

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญภาพ.....	XXV

บทที่

1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
นิยามศัพท์.....	8

2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์.....	10
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับ.....	13
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	15
แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา.....	17
แนวคิดและทฤษฎีลดความไม่แน่นอน ความไม่แน่ใจ.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์.....	21
แนวคิดหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	29
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	30
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	34
การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์.....	35
การวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA.....	37
การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA.....	46
การแสดงผลข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน.....	53
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	179
สรุปผลการวิจัย.....	179
อภิปรายผลการวิจัย.....	193
ข้อเสนอแนะ.....	198
บรรณานุกรม.....	199
ภาคผนวก.....	204
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	205
ประวัติผู้วิจัย.....	214

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามเพศ..... 35
4.2	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามอายุ..... 35
4.3	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามอาชีพ..... 36
4.4	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามรายได้ต่อเดือน..... 36
4.5	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน..... 37
4.6	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามสื่อที่ทำให้รู้จักเป็นครั้งแรก..... 37
4.7	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามแหล่งของข้อมูลข่าวสารในการเปิดรับข่าวสาร..... 38
4.8	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเฉลี่ยต่อวัน..... 39
4.9	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน..... 40
4.10	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกม เฉลี่ยต่อสัปดาห์..... 41
4.11	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม ระยะเวลาที่เล่นเกม บ่อยที่สุดในแต่ละวัน..... 41
4.12	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม ระยะเวลาของการเล่นเกม ที่ผ่านมา..... 42
4.13	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม จำนวนของเกมที่เคยเล่น..... 42
4.14	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม จำนวนที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน..... 43
4.15	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม..... 43
4.16	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม สถานที่ในการเล่นเกม..... 44
4.17	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม..... 44
4.18	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสาร..... 45
4.19	พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเล่นเกม..... 46
4.20	ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA..... 47
4.21	ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer..... 47
4.22	ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online..... 49
4.23	ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle..... 51
4.24	ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena..... 52

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.25	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับ ข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 54
4.26	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามเพศ.. 55
4.27	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วน ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 55
4.28	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพ ที่แตกต่าง กันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการ เปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 56
4.29	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกอาชีพ..... 56
4.30	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วน ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 57
4.31	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 58
4.32	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับ ข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 58

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.33 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	59
4.34 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	61
4.35 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	62
4.36 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน	63
4.37 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	64
4.38 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ.....	64
4.39 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกับ มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	65
4.40 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	66

สารบัญญัตินี้ (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.41	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ..... 66
4.42	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วน ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 67
4.43	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....68
4.44	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน..... 69
4.45	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 69
4.46	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ..... 70
4.47	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามเพศ..... 71

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.48 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	71
4.49 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	72
4.50 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ.....	73
4.51 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามอาชีพ.....	74
4.52 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	75
4.53 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	76
4.54 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	76
4.55 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	77

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.56	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน..... 78
4.57	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน เพศ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 78
4.58	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามเพศ..... 79
4.59	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อายุ ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 80
4.60	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอายุ..... 81
4.61	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามอายุ..... 81
4.62	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อาชีพ ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 82
4.63	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอาชีพ..... 83

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.64 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามอาชีพ.....	84
4.65 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน รายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วน ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	85
4.66 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	86
4.67 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	87
4.68 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน.....	88
4.69 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน เพศ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกม ที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน.....	88
4.70 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกม ออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น จำแนกตามเพศ.....	89
4.71 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกม ออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามเพศ.....	90

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.72	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อายุ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกม ที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน..... 90
4.73	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามอายุ..... 91
4.74	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อาชีพ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกม ที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน..... 92
4.75	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน รายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วน จำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน..... 92
4.76	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน..... 93
4.77	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน..... 94
4.78	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 95
4.79	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน..... 95

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า	
4.80	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ.....	96
4.81	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	96
4.82	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	97
4.83	การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกับมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....	98
4.84	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม เพศ.....	99
4.85	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อายุ.....	100
4.86	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อาชีพ.....	101
4.87	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ.....	102

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.88	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ.....104
4.89	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ.....106
4.90	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ.....108
4.91	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม รายได้ต่อเดือน.....110
4.92	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน.....111
4.93	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน.....112
4.94	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน.....114

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
<p>4.95 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก.....</p>	116
<p>4.96 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก.....</p>	117
<p>4.97 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก.....</p>	119
<p>4.98 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก.....</p>	121
<p>4.99 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก.....</p>	123

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.100	125
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท).....	
4.101	126
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท).....	
4.102	128
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท).....	
4.103	131
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท).....	
4.104	133
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท).....	

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.105 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	135
4.106 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	136
4.107 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	138
4.108 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	140
4.109 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	142

สารบัญญัตราสาร (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.110 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	144
4.111 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	145
4.112 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	147
4.113 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	149
4.114 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน.....	151
4.115 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์	153

สารบัญญัตราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.116 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์.....	154
4.117 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน.....	156
4.118 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน.....	157
4.119 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา.....	159
4.120 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา.....	160

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.121 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา.....	162
4.122 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น.....	164
4.123 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น.....	165
4.124 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน.....	167
4.125 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน.....	168
4.126 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน.....	170

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.127	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน.....172
4.128	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์).....174
4.129	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์).....175
4.130	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์).....177
5.1	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกัน.....184
5.2	ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....188
5.3	พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน.....189

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7