

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) มีสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1. สรุปผลการวิจัย

##### ลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำนวน 400 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 80 มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี รองลงมาคืออายุระหว่าง 26 – 35 ปี ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา รองลงมาคือพนักงานบริษัทเอกชน ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท และ 10,001 – 20,000 บาทตามลำดับ และส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันปริญญาตรี และต่ำกว่าปริญญาตรี ตามลำดับ

พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีรายละเอียดดังนี้

1. สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการเปิดรับจากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว รองลงมาเป็นสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube

2. ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาตามสื่อ พบว่า ส่วนใหญ่มีการเปิดรับจากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ ในระดับมาก รองลงมาเป็นสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือสมาชิกในครอบครัว

3. ความถี่ในการเปิดรับข่าวสาร จากจำนวนชั่วโมงที่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสาร 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน ตามด้วยน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน และ 3 – 4 ชั่วโมง ตามลำดับ ส่วน 5 – 6 ชั่วโมงและ มากกว่า 6 ชั่วโมงมีสัดส่วนไม่มากนัก

4. ความถี่ในการเล่นเกม จากจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน พบว่า ส่วนใหญ่เล่น 3 – 4 ชั่วโมงและ 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน ตามลำดับ ส่วนกลุ่มที่เล่นเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมง และ มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน มีสัดส่วนไม่มากนัก

5. ความถี่ในการเล่นเกม จากจำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ พบว่า ส่วนใหญ่เล่น 3 – 4 วัน ตามด้วย เล่นทุกวัน ตามด้วยเล่น 1 – 2 วัน และเล่น 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ ตามลำดับ

6. ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน พบว่า ส่วนใหญ่เล่นในเวลา 18.01 – 22.00 น. ตามด้วยกลุ่มที่เล่นในเวลา 22.01 – 02.00 น. และ 14.01 – 18.00 น. มีจำนวนใกล้เคียงกัน

7. ระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมานั้น พบว่า ส่วนใหญ่มีระยะเวลาการเล่น มากกว่า 2 ปี ตามด้วยกลุ่มที่มีระยะเวลาการเล่น 1 ปี – 2 ปี และ 1 เดือน – 1 ปี มีจำนวนใกล้เคียงกัน

8. จำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น พบว่า ส่วนใหญ่มีจำนวนเกมที่เคยเล่น 2 – 3 เกม ตามด้วยกลุ่มที่มีจำนวนเกมที่เคยเล่น 4 – 5 เกม

9. จำนวนเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบว่า ส่วนใหญ่มีจำนวนเกมที่เล่นอยู่ 2 – 3 เกม และ 1 เกม มีจำนวนใกล้เคียงกัน ส่วนกลุ่มที่มีจำนวนเกมที่เล่นอยู่ 4 – 5 เกม และ มากกว่า 5 เกม มีสัดส่วนไม่มากนัก

10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA พบว่า ส่วนใหญ่เล่นผ่าน Desktop PC และรองลงมา กลุ่มที่เล่นผ่าน Notebook/Laptop และ Smartphone มีจำนวนใกล้เคียงกัน

11. สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA พบว่า ส่วนใหญ่เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่/ร้านเกมออนไลน์ รองลงมาเล่นที่บ้าน หรือหอพัก

12. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ไม่ว่าจะเป็ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต หรือค่าบริการเติมเงินออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม 101 – 500 บาท ส่วนกลุ่มที่มีค่าน้อยกว่า 100 บาท, 501 – 1,000 บาท และมากกว่า 1,000 บาท มีจำนวนใกล้เคียงกัน

13. วัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA พบว่า ส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเพื่อค้นหาเกมที่เป็ดใหม่ รองมาคือ กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์เพื่อหาข่าวสารการพัฒนา

หรือการอัปเดตต่างๆ รongลงมาเพื่อหาข่าวสารโปรโมชันต่างๆ และเพื่อหาข้อมูลนำมาใช้เป็นแหล่งอ้างอิง มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน ตามด้วยการค้นหาข่าวการแข่งขัน ตามลำดับ

14. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MOBA พบว่าส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ รongลงมาคือกลุ่มที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพบปะพูดคุยกับเพื่อน ฝึกฝนการเล่น ประลองฝีมือ มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน ทั้งนี้กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่อหารานได้เพิ่มเติมจากการชนะการแข่งขัน และเพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในวงการ E-Sport มีอัตราส่วนน้อยที่สุด

ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยกลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในด้านการเป็นเกม Battle มากที่สุด รongลงมาคือในด้านการเป็นเกม Arena ตามด้วยด้านการเป็นเกม Online และการเป็นเกม Multiplayer ตามลำดับ

ความพึงพอใจด้านการเป็นเกม Battle จัดลำดับได้ดังนี้

1. ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด
2. ความหลากหลายของจำนวนตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้สามารถสื่อสารถึงความหลากหลายของกลยุทธ์ในการต่อสู้
3. สีที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดให้กับทีมใดทีมหนึ่ง สามารถสื่อสารถึงความแตกต่างของทีม
4. การแสดงผลในการปะทะกันระหว่าง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย
5. การคัดเลือกผู้เล่นเข้าร่วมทีม และคัดเลือกผู้เล่นทีมฝั่งตรงข้าม จากสถิติหรือประสบการณ์ในการเล่น สามารถสื่อสารถึงความสมดุลของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ได้รับความพึงพอใจในด้านการเป็นเกม Battle น้อยที่สุด

ความพึงพอใจด้านการเป็นเกม Arena จัดลำดับได้ดังนี้

1. ความสูงต่ำภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ สามารถสื่อสารถึงความสมจริง (ผู้ที่อยู่บนพื้นที่สูงกว่าจะมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นดีกว่าผู้ที่อยู่ต่ำกว่า) ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด
2. บริเวณพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้นของทั้ง 2 ฝ่าย สามารถสื่อสารถึงความสมดุลและการไม่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบของแต่ละทีม

3. สิ่งปลูกสร้างภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงเป้าหมาย เงื่อนไขของความสำเร็จหรือชัยชนะที่ในเกมนั้นๆ

4. สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงทรัพยากร ที่ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

5. พื้นที่หรือฉากการต่อสู้ที่ถูกสร้างขึ้น สามารถสื่อสารถึงความเป็นมาหรือเรื่องราวของตัว เกม ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุดตามลำดับ

ความพึงพอใจด้านการเป็นเกม Online จัดลำดับได้ดังนี้

1. การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมด้วยเสียงผ่านไมค์โครโฟน สามารถสื่อสารถึงความ สะดวกในการวางแผนหรือกลยุทธ์ ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด

2. การบันทึกสถิติการเล่นส่วนบุคคล สามารถสื่อสารถึงประสบการณ์และความชำนาญ ของผู้เล่น

3. การบันทึกการเล่นในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เปิดดูย้อนหลังได้ สามารถสื่อสารถึง รายละเอียดการเล่นที่ผ่านมา

4. การสนทนากับผู้เล่นภายในทีมผ่านช่องสนทนา (Chat) สามารถสื่อสารถึงความสะดวก ในการวางแผนหรือกลยุทธ์

5. การสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้บริการ (User Name) สามารถสื่อสารถึงการสร้างตัวตน เสมือนจริงในเกมออนไลน์ ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุดตามลำดับ

และความพึงพอใจด้านการเป็นเกม Multiplayer จัดลำดับได้ดังนี้

1. การเล่นที่ต้องมีทิศทางและวัตถุประสงค์เดียวกัน สามารถสื่อสารถึงความจำเป็นที่ต้อง มีความสามัคคี และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด

2. ตำแหน่งหรือกิจกรรมของผู้เล่นภายในทีมที่มองเห็นได้ สามารถสื่อสารถึง ความง่ายใน การวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การเล่นของทีม

3. การเอื้อให้เกิดการสนทาระหว่างผู้เล่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สามารถสื่อสารถึงความ จำเป็นในการปรับตัว เพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเข้าสังคม

4. การตั้งกลุ่มหรือสมาคม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริงขนาดย่อยในเกม ออนไลน์

5. การแสดงรายชื่อของผู้เล่นที่อยู่ภายในเกม สามารถสื่อสารถึงการเป็นสังคมเสมือนจริง ในเกมออนไลน์ ได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด

## สรุปสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันได้ ดังนี้

1. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 เพศที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน

1.2 อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน

1.3 อาชีพที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน

1.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน

1.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก

2. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันได้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกัน

ปัจจัยส่วนบุคคล	พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA			
	สื่อบุคคล	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อวิทยุโทรทัศน์	สื่ออินเทอร์เน็ต
เพศ	✗	✓	✗	✗
อายุ	✗	✓	✓	✗
อาชีพ	✓	✓	✓	✓
รายได้ต่อเดือน	✗	✓	✓	✗
ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน	✗	✓	✗	✓

หมายเหตุ สัญลักษณ์ ✓ คือ แตกต่างกัน

สัญลักษณ์ ✗ คือ ไม่แตกต่างกัน

2.1 เพศที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 อายุที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.3 อาชีพที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.4 รายได้ต่อเดือนที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่ต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน แตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 เพศที่ต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน

3.2 อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.3 อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน

3.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน

4. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ แตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์ แตกต่างกัน

4.2 อายุที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.3 อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

4.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

4.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวันแตกต่างกัน

5. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง ระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมาแตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมาแตกต่างกัน

5.2 อายุที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

5.3 อาชีพที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

5.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน แตกต่างกัน

5.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง จำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

6.1 เพศที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน

6.2 อายุที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6.3 อาชีพที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนจำนวนของเกมที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



6.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากจำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบันแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

7. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันส่งผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในเรื่อง ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

7.1 เพศ ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

7.2 อายุที่แตกต่างกัน มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

7.3 อาชีพที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

7.4 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

7.5 ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันที่แตกต่างกัน ไม่มีผลให้พฤติกรรมกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย อาชีพและระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ส่วนเพศ อายุ และรายได้ต่อเดือนแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.2 ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

ปัจจัยส่วนบุคคล	ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA			
	การเป็นเกม Multiplayer	การเป็นเกม Online	การเป็นเกม Battle	การเป็นเกม Arena
เพศ	✗	✗	✗	✗
อายุ	✗	✗	✗	✗
อาชีพ	✓	✓	✓	✓
รายได้ต่อเดือน	✗	✗	✗	✗
ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน	✓	✓	✗	✗

หมายเหตุ สัญลักษณ์ ✓ คือ แตกต่างกัน

สัญลักษณ์ ✗ คือ ไม่แตกต่างกัน

1. ผู้เล่นเกมที่มีเพศ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer ด้าน Online ด้าน Battle และด้าน Arena

2. ผู้เล่นเกมที่มีอายุ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer ด้าน Online ด้าน Battle และด้าน Arena

3. ผู้เล่นเกมที่มีอาชีพ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer ด้าน Online ด้าน Battle และด้าน Arena

4. ผู้เล่นเกมที่มีรายได้ต่อเดือน แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer ด้าน Online ด้าน Battle และด้าน Arena

5. ผู้เล่นเกมที่มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันในด้านการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer และ ด้าน Online แต่มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการเป็นเกม Battle และด้าน Arena

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันได้ดังนี้

ตารางที่ 5.3 พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ซึ่งประกอบด้วย ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่นและที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน อุปกรณ์และสถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA และวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารและในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันได้

พฤติกรรมการเปิดรับ	ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA			
	การเป็นเกม Multiplayer	การเป็นเกม Online	การเป็นเกม Battle	การเป็นเกม Arena
สื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก	✓	✓	✓	✓
ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท)	✓	✓	✓	✓

## ตารางที่ 5.3 (ต่อ)

พฤติกรรมกาารเปิดรับ	ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA			
	การเป็นเกม Multiplayer	การเป็นเกม Online	การเป็นเกม Battle	การเป็นเกม Arena
ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	✓	✓	✓	✓
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อวัน	✓	✓	✓	✓
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เฉลี่ยต่อสัปดาห์	✗	✗	✗	✓
ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในแต่ละวัน	✗	✗	✗	✓
ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผ่านมา	✗	✓	✓	✗
จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เคยเล่น	✗	✗	✓	✗
จำนวนของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน	✗	✓	✓	✓
ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน	✓	✗	✗	✓

หมายเหตุ สัญลักษณ์ ✓ คือ แตกต่างกัน

สัญลักษณ์ ✗ คือ ไม่แตกต่างกัน





Arena แต่มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการเป็นเกม Multiplayer

10. ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน ที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้เล่นเกมที่มีพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ต่อเดือน แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกันในการสื่อสารถึงการเป็นเกม Multiplayer และด้าน Arena แต่มีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน ในด้านการเป็นเกม Online และด้าน Battle

## 2. การอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำนวน 400 คน

ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี เป็นนักเรียน/นักศึกษา ที่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท มีระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันปริญญาตรี โดยลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย สอดคล้องกับบทความวิชาการของ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี (2555 อ้างโดย จอมณัฐฐา สิริธนวงศ์, 2556) ที่ได้แสดงถึงความนิยมของวัยรุ่นเพศชายที่มีความนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลามากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายมีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์ และการประสานงานระหว่างตาและมือดีกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เป็นเกมแนววางแผนการรบ ที่มีการควบคุมค้อยค้างสลับซับซ้อน และการใช้ไหวพริบในการกำหนดกลยุทธ์ในการต่อสู้กับฝั่งตรงข้าม และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของ ธนกฤต ดีพลภักดิ์ (2556) ระบุว่ากลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชายนอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพิมล ไวทยางกูร (2548) ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุในระหว่าง 15 – 25 ปี โดยเป็นวัยที่ควรจะเรียนรู้ และฝึกหัดควบคุมอารมณ์ เก็บซ่อนอารมณ์ต่างๆ ที่มีผลเสียต่อการดำเนินชีวิตหรือเป็นสิ่งที่สังคมโดยทั่วไปไม่ยอมรับ เพื่อที่จะทำให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข แต่ไม่สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ และทัศนคติในการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียน

มัธยมศึกษาดอนปลาย ของกิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) ที่แสดงถึงเกมที่นักเรียนเล่นมากที่สุดนั้นเป็นประเภท Simulation โดยเป็นนักเรียนเพศหญิงมากกว่าเพศชาย แต่สอดคล้องกันในด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนเพื่อพักผ่อน และคลายความเครียด

สำหรับการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผลการวิจัยระบุว่า การเปิดรับสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรก จากสื่อบุคคล เช่น เพื่อ หรือสมาชิกในครอบครัว ส่วนหนึ่งเป็นเพราะลักษณะของเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีลักษณะของการเล่นในลักษณะการเล่นร่วมกันเป็นทีม จึงเกิดการรวมกลุ่มเพื่อนหรือคนรู้จักเพื่อจัดตั้งทีมในการเล่น จึงเกิดการทำตามเพื่อนที่ชักจูงหรือแนะนำ และความถี่ในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อทุกประเภทพบว่าส่วนใหญ่มีการเปิดรับจากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Youtube เว็บไซต์ต่างๆ ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนภุต ดีพลภักดิ์ (2556) เรื่องการเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) โดยกล่าวว่าการบริโภคข่าวสารนั้น ผู้รับสารจะเลือกจากสังคมหรือสื่อต่างๆ ที่ใกล้ตัวมากที่สุด ซึ่งยังสอดคล้องกับบทความของ ณัฏษ์ กุลิษฐ์ (2557) ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ตอบสนองการบริโภคข่าวสารผ่าน Digital Media เช่น Smartphone หรือ Desktop PC ที่สามารถเข้าถึงข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ในทางกลับกันช่องทางจากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกจาก สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อวิทยุโทรทัศน์ กลับได้รับความสนใจในอัตราส่วนที่แตกต่างกันอย่างมาก

พฤติกรรมการเปิดรับโดยจำนวนชั่วโมงการเล่นต่อวันของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่น 3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ ของชลลดา บุญโท (2554) สำหรับจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนมาก 2 – 3 ชั่วโมง และ 4 – 5 ชั่วโมง และช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA บ่อยที่สุดในเวลา 18.01 – 22.00 น. ยังสอดคล้องเช่นกันกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ ชลลดา บุญโท (2554) ที่มีพฤติกรรมการเล่นส่วนใหญ่ในเวลา 16.01 – 20.00 น. และเวลา 20.01 – 24.00 น. ที่ถือว่าอยู่ในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน อีกทั้งยังสอดคล้องในด้านของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MOBA ที่ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น 101 – 500 บาท

ในงานวิจัยเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กรณีศึกษา เกม Audition Online Dance Battle ของ นาดยา สังข์เที่ยง (2554) เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อสร้างกลุ่มของตนเองในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อแข่งขัน และเป็นเพื่อนกัน



ในสังคมเสมือนจริงนั้น ถือว่าไม่สอดคล้องกัน เนื่องจากรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้นมีวัตถุประสงค์ส่วนใหญ่เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ มีระบบการร่วมทีมเฉพาะการเล่นในเกมใดเกมหนึ่ง เมื่อจบเกมและเริ่มต้นเกมใหม่หากผู้เล่นไม่ได้จดจำรายชื่อของผู้เล่นในเกมก่อนหน้านี้แล้วนั้น ผู้เล่นก็จะพบกับผู้เล่นคนอื่นที่ระบบของเกมทำการจับคู่หรือคัดเลือกให้จากสถิติการเล่นโดยอัตโนมัติ

สำหรับวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารและวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MOBA นั้นผลการศึกษาพบว่า วัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารส่วนมากเพื่อค้นหาเกมที่เปิดใหม่ แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นเกมที่สามารถเปลี่ยนแปลงเกมที่ตนเองเล่นได้ทุกเมื่อ เมื่อพบกับเกมที่มีความน่าสนใจมากกว่า และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้นส่วนมากเพื่อ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจและฝึกฝนการเล่นของตนเอง ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาพิมล ไชยวุฒิ (2558) ที่มีผลการวิจัยว่าเด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เล่นเพื่อมุ่งมั่นเล่นเกมที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตหรือนักกีฬา เพื่อเงินรางวัลจากการแข่งขัน โดยมีความต้องการเอาชนะ

ทั้งนี้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์เทลส์รันเนอร์ ของ จอมณัฐฐา สิริธนพงศ์ (2556) ที่ถึงแม้ว่าประเภทของเกมเหล่านั้นจะแตกต่างกัน แต่ปัจจัยในการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดนั้น ผู้เล่นจะตัดสินใจจาก Graphic ที่สวยงาม ขั้นตอนการเล่น ความหลากหลายของฉากการเล่น มุมมองภาพ แสง สี และเสียง ที่จะทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้หลายมิติ ในส่วนของการเป็นเกม Battle

จากการสื่อสารโดยสัญญาวิทยา สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ปิงย่า" ของ อัจจิมา ปรีชาพานิช (2549) ที่ได้กล่าวถึงการสื่อสารผ่านสัญญา ต่างๆ ไม่ว่าจะโดยยอวจนภาษา หรือ ภาษาและสัญญารูป ที่สร้างขึ้นในเกมเพื่อสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งกับผู้เล่น เมื่อทำการวิเคราะห์ในภาพรวมแล้ว ทีมที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันจนได้รับชัยชนะในระดับสากล สามารถสื่อสารถึงแบบอย่างของความสำเร็จ และการแบ่งหน้าที่การเล่นภายในทีม มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อการสื่อสารมากที่สุด สอดคล้องกับรูปแบบของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีจุดเด่นหลักที่การเล่นเป็นทีมเวิร์ค ซึ่งทีมที่ประสบความสำเร็จในระดับสากลนั้น นอกจากจะต้องใช้ความชำนาญส่วนตัวในการเล่นแล้ว จำเป็นต้องมีทักษะในการสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีมที่ดี เพื่อให้ทีมเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในหลากหลายหน้าที่ โดยมีวัตถุประสงค์เป็นสิ่งเดียวกันคือชัยชนะในการแข่งขัน

### การอภิปรายผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน จากการทดสอบพบว่า เพศที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ในด้านความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเกมจากสื่อทุกประเภท พบว่าเพศที่แตกต่างกันมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารแตกต่างกัน

ตรงตามสมมติฐาน ในส่วนความถี่ในการเล่น เกม จากการทดสอบพบว่าเพศที่แตกต่างกัน มีความถี่ในการเล่นแตกต่างกัน ทั้งความถี่ในการเล่นเฉลี่ยต่อวัน และต่อสัปดาห์ ส่วนระยะเวลาในการเล่นบ่อยที่สุดในแต่ละวันนั้น จากการทดสอบพบว่า ไม่ตรงตามสมมติฐาน ซึ่งถึงแม้ว่าการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นจะสามารถเลือกเล่นได้ตามที่ต้องการ แต่เนื่องจากลักษณะทางประชากรศาสตร์หรือปัจจัยส่วนบุคคลที่ต่างกัน ย่อมส่งผลให้การเปิดรับข่าวสารต่างๆ แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ (พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา, 2558. หน้า 15)

แต่สมมติฐานในด้านอายุที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ตามสมมติฐาน จากการทดสอบพบว่า ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน และแนวคิดลักษณะทางประชากรศาสตร์ แต่สอดคล้องกับแนวคิดลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่ว่าในแต่ละช่วงอายุก็จะมี ความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมในสังคม หรือบริบททางสังคม ดังนั้นกลุ่มผู้รับสารที่อยู่ในช่วงอายุเดียวกันหรือใกล้เคียงกันจึงมีพฤติกรรมในการสื่อสารใกล้เคียงกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา, 2558. หน้า 14) เพราะด้วยรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้นส่วนมากที่มาสารส่วนมากมาจากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน หรือบุคคลในครอบครัว ซึ่งเป็นการชักชวน ในส่วนหนึ่งจากปัจจัยเกี่ยวกับความเชื่อใจ เนื่องจากการเล่นเป็นที่ถือได้ว่าเป็นลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้จึงเกิดการเปิดรับในลักษณะอื่นได้น้อย

ส่วนสมมติฐานในด้านอาชีพ ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ตามสมมติฐาน จากการทดสอบพบว่า สอดคล้องกับสมมติฐาน และแนวคิดลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่ว่าสถานะทางสังคม หมายถึง อาชีพ รายได้ ที่ต่างกันนั้นย่อมมีผลให้พฤติกรรมการเปิดรับสารแตกต่างกัน (ชลลดา บุญโท. 2554, หน้า 9)

แต่ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายได้ ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับจากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน จากการทดสอบพบว่า ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน หรือแนวคิดข้างต้น อาจเป็นเพราะการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้น จากการรู้จักเป็นครั้งแรกนั้นส่วนมากเกิดจากสื่อบุคคล และความถี่ที่เปิดรับมากที่สุดจากสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเข้าถึงได้โดยไม่เกี่ยวกับรายได้ หรือสถานะทางสังคม

ระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมกาเปิดรับเกมออนไลน์จากสื่อที่ทำให้รู้จักเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นครั้งแรกแตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน อาจเป็นเพราะผู้วิจัยกำหนดให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้ในของเขตของระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบันไม่มากพอ

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน จากการทดสอบพบว่า ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย อาชีพและระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ส่วนเพศ อายุ และรายได้ต่อเดือนแตกต่างกันมีความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมนออนไลน์ในประเทศไทย ของ วิศวะ ลากจงประเสริฐ (2556) ที่พบว่า ในปัจจุบันนี้ธุรกิจเกมนออนไลน์ที่มีการแข่งขันกันอย่างสูง เนื่องจากจำนวนผู้เล่นเกมต่อหนึ่งเกมนั้นมีจำนวนลดลง มีอัตราการเปลี่ยนเกมเล่นของผู้เล่นมีแนวโน้มสูงมากขึ้น เนื่องจากปัจจัยที่สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นได้จาก 10 ปัจจัย ถูกพบว่า มีเพียงแค่ 4 ปัจจัย เท่านั้นที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เล่นเกมได้อย่างมาก นั่นได้แก่ ปัจจัยด้านการติดตั้งเกมนออนไลน์ หรือหมายถึงสามารถหาดาวน์โหลดได้ง่าย เข้าเล่นเกมได้ง่าย ส่งผลต่อความพึงพอใจมากที่สุดรองลงมา คือ ด้านเนื้อหาและระบบภายในเกม ตามด้วยความสวยงามของกราฟิกและตัวละคร และสุดท้ายคือการให้บริการของพนักงาน ทั้งนี้ผู้เล่นเกมที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีความแตกต่างกัน ก็พึงต้องการปัจจัยที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ผู้ให้บริการเกมจึงควรมีการพัฒนาสิ่งต่างๆ ที่จะสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นเกม เพื่อให้ไม่มีพฤติกรรมกาเปลี่ยนเกมเล่น และเป็นการยืดอายุเฉลี่ยของเกมให้เพิ่มมากขึ้น

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมกาเปิดรับเกมนออนไลน์ประเภท MOBA ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมนออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่าตรงตามสมมติฐาน

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีการเปิดรับที่จะทำให้เกิดรับรู้จักเกมออนไลน์ประเภทนี้ครั้งแรกจากสื่อบุคคล หรือเรียกได้ว่าเป็นการชักชวนบอกต่อ และความถี่ในการเปิดรับจากสื่อส่วนมากเป็นสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Facebook ผู้พัฒนาเกมหรือเจ้าของเกมควรมีการจัดกิจกรรมผ่านช่องทางดังกล่าว ด้วยวัตถุประสงค์ในการชักชวนหรือให้ผู้เล่นเกมในปัจจุบันได้มีการบอกต่อ เพื่อเป็นการกระจายข่าวสาร อีกทั้งยังก่อให้เกิดผู้เล่นหน้าใหม่ และยังเป็นการเพิ่มฐานผู้เล่น เพราะเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้นมีลักษณะในการเล่นเป็นทีม จึงสอดคล้องกันหากมีการชักชวนจากบุคคล จะยิ่งเป็นการก่อให้เกิดการจัดตั้งทีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในระดับสากล ต่อไป

2. จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ที่มีการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA 3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน ในเวลา 18.01 – 22.00 น. ซึ่งเป็นเวลาของการพักผ่อนหย่อนใจของวัยรุ่นเยาวชน ถึงแม้ว่าการเล่นเกมจะมีประโยชน์ในการพัฒนาความคิด ผู้ปกครองควรให้การดูแลอย่างใกล้ชิด ว่าได้ทำงานหรือการบ้านที่ได้รับมอบจากอาจารย์เสร็จเรียบร้อยแล้วหรือยัง เพื่อไม่ให้เกิดการเล่นที่กระทบต่อการเรียน ซึ่งอาจก่อให้เกิดผลเสียต่อเยาวชนจากการเล่นเกมได้

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ในครั้งนี้ ผู้วิจัยที่มีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA หรือในประเภทอื่นๆ สามารถนำผลงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นแนวทางในการศึกษาต่อไปในอนาคต เช่น เปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากพื้นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ กับพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA นี้

2. ปัจจุบันเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่ได้ถูกจำกัดรูปแบบเฉพาะการเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังมีพัฒนาไปสู่การเล่นบน Smartphone หรือ Tablet ที่ตอบสนองผู้เล่นเกม ด้วยเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนา ผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เจาะจงที่เครื่องมือ Smartphone หรือ Tablet ในอนาคต สามารถนำงานวิจัยในครั้งนี้นำไปประกอบการวิจัยได้