

รูปแบบงานอีสปอร์ตของกลุ่มนักศึกษาชายรักชายที่เข้าร่วมแข่งขัน เกมออนไลน์ ROV กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ระชานนท์ ทวีผล

ดร., อาจารย์ประจำสาขาการจัดการโรงแรม คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

Email: rachanon@ms.su.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของเกม ROV ผ่านมุมมองของกลุ่มนักศึกษาชายรักชาย 2) ศึกษารูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มนักศึกษาชายรักชาย และ 3) ศึกษาการรับรู้การจัดงานอีเวนท์รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มนักศึกษาชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) จากนักศึกษากลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จำนวน 25 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. องค์ประกอบของเกม ROV มีส่วนสนับสนุนการตัดสินใจเลือกเล่นได้มากยิ่งขึ้น ได้แก่ 1.1) ด้านโครงเรื่อง ที่นำเสนอเกี่ยวกับการทำสงครามบนโลกเสมือนจริงที่ต้องใช้จินตนาการ 1.2) ด้านตัวละคร ที่ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทในสายอาชีพที่ตนเองใฝ่ฝัน 1.3) ด้านเสียงและภาษาที่แสดงออกในลักษณะของบทสนทนาจากเกมสู่การใช้ชีวิตประจำวัน 1.4) ด้านภาพและฉากมีความสมจริงและยังสามารถปรับเปลี่ยนตามจำนวนสมาชิก

2. รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ต ยังไม่มีการกำหนดรูปแบบมาตรฐานอย่างแน่ชัด ซึ่งจะถูกเปลี่ยนแปลงไปตามผู้จัดงานแต่ละครั้ง และ 3) การรับรู้การจัดงานอีเวนท์รูปแบบอีสปอร์ตในกลุ่มนักศึกษาชายรักชาย ผู้จัดงานจะต้องจัดงานที่ตรงกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายชายรักชาย เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมงาน และให้ได้รับความสนใจมากที่สุด

คำสำคัญ: ชายรักชาย, อีสปอร์ต, เกมออนไลน์อาร์ไอวี (ROV), การจัดการงานอีเวนท์

E-sport Model of LGBT Students in RoV competition: A Case study of Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus

Rachanon Taweephol

Ph.D Branch Hotel Management Department the Faculty of Management science Silpakorn University,

Email: rachanon@ms.su.ac.th

Abstract

The objectives of this research were to investigate: 1) the elements of RoV game through gay students' perspectives; 2) the format of RoV competition among gay students; and 3) the gay students' perception of RoV competition. The study was a qualitative research with focus group discussion of 25 gay students at Silpakorn University, Phetchaburi IT Campus. The research findings showed:

1) supporting elements for RoV game participation included 1.1) representation of war in the virtual world which require players' imagination, 1.2) characters allowing players to choose the roles in their dreamed careers, 1.3) the sound and diction of conversations taking place in the game which transgresses into everyday life, and 1.4) the realistic spectacle and scenes which can be adjusted to the number of members;

2) the format of the E-Sport competition has not been formally defined and changes accordingly to the organizer; and

3) organizers are required to organize the events correspondingly to target audience's needs, especially towards gay students, in order to attract more attendees.

Keywords: Gay, E-Sport, RoV, Online Game, Event Management

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมใช้อย่างแพร่หลาย ในขณะเดียวกันกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศยังเป็นตัวกำหนดวิวัฒนาการของวิดีโอเกมหรือเกมจากอดีตเป็นเกมจะอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะในระบบแบบออฟไลน์ จนถึงปัจจุบันขอบเขตของการพัฒนารูปแบบให้สามารถเล่นเป็นแบบออนไลน์ได้ทั้งเครื่องเกมคอนโซล คอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งบนสมาร์ตโฟน ที่สามารถเชื่อมต่อกับผู้เล่นอื่นได้ง่ายผ่านเครือข่ายโทรคมนาคม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งกระแสที่ผู้ประกอบการและนักพัฒนาเกมให้ความสนใจเป็นอย่างมากในการต่อยอดทางธุรกิจ (สรนาถ รัตนโรจน์มงคล, 2561)

สำหรับลักษณะเกมออนไลน์ยุคใหม่ถูกออกแบบให้มีความร่วมสมัย สามารถแบ่งตามลักษณะของวิธีการเล่น ได้แก่ 1) เกมประเภทต่อสู้ (Action) ต้องอาศัยการบังคับร่วมกับการตัดสินใจที่รวดเร็ว 2) เกมประเภทผจญภัย (Adventure) ที่เน้นการฝึกสมาธิแก่ผู้เล่น สามารถวิเคราะห์โจทย์เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ 3) เกมประเภทจำลองสถานการณ์ (Simulation) โดยที่มีฉากเสมือนจริงแก่ผู้เล่น 4) เกมประเภทวางแผน (Strategy) การวิเคราะห์วิธีการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม 5) เกมประเภทแสดงบทบาทตัวละคร (Role playing game) ซึ่งผู้เล่นจะถูกสมมติบทบาทตัวละครภายในเกม 6) เกมประเภทจำลองการเล่นกีฬา (Sport) โดยใช้กติกาในสนามจริงของกีฬาแต่ละประเภท และ 7) เกมประเภทผสม (Hybrid) ด้วยการเล่นเกมแบบใช้เทคนิคหลายแบบร่วมกัน ทั้งนี้เกมออนไลน์ให้ ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานด้วยความสมจริงที่เกิดขึ้นภายในเกม ขณะเดียวกันความหลากหลายของเกมออนไลน์ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมได้ทุกเพศ แม้กระทั่งในกลุ่มของชายรักชายที่มี การตอบรับกระแสนิยมในการเล่น

เกมออนไลน์มากขึ้น ถึงแม้ว่ากลุ่มชายรักชายจะแสดงกิริยาและมีพฤติกรรมหลายอย่างคล้ายคลึงกับเพศหญิงก็ตาม นอกจากนี้ ตลาดของธุรกิจเกมออนไลน์ยังคง เปิดกว้าง จึงมีการสร้างตัวละครสำหรับเพศที่สาม (Transgender) ขึ้นมา เพื่อตอบสนองกับตลาดเกมในกลุ่มชายรักชายโดยเฉพาะ (ชลลดา บุญโท, 2554)

หนึ่งในเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มของเพศชายรักชาย คือ เกมอาร์โอวี (ROV : Realm of Value) ซึ่งจัดเป็นเกมประเภทผสม (Hybrid) ในลักษณะของการแข่งขันที่มีผู้เล่นจำนวนหลายคน (Multiplayer Online Battle) เป็นการวางแผนแบบเรียลไทม์ สามารถเล่นได้บนสมาร์ตโฟนได้ สำหรับวิธีการเล่นจะเป็นในลักษณะของทีมแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ผู้เล่นจะสามารถเลือกตัวละครได้ตามความชอบและความถนัด เพื่อเข้าสู่การต่อสู้กับสมาชิกภายในทีม โดยผู้เล่นจะต้องโจมตีและทำลายป้อมปราการของอีกฝ่ายให้ได้รับความเสียหาย มากที่สุด จึงจะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

อีกทั้งเกม ROV เป็นเกมที่มีกราฟฟิก เสียง แสง สี ที่มีความละเอียดและสวยงาม นอกจากนี้ ผู้ผลิตและนำเข้าเกม ROV มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ นำไปสู่กิจกรรมทางการตลาดและกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมเพิ่มมากขึ้น เช่น รายการทางโทรทัศน์และวิทยุที่นำเสนอเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ธุรกิจแบบเติมเงินเข้าในเกมออนไลน์ รวมถึงการนำเกมออนไลน์ได้เข้าสู่กิจกรรมการแข่งขันที่เรียกว่าอีสปอร์ต (E-sport) (ชิกเนเจอร์, 2559)

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงแนวทางการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ROV ในกลุ่มของชายรักชาย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการภายในประเทศและเป็นแนะแนวทางสำหรับการขยายตลาดเกมออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับธุรกิจ

เกมออนไลน์และกลุ่มของผู้ที่สนใจภายในประเทศไทย จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง “รูปแบบงานอีสปอร์ตของกลุ่มชายรักชายที่เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ ROV กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี”

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของเกม ROV ผ่านมุมมองกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
2. เพื่อศึกษารูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาการรับรู้การจัดงานอีเวนท์ที่รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ทบทวนวรรณกรรม

1. เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่สามารถเล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องติดตั้งโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ที่ต้องการเล่นลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ คุณสมบัติของเกมออนไลน์สามารถที่จะรองรับจำนวนผู้เล่นได้ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป มีรายละเอียดกราฟิกที่สวยงาม น่าดึงดูด พร้อมกับการออกแบบลักษณะของเกม เช่น แผนที่ อาวุธ ชุด สัตว์ประหลาด เป็นต้น โดยจะต้องปรับปรุงเนื้อหาของเกมอย่างต่อเนื่อง และจะต้องสามารถใช้งานระบบสนทนาด้วยข้อความและเสียงกับเพื่อนสมาชิกหรือผู้เล่นคนอื่น ๆ แบบออนไลน์ได้อีกด้วย (วนานุรัตน์ ดวงจินดา, 2561)

2. องค์ประกอบของสื่อเพื่อนันทนาการ

การใช้สื่อที่มีรายละเอียดชัดเจนจะเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

เข้าด้วยกัน โดยมีทั้งสิ้น 6 องค์ประกอบ (จุฑามาศ ตั้งคุณอนันต์, 2556) ดังนี้

2.1 โครงเรื่อง (Plot) เป็นการแสดงการกระทำที่ปรากฏอยู่ในลักษณะของการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล โดยจะต้องคำนึงถึงความสมบูรณ์อย่างจากจุดเริ่มต้น ตอนกลาง และจุดจบของเรื่อง ซึ่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์กับฉากอื่น รวมถึงการลำดับการสื่อสารที่อาจบ่งบอกถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครอย่างชัดเจน

2.2 ตัวละคร (Character) ที่ถูกสมมติให้มีความสำคัญในการดำเนินเรื่อง โดยตัวละครหลักแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

2.2.1 ตัวเอก (Protagonist) เป็นตัวละครที่มีความสำคัญของเรื่องซึ่งมีความคิดอุดมการณ์ในการแน่วแน่ว่าจะอุปสรรคจะปรากฏในลักษณะของวีรบุรุษหรือวีรสตรี

2.2.2 ตัวร้าย (Antagonist) เป็นตัวละครที่ขัดขวางการกระทำของตัวเอก มุ่งเน้นการสร้างข้อขัดแย้งและพัฒนาข้อขัดแย้งให้ลุกลามออกไป

2.2.3 ตัวประกอบ (Related Characters) ช่วยสนับสนุนให้โครงเรื่องพัฒนาไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax)

2.3 เสียงและภาษา (Sound & Diction) เป็นสิ่งที่ปรากฏผ่านเสียงพูดสนทนา (Verbal) เสียงเพลง หรือเสียงดนตรี (Song) และเสียงประกอบ (Sound Effect) หรือเสียงจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ (Verbal) โดยการใช้ภาษาเป็นการสื่อสารด้วยคำพูดคำของละคร ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร และบทสนทนา ตลอดจนภาษาที่ใช้สื่อสารข้อมูลและแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดในลักษณะวัจนสาร ซึ่งเป็นศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราว

2.4 ภาพและฉาก (Spectacle) เป็น การนำเสนอของตัวละครจากการที่แสดงให้เห็น

ด้วยใบหน้า ท่าทาง และจังหวะของการเคลื่อนไหว รวมถึงฉากบ่งบอกถึงแสงที่ช่วยทำให้เห็นลำดับภาพให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3. ชายรักชาย

บุคคลที่เกิดมาพร้อมกับเพศกำเนิดชายแต่มีรสนิยมรักเพศเดียวกัน (Homoeroticism) รวมถึงมีรูปแบบพฤติกรรมทางเพศต่อเพศเดียวกัน (Same-Sex Desire and Eroticism) สำหรับสภาพสังคมไทย อธิบายถึงพฤติกรรมการร่วมเพศระหว่างชายกับชายที่เรียกว่า เกย์ เป็นการแสดงถึงสภาวะจิตใจที่แตกต่างจากเพศสภาพของตนที่เป็นอยู่ เนื่องจากความฝักใฝ่ในเพศชายด้วยกันสามารถกำหนดการบทบาทการแสดงได้ 3 ลักษณะได้แก่

3.1 ฝ่ายกระทำหรือฝ่ายรุก (King) มีพฤติกรรมแสดงออกต่อผู้ร่วมเพศในรูปแบบธรรมชาติของเพศชาย

3.2 ฝ่ายถูกกระทำ หรือฝ่ายรับ (Queen) จะมีการแสดงกิริยาท่าทางกระตือรือร้น รวมถึงมักจะออกพฤติกรรมที่มากกว่าเพศหญิงทั่วไป โดยจะมีการตอบสนองเพศชายด้วยกันตามครรลองของเพศหญิง ซึ่งปัจจุบันกลุ่มนี้ถูกเรียกว่า ตุ๊ดกระเทย และสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

3.2.1 กระเทยจริง มีความผิดปกติของอวัยวะเพศทั้งสองเพศอยู่ในร่างกายมาแต่กำเนิด

3.2.2 เพศที่ชอบหรือพอใจที่จะแต่งกายเป็นเพศตรงข้าม

3.2.3 การแปลงเพศเป็นบุคคลที่มีลักษณะทางเพศภายนอกและฮอร์โมนเป็นเพศเดียวกันครบถ้วน แต่สถานะจิตใจเป็นเพศตรงข้าม และมีความต้องการที่จะเปลี่ยนเพศกำเนิดเป็นเพศที่ตนพอใจ

3.3 แบบผสมผสาน (Both) ที่สามารถเป็นได้ทั้งฝ่ายกระทำและฝ่ายถูกกระทำตามรสนิยม

ของคนอนที่ตนเองพึงพอใจ (สมพิศ ปันตกแต่ง, 2554)

3.4 การจัดการงานอีเว้นท์

เกรียงไกร กาญจนโกศล (2555) อธิบายไว้ว่าอีเว้นท์เป็นรูปแบบการสื่อสารการตลาดผ่านกิจกรรม ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสารที่นำตราสินค้าไปสู่กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสร้างประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 การที่ผู้ประกอบการได้จัดกิจกรรมขึ้นมาเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับตราสินค้าและดึงดูดความสนใจให้ผู้บริโภค รวมถึงต่อยอดความสัมพันธ์ตามวัตถุประสงค์ของการส่งเสริมการขาย เช่น การจัดการประกวด การจัดงานฉลองความสำเร็จ การจัดการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล เป็นต้น อีกทั้งตราสินค้าจะถูกถ่ายทอดผ่านรูปแบบของกิจกรรมพร้อมกับการตกแต่งบรรยากาศของงานที่สร้างขึ้นมา ดังนั้นงานอีเว้นท์จึงเป็นการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง ทำให้ผู้บริโภคมีโอกาสได้สัมผัสกับสินค้าอย่างใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น อาทิ การทดลองการสัมผัส การสาธิต บุญเลิศ จิตต์วัฒนา (2559) อธิบายความหมายของการจัดงานอีเว้นท์ เช่นเดียวกับการจัดกิจกรรมการตลาดพิเศษที่จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบในการดำเนินงานที่หลากหลาย ได้แก่ 1) ผู้จัดงาน ทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรมให้มี ความน่าสนใจ 2) ผู้เข้าร่วมงาน เป็นกลุ่มเป้าหมาย ที่ผู้จัดงานจะต้องศึกษาพฤติกรรมเชิงลึก 3) ผู้จัดแสดงสินค้า เป็นกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อนำสินค้ามาจัดแสดงภายในงาน อย่างไรก็ตามองค์ประกอบสนับสนุนที่จะต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับองค์ประกอบหลัก คือ สถานที่จัดงาน ที่จะต้องประเมินความจุพื้นที่ในแต่ละตารางเมตร เพื่อการใช้สอยที่เกิดประโยชน์สูงสุด (สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมนิทรรศการและนิทรรศการ, 2558)

3.5 อีสปอร์ต

อีสปอร์ต (ESport) เป็นแนวความคิดการพัฒนาเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นทั่วไปชื่นชอบ จากอดีตการเล่นเป็นเพียงกิจกรรมยามว่างหรืองานอดิเรก การพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์เป็นรูปแบบกิจกรรมการแข่งขันอิเล็กทรอนิกส์ที่มีกฎกติกา ในลักษณะของการแข่งขันก็หาจึงเป็นโอกาสสำคัญที่จะเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ทางสังคมไทย ซึ่งในขณะเดียวกันขีดความสามารถของระบบเครือข่าย 4 จี (4 G) พร้อมกับศักยภาพของโทรศัพท์มือถือแต่ละยี่ห้อ เป็นส่วนช่วยสนับสนุนกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต รวมถึงจำนวนผู้เข้าแข่งที่คาดว่าจะสูงขึ้นถึง 20 ล้านคน โดยการสำรวจ พบว่า มีนักกีฬาอีสปอร์ตชาวไทยมีรายได้สูงถึง 30,000 บาทต่อเดือน จากกลุ่มผู้สนับสนุนและต้นสังกัดของนักกีฬา (ไทยรัฐออนไลน์, 2561)

3.6 เกมออนไลน์ ROV

เกมออนไลน์ ROV (Realm of Valour) เป็นเกมยอดนิยมบนมือถือที่ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี จากกลุ่มผู้เล่นชาวไทยจำนวนมาก จากผลงานของบริษัท Gerena ที่มุ่งพัฒนาเกมให้ตอบสนองกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายยุคใหม่ เริ่มต้นจากการนำเสนอภาพกราฟิกภายในเกมที่สวยงามสมจริง พร้อมกับการสร้างตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องให้มีการใช้ทักษะความสามารถพิเศษเหนือจินตนาการ รวมถึงผู้ผลิตยังคงให้ความสำคัญกับการพัฒนาเซอเวอร์เพื่อรองรับจำนวนในแต่ละรอบได้อย่างราบรื่น หากเปรียบกับเกมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ ที่ยังคงประสบปัญหา ดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างระบบไม้ เพื่อการสนทนาของผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน นอกจากนี้ ROV ยังมีการกำหนดค่าธรรมเนียมเพื่อแลกเปลี่ยนระหว่างเงินสดกับอาวุธพิเศษของตัวละครแต่ละประเภทในราคาที่เหมาะสม โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่มีรายได้น้อย สามารถสะสมเงินออมและนำมา

แลกเปลี่ยนได้ในมูลค่าที่ไม่สูงจนเกินไป ตลอดจนโอกาสสำคัญของบริษัทผู้ผลิตยังคงนำเสนอเนื้อหาของเกมสู่กิจกรรมการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลรายการต่าง ๆ ในรูปแบบของอีสปอร์ต เป็นการเพิ่มมูลค่าของเกม ROV สู่กิจกรรมทางธุรกิจการจัดนิทรรศการและงานอีเวนท์ใหม่ของประเทศไทย (เกมเด็ด, 2561)

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษารูปแบบงานอีสปอร์ตของกลุ่มชายรักชายที่เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ ROV กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีวิทยาและการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ ROV ซึ่งเป็นนักศึกษา กลุ่มชายรักชาย จากมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่วัตถุประสงค์กำหนด โดยเปิดโอกาสให้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและโต้แย้ง เพื่อนำไปสู่การบทรูปของประเด็นปัญหาของการวิจัย ด้วยข้อคำถามแบบกึ่งโครงสร้างปลายเปิด ซึ่งผู้วิจัยได้ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการร่วมกับการจดบันทึกข้อมูลผ่านเครื่องบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ ตัวผู้วิจัยนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บข้อมูล ในฐานะผู้ดำเนินรายการ รวมถึงการใช้วิจารณญาณ และเป็นผู้ตัดสินใจในการเก็บรวบรวมข้อมูล (นิศา ชูโต, 2551)

1. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลทฤษฎีแบบสามเส้า (Triangulation) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านตรวจสอบข้อมูล (Data) ได้แก่ เวลา และสถานที่แตกต่างกัน 2) ด้านผู้วิจัยแต่ละคนที่มีข้อมูลแตกต่างกัน (Researcher) โดยใช้นักวิจัยมากกว่า 1 คน และ 3) ด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Method) ที่

เปรียบเทียบข้อมูลจากการเก็บข้อมูลหลายวิธีซึ่งผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมในการแข่งขันอีสปอร์ต (ทวีศักดิ์ นพเกษตร และคณะ, 2551)

2. ขอบเขตการศึกษา

2.1 ขอบเขตด้านพื้นที่: ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เลขที่ 1 หมู่ 3 ถนนชะอำปราณบุรี ตำบลสามพระยา อำเภชะอำ จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีนักศึกษาในกลุ่มชายรักชาย มีการสร้างอัตลักษณ์ร่วมกันอย่างเปิดเผย และเป็นที่ยอมรับถึงการดำรงอยู่อย่างมีตัวตนจากคนทั่วไป ในมหาวิทยาลัย (พิทักษ์ ศิริวงศ์ และคณะ, 2553)

2.2. ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลหลัก: ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นนักศึกษาในกลุ่ม ชายรักชายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จำนวน 25 คน ซึ่งมีประสบการณ์ เข้าร่วมแข่งขันการเล่นเกมนออนไลน์ ROV ในประเทศไทยมากกว่า 5 ครั้ง รวมถึงเป็นกลุ่มตลาดเฉพาะที่มีศักยภาพในการซื้อสินค้าเสมือนจริงในเกมอย่างต่อเนื่องในแต่ละเดือน

2.3 ขอบเขตด้านเวลา: ผู้วิจัยได้ออกแบบการศึกษาจากการกำหนดวัตถุประสงค์ การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตั้งแต่วันที่ 14 มกราคม ถึงวันที่ 30 พฤษภาคม 2561

2.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา: การทบทวนวรรณกรรมจากแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่

เกี่ยวข้องกับกลุ่มชายรักชาย เกมออนไลน์ และการจัดการอีเว้นท์

ผลการวิจัย

1. องค์ประกอบของเกม ROV ผ่านมุมมองของกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ผลการศึกษาพบว่า

1.1 ด้านโครงเรื่องหรือเนื้อหาของ เกมออนไลน์ ROV จะมีการกล่าวถึงเรื่องราว การต่อสู้ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และอสูรกาย ซึ่งจะเป็นการลำดับเรื่องราวที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มชายรักชาย เนื่องจากผู้เล่นจะใช้จินตนาการในการเลือกสร้างร่างอวตาร เพื่อสมทบบาทสมมติการเป็นตัวละครของเกม การทำสงครามจะดำเนินจนกว่าจะมีฝ่ายหนึ่งที่สามารถทำลาย ป้อมปราการหลักของอีกฝ่ายตรงข้ามได้สำเร็จ รูปแบบของเกมจะเป็นการแข่งขันแบบทีม เพื่อร่วมกันคว้าชัยชนะในแต่ละครั้ง ทำให้ผู้เล่นได้รับประโยชน์ในการสร้างความสามัคคีและฝึกการวางแผนกลยุทธ์ที่เป็นลำดับขั้นตอนอย่างรอบคอบ

1.2 ด้านตัวละครภายในเกม ROV จะมีบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกสิ่งทีใกล้เคียงกับตนเองมากที่สุด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเกม ROV

ตัวละคร	คุณสมบัติ	ภูมิหลังของตัวละคร
แครี่ (Carry)	เป็นตัวละครที่มีพลังชีวิตค่อนข้างน้อย แต่มีพลังการโจมตีที่รุนแรง จึงมักจะใช้เพื่อโจมตีป้อมปราการของฝ่ายตรงข้าม	ตัวละครชื่อ ยอร์น เป็นเทพแห่งดวงอาทิตย์ ในเวลาใกล้รุ่งอรุณ เขาจะขับรถม้าแห่งดวงอาทิตย์ออกไปทั่วท้องฟ้า เพื่อให้ท้องฟ้าที่มีมิติสว่างขึ้น
แมจ (Mage)	เป็นตัวละครที่มีความใกล้เคียงกับ Carry เพียงแต่ Mage จะเป็นการใช้พลังเวทย์ในการโจมตีคู่ต่อสู้หรือป้อมของฝ่ายตรงข้าม	ตัวละครชื่อ เฮร่า เป็นเทพแห่งสตรีและการสมรส เมื่อเฮร่ารับหมั้นกับเทพเจ้าซุส พลังของเธอมิพลังเพิ่มขึ้นเทียบเท่ากับเทพเจ้าซุส เมื่อใดที่เฮร่าเดินทางสายฟ้าของเทพเจ้าซุสจะคอยติดตามเธอไปด้วย
ไฟต์เตอร์ (Fighter)	เป็นตัวละครที่มีพลังชีวิตมากที่สุด เหมาะแก่การใช้เป็นตัวโจมตีระยะประชิด บางครั้งเมื่อโจมตีแล้วสามารถเพิ่มพลังชีวิตได้ด้วยตัวเอง	ตัวละครชื่อ ซานิส เป็นวีรบุรุษแห่งปฐพี ที่มีความกล้าหาญและฉลาดในการใช้กลยุทธ์
แอสซาสิน (Assassin)	เป็นตัวละครที่มีความสามารถในการเข้าประชิดตัวคู่ต่อสู้ได้อย่างรวดเร็ว มีพลัง ในการโจมตีอย่างต่อเนื่อง แต่มีข้อเสียคือมีพลังที่น้อย	ตัวละครชื่อ นาครอท คือผู้พิพากษาแห่งยมโลก ครั้งหนึ่งเมื่อกรีซได้รับความทุกข์ทรมานจากภัยแล้งซึ่งเกิดจากความโกรธของ เทพเจ้าซุส ประชาชนได้ร้องขอให้นาครอทช่วยเหลือ จนทำให้ฝนกลับมามากอีกครั้ง
แทงค์ (Tank)	เป็นตัวละครที่มีพลังชีวิตเยอะ ทนทานต่อการถูกโจมตีทุกรูปแบบ จึงเหมาะกับการเป็นตัวละครต่อสู้ให้กับทีม	ตัวละครชื่อ กิลเดอร์ ในอดีตเป็นทาสที่กลายมาเป็นขุนนางที่มีแต่ความโลภ ต่อมาได้พบกับพอมด เขาจึงมอบวิญญาณส่วนหนึ่งเพื่อแลกกับการสัมผัสทุกสิ่งให้เป็นทอง และกลายเป็นคนสติไม่สมประกอบ โดยจะซังตัวเองอยู่ในห้องที่เต็มไปด้วยทองคำ
ซัพพอร์ต (Support)	เป็นตัวละครที่มีทักษะในการสนับสนุนเพื่อนในทีมจะมีประโยชน์ต่อการโจมตีแบบเป็นทีม แต่มีข้อจำกัด คือ ทำการโจมตี ฝ่ายตรงข้าม อาจมีพลังที่ไม่รุนแรงเท่าที่ควร	ตัวละครชื่อ อลิซ เป็นเทพจักรราศีที่อายุน้อยที่สุด มีความรู้เคียงสรวากับเด็ก ชอบความสนุกกับสัตว์ป่า และเธอสามารถกลายร่างเป็นลูกบอลแห่งความพิโรธได้เพื่อช่วยเหลือในการต่อสู้

จากตารางที่ 1 แสดงลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเกม ROV ซึ่งกลุ่มชายรักชายมีพฤติกรรมและรสนิยมทางเพศที่แตกต่างกันจะเลือกตัวละครดังนี้ 1) ฝ่ายกระทำหรือฝ่ายรุก (King) จะสวมบทบาท โดยเลือก Fighter หรือ Tank เนื่องจากตัวละคร ทั้ง 2 ประเภท มีลำตัวหนา สวมชุดเกราะและอาวุธขนาดใหญ่ที่มีความแข็งแกร่ง เป็นตัวละคร มีเสน่ห์เหมาะสำหรับเป็นผู้นำทีม สะท้อนถึงพฤติกรรมของผู้เล่นชายรักชายที่เป็นฝ่าย King ที่มีความความแข็งแกร่งควบคู่กับความน่าสนใจด้านบุคลิกภายนอก 2) ฝ่ายถูกกระทำหรือฝ่ายรับ (Queen) จะเลือกสวมบทบาทโดยเลือก Mage และ Support ดังบทสัมภาษณ์

“ตัวละครทั้ง 2 ประเภทนี้ มีชุด เครื่องแต่งกายที่สวยงามและมีท่าทางที่อ่อนช้อย”

(ผู้ให้ข้อมูลหลักหมายเลข 9, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2561)

จากบทสัมภาษณ์ดังกล่าวบ่งบอกถึงพฤติกรรมของผู้เล่นฝ่าย Queen ที่แสดงออกถึงพฤติกรรมของเพศหญิงที่จะเลือกความสวยงามของชุดแต่งกายเป็นหลัก และจะเล่นเพื่อเป็นผู้สนับสนุนช่วยเหลือให้แก่สมาชิกภายในทีมของตนเอง และ 3) แบบผสมผสาน (Both) จะเลือกสวมบทบาทโดยไม่เจาะจงประเภทของตัวละครมากนัก ซึ่งผู้เล่นชายรักชายกลุ่มนี้จะเลือกประเภทตัวละคร

ตามความถนัดของพวกเขาเอง ในแต่ละครั้งอาจเลือกเล่นสลับบทบาทกันไป ตามความสะดวก อาทิ Assassin ที่เน้นความว่องไว มีพลังโจมตีสูง แต่พลังชีวิตน้อย บางครั้งอาจเลือก Mage หรือ Fighter สำหรับบางรอบการแข่งขันที่ต้องการเปลี่ยนบทบาทในฐานะผู้นำทีม Tank หรือ Carry หรือ Support สำหรับรอบการแข่งขันที่ต้องการเป็นผู้สมทบเท่านั้น อีกทั้งชายรักชาย กลุ่ม Both ยังเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักที่จำนวนมากที่สุดในการศึกษาครั้งนี้

1.3 เสียงและภาษาที่มีลักษณะชัดเจนจากน้ำเสียงของตัวละครนั้นปรากฏในลักษณะของคำพูดหรือบทสนทนา สามารถกระตุ้นให้ ผู้เล่นในกลุ่มของชายรักชายเกิดความฮึกเหิมระทึกใจ และเกิดความบันเทิงไปพร้อมกัน อีกทั้งนักศึกษา กลุ่มชายรักชายยังมีการเลียนเสียงตามตัวละคร ในระหว่างที่เล่นอีกด้วย นอกจากนี้บางประโยคของตัวละครยังถูกนำมาใช้ในการสนทนากับกลุ่มเพื่อนชายรักชายในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างเสียงหัวเราะ ดังบทสัมภาษณ์

“Hell hath no fury like a demon scorned แปลเป็นภาษาไทยว่าผู้ใดบังอาจลองตีกับข้า จะได้เจอนรกที่แท้จริง, Never turn your back on a demon แปลเป็นภาษาไทยว่าอย่าหันหลังให้ปีศาจ”

(ผู้ให้ข้อมูลหลักหมายเลข 4, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2561)

1.4 ด้านภาพและฉากของเกมในมุมมองของกลุ่มชายรักชายให้ความเห็นตรงกันในเรื่องของความสวยงาม มีสีสันที่คมชัด โดยเกมจะนำเสนอฉากสำคัญอยู่ 3 ลักษณะ ในการนำเสนอผู้เล่น คือ ป่าผีเสื้อและเรือ ซึ่งฉากป่าเป็นสนามแข่งขันแบบทีมทีมละ 5 คน ฉากผีเสื้อเป็นสนามแข่งขันแบบทีมทีมละ 3 คน และฉากเรือแข่งขันแบบเดี่ยว 1 ต่อ 1 คน รายละเอียดระหว่างการต่อสู้ที่ดำเนินไป

ภายในฉาก ยังมีการพัฒนาให้สมจริง เนื่องจากทักษะของแต่ละตัวละครนั้นจะมีความสามารถพิเศษ รวมทั้งการโจมตีของแต่ละตัวจะมีความแตกต่างกันไป เช่น ดาบ น้ำ น้ำแข็ง ไฟ และลม ซึ่งจะสอดคล้องกับประวัติภูมิหลังของตัวละคร

2. รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ต (E-sport) เกม ROV ที่กลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ได้เคยเข้าร่วมหรือรับรู้ พบว่า การแข่งขันอีสปอร์ตมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การกำหนดคุณสมบัติของผู้เล่น ที่ เป็นนักศึกษา กลุ่มชายรักชายสามารถเข้าร่วม การแข่งขัน ภายใต้เงื่อนไขของการแข่งขันของ แต่ละงาน ซึ่งบางครั้งจะเปิดโอกาสให้ผู้สนใจ ลงสมัครแบบคณะเพศชาย-หญิง หรือเพศทางเลือกได้ นอกจากนี้บางรายการแข่งขันอาจมีการจำกัดเพศสภาพแทนเป็น ชายแข่งกับชาย หญิงแข่งกับหญิง ซึ่งผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันสามารถสมัครได้ ทุกวัยตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา มหาวิทยาลัย จนกระทั่งวัยทำงาน ทำให้ช่วงอายุของผู้เข้าแข่งขัน กระจายไปตามสาขาอาชีพ

2.2 กติกาการแข่งขันสำหรับผู้ลงสมัคร การแข่งขันจำเป็นจะต้องชำระค่าสมัครก่อน การแข่งขันจริง ซึ่งราคาจะแตกต่างกันไปในแต่ละงาน ซึ่งโทรศัพท์จะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน โดยรูปแบบของการแข่งขันจะมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1) แบบเดี่ยว 1 คน 2) แบบสมาชิก 2 คน และ 3) แบบสมาชิก 5 คน โดยมีการจัดแบ่งการแข่งขันออกเป็น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ได้แก่ วันเสาร์ และวันอาทิตย์ ทีมใดที่สามารถชนะทีมคู่แข่งจำนวน 2 ครั้ง จาก 3 ครั้ง จะถือว่าเป็นทีมที่ชนะในรายการนั้น สามารถได้รับเงินรางวัลตามที่กำหนดไว้ อาทิ ชนะเลิศอันดับที่ 1 รางวัลเงินสด 600,000 บาท พร้อมทุนการศึกษาปริญญาตรีหรือปริญญาโท จำนวน 5 ทุน รองชนะเลิศอันดับที่ 2 รางวัลเงิน

สด 250,000 บาท รองชนะเลิศอันดับที่ 3 รางวัลเงินสด 100,000 บาท และรองชนะเลิศอันดับที่ 4 รางวัลเงินสด 50,000 บาท ตามลำดับ

3. การรับรู้การจัดงานอีเวนท์รูปแบบอีสปอร์ต เกม ROV ของกลุ่ม นักศึกษาชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า ภายในงานที่จัดการแข่งขันอีสปอร์ตได้มีการจัดงานอีเวนท์ของทางองค์กรต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต (E-Sport) ดังนี้

3.1 ผู้จัดงาน เป็นกลุ่มของเจ้าของผู้ผลิตเกมการแข่งขันอีสปอร์ต ได้แก่ การ์รีนา (Garina) ก่อตั้งเมื่อปี 2009 ณ ประเทศสิงคโปร์ ต่อมาปี 2010 ได้เปิดระบบเพื่อรองรับผู้เล่นที่สนใจในลักษณะของโซเชียลแพลตฟอร์ม โดยผู้เล่นสามารถพูดคุยและเล่นเกมไปพร้อมกัน หลังจากนั้น การ์รีนาจึงเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ เช่น ฮีโร่สออฟนิวเอิร์ธ (Heroes of New Earth) ลีกออฟเลเจนด์ (League of Legends) พอยท์แบงก์ (Point Blank) และ ฟิฟออนไลน์ 3 (FIFA Online 3) ซึ่งผู้จัดงาน มีวัตถุประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักอย่างต่อเนื่องในภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทย การจัดงานอีสปอร์ตจึงเป็นการแข่งขันที่แนะนำ ROV ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ล่าสุดของบริษัท

3.2 ผู้จัดแสดง ประกอบไปด้วยบูธ จัดแสดงสินค้า ที่มีความเชื่อมโยงกับอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ด้านคอมพิวเตอร์ เช่น เอเซอร์ (Acer) เครือข่ายทางโทรศัพท์ทรูมูฟ (Truemove) แอปพลิเคชันที่สามารถทำธุรกรรมการเงินแอร์เพย์ (AirPay) โทรศัพท์ฮอปโป (Oppo) เป็นต้น โดยผู้ที่เข้ามาแสดงสินค้าภายในงานจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการแสดงสินค้าให้แก่ผู้จัดงานตามขนาดบูธและพื้นที่ใช้สอย

3.3 ผู้ร่วมงาน ที่ผ่านการเปิดรับสมัครบุคคลทั่วไป ส่วนใหญ่ที่นักศึกษากลุ่มชายรักชายพบในการแข่งขันนั้นจะเป็นเพศชาย ที่มีช่วงอายุ

อยู่ในกลุ่มวัยรุ่นประมาณ 17-23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้ผลิตเกมในประเทศไทยที่ต้องการเจาะตลาดกลุ่มเพศชายก่อนเป็นอันดับแรก

3.4 สถานที่จัดงานจะถูกคัดเลือกในศูนย์ประชุมขนาดใหญ่ เช่น อิมแพคอารีนา และไบเทคบางนา เป็นต้น ซึ่งภายในงานจะมีจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่พร้อม กับมีมมกล้อง 360 องศา เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมได้เห็นถึงวิธีการเล่นของแต่ละทีมในทุกมุมมอง มีส่วนช่วยให้เกิดการรับชมการแข่งขันมีความสมจริงและน่าตื่นเต้น ภายนอกสนามแข่งขันจะมีบริเวณสำหรับเป็นพื้นที่จัดแสดงสินค้าประเภทเทคโนโลยี และอุปกรณ์สำหรับมือถือนี่ห้อต่าง ๆ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกสาธารณะต่าง ๆ เช่น ห้องน้ำ ตู้กดเงินสด จุดรับบริการฝากสัมภาระ เป็นต้น

อภิปรายผล

1. องค์ประกอบของเกม ROV ผ่านมุมมองกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า องค์ประกอบด้านเสียง ภาษา ภาพ และฉากของเกมสามารถส่งผลให้เกิดการตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมของกลุ่มชายรักชายได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริชัย วงษ์สาธิตศาสตร์ (2545) อธิบายว่า เหตุผลในการเลือกเปิดรับของผู้รับสารแต่ละคนมีความแตกต่างกันไปตามความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้ ซึ่งกลุ่มชายรักชายเป็นอีกกลุ่มที่ต้องการค้นหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อตอบสนองความต้องการและได้รับการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยกลุ่มชายรักชายเลือกเล่นเกมออนไลน์เป็นจุดนัดพบกัน เพื่อเกิดการกระตุ้นอารมณ์ โดยการเปิดรับสื่อหรือเล่นเกมออนไลน์กับผู้อื่นเพื่อแสวงหาความเข้าใจ ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เป็นกิจกรรมที่มีส่วนช่วยในการลดความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน และเกิดการพักผ่อน ซึ่งเกมออนไลน์มีองค์ประกอบสนับสนุนด้วยภาพ ฉาก เสียง และภาษาที่ทำให้

ผู้เล่นเกิดความบันเทิง และเป็นกิจกรรมที่สามารถผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้กลุ่มชายรักชายมีคำพูดและศัพท์เฉพาะที่ทันสมัยเพื่อพูดกันในกลุ่มส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากสื่อที่ได้รับข้อมูลข่าวสารตามช่องทางต่าง ๆ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) พบว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้จากการเล่นเกมออนไลน์สูงสุด คือ ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนานที่เกิดจากองค์ประกอบของเกมออนไลน์ซึ่งเป็นแรงจูงใจในการเล่นอีกด้วย จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดการฝึกใช้จินตนาการอย่างเหมาะสม

2. รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่าเกม ROV เป็นเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นได้บนโทรศัพท์มือถือ ทำให้เกิดความนิยมเป็นอย่างมากแพร่หลายในกลุ่มของชายรักชาย โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือกลายเป็นวัตถุนิยมสำคัญที่ต้องมีติดตัวไปในทุกที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุเวช พิมน้ำเย็น และคณะ (2559) พบว่าอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ของคนในปัจจุบันรวมถึงกลุ่มชายรักชายที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ หรือแข่งขันเกมออนไลน์ คือ โทรศัพท์ เนื่องจากโทรศัพท์เป็นอุปกรณ์ที่พกพาสะดวกสบาย และมีหลากหลายรุ่นตามยี่ห้อสามารถดาวน์โหลดและเล่นเกมออนไลน์ได้ง่าย สะดวกมากขึ้น ส่งผลให้เกมออนไลน์ที่สามารถเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือมีการพัฒนาจนกระทั่งเป็นงาน การแข่งขันเกมออนไลน์อีสปอร์ต แต่รูปแบบของการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศไทย ยังไม่มีการกำหนดรูปแบบการที่เป็นทางการ ให้ผู้จัดการแข่งขันได้ยึดถือนำไปใช้เป็นกติกากลาง รวมถึงคุณสมบัติผู้สมัครของผู้เข้าแข่งขันที่ชัดเจน แต่มีสิ่งหนึ่งที่มีการแข่งขันอีสปอร์ตนิยมใช้กันทั่วโลก คือ หากผู้เข้าแข่งขันใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทูจริต หรือโกงเพื่อทำให้ตนเองได้เปรียบในระหว่างการแข่งขัน จะถูกปรับให้ตกอับโดยทันที

3. การรับรู้การจัดงานของอีเวนท์รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตเกม ROV ในกลุ่มชายรักชาย มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เนื่องจากรูปแบบการจัดงานอีสปอร์ต จะมีผู้จัดงานหรือผู้ผลิตเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต รวมถึงองค์กรอื่น ๆ เข้ามาร่วมในฐานะผู้สนับสนุนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เกรียงไกร กาญจนะโกดิน (2555) ที่อธิบายว่า งานอีเวนท์หรือกิจกรรมการตลาดพิเศษ เป็นกิจกรรมที่มีองค์กรหนึ่งเป็นเจ้าของงานและองค์กรอื่น ๆ สนใจเข้าร่วม (Joint Event) ซึ่งสามารถเข้าร่วมในฐานะผู้สนับสนุน (Sponsor) อุปกรณ์ และเงินรางวัลต่าง ๆ ในการจัดงานอีเวนท์ผู้จัดงานจะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในการเข้าร่วมแต่ละครั้ง สอดคล้องกับแนวคิดของ ณรงค์รัฐ ร่วมพรภาณุ (2558) ที่นำเสนอว่าผู้บริโภคเห็นด้วยกับการดึงดูดความสนใจ จากกลุ่มเป้าหมายใหม่ สำหรับการเลือกบูธเกมที่ทางผู้ผลิตเกมจัดขึ้นจะต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย อาจกล่าวได้ว่า สิ่งสำคัญของการจัดงานอีเวนท์จะต้องทราบถึงความต้องการของผู้บริโภค พฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อให้ได้รับความสนใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Iacobucci (2001) ที่เสนอแนะมิติของการสื่อสารการตลาดผ่านกิจกรรมเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับผู้ผลิตสินค้าได้เป็นอย่างดี ซึ่งปฏิสัมพันธ์นี้จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม เกิดความผูกพันทางจิตใจ รวมทั้งประสบการณ์ที่ดีกับตราสินค้า นำไปสู่ความจงรักภักดีในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้จัดงานอีเวนท์

1.1 จากการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มชายรักชายมีความสนใจในเรื่องของเกมที่มีเทคนิคพิเศษที่สวยงาม รวมถึงเนื้อเรื่องของเกมเป็นแนวแอคชั่นแฟนตาซี ดังนั้นหากผู้ประกอบการที่ต้องการ

ผลิตภัณฑ์ออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเนื้อหาเกม รวมไปถึงการพัฒนาภาพและฉากภายในเกมให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกม ROV เป็นอีกหนึ่งในเกมที่ประสบความสำเร็จและเหมาะสมที่จะเป็นต้นแบบให้แก่เกมอื่น ๆ ที่กำลังผลิตออกมาสู่ท้องตลาด นอกจากนั้นเพื่อให้เป็นการเข้าถึงกลุ่มของผู้เล่นชายรักชายมากขึ้น ผู้พัฒนาเกมควรมีฟังก์ชันการแต่งกายให้กับตัวละครที่หลากหลาย พร้อมกับการออกแบบรายละเอียดส่วนบุคคล ได้แก่ เสื้อผ้า สีมว สีมว เค่าโครงใบหน้า และเพศ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ ใกล้เคียงบุคลิกจริงได้มากที่สุดและเป็นการตอบสนองพฤติกรรมที่ชื่นชอบความสวยงามของชายรักชาย และกลุ่มผู้เล่นทั่วไปที่ต้องการความแปลกใหม่

1.2 จากการวิจัย พบว่า การแข่งขันอีสปอร์ต มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันในกลุ่มของชายรักชายเพิ่มขึ้น ในขณะที่ข้อจำกัดในเรื่องของคุณสมบัติผู้เข้าแข่งขันอาจพบข้อเสียเปรียบสำหรับกลุ่มของชายรักชาย ดังนั้นผู้ผลิตเกมและผู้จัดงานการแข่งขันอีสปอร์ตควรกำหนดคุณสมบัติของผู้สมัครเป็นกลุ่มของชายรักชายโดยเฉพาะ หรือจัดกลุ่มเฉพาะเพศให้ชัดเจน เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดความเสมอภาคทางการแข่งขันที่ยุติธรรม หรือแบ่งกลุ่มตามสาขาอาชีพของผู้เข้าแข่งขัน

1.3 จากการวิจัย พบว่า ภายในงาน การแข่งขันอีสปอร์ต มีสินค้าและบริการจำนวนมาก รายการที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ส่งผลให้สินค้าและบริการที่จัดจำหน่ายภายในงานไม่มี ความหลากหลายเท่าที่ควร ซึ่งอาจไม่ตรงกับ ความต้องการของกลุ่มชายรักชายได้ ดังนั้นภายในงานจึงควรเพิ่มเติมสินค้าทางเลือกใหม่ ให้มากขึ้น เช่น ตุ๊กตาตัวละครจากในเกม ผลิตภัณฑ์อาหารเสริม และเครื่องแต่งกายแบบในเกม เป็นต้น สำหรับการขยายขอบเขตของงานการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อรองรับจำนวนกลุ่มผู้เข้าแข่งขันทั่วไป สามารถเพิ่มเติมการจัดแสดงสินค้าในกลุ่มของอาหาร

กลุ่มนิตยสารเกมออนไลน์ และกลุ่มบริการอื่น ๆ เพื่อให้การแข่งขันอีสปอร์ตมีความครบวงจรมากยิ่งขึ้น

1.4 จากการวิจัยพบว่า การแข่งขันอีสปอร์ตจะถูกจัดขึ้นภายในสถานที่ขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นศูนย์ประชุมที่ใช้มีเพียงไม่กี่แห่งในประเทศไทย ทำให้ผู้ที่สนใจจะเข้าร่วมงานอาจไม่สะดวกต่อการเดินทางไปยังสถานที่จัดการแข่งขันได้ เนื่องจากความไม่ครบวงจรของระบบคมนาคมขนส่งภายในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนั้นผู้จัดงานและผู้ผลิตเกมควรปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมรายการแข่งขันขนาดย่อมโดยเลือกสถานที่จัดงานภายในห้างสรรพสินค้า และสถาบันทางการศึกษา เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถเข้าร่วมได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถแสดงให้เห็นถึงประโยชน์จากการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นกิจกรรมยามว่างที่ได้ฝึกฝนทักษะทางความคิดและการวางแผนร่วมกับผู้อื่น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยที่สนใจสามารถศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างออกไปในข้อมูลประชากรศาสตร์เชิงลึก เช่น เพศ อาชีพ ช่วงอายุ เป็นต้น เพื่อนำผลการศึกษามาวิเคราะห์ถึงความแตกต่างทางพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน รวมถึงสามารถศึกษาในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับการประเมินองค์ประกอบเกม หรือองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานอีสปอร์ตโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ผลการศึกษาที่ได้รับสามารถนำมาใช้กำหนดรูปแบบของการผลิตธุรกิจเกมออนไลน์เพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.2 ผู้ที่สนใจสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก เนื่องจากการสนทนาแบบกลุ่มนั้นจำเป็นต้องนัดหมายให้พร้อมเพรียงกัน ส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการจัดเก็บข้อมูล อีกทั้งผู้ร่วมสนทนาบางรายอาจไม่ได้ตอบคำถามที่

ชัดเจนเพียงพอกับความต้องการของผู้ทำการวิจัย นอกจากนี้การศึกษาค้นคว้าต่อไปควรมุ่งให้ความสำคัญไปที่มุมมองของผู้จัดงานอีสปอร์ตและผู้พัฒนาเกม เพื่อศึกษาถึงโอกาสและอุปสรรคของการนำเกมออนไลน์ขยายสู่ธุรกิจงานอีเวนท์ในประเทศไทย รวมถึงการศึกษาการกำหนดตำแหน่งทางการตลาดกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

เกรียงไกร กาญจนโณคน. (2555). *Event marketing*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯธุรกิจ มิเดีย.

เกมเด็ด. *เจาะกระแสดาวรุ่ง RoV บทพิสูจน์ความสำเร็จของเกมผู้ให้บริการ ในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2561, จาก <http://www.game-ded.com/newgamethai/87750>.

จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาวงการเกมออนไลน์และผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร.

จุฑามาศ ตั้งคุณอนันต์. (2556). *การศึกษาการเปิดรับสื่อละครไทยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศ ของนักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก.

ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์*. ปริญญานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ปทุมธานี.

จิกเนอเจอร์. (2559). *ROV สุดยอดเกม MOBA บนมือถือ ตัวแรงจากเจ้าพ่อค่ายเกมยักษ์ใหญ่ Garena*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <https://www.signature.in.th/rov-mobile-moba/>.

ณรงค์รัฐ ร่วมพรภาณุ. (2558). *อิทธิพลของการตลาดเชิงกิจกรรม (Event marketing) ต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษาเกมส์ Dota 2 และ League of Legends*. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. กรุงเทพฯ.

ทวีศักดิ์ นพเกษตร และคณะ. (2551). *วิธีวิจัยเชิงคุณภาพเล่ม 1*. (พิมพ์ครั้งที่2). นครราชสีมา: โชคเจริญมาร์เก็ตติ้ง.

ไทยรัฐออนไลน์. *อีสปอร์ตกีฬา-อาชีพในฝันตอบโจทย์ ก้าวข้ามผ่านเด็กติดเกม*. สืบค้นเมื่อ 24 กรกฎาคม 2561, จาก <https://www.thairath.co.th/content/1257307>

นิศา ชูโต. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: พรินโพร.

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2558). *ธุรกิจไมซ์ (การจัดประชุมขององค์กรการท่องเที่ยว เพื่อเป็นรางวัลการประชุมนานาชาติ และการจัดนิทรรศการ – MICE Business)*. นนทบุรี: เฟิร์นเข้าหลวง พรินท์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

พิทักษ์ ศิริวงศ์ และคณะ. (2553). *รูปแบบการตลาดเพื่อการท่องเที่ยวใน ความต้องการของนักท่องเที่ยว กลุ่มชายรักชาย: กรณีศึกษาธุรกิจบริการในเขตอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2561, จาก http://www.info.ms.su.ac.th/sums01/PDF01/435_20150126_02553_24.pdf

วานานูรัตน์ ดวงจินดา. ความหมายของเกมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <http://wananurat02472.blogspot.com/2013/11/game-online.html>.

สรนาถ รัตนโรจน์มงคล. เทรนด์น้ำจืดตาของการเล่นเกมยุคหน้า. สืบเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <https://www.digitalemag.com> สิริชัย วงษ์สาธิตศาสตร์. (2545). สื่อออนไลน์ช่องทางใหม่ในการรายงานข่าวของสื่อมวลชนไทย. วารสารรวมคำแหง. 3 (1), 43-69.

สุเวช พิมน้ำเย็น และคณะ. (2559). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ สถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง จังหวัดเชียงราย. การประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายวิจัยสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ครั้งที่ 11. วันที่ 19-20 ธันวาคม 2559.

สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ. (2558). *วิชาการจัดการประชุมและนิทรรศการ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ.

สัมภาษณ์

ผู้ให้ข้อมูลหลักหมายเลข 4. นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. (18 มีนาคม 2561).

ผู้ให้ข้อมูลหลักหมายเลข 9. นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. (18 มีนาคม 2561).