

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม กลุ่มผู้ให้ข้อมูล เป็นผู้เล่นเกมทุกวันอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง โดยแบ่งตามช่วงอายุ ออกเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 10 - 15 ปี, 16 - 20 ปี, 21 - 25 ปี รวมจำนวน 30 คน

สรุปผลการวิจัย

1. ในการศึกษาครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 30 ราย จำแนกตามเพศ พบว่า เป็นเพศชาย จำนวน 28 ราย เป็นเพศหญิง จำนวน 2 ราย คิดเป็นร้อยละ 84.85 และ 15.15 ตามลำดับ
2. จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามอายุ พบว่า ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลจะมีอายุระหว่าง 10-15 ปี มีจำนวน 14 ราย รองลงมาจะมีอายุระหว่าง 16-20 ปี จำนวน 10 ราย และอันดับสุดท้ายจะมีอายุระหว่าง 20-25 ปี จำนวน 6 ราย คิดเป็นร้อยละ 46.67, 33.33 และ 20.00 ตามลำดับ
3. จำนวนผู้ให้ข้อมูล จำแนกตามระดับการได้รับการศึกษา พบว่า เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอันดับหนึ่ง จำนวน 8 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.67 รองลงมาเป็นผู้ทำงานแล้ว จำนวน 7 ราย นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 6 ราย ระดับอุดมศึกษา จำนวน 5 ราย และอันดับสุดท้ายเป็นนักเรียนระดับอาชีวศึกษา จำนวน 1 ราย คิดเป็นร้อยละ 23.33, 20.00, 16.67, 10.00 และ 3.33 ตามลำดับ
4. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามช่วงอายุที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 10 ปี 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 อายุ 10 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 อายุ 11 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 อายุ 12 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 อายุ 13 ปี 5 คน คิดเป็นร้อยละ 37.71 รวม 14 คน กลุ่มอายุ 16 - 20 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 11 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 12 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 อายุ 13 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อายุ 15 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อายุ 17 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อายุ 20 ปี 3 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รวม 10 คน กลุ่มอายุ 21 - 25 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุต่ำกว่า 13 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 อายุ 18 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 อายุ 19 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 อายุ 20 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และ 22 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 รวม 6 คน

5. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามจำนวนเวลาที่เริ่มเล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่น 1 - 4 เดือน 4 คน คิดเป็น ร้อยละ 28.57, 5-8 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14, 9-12 เดือน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29, 13-16 เดือน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57, 17-20 เดือน ไม่มี 21-24 เดือนขึ้นไป ไม่มี ผู้เล่นเกมอายุ 16 - 20 ปี เริ่มเล่น 1-4 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00, 5-8 เดือน 2 คน คิดเป็น ร้อยละ 20.00, 9-12 เดือน ไม่มี 13-16 เดือน ไม่มี 17-20 เดือน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00, 21-24 เดือนขึ้นไป 5 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 รวม 10 คน ผู้เล่นเกมอายุ 21 - 25 ปี เริ่มเล่น 1-4 เดือน ไม่มี 5-8 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 9-12 เดือน ไม่มี 13-16 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 17-20 เดือน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67, 21-24 เดือนขึ้นไป 3 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00

6. สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ผู้เล่นเกมช่วงอายุ 10-15 ปี มักจะเกิดจากสาเหตุของการมีเพื่อนชักชวน หรือพี่สอนหรือโดยการเพื่อนสมัครให้ เป็นต้น สำหรับในช่วงอายุ 16 - 20 ปี มักจะมาจากสาเหตุการเปิดอินเทอร์เน็ตในเวลาว่าง บุคคลที่ใกล้ชิด ในชีวิตประจำวันชักชวน เช่น แฟน เพื่อน หรือน้อง เป็นต้น เกิดความเบื่อหน่ายกับ การดำเนิน ชีวิตประจำวัน และเกิดความเครียดจึงหาแนวทางการผ่อนคลาย โดยการเล่นเกมออนไลน์ และอีก สาเหตุหนึ่งคือ เกิดจากความอยากรู้อยากลอง เมื่อเห็นคนอื่นเล่นจึงอยากทดลองด้วยตนเองบ้าง สำหรับในช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับช่วงอายุ 16 - 20 ปี คือ เกิดจากที่มีเพื่อน น้อง ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ และเกิดจากความอยากรทดลองจึงซื้อเกม มาทดลองเล่นด้วยตนเอง เป็นต้น

7. ประเภทของเกม que เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มผู้เล่นอายุ 10-15 ปี เล่นเกม ประเภทผจญภัย 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 ประเภทกีฬา 6 คน คิดเป็น ร้อยละ 42.86 ประเภทต่อสู้ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 กลุ่มผู้เล่นอายุ 16-20 ปี คิดเป็น ร้อยละ เล่นเกม ประเภทผจญภัย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ประเภทกีฬา 4 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ประเภท ต่อสู้ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 กลุ่มผู้เล่นอายุ 21-25 ปี เล่นเกมประเภท ผจญภัย 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ประเภทกีฬา 1 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ประเภทต่อสู้ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่จะอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น วยต่าง ๆ จำแนกตาม

อายุที่เริ่มเล่นเกม พบว่า กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 13 ปี มากที่สุด คือ 5 คน รองลงมา คือ เริ่มเล่นอายุต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 4 คน กลุ่มอายุ 16 - 20 ปี เริ่มเล่นเกม อายุ 20 ปี มากที่สุด จำนวน 3 คน กลุ่มอายุ 21 - 25 ปี เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 19 ปี มากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะ กลุ่มบุคคลที่อยู่ในวัยเหล่านี้เป็นวัยที่อยู่ในช่วงวิกฤตมากที่สุดวัยหนึ่ง เป็นวัยที่ต้องการค้นหาเพื่อสร้างความเป็นตัวของตัวเอง มีพัฒนาการแยกจากครอบครัว มีความรู้สึกต้องการอิสระ (ทิพย์ภา เชนฐ์เชาวลิต, 2541, หน้า 91)

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ จำแนกตามระยะเวลาการเล่น พบว่า กลุ่มอายุ 10 - 15 ปี เริ่มเล่น 1-4 เดือน จำนวน 4 คน และ 13-16 เดือน จำนวน 4 คน มากที่สุด ผู้เล่นเกมอายุ 16 - 20 ปี เริ่มเล่น 21-24 เดือนขึ้นไป จำนวนมากที่สุด คือ 5 คน ผู้เล่นเกมอายุ 21 - 25 ปี เริ่มเล่น 21-24 เดือนขึ้นไปมากที่สุด คือ 3 คน ทั้งนี้เป็นเพราะ กลุ่มผู้เล่นที่มีอายุระหว่าง 21 - 25 ปี เป็นกลุ่มที่มีอายุมากที่สุด ดังนั้นจึงมีอายุการเล่นมากที่สุด เนื่องจากมีความพอใจและมีความมุ่งมั่นในพฤติกรรมที่ทำอยู่คือการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับชาร์ลส์ (Charles, 1972, pp. 3-32 อ้างถึงใน ธนะวัฒน์ วรรณประภา, 2547) ที่กล่าวว่า ความสนใจเป็นพฤติกรรมที่บุคคลกระทำกิจกรรมที่มุ่งมั่นซ้ำ ๆ ด้วยความสุขและความพอใจ

3. วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเล่นเกม จำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ผู้เล่นช่วงอายุ 10 - 15 ปี มักจะเกิดจากสาเหตุของการมีเพื่อนชักชวน หรือพี่สอนหรือโดยการเพื่อนสมัครให้ เป็นต้น สำหรับในช่วงอายุ 16 - 20 ปี มักจะมาจากสาเหตุการเล่นอินเทอร์เน็ตในเวลาว่าง บุคคลที่ใกล้ชิดในชีวิตประจำวันชักชวน เช่น คนรัก เพื่อน หรือน้อง เป็นต้น และอีกสาเหตุหนึ่งคือ เกิดจากความอยากรู้อยากลอง เมื่อเห็นคนอื่นเล่นจึงอยากทดลองด้วยตนเองบ้าง สำหรับในช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับช่วงอายุ 16 - 20 ปี คือเกิดจากที่มีเพื่อน น้อง ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ และเกิดจากความอยากรทดลองจึงซื้อเกมมาทดลองเล่นด้วยตนเอง เป็นต้น ซึ่งจากสาเหตุดังกล่าวมีผลมาจากความอยากรู้อยากลองซึ่งเป็นแรงจูงใจภายในตัวบุคคล ดังที่ มาลี จูหา (2542, หน้า 138 - 139) ที่กล่าวว่า ความอยากรู้อยากเห็นเป็นตัวอย่างหนึ่งของแรงจูงใจภายในที่ส่งผลกระทบกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา สุปราณี สนธิรัตน์ และคณะ (2545, หน้า 200) กล่าวว่า ความอยากรู้อยากเห็นเกิดขึ้นจากการเข้าไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมแปลกใหม่ที่ยังไม่คุ้นเคย เมื่อเกิดความอยากรู้อยากเห็นจะกระตุ้นให้เกิดความต้องการสำรวจ ในบางครั้งมนุษย์ทำกิจกรรมแบบเดิมซ้ำ ๆ มาก ๆ ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย มนุษย์จึงหาทางทำกิจกรรมใหม่เพื่อหาทางออก ไม่ว่ากลุ่มเพื่อนจะนิยมทำพฤติกรรมแบบใด วัยรุ่นมักมีพฤติกรรมเลียนแบบเช่นกัน (สมพร สุทัศนีย์, 2544, หน้า 41) และเดี๋ยกระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเด็กช่วงวัยรุ่นตอนต้น ต้องการทำตามกลุ่มเพื่อน เพราะมีความรู้สึกว่าได้มีส่วนร่วมในกลุ่มนั้น

วัยรุ่นมักจะแค้นและทำอะไรคล้าย ๆ เพื่อน เพราะไม่มีความมั่นใจในตัวเองและต้องการพิสูจน์ให้เห็นว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน และมักจะยอมรับค่านิยมของกลุ่มเพื่อนมาเป็นค่านิยมของตนเอง (ชาติชาย พัทธกันธนาคม, 2544, หน้า 67) สิทธิโชค วรรณสันติกุล (2546, หน้า 128) กล่าวว่า บางครั้งเจตคติที่มีอยู่เกิดจากการเลียนแบบจากผู้อื่น การค้นพบทางจิตวิทยาทำให้รู้ว่า เพียงแต่เห็นตัวอย่างจากผู้อื่นก็จะเรียนรู้ได้แล้ว ถึงแม้จะมีได้นำเอาความรู้นั้นมาปฏิบัติก็ตาม ดังนั้นการที่ผู้เล่นตัดสินใจเล่นเกม เนื่องจากลักษณะการเล่นส่วนใหญ่จะเล่นกับเครื่องเพียงคนเดียว และแข่งขันกับโปรแกรมที่อยู่ภายในเครื่องแบบเข้าไปเข้ามา โปรแกรมพัฒนาได้ช้ากว่าเกมแบบออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นตัดสินใจมาเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เนื่องจากมีความแปลกใหม่อยู่เสมอ ผู้เล่นบางคนถูกเพื่อนกระตุ้นหรือท้าทายให้เล่น แต่เมื่อถูกเพื่อนชวนกระตุ้นบ่อย ๆ เข้า จึงได้ตัดสินใจลองเล่น เพื่อนของผู้เล่นที่เคยเล่นมาก่อนจะท้าทายผู้เล่นให้ลองเล่น เมื่อผู้เล่นถูกท้าทายก็รู้สึกดีจึงต้องมาเล่น เพื่อแสดงว่าตนนั้นก็มีความสามารถที่จะเล่นได้

นอกจากนี้ การเรียนรู้วิธีเล่น ผู้เล่นส่วนใหญ่สอบถามวิธีการเล่นจากเพื่อน เพราะผู้เล่นยังเป็นช่วงวัยรุ่น ซึ่งกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญต่อตนเองมาก จะมีความใกล้ชิดสนิทสนมกับเพื่อนมาก ฉะนั้นจึงปรึกษาพูดคุยกับเพื่อนมากกว่าบุคคลอื่น สอดคล้องกับพิทยภา เศรษฐ์ชาวลิต (2541, หน้า 91) ที่กล่าวว่า กลุ่มเพื่อนเป็นสังคมที่สำคัญของวัยรุ่นมาก วัยรุ่นจะไว้วางใจและสนิทสนมกับเพื่อนรุ่นเดียวกันมากกว่าพ่อแม่หรือคนในครอบครัว ผู้เล่นบางส่วนศึกษาเองจากการอ่านในหนังสือเกมและลองเล่นอย่างลองผิดลองถูก

ปัจจัยที่ทำให้คิดเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยเกี่ยวกับตนเอง และปัจจัยเกื้อหนุนจากโปรแกรม ซึ่งแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ปัจจัยที่อยู่นอกเหนือโปรแกรมเกม และ ปัจจัยเกิดจากโปรแกรมเกมประกอบด้วย

3.1 ปัจจัยเกี่ยวกับระดับขั้น ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความต้องการได้ระดับสูง ๆ จึงต้องนั่งเก็บระดับแต่ละขั้นไปเรื่อย ๆ ผู้เล่นมีความต้องการเก็บระดับขั้นไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ตัวละครที่ตนสวมบทบาทเล่นมีความเก่งมากขึ้น มีความสามารถสูงกว่าตัวละครของผู้อื่น เมื่อเล่นเก่งก็ได้รับคำชมและถูกชักชวนจากเพื่อนในเกมให้เข้าร่วม ผู้เล่นมีความต้องการอยากเก่ง มีความสามารถเหนือกว่าบุคคลอื่น ๆ อยากประสบความสำเร็จตามที่ตนต้องการและได้รับการยกย่องจากผู้อื่น การเห็นคุณค่าของตนเองนั้นเป็นความต้องการอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่อยากให้ตนเข้มแข็ง ประสบความสำเร็จมีความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ (บุญชลิ คำชาย, 2542, หน้า 74)

3.2 ปัจจัยเกี่ยวกับความเป็นออนไลน์และสังคมเสมือนมีผลต่อการขึ้นขอบเกมเหล่านี้ เพราะผู้เล่นสามารถพูดคุยติดต่อดูสารกันได้ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ เมื่อสามารถติดต่อดูสารกับผู้อื่นได้ จึงเกิดเป็นสังคมเสมือนขึ้นในเกม ส่งผลให้การเล่นในแต่ละครั้งไม่เกิดความเบื่อหน่าย

จากปัจจัยดังกล่าวสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม (Social Creature) ไม่สามารถอาศัยอยู่โดดเดี่ยวเดียวดายได้ เพราะทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยทั้งร่างกายและจิตใจจึงจำเป็นต้องอาศัยรวมกลุ่มอยู่กับคนอื่น การได้มาซึ่งสิ่งของต่าง ๆ ต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือ เพื่อให้เกิดการตอบสนองตามที่คนต้องการ เห็นได้ว่าการสื่อสารเป็นสะพานเชื่อมโยงไปสู่ทุกสิ่งที่มีมนุษย์ปรารถนา (จิตภา สุขพล่า, 2548, หน้า 2-3) มนุษย์จำเป็นต้องติดต่อสื่อสาร เพราะมนุษย์ต้องการแบ่งปันประสบการณ์กับ เป็นธรรมชาติของมนุษย์เมื่อรู้อะไรมาก็ไม่ยากเก็บไว้คนเดียว ย่อมอยากจะบอกเล่าให้คนอื่นได้ร่วมรับรู้ และอยากรู่ว่าเขาคิดอย่างไรต่อเรื่องต่าง ๆ เหล่านั้น มนุษย์ต้องการเรียนรู้โลกรอบ ๆ ตัว มนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรู่ว่าคนอื่นเขาเป็นอย่างไร อยู่อย่างไร และคิดอย่างไร จึงต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนเองอยากรู้อยากเห็น เหล่านั้น มนุษย์ต้องการความสนุกสนานต้องการเล่นหรือผ่อนคลายจากความเคร่งเครียด มนุษย์ไม่อาจเคร่งเครียดได้ตลอดเวลา ย่อมต้องการพักผ่อนคลายด้วยคั้งนั้นการสื่อสารหลาย ๆ ครั้งจึงเป็นไปเพื่อการผ่อนคลาย เช่น การพูดคุยเรื่องตลก ระบายความรู้สึก การพูดถึงสิ่งที่ตนเองชอบ การสื่อสารล้วนเป็นไปเพื่อตอบสนองความพึงพอใจให้เกิดความสบายใจ (Myers & Myers, n.d. อ้างถึงใน จิตภา สุขพล่า, 2546, หน้า 6-7) การเป็นออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อนมากมาย ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการเพื่อนในวัยรุ่น ดังที่ กุญชรี้ คำชาย (2542, หน้า 80) กล่าวว่า เหตุผลที่ทำให้วัยรุ่นต้องการเพื่อน เพราะการมีเพื่อนเป็นการยืนยันตนเองได้ว่ามีค่า การคบเพื่อนจะช่วยลดความรู้สึกไม่มั่นคงและกังวลเกี่ยวกับตนเองลดลง และความเหงาทำให้วัยรุ่นต้องการมีเพื่อน มโนมัย นามแฝง (2546, หน้า 82-66) กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างเกมออนไลน์กับเกมออฟไลน์ว่า เกมออนไลน์ต้องมีการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ด้วยกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ มนุษย์ย่อมมีความคิดอิสระและหลากหลายไม่จำกัด ซึ่งแตกต่างจากปัญญาประดิษฐ์อย่างสิ้นเชิง ทำให้ระหว่างการเล่นอาจพบกับสิ่งที่ไม่คาดฝันได้ทุกขณะ

3.3 ปัจจัยเกี่ยวกับระบบการเล่นเป็นทีม โปรแกรมเกมสร้างขึ้นมาให้ผู้เล่นสามารถสร้างทีมของตนขึ้นมาได้ โดยมี 2 ลักษณะ คือ สร้างเป็นระบบปาร์ตี้ซึ่งมีสมาชิกได้ไม่เกิน 12 คน และระบบสมาคมหรือกิลด์ (Guild) ผู้เล่นจำเป็นต้องเล่นเป็นระบบปาร์ตี้ เพราะมอนสเตอร์มีความสามารถสูงซึ่งผู้เล่นคนเดียวไม่สามารถปราบได้ การมีปาร์ตี้ทำให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาระดับขั้นหรือระดับขั้นทำให้การเล่นเกมนั้นมีความสนุกสนานมากขึ้น รวมทั้งทำให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาระดับขั้นหรือระดับขั้นได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากการแบ่งค่าคะแนนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เมื่อระบบปาร์ตี้ได้รับการพัฒนาขึ้นจนเป็นระบบสมาคมหรือกิลด์เพื่อเข้าไปต่อสู้ในกิลด์วอร์ เหตุผลที่ผู้เล่นมีความชื่นชอบเล่นในกิลด์วอร์ เพราะ เป็นการโชว์ความสามารถแสดงให้ผู้เล่นคนอื่นเห็นว่าตนเองนั้นมีความเก่ง และเมื่อสามารถครอบครองปราสาทได้ในแต่ละสัปดาห์ จะได้รับการประกาศให้ทราบโดยทั่วกันและได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสารเกมอีกด้วย เป็นการสร้าง

ชื่อเสียงแก่ผู้เล่น การเข้าร่วมเล่นเป็นทีมนี้ เป็นความต้องการของมนุษย์อย่างหนึ่งที่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับตน เข้าเป็นหมู่เป็นพวก มีความรู้สึกเป็นเจ้าของเป็นพวกเดียวกันและมนุษย์ยังต้องการมีชื่อเสียงได้รับการยกย่องนับถือ (Maslow, 1975, p. 41 อ้างถึงใน พัทธกรณ์ ภวภูตานนท์, 2546, หน้า 36-37; สุรางค์ โค้วตระกูล, 2541, หน้า 161-162) เมอร์เรย์ (Murray, 1938 อ้างถึงใน จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ, 2544, หน้า 2546) กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการอวดตนเอง (Exhibition) แมคเคลแลนด (McClelland, 1961, pp. 100-112) กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ต้องการความเป็นมิตรและสัมพันธ์ภาพที่อบอุ่น พอใจในการให้ความร่วมมือมากกว่าการแย่งชิงพยายามสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพที่อบอุ่นมากกว่าการแย่งชิง พยายามสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น ฟิลด์แมน (Feldman, 1985, pp. 371-375) กล่าวถึงเหตุผลสำคัญที่คนเราต้องเข้าร่วมกลุ่ม ไว้ดังนี้ ประการแรก คือ เป้าหมายของกลุ่มหรือกิจกรรมของกลุ่มมีความน่าดึงดูดใจ (Attraction to Group Activities or Goals) กิจกรรมของกลุ่มหรือเป้าหมายของกลุ่มสามารถตอบสนองความต้องการบางอย่างที่สำคัญและมีความหมายของคนได้ จึงอยากเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว การเข้าร่วมกลุ่มของคนอาจจะเกิดเนื่องจากว่าตนเองมีความต้องการบางอย่างซึ่งถ้าหาทางตอบสนองด้วยตนเองอาจจะทำไม่ได้ เพราะงานที่จะทำนั้นใหญ่เกินไป หรืออาจจะทำได้แต่ไม่มีประสิทธิภาพเท่ากับการเข้าร่วมกับคนอื่นที่มีความต้องการเหมือนกันแล้วร่วมกันทำ ประการที่สอง คือ ความต้องการที่จะเข้าร่วมกลุ่มมีอยู่ในตัวมนุษย์อยู่แล้ว การที่มนุษย์เข้าร่วมกลุ่มเป็นเพราะว่าการเข้าร่วมกลุ่มสามารถตอบสนองความต้องการทางสังคมและอารมณ์ของตนเองได้

3.4 ปัจจัยด้านความท้าทาย มนุษย์ชอบความท้าทายถ้าทำในสิ่งที่ยังไม่มีความท้าทายแล้ว ทำให้มนุษย์ไม่อยากจะทำกิจกรรมนั้นอีก ถ้ากิจกรรมนั้นมีคามยากขึ้นจะเป็นความท้าทายที่จะต้องเอาชนะให้ได้ ซึ่งโปรแกรมเกมได้สร้างความยากและอุปสรรคให้ผู้เล่นแต่ละคนต้องฝ่าฟันอุปสรรคนั้นไป เพื่อให้ผ่านไปยังอีกระดับหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความภาคภูมิใจและพอใจต่อการเล่น สอดคล้องกับ ขงยศ พรตปกรณ์ (2532, หน้า 38-100) ว่า บุคคลมีความรู้สึกภายในที่ต้องการจะเอาชนะ การเล่นเป็นกลไกหนึ่งที่ช่วยระบายความรู้สึกที่ถูกกดดัน ทำให้สามารถเปิดเผยพฤติกรรมที่แสดงออกมาในเวลาปกติไม่ได้ด้วยโปรแกรมนาน โปรแกรมจะถูกสร้างขึ้นมามีกฎเกณฑ์ เงื่อนไข หรือวิธีการที่จะสามารถเอาชนะเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถที่จะคิดค้นหาวิธีการที่จะเอาชนะเกมได้ เมื่อสามารถชนะเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถที่จะคิดค้นหาวิธีการที่จะเอาชนะเกมได้ เมื่อสามารถชนะเกมได้แล้วจึงก่อให้เกิดความพึงพอใจขึ้น

3.5 ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งของภายในเกมหรือไอเทม (Item) สิ่งของภายในเกมที่ได้ก็คือรางวัลที่โปรแกรมให้กับผู้เล่น ผู้เล่นมีความต้องการอยากได้ไอเทมาประดับตัวละคร เพื่อให้

ตัวละครของผู้เล่นมีความสามารถมากขึ้น มีความแข็งแกร่งขึ้น นั้นแสดงว่ามนุษย์มีความต้องการอยากจะทำอะไรที่มีความสามารถ จึงต้องแสดงออกผ่านสิ่งต่าง ๆ อย่างเช่น การเล่นเกม การเรียน หรือ แม้แต่การเล่นกีฬา ผู้เล่นบางคนอยากได้ไอเทมเพื่ออยากโชว์ให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเองนั้นก็มีความสามารถนี้ บางคนต้องการเก็บไปเทมไปหา เพื่อนำเงินที่ได้ไปซื้อไอเทมอย่างอื่นมาใช้เพิ่มความเก่งให้กับตัวละครสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดความต้องการของมนุษย์ของเมอร์เรย์ที่ว่า มนุษย์มีความต้องการมีชื่อเสียง เกียรติยศ มีอำนาจ เช่น ต้องการเด่นกว่าผู้อื่น ต้องการเอาชนะและประสบความสำเร็จ ต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือ ต้องการอวดตนเอง (Murray, n.d. อ้างถึงใน แสงเดือน ทวีสิน, 2545, หน้า 80-81)

3.6 ปัจจัยเกี่ยวกับตัวละคร ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครที่ตนเองเล่นไปได้อย่างเรื่อย ๆ คือ ผู้เล่นมีความต้องการให้ตัวละครของตนเองมีความเก่งมีความสามารถเพิ่มมากขึ้น ตัวละครที่สร้างขึ้นมาได้รับการออกแบบให้มีความรักคล้ายกับตัวการ์ตูนของญี่ปุ่น ทำให้เกมนี้มีความน่าสนใจ รวมทั้งโปรแกรมมีความสามารถสร้างตัวละครได้หลากหลายอาชีพ ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครได้อย่างหลากหลาย ทำให้การเล่นมีความสนุกสนานมีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้เล่นในแต่ละคน เนื่องจากมนุษย์แต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน สอดคล้องกับแมนโนวิช (Manovich, 2001, pp. 27-48 อ้างถึงใน วงหทัย ดันชีวะวงศ์, 2546, หน้า 75-79) กล่าวว่า หากผู้ใช้มีความหลากหลายมากก็ต้องสร้างทางเลือกให้ตอบสนองกับความหลากหลายของผู้ใช้เหล่านั้น

3.7 ปัจจัยด้านการพัฒนาโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ การพัฒนาโปรแกรมอย่างต่อเนื่องมีผลคือ ทำให้ผู้เล่นมีความสนใจเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากโปรแกรมที่ได้รับการปรับปรุงเป็นสิ่งเร้าชนิดใหม่ ย่อมได้รับการตอบสนองได้ดีกว่าสิ่งเร้าแบบเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ กันยา สุวรรณแสง (2532, หน้า 152) ที่กล่าวว่า คนเราจะเลือกรับรู้ในสิ่งที่คิดว่า เป็นสิ่งเร้าที่มีความแปลกใหม่ ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (2525, หน้า 19) กล่าวต่อไปว่า เด็กจะให้ความสนใจกับสิ่งเร้าตรงกับความสนใจของเขา รวมทั้งผู้เล่นมีความชอบของแปลกใหม่อยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ที่โปรแกรมได้รับการปรับปรุง เพราะมนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็นเมื่อไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ยังไม่คุ้นเคย จึงทำให้มีความอยากรู้อยากเห็น (สุปภาณี สนิธิรัตน์ และคณะ, 2545, หน้า 200) และสอดคล้องกับเมอร์เรย์ (Murray, 1938 อ้างถึงใน จิราภา เต็งไกรรัตน์ และคณะ, 2544, หน้า 247) ที่กล่าวถึงความต้องการของมนุษย์ว่า มนุษย์แต่ละคนมีความต้องการอยากรู้ (Cognizance)

3.8 ปัจจัยด้านการแข่งขัน ผู้เล่นแข่งขันกับเก็บเงินให้ได้เป็นจำนวนมาก ๆ และแข่งขันกันพัฒนาตัวละครให้เก่ง เพื่อเป็นการโชว์หรือการอวดตนเองให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองนั้นเก่งมี

ความสามารถหาเงินได้มาก สามารถพัฒนาตัวละครให้เก่ง ๆ ได้ เป็นที่ยอมรับในบรรดาเพื่อนฝูงด้วยกัน มนุษย์มีความรู้สึกตนเองมีคุณค่า และต้องการให้คนอื่นเห็นคุณค่าของตน มีความต้องการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น (Maslow, 1975, p. 41 อ้างถึงใน พชรภรณ์ ภาวตานนท์, 2546, หน้า 36-37)

3.9 ปัจจัยด้านการมีภารกิจให้ผู้เล่นเลือกทำอย่างหลากหลาย (Quest) โปรแกรมเกมสร้างขึ้นมาให้มีภารกิจหรือเควสมากมายให้ผู้เล่นได้เลือกทำ เพื่อเพิ่มความสามารถพิเศษให้กับตัวละคร และนำไปสวมใส่โชว์ให้ผู้เล่นคนอื่นเห็น นั่นคือ ผู้เล่นหรือมนุษย์มีความต้องการอยากเก่ง มีความอยากอวดตนเองให้ผู้อื่นได้รู้

3.10 ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของโปรแกรม ได้แก่ การเป็นโปรแกรมที่มีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีภาพประกอบที่สวยงาม โปรแกรมมีระบบการติดต่อสื่อสารกับ ผู้เล่นด้วยกันที่ง่าย และสามารถหมุนมุมกล้องได้ 360 องศา สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการชื่นชอบเล่นเกมออนไลน์ เพราะมนุษย์ชอบความง่ายไม่ซับซ้อนยุ่งยาก

4. ผลการวิเคราะห์ประเภทของเกมที่เล่นจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ทุกกลุ่มอายุนิยมเล่นเกมประเภทต่อสู้มากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะ ช่วงกลุ่มที่ศึกษาเป็นกลุ่มช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่มีพลังมาก ต้องการการแสดงออก และเป็นวัยที่ต้องการเพื่อนอย่างมาก มีความต้องการแสวงหาความสำเร็จ และเป็นวัยที่ต้องการทำอะไรตามเพื่อน เมื่อเพื่อนเล่นเกมชนิดใดก็จะเล่นตามด้วย นอกจากนี้ วัยรุ่นยังชอบการแข่งขัน และชอบแข่งขันกับบุคคลอื่น ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ต้องการเอาชนะบุคคลอื่น ต้องการให้ตนอยู่เหนือคนอื่น และมักจะทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะให้ตนชนะผู้อื่นเสมอ (อารี พันธมณี, 2542, หน้า 194)

ข้อเสนอแนะ

สามารถนำผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้ คือ เน้นให้มีการเก็บสะสมคะแนนแล้วจัดอันดับความเก่งของผู้เรียนแต่ละคน มีของรางวัลเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จแล้วสามารถนำของรางวัลดังกล่าวไปเพิ่มคะแนนสะสมได้ ผู้เรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นกลุ่มได้เมื่อไม่สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จเพียงคนเดียว กิจกรรมที่ได้รับมอบหมายควรมีความท้าทายผู้เรียนเพื่อให้เกิดความน่าสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมที่เข้าร่วมสามารถสะท้อนพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ตั้งแต่เริ่มเข้าร่วมกิจกรรมจนถึงสิ้นสุดกิจกรรมทั้งหมด กิจกรรมการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงอยู่เสมอเพื่อสร้างแรงจูงใจสร้างความสนใจของผู้เรียน และควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียนเลือกทำได้อย่างหลากหลาย