

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เทคโนโลยีได้ถูกพัฒนาให้มีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนไม่ว่าจะเป็นในการดำเนินชีวิตรวมไปจนถึงการทำงาน จนทำให้เกิดเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งในสมัยก่อนนั้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ทั่วไปจะมีเพียง ทีวีและวิทยุ โทรทัศน์ในสมัยนั้นก็เพียงโทรทัศน์ที่ใช้ได้เพียงการสื่อสารพูดคุย แต่ในทุกวันนี้อุปกรณ์โทรทัศน์ นอกจากจะทำได้เพียงพูดคุยเท่านั้น ยังสามารถใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับ ฟังเพลง ดูการแสดง เล่นเกม ส่งอีเมล ถ่ายรูป และเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ด้วยอุปกรณ์เพียงเครื่องเดียว นอกจากการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของโทรทัศน์แล้ว หากการพัฒนาของเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการเล่นเกม จากอดีตจนถึงปัจจุบันนั้น คงต้องกล่าวถึงการเล่นเกมจากอุปกรณ์ที่ผู้เล่นคนเดียวอยู่ที่บ้าน (offline) มาจนถึงปัจจุบันที่ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (online) การเล่นเกมถือได้ว่าเป็นกิจกรรมของกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นกิจกรรมจะช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน และผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน

ก่อนจะมาเป็นเกมรูปแบบออนไลน์ เราสามารถแบ่งเป็นระยะของการพัฒนาของเกมได้ ดังนี้ (ธนภฤต ดีพลภักดี. 2556, หน้า 23 - 24)

ในยุคแรกของเกม การเล่นเกมนั้นจะต้องมีอุปกรณ์ในการเล่นที่เรียกว่าเครื่องเกมคอนโซล เป็นเครื่องสำหรับประกอบในการเล่นส่วนบุคคลที่บ้าน หรือสถานที่ที่ผู้ให้บริการนำไปตั้งไว้ที่เรียกกันว่าเกมตู้ตามห้างหรือศูนย์การค้า โดยต่อมาภายหลังเมื่อคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและราคาถูกลง ทำให้เกมต่างๆ ถูกพัฒนามาบนคอมพิวเตอร์ ในสมัยนั้นหากเป็นผู้เล่นเกมจะต้องรู้จักกับเครื่อง Famicom ที่เป็นอุปกรณ์ในการเล่นเกมส์สมัยก่อนโดยจะเน้นที่การเล่นหนึ่งคนหรือสองคนที่บ้าน ในลักษณะออฟไลน์ หากเปรียบเป็นลักษณะอาจเรียกได้ว่าเป็นเกมที่เน้นให้ความบันเทิงกับกลุ่มคนจำนวนไม่มากนัก นั่นก็คือเพียงบุคคลที่อาศัยอยู่ในบ้านหรือผู้ที่มาเยือน

ต่อมาการพัฒนาของเกมที่มีการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นการเล่นโดยบุคคลไม่มาก ก็ได้มีการพัฒนาเกมในรูปแบบ Multiplayer ขึ้นมาโดยมีเป้าหมายเพื่อให้ความสนุกสนานกับคนจำนวนมากขึ้น โดยตัวเกมจะอาศัยระบบภายในที่เรียกว่าระบบ LAN โดยเป็นการเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์หนึ่งกับอีกอุปกรณ์หนึ่ง ซึ่งเกมที่ถูกพัฒนาออกมาให้ผู้เล่นได้เล่นกันนั้นจะเป็นเกมในประเภท Action-Shooting หรือเกมยิง และเกม Strategy หรือเกมวางแผนการรบ อย่างเช่นเกม DOOM ที่มีลักษณะประเภท Action-Shooting หรือ Warcraft ที่เป็นเกมวางแผนการรบ ที่จะเป็นการเล่นวางแผนสู้กันระหว่างผู้เล่น 2 คน

และสุดท้ายเมื่อเข้าสู่ยุคของเกมออนไลน์ เป็นยุคที่อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในตัวเกมประเภท Multiplayer ที่สามารถเล่นบนอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับเพื่อนที่ไม่ได้อยู่ในที่ๆ เดียวกันได้ด้วยการออนไลน์พบกันในเกม ในช่วงแรกที่ระบบนี้เข้ามามีบทบาท เกมที่มีเปิดตัวในช่วงแรกๆ เป็นเกมประเภท RPG (Role-Playing Game) ที่ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งภายในเกม และดำเนินเรื่องราวหรือสร้างการเล่นเป็นลักษณะส่วนตัวของคนๆ นั้น

ด้วยเทคโนโลยีนี้ในเกมยุคปัจจุบันที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือน ผู้ใช้งานจึงสามารถจำลองตัวเองให้เสมือนว่าใช้ชีวิตอยู่ในโลกของคอมพิวเตอร์ หรือ เวิร์ชวล เวิลด์ (Virtual World) หรือโลกเสมือน ซึ่งอยู่ในรูปแบบของเกม ซึ่งมีผู้ให้บริการเกมหลายรายพัฒนาระบบการเล่นให้ตอบสนองการเล่นในรูปแบบต่างๆ เนื่องจากเวิร์ชวล เวิลด์นี้สามารถนำไปใช้เพื่อฝึกฝนสภาพการณ์ที่ต้องจำลองสถานการณ์ต่างๆ ที่จะไม่ส่งผลกระทบต่องานจริงๆ (ปีเตอร์ รักรธรรม, 2558, หน้า 3)

ซึ่งเมื่อเกมได้ถูกผนวกเข้ากับเทคโนโลยียุคปัจจุบันหรือยุคออนไลน์แล้ว ผู้ผลิตหรือผู้พัฒนาเกมต่างต้องมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนั้นได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาผ่านทางทีวี หนังสือพิมพ์ หรือแม้กระทั่งสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีความรวดเร็ว โดยการโฆษณาประชาสัมพันธ์นี้ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเกิดความสนใจและทราบถึงจุดเด่นของตัวเกม ได้เข้ามาทดลองเล่น และหลังจากนั้นจึงเป็นขั้นตอนของการกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดว่าจะสามารถรักษากลุ่มเป้าหมายนั้นให้คงเล่นอยู่อย่างถาวรต่อไปได้หรือไม่

เกมออนไลน์ได้เป็นกิจกรรมหนึ่งสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นในปัจจุบัน บริษัทผู้ผลิตเกมได้ผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพเสมือนจริง การพัฒนาให้เกมมีความแปลกใหม่ ที่จะช่วยสร้างความบันเทิงนาการให้กับผู้เล่นในทุกรูปแบบไม่ว่าจากตัวเกม หรือการสร้างกิจกรรมให้กับผู้เล่นได้มีส่วนร่วมกับการเล่น

นอกจากผู้เล่นจะได้รับความเพลิดเพลินและพึงพอใจจากการเล่นเกมแล้ว การเล่นเกมยังเป็นกิจกรรมให้ประโยชน์ได้อย่างมาก เช่น การเล่นเกมจะช่วยฝึกสมอง เพราะการเล่นเกมจะต้องใช้การลำดับความคิด รวมถึงเกมที่มีความยาก ซับซ้อน จะต้องใช้สมองในการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเพื่อหาทางแก้ปัญหาในเกม การบริหารสมองก็เหมือนกับการออกกำลังกาย ซึ่งเมื่อได้ใช้สมองในด้านที่เกี่ยวกับความคิด ความจำบ่อยๆ ก็จะทำให้สมองส่วนนั้นมีการพัฒนาขึ้น ซึ่งทักษะนี้สามารถนำไปใช้ได้ในการทำงานจริงในชีวิตประจำวัน อย่างเช่นการเล่นเกมที่ต้องมีการวางแผนต่อสู้ ผู้ที่เล่นจะได้ฝึกทักษะในการค้นหาและแก้ไขจุดบกพร่องของตัวเอง หากจุดอ่อนของคุณต่อสู้ และบริหารทรัพยากรที่มีจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะนี้สามารถนำไปใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจ เพราะในการทำธุรกิจนั้นต้องมีการวิเคราะห์ตนเองและคู่แข่ง รวมถึงการใช้และพัฒนาทรัพยากรของบริษัทให้มีประสิทธิภาพ เพื่อผลกำไรและมีความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจกับคู่แข่งได้ (จอมณัฐฐะ สิริธนพงศ์, 2556 หน้า 3 - 4)

นอกจากสิ่งที่ให้ประโยชน์ข้างต้นแล้ว การเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ยังสามารถนำแนวคิดที่ได้ภายหลังการเล่นเกมประเภทนี้มาใช้ในการทำงาน CAREER ADVICE (2016) ในบทความเรื่อง "การเล่นเกม MOBA สอนอะไรเราให้ไปประยุกต์ใช้ในที่ทำงาน?" ผู้ที่เล่นเกมแนว MOBA หรือ Multiplayer Online Battle Arena นี้สามารถนำเอาแนวคิดจากเนื้อหาหลักของเกมประเภทนี้ คือ การวางแผนแบบเรียลไทม์ผสมรูปแบบแอ็คชั่น และการเล่นเป็นทีมแบ่งทีมละ 5 คน เพื่อชนะทีมฝั่งตรงข้าม นำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานได้ จากหลัก 3 ข้อดังนี้

1. ทุกคนมีหน้าที่ของตัวเอง ทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด การทำงานเป็นทีมคือการแบ่งงานกันทำในสิ่งที่ตัวเองถนัดที่สุดหรือทำในสิ่งที่ตัวเองได้รับมอบหมาย โดยหลักๆ ในเกมจะมีการแบ่งหน้าที่ที่ต่างคนต่างมีหน้าที่ของตัวเอง ที่ต้องทำให้ดีที่สุดเพื่อผลประโยชน์โดยรวมของทีม การที่ไม่ใส่ใจในหน้าที่ของตัวเองนอกจากจะเป็นการทำให้เสียทีมเวิร์คจนบางครั้งอาจจะทำให้มีปัญหากัน แล้วยังทำให้ระบบหรือบรรยากาศในการทำงานเสียไปอีกด้วย เพราะฉะนั้นการทำงานไม่ว่าจะเป็นบริษัทใหญ่หรือเล็กทุกที่ต่างมีขอบเขตการทำงานของตัวเองและทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด เพื่อที่จะให้หน้าที่ของตัวเองบรรลุตามเป้าหมายที่บริษัทวางไว้ แล้วหลังจากนั้นจึงสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์หรือเวลา เพื่อนำไปสอนหรือช่วยเพื่อนร่วมงานของคนอื่น

2. การสื่อสารคือสิ่งสำคัญ การทะเลาะหรือโทษกันไม่เคยช่วยให้ใครชนะ ทุกคนในทีมมีเป้าหมายเดียวกันเพื่อที่จะชนะ แพ้ก็แพ้ทั้งทีม ชนะก็ชนะด้วยกันทั้งทีม แล้วจะทะเลาะกันไปทำไมล่ะ มาช่วยกันสิ เพราะทำผิดพลาดเป็นเรื่องธรรมดาจะมานั่งโทษกันทำไม มาพูดคุยสื่อสารกันและวางแผนเพื่อที่จะช่วยกันหาวิธีแก้ไขสถานการณ์ เช่น เดียวกับในที่ทำงานเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นสิ่ง

แรกที่ทุกคนควรจะทำคือการมาพูดคุยกันเพื่อหาทางแก้ไขปัญหานั้นร่วมกัน ดีกว่าการที่จะไปเสียเวลานั่งมานั่งโทษกันหรือหาคนผิดมารับผิดชอบ

3. ฝีมือสามารถพัฒนาได้อยู่เสมอมีคนเคยกล่าวไว้ว่า "Elon Musk can't dunk" ขนาดคนเก่งอย่าง อีลอน มัสก์ ยังตั้งลูกบาสไม่ได้เลย เพราะการเรียนรู้ไม่มีวันสิ้นสุด หากเรามีความพยายามที่จะมองหาข้อเสียหรือข้อบกพร่องของตัวเองเพื่อที่จะแก้ไขพัฒนาและศึกษา หรือหา Role model ที่มีประสบการณ์หรือความสามารถที่สูงกว่า แล้วเอามาเป็นแบบอย่างปฏิบัติตาม หรือจะเลือกรับฟังคำสอนหรือขอคำแนะนำ เพื่อที่จะพัฒนาตัวเอง เพราะผู้เล่น MOBA ส่วนใหญ่ที่ติดอยู่ในระดับ ELO หรือ MMR (หน่วยชี้วัดบอกระดับผู้เล่น) ต่ำๆ นั้นเกิดมาจากการขาดการยอมรับตัวเองว่าขาดประสบการณ์และมีมือ ซึ่งในการทำงานก็เช่นกัน หากเราไม่พัฒนาตัวเองอยู่เสมอ เราก็จะไม่สามารถก้าวหน้าในหน้าที่การงานได้

รองศาสตราจารย์ Alberto Posso โรงเรียนเศรษฐศาสตร์ การเงินและการตลาด ในประเทศออสเตรเลีย ได้ศึกษาและประเมินผลนักเรียนนานาชาติ อายุ 15 ปี จำนวนกว่า 12,000 คน ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ การอ่านและวิทยาศาสตร์ ซึ่งผลของการศึกษานั้นแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมนั้นสามารถช่วยให้นักเรียนฝึกฝนความสามารถในการเรียนหนังสือที่โรงเรียนได้ โดยได้กล่าวว่า "เมื่อคุณเล่นเกมออนไลน์ คุณจะได้แก้ไขปัญหา ปริศนา เป็นประจำ นั้นทำให้เกิดการนำความรู้และพัฒนาความสามารถ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านคณิตศาสตร์ การอ่าน หรือวิทยาศาสตร์ ที่ได้จากการเรียนที่โรงเรียนไปใช้ การสอนควรมีการนำ การเรียนที่ผสมผสานการสอนกับการเล่นเกมเข้าไปด้วย ตรวบใดที่เกมนั้นๆ ไม่ได้มีความรุนแรงอยู่ในเกม" (David Glanz, 2559)

การศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างในระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ที่เป็นกลุ่มผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ (วิศวะ ลากจงประเสริฐ, 2556.) จากเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้ง 25 เกม พบว่าเกม Heros of Newerth เป็นเกมที่กลุ่มตัวอย่างเล่นบ่อยที่สุด รองลงมาในอันดับ 2 คือเกม League of Legends ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ทั้ง 2 เกม โดยมีปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ เช่น ปัจจัยในการติดตั้งเกมออนไลน์ การเข้าเล่นเกมได้ง่าย เข้าถึงเกมได้ง่ายอยู่ในลำดับแรก ปัจจัยด้านเนื้อหาและระบบภายในเกมด้วยวิธีการเล่นที่มีความสนุก ปัจจัยด้านความสวยงามของกราฟิกและตัวละคร ตื่นตาตื่นใจ น่าติดตาม และปัจจัยด้านการให้บริการของพนักงาน ในการแก้ปัญหาให้กับผู้เล่นในกรณีที่เกิดปัญหาในด้านต่างๆ ก็จะช่วยสร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้บริการ ดังนั้นผู้ใช้บริการเกมออนไลน์จึงควรต้องให้ความสำคัญกับปัจจัยดังที่กล่าวมา

เกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Onlie Battle Arena) มีรูปแบบการเล่นในลักษณะของเกม Strategy หรือวางแผนการรบที่ผู้เล่นจะสามารถควบคุมยูนิตเพียงตัวเดียว แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน ต้องทำการวางแผนและสร้างกลยุทธ์เพื่อแย่งชิงพื้นที่ หรือตัดกำลังของยูนิตฝ่ายตรงข้าม ผลแพ้ชนะในการเล่นสามารถพลิกผันได้หลากหลายลักษณะ และนอกจากจะเป็นเกมลักษณะ Strategy แล้ว แนวเกม MOBA ยังมีส่วนผสมของการเป็นเกมแนว PRG ในเรื่องของระดับของยูนิต และการใช้ไอเทมหรือของภายในเกมที่ส่งเสริมให้กลยุทธ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันมีเกมที่รู้จักกัน ยกตัวอย่างเช่น DOTA, LOL, HON เป็นต้น

ในเกมรูปแบบ Multiplayer Online Battle Arena นั้น เริ่มต้นมาจากเกม DOTA หรือ Defence of the Ancients ที่ถือได้ว่าเป็นต้นแบบของเกมประเภท MOBA ที่รู้จักในวงการเกมรู้จักกัน และสร้างกระแสการเล่นเกมประเภท MOBA ไปทั่วโลก และด้วยเกม League of Legends หรือ LOL ก็เป็นเกมที่เหล่าผู้เล่นทั่วโลกรู้จักเป็นอย่างดี ได้ถูกยกให้เป็นเกมที่ถูกเล่นมากที่สุดในทวีปอเมริกาเหนือและทวีปยุโรป ในเดือน มกราคม 2014 พบว่าทั่วโลก มีผู้เล่นเกมทั่วโลก 67 ล้านคนต่อเดือน โดยเฉลี่ยเป็น 7.5 ล้าน ต่อชั่วโมง

สิ่งที่นำมาวัดและการันตีถึงความนิยมของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จึงได้นำตัวอย่างเกม LOL ในการแข่งขันของเกม LOL ในรายการ League of Legends Worlds 2015 ที่ตลอดช่วงของการแข่งขันนั้น มีผู้ชมที่ติดตามผ่านช่องทางการถ่ายทอดออนไลน์ถึง 36 ล้านคน ทั่วโลก

และอีกหนึ่งเกมประเภท MOBA ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเกม DOTA คือ HON หรือ Heros of Newerth เปิดให้ผู้เล่นทั่วไปเข้าร่วมทดสอบในปี 2009 โดยการประชาสัมพันธ์ผ่าน Social Network อย่าง Facebook ในการกระจายข่าว แต่ด้วยกระแสของการบอกต่อปากต่อปาก ทำให้มีผู้สนใจเข้าร่วมทดสอบมากถึง 3 ล้านคน จนทำให้เกมเริ่มเป็นกระแสและถูกจับตามองในอุตสาหกรรมเกมในขณะนั้น ปัจจุบันอยู่ภายใต้การดูแลของผู้พัฒนาเกมออนไลน์ Garena และยังคงเปิดให้บริการต่อผู้เล่นเกมในปัจจุบัน

ผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ส่วนหนึ่งมีความพึงพอใจที่จะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน E-Sport หรือเรียกว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ที่คาดหวังผลตอบแทนจากการแข่งขัน โดยเกม HON หรือ Heros of Newerth ได้มีการจัดการแข่งขันในรายการ Hon Tour World Finals 2015 และ 2016 ที่ผ่านมา ที่กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

ภาพิมล ไชยวุฒิ (2558) ได้ศึกษา แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports) ที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าร่วมแข่งขันเกมในหลากหลายประเภท และหนึ่งในนั้นก็คือเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อชิงรางวัล พบว่า

1. ในปัจจุบันนี้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์มีการสนับสนุนการแข่งขันเกมเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกระแสในยุคปัจจุบันมากขึ้น

2. เด็กและเยาวชนมองว่าการเล่นเกม คือ การเล่นกีฬา อีกทั้งยังมุ่งมั่นในการเล่นเกมที่เพื่อที่จะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เงินรางวัลจากการแข่งขัน ความต้องการเอาชนะ อีกทั้งกระแสจากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่นที่ประสบผลสำเร็จ ยังส่งผลต่อการเกิด Sports Marketing ซึ่งนับเป็นอีกก้าวของการเจริญเติบโตทางธุรกิจอุตสาหกรรมออนไลน์ของประเทศไทย

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA เพื่อนำผลการวิจัยทางด้านการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไปพยากรณ์แนวโน้มเกี่ยวกับความยั่งยืนในธุรกิจเกมออนไลน์ อันจะมีผลต่อสภาวะของการตลาด ในธุรกิจเกมประเภท MOBA และแนวทางในการพัฒนาองค์ประกอบของเกมประเภท MOBA ในอนาคต ที่จะเป็ประโยชน์สำหรับนำไปพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการให้บริการ และสร้างทัศนคติที่ดีของสังคมในการให้มุมมองต่อธุรกิจและการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากนี้ยังรวมถึงความต้องการทราบสถานการณ์และสภาวะของผู้ร่วมเล่นเกมแต่ละคนที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นเกม ซึ่งจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในทีมที่เล่น เพื่อให้ได้ชัยชนะในการแข่งขัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับและความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ของกลุ่มตัวอย่าง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

3. สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัย ได้ตั้งสมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้ โดยศึกษาตัวแปรต้น ได้แก่

1. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน
2. ลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ความพึงพอใจความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA แตกต่างกัน

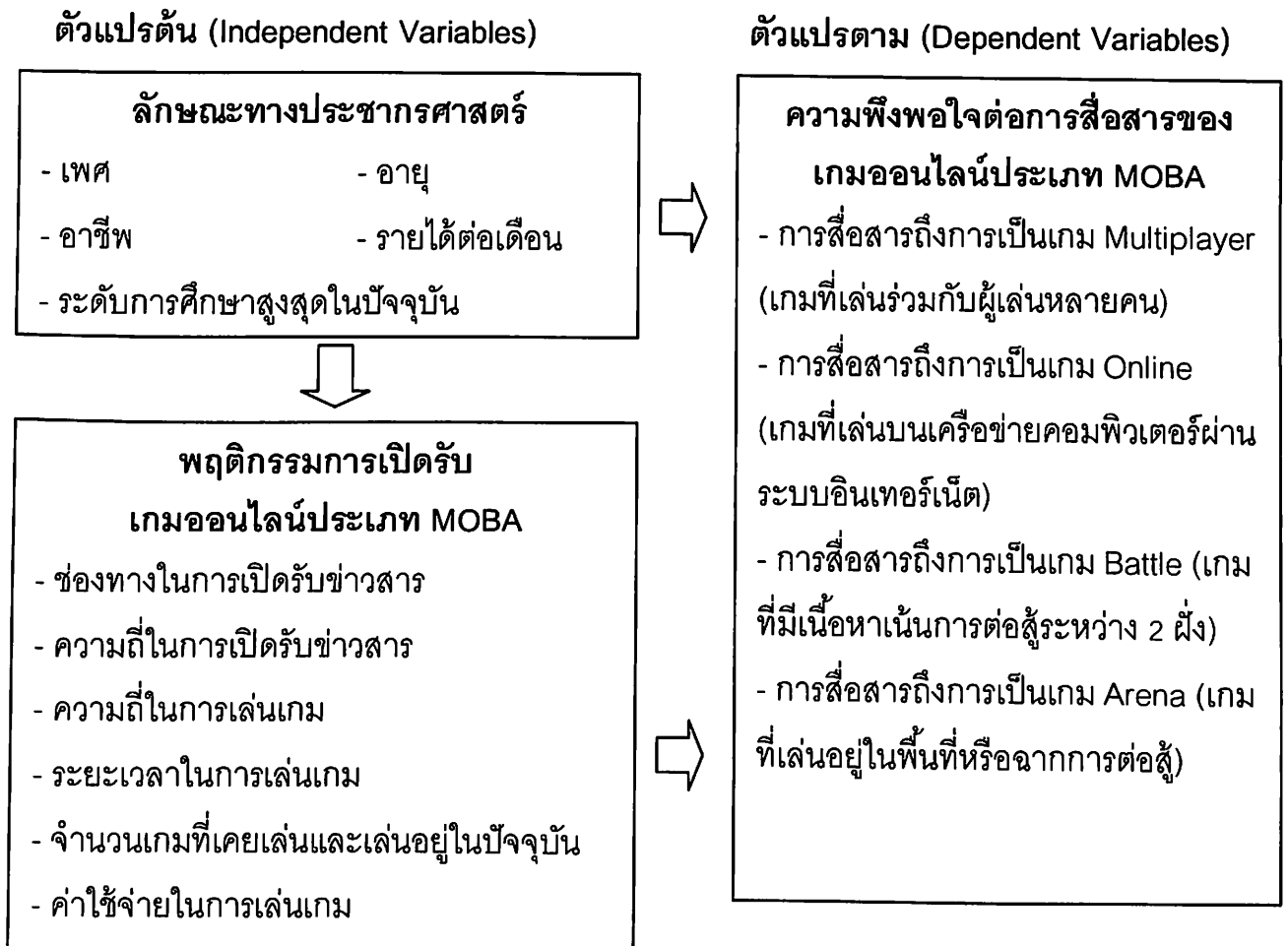
4. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้ขอบเขตด้านเนื้อหาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาในกลุ่มของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA จำนวน 400 คน ว่ามีพฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA อย่างไร โดยเลือกศึกษาในประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมประเภท MOBA
2. พฤติกรรมการเปิดรับเกมประเภท MOBA
3. ความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมประเภท MOBA

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

เพื่อให้เกิดความชัดเจนของกระบวนการวิจัย การสร้างเครื่องมือ การวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ผลของการวิจัยทำให้ทราบถึงพฤติกรรมกาารเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ซึ่งจะ
เป็นประโยชน์ต่อการกำหนดแนวคิดกาารพัฒนาองค์ประกอบต่างๆ ของเกมออนไลน์ประเภท
MOBA อื่นๆ ให้มีลักษณะต่อยอดหรือแตกแขนงออกไป
2. ผลของการวิจัยทำให้ทราบถึงความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมประเภท MOBA
รวมถึงแนวคิดในการรักษาความพึงพอใจดังกล่าวนี้ให้มีความคงทนหรือยั่งยืน
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาธุรกิจเกมประเภท MOBA

7. นิยามศัพท์

1. เกมประเภท Multiplayer Online Battle Arena ชื่อย่อ "MOBA" หมายถึง เกมประเภท
วางแผนแบบเรียลไทม์ (Real Time Strategy) หรือ "RTS" ที่ผู้เล่นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ทีม มีผู้เล่น
ในทีมสูงสุด 5 คน ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครและควบคุมตัวละคร เรียกว่า "ฮีโร่" ซึ่ง
มีความสามารถและประโยชน์มากมาย จุดประสงค์คือ ป้องกันและทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้
ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุม ที่จะถูกปล่อยออกมาเป็นระยะจึงพิจารณาได้
ว่า MOBA เป็นการผสมเกมแอ็คชั่นกับเกมวางแผนเรียลไทม์ โดยหลักการแล้ว การจัดประเภทของ
เกมว่าจะเป็น MOBA หรือไม่นั้นจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

- ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงแค่ 1 Unit (ตัวละคร) เท่านั้น โดยที่ตัวละครนั้นๆ จะ
มีความสามารถเฉพาะตัวที่หลากหลาย รวมถึงจะมีการแบ่งฝั่งในการเล่นอย่างชัดเจน โดยจะต้องอยู่
ฝั่งใดฝั่งหนึ่งเท่านั้น

- แต่ละทีมจะต้องมีฐานที่จะต้องคอยป้องกัน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ต้องบุกไปทำลาย
ฐานฝ่ายตรงข้ามด้วย

- ภายในทีมจะมีสมาชิก 5 คน และแต่ละคนจะควบคุมเพียงแค่ตัวละครของตัวเองเท่านั้น
ไม่สามารถควบคุมตัวละครของสมาชิกอื่นๆ ภายในทีมเดียวกันได้ (Bibiez, 2555)

2. Multiplayer หมายถึง ระบบผู้เล่นหลายคน หรือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้
มหาศาลในพื้นที่หนึ่ง ผู้ที่เล่นจะมีการเข้าสังคม การร่วมเล่นกับผู้อื่น ก่อให้เกิดความสนุกกว่าการ
เล่นเกมคนเดียว แตกต่างจากคำว่า Single Player หรือผู้เล่นคนเดียว Multiplayer จึงหมายถึงเกม
หลายผู้เล่นในพื้นที่หนึ่ง ในที่นี้จึงหมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะร่วมเล่นกับผู้อื่น (Barcode Geronimo,
2558)

3. Online หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นต้องทำการลงโปรแกรม ในเครื่องคอมพิวเตอร์ และจะต้องเล่นผ่าน Sever โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน Server (ศิริวรรณ เจียรศักดิ์วัฒนา, 2554, หน้า 19) หรือการเล่นเกมที่มึลักษณะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยมีเกมเป็นสื่อ ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่น (พลฤทธิ ฐิติวิริทธิ์นันท์, 2550, หน้า 24)

4. Battle หมายถึง รูปแบบเกมที่มีเนื้อหาเป็นการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย หรือในอีกความหมายคือเกมประเภท Action เป็นเกมที่ต้องมีการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็ว (ชลลดา บุญโท (2554, หน้า 1)

5. Arena หมายถึง สถานที่เกิดเหตุ สถานที่ สนาม สังกเวียน เวที ในที่นี้ผู้วิจัย จึงขอให้ความหมายถึงสถานที่หรือฉากการเล่น ที่ผู้เล่นรู้จักกันในชื่อของ mini map หรือแผนที่ภายในเกมที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายสามารถมองเห็น เพื่อดูการเคลื่อนไหวของผู้เล่นทีมเดียวกัน

6. พฤติกรรมการเปิดรับ หมายถึง การเข้าถึงข่าวสารอันเป็นประโยชน์ และยอมรับในข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมประเภท MOBA โดยความสมัครใจผ่านช่องทางการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เป็นการเลือกรับสื่อโดยความพึงพอใจส่วนบุคคลเป็นหลัก (กิตติพร ไชยใจรณ์, 2555) ได้แก่ วิธีการ ความถี่ ช่วงเวลา สถานที่ จุดประสงค์ และประเภทเนื้อหาที่รับชม (จอห์น นพดล วศิณสุนทร, 2558)

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งนั้นอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจ ถ้าหากไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ขึ้นอยู่กับสิ่งที่คนๆ นั้นตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย

8. อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หมายถึง สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร การสนทนา เกมออนไลน์ในประเภทต่างๆ รวมถึงเกมออนไลน์ประเภท MOBA ซึ่งมีการคิดค่าตอบแทนจากบุคคลที่เข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ตตามระยะเวลา ด้วยอัตราค่าบริการที่กำหนดไว้ (ธนาวุฒิ สังข์ทอง, 2553, หน้า 5)