

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนั้นถือได้ว่าเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถทำให้มนุษย์ติดต่อกันได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต สารสนเทศที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตนั้นได้เปิดกว้างให้ประชากรทั่วไปได้ใช้อย่างไรขอบเขตซึ่งอินเทอร์เน็ตนั้นก็มียุทธศาสตร์ในด้านต่าง ๆ (สมฤดี บุญช่วยชู 2560, ออนไลน์) เช่น

1. เป็นแหล่งข้อมูลที่ลึกและกว้าง เพราะข้อมูลถูกสร้างได้ง่ายแม้เด็กเรียน หรือผู้สูงอายุก็สร้างได้
2. เป็นแหล่งรับ หรือส่งข่าวสารได้หลายรูปแบบ เช่น mail, board, icq, irc, sms หรือ web เป็นต้น
3. เป็นแหล่งให้ความบันเทิง เช่น เกม ภาพยนตร์ ข่าว หรือห้องสะสมภาพ เป็นต้น
4. เป็นช่องทางสำหรับทำธุรกิจ สะดวกทั้งผู้ซื้อ และผู้ขาย เช่น e-commerce หรือบริการโอนเงิน เป็นต้น
5. ใช้แทน หรือเสริมสื่อที่ใช้ติดต่อสื่อสาร ในปัจจุบัน โดยเสียค่าใช้จ่าย และเวลาที่ลดลง
6. เป็นช่องทางสำหรับประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ หรือองค์กร

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าในส่วนของความบันเทิงนั้นเป็นที่นิยมหลักๆของการใช้อินเทอร์เน็ต และที่เป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มเยาวชนในปัจจุบันก็คือเกมออนไลน์ พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข (สธ.) เปิดเผยว่าจากการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กไทยพบว่า เด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต สูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ถือเป็นอันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2557, ออนไลน์)

สถานการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย จากประชากรเกือบ 69 ล้านคน มีจำนวนผู้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตราว 45 ล้านคน แต่จำนวนผู้ใช้มือถืออยู่ที่ 48 ล้านคน ซึ่งในจำนวนทั้งหมดนี้มีผู้ใช้โซเชียลมีเดียผ่านมือถือมากกว่า 42 ล้านคน ซึ่งจำนวนนี้เป็นกลุ่มเกมเมอร์ ราว 19 ล้านคน

(ปรัชญา ลีลพนัง, 2561, ออนไลน์) และด้วยราคาโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใหม่ ๆ หลายรุ่น ขายในราคาที่ไม่แพงมาก ก็ทำให้การเล่นเกมมือถือ มีต้นทุน ที่ถูกกว่าเล่นบนคอมพิวเตอร์

ในประเทศไทยนั้นก็ มีบริษัทหนึ่ง ที่ประสบความสำเร็จในด้านการให้บริการเกมออนไลน์ นั่นก็คือ การ์ริน่า (Garena) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จากสาธารณรัฐสิงคโปร์ ที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2009 โดยคุณฟอเรสต์ ลี ปัจจุบันบริษัทการ์ริน่าเป็นหนึ่งในยูนิคอร์นสตาร์ทอัพที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียน มีมูลค่าบริษัทสูงถึง 126,007 ล้านบาท รายได้ส่วนใหญ่ของการ์ริน่ามาจากธุรกิจเกมออนไลน์ ซึ่งในแต่ละปี มีรายได้ทั้งหมดดังนี้ ปี 2014 มีรายได้ 6,632 ล้านบาท, ปี 2015 มีรายได้ 8,953 ล้านบาท, ปี 2016 มีรายได้ 9,948 ล้านบาท ปัจจุบันการ์ริน่ามีเกมให้บริการในประเทศไทยทั้งหมด 11 เกม แบ่งเป็น เกมคอมพิวเตอร์ 7 เกม และเกมมือถือ 4 เกม โดยมีบัญชีเกมทั้งหมดถึง 41 ล้านบัญชี แบ่งเป็นผู้ลงทะเบียนเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ 30 ล้านบัญชี และผู้ลงทะเบียนเล่นเกมในมือถือ 11 ล้านบัญชี รูปแบบของเกม ที่การ์ริน่าเปิดให้บริการทั้งหมดมี 4 รูปแบบหลักๆ คือ

1. MMORPG คือรูปแบบเกม ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งของเกม โดยอยู่ในโลกเสมือนเดียวกัน ผ่านการต่อสู้กับสัตว์ประหลาด และการเก็บสะสมเลเวล



ภาพประกอบที่ 1.1 Blade & Soul เกมแนว MMORPG

ที่มา: <https://bns.garena.in.th>

2. MOBA คือรูปแบบเกมที่ต้องวางแผนการเล่นแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน อยู่ในแผนที่เดียวกัน เพื่อที่จะทำลายสิ่งก่อสร้าง หรือป้อมปราการของฝ่ายตรงข้าม



ภาพประกอบที่ 1.2 เกม RoV เกม MOBA

ที่มา : www.signature.in.th/rov-mobile-moba/

3. MMOFPS คือรูปแบบเกมยิงปืนผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เปรียบเสมือนกับเราอยู่ในสมรภูมิจริงๆ โดยส่วนใหญ่จะแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 8 คน



ภาพประกอบที่ 1.3 เกม Point blank เกมแนว MMOFPS

ที่มา : game.mthai.com/online-games/11926.html

4. SPORTS คือรูปแบบเกมประเภทกีฬาต่าง ๆ เช่น กีฬาฟุตบอลแต่เกมที่เป็นที่นิยมมากในประเทศไทยตอนนี้คือเกมบนมือถือรูปแบบ MOBA ชื่อเกม Realm of Valor หรือที่คนรู้จักกันในชื่อ RoV เปิดตัวไปแค่เพียง 6 เดือนก็มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 10 ล้านครั้ง ซึ่งตอนนี้กระแสในโลกโซเชียลเกี่ยวกับเกมนี้นั้นเรียกได้ว่ามาแรงมาก



ภาพประกอบที่ 1.4 เกม FIFA Online4 เกมแนว SPORTS

ที่มา : www.fpsthailand.com

RoV หรือชื่อเต็ม (Realm of Valor) บริษัทผู้พัฒนาเกมคือ Tencent ส่วนทีมงาน การ์รีน่า (Garena) คอยดูแลเกม RoV ในเมืองไทยเท่านั้น เกม RoV เป็นเกมแนว MOBA เล่นบนมือถือให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท การ์รีน่า เปิดตัวเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2559 ปัจจุบันเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทั้งไต้หวัน เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และประเทศไทย ในแต่ละประเทศจะมีชื่อแตกต่างกันออกไปอย่างเช่น Strike of King ของทางฝั่ง EU ภายในเกมผู้เล่นจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม แต่ละทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่นจำนวน 5 คน (ในโหมดหลักของเกม) แต่ละคนจะสามารถเลือกตัวละครได้ 1 ตัว ซึ่งแต่ละตัวก็จะมีความสามารถเฉพาะที่เป็นจุดเด่น ผู้เล่นทั้ง 5 คนจะต้องเลือกตัวละครให้สมดุลกันเพื่อทำลายสิ่งก่อสร้างของฝ่ายศัตรู



ภาพประกอบที่ 1.5 หน้าเว็บไซต์ เกม RoV

ที่มา : <https://rov.in.th/>

คอนเซ็ปต์ที่ทีมงานคิดคือ RoV ต้องเป็นเกมที่เล่นที่ไหนก็ได้ มีตัวละครหลากหลายให้เลือกเล่น และต้องใช้ความสามัคคีในการเอาชนะเกม เหล่าฮีโร่ในเกมจะถูกแบ่งแยกที่มาหรือฝ่าย บางตัวอาจจะอาศัยอยู่ในปราสาท ป่ามืด หรืออื่น ๆ ซึ่งทั้งหมดต่างต่อสู้กันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเอง ทั้งหมดนี้ จะทำให้เหล่าฮีโร่ในเกมดูมีมิติมากขึ้น รวมถึงสิ่งอื่น ๆ ในเกม เช่น วัตถุ หรือสถานที่ด้วย ซึ่งมันจะทำให้คนเล่นรู้สึกอินไปกับตัวเกมและสนุกกับการเล่นไปในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตัวเองพัฒนาขึ้นหลังจากเล่นไปเรื่อย ๆ



ภาพประกอบที่ 1.6 หน้ารายละเอียดตัวละครของ RoV

ที่มา : <https://rov.in.th/>

จุดเด่นของเกม RoV ฟังดูเหมือนจะคล้ายกับเกม MOBA ทั่วไป แต่ RoV กลับเป็นเกม MOBA ที่ได้รับความนิยมสูงมาก และเข้าถึงผู้เล่นในระดับแมสได้ จุดเด่นของเกม RoV มีหลายด้าน อย่างเช่น

ด้านที่ 1 เล่นง่าย ลื่นไหล ไม่ซับซ้อน ความยากของการชักจูงให้ใครสักคนลองเล่นเกม MOBA คงเป็นความซับซ้อนของตัวเกมที่ต้องเล่นแบบจริงจัง ใช้เวลาในการฝึกซ้อมถึงจะเล่นได้ คล่องและสนุกไปกับเกม แต่เกม RoV ออกแบบระบบมาให้เล่นง่ายตั้งแต่เริ่มต้น ฝึก Tutorial ไม่นานก็ก็สามารถเล่นกับผู้เล่นอื่นได้ทันที เกมจะจับผู้เล่นระดับเดียวกันมาเล่นด้วยกัน คล้ายกับเกมทั่วไปที่เริ่มจาก Level 1 แล้วค่อย ๆ เพิ่มความยากขึ้นไปทำให้ผู้ที่เริ่มเล่นใหม่ไม่ได้รู้สึกว่ายากเกินไป และเปิดใจกับเกม MOBA ได้ง่ายขึ้น แต่ด้วยความง่ายของเกมอาจจะทำให้ไม่ถูกใจผู้เล่นระดับ Hardcore Gamer ในบางกลุ่มเหมือนกัน

ด้านที่ 2 ระบบเกมที่มีความสมดุล อีกหนึ่งความยากของการทำเกม MOBA คือสมดุลของระบบและตัวละคร โดยทั่วไปแล้วเกม MOBA จะมีปัจจัยเยอะมากที่ต้องควบคุมให้อยู่ในสมดุลระหว่างผู้เล่น ทั้งตัวละคร แผนที่ ไอเทม ซึ่ง RoV เป็นเกมที่ค่อนข้างใหม่แต่ก็ทำออกมาได้ดีมาก ส่วนหนึ่งเพราะว่า ROV นั้นมีต้นฉบับมาจากเกม League Of King ที่เป็นเกมยอดฮิตของประเทศจีน มีผู้เล่นกว่า 60 ล้านคน ทีมงานฝั่ง Developer จึงมีข้อมูลจากเกมค่อนข้างมากที่จะหยิบนำมาใช้กับ ROV เพื่อให้เกมสมดุล

ด้านที่ 3 กราฟฟิกสวยงาม เสียงประกอบยอดเยี่ยม RoV ถือว่าเป็นเกมที่มีกราฟฟิกที่สวยงามมาก ทั้งฉากในเกม การออกแบบตัวละคร ชุดของตัวละคร (Skin) ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวลื่นไหล ความพรีเมียมระดับทำให้แทบไม่น่าเชื่อว่านี่เรากำลังเล่นเกมผ่านมือถือถือกันอยู่ เบื้องหลังของ Background Music ในเกม RoV ไม่ใช่แค่เพลงที่ซื้อมาทั่ว ๆ ไป แต่เป็นบทเพลงที่แต่งโดย Hans Zimmer นักประพันธ์เพลงเจ้าของรางวัล Oscar ที่มีผลงานในภาพยนตร์มากมาย อย่าง Batman The Dark Knight Trilogy, Pirates of the Caribbean, Interstellar และอีกมากมาย

ด้านที่ 4 จบเกมเร็ว เล่นที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ RoV เป็นเกม MOBA ที่เล่นจบค่อนข้างเร็ว ใช้เวลาเฉลี่ยประมาณ 9-15 นาทีต่อเกมเท่านั้น ด้วยเวลาที่กำลังดีทำให้เป็นเกมสำหรับเล่นฆ่าเวลาได้ด้วย เช่น ขณะยืนรอรถเมล์, เข้าห้องน้ำ เป็นต้น

ด้านที่ 5 มีการอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ สิ่งหนึ่งที่เป็นเสน่ห์ของเกม RoV คือ การอัปเดตในแต่ละสัปดาห์ ที่ทำให้ผู้เล่นรอคอยติดตามอย่างสม่ำเสมอในทุกวันจันทร์-อังคาร ที่จะมี Hero หรือ Skin ใหม่ ๆ ออกมาให้ผู้เล่นได้เปย์กัน ซึ่งการมี Hero ออกใหม่นั้นทำให้ผู้เล่นมีแผนการจัดฮีโร่รูปแบบใหม่เพิ่มขึ้นจากเดิม

ด้านที่ 6 มี Community ที่แข็งแกร่ง เนื่องจาก การ์รีนา ที่เป็นผู้ให้บริการเกมอยู่เป็นบริษัทที่อยู่ในประเทศไทย ทำให้สามารถทำการตลาดได้อย่างเต็มที่ รวมไปถึงการสร้างและดูแล Community ในไทยแตกต่างจากเกมอื่น ๆ ที่มีการดูแลเฉพาะ Community ที่เป็น Gobaal ซึ่ง Community เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผลักดันให้เกมนั้นฮิตและอยู่ได้อย่างยั่งยืน (Mango Zero, 2559, ออนไลน์)

นอกจากนั้น การ์รีนา ก็เคยมีการจัดการแข่งขัน Mobile E-Sports ของเกม RoV ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดใน SEA ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 1 ล้านบาท นอกจากนี้ผู้ชนะยังได้รับทุนการศึกษาแบบเต็มจำนวน เพื่อศึกษาต่อที่ College Of Creative Design and Entertainment Technology ของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตซึ่งมีมูลค่าสูงถึง 2.6 ล้านบาท ถือเป็นครั้งแรกของ วงการ E-Sports เกมมือถือในเมืองไทย ที่มีภาคการศึกษาเข้ามาให้ความสำคัญและสนับสนุนอย่างเป็นทางการ

นายอัลเลน ชู Country Head Strategic Partnership, การ์รีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) กล่าวว่า ตั้งแต่ การ์รีนา เริ่มให้บริการในประเทศไทยจนถึงปัจจุบันมียอดดาวน์โหลดไปแล้วกว่า 25 ล้านครั้ง มีการจัดการแข่งขันด้วยเกม RoV มากกว่า 300 ทัวร์นาเมนต์ทั้งในภาคการศึกษา องค์กร และกลุ่มธุรกิจต่าง ๆ ที่ร่วมมือกันจัดขึ้น และต้นปีที่ผ่านมาการ์รีนาประสบความสำเร็จในการจัดการแข่งขัน ROV Pro League Season1 presented by TrueMove H ที่มีเงินรางวัลรวมมูลค่า 5,000,000 บาท และจำนวนยอดผู้ชมขณะถ่ายทอดสดพร้อมกันสูงสุดถึง 220,000 คน และยังมีการถ่ายทอดสดผ่านรายการทีวีซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่ได้รับความสนใจ (อัลเลน ชู, 2561, ออนไลน์ เข้าถึง)

จากแนวโน้มความนิยมของกีฬา E-sports ทำให้ได้รับการเสนอเข้าบรรจุแข่งขันในกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ที่จะจัดขึ้นในกรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย ในรูปแบบของการแข่งขันกีฬาสาธิต เพื่อให้ผู้คนเห็นและเข้าใจในกีฬาชนิดนี้ก่อน และจะจัดอย่างเต็มรูปแบบในปี 2022 ที่หางโจว ประเทศจีน

เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2561 - สโมสรฟุตบอลอาชีพอันดับหนึ่งของเมืองไทยอย่าง "บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด" ได้เปิดตัวทีม E-sports เพื่อแข่งเกม RoV อย่างเป็นทางการ นายเนวิน ชิดชอบ ได้ให้วิสัยทัศน์ถึงความเกี่ยวข้องของ E-sports กับธุรกิจหลักที่ทำอยู่ไว้อย่างน่าสนใจว่า "ฟุตบอลยังคงเป็นธุรกิจหลักของบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด และวันนี้เราได้จัดตั้งทีมกีฬาอาชีพอีกชนิดหนึ่ง นั่นคือกีฬา E-sports ซึ่ง E-sports คือโอกาสในการขยายแบรนด์ที่เรามั่นใจว่า ทำให้คนที่ไม่ใช่แฟนบอลมีโอกาสเข้าถึงบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด ได้แบบไร้ขีดจำกัด และไร้พรมแดน (Limitless and Borderless) เพราะ E-sports อยู่บนแพลตฟอร์มที่ไม่จำกัดเพศ, วัย, สถานที่ คนสามารถดูนักกีฬา E-sports ได้ทุกที่ ทุกเวลา ตอนนี้ประเทศไทย มีคนดูกีฬา E-sports กว่า 10 ล้านคน ซึ่งนับเป็นอันดับที่ 20 ของโลก

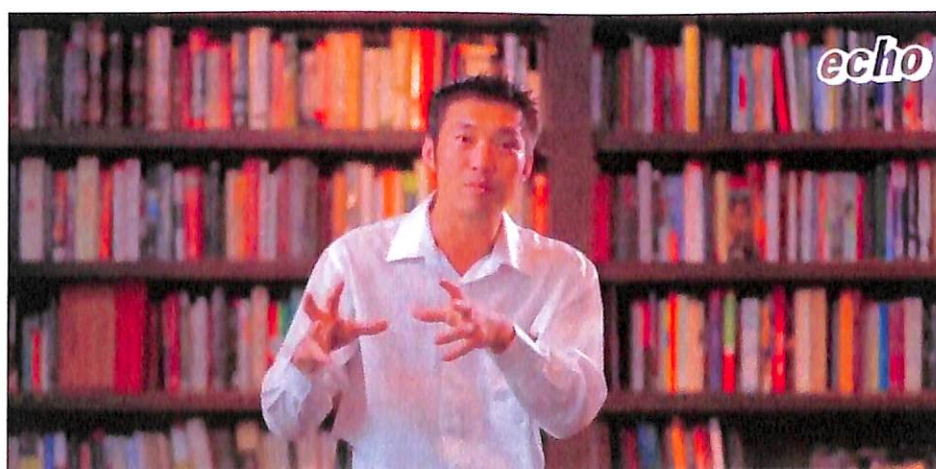
มีเงินหมุนเวียนในธุรกิจนี้กว่า 30,000 ล้านบาท เติบโตเร็วมากในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา เราศึกษาและลงทุนในธุรกิจนี้ เพราะเห็นแล้วว่าเป็นกีฬาของอนาคต เป็นกีฬาที่เราสามารถขยายแบรนด์ได้ยังสามารถแตกไลน์ธุรกิจพวก สินค้าที่ระลึกได้อีก" (เนวิน ชิดชอบ, 2561, ออนไลน์)



ภาพประกอบที่ 1.7 ทีม E-Sport Buriram United

ที่มา : <https://is.gd/EMtp1m>

นอกจากนั้น คุณธนาวร จึ้งรุ่งเรืองกิจ นักธุรกิจ นักเคลื่อนไหวทางการเมือง และนักการเมืองชาวไทย อดีตรองประธานกรรมการบริหารกลุ่มบริษัทไทยซัมมิท ก็ได้สัมผัสได้เล่นเกม RoV โดยให้เหตุผลที่มาเล่น RoV ออนไลน์ว่า อยากบอกกับสังคมว่า E-Sport เป็นตลาดที่มีศักยภาพในการเติบโตสูง มีการประเมินว่าตอนนี้คนที่ตาม E-Sport มีถึง 400 ล้านคนทั่วโลก เม็ดเงินโฆษณาใหญ่มาก ตอนนี้อยู่ประมาณ 70,000 ล้านบาทต่อปี คุณธนาวร จึ้งรุ่งเรืองกิจ ได้ให้เหตุผลเกี่ยวกับการเล่นเกมว่า เราจะปฏิเสธการละเล่นเกม แล้วก็เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่มันจะนำสิ่งนี้มาสู่คุณไม่ได้แล้ว สิ่งที่สำคัญก็คืออยู่กับมันอย่างเท่าทัน บริหารจัดการมันให้ได้แล้วก็ใช้ประโยชน์จากมันให้สูงสุด



ภาพประกอบที่ 1.8 หมากเกม E-Sport ของธนาวร จึ้งรุ่งเรืองกิจ

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=poXdsfh3qTc>

การสร้างธุรกิจเกม จะต่อยอดไปยังธุรกิจอื่น และเทคโนโลยีอื่น การที่สร้างอุตสาหกรรมเกมที่ใหญ่ จะนำไปสู่การสร้างบริษัทซอฟต์แวร์ใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่จะควบคุมโรคไปอีก 20 ปี เช่นปัญญาประดิษฐ์หรือว่า ความจริงเสมือน ทางเลือกที่ดีที่สุดก็คือการพัฒนา E-Sport หรืออุตสาหกรรมที่อยู่ แวดล้อมมันขึ้นมา สร้างตลาดขึ้นมาในประเทศไทย คุณธนารักษ์ จึงรุ่งเรืองกิจ ได้มองทั้งผลดีและผลเสีย เขาเชื่อว่ามันเป็นกระแส เราห้ามเด็กติดเล่นเกม โตขึ้นเด็กก็จะขาดทักษะในอีกแบบหนึ่ง คือทักษะการเป็นคนที่เกิดมาในยุคดิจิทัล มันอาจจะต้องเรียนผ่านเกมมันจะนำไปสู่แรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีต่างๆมากมาย เหมือนสมัยหนึ่งที่วัยรุ่นที่ชอบขับรถเร็ว เติบโตมาก็มีความรู้สึกใฝ่หาความรู้ทางด้านยานยนต์มากขึ้น มันก็เหมือนกันการพัฒนา E-Sport ให้เข้มแข็ง จะทำให้เรามีโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ ๆ (echo, 2561, ออนไลน์)

และในปัจจุบัน เกม RoV นั้นก็ได้มีบทบาทร่วมกับสถานศึกษาต่าง ๆ ทั้งระดับมหาวิทยาลัยและโรงเรียน โดยได้มีการจัดการแข่งขันขึ้นภายในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย เพื่อที่จะหาสุดยอดทีมที่เก่งที่สุด โดยที่บุคลากรอาจารย์ได้มีการใช้กลยุทธ์ที่จะสอนเด็ก ได้จัดตั้งชุมนุมเล่นเกม RoV ในโรงเรียนโดยพยายาม สร้างวินัยของเด็กต่อการเล่นเกม ได้สร้างกฎขึ้นมา เพื่อที่จะให้เด็กนั้นตั้งใจที่จะ แบ่งเวลาในการเรียนและการเล่นเกมไปด้วยอย่างเช่น การมีกฎหมายห้ามเล่นเกมในเวลาเรียนหรือภายในโรงเรียนโดยถ้าถูกจับได้ จะมีการลงโทษถึงขั้นห้ามไม่ให้ลงแข่งขัน เด็ก ๆ ก็จะมีการกลัวและ ได้วางแผนในการที่จะเล่นเกมโดยการใช้เวลาวางจากการเรียนหรือหลังจากที่เลิกเรียนไปแล้ว และในบางมหาวิทยาลัย ก็เริ่มที่จะเปิดหลักสูตร เกี่ยวกับ E-sport และธุรกิจเกมให้เกิดขึ้น

เกมมือถือโดยทั่วไปคนเล่นก็เริ่มจะเบื่อเมื่อผ่านไป 3-6 เดือน แต่เกมนี้มีคุณภาพดึงดูดให้คนเล่นได้ต่อเนื่องเป็นปี ซึ่งเกมได้มีคอนเทนต์ มีเนื้อเรื่อง มีตัวละครที่คนชื่นชอบเข้ามา Update อยู่เรื่อย ๆ RoV ยังได้ร่วมมือกับ DC Comics ในการนำคาแรคเตอร์ของ Joker กับ Batman เข้ามาเป็นตัวละครภายในเกมด้วย ซึ่งในส่วนนี้เองที่เป็นที่น่าสนใจสำหรับผู้วิจัย คือส่วนระบบของตัวละครที่ภายในเกมได้มีการเปิดขายตัวละครมากมายหลากหลายแบบ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญของเกม และเป็นสีสันของเกม ตัวละครในเกมค่อนข้างมีผลต่อการเล่นเกมเพราะความสามารถของตัวละครแต่ละตัวไม่เหมือนกัน ซึ่งจุดนี้ผู้ที่เล่นเกมจะทำการเติมเงินเพื่อที่จะซื้อตัวละครเหล่านี้ให้ตรงกับรูปแบบที่ตนเองเล่นถนัด หรือที่เหมาะสมกับผู้เล่น และที่น่าสนใจคือในปี 2017 เกม RoV จะนำรายได้เข้าสู่ การ์ตูน ไทยแลนด์ จากการเติมเงินเพื่อซื้อตัวละครในเกมได้มากกว่า มากกว่า 375 ล้านบาท

ซึ่งจะเห็นได้ว่ารายได้ส่วนมากนั้นทาง การ์รีน่า ได้มาจากการเติมเงินเพื่อซื้อตัวละคร ในเกม RoV ผู้วิจัยจึงอยากรู้ว่าแรงจูงใจของผู้ที่เล่นเกม RoV มีแรงจูงใจทางด้านใด แบบใดที่ทำให้เกิดการตัดสินใจเลือกเติมเงินเพื่อซื้อตัวละครภายในเกม ที่เป็นเพียงสินค้านามธรรมไม่สามารถจับต้อง หรือขายต่อได้ แต่มีราคาค่อนข้างที่สูงเมื่อเทียบกับรายได้ของผู้เล่นส่วนใหญ่ที่เป็นเพียงวัยรุ่นนักศึกษา ผู้เล่นนั้นมีแรงจูงใจที่ต่างกันหรือไม่อย่างไร เพราะจุดประสงค์ของการเล่นเกมนี้แต่ละคนก็ต่างกันออกไปแยกเป็นส่วน ๆ บางคนเล่นเพื่อความสนุกสนาน ฆ่าเวลา บางคนเล่นเพื่อเข้าแข่งขันเป็นแชมป์ในสถานศึกษาที่จัดแข่งไปจนถึงระดับประเทศ ระดับโลก และบางคนเล่นเพื่อต่อยอดเป็นเครื่องมือเพื่อเสริมรายได้

ผู้วิจัยได้มองเห็นว่า ในปัจจุบันการเล่นเกม ของเยาวชนนั้นไม่เหมือนกับสมัยก่อนที่ผู้ใหญ่เห็นว่าการเล่นเกมคือการเสียเวลาการเล่นเกมคือสิ่งมั่วเมาสิ่งเสพติด ดูการเล่นเกมนั้นเป็นเรื่องไร้สาระ เป็นเรื่องที่ใช้อารมณ์เป็นส่วนใหญ่ แต่ในปัจจุบันนี้การเล่นเกมได้มีส่วนในการกระตุ้นเศรษฐกิจ และเกิดธุรกิจมากมายที่เกี่ยวกับเกมไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์เพื่อที่จะใช้ในการเล่นเกม นอกจากนั้นเกมยังช่วยเสริมสร้างอาชีพ เช่น การเป็นนักแคสเกมในโลกโซเชียล



ภาพประกอบที่ 1.9 Xcrosz นายอรรถพล แก้วอาสา

ที่มา : www.pptvhd36.com

การแคสเกมคือการเล่นเกมหรือเสนอแนวทางให้ความรู้กับผู้คนที่เข้ามาชมนักแคสเกม จะเล่นเกมไปด้วยพากษ์เกมไปด้วย ทั้งเกมออนไลน์และเกมออฟไลน์หลากหลายแนว จะทำการอัดคลิปและโพสต์ลงเว็บไซต์ youtube โดยที่การพากษ์เสียงด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้นจะทำให้

คนดูรู้สึกชอบ และ เข้ามาติดตาม ซึ่ง นักแคสเกมนั้นจะได้เงินจากการ donate คือการบริจาคจากผู้ que เข้ามาเข้าชม ซึ่งนักแคสเกมที่มีชื่อเสียง ยกตัวอย่างเช่น Xcross นายอรรถพล แก้วอาสา เด็กจากอายุ 16 ปีเป็นนักแคสเกมที่มีผู้ติดตามกว่า 1 ล้านคน เงินที่ได้ก็จะมาจากสปอนเซอร์ที่คอยสนับสนุนในเรื่องของงานหรือคลิปที่ลงในช่องของ Xcross การออกอีเว้นหรือทำสินค้าเพื่อจำหน่ายให้กับแฟนคลับ เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีนักเล่นเกมที่ ตั้งใจฝึกฝน และเล่นเกมเพื่อที่จะไปแข่งขัน Tournament ของเกมเกมนั้น ซึ่ง เงินรางวัลที่ได้จากการตอบแทนนั้นมีมูลค่าที่สูงถึงหลักล้าน นั้นจึงเป็นไปได้ว่าปัจจุบันนี้ เยาวชนไม่ได้เลือกเล่นเกมเพียงเพราะอารมณ์เพียงอย่างเดียว ผู้วิจัย จึงได้ทำการวิจัย ทั้งในเรื่องของแรงจูงใจทางด้านอารมณ์และแรงจูงใจทางด้านของเหตุผลด้วย

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังสนใจในเรื่องปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของ การีนา ที่ใช้กับเกม RoV อยากรู้ว่าทางบริษัทมีการใช้ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดแบบใดเพื่อมารองรับ และ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริโภค เนื่องจากเกมนี้เป็นเกมออนไลน์ ทางบริษัทจะให้ความสำคัญกับส่วนประสมทางการตลาดในด้านใดเป็นหลัก หรือทางบริษัทมีกลยุทธ์ใหม่ ๆ หรือไม่เพื่อตอบสนองผู้บริโภคที่อยู่ในยุคใหม่นี้ ที่น่าสนใจคือทางบริษัททำอย่างไรให้การนำเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมมองว่าเป็นสิ่งมั่วเมาเด็ก และเยาวชนนี้สามารถที่จะสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดที่จับมือกับสถานศึกษาได้ สามารถร่วมกับสถานศึกษาเพื่อเกิดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการประชาสัมพันธ์และการจัดจำหน่ายได้

ธุรกิจของเกมนั้นค่อนข้าง ที่จะ มีเงินหมุนเวียน หลายล้านบาทและมี ทุนในการประชาสัมพันธ์หรือโฆษณานั้นค่อนข้างที่จะเยอะ จึงเกิดเป็นส่วนผสมทางการตลาดที่น่าสนใจ แล้วจากการที่สังเกต 1 ถึง 2 ปีที่ผ่านมา ได้สังเกตเห็นว่า RoV ค่อนข้างที่จะเป็นเกมที่ มีการโปรโมท และ โฆษณามากในกรุงเทพมหานคร ทั้งการโปรโมททางออนไลน์ คือมีโฆษณาเป็นคลิปวีดีโอ รวมถึงโฆษณาทางทีวี และทางออฟไลน์ คือมีการจัดไรด์โชว์ไปตามโรงเรียนต่างๆที่มีการร่วมมือกับโรงเรียนและมหาวิทยาลัยต่าง ๆ มากมาย รวมถึงการจัดงานแข่งขันเกม RoV มีการแต่งตัวคอสเพลย์เพื่อสร้างสีสันทำให้เป็นที่น่าสนใจจากบรรดาผู้คนที่มางาน รวมถึงการแจกและแถมของรางวัลต่าง ๆ มากมายภายในงานด้วย

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของ บริษัท การีนา ที่มีผลต่อการตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV โดยมุ่งเน้นศึกษาว่าผู้บริโภค มีแรงจูงใจแบบใดที่จะส่งผลต่อ การตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV ซึ่งผลดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อการรองรับความต้องการที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนากลยุทธ์ในด้านต่าง ๆ ของผู้ประกอบการเพื่อให้สอดคล้องความต้องการของผู้บริโภค

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน การตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV แตกต่างกัน
2. ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน การตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV แตกต่างกัน
3. แรงจูงใจของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน การตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV แตกต่างกัน
4. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด และแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV

ขอบเขตการวิจัย

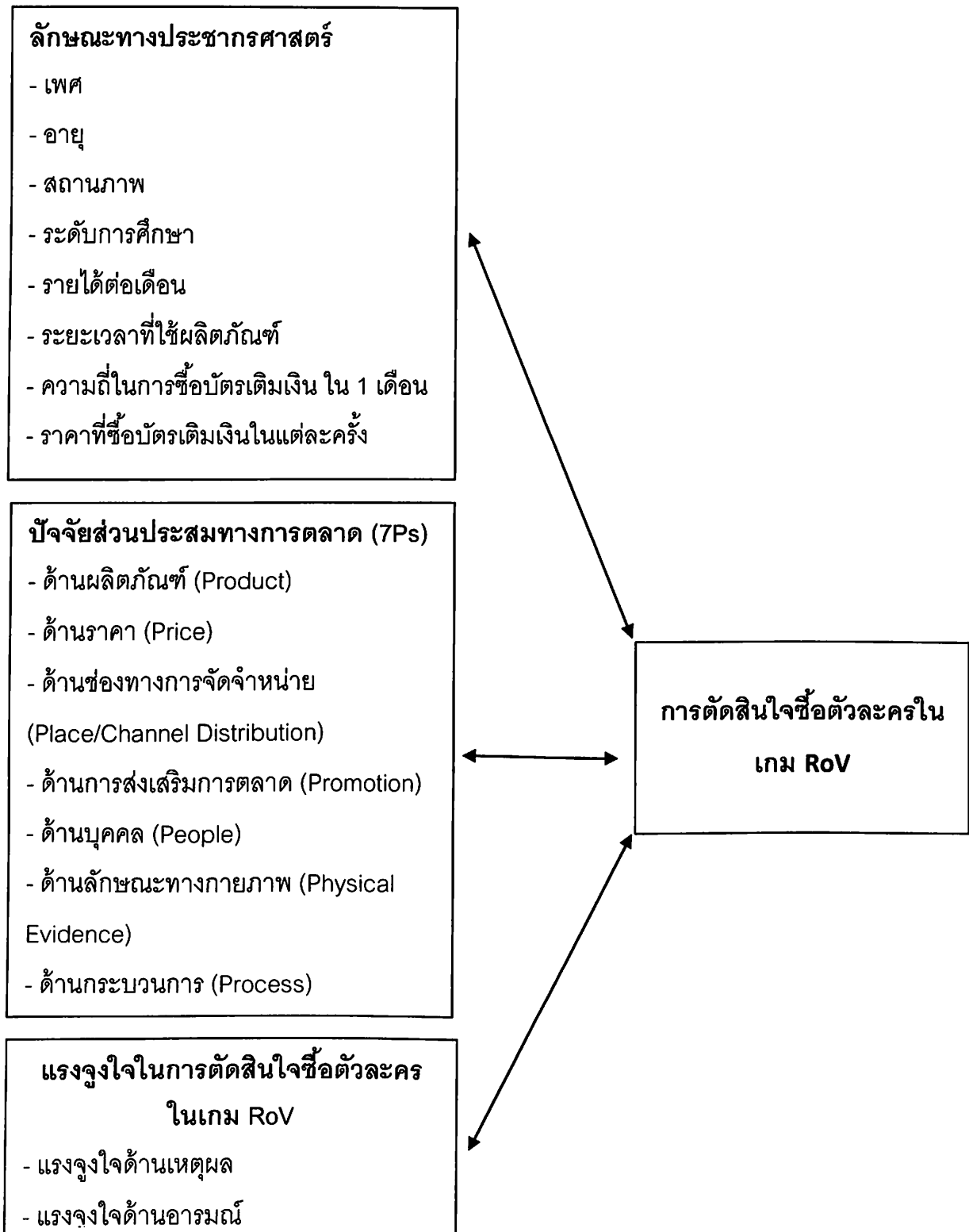
การวิจัยเรื่อง "ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของ และแรงจูงใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร" มีขอบเขตของการศึกษา 3 ด้าน คือ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV เท่านั้น ซึ่งไม่เกี่ยวกับการซื้อของอื่น ๆ หรือระบบอื่น ๆ ภายในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV
2. ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกม ROV โดยจะทำการส่งแบบสอบถามออนไลน์ให้ทำ ในกลุ่มของผู้เล่นเกม RoV
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการจัดทำงานวิจัยระหว่างเดือน ตุลาคม 2561 ถึง กุมภาพันธ์ 2562

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบที่ 1.10 กรอบแนวคิดด้านการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงลักษณะทางประชากรที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ได้ทราบถึงปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. ได้ทราบถึงแรงจูงใจของผู้บริโภค ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
4. ได้ทราบถึงพฤติกรรมกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภค ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อตัวละครในเกม RoV ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

นิยามศัพท์เฉพาะ

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ หมายถึง ปัจจัยต่าง ๆ อันได้แก่ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV ในเขตกรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ หมายถึง ลักษณะทางประชากรของผู้ที่ตัดสินใจเติมเงินซื้อตัวละครในเกมบนโทรศัพท์มือถือ RoV ในเขตกรุงเทพมหานคร อันประกอบไปด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด หมายถึง เครื่องมือทางการตลาดที่สามารถควบคุม และผสมผสานเครื่องมือให้สามารถที่จะตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้แก่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งประกอบไปด้วย ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านที่จัดจำหน่ายและปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด

เติมเงิน คือ บริการเติมเงินออนไลน์ที่เน้นความสะดวกสบายในการใช้งาน เป็นการเติมเงินโดยผ่านแอปพลิเคชัน และฟังก์ชันของเกม RoV

ตัวละครในเกม RoV คือ ตัวละครที่ใช้ในการเล่นในเกม RoV ซึ่งมีหลายตัวแตกต่างกัน มีความสามารถและความพิเศษที่ต่างกัน

Hero ฮีโร่ คือ คำสรรพนามใช้แทนตัวละครของผู้เล่นที่ใช้เล่นในเกม RoV

Skin คือ ชุด หรือรูปแบบอื่น ๆ ของตัวละครหลัก ในตัวละครตัวหนึ่งอาจจะมี Skin หลายแบบ เช่น Skinเทศกาลตรุษจีน, Skinชุดว่ายน้ำ เป็นต้น

โทรศัพท์มือถือ คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสารสองทางผ่าน โทรศัพท์มือถือ ใช้คลื่นวิทยุในการติดต่อกับเครือข่ายโทรศัพท์มือถือโดยผ่านสถานีฐาน โดยเครือข่ายของโทรศัพท์มือถือแต่ละผู้ให้บริการจะเชื่อมต่อกับเครือข่ายของโทรศัพท์บ้านและเครือข่ายโทรศัพท์มือถือของผู้ให้บริการอื่น โทรศัพท์มือถือที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นในลักษณะคอมพิวเตอร์พกพาจะถูกกล่าวถึงในชื่อสมาร์ทโฟน

เกมในโทรศัพท์มือถือ หมายถึง เกมที่เล่นได้บนโทรศัพท์มือถือ เป็นเทคโนโลยีสื่อบันเทิงรูปแบบหนึ่งบนโลกอินเทอร์เน็ต

RoV เป็นคำย่อของชื่อเกม Realm of Valor เกมยอดฮิตที่เล่นในระบบออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ เป็นเกมรูปแบบ Moba คือรูปแบบเกมที่ต้องวางแผนการเล่นแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน อยู่ในแผนที่เดียวกัน เพื่อที่จะทำลายสิ่งก่อสร้าง หรือป้อมปราการของฝ่ายตรงข้าม