**สารบัญ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  | หน้า |
| บทคัดย่อภาษาไทย | | | ข |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | | | ง |
| กิตติกรรมประกาศ | | | ฉ |
| สารบัญ | | | ช |
| สารบัญตาราง | | | ฎ |
| สารบัญภาพ | | | ณ |
| บทที่ 1 บทนำ | | | 1 |
|  | 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | | 1 |
|  | 1.2 วัตถุประสงค์ | | 4 |
|  | 1.3 สมมติฐานการวิจัย | | 5 |
|  | 1.4 ขอบเขตการวิจัย | | 5 |
|  | 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ | | 7 |
|  | 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย | | 8 |
|  | 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ | | 9 |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | | | 11 |
|  | 2.1 องค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์ | | 11 |
|  | 2.2 แรงจูงใจของเกมเมอร์ | | 17 |
|  | 2.3 ระบบอัจฉริยะ | | 27 |
| บรรณานุกรม | | | 183 |
| ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ | | | 191 |
| ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | | | 215 |
| ภาคผนวก ค ตารางแสดงค่าเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถาม (IOC) | | | 259 |
| ประวัติผู้วิจัย | | | 425 |