

ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมบนมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา โดยใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบเอ็มดีเอ

Factors Affecting Mobile Game Preference for Alpha Generation with MDA Games Analysis Framework

บุญญรัตน์ รุ่งสูงเนิน¹, สุวิช ธีระโคตร^{1,*}

Punyarat Rungsoongnern¹, Suwich Tirakoat^{1,*}

¹ ภาควิชาสื่ออนุมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาสารคาม 44150 ประเทศไทย

¹ Department of New Media, Faculty of Informatics, Mahasarakham University, Mahasarakham 44150, Thailand

Corresponding Author: Suwich Tirakoat, suwich.t@msu.ac.th

Received:

12 January 2024

Revised:

28 April 2024

Accepted:

2 May 2024

คำสำคัญ:

องค์ประกอบเกม, การออกแบบเกม, เอ็มดีเอเฟรมเวิร์ก, เกมมือถือ, คนรุ่นแอลฟา

Keywords:

Game Elements, Game Design, MDA Framework, Mobile Game, Alpha Generation

บทคัดย่อ: การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเกมมือถือ โดยใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบเอ็มดีเอ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมบนมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา โดยใช้เกมมือถือ Subway Surfers เป็นกรณีศึกษา ได้มาจากการคัดเลือกเกมแบบไม่มีค่าธรรมเนียมและมีกำหนดอายุผู้เล่นไม่เกิน 13 ปี ซึ่งเป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื้อหาเกมที่เหมาะสมกับอายุของคนรุ่นแอลฟา โดยเป็นเกมยอดนิยมที่ตรงกันระหว่างระบบปฏิบัติการ Android และ iOS จากเว็บไซต์ IGN มีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญนครราชสีมา ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 348 คน ด้วยวิธีการเจาะจงนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเนื่องจากมีความสามารถใช้โทรศัพท์มือถือได้อย่างคล่องแคล่ว เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers ของคนรุ่นแอลฟา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์เกมมือถือ Subway Surfers ด้วยกรอบการวิเคราะห์เกมแบบเอ็มดีเอ สามารถจำแนกออกมาได้ 17 ปัจจัย โดยสามารถจัดกลุ่มตามองค์ประกอบด้านกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกมได้ 6 ปัจจัย ด้านแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรม 4 ปัจจัย และด้านสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุก 7 ปัจจัย 2) ปัจจัยที่คนรุ่นแอลฟาชื่นชอบมากที่สุด โดยมีค่าร้อยละมากกว่า 50 มีจำนวน 11 ปัจจัย ได้แก่ (1) ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย (2) ความท้าทายจากการเล่นให้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น (3) ฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ (4) ใช้การควบคุมตัวละครในการเล่นเกมจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้ (5) สีสนของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา (6) ความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย (7) เล่นเพื่อ

คล้ายเครียด (8) เล่นเพื่อฆ่าเวลา (9) การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม (10) เสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน และ (11) เล่นได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ตามลำดับ

Abstract: The purpose of this research is to 1) analyze mobile game design elements using an MDA framework, 2) study the factors affecting mobile game preference for the Alpha generation. Using the mobile game “Subway Surfers” as a case study, from a selection of free mobile games, and games content ratings not more than 13 years, this is a criterion for grading game content that is appropriate for the age of the Alpha generation, is a popular game available on both Android and iOS operating systems from the IGN website. The sample group consisted of 348 students from Assumption College Nakhon Ratchasima in Semester 2 of the 2023 academic year. The participants were selected using purposive sampling to ensure that they were able to use mobile phones fluently. The tools used to collect data were questionnaires on factors affecting the mobile games “Subway Surfers” among the Alpha generation. Statistics used in data analysis include sum and percentage. The results of the research found that 1) analysis of the mobile game “Subway Surfers” using the MDA framework reveals 17 factors that can be classified into 6 categories based on mechanics, 4 categories based on dynamics, and 7 categories based on aesthetics, 2) there are 11 factors that the Alpha generation likes the most, with more than 50 percent of respondents agreeing on each factor. These

factors are: (1) friendly and easy-to-use control system, (2) the challenge of playing for as long as possible to get more points, (3) train the senses of using eyes, hands, and decision-making, (4) use the character controls to play the game from the original user experience, (5) the colors of the graphics in the game are bright and eye-catching, (6) the challenge of controlling the character through obstacles to reach the destination, (7) playing to relieve stress, (8) playing to kill time, (9) the character movements in the game are beautiful, (10) the sound in the game makes it feel fun, and (11) playable without an internet connection, respectively.

1. บทนำ

คนรุ่นแอลฟาคือคนที่เกิดและกำลังจะเกิดในระหว่างปี พ.ศ. 2553-2568 เป็นคนรุ่นใหม่ที่เป็นลูกของคนรุ่นวายและรุ่นแซด ซึ่งเติบโตมาในยุคที่มีความทันสมัยของเทคโนโลยี ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟาสามารถใช้แท็บเล็ตได้ก่อนอายุ 4 ขวบ และมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเองถึงร้อยละ 49 (The Drum, 2022) ในขณะเดียวกันสังคมที่คนรุ่นแอลฟาเติบโตก็มีช่องว่างระหว่างชนชั้นสูง (Areekul, 2019) ส่งผลให้ความกดดันทางการศึกษามีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้น คนรุ่นแอลฟาต้องเผชิญกับความกดดันที่มากมายตั้งแต่วัยเรียน สิ่งที่จะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียดหรือลดความกดดันได้คือการใช้โทรศัพท์มือถือทำกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ ถ่ายภาพหรือถ่ายวิดีโอ ฟังเพลง ค้นหาข้อมูล ดูคลิปวิดีโอ และเล่นเกม โดยคนรุ่นแอลฟาใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง (Jha, 2020) โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสังคมผ่านการสื่อสารออนไลน์ด้วยการเล่นเกม (Tripathi, 2019) ซึ่งคนรุ่นแอลฟาเปรียบเกมที่เล่นอยู่เสมือนเป็นสนาม

เด็กเล่นที่มีคนมาเล่นตลอดเวลา ส่งผลให้ในอนาคตจะมีคนรุ่นแอลฟาเป็นกลุ่มผู้บริโภคและขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมเป็นสำคัญ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ในปัจจุบัน เช่น การเล่นเกมร่วมกันระหว่างลูกและพ่อแม่ การเล่นเกมร่วมกันระหว่างเพื่อนนักเรียน (Ruangwet, 2023)

ปัจจุบันมีการนำเกมมาเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมการเรียนรู้หรือเพิ่มทักษะบางอย่างตามบริบทของเกม เนื่องจากการเข้าไปอยู่ในโลกของเกมทำให้ผู้เล่นสามารถกำหนดชีวิตได้อย่างอิสระ และได้ปลดปล่อยอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะเกมที่มีรูปแบบการเล่นแบบหลายคน ซึ่งเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสร้างสังคมใหม่ให้ผู้เล่น ตลอดจนรูปแบบการเล่นที่ทำให้ผู้เล่นเกิดสมาธิและฝึกฝนทักษะเพิ่มขึ้น (Winn, 2022) ส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความสุขจึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยคลายเครียดได้เป็นอย่างดี (Rupp *et al.*, 2017) โดยในปัจจุบันมีการพัฒนาเกมขึ้นมามากมาย เกมบนมือถือส่วนใหญ่มุ่งกลุ่มเป้าหมายไปที่เด็กหรือเป็นเกมที่เล่นเพื่อฆ่าเวลา (Gamingdose, 2020) โดยการพัฒนาจะต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์และออกแบบเกม เพื่อทราบความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มผู้เล่น นำไปสู่การค้นหาเทคนิค ข้อจำกัด และเทคโนโลยีใหม่ๆ สำหรับพัฒนาเกมบนมือถือ (Theppaitoon, 2019) การออกแบบเกมจึงไม่มีกฎตายตัว เนื่องจากการออกแบบที่เกิดจากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์เอาข้อมูลมาพิจารณาว่าต้องออกแบบเกมอย่างไรจึงจะทำให้ผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมีความสุข สนุก และเพลิดเพลิน (Mixmaya, 2021) ซึ่งในปัจจุบันเริ่มมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนรุ่นแอลฟา แต่ยังไม่มีพบว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมบนมือถือของคนรุ่นแอลฟา ดังนั้นเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นที่เป็นคนรุ่นแอลฟา นำไปสู่การปรับปรุงให้การเล่นมีประสิทธิภาพ เกิดประสบการณ์

ที่ดีและทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานมากขึ้น โดยวิธีที่จะศึกษาและทำความเข้าใจความรู้สึกของคนรุ่นแอลฟาต่อการเล่นเกมบนมือถือต้องอาศัยการวิเคราะห์เพื่อคัดแยกองค์ประกอบการออกแบบเกมที่เหมาะสมกับคนรุ่นแอลฟาในการนำไปพัฒนาเป็นเกมบนมือถือต่อไป

เฟรมเวิร์คสำหรับวิเคราะห์แยกองค์ประกอบในการออกแบบเกมมีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งไม่มีข้อกำหนดที่เป็นแบบแผนที่แน่นอน และที่เป็นที่นิยมนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เกมเพื่อนำองค์ประกอบต่างๆ ไปใช้ในการออกแบบเกม เรียกว่า MDA (Mechanics Dynamics Aesthetics) (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ 1) กฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม 2) แรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรม และ 3) สนุกหรือศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสุข โดยทั้ง 3 องค์ประกอบล้วนเชื่อมโยงกับผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงทิศทางและแนวโน้มของเกมของคนรุ่นแอลฟาต้องการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณลักษณะที่สำคัญของเกม อันจะส่งผลต่อการพัฒนาเกมอย่างมีคุณภาพในอนาคต

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์องค์ประกอบเกมมือถือโดยอาศัยกรอบทฤษฎีในการวิเคราะห์เกมแบบ MDA เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบเกมและกำหนดองค์ประกอบหลักของเกมอย่างละเอียดและมีความสอดคล้องกับความต้องการของคนรุ่นแอลฟา

2. ความมุ่งหมาย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเกมมือถือ โดยใช้กรอบในการวิเคราะห์เกมแบบ MDA
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา

3. การทบทวนวรรณกรรม

1) กรอบในการวิเคราะห์เกมแบบ MDA

เป็นเครื่องมือสำหรับใช้วิเคราะห์เกมที่นำไปสู่การออกแบบเกมโดยมีองค์ประกอบใหญ่ๆ 3 องค์ประกอบที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาและค้นหาเทคนิคที่ทำให้ผู้เล่นไม่ทิ้งเกม (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004) โดยทั้ง 3 องค์ประกอบล้วนเป็นเหตุเป็นผลกัน หากมีการสร้าง Mechanics แล้ว เมื่อ Mechanics ทำงาน จะก่อให้เกิด Dynamics ในระหว่างการเล่น เกม ซึ่ง Dynamics จะเป็นตัวสร้าง Aesthetics ที่ส่งผลให้ผู้เล่นมีประสบการณ์และความพึงพอใจที่ดี (Dheandhanoo, 2014) ผู้วิจัยสามารถอธิบายความหมายของ MDA ได้ดังนี้

(1) Mechanics หมายถึง กลไกการทำงานของเกมที่อนุญาตให้ผู้เล่นสามารถกระทำได้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

(1.1) Game Mechanics หมายถึงกลไกต่างๆ ที่อนุญาตให้ผู้เล่นโต้ตอบกับเกมโดยสามารถกระทำได้ภายในเกม ได้แก่ เดิน วิ่ง กระโดด โจมตี ผลัก เป็นต้น

(1.2) Boss Mechanic หมายถึงกลไกที่จะอนุญาตให้ผู้เล่นโต้ตอบกับอุปสรรคหรือทำภารกิจได้ เช่น ต้องพิชิตลูกน้องของมอนสเตอร์ทั้งหมดก่อนจึงจะสามารถมาสู้กับหัวหน้ามอนสเตอร์ได้

(1.3) Gameplay เป็นรูปแบบการเล่นที่นักออกแบบเกมต้องออกแบบให้ผู้เล่นอยู่กับเกมได้นาน ต้องอาศัยทฤษฎีต่างๆ ผสมกับ 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดเป้าหมาย (Goal) และชนิดของการเดินเกม (Progression)

(2) Dynamics หมายถึง แรงขับเคลื่อนในการเล่นอันจะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นและมีความสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่น

ได้อย่างเหมาะสม นักออกแบบเกมต้องอาศัยการเลือกใช้อรรถประกอบของความสนุกและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นและประเภทของเกม

(3) Aesthetics หมายถึง สุนทรียศาสตร์ภายในเกม เป็นความรู้สึกของผู้เล่นที่เกิดจากการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ได้ถึงความงดงามภายในเกม ซึ่งเป็นการตอบสนองทางอารมณ์และช่วยกระตุ้นแรงขับเคลื่อนในการเล่น ได้แก่ ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว/จังหวะ การสัมผัส เป็นต้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับความรู้สึก, ความพึงพอใจ, และประสบการณ์ทางจิตใจของผู้เล่นในเกม นักออกแบบเกมต้องใช้หลักการออกแบบทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเข้าถึงความชอบหรือความพึงพอใจของกลุ่มผู้เล่น ซึ่งจะช่วยให้นักพัฒนาเกมสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีและทำให้ผู้เล่นมีความเพลิดเพลินขณะเล่นเกม

2) เกม

หมายถึงการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งที่ผู้เล่นจะมีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน ภายใต้เงื่อนไขหรือกฎกติกาที่ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นได้ใช้ความสามารถหรือใช้ทักษะในการเล่นเพื่อเอาชนะอุปสรรคให้ได้ (Inplang & Thongkam, 2020) เป็นการแข่งขันทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งการแข่งขันดังกล่าวล้วนอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ผู้เล่นสามารถปฏิบัติได้และปฏิบัติไม่ได้ขึ้นอยู่กับรูปแบบการเล่น โดยผลลัพธ์จากการแข่งขันหรือทำกิจกรรมนั้นต้องสามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน เช่น คะแนนของผู้เล่น รางวัลที่ได้รับ เป็นต้น (Theppaitoon, 2019) ซึ่งนักออกแบบเกมจะนำเอาความต้องการของกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเป้าหมายมาสร้างสภาพแวดล้อมขึ้นมาใหม่โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโลกของความจริง และใช้การวัดผลจากการทำภารกิจในโลกของเกมได้อย่างชัดเจน โดยมีความสนุกเป็นหัวใจสำคัญที่ดึงดูดใจให้ผู้เล่นตัดสินใจเลือกเล่นเกมและยังคงเล่นเกมไปเรื่อยๆ ซึ่งความสนุกจะอาศัย

องค์ประกอบต่างๆ โดยคำนึงถึงความสมดุลของ 3 องค์ประกอบหลักของเกม ได้แก่ กฎกติกาและระบบ พื้นฐานของเกม แรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรม และสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุก

3) การเรียนรู้

สำหรับคนรุ่นแอลฟาได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการมุ่งเน้นความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเป็นการสร้างประสบการณ์ที่ช่วยให้สามารถสร้างสรรค์และแบ่งปันสิ่งที่รู้สู่อื่นได้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง โดยคนรุ่นแอลฟาสามารถเชื่อมต่อถึงกันและแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ในระดับท้องถิ่นตลอดจนระดับโลกได้ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้นการทำงานร่วมกันและที่ให้พื้นที่สำหรับสร้างสรรค์สิ่งใหม่ “การเล่น” จึงเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดที่สามารถช่วยเสริมสร้างให้เกิดพัฒนาการทางสมองและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของคนรุ่นแอลฟา (Eser, 2023) และตอบสนองความต้องการด้านการพัฒนาทักษะของคนรุ่นแอลฟาได้ (Hosid, 2021) เป็นกระบวนการทางสมองที่เกิดจากการนำความสามารถที่หลากหลายรูปแบบมาใช้ในการคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ รวมถึงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

4) พฤติกรรมของคนรุ่นแอลฟา

ผู้วิจัยพบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมคนรุ่นแอลฟา 7 ปัจจัยดังนี้

(1) คนรุ่นแอลฟาคือคนที่เจริญเติบโตมาในยุคของเทคโนโลยี โดยมีเอกสารหลายๆ แห่งใช้คำว่า “คนยุคดิจิทัล” (Tootell, Freeman, & Freeman, 2014) ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟามีพฤติกรรมการชอบเป็นนายตนเอง ไม่ชอบเป็นลูกน้องใคร มีความเป็นตัวสูง ไม่ชอบเล่นหรืออยู่ในกฎเกณฑ์ที่ไม่เป็นเหตุเป็นผล ไม่เชื่อข้อมูลอะไรง่าย ๆ หากไม่ได้รับการพิสูจน์อย่างแจ่มแจ้ง

(2) คนรุ่นแอลฟาร้อยละ 49 มีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเอง และมีการใช้งานโทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟนหลายชั่วโมงต่อหนึ่งวัน (The Drum, 2022) ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟามีพฤติกรรมชอบท่องโลกด้วยปลายนิ้ว แทนการออกเดินทางไปสัมผัสกับโลกจริง ซื้อสินค้าและบริการออนไลน์ อีกทั้งยังนิยมใช้โทรศัพท์มือถือในพื้นที่ส่วนตัวที่คิดว่าปลอดภัยต่อตนเอง เช่น ในบ้าน ในห้องนอน ในห้องน้ำ

(3) พ่อแม่ของคนรุ่นแอลฟาส่วนใหญ่เป็นคนรุ่นวายที่มีทัศนคติและพฤติกรรม “มีลูกเมื่อพร้อม” และให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่คนรุ่นแอลฟา (McCrindle & Fell, 2020) จึงส่งผลให้คนรุ่นแอลฟามีพฤติกรรมที่มีอิทธิพลเหนือพ่อแม่ของตน รักความสะดวกสบาย ได้รับการศึกษาที่ดี มีความเอื้ออาทรต่อผู้อื่น

(4) คนรุ่นแอลฟาเกิดและเติบโตมาในยุคที่สังคมมีช่องว่างระหว่างชนชั้นสูง (Areekul, 2019) ส่งผลให้มีพฤติกรรมในการดำรงชีวิตมีการปรับตัวได้ดี มีความต้องการทำหลายๆ อย่างในคราวเดียวกัน ชอบความท้าทายและเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ง่าย ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์เดิมๆ

(5) คนรุ่นแอลฟาเกิดและเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลงอย่างสุดขีด (Tripathi, 2019) ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟาตระหนักถึงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อธรรมชาติ

(6) คนรุ่นแอลฟาเกิดและเติบโตมาในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่ไม่สู้ดีนัก ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟาไม่ชอบเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (เช่า) (McCrindle & Fell, 2020) ชอบการเป็นเจ้าของที่มีสิทธิ์ขาดเพียงผู้เดียว ไม่ยึดติดกับอาชีพหรือการทำงานแบบเดิมๆ

(7) คนรุ่นแอลฟาใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง และใช้ชีวิตประจำวันอยู่กับเทคโนโลยี

เป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นต่อเนื่องวันน้อยกว่าเกณฑ์ พักผ่อนไม่เพียงพอหรือพักผ่อนไม่เป็นเวลา ทำให้เส้นใยสมองบอบบาง ส่งผลให้ขาดดุลการรับรู้ สมาธิสั้น (Jha, 2020)

5. วิธีการ (Method)

ผู้วิจัยกำหนดวิธีการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

5.1 ขั้นตอนวิเคราะห์องค์ประกอบ การออกแบบเกมมือถือ โดยใช้กรอบ ในการวิเคราะห์เกมแบบ MDA

1) ผู้วิจัยเริ่มจากกำหนดเกณฑ์เพื่อคัดเลือกเกมมือถือมาเป็นกรณีศึกษา โดยคัดเลือกเกมมือถือจากผลการสรุปเกมยอดนิยมจากเว็บไซต์ IGN (Imagine Games Network) (Obias, 2023) เป็นเกมมือถือไม่มีค่าธรรมเนียมสำหรับระบบปฏิบัติการ Android จำนวน 10 เกม และระบบปฏิบัติการ iOS จำนวน 10 เกม

2) ผู้วิจัยคัดเลือกเฉพาะเกมมือถือที่ซ้ำกันทั้ง 2 ระบบปฏิบัติการ โดยเกมมือถือจะต้องมีข้อกำหนดผู้เล่นอายุไม่เกิน 13 ปีซึ่งเป็นเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นแอลฟา จะได้จำนวน 2 รายการ ได้แก่ Subway Surfers และ Roblox โดยผู้วิจัยนำรายการเกมดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเกม จำนวน 3 ท่านตรวจสอบพบว่า Roblox ไม่ใช่เกมแต่เป็นแพลตฟอร์มหนึ่ง ผู้วิจัยจึงคัดเลือกเฉพาะเกม Subway Surfers

3) ผู้วิจัยศึกษาเกม Subway Surfers ด้วยวิธีการเล่นเองและดูวิดีโอสตรีมมิงจากนักแคสเกม จากนั้นจึงวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆ ในแต่ละองค์ประกอบ โดยใช้กรอบในการวิเคราะห์เกมแบบ MDA

4) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบและพัฒนาเกม จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องว่าแต่ละรายการ

ที่ได้จากการวิเคราะห์ตรงกับหัวข้อองค์ประกอบหรือไม่ พบว่ามี 2 รายการที่ไม่จัดอยู่ในองค์ประกอบแบบ MDA จากทั้งหมด 19 รายการ

6) ผู้วิจัยนำรายการที่ผ่านการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญมาสร้างแบบสอบถามเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา

7) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามประเมินความสอดคล้องของข้อความและหัวข้อที่ต้องการประเมิน และนำมาคำนวณหาค่า IOC (Index of Item Objective) พบว่ามีข้อความจำนวน 17 ข้อ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จากทั้งสิ้น 19 ข้อคำถาม

8) ผู้วิจัยนำข้อความที่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ไปจัดทำเป็นแบบประเมินออนไลน์เพื่อการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

(1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา

(2) ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานโทรศัพท์มือถือ ได้แก่ คุณมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเองหรือไม่ โทรศัพท์มือถือของคุณสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้หรือไม่ คุณใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อทำอะไรมากที่สุด คุณเล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือหรือไม่ เหตุผลที่คุณเล่นเกมมือถือ

(3) ประสบการณ์การเล่นเกม Subway Surfers ได้แก่ คุณรู้จักเกม Subway Surfers หรือไม่ คุณเคยเล่นเกม Subway Surfers หรือไม่ คุณยังคงเล่นเกม Subway Surfers อยู่หรือไม่

(4) ปัจจัยในเกม Subway Surfers ที่คุณชื่นชอบ ซึ่งในส่วนนี้เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) จำนวน 17 รายการ ที่ได้มาจากการวิเคราะห์โดยกรอบแบบ MDA และผ่านการประเมิน

โดยผู้เชี่ยวชาญแล้วว่าปัจจัยต่างๆ ถูกต้องตามองค์ประกอบ M D และ A

5.2 ขั้นตอนการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา

1) ผู้วิจัยได้กำหนดประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอัสสัมชัญนครราชสีมา ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 681 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการแบบเจาะจง โดยเจาะจงเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเป็นคนรุ่นแอลฟาที่มีความสามารถใช้โทรศัพท์มือถือได้อย่างคล่องแคล่ว จำนวน 348 คน

2) ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลวิจัยถึงผู้อำนวยการโรงเรียนอัสสัมชัญนครราชสีมา

3) ผู้วิจัยแจกเอกสารชี้แจงสำหรับผู้ปกครองอาสาสมัครที่ตอบแบบสอบถามและแบบยินยอมให้ทำการวิจัยสำหรับอาสาสมัคร

4) ผู้วิจัยประสานงานและติดต่อนัดหมายเวลากับอาจารย์ผู้สอนวิชาวิทยาการคำนวณ เพื่อเข้าเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

5) ผู้วิจัยอาสาเป็นผู้ช่วยสอนในวิชาวิทยาการคำนวณและวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นเวลา 1 สัปดาห์ เพื่อทำความรู้จักและคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนที่จะเก็บข้อมูลวิจัย

6) เมื่อถึงเวลานัดหมายสำหรับเก็บข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยและอธิบายขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยเป็นคนอ่านข้อคำถามและอธิบายข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายการข้อคำถามแต่ละรายการ

7) กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามในรูปแบบของ Google form โดยใช้คอมพิวเตอร์

ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนฯ ในคาบเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

8) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการเล่นเกมมือถือ Subway Surfers และปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers แยกตามเพศและระดับการศึกษา ด้วยความถี่และร้อยละ

6. ผลการวิจัย

6.1. ผลการวิเคราะห์เกมมือถือ Subway Surfers โดยใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบ MDA

จากการวิเคราะห์เกมมือถือ Subway Surfers โดยใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบ MDA และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเกมจำนวน 3 ท่าน สามารถจำแนกปัจจัยตามองค์ประกอบ MDA ได้จำนวน 17 รายการ ดังนี้

1) ด้านกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม

(1) สามารถเล่นได้โดยไม่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

(2) ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย

(3) มีการใช้ไอเทมตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น

(4) ที่ไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกมในขณะที่เล่นเกม

(5) ความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย

(6) ความท้าทายจากการเล่นให้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น

- พฤติกรรม
- 2) ด้านแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดง
- (1) ฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา
- มือ และการตัดสินใจ
- (2) เล่นคลายเครียด
- (3) แข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่นๆ
- (4) เล่นฆ่าเวลา
- 3) ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิด
- ความสนุก
- (1) รูปร่างหน้าตาของตัวละครในเกม
- เป็นแบบ 3D Stylize
- (2) สีสันทันของรูปภาพภายในเกมสดใส
- สะอาดตา
- (3) การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกม
- มีความสวยงาม
- (4) เสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน
- (5) ใช้การควบคุมตัวละครในการเล่น
- เกมจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้
- (6) ปุ่มไอคอนมีขนาดพอดีกับหน้าจอ
- และมีจำนวนไม่มาก
- (7) มีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม
- ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 17 รายการ วิเคราะห์ค่า
- สัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha
- Coefficient) มีความเชื่อมั่น 86 เปอร์เซนต์ ไม่มี
- ข้อไหนแนะนำให้ตัดออกเพราะมีความสัมพันธ์กัน
- ทุกข้อ

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์การเล่นเกมมือถือ Subway Surfers

(n=348)

ประสบการณ์การเล่นเกมมือถือ Subway Surfers	ความถี่	ร้อยละ
มีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเอง	เด็กชาย	178
	เด็กหญิง	162
	รวม	340
โทรศัพท์มือถือสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้	เด็กชาย	171
	เด็กหญิง	154
	รวม	325
รู้จักเกมมือถือ Subway Surfers	เด็กชาย	177
	เด็กหญิง	160
	รวม	337
เคยเล่นเกมมือถือ Subway Surfers	เด็กชาย	167
	เด็กหญิง	151
	รวม	318
ปัจจุบันยังเล่นเกมมือถือ Subway Surfers	เด็กชาย	62
	เด็กหญิง	69
	รวม	131

6.2 ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนทั้งสิ้น 348 เป็นเด็กชาย 183 คน (52.6%) เด็กหญิง 165 คน (47.4%) อายุน้อยกว่า 9 ปี 1 คน (0.3%) อายุ 9 ปี 50 คน (14.4%) อายุ 10 ปี 94 คน (27.0%) อายุ 11 ปี 148 คน (42.5%) อายุ 12 ปี 54 คน (15.5%) และอายุ 13 ปีขึ้นไป 1 คน (0.3%) เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 107 คน (30.7%) ประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 121 คน (34.8%) และประถม

ศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 120 คน (34.5%) วิเคราะห์ประสบการณ์การเล่นเกมมือถือ Subway Surfers ดังตาราง 1

จากตาราง 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเอง ร้อยละ 97.70 และโทรศัพท์มือถือสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ร้อยละ 93.39 รู้จักเกมมือถือ Subway Surfers ร้อยละ 96.84 เคยเล่นเกมมือถือ Subway Surfers ร้อยละ 91.38 โดยเด็กชายเคยเล่นเกมมือถือ Subway Surfers (ร้อยละ 47.99) ซึ่งมากกว่าเด็กหญิง (ร้อยละ 43.39) แต่ปัจจุบันเด็กหญิงยังคงเล่นเกมมือถือ Subway Surfers (ร้อยละ 37.64) มากกว่าเด็กชาย (ร้อยละ 17.82)

ตาราง 2 ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers แยกตามเพศและระดับการศึกษา

(n=348)

รายการ	เพศ (คน)			ระดับชั้นการศึกษา (คน)		
	ชาย	หญิง	รวมเพศ	ป. 4	ป. 5	ป. 6
ด้านกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม						
(1) สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต	91 (26.15%)	84 (24.14%)	175 (50.29%)	48 (13.79%)	67 (19.12%)	60 (17.24%)
(2) ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย	132 (37.93%)	129 (37.07%)	261 (75.00%)	74 (21.26%)	94 (27.01%)	93 (26.72%)
(3) มีการใช้ไอเทม (item) ตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น	73 (20.98%)	78 (22.41%)	151 (43.39%)	44 (12.64%)	56 (16.09%)	51 (14.66%)
(4) ที่ไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกมในขณะเล่นเกม	81 (23.28%)	84 (24.14%)	165 (47.41%)	45 (12.93%)	66 (18.97%)	54 (15.52%)
(5) ความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย	94 (27.01%)	88 (25.29%)	182 (52.30%)	54 (15.12%)	67 (19.25%)	61 (17.53%)
(6) ความท้าทายจากการเล่นให้ได้มากที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น	125 (35.92%)	124 (35.63%)	249 (71.55%)	74 (21.26%)	94 (27.01%)	81 (23.28%)
ด้านแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรม						
(1) ฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ	104 (29.89%)	103 (29.60%)	207 (59.48%)	58 (16.67%)	76 (21.84%)	73 (20.98%)
(2) เล่นคลายเครียด	99 (28.45%)	83 (23.85%)	182 (52.30%)	48 (13.79%)	68 (19.54%)	66 (18.97%)

ตาราง 2 ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers แยกตามเพศและระดับการศึกษา (ต่อ)

(n=348)

รายการ	เพศ (คน)			ระดับชั้นการศึกษา (คน)		
	ชาย	หญิง	รวมเพศ	ป. 4	ป. 5	ป. 6
(3) แข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่นๆ	52 (14.94%)	50 (14.37%)	102 (29.31%)	34 (9.77%)	40 (11.49%)	28 (8.05%)
(4) เล่นฆ่าเวลา	92 (26.44%)	90 (25.86%)	182 (52.30%)	50 (14.37%)	70 (20.11%)	62 (17.82%)
ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุก						
(1) รูปร่างหน้าตาของตัวละครในเกมเป็นแบบ 3D Stylize	76 (21.84%)	76 (21.84%)	152 (43.68%)	43 (12.36%)	57 (16.38%)	52 (14.94%)
(2) สีเส้นของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา	97 (27.87%)	95 (27.30%)	192 (55.17%)	49 (14.08%)	76 (21.84%)	67 (19.25%)
(3) การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม	95 (27.30%)	83 (23.85%)	178 (51.15%)	51 (14.66%)	69 (19.83%)	58 (16.67%)
(4) เสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน	92 (26.44%)	86 (24.71%)	178 (51.15%)	53 (15.23%)	68 (19.54%)	57 (16.38%)
(5) ใช้การควบคุมตัวละครในการเล่นจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้	92 (26.44%)	102 (29.31%)	194 (55.75%)	49 (14.08%)	73 (20.98%)	72 (20.69%)
(6) ปุ่มไอคอนมีขนาดพอดีกับหน้าจอและมีจำนวนไม่มาก	87 (25.00%)	82 (23.56%)	169 (48.56%)	52 (14.94%)	65 (18.68%)	52 (14.94%)
(7) มีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม	80 (22.99%)	82 (23.56%)	162 (46.55%)	50 (14.37%)	69 (19.83%)	43 (12.36%)

จากตาราง 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย คิดเป็นร้อยละ 75.00 รองลงมาคือ ความท้าทายจากการเล่นให้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 71.55 รองลงมาคือ ฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ คิดเป็นร้อยละ 59.48 รองลงมาคือ ใช้การควบคุมตัวละครในการเล่นจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้ คิดเป็นร้อยละ 55.75 รองลงมาคือ สีเส้นของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา คิดเป็นร้อยละ 55.17 รองลงมาคือ ความ

ท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย เล่นเพื่อคลายเครียด และเล่นฆ่าเวลา คิดเป็นร้อยละ 52.30 รองลงมาคือ การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม และเสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 51.15 รองลงมาคือ สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 50.29 รองลงมาคือ ไม่มีการลงทะเบียนผู้เล่นออกเกมในขณะที่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 47.41 รองลงมาคือ ปุ่มไอคอนมีขนาดพอดีกับหน้าจอและมีจำนวนไม่มาก คิดเป็นร้อยละ 48.56 รองลงมาคือ มีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม

คิดเป็นร้อยละ 46.55 รองลงมาคือ รูปร่างหน้าตาของตัวละครในเกมเป็นแบบ 3D Stylize คิดเป็นร้อยละ 43.68 รองลงมาคือ มีการใช้ไอเทม (item) ตัวช่วย เพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 43.39 และอันดับสุดท้าย แข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 29.31

ปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือ Subway Surfers เมื่อพิจารณาแยกตามเพศ พบว่า

1) ด้านกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม เด็กชายชื่นชอบปัจจัยที่สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย และมีความท้าทายจากการเล่นให้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น ซึ่งมากกว่าเด็กหญิง ในขณะที่เด็กหญิงชื่นชอบปัจจัยมีการใช้ไอเทม (item) ตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น และปัจจัยที่ไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกม ในขณะที่เล่นเกมมากกว่าเด็กชาย หากพิจารณาเป็นระดับชั้นการศึกษาพบว่า เด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ชื่นชอบปัจจัยทั้งหมดของกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม Subway Surfers มากกว่าเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 และเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4

2) ด้านแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรม พบว่า เด็กชายชื่นชอบปัจจัยที่เล่นเพื่อคลายเครียด แข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่น ๆ เล่นฆ่าเวลา และเล่นเพื่อฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ มากกว่าเด็กหญิง หากพิจารณาเป็นระดับชั้นการศึกษาพบว่า เด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ชื่นชอบปัจจัยทั้งหมดของแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมจากการเล่นเกม Subway Surfers มากกว่าเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 และเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ยกเว้นปัจจัยแข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่น ๆ ที่เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4

ชื่นชอบมากกว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6

3) ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุก พบว่า เด็กชายและเด็กหญิงชื่นชอบปัจจัยรูปร่างหน้าตาของตัวละครในเกมเป็นแบบ 3D Stylize เท่ากัน และเด็กชายชื่นชอบปัจจัยการเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม เสียในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน ปุ่มไอคอนมีขนาดพอดีกับหน้าจอ และมีจำนวนไม่มาก สีสนของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา มากกว่าเด็กหญิง ในขณะที่เด็กหญิงชื่นชอบปัจจัยใช้การควบคุมตัวละครในการเล่นจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้ และมีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม มากกว่าเด็กชาย หากพิจารณาเป็นระดับชั้นการศึกษาพบว่า เด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ชื่นชอบปัจจัยทั้งหมดของสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุกจากการเล่นเกม Subway Surfers มากกว่าเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 และเด็กที่เรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ตามลำดับ ยกเว้นปัจจัยปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม ที่เด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ชื่นชอบมากกว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6

7. สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

1) การวิเคราะห์เกมมือถือ Subway Surfers ซึ่งเป็นเกมประเภท Endless runner ด้วยกรอบการวิเคราะห์เกมแบบ MDA สามารถจำแนกปัจจัยออกมาได้ 17 รายการ และสามารถจัดกลุ่มตามองค์ประกอบเกมดังนี้

(1) กฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม ประกอบไปด้วย สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย มีการใช้ไอเทมตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้นที่ไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกมในขณะที่เล่นเกม ความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้

ถึงจุดหมาย ความท้าทายจากการเล่นให้ได้นานที่สุด เพื่อได้คะแนนมากขึ้น

(2) ด้านแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมประกอบไปด้วย เล่นเพื่อฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ เล่นคลายเครียด เล่นเพื่อแข่งขันคะแนนกับเพื่อนคนอื่นๆ เล่นฆ่าเวลา

(3) ด้านสุนทรีศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความสนุก ประกอบไปด้วย รูปร่างหน้าตาของตัวละครในเกมเป็นแบบ 3D Stylize สีสนของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม เสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนานในการควบคุมตัวละครในการเล่นจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้ ปุ่มไอคอนมีขนาดพอดีกับหน้าจอและมีจำนวนไม่มาก มีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม

เกมมือถือ Subway Surfers เป็นเกมที่มีการออกแบบมาจากประสบการณ์การเอาตัวรอดที่ตื่นเต้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการหนีจากการจับกุมของเจ้าหน้าที่ ทำให้ความรู้สึกรู้สึกของผู้เล่นสัมพันธ์กับชีวิตจริงหากต้องตกอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ouriques, Xexéo, & Barbosa (2021) ที่วิเคราะห์เอาการกระทำจากสถานการณ์จริงมาออกแบบเป็นเกม เป็นปัจจัยเริ่มต้นที่เป็นตัวกำหนดกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกม อีกทั้งยังมีการอนุญาตให้ผู้เล่นใช้ไอเทมตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น และไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกมในขณะที่เล่นเกม ด้วยการใช้กลยุทธ์เพิ่มระดับความเร็วให้สูงขึ้น โดยมีรูปแบบการเดินเกมแบบค่อยเป็นค่อยไปจากการใช้ความความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปสรรคไปให้ถึงจุดหมายผสมผสานกับความท้าทายจากการเล่นให้ได้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kusuma *et al.* (2018) การออกแบบเกมควรมีการรวมหลายกลไกเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดแรงขับที่ทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมตามทีนั้นออกแบบต้องการ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fernando & Premadasa (2024) ในการ

บูรณาการและผสมผสานปัจจัยในองค์ประกอบของเกมหลายๆ อย่างให้เหมาะสมจึงก่อให้เกิดความสนุก โดยผู้เล่นต้องอาศัยความเร็วในการควบคุมตัวละครผ่านการตอบสนองและฝึกฝนการสังการของสมองเพื่อตัดสินใจหลบหลีกสิ่งกีดขวาง รวมถึงกฎกติกาและระบบพื้นฐานของเกมที่ส่งผลให้ผู้เล่นไม่รู้สึกรู้สึกกดดัน เกมมือถือ Subway Surfers จึงเป็นตัวเลือกสำหรับเล่นเพื่อคลายเครียด เล่นเพื่อฆ่าเวลา ซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีระหว่างผู้เล่นและเกม ส่งผลให้ผู้เล่นแสดงออกถึงทักษะและความเชี่ยวชาญในการเล่นของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ BahÇekapili *et al.* (2022) ที่แสดงให้เห็นถึงความชอบเกมดิจิทัลของเด็กซึ่งเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยประสานความสัมพันธ์ของมือ ตา และการทำงานของสมอง ทำให้ผู้เล่นมีความสนุกซึ่งมีผลต่อการเชิญเพื่อนคนอื่นมาเล่นเกมเดียวกันเพื่อแข่งขันคะแนน และการแข่งขันนี้ก็เป็นอีกแรงขับหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นกลับมาเล่นเกมซ้ำอีก

2) ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา พบว่า เด็กที่เป็นคนรุ่นแอลฟาเกือบทุกคนรู้จักและเคยเล่นเกมมือถือ Subway Surfers โดยเด็กผู้ชายเล่นเกมมือถือ Subway Surfers มากกว่าเด็กผู้หญิง แต่เด็กผู้หญิงยังคงเล่นเกมมือถือ Subway Surfers มากกว่าเด็กผู้ชาย โดยมีปัจจัยที่เด็กผู้หญิงชื่นชอบมากกว่าเด็กผู้ชาย ได้แก่ มีการใช้ไอเทมตัวช่วยเพื่อเล่นได้คะแนนมากขึ้น ไม่มีการลงโทษหากผู้เล่นออกเกมในขณะที่เล่นเกม และมีปุ่มหยุดเกมหรือปุ่มพักเล่นเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ BahÇekapili *et al.* (2022) ว่าเด็กผู้หญิงในประเทศตุรกีชอบเล่นเกมมือถือ Subway Surfers มากกว่าเด็กผู้ชาย ซึ่งเกมมือถือ Subway Surfers เป็นเกมที่กำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนเพียงเป้าหมายเดียว ซึ่งไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนรุ่นแอลฟา ส่งผลให้คนรุ่นแอลฟาเล่นเกมมือถือ Subway Surfers ไปกว่าร้อยละ 50 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kirginas *et al.* (2021) ที่แสดงให้เห็นถึง

รูปแบบการเล่นที่อิสระทำให้เด็กมีส่วนร่วมที่สูงขึ้น และส่งผลต่อค่าความสุขที่เพิ่มขึ้น แต่เกมมือถือ Subway Surfers นั้นมีรูปแบบการเล่นที่ไม่เป็นอิสระ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎและวิธีการเล่นอย่างเคร่งครัด และต้องมีสมาธิจดจ่อกับหน้าจออยู่ตลอดเวลา โดยมีปัจจัยที่คนรุ่นแอลฟาชื่นชอบมากที่สุดซึ่งมีค่าร้อยละมากกว่า 50 จำนวน 11 ปัจจัย ได้แก่ (1) ระบบการควบคุมที่เป็นมิตรและใช้งานง่าย ร้อยละ 75.00 (2) ความท้าทายจากการเล่นให้นานที่สุดเพื่อได้คะแนนมากขึ้น ร้อยละ 71.55 (3) ฝึกประสาทสัมผัสของการใช้ตา มือ และการตัดสินใจ ร้อยละ 59.48 (4) ใช้การควบคุมตัวละครในการเล่นจากประสบการณ์เดิมของผู้ใช้ ร้อยละ 55.75 (5) สีสนของรูปภาพภายในเกมสดใสสะดุดตา ร้อยละ 55.17 (6) ความท้าทายในการควบคุมตัวละครผ่านอุปกรณ์ไปให้ถึงจุดหมาย ร้อยละ 52.30 (7) เล่นคลายเครียด ร้อยละ 52.30 (8) เล่นฆ่าเวลา ร้อยละ 52.30 (9) การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสวยงาม ร้อยละ 51.15 (10) เสียงในเกมทำให้รู้สึกสนุกสนาน ร้อยละ 51.15 (11) เล่นได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ร้อยละ 50.29 ซึ่งปัจจัยดังกล่าวที่คนรุ่นแอลฟาชื่นชอบล้วนสอดคล้องกับพฤติกรรมของคนรุ่นแอลฟา

8. ข้อเสนอแนะ

1) งานวิจัยนี้ใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบ MDA เพื่อตรวจสอบว่ากรอบงานดังกล่าวสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของคนเล่นเกมได้หรือไม่ ซึ่งในปัจจุบันมีกรอบงานที่หลากหลายและไม่มีรูปแบบตายตัวสำหรับการหาปัจจัยเกี่ยวกับการออกแบบเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเป้าหมาย ซึ่งคนรุ่นแอลฟาเป็นคนรุ่นใหม่ที่ยังมีการศึกษาไม่มากนัก หากมีการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการนำกรอบงานอื่นหรือปรับปรุงกรอบงานแบบ MDA ให้เหมาะสมกับการศึกษาหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมของคนรุ่นแอลฟา รวมถึง

การนำขั้นตอนการตรวจสอบเชิงประจักษ์มาใช้เพื่อให้ผลการศึกษาชัดเจนยิ่งขึ้น

2) งานวิจัยนี้เป็นการคัดเลือกเกมที่ได้รับคะแนนนิยมสูงสุดมาเป็นกรณีศึกษาโดยสถิติดังกล่าวอาจทำให้การคัดเลือกเกมที่นำมาวิเคราะห์สอดคล้องกับกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเป้าหมายไม่มากนัก หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไปควรสำรวจเกมที่กลุ่มเป้าหมายเล่นมากที่สุดเพื่อเป็นสถิติและนำมาเป็นกรณีศึกษาจะทำให้ผลการวิจัยตรงตามวัตถุประสงค์มากขึ้น

3) งานวิจัยนี้เป็นเพียงการศึกษากลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กเมื่อเทียบกับจำนวนประชากรคนรุ่นแอลฟา หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไปควรมีการกำหนดกลุ่มประชากรให้มีขนาดใหญ่และมีความแตกต่างทางด้านสภาพสังคมและภูมิศาสตร์มากขึ้น เพื่อศึกษาถึงความแตกต่างของประชากรที่มีผลต่อปัจจัยความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา

9. บทสรุปและประโยชน์ของงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการใช้กรอบการวิเคราะห์เกมแบบ MDA วิเคราะห์เกมมือถือ Subway Surfers ซึ่งเป็นเกมประเภท Endless runner ซึ่งเป็น 1 ใน 10 เกมมือถือยอดนิยม เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยในการออกแบบเกมมือถือ และนำปัจจัยดังกล่าวมาจัดกลุ่มตามองค์ประกอบเกมแบบ MDA โดยองค์ประกอบที่ได้จากการวิเคราะห์ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเกมจำนวน 3 ท่าน นำไปสู่การค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบเกมมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1) นักวิจัยได้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเกมเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเป้าหมาย

2) นักออกแบบเกมได้ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบเกมบนมือถือสำหรับคนรุ่นแอลฟา สำหรับใช้ในการออกแบบเกม

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจาก
เงินทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ประจำปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

- Areekul, C. (2019). Alternative education: The important learning model for generation alpha. *Journal of MCU Social Science Review*, 8(3), 270-283. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jssr/article/view/204999> [In Thai]
- BahÇekapili, E., Yildiz, M., Çiftci, E., & Karal, H. (2022). Examination of children's playing game tendencies and digital game preferences based on gender. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 7-23. <https://doi.org/10.53506/egitim.1076103>
- Dheandhanoo, T. (2014). *สรุปบรรยาย MDA Workshop โดย Robin Hunicke ที่ศรีปทุม เมื่อวันที่ 10 กันยายน 2557 [Summary of the MDA Workshop lecture by Robin Hunicke at Sripatum on September 10, 2014]*. Retrieved 8 April 2024, Retrieved from <https://tuangd.com/2014/12/11/mda/> [In Thai]
- Eser, S. (2023). *Designing EdTech solutions for generation alpha: Importance of co-design*. Retrieved 7 February 2024, Retrieved from <https://monstar-lab.com/global/blog/edtech-solutions-for-generation-alpha-co-design>
- Fernando, P. A. & Premadasa, H. S. (2024). Use of gamification and game-based learning in educating Generation Alpha: A systematic literature review. *Educational Technology & Society*, 27(2), 114-132. <https://www.jstor.org/stable/48766166>
- Gamingdose. (2020). *ไขข้อข้องใจ เหตุใดคนบางกลุ่มถึงไม่ชอบเกมมือถือ [Answering the question: Why do some people dislike mobile games]*. Retrieved 10 December 2023, Retrieved from <https://www.gamingdose.com/feature/ไขข้อข้องใจเหตุใดคนบางกลุ่ม/> [In Thai]
- Hosid, C. (2021). *Generation alpha: Designing for the next generation of learners*. Retrieved 7 February 2024, Retrieved from <https://www.corgan.com/news-insights/2021/generation-alpha-designing-for-the-next-generation-of-learners>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, July, 2004*, 4(1), 1722-1726. <https://aaai.org/papers/ws04-04-001-mda-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>
- Inplang, W. & Thongkam, J. (2020). Opinion analysis on PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) mobile games using text mining. *Journal of Science and Technology Mahasarakham University*, 39(5), 523-531. <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/scimsujournal/article/view/235350> [In Thai]

- Jha, A. K. (2020). *Understanding generation alpha*. Retrieved 1 August 2023, Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=3634094>
- Kirginas, S., Psaltis, A., Gouscos, D., & Mourlas, C. (2021). Studying children's experience during free-form and formally structured gameplay. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28, 100248. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100248>
- Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Suryapranata, L. K. P. (2018). Analysis of gamification models in education using MDA framework. *Procedia Computer Science*, 135, 385-392. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.187>
- McCrindle, M. & Fell, A. (2020). Top 10 Facts about GEN Alpha. In *Understanding Generation Alpha*. McCrindle Research Pty Ltd. https://www.academia.edu/43549036/GENERATION_ALPHA?auto=download&email_work_card=download-paper
- Mixmaya. (2021). *6 หลักการน่ารู้ในการออกแบบเกม ทำอย่างไรให้ปัง [6 principles worth knowing in game design How to make it popular]*. Mitmaya.Co.,Ltd. Retrieved 16 January 2024, Retrieved from <https://www.mixmaya.com/1611032749> [In Thai]
- Obias, R. (2023). *20 most popular android games to play right now (August 2023)*. Retrieved 1 August 2023, Retrieved from <https://www.ign.com/articles/most-popular-android-games>
- Ouriques, L., Xexéo, G., & Barbosa, C. (2021). A proposal to model wargames in the MDA framework. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, (pp. 1-9). Porto Alegre: SBC. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19619
- Ruangwet, P. (2023). *Their World ว่าด้วยการออกแบบ Built Environment ให้เอื้อต่อชีวิตของเด็ก Gen Alpha ที่จะเติบโตเป็นประชากรหลักของโลกในอนาคตอย่างไรยั่งยืน [Their World about the Design of the Built Environment to Facilitate the Lives of Generation Alpha Children to Grow into the Main Population of the World in a Sustainable Future]*. Retrieved 10 December 2023, Retrieved from <https://readthecloud.co/architecture-and-city-for-gen-alpha/> [In Thai]
- Rupp, M. A., Sweetman, R., Sosa, A. E., Smither, J. A., & McConnell, D. S. (2017). Searching for affective and cognitive restoration: examining the restorative effects of casual video game play. *Human Factors*, 59(7), 1096-1107. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0018720817715360>
- The Drum. (2022). *What is generation alpha, and why is it the most influential generation in CX?*. Retrieved 1 August 2023, Retrieved from <https://www.thedrum.com/profile/infobip/news/gen-alpha-the-most-influential-generation-for-cx>

- Theppaitoon, M. (2019). *Classification of 3D graphic styles and their optimization in learning game for children between 6 and 12 years old*. Degree of Master of Science in Information Technology, Prince of Songkla University. [In Thai]
- Tootell, H., Freeman, M., & Freeman, A. (2014). Generation alpha at the intersection of technology, play and motivation. *2014 47th Hawaii international conference on system sciences, Waikoloa, HI, USA, 2014*, 82-90, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.19>.
- Tripathi, S. (2019). The digital youth's personality and conscience versul their vision adjustment. *Journal of Early Childhood Education Management*, 1(1), 90-100. <https://doi.org/10.14456/jecem.2019.8> [In Thai]
- Winn, Y. C. (2022). ทำไมการเล่นเกมนช่วยบรรเทาความเครียดได้? [Why can playing games help relieve stress?]. Retrieved 16 January 2024, Retrieved from <https://news.seagm.com/ทำไมการเล่นเกมนช่วยบรรเทา> [In Thai]