

**ชื่อวิทยานิพนธ์** การใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์: กรณีศึกษา บริษัท โกลเด้น  
ซอฟต์แวร์ 2006 (ประเทศไทย) จำกัด

**ผู้วิจัย** นางสาวปานิศา ศรีหิรัญ รหัสนักศึกษา 2541000572

**ปริญญา** ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สารสนเทศศาสตร์)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ภิภาวิน (2) รองศาสตราจารย์ธาดาศักดิ์ วชิรปรีชาพงษ์  
**ปีการศึกษา** 2558

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) การใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ (2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์และ (3) ปัญหาและอุปสรรคของการใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์

วิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ของบริษัท โกลเด้นซอฟต์แวร์ 2006 (ประเทศไทย) จำกัด จำนวนทั้งหมด 25 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ใช้สารสนเทศเพื่อการวิเคราะห์และวางแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์และเพื่อสนับสนุนการส่งเสริมการขาย (2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ได้แก่ปัจจัยด้านภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ปัจจัยด้านการเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมและ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (3) ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สารสนเทศของนักออกแบบผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ได้แก่การเข้าถึงสารสนเทศที่เป็นภาษาต่างประเทศ และการจัดการเนื้อหาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลบนเซิร์ฟเวอร์

**คำสำคัญ** : การใช้สารสนเทศ, เกมออนไลน์, นักออกแบบผลิตภัณฑ์

**Thesis title:** Information Use by Online Game Product Designers: The Case of Goldensoft 2006 (Thailand)

**Researcher:** Miss Panisa Srihiran ; **ID:** 2541000572;

**Degree:** Master of Arts (Information Science);

**Thesis advisors:** (1) Dr. Namtip Wipawin , Associate Professor; (2) Thadasak Washiraprechapong , Associate Professor ;

**Academic year:** 2016

### **Abstract**

The research aimed 1) to study information use by online game product designers , 2 ) to study factors affecting information use by online game product designers , and 3) to study problems and obstacles to information use by online game product designers.

This research was a qualitative study and the population consisted of 25 online game product designers at Goldensoft 2006(Thailand) The tool used in data collection was an interview, the data analysis was descriptive analysis.

The research findings can be summarized as follows: 1) Information use by online game product designers was to support product analysis with design planning and to support selling promotion 2) Factors affecting information use by online game product designers were role and responsibility of product designers, programming learning, and attitude towards using information technology. and 3) Problems and obstacles of information use by online game product designers were information access in foreign language materials and spaces for information storage.

**Keywords :** Information Use, Online Game, Product Designers