพื่อพัฒนาเซิร์ฟเวอร์ให้มีความทันสมัยและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นได้มากยิ่งขึ้น

สรุป

ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ Infographics ในการเพิ่มการมีส่วนร่วมและจำนวนผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ Apocalypse Universe FiveM โดยการใช้ Infographics เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลสำคัญต่างๆ เช่น การอัปเดตเซิร์ฟเวอร์, กิจกรรมในเกม, และข่าวสารต่างๆ ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นมีการตอบสนองมากขึ้น

การส่งเสริมการใช้ Infographics มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มการสื่อสารภายในชุมชนผู้เล่นและช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ การสร้างเนื้อหาที่มีความหลากหลายและน่าสนใจผ่าน Infographics ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ และเพิ่มความสัมพันธ์ในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การใช้ Facebook Ads ร่วมกับ Infographics ยังช่วยเพิ่มการเข้าถึงและกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นใหม่ ทำให้เซิร์ฟเวอร์เติบโตและได้รับความนิยมมากขึ้น ข้อเสนอแนะจากการวิจัยนี้คือ การพัฒนาการใช้ Infographics ที่มีความสวยงามและเข้าใจง่าย รวมถึงการปรับปรุงเนื้อหาของข้อมูลให้ตรงกับความสนใจของกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดึงดูดและรักษาผู้เล่นในเซิร์ฟเวอร์ Apocalypse Universe FiveM ให้เติบโตและประสบความสำเร็จในอนาคต

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ชัยพร วิชชาวุธ. (2525). *มูลสารจิตวิทยา.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชิตาภา สุขพลำ. (2548). การสื่อสารระหว่างบุคคล. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ภาษาอังกฤษ

Kardyaka, B., Pumplun, L., Brunnhofer, M., Kruse, B., & Laato, S. (2023). Gender disparities in esports – An explanatory mixed method approach. *Computers in Human Behavior*, 149, 107956.

Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication, 11*(4), 910–931.

Himelboim, I., & Golan, G. (2019). A social networks approach to viral advertising: the role of primary, contextual, and low influencers.. *Social Media + Society, 5(*3), 1-13.

Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communi cation-based explanation. *Communication Research, 31*(5), 499-523.

Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media, 10*(5), 438–462.

Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. D., & Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multi player online games. *Journal of Computer-Mediated Communication, 21*(4), 312-329.

Singh, C., Pandey, A., & Abraham, A. (2018). *Visual social marketing.* India: BPB.

Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K. (2009). Creating virtual alter egos or superheroines? gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex. I*nterna tional Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 1*(2), 52-76.

Tsai S-T, Huang H-Y, Chang T-W. (2020). Developing a motion infographic-based learning system for effective learning. *Education Sciences, 10*(9), 247.

Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). "I play so I am?" A gender study into stereo type perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broad casting & Electronic Media, 60*(2), 286–304.

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication, 59*(4), 700–725.

<u>ระบบออนไลน์</u>

ขั้นตอนการทำ Infographic *รู้ไว้ได้ใช้แน่*. (2565). สืบค้นจาก https://www.jalearnmedia. com/blog/create-infographic/.

เคล็ดลับพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ Analytical Thinking. (2563). สืบค้นจาก https:// www.trueplookpanya.com/knowledge/content/84730/-per-.

แนะนำเว็บไซต์สำหรับทำ Infographic ออนไลน์. (2565). สืบค้นจาก https://www.jalearn media.com/blog/infographic-website/.

ผลสำรวจตอกย้ำ Infographic. (2556). สืบค้นจาก https://www.thumbsup.in.th/rise-in fographic.

ผลสำรวจปี 2022 ตลาดเกมมือถือโตไม่หยุด ทำเงินมากกว่าเกมจากคอนโซล และ PC รวมกัน. (2565). สืบค้นจาก https://droidsans.com/mobile-gaming-dominated-gaming-market-60-percent/.

เลย์เอาท์ อินโฟกราฟิก. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก https://in.pinterest.com/pin/ 1735997606 29859168/.

เศรษฐศิลป์ พูลบำเพ็ญ. (2558). *วันแรกของ GTA V กับทีมงาน GamingDose.* สืบค้นจาก https: //www.gamingdose.com/feature/วันแรกของ-gta-v-กับทีมงาน-gamingdose/.

ห้างหุ้นส่วนจำกัด ตั้งย่งฮั่วเฮง. (2557). *หลักการออกแบบเบื้องต้น.* สืบค้นจาก https://ftie business.com/shop4/knowledge-detail.php?id=1766&uid=40324.

อาณาจักรซอมบี้. (ม. ป.ป.). สืบค้นจาก https://url.in.th/tVrzI.

อวดรูป *Gta v Fivem สวยๆ*. (ม. ป. ป.). สืบค้นจาก https://n9.cl/d8y5o.

Ake, G. (2019). *Social media overview.* Retrieved from https://sourceitweb.com/ importance-of-social-media/.

Apocalypse Universe Thailand. (2024). Retrieved from https://www.facebook.com/ ApocalypseThailand.

eSports and traditional sports: A symbiotic relationship. (2023). Retrieved from https ://vietgamestudio.com/index.php/2023/09/22/esports-and-traditional-sports-a-symbiotic-relationship/.

Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008). *Beyond barbie and mortal kombat: New perspectives on gender and gaming.* Cambridge, MA: The MIT.

Kemp, S. (2023). *Digital 2023: Thailand.* Retrieved from https://datareportal.com/ reports/digital-2023-thailand.

Lam, E. (2024). *The power of visual content in social media marketing.* Retrieved from https://www.aletheiadigital.com/the-power-of-visual-content-in-social-media-marketing.

GTA V FIV*E M Glorious Training 12-12E-Sport ปากฉลามNoName.* (2564). สืบค้นจาก https: //www.youtube.com/watch?v=ZxAM86yDkoE.

Jaeger, L. (2020). *Global Gaming study: The future of gaming is subscription.* Ret rieved from https://www.simon-kucher.com/en/insights/global-gaming-study-future-gaming-subscription.

Night Action Group. (2024). Retrieved from https://www.facebook.com/ nightact iongroup?_rdr.

Rockstar ซื้อทีม Cfx.re ผู้สร้างม็อด FiveM และ RedM ของเกม GTA V และ RDR 2. (2566).

สืบค้นจาก https://www.blognone.com/node/135246.

Sethi, P. (2024). *Visual communication's importance in the contemporary digital revolution age.* Retrieved from https://cxotoday.com/specials/visual-communications-importance-in-the-contemporary-digital-revolution-age/.

Stoimenova, B. (2022). *Visual marketing elements in digital media: A tool for planning.* Retrieved from https://www.unwe.bg/doi/spm/2022/ SPM.2022.08.pdf.

Thomas, J. (2023). *Innovative incentives: Boosting gym staff bonuses and prospect leads.* Retrieved from https://gymconsultant.medium.com/innovative-incentives-boosting-gym-staff-bonuses-and-prospect-leads-e60d58801802.