**สารบัญตาราง**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ตารางที่ |  | หน้า |
| 2-1 | การสังเคราะห์องค์ประกอบขององค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์ | 17 |
| 2-2 | แรงจูงใจหลักและแรงจูงใจย่อยในการเล่นของเกมเมอร์ | 20 |
| 2-3 | แรงจูงใจในการเล่นบอร์ดเกมของเกมเมอร์ | 21 |
| 2-4 | แรงจูงใจในการเล่นเกมของเกมเมอร์ปี 2020 | 22 |
| 2-5 | สรุปปัจจัยองค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์และ**แรงจูงใจ**ในการเล่นเกมของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในแต่ละงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 25 |
| 2-6 | สรุปปัจจัยองค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์และ**แรงจูงใจ**ในการเล่นเกม**ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ซึ่งจะใช้ทั้งหมด 47 ปัจจัยดังตาราง** | 25 |
| 2-7 | การสังเคราะห์องค์ประกอบของระบบอัจฉริยะ | 31 |
| 2-8 | ยุทธศาสตร์ที่ใช้ในระบบอัจฉริยะ | 32 |
| 2-9 | ตารางสรุปคุณลักษณะของผู้เรียนใน 6 สาขาที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ | 43 |
| 4-1 | ตารางประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบขององค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์ | 72 |
| 4-2 | ตารางประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเล่น | 73 |
| 4-3 | ตารางประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของระบบลิขิตการศึกษาอัจฉริยะ | 73 |
| 4-4 | ตารางประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบของการศึกษาต่อด้านกำลังพลดิจิทัล | 74 |
| 4-5 | ตารางประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบขององค์รวมประสบการณ์เกมเมอร์และองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเล่นรวมกันทั้งหมด 47 องค์ประกอบ | 74 |
| 4-6 | ผลการวิเคราะห์ KMO and Bartlett's Test ทั้งหมด 6 กลุ่มสาขา | 83 |
| 4-7 | การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจจากสถิติ Principal Component Analysis ทั้งหมด 6 กลุ่มสาขา | 83 |
| 4-8 | ผลการวิเคราะห์ KMO and Bartlett's Test กลุ่มสาขาวิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ | 84 |