

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีจากเอกสารต่างๆ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัย ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
4. แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา
5. แนวคิดและทฤษฎีลดความไม่แน่นอน ความไม่แน่ใจ
6. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์
7. แนวคิดหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางด้านประชากรเชื่อว่า พฤติกรรมต่างๆของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับภายนอกมากระตุ้น เชื่อว่าแบบฉบับสังคมได้มีไว้ให้มนุษย์ได้ดำเนินชีวิตตามแบบพฤติกรรมของคนที่มีความอายุในวันเดียวกันจะมีลักษณะแบบเดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมของสังคมนั้นได้วางแบบอย่างไว้ให้กับคนรุ่นนั้นๆ สังคมทำให้ผู้หญิงมีลักษณะนิสัยพฤติกรรมแตกต่างจากผู้ชาย คนที่มีการศึกษาจะมีพฤติกรรมแตกต่างจากคนที่ไม่มีการศึกษา เป็นต้น สรุปคือแนวคิดด้านประชากรศาสตร์เชื่อว่าคนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่ต่างกัน จะมีพฤติกรรมแตกต่างกันไปด้วย (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534. อังโน วิมลพรรณ อภาเวท, สาวิตรี ชีวะสารณ์, ชาญ เดชอัศวอง, 2554. หน้า 9 – 11)

กล่าวได้ว่า การวิเคราะห์ผู้รับสารตามลักษณะทางประชากร โดยมีสมมุติฐานว่าหากผู้รับสารอยู่ในกลุ่มของคนที่มีลักษณะประชากรเดียวกัน ก็จะมีลักษณะทางด้านจิตใจที่คล้ายคลึงกัน และคนที่มีลักษณะทางประชากรต่างกัน ก็จะมีลักษณะทางจิตใจที่ต่างกัน ซึ่งเกิดจากความแตกต่างของคุณสมบัติของแต่ละคนและปัจจัยภายนอก ดังนี้

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

1. อายุ เป็นปัจจัยที่ทำให้แต่ละคนมีความต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม ทั่วไปคนที่มีอายุน้อยจะมีความคิดเสรีนิยมมากกว่าคนที่มีอายุมาก คนที่มีอายุน้อยจะยึดถืออุดมการณ์มากกว่า มองโลกในแง่ดีมากกว่า นอกจากความแตกต่างกันนี้ คนที่มีวัยที่ต่างกันก็มักจะมีความต้องการแตกต่างกันด้วย เช่น คนวัยกลางคนจนถึงสูงอายุ จะคิดถึงเรื่องของความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สิน การรักษาพยาบาล การมีบ้านหรือที่ดิน เป็นต้น ในขณะที่คนหนุ่มสาวจะสนใจเรื่องการศึกษา ความเสมอภาคทางสังคม เป็นต้น

อายุ เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่ากลุ่มของผู้รับสารอยู่ในช่วงกลุ่มอายุเท่าใด เพราะในแต่ละช่วงอายุ ก็จะมี ความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมในสังคม หรือบริบททางสังคม ดังนั้นกลุ่มผู้รับสารที่อยู่ในช่วงอายุเดียวกันหรือใกล้เคียงกันจึงมีพฤติกรรมในการสื่อสารใกล้เคียงกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2542. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา, 2558. หน้า 14)

2. เพศ ความแตกต่างกันระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย จะมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยม และทัศนคติ เป็นเพราะวัฒนธรรมและสังคมได้กำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนแต่ละเพศไว้ต่างกัน

พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารยังมีความแตกต่างกันตามเพศ โดยในการศึกษาพบว่า เพศหญิง จะมีการเปิดรับในขณะที่ทำกิจกรรมอย่างอื่นร่วมด้วย ในขณะที่เพศชายจะมีการเปิดรับในขณะที่อยู่ในช่วงเวลาการพักผ่อนเพียงอย่างเดียว นอกจากนั้นยังมีการพบว่า เพศชายจะมีความชื่นชอบสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่อโทรทัศน์ ในขณะที่เพศหญิงกลับให้ความชื่นชอบในการเปิดรับจากสื่อโทรทัศน์มากกว่า (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา, 2558. หน้า 15)

3. สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นปัจจัยที่มีผลกระทบต่อ การเปิดรับ ซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจสามารถแยก ได้ดังนี้

3.1 รายได้ รายได้จะมีความเกี่ยวข้องกับระดับการศึกษา เนื่องจากบุคคลที่มีการศึกษาย่อมที่จะมีรายได้สูงตามไปด้วย จากผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีรายได้สูงจะมีโอกาสที่จะเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้ที่มีรายได้ต่ำกว่า มีการใช้สื่อที่หลากหลาย เพราะในการใช้สื่อย่อมต้องมีต้นทุนในการเข้าถึง (กาญจนา แก้วเทพ, 2542. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ อยุธยา, 2558. หน้า 16)

3.2 อาชีพ ผู้ที่มีอาชีพต่างกันจะมี สถานภาพทางสังคม ความเชื่อ ทัศนคติ แตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมในการเปิดรับนั้นแตกต่างกันตามไปด้วย (ปรมะ สตะเวทิน, 2546. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ ออยุธยา, 2558. หน้า 16)

4. การศึกษา หรือความรู้ เป็นลักษณะอีกลักษณะหนึ่งที่มีอิทธิพลเช่นเดียวกัน เช่น คนที่มีระดับการศึกษาสูงย่อมมีความรู้ลึกซึ้งคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่ไม่เหมือนกับคนที่ด้อยการศึกษาว่าตนเอง คนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบในการเป็นผู้รับสารที่ดี เพราะเป็นผู้ที่มีความรู้กว้างขวางและเข้าใจสารได้ดี กว่าคนที่มีความรู้ด้อยกว่า

บุคคลที่มีระดับความรู้สูงนั้นจะเป็นลักษณะของผู้รับสารที่ดี เช่น ความสามารถในการรับรู้ คำศัพท์ ข้อมูลของสาร ประกอบกับความสามารถในการเข้าใจในสารนั้นอยู่แล้ว นอกจากนั้นผู้ที่มีความรู้จะเป็นผู้กระทำต่างๆ ตามหลักของเหตุผลและสามารถหาหลักฐานมาสนับสนุนได้ง่าย ทำให้ถูกชักจูงได้ยาก (ปรมะ สตะเวทิน, 2546. อ้างใน พิชญ์ เดชาติวงศ์ ณ ออยุธยา, 2558. หน้า 15 - 16)

1.2 ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล

นั้นหมายถึงลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของแต่ละบุคคลที่ถูกเลี้ยงดูมาในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน สิ่งนี้จะส่งผลกระทบต่อระดับสติปัญญา ความคิด ทัศนคติ รวมไปถึงกระบวนการทางจิตใจในแง่ของการรับ การเรียนรู้ ความเชื่อ ทัศนคติ และค่านิยมในตนเอง เกิดขึ้นเป็นบุคลิกภาพส่วนบุคคล

1.3 ปัจจัยทางสังคม

ลักษณะของปัจจัยทางสังคมนั้นจะสร้างให้บุคคลมีความรู้ลึกซึ้งคิด ค่านิยม การแสดงออก ที่แตกต่างกัน (ชลลดา บุญโท. 2554, หน้า 9)

จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ดังที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเปิดรับและความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่เหมือนหรือแตกต่างกัน ผู้วิจัย จึงได้นำเอาแนวคิดนี้มาเป็นกรอบแนวความคิดในการศึกษาเพื่อหาความแตกต่างของผู้รับสารแต่ละคน โดยนำเอาตัวแปรมาใช้ คือ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระดับการศึกษาสูงสุดในปัจจุบัน

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับ

การรับรู้ข่าวสารและการเลือกสรรข่าวสารของบุคคล เป็นสิ่งที่อธิบายพฤติกรรมของการสื่อสารในแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นส่วนของบุคลิกภาพหรือจิตวิทยา โคนจะส่งผลต่อการรับรู้ข่าวสารโดยมีการเลือกสรร

“กระบวนการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยการกลั่นกรอง 4 ข้อ” (วังทราย อินทวัน, 2553. หน้า 15)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) ถือเป็นขั้นตอนแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสาร โดยบุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ด้วยกันหลากหลายแห่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่ง ตามความสนใจและความต้องการของตนเอง อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของแต่ละคนก็จะแตกต่างกัน คนเราจะเลือกสนใจข่าวสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและสิ่งในใจที่มีอยู่เดิม และจะพยายามหลีกเลี่ยงไม่สื่อสารในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ หรือความเข้าใจของตน หรือทัศนคติที่มีอยู่

2. การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารจะมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตนเอง เพื่อสนับสนุนทัศนคติที่มีอยู่เดิม และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ไม่สอดคล้องกับที่มีความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติที่มีอยู่เดิม เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ขัดแย้ง ที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

ที่กล่าวมาจึงหมายถึง แนวโน้มที่ตัวบุคคลผู้รับสาร จะมีการเลือกสนใจหรือเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง จากหลากหลายแห่ง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะเลือกรับข่าวสาร ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับความเชื่อ ทัศนคติและความสนใจของตน

3. การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้ว ไซว่าจะรับรู้ข่าวสารนั้นทั้งหมดตามที่ผู้ส่งสารมา แต่จะเลือกรับรู้และตีความหมายแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะทางร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ดังนั้น แต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคล และตัดข่าวสารส่วนอื่นทิ้งไป อีกทั้งยังบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางที่เป็นที่น่าพอใจของแต่ละคนอีกด้วย

เป็นกระบวนการขั้นตอนในการกลั่นกรองลำดับต่อมา จากเมื่อบุคคลเลือกเปิดรับจากแหล่งของข่าวสารแล้วตีความหมาย ตามความเข้าใจของตนเอง ตามทัศนคติของตนเอง ตามประสบการณ์ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาพอารมณ์ เป็นต้น

4. การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ และมักจะลืมหรือไม่ถ่ายทอดข่าวสารในส่วนที่ตัวเองไม่สนใจ หรือไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้งกับความคิด ข่าวสารที่เลือกจดจำนั้นมักจะมีเนื้อหาที่จะช่วยแรกๆ โดยการไม่อ่าน ฟัง หรือรับชม หรือบุคคลนั้นๆ อาจเลือกจดจำเฉพาะบางส่วนที่ตนเองสนใจ หรือต้องการ เพื่อส่งเสริมหรือสนับสนุนความคิดของตนเองให้มีความมั่นคง ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ต่อตนเองในโอกาสต่อไป ในบางครั้งสารอาจจะถูกปฏิเสธตั้งแต่ (บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ, 2557. หน้า 7)

เป็นกระบวนการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะสารที่มีเนื้อหาที่ตรงตามกับความสนใจ หรือ ความต้องการ ทัศนคติ ของตนเอง เป็นเสมือนการกลั่นกรองข่าวสารในขั้นสุดท้าย และในบางสารนั้นจะถูกลืมไปเนื่องจากสารนั้นไม่ตรงกันความต้องการของตนเอง (บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ, 2557)

ขวัญเรือน กิติวัฒน์ (2531. หน้า 23 - 26 อ้างใน สุภวัฒน์ สงวนงาม, 2557. หน้า 13 - 14) มีความเห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีการ เปิดรับข่าวสารที่แตกต่างกัน คือ

1. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล มีแนวคิดที่ว่าคนเราแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกันเฉพาะบุคคล ในด้านโครงสร้างของจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจาก ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อระดับสติปัญญา ความคิด ทัศนคติ ตลอดจนกระบวนการของการรับรู้ และการจูงใจ

2. ปัจจัยด้านสภาพของความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากคนเรามักจะยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนเองสังกัดอยู่นำมาเป็นกลุ่มอ้างอิง ในการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งและจะแสดงออกซึ่งพฤติกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบการสื่อสาร โดยเชื่อว่าลักษณะต่างๆ ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ จะทำให้เกิดความคล้อยคลึงของการเปิดรับเนื้อหาของการสื่อสาร รวมถึงการตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าวด้วย

นอกจากนี้ วิลเบอร์ ชรามม์ (Wilbur Schramm, 2516, หน้า 121 - 122. อ้างใน สุภวัฒน์ สงวนงาม, 2557, หน้า 14) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับข่าวสารของบุคคล ดังนี้

1. ประสบการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้รับส่งสารแสวงหาข่าวสารที่แตกต่างกัน
 2. การประเมินสารประโยชน์ของข่าวสารที่ผู้รับสารแสวงหาเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่ง
 3. ภูมิหลังที่แตกต่างกันทำให้บุคคลมีความสนใจแตกต่างกัน
 4. การศึกษาและสภาพแวดล้อมทำให้มีความแตกต่างในพฤติกรรมการเลือกรับสาร
 5. ความสามารถในการรับสาร ซึ่งเกี่ยวกับสภาพร่างกายและจิตใจที่ทำให้ พฤติกรรมการเปิดรับสารแตกต่างกัน
 6. บุคลิกภาพ ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจ และพฤติกรรมของผู้รับสาร
 7. อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้เข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจความหมายของสารได้
 8. ทัศนคติ จะเป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือข่าวสารที่ได้
- จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับ ที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าบุคคลแต่ละบุคคลจะมีพฤติกรรมการเปิดรับที่แตกต่างกันออกไป บุคคลจะเปิดรับข่าวสารในกระบวนการสื่อสารในขั้นพื้นฐานเฉพาะในเรื่องที่ตนเองสนใจเท่านั้น โดยแต่ละบุคคลนั้นก็จะมีเกณฑ์ในการเลือกรับสารจากสื่อที่แตกต่างกันออกไป ตามความต้องการ ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม ประสบการณ์ ของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยจึงนำเอาแนวคิดนี้มาใช้เพื่อศึกษาเพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA ของกลุ่มตัวอย่างถึงความเกี่ยวข้องหรือผลกระทบต่อความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หมายถึง คุณภาพ สภาพ หรือระดับความพึงพอใจ ที่เป็นผลมาจากระดับความสนใจ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้นๆ (Good, 2488, หน้า 384. อ้างใน กุลทล บุรณ์เสรี, 2555. หน้า 27)

ความรู้สึกพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางบวกนั้น เป็นสิ่งที่เกิดจากการกระทำ หรือความรู้สึกที่มีความสุข เมื่อได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่าตามที่หวังไว้ การใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการศึกษาบุคคลในเรื่องของผู้รับสาร ที่เลือกใช้สื่อเพื่อและเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการ ของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน โดยอาศัยว่าบุคคลแต่ละคนต้องการ

อะไร จากสิ่งใด และสารนั้นเป็นสารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนองความต้องการได้อย่างไร (Wolman, 2516. หน้า 56 อ้างใน กุลทล นุรณิเสรี, 2555. หน้า 27 - 28)

ธรรมชาติของมนุษย์ตามทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow, 2513. หน้า 122 – 144 อ้างใน เฉลิมเกียรติ ตุ่นแก้ว, 2553. หน้า 7 - 8) ลำดับความต้องการอยู่ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ความต้องการทางกาย เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต
2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง เมื่อความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนอง ลำดับความต้องการในขั้นต่อไปก็คือมีความปลอดภัยและมั่นคง
3. ความต้องการทางด้านสังคม คือต้องการที่จะเข้าร่วมหรือมีส่วนร่วมและได้รับการยอมรับจากสังคม
4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องนับถือ เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่อง ให้เกียรติ และเห็นความสำคัญของตน
5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต คือความต้องการอยากจะได้และอยากจะเป็นตามความต้องการของตนเอง เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์

ในกระบวนการทำงาน จึงควรรู้พื้นฐานความต้องการของมนุษย์เพื่อจัดหาให้มีปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลที่เกี่ยวข้องในกระบวนการต่างๆ เกิดความพึงพอใจในบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หรือเกิดความพึงพอใจในสินค้าและบริการที่ก่อให้เกิดประโยชน์ร่วมกันทั้งสองฝ่าย

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออก ที่ค่อนข้างมีความสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจได้โดยตรง แต่อย่างไรก็ดีก็ยังสามารถวัดได้โดยทางอ้อม โดยการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น และการแสดงความคิดเห็นนั้น จะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงจะสามารถวัดความพึงพอใจนั้นได้

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานที่บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลมาจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่ต้องการ

ผู้วิจัยจึงนำเอาแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจมาใช้ในการศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้เพื่อให้ทราบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างไร จาก แนวคิดประชากรศาสตร์และแนวคิดการเปิดรับ และการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

4. แนวคิดและทฤษฎีสัญญาวิทยา

สัญญาวิทยา (Semiology) หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความคิดของมนุษย์ ที่ถือได้ว่าเป็นทุกสิ่งอย่างที่ปรากฏอยู่รอบตัวเรา สัญลักษณ์นั้นอาจจะได้แก่ ภาษา สัญลักษณ์ รหัส เครื่องหมาย ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความหมายแทนของจริง ในบทบาทหรือในบริบทใดบริบทหนึ่ง

สัญญาวิทยา หรือสัญศาสตร์ (Semiology หรือ Semiotics) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือ Semeion แปลว่า Sign หรือสัญลักษณ์ เป็นการศึกษาเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ซึ่งถูกรวมอยู่ในระบบของเครื่องหมาย ได้มีการศึกษาว่าความหมายของมันถูกสร้างและสามารถถูกเข้าใจได้อย่างไร นักสัญญาวิทยาจึงทำการตรวจสอบว่า สิ่งมีชีวิตสร้างความหมายและปรับใช้อย่างเหมาะสมอย่างไร ทฤษฎีสัญศาสตร์ในระดับทั่วไปจะกล่าวถึงเครื่องหมายที่ศึกษา ในแง่ของการสื่อสารในสิ่งมีชีวิต (<https://en.wikipedia.org/wiki/Semiotics>)

Semiotics เป็นคำที่ Charles Sander Peirce (ค.ศ.1839 – 1914) นักปรัชญาชาวอเมริกันริเริ่มใช้และทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย และคำว่า Semiology เป็นคำที่ Ferdinand de Saussure (ค.ศ.1857 – 1913) นักภาษาศาสตร์ได้ตั้งขึ้น และนอกจากนั้นยังมีนักวิชาการอีกหลายคนได้นำเอาแนวคิดไปพัฒนาต่อ คือ Roland Barthes (ค.ศ.1915 – 1980) ในการศึกษาเกี่ยวกับสัญศาสตร์และสัญญวิทยานั้น ต่างมีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่คล้ายคลึงและสอดคล้องกัน นั่นคือการศึกษาวิธีการสื่อความหมาย ขึ้นตอนและหลักการของการสื่อความหมาย ไปจนถึงการตีความหมายและการทำความเข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์ที่อยู่ในแต่ละวัฒนธรรม

นาตยา สังข์เที่ยง (2554) ในทุกสัญลักษณ์จะต้องมีส่วนประกอบ 2 อย่าง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างและถูกถ่ายทอดอย่างไร ได้แก่

1. รูปสัญลักษณ์ (Signifier) คือ สิ่งที่เราสามารถที่จะรับรู้ได้ผ่านทางประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็น ตัวอักษร รูปภาพ หรือแม้แต่การได้ยินเสียงที่ถูกแปลงออกมาเป็นคำพูด
2. ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) คือ ความคิด หรือคำนิยามที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิดของผู้ที่รับสารนั้น

ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์แต่ละตัวนั้น จะเกิดขึ้นโดยมีตรรกะว่าด้วยความแตกต่าง หมายถึง ความหมายของสัญลักษณ์แต่ละตัวที่ได้รับมาจากการเปรียบเทียบว่าตัวมันแตกต่างจากสัญลักษณ์ตัวอื่นๆ ในระบบเดียวกัน ซึ่งถ้าหากไม่เกิดความแตกต่างแล้วนั้น ความหมายก็จะไม่เกิดขึ้น ทั้งนี้ความแตกต่างที่แสดงได้เด่นชัดที่สุดคือความต่างตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น

ขาว – ดำ สูง – ต่ำ หรืออธิบายอีกอย่างคือ ความหมายของสัญลักษณ์หนึ่งเกิดจากความไม่มี หรือไม่มี เป็นของสัญลักษณ์อื่นๆ

จากตรรกะของความแตกต่างข้างต้น ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์แต่ละตัวแล้ว ก็ได้มีการจัดประเภทของสัญลักษณ์ ตามความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมาย เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. รูปเหมือน (icon) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ ที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันกับสิ่งที่มันบ่งบอก เช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์ แผนภาพ หรือ ภาพเหมือน

2. ดรรชนี (index) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ ที่มีผลลัพธ์ ในการบ่งชี้ถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่น รอยเท้าสัตว์ที่ประทับลงบนพื้นดิน คุณสมบัติอีกประการที่ น่าสนใจของสัญลักษณ์ประเภทดรรชนีคือ เมื่อเราเห็นรูปสัญลักษณ์ประเภทดรรชนีแล้ว ความหมายสัญลักษณ์ที่เราจะนึกถึงไม่ใช่สิ่งที่เรามองเห็นในขณะนั้น ตามตัวอย่างที่ได้กล่าวมา คือ เมื่อเรา พบรอยเท้าสัตว์ เราไม่ได้นึกถึงรอยเท้า แต่เราจะนึกไปถึงตัวสัตว์ที่เป็นเจ้าของรอยเท้านั้น เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (symbol) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ที่ แสดงถึงบางอย่างที่ไม่ได้มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งบอกเลย เป็นการใช้งานในลักษณะของ การกำหนดขึ้นเองซึ่งได้รับการยอมรับ และต้องมีการเรียนรู้หรือเพื่อทำความเข้าใจเครื่องหมายนั้น เป็นการแสดงถึงตัวแทน เช่น เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ หรือการสวมแหวนที่นิ้วนางข้างซ้ายที่ แสดงถึงการแต่งงาน

แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมาย ของรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ ที่แสดง ความหมายนั้น มี 2 ชนิด คือ

1. ความหมายตรง (Denotation) เป็นระดับของความหมายที่ผู้ใช้สามารถเข้าใจได้ โดยตรงตามตัวอักษร เป็นระดับของความหมายที่เกี่ยวข้องกับระดับความเป็นจริงของธรรมชาติ จัดอยู่ในลักษณะของการอธิบายหรือพรรณนา เป็นความหมายที่ผู้รับสามารถรับรู้และเข้าใจได้เป็น ส่วนใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเรากล่าวถึง รถซูเปอร์คาร์ ก็จะนึกถึงลักษณะของยานพาหนะที่มี รูปลักษณ์ปราดเปรียว ทันสมัย และมีราคาแพง เป็นต้น

2. ความหมายแฝง (Connotation) เป็นการนำเอาปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องใน การตีความหมาย สามารถอธิบายได้โดยการใช้อารมณ์ ความรู้สึกของผู้ใช้และคุณค่าทาง วัฒนธรรม กระบวนการนี้จะเกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์ในความหมายตรงถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญลักษณ์ และ จะถูกผูกโยงรวมเข้ากับความหมายใหม่จนเกิดเป็นความหมายแฝง สามารถอธิบายได้ว่าเป็น

กระบวนการที่ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า มาคาคติ (Myth) ซึ่งเป็นระบบสื่อความหมายที่มีลักษณะพิเศษ คือเป็นการสื่อความหมายบนกระแสของความหมายเดิมที่มีอยู่ก่อน ทำให้สิ่งที่ป็นหน่วยสัญลักษณ์ในระบบแรก กลายมาเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ในระบบที่สอง กล่าวคือไม่ว่ารูปสัญลักษณ์ในระบบแรกจะมีความแตกต่างกันเพียงใดก็ตาม หากถูกนำมายึดติดกับมายาคติแล้ว จะถูกทอนความหมายเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ การสื่อความหมายในระดับของความหมายแฝงนี้ มีแนวโน้มในการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน อยู่กับระดับของการสื่อความหมาย แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

- ระดับของปัจเจก ยกตัวอย่าง ดอกกุหลาบที่เป็นการนำพาการสื่อความหมายถึงความรัก แต่หากบุคคลที่เคยได้มีประสบการณ์ที่น่ากลัว พร้อมกับได้กลิ่นดอกกุหลาบเป็นครั้งแรก จนเกิดการจดจำ ภายหลังเมื่อได้มองเห็นหรือได้กลิ่นดอกกุหลาบนี้ กลับเป็นการตีความหมายส่วนตัวให้เกิดความกลัวมากกว่าที่จะเกิดความรู้สึกถึงความรัก เนื่องจากการสื่อความหมายแบบส่วนตัว จึงไม่ได้สื่อความหมายปกติดังที่คนอื่นๆ มีประสบการณ์มา

- ระดับของวัฒนธรรม ในระดับการสื่อความหมายนี้แสดงถึงการที่วัตถุในวัฒนธรรม ได้พ่วงความสัมพันธ์และการสื่อความหมายเข้ามาในตัว ยกตัวอย่างเช่นการมอบดอกกุหลาบที่ต่างมีการยอมรับในเชิงวัฒนธรรมว่าเป็นการแสดงความรัก

ผู้วิจัยได้นำเอาการสื่อสารโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสัญลักษณ์วิทยา มาออกแบบในการตั้งคำถามเพื่อวัดความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA ไม่ว่าจะป็นสัญลักษณ์ สี หรือการออกแบบพื้นที่หรือฉากการต่อสู้ภายในเกม เพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยชิ้นนี้

5. แนวคิดและทฤษฎีลดความไม่แน่นอน ความไม่แน่ใจ

การสื่อสารภายในบุคคล และการสื่อสารระหว่างบุคคล นั้นเป็นพื้นฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์ และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา อาจทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา เป็นสิ่งที่จะทำให้แต่ละคนได้รู้จักตัวเองอีกทั้งยังเป็นกลไกที่ทำให้มนุษย์ใช้ในการเชื่อมโยงหรือปรับตัวเข้าสู่สังคม

ทฤษฎีว่าด้วยการพัฒนาและธำรงรักษาความสัมพันธ์ เมื่อเราอยากทำความรู้จัก อยากสื่อสาร หรือเริ่มต้นและพัฒนาความสัมพันธ์กับคนหนึ่งที่เราเพิ่งรู้จัก หรือในบางเวลาที่มีความรู้สึกอยากยุติความสัมพันธ์ มีทฤษฎีที่สำคัญๆ ที่อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่จะหยิบยกมากเสนอสำคัญๆ คือ

ทฤษฎีลดความไม่แน่นอน ความไม่แน่ใจ (Uncertainty Reduction Theory) ของ ซาลเบอร์เกอร์ และคณะ สาระสำคัญของทฤษฎีนี้อยู่บนสมมติฐานพื้นฐานสำคัญในเรื่องเหตุและผล

ของการสื่อสารเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ โดยอธิบายว่า คนเราต้องการอยู่ในสถานการณ์ที่ตนคิดว่าสามารถควบคุมได้และสามารถคาดหมายสิ่งต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ด้วย ดังนั้น เมื่อเราเผชิญกับความไม่แน่ใจ เราจะถูกผลักหรือดึงดูดให้เกิดการแสวงหาข้อมูลสารสนเทศจากกันและกันเพื่อลดความไม่แน่ใจนั้น ทฤษฎีลดความไม่แน่ใจได้อธิบายเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตวิทยาที่สำคัญสองประการที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ของคนเรา กล่าวคือ ส่วนที่เรียกว่า การตระหนักในตนเองหรือการรู้จักตัวเอง (Self - Awareness) และความรู้เกี่ยวกับผู้อื่น (Knowledge of Others) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การตระหนักในตนเองหรือการรู้จักตนเอง ผลงานวิจัยทางจิตวิทยาสังคมของเบอร์เกอร์ระบุว่า การตระหนักรู้ตนเองของคนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะคนแต่ละคนและยังแตกต่างกันไปตามแต่ละสถานการณ์อีกด้วย เบอร์เกอร์ระบุว่า คนแต่ละคนมีการตระหนักรู้ตนเองในสองลักษณะ คือ การตระหนักรู้แบบ (Objective Self - Awareness) เป็นลักษณะการให้ความสำคัญกับตนเองเป็นศูนย์กลางมากกว่าสิ่งอื่น ๆ ที่แวดล้อมและการตระหนักรู้ในลักษณะการให้ความสำคัญกับสิ่งรอบข้างมากกว่าตนเองที่เรียกว่า (Subjective Self - Awareness) ตัวอย่างเช่น เมื่อเวลาที่ต้องกล่าวคำปราศรัยบนเวที ในขณะที่นั้นจิตใต้สำนึกของเราจะบอกเราว่าผู้ฟังกำลังจ้องมองมาที่เรา สภาพการณ์ดังกล่าวเราจะรู้สึกให้ความสำคัญกับความเป็นตัวตนของเราหรือมีการตระหนักรู้แบบ (Objective Self - Awareness) มากกว่าในการพูดคุยกันเองกับเพื่อนสนิทในวงสนทนาซึ่งขณะนั้นความเป็นตัวตนของเราแทบไม่ได้รับความใส่ใจจากเราเท่าไรนัก ผลงานวิจัยชี้ให้เห็นว่า การที่คนเราให้ความสำคัญกับตนเองแบบ (Objective Self - Awareness) นี้เป็นเรื่องปกติ อีกทั้งการรู้จักหรือให้ความสำคัญกับตนเองของคนแต่ละคนก็แตกต่างกันไปตามสถานการณ์บรรทัดฐานของสังคมอีกด้วย คนบางคนก็ให้ความสำคัญกับความเป็นตัวตนของตนเองมากและบางคนก็แทบไม่ใส่ใจกับเรื่องนี้ การตระหนักรู้ในตนเองและการให้ความสำคัญกับตนเองที่มีระดับต่างกันมีความเกี่ยวข้องกับการติดตามตรวจสอบตัวเอง (Self - Monitor) มากน้อยแตกต่างกัน คนที่ให้ความสำคัญกับตนเองสูงจะมีระดับการตรวจสอบตนเองสูงและมักจะมี ความระมัดระวังเกี่ยวกับการสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นกับผู้อื่น จะอ่อนไหว (Sensitive) กับปฏิกิริยาป้อนกลับของผู้อื่นและพยายามปรับพฤติกรรมตนเองให้เข้ากับผู้อื่น ในขณะที่ผู้ที่ให้ความสำคัญกับสิ่งรอบข้างมากกว่า จะมีการตรวจสอบตนเองต่ำและให้ความสำคัญกับการทำให้ผู้อื่นประทับใจในตนเองน้อยกว่า

1.2 ความรู้เกี่ยวกับผู้อื่น การสื่อสารระหว่างบุคคลนอกจากจะเป็นเครื่องมือสำคัญทั้งในส่วนที่เป็นการสร้างความรู้เกี่ยวกับตนเอง การสื่อสารระหว่างบุคคลยังเป็นเครื่องมือในการหา

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้อื่น ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับการสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อลดความไม่แน่ใจว่าเป็นตัวแปรสำคัญที่สุดในการที่บุคคลพยายามพัฒนาความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้น

เบอร์เกอร์อธิบายว่า เมื่อเราพบคนแปลกหน้าเรามักมีความต้องการอย่างมากที่จะลดความไม่แน่ใจอันเกิดจากความไม่รู้จักระหว่างบุคคลนั้นมาก่อนด้วยการพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับเขา เบอร์เกอร์เสนอว่า ในขณะที่เผชิญหน้ากับคนที่แปลกหน้าเราจะพบกับความรู้สึกลำบาก ยุ่งยากใจ อันเนื่องมาจากความรู้สึกไม่แน่ใจ ความไม่รู้จักระหว่างบุคคลทำให้เราไม่สามารถคาดเดาพฤติกรรมของบุคคลผู้นั้นได้ ในสถานการณ์เช่นนี้เรามักมีแรงจูงใจที่จะแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับเขาให้มากขึ้น ๆ ความพยายามในการลดความไม่แน่ใจต่าง ๆ นี้จึงนับเป็นมิติแรกของการสร้างความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น (บุษบา สุธีธร, 2546)

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมผ่านระบบออนไลน์ทำให้การเล่นบางครั้งจะต้องมีการพบกับผู้เล่นที่ตนเองไม่รู้จัก ผู้วิจัยจึงนำเอาแนวคิดแนวคิดและทฤษฎีลดความไม่แน่นอน ความไม่แน่ใจ มาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาครั้งนี้ว่า กลุ่มเป้าหมายผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้นมีพฤติกรรมในการสื่อสารอย่างไรเมื่อต้องมีการร่วมเล่นเกมในลักษณะของการเล่นเป็นทีมกับผู้เล่นอื่นที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน อันเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของเกมออนไลน์ โดยนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดทำแบบสอบถามในหัวข้อการวัดความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA

6. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

6.1 ความหมายของเกมออนไลน์

ชลลดา บุญโท (2554, หน้า 14) เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องลงโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เล่นผ่าน Sever ของผู้ให้บริการ โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกบันทึกไว้ในการเล่นเกมนั้นๆ ปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบเสียค่าบริการและไม่เสียค่าบริการ ตามที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้ ผู้เล่นจะสามารถเลือกบทบาทหรือปรับแต่งตัวละครหรือบทบาทได้อย่างอิสระ ผู้เล่นจะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม อีกทั้งยังสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นภายในเกม โดยรูปแบบของการเล่น ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งที่บ้านหรือเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

การรวบรวมและแยกประเภทของเกมออกเป็น 10 ประเภท ตามประเภทของซอฟต์แวร์ ดังนี้ (ธนกฤต ดีพลภักดี. 2556, หน้า 24 - 27)

1. ประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) ถือได้ว่าเป็นเกมประเภทที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในคนทั่วไป เนื่องด้วยตัวเกมที่เล่นง่าย บังคับตัวละครให้ไปในทิศทางต่างๆ เพื่อผ่านด่านหรือ

สิ่งกีดขวาง ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยไปจนถึงบางเกมที่มีเนื้อหารุนแรง บางเกมมีการใส่ลูกเล่นใหม่ๆ เข้ามาเพื่อเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ที่ไม่เน้นบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกฝ่ายตรงข้ามเพื่อผ่านอุปสรรค ในรูปแบบ Simulation Action คือ เกมแอ็คชั่นที่สร้างสถานการณ์ขึ้นมา แล้วให้ผู้เล่นควบคุมหาทางผ่านอุปสรรค และ Platform Action เป็นเกมแอ็คชั่นพื้นฐานที่มีมีฉากอยู่บนพื้นที่ขนาดใดขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านไปทีละด่าน

2. ประเภทเกมแนวภาษา หรือสวมบทบาทตัวละคร (RPG : Role-Playing Game) เกมประเภทนี้ในช่วงแรก เกม RPG ที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาญี่ปุ่น ซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษา ในการเล่นหรือแปลความหมายของคำพูดต่างๆ ภายในเกมจะกำหนดให้ตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (Experience) ซึ่งเมื่อผจญภัยมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายภายในเกมจะได้รับไอเทมหรือของที่นำมาเพิ่มความสามารถของตัวละครได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแต่จะเน้นที่ให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวภายในเกม โดยยังสามารถแยกประเภทออกเป็นหลายประเภทย่อยๆ เช่น

- Action RPG คือ เกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบินบังคับแบบเกมแอ็คชั่นลงไป
- Simulation RPG คือ เกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนรบ
- MMORPG (Massively Multiplayer Online) คือ เกมอาร์พีจีที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงหลังๆ เนื่องจากเป็นการเล่นกับผู้เล่นอื่นที่เป็นคนจริงๆ สามบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมเหมือนกันผู้เล่น บนโลกที่สร้างขึ้นและสามารถกำหนดการผจญภัยของตัวเองได้อย่างอิสระ รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้ เพื่อหาเพื่อนหรือเพื่อหาข้อมูลข่าวสารในเกม

3. ประเภทเกมการยิง (Shooting Game) เกมประเภทนี้จะมีลักษณะที่เน้นให้ผู้เล่นบังคับและยิงศัตรูเป็นหลัก ผู้เล่นเกมจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบิน ทำการฝ่าฟันอุปสรรค โดยความสนุกอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธปืนและในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนปืนของฝ่ายตรงข้ามด้วย สามารถแบ่งได้เป็น

- First Person Shooting คือ เกมยิงที่ใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (ใช้มุมมองแทนสายตา) โดยในฉากจะมองไม่เห็นตัวละครของผู้เล่น
- Third Person Shooting คือ เกมยิงที่ใช้มุมมองของบุคคลที่สาม (ใช้มุมมองจำลองภาพโดยรอบ) ผู้เล่นจะสามารถมองเห็นตัวละครที่ตัวเองบังคับอยู่และฉากโดยรอบ

4. ประเภทเกมผจญภัย (Adventure Game) เกมประเภทนี้จะเน้นเรื่องราวของเกมแต่ต่างจากเกม RPG ที่ไม่มีการเพิ่มระดับของตัวละคร และในการเล่นไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับ แต่สิ่ง

สำคัญคือการเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตาม จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความลึกลับหรือการผจญภัยที่น่าตื่นเต้น

5. ประเภทเกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมประเภทนี้ต่างจากเกมแอ็กชัน ตรงที่ไม่มีการผ่านด่าน แต่จะเน้นการต่อสู้ตัวต่อตัว หรือการต่อสู้เป็นทีม ที่มีการเตะต่อย หรือศิลปะการต่อสู้ประเภทต่างๆ เกมแนวนี้มักจะทำให้ตัวละครในเกมมีความสามารถแตกต่างกัน และให้ผู้เล่นเลือกใช้ตัวละครที่ตนเองถนัดหรือใช้เป็นประจำนำมาต่อสู้กับผู้เล่นคนอื่น

6. ประเภทเสมือนจริง (Simulator Game) หรือเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จะจำลองสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น หรือเหตุการณ์นั้น อาจจะนำมาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือสมมติขึ้น เกมแนวนี้แบ่งได้เป็น

- Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถ เป็นต้น

- Situation Simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวอยู่ในสถานการณ์นั้น

- Creation Simulation จะให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างหนึ่ง และทำการออกแบบพัฒนา ไปจนถึงบริหารกิจการนั้นๆ ให้สำเร็จ

- Pet Simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆ เสมือนสัตว์จริงๆ แต่อยู่ในเกมเหมาะสำหรับผู้เล่นบางคนที่ยากเลี้ยงสัตว์แต่ไม่สามารถเลี้ยงจริงๆ ได้ ก็สามารถลองเลี้ยงในเกมได้

7. ประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies Game) เกมประเภทนี้แยกมาจากเกมแนว Simulation เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหาร ทำการสู้รบกัน และยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่ เวทย์มนต์คาถา ฟ่อมด กองทหารยุคกลางไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาว เกมวางแผนการรบนี้ แบ่งออกเป็นสองประเภท คือ

- ประเภทการตอบสนองแบบทันกาล (Real Time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างการรบ เกมจะดำเนินไปตลอด

- ประเภทรอบ (Turn Base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดและวางแผนระหว่างการเล่นได้ เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก

8. ประเภทเกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาต่างๆ ให้เล่นกันในรูปแบบของวิดีโอเกม นิยมเล่นกันในกลุ่มเพื่อ เนื่องจากตัวเกมเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักเหมือนกีฬาจริงและใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬาออกมาหลายประเภทตั้งแต่เกมฟุตบอล เกมบาสเก็ตบอล เกมกอล์ฟ เกมชกมวย

9. ประเภทเกมแข่งความเร็ว (Racing Game) ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมแนวแข่งรถ เนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์แข่งขันกัน แต่ในปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งความเร็ว เช่น แข่งวิ่ง แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น

10. ประเภทเกมเข้าจังหวะ (Rhythm Action Game) เกมประเภทนี้มีจุดเด่นอยู่ที่เสียงดนตรี โดยให้ผู้เล่นกดปุ่มหรือเคาะจังหวะบนเครื่องควบคุมเพื่อสร้างเสียงต่างๆ ในเกม โดยที่ตัวเกมจะกำหนดเครื่องดนตรีมาให้ ถือเป็นประเภท Simulation อย่างหนึ่งที่แยกออกมาเป็นเกมแนวเข้าจังหวะ

6.2 ความหมายของเกมประเภท MOBA

เกมประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) หรือ Action Real-Time Strategy (ARTS) เป็นประเภทย่อยของเกมประเภทวางแผนแบบเรียลไทม์ (RTS) ผู้เล่นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ทีม มีผู้เล่นในทีมสูงสุด 5 คน ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครและควบคุมตัวละคร เรียกว่า "ฮีโร่" ซึ่งมีความสามารถและประโยชน์มากมาย จุดประสงค์คือ ป้องกันและทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุม ที่จะถูกปล่อยออกมาเป็นระยะ จึงพิจารณาได้ว่า MOBA เป็นการผสมเกมแอ็คชั่นกับเกมวางแผนเรียลไทม์ โดยหลักการแล้ว การจัดประเภทของเกมว่าจะ เป็น MOBA หรือไม่นั้นจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงแค่ 1 Unit (ตัวละคร) เท่านั้น โดยที่ตัวละครนั้นๆ จะมีความสามารถเฉพาะตัวที่หลากหลาย รวมถึงจะมีการแบ่งฝั่งในการเล่นอย่างชัดเจน โดยจะต้องอยู่ฝั่งใดฝั่งหนึ่งเท่านั้น

2. แต่ละทีมจะต้องมีฐานที่จะต้องคอยป้องกัน แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องบุกไปทำลายฐานฝ่ายตรงข้ามด้วย

3. ภายในทีมจะมีสมาชิก 5 คน และแต่ละคนจะควบคุมเพียงแค่ตัวละครของตัวเองเท่านั้น ไม่สามารถควบคุมตัวละครของสมาชิกอื่นๆ ภายในทีมเดียวกันได้

โดยทั่วไปนั้นฐานของผู้เล่นมักจะอยู่สุดขอบของแผนที่แต่ละฝั่ง (ซ้าย-ขวา) และมี 3 เลนที่เชื่อมต่อกัน 2 ฐานไว้ด้วยกัน โดยที่ Creep หรือ Minion (ทหารอัตโนมัติภายในเกม) จะวิ่งออกไปในแต่ละเลนและมุ่งหน้าไปยังฐานของฝ่ายตรงข้าม และเป้าหมายในการเล่นเกมแนว MOBA คือการ

ที่แต่ละฝ่ายสามารถที่จะดันเลนของฝ่ายตรงกันข้ามและมุ่งหน้าไปทำลายฐานของฝ่ายตรงข้ามให้ได้ก่อนที่จะโดนทำลายฐานของตัวเอง และแก่นแท้ของรูปแบบการเล่นเกมแนว MOBA ก็คือการปะทะกันระหว่างผู้เล่น (PvP) ซึ่งทำให้ธรรมชาติในการเล่นเกมนั้น ค่อนข้างจะทำนายฝีมือผู้เล่นพอสมควร รวมถึงมีระบบ AI หรือ Bot ที่ไว้ให้ผู้เล่นได้ทดสอบฝีมือแต่จะน้อยกว่าการสู้กับคนจริงๆ เนื่องจาก Bot จะถูกโปรแกรมมาทำให้มีรูปแบบการเล่นที่ค่อนข้างจำกัด แตกต่างกับคนที่ไม่สามารถคาดเดารูปแบบในการเล่นได้ จึงต้องรับมือเป็นสถานการณ์ๆ ไป

6.3 พัฒนาการของเกมประเภท MOBA

ช่วงปี 2000 เข้าสู่ยุคของคอมพิวเตอร์ที่เกมทั้งหลายได้พัฒนาให้สามารถแข่งขันกับผู้เล่นอื่นได้ ผ่านระบบออนไลน์ และ Multiplayer ซึ่งเมื่อเริ่มเล่นแบบ Multiplayer ได้จากการเล่นที่บ้านก็เปลี่ยนมารวมตัวกับที่ร้านเกม หลังจากเกมเหล่านี้ได้รับความนิยมไปทั่วโลก เพื่อเป็นการพิสูจน์ฝีมือว่าใครคือคนที่เก่งที่สุด

สำหรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA นั้นเริ่มเป็นที่รู้จัก เมื่อ Warcraft 3 : Reign of Chaos ได้เปิดให้บริการ โดยมีระบบที่ผู้เล่นสามารถแก้ไขแผนที่ได้ด้วยพื้นฐานของตัวเกม และ Custom Map ของ Warcraft นั้นได้มีแผนที่ดั้งเดิมของ DotA อยู่ช่วงยุคแรกของ DotA นั้น มีคนให้ความสนใจในเกมนี้เป็นอย่างมาก เมื่อเทียบกับฐานผู้เล่นในปัจจุบัน โดยตัวแผนที่นั้น จากอดีตจนถึงในปัจจุบันเป็นที่นิยมก็คือคือ DotA-Allstars ที่อยู่ในเกม Warcraft 3 เป็นเกมแนวที่ชื่อว่า MOBA ในลำดับแรกๆ และหลังจากนั้น Valve จึงได้ซื้อทีมพัฒนา Icefrog (ผู้สร้างแผนที่ DotA) ให้มาช่วยพัฒนาเกม DOTA 2 ใน Steam และเมื่อตัวเกมสร้างเสร็จได้จัดการแข่งขันที่ชื่อว่า The International ขึ้นมาครั้งแรก พร้อมตั้งเงินรางวัลที่สูงมากที่สุดในประวัติศาสตร์ 1 ล้านเหรียญดอลลาร์ ทำให้สื่อทุกแขนง ภาครัฐ เอกชน เริ่มให้ความสนใจวงการ E-Sport มากขึ้น (Bibiez, 2555)

จึงทำให้ในปัจจุบัน เกิดการแข่งขันที่เรียกว่า E-Sports โดยย่อมาจากคำว่า Electronic Sports เป็นการแข่งขันอิเล็กทรอนิกส์ที่ทั่วโลกให้ความสนใจ โดยมีส่วนประกอบหลักๆ ไม่ต่างไปจากการแข่งขันกีฬาประเภทอื่นๆ ที่จะประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา ในที่นี้คือ เมาส์, คีร์บอร์ด, หูฟัง และอื่นๆ โดยใช้คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆ เป็นสนามแข่งขัน ซึ่ง E-Sports เป็นการแข่งที่ผู้ร่วมแข่งขันต้องมีแผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทไม่ต่างไปจากนักกีฬาทั่วไป สิ่งนี้จึงอาจเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่าไปส่วนหนึ่งที่ชักจูงให้เกิดผู้เล่นเกมหน้าใหม่ที่มีเป้าหมายสูงสุดในรายการแข่งขัน World Cyber Games Championship ที่เปรียบเสมือนกับโอลิมปิกของเกม และรายการอื่นๆ อย่างเช่น The International 2016 ของเกม DOTA2 ที่มีเงิน

รางวัลรวมสูงถึง 18.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยที่ผู้พัฒนาเกมหรือ Valve เป็นผู้ออกเงินรางวัลเพียง 1.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ส่วนที่เหลือนั้นถูกนำมาจากการขายไอเทมภายในเกมแล้วปันเงินจำนวน 1 ใน 4 ของรายได้จากการขายมาเป็นเงินรางวัลของการแข่งขัน (Joe Donnelly, 2559)

7. แนวคิดหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรพิมล ไทพยางกูร (2548) พัฒนาการวัยรุ่น ได้แบ่งช่วงวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ

วัยรุ่นตอนต้น สำหรับเพศหญิงจะมีอายุระหว่าง 13 – 15 ปี และเพศชาย 15 – 17 ปี วัยรุ่นตอนกลาง เพศหญิง 15 – 18 ปี และเพศชาย 17 – 19 ปี และตอนปลายสำหรับเพศหญิง 18 – 20 ปี

และเพศชาย 19 – 21 ปี และวัยรุ่นในแต่ละช่วงอายุนั้นโดยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้นนั้น เป็นวัยที่มีความเหมาะสมในการส่งเสริมพัฒนาการมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมทางด้านพัฒนาการสติปัญญา อารมณ์ ทั้งนี้เนื่องจากในทั้งสองด้านนี้เป็นสิ่งที่เกื้อหนุนกัน จะทำให้สามารถเรียนรู้ทักษะในการควบคุมอารมณ์และจัดการอารมณ์ได้อย่างรวดเร็ว และความฉลาดทางด้านอารมณ์ดีนั้น จะสนับสนุนให้คนนั้นสามารถใช้สติปัญญาได้อย่างเต็มที่ และในขณะเดียวกันยังสามารถฝึกหัดการควบคุมอารมณ์ และการเก็บซ่อนอารมณ์ต่างๆที่ไม่ดี ที่สังคมไม่ยอมรับเพื่อให้เข้าได้กับผู้อื่นในสังคมปัจจุบัน

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี (2555 อ้างโดยจอมณัฐฐา สิริธนทงศ์, 2556) ในงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมและภาวะติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่นที่มารับการรักษาที่แผนกผู้ป่วยนอกจิตเวชโรงพยาบาลรามาริบัติ พบว่า ความนิยมของวัยรุ่นเพศชายที่มีความนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลามากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายมีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์ และการประสานงานระหว่างตาและมือดีกว่าเพศหญิง

ณักรักษ์ กุลสิทธิ์ (2557) ในงานวิจัยเรื่องสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการตอบสนองของผู้บริโภคในการเข้าถึงข้อมูลทางการตลาด ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของ Digital Media ที่ถือได้ว่าเป็นสื่อที่เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่สำคัญในปัจจุบัน ที่ทำให้การค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ตลอดจนความสำคัญที่ผู้ประกอบการจำเป็นต้องหันมาสนใจเลือกใช้ เพื่อส่วนแบ่งทางการตลาด และยังเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทางการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถผนวกเข้ากับเทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น Smartphone หรือเว็บไซต์ ที่สามารถลดต้นทุนแต่กลับมีประสิทธิภาพในการส่งสารไปยังผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้มากที่สุด

ภาพิมล ไชยวุฒิ (2558) แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) พบว่า ปัจจุบันมีการสนับสนุนการแข่งขันเกมเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกระแสในยุคปัจจุบันมากขึ้น อีกทั้งเด็กและเยาวชนมองว่าการเล่นเกม คือ การเล่นกีฬา อีกทั้งยังมุ่งมั่นเล่นเกมเพื่อที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต แรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ เงินรางวัลจากการแข่งขัน ความต้องการเอาชนะ อีกทั้งกระแสจากการเล่น นักกีฬาอีสปอร์ตยังส่งผลต่อการเกิด Sports Marketing ซึ่งนับเป็นอีกก้าวของการเจริญเติบโตทางธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ และทัศนคติในการเล่นเกมนออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นมากที่สุดคือประเภท Simulation ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่เรียนสายวิทย์-คณิต และเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย
2. สาเหตุที่เด็กนักเรียนเลือกเล่นเกม เพราะมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อต้องการพักผ่อน คลายเครียด โดยวัดได้จากจำนวนการตอบแบบสอบถาม ที่มีค่ามากที่สุด
3. ทัศนคติของนักเรียน ในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ ตัวเกมออนไลน์ มีประสิทธิภาพและมีความรวดเร็วในการตอบสนอง ซึ่งส่วนใหญ่มีทัศนคติว่า ด้านตัวเกมมีผลมากในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ นาทยา สังข์เที่ยง (2554) ในงานวิจัยเรื่อง ชุมชนเสมือนจริงในเกมนออนไลน์ กรณีศึกษาเกม Audition Online Dance Battle ผลวิจัยพบว่า พฤติกรรมการสื่อสารและรูปแบบการภาษาที่ใช้สื่อสาร เป็นไปในลักษณะภาษาพูดสบายๆ ไม่เน้นภาษาเขียนที่ถูกต้อง มีการดัดแปลงคำพูดตามเทรนด์ภาษาในปัจจุบัน ชุมชนเสมือนจริงในเกมนั้น นอกจากจะเป็นเพื่อนกันในสังคมออนไลน์แล้ว เมื่อเกิดความสัมพันธ์อันดีภายในเกมแล้วยังมีการจับกลุ่มภายนอกเกม นำมาซึ่งการสานต่อเรื่องต่างๆ นอกจากนั้นยังพบว่าผู้เล่นจะสร้างกลุ่มของตนเองขึ้นมาเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน แข่งขันกัน เป็นต้น เป็นการรวมกลุ่มกับผู้ที่ชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน ได้ทำท่าทางที่ไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความจริง ลักษณะที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ ผู้เล่นสามารถคุยกับเพื่อนในเกมได้เหมือนการแชทในอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นบางคนมีความชื่นชอบที่จะใช้พื้นที่นี้เพื่อพูดคุยกับเพื่อนหรือคนที่เข้ามาเล่นเกมมากกว่าสนใจที่จะเล่นเกม เกิดเป็นสังคมใหม่ในเกมนออนไลน์ เกิดเพื่อนกลุ่มใหม่ และเกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เกมออนไลน์ออกดิชั่น มีสิ่งที่ไม่จริงในสังคม เช่น การสร้างความเป็นจริงในตัวเกม เช่น คาแรคเตอร์ ตัวละคร เครื่องประดับ เสื้อผ้า ตัวตนที่แท้จริงของเราไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาแบบนั้น แต่การค้นพบที่ได้จากการศึกษา มีทั้งความเหมือนและต่างจากโลกแห่งความจริง

สิ่งที่อยู่ในโลกแห่งความจริง มีการนำมาใส่ในชุมชนเสมือนจริงด้วย เป็นการย่อส่วนแล้วนำมาใส่ในเกม เป็นการจำลองค่านิยมทางวัฒนธรรมอีกบทบาทหนึ่งให้มาอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ และเป็นการเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปที่ไม่สามารถทำได้ในโลกของความเป็นจริง

อัจฉิมา ปรีชาพานิช (2549) ในงานวิจัยเรื่อง การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "บึงย่า" ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บึงย่า เป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยผู้เล่นเกมมีอิสระในการสื่อสาร ซึ่งต้องอยู่ในกฎและข้อบังคับที่เว็บมาสเตอร์กำหนด มีลักษณะการใช้ภาษาและสัญรูปที่สร้างขึ้นใหม่ในเกมเพื่อแสดงออกถึงความหมาย อารมณ์ และความรู้สึก ในการปฏิสัมพันธ์กับคู่สื่อสาร และผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครซึ่งสื่อความหมายโดยใช้ชื่อตัวละคร อาทิสื่อผ้า เครื่องประดับ ตลอดจนวัฒนธรรมในการสื่อสารที่ถ่ายทอดจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รูปแบบอื่นๆ มาสู่การสื่อสารเกมออนไลน์บึงย่า

สุรศักดิ์ วินิจ และ ชัยวัฒน์ เพ็ญศิริ (Life is a Game, Youtube Channel 2016) เกมออนไลน์ประเภท MOBA ที่ดีจำเป็นต้องพัฒนาด้านกราฟฟิกของตัวเกมให้ทันยุคทันสมัย จะสามารถตอบใจผู้คนที่ต้องการแอดชั่นหรือการแสดงผลระหว่างการเล่นที่รวดเร็ว มีเอฟเฟคสวยงาม ทำให้เกมออนไลน์ประเภท MOBA ในปัจจุบันที่ได้มีการพัฒนาพีเจอร์เพื่อตอบสนองผู้เล่นด้วย เกมเพลย์ที่ดีขึ้น แสง สี เสียง ภาพ ที่ดูดีเป็นสิ่งที่เพิ่มความนิยมได้ด้วยดี อีกทั้งเนื้อเรื่องของตัวเกมยังสามารถเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวเกมด้วย ซึ่งโดยปกติทั่วไปแล้ว เนื้อเรื่องของเกมออนไลน์ประเภท MOBA จะเป็นการต่อสู้ของสองฝั่ง ฝั่งละ 5 คน ยกตัวอย่างในเกม Heros of Newerth ที่จะมีเนื้อเรื่องเป็นการต่อสู้ของฝั่งที่เรียกว่า Legion และอีกฝั่งหนึ่งที่เรียกว่า Hellbourne

ธนภุต ดีพลภักดี (2556) การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับโดยรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับเกมออนไลน์ในระดับปานกลาง พฤติกรรมการเล่นที่ผ่านมามากกว่า 4 ปี มีการเล่นทุกวันๆละ 2 – 3 ชั่วโมงต่อวัน ในเวลา 20.00 – 24.00 น.