

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการประมวลผลแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS นั้น สามารถนำมาสรุปผลข้อมูลได้ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบุคคลผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ปิงย่า
- ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงย่า
- ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความต้องการต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงย่า
- ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบุคคลผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบุคคลผู้ตอบแบบสอบถาม นำเสนอค่าตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลบุคคลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. เพศ			
ชาย	13,750	70.10	ชาย
หญิง	5,865	29.90	
2. อายุ			
น้อยกว่า 13 ปี	2,805	14.30	13-15 ปี
13-15 ปี	5,351	27.30	
16-18 ปี	3,419	17.40	
19-21 ปี	3,075	15.70	
22-24 ปี	2,188	11.20	
25-27 ปี	1,213	6.20	

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลบุคคลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
28-30 ปี	691	3.50	ปริญญาตรี
มากกว่า 30 ปี	872	4.40	
3. ระดับการศึกษา			
ต่ำกว่าระดับประถมศึกษา	88	0.40	
ประถมศึกษา	2,062	10.50	
มัธยมต้น	5,441	27.70	
มัธยมปลาย	3,151	16.10	
ปวช.	1,148	5.90	
ปวส.	694	3.50	
อนุปริญญา	380	1.90	
ปริญญาตรี	6,130	31.30	โสด
ปริญญาโท	425	2.20	
สูงกว่าปริญญาโท	96	0.50	
4. สถานภาพ			
โสด	18,655	95.10	น้อยกว่า 500 บาท
สมรส	847	4.30	
หย่าร้าง	68	0.30	
เป็นหม้าย	43	0.20	
5. รายได้ส่วนบุคคลต่อเดือน			น้อยกว่า 500 บาท
น้อยกว่า 500 บาท	5,085	25.90	
500-2,000 บาท	4,498	22.90	
2,001-3,500 บาท	2,293	11.70	
3,501-5,000 บาท	1,607	8.20	
5,001-6,500 บาท	1,042	5.30	
6,501-8,000 บาท	1,058	5.40	
8,001-9,500 บาท	601	3.10	
9,501-11,000 บาท	705	3.60	
11,001-12,500 บาท	525	2.70	
มากกว่า 12,501 บาท	2,201	11.20	

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมออนไลน์บิงย่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 13,750 คน คิดเป็นร้อยละ 70.10 และเพศหญิง จำนวน 5,865 คน คิดเป็นร้อยละ 29.90

ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 13-15 ปี จำนวน 5,351 คน คิดเป็นร้อยละ 27.30 รองลงมามีอายุอยู่ในช่วง 16-18 ปี จำนวน 3,419 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40 และอายุอยู่ในช่วง 19-21 ปี จำนวน 3,075 คน คิดเป็นร้อยละ 15.70 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี จำนวน 6,130 คน คิดเป็นร้อยละ 31.30 รองลงมาอยู่ในระดับมัธยมต้น จำนวน 5,441 คน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และระดับมัธยมปลาย จำนวน 3,151 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีสถานภาพส่วนใหญ่เป็นโสด จำนวน 18,655 คน คิดเป็นร้อยละ 95.10 รองลงมาสถานภาพสมรส จำนวน 847 คน คิดเป็นร้อยละ 4.30 และสถานภาพหย่าร้าง จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 0.30 ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้ส่วนบุคคลต่อเดือน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงน้อยกว่า 500 บาท จำนวน 5,085 คน คิดเป็นร้อยละ 25.90 รองลงมามีรายได้ส่วนบุคคลต่อเดือนอยู่ในช่วง 500-2,000 บาท จำนวน 4,498 คน คิดเป็นร้อยละ 22.90 และมีรายได้ส่วนบุคคลต่อเดือนอยู่ในช่วง 2,001-3,500 บาท จำนวน 2,293 คน คิดเป็นร้อยละ 11.70 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นำเสนอผลการวิเคราะห์ที่ได้ค่าตามตารางที่ 4.2 ถึง ตารางที่ 4.12 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของวัตถุประสงค์การเล่นเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. หาความบันเทิงแบบใหม่ๆ	12,466	35.90	หาความบันเทิงแบบใหม่ๆ
2. พัฒนาความสามารถตนเองให้ถึงขีดสุด	7,020	20.20	
3. หาเพื่อนใหม่	6,479	18.60	
4. ตามกระแสนิยม	3,659	10.50	
5. ฆ่าเวลาช่วงสั้นๆ ประมาณ 30 นาที	3,107	8.90	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
6. ลงแข่งขันชิงรางวัล	2,025	5.80	
รวม	34,756	100.00	

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมออนไลน์ปิงยา ส่วนใหญ่เล่นเพื่อหาความบันเทิงแบบใหม่ มีจำนวน 12,466 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมาคือเล่นเพื่อพัฒนาความสามารถตนเองให้ถึงขีดสุด จำนวน 7,020 คน คิดเป็นร้อยละ 20.20 และเล่นเพื่อหาเพื่อนใหม่ จำนวน 6,479 คน คิดเป็นร้อยละ 18.60 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์

ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. 1-2 ปี	4,315	22.00	1-2 ปี
2. 6-12 เดือน	3,666	18.70	
3. น้อยกว่า 6 เดือน	3,253	16.60	
4. 3-4 ปี	2,425	12.40	
5. 2-3 ปี	2,291	11.70	
6. 5 ปีขึ้นไป	2,142	10.90	
7. 4-5 ปี	1,523	7.80	
รวม	19,615	100.00	

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมออนไลน์ปิงยา เล่นเกมออนไลน์มาเป็นระยะเวลา 1-2 ปี มีจำนวน 4,315 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 รองลงมาคือ 6-12 เดือน จำนวน 3,666 คน คิดเป็นร้อยละ 18.70 และน้อยกว่า 6 เดือน จำนวน 3,253 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของลักษณะการเล่นเกมออนไลน์

ลักษณะการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. เพื่อนทั่วไป	9,560	51.70	เพื่อนทั่วไป
2. เล่นคนเดียว	6,498	35.10	
3. ครอบครัว	1,374	7.40	
4. เพื่อนร่วมงาน	1,066	5.80	
รวม	18,498	100.00	

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนทั่วไปมากที่สุด มีจำนวน 9,560 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70 รองลงมาคือเล่นคนเดียว จำนวน 6,498 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 และเล่นกับครอบครัว จำนวน 1,374 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของสถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์

สถานที่	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. ที่บ้าน	13,462	69.90	ที่บ้าน
2. ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	5,194	27.00	
3. ที่ทำงาน	597	3.10	
รวม	19,253	100.00	

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านมากที่สุด มีจำนวน 13,462 คน คิดเป็นร้อยละ 69.90 รองลงมาคือเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จำนวน 5,194 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 และเล่นที่ทำงาน จำนวน 597 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของระยะเวลาชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

ระยะเวลาในการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. 5-10 ชั่วโมง/สัปดาห์	5,445	27.80	5-10 ชั่วโมง/ สัปดาห์
2. มากกว่า 30 ชั่วโมง/สัปดาห์	3,020	15.40	
3. 11-15 ชั่วโมง/สัปดาห์	3,004	15.30	
4. น้อยกว่า 5 ชั่วโมง/สัปดาห์	2,883	14.70	
5. 16-20 ชั่วโมง/สัปดาห์	2,334	11.90	
6. 21-25 ชั่วโมง/สัปดาห์	1,729	8.80	
7. 26-30 ชั่วโมง/สัปดาห์	1,200	6.10	
รวม	19,615	100.00	

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลา 5-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวน 5,445 คนคิดเป็นร้อยละ 27.80 รองลงมาคือเล่นมากกว่า 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 3,020 คน คิดเป็นร้อยละ 15.40 และเล่นเป็นเวลา 11-15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 3,004 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของรูปแบบชนิดของเกมนออนไลน์

รูปแบบชนิดของเกม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. Pangya	19,445	99.10	Pangya
2. Yulgang	5,606	28.60	
3. Yogurting	4,898	25.00	
4. Ragnarok	4,441	22.60	
5. BnB	3,116	15.90	
6. Gunbound	2,660	13.60	
7. Maple Story	2,591	13.20	

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

รูปแบบชนิดของเกม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
8. FlyFF	2,393	12.20	
9. RAN	2,001	10.20	
10. Seal	1,547	7.90	
11. Last Chaos	1,181	6.00	
12. MU	1,104	5.60	
13. O2 Jam	1,071	5.50	
14. Lineage 2	924	4.70	
15. อื่นๆ (โปรตระกูล)	918	4.70	
16. N-Age	605	3.10	
17. Survival Project	342	1.70	
18. Arcana Battle Card	341	1.70	
19. A3	248	1.30	
รวม	55,432	100.00	

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นเกมออนไลน์ปิงยา มีจำนวน 19,445 คน คิดเป็นร้อยละ 99.10 รองลงมาคือเกมโยวกัง จำนวน 5,606 คน คิดเป็นร้อยละ 28.60 และเกมโยเกิร์ตดิง จำนวน 4,898 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของสาเหตุในการเลือกเล่นเกมออนไลน์

สาเหตุในการเลือกเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. ตัวละครน่ารัก	13,767	17.40	ตัวละครน่ารัก
2. เล่นง่าย	13,280	16.80	
3. เล่นฟรี	9,919	12.50	
4. มีเพื่อนเล่นเยอะ	9,415	11.90	

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

สาเหตุในการเลือกเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
5. ไม่มีความรุนแรง	9,276	11.70	
6. สนุกได้ในช่วงเวลาสั้นๆ	7,955	10.00	
7. ทีมงานให้บริการดี	7,949	10.00	
8. ชอบเกมกีฬาากอล์ฟ	7,649	9.70	
รวม	79,210	100.00	

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามชอบเล่นเกมออนไลน์ปิงปอง เพราะตัวละครน่ารัก มีจำนวน 13,767 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40 รองลงมาเพราะเล่นง่าย จำนวน 13,280 คน คิดเป็นร้อยละ 16.80 และเล่นฟรี จำนวน 9,919 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของพฤติกรรมการใช้เงินซื้อคูปองของผู้เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เงิน	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. พฤติกรรมการใช้เงินซื้อคูปอง			
101-300 บาท	5,875	30.00	101-300 บาท
ไม่เกิน 100 บาท	4,301	21.90	
ไม่เคยจ่าย	3,568	18.20	
301-500 บาท	3,018	15.40	
900 บาทขึ้นไป	1,427	7.30	
501-700 บาท	999	5.10	
701-900 บาท	427	2.20	
รวม	19,615	100.00	

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้เงิน	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
2. พฤติกรรมการซื้อบัตรเติมเงิน (คูปอง)			
149 บาท	6,475	33.00	149 บาท
49 บาท	4,705	24.00	
ไม่เคยซื้อ	3,248	16.60	
329 บาท	1,130	5.80	
399 บาท	942	4.80	
299 บาท	926	4.70	
449 บาท	893	4.60	
79 บาท	457	2.30	
100 บาท (ผ่านมือถือ)	425	2.20	
320 บาท (e-pay)	258	1.30	
90 บาท (e-pay)	97	0.50	
190 บาท (e-pay)	59	0.30	
รวม	19,615	100.00	
3. สถานที่			
AIS ผ่าน SMS	11,915	75.70	AIS ผ่าน SMS
ซีดี เกมเมอร์	1,456	9.30	
ซีพลัส เน็ตเวิร์ค	905	5.80	
เอ็นซี ดิจิซอร์ฟท์ ออนไลน์	513	3.30	
ไอที เซอร์วิส โซลูชั่น	320	2.00	
ไดโนซอร์ฟท์	243	1.50	
Zest Entertainment	143	0.90	
เซเว่น อีเลเว่น	83	0.50	
แอ๊ปพ ซอฟท์	82	0.50	

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้เงิน	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
3. สถานที่ (ต่อ)			
E-pay	70	0.40	
รวม	15,730	100.00	

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เงิน 101-301 บาท เพื่อซื้อคูปอง มีจำนวน 5,875 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมาใช้เงินไม่เกิน 100 บาท จำนวน 4,301 คน คิดเป็นร้อยละ 21.90 และไม่เคยจ่ายเงินเลย จำนวน 3,568 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20 ตามลำดับ

ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามซื้อบัตรเติมเงินราคา 149 บาท มีจำนวน 6,475 คน คิดเป็นร้อยละ 33.00 รองลงมาคือบัตรราคา 49 บาท จำนวน 4,705 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 และไม่เคยซื้อ จำนวน 3,248 บาท คิดเป็นร้อยละ 16.60 ตามลำดับ

ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามซื้อบัตรเติมเงินผ่าน SMS ในระบบ AIS มีจำนวน 11,915 คน คิดเป็นร้อยละ 75.70 รองลงมาซื้อที่ ซีดี เกมเมอร์ จำนวน 1,456 คน คิดเป็นร้อยละ 9.30 และซื้อที่ ซีพัส เน็ตเวิร์ค จำนวน 905 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต

ค่าใช้จ่ายในการเล่นอินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. มากกว่า 500 บาทต่อเดือน	8,862	45.20	มากกว่า 500 บาท ต่อเดือน
2. ไม่เกิน 100 บาท	2,998	15.30	
3. 401-500 บาท	2,647	13.50	
4. 101-200 บาท	1,812	9.20	
5. 301-400 บาท	1,654	8.40	
6. 201-300 บาท	1,642	8.40	
รวม	19,615	100.00	

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ตเดือนละมากกว่า 500 บาทต่อเดือน มีจำนวน 8,862 คน คิดเป็นร้อยละ 45.20 รองลงมาคือจ่ายไม่เกิน 100 บาท จำนวน 2,998 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 และจ่าย 401-500 บาท จำนวน 2,647 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของสื่อในการทราบข่าวสารเกี่ยวกับเกมปิงป้าง

สื่อในการทราบข่าวสาร	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. เว็บไซต์ปิงป้าง	13,298	68.80	เว็บไซต์ปิงป้าง
2. นิตยสารเกม	2,587	13.40	
3. เพื่อนๆ เล่าให้ฟัง	2,072	10.70	
4. สื่อออนไลน์	789	4.10	
5. เห็นจากกิจกรรมต่างๆ	515	2.70	
6. วิทยุ	81	0.40	
รวม	19,342	100.00	

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามติดตามข่าวและข้อมูลจากเว็บไซต์เกมออนไลน์ปิงป้าง มีจำนวน 13,298 คน คิดเป็นร้อยละ 68.80 รองลงมาคือทราบจากนิตยสารเกม จำนวน 2,587 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40 และทราบจากเพื่อนๆ เล่าให้ฟัง จำนวน 2,072 คิดเป็นร้อยละ 10.70 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของลักษณะกิจกรรม

ลักษณะกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. น่องตุ๋นให้โชค	9,857	50.30	น่องตุ๋นให้โชค
2. ปิงวัดดวง V2	6,846	34.90	
3. น่องถ้วยให้โชค	5,682	29.00	
4. อั้งเปา เอาป้าว	5,200	26.50	
5. ปิงป้างเบเกอรี่ตอนSweety Minty	5,023	25.60	

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ลักษณะกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
6. ปิงยาเบเกอร์ตอนแยมโรลTrophy	4,371	22.30	
7. ปิงวัดดวงภาคพิเศษ	3,677	18.70	
8. กิจกรรมโดนัท	3,367	17.20	
9. ประกวด Screen Shot	2,415	12.30	
10. VIP Movie Preview	1,967	10.00	
รวม	48,405	100.00	

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามสมัคร VIP เพราะกิจกรรมนั่งดูให้โชค มีจำนวน 9,857 คน คิดเป็นร้อยละ 50.30 รองลงมาคือกิจกรรมปิงวัดดวง V2 จำนวน 6,846 คน คิดเป็นร้อยละ 34.90 และน้องถ้วยให้โชค จำนวน 5,682 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00 ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงยา

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงยา เสนอค่าตามตารางที่ 4.13 ถึงตารางที่ 4.22 ดังนี้

ตารางที่ 4.13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงยาของเพศที่ต่างกัน

ความพึงพอใจในการเล่นเกมออนไลน์ปิงยา	ชาย		หญิง		Total		ระดับความพึงพอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ความง่ายของวิธีเล่น	4.21	0.909	4.07	0.892	4.17	0.906	มาก
2. ความยากของวิธีเล่น	3.12	1.234	3.18	1.136	3.14	1.206	ปานกลาง
3. ตัวละคร	4.34	0.871	4.48	0.797	4.39	0.852	มากที่สุด
4. ไอเทม	3.96	0.961	3.99	0.907	3.97	0.946	มาก
5. สนามกอล์ฟ	4.07	0.921	4.08	0.858	4.08	0.902	มาก
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	3.86	1.081	3.85	1.036	3.86	1.067	มาก

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ความพึงพอใจในการ เล่นเกมออนไลน์ปิงยา	ชาย		หญิง		Total		ระดับความ พึงพอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
7. สังคมในเกม	3.51	1.072	3.39	1.021	3.47	1.058	มาก
8. กิจกรรมในเกม	3.86	1.041	3.86	0.984	3.86	1.024	มาก
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	3.82	1.003	3.83	0.961	3.83	0.991	มาก
10. ความสะดวกในการหาซื้อ บัตรคูปอง	3.85	1.107	3.86	1.059	3.85	1.093	มาก
11. ความเสถียรของเกม	3.48	1.144	3.30	1.116	3.43	1.139	มาก
12. การแก้ไข Bug	3.50	1.130	3.40	1.071	3.47	1.114	มาก
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	3.95	1.004	3.91	0.984	3.94	0.998	มาก
14. ราคาไอเทมในเกม	3.34	1.198	3.30	1.130	3.33	1.179	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.13 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งเพศชายและเพศหญิงมีความพึงพอใจในเกมออนไลน์ปิงยา ในเรื่องของตัวละครมากที่สุด โดยทั้งชายและหญิง มีค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน ส่วนปัจจัยที่รองลงมาคือเรื่องของความง่ายของวิธีเล่น ไอเทม สนาม การให้บริการ สังคมในเกม กิจกรรมในเกม ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ความสะดวกในการหาซื้อบัตร การแก้ไข Bug และการล็อกอิน เป็นปัจจัยที่พึงพอใจรองลงมา ส่วนปัจจัยที่ผู้เล่นมีความพึงพอใจในระดับปานกลางคือความยากของการเล่น และราคาไอเทมในเกมซึ่งทั้งเพศชายและเพศหญิงที่ค่าเฉลี่ยที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงยาของผู้เล่นที่มีอายุต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปิงยา	น้อยกว่า 13 ปี		13-18 ปี		19-24 ปี		25 ปีขึ้นไป		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ความง่าย ของวิธีเล่น	4.27	1.007	4.20	0.909	4.09	0.857	4.08	0.861	4.17	0.906	มาก
2. ความยาก ของวิธีเล่น	3.01	1.390	3.03	1.238	3.27	1.078	3.35	1.069	3.14	1.206	ปาน กลาง

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปึงย่า	น้อยกว่า 13 ปี		13-18 ปี		19-24 ปี		25 ปีขึ้นไป		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
3. ตัวละคร	4.51	0.898	4.44	0.828	4.31	0.842	4.22	0.861	4.39	0.852	มากที่สุด
4. ไอเทม	4.20	0.980	4.04	0.935	3.82	0.916	3.77	0.920	3.97	0.946	มาก
5. สนาม กอล์ฟ	4.24	0.969	4.13	0.898	3.95	0.859	3.96	0.882	4.08	0.902	มาก
6. การให้ บริการ ของผู้ให้ บริการ	4.07	1.133	3.95	1.060	3.70	1.031	3.65	1.013	3.86	1.067	มาก
7. สังคม ในเกม	3.71	1.122	3.58	1.061	3.32	0.997	3.17	0.988	3.47	1.058	มาก
8. กิจกรรม ในเกม	4.10	1.073	3.97	1.008	3.72	0.985	3.56	0.986	3.86	1.024	มาก
9. ข้อมูล ข่าวสาร ที่ได้รับ	4.05	1.076	3.91	0.976	3.71	0.944	3.57	0.950	3.83	0.991	มาก
10. ความ สะดวกใน การหาซื้อ บัตรสุ่ม	3.98	1.174	3.91	1.090	3.76	1.046	3.72	1.073	3.85	1.093	มาก
11. ความ เสถียร ของเกม	3.71	1.179	3.54	1.125	3.25	1.099	3.15	1.104	3.43	1.139	มาก
12. การแก้ไข Bug	3.77	1.170	3.58	1.109	3.28	1.058	3.20	1.051	3.47	1.114	มาก
13. ความ สะดวก ในการ ล็อกอิน	4.913	1.037	4.01	1.004	3.81	0.971	3.77	0.931	3.94	0.998	มาก

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปิงปอง	น้อยกว่า 13 ปี		13-18 ปี		19-24 ปี		25 ปีขึ้นไป		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
14. ราคา ไอเทม ในเกม	3.67	1.281	3.43	1.206	3.13	1.081	3.06	1.027	3.33	1.179	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.14 ผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งตามระดับอายุที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อเกมปิงปองโดยรวมในเรื่องของตัวละครมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกันในทุกลำดับอายุ ส่วนปัจจัยที่พึงพอใจในระดับปานกลางโดยรวม คือ ความยากของวิธีเล่น และราคาของไอเทมในเกม อย่างไรก็ตามผู้เล่นที่มีอายุระหว่าง 19-24 ปีและ 25 ปีขึ้นไปจะมีความพึงพอใจต่อความยากของวิธีเล่น สังคมในเกม เสถียรของเกม การแก้ไข Bug และราคาของไอเทมในเกม อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแตกต่างจากผู้เล่นอายุน้อยกว่า 13 ปีและอายุ 13-18 ปีที่ปัจจัยที่มีความพึงพอใจในระดับปานกลางมีเพียงแค่ ความยากของวิธีเล่นเพียงอย่างเดียว

ตารางที่ 4.15 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงปองของระดับการศึกษาที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมออนไลน์ปิงปอง	ระดับมัธยมศึกษา และต่ำกว่า		ระดับ อนุปริญญา		ระดับปริญญา ตรีและสูงกว่า		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ความง่ายของวิธีเล่น	4.22	0.936	4.16	0.902	4.08	0.850	4.17	0.906	มาก
2. ความยากของวิธีเล่น	3.03	1.280	3.18	1.176	3.30	1.064	3.14	1.206	ปาน กลาง
3. ตัวละคร	4.46	0.843	4.36	0.870	4.27	0.847	4.39	0.852	มากที่สุด
4. ไอเทม	4.09	0.948	3.90	0.942	3.79	0.913	3.97	0.946	มาก
5. สนามกอล์ฟ	4.17	0.915	4.02	0.891	3.94	0.866	4.08	0.902	มาก
6. การให้บริการของ ผู้ให้บริการ	3.99	1.081	3.81	1.047	3.66	1.020	3.86	1.067	มาก

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมออนไลน์ปิงป๋า	ระดับมัธยมปลาย และต่ำกว่า		ระดับ อนุปริญญา		ระดับปริญญา ตรีและสูงกว่า		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
7. สังคมในเกม	3.61	1.079	3.47	1.050	3.25	0.986	3.47	1.058	มาก
8. กิจกรรมในเกม	4.01	1.024	3.81	1.023	3.64	0.984	3.86	1.024	มาก
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	3.95	1.006	3.78	0.961	3.64	0.944	3.83	0.991	มาก
10. ความสะดวกในการ หาซื้อบัตรคูปอง	3.93	1.114	3.88	1.068	3.72	1.053	3.85	1.093	มาก
11. ความเสถียรของเกม	3.58	1.144	3.43	1.109	3.19	1.099	3.43	1.139	มาก
12. การแก้ไข Bug	3.64	1.129	3.43	1.085	3.22	1.051	3.47	1.114	มาก
13. ความสะดวกในการ ล็อกอิน	4.05	1.012	3.91	0.990	3.78	0.954	3.94	0.998	มาก
14. ราคาไอเทมในเกม	3.49	1.227	3.32	1.155	3.07	1.053	3.33	1.179	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.15 ผู้เล่นที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีระดับความพึงพอใจโดยรวมในเรื่องของตัวละครมากที่สุด และความยากของวิธีเล่น และราคาไอเทมในเกมเป็นปัจจัยที่มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับปานกลาง โดยผู้เล่นที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีและสูงกว่า มีความพึงพอใจในปัจจัยเรื่อง สังคมในเกม ความเสถียรของเกมและการแก้ไข Bug ในระดับปานกลางซึ่งแตกต่างจากผู้เล่นในระดับการศึกษาอื่น ส่วนผู้เล่นที่มีการศึกษาในระดับมัธยมปลายและต่ำกว่า และระดับอนุปริญญากลับมีเพียงความพึงพอใจในความยากของวิธีที่เล่นที่ระดับปานกลางเท่านั้น ส่วนปัจจัยอื่นๆอยู่ในขั้นพอใจมากถึงมากที่สุด

ตารางที่ 4.16 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงป๋าของสถานะภาพที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปิงป๋า	โสด		สมรส		หย่าร้าง		เป็นหม้าย		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ความง่าย ของวิธีเล่น	4.17	0.904	4.07	0.929	4.01	0.985	4.30	1.036	4.17	0.906	มาก

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปัจจัย	โสด		สมรส		หย่าร้าง		เป็นหม้าย		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
2. ความยาก ของวิธีเล่น	3.13	1.208	3.31	1.134	3.49	1.191	3.14	1.355	3.14	1.206	ปาน กลาง
3. ตัวละคร	4.39	0.847	4.21	0.924	4.43	0.869	4.02	1.123	4.39	0.852	มาก ที่สุด
4. ไอเทม	3.97	0.943	3.83	0.992	3.91	0.910	4.05	1.112	3.97	0.946	มาก
5. สนาม กอล์ฟ	4.08	0.899	3.98	0.959	4.25	0.817	4.02	1.058	4.08	0.902	มาก
6. การให้ บริการของ ผู้ให้บริการ	3.86	1.067	3.77	1.045	3.76	1.247	3.72	1.182	3.86	1.067	มาก
7. สังคมในเกม	3.48	1.057	3.23	1.050	3.28	1.104	3.49	1.279	3.47	1.058	มาก
8. กิจกรรม ในเกม	3.87	1.021	3.65	1.043	3.65	1.004	3.40	1.417	3.86	1.024	มาก
9. ข้อมูล ข่าวสารที่ ได้รับ	3.83	0.989	3.67	0.997	3.66	1.045	3.81	1.220	3.83	0.991	มาก
10. ความ สะดวกใน การหาซื้อ บัตรดักกี้	3.86	1.091	3.77	1.093	3.75	1.238	3.63	1.415	3.85	1.092	มาก
11. ความ เสถียร ของเกม	3.44	1.137	3.26	1.155	3.25	1.226	3.44	1.259	3.43	1.139	มาก
12. การแก้ไข Bug	3.48	1.112	3.32	1.140	3.35	1.089	3.21	1.186	3.47	1.114	มาก
13. ความ สะดวก ในการ ล็อกอิน	3.95	0.998	3.81	0.986	3.76	0.948	3.65	1.251	3.94	0.998	มาก

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ ปิงปอง	โสด		สมรส		หย่าร้าง		เป็นหม้าย		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
14. ราคา ไอเทม ในเกม	3.34	1.181	3.17	1.106	3.15	1.149	3.28	1.368	3.33	1.179	ปาน กลาง

จากตารางที่ 4.16 ผู้เล่นที่มีสถานภาพที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจโดยรวมต่อตัวละครในเกมมากที่สุด และปัจจัยที่มีความพึงพอใจในระดับปานกลางโดยรวมคือ ความยากของวิธีเล่น และราคาไอเทมในเกม อย่างไรก็ตามผู้เล่นที่มีสถานะเป็นหม้ายกลับมีระดับความพึงพอใจในเรื่องของไอเทมมากที่สุด ซึ่งแตกต่างจากผู้ที่เป็นโสด สมรส และหย่าร้างที่พึงพอใจในตัวละครมากที่สุด นอกจากนี้ผู้เล่นที่เป็นหม้ายมีความพึงพอใจในกิจกรรมในเกมอยู่ในระดับปานกลางซึ่งแตกต่างจากผู้เล่นสถานะอื่นที่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในเกมอยู่ในระดับสูงกว่า

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจต่อการเล่นเกมออนไลน์ปิงปองของรายได้ส่วนบุคคลที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ปิงปอง	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,001-9,500 บาท		มากกว่า 9,501 บาท		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ความง่ายของวิธีเล่น	4.20	0.917	4.12	0.855	4.08	0.895	4.17	0.906	มาก
2. ความยากของวิธีเล่น	3.06	1.243	3.28	1.099	3.31	1.106	3.14	1.206	ปานกลาง
3. ตัวละคร	4.44	0.838	4.33	0.837	4.22	0.896	4.39	0.852	มากที่สุด
4. ไอเทม	4.03	0.941	3.85	0.924	3.80	0.950	3.97	0.946	มาก
5. สนามกอล์ฟ	4.12	0.903	3.96	0.871	3.97	0.909	4.08	0.902	มาก
6. การให้บริการ ของผู้ให้บริการ	3.93	1.069	3.73	1.024	3.67	1.060	3.86	1.067	มาก
7. สังคมในเกม	3.56	1.068	3.34	0.993	3.25	1.026	3.47	1.058	มาก

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่น เกมออนไลน์ปิงยา	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,001-9500 บาท		มากกว่า 9,501 บาท		Total		ระดับ ความ พึงพอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
8. กิจกรรมในเกม	3.95	1.026	3.73	0.981	3.64	1.004	3.86	1.024	มาก
9. ข้อมูลข่าวสารที่ ได้รับ	3.90	0.990	3.70	0.960	3.63	0.981	3.83	0.991	มาก
10. ความสะดวกใน การหาซื้อ บัตรคูปอง	3.89	1.103	3.82	1.037	3.74	1.084	3.85	1.093	มาก
11. ความเสถียร ของเกม	3.51	1.136	3.30	1.107	3.21	1.140	3.43	1.139	มาก
12. การแก้ไข Bug	3.57	1.116	3.31	1.073	3.24	1.086	3.47	1.114	มาก
13. ความสะดวกใน การล็อกอิน	4.00	1.003	3.82	0.980	3.79	0.971	3.94	0.998	มาก
14. ราคาไอเทม ในเกม	3.42	1.204	3.17	1.091	3.11	1.097	3.33	1.179	ปานกลาง

จากตาราง 4.17 ผู้เล่นที่มีรายได้ที่ต่างกันมีความพึงพอใจโดยรวมต่อตัวละครมากที่สุด และพอใจกับความยากของวิธีเล่น และราคาไอเทมในเกมในระดับปานกลาง อย่างไรก็ตามผู้เล่นที่มีระดับรายได้อยู่ที่ 5,001-9,500 บาทและมากกว่า 9,501 บาทมีความพึงพอใจต่อความเสถียรของเกม และการแก้ไข Bug ในระดับปานกลาง มีเพียงผู้ที่มีรายได้มากกว่า 9,501 บาทขึ้นไปมีความพึงพอใจต่อสังคมในเกมในระดับปานกลาง

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมของเพศที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ กับกิจกรรมที่เข้าร่วม	ชาย		หญิง		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ประกวดDecorationContest	3.84	1.333	3.79	1.303	3.83	1.327	มาก
2. Pangyaใจดีมีให้แลก	4.02	1.058	4.02	1.012	4.02	1.045	มาก

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ความพึงพอใจ กับกิจกรรมที่เข้าร่วม	ชาย		หญิง		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
3. ปังวัดดวง	4.17	0.988	4.15	0.955	4.16	0.978	มาก
4. Pangyaสารพัดคุณ2	4.30	0.947	4.32	0.908	4.31	0.936	มากที่สุด
5. ปังย่าเบเกอร์ตอนSweetyMinty	3.93	1.105	3.91	1.076	3.92	1.096	มาก
6. Pangyaตีไกล	4.05	1.074	4.01	1.039	4.04	1.064	มาก
7. PGT	3.98	1.182	3.88	1.226	3.96	1.191	มาก
8. 7วันแสนห่าปังยารีเทิร์น	4.10	1.178	4.03	1.201	4.08	1.184	มาก
9. แสนปังล้านแพนย่า	4.02	1.188	3.94	1.217	4.00	1.195	มาก
10. NetCaféPangคุณ2	4.25	0.992	4.28	0.955	4.25	0.982	มากที่สุด
11. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาวริน	3.95	1.101	3.95	1.054	3.95	1.087	มาก
12. ประกวดScreenshot	3.94	1.118	3.85	1.124	3.91	1.120	มาก
13. คุณ2ทิ้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม	4.27	0.959	4.32	0.925	4.29	0.949	มากที่สุด
14. PangyaRollBack	4.23	0.979	4.23	0.957	4.23	0.973	มากที่สุด
15. Pangtory'	3.82	1.177	3.81	1.114	3.82	1.159	มาก
16. FreelyCookiesนะนี่	4.16	1.051	4.16	1.014	4.16	1.042	มาก
17. อั้งเปาเอาปาว	4.05	1.138	4.03	1.102	4.05	1.128	มาก
18. น้องถุงให้โชค	3.95	1.125	3.95	1.068	3.95	1.109	มาก
19. น้องถ้วยให้ช่วย	3.92	1.172	3.90	1.136	3.91	1.162	มาก
20. ดั่งดั่งพลังน้ำ	4.12	1.048	4.15	0.981	4.12	1.028	มาก
21. ปังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล	4.11	1.049	4.10	1.037	4.11	1.046	มาก
22. ร้อนนักพักร้อน	3.99	1.147	3.98	1.126	3.99	1.141	มาก

จากตารางที่ 4.18 ผู้เล่นทั้งเพศชายและหญิงมีความพึงพอใจโดยรวมกับกิจกรรม Pangyaสารพัดคุณ2 NetCaféPangคุณ2 คุณ2ทั้งท้ายป้ายบายปิดทอมและ PangyaRollBack มากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยในแต่ละกิจกรรมของทั้งเพศหญิงและเพศชาย เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ตารางที่ 4.19 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมของอายุที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	น้อยกว่า 13 ปี		13-18 ปี		19-24 ปี		25 ปีขึ้นไป		Total		ระดับ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ประกวด Decoration Contest	3.96	1.400	3.88	1.298	3.50	1.247	3.59	1.390	3.83	1.327	มาก
2. Pangyaใจดี มีให้แลก	4.21	1.145	4.09	1.051	3.87	0.988	3.87	0.967	4.02	1.045	มาก
3. บังวัดดวง	4.31	1.006	4.23	0.965	4.05	0.963	4.00	0.986	4.16	0.978	มาก
4. Pangya สารพัดคุณ2	4.39	0.993	4.36	0.924	4.24	0.921	4.19	0.933	4.31	0.936	มากที่สุด
5. ปังย่า เบเกอรี่ตอน SweetyMinty	4.13	1.095	3.98	1.085	3.77	1.082	3.79	1.107	3.92	1.096	มาก
6. Pangya ดีไกล	4.23	1.074	4.06	1.055	3.86	1.023	3.77	1.097	4.04	1.064	มาก
7. PGT	4.20	1.140	4.02	1.178	3.68	1.130	3.57	1.350	3.96	1.191	มาก
8. 7วันแสนห้า ปังยารีเทิร์น	4.25	1.171	4.09	1.178	3.98	1.155	3.91	1.268	4.08	1.184	มาก
9. แสนปังล้าน แพนย่า	4.26	1.139	4.03	1.163	3.81	1.205	3.60	1.383	4.00	1.195	มาก
10. NetCafé Pangคุณ2	4.34	1.023	4.27	0.994	4.22	0.939	4.20	1.007	4.25	0.982	มากที่สุด
11. ร่วมด้วย ช่วยกันลด ราคาอาาริน	4.22	1.113	4.03	1.077	3.76	1.060	3.74	1.053	3.95	1.087	มาก

ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	น้อยกว่า 13 ปี		13-18 ปี		19-24 ปี		25 ปีขึ้นไป		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
12. ประกวด Screen shot	4.23	1.081	4.02	1.089	3.70	1.109	3.61	1.152	3.91	1.120	มาก
13. คุณ2ทั้ง ท้ายบ้าย บายปิด เทอม	4.40	0.990	4.35	0.935	4.20	0.943	4.16	0.942	4.29	0.949	มากที่สุด
14. Pangya RollBack	4.35	0.976	4.28	0.957	4.15	0.968	4.11	1.009	4.23	0.973	มากที่สุด
15. Pangtory	4.12	1.106	3.92	1.141	3.62	1.136	3.51	1.194	3.82	1.159	มาก
16. Freely Cookies นะนี่	4.27	1.104	4.22	1.011	4.05	1.036	4.01	1.072	4.16	1.042	มาก
17. อังเปาเอา ป้าว	4.31	1.061	4.14	1.102	3.84	1.153	3.75	1.136	4.05	1.128	มาก
18. น้องถุงให้ โชค	4.29	1.029	4.07	1.076	3.71	1.112	3.66	1.130	3.95	1.109	มาก
19. น้องถ้าย ให้ช่วย	4.25	1.091	4.05	1.101	3.64	1.188	3.55	1.203	3.91	1.162	มาก
20. ดั่งดั่ง พลังน้ำ	4.35	1.044	4.18	1.005	3.96	1.004	3.93	1.053	4.12	1.028	มาก
21. บังย่า เบเกอร์ ตอนแยมโรล	4.32	1.040	4.16	1.029	3.95	1.043	4.01	1.054	4.11	1.046	มาก
22. ร้อนนั้ก พักร้อน	4.24	1.137	4.08	1.122	3.76	1.097	3.64	1.159	3.99	1.141	มาก

จากตาราง 4.19 ผู้เล่นที่อายุแตกต่างกันมีความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม Pangya สารพัดคุณ2 NetCaféPangคุณ2 คุณ2ทั้งท้ายบ้ายบายปิดเทอมและ PangyaRollBack มากที่สุด อย่างไรก็ตามผู้เล่นที่มีอายุน้อยกว่า 13 ปี มีความพึงพอใจมากที่สุดต่อทุกๆ กิจกรรม

ยกเว้น ประกวดDecorationContest บังยาเบเกอร์ตอนSweetMinty PGT และ Pangtory ส่วนผู้เล่นที่มีอายุ 13-18 ปีนั้นมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมปิ้งวัดดวง Pangyaสารพัดคุณ2 คุณ2ทิ้งท้ายบายบายปิดเทอม PangyaRollback และ FreelyCookieนะนี่ มากที่สุด ผู้เล่นที่มีอายุ 19-24 ปี มีความพึงพอใจในกิจกรรม Pangyaสารพัดคุณ2 และ NetCafeคุณ2 มากที่สุดในขณะที่ผู้เล่นที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไปกลับไม่มีกิจกรรมในที่มีค่าความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีเพียงความพึงพอใจในกิจกรรมต่างๆ ในระดับมากเท่านั้น

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมของระดับการศึกษาที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	ระดับมัธยมปลาย และต่ำกว่า		ระดับ อนุปริญญา		ระดับปริญญา ตรีและสูงกว่า		Total		ระดับ ความพึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ประกวด Decoration Contest	3.92	1.336	3.70	1.259	3.50	1.271	3.83	1.327	มาก
2. Pangyaใจดีมีให้ แลก	4.12	1.075	4.00	1.017	3.84	0.977	4.02	1.045	มาก
3. ปิ้งวัดดวง	4.25	0.965	4.14	1.016	4.01	0.968	4.16	0.978	มาก
4. Pangyaสารพัด คุณ2	4.37	0.937	4.29	0.949	4.21	0.921	4.31	0.936	มากที่สุด
5. บังยาเบเกอร์ ตอนSweetMinty	4.02	1.087	3.88	1.110	3.76	1.086	3.92	1.096	มาก
6. Pangyaดีไกล	4.12	1.054	3.97	1.050	3.79	1.069	4.04	1.064	มาก
7. PGT	4.07	1.185	3.93	1.135	3.62	1.178	3.96	1.191	มาก
8. 7วันแสนห้าปังยา รีเทิร์น	4.14	1.173	4.02	1.219	3.96	1.191	4.08	1.184	มาก
9. แสนังล้านแพนยา	4.10	1.164	3.92	1.174	3.72	1.262	4.00	1.195	มาก
10. NetCafePang คุณ2	4.29	1.001	4.26	0.990	4.20	0.948	4.25	0.982	มากที่สุด
11. ร่วมด้วยช่วยกัน ลดราคาอาริน	4.07	1.093	3.92	1.076	3.74	1.047	3.95	1.087	มาก
12. ประกวด Screenshot	4.06	1.098	3.95	1.066	3.65	1.127	3.91	1.120	มาก

ตารางที่ 4.20 (ต่อ)

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	ระดับมัธยมปลาย และต่ำกว่า		ระดับ อนุปริญญา		ระดับปริญญา ตรีและสูงกว่า		Total		ระดับ ความพึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
13. คุณ2ทั้งทย ป้ายบาย ปิดเทอม	4.37	0.938	4.23	0.990	4.18	0.939	4.29	0.949	มากที่สุด
14. PangyaRoll Back	4.30	0.960	4.20	0.995	4.13	0.977	4.23	0.973	มากที่สุด
15. Pangtory'	3.98	1.130	3.77	1.162	3.56	1.162	3.82	1.159	มาก
16. FreelyCookies นะนี่	4.22	1.051	4.14	1.026	4.05	1.022	4.16	1.042	มาก
17. อังเปาเอาปาว	4.18	1.096	4.06	1.102	3.75	1.149	4.05	1.128	มาก
18. น้องถูงให้โชค	4.13	1.055	3.92	1.140	3.64	1.120	3.95	1.109	มาก
19. น้องถวยให้ช่วย	4.11	1.095	3.91	1.157	3.55	1.199	3.91	1.162	มาก
20. ดั่งดั่งพลังน้ำ	4.23	1.025	4.09	1.044	3.93	1.001	4.12	1.028	มาก
21. ปังย่าเบเกอร์ ตอนแยมโรล	4.22	1.027	4.02	1.084	3.95	1.041	4.11	1.046	มาก
22. ร้อนนักพักร้อน	4.13	1.124	3.88	1.202	3.71	1.100	3.99	1.141	มาก

จากตารางที่ 4.20 ผู้เล่นที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม Pangyaสารพัดคุณ2 NetCaféPangคุณ2 คุณ2ทั้งทั้ยป้ายบายปิดเทอมและ PangyaRollBack มากที่สุด ในขณะที่ผู้เล่นที่มีการศึกษาระดับมัธยมปลายและต่ำกว่ามีความพึงพอใจต่อกิจกรรม บังวัดดวง FreelyCookiesนะนี่ ดั่งดั่งพลังน้ำ และปังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล มากที่สุด นอกเหนือจากกลุ่มอื่นๆ

ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมของสถานภาพที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ กับกิจกรรมที่ เข้าร่วม	โสด		สมรส		หย่าร้าง		เป็นหม้าย		Total		ระดับ ความ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ประกวด Decoration Contest	3.82	1.328	4.10	1.246	3.44	1.590	5.00	0.000	3.83	1.327	มาก
2. Pangyaใจดี มีให้แลก	4.02	1.048	3.98	0.992	3.96	1.042	3.91	1.044	4.02	1.045	มาก
3. บังวัดดวง	4.17	0.977	4.08	0.986	3.98	1.102	4.30	1.022	4.16	0.978	มาก
4. Pangya สารพัดคุณ2	4.31	0.933	4.18	0.990	4.26	0.950	4.19	1.132	4.31	0.936	มากที่สุด
5. บังย่า เบเกอรี่ตอน SweetMinty	3.92	1.095	3.90	1.115	3.82	1.167	4.13	1.076	3.92	1.096	มาก
6. Pangyaดี ไกล	4.04	1.060	3.93	1.144	3.94	1.181	4.18	1.471	4.04	1.064	มาก
7. PGT	3.96	1.181	4.07	1.333	3.56	1.944	3.63	1.302	3.96	1.191	มาก
8. 7วันแสนห้า ปังยาริเทิร์น	4.08	1.177	4.10	1.380	3.80	1.317	4.63	1.061	4.08	1.184	มาก
9. แสนปังล้าน แพนย่า	4.00	1.191	4.06	1.285	3.80	1.398	4.00	1.342	4.00	1.195	มาก
10. NetCafé Pangคุณ2	4.25	0.979	4.29	1.057	4.05	1.234	4.80	0.561	4.25	0.982	มากที่สุด
11. ร่วมด้วย ช่วยกันลด ราคาอาาริน	3.96	1.086	3.79	1.110	3.82	1.053	4.40	1.350	3.95	1.087	มาก
12. ประกวด Screenshot	3.92	1.118	3.76	1.181	3.71	1.267	4.33	0.816	3.91	1.120	มาก
13. คุณ2 ทิ้งท้าย บ้ายบาย ปิดเทอม	4.30	0.945	4.13	0.983	4.28	0.793	3.61	1.616	4.29	0.949	มากที่สุด

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

ความพึงพอใจ กับกิจกรรมที่ เข้าร่วม	โสด		สมรส		หย่าร้าง		เป็นหม้าย		Total		ระดับ พึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
14. Pangya RollBack	4.23	0.970	4.15	1.024	4.12	0.960	4.10	1.410	4.23	0.973	มากที่สุด
15. Pangtory'	3.83	1.155	3.64	1.203	3.55	1.438	3.64	1.499	3.82	1.159	มาก
16. Freely Cookies นะนี่	4.17	1.034	4.03	1.184	3.80	1.265	4.11	1.054	4.16	1.042	มาก
17. อั้งเป่า เอาปาว	4.05	1.128	3.98	1.124	3.76	1.128	3.83	1.339	4.05	1.128	มาก
18. น้องถุง ให้โชค	3.96	1.106	3.78	1.149	4.00	1.054	3.63	1.445	3.95	1.109	มาก
19. น้องถั่ว ให้ช่วย	3.92	1.155	3.68	1.279	3.84	1.128	3.82	1.425	3.91	1.162	มาก
20. ดั่งดั่ง พลังน้ำ	4.13	1.023	3.99	1.117	3.78	1.121	4.08	1.038	4.12	1.028	มาก
21. บังย่า เบเกอร์ ตอนแยมโรล	4.11	1.045	4.16	1.021	3.82	1.218	3.71	1.326	4.11	1.046	มาก
22. ร้อนนั้ พักร้อน	4.00	1.134	3.76	1.217	4.13	1.302	3.62	1.446	3.99	1.141	มาก

จากตารางที่ 4.21 ผู้เล่นที่มีสถานะภาพที่ต่างกันมีความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม Pangyaสารพัดคุณ2 NetCaféPangคุณ2 คุณ2ทิ้งท้ายบ้ายบายปิดเทอมและ PangyaRollBack มากที่สุด โดยผู้เล่นที่เป็นหม้ายที่ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมประกวดDecarationContest บังวัดดวง 7วันแสนห่าบังยารีเทิร์น ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน และประกวดScreenshot มากที่สุดซึ่งแตกต่างจากผู้เล่นในสถานะภาพอื่นที่มีความพึงพอใจในกิจกรรมไม่ต่างไปจากกันมากนัก

ตารางที่ 4.22 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมของรายได้ส่วนบุคคลที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,001-9500 บาท		มากกว่า 9,501 บาท		Total		ระดับ ความพึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
1. ประกวด Decoration Contest	3.85	1.325	3.54	1.363	3.89	1.299	3.83	1.327	มาก
2. Pangyaใจดี มีให้แลก	4.07	1.055	3.92	1.013	3.90	1.017	4.02	1.045	มาก
3. บังวัดดวง	4.21	0.963	4.11	0.982	3.99	1.015	4.16	0.978	มาก
4. Pangyaสารพัด คุณ2	4.35	0.926	4.26	0.945	4.19	0.956	4.31	0.936	มากที่สุด
5. บังยาเบเกอรี่ตอน SweetyMinty	3.97	1.087	3.85	1.075	3.79	1.132	3.92	1.096	มาก
6. Pangyaดีไกล	4.08	1.054	3.93	1.033	3.88	1.135	4.04	1.064	มาก
7. PGT	4.02	1.174	3.73	1.208	3.80	1.240	3.96	1.191	มาก
8. 7วันแสนห้าบังกา รีเทิร์น	4.10	1.180	4.09	1.081	3.98	1.272	4.08	1.184	มาก
9. แสมป์ล้านแพนยา	4.05	1.169	3.87	1.207	3.84	1.314	4.00	1.195	มาก
10. NetCaféPang คุณ2	4.27	0.982	4.24	0.962	4.21	1.003	4.25	0.982	มากที่สุด
11. ร่วมด้วยช่วยกัน ลดราคาอาวริน	4.00	1.085	3.87	1.053	3.78	1.104	3.95	1.087	มาก
12. ประกวด Screenshot	3.99	1.092	3.78	1.145	3.71	1.182	3.91	1.120	มาก
13. คุณ2ทั้งท้าย บ้ายบาย ปิดเทอม	4.33	0.942	4.25	0.946	4.16	0.969	4.29	0.949	มากที่สุด
14. PangyaRoll Back	4.27	0.960	4.17	0.979	4.13	1.006	4.23	0.973	มากที่สุด
15. Pangtory'	3.90	1.146	3.72	1.139	3.60	1.194	3.82	1.159	มาก
16. FreelyCookies นะนี่	4.19	1.035	4.09	1.031	4.09	1.073	4.16	1.042	มาก

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

ความพึงพอใจ กับกิจกรรม ที่เข้าร่วม	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,001-9500 บาท		มากกว่า 9,501 บาท		Total		ระดับ ความพึง พอใจ
	μ	σ	μ	σ	μ	σ	μ	σ	
17. อั่งเปาเอาป่าว	4.13	1.104	3.82	1.169	3.84	1.152	4.05	1.128	มาก
18. น้องดูให้โชค	4.05	1.077	3.78	1.142	3.70	1.146	3.95	1.109	มาก
19. น้องถ่วยให้ช่วย	4.03	1.117	3.72	1.187	3.61	1.237	3.91	1.162	มาก
20. ดั่งดั่งพลังน้ำ	4.19	1.017	4.01	1.001	3.98	1.063	4.12	1.028	มาก
21. ปังยาเบเกอร์ คอนแอมโรล	4.15	1.041	4.05	1.022	4.01	1.073	4.11	1.046	มาก
22. ร้อนนักพักร้อน	4.05	1.135	3.89	1.128	3.79	1.149	3.99	1.141	มาก

จากตารางที่ 4.22 ผู้เล่นที่มีระดับรายได้ที่ต่างกันมีความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรม Pangya สารพัดคุณ 2 NetCafePangคุณ 2 คุณ 2 ที่ทำขายบายปิดเทอมและ Pangya RollBack มากที่สุด โดยผู้เล่นทุกระดับมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมคล้ายๆ กัน

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความต้องการต่อการเล่นเกมออนไลน์ปังย่า

ผลการวิเคราะห์ความต้องการต่อการเล่นเกมออนไลน์ปังย่า เสนอค่าตามตารางที่ 4.23 และตารางที่ 4.24 ดังนี้

ตารางที่ 4.23 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของความต้องการต่อการปรับปรุงเกมออนไลน์ปังย่า

ความต้องการ	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
1. ด้านเนื้อหาเกม	8,331	42.50	ด้านเนื้อหาเกม
2. คุณภาพสังคมในเกม	3,609	18.40	
3. คุณภาพเซิร์ฟเวอร์(การเข้าระบบ)	3,499	17.80	
4. กิจกรรมในเกม	1,718	8.80	
5. คุณภาพงานบริการของ GM	1,169	6.00	

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

ความต้องการ	จำนวน	ร้อยละ	ฐานนิยม
6. ช่องทางการหาซื้อบัตรคูกี้	844	4.30	
7. การประชาสัมพันธ์เรื่องกิจกรรม	443	2.30	
รวม	19,613	100.00	

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มีการปรับปรุงด้านเนื้อหาเกมมีจำนวน 8,331 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 รองลงมาคือปรับปรุงด้านคุณภาพสังคมในเกม จำนวน 3,609 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 และปรับปรุงด้านคุณภาพเซิร์ฟเวอร์ จำนวน 3,499 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.24 จำนวน ร้อยละและฐานนิยมของกิจกรรมร่วมที่เล่น

กิจกรรมที่ร่วมเล่น	เคย		ไม่เคย		ฐานนิยม
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	
1. ปังวัดดวง	13,383	68.20	6,226	31.70	ปังวัดดวง
2. คุณ2ทั้งห้าช่วยบิวดเทอม	11,625	59.30	7,983	40.70	
3. น่องถูงให้โชค	11,449	58.40	8,157	41.60	
4. PangYaสารพัดคุณ2	11,023	56.20	8,583	43.80	
5. ปังยาเบเกอร์ต้อนSweetyMinty	10,185	51.90	9,423	48.00	
6. PangYaRollBack	9,741	49.70	9,867	50.30	
7. น่องถวยให้ช่วย	8,877	45.30	10,730	54.70	
8. ปังยาเบเกอร์ต้อนแยมโรล	8,691	44.30	10,917	55.70	
9. อังเปาเอาป้าว	7,683	39.20	1,923	60.80	
10. NetCaféPangคุณ2	7,151	36.50	12,456	63.50	
11. Pangtory	6,026	30.70	13,580	69.20	
12. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	5,580	28.40	14,027	71.50	
13. ดึงตั้งพลังน้ำ	5,421	27.60	14,186	72.30	

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

กิจกรรมที่ร่วมเล่น	เคย		ไม่เคย		ฐานนิยม
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	
14. PangYaใจดีมีให้แลก	5,216	26.60	14,391	73.40	
15. PangYaดีใจไกล	4,304	21.90	15,303	78.00	
16. FreelyCookiesนะนี่	3,920	20.00	15,687	80.00	
17. ประกวดScreenshot	3,734	19.00	15,872	80.90	
18. ร้อนนักพักร้อน	3,533	18.00	16,073	81.90	
19. 7วันแสนห้าปีง่ารีเทิร์น	2,932	14.90	16,676	85.00	
20. แสบบั้งล้านแพนย่า	2,328	11.90	17,279	88.10	
21. PGT	1,744	8.90	17,863	91.10	
22. ประกวดDecorationContest	1,387	7.10	18,221	92.90	

จากตารางที่ 4.24 พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามร่วมกิจกรรมปิ้งวัดดวง มีจำนวน 13,383 คน คิดเป็นร้อยละ 68.20 รองลงมาคือกิจกรรมคูณ2ทั้งท้ายป้ายบายปิดเทอม จำนวน 11,625 คน คิดเป็นร้อยละ 59.30 และกิจกรรมน้องถูงให้โชค จำนวน 11,449 คน คิดเป็นร้อยละ 58.40 ตามลำดับ

ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐาน เสนอผลการทดสอบสมมติฐานได้ตามตารางที่ 4.25 และตารางที่ 4.29 ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 เพศชายและเพศหญิงมีทัศนคติที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.25 ความพึงพอใจในเกมออนไลน์ปิ้งย่าและกิจกรรมระหว่างเพศชายและเพศหญิง

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	t	ค่านัยสำคัญ (2-tailed)
1. ความง่ายของวิธีเล่น	10.014	0.000

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	t	ค่านัยสำคัญ (2-tailed)
2. ความยากของวิธีเล่น	-3.466	0.001
3. ตัวละคร	-10.532	0.000
4. ไอเทม	-2.492	0.013
5. สนามกอล์ฟ	-0.794	0.427
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	0.684	0.494
7. สังคมในเกม	6.789	0.000
8. กิจกรรมในเกม	0.496	0.620
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	-0.696	0.487
10. ความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูกี้	-1.133	0.257
11. ความเสถียรของเกม	10.165	0.000
12. การแก้ไข Bug	5.734	0.000
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	3.012	0.003
14. ราคาไอเทมในเกม	2.378	0.017
15. ประกวดDecorationContest	0.608	0.543*
16. Pangyaใจดีมีให้แลก	0.151	0.880*
17. บังวัดดวง	0.944	0.345
18. Pangyaสารพัดคุณ2	-0.971	0.331
19. บังยาเบเกอรี่ตอนSweetyMinty	0.777	0.437
20. Pangyaดีไกล	0.983	0.326
21. PGT	1.524	0.128
22. 7วันแสนห้าปังยารีเทิร์น	1.376	0.169
23. แสนปังล้านแพนยา	1.498	0.134
24. NetCaféPangคุณ2	-1.265	0.206
25. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	0.206	0.837*
26. ประกวดScreenshot	2.136	0.033

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	t	ค่านัยสำคัญ (2-tailed)
27. คุณ2ทิ้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม	-2.599	0.009
28. PangyaRollBack	0.050	0.96*
29. Pangtory'	0.343	0.732
30. FreelyCookiesนะนี่	0.152	0.879
31. อังเปาเอาปาว	0.894	0.371
32. น้องตุงให้โชค	-0.180	0.857
33. น้องถั่วให้ช่วย	0.635	0.525
34. ดั่งดั่งพลังน้ำ	-0.998	0.319
35. บังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล	0.224	0.823
36. ร้อนนักพักร้อน	0.308	0.758
ความพึงพอใจโดยรวมกับเกมบังย่า	1.220	0.223

จากตารางที่ 4.25 ทดสอบสมมติฐานที่ว่าผู้เล่นที่มีเพศต่างกันมีทัศนคติในการเล่นที่ต่างกัน พบว่าค่านัยสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความพึงพอใจในการเล่นเกมนออนไลน์บังย่ามีค่าเท่ากับ 0.223 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับ H_0 : เพศชายและเพศหญิงมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกัน โดยปัจจัยที่ส่งผลให้เพศชายและหญิงมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกันคือ สนามกอล์ฟ การให้บริการของผู้ให้บริการ กิจกรรมในเกม ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูกี้ และในเรื่องของกิจกรรมนั้น เกือบทุกๆ กิจกรรมมีผลกับทัศนคติที่ใกล้เคียงกันยกเว้นกิจกรรมประกวดScreenshot และ คุณ2ทิ้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม

สมมติฐานที่ 2 ผู้เล่นที่อายุต่างกันมีทัศนคติที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.26 ความพึงพอใจในเกมออนไลน์บังย่าและกิจกรรมระหว่างผู้เล่นที่อายุต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
1. ความง่ายของวิธีเล่น	38.698	0.000

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
2. ความยากของวิธีเล่น	86.013	0.000
3. ตัวละคร	85.569	0.000
4. ไอเทม	161.667	0.000
5. สนามกอล์ฟ	92.738	0.000
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	133.247	0.000
7. สังคมในเกม	194.379	0.000
8. กิจกรรมในเกม	202.288	0.000
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	157.620	0.000
10. ความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูกี้	46.950	0.000
11. ความเสถียรของเกม	187.420	0.000
12. การแก้ไข Bug	208.907	0.000
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	105.536	0.000
14. ราคาไอเทมในเกม	201.518	0.000
15. ประกวดDecorationContest	6.380	0.000
16. Pangyaใจดีมีให้แลก	26.324	0.000
17. ปังวัดดวง	55.526	0.000
18. Pangyaสารพัดคุณ2	21.187	0.000
19. ปังยาเบเกอรี่ตอนSweetyMinty	43.890	0.000
20. Pangyaดีไกล	23.762	0.000
21. PGT	16.517	0.000
22. 7วันแสนห้าปังยารีเทิร์น	7.023	0.000
23. แสนปังล้านแพนยา	17.663	0.000
24. NetCaféPangคุณ2	3.962	0.008
25. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	43.876	0.000
26. ประกวดScreenshot	44.426	0.000

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
27. คุณ2ทิ้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม	30.805	0.000
28. PangyaRollBack	21.834	0.000
29. Pangtory'	62.708	0.000
30. FreelyCookiesนะนี่	11.077	0.000
31. อังเปาเอาป้าว	74.392	0.000
32. น้องตุงให้โชค	159.805	0.000
33. น้องถั่วให้ช่วย	142.243	0.000
34. คิงคิงพลังน้ำ	38.626	0.000
35. บิงย่าเบเกอรี่ตอนแยมโรล	43.436	0.000
36. ร้อนนักพักร้อน	38.421	0.000
ความพึงพอใจโดยรวมกับเกมบิงย่า	379.846	0.000

จากตารางที่ 4.26 ทดสอบสมมติฐานที่ว่าผู้เล่นที่มีอายุต่างกันมีทัศนคติในการเล่นที่ต่างกัน พบว่าค่านัยสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับความพึงพอใจในการเล่นเกมน บิงย่ามีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จึงปฏิเสธ H_0 : ผู้เล่นที่มีอายุต่างกันมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกัน โดยทุกๆ ปัจจัยทั้งในเรื่องของเกมและกิจกรรมส่งผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีอายุต่างกันทั้งสิ้น

สมมติฐานที่ 3 ระดับการศึกษาที่ต่างกันมีทัศนคติที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 ความพึงพอใจในเกมออนไลน์บิงย่าและกิจกรรมระหว่างระดับการศึกษาที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
1. ความง่ายของวิธีเล่น	48.688	0.000

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
2. ความยากของวิธีเล่น	109.408	0.000
3. ตัวละคร	113.841	0.000
4. ไอเทม	217.266	0.000
5. สนามกอล์ฟ	141.949	0.000
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	194.662	0.000
7. สังคมในเกม	250.634	0.000
8. กิจกรรมในเกม	268.969	0.000
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	208.860	0.000
10. ความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูกี้	78.775	0.000
11. ความเสถียรของเกม	246.475	0.000
12. การแก้ไข Bug	293.409	0.000
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	153.888	0.000
14. ราคาไอเทมในเกม	267.348	0.000
15. ประกวดDecorationContest	9.992	0.000
16. Pangyaใจดีมีให้แลก	38.858	0.000
17. ปังวัดดวง	86.301	0.000
18. Pangyaสารพัดคุณ2	33.661	0.000
19. ปังยาเบเกอรี่ตอนSweetyMinty	64.275	0.000
20. Pangyaดีไกล	34.147	0.000
21. PGT	19.625	0.000
22. 7วันแสนห่าปังยารีเทิร์น	6.158	0.002
23. แสนปังล้านแพนยา	19.656	0.000
24. NetCaféPangคุณ2	7.011	0.001
25. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	55.270	0.000
26. ประกวด Screenshot	54.514	0.000

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
27. คุณ2ทั้งห้ายบายบายปิดเทอม	50.554	0.000
28. PangyaRollBack	30.252	0.000
29. Pangtory'	84.149	0.000
30. FreelyCookiesนะนี่	10.337	0.000
31. อั้งเปาเอาป้าว	111.191	0.000
32. น้องอุยให้โชค	243.490	0.000
33. น้องถั่วยให้ช่วย	216.783	0.000
34. ดั้งดั่งพลึงน้ำ	46.609	0.000
35. ปังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล	64.696	0.000
36. ร้อนนักพักร้อน	50.788	0.000
ความพึงพอใจโดยรวมกับเกมปังย่า	541.815	0.000

จากตารางที่ 4.27 ทดสอบสมมติฐานที่ว่าผู้เล่นที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีทัศนคติในการเล่นเกมที่ต่างกัน พบว่าค่านัยสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษากับความพึงพอใจในการเล่นเกมปังย่ามีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จึงปฏิเสธ H_0 : ผู้เล่นที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกัน โดยทุกๆ ปัจจัยทั้งในเรื่องของเกมและกิจกรรมส่งผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีระดับการศึกษาต่างกันทั้งสิ้น

สมมติฐานที่ 4 สถานภาพที่ต่างกันมีทัศนคติที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.28 ความพึงพอใจในเกมออนไลน์ปังย่าและกิจกรรมระหว่างสถานภาพที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
1. ความง่ายของวิธีเล่น	4.242	0.005
2. ความยากของวิธีเล่น	8.127	0.000

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
3. ตัวละคร	14.737	0.000
4. ไอเทม	6.162	0.000
5. สนามกอล์ฟ	4.362	0.004
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	2.392	0.067
7. สิ่งคมในเกม	16.824	0.000
8. กิจกรรมในเกม	16.967	0.000
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	8.318	0.000
10. ความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูกี้	2.689	0.045
11. ความเสถียรของเกม	6.934	0.000
12. การแก้ไข Bug	6.614	0.000
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	6.848	0.000
14. ราคาไอเทมในเกม	6.465	0.000
15. ประกวดDecorationContest	1.612	0.185
16. Pangyaใจดีมีให้แลก	0.168	0.918*
17. บังวัดดวง	2.042	0.106
18. Pangyaสารพัดคุณ2	2.949	0.031
19. บังยาเบเกอร์รี่ตอนSweetyMinty	0.470	0.703*
20. Pangyaดีไกล	0.611	0.608*
21. PGT	0.720	0.540*
22. 7วันแสนห้าปังยารีเทิร์น	0.762	0.515*
23. แสนปังล้านแพนยา	0.148	0.931*
24. NetCaféPangคุณ2	1.932	0.122
25. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	2.361	0.069
26. ประกวดScreenshot	1.348	0.257
27. คุณ2ทั้งห้าบายบายปิดเทอม	8.785	0.000

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
28. PangyaRollBack	1.319	0.266
29. Pangtory'	2.727	0.043
30. FreelyCookiesนะนี่	1.452	0.226
31. อั้งเปาเอาปาว	1.165	0.322
32. นื่องถูงให้โชค	4.724	0.003
33. นื่องถูงให้ช่วย	5.287	0.001
34. ดั่งดั่งพลังน้ำ	2.579	0.052
35. ปังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล	1.791	0.147
36. ร้อนนักพักร้อน	2.704	0.044
ความพึงพอใจโดยรวมกับเกมปังย่า	18.719	0.000

จากตารางที่ 4.28 ทดสอบสมมติฐานที่ว่าผู้เล่นที่มีสถานภาพต่างกันมีทัศนคติในการเล่นที่ต่างกัน พบว่าค่านัยสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับความพึงพอใจในการเล่นเกมนปังย่ามีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จึงปฏิเสธ H_0 : ผู้เล่นที่มีสถานภาพต่างกันมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกัน โดยทุกๆ ปัจจัยทั้งในเรื่องของเกมส่งผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีสถานภาพต่างกันทั้งสิ้น ส่วนในเรื่องของกิจกรรมพบว่ามีเพียงกิจกรรมประกวด DecorationContest Pangyaสารพัดคุณ2 คุณ2ทั้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม Pangtory นื่องถูงให้โชค นื่องถูงให้ช่วย และ ร้อนนักพักร้อน ที่ไม่มีผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีสถานภาพต่างกัน

สมมติฐานที่ 5 รายได้ส่วนบุคคลที่ต่างกันมีทัศนคติที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29 ความพึงพอใจในเกมออนไลน์ปังย่าและกิจกรรมระหว่างรายได้ส่วนบุคคลที่ต่างกัน

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
1. ความง่ายของวิธีเล่น	25.598	0.000

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
2. ความยากของวิธีเล่น	82.513	0.000
3. ตัวละคร	100.097	0.000
4. ไอเทม	111.228	0.000
5. สนามกอล์ฟ	64.455	0.000
6. การให้บริการของผู้ให้บริการ	106.407	0.000
7. สังคมในเกม	145.857	0.000
8. กิจกรรมในเกม	153.897	0.000
9. ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ	126.187	0.000
10. ความสะดวกในการหาซื้อบัตรคูปอง	26.943	0.000
11. ความเสถียรของเกม	118.881	0.000
12. การแก้ไข Bug	156.654	0.000
13. ความสะดวกในการล็อกอิน	83.850	0.000
14. ราคาไอเทมในเกม	125.695	0.000
15. ประกวดDecorationContest	3.162	0.043
16. Pangyaใจดีมีให้แลก	14.762	0.000
17. บังวัดดวง	50.996	0.000
18. Pangyaสารพัดคุณ2	24.463	0.000
19. บังยาเบเกอรี่ตอนSweetyMinty	23.676	0.000
20. Pangyaดีไกล	10.633	0.000
21. PGT	7.478	0.001
22. 7วันแสนห้าปังยารีเทิร์น	1.897	0.150
23. แสนปังล้านแพนยา	5.771	0.003
24. NetCaféPangคุณ2	2.131	0.119
25. ร่วมด้วยช่วยกันลดราคาอาริน	18.711	0.000
26. ประกวดScreenshot	20.240	0.000

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ความพึงพอใจ ในการเล่นเกมนและกิจกรรม	F	ค่านัยสำคัญ
27. คุณ2ทั้งท้ายบ้ายบายปิดเทอม	26.026	0.000
28. PangyaRollBack	17.388	0.000
29. Pangtory'	31.433	0.000
30. FreelyCookiesนะนี่	3.787	0.023
31. อังเปาเอาป้าว	57.703	0.000
32. น้องถุงให้โชค	107.600	0.000
33. น้องถั่วให้ช่วย	101.649	0.000
34. ดั่งดั่งพลังน้ำ	22.623	0.000
35. ปังย่าเบเกอร์ตอนแยมโรล	12.471	0.000
36. ร้อนนักพักร้อน	15.636	0.000
ความพึงพอใจโดยรวมกับเกมปังย่า	296.044	0.000

จากตารางที่ 4.29 ทดสอบสมมติฐานที่ว่าผู้เล่นที่มีรายได้ต่างกันมีทัศนคติในการเล่นที่ต่างกัน พบว่าค่านัยสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายได้กับความพึงพอใจในการเล่นออนไลน์ปังย่ามีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จึงปฏิเสธ H_0 : ผู้เล่นที่มีรายได้ต่างกันมีทัศนคติที่ไม่แตกต่างกัน โดยทุก ๆ ปัจจัยทั้งในเรื่องของเกมและกิจกรรมส่งผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีรายได้ต่างกันทั้งสิ้น