

ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช

ณัฐชัย โต๊ะเปี้ย *, อภิษฐา อินทรเพชร และวรรณรัตน์ นาทิ

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160

*ratchanon1346@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชเล่น e-sport เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษาในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 400 คน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่น e-sport จากอุปกรณ์มือถือมากที่สุด รองลงคือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ส่วนเวลาเฉลี่ยในการเล่น e-sport คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ เล่นทุกวัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่น e-sport เฉลี่ย 1-3 ชั่วโมง รองลงมา คือ 3-5 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่เล่น e-sport กับเพื่อนที่ทำงาน / ที่โรงเรียนมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นกับเพื่อนที่รู้จักทางออนไลน์

ในส่วนของคุณสมบัติปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่นกีฬา e-sport พบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้วัยรุ่นได้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ เป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ กีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะความรู้ทางภาษาต่างประเทศมากขึ้น, กีฬา e-sport เป็นการแข่งขันที่สามารถเล่นเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น และการเล่นกีฬา e-sport ยังทำให้ได้ความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีมากขึ้น ด้านพฤติกรรมทั่วไปของการเล่นกีฬา e-sport ผลการวิจัยพบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น มากเป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นได้ทักษะด้านภาษาเพิ่มมากขึ้น และทำให้รู้สึกหงุดหงิดเมื่อถูกรบกวนขณะเล่น และ กีฬา e-sport ทำให้สนใจหรือทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง

คำสำคัญ : กีฬา e-sport, ปัจจัยการเล่น e-sport, พฤติกรรมการเล่น e-sport

บทนำ

e-sport เป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่ปฏิบัติการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไป เป็นเกมที่มีการวางแผนกลยุทธ์และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน (เปรม ถาวรประภาสวัสดิ, 2561) ปัจจุบัน e-sport หรือการแข่งขันกีฬาออนไลน์ วิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกีฬาชนิดใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก ได้เข้ามามีบทบาทและได้รับอิทธิพลสูงในกลุ่มของวัยรุ่นที่เล่นเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายความเครียด

ส่วนประกอบหลักของ e-sport ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ กล่าวคือประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา ซึ่งก็คือคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆ ที่สนับสนุนการเล่น เกม แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬา ปัจจุบันได้มีทีมกีฬาและการแข่งขัน e-sport เกิดขึ้นมากมาย และมีรายการใหญ่ๆ สำหรับ e-sport อย่างเช่น e-sport World Championship, World Cyber Games Championship, Special Force World Championship โดยมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมีการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก หรือเอเชียนเกมส์

ด้านสัดส่วนของผู้เข้าชมการแข่งขัน e-sport ทั่วโลก ในปี พ.ศ 2560 มีประมาณ 385 ล้านคน และยังพบว่าผู้ชมการแข่งขัน e-sport ส่วนใหญ่อยู่ในทวีปเอเชีย (ชนกพร ตุ่มทอง, 2560) เช่นเดียวกับการจัดงาน Garena World eSports for All ในระหว่างวันที่ 31 มีนาคม – 1 เมษายน พ.ศ. 2561 จัดโดยบริษัทการ์นา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นมหกรรมเกมและ e-sport ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีผู้เข้าชมกว่า 100,000 คนทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ (ธรรฐ จิรัญพงษ์, 2561)

จากกระแสความนิยมในกีฬานี้ จึงทำให้การเล่นเกมออนไลน์เพียงเพื่อความสนุกสนานไปสู่การแข่งขันในสนามระดับประเทศและนำไปสู่การแข่งขันสร้างรายได้จากกีฬา ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้กีฬา e-sport ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นั่นก็คือ เงินรางวัล นักกีฬา e-sport ที่มีฝีมือดีจะได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันแต่ละปีเฉลี่ยประมาณ 30,000 - 100,000 บาท ต่อคน/ต่อปี ขึ้นอยู่กับผลงานในการแข่งขันในรายการต่างๆ นอกจากนี้ยังได้รับเงินสนับสนุนจากสปอนเซอร์ของทีม เงินรายได้จากการเป็นพรีเซนเตอร์ให้กับบริษัทห้างร้านต่างๆ ที่ผลิตสินค้าเกี่ยวข้อง นอกจากนี้นักกีฬา e-sport ที่มีชื่อเสียงยังเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจให้เยาวชนให้หันมาสนับสนุนและติดตามเชียร์ในทุกๆ การแข่งขัน สิ่งเหล่านี้ล้วนช่วยสร้างแรงดึงดูดความสนใจในการเล่น e-sport ของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

ขณะที่ภาครัฐก็มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการกีฬา e-sport ให้พัฒนาขึ้นและช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเชิงลบที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์และ e-sport เห็นได้จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้อนุมัติให้ e-sport เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยในปี พ.ศ. 2560 สมาคมไทยอีสปอร์ตที่ก่อตั้งในปีพ.ศ. 2556 ได้รับการอนุมัติให้เป็น “สมาคมกีฬาสีอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” (Thailand E-Sports Federation : TESF) (เลิฟเลิฟ, 2561) สำหรับสถาบันการศึกษาอย่างเช่นมหาวิทยาลัยชั้นนำหลายแห่งของประเทศได้เปิดหลักสูตรที่เรียนเกี่ยวกับ e-sport อาทิ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม, วิทยาลัยศรีเอทีพีดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เช่นเดียวกับอีกหลายประเทศชั้นนำอย่างสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ นอร์เวย์ หรือประเทศเพื่อนบ้านอย่างมาเลเซีย

ด้านความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อกีฬา e-sport กลับพบว่า ประชาชนยังขาดความเข้าใจและการยอมรับในการเล่น e-sport เห็นได้จากศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองคนไทย” พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 55.63 เห็นว่า e-sport ไม่ถือเป็นกีฬา เพราะเห็นว่าเป็นเพียงแค่เกมเท่านั้น เยาวชนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่าเรียนหนังสือ กีฬาต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 41.02 เห็นว่า เป็นกีฬานชนิดหนึ่งเพราะเป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น และเป็นกีฬาของคนยุคใหม่ นอกจากนี้หากการแข่งขันเกม e-sport เป็นกีฬานชนิดหนึ่งจะส่งผลให้เด็กติดเกมมากขึ้นหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 46.45 เห็นว่าส่งผลมาก ร้อยละ 32.48 ส่งผลค่อนข้างมาก ร้อยละ 8.46 ส่งผลค่อนข้างน้อย ร้อยละ 8.30 ไม่ส่งผลเลย และร้อยละ 0.72 ไม่แน่ใจ (ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561)

จากสถานการณ์ข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงปัจจัยและพฤติกรรมที่ทำให้วัยรุ่นในเขตจังหวัดนครราชสีมาเล่น e-sport ว่ามีปัจจัยใดที่ทำให้วัยรุ่นเล่น e-sport และพวกเขามีพฤติกรรมในการเล่นอย่างไร โดยผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา e-sport เพื่อนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจถึงเหตุผลและพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มีผลต่อการเล่น e-sport ทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมการเล่นกีฬา e-sport ในกลุ่มวัยรุ่นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อต้องการทราบถึงปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นในนครราชสีมาเล่น e-sport

นิยามศัพท์

- 1) e-sport คือ การแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ, เกมต่อสู้, เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง, โมบา การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่างๆ
- 2) ปัจจัยในการเล่น e-sport หมายถึง เหตุผลที่นำไปสู่การตัดสินใจในการเล่นเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Methodology) โดยใช้แบบสอบถามปลายปิด (Close-ended Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีโครงสร้างแบบสอบถาม 3 ส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับเพศ ระดับการศึกษา ระดับชั้นการศึกษา ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ความถี่บ่อยในการเล่น ระยะเวลาในการเล่น และคนที่เล่นเกมด้วย, ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชเล่นกีฬา e-sport และ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬา e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช แบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษาใช้มาตรวัดตามวิธี Likert มีมาตราการวัดระดับช่วง (Interval Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนค่าเฉลี่ยในแบบสอบถามดังนี้

มากที่สุด	คะแนนค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.21-5.0	คะแนน
มาก	คะแนนค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.41-4.20	คะแนน
ปานกลาง	คะแนนค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.61-3.40	คะแนน
น้อย	คะแนนค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.81-2.60	คะแนน
น้อยที่สุด	คะแนนค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00-1.80	คะแนน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับประชากรในการศึกษา คือ วัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช จากข้อมูลของระบบสถิติทางการทะเบียน มีประชากรสิ้น 240,556 คน แบ่งเป็นวัยรุ่นเพศชายอายุ 15-25 ปี จำนวน 123,278 คน วัยรุ่นเพศหญิงอายุ 15-25 ปี จำนวน 117,278 คน โดยผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane ในระดับค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับบวกลบร้อยละ 5 เมื่อนำมาคำนวณจะได้กลุ่มตัวอย่าง คือ 400 ตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1) ในขั้นตอนแรกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) โดยจะแบ่งกลุ่มของวัยรุ่นตามที่อยู่อาศัยจำนวน 2 อำเภอ
 2) ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากอำเภอที่มีความหนาแน่นของประชากรในการศึกษามากที่สุด รวมทั้งมีมหาวิทยาลัยและโรงเรียนมัธยมอยู่ในพื้นที่ โดยในจังหวัดนครศรีธรรมราช มีสถาบันอุดมศึกษาขนาดใหญ่อยู่ใน 2 อำเภอ คือ พื้นที่อำเภอเมือง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชและโรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช ส่วนอำเภอท่าศาลา ประกอบด้วยมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์และโรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา

3) ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (Systematic Sampling) ผู้วิจัยได้กำหนดแบ่งสัดส่วนเป็นสัดส่วนที่เท่าๆ กัน โดยแบ่งเป็น 2 อำเภออำเภอละ 200 ชุด โดยแต่ละอำเภอจะแบ่งเป็นมหาวิทยาลัย 1 แห่งและโรงเรียน 1 แห่ง กำหนดแจกแบบสอบถามโรงเรียนและมหาวิทยาลัยละ 100 ชุดรวมทั้งสิ้น 400 ชุด

4) ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ในการเก็บข้อมูลในพื้นที่ โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง

ผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรและข้อมูลการเล่น e-sport

จากการสำรวจกลุ่มวัยรุ่นทั้งสิ้น 400 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52 และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48 การศึกษาในระดับอุดมศึกษา จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.80 และระดับมัธยมศึกษา จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และอื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.30 แบ่งเป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 รองลงมาคือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 นักศึกษาชั้นปีที่

3 จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30 และลำดับสุดท้ายนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 4 มีจำนวนน้อยที่สุด คือ 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.30 ส่วนในระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 รองลงมาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.50 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.30 และลำดับสุดท้ายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80

ประเภทอุปกรณ์ที่กลุ่มวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชใช้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มวัยรุ่นใช้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดได้แก่ มือถือ จำนวน 303 คน คิดเป็นร้อยละ 75.80 อุปกรณ์ที่นิยมเล่นรองลงมา ได้แก่ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 คอมพิวเตอร์ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.80 แท็บเล็ต จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.80 และอุปกรณ์อื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ด้านความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ พบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 รองลงมา เล่นทุกวัน จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.80 เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 และลำดับสุดท้ายเล่นเกมออนไลน์ 5-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.80

ด้านระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 278 คน คิดเป็นร้อยละ 69.50 รองลงมา คือ เล่นเกมออนไลน์ 3-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.80 และลำดับสุดท้าย น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00

ด้านข้อมูลของกลุ่มวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ด้วย ผู้วิจัยพบว่า ส่วนใหญ่เล่นกับเพื่อนที่ทำงาน/ที่โรงเรียน จำนวน 223 คน คิดเป็นร้อยละ 55.80 รองลงมาคือ เพื่อนที่รู้จักทางเกมออนไลน์ จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 เล่นกับคนแปลกหน้า จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.50 เล่นกับแฟนหรือคนรัก จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00 และอื่นๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.50

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่นกีฬา e-sport

ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่นกีฬา e-sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถสรุปผลได้ดังนี้ ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ว่าเล่นกีฬา e-sport ทำให้ได้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ๆ มากเป็นอันดับหนึ่ง ในระดับมาก (4.14) , รองลงมาคือ กีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะความรู้ทางภาษาต่างประเทศมากขึ้น ระดับมาก (4.04) , กีฬา e-sport เป็นการแข่งขันที่สามารถเล่นเพื่อสร้างรายได้ได้ ระดับมาก (3.95), การเล่น e-sport ทำให้ได้ความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีมากกว่าคนที่ไม่ได้เล่น มีค่าเฉลี่ยอยู่ ระดับมาก (3.94), ผู้เล่นเห็นว่า e-sport เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ระดับมาก (3.67), e-sport ช่วยสร้างชื่อเสียงให้กับตัวเองได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ระดับมาก 3.60, เล่น e-sport เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติด้านลบเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ระดับมาก (3.48), เล่นกีฬา e-sport เพราะมีบุคคลที่ชื่นชอบเป็นแบบอย่างในการเล่น ระดับปานกลาง (3.40), การเล่น e-sport สามารถพัฒนาไปเป็นอาชีพในอนาคตได้ ระดับปานกลาง (2.95), เล่น e-sport เพื่อมุ่งหวังความรักหรือหาแฟนผ่านช่องทางเกม ระดับน้อย (2.49)

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมทั่วไปของการเล่นกีฬา e-sport

การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมทั่วไปของการเล่นกีฬา e-sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถสรุปผลได้ดังนี้ กีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น มากเป็นอันดับที่หนึ่ง ในระดับมาก (3.58) , รองลงมาคือ กีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะด้านภาษาเพิ่มมากขึ้น ระดับมาก (3.52), ทำให้รู้สึกหงุดหงิด หากถูกรบกวนขณะเล่นเกม ระดับปานกลาง (3.26), กีฬา e-sport ทำให้สนใจหรือทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง ระดับปานกลาง (3.11), ทำให้เสียเงินสนับสนุนกีฬา e-sport ระดับปานกลาง (2.93), ใช้เวลาเวลาวางทั้งหมดกับการเล่นเกมออนไลน์ ระดับปานกลาง (2.89), เรื่องที่พูดคุยกับเพื่อนส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องเกม ในระดับปานกลาง (2.87), ใช้เวลากับครอบครัวน้อยลงเพื่อที่จะได้มีเวลาให้กับ e-sport มากขึ้น ระดับปานกลาง (2.84), คนรอบข้างเห็นว่า ผู้เล่นติดเกม ระดับปานกลาง (2.83), ผู้เล่นมักจะติดต่อกับเพื่อนในเกมออนไลน์มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริง ระดับปานกลาง (2.83), รู้สึกว่ามีตัวตนในโลกของเกมออนไลน์มากกว่าชีวิตจริง ระดับปานกลาง (2.61), และการเล่น e-sport ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียน/การทำงาน แย่ลงกว่าเดิมมาก ในระดับน้อย (2.56)

การอภิปรายผล

ปัจจัยในการเล่น e-sport ของวัยรุ่น

ปัจจัยทำให้วัยรุ่นเล่น e-sport สามลำดับแรก เป็นปัจจัยที่สะท้อนให้เห็นประโยชน์ในการเล่นกีฬา e-sport ในด้านต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยภายในตัวผู้เล่นเอง (Intrinsic Motivation) คือ เป็นแรงจูงใจที่มาจากภายในตัวบุคคล และเป็นแรงขับที่ทำให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรม โดยไม่หวังผลรางวัลหรือแรงเสริมภายนอก สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports) (ภาวิมล ไชยวุฒิ, 2558) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ได้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ๆ อยู่เสมอ ลำดับที่สอง คือ การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะการฝึกฝนในการพูด และการเขียนภาษาต่างประเทศได้ และลำดับที่สาม การเล่นกีฬา e-sport สามารถทำให้ได้ทักษะความรู้ด้านเทคนิค และเทคโนโลยีมากกว่ากลุ่มคนที่ไม่ได้สนใจหรือเล่นกีฬาประเภทนี้

ผลวิจัยในครั้งนี้ยังพบว่า ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชเล่น e-sport น้อยที่สุดสามลำดับ ล้วนเป็นผลที่มาจากปัจจัยภายนอกของผู้ตอบแบบสอบถาม (Extrinsic Motivation) คือเป็นแรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก ไม่ว่าจะเป็นแรงเสริมชนิดต่างๆ เช่น คำชื่นชม รางวัล รายได้ รวมไปถึงแรงจูงใจจากบุคคลในสังคมหรือเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังจะเห็นได้จากผลการวิจัย คือ กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ากีฬา e-sport ไม่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดได้ในการทำงานอาชีพในอนาคตได้ ลำดับที่สองกลุ่มผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่ากีฬา e-sport ไม่ได้มีบุคคลที่ตนเองชื่นชอบเล่นกีฬา e-sport เป็นแรงจูงใจในการเล่น และลำดับที่สามกลุ่มผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าการเล่นกีฬา e-sport ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนที่มีมองว่า การเล่นกีฬา e-sport เป็นชนิดหนึ่ง แต่มองว่ากีฬา e-sport ก็คือการเล่นเกมธรรมดาทั่วไปและถูกมองในแง่ลบ

จากผลการวิจัยข้างต้นจึงเห็นได้ว่า ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่น e-sport มากเป็นสามลำดับแรกคือ ปัจจัยภายในตัวผู้เล่นเองที่เห็นประโยชน์จากการเล่น e-sport แต่ปัจจัยภายนอกกลับจูงใจให้เล่น e-sport น้อยที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างขาดทั้งแรงจูงใจด้านอาชีพในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจกีฬา e-sport , ขาดการรับรู้บุคคลต้นแบบในแวดวง e-sport และกีฬา e-sport ยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้างที่มีภาพลักษณ์เชิงลบต่อการเล่นเกมออนไลน์ว่า ไม่ได้แตกต่างจาก e-sport

พฤติกรรมในการเล่น e-sport ของวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเล่น e-sport จากอุปกรณ์มือถือ โดยใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งจากผลการวิจัยของวัยรุ่นมีพฤติกรรมในการเล่นกีฬา e-sport ที่มีผลในทางบวกมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ ลำดับที่หนึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ลำดับที่สอง คือ กลุ่มตัวอย่างมองว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะภาษาเพิ่มมากขึ้น และลำดับที่สาม กลุ่มผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่ จะใช้เวลาว่างของตนเองเพื่อที่จะฝึกฝนและพัฒนาทักษะกีฬา e-sport ให้เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ (ชลลดา บุญโท, 2554) และงานวิจัยของกิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) เรื่อง การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ที่พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น รวมทั้งยังส่งเสริมทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์อีกด้วย

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังพบว่า วัยรุ่นจังหวัดนครศรีธรรมราชมีพฤติกรรมในการเล่นกีฬา E-sport ที่มีผลในทางลบสามลำดับแรก คือ ผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าการเล่นกีฬา e-sport ทำให้รู้สึกหงุดหงิดเมื่อถูกรบกวนขณะที่กำลังเล่นเกมออนไลน์ รองลงมา คือ กลุ่มผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าการเล่นกีฬา e-sport ทำให้ความสนใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันน้อยลง และลำดับที่สามกลุ่มผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าการเล่นกีฬา e-sport ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการเล่นกีฬา e-sport สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร (ธนกฤต พิพัฒศักดิ์, 2555) ที่พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ที่เล่นเกมมาเป็นระยะเวลานาน ทำให้มีผลกระทบสะสมในด้านต่างๆ คือ ผลกระทบทางด้านการเงินซึ่งหมดไปกับค่าใช้จ่ายในการเล่นและค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ผลกระทบทางสุขภาพ ผลกระทบด้านความสัมพันธ์และกิจกรรมต่างๆ ที่ทำร่วมกับครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนและนักศึกษา (ตะวันเศรษฐ์ เชนันท์, 2549) ที่พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านการเงินสูงสุด รองลงมาคือ

ด้านสุขภาพ ได้แก่ เสียสายตา ปวดหลัง ปักผ่อนน้อย และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า ยังเกิดผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว อีกด้วย

สรุปผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษาในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 400 คน มีพฤติกรรมการเล่น e-sport จากอุปกรณ์มือถือมากที่สุด รองลงคือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ส่วนเวลาเฉลี่ยในการเล่น e-sport คือ 1-2 วัน ต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ เล่นทุกวัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่น e-sport เฉลี่ย 1-3 ชั่วโมง รองลงมา คือ 3-5 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่เล่น e-sport กับเพื่อนที่ทำงาน / ที่โรงเรียนมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นกับเพื่อนที่รู้จักทางออนไลน์

ในส่วนของข้อมูลปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่นกีฬา e-sport พบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้วัยรุ่นได้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ กีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะความรู้ทางภาษาต่างประเทศมากขึ้น, กีฬา e-sport เป็นการแข่งขันที่สามารถเล่นเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น และการเล่นกีฬา e-sport ยังทำให้ได้ความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีมากขึ้น ด้านพฤติกรรมทั่วไป ของการเล่นกีฬา e-sport ผลการวิจัยพบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น มากเป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นได้ทักษะด้านภาษาเพิ่มมากขึ้น และทำให้รู้สึกหงุดหงิด เมื่อถูกรบกวนขณะเล่น และ กีฬา e-sport ทำให้สนใจหรือทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัยพบว่า แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะเห็นว่า การเล่นเกมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในมิติต่างๆ ทั้งด้านการได้ รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ รวมทั้งได้พัฒนาตนเองทางด้านเทคโนโลยีและภาษาต่างประเทศ แต่การเล่นเกมก็ได้รับผลกระทบต่อ ชีวิตประจำวันของตนเช่นกัน ทั้งยังไม่สามารถแก้ภาพลบที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ให้ไปสู่การแข่งขันกีฬาได้ ถ้าหากได้รับจาก ส่งเสริมทั้งจากภาครัฐสถาบันการศึกษาและสังคมรอบข้าง ในการสร้างความเข้าใจและการแก้ไขทัศนคติเชิงลบในการเล่น e-sport รวมทั้งการสร้างแรงจูงใจในการสนับสนุนให้วัยรุ่นพัฒนาทักษะและศักยภาพการเล่นเกมได้อย่างเป็นระบบ การเล่นเกมเพื่อความผ่อนคลายก็จะสามารถยกระดับไปสู่การพัฒนาทักษะในการแข่งขันได้ต่อไป อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการ e-sport ในประเทศ

2. สำหรับการวิจัยในอนาคตควรเพิ่มการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) กลุ่มผู้เล่น e-sport ในระดับมือสมัครเล่น และกลุ่มผู้เล่น e-sport ระดับมืออาชีพ เพื่อให้ทราบถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่น e-sport และพฤติกรรมการเล่น e-sport ของวัยรุ่นให้ได้ข้อมูลเชิงลึก อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาด้าน e-sport ได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การวิจัยอาจควบคู่ไปกับวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยให้ครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น ไม่เพียงแต่ ในเขตจังหวัดนครราชสีมาเท่านั้น

3. หน่วยงานภาครัฐและธุรกิจเอกชน ควรศึกษาวิจัยแนวทางในการสื่อสารและแก้ไขภาพลักษณ์เชิงลบที่มีต่อการเล่น e-sport เพื่อสนับสนุนให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง โดยเฉพาะในการพัฒนารูปร่างที่สืบเนื่องกับกีฬา e-sport ที่มีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ ดร. อัทธนันต์ เตโชพิศาลวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาประจำรายวิชาการวิจัยนิเทศศาสตร์ ที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของอาจารย์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณพระคุณ อาจารย์ไพสิทธ์ นิลพัฒน์ ผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ และ อาจารย์วรยุทธ นวลจันทร์ ผู้สอนรายวิชา คณิตศาสตร์ ที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนการทำงานวิจัยในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา ตลอดจน นักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายที่ให้ความร่วมมือการกรอกแบบสอบถามงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอบคุณเพื่อนนักศึกษาที่ความร่วมมือในการกรอกใบสอบถามด้วยความสนใจทั้งเพื่อนในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์และมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ขอขอบคุณพระคุณบิดามารดาที่ส่งเสริมให้เรียนมหาวิทยาลัยที่มีความรู้ความสามารถมีความหลากหลายจนสามารถทำรายงานวิจัยเล่มนี้ให้สมบูรณ์และเป็นประโยชน์แก่คนที่สนใจในอนาคต

และสุดท้ายขอขอบคุณวงการกีฬา e-sport ที่สนับสนุนโอกาสให้เด็กไทยได้สร้างชื่อเสียงให้ตนเองและประเทศชาติในระดับสากลโลกและสนับสนุนวงการเกมให้ประเทศไทย

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ไม่น้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคณาจารย์ ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง สำหรับข้อบกพร่องต่างๆที่อาจเกิดขึ้นนั้นผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

บรรณานุกรม

- กิตติศักดิ์ หาญกล้า. (2548). การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จิตติ ศรีสินธรา. (2560). การศึกษาคุณลักษณะของเกมออนไลน์ การรับรู้ข้อมูลข่าวสารและพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้เล่นเกมออนไลน์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชนกพร ดุ่มทอง (2560). ทำความรู้จักกับ eSports อีกหนึ่งโอกาสสำหรับผู้ประกอบการกระจายเสียงและโทรทัศน์. สืบค้นจาก http://broadcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_04.pdf
- ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นในระดับนักเรียนนักศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรรฐ จิรัญพงษ์. (2561). e-Sports โอกาสทางธุรกิจที่มีมากกว่าเกม. สืบค้นจาก <http://www.scbeic.com/th/detail/product/4860>.
- ธนกฤต ดีพลภักดิ์. (2555). พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยสยาม.
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชน ในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์. (2561). อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย. สืบค้นจาก <https://library2.parliament.go.th/ebook/content-issue/2561/hi2561-073.pdf>
- พิชิต แก้วก้อง. (2549). แนวคิดของการสื่อสาร. สืบค้นจาก <http://phttarit-communication.com>.
- เพลิน. (2560). E-sport ในไทย ด้อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา. สืบค้นจาก <https://www.krungsri.com>.
- ภาวิมล ไชยวุฒิ. (2558). แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports). มหาวิทยาลัยสยาม.
- เลิฟเลิฟ. (2561). กว่าจะ "อีสปอร์ต" จะถูกเรียกว่า "กีฬา" ในบ้านเรา. สืบค้นจาก <http://www.siamsport.co.th/other/otherleague/view/60143>.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชานาญ(2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็ก. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศูนย์สำรวจความคิดเห็น "นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (30 กันยายน 2561). E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย. สืบค้นจาก http://nidapo.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20180930082147.pdf
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2525). สภาวะของความพร้อมทางจิต. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บัณฑิต.