

การศึกษากลุ่มสังคมของผู้เล่นกาชาปอง
ระบบความเป็นไปได้ของการเลี้ยงโชค

พิชเยศ ทนันทชัย

ศิลปนิพนธ์

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การศึกษากลุ่มสังคมของผู้เล่นกาชาปอง
ระบบความเป็นไปได้ของการเลี้ยงโชค

พิชเยศ ทนันทชัย

ศิลปนิพนธ์นี้เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การศึกษากลุ่มสังคมของผู้เล่นกาชาปอง
ระบบความเป็นไปได้ของการเลี้ยงโชค

พิชเชศ ทนันทชัย

ศิลปนิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิระพันธ์ จันทน์หอม)

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทศนัย เศรษฐเสวี	กรรมการ
--	---------

อาจารย์ ดร. ชัชวรม ศิลป์สุพรรณ	กรรมการ
--------------------------------	---------

อาจารย์ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ	กรรมการ
-------------------------------	---------

อาจารย์สาวิตร ประเสริฐพันธุ์	กรรมการ
------------------------------	---------

อาจารย์ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์	กรรมการ
-------------------------------	---------

5 เมษายน 2564

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

แต่

บิดา มารดา และคณาจารย์ผู้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากผศ.ดร. กรกฎ ใจรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย คณะอาจารย์ที่เกี่ยวข้อง และคนรอบข้างที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดระยะเวลาการศึกษาวิจัยนี้ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ ขอขอบคุณ ผศ.ดร. กรกฎ ใจรักษ์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและตรวจสอบ ด้านภาษา ด้านเนื้อหาให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย และติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงานวิจัยนี้จนสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ สมาชิกในครอบครัว และคนรอบข้างที่ให้ความสนับสนุนและเป็นกำลังใจส่งผลให้งานวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงมีความรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและความปรารถนาดีของทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานวิจัยชิ้นนี้จะสร้างประโยชน์ สามารถให้ความรู้ ความเข้าใจ สำหรับผู้ที่สนใจ หรือผู้ที่ต้องการศึกษา และให้ผู้ที่ได้รับชมมีการคิด วิเคราะห์จากสิ่งที่ได้รับชม ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม

พิชเยศ ทนันทชัย

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การศึกษากลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปอง ระบบความเป็นไปได้ของการเลี้ยงโชค
ผู้เขียน	พิชเชศ ทนันทชัย
ปริญญา	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร.กรกฎ ใจรักษ์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษากลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองที่มีการให้คุณค่ากับสิ่งของสะสมดิจิทัล ประเด็นการให้คุณค่ากับสิ่งต่างๆ โดยกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปอง ยอมรับระบบคุณค่าใหม่ที่สร้างความหมายให้กับการครอบครองสิ่งของที่มีคุณค่าเฉพาะกลุ่ม ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของผู้เล่น แม้ว่าสิ่งของเหล่านั้นจะเป็นเพียงของสะสมดิจิทัลที่มีค่า และความหมายแฝงที่เฉพาะใน “อาณาจักรของเกม”

ข้อมูลที่วิเคราะห์ และสังเคราะห์จากสิ่งที่ศึกษาได้ถูกนำมาสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสามมิติ เพื่อนำเสนอให้ผู้ชมได้รับรู้และรู้จักวัฒนธรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมกาชาปอง เพราะทุกวันนี้รายได้จำนวนมากจากเกมนำเอาระบบความเป็นไปได้ หรือที่เรียกกันว่า “กาชาปอง” มาเป็นส่วนประกอบหลักของตัวเกม ถึงแม้ว่าระบบการสุ่มนี้จะไม่มีการรับประกันของรางวัล แต่เหล่าผู้เล่นก็ยังพยายามที่จะหาทางเพื่อให้ได้สิ่งของที่ผู้เล่นต้องการ

ผู้วิจัยเลือกที่จะสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มสังคมผู้เล่นเกม ผ่านการนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชันแบบสามมิติ เพื่อนำเสนอสาระเกี่ยวกับประเด็นกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปอง ระบบความเป็นไปได้ของการเลี้ยงโชค

Title	A Study of Gashapon player community The possibility of risking
Author	Pitchayed Thananchai
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Advisor Associate	Asst.Prof.Dr. Korakot Jairak

ABSTRACT

The purpose of this research aims to study a social group of gashapon gamers who value digital collectibles. The issue of giving value to things by the community of gashapon gamer, Adoption of a new value system that creates meaning in the possession of a particular group of valuable items. This shows the need to be accepted by the player. Even if those items are just valuable digital collectibles and meaning only the specific area in "Kingdom of the game". Then using the study materials to create a 3D animation to make the audience know the culture of the gashapon game players. Today a lot of the game's revenue brings a system of possibilities. Also known as "Gachapon" comes as the main component of the game. Although this randomization system does not guarantee rewards, players are still trying to find a way to get the items that they want. The researcher chose to create animation to tell the story of the player community using the 3D animation style by studying theories, concepts, related research, and then collecting data, designing and producing 3D animation. Then published to the general audience.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ง
บทคัดย่อภาษาไทย	จ
ABSTRACT	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ประวัติความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.4 แผนการดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย	5
1.5 วิธีการดำเนินวิจัย	6
1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัย	6
1.7 ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย	6
บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิด และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 วิดีโอเกมคืออะไร	8
2.2 อุปกรณ์การเล่นวิดีโอเกม	8
2.2.1 คอมพิวเตอร์ส่วนตัว	9
2.2.2 เครื่องเล่นวิดีโอเกม	10
2.2.3 เครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา	11

2.2.4	วิดีโอเกมอาเขต	12
2.2.5	โทรศัพท์มือถือ	13
2.2.6	เครื่องเล่นวิดีโอเกมเสมือนจริง	14
2.3	อุตสาหกรรมเกม	15
2.4	ภาษาปอง	18
2.5	วิดีโอเกมภาษาปอง	19
2.5.1	Fate Grand Order	20
2.5.2	Monster Strike	21
2.6	แรงดึงดูดของเกมส่งผลต่อผู้เล่น	24
2.7	วิดีโอเกมและของสะสมดิจิทัล	25
2.8	ความเชื่อมโยงระหว่างการเล่นเกมและการพนัน	27
2.9	แอนิเมชัน	29
2.9.1	หลักการพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับการสร้างแอนิเมชัน	30
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย		
3.1	แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	34
3.2	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	35
3.4	ขั้นตอนการดำเนินงานและประเมินงานวิจัย	35
บทที่ 4 บทวิเคราะห์		
4.1	วิดีโอเกมภาษาปองและรายได้จากเกมภาษา	36
4.2	รูปแบบของเกมภาษาปอง	37

4.3 แรงดึงดูดและความน่าสนใจที่เกมภาษาปองมอบให้กับผู้เล่น	41
4.4 แพลตฟอร์มที่นิยมของเกมภาษา	44
4.5 ความเชื่อมโยงระหว่างวิดีโอเกมและการพนัน	46
บทที่ 5 การสังเคราะห์ได้การสร้างสรรค์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์	
5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ Random Fighters ”	49
5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”	51
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”	53
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
6.1 สรุปผลการศึกษา	56
6.2 อภิปรายผลการศึกษา	58
6.3 ข้อเสนอแนะในการศึกษากครั้งนี้	59
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	66
ประวัติผู้เขียน	68

สารบัญภาพ

รูป	หน้า
รูปที่ 2.1 รูปเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล	9
รูปที่ 2.2 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกม Xbox one	10
รูปที่ 2.3 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกม Playstation4	10
รูปที่ 2.4 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมพกพา Nintendo Game boy	11
รูปที่ 2.5 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมพกพา Nintendo Switch Lite	11
รูปที่ 2.6 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมอาเขต Fate Grand Order Arcade	12
รูปที่ 2.7 รูป ROG Phone 2 Smartphone Gaming	13
รูปที่ 2.8 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมเสมือนจริง Playstation VR	14
รูปที่ 2.9 รูป Pong The First Video Game	15
รูปที่ 2.10 รูปตู้เกม Pong	16
รูปที่ 2.11 รูปประกอบมูลค่าของการตลาดเกมในปี 2019	17
รูปที่ 2.12 รูปตู้กาชาปองในประเทศญี่ปุ่น	18
รูปที่ 2.13 รูปวิดีโอเกม Fate Grand Order	20
รูปที่ 2.14 รูปกราฟรายได้ของเกม Fate Grand Order	21
รูปที่ 2.15 รูปวิดีโอเกม Monster Strike	22
รูปที่ 2.16 รูปการเก็บสะสมลวดลายของปืนภายในเกม Counter Strike Global Offensive	26
รูปที่ 2.17 รูปเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic gaming machine)	28
รูปที่ 4.1 รูปเกม Dragon Collection	36
รูปที่ 4.2 รูปการโฆษณากิจกรรมจำกัดเวลาภายในเกม Fate Grand Order	37

รูปที่4.3 รูปตัวอย่างการเล่นเกม Fate Grand Order	38
รูปที่4.4 รูปตัวอย่างการเล่นเกม Monster Strike	40
รูปที่4.5 รูปโฆษณากิจกรรมช่วงคริสต์มาสของเกม Fate Grand Order	42
รูปที่4.6 รูปโฆษณาการร่วมมือกันระหว่าง Monster Strike, Godzilla, Evagelion	43
รูปที่4.7 รูปสถานการณ์เกมในประเทศไทย	44
รูปที่4.8 รูปของเกม Fate Grand Order	45
รูปที่4.9 รูปของ “ได โกะ” ที่กำลังใช้ชีวิตอยู่กับการเล่นเกม Fate Grand Order	48
รูปที่5.1 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “Random Fighter”	49
รูปที่5.2 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “The Risky Happiness”	51
รูปที่5.3 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “The Risky Happiness”	53

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

วิดีโอเกม (Video game) คือเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถนำไปเล่นได้บนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนตัว (Personal Computer) เครื่องเล่นเกม (Gaming Console) หรือว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ โดยจะขึ้นอยู่กับแต่ละรูปแบบตามแต่ที่วิดีโอเกมแต่ละเกมจะกำหนดเอาไว้ ไม่กี่ปีมานี้ การรวมตัวกันของเครือข่ายทางสังคม (Social Network), การพัฒนาของโทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์แท็บเล็ต (tablet) ทำให้เกิดเกมรูปแบบใหม่

เกมโทรศัพท์มือถือสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัยในยุคสมัยแห่งเทคโนโลยีนี้ ในสังคมแบบดิจิทัลทุกวันนี้วิดีโอเกมสามารถนำเสนอสิ่งต่างๆ ที่ผู้เล่นต้องการที่จะได้สัมผัสไม่ว่าจะเป็นกราฟิกที่สวยงามและสมจริง การได้จำลองสิ่งต่างๆ ที่ไม่สามารถทดลองได้ภายในชีวิตจริงและการได้ลงรับบทเป็นตัวละครในโลกที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิง

ปัจจุบันนี้เกมคืออุตสาหกรรมหนึ่งที่มีขนาดใหญ่ และสามารถที่จะเข้าถึงผู้คนได้ง่ายจากการที่เทคโนโลยีถูกพัฒนาให้มีความล้ำสมัยอยู่ในทุกวัน เทคนิคสำคัญอย่างหนึ่งที่สามารถดึงดูดผู้เล่นเกมคือ “กาชาปอง” ที่เป็นรูปแบบของเล่นชนิดหนึ่งของญี่ปุ่นกำหนดให้ผู้เล่นนำเงินเข้าไปหยอดเหรียญเพื่อที่ได้ของที่อยู่ข้างในตู้ออกมาโดยตู้จะสุ่มเอาของด้านในออกมาให้หนึ่งชิ้น ของที่ออกมานั้นจะเป็นของชิ้นไหนภายในตู้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะรู้ได้ โดยส่วนใหญ่แล้วของรางวัลจะเป็นพลาสติกโมเดลตัวเล็กๆ และของสะสมต่างๆ ตามแต่ละประเภทของตู้ ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกที่จะเล่นกาชาปองเพราะเห็นว่ามันเป็นโอกาสในการที่ผู้เล่นจะได้รับสิ่งที่ต้องการจากการใช้เงินจำนวนไม่มากและได้มาซึ่งสิ่งที่อยู่ด้านในตู้โดยที่เห็นว่าโอกาสคือสิ่งที่มีความเป็นไปได้จึงตัดสินใจหยอดเหรียญและไขตู้เพื่อที่จะได้สิ่งที่ตัวเองต้องการ

ทุกวันนี้กาชาปองกลายเป็นหนึ่งในกลยุทธ์ทางการตลาดของผู้ให้บริการเนื่องจากสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย ระบบสุ่มที่ทำให้ดูเหมือนว่าผู้เล่นมีโอกาสได้รางวัลใหญ่จากการใช้เงินจำนวนหนึ่งเพื่อที่จะได้มา ทำให้ผู้ให้บริการหลายเจ้าเลือกใช้วิธีนี้ในการดึงดูดผู้คนให้เข้ามาเพื่อให้ผู้เล่นคิดว่าผู้เล่นก็มีโอกาสที่จะได้มันมา ปัจจุบันระบบสุ่มนี้ได้มีการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในเกมออนไลน์ต่างๆ เพื่อที่จะให้เหล่าผู้เล่นได้ค้นหาไอเทม อุปกรณ์หรือแม้กระทั่งตัวละครที่จะช่วยทำให้ผู้เล่น

สามารถที่จะผ่านภารกิจไปได้ ทำให้ผู้เล่นที่ต้องการจะผ่านภารกิจภายในตัวเกมนั้นเลือกที่จะเปิดกาชาปองภายในเกมเพื่อที่จะได้ผ่านภารกิจไปอย่างไม่มีขาดเย็น แต่ในเมื่อมันเป็นระบบสุ่มทำให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะได้ในสิ่งที่ผู้เล่นต้องการในทันที ทำให้เกิดการเติมเงินจริงเข้าไปในเกมเพื่อที่จะแลกมาซึ่งเหรียญสำหรับการกดกาชาปองเพื่อให้ผู้เล่นจะได้สุ่มหาต่อไปจนกว่าจะได้สิ่งที่ต้องการ โดยที่ผู้เล่นอาจจะไม่ทันได้คำนึงถึงความเป็นไปได้ในสิ่งที่ผู้เล่นต้องการทำให้เกิดความต้องการเพียงคำว่าโอกาสที่จะได้มาซึ่งสิ่งนั้นมีอยู่ตรงหน้า

มีข้อมูลการวิจัยมากมายที่เกี่ยวข้องกับกาชาปองภายในเกม และการพนันซึ่งเป็นสิ่งที่มีวิธีการเล่นที่ใกล้เคียงกันจากการอาศัยหลักการของความเป็นไปได้เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้เกิดความต้องการในบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในกล่องหรือการสุ่มนั้นๆ ซึ่งจะพัฒนากลายเป็นความเสพติดในการเสี่ยงดวงจนมีอาการใกล้เคียงกันอาการของคนที่เป็นติดการพนันได้ และเมื่อเกิดการเสพติดขึ้นมาก็จะทำให้ผู้เล่นที่ควบคุมตัวเองไม่ได้ก่อเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้นเพื่อที่จะหาวิธีการนำเงินไปใช้ในการสุ่มหาสิ่งของที่ผู้เล่นต้องการภายในเกมนั้นจึงเป็นเหตุให้เกิดคดีต่างๆ ที่มาจากการมั่วซั่วของผู้เล่นที่เกิดอาการเสพติดและไม่สามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้เพียงเพราะผู้เล่นต้องการสิ่งของที่เกมบังคับให้ผู้เล่นต้องมีเพื่อที่จะเล่นได้ต่อไป ยกตัวอย่างเช่น การขโมยสิ่งของต่างๆ เพื่อนำไปขายและนำเงินที่ได้ไปใช้ในการซื้อกล่องหรือตัวในการที่จะใช้สุ่มในครั้งต่อไป หรือจะเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เล่นได้กู้เงินจำนวนมากเพื่อที่จะนำเงินนั้นไปใช้ในการสุ่มหาสิ่งของต่างๆ ที่ผู้เล่นตามหาภายในเกมกาชาปอง

ปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากการที่เกมกาชาปองที่เข้าถึงง่ายจนเกินไป และการสร้างความสำคัญของเกมให้กับตัวผู้เล่นจนเกิดการให้คุณค่าที่มากเกินไปจนกว่าความเป็นจริงซึ่งเป็นสิ่งที่อันตรายต่อชีวิตประจำวันของผู้เล่นเป็นอย่างมากที่ผู้เล่นได้เล่นและมีเริ่มที่จะได้ทำการสุ่มกาชาปองจากเกมต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นมาในปัจจุบันเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่ซึ่งต้องการความสนุกสนานและเมื่อการสุ่มกาชาปองกลายเป็นสิ่งยอดนิยมที่จะตอบสนองให้กับความตื่นเต้นจากการได้เสี่ยงดวงทำให้บริษัทผู้พัฒนาและบริการเกมต่างๆ เลือกที่จะนำระบบของกาชาปองที่อาศัยหลักของความเป็นไปได้มาใช้งานมากขึ้นจนผู้เล่นต้องพบเจอแต่เกมกาชาปองและเริ่มที่จะเสพติดจนวันหนึ่งอาจจะเกิดเหตุการณ์ที่มาจากการมั่วซั่วความโกรธแค้นที่ผู้เล่นไม่ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการจนอาจจะเกิดความสูญเสียที่ไม่มีใครมาร่วมรับผิดชอบด้วยได้ จากเหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ตัวระบบนี้ยังถูกจับตามองจากประเทศต่างๆ ในรูปแบบและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นจำนวนมากที่อาจจะเริ่มจุดเริ่มต้นของการก่อเกิดปัญหาทางสังคมต่างๆ

การนำเงินไปแลกกับสิ่งที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาว่าผู้เล่นจะได้รับสิ่งใดตอบแทนทำให้มีรูปแบบคล้ายกับการพนันที่ให้ผู้เล่นนำเงินหรือสิ่งของไปเป็นหลักประกันในการเล่น โดยความคล้ายกันนี้ทำให้หลายประเทศเริ่มจับตามองและพูดคุยหาข้อกันว่าด้วยเกมกาชาปองคือรูปแบบการพนันออนไลน์แบบหนึ่ง จากการมีเรื่องของการเสพติดในตัวของระบบการสุ่มและปัญหาที่ตามมาจากการเสพติดและขาดสติในการเล่นอีกด้วย แต่สิ่งที่ให้มันดูแตกต่างจากการพนันคือการที่ผู้เล่นรู้ได้อย่างแน่นอนว่าผู้เล่นต้องได้บางสิ่งกลับมาจากการสุ่มในแต่ละครั้งถึงแม้ว่าสิ่งที่ผู้เล่นได้รับจะไม่ได้ตรงตามที่ต้องการก็ตามนั่นจึงทำให้การหาข้อสรุปเกี่ยวกับระบบกาชาปองภายในเกมนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับการพนันที่ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้ถึงโอกาสในการได้มาซึ่งรางวัลจากการเล่นการพนันโดยตรง

ดร. ลุค คลาร์ก (Luke Clark) ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการพนัน (Center for Gambling Research) แห่งมหาวิทยาลัยแห่งบริติชโคลัมเบีย (University of British Columbia) ซึ่งว่าระบบกล่องสุ่มคล้ายคลึงกับการพนัน ในแง่ที่มีการกระตุ้นการหลั่งสารโดพามีน ซึ่งเป็นสารแห่งความสุข โดยเซลล์ประสาทที่ควบคุมการหลั่งโดพามีนจะถูกกระตุ้นอย่างมากเมื่อเผชิญกับความไม่แน่นอน และตอบสนองกับรางวัลที่คาดเดาไม่ได้ มากกว่ารางวัลที่คาดเดาได้ว่าจะได้รับอะไร” (กองบรรณาธิการรอยซ์ออนไลน์, 2019) สหรัฐฯ เตรียมเสนอแบนการสุ่ม “ไอเทม” ในเกมออนไลน์ หลังหลายประเทศมองคล้ายพนัน (ผู้จัดการออนไลน์, MGR online 2562) ในแนวความคิดนี้การเล่นกาชาปองเป็นความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับสารแห่งความสุขที่จะไปกระตุ้นความอยากในการที่จะได้สิ่งที่ผู้เล่นต้องการโดยสิ่งเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ให้อารมณ์เดียวกับการที่ผู้คนได้เข้าไปเสพติดกับการพนันแต่เนื่องจากกาชาปองเป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิงทำให้ผู้คนสามารถที่จะเข้าถึงได้และเกิดอาการของการเสพติดได้อย่างง่ายดายด้วยเพราะความเข้าถึงง่ายและระบบที่สามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีการอธิบายอะไรเพิ่มเติมให้มากมายเพียงแค่นำสิ่งที่ระบบต้องการไปแลกกับสิ่งที่ระบบจะสุ่มมาให้กับผู้เล่นโดยที่ผู้เล่นไม่สามารถที่จะรู้ได้เลยว่าจะได้สิ่งใดตอบแทน

จากเหตุผลทั้งหมดในข้างต้น ผู้ทำวิจัยเกิดความคิดที่ต้องการสร้างสื่อแอนิเมชันสามมิติจากการศึกษารูปแบบ แนวคิด และความเป็นไปของสังคมที่แฝงอยู่ภายในการตลาดที่มาในรูปแบบของระบบที่ใช้เรื่องของความเป็นไปได้มาดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและลงทุนลงแรงเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ไม่อาจทราบได้ว่าจะได้สิ่งที่หวังไว้ตอบแทนคืนมา อีกทั้งเพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นถึงรูปแบบของเกมที่สามารถทราบได้อย่างมากมายจากการให้ความรู้ลึกถึงความยุติธรรมแก่ผู้เล่นที่ว่าด้วยเรื่องของความเป็นไปได้ที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมักจะได้สิ่งที่แตกต่างกันโดยจะไม่มีสิ่งใดที่แน่นอนสำหรับผู้เล่นซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกต้องการที่จะได้รับมาซึ่งความตื่นเต้นในการเฝ้ามองสิ่งที่ตนเองได้รับ อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางให้คนที่รับชมสื่อ แอนิเมชันชิ้นนี้ได้คิดวิเคราะห์ ได้ตั้งคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ ใน

ประเด็นต่างๆ ที่จะเป็นตัวนำไปสู่การเข้าใจปัญหาเกมกาชาปอง โดยผลงานที่สร้างสรรค์อาจจะเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากเรื่องราวในชีวิตประจำวันรอบตัวโดยการทดลองเปลี่ยนมุมมองต่อสิ่งต่างๆ และเจาะลึกลงไปในรายละเอียดที่น่าสนใจ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบของสังคมผู้ที่เล่นเกมกาชาปอง
- 1.2.2 เพื่อศึกษารูปแบบของกาชาปองที่เปลี่ยนไป และศึกษารูปแบบการตลาดที่ดึงดูดผู้เล่นให้เกิดการบริโภคกาชาปอง
- 1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในประเด็นเกมกาชาปอง

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ได้รับรู้ถึงรูปแบบของสังคมผู้ที่สนใจในเกมกาชาปอง
- 1.3.2 ได้สร้างผลงานสื่อแอนิเมชันที่สามารถสื่อสารถึงประเด็นกาชาปองในสังคมไทย
- 1.3.3 ได้รับมุมมองต่อรูปแบบการตลาดกาชาปองที่ถูกประยุกต์มาให้เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิง

1.4 แผนการดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย

1.4.1 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตประชากร

1) กลุ่มประชากรที่จะใช้ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้จะเน้นไปที่กลุ่มของผู้ที่เล่นเกมกาชาปองในชีวิตประจำวัน โดยจะมุ่งเน้นไปที่ผู้เล่นเกม Fate Grand Order ซึ่งเป็นเกมที่สร้างรายได้ให้กับบริษัทเป็นจำนวนมากกว่า 30,000 ล้านเหรียญสหรัฐและยอดการสร้างบัญชีผู้เล่นมากกว่า 16 ล้านบัญชีตั้งแต่เริ่มเผยแพร่ตั้งแต่ปี 2015 และเกม Monster Strike ที่เป็นคู่แข่งทางการตลาดที่มีการแย่งส่วนผู้เล่นภายในประเทศญี่ปุ่นที่เปิดให้บริการตั้งแต่ 2013 แต่ก็ยังสร้างรายได้ภายในปี 2019 ได้มากกว่า 8,000 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งเป็นเกมกาชาปองชื่อดังจากรประเทศญี่ปุ่นที่มียอดขายสูงสุดระหว่างเกมประเภทเดียวกันในร้านค้าออนไลน์ของโทรศัพท์มือถือ และแสดงให้เห็นว่าแม้เกมจะเปิดให้บริการมานานแต่ก็ยังมีสร้างรายได้และเพิ่มจำนวนผู้เล่นอยู่เสมอ ซึ่ง จัดเป็นตัวอย่างที่ดีในการวิจัยเพราะความคงที่และความนิยมที่ตัวเกมได้รับจากผู้เล่น

ขอบเขตเนื้อหา

- 1) มุ่งเน้นไปที่รูปแบบการตลาดที่ถูกดัดแปลงให้มาในรูปแบบของเกมที่ใช้ระบบของความเป็นไปได้เพื่อที่จะดึงดูดให้ผู้คนที่ต้องการที่มาเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งความสุขชั่วคราวโดยจะเป็นการนำไปเปรียบเทียบกับการเล่นในรูปแบบต่างๆ
- 2) เนื้อหาที่จะศึกษาจะมุ่งเน้นไปที่เกม Fate Grand Order และเกม Monster Strike ซึ่งจะศึกษาข้อมูลต่างๆจากทางตัวของผู้เล่นเกมและ เว็บไซต์ บทความ และงานวิจัยต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงเรื่องราวที่ผู้ทำวิจัยต้องการที่จะสื่อ

1.5 วิธีการดำเนินวิจัย

1.5.1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

ในการสร้างสื่อแอนิเมชันที่ต้องการสื่อสารกับผู้ที่ได้รับชมนั้น ผู้ทำวิจัยต้องมีการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อที่จะได้ถ่ายทอดความคิดออกไปสู่ผู้อื่นได้โดยที่ไม่มีการเสริมข้อมูลที่ไม่มีอยู่จริงลงไปภายในชิ้นงาน

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เคยมีการศึกษาและค้นคว้าไว้แล้ว เพื่อที่จะได้นำมาส่งเสริมและต่อยอดความคิดและความเข้าใจให้กับการทำวิจัยในครั้งนี้ให้มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและรวบรวมข้อมูล

1.6.1 จังหวัดเชียงใหม่

1.7 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

1.7.1 ตลอดทั้งปีการศึกษา 2564

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้ทำวิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็นสามส่วน

ส่วนแรกคือ ศึกษาเรื่องของวิดีโอเกมที่มีพัฒนาการอยู่ตลอดเวลาและมีการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปตามแต่ละยุคสมัย และการเกิดขึ้นของอุตสาหกรรมเกมที่กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมที่มีการสร้างรายได้จํานวนมหาศาลจากการนำวิดีโอเกมมาพัฒนาให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป โดยจะนำข้อมูลมารวบรวมกับการศึกษา

ส่วนที่สองคือ รูปแบบการตลาดในวิดีโอเกมแบบใหม่ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในยุคสมัยปัจจุบันที่นำเอาระบบของความเป็นไปได้เข้ามาใช้งานเพื่อดึงดูดผู้บริโภคโดยจะศึกษาถึงเหตุผลของแรงจูงใจของตัวเกมที่มีผลต่อผู้บริโภค รวมถึงความเป็นไปได้ของมูลค่าทางการตลาดและเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมของผู้ที่ได้เลือกบริโภควิดีโอเกมที่ใช้ระบบความเป็นไปได้นี้ จากนั้นจะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์สร้างสรรค์เป็นเนื้อเรื่องและชิ้นงานต่อไป

ส่วนที่สามคือ ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างภาพแอนิเมชันสามมิติให้ออกมาดูสวยงาม น่าดึงดูดและสามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการให้กับผู้ที่ได้รับชมตัวผลงานแอนิเมชันสามมิตินี้

2.1 วิดีโอเกมคืออะไร

วิดีโอเกมคือเกมในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ที่จะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับตัวของผู้เล่น เพื่อที่จะรับข้อมูลคำสั่งจากการกระทำของผู้เล่นและส่งต่อข้อมูลที่รับเข้าไปในระบบคำสั่งของเกม เพื่อประมวลผลให้ออกมาในรูปแบบของภาพสองมิติ หรือว่าสามมิติผ่านทางอุปกรณ์แสดงผล ตัวอย่างเช่น การบังคับตัวละครผ่านทาง การกดปุ่มคำสั่งที่มีอยู่ภายในเกมหรือคำสั่งต่างๆ ที่ตัวเกมกำหนดไว้ให้ ตัวอย่างของอุปกรณ์การแสดงผลภาพในปัจจุบัน เช่น เครื่องเล่นวิดีโอเกม คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และในปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้สามารถแสดงผลได้ภายในอุปกรณ์มือถือขนาดเล็ก และยังมีวิดีโอเกมที่ต้องใช้เครื่องเล่นที่มีความเฉพาะเจาะจง ตั้งแต่ปี 1980 เป็นต้นมา วิดีโอเกมก็ได้ถูกพัฒนาจนกลายเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งภายในอุตสาหกรรมความบันเทิงที่จะช่วยให้ผู้บริโภคได้รู้สึกถึงความผ่อนคลาย หรือได้รับมาซึ่งความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคตามแต่ละยุคสมัยและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

2.2 อุปกรณ์การเล่นวิดีโอเกม (Platform)

แพลตฟอร์ม (Platform) คือคำที่ใช้เรียกถึงการเจาะจงเฉพาะเกี่ยวกับการรวมตัวกันของอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ หรือฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ ที่สามารถอนุญาตให้ซอฟต์แวร์รับคำสั่งและประมวลผลคำสั่งภายในวิดีโอเกมได้ โดยจะมีคำสั่งของระบบที่ถูกใช้งานอยู่ภายในวงจรของแพลตฟอร์มชนิดต่างๆ ซึ่งบางวิดีโอเกมนั้นต้องใช้เครื่องเกมเฉพาะของตัวเองเพื่อที่จะสามารถรับคำสั่งและประมวลผลเพื่อที่จะแสดงออกมาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับประเภทของตัวเกม แต่ก็ยังมีบางวิดีโอเกมสามารถที่จะประมวลผลได้แม้ว่าจะใช้งานในแพลตฟอร์มที่แตกต่างกัน ตัวอย่างของแพลตฟอร์มที่สามารถเล่นวิดีโอเกมได้หลากหลาย เช่น เล็บที่อป (Laptop) หรือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และรวมไปถึงโทรศัพท์มือถือ ซึ่งการจัดประเภทของแพลตฟอร์มในปัจจุบันแบ่งได้ดังนี้

2.2.1 คอมพิวเตอร์ส่วนตัว (Personal Computer) โดยทั่วไปแล้วมักจะใช้เป็น PC Game ที่หมายถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนามาให้มีความสามารถในการแสดงผลของวิดีโอเกมได้ดีกว่าคอมพิวเตอร์ส่วนตัวเป็นอย่างมาก เนื่องจากการพัฒนาระบบแสดงผลและฮาร์ดแวร์ที่ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะได้เล่นวิดีโอเกมได้อย่างลื่นไหล



รูปที่ 2.1 รูปเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

(What is personal computer(PC)?, 2012)

2.2.2 เครื่องเล่นวิดีโอเกม (Video Game Console) เครื่องเล่นวิดีโอเกมที่จะต้องเล่นใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ออกแบบมาโดยเฉพาะที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์แสดงผลภาพ เช่น โทรทัศน์ หรือจอแสดงผลของเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่จะไม่เหมือนกับคอมพิวเตอร์ ส่วนตัวที่สามารถใช้งานโปรแกรมได้หลากหลายไป เพราะ “เครื่องคอนโซล” เกม นั้นถูกออกแบบและใส่โปรแกรมให้สามารถเล่นได้แต่เพียงวิดีโอเกมที่ถูกวางโปรแกรมให้เล่นได้เพียงบนแพลตฟอร์มที่บริษัทผู้พัฒนาได้กำหนดเอาไว้เท่านั้น ตัวอย่างของ “เครื่องคอนโซล” เช่น xbox, Playstation เป็นต้น



รูปที่ 2.2 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกม Xbox one

(Video game console, 2020)



รูปที่ 2.3 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกม Playstation 4

(Video game console, 2020)

2.2.3 เครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา (Portable / Handheld game console) เครื่องเล่นวิดีโอเกมที่มีขนาดเล็กซึ่งจะต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะเหมือนกับเครื่องเกมคอนโซล ซึ่งเครื่องเล่นแบบพกพานี้ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบของเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่ถูกพัฒนามาเพื่อตอบสนองโจทย์ของผู้บริโภคที่ต้องการพกพาเครื่องเกมออกไปเล่นที่ใดก็ได้เพราะตัวเครื่องนั้นจะมีจอแสดงผลที่ออกแบบมาเพื่อความสะดวกสบายในการนำใส่กระเป๋าและใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งจะมีจอแสดงผลที่มีขนาดเล็กและปุ่มกดเล็กๆจำนวนหนึ่งเพื่อที่จะใช้รับคำสั่งต่างๆเพื่อแสดงผลตามที่ตัวเกมได้กำหนดเอาไว้ ตัวอย่างของเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา เช่น Nintendo Game Boy, Nintendo Switch



รูปที่ 2.4 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมพกพา Nintendo Game Boy

(Handheld game console, 2020)



รูปที่ 2.5 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมพกพา Nintendo Switch Lite

(Handheld game console, 2020)

2.2.4 วิดีโอเกมอาเขต (Arcade Game) เครื่องเกมประเภทที่จะต้องใช้เครื่องที่มีความเฉพาะเจาะจงมากกว่าเครื่องอื่นๆที่กล่าวมาโดยจะเป็นมีการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์จำนวนมากเพื่อให้ได้มาซึ่งเกมคุณภาพสูงที่สามารถแสดงผลและได้รับความเพลิดเพลินได้มากกว่ารูปแบบอื่นเพราะตัวผู้เล่นจะได้สัมผัสกับเกมโดยตรง ปกติแล้วจะใช้เรียกเครื่องเล่นเกมที่เป็นตู้ขนาดใหญ่เนื่องจากข้อมูลและระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆที่ต้องใช้ในการแสดงผลมีจำนวนมากเกินกว่าที่จะใช้เป็นเครื่องขนาดเล็กแบบเครื่องเล่นวิดีโอเกมชนิดอื่นๆได้ และโดยทั่วไปตู้วิดีโอเกมอาเขตมักจะอยู่ในศูนย์รวมการเล่นเกมนหรือ Game Center ที่จะให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นเกมได้หลากหลายและได้รับประสบการณ์ในการเล่นที่แตกต่างจากเครื่องเล่นชนิดอื่นๆ



รูปที่ 2.6 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมอาเขต Fate Grand Order Arcade

(Jimmie Perry III, What is the arcade video game genre?, 07/12/2019)

2.2.5 โทรศัพท์มือถือ (Mobile) ด้วยความก้าวหน้าของการพัฒนาระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์โทรศัพท์ทั้ง iOS และ Android หรืออุปกรณ์ที่มาพร้อมกับความสามารถฮาร์ดแวร์ระดับสูงทำให้เกิดวิดีโอเกมโทรศัพท์ขึ้นมา (Mobile Gaming) และพัฒนากลายเป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มของวิดีโอเกมที่มีความนิยมเป็นอย่างมากและการนำวิดีโอเกมเข้ามาพัฒนาให้เข้ากับระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์มือถือทำให้เกิดการใช้งานของระบบกล่องถ้ำรูปและความเกี่ยวข้องกับพื้นที่รอบตัว และวิดีโอเกมโทรศัพท์มือถือได้นำไปสู่การพัฒนาของการสร้างเกมสบายๆที่มีไว้เพื่อความบันเทิง



รูปที่ 2.7 รูป ROG Phone 2 Smartphone Gaming

(Mobile game, 2020)

2.2.6 เครื่องเล่นวิดีโอเกมเสมือนจริง (Virtual Reality) เครื่องเล่นวิดีโอเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์พิเศษและเฉพาะเจาะจงเพื่อที่จะได้รับประสบการณ์ของโลกเสมือนจริงที่จะมีการใช้จังหวะการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้เล่นในการบังคับหรือทำกิจกรรมต่างๆภายในเกมเพื่อที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์เสมือนจริงจากการได้เคลื่อนไหวด้วยตัวเองในโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นมา

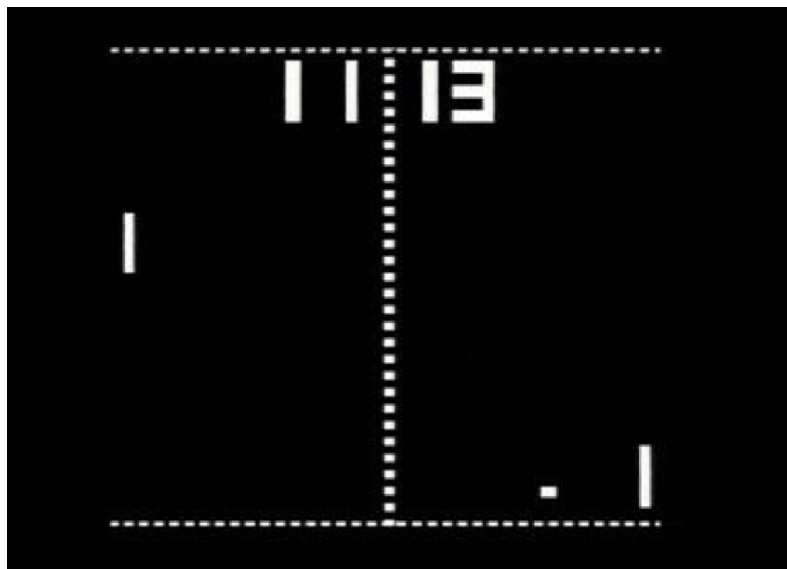


รูปที่ 2.8 รูปเครื่องเล่นวิดีโอเกมเสมือนจริง PlayStation VR

(Virtual reality(VR), 2020)

2.3 อุตสาหกรรมเกม (Game Industry)

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต และพัฒนาเกมประเภทต่างๆ ซึ่งอุตสาหกรรมเกมนั้นประกอบไปด้วย 1) ฮาร์ดแวร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับการเล่นเกม 2) ซอฟต์แวร์วิดีโอเกมที่กำหนดจำหน่ายโดยผู้ให้บริการที่หลากหลายและแตกต่างกันไปตามแต่รูปแบบทางการตลาดของแต่ละบริษัท อุตสาหกรรมวิดีโอเกมได้เติบโตขึ้นจากกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจและเติบโตกลายเป็นกลุ่มกระแสหลักโดยที่มูลค่าทางการตลาดอยู่ที่ 9.5 ล้านล้านเหรียญ ในปี 2007 และเติบโตยิ่งขึ้นพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีที่จะคอยช่วยเหลือให้การเล่นเกมวิดีโอเกมนั้นได้รับความบันเทิงและประสบการณ์ที่ดียิ่งขึ้นโดยจะยกตัวอย่างผู้เกมอาเขตในยุคสมัยแรกของการกำเนิดกระแสนิยมของวิดีโอเกม



รูปที่ 2.9 รูป Pong First Video Game

(Video game industry, 2020)



รูปที่ 2.10 รูปตู้เกม Pong

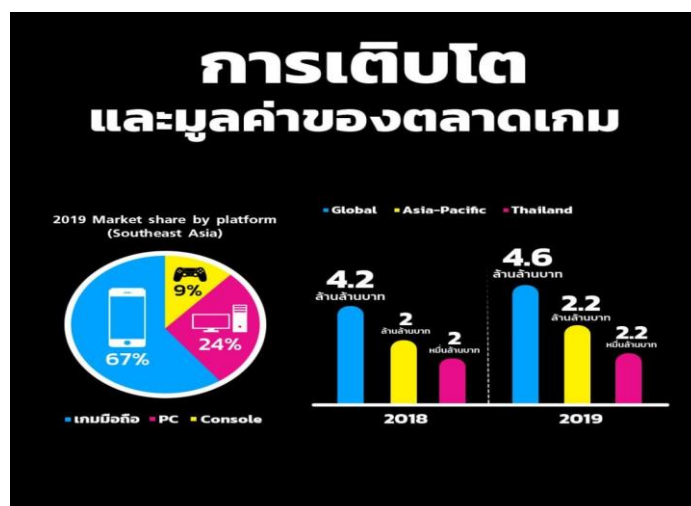
(Video game industry, 2020)

ป็อง (Pong) เป็นตู้เกมหนึ่งในวิดีโอเกมที่เป็นเกมตู้ยุคแรก โดยเป็นเกมกีฬาเทนนิสที่นำเสนอภาพกราฟิกแบบสองมิติอย่างง่าย โดยจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝั่งและเล่นในมุมมองของนก (Bird eyes view) และขยับตัวแทนของผู้เล่นให้กระทบกับลูกบอลเพื่อให้ลูกบอลเด้งกลับไปยังฝ่ายตรงข้ามเพื่อทำแต้ม ป็องประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็วและเป็นเกมตู้เกมแรกที่ประสบความสำเร็จเชิงพาณิชย์ และช่วยสร้างอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ป็องประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็วและเป็นเกมตู้เกมแรกที่ประสบความสำเร็จเชิงพาณิชย์ และช่วยสร้างอุตสาหกรรมวิดีโอเกม บริษัทจำนวนมากเริ่มผลิตเกมที่เลียนแบบรูปแบบการเล่นของเกมป็อง และในที่สุดก็ออกเกมรูปแบบใหม่มากมาย ด้วยเหตุนี้ อาตาริ กระตุ้นให้พนักงานผลิตเกมที่ทันสมัยมากขึ้น บริษัทออกเกมภาคต่อมากมายโดยดัดแปลงรูปแบบการเล่นเดิมให้มีลูกเล่นเพิ่มขึ้น จนกระทั่งในช่วงคริสต์มาสของปี พ.ศ. 2518 อาตาริ อาตาริออกเกม ป็อง รุ่นเล่นที่บ้าน จำหน่ายเฉพาะร้านเซียร์ (Sears) เท่านั้น เกมประสบความสำเร็จและนำไปสู่การเลียนแบบมากมาย เกมถูกนำมาทำใหม่ในแพลตฟอร์มทั้งแบบตามบ้านและ แบบพกพา ป็องถูกนำไปกล่าวถึงและล้อเลียนในรายการโทรทัศน์และวิดีโอเกมต่าง ๆ และเป็นส่วนหนึ่งของวิดีโอเกมหลายเกมและตามนิทรรศการต่าง ๆ

ในอดีตอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีการเปลี่ยนผ่านทั้งรูปแบบแพลตฟอร์มหรือเครื่องเล่น เริ่มตั้งแต่ยุคของ “เกมตู้” เพราะเมื่อก่อนเกมที่เล่นตามบ้านนั้นยังไม่เกิดขึ้น อีกทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์มีราคาแพงทำให้พฤติกรรมของคนเล่นเกมจึงต้องออกไปเล่นตามห้างหรือที่ต่างๆ ที่มีเกมตู้ให้เล่น จนมาถึงยุคของเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่บางครอบครัวสามารถหาซื้อเครื่องเกมคอนโซลมาเล่นในบ้านได้โดยต่อกับจอทีวี และปี 2543 ระบบอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงมากขึ้น ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยม

ความนิยมและอุตสาหกรรมเกมในไทยได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว และประมาณ 6-7 ปีที่ผ่านมา สมาร์ทโฟนเริ่มมีราคาที่จับต้องได้ รูปแบบของเกมก็ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงได้ง่าย ทั้งหมดที่กล่าวมานี้จึงทำให้เกมมือถือได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

สำหรับมูลค่าตลาดอุตสาหกรรมเกมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในปี 2562 มีมูลค่าถึง 140,000 ล้านบาท เติบโตจากปี 2561 กว่า 22% ขณะที่มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมเกมประเทศไทยในปี 2562 มีมูลค่า 22,000 ล้านบาท ซึ่งเติบโตจากปี 2561 ถึง 13% ซึ่ง Mobile มีส่วนสำคัญทำให้อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งมี Device, คอนเทนต์ที่หลากหลาย รวมทั้งการทำคอนเทนต์ในโซเชียลมีเดียกระจายเข้าถึงคนได้ง่าย มีการสื่อสารและสร้างคอมมูนิตี้ อีกทั้งภาครัฐและเอกชนที่เข้ามาทำเกมก็มีมากขึ้น แปรณต์สินค้าต่างๆ ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับเกมมีมากขึ้น ซึ่งปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมเกมประเทศไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และคาดการณ์ว่าในปี 2563 อุตสาหกรรมเกมประเทศไทยจะเติบโตอย่างต่อเนื่องถึง 10-20% ขณะที่สัดส่วนแพลตฟอร์มของเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ปี 2562 พบว่าแบ่งเป็น Console game 9%, PC Game 24% และ Mobile Game 67% เนื่องจากปัจจุบัน Mobile เป็น Device ที่ราคาไม่แพงสามารถจับต้องได้ รวมทั้งเกมต่างๆ ที่อยู่ในแพลตฟอร์มของ Mobile สามารถดาวน์โหลดได้ฟรีทำให้กลุ่มของเกมมิ่งสามารถเข้าถึงได้ และเป็นแพลตฟอร์มที่มีส่วนสำคัญทำให้อุตสาหกรรมเกมนั้นเติบโตอย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 2.11 รูปมูลค่าของการตลาดเกมในปี 2019

(วุฒิพงษ์ รักชิต, ‘อุตสาหกรรมเกม’ ที่มองข้ามไม่ได้ ปี 62 มูลค่ากว่า 2.2 หมื่นล้านบาท, 2019)

2.4 กาชาปอง (Gashapon)

กาชาปองคือเครื่องขายสินค้าอัตโนมัติรูปแบบหนึ่งโดยจะขายแคปซูลของที่มีของเล่นอยู่ภายในและเป็นที่นิยมอย่างมากภายในประเทศญี่ปุ่น คำว่า “กาชาปอง” เกิดขึ้นจากการผสมคำเลียนเสียงธรรมชาติภาษาญี่ปุ่นสองคำเข้าด้วยกัน ได้แก่คำว่า กาชะๆ (เสียงที่เกิดขึ้นในขณะที่กำลังหมุนตัว) และคำว่า “ปอง” (เสียงกระทบของแคปซูลที่หล่นลงมาจากตัวเครื่อง) จึงรวมกันเป็นคำว่า “กาชาปอง” กาชาปองจะมีความใกล้เคียงกับเครื่องจำหน่ายเหรียญอัตโนมัติโดยจะมีราคาที่แตกต่างกันไปตามแต่ประเภทของสินค้า และส่วนมากจะเป็นสินค้าที่มีคุณภาพในระดับที่ดี แต่สิ่งที่ผู้บริโภคจะได้รับนั้นไม่สามารถยืนยันได้ว่าจะได้สิ่งที่ต้องการแน่นอนเนื่องจากกาชาปองเป็นการจำหน่ายสินค้าโดยอาศัยระบบของความเป็นไปได้ซึ่งโอกาสที่จะได้สิ่งที่ต้องการนั้นเป็นไปได้ยากในการซื้อเพียงแค่ครั้งเดียว

ส่วนมากกาชาปองจะเป็นสินค้าที่ได้ซื้อลิขสิทธิ์จากตัวละครในการ์ตูน วิดีโอเกม รวมถึงแอนิเมชันจากทั้งภายในประเทศญี่ปุ่น หรือภายนอกก็ตาม ซึ่งการใช้ระบบของความเป็นไปได้นี้ทำให้เกิดความต้องการในการสะสมสินค้าในเรื่องเดียวกันเพื่อให้ได้มาซึ่งความพอใจของผู้บริโภค และจากความหายากในการเสียดวงเพื่อให้ได้มาทำให้ผู้ที่ต้องการสะสมต้องทำการซื้อกาชาปองไปอย่างต่อเนื่องจนกว่าจะได้รับมาซึ่งสินค้าที่ตัวเองต้องการ



รูปที่ 2.12 รูปตู้กาชาปองในประเทศญี่ปุ่น

(Michael Cheang, Lure of gashapon, 2006)

2.5 วิดีโอเกมกาชาปอง (Gashapon video game)

วิดีโอเกมกาชาปองคือการนำเอาระบบของความเป็นไปได้มาใช้ให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบภายในตัวเกมที่ต้องการให้ผู้เล่นได้ตามหาและทำภารกิจต่างๆเพื่อให้ได้มาซึ่งของรางวัล ตัวละคร ไอเทมต่างๆ ที่จะสามารถนำเอาสิ่งของที่มีค่าภายในเกมไปสุมเพื่อแลกมาซึ่งสิ่งที่ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าจะเป็นสิ่งใด โดยระบบกาชาปองมีความใกล้เคียงกับระบบของกล่องสุม (Loot box) ที่ผู้เล่นจะสามารถรับรู้ได้ว่าภายในกล่องนั้นมีของรางวัลอะไรที่ผู้เล่นจะมีโอกาสได้รับโดยผู้เล่นจะต้องจ่ายค่าเงินในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งของรางวัลภายในที่จะสุมมาให้ผู้เล่น โดยส่วนใหญ่แล้วเกมกาชาปองจะเป็นเกม Free-to-play บนโทรศัพท์มือถือโดยที่ผู้บริการเปิดให้ผู้เล่นได้ใช้เงินจริงแลกซื้อกับค่าเงินภายในเกมเพื่อที่จะนำไปสุมหาสิ่งที่ไม่สามารถรู้ได้จากการจากกล่องสุมภายในเกม

เกมกาชาปองโดยส่วนมากแล้วต้องการให้ผู้เล่นพุ่งเป้าไปที่สิ่งของที่อยู๋ภายในกล่องสุมของผู้เล่นซึ่งอาจจะเป็นตัวละคร การ์ด หรืออุปกรณ์ต่างๆที่ผู้เล่นสามารถครอบครองได้และสิ่งที่กล่าวมาส่วนใหญ่แล้วต้องแลกมาด้วยวิธีการสุมหาภายในระบบของกาชาปอง โดยโอกาสของรางวัลหายากนั้นจะต่ำลงขึ้นอยู่กับระดับความหายากของของรางวัลแต่ละชิ้น โดยผู้เล่นจะต้องทำการสุมไปเรื่อยๆจนกว่าจะได้สิ่งที่ต้องการซึ่งไม่มีสิ่งใดมารันตีว่าผู้เล่นจะได้สิ่งที่ต้องการในการเล่นที่รอบ และส่วนมากของเกมกาชาปอง ของรางวัลจากการสุมได้จะช่วยทำให้ผู้เล่นสามารถผ่านภารกิจต่างๆภายในเกมได้แต่ในบางครั้งผู้เล่นก็อาจจะไม่สามารถผ่านภารกิจที่ได้รับมอบหมายได้เลยหากปราศจากของรางวัลบางอย่างภายในกล่องสุมของผู้เล่น เพราะฉะนั้นจึงมีผู้เล่นจำนวนมากที่พยายามในการเล่นกาชาปองเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถผ่านภารกิจและดำเนินเรื่องราวภายในเกมต่อไปได้ ซึ่งรูปแบบของวิดีโอเกมกาชาปองนี้ได้ถูกนำไปเปรียบเทียบกับเกมพนันอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งการศึกษาเกมกาชาปองในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาจากเกมกาชาปองชื่อดังจากประเทศญี่ปุ่น “Fate Grand Order” เป็นเกมที่มีการพูดถึงมากที่สุดในหมวดหมู่เกม Free-to-play ในปี 2019 ในกระแสของเกมที่ถูกพัฒนาภายในโซนตะวันออก และอีกหนึ่งเกมกาชาปองที่ผู้วิจัยให้ความสนใจจากประเทศญี่ปุ่น “Monster Strike” ซึ่งเป็นเกมที่สามารถทำรายได้สูงสุดจนกลายเป็นแอปพลิเคชันมือถือที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในปี 2018 โดยจะพูดถึงรูปแบบของเกม มูลค่าทางการตลาดของตัวและศึกษาถึงสังคมระหว่างผู้เล่นเกม

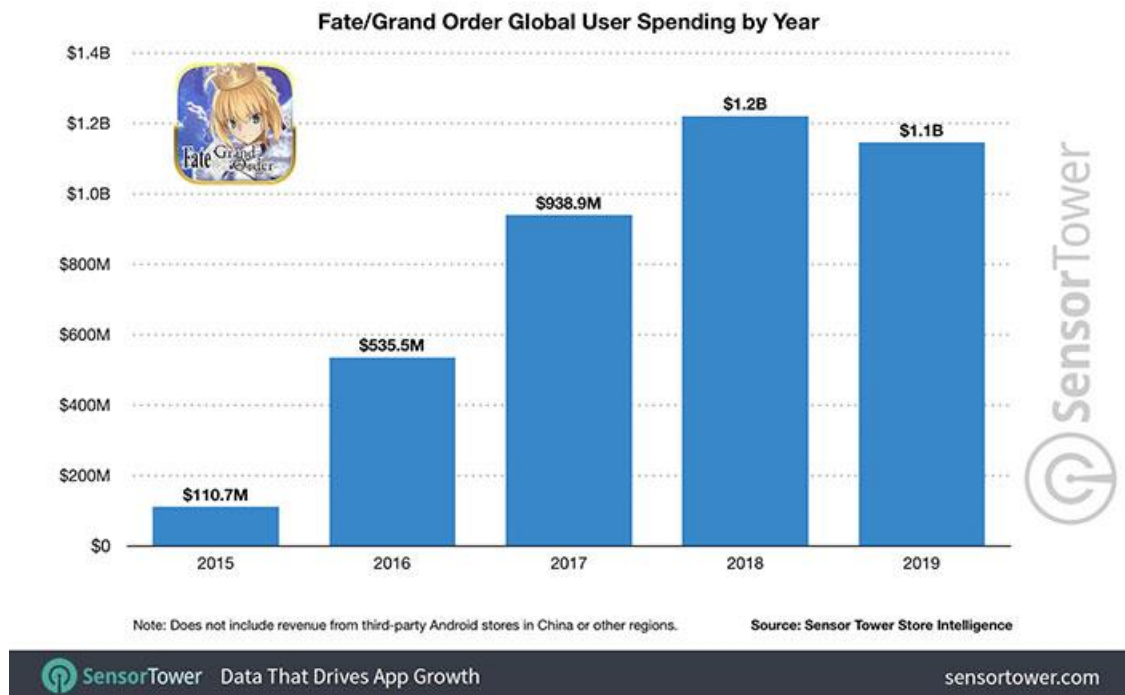


รูปที่ 2.13 รูปวิดีโอเกม Fate Grand Order

(Fate Grand Order, 2020)

2.5.1 Fate Grand Order เป็นเกมสวมบทบาทที่เล่นได้โดยไม่มีเงื่อนไข (Free-to-play RPG) ที่ถูกพัฒนาโดย Sony' Aniplex Studio โดยเป็นเกมที่มียอดขายสูงสุดในประเทศญี่ปุ่น และยังมี ยอดการเติมเงินสูงสุดในญี่ปุ่นอีกด้วย ตัวเกมได้เปิดบริการให้ผู้เล่นทั่วไปเล่นครั้งแรกในวันที่ 29 กรกฎาคม 2015 ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) และวันที่ 12 สิงหาคม 2015 ในระบบปฏิบัติการ iOS โดยตัวเกมจะใช้ระบบของการผลัดกันโจมตีในแต่ละรอบ (Turn-based) ที่ผู้เล่นจะได้รับบทเป็น Master ผู้ที่มีพลังในการควบคุมนักรบผู้รับใช้ที่เรียกกันว่า Servant ทำสงครามกับศัตรูในอดีตที่เรียกว่า Grand Order

Fate Grand Order ทำรายได้ไปทั้งหมด 982 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2017 และ ในปี 2018 ตัวเกมทำรายได้ไปทั้งหมด 1.2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และในวันที่ 13 มีนาคม 2019 ตัวเกมได้ทำรายได้ทั้งหมด 3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และรายได้รวมในช่วงท้ายของปี 2019 มีมากกว่า 4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ สำหรับจำนวนเงินแบ่งสัดส่วนตามผู้เล่นดังนี้ 81.5% เป็นจำนวนเงินของผู้เล่นในประเทศญี่ปุ่น, 10.4% เป็นจำนวนเงินของผู้เล่นจากประเทศจีน และ 3.8% เป็นจำนวนเงินของผู้เล่นจากสหรัฐอเมริกา แต่อย่างไรก็ตามข้อมูลนี้ไม่ได้บันทึกข้อมูลในส่วน of ร้านค้าอื่นๆที่อยู่ในประเทศที่ให้บริการอีกหลายประเทศ โดยจากข้อมูลนี้ทำให้เห็นว่าตัวเกมใช้เวลาเพียงหนึ่งปีในการทำเงินเพิ่มขึ้นอีกมากกว่าหนึ่งพันล้านเหรียญสหรัฐ



รูปที่ 2.14 รูปกราฟรายได้ของเกม Fate Grand Order

(Randy Nelson, Fate Grand Order Hits \$3 Billion in Global Player Spending, 13/03/2019)

2.5.2 Monster Strike เป็นเกมมือถือจากประเทศญี่ปุ่นที่ให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทในการเล่นเกมน (RPG) ที่ประกอบไปด้วยตัวเกมรูปแบบเกมปริศนา(Puzzle) เกมการวางแผน(Strategy) และการร่วมมือกันระหว่างผู้เล่น(Cooperative multiplayer) มอนสเตอร์สไตรค์เป็นเกม Free to play ที่พัฒนาโดยบริษัทมิกซี้(Mixi) ให้กับแพลตฟอร์มมือถือทั้งระบบปฏิบัติการของ iOS และ Android โดยได้เปิดให้บริการตั้งแต่วันที่ 8 สิงหาคม 2013 ที่ประเทศญี่ปุ่นในระบบ iOS และวันที่ 14 ธันวาคม 2013 สำหรับระบบของ Android ซึ่งตัวเกมจะมีรูปแบบการเล่นคือการตะลุยเข้าไปในดันเจี้ยนไปพร้อมกับมอนสเตอร์เพื่อสะสมประสบการณ์ซึ่งสามารถช่วยในการพัฒนาการให้กับมอนสเตอร์ได้ ซึ่งภายในตัวเกมก็จะมีระบบภาษาปองเพื่อให้ผู้เล่นได้เปิดหาและสะสมมอนสเตอร์ในรูปแบบต่างๆ ตัวเกมนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนสร้างเป็นแอนิเมชันทีวีซีรีส์(Animation TV-series) และได้ทำการเปิดบริการในอีกหลายภาษาไม่ว่าจะเป็น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาเกาหลีเพิ่มอีกภายในปี 2016

Monster Strike ทำรายได้ภายในช่วงเดือนเมษายนจนถึงมิถุนายนในปี 2015 โดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 4.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งมีการอ้างว่ารายได้เกือบทั้งหมดมาจากภายในประเทศญี่ปุ่นเพียงเท่านั้น และในปี 2016 ตัวเกมได้ทำรายได้เพิ่มขึ้นมากกว่า 1.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ แต่ก็ได้ทำการปิดให้บริการในส่วนของตัวเกมเวอร์ชันภาษาจีนในปีเดียวกัน และตัวเกมในเวอร์ชันภาษาอังกฤษก็ได้ปิดตัวลงไปในปี 2017 เนื่องจากกระแสจากต่างประเทศนั้นไม่เป็นไปอย่างที่ต้องการจากระบบภาษาป้องกันที่ทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเลิกเล่นมากกว่าการที่จะเล่นต่อไป แต่ตัวเกมก็ยังสามารถทำรายได้ต่อไปได้ถึง 1.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ และในช่วงเดือนตุลาคมปี 2018 ตัวเกมมอนสเตอร์สไตรค์ก็ได้ทำรายได้ไปมากกว่า 7.2 พันล้านเหรียญสหรัฐจนทำให้ตัวเกมกลายเป็นแอปพลิเคชันมือถือที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลแทนที่เกมอย่างพัลเซลแอนด์ดรากอน(Puzzle&Dragon)



รูปที่ 2.15 รูปวิดีโอเกม Monster Strike

(Adam Spannbauer, Monster Strike Revenue Passes \$7.2 Billion, Making It the Highest Earning App of All Time, 23/10/2018)

ผู้เล่นส่วนใหญ่ก็เลือกที่จะนำเงินไปลงทุนกับระบบสั่มแทนการซื้อสิ่งที่เป็นส่วนเสริมที่จะได้ไอเทมนั้นอย่างแน่นอนเพราะความสนุกและความตื่นเต้นของผู้คนที่ได้เฝ้ามองและฝากความหวังไว้กับระบบของความเป็นไปได้ภายในเกมนั้น ซึ่งบางคนอาจจะพัฒนาจนไปถึงขั้นเสพติด และตลาดของตัวเกมก็ขยายใหญ่โตจนมีการนำ ID (ตัวตนในโลกดิจิทัล) มาขายโดยการขายนั้นจะเป็นการสร้าง ID ขึ้นมาเพื่อหาของในเกมจากนั้นจึงนำมาวางขายด้วยเงินจริงๆ ซึ่งเป็นวิธีที่มีผู้เล่นบางคนต้องการเนื่องจากอยากเริ่มต้นเกมด้วยความรวดเร็วซึ่งภายในก็จะมีตัวละครหายากหรือไอเทมต่างๆ ที่ใช้งานง่าย และสามารถผ่านภารกิจภายในเกมได้อย่างรวดเร็ว

ความแตกต่างระหว่าง DLC & Gashapon คาชาปอง / กล่องสุ่ม คือการนำเงินไปแลกกับตัวหรือกล่องเพื่อนำมาสุ่มว่าผู้เล่นจะได้รับสิ่งใดหลังจากการใช้งานกล่องหรือตัวนั้นๆ โดยที่ผู้เล่นจะไม่มีทางรู้ว่าจะได้รับสิ่งใดเป็นการตอบแทน แต่ผู้เล่นสามารถรู้ได้ว่ามีสิ่งใดบ้างที่มีโอกาสได้รับสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ ซึ่งความเป็นไปได้นี้ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกและตื่นเต้นในทุกครั้งที่ได้สุ่มสิ่งของ ระบบตัวเกมส่วนเสริมกับคาชาปองนั้นคือสิ่งเดียวกันแต่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงโดยจะกล่าวถึง DLC หรือส่วนเสริมที่ผู้เล่นจะทำการซื้อเพิ่มเติมจากตัวเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งความสนุกสนาน หรือความสวยงามต่างๆ โดยที่เป็นการจ่ายเงินเพื่อซื้อสิ่งที่ผู้เล่นต้องการโดยจะเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนานำออกมาขายเพื่อให้ตัวเกมนั้นไม่จางหายไปตามกาลเวลา และเพื่อดึงดูดผู้เล่นให้อยู่กับตัวเกม จนนำมาซึ่งความสุขของการสุ่มสิ่งของภายในเกมที่ทำให้การนำเอาระบบสุ่มมาใช้กลายเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้เล่นได้จำนวนมากและผู้เล่นก็พร้อมที่จะจ่ายเพื่อที่จะได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ดูเหมือนจะได้มาอย่างง่ายดายเพียงแค่จ่ายเงินจำนวนไม่มากแต่ในเรื่องของความเป็นไปได้ที่จะได้ของหายากนั้นมีไม่ถึงร้อยละ 1 ของไอเทมทั้งหมด ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ก็เลือกที่จะนำเงินไปลงทุนกับระบบสั่มแทนการซื้อสิ่งที่เป็นส่วนเสริมที่จะได้ไอเทมนั้นอย่างแน่นอนเพราะความสนุกและความตื่นเต้นของผู้คนที่ได้เฝ้ามองและฝากความหวังไว้กับระบบของความเป็นไปได้ภายในเกมนั้น ซึ่งบางคนอาจจะพัฒนาจนไปถึงขั้นเสพติด

2.6 แรงดึงดูดของเกมที่ส่งผลต่อผู้เล่น

การที่ผู้บริโภครักจะเลือกเล่นวิดีโอเกมนั้นต้องมีเหตุการณ์และแรงจูงใจเพื่อจะดึงดูดให้ผู้เล่นหันมาสนใจโดยอาจจะเป็นวิธีการตลาดรูปแบบต่างๆตามแต่ผู้ให้บริการวิดีโอเกมได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งผู้ท้าวิจัยได้สังเกตเห็นว่าวิดีโอเกมแต่ละเกมนั้นก็ได้มีการนำเสนอสิ่งต่างๆที่มีอยู่ภายในตัวเกมเพื่อเป็นแรงดึงดูดและแรงกระตุ้นให้กับผู้บริโภคให้เกิดความต้องการในการเล่นเกมนั้น และต้องการที่จะช่วยเหลือผู้พัฒนาไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อมโดยสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำก็เพียงแค่เล่นวิดีโอเกมที่คุณเลือกมาแล้วจากวิดีโอเกมมากมายในท้องตลาดจึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจถึงแรงจูงใจต่างๆที่ผู้ให้บริการและตัวเกมจะมอบให้กับผู้เล่นผ่านการเล่นเกมนั้นและทำการกิจต่างๆตามแต่ตัวเกมต้องการจะให้ผู้เล่นได้ทำตามเงื่อนไขเพื่อที่จะได้ไปสู่จุดสูงสุดของเกมแต่ละเกม

ความสุขชั่วคราวคือสิ่งที่เป็นแรงดึงดูดต่อตัวของผู้เล่นเนื่องจากการที่ผู้บริโภคได้รับความสนุกสนานความบันเทิงเพื่อที่ความต้องการตอบสนองกับความเครียดหรือเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นภายในชีวิตประจำวันซึ่งวิดีโอเกมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดีจนเกิดกลายเป็นอุตสาหกรรมเกมที่ใหญ่โตจากความต้องการของผู้บริโภค แรงดึงดูดจากการได้ทำสิ่งต่างๆและประสบการณ์ที่วิดีโอเกมจะมอบให้กับผู้เล่นจนเกิดกลายเป็นความบันเทิงที่ผู้เล่นจะได้รับเหมือนกัน แต่ประสบการณ์ของตัวเองจะช่วยเสริมสร้างและแต่งเติมเรื่องราวของวิดีโอเกมให้มีความสนุกสนานและเปิดมุมมองใหม่ๆให้กับผู้เล่นบางกลุ่มได้เป็นอย่างดีจากการตีความผ่านประสบการณ์ส่วนตัว

ความสนุกและความบันเทิงที่วิดีโอเกมได้มอบให้ก็มักจะมียสิ่งๆที่ตามมาเพิ่มเติมจากการเล่นเป็นระยะเวลานานอาจจะส่งผลให้เกิดอาการของการเสพติดได้เนื่องจากการเสพติดมักจะเริ่มจากการที่ผู้เล่นได้เข้าไปติดพันกับเรื่องราวบางอย่างภายในตัวเกมและได้ถูกกระตุ้นความต้องการที่จะเข้าถึงเรื่องราวในส่วนนั้นจึงเกิดความต้องการที่จะจดจ่ออยู่ต่อวิดีโอเกมเป็นเวลานานและจะส่งผลกระทบให้ด้านต่างๆ อีกมากมายโดยผู้ท้าวิจัยจะศึกษาถึงแรงจูงใจและอาการเสพติดของวิดีโอเกมและความเกี่ยวข้องกันระหว่างกาซาปองและรูปแบบของการพนันที่ใช้ทฤษฎีของความเป็นไปได้เพื่อที่จะให้ได้มาซึ่งบางสิ่งบางอย่าง

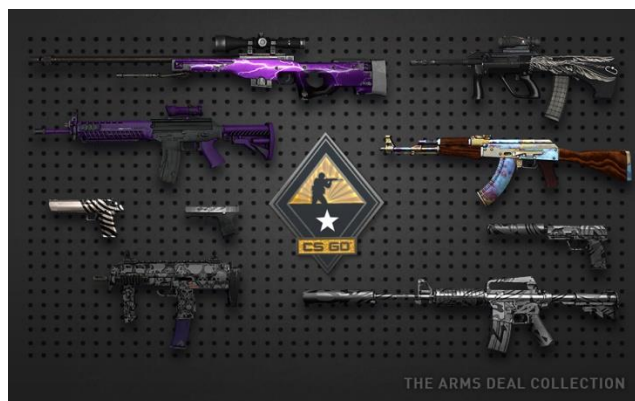
ความต้องการที่จะเอาชนะคือหนึ่งในปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ทำกิจกรรมต่างๆภายในเกมอย่างซ้ำไปซ้ำมาเพื่อให้ได้มาซึ่งอุปกรณ์หรือสิ่งของที่จะทำให้ผู้เล่นก้าวข้ามผู้เล่นคนอื่นๆเพื่อให้ตัวของผู้เล่นเองได้ไปถึงจุดสูงสุดของเกมโดยอาจจะเป็นการนับคะแนนประจำสัปดาห์หรือการจัดอันดับไปเรื่อยตามแต่ข้อกำหนดของเกมแต่ละเกม

2.7 วิดีโอเกมและของสะสมดิจิทัล (Video game and Digital collection)

การสะสมแบบดิจิทัลคือพื้นที่ในการเก็บข้อมูลดิจิทัลให้อยู่ในรูปแบบของฐานข้อมูลออนไลน์ซึ่งรวมไปถึงตัวหนังสือ ภาพนิ่ง เสียง วิดีโอ หรือสื่อต่างๆที่อยู่ในรูปของดิจิทัลอยู่แล้ว ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกบันทึกลงไปบนฐานข้อมูลออนไลน์เพื่อเก็บรักษาเอาไว้แทนที่การเก็บรักษาในรูปแบบของกายภาพ อีกทั้งยังสามารถเรียกหาข้อมูลได้ง่ายขึ้นเพียงแค่ค้นหาข้อมูลที่ต้องการภายในฐานข้อมูลซึ่งเมื่อเทียบกับการตามหาหนังสือทีละเล่มจนกว่าจะเจอนั้นทำให้การค้นคว้าข้อมูลทำได้ง่ายยิ่งขึ้น และการมาถึงของการจำหน่ายวิดีโอเกมโดยใช้ฐานผ่านระบบดิจิทัลทำให้ของเกิดกลายเป็นการสะสมซึ่งตัววิดีโอเกมในระบบดิจิทัล ซึ่งในอุตสาหกรรมเกมได้มีการจำหน่ายผ่านระบบดิจิทัลตั้งแต่ช่วงต้นยุค 1980 ซึ่งเป็นการซื้อแลกเปลี่ยนและซื้อขายโดยที่ไม่ต้องมีสินค้าที่เป็นรูปธรรมหรือตัวติดตั้งเกมในรูปแบบสิ่งของ และจากการพัฒนาของเทคโนโลยีในช่วงต้นของยุค 2000 ทำให้การจำหน่ายแบบดิจิทัลมีความโดดเด่นขึ้นเป็นหนึ่งในวิธีการขายเกมที่ง่ายและสะดวกสบายกว่าการตามหาตัวติดตั้งเกมจากสิ่งของทางกายภาพ และจากการศึกษาของ SuperData Research ได้พบปริมาณการจำหน่ายวิดีโอเกมแบบดิจิทัลมีมูลค่าทั่วโลกอยู่ที่ 6.2 พันล้านเหรียญสหรัฐในเดือนกุมภาพันธ์ 2016 และสูงถึง 7.7 พันล้านเหรียญสหรัฐต่อเดือนในเดือนเมษายน 2017 และจากข้อมูลของ SuperData การจำหน่ายวิดีโอเกมแบบดิจิทัลทำยอดขายได้มากกว่า 1 แสนล้านเหรียญสหรัฐในเดือนสิงหาคม 2020 เนื่องจากตัววิดีโอเกมออนไลน์นั้นมีราคาถูกกว่าตัวเกมที่เป็นสินค้าทางกายภาพทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะซื้อสินค้าที่ได้รับไวกว่าและความแน่นอนในการได้ซื้อตัวเกมนั้น ซึ่งบางคนอาจจะต้องการเพียงแค่ตัวเกมเพียงเท่านั้นส่วนตัวสินค้านั้นเป็นสิ่งที่ยุ่งยากในการเก็บรักษาจึงเลือกให้มูลค่ากับการซื้อวิดีโอเกมทางดิจิทัลที่รวดเร็วสะดวกสบายและราคาที่ถูกกว่าการซื้อตัววิดีโอเกมในรูปแบบของสินค้าต่างๆ

จากยอดขายดิจิทัลของวิดีโอเกมที่ทำได้อย่างมากมายทำให้ผู้พัฒนาวิดีโอเกมต้องการสร้างคุณค่าให้กับอุตสาหกรรมเกมจึงเป็นที่มาของการสร้างวิธีการเล่นโดยการสะสมไอเทมหรือสิ่งของต่างๆภายในเกมเพื่อที่จะดึงดูดผู้เล่นและสร้างมูลค่าให้กับตัวเกม โดยไอเทมจะเป็นวัตถุที่อยู่ในโลกของเกมที่สามารถเก็บรวบรวมโดยอาจจะให้ผลดีกับตัวผู้เล่นหรืออาจจะเป็นผลเสียได้ในบางครั้ง ซึ่งทำให้ตัวไอเทมบางชิ้นนั้นมีคุณค่ากับกลุ่มผู้เล่นเพื่อให้สามารถผ่านภารกิจภายในเกมไปได้ ซึ่งไอเทมแต่ละชิ้นนั้นอาจจะมีโอกาสที่ได้รับมาไม่เท่ากันอาจจะเป็นการสุ่มขึ้นมาภายในเวลาที่กำหนด หรืออาจจะเป็นไอเทมที่มีจำนวนจำกัดภายในตัวเกมทำให้เหล่าผู้เล่นต้องใช้ความรวดเร็วในการเล่นเพื่อแย่งชิงมันมาจากผู้เล่นคนอื่น โดยที่ในแต่ละเกมไอเทมที่มีคุณค่าก็จะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละประเภทของตัวเกม ซึ่งการออกแบบตัวเกมให้ตอบสนองกับความต้องการที่จะสะสมนั้นเป็นสิ่งที่ท้าทายกับผู้พัฒนาเกมที่ต้องตามหาสิ่งที่จะกระตุ้นให้ผู้เล่นรู้สึกถึงการประสบความสำเร็จตลอดระยะเวลาในการเล่นเกมของผู้เล่นซึ่งนั่นมาจากสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ต้องการที่จะล่าและสะสมสิ่งของต่างๆอยู่

ตลอดเวลา และเมื่อผู้พัฒนาเกมได้รู้ถึงจุดประสงค์และเป้าหมายของผู้เล่น ผู้เล่นจึงได้ทำการพัฒนาตัวเกมให้ตอบสนองกับสัญชาตญาณนั้นเพื่อตอบสนองความรู้สึกของผู้เล่นและกระตุ้นให้เกิดความต้องการจากข้อจำกัดต่างๆเพื่อที่จะให้ได้มาซึ่งไอเทมชิ้นนั้น และถึงแม้ว่าไอเทมเหล่านั้นจะเป็นเพียงข้อมูลที่อยู่ภายในโลกสมมุติของตัวเกมแต่เมื่อมันสามารถสร้างคุณค่าให้กับตัวผู้เล่นเองจึงเกิดกลายเป็นการตามหาและสะสมไอเทมต่างๆที่ตัวเกมจะสามารถนำเสนอให้ผู้เล่นได้ตลอดระยะเวลาของการให้บริการ ซึ่งการสะสมในรูปแบบของดิจิทัลทำให้ผู้เล่นไม่ต้องกังวลถึงการสูญหายหรือความลำบากในการหาทางให้ได้มาซึ่งสิ่งของนั้นเพราะผู้เล่นเพียงแค่ต้องทำตามเงื่อนไขภายในเกมเพื่อให้ได้ไอเทมชิ้นนั้นมาครอบครอง ไอเทมเหล่านี้ยังได้สร้างให้ผู้สะสมเกิดความต้องการในการตามหาไอเทมอื่นๆเพราะมีผู้เล่นอีกมากมายที่ต้องการมันเหมือนกันจึงทำให้เกิดกลายเป็นการอวดและได้รับมาซึ่งความรู้สึกของความสำเร็จที่ตัวผู้เล่นจะได้รับหลังจากที่ผู้เล่นทำภารกิจต่างๆนาจนได้ไอเทมชิ้นหนึ่งมาและได้นำมันมาพูดคุยกันในกลุ่มของผู้เล่นเพื่อเป็นการสร้างคุณค่าให้กับความพยายามและเพื่อเชิดชูความสำเร็จของผู้เล่นอีกด้วย



รูปที่ 2.16 รูปการเก็บสะสมวัตถุภายในเกม Counter Strike Global Offensive

(Jamie Madigan, Why Do People Collect Virtual Item, 20/12/2019)

2.8 ความเชื่อมโยงระหว่างการเล่นเกมและการพนัน

การเล่นเกมและการพนันเป็นกิจกรรมที่มีความใกล้เคียงกัน แต่ความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างทั้งสองสิ่งนี้คือการที่การเล่นเกมนั้นต้องใช้ทักษะและความสามารถเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ซึ่งมันไม่ใช่ในเรื่องของโอกาส ในขณะที่การพนันนั้นใช้สิ่งที่ตรงข้ามหรือก็คือการพึ่งพิงแค่โชคและโอกาส ในปัจจุบันมีเกมหลายเกมที่มีส่วนผสมของการพนันอยู่ภายในซึ่งลักษณะเหล่านี้จะอ้างอิงได้ถึง “การพนันในเชิงของการเล่นเกม” และ “การเล่นเกมในเชิงของการพนัน” ซึ่งจากการคาบเกี่ยวกันของกิจกรรมทั้งคู่และความรวดเร็วในการเติบโตในภาคของอุตสาหกรรมทำให้ต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างทั้งสองกิจกรรมเพราะว่ากิจกรรมเหล่านี้ได้สร้างให้การเล่นเกมหรือการพนันมีความน่าตื่นเต้นต่อผู้เล่นและนำไปสู่การเข้าใช้งานเป็นจำนวนมาก

ตัวอย่างของการพนันเชิงการเล่นเกม เช่น วิดีโอเกมที่มีส่วนผสมของมินิเกม(Mini-game) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองการเล่นให้เหมือนกับอยู่ในคาสิโน(Casino) ซึ่งมีโอกาสมากมายให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการเล่นผ่านสื่อออนไลน์ หรืออีกตัวอย่างของวิดีโอเกมที่มีส่วนผสมของการเปิดกล่องสุ่ม(Loot boxes) ที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถจ่ายเงินเพื่อเข้าถึงสิ่งต่างๆที่ตัวผู้เล่นไม่สามารถรู้ได้ ในบางพื้นที่ได้ทำการห้ามให้บริการเกี่ยวกับกล่องสุ่มเพราะผู้เล่นมองว่ามันมีส่วนที่ใกล้เคียงกับการพนันซึ่งในทุกวันนี้ผู้เล่นสามารถที่จะเข้าร่วมการพนันในเชิงการเล่นเกมเพราะความเข้าถึงง่ายของผู้เล่นที่ใช้งานสื่อออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถพบเห็นได้ทั่วไปเมื่อเทียบกับกับการพนันออนไลน์ ซึ่งในบางครั้งการเล่นเกมประเภทนี้จะนำพาให้ผู้เล่นเข้าสู่พฤติกรรมการมีปัญาที่เกี่ยวกับการพนัน ตัวอย่างของการเล่นเกมในเชิงของการพนัน เช่น เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic gaming machine: EGM) ที่มีความคล้ายกันกับรายการเกมโชว์ในช่องโทรทัศน์ต่างๆ โดยการใช้งานเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์เหล่านั้นจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงว่าเกมนั้นจะสามารถผ่านไปได้ด้วยการใช้ทักษะและความสามารถของผู้เล่นในขณะที่สิ่งเหล่านั้นเป็นแค่ส่วนหนึ่งของตัวเกมเพียงเท่านั้น

การใช้งานวิดีโอเกมอาจส่งผลกระทบต่อรายได้ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาของการพนันในวิดีโอเกม ตัวอย่างเช่น การใช้งานโทเคนเดิมพัน(Token), การเล่นเกมที่ใช้เงินจริง และการขยายตัวของคาสิโนในโลกออนไลน์ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถที่จะส่งผลให้เกิดปัญหาของการพนันได้ ซึ่งได้มีการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่แบ่งประชากรตามอายุ เพศ และชาติพันธุ์ ซึ่งผู้เล่นได้ถูกถามเกี่ยวกับการเล่นเกมและการเล่นการพนันของผู้เล่น จากผลการศึกษาพบว่ามีส่วนของผู้ที่เข้าร่วมในพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทั้งการเล่นเกมและการพนัน เช่น การเล่นเกมคาสิโนในโลกออนไลน์หรือใช้เงินไปกับการซื้อกล่องสุ่ม



รูปที่ 2.17 รูปเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic gaming machine)

(Gambling Research Exchange Ontario, Convergence of Gaming and Gambling, 2020)

2.9 แอนิเมชัน (Animation)

การศึกษาแนวคิดของการสร้างงานแอนิเมชัน เป็นการศึกษาถึงหลักการและแนวคิดที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน โดยจะศึกษาถึงหลักการและรูปแบบของตัวงานแอนิเมชันเพื่อนำมาใช้ในการสร้างผลงานแอนิเมชันให้ออกมาสวยงามและดูมีชีวิตเข้าถึงตัวของผู้รับชม และต้องการเรียนรู้รูปแบบของการทำแอนิเมชันรวมถึงปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการออกแบบเพื่อมุ่งเน้นไปสู่การทำผลงานแอนิเมชันที่ความสมบูรณ์

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำเอาภาพนิ่งจำนวนมากมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวขึ้นภายในสมองของมนุษย์ และเมื่อดวงตาของมนุษย์ได้เห็นภาพที่ฉายออกมาอย่างต่อเนื่อง มนุษย์จะรักษภาพก่อนหน้าไว้ในระยะเวลาสั้นๆ และหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันจนเกิดกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกันโดยจะอาศัยหลักการที่ใกล้เคียงกับการถ่ายทำวิดีโอ แต่ด้วยตัวงานแอนิเมชันนั้นเป็นการสร้างภาพขึ้นมาใหม่จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายมากกว่าการถ่ายทำวิดีโอ และในปัจจุบันแอนิเมชันส่วนมากจะถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรมจำลองภาพภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer-generated imagery: CGI) โดยเรียกแอนิเมชันที่ใช้งานในระบบนี้ว่าแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะรวมไปถึงการสร้างรายละเอียดของแอนิเมชันสองมิติและแอนิเมชันสามมิติ การสร้างผลงานแอนิเมชันให้มีความลื่นไหลและดูมีชีวิตชีวาจากการวาด การลงสี หรือการใช้การจำลองจากเครื่องคอมพิวเตอร์ การเลือกใช้จำนวนเฟรมนั้นเป็นสิ่งสำคัญ การเลือกใช้จำนวนเฟรมให้เหมาะสมจะทำให้ตัวผลงานแอนิเมชันมีความสมบูรณ์และน่าดึงดูดมากยิ่งขึ้นโดยปกติแล้วในการทำภาพยนตร์จะใช้จำนวนเฟรมเรทอยู่ที่ 24 เฟรมต่อวินาทีเพื่อให้เกิดความลื่นไหลและต่อเนื่องกันของภาพที่ฉาย แต่การสร้างแอนิเมชันนั้นมีการเลือกใช้จำนวนเฟรมเรทอยู่ที่ 12 เฟรมต่อวินาทีซึ่งเป็นการลดจำนวนเฟรมต่อวินาทีลงจากการสร้างภาพยนตร์เนื่องจากการสร้างแอนิเมชันนั้นสามารถที่จะลดทอนรายละเอียดบางอย่างไปได้ไม่มากนักน้อยเพื่อไม่ให้เป็นการสูญเสียทรัพยากรเกินกว่าที่จำเป็น แอนิเมชันสามารถแบ่งประเภทตามวิธีการสร้างได้อีกทั้งหมด 3 ประเภทได้แก่

Traditional Animation หรือ Drawn Animation การสร้างผลงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิมคือการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการวาดภาพทีละภาพ จำนวนหลายพันภาพและนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านกล้อง ซึ่งส่วนมากแล้วงานแอนิเมชันประเภทนี้จะเป็นงานที่วาดด้วยมือและมักจะออกมาในรูปแบบของแอนิเมชันสองมิติ การเลือกทำแอนิเมชันประเภทนี้จะได้อารมณ์ที่ละเอียดและมีความสวยงามรวมถึงความมีชีวิตชีวาภายในตัวงานที่เกิดจากการเก็บรายละเอียดเล็กๆน้อยๆภายในงาน ส่วนข้อเสียคือถ้า

ต้องใช้ผู้ที่ฝีมือในการสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นจำนวนมากซึ่งเป็นที่ส่งผลให้ต้นทุนในการผลิตสูงตามไปด้วยกับปริมาณของผู้คนที่เข้ามาช่วยภายในงานชิ้นนั้น

Stop Motion หรือ Model Animation การสร้างผลงานแอนิเมชันโดยการสร้างหุ่นจำลองหรือใช้สิ่งของต่าง ๆ นำมาถ่ายรูปและค่อยๆ ขยับวัตถุนั้นไปเรื่อยๆ โดยจะถ่ายรูปทีละภาพและนำไปรวมกันเพื่อให้กลายเป็นแอนิเมชัน ที่พบมากได้แก่ภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน ซึ่งวัสดุที่นิยมใช้มักจะเป็นดินน้ำมัน ปั้นเป็นรูปร่างต่างๆ โดยมีเส้นลวดเสมือนเป็นโครงกระดูกอยู่ภายในหุ่นที่ปั้นและทำให้สามารถนำมา ใช้งานได้หลายครั้ง แอนิเมชันแบบนี้ต้องอาศัยเวลา ความอดทนและความสามารถมากต้องใช้ทักษะทางศิลปะการปั้น และการถ่ายภาพ ทั้งนี้เพราะหุ่นจำลอง หรือสิ่งของประกอบฉากนั้น หลายๆ สิ่งมีการขยับหรือเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน ในหนึ่งภาพ ดังนั้นหากต้องการแสดงความสมจริงจำเป็นต้องอาศัยความละเอียดในการกำหนดการ เคลื่อนไหวเพื่อที่จะสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวแต่ละภาพ

Computer Animation การสร้างแอนิเมชันด้วยการอาศัยคอมพิวเตอร์เป็นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมภายในคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้นในปัจจุบันส่งผลให้การทำแอนิเมชันสามารถใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการทำงานทำให้การสร้างแอนิเมชันมีความง่ายมากขึ้น ประหยัดเวลาในการสร้างผลงานและลดต้นทุนไปได้เป็นอย่างมากเนื่องจากการหันมาใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำให้สะดวกต่อผู้ที่ใช้งานและมีความตื่นใหลมากกว่าการทำงานด้วยการวาดมือ โปรแกรมที่นิยมสำหรับการผลิตแอนิเมชันเช่น Maya, Adobe Flash, 3D studio max เป็นต้น

2.9.1 หลักการพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับการสร้างแอนิเมชัน

หลักการสำหรับการยึดมั่นเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันให้ออกมามีความน่าตื่นเต้น สมจริง และดูมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างงานแอนิเมชัน (Animator) ต้องคำนึงถึงอยู่ตลอดเวลาเนื่องจากความเข้าใจในส่วนของหลักการพื้นฐานนั้นจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้สามารถสร้างผลงานให้ออกมาสวยงามและธรรมชาติ

1. Timing and Spacing คือความต่อเนื่องของภาพที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและจะช่วยเพิ่มความมีชีวิตให้กับการสร้างผลงานจากการเลือกใช้งานระยะเวลาให้กับแต่ละตัวละคร

2. Squash and Stretch หลักการนี้จะพูดถึงการเปลี่ยนแปลงมวลของตัว object หรือหลักการยืดและหดตัวของวัตถุต่างๆภายในตัวงาน เพื่อให้การเคลื่อนไหวต่างๆดูเข้าใจได้ง่าย

3. Anticipation เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม action หรือ pose ที่ต้องการจะเล่า หรือเรียกกันว่า “ท่าเตรียม” อาจจะเป็นท่าทางที่ชัดเจนอย่างการเงยไม้กอล์ฟก่อนสวิง หรือสิ่งเล็กๆ น้อยๆ อย่างการกระพริบตาค่อนหันหน้าก็ได้หรือการแสดงหน้าตาและอารมณ์ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ช่วยชักจูงผู้ชมให้เข้าถึงตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

4. Staging การกำหนดทิศทางและและการจัดวางองค์ประกอบของภายในมุมต่างๆ เพื่อให้เห็นผู้สร้างต้องการจะสื่อสิ่งใดจากการวางองค์ประกอบต่างๆ ให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยจะต้องมีการจัดวางที่เหมาะสมเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนกับผู้ชม

5. Follow Through and Overlapping Action ใช้งานเพื่อให้แอนิเมชันในซีนนั้นๆ เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือโดยวัตถุบางอย่างจะมีแรงเฉื่อย + แรงโน้มถ่วงเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงการจัดลำดับการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เริ่มและจบไม่พร้อมกัน

Follow Through คือ การเคลื่อนไหวในส่วนที่เป็นของนอกร่างกายโดยจะเป็นการทำงานตามหรือใกล้เคียงกับท่าทางของตัวละครเพื่อให้การเคลื่อนไหวดูมีมิติมากยิ่งขึ้น เช่น ผ้าคลุม, ผม, หาง ตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร Overlapping คือ Action หลักแต่ว่าแต่ละส่วนของร่างกายที่มีการเริ่มและจบไม่พร้อมกันซึ่งเป็นส่วนจะเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้กับตัวชิ้นงานได้เป็นอย่างดี

6. Arcs เส้นทางของ action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็นเส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ action นั้น โดยสร้างวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้แอนิเมชันดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

7. Exaggeration การแสดงที่ over action เพื่อการเน้นให้แอนิเมชันเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า pose, อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

8. Slow in and Slow out ในแอนิเมชันจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันของ Timing & Space เพื่อหลีกเลี่ยงการดูไร้อารมณ์และช่วงระยะเวลาให้ไม่ดูน่าเบื่อ การใส่ Slow in และ Slow out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริง เช่นคนตัวใหญ่จะวิ่งและออกตัวช้ากว่าคนตัวเล็ก Slow out ให้รู้สึกว่ามีแรงน้อยในเฟรมแรกและมีความเร็วเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และ Slow in เคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากในเฟรมแรกและค่อยๆ อ่อนแรงลง แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองหลักการนี้ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์

9. Secondary Action ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตและเป็นธรรมชาติแต่จะต้องไม่กระทบกับการเล่าเรื่อง โดยต้องเป็นสิ่งที่ไม่เด่นเกินกว่าจะแย่งความสำคัญจากท่าทางหลัก เช่น การแกว่งแขนก่อนที่จะกระโดด

10. Solid Drawing การร่างภาพก่อนที่จะนำไปสู่การทำแอนิเมชันเพื่อให้รู้ถึงแนวทางและทิศทางต่างๆก่อนที่จะเริ่มลงมือทำ โดยเป็นการกำหนดท่าทางต่างๆและเป็นการตรวจสอบการเคลื่อนไหวต่างๆให้เกิดความถูกต้องของการกระทำนั้นๆ เพื่อหลีกเลี่ยงการกระทำที่ดูเกินจริงจนเกินไป

11. Straight Ahead and Pose to Pose การวาดภาพเฟรมแต่ละเฟรมก่อนที่จะนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นจะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจากเฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะท่าทางหลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างท่าทางหลักที่หลังหรือที่เรียกกันว่า in between ซึ่งการทำงานแบบ Pose to Pose นิยมนำมาใช้กับ computer animation เพราะทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงาน

12. Appeal หมายถึง รสนิยม, เสน่ห์, บุคลิกของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้ผู้ชมได้รู้สึกคล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง เพื่อให้เป็นจุดดึงดูดผู้ชมให้จดจำว่าเป็นตัวละครใด

จากการศึกษาเรื่องหลักการ แนวคิดและประเภทของแอนิเมชัน ทำให้ทราบถึงวิธีการในการสร้างผลงานแอนิเมชันออกมาให้ดูสมจริง มีความน่าสนใจและดูมีชีวิตชีวามากกว่าภาพนิ่ง แต่ถึงอย่างไรก็ตามการสร้างผลงานแอนิเมชันก็ต้องอาศัยการลงมือทำงานและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและอ้างอิงเพื่อพัฒนาให้กลายเป็นผลงานแอนิเมชันที่ดีโดยไม่ใช่ว่าเพียงแค่การทำตามหลักการเพียงอย่างเดียวแต่ต้องประยุกต์หลักการสร้างงานแอนิเมชันให้สอดคล้องกับลักษณะของงานที่ต้องการจะทำเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าดึงดูด

บทที่ 3

การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องของระบบของความเป็นไปได้ในชื่อของ “ภาษาปอง” ที่ถูกนำเข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของแผนการตลาดของผู้ให้บริการเกม โดยจะวิเคราะห์ถึงรูปแบบของระบบภาษาปอง ความนิยมผลกระทบต่อสังคมของกลุ่มผู้ที่เล่นเกมภาษาปอง โดยจะนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบจัดทำผลงาน สื่อแอนิเมชันที่นำเสนอประเด็นการนำเอาระบบของความเป็นไปได้มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ เพื่อสร้างผลตอบแทนจากการปลูกฝังค่านิยมให้กลุ่มผู้เล่นในแต่ละสังคมเพื่อนำมาซึ่งผลกำไรที่มากขึ้นกว่าเดิมโดยใช้อารมณ์ของผู้เล่นให้เกิดความรู้สึกอยากได้และต้องการที่จะได้ครอบครองสิ่งของต่างๆที่สามารถหาได้จากเพียงการเล่น “ภาษาปองภายในเกม” เท่านั้น

จากการตั้งคำถามถึงความคุ้มค่า และค่านิยมต่างๆภายในกลุ่มสังคมของผู้ที่เล่นเกมภาษาปองว่าสิ่งที่ผู้เล่นได้กระทำนั้นเป็นไปตามสาเหตุอะไร และการที่ผู้เล่นมากมายได้คล้อยตามไปกับระบบภาษาปองที่มอบโอกาสให้กับเหล่าผู้เล่นถึงแม้ว่าโอกาสนั้นอาจจะไม่มีทางมาถึงเลยก็ตาม สิ่งเหล่านี้จึงกลายเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษาระบบภาษาปองที่ถูกใช้ภายในเกม และนำเสนอเพื่อให้สังคมผู้เล่นเกมตั้งคำถามกับระบบของความเป็นไปได้นี้ โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดระเบียบ และวิธีการวิจัยไว้ ดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดแหล่งข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูล และทฤษฎีต่าง ๆ เอาดังนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ได้แก่ หนังสือ บทความ เอกสารงานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ของการที่ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมเกม รวมทั้งงานเอกสารที่เป็นสิ่งตีพิมพ์ต่างๆ เพื่อทำการรวบรวมข้อมูลสำหรับนำไปใช้ในการอ้างอิงในการทำวิจัย

3.1.2 แหล่งข้อมูลจากบุคคล อันได้แก่ กลุ่มของผู้ที่ได้เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับภาษาปอง โดยในการวิจัยครั้งนี้มีอาจารย์ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบสื่อ คอยให้คำแนะนำในระหว่างการทำวิจัย

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 สังเกตการณ์ระบบภาษาปองภายในเกมจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยมุ่งเน้นไปที่วิธีการสร้างความสำคัญที่ตัวเกมมอบให้กับผู้เล่น ความรู้สึกที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นภาษาปองภายในเกม และสังเกตวิธีที่ทางผู้พัฒนาเกมใช้ในการดึงดูดให้ผู้เล่นยังยึดติดอยู่กับระบบของภาษาปอง

3.2.2 การรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการค้นคว้า หนังสือ เอกสารงานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต โดยผู้จัดทำได้กำหนดใช้เอกสารที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีดังนี้

- ที่มา จุดกำเนิด และมูลค่าทางการตลาดของเกมที่ใช้ระบบของภาษาปอง
- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับระบบของความเป็นไปได้ที่ถูกนำมาใช้เพื่อความบันเทิง
- บทความและงานวิจัยที่เกมส่งผลต่อกลุ่มสังคมและผู้เล่น
- บทความ และเอกสารที่มาของวิดีโอเกมและการใช้งานระบบภาษาปองในเกม

3.2.3 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มบุคคล ทั้งทางด้านเทคนิคและเนื้อหา ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์และแบบจัดทำแบบสอบถาม โดยจะถามถึงทัศนคติ และวิธีคิดจากผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบภาษาปองที่ถูกนำมาใช้ในเกมนส่วนใหญ่เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงด้านเนื้อหา และขอคำแนะนำทางด้านเทคนิคในการสร้างผลงานแอนิเมชันจากอาจารย์เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงตัวผลงานให้ออกมาสมบูรณ์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การประเมินโดยใช้แบบสอบถาม ให้ผู้เข้าร่วมได้ทำการตอบคำถามถึงแนวคิดต่อระบบภาษาป้องกันเกมที่มีอยู่มากมายในปัจจุบัน เหตุผลในการเลือกเล่นเกมที่ใช้ระบบภาษาป้องกัน และผลกระทบจากกลุ่มสังคมของเกมต่อการตัดสินใจของสมาชิกภายในกลุ่มที่เล่นเกมอื่นๆ เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.3.2 การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยจะสัมภาษณ์จากผู้ที่ทำงานและมีความใกล้ชิดกับระบบของความเป็นไปได้ี้ โดยจะทำการจดบันทึกเพื่อนำแนวคิดที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงการวิจัยและตัวผลงาน

3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานและประเมินงานวิจัย

3.4.1 รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น โดยการศึกษาเกี่ยวกับระบบและหลักการของภาษาป้องกัน ศึกษาเกี่ยวกับการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ รวมทั้งเก็บข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสาร และงานวิจัยจากอินเทอร์เน็ต สอบถามข้อมูลจากกลุ่มสังคมของผู้เล่นและผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบของความเป็นไปได้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและผลิตชิ้นงานต่อไป

3.4.2 กำหนดขอบเขตจากเนื้อหาข้อมูลที่ได้ และทำการสรุปผลข้อมูลเพื่อนำไปเป็นแหล่งอ้างอิงในการออกแบบงานแอนิเมชัน โดยเริ่มจากการกำหนดเนื้อหาภายในผลงานและเริ่มทำการวาดแบบร่างเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาในการปรับปรุงและแก้ไข ก่อนที่จะสร้างเป็นผลงานแอนิเมชัน

3.4.3 นำเสนอผลงานที่ทำสำเร็จแล้วในรอบแรกต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อฟังคำวิจารณ์ และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ตัวงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากนั้นจึงทำการเผยแพร่ให้กับผู้คนที่ทั่วไปได้รับชม

3.4.4 ประเมินและสรุปผลงานวิจัย จากผู้ที่ได้รับชมและรับเอาข้อเสนอต่างๆที่ได้รับเพื่อนำไปปรับปรุงผลงานต่อไปในอนาคต

บทที่ 4

บทวิเคราะห์

4.1 วิดีโอเกมกาชาปองและรายได้จากเกมกาชา

วิดีโอเกมกาชาปอง หรือ เกมกาชา เป็นการนำเอารูปแบบการเล่นกาชาปองเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเล่นภายในเกม ซึ่งมีความใกล้เคียงกับระบบของการเล่นกล่องสุ่ม (Loot box) ที่ผู้เล่นสามารถจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อตัวหรือแต้มสำหรับการเล่นเพื่อที่จะได้สุ่มไอเทมเสมือนจริงจากภายในเกม ถึงแม้ว่าเกมกาชาส่วนใหญ่สามารถที่จะเล่นได้ฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น แต่ตัวเกมนั้นก็ยังมี การชักจูงให้ผู้เล่นจ่ายเงินจากการซื้อสินค้าภายในเกม รูปแบบของเกมกาชาเริ่มที่จะแพร่หลายในช่วงต้นของปี 2010 จากเกม Dragon Collection ที่พัฒนาโดยบริษัทของโคนามิ(Konami)

ระบบนี้เริ่มต้นได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น โดยเกมส่วนใหญ่ที่ใช้ระบบเกมกาชาปอง และจากความนิยมที่มากขึ้นจึงทำให้ระบบเกมเริ่มพัฒนาจนกลายเป็นวัฒนธรรมเกมมือถือของญี่ปุ่น ซึ่งเมื่อระบบของความน่าจะเป็นนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากทำให้ผู้พัฒนาเกมได้เริ่มที่จะนำเอา ระบบกาชาปองเข้ามาใช้งานในเกมของตัวเอง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิเคราะห์ข้อมูลจาก เกมกาชาปอง Fate Grand Order และ Monster Strike ซึ่งเป็นเกมกาชาปองที่มียอดผู้เล่นและการทำ รายได้จำนวนมากภายในประเทศญี่ปุ่นและประเทศที่มีการเปิดให้บริการ



รูปที่ 4.1 รูปเกม Dragon Collection

(The N3TWORK, The History of Gacha in Video Games, 03/06/2018)

4.2 รูปแบบของเกมกาชาปอง

รูปแบบของเกมกาชาส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทำตามหาและสะสมตัวละคร(Characters) การ์ด(Cards) หรือไอเทมที่มีอยู่เป็นจำนวนมากภายในเกมและของสะสมเหล่านี้ส่วนมากจะต้องเริ่มจากการผ่านกลไกของการเล่นกาชาปองที่ถูกนำมาใช้ภายในเกมซึ่งจะเป็นการใช้ค่าเงินเฉพาะของแต่ละเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้ทำการสุ่มและสะสมในสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ ยิ่งไปกว่านั้นการทำให้กาชาปองมีข้อจำกัดในการได้รับเช่น กาชาปองตามเทศกาลที่สิ่งที่อยู่ในกาชานี้จะเป็นการสร้างข้อจำกัดให้กับผู้เล่นในเชิงของความหายากที่อาจจะไม่สามารถหาได้อีกแล้วหากเทศกาลนั้นๆหมดช่วงเวลา นี่คือการทำให้กาชาปองที่มีข้อจำกัดด้านเวลาส่งผลให้ผู้เล่นมีความต้องการในตัวของไอเทม หรือตัวละครมากยิ่งขึ้นเพราะด้วยคำว่า “จำนวนจำกัด” ทำให้เกิดรู้สึกอยากได้และครอบครองสิ่งเหล่านั้นให้ทันภายในช่วงเวลา นี่จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเลือกใช้วิธีการนำเงินจริงไปแลกกับการสุ่มเพื่อให้ได้รับไอเทม หรือตัวละครให้ได้ไวที่สุดก่อนที่จะช่วงระยะเวลาของกิจกรรมจะสิ้นสุดลง



รูปที่ 4.2 รูปการโฆษณากิจกรรมจำกัดเวลาภายในเกม Fate Grand Order

รูปแบบของเกม Fate Grand Order และกลไกการเล่นของเกมนี้นั้นจะเป็นการเล่นแบบสลับการออกคำสั่งเป็นรอบของผู้เล่น (Turn-base) ในการใช้งานตัวละครภายในเกมที่จะให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทของการเป็นหัวหน้าของเหล่าตัวละครที่มีการออกแบบและเนื้อเรื่องที่อ้างอิงมาจากบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าที่ส่งต่อกันมาในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบและใช้เงินไปกับการเล่นกาชาปองภายในเกมนั้นคือการที่ตัวเกมนั้นจำเป็นต้องใช้ตัวละครที่สุ่มจากการใช้งานกาชาเพื่อที่จะนำไปใช้ในการผ่านภารกิจต่างๆที่ตัวเกมกำหนดเอาไว้ และสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเสียเงินไปกับตัวเกมได้มาจากตัวละครที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดีและมีความน่าสนใจจากทั้งเนื้อเรื่องเฉพาะตัวและลักษณะการออกแบบของตัวละคร เนื่องจากการได้รับมาซึ่งตัวละครภายในเกมนี้นี้จะ

สามารถได้รับมาจากการสุมจากกาชาปองและตัวละครพิเศษบางคนเท่านั้นที่จะได้รับมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมจำกัดเวลาและสำเร็จภารกิจภายในช่วงระยะเวลาของกิจกรรม และตัวเกมยังต้องการให้ผู้เล่นได้ตามหาชิ้นส่วนพิเศษที่จำเป็นในการเพิ่มพลังในด้านต่างๆ ให้กับตัวละคร ซึ่งชิ้นส่วนพิเศษนี้ยังถูกรวมเข้าไปในการสุมกาชาปองพร้อมกับตัวละครตามแต่ละช่วงเวลา จากที่กล่าวมาทำให้เห็นว่าการสุมกาชาปองภายในเกมนั้นมีสิ่งที่ไม่ใช่เพียงแค่ตัวละครแต่ยังมีชิ้นส่วนพิเศษที่มีวิธีใช้เฉพาะตัวและบางชิ้นส่วนนั้นไม่สามารถที่จะใช้งานได้จากประสบการณ์ของผู้เล่นส่วนใหญ่ นี่จึงเป็นเหตุผลในการทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้จำนวนเงินในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวละครและชิ้นส่วนที่ผู้เล่นต้องการ แต่เมื่อค่าเงินภายในเกมของผู้เล่นหมดแล้วก็เหลือทางเลือกให้ผู้เล่นแค่การรอเวลาที่จะหาเงินภายในเกมเพิ่มหรือจะเป็นการจ่ายเงินจริงเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นค่าเงินภายในเกมและทำการสุมต่อไปจนกว่าจะได้สิ่งที่ผู้เล่นต้องการ



รูปที่ 4.3 รูปตัวอย่างการเล่น Fate Grand Order

Fate Grand Order ทำรายได้ทั้งหมดมากกว่า 646 ล้านดอลลาร์สหรัฐในระหว่างปี 2015 ถึงปี 2016 ซึ่งเป็นเวลาเพียงแค่ 1 ปีแต่ตัวเกมกลับทำรายได้จากผู้เล่นได้เป็นจำนวนมากเนื่องจากตัวละครที่ผู้เล่นต้องการและการให้คุณค่ากับระดับความหายากของตัวละครแต่ละตัว เหตุนี้เองทำให้ตัวเกมสามารถทำรายได้จำนวนมากภายในระยะเวลาแค่ 1 ปีหลังจากที่ตัวเกมได้เปิดตัวภายในปี 2015 ไม่เพียงเท่านั้นตัวเลขรายได้ที่เกม Fate Grand Order ทำได้ภายในปี 2019 ทั้งหมดมากกว่า 1.2 พันล้านเหรียญสหรัฐและเป็นเพียงตัวเลขจากแค่ภายในประเทศญี่ปุ่นซึ่งตัวเกมได้เปิดให้บริการในเวอร์ชันภาษาอังกฤษโดยใช้เซิร์ฟเวอร์ร่วมกันทำให้มีการคาดการณ์ว่าตัวเกมทำรายได้ทั้งหมดไปมากกว่า 3 พันล้านเหรียญสหรัฐ

รูปแบบเกมของ Monster Strike เป็นเกมตะลุยดันเจียนที่มีการใช้หลักการฟิสิกส์มาเป็นหนึ่งในกลไกการเล่นของตัวเกมซึ่งผู้เล่นจะมีมอนสเตอร์ที่ใช้ในการผ่านดันเจียน และมอนสเตอร์เหล่านั้นสามารถที่จะรวมร่างหรือวิวัฒนาการให้กลายเป็นมอนสเตอร์ที่มีพลังและมีความสามารถมากขึ้นกว่าเดิมซึ่งผู้เล่นจะได้รับสิ่งของจำเป็นในการเสริมพลังให้กับมอนสเตอร์ของผู้เล่นในระหว่างที่ผ่านดันเจียน เช่น ไอเทม เงิน หรือมอนสเตอร์ที่มีโอกาสได้รับจากการผ่านดันเจียนในแต่ละพื้นที่ ซึ่งระบบของการเล่นจะมีความใกล้เคียงกับการเล่นสนุกเกอร์ที่จะให้เราเลือกเล็งมอนสเตอร์ของผู้เล่นออกกระแทกกับมอนสเตอร์ของศัตรู และตัวเกมได้ใช้ระบบการฟักไข่เพื่อสุมหามอนสเตอร์หรือก็คือการสุมกาชาปองที่มาในรูปแบบของการฟักไข่ซึ่งเป็นกลไกหนึ่งของตัวเกมโดยที่การหาไข่และการได้รู้ว่ามีมันจะออกมาเป็นมอนสเตอร์แบบไหนจึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นต้องการซึ่งภายในตัวเกมนอกจากการใช้ค่าเงินเฉพาะของเกมแล้วตัวเกมยังให้ผู้เล่นสามารถที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อทรัพยากรในการผ่านภารกิจต่างๆและใช้เงินในการซื้อไข่หรือกาชาปองภายในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งมอนสเตอร์ที่แข็งแกร่งและหายาก



รูปที่ 4.4 รูปตัวอย่างการเล่นเกมน Monster Strike

Monster Strike เป็นเกมที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในประเทศญี่ปุ่นแทนที่เกม Puzzle&Dragon และเป็นเกมมือถือที่ทำรายได้สูงสุดในปี 2016 ซึ่งทำรายได้ไปมากกว่า 1.3 พันล้านเหรียญสหรัฐซึ่งมากกว่าเกม Pokemon Go และเกม Clash Royale จากการที่ตัวเกมได้ร่วมมือกันกับสตูดิโอต่างๆ ในการขอซื้อลิขสิทธิ์ตัวละครจากเกมหรือแอนิเมชันต่างๆ ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของมอนสเตอร์ภายในเกมจึงเป็นเหตุให้ผู้เล่นที่ชื่นชอบในตัวละครเหล่านั้นตามมาเล่นและใช้เงินในการค้นหาตัวละครจากเกมหรือตัวละครจากแอนิเมชันที่ผู้เล่นต้องการซึ่งมีระยะเวลาจำกัดและอาจจะไม่มีโอกาสที่ผู้เล่นจะได้ตัวละครเหล่านั้นอีกหากว่าผู้เล่นเหล่านั้นพลาดกิจกรรมในรอบนั้นไปเนื่องจากลิขสิทธิ์จากตัวละครอาจจะหมดไปในช่วงที่กิจกรรมสิ้นสุดลง ซึ่งตัวเกม Monster Strike ได้ทำรายได้ไปมากกว่า 932 ล้านดอลลาร์สหรัฐในประเทศญี่ปุ่นภายในปี 2019 ซึ่งทำให้รายได้ทั้งหมดของตัวเกมมีมากกว่า 8.13 พันล้านเหรียญสหรัฐและกลายเป็นเกมที่มียอดขายได้สูงสุดเป็นอันดับสองภายในช่วงปีใหม่ของปี 2020 ซึ่งเป็นรองแค่เพียงเกม Fate Grand Order

จากความสามารถในการสร้างรายได้จำนวนมหาศาลของทั้ง 2 เกมทำให้เห็นว่าวิดีโอเกมกาชาปองสามารถที่จะดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกของความอยากได้และต้องการที่จะสะสมตัวละครและไอเทมภายในเกมเพื่อที่จะสามารถผ่านภารกิจและสร้างคุณค่าให้กับตัวผู้เล่นเองในด้านของคุณค่าทางจิตใจที่ผู้เล่นต้องลงทุนลงแรงไปจำนวนหนึ่งเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการและจะนำไปแบ่งปันอารมณ์ ความรู้สึกและความสำเร็จให้ผู้เล่นในสังคมเกมเดียวกันได้รับรู้และเพื่อเป็นการประกาศชัยชนะหลังจากที่สูญเสียทรัพยากรหลายๆอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นตั้งเป้าหมายเอาไว้

4.3 แรงดึงดูดและความน่าสนใจที่เกมกาชาปองมอบให้กับผู้เล่น

ผู้พัฒนาเกมได้ออกแบบเกมของผู้เล่นโดยใช้หลักการจิตวิทยาเกี่ยวกับจิตใจของมนุษย์ซึ่งผู้เล่นได้ศึกษาและสร้างวิดีโอเกมที่สามารถตอบโต้กับจิตใจของผู้เล่นให้เกิดความรู้สึกต้องการที่จะเล่นเกมและรู้สึกชอบหรือรักในเกมเกมหนึ่ง มนุษย์นั้นมีความอยากรู้อยากเห็นและต้องการที่จะเข้าใจในสิ่งที่ตัวเองเกิดความสนใจจะนั้นในช่วงแรกก่อนที่จะเริ่มเล่นเกมที่เกิดจากความสนใจของผู้เล่นนั้นมักเกิดจากความรู้สึกอยากเรียนรู้กฎกติกาของเกม ระบบและกลไกที่ถูกใช้งานภายในเกม จุดมุ่งหมายของตัวเกม และความสำเร็จที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกม จากเหตุผลที่กล่าวมาทำให้เห็นว่าวิดีโอเกมถูกสร้างขึ้นมาให้ดูน่าดึงดูดและน่าสนใจเพื่อให้ผู้เล่นต้องการที่จะลองเล่นและเรียนรู้ต่อไป และสังคมก็มีส่วนในการทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในตัวเกมเนื่องจากมนุษย์ต้องการที่จะติดต่อและสื่อสารเรื่องราวต่างๆออกไปให้กับผู้อื่นซึ่งอาจจะเป็นการพูดคุยทั่วไปหรือการช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านตัวเกม จนกระทั่งก่อให้เกิดกลายเป็นสังคมของผู้เล่น ถึงอย่างไรก็ตามเมื่อผู้เล่นได้เข้ามาศึกษาและทดลองเล่นแล้วแต่ผู้เล่นก็ยังเล่นวิดีโอเกมนั้นต่อไปอาจเป็นเพราะว่าการเล่นเกมทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกที่เป็นโลกสมมุติที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องภายในตัวเกม ความสวยงามของตัวเกม และการควบคุมตัวละครภายในเกม ซึ่งความรู้สึกนี้จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกอยากเล่นเกมต่อไป ยิ่งไปกว่านั้นหากผู้เล่นได้สร้างกลุ่มสังคมขึ้นมาจะทำให้การแลกเปลี่ยนความรู้และการแบ่งปันความสำเร็จภายในเกมดูน่าตื่นเต้นสำหรับกลุ่มสังคมภายในเกม ซึ่งวิดีโอเกมกาชาปองได้ใช้ข้อมูลนี้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเกมโดยมุ่งเน้นไปที่การให้ผู้เล่นสร้างสังคมของกลุ่มผู้เล่นและกำหนดคุณค่าให้กับสิ่งของต่างๆภายในเกม ซึ่งวิดีโอเกมกาชาปองเหล่านี้ได้สร้างคุณค่าให้กับตัวละครและไอเทมที่หายากเพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นที่ต้องการในหมู่ผู้เล่น

เกมกาชาปองได้เลือกใช้กลไกของการเก็บสะสมเพื่อให้ผู้เล่นได้ตามหาไอเทมและตัวละครหายากเพื่อนำมาเป็นหนึ่งในของสะสมที่มีคุณค่าภายในกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นในการตามหาสิ่งของเหล่านั้นเพื่อให้ตัวเองรู้สึกถึงความสำเร็จหลังจากผ่านพ้นความยากลำบากจากการล่าและตามหาสิ่งของหายากที่กลุ่มสังคมได้สร้างคุณค่าขึ้นมาให้กับมัน การสะสมสิ่งของต่างๆเป็นกลไกที่ใช้ได้ผลอย่างดีเยี่ยมสำหรับผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมต่างๆที่มีความต้องการที่จะให้ผู้เล่นตามหาพวกมัน ซึ่งมนุษย์มีสัญชาตญาณในการล่าและเก็บรวบรวมสิ่งของต่างๆติดตัวตั้งแต่อดีตแต่ในยุคสมัยปัจจุบันมนุษย์ไม่จำเป็นต้องล่าและรวบรวมสิ่งของเพื่อความอยู่รอดเหมือนเช่นในอดีตทำให้ผู้คนหันไปสนใจกับการเก็บสะสมในสิ่งของต่างๆที่มีความน่าสนใจซึ่งรวมไปถึงการเล่นเกมที่ได้มีการเก็บสะสมด้วยเช่นกันซึ่งการเก็บสะสมภายในเกมจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจได้หลังจากที่ผู้เล่นทำตามเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ในการตามหาของบางสิ่งภายในเกม เช่น การผ่านภารกิจที่ยากลำบากเพื่อไอเทมหนึ่งชิ้น อีกทั้งการเล่นเกมที่มีการระบบของกาชาปองจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึง

ความตื่นเต้นที่จะได้รับมาซึ่งไอเทมหรือตัวละครที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาได้และการสร้างกลไกของสะสมภายในเกมทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะมีสิ่งที่มีผู้เล่นขาดไปจากช่องสะสมในตัวของผู้เล่นเอง อีกทั้งผู้เล่นยังต้องการความรู้สึกของการประสบความสำเร็จระหว่างที่ผู้เล่นเดินทางอยู่ภายในโลกของวิดีโอเกม ดังนั้นผู้พัฒนาเกมจึงได้ทำการใช้กลไกของการเก็บสะสมเพื่อจะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกได้ถึงความสำเร็จระหว่างที่กำลังเล่นเกมอยู่ โดยอาจจะเป็นการเข้าถึงพื้นที่ใหม่จากการเก็บสะสมไอเทมให้ครบตามจำนวนที่ตัวเกมกำหนดซึ่งจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นและมีความต้องการที่จะรวบรวมไอเทมเหล่านั้นเพื่อนำไปผจญภัยในพื้นที่ที่ผู้เล่นไม่เคยไป

หนึ่งสิ่งที่คุณพัฒนาเกมกาซาปองได้เลือกใช้ในการดึงดูดให้ผู้เล่นมีความสนใจและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น อีกทั้งยังทำให้ตัวผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นในการเล่นและพร้อมที่จะใช้ทรัพยากรที่ผู้เล่นได้เตรียมตัวเอาไว้สำหรับช่วงเวลาที่สำคัญ ซึ่งนั่นคือการสร้างช่วงเวลาที่น่าสนใจในการให้ผู้เล่นได้เข้าร่วมกับกิจกรรมที่ผู้พัฒนาได้จัดขึ้นเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความต้องการไอเทมหรือตัวละครที่ถูกจำกัดช่วงเวลากิจกรรม การสร้างช่วงเวลาที่น่าสนใจจะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความตื่นตัวกับกิจกรรมพิเศษที่ถูกจัดขึ้นเพื่อที่ผู้เล่นจะได้ไม่พลาดโอกาสในการเก็บสะสมสิ่งของหายากจากภายในกิจกรรมที่ซึ่งอาจจะกลายเป็นไอเทมที่ไม่มีวันหาได้อีกแล้วจากกิจกรรมไหนๆอีกหรือก็คือเป็นไอเทมหรือตัวละครเฉพาะภายในกิจกรรมนั้นๆ การที่มีกิจกรรมเฉพาะช่วงเวลาภายในเกม Fate Grand Order จะเป็นการกระตุ้นให้เกิดความต้องการให้กับผู้เล่นที่ต้องการตัวละครที่จะได้รับจากการทำภารกิจพิเศษที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทำและเก็บสะสมเต็มเพื่อนำไปแลกตัวกับละครพิเศษที่ไม่สามารถครอบครองได้หลังจากช่วงระยะเวลาของกิจกรรมสิ้นสุดลง



รูปที่ 4.5 รูปโฆษณากิจกรรมช่วงคริสต์มาสของเกม Fate Grand Order

ไม่เพียงแค่นั้นการจัดกิจกรรมเป็นช่วงระยะเวลาที่จำกัดนั้นนอกจากเป็นการกระตุ้นผู้เล่นแล้ว อีกหนึ่งสิ่งที่สามารถเป็นแรงผลักดันให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและเพิ่มกระแสของความต้องการมากขึ้น ไปอีกคือการร่วมมือกับบริษัทอื่นและการขอลิขสิทธิ์ของตัวละครต่างๆเพื่อนำมาเป็นตัวละครพิเศษ เนื่องในโอกาสการร่วมกันของบริษัทคู่ค้า ถ้าหากว่า Fate Grand Order มีกิจกรรมตามแต่ช่วงเวลาพิเศษ ในแต่ละเทศกาลแล้ว Monster Strike มักจะมีร่วมมือกับบริษัทอื่นมากกว่าเพื่อเป็นการดึงกระแสให้เหล่าสาวกของบริษัทคู่ค้าเกิดความสนใจและเข้ามาทดลองเล่นเพื่อตามหาสิ่งที่ผู้เล่นรัก ตัวอย่างเช่น การร่วมมือกันระหว่างเกม Monster Strike ก๊อตซิลลา(Godzilla) และแอนิเมชันเอวาเกเลียน(Evangelion) ซึ่งทำให้แฟนคลับของทั้งสองเรื่องที่กล่าวมาและผู้เล่นของมอนสเตอร์สไตรค์ได้รู้จักกันจนสร้างเป็น กลุ่มสังคมของแฟนคลับเหล่านี้และเริ่มที่จะตามหาไอเทมและตัวละครที่เข้ามามีส่วนร่วมกับตัวเกม



รูปที่ 4.6 รูปโฆษณาการร่วมมือกันระหว่าง Monster Strike, Godzilla, Evangelion

จากที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความต้องการในสิ่งของต่างๆ ภายในเกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้ระบบกาชาปองสามารถที่จะทำงานได้ดีขึ้นเพราะว่ากลุ่มผู้เล่นมีความ ต้องการในสิ่งที่มีเป้าหมายชัดเจนคือการสุมต่อไปจนกว่าจะได้สิ่งที่หายากที่สุดภายในรอบของตัวละครนั้นๆ ซึ่งจากที่กล่าวมาทำให้ผู้เล่นมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเล่นเกมนอย่างต่อเนื่องเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะตะลุยไปกับกิจกรรมใหม่ๆและการร่วมมือที่ทางผู้พัฒนาเกมได้ออกแบบไว้สำหรับกระตุ้น ความตื่นเต้นและความสนุกสนานของผู้เล่นผ่านทางระบบกาชาปองที่จะทำให้ของสะสมของผู้เล่น เพิ่มขึ้นไปและเติมเต็มชิ้นส่วนความสำเร็จในระหว่างที่เล่นเกม

4.4 แพลตฟอร์มที่นิยมของเกมกาชา

“จากรายงานของ Newzoo ได้คาดการณ์อุตสาหกรรมเกมไว้ว่า ในปี 2020 นี้ ตลาดเกมทั่วโลกจะสามารถสร้างรายได้ สูงถึง 159 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือประมาณ 4.9 ล้านล้านบาทไทย นอกจากนี้ ตลาดเกมยังมีแนวโน้มเติบโตขึ้นต่อเนื่อง โดยคาดการณ์ว่าในปี 2023 ตลาดเกมจะโตและสร้างเม็ดเงินได้มากกว่า 200 พันล้านเหรียญสหรัฐ เมื่อพูดถึง อุตสาหกรรมเกมในไทย ก็เติบโตเช่นกัน ปัจจุบันประชากรไทยทั้งหมด 69.3 ล้านคน มีจำนวน คนเล่นเกมอยู่ที่ 27.8 ล้านคน (คิดเป็น 41% ของประชากรทั้งหมด) โดยใน ปี 2020 AIS E-Sports ได้คาดการณ์ว่า มูลค่าตลาดเกมในไทย จะเติบโตไปแตะ 2.7 หมื่นล้านบาท ซึ่งเติบโต 15.8% เมื่อเทียบกับปี 2019 ซึ่งสามารถแบ่งสัดส่วนออกเป็น เกมบนมือถือและแท็บเล็ต 71% , เกมบนพีซี 22% และ เกมบนเครื่องเล่นวีดิโอเกม 7% ”



รูปที่ 4.7 รูปสถานการณ์เกมในประเทศไทย
(อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020, 2020)

จากการคาดการณ์ของเว็บไซต์ดังกล่าวทำให้เห็นว่าตลาดของเกมมือถือกำลังเติบโตขึ้นอย่างมหาศาลทำให้ผู้พัฒนาเล็งเห็นถึงศักยภาพของการสร้างเกมที่มีพื้นฐานการเล่นบนแพลตฟอร์มของโทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ทโฟน เนื่องจากสามารถพกพาสะดวกและเข้าถึงได้ง่ายกว่าการเล่นเกมบนแพลตฟอร์มอื่นๆ ที่มีเงื่อนไขในการเล่นที่ยากมากกว่าการเล่นเกมบนสมาร์ทโฟน ทำให้เกมที่อยู่ในรูปแบบแพลตฟอร์มนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และเกิดกลายเป็นยุคที่เกมมือถือมีเอกลักษณ์และสนุกสนานเพื่อนำมาเล่นฆ่าเวลาในช่วงเวลาต่างๆ ได้อย่างดี ตั้งแต่ในช่วงกลางปี 2010 นับได้ว่าเป็นยุคทองของเกมมือถือเลย เพราะการแสดงผลทำได้ลื่นไหลมากขึ้น และนั่นเองก็ทำให้เกมมือถือมักจะมีแนวที่กราฟิกไม่ได้อลังการนัก แต่มีเอกลักษณ์และมีเสน่ห์มากๆ ยกตัวอย่างเช่นเกม **Fate Grand/Order** ซึ่งเป็นเกมแนว Tactic Turn-based ที่มีสไตล์การเล่นไม่เหมือนกันพร้อมกับเนื้อเรื่องที่

เข้มข้น แม้กราฟิกเกมช่วงแรกจะไม่ได้หรูหราเมื่อเทียบกับเวอร์ชันปัจจุบัน ที่มีการใส่คัตซีน (Cut-scenes) หรือวิดีโอสั้นระหว่างใช้ทำให้ตาย จนเกิดความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม แต่ผู้เล่นก็ยังยกให้เป็นเกมที่ดีที่สุดในยุคสมัยนั้น และทำให้ทิศทางของอุตสาหกรรมเกมมือถือยุคนั้น เน้นไปที่เอกลักษณ์ ไม่เน้นกราฟิกเสียเท่าไร



รูปที่ 4.8 รูปของเกม Fate Grand Order

ในปัจจุบันได้มีการสร้างเกมมือถือที่นำเอาระบบกาชาปองมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของตัวเกมเป็นจำนวนมากและสามารถที่จะประสบความสำเร็จจนได้รับรายได้จำนวนมากจากผู้เล่นที่ต้องการไอเทมหรือตัวละครภายในเกมซึ่งเกมนี้ผู้วิจัยได้ศึกษากันนับเป็นเกมของมือถือ อีกทั้งในยังมีเกมกาชาปองอีกมากมายที่สร้างรายได้มหาศาลจากการเสียดวงของเหล่าผู้เล่น ซึ่งทำให้เห็นว่าเกมมือถือเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ระบบของเกมกาชาปองเติบโตขึ้นเนื่องจากเมื่อผู้เล่นสามารถเข้าถึงตัวเกมได้ง่าย ผู้พัฒนาจึงได้คิดค้นระบบที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างรายได้จากผู้เล่นโดยที่ไม่ต้องเป็นการบังคับจนเกินไป เพราะผู้เล่นมีสิทธิที่จะเปลี่ยนเกมไปได้ทุกเมื่อ ผู้พัฒนาและผู้บริการได้วิเคราะห์ กลุ่มผู้เล่นคือ สิ่งที่ต้องวิเคราะห์กันอย่างหนักว่า ผู้เล่นเพศคอนเทนต์ของเกมรูปแบบไหน และเงื่อนไขอะไรที่เป็นเหตุจูงใจให้ผู้เล่นต้องเล่นเกม หรือยอมที่จะจ่ายเงินเพื่อบางสิ่งในเกมที่กำลังเล่นอยู่ อย่างการซื้อไอเทม และสินค้า (Virtual Good) ในเกม สถิติหลักของเกมที่ถูกวิเคราะห์โดยเว็บไซต์ GameTop และเว็บไซต์ AdWeek ได้เปิดเผยถึงรูปแบบ หรือประเภทของเกม ผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้นคือเกมประเภท Casual Game หรือเกมเล่นเพื่อฆ่าเวลาว่าง มาแรงเป็นอันดับหนึ่งในเอเชียโดยอ้างอิงจากยอดสถิติการเข้าเล่นผ่านแพลตฟอร์มธุรกิจของเกมมือถือ (Game Monetize Platform)

4.5 ความเชื่อมโยงระหว่างวิดีโอเกมและการพนัน

วิดีโอเกมและการพนันเป็นกิจกรรมทั่วไปที่ผู้คนส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกันมันเพื่อความเพลิดเพลิน วิดีโอเกมเป็นนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีที่มีความต้องการสูงเป็นอย่างมากในเกมมิงเฮาส์ (Gaming house) หรือสถานที่ให้บริการความบันเทิงเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผู้เล่นต้องการเกมจำนวนมากเพื่อตอบสนองความสนุกและความสุขกับกิจกรรมในด้านความบันเทิงเกี่ยวกับวิดีโอเกมให้กับกลุ่มลูกค้า ในอีกด้านหนึ่งก็ยังมีผู้คนอีกจำนวนมากที่ชื่นชอบในการเล่นการพนันมากกว่าการเล่นวิดีโอเกมเนื่องจากการพนันได้ให้โอกาสในการสร้างเงินออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้

ความใกล้เคียงกันระหว่างวิดีโอเกมและการพนันถึงแม้ว่าทั้งสองอย่างนี้จะมีความแตกต่างกันอยู่ก็ตามเพราะว่าวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่สร้างผลลัพธ์ให้กับผู้เล่นอย่างการประสบความสำเร็จภายในเกม อีกทั้งวิดีโอเกมยังเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นอยู่บนเครื่องเกมคอนโซลและแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว(PC) สมาร์ทโฟน(Smart phone) แต่การพนันเป็นสิ่งที่มีการใช้เงินเข้ามาเกี่ยวข้องในการเสี่ยงดวงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ไม่เป็นรูปธรรมและอาจจะไม่ได้สิ่งใดกลับคืนมาจากการเดิมพันเหล่านั้นจากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยมองเห็นส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกันระหว่างวิดีโอเกมและการพนันได้ดังนี้

1. ผู้คนเลือกที่จะเล่นวิดีโอเกมและการพนันเป็นกิจกรรมยามว่างสำหรับการพักผ่อน ซึ่งทั้งสองกิจกรรมได้ดึงดูดผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมเหล่านี้เพื่อการพักผ่อนและความบันเทิง
2. ทั้งสองกิจกรรมมีกฎของแต่ละมีกฎเกณฑ์เป็นของตัวเอง จากการเล่นวิดีโอเกมที่ต้องทำตามเป้าหมายหลักของเนื้อเรื่องภายในตัวเกมที่ซึ่งบังคับให้ผู้เล่นจำเป็นต้องทำตามกฎนั้นเพื่อให้ผ่านเป้าหมายที่ตัวเกมกำหนดไว้จนนำไปสู่จุดจบที่ผู้พัฒนาต้องการที่จะให้ผู้เล่นได้รับรู้ และในด้านของการพนันก็ได้มีกฎของตัวเองเพื่อให้ผู้เล่นได้ทำตามและรู้ถึงวิธีการที่จะเอาชนะ โดยที่วิธีการเล่นนั้นยังอยู่ภายใต้กติกาของแต่ละรูปแบบของการพนัน และทั้งสองกิจกรรมยังต้องอาศัยการวางแผนเพื่อไปถึงชัยชนะและจุดมุ่งหมายของตัวเอง
3. ทั้งสองกิจกรรมสามารถที่จะพัฒนาให้กลายเป็นพฤติกรรมด้านลบ ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอเกมหรือการพนันสามารถทำให้ผู้เล่นเกิดอาการของการเสพติดได้เมื่อผู้เล่นทำสิ่งนั้นๆเป็นเวลานานและทำอยู่แบบนั้นซ้ำๆกัน ซึ่งถ้าเกิดว่าผู้เล่นเกิดควบคุมตัวเองไม่ได้แล้วอาจจะเกิดกลายเป็นปัญหาใหญ่ได้

4. ทั้งสองกิจกรรมสามารถที่จะเล่นได้ฟรี การที่ทั้งวิดีโอเกมและการพนันนั้นสามารถเล่นได้ฟรี เป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมทั้งสองนี้ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เล่นไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับการเสียเงินหรือสิ่งของอะไรในช่วงของการเริ่มต้นเรียนรู้ระบบการเล่นของกิจกรรม
5. ผู้เล่นจะคิดว่าการทำกิจกรรมเหล่านี้ซ้ำๆ จะช่วยพัฒนาให้ตัวเองเกิดความสามารถในการที่จะพัฒนาให้ตัวเองกลายเป็นผู้เล่นอาชีพที่จะสามารถทำเงินและสร้างรายได้จากการเล่นวิดีโอเกม ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันอย่างเป็นทางการหรือได้รับสิ่งของตอบแทนจากการแข่งขันภายในกลุ่มชุมชนของผู้เล่นวิดีโอเกมนั้นๆ การพนันก็ได้ทำให้ผู้คนได้คิดถึงการพัฒนาตัวเองให้กลายเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้เหมือนกัน โดยเฉพาะการพนันที่สามารถทำเงินได้อย่างมากมายทั้งทางที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมายแต่สิ่งที่จะต้องตอบแทนคือความเสี่ยงที่ไม่อาจจะรู้ได้ว่าผู้เล่นจะได้สิ่งใดกลับคืนมา ถึงอย่างไรก็ตามกิจกรรมทั้งสองอย่างนี้ก็ทำให้ผู้เล่นคิดที่จะพัฒนาตัวเองให้กลายเป็นมืออาชีพในการที่จะสร้างเม็ดเงินผ่านกิจกรรมเหล่านี้

ความเกี่ยวข้องกันระหว่างวิดีโอเกมและการพนันนั้นยังมีส่วนของวิธีการเล่นและวิธีการสร้างรายได้ที่มีความคล้ายคลึงกันอีกด้วยโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาไปถึงระบบของกล่องสุ่ม(Loot box)ที่มีความใกล้เคียงกับระบบของกาชาปองที่ถูกหลายๆประเทศพุ่งเป้าว่าระบบนี้มีส่วนที่เหมือนกันกับการเล่นการพนันซึ่งอาจจะชักจูงให้เกิดพฤติกรรมเสพติดและก่อให้เกิดปัญหาที่จะตามมาในภายหลังให้แก่เหล่าผู้เล่นได้ เช่น การใช้เงินจริงในการตามหาไอเทมจากการสุ่มกาชาหรือกล่องสุ่มซึ่งการที่ผู้เล่นจะได้ของที่ต้องการหรือไม่นั้น ไม่สามารถมีใครที่จะตอบได้จึงส่งผลให้เกิดความต้องการที่จะได้ไอเทมชิ้นนั้นมากขึ้นกว่าเดิมและสุดท้ายอาจจะจบลงด้วยการเสียเงินไปเป็นจำนวนมากเกินกว่าที่ตั้งเอาไว้ในตอนแรก

ระบบสุ่มไอเทมและรูปแบบการเล่นแบบจ่ายเพื่อชนะในวิดีโอเกมดิจิทัลที่คล้ายคลึงกับการพนันซึ่งเป็นระบบที่ผู้พัฒนาและผู้ให้บริการวิดีโอเกมออนไลน์แบบเล่นฟรีไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงตัวเกมเลือกที่จะใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งยอดขายภายในตัวเกมโดยอาจจะไม่มีการเก็บเงินในช่วงการเริ่มต้นของตัวเกมแต่จะมีการเริ่มให้ผู้เล่นใช้เงินในการทำภารกิจเพื่อความก้าวหน้าระหว่างเป้าหมายภายในช่วงเวลาหนึ่งของเกม อย่างเช่นการเสียเงินในการซื้อความสวยงามให้กับตัวละครภายในเกม หรือจะเป็นการซื้อไอเทมเพื่อเร่งเวลาในการทำภารกิจ ซึ่งตัวอย่างที่กล่าวมานั้นไม่ใช่การบังคับซื้อแต่เป็นเพียงแค่ตัวเลือกหนึ่งในการที่จะให้ผู้เล่นเลือกเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของตัวผู้เล่นเองไม่ว่าจะเป็นทางด้านความสวยงามหรือในด้านของการมุ่งเน้นไปที่เป้าหมายสำคัญภายในตัววิดีโอเกม และเมื่อผู้เล่นได้ไอเทมที่ต้องการมาแล้วจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกถึงการเอาชนะและประสบความสำเร็จในการได้รับไอเทมที่สามารถทำให้ผ่านภารกิจต่างๆได้โดยง่ายซึ่งในบางเกมนั้นผู้เล่น

สามารถที่อนุญาตให้ผู้เล่นได้ทำการซื้อสิ่งของและไอเทมเพื่อนำไปใช้ในการเอาชนะเกมซึ่งนั่นทำให้เกิดข้อกังขากันในหมู่ผู้เล่นว่าทำไมถึงมีการจ่ายเงินเพื่อชัยชนะในการเล่นเกมนั้นๆที่ผู้เล่นทุกคนควรมีโอกาสในการผ่านภารกิจได้อย่างเท่าเทียมกัน เหตุการณ์ที่กล่าวมาเป็นอีกเหตุผลหนึ่งในการที่ผู้เล่นตัดสินใจที่จะทำให้ตัวเองผ่านเป้าหมายของเกมไปได้โดยเร็วที่สุดเพียงเพื่อว่าผู้เล่นจะได้นำไปอวดกับเพื่อนหรือกลุ่มสังคมของเกม ซึ่งความสามารถในการจ่ายเพื่อเอาชนะนั้นเป็นสิ่งที่ถูกมองว่าผิดกฎหมายเนื่องจากมีความใกล้เคียงกับการจ่ายเงินจำนวนมากในการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม

การเสพติดวิดีโอเกมกาชาปองที่ซึ่งผู้เล่นหลายคนเลือกที่จะทุ่มเวลาและทรัพย์สินลงไปในเกมกาชาปองเพื่อที่จะให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการไม่ว่าจะเป็นไอเทม หรือตัวละครภายในเกมและถึงแม้ว่าผู้เล่นจะรู้ว่าทำอะไรจะไร้ผลไปแต่เมื่อเกิดการเสพติดแล้วก็อยากที่จะควบคุมตัวเองไม่ว่าจะจากความโกรธแค้นจากความผิดหวังที่ตัวเองลงทุนลงแรงไปแต่ก็ไม่ได้สิ่งที่ต้องการกลับคืนมา หรือความต้องการที่จะสะสมสิ่งของต่างๆภายในเกมให้ครบตามเป้าหมายที่ตัวเองตั้งเอาไว้ซึ่งผู้วิจัยจะทำการยกตัวอย่างและวิเคราะห์เหตุผลของผู้ที่เต็มใจในการใช้เงินจริงเพื่อตามหาตัวละครในเกมที่เขาต้องการ โดยจะเป็นเรื่องของชายชาวญี่ปุ่นที่จ่ายเงินไปเป็นจำนวนมากกว่า 70,000 เหยียสหรัฐในการเล่น Fate Grand Order โดยชายคนนี้ชื่อว่า “ไดโกะ” อายุ 31 ปี ที่เริ่มเล่นเกม Fate Grand Order ตั้งแต่ที่เกมได้เปิดตัวเมื่อปี 2015 โดยเขาได้บอกว่าเขาไม่เคยเสียดายเงินที่ใช้ไปในเกมนั้นเพราะมันเป็นสิ่งที่เขารัก



รูปที่ 4.9 รูปของ “ไดโกะ” ที่กำลังใช้ชีวิตอยู่กับการเล่นเกม Fate Grand Order

ในมุมมองของผู้วิจัยเห็นว่าการที่ผู้คนหลงรักในบางสิ่งเป็นสิ่งที่ตัวเกมต้องการให้เกิดขึ้นซึ่งผ่านกระบวนการคิดและวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของผู้เล่นมาแล้วในช่วงที่ตัวเกมกำลังพัฒนาเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจและต้องการที่จะเล่นเกมต่อไปในระยะเวลาหนึ่งหรืออาจจะกลายเป็นสิ่งที่ผู้เล่นรักจนยอมใช้เวลาและทรัพย์สินเพื่อให้เกมที่เขาเล่นรักโดยที่ไม่รู้สึกเสียดาย ทางผู้วิจัยเห็นว่าการที่เขาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับการเล่นเกมเพราะเขามีแรงจูงใจในการเล่นจากการออกแบบตัวละครและเนื้อเรื่องประจำตัวของตัวละครเหล่านั้นซึ่งเป็นที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกสนใจและต้องการที่จะเก็บสะสมและสร้างคุณค่าให้กับตัวเกมและตัวละคร

บทที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ผลจากการสังเคราะห์และกลั่นข้อมูลที่มีออกมาเป็นสื่อแนววิพากษ์ วิจารย์สังคม ในด้านของการเล่นเกมหากาปองที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนุกสนานจนบางครั้งก็ทำเรื่องน่าเหลือเชื่อลงไปกับสิ่งที่เป็นเพียงแค่ข้อมูลภายในเกม ซึ่งผู้ทำวิจัยได้สร้างชิ้นงานจากข้อมูลที่ได้รับในช่วงเวลาที่ได้ศึกษาข้อมูลทั้งหมด 3 ชิ้น ได้แก่

5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ Random Fighters ”

5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”

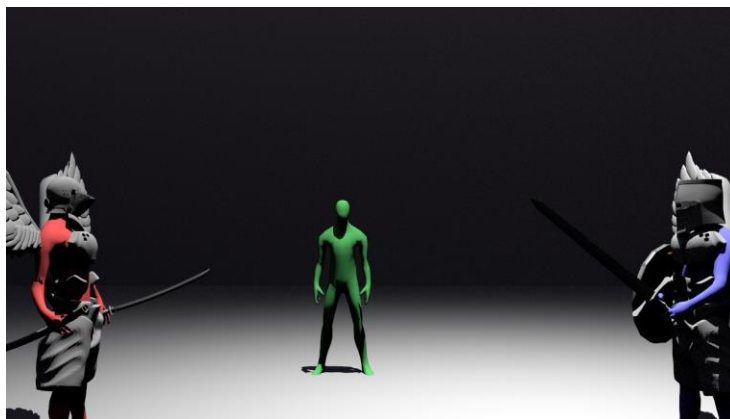
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”

5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ Random Fighters ”

ผลงาน : “ Random Fighter ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : เว็บไซต์ Online



รูปที่ 5.1 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “ Random Fighter ”

5.1.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรคสื่อเชิงวิพากษ์

ในปัจจุบันเกมที่ได้รับคามนิยมมักจะมีระบบของการสุ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบเกมจึงเป็นเหตุผลให้ผู้เล่นที่ตามหาชัยชนะแล้วผู้เล่นต้องตามหาอุปกรณ์ที่ดีที่สุดจากการสุ่มดวงไปกับระบบความเป็นไปได้เพื่อที่ผู้เล่นจะได้มีอุปกรณ์ระดับสูงในการต่อสู้กับผู้เล่นคนอื่น

5.1.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

การมีอุปกรณ์ระดับสูงไว้ครอบครองเพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอสำหรับการเอาชนะเกม เพราะมันก็เป็นเพียงแค่ความสามารถของอุปกรณ์เพียงเท่านั้นเนื่องจากระบบของเกมจะทำให้ผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ดีจะมีชัยไปกว่าครึ่งแต่ผู้เล่นก็ยังสมารถที่จะแพ้ให้กับผู้เล่นที่ไม่มีอุปกรณ์อะไรเลยแต่มีความรู้และความสามารถในการเล่นเกมเป็นอย่างดีซึ่งเป็นการเอาชนะเกมอย่างแท้จริงไม่ใช่พึ่งเพียงแค่อุปกรณ์ระดับสูงจากการสุ่มของระบบเพียงเท่านั้น

ผู้ทาวิจัยจึงต้องการแสดงให้เห็นถึงความเสียเปล่าของระบบความเป็นไปได้ที่เกมส่วนใหญ่ได้เลือกที่จะนำมาใช้เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความต้องการในการตามหาอุปกรณ์เหล่านั้นแม้ว่าผู้เล่นจะต้องสุ่มไปเรื่อยๆ ซึ่งอุปกรณ์เหล่านั้นก็เป็นเพียงความสามารถระยะสั้นที่ทำให้ผู้เล่นเคยชินไปกับการตามหาอุปกรณ์ที่หามาได้อย่างยากลำบากจากระบบของการสุ่มที่ไม่อาจจะรับประกันสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ

5.1.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์นี้ได้แสดงออกมาในรูปแบบ 3D animation โดยผู้ทาวิจัยได้กำหนดสีของตัวละครให้แตกต่างกันอย่างชัดเจนและมีการเล่าเรื่องในพื้นที่แคบเพื่อที่จะได้เข้าใจถึงความต้องการที่จะเอาชนะฝั่งตรงข้ามเหมือนกับนักมวยที่ต้องต่อสู้กับทเวทีเพื่อที่จะชนะแล้วผู้เล่นต้องสู้กันอย่างสุดกำลัง ผู้ทาวิจัยจึงต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงความเอาแน่เอานอนไม่ได้ของระบบการสุ่มที่ถูกใช้ภายในเกมแต่ผู้เล่นก็ยังต้องพยายามเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่มีระดับสูงจากอัตราการสุ่มที่มีอยู่น้อยนิดเหล่านั้น ซึ่งผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ที่ดีกว่าก็มักจะได้เปรียบมากกว่าในการเอาชนะอีกฝั่งที่มีฝีมือและอุปกรณ์ในระดับที่ต่ำกว่าจึงเป็นเหตุให้ผู้เล่นทำการสุ่มกันต่อไปเรื่อยๆเพื่อที่จะสามารถเอาชนะอีกฝั่งให้ได้โดยไม่สนใจจำนวนครั้งที่ผู้เล่นได้ทำการสุ่มไป

จากชิ้นงานจะเห็นว่าผู้เล่นทั้งสองคนได้ทำการต่อสู้กันและทำการสุ่มหาอุปกรณ์เพิ่มมากขึ้นทุกครั้งที่มีอีกคนมีอุปกรณ์ในการต่อสู้ที่ดีกว่าซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความอยากเอาชนะคู่ต่อสู้ของผู้เล่นภายในเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบันและการมาถึงของระบบสุ่มอุปกรณ์ภายในเกมทำให้ผู้เล่นอาจจะไม่สามารถต่อสู้ได้ภายในทันทีเนื่องจากอุปกรณ์ที่ผู้เล่นได้รับนั้นไม่ตรงกับความต้องการของตัวผู้เล่นใน

ขณะนั้น แต่แล้วเมื่อถึงจุดหนึ่งในการเล่นก็จะทำให้ผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ทุกอย่างตามต้องการแล้วก็จะพ่ายแพ้ให้กับผู้เล่นที่มีฝีมือมากกว่าตั้งแต่เริ่มเล่นเพราะอุปกรณ์จากการสุ่มเหล่านั้นก็เป็นเพียงแค่ตัวช่วยให้ผู้เล่นสามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ที่มีอุปกรณ์และฝีมือน้อยกว่าผู้เล่นเพียงเท่านั้น

5.1.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากช่วงเวลาในขั้นตอนการสร้างผลงานชิ้นนี้ ผู้ทำวิจัยต้องพบกับปัญหาของไวรัสโคโรนา หรือ โควิด-19 ทำให้ไม่สามารถใช้งานอุปกรณ์ในการสร้างตัวงานได้อย่างเต็มที่ และไม่สามารถนำชิ้นงานออกไปเผยแพร่และไม่สามารถจัดแสดงให้กับผู้คนทั่วไปในพื้นที่สาธารณะเพื่อให้ผู้ทำวิจัยได้สำรวจกระแสตอบรับของผู้ชมต่อตัวชิ้นงาน

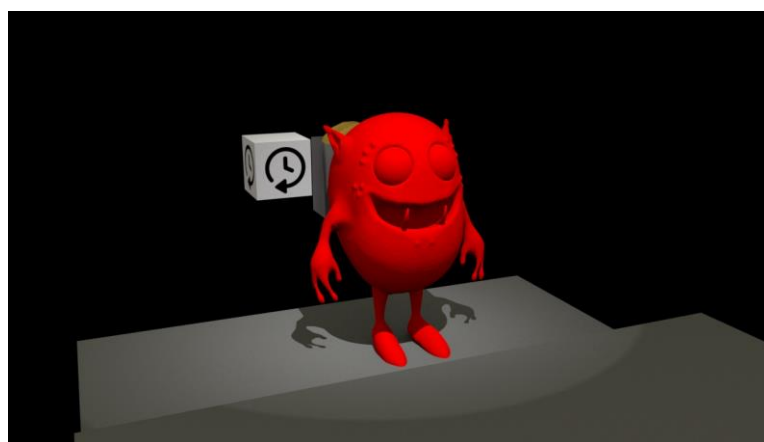
การแก้ไขปัญหาดังกล่าวนั้นเปลี่ยนไปทำการจัดส่งแบบออนไลน์ เพื่อลดปัญหาการแพร่ระบาดของไวรัส และลดคุณภาพของตัวชิ้นงานลงเพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานต่อไปตามแต่อุปกรณ์ส่วนตัวของผู้ทำวิจัย

5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”

ผลงาน : “ The Risky Happiness ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



รูปที่ 5.2 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “ The Risky Happiness ”

5.2.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรคสื่อเชิงวิพากษ์

ทุกวันนี้มีผู้เล่นมากมายที่ได้ทำการเริ่มเล่นเกมที่ใช้ระบบของกาชาปองเพียงเพราะว่าต้องการเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่มสังคมของเกมนั้นๆ โดยที่ผู้เล่นมักจะต้องการเป็นเหมือนผู้เล่นที่ได้รับคำชื่นชมจากสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดค่านิยมภายในกลุ่มสังคมนั้นด้วยตัวของสมาชิกเอง ทำให้ผู้เล่นใหม่หรือสมาชิกเก่าต้องการที่จะเป็นเหมือนกับผู้ที่กลุ่มสังคมตั้งเป้าหมายเอาไว้ ผู้เล่นจึงได้ทำการเลียนแบบและผลิตซ้ำทั้งที่ตัวผู้เล่นอาจจะทำตามได้อย่างยากลำบากจนอาจจะต้องมีการแลกเปลี่ยนอะไรบางอย่างไป

5.2.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

กลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองมักจะมีตัวอย่างของผู้เล่นที่ไปถึงจุดสูงสุดหรือเส้นชัยสุดท้ายของเกมซึ่งนั่นจะเป็นการทำให้ผู้เล่นใหม่หรือผู้เล่นคนอื่นภายในกลุ่มเกิดความต้องการที่จะไปยังจุดนั้นเหมือนกับบุคคลเหล่านั้นซึ่งผู้เล่นก็มักจะตั้งเป้าหมายและเริ่มทำตามสิ่งที่ผู้เล่นระดับสูงกล่าวเอาไว้และทำตามอย่างว่าง่ายเนื่องจากประสบการณ์ที่ผู้เล่นแต่สิ่งที่ผู้เล่นที่ตามหลังมาอาจจะขาดสิ่งที่เรียกว่าสติและความรอบคอบต่อการเล่นทำให้ผู้เล่นอาจจะทำการตัดสินใจที่เกินตัวมากเกินไปจนส่งผลกระทบตามมาในภายหลัง เพราะการทำตามกันต่อไปเรื่อยๆนั้นไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์แบบเนื่องจากปัจจัยทางด้านการเล็งดวงที่เป็นระบบพื้นฐานของเกมกาชาปอง

5.2.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้ ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบของ 3D animation โดยจะมีลักษณะตัวละครที่แทนตัวของผู้เล่นให้เป็นเหมือนกับตัวละครภายในเกมที่สามารถเห็นได้ทั่วไป และมีการสร้างชั้นบันไดเพื่อต้องการสื่อให้เห็นถึงการยกระดับตัวละครขึ้นไปในแต่ละขั้นที่สูงขึ้นไปเพื่อให้ถึงเป้าหมายที่ตัวเกมได้ตั้งเอาไว้ ซึ่งภายในเนื้อเรื่องจะกล่าวถึงการทำตามผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้ตัวเองได้ยกระดับขึ้นไปอย่างรวดเร็ว และการทำซ้ำสิ่งนั้นต่อไปซ้ำๆเพื่อให้มาถึงเป้าหมายสูงสุดของเกมแต่เมื่อทำต่อไปอย่างไม่หยุดและไม่มีความคิดก็จะมีผลกระทบตามมาในภายหลังจนเกิดอาจจะล้มลงก่อนที่จะไปถึงเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้

งานชิ้นนี้จะแสดงให้เห็นถึงการผลิตซ้ำพฤติกรรมต่างๆของผู้เล่นในกลุ่มสังคมของเกมกาชาปองนั้นๆที่มักจะยอมเสียเงินหรือเวลา เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นระดับสูงมีในระยะเวลาอันสั้นเพราะไม่อยากจะถูกทิ้งไว้เบื้องหลังโดยผู้เล่นยอมที่จะทำทุกวิถีทางเพื่อให้ไปถึงระดับเดียวกับผู้เล่นชั้นแนวหน้าของเกมแต่มันก็จะเกินตัวสำหรับผู้เล่นบางกลุ่มที่ยอมทุ่มทุกอย่างลงไปแต่ตัวของระบบนั้นกลับไม่สามารถตอบแทนสิ่งที่ผู้เล่นคาดหวังได้เนื่องจากกาชาปองเป็นระบบของความเป็นไปได้จึงทำ

ให้ผู้เล่นล้มลงและเลิกเล่นไปในที่สุดแม้ว่าผู้เล่นจะเสียทรัพยากรอันมีค่าไปแล้วมากมายก็ตาม และเพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับการ์ตูน ผู้ทำวิจัยจึงได้ทำตัวอย่างกาชาปองเพื่อให้ผู้ชมได้จับเอา QR Code ที่อยู่ภายในใจกาชาปองเพื่อหวังว่าผู้ชมจะได้เข้าใจเกี่ยวกับระบบการสุ่มที่มากขึ้น

5.2.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เกิดจากสถานที่ในการจัดแสดงตัวงานมีความยืดหยุ่นน้อยและงบประมาณที่มีน้อยเนื่องจากทางครอบครัวของผู้ทำวิจัยต้องเจอกับภาวะชะงักงันทางการเงินเนื่องจากพิษของไวรัสโควิด-19 จึงทำให้ผู้ทำวิจัยต้องเลือกรูปแบบวิธีการแสดงผลงานในรูปแบบอื่นที่จะไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับงานข้างเคียงและสถานที่ซึ่งทำให้ไม่สามารถแสดงผลงานออกมาได้เต็มรูปแบบที่ต้องการได้อย่างเต็มที่จึงทำให้ต้องหาวิธีการในรูปแบบอื่น

การแก้ไขปัญหาทำโดยการจัดวิธีการแสดงผลงานในรูปแบบของการแสดงตัววิดีโอภายในกล่องสี่เหลี่ยมที่มีรูปร่างคล้ายกับตู้กาชาปองเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นการแสดงที่พูดถึงเกมอะไรบางอย่างและการทำตัวผลงานในรูปแบบของกล่องสี่เหลี่ยมก็ไม่สร้างผลกระทบต่อผลงานรอบข้างและสถานที่ตามที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้

5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ The Risky Happiness ”

ผลงาน : “ The Risky Happiness ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : ชั้น 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



รูปที่ 5.3 รูปตัวอย่างผลงาน 3D animation “ The Risky Happiness ”

5.3.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

กลุ่มสังคมเกมกาชาปองในปัจจุบันได้เกิดการอวดเบ่งผลของการสุมกาชาปองของแต่ละคน โดยอ้างว่าผู้เล่นได้มาด้วยดวงอันแสนโชคดีและเงินจำนวนน้อยนิดหรืออาจจะไม่เสียเงินเลยทำให้เกิดกลายเป็นข้อทะเลาะวิวาททางออนไลน์กันบางครั้งเนื่องจากความจริงจังของผู้เล่นที่มีต่อของสะสมออนไลน์ภายในเกมที่ผู้เล่นต้องการที่จะเก็บรวบรวมเอาไว้เพื่อความภาคภูมิใจและการได้รับการยอมรับแม้ว่าสิ่งของสะสมพวกนั้นจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของข้อมูลภายในเกมก็ตาม

5.3.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

อ้างอิงจากตัวงานก่อนหน้านี้นี้และนำมาปรับปรุงและพัฒนาผู้ทำวิจัยต้องการสื่อถึงกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองมักจะมีตัวอย่างของผู้เล่นที่ไปถึงจุดสูงสุดหรือเส้นชัยสุดท้ายของเกมซึ่งนั่นจะเป็นการทำให้ผู้เล่นใหม่หรือผู้เล่นคนอื่นภายในกลุ่มเกิดความต้องการที่จะไปยังจุดนั้นเหมือนกับบุคคลเหล่านั้นซึ่งผู้เล่นก็มักจะตั้งเป้าหมายและเริ่มทำตามสิ่งที่ผู้เล่นระดับสูงกล่าวเอาไว้แต่ไม่เพียงเท่านั้นตัวสมาชิกของกลุ่มสังคมเองยังต้องการเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่มของตัวเองซึ่งการถูกยอมรับนั่นคือการได้ครอบครองสิ่งของหรือตัวละครหายากที่กลุ่มสังคมเกมแต่ละกลุ่มได้กำหนดคุณค่าให้กับมันซึ่งจะเป็นการส่งผลต่อผู้เล่นภายในเกมให้ทำการสุมหาตัวละครที่มีคุณค่าเพื่อที่จะได้รับการยอมรับและรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกภายในกลุ่มสังคมที่ตัวผู้เล่นอาศัยอยู่

5.3.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้ ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบของ 3D animation จะมีตัวละครที่สี่แต่ละตัวสามารถแยกกันได้และแต่ละสี่ก็จะมีจำนวนตัวคนที่สี่ซ้ำกันเป็นจำนวนหนึ่งเข้ามารวมตัวกันจนกลายเป็นกลุ่มสังคมขนาดเล็กและมีเป้าหมายเดียวกันคือการให้คุณค่ากับสิ่งของอย่างหนึ่งจนกลายเป็นที่ยอมรับของผู้คนในกลุ่มสังคมของผู้เล่นเอง

ตัวงานชิ้นนี้ต้องการแสดงให้เห็นวัฏจักรที่ผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมได้เลือกใช้คือการนำเอาตัวละครหรือสิ่งของที่ผู้เล่นมีแนวโน้มจะชื่นชอบมันมาสร้างเป็นเกมและกอบโกยผลประโยชน์จากตัวผู้เล่นและยังมีกลุ่มสังคมที่มีการยอมรับการให้คุณค่าต่อเกมของผู้เล่น แม้ว่าสิ่งที่ผู้เล่นให้การยอมรับมันจะเป็นเพียงข้อมูลภายในตัวเกม ไม่สามารถจับต้องได้จริงแต่ผู้เล่นก็ยังพยายามเพื่อที่จะได้สิ่งของเหล่านั้นมาไว้ในครอบครองเพื่อที่จะได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมที่ผู้เล่นอาศัยอยู่อย่างแท้จริงแม้ว่าการจะได้มานั้นต้องพึ่งพาการเสี่ยงดวงที่ไม่สามารถมีอะไรรับประกันของรางวัลให้กับผู้เล่นก็ตาม โดยตัวชิ้นงานจะเป็นการแสดงวิดีโอในตู้เหมือนกับครั้งที่แล้วแต่มีได้ทำการสร้างตู้กาชาปองขึ้นมาใหม่ให้มีความแข็งแรงทนทานมากขึ้น และมีการจับไข่ให้เหมือนกับกาชาปองจริงๆอีกทั้ง

ภายในไข่กาชาปองยังมี QR Code อีกหลากหลายแบบเพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการทดลองเล่นกาชาปองเพื่อให้สามารถเข้าใจเกี่ยวกับตัวงานได้มากขึ้น โดยตัว QR ก็จะมีการสแกนเพื่อให้ผู้ที่ได้ทดลองเล่นได้ลุ้นไปด้วยกับการสุ่มว่าผู้เล่นจะได้สิ่งใดตอบแทนจากการทดลองเล่นในครั้งนี้

5.3.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เกิดจากการกลับมาอีกครั้งของไวรัสโควิด-19 ในช่วงต้นปี 2564 ทำให้เกิดความล่าช้าในการสร้างสรรค์ตัวชิ้นงานในครั้งนี้จึงทำให้เหลือเวลาไม่มากในการเตรียมตัวเพื่อสร้างงานชิ้นนี้

การแก้ไขปัญหา มีการลดรายละเอียดของการเรนเดอร์ตัวงานลง และตัดส่วนเกินที่ไม่จำเป็นบางส่วนออกไปแต่ยังคงไว้ซึ่งส่วนสำคัญที่ต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมได้รับรู้ซึ่งเป็นการแก้ไขปัญหาที่ช่วยให้สามารถลดระยะเวลาในการสร้างงานชิ้นนี้ได้

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับสังคมของกลุ่มผู้เล่นเกมกาชาปองเพื่อสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชันสามมิติในครั้งนี้ ผู้ทำวิจัยต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานสื่อแอนิเมชันที่สามารถทำให้ผู้คนที่ได้รับเข้าใจเรื่องราวของการให้คุณค่าภายในกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองที่ผู้เล่นได้ลงทุนเวลาและทรัพย์สินส่วนตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการแม้ว่ามันจะไม่มีสิ่งที่จะมารับประกันว่าผู้เล่นจะได้สิ่งของชิ้นนั้นเนื่องจากระบบที่ผู้เล่นให้ความสำคัญนั้นคือระบบของความเป็นไปได้ที่ผู้พัฒนาได้เลือกใช้ให้มาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างรายได้จากผู้เล่น โดยได้มีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดและความเชื่อของกลุ่มสังคมในแต่ละเกม

6.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาของกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองที่มีการนำเอาระบบของความเป็นไปได้มาเป็นส่วนหนึ่งของตัวเกม ทำให้เห็นถึงค่านิยมและวัฒนธรรมต่างๆที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มของผู้เล่นที่ผู้เล่นได้ตกลงร่วมกันและมอบคุณค่าให้กับสิ่งที่ผู้เล่นต้องการซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกลุ่มคนที่ได้ใช้เวลาร่วมกันและมีเป้าหมายเดียวกันภายในเกมจนก่อให้เกิดกลายเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ที่เกิดการส่งต่อคุณค่าของสิ่งของต่างๆภายในเกม ซึ่งเมื่อเกิดการให้คุณค่ากับสิ่งของไปแล้วก็มักจะเกิดค่านิยมต่อของสิ่งนั้นตามมาทันที เพราะทุกคนจะเห็นว่าถ้าหากเรามีสิ่งของชิ้นนั้นจะทำให้ได้รับการยอมรับจากผู้คนที่ภายในกลุ่ม

เนื่องจากระบบของกาชาปองไม่สามารถที่จะรับประกันสิ่งของที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นเกมกาชาปองในแต่ละครั้งซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่แตกต่างกันขึ้นมาระหว่างที่ได้เล่นเกมกาชาปองในแต่ละครั้งที่ผู้เล่นได้เล่น ผู้เล่นแต่ละคนจะมีความต้องการเป็นของตัวเองโดยจะผู้เล่นจะมีสิ่งที่ผู้เล่นต้องการเป็นการส่วนตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งความสุขที่ผู้เล่นได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการแม้ว่าจะต้องทำการค้นหาต่อไปอย่างไม่มีจุดหมายแต่ผู้เล่นก็ยอมที่จะทำมันเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นหมายปองเอาไว้ แต่สิ่งที่ผู้เล่นต้องการก็ยังอยู่ภายใต้ค่านิยมของผู้เล่นอื่นๆภายในกลุ่มสังคมของผู้เล่นอยู่ดีเพราะว่าการที่มีสิ่งที่ดีสังคมยอมรับจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ได้มาซึ่งสิ่งของมีค่าชิ้นหนึ่ง ซึ่งเปรียบเสมือนกับการได้รับมาซึ่งรางวัลที่ผู้เล่นได้ทุ่มเทไปกับตัวเกม โดยมีผู้เล่นจำนวนมากได้ทำการลงแรง เวลา และ

เงินไปกับการกวดหาขาปองเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวละครและสิ่งของที่มีโอกาสได้รับต่ำเพราะว่าความหายากก็เป็นปัจจัยหนึ่งของการให้คุณค่ากับตัวละครและสิ่งของของกลุ่มสังคมของผู้เล่น

จากความยากในการได้รับมาจะทำให้มีคุณค่ามากขึ้นเพราะการที่จะได้รับมาซึ่งของสิ่งนั้นต้องการปัจจัยหลายสิ่งซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดการชื่นชมและยกย่องผู้ที่ได้รับมาซึ่งของสิ่งนั้นเพราะผู้เล่นสามารถที่จะตามหาสิ่งของหายากนั้นมาไว้ในครอบครองได้ ทำให้มักจะมีผู้เล่นที่มีสิ่งของหายากและเป็นที่นิยมนอกมาแสดงตัวเพื่อให้คุณค่ากับตัวเองในการเป็นที่ยอมรับของผู้เล่นคนอื่นในกลุ่มสังคมเดียวกันเพราะผู้เล่นต้องการที่จะได้รับความรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้มาซึ่งตัวละครหายากและได้รับการยอมรับจากคนในสังคมที่จะคอยให้กำลังใจและคอยสนับสนุนให้กับผู้เล่นที่ลงทุนเวลา และทรัพยากรต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลภายในเกม แต่ก็มักจะมีผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องการการยอมรับจากผู้เล่นภายในเกมแต่ไม่ได้สร้างประโยชน์ให้กับสมาชิกภายในกลุ่มสังคมซึ่งผู้เล่นมักจะใช้คำพูดให้เหมือนกันว่าตัวละครหรือไอเทมหายากชิ้นนั้นผู้เล่นได้มันมาอย่างง่ายดายทำให้เกิดความรู้สึกขุ่นเคืองกันในบรรดาผู้เล่นที่หาของสิ่งนั้นมาอย่างยากลำบากเพราะผู้เล่นมักจะใช้คำพูดเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับในตัวผู้เล่นแต่ไม่ได้สนใจถึงสิ่งที่ผู้เล่นคนอื่นได้ใช้เวลาเพื่อให้ได้มันมาจนเกิดกลายเป็นประเด็นให้เกิดความขัดแย้งกันภายในกลุ่มอยู่เป็นประจำเพราะกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการจะเอาชนะผู้เล่นที่เสียเวลาและเงินไปเป็นจำนวนมากโดยการบอกว่าตัวเองใช้เวลาและเงินจำนวนน้อยหรืออาจจะไม่เสียเงินเลยแม้แต่หน่วย

สิ่งที่ผู้เล่นภายในกลุ่มไม่ให้เกิดการยอมรับในการโอ้อวดถึงสิ่งนี้เพราะอาจจะเป็นการแกล้งทำหรือต้องการให้ถูกยอมรับจนเกินเหตุ โดยผู้เล่นคิดว่ามันเป็นการเหยียดหยามผู้อื่นที่เสียเวลาและเงินไปกับเกมซึ่งเป็นการสนับสนุนเกมอีกรูปแบบหนึ่ง ถึงแม้ว่าตัวละครและสิ่งของทั้งหมดภายในเกมจะเป็นเพียงแค่ของสะสมดิจิทัลที่ไม่อาจจะสัมผัสหรือจับต้องได้ในโลกความจริงแต่ผู้เล่นก็เลือกที่จะสะสมสิ่งของต่างๆ ภายในเกมต่อไปเพื่อที่จะได้รับความรู้สึกของการถูกเติมเต็มจากสังคมรอบข้างที่มีการให้คุณค่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในตัวเกมที่ผู้เล่นรักแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่อาจจะดูไร้สาระในสายตาของกลุ่มสังคมอื่น แต่การใช้เวลาไปกับการสะสมข้อมูลดิจิทัลเหล่านี้ก็ได้เติมเต็มชีวิตให้กับกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมกาชาปองที่ผู้เล่นได้สนุกสนานไปกับการเสี่ยงดวงเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ แม้ว่าบางครั้งอาจจะเกิดการลงทุนมากเกินไปแต่นั้นก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นเต็มใจที่จะจ่ายให้กับมันเพราะผู้เล่นต้องการที่จะทำตามเป้าหมายของผู้เล่นคือการได้ครอบครองมาซึ่งสิ่งที่กลุ่มสังคมเกมกาชาปองให้คุณค่ากับมัน

ผู้เล่นอาจจะลืมนึกถึงสิ่งที่จะเกิดตามมาทีหลังเห็นได้จากการเล่นเกมกาชาปองจนเกินเลยมิให้เห็นอยู่มาก จนเกิดการพิจารณาถึงกฎหมายว่าด้วยการเล่นเกมกาชาปองและกล่องสุมเป็นส่วนหนึ่งของการพนันเพราะมันจะค่อยๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดอาการเสพติดและทำการสุมต่อไปจนกว่าผู้เล่นจะได้สิ่ง

ที่ต้องการ ซึ่งมันเหมือนกับการเล่นการพนันที่ผู้เสพติดจะการเล่นไปเรื่อยๆจนกว่าผู้เล่นจะได้รับทุนหรือกำไรจากการเล่นการพนันในรอบนั้นๆ แต่ในความคิดเห็นส่วนตัวของผู้ทำวิจัยคิดว่าการเล่นเกมกาชาปองเป็นการพนันอย่างหนึ่งเพราะเป็นสิ่งที่เสียเงินเป็นจำนวนมากเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งการยอมรับและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปอง และจากแนวคิดนี้ทำให้ผู้เล่นจำนวนมากใช้เงินไปกับการสุ่มจนเกิดกลายเป็นมูลค่าทางการตลาดจำนวนมากมหาศาล และกลายเป็นระบบของการสร้างรายได้หลักของเกมมือถือและเกมเล่นแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายหรือที่เรียกว่าเกม Free to play เพราะผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเล็งเห็นถึงมูลค่าของผู้เล่นที่ผู้เล่นยอมที่จะจ่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของหายากและกลายเป็นจุดสนใจและได้รับการยอมรับจากสังคมเกมนั้นๆ

6.2 อภิปรายผลการศึกษา

การวิเคราะห์กลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปองนั้นจุดประสงค์ของการวิจัยนี้ก็เพื่อที่จะอธิบายถึงมุมมองที่ผู้ทำวิจัยให้ความสนใจโดยเฉพาะประเด็นการให้คุณค่ากับสิ่งต่างๆ โดยกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปอง การยอมรับระบบคุณค่าใหม่ที่สร้างความหมายให้กับการครอบครองสิ่งของที่มีคุณค่าเฉพาะกลุ่ม ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของผู้เล่น แม้ว่าสิ่งของเหล่านั้นมันจะเป็นเพียงของสะสมดิจิทัลที่มีค่า และความหมายแก่พื้นที่เฉพาะใน “อาณาจักรของเกม”

ความสุขที่ได้รับจากการได้เสียดวงเพื่อให้ได้บางสิ่งที่ต้องการ คุณค่าของวัตถุที่ได้รับจากการเสียดวงจะถูกกำหนดจากกลุ่มสังคมย่อยที่ปะทะปะสานอยู่กับการเสียดวงนั้น ๆ โดยกลุ่มผู้เสียดวงจะยอมทุ่มเททุกอย่างเพื่อให้ได้มาของที่ต้องการแม้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ไร้คุณค่าในสายตาของกลุ่มสังคมอื่นๆ ค่านิยมของผู้เล่นแต่ละเกมที่ผู้เล่นได้ให้คุณค่าไปกับสิ่งของบางอย่างที่ไม่อาจจะจับต้องได้เป็นเพียงแค่ข้อมูลภายในเกม แต่ทำไมผู้เล่นถึงต้องการมันเป็นอย่างมาก แม้ว่าการได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้นจำเป็นที่จะต้องใช้เงิน หรือเวลาจำนวนไม่น้อยเพื่อให้ได้มา สาเหตุอาจเป็นเพราะกลุ่มสังคมของผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะสร้างคุณค่าให้กับของเหล่านั้นเพื่อที่จะได้แข่งกันเพื่อสะสม สร้างให้เกิดการยอมรับจากคนภายในกลุ่มซึ่งเป็นการสร้างรายได้จากผู้เล่นที่ต้องการสิ่งของเหล่านั้นโดยผู้เล่นจะต้องสุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านั้นในการนำไปใช้งานเพื่อที่จะผ่านภารกิจต่างๆของเกม จนบางครั้งก็สามารถเห็นเงินจำนวนมากมหาศาล หรือการทำสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

จากข้อสรุปดังกล่าวผู้ทำวิจัยได้สังเคราะห์สร้างเป็นผลงานแอนิเมชันแบบ 3 มิติ แสดงเนื้อหาอธิบายถึงมุมมองเกี่ยวกับการให้คุณค่าแก่ของสะสมภายในกลุ่มสังคมผู้เล่นเกมกาชาปอง และการตั้งคำถามกับการทุ่มสุดตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่ผู้เล่นให้การยอมรับ แม้ว่าสิ่งที่ผู้เล่นทำเพื่อให้ได้

สิ่งของเหล่านั้นอาจจะเกินกว่าความจำเป็น แต่ด้วยความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดและข้อจำกัดทำให้เกิดการยอมรับนำไปสู่การสร้างคุณค่าให้กับของสะสมที่เป็นเพียงข้อมูลภายในเกม ซึ่งการได้รับการยอมรับนี้เป็นส่วนสำคัญของผู้เล่นในกลุ่มสังคมเกมภาษาปองเนื่องจากตัวของผู้เล่นต้องการนั้นจะได้มาด้วยโอกาส ไม่มีสิ่งใดมารับประกันเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านั้นจึงเกิดยอมรับกันในวงกว้างได้อย่างง่ายดายเพราะทุกคนภายในกลุ่มจะรู้กันว่าการได้มาซึ่งสิ่งของสิ่งนี้มีความเป็นไปได้ที่ต่ำกว่าที่จะได้มาภายในระยะเวลาอันสั้น กลุ่มคนบางกลุ่มจึงได้ทำการเติมเงินจริงเข้าไปใช้ในการสุมเพื่อแก้ปัญหาด้านเวลาและโอกาสได้รับมาซึ่งเป็นการใช้จำนวนเข้าสู่จนกว่าผู้เล่นจะได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการแม้ว่าสิ่งที่ผู้เล่นทำไปจะเป็นอะไรที่เกินตัว ผลงานการศึกษาและผลการสร้างสรรค์แอนิเมชันในครั้งนี้เป็นเพียงชิ้นงานต้นแบบที่เป็นข้อมูลสามารถศึกษาและพัฒนาต่อเพื่อให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้านเนื้อหาและสาระของสื่อที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนกับการทำความเข้าใจกับกลุ่มสังคมของผู้เล่นเกมภาษาปองและการให้คุณค่ากับข้อมูลที่เป็นสิ่งสะสมสำหรับผู้เล่นภายในกลุ่ม ซึ่งจะทำให้กลุ่มสังคมอื่นมองผู้เล่นได้แตกต่างออกไปจากการทุ่มเงินไปกับสิ่งไร้สาระเพราะความสุขของคนแต่ละกลุ่มไม่เหมือนกัน

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 สามารถเพิ่มช่องทางในการเผยแพร่โดยการเพิ่มรูปแบบการเข้าถึงข้อมูลให้ง่ายและสะดวกขึ้น โดยอาจจะมีการมีเกมที่ใช้ระบบภาษาปอง เพื่อจะให้งานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเพราะผู้ชมจะได้สัมผัสถึงตัวเกมเบื้องต้น

6.3.2 ในการสร้างสรรค์และพัฒนางานแอนิเมชันสามมิติ อาจจะมีการใช้เทคนิคการนำเสนอแบบภาพแบบสองมิติเพื่อเพิ่มเนื้อหาภายในชิ้นงาน ควรศึกษาเทคนิคอื่นๆหรือทดลองวิธีการใหม่เพิ่มเติม เพื่อให้งานดูมีเอกลักษณ์และสื่ออารมณ์ได้มากขึ้น

6.3.3 เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว นอกเหนือจากเรื่องราวที่หยิบยกมานำเสนอแล้ว อาจมีการเพิ่มบทบรรยายและเพิ่มตัวอย่างของการเล่นเกมด้วยระบบภาษาปองเพื่อให้เข้าใจความรู้สึกของการเล่นเกมลงไปในงานแอนิเมชันด้วย

6.3.4 ควรปรับปรุงเนื้อเรื่องแอนิเมชัน หรือสร้างประเด็นให้ผู้ชมได้เกิดความคิดเห็นถึงคุณค่าและค่านิยมต่างๆของกลุ่มสังคมผู้ที่เล่นเกมภาษาปอง

บรรณานุกรม

- Aaron Drummond, James Sauer. (2018, June 28). *Gaming or gambling: study shows almost half of loot boxes in video games constitute gambling*. Retrieved from theconversation: <https://theconversation.com/gaming-or-gambling-study-shows-almost-half-of-loot-boxes-in-video-games-constitute-gambling-99013>
- Admin. (2018, April 30). *What Is The Attraction of Multiplayer Games?* Retrieved from techsling: <https://www.techsling.com/what-is-the-attraction-of-multiplayer-games/>
- Applovin. (2019, May 23). *This is why collecting is a powerful mechanic for game developers*. Retrieved from blog.applovin: <https://blog.applovin.com/collection-game-mechanic/>
- Boyle, E. (2017, April 09). *Why your digital games collection isn't your to own*. Retrieved from techradar: <https://www.techradar.com/news/the-double-edge-of-digital-games-and-changing-ownership>
- Broadband, G. G. (2019, October 25). *Loot boxes: gambling or harmless fun?* Retrieved from ghostgb: <https://www.ghostgb.co.uk/loot-boxes-gambling-or-harmless-fun/>
- Button, S. (n.d.). *What is the attraction of video gaming to most people?* Retrieved from quora: <https://www.quora.com/What-is-the-attraction-of-video-gaming-to-most-people>
- Council, M. L. (n.d.). *The Attraction of Casual Mobile Games*. Retrieved from chijourladyqueenofpeace: [https://chijourladyqueenofpeace.moe.edu.sg/qql/slot/u736/Cyber%20Wellness/The%20Attraction%20of%20Casual%20Mobile%20Games%20\(1\).pdf](https://chijourladyqueenofpeace.moe.edu.sg/qql/slot/u736/Cyber%20Wellness/The%20Attraction%20of%20Casual%20Mobile%20Games%20(1).pdf)
- Desatoff, S. (2020, September 24). *Report: Digital game sales totalled \$10.8 billion in August (SuperData)*. Retrieved from gamedaily: <https://gamedaily.biz/article/1885/report-digital-game-sales-totalled-108-billion-in-august-superdata>
- Dietderich, M. (n.d.). *Gachapon: Japan's Irresistible Capsule Toy, You Never Knew You Needed*. Retrieved from blog.gaijinpot: <https://blog.gaijinpot.com/gachapon-japans-irresistible-capsule-toys-you-never-knew-you-needed/>
- Digital distribution of video games*. (n.d.). Retrieved from wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_distribution_of_video_games
- Digital library*. (n.d.). Retrieved from wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- Esposito, N. (n.d.). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*.

- F Rehbein , T Mößle, N Arnaud, H-J Rumpf. (n.d.). *Video game and internet addiction, The current state of research*. Retrieved from pubmed: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23549839/>
- Fullerton, T. (n.d.). *What Is a Video Game?* Retrieved from variety: <https://variety.com/2019/gaming/opinion/what-is-a-video-game-1203176863/>
- Galehantomo, G. (n.d.). *Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games*.
- GARCÍA-RASO, D. (n.d.). *Watching video games Playing with Archaeology and Prehistory*.
- Gough, C. (n.d.). *Video Game Industry - Statistics & Facts*. Retrieved from statista: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>
- Graft, K. (2009, May 29). *Analysis: The Psychology Behind Item Collecting And Achievement Hoarding*. Retrieved from gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/news/114668/Analysis_The_Psychology_Behind_Item_Collecting_And_Achievement_Hoarding.php
- Griffiths, M. (n.d.). *Violent video games and aggression: A review of the literature* .
- Griffiths, M. (2018, December 5). *Gambling: 'loot boxes' in video games could be conditioning children*. Retrieved from theconversation: <https://theconversation.com/gambling-loot-boxes-in-video-games-could-be-conditioning-children-107667>
- HORNYAK, T. (n.d.). *Gachapon: Tracing the evolution of Japan's colorful toy capsules*. Retrieved from japantimes: <https://www.japantimes.co.jp/life/2017/08/19/lifestyle/gachapon-tracing-evolution-japans-colorful-toy-capsules/#.Xp29z8gzblU>
- Hui-Jie Tone, Hao-Rui Zhao, Wan-Seng Yan. (n.d.). *The attraction of online games: An important factor for Internet Addiction*. Retrieved from sciencedirect: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213003452>
- Jason Begy, M. C. (n.d.). *Achievements, Motivations and Rewards in Faunasphere*. Retrieved from gamestudies: http://gamestudies.org/1101/articles/begy_consavo
- JingShi, RebeccaRenwick, Nigel E.Turner, BonnieKirsh. (n.d.). *Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming , pp291-303*.
- Kewdang, M. (n.d.). *12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น*. Retrieved from medium: <https://medium.com/artisan-digital-agency/12-%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%8A%>

E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%A2%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B9%89-animation-2d-
%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%A1%
E0%B8%B5%E0%B8%

Krook, J. (2017, September 13). *The business of addiction: how the video gaming industry is evolving to be like the casino industry*. Retrieved from theconversation: <https://theconversation.com/the-business-of-addiction-how-the-video-gaming-industry-is-evolving-to-be-like-the-casino-industry-83361>

Luenendonk, M. (n.d.). *The Gaming Industry – An Introduction*. Retrieved from cleverism: <https://www.cleverism.com/gaming-industry-introduction/>

Lynn J. Dell, Mary F. Ruzicka & Anthony T. Palisi. (n.d.). *Personality and Other Factors Associated with the Gambling Addiction*. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/10826088109038817>

Madigan, J. (2019, December 20). *Why Do People Collect Virtual Items?* Retrieved from psychologyofgames: <https://www.psychologyofgames.com/2019/12/why-do-people-collect-virtual-items/>

MAIO, A. (n.d.). *What is Animation? Definition and Types of Animation*. Retrieved from gamestudies: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

Martins, P. (n.d.). *Gaming Industry: The good the bad and the ugly*.

Martins, P. (n.d.). *Gaming Industry: The good the bad and the ugly*. Retrieved from towardsdatascience: <https://towardsdatascience.com/gaming-industry-the-good-the-bad-and-the-ugly-47c8e1244e24>

Mikael Jakobsson, O. S. (n.d.). *Special Issue - Game Reward Systems*. Retrieved from gamestudies: http://gamestudies.org/1101/articles/editorial_game_reward_systems

Minotti, M. (2020, February 21). *The RetroBeat: Why I switched from physical game collecting to digital*. Retrieved from venturebeat: <https://venturebeat.com/2020/02/21/the-retrobeat-why-i-switched-from-physical-game-collecting-to-digital/>

N3TWORK, T. (2018, Jun 30). *The History of Gacha in Video Games*. Retrieved from medium: https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d

N3TWORK, T. (2018, Jun 30). *The History of Gacha in Video Games*. Retrieved from medium: https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d

O, J. (n.d.). *Gachapon - A Guide To Japan's Capsule Toys And Where To Buy Them*. Retrieved from matcha-jp: <https://matcha-jp.com/en/7447>

- Ontario, G. R. (n.d.). *Convergence of Gaming and Gambling*. Retrieved from greo:
<https://www.greo.ca/en/topics/convergence-of-gaming-and-gambling.aspx>
- Owen, P. (n.d.). *What Is A Video Game? A Short Explainer*. Retrieved from thewrap:
<https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>
- Pang, C. (2017, January 31). *Understanding Gamer Psychology: Why Do People Play Games?* Retrieved from sekg: <https://www.sekg.net/gamer-psychology-people-play-games/>
- pcdreams. (n.d.). *DIFFERENT TYPES OF VIDEO GAME PLATFORMS POPULAR TODAY*. Retrieved from pcdreams: <https://pcdreams.com.sg/different-types-of-video-game-platforms-popular-today/>
- PJ. (n.d.). ย้อนรอยอุตสาหกรรมเกม 2.2 หมื่นล้าน จาก “เรื่องไร้สาระ” สู่อำชีพในฝันแหล่งทำ “เงินแสน” ของเด็กยุคใหม่. Retrieved from brandbuffet: <https://www.brandbuffet.in.th/2019/10/thailand-game-show-2019-thai-gaming-industry/>
- Porrata, J. (2019, September 07). *Gacha Hell: Predatory Nature of Gacha Games*. Retrieved from medium:
<https://medium.com/@jrpn777/gacha-hell-the-predatory-nature-of-gacha-games-ab3e7585f163>
- Rosinir501. (2020, June 22). *ส่องพัฒนาการของเกมมือถือ และหนทางสู่ตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก*. Retrieved from gamefever:
<https://gamefever.co/%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B8%97%E0%B8%B8%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%96%E0%B8%B7>
- Ryan, R. M. (n.d.). *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach*.
- Shaw, A. (n.d.). *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*, pp 403-424.
- Siliconreview, T. (2020, September 24). *The relation between video games and gambling*. Retrieved from thesiliconreview: <https://thesiliconreview.com/2020/09/the-relation-between-video-games-and-gambling>
- Staff, M. (2015, August 19). *Japanese mobile game Monster Strike making \$4.2m a day*. Retrieved from mcvuk:
<https://www.mcvuk.com/development-news/japanese-mobile-game-monster-strike-making-4-2m-a-day/>
- Stephens. (2013, October 16). *Collecting video games in a digital world*. Retrieved from criticalhit:
<https://www.criticalhit.net/entertainment/collecting-video-games-in-a-digital-world/>

- Stewart, S. (n.d.). *Video game industry silently taking over entertainment world*. Retrieved from ejinsight:
<https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>
- Sue Fisher & Mark Griffiths. (n.d.). *Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues*.
 Retrieved from link.springer: <https://link.springer.com/article/10.1007%252FBF02104791>
- Team, P. (2020, June 19). *อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020*. Retrieved from peerpower:
<https://www.peerpower.co.th/blog/smes/thai-game-industry/>
- VICENTE, V. (n.d.). *What Exactly Is a “Gacha” Video Game?* Retrieved from howtogeek:
<https://www.howtogeek.com/465429/what-exactly-is-a-gacha-video-game/>
- Video Game History*. (n.d.). Retrieved from history: history.com/topics/inventions/history-of-video-games
- Video games*. (n.d.). Retrieved from healthofchildren: <http://www.healthofchildren.com/U-Z/Video-Games.html>
- Webb, K. (n.d.). *The \$120 billion gaming industry is going through more change than it ever has before, and everyone is trying to cash in*. Retrieved from businessinsider: <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9>
- Xu, Z. (2015). *nline game addiction among adolescents: motivation and prevention factors*. Gainbury.
- York, U. o. (2020, July 14). *Links between video games and gambling run deeper than previously thought, study reveals*. Retrieved from sciencedaily: <https://www.sciencedaily.com/releases/2020/07/200714101236.htm>
- Zachary O. Touns, Nicole K. Crenshaw, Rina R. Wehbe, Gustavo Fortes Tondello. (2016, October). *“The collecting Itself Feels Good”: Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects*. Retrieved from researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/308083602_The_Collecting_Itself_Feels_Good_Towards_Collection_Interfaces_for_Digital_Game_Objects
- Zendle, D. (2020, July 14). *Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming*. Retrieved from peerj: <https://peerj.com/articles/9466/#>
- Zhang, A. (2017, December 20). *The Art of Video Game Gambling*. Retrieved from irinsider:
<https://www.irinsider.org/science-technology-1/2017/12/20/the-art-of-video-game-gambling>
- กองบรรณาธิการวอยซ์ออนไลน์. (2019, May 09). *สหรัฐฯ เตรียมเสนอแบนการสุ่ม 'ไอเทม' ในเกมออนไลน์ หลังหลายประเทศมองคล้ายพนัน*. Retrieved from voicetv: <http://www.voicetv.co.th/read/yeE63TICp>

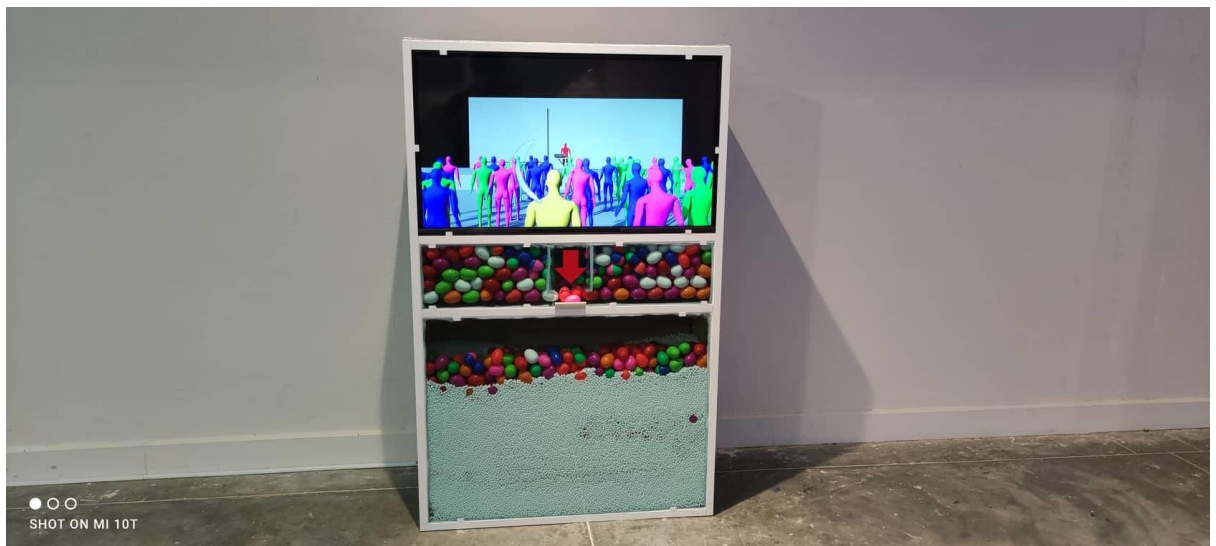
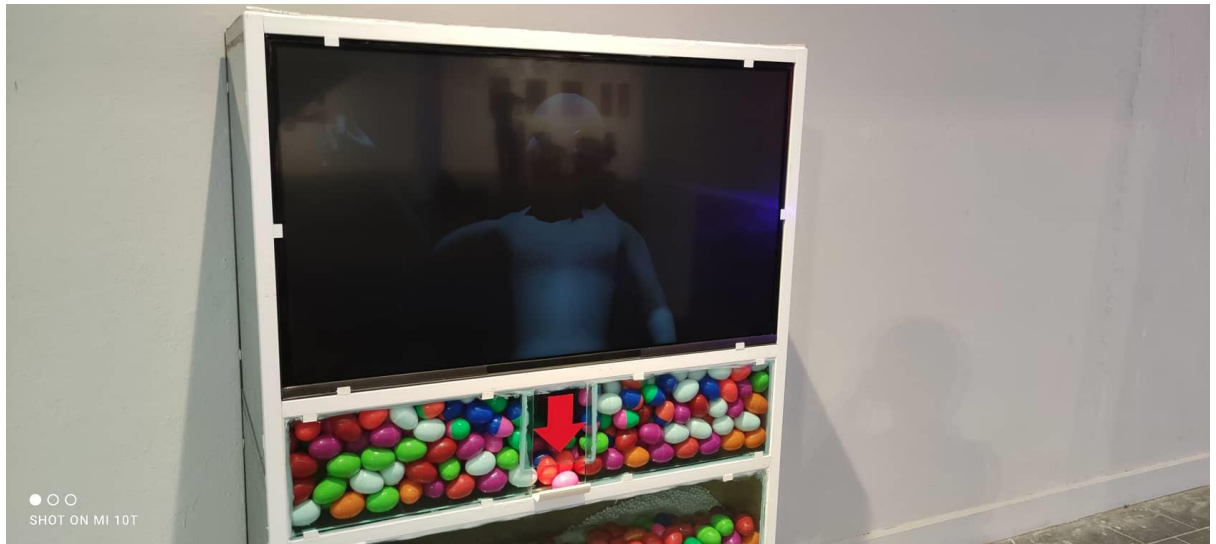
- พูนสวัสดิ์, บ. (n.d.). วิเคราะห์ตลาด เกมมือถือในเอเชีย: ยุคเฟื่องฟูของเกมฆ่าเวลา. Retrieved from digitalagemag: <http://www.digitalagemag.com/%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%B0%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%95%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%96%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>
- รักจิต, ว. (n.d.). 'อุตสาหกรรมเกม' ที่มองข้ามไม่ได้ ปี 62 มูลค่ากว่า 2.2 หมื่นล้านบาท. Retrieved from <https://businesstoday.co/marketing/16/10/2019/%E0%B8%AD%E0%B8%B8%E0%B8%95%E0%B8%A%E0%B8%B2%E0%B8%AB%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1/>
- อนิเมชัน และ ประเภทของอนิเมชัน. (n.d.). Retrieved from dynamicwork: <http://dynamicwork.net/wp/animation-and-type-of-animation/>

ภาคผนวก

ภาพการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ หวยออก: Media Arts and Design Degree Show 2021

วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นาย พิษยศ ทนันทชัย
วัน เดือน ปีเกิด	17 มิถุนายน พ.ศ.2541
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2560 ศิลปบัณฑิต สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

