

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตอนที่ 4 การแสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความสะดวกในการเสนอผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเพื่อให้สื่อความหมายได้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์และความหมายไว้ดังต่อไปนี้

\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
SS	แทน	ผลบวกกำลังสองของคะแนน (Sum of Squares)
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
MS	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน (Mean of Squares)
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
Sig.	แทน	ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	320	80.00
หญิง	58	14.50
เพศที่สาม	22	5.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 320 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 และเพศที่สาม จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	36	9.00
15 - 25 ปี	266	66.50
26 - 35 ปี	90	22.50
36 - 45 ปี	8	2.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.2 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นเกมที่อายุ 15 – 25 ปี จำนวน 266 คน คิดเป็นร้อยละ 66.5 รองลงมาเป็นผู้เล่นเกมที่อายุ 26 – 35 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมาเป็นผู้เล่นเกมที่อายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9 รองลงมาเป็นผู้เล่นเกมที่อายุ 36 – 45 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	265	66.25
รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	12	3.00
รับจ้าง	22	5.50
พนักงานบริษัทเอกชน	57	14.25
ธุรกิจส่วนตัว	33	8.25
อื่นๆ	11	2.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.3 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอาชีพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 66.25 รองลงมาเป็นพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.25 รองลงมาประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25 และอื่นๆ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	202	50.50
10,001 - 20,000 บาท	143	35.75
20,001 - 30,000 บาท	36	9.00
30,000 บาท ขึ้นไป	19	4.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.4 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 50.50 รองลงมาเป็นผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.75 และเป็นผู้เล่นเกมที่มีรายได้ 30,000 บาทขึ้นไป จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.74

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	151	37.75
ปริญญาตรี	236	59.00
สูงกว่าปริญญาตรี	13	3.25
รวม		

จากตารางที่ 4.5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.00 รองลงมาคือระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.75 และระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.25 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ได้แก่ ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารและในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน อุปกรณ์และสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA วัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารและในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมกาเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้จักเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

สื่อที่ทำให้รู้จักเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว	303	75.75
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	10	2.50

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับเกม	6	1.50
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube	81	20.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกโดยเปิดรับจากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว จำนวน 303 คน คิดเป็นร้อยละ 75.75 รองลงมาเปิดรับจากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.25 และเปิดรับจากสื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมน้อยที่สุดจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามความถี่ในการเปิดรับข่าวสาร จากประเภทแหล่งของข้อมูลข่าวสารในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ประเภทแหล่ง ของข้อมูล ข่าวสาร ในการเปิดรับ	ความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสาร					\bar{X}	S.D.	ระดับ การ เปิดรับ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิก ในครอบครัว	29	43	141	131	56	3.36	1.078	ปาน กลาง
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	93	130	126	46	5	2.35	1.000	น้อย
	23.25%	32.50%	31.50%	11.50%	1.25%			

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ประเภทแหล่ง ของข้อมูล ข่าวสาร ในการเปิดรับ	ความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสาร					\bar{X}	S.D.	ระดับ การ เปิดรับ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับเกม	65	105	159	60	11	2.62	1.014	ปาน กลาง
สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อ อินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube	8	31	128	131	102	3.72	0.995	มาก
ค่าเฉลี่ยใน ภาพรวม						3.01	1.022	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ในภาพรวมการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.01 เมื่อพิจารณาตามสื่อพบว่าส่วนใหญ่เปิดรับจากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.72 รองลงมาคือสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.36 และสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม เป็นสื่อที่มีการเปิดรับในน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 2.35

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสาร จากจำนวนชั่วโมงที่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

จำนวนชั่วโมงที่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับ เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	116	29.00
1 - 2 ชั่วโมง	136	34.00
3 - 4 ชั่วโมง	83	20.75

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

จำนวนชั่วโมงที่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับ เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
5 - 6 ชั่วโมง	38	9.50
มากกว่า 6 ชั่วโมง	27	6.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34 รองลงมาเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA น้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 29 และเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA มากกว่า 6 ชั่วโมง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.75

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม ความถี่ในการเล่น จากจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	30	7.50
1 - 2 ชั่วโมง	99	24.75
3 - 4 ชั่วโมง	167	41.75
5 - 6 ชั่วโมง	67	16.75
มากกว่า 6 ชั่วโมง	37	9.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.75 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.75 และ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกม จากจำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อ สัปดาห์

จำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1 - 2 วัน	79	19.75
3 - 4 วัน	173	43.25
5 - 6 วัน	61	15.25
เล่นทุกวัน	87	21.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 3 – 4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.25 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ทุกวันต่อสัปดาห์ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.75 และเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.25

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกม จากระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน

ระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในแต่ละวัน	จำนวน	ร้อยละ
06.01 - 10.00 น.	11	2.75
10.01 - 14.00 น.	46	11.50
14.01 - 18.00 น.	84	21.00
18.01 - 22.00 น.	171	42.75
22.01 - 02.00 น.	77	19.25
02.01 - 06.00 น.	11	2.75
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในเวลา 18.01 - 22.00 น. จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.75 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในเวลา 14.01 - 18.00 น. จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21 และเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในเวลา 06.01 - 10.00 น. และ 02.01 - 06.00 น. จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.50

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาในการเล่น จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา

ระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 เดือน	40	10.00
1 เดือน - 1 ปี	72	18.00
1 ปี - 2 ปี	82	20.50
มากกว่า 2 ปี	206	51.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่มีระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมามากกว่า 2 ปี จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.50 รองลงมา มีระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา 1 ปี - 2 ปี จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.50 และมีระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมาน้อยกว่า 1 เดือน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับ จำแนกตามจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จากจำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น

จำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA	จำนวน	ร้อยละ
1 เกม	72	18.00
2 - 3 เกม	179	44.75
4 - 5 เกม	80	20.00
มากกว่า 5 เกม	69	17.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่มีจำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น 2 - 3 เกม จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.75 รองลงมา มีจำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น 4 - 5 เกม จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และมีจำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่นมากกว่า 5 เกม จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25

ตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA	จำนวน	ร้อยละ
1 เกม	162	40.50
2 - 3 เกม	191	47.75
4 - 5 เกม	23	5.75
มากกว่า 5 เกม	24	6
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.14 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่มีจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน 2 - 3 จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 47.75 รองลงมา มีจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน 1 เกม จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 40.50 และมีจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน 4 - 5 เกมจนถึงมากกว่า 5 เกม จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.75

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในปัจจุบัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
Desktop PC	337	84.25
Notebook/Laptop	103	25.75
Smartphone	115	28.75
Tablet	24	6.00

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผ่านอุปกรณ์ Desktop PC จำนวน 337 คน คิดเป็นร้อยละ 84.25 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผ่านอุปกรณ์ Smartphone จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 และเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผ่านอุปกรณ์ Tablet จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6

ตารางที่ 4.16 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน, หอพัก	215	53.75
ในสถานศึกษา	34	8.50
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่/ร้านเกมออนไลน์	294	73.50

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่/ร้านเกมออนไลน์ จำนวน 294 คน คิดเป็นร้อยละ 73.50 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่บ้าน, หอพัก จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 53.75 และเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในสถานศึกษา จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.17 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมง อินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์)

ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 100 บาท	101	25.25
101 - 500 บาท	129	32.25
501 - 1,000 บาท	89	22.25
มากกว่า 1,000 บาท	81	20.25
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 101 - 500 บาทต่อเดือน จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.25 รองลงมา มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA น้อยกว่า 100 บาทต่อเดือน จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.25 และมีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.25

ตารางที่ 4.18 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

วัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารของ เกมออนไลน์ประเภท MOBA	จำนวน	ร้อยละ
ค้นหาเกมที่เปิดใหม่	250	62.50
ค้นหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง	140	35.00
ค้นหาข่าวสารโปรโมชันต่างๆ	150	37.50
ค้นหาข่าวการแข่งขัน	98	24.50
ค้นหาข่าวสารการพัฒนาหรือการอัปเดตต่างๆ	166	41.50
อื่นๆ	5	1.25

จากตารางที่ 4.18 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อค้นหาเกมที่เปิดใหม่ จำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 รองลงมาเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อค้นหาข่าวสารการพัฒนาหรือการอัปเดตต่างๆ จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.50 และเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25

ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA	จำนวน	ร้อยละ
พักผ่อนหย่อนใจ	338	84.50
พบปะพูดคุยกับเพื่อนและคนอื่นภายในเกม	215	53.75
ฝึกฝนการเล่นของตัวเอง	196	49.00
ประลองฝีมือกับผู้เล่นคนอื่น	169	42.25
ตั้งกลุ่ม สมาคม หรือสังคมย่อยๆ ภายในเกม	75	18.75
เพื่อค้นหาสิ่งของภายในเกม	46	11.50
ค้นหาประสบการณ์ใหม่ๆ	111	27.75
เพื่อหารายได้เพิ่มเติมจากการชนะเลิศการแข่งขัน	37	9.25
เพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในวงการ E-Sport	39	9.75
ศึกษาภาษาในการสื่อสาร	83	20.75
อื่นๆ	2	0.50

จากตารางที่ 4.19 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนใหญ่เล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ จำนวน 338 คน คิดเป็นร้อยละ 84.50 รองลงมาเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อพบปะพูดคุยกับเพื่อนและคนอื่นภายในเกม จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 53.75 รองลงมาเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อฝึกฝนการเล่นของตัวเอง จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 49 และเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ได้แก่ การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer (เกมที่เล่นร่วมกับผู้เล่นหลายคน) การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online (เกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต) การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle (เกมที่มีเนื้อหาเน้นการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย) การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena (เกมที่เล่นอยู่ในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.20 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	3.28	0.72	ปานกลาง
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	3.37	0.83	ปานกลาง
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	3.52	0.71	มาก
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	3.45	0.70	มาก
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม	3.41	0.74	มาก

จากตารางที่ 4.20 การสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer มีค่าเฉลี่ย 3.28 การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online มีค่าเฉลี่ย 3.37 การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle มีค่าเฉลี่ย 3.52 และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena มีค่าเฉลี่ย 3.45

ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer (เกมที่เล่นร่วมกับผู้เล่นหลายคน)

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การแสดงรายชื่อของผู้เล่น ที่อยู่ภายในเกม สามารถ สื่อสารถึงการเป็นสังคม เสมือนจริงในเกมออนไลน์	14 3.5%	70 17.50%	199 49.75%	95 23.75%	22 5.5%	3.10	0.874	ปาน กลาง
การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็น สังคมเสมือนจริงขนาดย่อย ในเกมออนไลน์	18 4.5%	93 23.25%	150 37.50%	107 26.75%	32 8%	3.11	0.996	ปาน กลาง

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การเชื่อให้เกิดการสนทนา ระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกัน มาก่อน สามารถสื่อสารถึง ความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการ เข้าสังคม	8 2%	67 16.75%	160 40%	126 31.50%	39 9.75%	3.30	0.929	ปาน กลาง
การเล่นที่ต้องมีทิศทางและ วัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความ จำเป็นที่ต้องมีความ สามัคคี และการแบ่งหน้าที่ การเล่นภายในทีม	5 1.25%	47 11.75%	156 39%	136 34%	56 14%	3.48	0.917	มาก
ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้ เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความ ง่ายในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การเล่นของ ทีม	10 2.5%	46 11.50%	171 42.75%	119 29.75%	54 13.50%	3.40	0.945	ปาน กลาง
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						3.28	0.932	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.28 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนมากมีความพึงพอใจการเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 3.48 ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม มีค่าเฉลี่ย 3.40 การเชื่อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน

สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม มีค่าเฉลี่ย 3.30 การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 3.11 และการแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 3.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.22 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online (เกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต)

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การสมัครสมาชิกเพื่อเข้า ใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการ สร้างตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	25 6.25%	80 20%	151 37.75%	103 25.75%	41 10.25%	3.14	1.049	ปาน กลาง
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียงผ่าน ไมค์โทรศัพท์ สามารถ สื่อสารถึงความสะดวก ในการวางแผน	28 7%	38 9.5%	120 30%	127 31.75%	87 21.75%	3.52	1.139	มาก
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถ สื่อสารถึงความสะดวก ในการวางแผน	29 7.25%	75 18.75%	130 32.50%	113 28.25%	53 13.25%	3.22	1.117	ปาน กลาง
การบันทึกสถิติการเล่น ส่วนบุคคล สามารถ สื่อสารถึงประสบการณ์ และความชำนาญ	9 2.25%	41 10.25%	160 40%	128 32%	62 15.50%	3.48	0.950	มาก

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอที่ เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	11	40	169	110	70	3.47	0.983	มาก
	2.75%	10%	42.25%	27.50%	17.50%			
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						3.37	1.048	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.37 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนมากมีความพึงพอใจการสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ มีค่าเฉลี่ย 3.52 การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น มีค่าเฉลี่ย 3.48 การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา มีค่าเฉลี่ย 3.47 การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ มีค่าเฉลี่ย 3.22 และการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 3.14 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.23 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle (เกมที่มีเนื้อหาเน้นการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ใน การเล่น สามารถสื่อสารถึงความ สมดุลของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย	17 4.25%	42 10.50%	156 39%	146 36.50%	39 9.75%	3.37	0.946	ปาน กลาง
ความหลากหลายของจำนวนตัว ละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ สามารถสื่อสารถึงความ หลากหลายของกลยุทธ์ สีที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับ ทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึง ความแตกต่างของทีม	8 2%	44 11%	140 35%	141 35.25%	67 16.75%	3.54	0.962	มาก
การแสดงผลในการปะทะกัน ระหว่าง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึง การต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย	9 2.25%	46 11.50%	157 39.25%	120 30%	68 17%	3.48	0.978	มาก
ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการ แข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับ สากล สามารถสื่อสารถึง แบบอย่างของความสามัคคี และ การแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	7 1.75%	26 6.5%	137 34.25%	144 36%	86 21.50%	3.69	0.939	มาก
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						3.52	0.946	มาก

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนมากมีความพึงพอใจทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม มีค่าเฉลี่ย 3.69 ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ มีค่าเฉลี่ย 3.54 สีที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม มีค่าเฉลี่ย 3.53 การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง มีค่าเฉลี่ย 3.48 และการคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุลของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง มีค่าเฉลี่ย 3.37 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.24 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena (เกมที่เล่นอยู่ในพื้นที่หรือจากการต่อสู้)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ พึง พอใจ
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจาก การต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงเป้าหมาย เสนอไขของ ความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกม นั้นๆ	9	45	167	124	55	3.43	0.939	มาก
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูก สร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝั่ง สามารถ สื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มี ข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละ ทีม	2%	6.25%	39.25%	38.50%	14%	3.56	0.879	มาก

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือ	10	50	169	116	55	3.39	0.957	ปาน
ฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ	2.5%	12.50%	42.25%	29%	13.75%			กลาง
สื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่น								
สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์								
สูงสุด								
ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือฉาก	6	26	158	152	58	3.58	0.870	มาก
การต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความ	1.5%	6.5%	39.50%	38%	14.50%			
สมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมี								
วิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่								
อยู่ต่ำกว่า)								
พื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้าง	25	65	142	99	69	3.31	1.123	ปาน
ขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมา	6.25%	16.25%	35.50%	24.75%	17.25%			กลาง
หรือเรื่องราวของตัวเกม								
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						3.45	0.954	มาก

จากตารางที่ 4.24 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.45 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนมากมีความพึงพอใจความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า) มีค่าเฉลี่ย 3.58 บริเวณพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม มีค่าเฉลี่ย 3.56 สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจือปนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ มีค่าเฉลี่ย 3.43 สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.39 และพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม มีค่าเฉลี่ย 3.31 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 การแสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) กับกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่มขึ้นไป ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตารางที่ 4.25 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	ระหว่างกลุ่ม	17.75	2	8.88	6.19	0.002*
	ภายในกลุ่ม	569.68	397	1.44		
	รวม	587.44	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.25 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามเพศพบว่า ค่า $F = 6.19$ และ $Sig. = 0.002$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.26

ตารางที่ 4.26 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศที่สาม
		1.24	1.70	2.23
หญิง	1.24	-	0.008	0.001*
ชาย	1.70	0.008	-	0.047*
เพศที่สาม	2.23	0.001*	0.047*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.26 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศที่สามมีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง และเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.27 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	ระหว่างกลุ่ม	0.223	3	0.07	0.05	0.985
	ภายในกลุ่ม	587.22	396	1.48		
	รวม	587.44	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.27 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามอายุ พบว่า ค่า F = 0.05 และ Sig. = 0.985 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คืออายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.28 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	ระหว่างกลุ่ม	16.79	5	3.36	2.32	0.043*
	ภายในกลุ่ม	570.65	394	1.45		
	รวม	587.44	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่า $F = 2.32$ และ $Sig. = 0.043$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.29

ตารางที่ 4.29 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกอาชีพ

อาชีพ	ธุรกิจส่วนตัว	นักเรียน/นักศึกษา	รับจ้าง	รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	พนักงานบริษัทเอกชน	อื่นๆ	
\bar{X}	1.45	1.57	1.64	1.92	2.07	2.20	
ธุรกิจส่วนตัว	1.45	-	0.599	0.583	0.255	0.020*	0.087
นักเรียน/นักศึกษา	1.57	0.599	-	0.808	0.332	0.005*	0.106
รับจ้าง	1.64	0.583	0.808	-	0.517	0.152	0.220
รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	1.92	0.255	0.332	0.517	-	0.688	0.583
พนักงานบริษัทเอกชน	2.07	0.020*	0.005*	0.152	0.688	-	0.753
อื่นๆ	2.20	0.087	0.106	0.220	0.583	0.753	-

จากตารางที่ 4.29 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนมีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว และนักเรียน/นักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.30 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	ระหว่างกลุ่ม	3.98	3	1.328	0.90	0.440
	ภายในกลุ่ม	583.45	396	1.473		
	รวม	587.44	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ค่า $F = 0.90$ และ $Sig. = 0.440$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.31 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนช่องทางในการเล่นข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น เปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ทำให้รู้จักเกม ออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	0.543 586.90 587.44	2 397 399	0.27 1.48	0.184	0.832

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.31 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 0.18$ และ $Sig. = 0.83$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.32 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น เปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกใน ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	5.653 457.94 463.59	2 397 399	2.83 1.15	2.45	0.088
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	7.483 391.52 399.00	2 397 399	3.74 0.99	3.79	0.023*

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

พฤติกรรมกา เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับเกม	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.14 409.34 410.48	2 397 399	0.57 1.03 1.03	0.55	0.577
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.87 392.77 394.64	2 397 399	0.93 0.99 0.99	0.94	0.390
สื่อทุกประเภท	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.84 189.92 191.77	2 397 399	0.92 0.48 0.48	1.93	0.147

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.32 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของ
เกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) จำแนกตามเพศ พบว่า เพศที่ต่างกันมีความถี่
ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายสื่อพบว่า เพศที่ต่างกันมีความถี่ในการ
เปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.33 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ
ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการ
เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกา เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกใน ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	1.462 462.13 463.59	3 396 399	0.49 1.17 1.17	0.42	0.741

ตารางที่ 4.33 (ต่อ)

พฤติกรรมการเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	ระหว่างกลุ่ม	17.999	3	6.00	6.24	0.000*
	ภายในกลุ่ม	381.00	396	0.96		
	รวม	399.00	399			
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม	ระหว่างกลุ่ม	8.925	3	2.98	2.93	0.033*
	ภายในกลุ่ม	401.55	396	1.01		
	รวม	410.48	399			
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	6.484	3	2.16	2.21	0.087
	ภายในกลุ่ม	388.16	396	0.98		
	รวม	394.64	399			
สื่อทุกประเภท	ระหว่างกลุ่ม	3.63	3	1.21	2.54	0.056
	ภายในกลุ่ม	188.14	396	0.48		
	รวม	191.77	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.33 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) จำแนกตามอายุ พบว่า อายุที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายสื่อพบว่า อายุที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม และสื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.34 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่นการเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	21.94	5	4.39	3.91	0.002*
	ภายในกลุ่ม	441.65	394	1.12		
	รวม	463.59	399			
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	ระหว่างกลุ่ม	15.96	5	3.19	3.28	0.006*
	ภายในกลุ่ม	383.04	394	0.97		
	รวม	399.00	399			
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม	ระหว่างกลุ่ม	15.87	5	3.17	3.17	0.008*
	ภายในกลุ่ม	394.61	394	1.00		
	รวม	410.48	399			
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	15.54	5	3.11	3.23	0.007*
	ภายในกลุ่ม	379.10	394	0.96		
	รวม	394.64	399			
สื่อทุกประเภท	ระหว่างกลุ่ม	6.92	5	1.38	2.95	0.013*
	ภายในกลุ่ม	184.85	394	0.47		
	รวม	191.77	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.34 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ในการเล่นการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) จำแนกตามอาชีพ พบว่า อาชีพที่ต่างกันมีความถี่ในการเล่นการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายสื่อพบว่า อาชีพที่ต่างกันมีความถี่ในการเล่นการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม และสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ รวมทั้งจากสื่อทุกประเภท แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.35 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	7.10	3	2.37	2.05	0.106
	ภายในกลุ่ม	456.49	396	1.15		
	รวม	463.59	399			
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	ระหว่างกลุ่ม	14.19	3	4.73	4.87	0.002*
	ภายในกลุ่ม	384.81	396	0.97		
	รวม	399.00	399			
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม	ระหว่างกลุ่ม	8.46	3	2.82	2.78	0.041*
	ภายในกลุ่ม	402.02	396	1.02		
	รวม	410.48	399			
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	0.33	3	0.11	0.11	0.955
	ภายในกลุ่ม	394.31	396	1.00		
	รวม	394.64	399			
สื่อทุกประเภท	ระหว่างกลุ่ม	5.02	3	1.67	3.55	0.015*
	ภายในกลุ่ม	186.75	396	0.47		
	รวม	191.77	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.35 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า รายได้ต่อเดือนที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า รายได้ต่อเดือนที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม และสื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม รวมทั้งจากสื่อทุกประเภท แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.36 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรม การเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกใน ครอบครัว	ระหว่างกลุ่ม	5.38	2	2.69	2.33	0.099
	ภายในกลุ่ม	458.21	397	1.15		
	รวม	463.59	399			
สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม	ระหว่างกลุ่ม	13.049	2	6.52	6.71	0.001*
	ภายในกลุ่ม	385.95	397	0.97		
	รวม	399.00	399			
สื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับเกม	ระหว่างกลุ่ม	2.90	2	1.45	1.41	0.244
	ภายในกลุ่ม	407.57	397	1.03		
	รวม	410.48	399			
สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	10.42	2	5.21	5.38	0.005*
	ภายในกลุ่ม	384.23	397	0.97		
	รวม	394.64	399			
สื่อทุกประเภท	ระหว่างกลุ่ม	6.61	2	3.31	7.09	0.001*
	ภายในกลุ่ม	185.15	397	0.47		
	รวม	191.77	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.36 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายสื่อพบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเกม และสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ รวมทั้งจากสื่อทุกประเภท แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.37 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่น	ระหว่างกลุ่ม	11.32	2	5.66	4.13	0.017*
ข่าวสารเกี่ยวกับเกม	ภายในกลุ่ม	544.25	397	1.37		
ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	รวม	555.56	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.37 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ พบว่า ค่า $F = 4.13$ และ $Sig. = 0.017$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.38

ตารางที่ 4.38 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศที่สาม
		1.91	2.37	2.55
หญิง	1.91	-	0.007*	0.032*
ชาย	2.37	0.007*	-	0.486
เพศที่สาม	2.55	0.032*	0.486	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.38 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศที่สาม และเพศชาย มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.39 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรม การเปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเปิดรับ	ระหว่างกลุ่ม	10.30	3	3.43	2.49	0.060
ข่าวสารเกี่ยวกับเกม ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ภายในกลุ่ม	545.26	396	1.38		
	รวม	555.56	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.39 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จำแนกตามรายได้ พบว่า ค่า $F = 2.49$ และ $Sig. = 0.060$ ซึ่งมีความมากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.40 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	15.47	5	3.09	2.26	0.048*
	ภายในกลุ่ม	540.09	394	1.37		
	รวม	555.56	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.40 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ พบว่า ค่า $F = 2.26$ และ $Sig. = 0.048$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.41

ตารางที่ 4.41 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัท เอกชน	นักเรียน/ นักศึกษา	ธุรกิจ ส่วนตัว	รับจ้าง	อื่นๆ
\bar{X}	1.83	1.95	2.35	2.45	2.59	2.80
ข้าราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	1.83	-	0.759	0.136	0.116	0.072

ตารางที่ 4.41 (ต่อ)

อาชีพ		รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัท เอกชน	นักเรียน/ นักศึกษา	ธุรกิจ ส่วนตัว	รับจ้าง	อื่นๆ
	\bar{X}	1.83	1.95	2.35	2.45	2.59	2.80
พนักงาน บริษัทเอกชน	1.95	0.759	-	0.019*	0.048*	0.029*	0.034*
นักเรียน/ นักศึกษา	2.35	0.136	0.019*	-	0.628	0.353	0.233
ธุรกิจส่วนตัว	2.45	0.116	0.048*	0.628	-	0.672	0.414
รับจ้าง	2.59	0.072	0.029*	0.353	0.672	-	0.640
อื่นๆ	2.80	0.055	0.034*	0.233	0.414	0.640	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.41 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพอื่นๆ อาชีพรับจ้าง อาชีพธุรกิจส่วนตัว และนักเรียน/นักศึกษา มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.42 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการ เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเปิดรับ	ระหว่างกลุ่ม	3.43	3	1.14	0.82	0.484
ข่าวสารเกี่ยวกับเกม ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ภายในกลุ่ม	552.14	396	1.39		
	รวม	555.56	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.42 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ค่า $F = 0.82$ และ $Sig. = 0.484$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.43 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น เปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเปิดรับ	ระหว่างกลุ่ม	30.21	2	15.10	11.41	0.000*
ข่าวสารเกี่ยวกับเกม	ภายในกลุ่ม	525.35	397	1.32		
ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	รวม	555.56	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.43 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 11.41$ และ $Sig. = 0.000$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.44

ตารางที่ 4.44 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน	\bar{X}	สูงกว่า	ปริญญาตรี	ต่ำกว่า
		ปริญญาตรี		ปริญญาตรี
		1.38	2.17	2.62
สูงกว่าปริญญาตรี	1.38	-	0.018*	0.000*
ปริญญาตรี	2.17	0.018*	-	0.000*
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2.62	0.000*	0.000*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.44 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันต่ำกว่าปริญญาตรี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันสูงกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรี และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันปริญญาตรี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันสูงกว่าปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.45 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่น ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	24.00	2	12.00	11.64	0.000*
	ภายในกลุ่ม	409.19	397	1.03		
	รวม	433.19	399			

ตารางที่ 4.45 (ต่อ)

พฤติกรรมเกม เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อ สัปดาห์	ระหว่างกลุ่ม	15.40	2	7.70	7.43	0.001*
	ภายในกลุ่ม	411.76	397	1.04		
	รวม	427.16	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.45 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ พบว่า ค่า $F = 11.64$ และ $Sig. = 0.000$ และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า $F = 7.43$ และ $Sig. = 0.001$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.46 และ 4.47

ตารางที่ 4.46 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	เพศที่สาม		
		หญิง	ชาย	
		2.36	3.05	3.14
หญิง	2.36	-	0.000*	0.002*
ชาย	3.05	0.000*	-	0.700
เพศที่สาม	3.14	0.002*	0.700	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.46 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศที่สาม มีพฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์

ประเภท MOBA เพศหญิง และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศชาย มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.47 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง ชาย เพศที่สาม		
		หญิง	ชาย	เพศที่สาม
		1.91	2.47	2.50
หญิง	1.91	-	0.000*	0.022*
ชาย	2.47	0.000*	-	0.889
เพศที่สาม	2.50	0.022*	0.889	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.47 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศที่สาม มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศชาย มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.48 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	6.12	3	2.04	1.89	0.130
	ภายในกลุ่ม	427.07	396	1.08		
	รวม	433.19	399			

ตารางที่ 4.48 (ต่อ)

พฤติกรรมกาารเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์	ระหว่างกลุ่ม	6.59	3	2.20	2.07	0.104
	ภายในกลุ่ม	420.57	396	1.06		
	รวม	427.16	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.48 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ พบว่าจากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ค่า $F = 1.89$ และ $Sig. = 0.130$ และจากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า ค่า $F = 2.07$ และ $Sig. = 0.104$ ซึ่งมีความมากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.49 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาารเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	20.25	5	4.05	3.86	0.002*
	ภายในกลุ่ม	412.94	394	1.05		
	รวม	433.19	399			
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์	ระหว่างกลุ่ม	14.02	5	2.80	2.67	0.022*
	ภายในกลุ่ม	413.14	394	1.05		
	รวม	427.16	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.49 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ พบว่า ค่า $F = 3.86$ และ $Sig. = 0.002$ และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า ค่า $F = 2.67$ และ $Sig. = 0.022$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.50 และ 4.51

ตารางที่ 4.50 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	พนักงาน บริษัท เอกชน	รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	ธุรกิจ ส่วนตัว	นักเรียน/ นักศึกษา	อื่นๆ	รับจ้าง	
\bar{X}	2.44	2.75	3.00	3.03	3.20	3.27	
พนักงาน บริษัทเอกชน	2.44	-	0.339	0.013*	0.000*	0.031*	0.001*
รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	2.75	0.339	-	0.469	0.348	0.305	0.156
ธุรกิจส่วนตัว	3.00	0.013*	0.469	-	0.858	0.589	0.334
นักเรียน/ นักศึกษา	3.03	0.000*	0.348	0.858	-	0.615	0.294
อื่นๆ	3.20	0.031*	0.305	0.589	0.615	-	0.852
รับจ้าง	3.27	0.001*	0.156	0.334	0.294	0.852	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.50 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพรับจ้าง อาชีพอื่นๆ นักเรียน/นักศึกษา และอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.51 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ธุรกิจส่วนตัว	รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัท เอกชน	อื่นๆ	นักเรียน/ นักศึกษา	รับจ้าง	
\bar{X}	2.03	2.17	2.23	2.30	2.44	2.95	
ธุรกิจส่วนตัว	2.03	-	0.693	0.378	0.466	0.032*	0.001*
รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	2.17	0.693	-	0.850	0.761	0.373	0.033*
พนักงาน บริษัทเอกชน	2.23	0.378	0.850	-	0.838	0.165	0.005*
อื่นๆ	2.30	0.466	0.761	0.838	-	0.680	0.095
นักเรียน/ นักศึกษา	2.44	0.032*	0.373	0.165	0.680	-	0.023*
รับจ้าง	2.95	0.001*	0.033*	0.005*	0.095	0.023*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.51 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพรับจ้าง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพธุรกิจส่วนตัว ราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานบริษัทเอกชน และนักเรียน/นักศึกษา และนักเรียน/นักศึกษามีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA อาชีพธุรกิจส่วนตัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.52 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น เปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่น ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	16.43 416.76 433.19	3 396 399	5.48 1.05	5.20	0.002*
ความถี่ในการเล่น ออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อ สัปดาห์	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	12.33 414.83 427.16	3 396 399	4.11 1.05	3.92	0.009*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.52 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ค่า $F = 5.20$ และ $Sig. = 0.002$ และจากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า ค่า $F = 3.92$ และ $Sig. = 0.009$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.52 และ 4.53

ตารางที่ 4.53 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	\bar{X}	20,001 -	30,000	10,001 -	ต่ำกว่า
		30,000 บาท	บาท ขึ้นไป	20,000 บาท	10,000 บาท
		2.39	2.58	3.03	3.04
20,001 - 30,000 บาท	2.39	-	0.514	0.001*	0.001*
30,000 บาท ขึ้นไป	2.58	0.514	-	0.074	0.062
10,001 - 20,000 บาท	3.03	0.001*	0.074	-	0.917
ต่ำกว่า 10,000 บาท	3.04	0.001*	0.062	0.917	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.52 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท และที่มีรายได้ต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.54 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	\bar{X}	20,001 -	10,001 -	30,000	ต่ำกว่า
		30,000 บาท	20,000 บาท	บาท ขึ้นไป	10,000 บาท
		2.06	2.25	2.32	2.55
20,001 - 30,000 บาท	2.06	-	0.305	0.370	0.007*
10,001 - 20,000 บาท	2.25	0.305	-	0.798	0.007*
30,000 บาท ขึ้นไป	2.32	0.370	0.798	-	0.332
ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.55	0.007*	0.007*	0.332	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.54 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท มีพฤติกรรมกา
เปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อ
สัปดาห์ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท
และ 10,001 – 20,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.55 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับ
การศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท
MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกา เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	ระหว่างกลุ่ม	11.66	2	5.83	5.49	0.004*
	ภายในกลุ่ม	421.53	397	1.06		
	รวม	433.19	399			
ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อ สัปดาห์	ระหว่างกลุ่ม	0.90	2	0.45	0.42	0.659
	ภายในกลุ่ม	426.26	397	1.07		
	รวม	427.16	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.55 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์
ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำแนกตาม
ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 0.42$ และ $Sig. = 0.659$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึง
ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรม
กาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ย
ต่อสัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากความถี่ในการเปิดรับ
ข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ค่า $F = 5.49$ และ $Sig. = 0.004$
ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่
แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่น
เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบ
ค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.55

ตารางที่ 4.56 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

การศึกษา	\bar{X}	สูงกว่า	ปริญญาตรี	ต่ำกว่า
		ปริญญาตรี		ปริญญาตรี
		2.15	2.91	3.09
สูงกว่าปริญญาตรี	2.15	-	0.010*	0.002*
ปริญญาตรี	2.91	0.010*	-	0.091
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.09	0.002*	0.091	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.56 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันต่ำกว่าปริญญาตรี และ ปริญญาตรี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันสูงกว่าปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.57 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน เพศ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน	ระหว่างกลุ่ม	1.76	2	0.88	0.77	0.465
	ภายในกลุ่ม	455.99	397	1.15		
	รวม	457.75	399			
ระยะเวลาของการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	11.62	2	5.81	5.51	0.004*
	ภายในกลุ่ม	419.09	397	1.06		
	รวม	430.71	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.57 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามเพศ พบว่า ค่า $F = 0.77$ และ $Sig. = 0.465$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ค่า $F = 5.51$ และ $Sig. = 0.004$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมาแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.58

ตารางที่ 4.58 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศที่สาม
		2.78	3.17	3.55
หญิง	2.78	-	0.007*	0.003*
ชาย	3.17	0.007*	-	0.100
เพศที่สาม	3.55	0.003*	0.100	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.58 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศที่สาม มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศชาย มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.59 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อายุ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกา เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดใน แต่ละวัน	ระหว่างกลุ่ม	18.16	3	6.05	5.45	0.001*
	ภายในกลุ่ม	439.59	396	1.11		
	รวม	457.75	399			
ระยะเวลาของการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	27.02	3	9.01	8.83	0.000*
	ภายในกลุ่ม	403.69	396	1.02		
	รวม	430.71	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.59 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอายุ พบว่า ค่า $F = 5.45$ และ $Sig. = 0.001$ และจากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ค่า $F = 8.83$ และ $Sig. = 0.000$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.60 และ 4.61

ตารางที่ 4.60 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอายุ

อายุ	\bar{X}	36 – 45 ปี	ต่ำกว่า 15 ปี	15 - 25 ปี	26 - 35 ปี
		3.13	3.28	3.70	4.02
36 – 45 ปี	3.13	-	0.711	0.127	0.022*
ต่ำกว่า 15 ปี	3.28	0.711	-	0.024*	0.000*
15 - 25 ปี	3.70	0.127	0.024*	-	0.013*
26 - 35 ปี	4.02	0.022*	0.000*	0.013	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.60 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 26 – 35 ปี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวันมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี, ต่ำกว่า 15 ปี และ 15 – 25 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 15 – 25 ปี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวันมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.61 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามอายุ

อายุ	\bar{X}	36 – 45 ปี	ต่ำกว่า 15 ปี	15 - 25 ปี	26 - 35 ปี
		2.13	3.03	3.04	3.56
36 – 45 ปี	2.13	-	0.023*	0.012*	0.000*
ต่ำกว่า 15 ปี	3.03	0.023*	-	0.956	0.008*
15 - 25 ปี	3.04	0.012*	0.956	-	0.000*
26 - 35 ปี	3.56	0.000*	0.008*	0.000*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.61 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 26 – 35 ปี มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี, ต่ำกว่า 15 ปี และ 15 – 25 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 15 – 25 ปี มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ ต่ำกว่า 15 ปี มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.62 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อาชีพ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการ เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดใน แต่ละวัน	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	23.65 434.11 457.75	5 394 399	4.73 1.10	4.29	0.001*
ระยะเวลาของการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม ภายในกลุ่ม รวม	20.26 410.45 430.71	5 394 399	4.05 1.04	3.89	0.002*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.61 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอาชีพ พบว่า ค่า $F = 4.29$ และ $Sig. = 0.001$ และจากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ค่า $F = 3.89$ และ $Sig. = 0.002$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึง

นำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.63 และ 4.64

ตารางที่ 4.63 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ		นักเรียน/ นักศึกษา	รับจ้าง	พนักงาน บริษัท เอกชน	รับ ราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	ธุรกิจ ส่วนตัว	อื่นๆ
	\bar{X}	3.58	3.86	3.88	4.08	4.12	4.70
นักเรียน/ นักศึกษา	3.58	-	0.222	0.052	0.104	0.005*	0.001*
รับจ้าง	3.86	0.222	-	0.959	0.560	0.373	0.037*
พนักงาน บริษัทเอกชน	3.88	0.052	0.959	-	0.537	0.289	0.023*
รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	4.08	0.104	0.560	0.537	-	0.915	0.171
ธุรกิจส่วนตัว	4.12	0.005*	0.373	0.289	0.915	-	0.127
อื่นๆ	4.70	0.001*	0.037*	0.023*	0.171	0.127	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.63 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพอื่นๆ มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวันมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา, รับจ้าง, พนักงานบริษัทเอกชน และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีพฤติกรรมกา

เปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.64 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมาจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	นักเรียน/ นักศึกษา	อื่นๆ	ธุรกิจ ส่วนตัว	พนักงาน บริษัท เอกชน	รับจ้าง
\bar{X}	2.92	3.02	3.20	3.27	3.33	3.91
รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	-	0.735	0.517	0.301	0.199	0.007*
นักเรียน/ นักศึกษา	0.735	-	0.582	0.178	0.035*	0.000*
อื่นๆ	0.517	0.582	-	0.844	0.703	0.069
ธุรกิจส่วนตัว	0.301	0.178	0.844	-	0.786	0.024*
พนักงาน บริษัทเอกชน	0.199	0.035*	0.703	0.786	-	0.025*
รับจ้าง	0.007*	0.000*	0.069	0.024*	0.025*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.64 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพรับจ้าง มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพรับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ, นักเรียน/นักศึกษา, ธุรกิจส่วนตัว และ พนักงานบริษัทเอกชน และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพพนักงาน

บริษัทเอกชน มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา และรับจ้าง และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอาชีพรับจ้าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.65 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน รายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระยะเวลาในการเล่น	ระหว่างกลุ่ม	22.71	3	7.57	6.89	0.000*
เกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน	ภายในกลุ่ม	435.04	396	1.10		
	รวม	457.75	399			
ระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	4.63	3	1.55	1.44	0.232
	ภายในกลุ่ม	426.076	396	1.08		
	รวม	430.710	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.65 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ค่า $F = 1.44$ และ $Sig. = 0.232$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวันพบว่า ค่า $F = 6.89$ และ $Sig. = 0.000$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.66

ตารางที่ 4.66 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตาม รายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	\bar{X}	ต่ำกว่า	10,001 -	30,000	20,001 -
		10,000	20,000	บาท	ขึ้นไป
		บาท	บาท		บาท
	\bar{X}	3.50	3.92	4.00	4.11
ต่ำกว่า 10,000 บาท	3.50	-	0.000*	0.045*	0.001*
10,001 - 20,000 บาท	3.92	0.000*	-	0.743	0.319
30,000 บาท ขึ้นไป	4.00	0.045*	0.743	-	0.709
20,001 - 30,000 บาท	4.11	0.001*	0.319	0.709	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.66 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน 20,001 - 30,000 บาท มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน 30,000 บาทขึ้นไป มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือน 10,001 - 20,000 บาท มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.67 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกรรมการ เปิดรับ	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดใน แต่ละวัน	ระหว่างกลุ่ม	33.64	2	16.82	15.74	0.000*
	ภายในกลุ่ม	424.12	397	1.07		
	รวม	457.75	399			
ระยะเวลาของการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	5.89	2	2.94	2.75	0.065
	ภายในกลุ่ม	424.82	397	1.07		
	รวม	430.71	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.67 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 2.75$ และ $Sig. = 0.065$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน พบว่า ค่า $F = 15.74$ และ $Sig. = 0.000$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.68

ตารางที่ 4.68 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

ระดับการศึกษา สูงสุดในปัจจุบัน		ต่ำกว่าปริญญาตรี	สูงกว่าปริญญา ตรี	ปริญญาตรี
	\bar{X}	3.36	3.69	3.96
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3.36	-	0.263	0.000*
สูงกว่าปริญญาตรี	3.69	0.263	-	0.361
ปริญญาตรี	3.96	0.000*	0.361	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.68 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันปริญญาตรี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันต่ำกว่าปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.69 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน เพศ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่เคยเล่น	ระหว่างกลุ่ม	17.34	2	8.67	9.63	0.000*
	ภายในกลุ่ม	357.38	397	0.90		
	รวม	374.71	399			
จำนวนของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	ระหว่างกลุ่ม	5.04	2	2.52	3.92	0.021*
	ภายในกลุ่ม	255.26	397	0.64		
	รวม	260.30	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.69 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น จำแนกตามเพศ พบว่า

ค่า $F = 9.63$ และ $Sig. = 0.000$ และจากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 3.92$ และ $Sig. = 0.021$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.70 และ 4.71

ตารางที่ 4.70 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	เพศที่สาม	ชาย
		1.86	2.36	2.46
หญิง	1.86	-	0.035*	0.000*
เพศที่สาม	2.36	0.035*	-	0.658
ชาย	2.46	0.000*	0.658	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.70 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศชาย และเพศที่สาม มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.71 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	เพศที่สาม	ชาย
		1.50	1.82	1.82
หญิง	1.50	-	0.114	0.006*
เพศที่สาม	1.82	0.114	-	0.997
ชาย	1.82	0.006*	0.997	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.71 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศชาย มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.72 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อายุ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น	ระหว่างกลุ่ม	7.09	3	2.36	2.54	0.056
	ภายในกลุ่ม	367.62	396	0.93		
	รวม	374.71	399			
จำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	ระหว่างกลุ่ม	17.42	3	5.81	9.47	0.000*
	ภายในกลุ่ม	242.88	396	0.62		
	รวม	260.30	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.72 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น จำแนกตามอายุ พบว่าค่า $F = 2.54$ และ $Sig. = 0.056$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมน

ออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 9.47$ และ $Sig. = 0.000$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.73

ตารางที่ 4.73 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามอายุ

อายุ		36 – 45 ปี	26 - 35 ปี	15 - 25 ปี	ต่ำกว่า 15 ปี
	\bar{X}	1.38	1.69	1.73	2.42
36 – 45 ปี	1.38	-	0.278	0.213	0.001*
26 - 35 ปี	1.69	0.278	-	0.701	0.000*
15 - 25 ปี	1.73	0.213	0.701	-	0.000*
ต่ำกว่า 15 ปี	2.42	0.001*	0.000*	0.000*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.73 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี, 26 - 35 ปี และ 15 – 25 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.74 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน อาชีพ ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่เคยเล่น	ระหว่างกลุ่ม	6.62	5	1.32	1.42	0.217
	ภายในกลุ่ม	368.10	394	0.93		
	รวม	374.71	399			
จำนวนของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	ระหว่างกลุ่ม	3.05	5	0.61	0.94	0.458
	ภายในกลุ่ม	257.24	394	0.65		
	รวม	260.30	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.74 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามอาชีพ จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น พบว่า ค่า $F = 0.42$ และ $Sig. = 0.217$ และจากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 0.94$ และ $Sig. = 0.458$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.75 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน รายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่เคยเล่น	ระหว่างกลุ่ม	6.12	3	2.04	2.19	0.089
	ภายในกลุ่ม	368.59	396	0.93		
	รวม	374.71	399			

ตารางที่ 4.75 (ต่อ)

พฤติกรรมเกมเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	3.12	3	1.04	1.60	0.188
ประเภท MOBA	ภายในกลุ่ม	257.18	396	0.65		
ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	รวม	260.30	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.75 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามรายได้ต่อเดือน จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น พบว่า ค่า $F = 219$ และ $Sig. = 0.089$ และจากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 1.60$ และ $Sig. = 0.188$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.76 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมเกมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมเกมเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
จำนวนของเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	2.65	2	1.33	1.42	0.244
ประเภท MOBA	ภายในกลุ่ม	372.06	397	0.94		
ที่เคยเล่น	รวม	374.71	399			
จำนวนของเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	9.09	2	4.54	7.18	0.001*
ประเภท MOBA	ภายในกลุ่ม	251.21	397	0.63		
ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	รวม	260.30	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.76 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 1.42$ และ $Sig. = 0.244$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 7.18$ และ $Sig. = 0.001$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.77

ตารางที่ 4.77 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน	\bar{X}	สูงกว่า ปริญญาตรี	ปริญญาตรี	ต่ำกว่า ปริญญาตรี
		1.46	1.67	1.96
สูงกว่าปริญญาตรี	1.46	-	0.359	0.031*
ปริญญาตรี	1.67	0.359	-	0.001*
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1.96	0.031*	0.001*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.77 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันต่ำกว่าปริญญาตรี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน สูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.78 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศที่ต่างกัันมีผลต่อพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกััน (ANOVA)

พฤติกรรมกาารเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระหว่างกลุ่ม	4.08	2	2.04	1.78	0.169
	ภายในกลุ่ม	453.67	397	1.14		
MOBA	รวม	457.75	399			

จากตารางที่ 4.78 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม เพศ พบว่าค่า $F = 1.78$ และ $Sig. = 0.169$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ เพศ ที่แตกต่างกััน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกััน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.79 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกัันมีผลต่อพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกััน (ANOVA)

พฤติกรรมกาารเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระหว่างกลุ่ม	16.22	3	5.41	4.85	0.003*
	ภายในกลุ่ม	441.53	396	1.12		
MOBA	รวม	457.75	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.79 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ พบว่าค่า $F = 4.85$ และ $Sig. = 0.003$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย คือ อายุที่แตกต่างกััน มีผลให้พฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกััน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยจึงนำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 4.80

ตารางที่ 4.80 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ

อายุ		36 – 45 ปี	ต่ำกว่า 15 ปี	26 - 35 ปี	15 - 25 ปี
	\bar{X}	1.50	2.14	2.33	2.67
36 – 45 ปี	1.50	-	0.122	0.003*	0.028*
ต่ำกว่า 15 ปี	2.14	0.122	-	0.012*	0.297
26 - 35 ปี	2.33	0.003*	0.012*	-	0.010*
15 - 25 ปี	2.67	0.028*	0.297	0.010*	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.80 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 15 - 25 ปี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี และ 26 - 35 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 26 - 35 ปี มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีอายุ 36 – 45 ปี และ ต่ำกว่า 15 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.81 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมกาเปิดรับ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA	ระหว่างกลุ่ม	9.48	5	1.90	1.67	0.142
	ภายในกลุ่ม	448.27	394	1.14		
	รวม	457.75	399			

จากตารางที่ 4.81 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ พบว่า ค่า $F = 0.67$ และ $Sig. = 0.142$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ อาชีพที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.82 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระหว่างกลุ่ม	8.36	3	2.79	2.46	0.063
	ภายในกลุ่ม	449.39	396	1.14		
	รวม	457.75	399			

จากตารางที่ 4.82 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า ค่า $F = 2.46$ และ $Sig. = 0.063$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.83 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน (ANOVA)

พฤติกรรมการเล่น	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA	ระหว่างกลุ่ม	4.50	2	2.25	1.97	0.141
	ภายในกลุ่ม	453.25	397	1.14		
	รวม	457.75	399			

จากตารางที่ 4.83 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ค่า $F = 1.97$ และ $Sig. = 0.141$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย คือ ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) กับกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่มขึ้นไป ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามลักษณะด้านประชากรศาสตร์

ตารางที่ 4.84 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามเพศ

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	0.26	2	0.13	0.24	0.783
	ภายในกลุ่ม	207.31	397	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	1.49	2	0.75	1.09	0.338
	ภายในกลุ่ม	272.60	397	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	3.01	2	1.50	2.98	0.052
	ภายในกลุ่ม	200.08	397	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	1.89	2	0.95	1.91	0.149
	ภายในกลุ่ม	196.31	397	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.84 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม

เพศ พบว่า เพศ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.85 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	0.56	3	0.19	0.36	0.78
	ภายในกลุ่ม	207.01	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	0.84	3	0.28	0.41	0.75
	ภายในกลุ่ม	273.26	396	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	0.27	3	0.09	0.18	0.91
	ภายในกลุ่ม	202.82	396	0.51		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	0.82	3	0.27	0.55	0.65
	ภายในกลุ่ม	197.38	396	0.50		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.85 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอายุ พบว่า อายุ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.86 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	7.34	5	1.47	2.89	0.014*
	ภายในกลุ่ม	200.23	394	0.51		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	14.45	5	2.89	4.39	0.001*
	ภายในกลุ่ม	259.65	394	0.66		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	7.31	5	1.46	2.94	0.013*
	ภายในกลุ่ม	195.78	394	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	6.67	5	1.34	2.75	0.019*
	ภายในกลุ่ม	191.52	394	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.86 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ พบว่า อาชีพ ที่ต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อาชีพ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.87 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	10.71	5	2.14	2.87	0.015*
	ภายในกลุ่ม	294.09	394	0.75		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	12.51	5	2.50	2.57	0.026*
	ภายในกลุ่ม	383.08	394	0.97		
	รวม	395.59	399			
การเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสู่สังคม	ระหว่างกลุ่ม	1.42	5	0.28	0.33	0.898
	ภายในกลุ่ม	342.98	394	0.87		
	รวม	344.40	399			
การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคีและการแบ่งหน้าที่	ระหว่างกลุ่ม	12.23	5	2.45	2.98	0.012*
	ภายในกลุ่ม	323.57	394	0.82		
	รวม	335.80	399			

ตารางที่ 4.87 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	14.72	5	2.94	3.40	0.005*
	ภายในกลุ่ม	341.48	394	0.87		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	7.34	5	1.47	2.89	0.014*
	ภายในกลุ่ม	200.23	394	0.51		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.87 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อาชีพ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์ การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.88 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	26.35	5	5.27	5.03	0.000*
	ภายในกลุ่ม	413.08	394	1.05		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โทรศัพท์ สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	15.77	5	3.15	2.48	0.032*
	ภายในกลุ่ม	502.11	394	1.27		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	17.59	5	3.52	2.89	0.014*
	ภายในกลุ่ม	479.92	394	1.22		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญ	ระหว่างกลุ่ม	8.15	5	1.63	1.83	0.107
	ภายในกลุ่ม	351.73	394	0.89		
	รวม	359.88	399			

ตารางที่ 4.88 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	14.20	5	2.84	3.01	0.011*
	ภายในกลุ่ม	371.44	394	0.94		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	14.45	5	2.89	4.39	0.001*
	ภายในกลุ่ม	259.65	394	0.66		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.88 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อาชีพ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.89 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Battle	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้า ร่วมทีม และคัดเลือกผู้ เล่นทีมฝั่งตรงข้าม	ระหว่างกลุ่ม	1.64	5	0.33	0.36	0.874
	ภายในกลุ่ม	355.60	394	0.90		
	รวม	357.24	399			
จากสถิติหรือ ประสบการณ์ในการ เล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	12.01	5	2.40	2.65	0.023*
	ภายในกลุ่ม	357.43	394	0.91		
	รวม	369.44	399			
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้ เล่นสามารถเลือกเล่น ได้สามารถสื่อสารถึง ความหลากหลายของ กลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	9.93	5	1.99	2.46	0.032*
	ภายในกลุ่ม	317.64	394	0.81		
	รวม	327.58	399			
ทีม การแสดงผลในการ ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	14.36	5	2.87	3.08	0.010*
	ภายในกลุ่ม	367.49	394	0.93		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.89 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Battle	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบ	ระหว่างกลุ่ม	23.00	5	4.60	5.52	0.000*
ความสำเร็จจากการ แข่งขันจนได้รับชัย	ภายในกลุ่ม	328.56	394	0.83		
ชนะในระดับสากล	รวม	351.56	399			
สามารถสื่อสารถึง แบบอย่างของความ สามัคคี และการแบ่ง หน้าที่การเล่นภายใน ทีม						
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	7.31	5	1.46	2.94	0.013*
	ภายในกลุ่ม	195.78	394	0.50		
	รวม	203.09	399			

ตารางที่ 4.89 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อาชีพ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ สี่ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย และทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.90 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามอาชีพ

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมายเงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	7.40	5	1.48	1.69	0.135
	ภายในกลุ่ม	344.50	394	0.87		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	9.16	5	1.83	2.41	0.036*
	ภายในกลุ่ม	299.28	394	0.76		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	9.00	5	1.80	1.99	0.079
	ภายในกลุ่ม	356.16	394	0.90		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.90 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	13.63	5	2.73	3.73	0.003*
	ภายในกลุ่ม	288.12	394	0.73		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม	ระหว่างกลุ่ม	9.95	5	1.99	1.59	0.161
	ภายในกลุ่ม	492.84	394	1.25		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	6.67	5	1.34	2.75	0.019*
	ภายในกลุ่ม	191.52	394	0.49		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.90 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม อาชีพ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อาชีพที่ต่างกัน มีความพึงพอใจบริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.91 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	3.57	3	1.19	2.31	0.076
	ภายในกลุ่ม	204.00	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	0.20	3	0.07	0.10	0.961
	ภายในกลุ่ม	273.89	396	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	1.43	3	0.48	0.94	0.424
	ภายในกลุ่ม	201.66	396	0.510		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	3.23	3	1.08	2.19	0.089
	ภายในกลุ่ม	194.97	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.91 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามรายได้ต่อเดือน พบว่า รายได้ต่อเดือน ที่ต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.92 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะด้านประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	5.41	2	2.70	5.31	0.005*
	ภายในกลุ่ม	202.16	397	0.51		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	5.68	2	2.84	4.20	0.016*
	ภายในกลุ่ม	268.42	397	0.68		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	1.73	2	0.86	1.70	0.184
	ภายในกลุ่ม	201.36	397	0.51		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	1.19	2	0.59	1.19	0.304
	ภายในกลุ่ม	197.01	397	0.50		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.92 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.93 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	5.40	2	2.70	3.58	0.029*
	ภายในกลุ่ม	299.40	397	0.75		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	6.82	2	3.41	3.48	0.032*
	ภายในกลุ่ม	388.77	397	0.98		
	รวม	395.59	399			
การเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	3.94	2	1.97	2.30	0.102
	ภายในกลุ่ม	340.46	397	0.86		
	รวม	344.40	399			
การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคีและการแบ่งหน้าที่	ระหว่างกลุ่ม	2.84	2	1.42	1.70	0.185
	ภายในกลุ่ม	332.96	397	0.84		
	รวม	335.80	399			

ตารางที่ 4.93 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	10.53	2	5.27	6.05	0.003*
	ภายในกลุ่ม	345.67	397	0.87		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	5.41	2	2.70	5.31	0.005*
	ภายในกลุ่ม	202.16	397	0.51		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.93 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์ ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.94 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	16.66	2	8.33	7.82	0.000*
	ภายในกลุ่ม	422.78	397	1.07		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	3.42	2	1.71	1.32	0.269
	ภายในกลุ่ม	514.46	397	1.30		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	11.38	2	5.69	4.65	0.010*
	ภายในกลุ่ม	486.13	397	1.22		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญ	ระหว่างกลุ่ม	1.36	2	0.68	0.75	0.472
	ภายในกลุ่ม	358.52	397	0.90		
	รวม	359.88	399			

ตารางที่ 4.94 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	3.46	2	1.73	1.80	0.167
	ภายในกลุ่ม	382.18	397	0.96		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	5.68	2	2.84	4.20	0.016*
	ภายในกลุ่ม	268.42	397	0.68		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.94 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ การสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ซึ่งประกอบด้วย ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBAแตกต่างกัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) กับกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่มขึ้นไป เพื่อทดสอบความแตกต่างของความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ตารางที่ 4.95 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	4.99	3	1.66	3.25	0.022*
	ภายในกลุ่ม	202.57	396	0.51		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	9.21	3	3.07	4.59	0.004*
	ภายในกลุ่ม	264.89	396	0.67		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	8.23	3	2.75	5.58	0.001*
	ภายในกลุ่ม	194.85	396	0.49		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	4.10	3	1.37	2.79	0.040*
	ภายในกลุ่ม	194.10	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.95 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่า ช่องทางในการเปิดรับจากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA

เป็นครั้งแรก ที่ต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ช่องทางในการเปิดรับจากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.96 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมในการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้ เล่นที่อยู่ภายในเกม	ระหว่างกลุ่ม	2.96	3	0.99	1.30	0.276
สามารถสื่อสารถึงการ เป็นสังคมเสมือนจริง ในเกมออนไลน์	ภายในกลุ่ม	301.84	396	0.76		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือ สมาคม สามารถ สื่อสารถึงการเป็น สังคมเสมือนจริงขนาด ย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	6.67	3	2.22	2.26	0.081
	ภายในกลุ่ม	388.92	396	0.98		
	รวม	395.59	399			

ตารางที่ 4.96 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การเชื่อให้เกิดการ สนทนาระหว่างผู้เล่นที่ ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึง ความจำเป็นในการ ปรับตัว เพื่อมี ปฏิสัมพันธ์และการ เข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	3.51	3	1.17	1.36	0.255
	ภายในกลุ่ม	340.89	396	0.86		
	รวม	344.40	399			
การเล่นที่ต้องมีทิศทาง และวัตถุประสงค์ เดียวกัน สามารถ สื่อสารถึงความจำเป็น ที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การ เล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.04	3	2.01	2.42	0.066
	ภายในกลุ่ม	329.76	396	0.83		
	รวม	335.80	399			
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	7.84	3	2.61	2.97	0.032*
	ภายในกลุ่ม	348.36	396	0.88		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.99	3	1.66	3.25	0.022*
	ภายในกลุ่ม	202.57	396	0.51		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.96 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตามช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่าช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่าช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึงพอใจตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.97 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	10.87	3	3.63	3.35	0.019*
	ภายในกลุ่ม	428.56	396	1.08		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โทรศัพท์ สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	9.06	3	3.02	2.35	0.072
	ภายในกลุ่ม	508.82	396	1.29		
	รวม	517.88	399			

ตารางที่ 4.97 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	12.98	3	4.33	3.54	0.015*
	ภายในกลุ่ม	484.53	396	1.23		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญของผู้ เล่น	ระหว่างกลุ่ม	8.97	3	2.99	3.37	0.019*
	ภายในกลุ่ม	350.91	396	0.89		
	รวม	359.88	399			
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	8.78	3	2.93	3.08	0.028*
	ภายในกลุ่ม	376.86	396	0.95		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	9.21	3	3.07	4.59	0.004*
	ภายในกลุ่ม	264.89	396	0.67		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.97 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึง

พอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องทางสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.98 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม	ระหว่างกลุ่ม	9.03	3	3.01	3.42	0.017*
	ภายในกลุ่ม	348.21	396	0.88		
	รวม	357.24	399			
จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุลของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	12.43	3	4.14	4.60	0.004*
	ภายในกลุ่ม	357.01	396	0.90		
	รวม	369.44	399			
ความสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม					
	ภายในกลุ่ม					

ตารางที่ 4.98 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สื่อที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม	ระหว่างกลุ่ม	7.92	3	2.64	3.27	0.021*
	ภายในกลุ่ม	319.66	396	0.81		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	8.79	3	2.93	3.11	0.026*
	ภายในกลุ่ม	373.05	396	0.94		
	รวม	381.84	399			
ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.90	3	2.30	2.64	0.049*
	ภายในกลุ่ม	344.66	396	0.87		
	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	8.23	3	2.75	5.58	0.001*
	ภายในกลุ่ม	194.85	396	0.49		
	รวม	203.09	399			

ตารางที่ 4.98 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมมารับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ

ต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle ทุกข้อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.99 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากอาคารต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจือปนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	5.23	3	1.74	1.99	0.115
	ภายในกลุ่ม	346.67	396	0.88		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	8.51	3	2.84	3.74	0.011*
	ภายในกลุ่ม	299.93	396	0.76		
	รวม	308.44	399			

ตารางที่ 4.99 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สภาพแวดล้อมภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงทรัพยากรที่ ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	3.70	3	1.23	1.35	0.258
	ภายในกลุ่ม	361.47	396	0.91		
	รวม	365.16	399			
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึง ความจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะมี วิสัยทัศน์ในการ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	6.41	3	2.14	2.87	0.036*
	ภายในกลุ่ม	295.34	396	0.75		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	7.80	3	2.60	2.08	0.102
	ภายในกลุ่ม	494.99	396	1.25		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.10	3	1.37	2.79	0.040*
	ภายในกลุ่ม	194.10	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.99 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่า ช่องทางในการเปิดรับ

ข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ช่องทางในการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกที่ต่างกัน มีความพึงพอใจบริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่ายสามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า) และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.100 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	28.50	16	1.78	3.81	0.000*
	ภายในกลุ่ม	179.06	383	0.47		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	37.75	16	2.36	3.82	0.000*
	ภายในกลุ่ม	236.35	383	0.62		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	19.73	16	1.23	2.58	0.001*
	ภายในกลุ่ม	183.35	383	0.48		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	33.35	16	2.08	4.84	0.000*
	ภายในกลุ่ม	164.85	383	0.43		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.100 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.101 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	39.80	16	2.49	3.60	0.000*
	ภายในกลุ่ม	264.10	383	0.69		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือสมาคมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	69.59	16	4.35	5.11	0.000*
	ภายในกลุ่ม	326.00	383	0.85		
	รวม	395.59	399			

ตารางที่ 4.101 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การเชื่อให้เกิดการ สนทนาระหว่างผู้เล่นที่ ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึง ความจำเป็นในการ ปรับตัว เพื่อมี ปฏิสัมพันธ์และการ เข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	36.85	16	2.30	2.87	0.000*
	ภายในกลุ่ม	307.54	383	0.80		
	รวม	344.40	399			
การเล่นที่ต้องมีทิศทาง และวัตถุประสงค์ เดียวกัน สามารถ สื่อสารถึงความจำเป็น ที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การ เล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	15.75	16	0.98	1.18	0.283
	ภายในกลุ่ม	320.05	383	0.84		
	รวม	335.80	399			
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	33.76	16	2.11	2.51	0.001*
	ภายในกลุ่ม	322.44	383	0.84		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	28.50	16	1.78	3.81	0.000*
	ภายในกลุ่ม	179.06	383	0.47		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.101 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์ การเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึงความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.102 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ	ระหว่างกลุ่ม	58.62	16	3.66	3.69	0.000*
เข้าใช้บริการ (User	ภายในกลุ่ม	380.82	383	0.99		
Name) สามารถ	รวม	439.42	399			
สื่อสารถึงการสร้าง						
ตัวตนเสมือนจริงใน						
เกมออนไลน์						

ตารางที่ 4.102 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	32.00	16	2.00	1.58	0.072
	ภายในกลุ่ม	485.88	383	1.27		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	78.91	16	4.93	4.51	0.000*
	ภายในกลุ่ม	418.60	383	1.09		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญของผู้ เล่น	ระหว่างกลุ่ม	40.02	16	2.50	3.00	0.000*
	ภายในกลุ่ม	319.86	383	0.84		
	รวม	359.88	399			
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	36.40	16	2.28	2.50	0.001*
	ภายในกลุ่ม	349.24	383	0.91		
	รวม	385.64	399			

ตารางที่ 4.102 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	37.75	16	2.36	3.82	0.000*
	ภายในกลุ่ม	236.35	383	0.62		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.102 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.103 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้า ร่วมทีม และคัดเลือกผู้ เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือ ประสบการณ์ในการ เล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	32.06	16	2.00	2.36	0.002*
	ภายในกลุ่ม	325.18	383	0.85		
	รวม	357.24	399			
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้ เล่นสามารถเลือกเล่น ได้สามารถสื่อสารถึง ความหลากหลายของ กลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	27.98	16	1.75	1.96	0.015*
	ภายในกลุ่ม	341.46	383	0.89		
	รวม	369.44	399			
สื่อที่ถูกสร้างขึ้นและ กำหนดให้กับทีมใดทีม หนึ่ง สามารถสื่อสาร ถึงความแตกต่างของ ทีม	ระหว่างกลุ่ม	21.68	16	1.36	1.70	0.045*
	ภายในกลุ่ม	305.90	383	0.80		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการ ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	22.67	16	1.42	1.51	0.093
	ภายในกลุ่ม	359.18	383	0.94		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.103 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Battle	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบ	ระหว่างกลุ่ม	40.52	16	2.53	3.12	0.000*
ความสำเร็จจากการ	ภายในกลุ่ม	311.04	383	0.81		
แข่งขันจนได้รับชัย	รวม	351.56	399			
ชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึง แบบอย่างของความ สามัคคี และการแบ่ง หน้าที่การเล่นภายใน ทีม						
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	19.73	16	1.23	2.58	0.001*
	ภายในกลุ่ม	183.35	383	0.48		
	รวม	203.09	399			

ตารางที่ 4.103 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกันมีความพึงพอใจ การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุลของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.104 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมายเชิงอนิเมชันของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	55.14	16	3.45	4.45	0.000*
	ภายในกลุ่ม	296.76	383	0.78		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	38.53	16	2.41	3.42	0.000*
	ภายในกลุ่ม	269.91	383	0.71		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	38.17	16	2.385	2.794	0.000*
	ภายในกลุ่ม	326.99	383	0.854		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.104 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	39.23	16	2.452	3.577	0.000*
สามารถสื่อสารถึง ความสมจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะมี วิสัยทัศน์ในการ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ภายในกลุ่ม	262.52	383	0.685		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	65.00	16	4.06	3.55	0.000*
	ภายในกลุ่ม	437.79	383	1.14		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	33.35	16	2.08	4.84	0.000*
	ภายในกลุ่ม	164.85	383	0.43		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.104 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทุกข้อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.105 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	26.73	4	6.68	14.60	0.000*
	ภายในกลุ่ม	180.84	395	0.46		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	16.22	4	4.05	6.21	0.000*
	ภายในกลุ่ม	257.88	395	0.65		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	7.87	4	1.97	3.98	0.004*
	ภายในกลุ่ม	195.21	395	0.49		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	17.65	4	4.41	9.66	0.000*
	ภายในกลุ่ม	180.54	395	0.46		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.105 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.106 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้ เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการ เป็นสังคมเสมือนจริง ในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	29.13	4	7.28	10.43	0.000*
	ภายในกลุ่ม	275.67	395	0.70		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือ สมาคม สามารถ สื่อสารถึงการเป็น สังคมเสมือนจริงขนาด ย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	64.29	4	16.07	19.16	0.000*
	ภายในกลุ่ม	331.30	395	0.84		
	รวม	395.59	399			
การเอื้อให้เกิดการ สนทนาระหว่างผู้เล่นที่ ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึง ความจำเป็นในการ ปรับตัว เพื่อมี ปฏิสัมพันธ์และการ เข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	16.44	4	4.11	4.95	0.001*
	ภายในกลุ่ม	327.96	395	0.83		
	รวม	344.40	399			

ตารางที่ 4.106 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การเล่นที่ต้องมีทิศทาง และวัตถุประสงค์ เดียวกัน สามารถ สื่อสารถึงความจำเป็น ที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การ เล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	13.89	4	3.47	4.26	0.002*
	ภายในกลุ่ม	321.91	395	0.82		
	รวม	335.80	399			
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	32.52	4	8.13	9.92	0.000*
	ภายในกลุ่ม	323.68	395	0.82		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	26.73	4	6.68	14.60	0.000*
	ภายในกลุ่ม	180.84	395	0.46		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.106 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.107 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	53.92	4	13.48	13.81	0.000*
	ภายในกลุ่ม	385.52	395	0.98		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	3.47	4	0.87	0.67	0.616
	ภายในกลุ่ม	514.41	395	1.30		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	42.11	4	10.53	9.13	0.000*
	ภายในกลุ่ม	455.40	395	1.15		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญ	ระหว่างกลุ่ม	12.23	4	3.06	3.47	0.008*
	ภายในกลุ่ม	347.65	395	0.88		
	รวม	359.88	399			

ตารางที่ 4.107 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	9.09	4	2.27	2.38	0.051
	ภายในกลุ่ม	376.55	395	0.95		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	16.22	4	4.05	6.21	0.000*
	ภายในกลุ่ม	257.88	395	0.65		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.107 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.108 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม	ระหว่างกลุ่ม	11.23	4	2.81	3.21	0.013*
	ภายในกลุ่ม	346.01	395	0.88		
	รวม	357.24	399			
จากสถิติหรือ						
ประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุล						
ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง						
ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	19.58	4	4.89	5.53	0.000*
	ภายในกลุ่ม	349.86	395	0.89		
	รวม	369.44	399			
สื่อที่ถูกรสร้างขึ้นและ						
กำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม	ระหว่างกลุ่ม	8.67	4	2.17	2.68	0.031*
	ภายในกลุ่ม	318.91	395	0.81		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการ						
ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่งสามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	16.78	4	4.19	4.54	0.001*
	ภายในกลุ่ม	365.06	395	0.92		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.108 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบ	ระหว่างกลุ่ม	12.78	4	3.20	3.73	0.005*
ความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล	ภายในกลุ่ม	338.78	395	0.86		
สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	7.87	4	1.97	3.98	0.004*
	ภายในกลุ่ม	195.21	395	0.49		
	รวม	203.09	399			

ตารางที่ 4.108 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.109 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	26.64	4	6.66	8.09	0.000*
	ภายในกลุ่ม	325.26	395	0.82		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	3.80	4	0.95	1.23	0.297
	ภายในกลุ่ม	304.64	395	0.77		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	21.24	4	5.31	6.10	0.000*
	ภายในกลุ่ม	343.920	395	0.87		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.109 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	5.19	4	1.30	1.73	0.143
สามารถสื่อสารถึง ความสมจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ภายในกลุ่ม	296.56	395	0.75		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	69.02	4	17.26	15.71	0.000*
	ภายในกลุ่ม	433.77	395	1.10		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	17.65	4	4.41	9.66	0.000*
	ภายในกลุ่ม	180.54	395	0.46		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.109 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจสิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นสามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด พื้นที่หรือจากการต่อสู้

ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.110 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	7.24	4	1.81	3.57	0.007*
	ภายในกลุ่ม	200.33	395	0.51		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	8.57	4	2.14	3.19	0.014*
	ภายในกลุ่ม	265.53	395	0.67		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	9.56	4	2.39	4.88	0.001*
	ภายในกลุ่ม	193.53	395	0.49		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	5.46	4	1.37	2.80	0.026*
	ภายในกลุ่ม	192.74	395	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.110 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.111 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	7.20	4	1.80	2.39	0.051
	ภายในกลุ่ม	297.60	395	0.75		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	7.92	4	1.98	2.02	0.091
	ภายในกลุ่ม	387.67	395	0.98		
	รวม	395.59	399			
การเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	18.46	4	4.62	5.59	0.000*
	ภายในกลุ่ม	325.94	395	0.83		
	รวม	344.40	399			

ตารางที่ 4.111 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การเล่นที่ต้องมีทิศทาง และวัตถุประสงค์ เดียวกัน สามารถ สื่อสารถึงความจำเป็น ที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่	ระหว่างกลุ่ม	3.83	4	0.96	1.14	0.337
	ภายในกลุ่ม	331.97	395	0.84		
	รวม	335.80	399			
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	12.35	4	3.09	3.55	0.007*
	ภายในกลุ่ม	343.84	395	0.87		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	7.24	4	1.81	3.57	0.007*
	ภายในกลุ่ม	200.33	395	0.51		
	รวม	207.57	399			

ตารางที่ 4.111 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัวเพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้

สามารถสื่อสารถึง ความง่ายในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม และการสื่อสารถึง การเป็นเกม Multiplayer โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.112 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มี พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความ พึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	20.61	4	5.15	4.86	0.001*
	ภายในกลุ่ม	418.83	395	1.06		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	18.40	4	4.60	3.64	0.006*
	ภายในกลุ่ม	499.48	395	1.26		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	11.51	4	2.88	2.34	0.055
	ภายในกลุ่ม	486.00	395	1.23		
	รวม	497.51	399			

ตารางที่ 4.112 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคลสามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น	ระหว่างกลุ่ม	5.93	4	1.48	1.66	0.160
	ภายในกลุ่ม	353.95	395	0.90		
	รวม	359.88	399			
การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	5.03	4	1.26	1.31	0.268
	ภายในกลุ่ม	380.61	395	0.96		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	8.57	4	2.14	3.19	0.014*
	ภายในกลุ่ม	265.53	395	0.67		
	รวม	274.10	399			

ตารางที่ 4.112 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.113 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Battle	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้า ร่วมทีม และคัดเลือกผู้ เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือ ประสบการณ์ในการ เล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	16.13	4	4.03	4.67	0.001*
	ภายในกลุ่ม	341.11	395	0.86		
	รวม	357.24	399			
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้ เล่นสามารถเลือกเล่น ได้สามารถสื่อสารถึง ความหลากหลายของ กลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	10.82	4	2.71	2.98	0.019*
	ภายในกลุ่ม	358.62	395	0.91		
	รวม	369.44	399			
สีที่ถูกสร้างขึ้นและ กำหนดให้กับทีมใดทีม หนึ่ง สามารถสื่อสาร ถึงความแตกต่างของ ทีม	ระหว่างกลุ่ม	9.50	4	2.37	2.95	0.020*
	ภายในกลุ่ม	318.08	395	0.81		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการ ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	8.19	4	2.05	2.16	0.072
	ภายในกลุ่ม	373.65	395	0.95		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.113 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบ	ระหว่างกลุ่ม	15.24	4	3.81	4.48	0.002*
ความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล	ภายในกลุ่ม	336.32	395	0.85		
สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	9.56	4	2.39	4.88	0.001*
	ภายในกลุ่ม	193.53	395	0.49		
	รวม	203.09	399			

ตารางที่ 4.113 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุขของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ สี่ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.114 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	12.17	4	3.04	3.54	0.007*
	ภายในกลุ่ม	339.73	395	0.86		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	0.71	4	0.18	0.23	0.922
	ภายในกลุ่ม	307.72	395	0.78		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	12.08	4	3.02	3.38	0.010*
	ภายในกลุ่ม	353.08	395	0.89		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.114 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึง ความจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะมี วิสัยทัศน์ในการ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	3.56	4	0.89	1.18	0.320
	ภายในกลุ่ม	298.20	395	0.76		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	36.01	4	9.00	7.62	0.000*
	ภายในกลุ่ม	466.78	395	1.18		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	5.46	4	1.37	2.80	0.026*
	ภายในกลุ่ม	192.74	395	0.49		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.114 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เนื้อหาของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือ

เรื่องราวของตัวเกมและการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.115 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	1.56	3	0.52	1.00	0.393
	ภายในกลุ่ม	206.01	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	3.17	3	1.06	1.54	0.203
	ภายในกลุ่ม	270.93	396	0.68		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	2.29	3	0.76	1.51	0.212
	ภายในกลุ่ม	200.80	396	0.51		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	9.73	3	3.24	6.81	0.000*
	ภายในกลุ่ม	188.47	396	0.48		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.115 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่าความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.116 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความ สำเร็จหรือชัยชนะที่ใน เกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	12.66	3	4.22	4.93	0.002*
	ภายในกลุ่ม	339.24	396	0.86		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจาก การต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น ของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถ สื่อสารถึงความสมดุล และการไม่มีข้อ ได้เปรียบเสียเปรียบ ของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.57	3	2.19	2.87	0.036
	ภายในกลุ่ม	301.87	396	0.76		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงทรัพยากรที่ ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	11.86	3	3.95	4.43	0.004*
	ภายในกลุ่ม	353.30	396	0.89		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.116 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	10.43	3	3.48	4.73	0.003*
	ภายในกลุ่ม	291.32	396	0.74		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม	ระหว่างกลุ่ม	24.79	3	8.26	6.85	0.000*
	ภายในกลุ่ม	478.00	396	1.21		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	9.73	3	3.24	6.81	0.000
	ภายในกลุ่ม	188.47	396	0.48		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.116 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจื่อนไขของความล้มเหลวหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่น

สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า) พื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.117 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	3.13	5	0.63	1.21	0.306
	ภายในกลุ่ม	204.44	394	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	1.66	5	0.33	0.48	0.792
	ภายในกลุ่ม	272.44	394	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	3.68	5	0.74	1.46	0.203
	ภายในกลุ่ม	199.40	394	0.51		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	10.08	5	2.02	4.22	0.001*
	ภายในกลุ่ม	188.12	394	0.48		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.117 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

บ้อยที่สุดในแต่ละวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.118 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ้อยที่สุดในแต่ละวัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจือปนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	7.80	5	1.56	1.79	0.115
	ภายในกลุ่ม	344.10	394	0.87		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	5.41	5	1.08	1.41	0.221
	ภายในกลุ่ม	303.03	394	0.77		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	23.75	5	4.75	5.48	0.000*
	ภายในกลุ่ม	341.42	394	0.87		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.118 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึง ความสมจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะมี วิสัยทัศน์ในการ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	4.66	5	0.93	1.24	0.291
	ภายในกลุ่ม	297.09	394	0.75		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	32.11	5	6.42	5.38	0.000*
	ภายในกลุ่ม	470.68	394	1.20		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	10.08	5	2.016	4.22	0.001*
	ภายในกลุ่ม	188.12	394	0.477		
	รวม	198.20	399			

ตารางที่ 4.118 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด พื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึง

ความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.119 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	2.73	3	0.91	1.76	0.155
	ภายในกลุ่ม	204.84	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	9.43	3	3.14	4.70	0.003*
	ภายในกลุ่ม	264.67	396	0.67		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	4.82	3	1.61	3.21	0.023*
	ภายในกลุ่ม	198.27	396	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	3.10	3	1.03	2.10	0.100
	ภายในกลุ่ม	195.10	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.119 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online และด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.120 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	8.31	3	2.77	2.54	0.056
	ภายในกลุ่ม	431.13	396	1.09		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	22.85	3	7.62	6.09	0.000*
	ภายในกลุ่ม	495.03	396	1.25		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	4.05	3	1.35	1.09	0.355
	ภายในกลุ่ม	493.46	396	1.25		
	รวม	497.51	399			

ตารางที่ 4.120 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญของผู้ เล่น	ระหว่างกลุ่ม	21.86	3	7.29	8.54	0.000*
	ภายในกลุ่ม	338.01	396	0.85		
	รวม	359.88	399			
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	4.45	3	1.48	1.54	0.203
	ภายในกลุ่ม	381.19	396	0.96		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	9.43	3	3.14	4.70	0.003*
	ภายในกลุ่ม	264.67	396	0.67		
	รวม	274.10	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.120 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญของผู้เล่น และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.121 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Battle	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้า ร่วมทีม และคัดเลือกผู้ เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือ ประสบการณ์ในการ เล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	11.23	3	3.74	4.28	0.005*
	ภายในกลุ่ม	346.01	396	0.87		
	รวม	357.24	399			
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้ เล่นสามารถเลือกเล่น ได้สามารถสื่อสารถึง ความหลากหลายของ กลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	4.44	3	1.48	1.61	0.187
	ภายในกลุ่ม	365.00	396	0.92		
	รวม	369.44	399			
สีที่ถูกสร้างขึ้นและ กำหนดให้กับทีมใดทีม หนึ่ง สามารถสื่อสาร ถึงความแตกต่างของ ทีม	ระหว่างกลุ่ม	2.12	3	0.71	0.86	0.461
	ภายในกลุ่ม	325.46	396	0.82		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการ ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	7.20	3	2.40	2.54	0.056
	ภายในกลุ่ม	374.64	396	0.95		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.121 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบ	ระหว่างกลุ่ม	3.98	3	1.33	1.51	0.211
ความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล	ภายในกลุ่ม	347.58	396	0.88		
สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.82	3	1.61	3.21	0.023*
	ภายในกลุ่ม	198.27	396	0.50		
	รวม	203.09	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.121 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่งและการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.122 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	0.81	3	0.27	0.52	0.672
	ภายในกลุ่ม	206.76	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	1.78	3	0.59	0.86	0.460
	ภายในกลุ่ม	272.31	396	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	6.96	3	2.32	4.69	0.003*
	ภายในกลุ่ม	196.13	396	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	3.00	3	1.00	2.03	0.109
	ภายในกลุ่ม	195.20	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.122 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.123 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้า ร่วมทีม และคัดเลือกผู้ เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือ ประสบการณ์ในการ เล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	5.13	3	1.71	1.92	0.125
	ภายในกลุ่ม	352.11	396	0.89		
	รวม	357.24	399			
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้ เล่นสามารถเลือกเล่น ได้สามารถสื่อสารถึง ความหลากหลายของ กลยุทธ์ในการต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	9.49	3	3.16	3.48	0.016*
	ภายในกลุ่ม	359.95	396	0.91		
	รวม	369.44	399			
สีที่ถูกสร้างขึ้นและ กำหนดให้กับทีมใดทีม หนึ่ง สามารถสื่อสาร ถึงความแตกต่างของ ทีม	ระหว่างกลุ่ม	22.19	3	7.40	9.59	0.000*
	ภายในกลุ่ม	305.39	396	0.77		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการ ปะทะกันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถสื่อสารถึงการ ต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	4.90	3	1.63	1.72	0.163
	ภายในกลุ่ม	376.94	396	0.95		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.123 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากลสามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.42	3	2.14	2.46	0.063
	ภายในกลุ่ม	345.14	396	0.87		
	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	6.96	3	2.32	4.69	0.003*
	ภายในกลุ่ม	196.13	396	0.50		
	รวม	203.09	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.123 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมมารับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ สี่ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่งสามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.124 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

ความพึงพอใจต่อการสื่อสาร	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	ระหว่างกลุ่ม	3.47	3	1.16	2.24	0.083
	ภายในกลุ่ม	204.10	396	0.52		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	ระหว่างกลุ่ม	5.66	3	1.89	2.79	0.041*
	ภายในกลุ่ม	268.43	396	0.68		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle	ระหว่างกลุ่ม	4.45	3	1.48	2.96	0.032*
	ภายในกลุ่ม	198.64	396	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	ระหว่างกลุ่ม	6.24	3	2.08	4.29	0.005*
	ภายในกลุ่ม	191.96	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.124 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online ด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle และด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.125 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Online	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การสมัครสมาชิกเพื่อ เข้าใช้บริการ (User Name) สามารถ สื่อสารถึงการสร้าง ตัวตนเสมือนจริงใน เกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	12.38	3	4.13	3.83	0.010*
	ภายในกลุ่ม	427.06	396	1.08		
	รวม	439.44	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมด้วยเสียง ผ่านไมค์โทรศัพท์ สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	1.34	3	0.45	0.34	0.795
	ภายในกลุ่ม	516.54	396	1.30		
	รวม	517.88	399			
การสนทนากับผู้เล่น ภายในทีมผ่านช่อง สนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึง ความสะดวกในการ วางแผนหรือกลยุทธ์	ระหว่างกลุ่ม	19.37	3	6.458	5.35	0.001*
	ภายในกลุ่ม	478.14	396	1.207		
	รวม	497.51	399			
การบันทึกสถิติการ เล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึง ประสบการณ์และ ความชำนาญ	ระหว่างกลุ่ม	6.40	3	2.14	2.39	0.068
	ภายในกลุ่ม	353.47	396	0.89		
	รวม	359.88	399			

ตารางที่ 4.125 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Online	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การบันทึกการเล่นใน รูปแบบของไฟล์วิดีโอ ที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ ผ่านมา	ระหว่างกลุ่ม	7.81	3	2.60	2.73	0.044*
	ภายในกลุ่ม	377.83	396	0.95		
	รวม	385.64	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Online โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	5.66	3	1.89	2.79	0.041*
	ภายในกลุ่ม	268.43	396	0.68		
	รวม	274.10	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.125 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ การสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึงรายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Online โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.126 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Battle	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วม ทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีม ฝั่งตรงข้าม	ระหว่างกลุ่ม	5.54	3	1.85	2.08	0.102
	ภายในกลุ่ม	351.70	396	0.89		
	รวม	357.24	399			
จากสถิติหรือประสบการณ์ ในการเล่น สามารถสื่อสาร ถึงความสมดุล ของผู้เล่นทั้ง 2 ฝั่ง						
ความหลากหลายของ จำนวนตัวละครที่ผู้เล่น สามารถเลือกเล่นได้ สามารถสื่อสารถึงความ หลากหลายของกลยุทธ์ใน การต่อสู้	ระหว่างกลุ่ม	8.96	3	2.99	3.28	0.021*
	ภายในกลุ่ม	360.47	396	0.91		
	รวม	369.44	399			
สีที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนด ให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความ แตกต่างของทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.22	3	2.07	2.55	0.055
	ภายในกลุ่ม	321.36	396	0.81		
	รวม	327.58	399			
การแสดงผลในการปะทะ กันระหว่าง 2 ฝั่ง สามารถ สื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝั่ง	ระหว่างกลุ่ม	8.58	3	2.86	3.03	0.029*
	ภายในกลุ่ม	373.26	396	0.94		
	รวม	381.84	399			

ตารางที่ 4.126 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็น เกม Battle	แหล่งของ ความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ทีมที่ประสบความสำเร็จ จากการแข่งขันจนได้รับชัย ชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึง แบบอย่างของความ สามัคคี และการแบ่ง หน้าที่การเล่น	ระหว่างกลุ่ม	1.16	3	0.39	0.44	0.727
	ภายในกลุ่ม	350.40	396	0.89		
	รวม	351.56	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.449	3	1.48	2.96	0.032*
	ภายในกลุ่ม	198.64	396	0.50		
	รวม	203.09	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.126 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมมารับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้ การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Battle โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.127 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เจือปนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	8.90	3	2.97	3.43	0.017*
	ภายในกลุ่ม	343.00	396	0.87		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	6.26	3	2.09	2.73	0.043*
	ภายในกลุ่ม	302.18	396	0.76		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	6.42	3	2.14	2.36	0.071
	ภายในกลุ่ม	358.74	396	0.91		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.127 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Arena	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายใน พื้นที่หรือจากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึง ความจริง (ผู้ที่อยู่ บนพื้นที่สูงกว่าจะมี วิสัยทัศน์ในการ มองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	4.89	3	1.63	2.18	0.090
	ภายในกลุ่ม	296.86	396	0.75		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถ สื่อสารถึงความเป็นมา หรือเรื่องราวของตัว เกม	ระหว่างกลุ่ม	15.75	3	5.25	4.27	0.006*
	ภายในกลุ่ม	487.04	396	1.23		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	6.24	3	2.08	4.29	0.005*
	ภายในกลุ่ม	191.96	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.127 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อ

ได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม พื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความ เป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกมและการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกัน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.128 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มี พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่า ชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์)

ความพึงพอใจ	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ต่อการสื่อสาร	ระหว่างกลุ่ม	6.60	3	2.20	4.34	0.005*
	ภายในกลุ่ม	200.96	396	0.51		
	รวม	207.57	399			
การสื่อสารถึงการเป็น	ระหว่างกลุ่ม	1.79	3	0.60	0.87	0.458
	ภายในกลุ่ม	272.31	396	0.69		
	รวม	274.10	399			
การสื่อสารถึงการเป็น	ระหว่างกลุ่ม	3.32	3	1.11	2.20	0.088
	ภายในกลุ่ม	199.76	396	0.50		
	รวม	203.09	399			
การสื่อสารถึงการเป็น	ระหว่างกลุ่ม	4.27	3	1.42	2.90	0.035*
	ภายในกลุ่ม	193.93	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.128 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มี พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่างกัน กับการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน พบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อ การสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อ

เดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer และด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.129 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกมสามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	2.74	3	0.92	1.20	0.310
	ภายในกลุ่ม	302.05	396	0.76		
	รวม	304.80	399			
การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	22.42	3	7.47	7.93	0.000*
	ภายในกลุ่ม	373.17	396	0.94		
	รวม	395.59	399			
การเอื้อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถสื่อสารถึงความจำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม	ระหว่างกลุ่ม	4.93	3	1.64	1.92	0.126
	ภายในกลุ่ม	339.47	396	0.86		
	รวม	344.40	399			

ตารางที่ 4.129 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการ เป็นเกม Multiplayer	แหล่งของความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การเล่นที่ต้องมีทิศทาง และวัตถุประสงค์ เดียวกัน สามารถ สื่อสารถึงความจำเป็น ที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การ เล่นภายในทีม	ระหว่างกลุ่ม	8.23	3	2.74	3.32	0.020*
	ภายในกลุ่ม	327.57	396	0.83		
	รวม	335.80	399			
ตำแหน่งหรือกิจกรรม ของผู้เล่นภายในทีมที่ มองเห็นได้ สามารถ สื่อสารถึง ความง่าย ในการวางแผนและ กำหนดกลยุทธ์การ เล่นของทีม	ระหว่างกลุ่ม	5.61	3	1.87	2.11	0.098
	ภายในกลุ่ม	350.59	396	0.89		
	รวม	356.20	399			
การสื่อสารถึงการเป็น เกม Multiplayer โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	6.603	3	2.20	4.34	0.005*
	ภายในกลุ่ม	200.96	396	0.51		
	รวม	207.57	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.129 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน พบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจการตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยใน

เกมออนไลน์ การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้องมีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.130 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะในเกมนั้นๆ	ระหว่างกลุ่ม	3.54	3	1.18	1.34	0.261
	ภายในกลุ่ม	348.36	396	0.88		
	รวม	351.90	399			
บริเวณพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม	ระหว่างกลุ่ม	2.94	3	0.98	1.27	0.284
	ภายในกลุ่ม	305.50	396	0.77		
	รวม	308.44	399			
สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากรที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	ระหว่างกลุ่ม	3.31	3	1.10	1.21	0.306
	ภายในกลุ่ม	361.85	396	0.91		
	รวม	365.16	399			

ตารางที่ 4.130 (ต่อ)

การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena	แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือจากการต่อสู้สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่ต่ำกว่า)	ระหว่างกลุ่ม	2.32	3	0.77	1.02	0.382
	ภายในกลุ่ม	299.43	396	0.76		
	รวม	301.75	399			
พื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม	ระหว่างกลุ่ม	30.07	3	10.02	8.40	0.000*
	ภายในกลุ่ม	472.72	396	1.19		
	รวม	502.79	399			
การสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	4.27	3	1.42	2.90	0.035*
	ภายในกลุ่ม	193.93	396	0.49		
	รวม	198.20	399			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.130 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ประเภท MOBA กับการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena จากความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำแนกตาม ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน พบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจ พื้นที่หรือจากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัวเกม และการสื่อสารถึงการเป็นเกม Arena โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05