

บทที่ 6

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษสามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

- 1) สรุปผลการศึกษาถึงพฤติกรรมของการเข้าร่วมในการประมูลออนไลน์บนเว็บไซต์อ็อบบี้และยาฮูเจแปน โดยการใช้แบบจำลอง Binary Choice Extreme Value
- 2) สรุปผลการศึกษาและเปรียบเทียบการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ที่จะชนะการประมูลบนเว็บไซต์อ็อบบี้และยาฮูเจแปน โดยที่ใช้แบบจำลองกำลังสองน้อยที่สุดแบบธรรมดา

โดยในการศึกษครั้งนี้ได้ใช้ข้อมูลจากการประมูลออนไลน์บนเว็บไซต์อ็อบบี้และยาฮูเจแปนของการประมูลสินค้า 2 ชนิด คือ เครื่องเล่นเอ็มพี 3 ไอพ็อด นาโน รุ่นที่ 2 ความจุ 2 กิกะไบต์ และ เครื่องเล่นเกมนินเทนโด วี

6.1.1 สรุปผลการศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมในการประมูลออนไลน์บนเว็บไซต์อ็อบบี้และยาฮูเจแปน โดยการใช้แบบจำลอง Binary Choice Extreme Value

การศึกษาในส่วนนี้จะศึกษาถึงผลกระทบที่มีต่อการตัดสินใจเข้าร่วมการประมูลออนไลน์บนเว็บไซต์อ็อบบี้และยาฮูเจแปนของผู้ที่ใช้บริการทั้ง 2 เว็บไซต์นี้จากปัจจัยทั้งหมด 6 ปัจจัย คือ ราคาเริ่มต้นที่ผู้ขายกำหนด (InitPrice) จำนวนทัศนคติเชิงบวกที่มีต่อผู้ขาย (PosFeed) จำนวนทัศนคติเชิงลบที่มีต่อผู้ขาย (NegFeed) จำนวนรูปภาพของสินค้าที่ผู้ขายแสดงไว้ในหน้าเว็บไซต์ (Picture) ช่วงเวลาของการสิ้นสุดการประมูลในรอบสัปดาห์ (Weekend) และช่วงเวลาของการสิ้นสุดการประมูลในแต่ละวัน (DayNight)

ผลการศึกษาในส่วนนี้มีความคล้ายคลึงกันมากทั้งในการประมูลไอพ็อด นาโน รุ่นที่ 2 ความจุ 2 กิกะไบต์ และการประมูลนินเทนโด วี บนเว็บไซต์ทั้งสอง โดยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ว่าปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมการประมูลสินค้าทั้ง 2 ชนิด บนเว็บไซต์ทั้งสองนั้นมีอยู่หลายปัจจัย แต่ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจมากที่สุดคือ ราคาเริ่มต้นที่ผู้ขายกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มต้นการประมูล โดยผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า ถ้าหากราคาเริ่มต้นที่ผู้ขายตั้งไว้นั้น

ยิ่งต่ำมากเท่าใดก็ยิ่งทำให้โอกาสที่จะมีผู้เข้าร่วมการประมูลมากขึ้นเท่านั้น ตรงกันข้ามถ้าราคาเริ่มต้นนั้นสูงก็จะทำให้โอกาสที่จะมีผู้เข้าร่วมประมูลน้อยลง

ส่วนปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมการประมูล เช่น จำนวนรูปภาพของสินค้าที่ผู้ขายแสดงไว้ในหน้าเว็บไซต์ หรือว่าช่วงเวลาของการสิ้นสุดการประมูล นั้นมีผลกระทบน้อยมากเมื่อเทียบกับผลกระทบจากราคาเริ่มต้นที่ผู้ขายกำหนด ส่วนปัจจัยที่เหลือ เช่น จำนวนทัศนคติเชิงบวกและเชิงลบ นั้นไม่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมการประมูลของผู้ใช้บริการแต่อย่างใด

ดังนั้น ผู้ขายควรจะต้องตั้งราคาเริ่มต้นให้ต่ำๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจให้มีผู้เข้าร่วมประมูลจำนวนมากขึ้น ซึ่งเมื่อมีผู้เข้าร่วมประมูลมากขึ้นแล้ว อาจจะทำให้ราคาที่ชนะการประมูลหรือผลตอบแทนที่ผู้ขายได้รับสูงขึ้นก็เป็นได้ ถ้าหากว่าการประมูลนั้นเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สขึ้น

6.1.2 สรุปผลการศึกษาและเปรียบเทียบการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ที่ชนะการประมูลบนเว็บไซต์อีเบย์และยาฮูเจแปน โดยใช้แบบจำลองกำลังสองน้อยที่สุดแบบธรรมดา

ผลการศึกษาในส่วนนี้ มีประเด็นสำคัญที่น่าสนใจอยู่ 2 ประเด็น ดังนี้

1) การเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สของการประมูลออนไลน์บนเว็บไซต์อีเบย์และยาฮูเจแปนของการประมูลไอพ็อด นาโน และนินเทนโด วิ

ในการศึกษาประเด็นนี้จะพิจารณาการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สจากผลกระทบของระดับของการแข่งขันที่มีต่อราคาที่ชนะการประมูลโดยมีผลกระทบ 2 ส่วนที่เป็นตัวกำหนดการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สคือ ผลกระทบจากการแข่งขัน (Competitive Effect) และผลกระทบจากวินเนอร์เคิร์ส (Winner's Curse Effect) ซึ่งผลกระทบทั้งสองส่วนนี้สามารถอธิบายได้ว่า ถ้าระดับการแข่งขันที่สูงขึ้นทำให้ราคาที่ชนะการประมูลสูงขึ้นด้วยแสดงว่า ผลกระทบจากการแข่งขันมากกว่าผลกระทบจากวินเนอร์เคิร์ส และผู้ที่ชนะการประมูลจะลงเอยด้วยการเกิดวินเนอร์เคิร์ส แต่ถ้าระดับการแข่งขันที่สูงขึ้น ไม่ได้ทำให้ราคาที่ชนะการประมูลสูงขึ้นแสดงว่าผลกระทบจากการแข่งขันน้อยกว่าผลกระทบจากวินเนอร์เคิร์ส และจะไม่เกิดวินเนอร์เคิร์สกับผู้ที่ชนะการประมูล

โดยตัวแปรที่กำหนดระดับของการแข่งขันคือ Group ซึ่งเป็นตัวแปรหุ่นที่แบ่งระดับของการแข่งขันออกเป็น 2 ระดับ โดยระดับของการแข่งขันนั้นพิจารณาจากจำนวนครั้งของการยื่นประมูล (Number of Bids) ถ้าการประมูลสินค้าแต่ละชิ้นมีจำนวนครั้งของการยื่นประมูลมากกว่าหรือเท่ากับค่ามัธยฐานของมันที่หาจากข้อมูลทั้งหมดของการประมูลสินค้าแต่ละชนิดบนเว็บไซต์

ทั้งสองแล้วจะถือว่ามึระดับของการแข่งขันสูง แต่ถ้าจำนวนครั้งของการขึ้นประมูลมีค่าน้อยกว่า คำนับฐานของมันเป็นแล้วจะถือว่ามึระดับของการแข่งขันต่ำ

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การประมูลสินค้าทั้ง 2 ชนิด บนเว็บไซต์ทั้งสอง นั้นเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สขึ้นในทุกกรณี โดยปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สที่เกิดบนเว็บไซต์ อีเบย์นั้นรุนแรงกว่าที่เกิดบนเว็บไซต์ยาฮูเจแปน แสดงว่าผู้ประมูลบนเว็บไซต์ทั้งสองไม่ได้มีความ รมั้ดระวังต่อระดับของการแข่งขันที่เพิ่มขึ้น

2) ผลกระทบของรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่มีต่อการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์ เคิร์ส

ในการศึกษาประเด็นนี้จะพิจารณาผลกระทบของรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่มี ต่อการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์ส โดยที่รูปแบบการสิ้นสุดการประมูลบนเว็บไซต์อีเบย์นั้นเป็น แบบแข็ง (Hard Close) ซึ่งเวลาสิ้นสุดการประมูลไม่สามารถเลื่อนออกไปได้ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น และรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลบนเว็บไซต์ยาฮูเจแปนนั้นเป็นแบบอ่อน (Soft Close) ซึ่งเวลา สิ้นสุดการประมูลสามารถเลื่อนออกไปได้ครั้งละ 5 นาทีถ้ามีการแข่งขันกันในช่วงท้ายของการ ประมูล ซึ่งอาจจะมีส่วนทำให้เกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สทางอ้อมได้

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นผลที่เกิดขึ้นตรงกันข้ามกันระหว่างการประมูลไอพ็อด นาโน กับนินเทนโด วี

โดยผลการประมูลไอพ็อด นาโน บนเว็บไซต์ทั้งสองนั้น พบว่าการประมูลบน เว็บไซต์ยาฮูเจแปนหรือการที่มีรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลเป็นแบบอ่อนจะทำให้ราคาที่ชนะการ ประมูลสูงกว่าการประมูลบนเว็บไซต์อีเบย์หรือการที่มีรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลแบบแข็ง แสดงว่ารูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่สามารถเลื่อนเวลาออกไปได้นั้นมีส่วนทำให้เกิด ปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สทางอ้อม ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการที่เวลาที่สิ้นสุดการประมูลสามารถ เลื่อนออกไปได้อาจทำให้มีการแข่งขันระหว่างผู้ประมูลเพิ่มสูงขึ้น และผลกระทบจากการแข่งขัน มากกว่าผลกระทบจากวินเนอร์เคิร์ส แล้วจึงส่งผลทำให้ราคาที่ชนะการประมูลเพิ่มสูงขึ้น

ส่วนผลการประมูลนินเทนโด วี บนเว็บไซต์ทั้งสองนั้น กลับพบว่า การประมูลบน เว็บไซต์อีเบย์หรือการที่มีรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลเป็นแบบแข็งทำให้ราคาที่ชนะการประมูล สูงกว่าการประมูลบนเว็บไซต์ยาฮูเจแปนหรือการที่มีรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลแบบอ่อน นั้น แสดงให้เห็นว่าสำหรับการประมูลนินเทนโด วี แล้ว รูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่สามารถเลื่อน เวลาออกไปได้นั้นไม่ได้มีส่วนทำให้เกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สแต่อย่างใด สาเหตุนี้อาจเป็น เพราะว่าคุณสมบัติของอุปสงค์ (Demand) และอุปทาน (Supply) ในนินเทนโด วี ระหว่างประเทศ สหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นนั้นมีความแตกต่างกันมาก โดยอาจเป็นไปได้ว่าในประเทศสหรัฐอเมริกา

นั้น มีอุปสงค์มากกว่าอุปทานในนินเทนโด วี จึงทำให้ราคาประมูลนั้นสูงมากกว่าราคาที่บริษัทนินเทนโด วี ตั้งไว้ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเทียบกับราคาประมูลนินเทนโด วี ในประเทศญี่ปุ่น

6.2 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1) จากการศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมการประมูลออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า ถ้าหากผู้ขายต้องการให้มีผู้เข้าร่วมในการประมูลมากขึ้น ควรจะตั้งราคาเริ่มต้นให้ต่ำที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

2) จากการศึกษาการเกิดวินเนอร์เคิร์สในการประมูลออนไลน์ แสดงให้เห็นว่าปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สสามารถเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการประมูลแต่ละรายไม่ได้ตระหนักถึงความเสียหายที่เกิดขึ้นจากวินเนอร์เคิร์ส ดังนั้นถ้าหากว่าผู้เข้าร่วมการประมูลแต่ละรายต้องการหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์ส ผู้ประมูลนั้นจะต้องใช้ความระมัดระวังอย่างสูงที่จะไม่ประมูลสินค้าด้วยราคาที่สูงเกินจริง หรือเกินมูลค่าที่ตนเองได้กำหนดไว้แล้ว

6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในอนาคต

1) ในการศึกษาครั้งนี้ใช้ข้อมูลจาก 2 ประเทศคือสหรัฐอเมริกา และประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งทางเศรษฐกิจ ตลอดจนรูปแบบการใช้ชีวิตของประชาชนในประเทศนั้นๆ หรือกล่าวได้ว่าไม่ได้ใช้ข้อมูลที่มีพื้นฐานเหมือนกัน เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้ศึกษาจึงต้องใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมคือ อีเบย์ และยาฮูเจแปน ซึ่งมีข้อมูลมากพอในระยะเวลาที่จำกัด แต่ถ้าหากว่าไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาแล้ว การศึกษาและเปรียบเทียบผลของรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่แตกต่างกันที่มีต่อการเกิดวินเนอร์เคิร์สควรจะเปรียบเทียบระหว่างอีเบย์ กับอเมซอนจะเหมาะสมมากกว่า เพราะว่าผู้ใช้บริการเว็บไซต์ทั้งสองนี้ ส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกันคือ ในทวีปอเมริกาเหนือ จึงน่าจะสามารถเปรียบเทียบการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สได้ถูกต้องมากกว่า

2) ในการศึกษาครั้งนี้ใช้ข้อมูลจากสินค้าเพียง 2 ชนิด ซึ่งการเพิ่มชนิดของสินค้าให้มากขึ้นอาจจะทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนมากกว่าสำหรับการเปรียบเทียบการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สระหว่างรูปแบบการสิ้นสุดการประมูลที่แตกต่างกัน และถ้าหากว่าไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา การเพิ่มจำนวนค่าสังเกตอาจจะทำให้ได้ผลการศึกษาที่แม่นยำและถูกต้องมากกว่าในการศึกษาครั้งนี้

3) ในการศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวัดผลการเกิดวินเนอร์เคิร์สของการประมวลออนไลน์โดยใช้รูปแบบลดรูป (Reduced Form) โดยที่ไม่ได้เริ่มต้นจากการหารูปแบบโครงสร้าง (Structural Form) ของฟังก์ชันการประมวลจากคุณภาพของการประมวลในทฤษฎีเกม ทั้งนี้ก็เพื่อลดความซับซ้อนในการคำนวณ ซึ่งถ้าหากว่ามีผู้ที่สนใจในเรื่องนี้การใช้รูปแบบโครงสร้างอาจจะให้ผลการศึกษาที่ถูกต้องแม่นยำกว่าก็เป็นได้

4) ในการศึกษาครั้งนี้ไม่ได้พิจารณาความแตกต่างของช่วงเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลที่จะมีผลกระทบต่อเกิดการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์สในการประมวลออนไลน์ ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถกำหนดตัวแปรที่แสดงถึงช่วงเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลที่แตกต่างกันไว้ในแบบจำลอง เพื่อพิจารณาผลกระทบที่มีต่อการเกิดปรากฏการณ์วินเนอร์เคิร์ส