

ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

OPINIONS OF CHULALONGKORN UNIVERSITY STUDENTS TOWARDS E-SPORT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science in Sports and Exercise Science

Common Course

FACULTY OF SPORTS SCIENCE

Chulalongkorn University

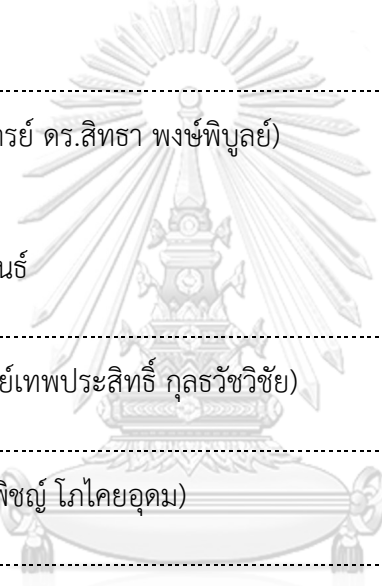
Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต
โดย	นายชยภัทร สุนทรนนท์
สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.กุลพิชญ์ โภไคยอุดม

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สีหธา พงษ์พิบูลย์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.กุลพิชญ์ โภไคยอุดม)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.โสเมศทัต สุนธยาธร)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.จุฑา ดิงศภัทย์)	



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชยภัทร สุทรนนท์ : ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต. (OPINIONS OF CHULALONGKORN UNIVERSITY STUDENTS TOWARDS E-SPORT) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.กุลพิชญ์ โภไคยอุดม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต และเปรียบเทียบความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตตามตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปี กลุ่มวิชาที่ศึกษา และ รายรับต่อเดือนวิธีการดำเนินงานวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนิสิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีใน ปีการศึกษา2562 จำนวน 420 คน ใช้แบบสอบถามในการรวบรวมข้อมูล มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.95 และมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.86 วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีทางสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การวิเคราะห์ค่าในการเปรียบเทียบรายคู่ และ วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวโดยตั้งระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ 0.05

ผลการวิจัย ความคิดเห็นด้านต่างๆ ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่ออีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก 3 ด้าน โดยสูงที่สุดคือ ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง รองลงมาคือด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ และมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง 1 ด้าน คือ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต ตามลำดับ ในส่วนของความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์กับความคิดเห็นที่มีต่ออีสปอร์ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มี เพศ อายุ กลุ่มวิชาที่ศึกษา ที่แตกต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่ออีสปอร์ต แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และผู้ตอบแบบสอบถามที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่แตกต่างกัน และมีรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันแตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นแตกต่างกันในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

สรุปผลการวิจัย ภาพรวมความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่ออีสปอร์ต อยู่ในระดับมาก และความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยรวม จำแนกตาม เพศ อายุ กลุ่มวิชาที่ศึกษา มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และด้านชั้นปีที่ศึกษา รายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันมีความแตกต่างกันในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย	ลายมือชื่อนิสิต
ปีการศึกษา	2562	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6178302239 : MAJOR SPORTS AND EXERCISE SCIENCE

KEYWORD: Opinion, E-Sport, Chulalongkorn University Student

Chayaphat Soonthornnond : OPINIONS OF CHULALONGKORN UNIVERSITY STUDENTS TOWARDS E-SPORT. Advisor: Dr. GULAPISH POOKAIYAUDOM, Ph.D.

Purpose The research aimed to study the opinions of Chulalongkorn University students towards E-Sport. The research also aimed to compare of Chulalongkorn University students classified by gender, age, year of study, subject group and income/month
Methods The samples were 420 Chulalongkorn University students, who studied in undergraduate level in the academic year 2019. Questionnaires were adopted as the method to collect data with IOC of 0.95 and coefficient alpha equal 0.86. Data were processed by applying descriptive statistics which were frequency, percentage, mean and standard deviation. The research also was analysed by t-test and One-Way ANOVA with statistical significance at 0.05.

Results Opinions of Chulalongkorn University students towards E-sport was high overall. The highest opinion is in leisure, followed by the opinion in work habits respectively and the opinion about the impact on life.

According to the different demographic characteristics and opinions on E-Sport, it revealed that the respondents who have different gender, age, education level and income had different opinions towards E-Sport with statistical significance at 0.05. However, comparing by the differences in subject group and income/month, there was different opinions in the impact on life towards E-Sport with statistical significance at 0.05.

Conclusion Opinions of Chulalongkorn University students towards E-Sport was high in overall and the respondents with differences in gender, age, subject of study had different opinions towards E-Sport at the statistical significance level of 0.05. At the same time, the respondents with differences in subject group and income/month had different opinions in the impact on life towards E-Sport at the statistical significance level of 0.05.

Field of Study: Sports and Exercise Science

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตากรุณา ความปรารถนาดี จากอาจารย์ ดร.กุลพิชญ์ โภโคยอุดม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อย่างยิ่งมาโดยตลอด ที่ได้กรุณาสละเวลาในการให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง และคอยตรวจแก้ข้อบกพร่องต่างๆ ในงานวิจัย เพื่อปรับปรุงให้ งานวิจัยมีประสิทธิภาพและมีความถูกต้องและสมบูรณ์ และคอยเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาใน การทำวิจัยทำให้ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งเป็นอย่างสูงและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย ประธานกรรมการ สอบ วิทยานิพนธ์ และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย อาจารย์ ดร.โสมฤทัย สุนธยาร กรรมการ สอบวิทยานิพนธ์และอาจารย์ ดร.จุฑา ดิงศภัทย์ กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยในการสอบ และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่อง จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย บุญรอด ผศ.ดร. ฉัตรชัย ฉัตรปทุม กุล อาจารย์ ดร.กฤติกา สายณะรัตรชัย ที่ได้เมตตาและกรุณาสละเวลาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้

และในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสมาชิกชมรมกีฬาอีสปอร์ตแห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยที่ปฏิบัติหน้าที่และประสานงานอยู่ในพื้นที่ Cu E-Sport Zone ณ ชั้น 4 ห้อง 409 อาคาร จามจรี 9 ที่คอยช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลด้านต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บข้อมูล และนิสิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่อนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ระลึกถึงพระคุณของครอบครัว ที่เป็นแรงผลักดันในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จ สมบูรณ์ไปด้วยดี และขอขอบคุณอาจารย์ บุคลากรทุกท่าน เพื่อนๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือคอยให้ กำลังใจแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ชยภัทร สุนทรนนท์

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของงานวิจัย.....	6
คำจำกัดความของงานวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. แนวคิดเรื่องความคิดเห็น.....	10
1.1 ความหมายของความคิดเห็น.....	10
1.2 การเกิดความคิดเห็น.....	11
1.3 องค์ประกอบของความคิดเห็น.....	11
1.4 ปัจจัยพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น.....	12
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้.....	14

2.1 ความหมายของการรับรู้.....	14
2.2 กระบวนการรับรู้.....	15
2.3 การตีความข้อมูล	17
2.4 ประเภทของการรับรู้.....	18
2.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคล.....	19
3.แนวคิดเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต	21
3.1 ความหมายและที่มาของอีสปอร์ต.....	21
3.2 ประเภทของอีสปอร์ต.....	24
3.3 ความแตกต่างระหว่าง อีสปอร์ต กับ กีฬาทั่วไป	27
3.4 ความสำคัญของอีสปอร์ตในแง่ของนันทนาการ	29
3.5 การรับรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต.....	33
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ.....	40
งานวิจัยในประเทศ.....	40
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	42
กรอบแนวคิดงานวิจัย	44
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	46
2. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	47
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	50
5.การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล	52
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	53

ตอนที่ 2 พฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต	55
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	58
ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐานงานวิจัย	61
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	75
สรุปผลการวิจัย	75
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	75
ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามด้านพฤติกรรมในการเล่นอีสปอร์ต แบบสอบถามมีลักษณะแบบ เลือกตอบ	76
ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นกีฬาอีสปอร์ต 4 ด้านได้แก่ ความคิดเห็นด้านการ ใช้เวลาว่าง ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ความคิดเห็นด้านการประกอบ อาชีพ และความคิดเห็นในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	76
สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	78
อภิปรายผลการวิจัย	79
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย	85
บรรณานุกรม	86
ภาคผนวก	93
ภาคผนวก ก	94
ภาคผนวก ข	101
ประวัติผู้เขียน	103

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	53
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละพฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต	55
ตารางที่ 3 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยรวม.....	58
ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่าง.....	59
ตารางที่ 5 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน.....	59
ตารางที่ 6 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพ	60
ตารางที่ 7 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต.....	61
ตารางที่ 8 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต.....	62
ตารางที่ 9 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุกับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต.....	63
ตารางที่ 10 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต.....	64
ตารางที่ 11 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษากับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	67
ตารางที่ 12 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษากับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	68
ตารางที่ 13 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษากับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต.....	70

ตารางที่ 14 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีการศึกษากับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	71
ตารางที่ 15 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ ชีวิตประจำวัน กับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต.....	72
ตารางที่ 16 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	73



สารบัญภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 กระบวนการรับรู้.....	15
รูปภาพที่ 2 แผนภาพกระบวนการรับรู้โดย Solomon (2013) (The perceptual process).....	18
รูปภาพที่ 3 เกม Street Fighter V.....	24
รูปภาพที่ 4 เกม Overwatch.....	25
รูปภาพที่ 5 เกม Warcraft 3.....	25
รูปภาพที่ 6 เกม Dota.....	26
รูปภาพที่ 7 กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	45



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสารสนเทศทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมาย นำมาซึ่งความรวดเร็วและความสะดวกสบายในรูปแบบต่าง ๆ ให้กับชีวิต โดยหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญก็คือการเกิดอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ชีวิตมนุษย์มีความสะดวกสบายมากขึ้นในการค้นหาข้อมูลข่าวสารตลอดจนการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยหนึ่งในกิจกรรมเวลาว่างที่เกิดจากอินเทอร์เน็ตนั่นก็คือเกมออนไลน์ (Online Game) (ชลดา บุญโท, 2554) ซึ่งต่อมาเกมออนไลน์ได้ถูกพัฒนาขึ้นไปอีกขั้น จากที่เป็น “เกม” ที่เล่นแค่เพื่อความสนุกสนาน คลายเครียด ได้ยกระดับมาสู่การเป็นเกมกีฬาที่มีการแข่งขันในระดับสากล หรือเรียกว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (อีสปอร์ต)” ที่เป็นกลายกีฬาที่กำลังได้รับความสนใจอย่างมากในขณะนี้ (ประชาชาติธุรกิจ, 2561)

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมอิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกทับศัพท์อย่างแพร่หลายว่า อีสปอร์ต เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ทำรายได้อย่างมหาศาล มีการคาดการณ์ว่า อุตสาหกรรม อีสปอร์ต ทั่วโลกนั้นจะสามารถทำรายได้ 1.5 พันล้านดอลลาร์ หรือประมาณ 47 ล้านล้านบาท ซึ่งรายได้มาจากการให้การสนับสนุนของกลุ่มสปอนเซอร์และโฆษณาต่าง ๆ (Kwanchai, 2019) อีสปอร์ต เป็นที่กล่าวถึงในหลายบริบททั้งการแข่งขัน รูปแบบเกม หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมนิยม (Pop culture) เช่น ละครซิตคอมแอนิเมชัน (Animated Sitcom) ชื่อดังที่มีการเผยแพร่มาเป็นเวลายาวนานในสหรัฐอเมริกาอย่าง The Simpsons ก็ได้มีการใส่ฉากที่ตัวละครหลักเล่นกีฬา อีสปอร์ต ซึ่งทางช่องโทรทัศน์ทางกีฬา CNBC ก็ได้ให้ความเห็นว่าเป็นปรากฏการณ์ที่มีการให้ความสำคัญกับกีฬาชนิดนี้มากขึ้นอีกระดับ ทั้งนี้การแข่งขัน อีสปอร์ต นั้นได้เริ่มต้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1972 จนถึงปัจจุบัน จากกระแสความนิยมที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและแพร่หลายไปทั่วโลกจึงทำให้ สภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย (The Olympic Council of Asia: OCA) มีมติเห็นชอบที่จะบรรจุกีฬาชนิดนี้ลงในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย ในรูปแบบของกีฬาสารพัด ก่อนจะจัดการแข่งขันจริงเต็มรูปแบบในปี ค.ศ. 2022 ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน (Workpointnews, 2018) นอกจากนั้นในการแข่งขันซีเกมส์ ซึ่งเป็นการแข่งขันในระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในปี ค.ศ. 2019 ซึ่งจะมีการจัดที่เมืองมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์ อีสปอร์ต ก็ได้รับการบรรจุเข้าไปในการแข่งขันด้วยเช่นกัน โดยเป็น

กีฬาที่มีการแข่งขันและมอบเหรียญรางวัลเช่นเดียวกันกับการแข่งขันกีฬาชนิดอื่น ๆ ทำให้เห็นถึงความสำคัญของกีฬาชนิดนี้

อีสปอร์ต มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอื่น เช่นเดียวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ เพราะเมื่อเกิดการแข่งขันแล้ว ก็จะมีผู้ให้การสนับสนุนและโฆษณาหลากหลาย อย่างไรก็ตามหัวใจหลักของกีฬาชนิดนี้ก็ไม่ได้ต่างไปจากกีฬาชนิดอื่นที่ผู้เล่นต้องมีทักษะในการเล่น การวางแผน และการแก้ไขปัญหา โดยนักกีฬา อีสปอร์ต จะใช้ทักษะด้านสมองมากกว่ากีฬาทั่วไปที่ใช้ทักษะความสามารถด้านร่างกายเป็นหลัก ซึ่งในแต่ละเกมจะมีการจัดการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล โดยถ้าเป็นการแข่งขันรายการใหญ่ก็จะมีเงินรางวัลรวมมูลค่าหลายแสนดอลลาร์ จากการจัดอันดับของ E-Sport Earning ซึ่งเป็นเว็บไซต์ชุมชนเครือข่ายของ อีสปอร์ต นักกีฬา อีสปอร์ต ที่มีชื่อเสียงสามารถทำรายได้อย่างมหาศาล 3 อันดับแรกของนักกีฬาที่ทำรายได้สูงสุดในประเภทเกมชื่อว่า โดต้า (Dota 2) ในปี ค.ศ. 2019 ได้แก่ อันดับที่ 1 Kuro takhasomi มีรายได้เฉลี่ยเป็นเงินจำนวน 4,136,963 ดอลลาร์ต่อปี อันดับที่ 2 Johan sundstrin โดยมีรายได้เฉลี่ยเป็นเงินจำนวน 3,742,055 ดอลลาร์ต่อปี และอันดับที่ 3 Amer AL-Barkawi มีรายได้เฉลี่ย เป็นเงินจำนวน 3,701,337 ดอลลาร์ ต่อปี (E-Sport Earning, 2019) จากการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว ทำให้ปัจจุบันมีผู้เข้าแข่งขัน อีสปอร์ต มากขึ้น และทำให้มีการรวมกลุ่มตั้งทีมแข่งขัน อีสปอร์ต อย่างจริงจังในหลายๆ เกม โดยรายได้ของนักกีฬาจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคนและสปอนเซอร์ที่ได้รับ (TCAS Planning, 2018)

ต่อมาทางด้าน Newzoo ซึ่งเป็นเว็บไซต์ข้อมูลวิจัยทางการตลาด อีสปอร์ต โลก และเป็นบริษัทผู้นำในด้านการสำรวจตลาดเกมเปิดเผยว่าในปี ค.ศ. 2019 คนหันมาให้ความสนใจในอีสปอร์ต จำนวน 1.8 พันล้านคน เพิ่มจากปี ค.ศ. 2018 ซึ่งมีจำนวน 1.6 พันล้านคน โดยประเทศจีนเป็นตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีจำนวนผู้รับชมและผู้รู้จัก อีสปอร์ต กว่า 500.2 ล้านคน จากจำนวนยอดผู้รับชมทั้งหมด และตลาดเกมมีการขยายตัวมากขึ้นในแถบ ประเทศละตินอเมริกา แอฟริกา เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มากขึ้นสามารถเล่นเกมผ่านสมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่าง ๆ ได้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะผลักดันตลาดเกมทั่วโลก ชนิดของเกมที่ได้รับ ความสนใจมากที่สุดคือ โมบา (Mutliplayer online battle arena; MOBA) และกลุ่มคนที่สนใจใน อีสปอร์ต มากที่สุดก็คือกลุ่มวัยรุ่นหรือนักศึกษา (Newzoo, 2019) ทั้งนี้การเติบโตของตลาดเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเกมมือถือที่

เติบโตเร็วที่สุดในโลกมีรายได้ในอุตสาหกรรมเกมบนมือถือที่เติบโตร้อยละ 45.3 มากกว่าถึง 3 เท่าของอัตราเฉลี่ยทั่วโลกที่ร้อยละ 14.6 (BBC News, 2017)

ส่วนประเทศไทยในปี ค.ศ. 2015 มีตลาดเกมสูงถึง 336 ล้านดอลลาร์เพิ่มขึ้นจากปี ค.ศ. 2014 ร้อยละ 41.3 ทำให้ในปี 2015 ประเทศไทยกลายเป็นตลาดเกมที่ใหญ่อันดับที่ 23 ของโลก และใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จากผู้เล่นเกม 17.2 ล้านคน 9.5 ล้านคนใช้จ่ายเงินในการเล่น (Newzoo, 2018) ทางด้าน อัลเลน ซู ผู้จัดการอาวุโสด้านพันธมิตรทางธุรกิจเกม ของบริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้นำด้านตลาดเกมของประเทศไทยเปิดเผยว่า ในปี ค.ศ. 2016 มูลค่าการเติบโตของตลาดเกมเมืองไทยอยู่ที่ 8.7 พันล้านบาทโดยแบ่งออกเป็นเกมคอมพิวเตอร์บุคคล (Personal Computer) มูลค่า 5.6 พันล้านบาท ซึ่งมีอัตราการเติบโตจากปี ค.ศ. 2015 อยู่ที่ร้อยละ 10 เกมในโทรศัพท์มือถือ (Mobile game) มูลค่า 3.1 พันล้านบาทเติบโตจากปี ค.ศ. 2015 อยู่ที่ร้อยละ 30 และเติบโตอย่างต่อเนื่องในปี ค.ศ. 2017 โดยคอมพิวเตอร์บุคคล เพิ่มขึ้นร้อยละ 13 ทำให้มีมูลค่าเป็นเงิน 6.3 พันล้านบาท เกมในโทรศัพท์มือถือ เพิ่มขึ้นร้อยละ 30 ทำให้มีมูลค่าเป็นเงิน 4 พันล้านบาท จากการเติบโตที่พุ่งขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้มีธุรกิจที่หันมาลงทุนในตลาดเกมมากขึ้น มีการจัดการแข่งขันมากขึ้นโดยเมื่อปลายปี ค.ศ. 2017 กันตนากรู๊ป ได้เปิดตัวรายการ King of Gamers เป็นรายการในรูปแบบ E-Sport Reality ครั้งแรกของโลก เพื่อค้นหานักกีฬาอีสปอร์ต ดาวรุ่งของประเทศไทย เพื่อไปแข่งขันในระดับเมเจอร์ลีกระดับโลก และระดับนานาชาติ (Workpointnews, 2018) นอกจากนี้ คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้เพิ่ม อีสปอร์ต เป็นหนึ่งชนิดกีฬา และมีความเห็นชอบให้ อีสปอร์ต เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนตั้งสมาคมได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เยาวชนที่มีความสามารถได้เข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติในนามของประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation) ได้ถูกก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน ค.ศ. 2016 เพื่อที่จะขอใช้สิทธิ์ในการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันของสมาคมกีฬาอีสปอร์ตระดับนานาชาติ (International E-Sports Federation-IESF)

การที่อุตสาหกรรมเกมเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้นจึงทำให้เกิดอาชีพใหม่ๆ นอกเหนือไปจากผู้เล่นเกม (Gamer) ซึ่งก็คือ อาชีพนักพากย์เกม (Game Commentator) และ นักแคสต์เกม (Game Caster) เป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน จะแยกเป็นสองรูปแบบใหญ่ ๆ คือนักพากย์การแข่งขันอีสปอร์ต และนักแคสต์เกม โดยกลุ่มนักพากย์นั้นจะเรียกตัวเองว่า Shoutcaster ซึ่งจะรับหน้าที่ในการบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน นักพากย์จะต้องมี

ความสามารถในการบรรยาย หรือการสร้างสีสันทำให้การแข่งขันออกมาสนุกสนานเช่นเดียวกับการพากย์การแข่งขันกีฬาทั่วไป ส่วนนักแคสต์เกม (Game Caster) ก็คือผู้เล่นเกมทั่ว ๆ ไป หรือคนที่ชอบเล่นเกมทั่วไป ต่างกันที่นักแคสต์เกมจะบันทึกวีดิโอระหว่างเล่นเกม และพูดคุยกับผู้ชมไปด้วยนักแคสต์เกมบางคนอาจจะถ่ายทอดหน้าจอของตัวเองให้ดูไปด้วยเพื่อความสนุกสนานและให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจ การแคสต์เกมนั้นมีต้นกำเนิดมาจากเว็บไซต์ ยูทูบ (Youtube) การแคสต์เกมอาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของอาชีพยูทูบเบอร์ (Youtuber) ส่วนรายได้ของนักแคสต์เกมนั้น ส่วนใหญ่จะมาจากยูทูบซึ่งเกิดจากการคลิกเข้าชมคลิปวิดีโอที่ตนแคสต์เกมและปล่อยไว้ในช่องยูทูบของตน และการคลิกโฆษณาในยูทูบนักแคสต์เกมที่มีชื่อเสียงและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นจะมีกลุ่มสปอนเซอร์คอยสนับสนุนเพื่อให้มารีวิวเกม นอกจากนี้การไลฟ์สตรีม หรือการไลฟ์การเล่นเกม ก็สามารถที่จะทำเงินได้เช่นกัน หากมีแฟนคลับที่คอยติดตามก็จะมีค่าบริการจ่ายเงินให้กับนักแคสต์เกม เพื่อเป็นการสนับสนุนผลงานอีกทาง อัตรารายได้ของอาชีพนี้อาจมีจำนวนมากถึงหลักล้านบาทสำหรับนักแคสต์เกมที่มีฐานแฟนคลับมาก ๆ (PPTV, 2018) จากผลการสำรวจปี ค.ศ. 2019 อาชีพที่กำลังมาแรงและเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเด็กไทย คือ อาชีพนักกีฬา และนักแคสต์เกม อีสปอร์ต โดยเป็น 1 ใน 5 อาชีพที่เด็กไทยต้องการอยากจะเป็น โดยทางด้านกลุ่มบริษัท อเด็คโก้ (Adecco) ซึ่งเป็นบริษัทจัดหางานที่มีชื่อเสียง ระบุว่า นักกีฬา อีสปอร์ต และ นักแคสต์เกม เป็นอาชีพที่เด็กไทยให้ความสนใจอย่างมากในปี ค.ศ. 2019 เพราะว่าเด็กไทยชื่นชอบในการเล่นเกมนิ่งคิดว่าเป็นอาชีพนักกีฬา อีสปอร์ต หรือ นักแคสต์เกมเป็นอาชีพที่สนุก สามารถสร้างรายได้จากสิ่งที่ตัวเองชอบ และ สร้างชื่อเสียงได้ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจในข้ออื่นพบว่า เด็กไทยร้อยละ 94 ชอบดูยูทูบ และร้อยละ 28 ชอบที่จะเล่นเกม และมีไอดอลในดวงใจที่ประกอบอาชีพเหล่านี้ นอกจากนี้ยังพบว่าอาชีพ ยูทูบเบอร์ และ โปรแกรมเมอร์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับคามสนใจมากขึ้น (BBC NEWS, 2019)

อย่างไรก็ตามภาพลักษณ์ของ อีสปอร์ต ในประเทศไทยยังมีประชาชนส่วนหนึ่งที่มองเป็นภาพลบ ไม่ต่างจากเกมออนไลน์ในอดีต โดยจะมองเป็นเรื่องปัญหาการติดเกมโดยปัญหาการติดเกมส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในกลุ่มของเยาวชนไทย (ชลลดา บุญโท, 2554) จากข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พบว่า เยาวชนไทยใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตประมาณ 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของโลกถึง 3 ชั่วโมง โดยมีการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟน ร้อยละ 73 และมีเยาวชนเข้าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมร้อยละ 50 ทั้งนี้ หากใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปจะทำให้ส่งผลกระทบต่อ สติปัญญา และวุฒิภาวะทางสังคม (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2018) ซึ่งจะนำมาถึงการเกิดปัญหาเด็กติดเกม ในทางตรงกันข้ามเยาวชนไทยกลับมองว่าการเล่นเกมหรือ อีสปอร์ต

เป็นหนทางในการสร้างอาชีพ เนื่องจากมีความคิดที่ว่าถ้าหากสามารถหารายได้จากสิ่งที่ตนเองชอบ หรือถนัดก็จะเป็นผลดีต่อตนเอง นอกจากนี้ยังมีนักกีฬาอีสปอร์ตไทยที่สามารถหารายได้หลักล้าน หรือ นักแคสท์เกมที่มีชื่อเสียงของประเทศแสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมนั้นสามารถนำมาพัฒนาเป็นอาชีพได้ แต่ก็ไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถนำอีสปอร์ตมาเป็นอาชีพได้ อย่างไรก็ตามแม้ว่าทุกคนไม่สามารถประกอบอาชีพเพื่อการเล่นเกมได้ แต่ก็มีงานวิจัยที่กล่าวถึงทัศนคติของนิสิตนักศึกษาต่อการเล่นเกมบางเกมจะสามารถก่อให้เกิดทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพได้ในอนาคต โดยทักษะที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม เช่น การพัฒนาทักษะทางการสื่อสาร การพึ่งพาตนเอง และการประยุกต์ตนเองให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี (Barr, 2018) เช่นเดียวกับอีสปอร์ต ซึ่งผู้เล่นที่อายุน้อยพบว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมหลังจากที่ได้มีส่วนร่วมในกีฬานี้คือมีทักษะด้านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมาคือพบว่าด้านความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ขณะที่เข้าร่วมการแข่งขันนั้นเพิ่มขึ้น โดยผู้เล่นยังมีความสนใจในอาชีพที่อยู่ในด้านอุตสาหกรรมเกมมากขึ้นอีกด้วย (Digital Schoolhouse Esports Tournament, 2018)

อีสปอร์ต ในอีกแง่มุมหนึ่งนั้นถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถทำได้ในเวลาว่างและก่อให้เกิดประโยชน์ ทั้งคลายเครียด หรืออาจจะนำมาซึ่งทักษะบางประการ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2554) โดยสำหรับอีสปอร์ต จากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมมาแล้วนั้นก็พบว่า ผู้เล่นมีทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น (Digital Schoolhouse Esports Tournament, 2018) ซึ่งจากความสำคัญดังกล่าว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาแห่งแรกในประเทศไทย และเป็นแห่งแรกที่เริ่มให้ความสนใจในชนิดกีฬาอีสปอร์ต โดยได้มีการจัดสร้างพื้นที่ E-Sport Zone ชั้นที่ 4 ห้อง 406 อาคารจามจุรี 9 นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้มีความสามารถดีเด่นทางด้านอีสปอร์ต เข้าศึกษาในโครงการกีฬาชาติหรือผู้มีความสามารถดีเด่นระดับชาติทางกีฬา นอกจากนี้แล้วในปี พ.ศ. 2562 อีสปอร์ตยังได้รับการบรรจุเป็นหนึ่งในกีฬาทั้งหมดสำหรับการคัดเลือกเพื่อเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีกด้วย (ข้าวสด, 2562) ซึ่งจากแง่มุมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับกีฬานี้ของทางมหาวิทยาลัยที่ไม่แตกต่างกับกีฬานิตอื่น ๆ ดังรายละเอียดที่ได้กล่าวมาจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจต้องการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยต่ออีสปอร์ต ซึ่งเป็นกีฬาที่ได้รับความสนใจและเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเยาวชนไทย และด้วยการเปิดโอกาสของสถาบันศึกษาที่เก่าแก่ที่สุดอย่างจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทั้งการจัดกิจกรรมนันทนาการในการใช้เวลาว่างของนิสิตและบุคลากรในพื้นที่อีสปอร์ต และการเปิดรับอัตรานิสิตผู้มีความสามารถทางกีฬาด้านนี้ นิสิตจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัยซึ่งให้ความสนใจกับกีฬาชนิดนี้จึงมีความเหมาะสมที่จะเป็นเป้าหมายในการศึกษาถึงความคิดเห็นต่อกีฬาดังกล่าว ซึ่งประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือความคิดเห็นของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ต่อกีฬาอีสปอร์ต อันอาจมีความลึกซึ้งและแตกต่างจากบรรทัดฐานของสังคมที่มีแง่มุมด้านลบต่อเกมและรวมมาถึงอีสปอร์ตว่าเป็นการติดเกมไม่ใช่กีฬา (ไทยรัฐออนไลน์, 2562) และหน่วยจัดการศึกษาหรือผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปพัฒนาจัดการเพื่อเสริมสร้างการใช้เวลาว่างและการเตรียมความพร้อมของนิสิตในด้านอาชีพในอนาคตในภายภาคหน้า

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่ออีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน

มีสมมติฐานย่อยดังนี้

- 1.1 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน
- 1.2 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านอายุ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน
- 1.3 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน
- 1.4 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน
- 1.5 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่ออีสปอร์ต แตกต่างกัน

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีใน ปีการศึกษา 2562 ที่เคยมีประสบการณ์เล่น อีสปอร์ต จำนวน 400 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ตัวแปรอิสระ คือ เพศ อายุ ชั้นปีที่เรียน กลุ่มสาขาที่ศึกษา รายรับต่อเดือน

ตัวแปรตาม คือ ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่าง ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

สถานที่ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในพื้นที่ E-Sport Zone ณ ชั้น 4 ห้อง 406 อาคารจามจุรี 9

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลประมาณ 4 สัปดาห์ โดยคาดว่าจะเก็บข้อมูลในเดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม พ.ศ. 2563

คำจำกัดความของงานวิจัย

ความคิดเห็น (Opinions) ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2562 ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยได้มาจากประสบการณ์ การรับรู้ด้านต่าง ๆ ซึ่งในงานวิจัยจะแบ่งออกเป็น 4 ด้านประกอบด้วย

- ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง ได้แก่ เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด ได้ประสบการณ์มิตรภาพใหม่
- ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การฟังหา ตัดสินใจแก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม และฝึกความอดทน
- ความคิดเห็นด้านการก่อให้เกิดรายได้ ได้แก่ สามารถเป็นรายได้เสริม พัฒนาเป็นอาชีพ เกิดความภาคภูมิใจ และมีอาชีพพัฒนาเกม
- ความคิดเห็นด้านผลกระทบในการดำรงชีวิต ได้แก่ ผลการเรียนตกต่ำ ปัญหาสุขภาพ ความเครียดและปิดตัวเองออกจากโลกความเป็นจริง

นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หมายถึง กลุ่มนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในปีการศึกษา 2562 ใน 3 กลุ่มสาขาวิชาคือ 1.คณะกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 2.คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3.คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ที่เคยมีประสบการณ์เล่น กีฬาอีสปอร์ต ใน CU E-Sport Zone

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง เป็นเกมกีฬาที่มีการแข่งขันระหว่าง 2 คนขึ้นไป ซึ่งเกมที่ได้เปิดให้บริการ ณ CU E-Sport Zone ได้แก่ เกมDota2, League of legend, Pubg, RainbowSix, Overwatch, Counter Strike: Global Offensive ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.ทราบถึงความคิดเห็นของนิสิตต่อกีฬาE-Sport ซึ่งหน่วยจัดการศึกษาหรือผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปพัฒนาหรือจัดการเพื่อเสริมสร้างการใช้เวลาว่างของนิสิตและนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น หรืออาจมีการวางแผนเปิดวิชาด้าน E-Sport ในอนาคต

2.นิสิตมีความคิดเห็นเชิงบวกในด้านทักษะด้านอาชีพ จากกีฬาอีสปอร์ต แผนกแนวทางการประกอบอาชีพของจุฬาฯ จะได้สามารถวางแผนทางให้คำแนะนำกับนิสิตในอนาคตได้



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากหนังสือ วารสาร เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในประเทศและต่างประเทศโดยนำเสนอตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเรื่องความคิดเห็น
 - 1.1 ความหมายของความคิดเห็น
 - 1.2 การเกิดความคิดเห็น
 - 1.3 องค์ประกอบของความคิดเห็น
 - 1.4 ปัจจัยพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้
 - 2.1 ความหมายของการรับรู้
 - 2.2 กระบวนการรับรู้
 - 2.3 การตีความข้อมูล
 - 2.4 ประเภทของการรับรู้
 - 2.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคล
3. แนวคิดเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต
 - 3.1 ความหมายและที่มาของอีสปอร์ต
 - 3.2 ประเภทของอีสปอร์ต
 - 3.3 ความแตกต่างระหว่างอีสปอร์ต กับ กีฬาทั่วไป
 - 3.4 ความสำคัญของอีสปอร์ต ในแง่ของนันทนาการ
 - 3.5 การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ต
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

4.1 งานวิจัยในประเทศ

4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1.แนวคิดเรื่องความคิดเห็น

1.1 ความหมายของความคิดเห็น

วิฑูรย์ ฐานเมธี (2554) ความคิดเห็น เป็นการแสดงออกเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยผ่านการประเมินค่าหรือทัศนคติ โดยอาศัยพื้นฐานความรู้ ความสามารถ สังคม และประสบการณ์ ในการตัดสินใจในการแสดงออกทางความคิดเห็น ซึ่งการแสดงออกด้านความคิดเห็นอาจเป็นไปได้ในทั้งทางเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย

ธิดารัตน์ ปลื้มจิตต์ (2551) กล่าวว่า ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกด้าน เจตคติ ตัดสินใจ ความเชื่อ ความรู้สึก มีแสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาศัยความรู้พื้นฐานในแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับความสามารถและสภาพแวดล้อม สังคม ของแต่ละบุคคลเป็นส่วนประกอบในการพิจารณา

ดุจหทัย ครุฑเดชะ (2550) ได้ให้ความหมายของความคิดเห็นว่า เป็นการแสดงออกทางความคิดหรือความเชื่อของในแต่ละบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่จำเป็นว่าทุกการแสดงความคิดเห็นไม่จำเป็นที่จะต้องได้รับการยอมรับเสมอไป การแสดงออกด้านความคิดเห็นนั้นมีอยู่หลายระดับขึ้นอยู่กับพื้นฐาน ความรู้ ประสบการณ์ และ สภาพแวดล้อม

สุพัตรา สุภาพ (2545) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็นว่าเป็นการแสดงออกทางความคิดของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการแสดงออกจะต้อง อาศัย ความรู้ ประสบการณ์ ในการตัดสินใจในการแสดงออก ซึ่งการแสดงออกด้านความคิดเห็นอาจไม่ได้เป็นที่ยอมรับเสมอไป

Best (1977) ได้ให้คำนิยามของความคิดเห็นว่า เป็นการแสดงออกด้านความรู้สึกรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยขึ้นอยู่กับระดับความรู้เดิมในแต่ละบุคคล รวมไปถึงสภาพแวดล้อมและสังคมที่ตนอาศัย อยู่ นั่น เป็นปัจจัยหลักในการแสดงออกด้านความคิดเห็น

Thurstone (1977) กล่าวว่า เจตคติที่เป็นผลรวมของ ความรู้สึก ความอคติ ในการลงความเห็นของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ส่วนความคิดเห็นก็ถือเป็น เจตคติที่แสดงออกมาเป็นคำพูด ซึ่งความคิดเห็นถือเป็นสัญลักษณ์ของเจตคติ

สามารถสรุปได้ว่าความคิดเห็นเป็นการแสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาศัย ความรู้ ประสบการณ์ สภาพแวดล้อมออกมาเป็น คำพูด หรือ การเขียน โดยไม่จำเป็นว่าความคิดเห็นที่ออกมาจะได้รับการยอมรับเสมอไป เป็นการลงความเห็นเพื่อหาข้อสรุปผลที่ดีที่สุด

1.2 การเกิดความคิดเห็น

ขณะจิต เกตุอุไร (2549) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเกิดความคิดเห็นว่า เกิดจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ของบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งสิ่งที่ทำให้เกิดความคิดเห็นมี 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากการรับรู้และการตอบสนองด้านความคิดจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสิ่งที่เร้า ยกตัวอย่างเช่น การเรียนการสอน การแลกเปลี่ยนความคิด แนวคิดจากสังคม

2. ประสบการณ์ จะขึ้นอยู่กับพื้นฐานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปตามสังคม วัฒนธรรม รวมไปถึงสิ่งแวดล้อมรอบกาย บุคคลจะมีการสั่งสมประสบการณ์มากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งจะทำให้เกิดรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล ดังนั้นความคิดเห็นจึงเรื่องเฉพาะของแต่ละบุคคลแล้วแต่สภาพการเจริญเติบโต

3. การเลียนแบบ การเลียนแบบจะเกิดขึ้นจากการรับรู้ของแต่ละบุคคล ได้มาจากความพอใจต่อความคิดเห็นของบุคคลอื่นที่ทำให้ตนพอใจ ซึ่งส่งผลให้ตัวบุคคลเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่น เช่น ครู พ่อ แม่ ครอบครัว หรือเพื่อน จะทำให้บุคคลเกิดการเลียนแบบจาก สังคม สภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ เช่น ความคิดเห็นต่อศาสนา หรือสถาบันต่าง ๆ

1.3 องค์ประกอบของความคิดเห็น

ขณะจิต เกตุอุไร (2549) กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดเห็นประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) คือ ความรู้ที่บุคคลแสดงออกต่อสิ่งเร้าที่สัมผัส เมื่อบุคคลทำการประมวลผลและรับรู้สิ่งเร้าได้อย่างครบถ้วนแล้วตัวบุคคลจะสามารถแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งเร้าในทางบวกหรือลบได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) คือ อารมณ์หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส เป็นสิ่งที่บุคคลใช้กำหนดทิศทางของความคิดเห็นที่จะแสดงออกมาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถ้าบุคคลมีอารมณ์และความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งเร้า บุคคลจะมีความคิดเห็นไปในทางบวก

ต่อสิ่งนั้น แต่ถ้าหากบุคคลมีอารมณ์และความรู้สึกไปในทางลบ ความคิดเห็นของบุคคลก็จะไปในทางลบ

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) พฤติกรรมของบุคคลเป็นสิ่งที่แสดงต่อสิ่งเร้าได้ชัดเจนว่าบุคคลมีความคิดเห็นไปในด้านใด ซึ่งถ้าหากพฤติกรรมที่บุคคลมีต่อสิ่งเร้าเป็นด้านบวกการแสดงออกด้านความคิดเห็นของบุคคลก็จะไปในทางบวกด้วย แต่ถ้าพฤติกรรมของบุคคลเป็นไปในทางลบความคิดเห็นที่ออกมาจากตัวบุคคลก็จะเป็นด้านลบ

1.4 ปัจจัยพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น

โสภา พิสมัย (2543) สรุปปัจจัยเกี่ยวกับพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นไว้ดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่

- 1.1 ปัจจัยด้านพันธุกรรมและร่างกาย คือ เพศและความครบถ้วนของอวัยวะต่าง ๆ
- 1.2 ระดับการศึกษา การศึกษาทำให้บุคคลมีความรู้มากขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลแสดงออกทางด้านความคิดเห็นอย่างมีเหตุและผล
- 1.3 ความเชื่อ ค่านิยม และเจตคติ ของบุคคลต่าง ๆ ที่อาจได้รับมาจากการเรียนรู้จาก ครอบครัว สังคม วัฒนธรรม ที่ตัวบุคคลอาศัยอยู่
- 1.4 ประสบการณ์ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ การที่บุคคลมีการสั่งสมประสบการณ์มากขึ้นจะทำให้บุคคลมีความรับผิดชอบและมีความคิดเห็นที่มีเหตุมีผลได้ดียิ่งขึ้น

2. ปัจจัยสิ่งแวดล้อม ได้แก่

- 2.1 สื่อมวลชน ได้แก่ ทีวี วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลอย่างมากในตัวบุคคล เพราะเป็นแหล่งข่าว ซึ่งจะทำให้ตัวบุคคลมีการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่ตนสนใจ และมีผลต่อการแสดงความคิดเห็นในแต่ละบุคคล
- 2.2 กลุ่มและสังคมที่เกี่ยวข้อง อิทธิพลของกลุ่มและสังคมที่บุคคลอาศัยอยู่จะส่งผลต่อความคิดเห็นของบุคคล การที่สังคมของบุคคลมีความคิดเห็นส่วนมากไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ทำให้ความคิดเห็นส่วนตัวของบุคคลก็มีแนวโน้มที่จะคล้อยตามไปในทิศทางเดียวกัน ตามสังคมที่ตนอยู่
- 2.3 ข้อเท็จจริง ข้อเท็จจริงที่แตกต่างกันที่บุคคลได้รับก็จะส่งผลต่อความคิดเห็นของบุคคลไปตามข้อเท็จจริงที่ได้สัมผัส

ดวงอุมา โสภา (2551) ได้สรุปเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดเห็นของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลแสดงความคิดเห็นที่เหมือนหรือต่างกัน ดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยทางพันธุกรรมและร่างกาย คือ เพศ และความครบถ้วนของอวัยวะและความสมบูรณ์ของสมอง
2. ระดับการศึกษา การศึกษามีอิทธิพลต่อการแสดงความคิดเห็นเป็นอย่างมากเมื่อบุคคลได้รับการศึกษาทำให้บุคคลเกิดการรับรู้และมีความรู้ในด้านต่าง ๆ มากขึ้น ทำให้บุคคลสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผล
3. ความเชื่อ ค่านิยม เป็นปัจจัยหลักๆที่สำคัญทำให้บุคคลมีการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม โดยอาจได้รับรับมาจากกลุ่มบุคคลหรือครอบครัวที่ตนอาศัยอยู่
4. ประสบการณ์ เป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลมีความรู้มากขึ้นเนื่องจากการสั่งสมประสบการณ์ ยิ่งมาก บุคคลย่อมที่จะมีความคิดที่มีเหตุผลมากขึ้น แล้วยังทำให้บุคคลมีความเข้าใจในหน้าที่ ความรับผิดชอบต่องาน ซึ่งมีผลต่อการแสดงความคิดเห็น
5. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สื่อมวลชน วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ นิตยสาร เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลมากต่อตัวบุคคล ซึ่งสามารถบอกได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่คอยกระตุ้นและส่งข้อมูลข่าวสารมาสู่ตัวบุคคล อีกอย่างที่สำคัญต่อการแสดงความคิดเห็นของบุคคลก็คือ กลุ่มสังคม ที่บุคคลอาศัยอยู่การที่บุคคลอยู่ในสังคมบุคคลต้องทำการยอมรับหรือเป็นไปตามกฎเกณฑ์ของกลุ่ม ทำให้ลักษณะในการแสดงความคิดเห็นของบุคคลจะเป็นไปตามกลุ่มหรือสังคมที่อยู่

Oskamp (1977) กล่าวว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดความคิดเห็นนอกจากประสบการณ์แล้วยังมีอีก 4 ปัจจัยดังนี้

1. ปัจจัยด้านพันธุกรรมและสรีระ คือ ลักษณะทางกายภาพของแต่ละบุคคล หรืออวัยวะต่าง ๆ ที่ใช้ในการรับรู้ เช่น ตา หู คอ จมูก ปาก ที่ทำหน้าที่ในการสัมผัสหรือรับรู้บางสิ่งบางอย่างภายนอกที่มากกระทบต่อประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของบุคคล
2. อิทธิพลของผู้ปกครอง คือ การที่เยาวชนอาศัยอยู่กับผู้ปกครองหรือครอบครัว ซึ่งเป็นคนที่คอยเลี้ยงดูและมีความใกล้ชิดทำให้เยาวชนเกิดการซึมซับพฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น ทำให้มีผลต่อการรับรู้และความคิดเห็นของเยาวชน ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายตามไปในทางที่ตนซึมซับและยอมรับมา

3. ทักษะคิดและความคิดเห็นของกลุ่ม คือ การที่บุคคลมีการเจริญเติบโตและมีการเข้าสังคมของตน เช่น กลุ่มเพื่อน หน่วยงาน หรือการอบรมสั่งสอนในมหาวิทยาลัย จะส่งผลให้บุคคลมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพสังคมที่ตนอยู่

4. สื่อมวลชน คือ สื่อต่าง ๆ ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของบุคคล เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือ นิตยสาร วารสารต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดเห็นของบุคคล

กล่าวโดยสรุป ความคิดเห็นคือ การแสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาศัย ความรู้ ประสบการณ์ สภาพแวดล้อมออกมาเป็น คำพูด หรือ การเขียน ทั้งนี้มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อนที่คบค้ามีความสัมพันธ์ สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่ รวมไปถึง ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับรู้จากสื่อมวลชน ซึ่งสำหรับความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยต่ออีสปอร์ตนั้นก็จะมีมาจากหลายปัจจัยซึ่งรวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวโดยตรงในการใช้เวลาไปกับกีฬาชนิดนี้ด้วย อย่างไรก็ตามด้วยความคิดเห็นจะเป็นสิ่งที่ได้รับมาจากกระบวนการรับรู้ เพราะการรับรู้เป็นหนึ่งในหลักสำคัญที่ในการแปลความหมายของบุคคล ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการของการเกิดความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น

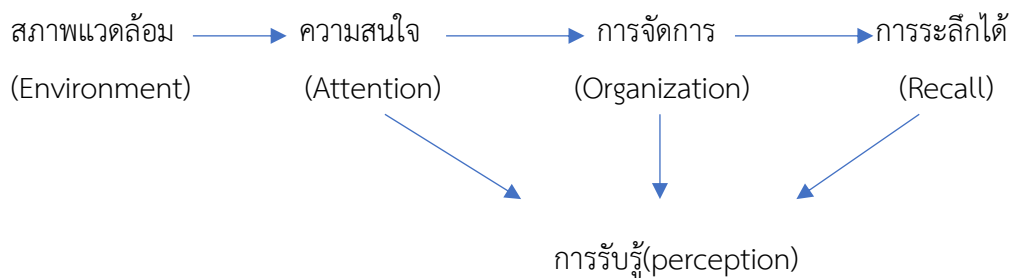
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้

2.1 ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ คือ กระบวนการที่บุคคลทำการตีความหมายของสิ่งที่สัมผัสต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัสและทำให้เกิดออกมาเป็นข้อมูลตามความสามารถและประสบการณ์ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล (ฉัตรพร เสมอใจ, 2550)

การรับรู้ คือ การแปลความหมายของสิ่งเร้าที่เราได้สัมผัสเพื่อทำความเข้าใจ และรู้จักถึง ความหมายของสิ่งเร้าที่ได้รับ (สุโท เจริญสุข, 2520)

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลเลือก (Select) จัดการ (Organize) เก็บ (Store) และรับ (Retrieve) ข้อมูล ซึ่งมีกระบวนการสำคัญดังนี้



รูปภาพที่ 1 กระบวนการรับรู้

ที่มา : (สุโท เจริญสุข, 2520)

บุคคลส่วนมากมักจะมีความเชื่อมั่นในประสาทสัมผัสของตนเองทำให้มีความเชื่อว่า สิ่งที่ได้สัมผัส หรือรับรู้ คือความเป็นจริง (Reality) ซึ่งความเชื่อในลักษณะนี้อาจนำมาสู่ปัญหาได้ โดยเฉพาะการรับรู้ความหมายที่แท้จริงของวัตถุหรือสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส ดังนั้นความเชื่อในลักษณะนี้อาจนำมาสู่ปัญหาการเข้าใจผิดได้ (Wagner & Hollenbeck, 2005)

Garrison (1972) ได้ให้ความหมายของการรับรู้ว่าเป็น กระบวนการทางสมองที่ทำหน้าที่ในการตีความหมายจากข้อมูลที่ได้รับหรือสัมผัสจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ จากสิ่งแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าหรือข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาตีความว่า สิ่งเร้าที่ได้รับนั้นมีความหมายอย่างไร และมีลักษณะอย่างไร

ณัฐวุฒิ สง่างาม (2554) ให้ความหมายของการรับรู้ว่าเป็นกระบวนการที่บุคคลเลือกที่จะรับรู้ข้อมูลจากสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการสัมผัสเพื่อที่จะประมวลผลของสิ่งเร้าออกมาเป็นภาพหรือข้อมูลที่มีความหมาย

Schiffman & Kanuk (2000) กล่าวว่า การรับรู้คือกระบวนการที่ในแต่ละบุคคลได้ทำการเลือก ประมวลผลเกี่ยวกับสิ่งเร้าที่ได้รับออกมา เป็นภาพความหมายที่มีเนื้อหา

2.2 กระบวนการรับรู้

Solomon (2013) กล่าวว่า การรับรู้เป็นกระบวนการที่ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เลือกการรับสาร (Selection) จัดระเบียบข้อมูล (Organization) และตีความ (Interpretation) ของสิ่งเร้า ซึ่งผู้ที่ได้รับสารแต่ละคนจะมีการรับรู้ที่แตกต่างกัน โดยได้รับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม และสิ่งเร้าทางการตลาด แบ่งออกได้เป็นสองประเภทดังนี้

1. **สิ่งเร้าภายใน** (Primary or intrinsic stimuli) คือ องค์ประกอบอื่น ๆ ของสินค้า

2. **สิ่งเร้าภายนอก** (Secondary or extrinsic stimuli) ได้แก่ รูปภาพ คำพูด และ สัญลักษณ์ของสินค้าซึ่งในกระบวนการรับรู้ของผู้บริโภค ประกอบไปด้วย 2 ขั้นตอน

1. การเลือกรับรู้ (Perceptual selection) คือการที่บุคคลเลือกที่จะเปิดรับสาร (Selective exposure) ที่บุคคลเห็นว่ามีความสำคัญ หรือมีความเกี่ยวข้องกับตน โดยจะเลือกรับข้อมูลที่ตนมีความสนใจ หรือจำเป็นที่จะต้องรับรู้ข้อมูลดังกล่าว (Selective attention) ในขณะที่เดียวกันบุคคลก็พยายามที่จะหลีกเลี่ยงการรับสารที่ไม่สอดคล้องต่อ ความคิด หรือทัศนคติของตน เพื่อป้องกันการเกิดความรู้สึกที่ไม่พึงพอใจ หรือความไม่สบายใจนั่นเอง

2. การจัดระเบียบข้อมูล (Organization) เป็นกระบวนการที่ผู้รับสารจะทำการจัดเรียงระเบียบข้อมูลที่ได้รับมาจากหลากหลายแหล่ง เพื่อนำมาตีความให้ออกมาเป็นความหมายโดยรวม เพื่อให้เกิดการสรุปผลเพื่อความเข้าใจของสารที่ได้รับโดยการจัดระเบียบของข้อมูลสามารถจัดได้ในหลายลักษณะตามหลักการของ Gestalt Psychology ที่สามารถแบ่งออกมาได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. Principle of closure คือ การที่ผู้บริโภครับรู้ข้อมูลหรือภาพที่ไม่สมบูรณ์ว่าเป็นสมบูรณ์

2. Principle of similarity คือ การรวบรวมสิ่งเร้าที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันแล้วจัดเข้าเป็นหมวดหมู่รวมกัน

3. Principle of figure-ground คือ การแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เด่นที่สุดเป็น Figure ส่วนประกอบที่เด่นรองลงมา เป็น Ground

พชันี เซยจรรยา และคณะ (2543) กล่าวว่า กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการที่สามารถเกิดขึ้นได้ในขณะที่บุคคลไม่รู้ตัวหรือตั้งใจ และส่วนใหญ่จะเกิดจาก ประสบการณ์ทางสังคมที่แต่ละบุคคลอาศัยอยู่ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้รับสารสองคนได้รับสารชนิดเดียวกัน ผู้รับสารคนหนึ่งอาจให้ความสนใจและรับรู้มากกว่าผู้รับสารคนที่สอง เนื่องจากกระบวนการรับรู้ของแต่ละบุคคลมีลักษณะที่แตกต่าง การรับรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลเกิดจากอิทธิพลของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ หรือตัวกรอง ดังนี้

1. แรงผลักดันหรือแรงจูงใจ (Motives) บุคคลมักจะให้ความสนใจในสิ่งที่ตนต้องการจะเห็นและได้ยิน เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลของตน

2. ประสบการณ์เดิม (Past Experiences) แต่ละบุคคลจะมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เนื่องจากเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ต่างกันรวมถึงสังคมที่อาศัยอยู่ และการเลี้ยงดูที่ต่างกัน จึงทำให้มีประสบการณ์ที่ต่างกัน ทำให้ทัศนคติและการรับรู้ต่างกัน

3. กรอบอ้างอิง (Frame of Reference) เกิดจากการสั่งสอนอบรมทางสังคมและครอบครัว ทำให้แต่ละบุคคลมีทัศนคติและความเชื่อที่แตกต่างกัน

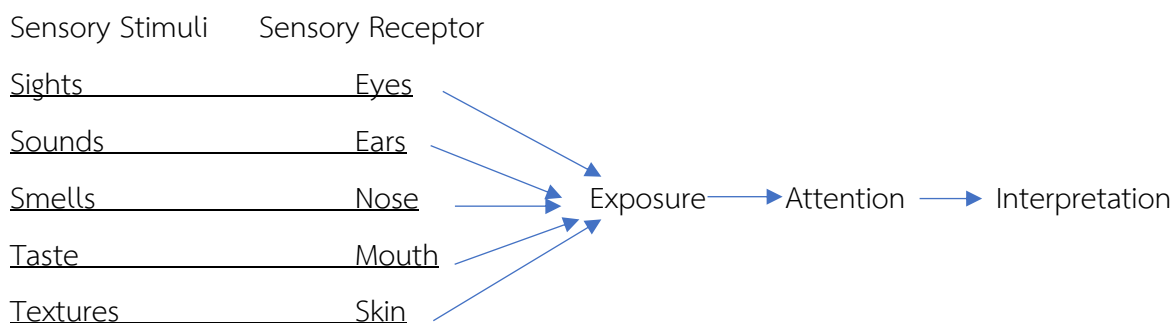
4. สภาพแวดล้อม การอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันเช่น คนที่อาศัยอยู่ในทวีปเอเชียและยุโรป ซึ่งมีสภาพความเป็นอยู่ สภาพอากาศ บรรยากาศ ที่แตกต่างกันทำให้มีการตีความที่แตกต่างกัน

5. สภาวะจิตใจและอารมณ์ ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความสุข ฯลฯ ในแต่ละบุคคลต่างมีสภาพทางจิตใจและอารมณ์ รวมไปถึงลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน ซึ่งก็เป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้มีมุมมองในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

สามารถสรุปได้ว่า การรับรู้ในแต่ละบุคคลที่มีความสามารถทางกายภาพที่ต่างกัน และอยู่ในสังคมที่ต่างกันทำให้มีวัฒนธรรมที่แตกต่าง ดังนั้นสามารถบอกได้ว่า การรับรู้ของแต่ละบุคคลจะขึ้นอยู่กับลักษณะภูมิหลังของแต่ละบุคคล ทำให้มีความสามารถในการรับรู้และการตีความสิ่งเร้าที่แตกต่างกัน

2.3 การตีความข้อมูล

คือ การให้แปลความหมายของสิ่งเร้าที่ได้รับ โดยการจัดหมวดหมู่ (Perceptual categorization) โดยจะใช้ประสาทสัมผัสในการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่ได้รับเพื่อให้ได้ความหมายของสิ่งเร้า หรือมีการเชื่อมโยงข้อมูลกับความรู้ในอดีต (Perceptual inference) โดยการสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าที่ได้รับให้มีความสอดคล้องกับสิ่งเร้าที่ข้อมูลในอดีต นอกจากนี้ยังมีการเลือกในการจดจำข้อมูล เฉพาะส่วนที่บุคคลให้ความสนใจ ตามความต้องการและทัศนคติของตน (Solomon, 2013)



รูปภาพที่ 2 แผนภาพกระบวนการรับรู้โดย Solomon (2013) (The perceptual process)

ที่มา : (Solomon, 2013)

กระบวนการรับรู้เกิดจาก สิ่งเร้าที่มากระทบกับประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ หู ตา จมูก ปาก ผิวนั่ง (Sensory receptor) จนเกิดเป็น การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น และการสัมผัส (Sensory stimuli) วัตถุต่าง ๆ ซึ่งนำไปสู่การเปิดรับ เลือกสรรตามความสนใจและการตีความจนทำให้เกิดเป็นความหมายในลักษณะที่แตกต่างกันตามประสบการณ์และความรู้ที่มีมาอยู่ก่อนแล้ว (Solomon, 2013)

2.4 ประเภทของการรับรู้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2523) กล่าวว่า การรับรู้สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การรับรู้ทางอารมณ์ หมายถึง การรับรู้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เช่น การดีใจ เสียใจ โมหะ โกรธ ตื่นเต้น รัก เป็นต้น

2. การรับรู้ลักษณะบุคคล ต้องอาศัยตัวแปรข้อมูล 3 ประการ คือ

2.1 ลักษณะทางกายภาพ คือ รูปร่าง หน้าตา ร่างกาย

2.2 พฤติกรรม เช่น การพูดคุย หัวเราะ หรือการยิ้ม

2.3 คำบอกเล่า คือ คำบอกที่ต่อ ๆ กันมาจากคนรู้จักซึ่งถ่ายทอดมาสู่เรา

3. การรับรู้ภาพพจน์ของกลุ่มบุคคล หมายถึง มโนภาพ ตามที่บุคคลรับรู้เป็นภาพที่อยู่ในความคิดของแต่ละบุคคล ที่เกิดจากการตีความหมายของสารที่บุคคลได้รับ และสามารถอธิบายภาพต่าง ๆ ของมโนภาพเหล่านั้นให้บุคคลอื่นทราบได้ด้วย

4. การรับรู้ปรากฏการณ์ทางสังคม เป็นการตีความหมายของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ตามความเชื่อและทัศนคติของตน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น โดยการรับรู้ทางด้านปรากฏการณ์ทางสังคมจะขึ้นอยู่กับสาเหตุที่สำคัญ 2 ประการ คือ

4.1 ระดับการรับรู้ หมายถึง ความสามารถของแต่ละบุคคล เช่น ความรู้ ประสบการณ์ ความเฉลียวฉลาด ประสบการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้การตีความต่อสิ่งเร้าในแต่ละบุคคลนั้นต่างกัน

4.2 การเปลี่ยนการรับรู้ หมายถึง การที่ผู้ที่มีระดับการรับรู้ที่ต่ำเมื่อได้มีโอกาส สนทนา หรือปฏิบัติ งานกับผู้ที่มีระดับการรับรู้สูงกว่า จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดหรือ การรับรู้ได้จากการเรียนรู้และยกระดับความคิดของตนเองขึ้น

2.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคล

ณัฐพันธ์ เจริญนันท์ (2551) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคลว่าจะมีมาจากปัจจัยด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ค่านิยมและทัศนคติ (Value and Attitudes) มีผลต่อการรับรู้ และการแปลความหมายต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมถึงพฤติกรรมของบุคคล ค่านิยม สังคมที่อยู่ ทำให้แต่ละบุคคลมีความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

2. แรงจูงใจ (Motivation) เกิดจากการกระตุ้นจากภายนอก ซึ่งจะส่งผลต่อความรู้สึภายในตัวบุคคล แรงจูงใจจะมีอิทธิพลต่อการแสดงออกและการรับรู้ข้อมูล

3. ความสนใจ (Attention) ในแต่ละบุคคลจะมีความสนใจที่แตกต่างกัน โดยจะขึ้นอยู่กับสังคมที่ตนอยู่หรือจุดยืนของตนในสังคมนั้น โดยเฉพาะเรื่องใกล้ตัว เช่น นักกีฬาสนใจในการฝึกซ้อม แพทย์สนใจในเรื่องของสุขภาพ

4. ประสบการณ์ (Experience) การที่บุคคลมีประสบการณ์ จะทำให้เกิดการประมวลผลข้อมูลที่ได้รับและนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์ผสมผสานกับประสบการณ์ที่มี ทำให้เกิดการรับรู้ได้เร็วขึ้น

5. ความคาดหวัง (Expectation) มีผลต่อการรับรู้ในแต่ละบุคคล โดยเฉพาะบุคคลที่มีความคาดหวังในสารที่จะได้รับ เช่น นิสิตนักศึกษาคาดหวังที่จะได้ความรู้จากอาจารย์ นักกีฬาที่เชื่อฟังโค้ชเพื่อที่จะนำไปสู่ชัยชนะ

นอกจากนี้แล้วอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ของแต่ละปัจเจกบุคคล ก็คือ เรื่องของลักษณะประชากรศาสตร์ โดยศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2550) กล่าวว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย อายุ เพศ รายได้ การศึกษา เหล่านี้เป็นเกณฑ์ที่นิยมใช้ในการแบ่งส่วนตลาด ซึ่งระบุถึงการที่คนมีลักษณะประชากรศาสตร์ต่างกัน จะมีลักษณะทางจิตวิทยาต่างกัน และนำไปสู่การบริโภคที่ต่างกัน ดังนี้

- เพศ (Sex) ความแตกต่างทางเพศ ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมของการติดต่อสื่อสารต่างกัน คือ เพศหญิงมีแนวโน้ม มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับและส่งข่าวสารนั้นด้วย เพศเป็นตัวแปรในการแบ่งส่วนตลาดที่สำคัญเช่นกัน ดังนั้นนักการตลาดต้องศึกษาตัวแปรนี้อย่างรอบคอบ เพราะในปัจจุบันนี้ตัวแปรด้านเพศมีการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจมีสาเหตุจากการที่เพศหญิงทำงานมากขึ้น

- อายุ (Age) เนื่องจากผลิตภัณฑ์จะสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคที่มีอายุต่างกัน นักการตลาดจึงใช้ประโยชน์จากอายุเป็นตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันของส่วนตลาด นักการตลาดได้ค้นคว้าความต้องการของส่วนตลาดส่วนเล็ก (Niche market) โดยมุ่งความสำคัญที่ตลาดอายุ ส่วนนี้เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องของความคิดและพฤติกรรม คนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์และมองโลกในแง่ดีมากกว่า คนที่อายุมาก ในขณะที่อายุมากมักจะมีความคิดที่อนุรักษ์นิยม ยึดถือการปฏิบัติ ระมัดระวัง มองโลกในแง่ร้ายกว่าคนที่มีอายุน้อย เนื่องมาจากผ่านประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน ลักษณะการใช้สื่อมวลชนก็ต่างกัน คนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อเพื่อแสวงหาข่าวสาร มากกว่าความบันเทิง

- การศึกษา (Education) เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความคิด ค่านิยม ทักษะคิดและพฤติกรรมแตกต่างกัน คนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบอย่างมากในการรับรู้สารที่ดี เพราะเป็นผู้มีความกว้างขวางและเข้าใจสารได้ดี แต่จะเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายดาย ถ้าไม่มีหลักฐานหรือเหตุผลเพียงพอในขณะที่คนมีการศึกษาดำมักจะใช้สื่อประเภทวิทยุ โทรทัศน์และภาพยนตร์ หากมีการศึกษาสูงมีเวลาว่างพอก็จะใช้สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ แต่หากมีเวลาจำกัดก็มักจะแสวงหาข่าวสารจากสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าประเภทอื่น

- รายได้ (Income) เป็นตัวแปรสำคัญในการกำหนดส่วนของตลาด โดยทั่วไปนักการตลาดจะสนใจผู้บริโภคที่มีความร่ำรวย แต่อย่างไรก็ตามครอบครัวที่มีรายได้ต่ำจะเป็นตลาดที่มีขนาดใหญ่ ปัญหาสำคัญในการแบ่งส่วนตลาดโดยถือเกณฑ์รายได้อย่างเดียวก็คือ รายได้อาจจะเป็นตัวการชี้ในควมมี หรือไม่มีความสามารถในการจ่ายสินค้า ในขณะที่เดียวกันการเลือกซื้อสินค้าที่แท้จริงอาจถือเป็นเกณฑ์รูปแบบการดำรงชีวิต รสนิยม ค่านิยม อาชีพ การศึกษา ฯลฯ แม้ว่ารายได้อาจจะเป็นตัวแปรที่ใช้อย่างแพร่หลาย นักการตลาด ส่วนใหญ่จะโยงเกณฑ์รายได้รวมกับตัวแปรด้านประชากรศาสตร์หรืออื่น ๆ เพื่อให้กำหนดตลาดเป้าหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น กลุ่มรายได้ อาจเกี่ยวข้องกับเกณฑ์อายุและอาชีพพร้อมกัน

ในปัจจุบัน อีสปอร์ต มีอิทธิพลในสังคมมากขึ้น มีการแข่งขันชิงเงินรางวัลอย่างเป็นทางการ และมีอาชีพต่าง ๆ ที่สามารถทำเงินได้จากอีสปอร์ต เกิดขึ้น จึงทำให้สังคมในปัจจุบันเริ่มเปิดกว้างและเริ่มให้ความสนใจกับอีสปอร์ตจึงทำให้เกิดการรับรู้และความต้องการที่จะเข้าถึงมากขึ้น สิ่งเร้าภายในของอีสปอร์ต คือตัวเกมที่ใช้ในการแข่งขัน ที่มีความตื่นเต้น ทำทาย และมีความสนุกสนาน อีสปอร์ตได้มีการพัฒนาเกมให้มีความตื่นเต้นรูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดซึ่งจะแตกต่างจากกีฬาชนิดทั่วไป นอกจากนี้จากข่าวทางสื่อต่าง ๆ ยังพบว่าอาชีพที่สามารถทำรายได้ที่น่าสนใจเกิดขึ้นมาจากกีฬาอีสปอร์ต ในสื่อสังคมทำให้ผู้คนที่เคยมองเกมเป็นเพียงการฆ่าเวลา หรือ เป็นสิ่งไร้ประโยชน์ ได้เปิดรับและมีความคิดเห็นต่ออีสปอร์ต ในทางบวกมากขึ้น ซึ่งสำหรับในการศึกษานี้ ความคิดเห็นด้านอีสปอร์ต ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอาจจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดหรือมีขอบเขตที่กว้างออกไปในของคุณค่าในการทำงานปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอีกด้วย อย่างไรก็ตามด้วยเรื่องของลักษณะประชากรศาสตร์ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ความคิดเห็นนั้นแตกต่างกันไป สำหรับงานวิจัยเรื่องอีสปอร์ต นี้จะศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งยังไม่ได้ประกอบอาชีพ จึงจะมีการปรับในเรื่องของรายได้ เป็นรายรับต่อเดือนซึ่งอาจจะได้มาจากค่าขนมของทางบ้านหรือการทำงานล่วงเวลา (Part-Time) ของนิสิต ในขณะที่การศึกษา ด้วยนิสิตยังศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรี ผู้วิจัยจึงจะประยุกต์เป็นเรื่องของชั้นปีการศึกษาและคณะที่ศึกษาแทน

3.แนวคิดเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต

3.1 ความหมายและที่มาของอีสปอร์ต

อีสปอร์ต เป็นการเรียกแบบสั้น ๆ ของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งหมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยใช้ความสามารถทางสติปัญญาและร่างกายในสิ่งแวดล้อมออนไลน์ที่สร้างเสมือนจริงและยังรวมไปถึงการแข่งขันและลีกที่เกี่ยวข้องกับเกมที่เล่นกันเป็นเครือข่ายอีกด้วย จากการพัฒนาของอีสปอร์ต ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่เกมกลายเป็นวัฒนธรรมของสังคมแบบใหม่ นอกจากนี้แล้วยังเกิดผลทางบวกทางด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม การเผยแพร่ภาพสารสนเทศและอื่น ๆ อีกด้วย (Hamari, 2017)

อีสปอร์ต หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมและถูกบรรจุให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาโดยจะใช้เกมในการแข่งขันโดยมีการแข่งขันแบ่งออกไปตามประเภทของเกม โดยการแข่งขันแบ่งออกเป็น ระดับมือสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงยังมีการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เหมือนกับกีฬาทั่วไป (ธนากร เลิศสุตวิชัย, 2017)

อีสปอร์ต เป็น กีฬาชนิดหนึ่งที่มีการแข่งขันผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีม ซึ่งเป็นการพัฒนาต่อยอดจากการเล่นเกมออนไลน์มาเป็นการเล่นเกมเพื่อแข่งขันหาผู้ชนะอย่างเป็นทางการ โดยรูปแบบนั้นจะแบ่งตามประเภทของเกม เช่น เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เกมต่อสู้ เกมวางแผนการรบ เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้ต้องใช้ทั้งทักษะ การฝึกซ้อม การวางแผนกลยุทธ์ การเล่นเป็นทีม และมีการแข่งขันตั้งแต่ระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีการแข่งขันเป็นลีกต่าง ๆ ไม่ต่างจากการแข่งขันกีฬาทั่วไป อย่างไรก็ตาม อีสปอร์ตมีข้อจำกัดที่น้อยกว่ากีฬาทั่วไป คือ ไม่จำกัดเพศ อายุ แม้แต่เด็กก็สามารถเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตระดับมืออาชีพได้ถ้าหากมีความสามารถที่มากพอ (ชตวรรษ จิรัญพงษ์, 2018)

ซึ่งหากย้อนไปยังต้นกำเนิดของ อีสปอร์ต ก็จะมาจากเกมออนไลน์ ซึ่งศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ อธิบายว่าเป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงทะเบียน (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะต้องถูกเก็บไว้ในระบบเครือข่าย ซึ่งในการเล่นเกมนี้อาจจะต้องเสียค่าบริการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนด โดยที่ ชลลดา บุญโท (2554) กล่าวเพิ่มเติมว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทหรือปรับแต่งตัวละครที่เล่นได้ เกิดความสนุกสนาน ผู้เล่นจะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยรูปแบบการเล่นอาจเล่นที่บ้านหรือตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ แต่ด้วยการที่ อีสปอร์ต กลายเป็นกีฬารายการแข่งขัน อย่างไม่ได้กล่าวไปในบทนำถึงการบรรจุเป็นกีฬาระดับนานาชาติในหลาย ๆ การแข่งขัน เนื่องจากมีลีกและการแข่งขันอีสปอร์ต (E-Sport League and Tournament) เกมกลายเป็นการแข่งขัน ขณะที่คนส่วนใหญ่เล่นวิดีโอเกมเพื่อความสนุกสนาน หรือสร้างความสัมพันธ์ แต่เมื่อพูดถึงลีกการแข่งขันนี้แล้วคือผู้เล่นเกมมืออาชีพระยะยาวเพื่อการแข่งขันและเกียรติยศในการเป็นผู้เล่นระดับโลก โดยในแต่ละวันผู้เล่นเกมจะต้องมีการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองให้เพิ่มขึ้นในแต่ละครั้ง (Marquardt, 2018)

ซึ่งแม้ว่าเกมและกีฬานั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความสัมพันธ์กันระหว่างทักษะและการเคลื่อนไหว สติปัญญา ความทนทาน โดยส่วนใหญ่มักจะจัดกิจกรรมประเภทนี้ในสถานที่ เป็นบริเวณกว้าง เช่น สนามหญ้า โรงยิม หรือ สวนสาธารณะ ในการเล่นหรือการแข่งขันจะมีกฎกติกาในการเล่น และแต่ละชนิดของเกมกีฬา เพื่อให้เกิดการแข่งขันที่เสมอภาค สนุก และท้าทาย เกมและกีฬาถือเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่งเป็นกิจกรรมยามว่างที่ผู้คนใช้เพื่อการออกกำลังกาย เพื่อความสนุกสนาน คลายเครียด และทำให้เกิดความจรรโลงใจ ซึ่งสำหรับ อีสปอร์ต เองนั้นถือว่าการทำลายข้อจำกัดอันยิ่งใหญ่คือผู้เล่นจะเล่นเกมกีฬากันได้ต้องมาพบหน้ากัน ด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวไกลและการเกิดขึ้น

ของอินเทอร์เน็ตทำให้อีสปอร์ตเป็นเกมกีฬาที่แข่งขันกันได้แม้ว่าจะอยู่กันคนละประเทศก็ตาม (Marquardt, 2018) โดยหลักการก็ยังเป็นเรื่องของการแข่งขันโดยใช้สติปัญญาแก้ปัญหา หากแต่ยังต้องใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายคือมือเป็นส่วนสำคัญในการเล่นอีกด้วย เช่นเดียวกันกับเกมและกีฬาชนิดอื่น ๆ ผู้เล่น อีสปอร์ต จะต้องปฏิบัติตามกฎ กติกาในแต่ละชนิดของเกม

อีสปอร์ต นั้นได้เริ่มมีการแข่งขันมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1972 ที่ มหาวิทยาลัยสแตมฟอร์ด (Stamford University) ซึ่งเกมที่ใช้ในการแข่งขันนั้นคือเกม Space war โดยเป็นการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัย และในอีก 9 ปีต่อมาในปี 1980 การแข่งเกมที่มีระดับใหญ่ขึ้นได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกก็คือ The Space Invader Championship ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งใช้เกม Space Invader ในการแข่งขันจัดขึ้นโดย บริษัท Atari ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกมรายใหญ่ในสมัยนั้น ในงานการแข่งขันมีผู้เข้าร่วมงานถึง 10,000 คน และต่อมาได้มีการจัดตั้งทีมแข่งขันเกมระดับอาชีพเป็นครั้งแรกโดยใช้ชื่อการแข่งขันว่า U.S National Video Games team ซึ่งต่อมาในปี 1990 อุตสาหกรรมเกมได้รับผลพลอยได้จากการเติบโตของโลกอินเทอร์เน็ตซึ่งเกมที่อยู่ในแพลตฟอร์มของคอมพิวเตอร์บุคคลก็ได้ได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้เกิดการแข่งอีสปอร์ตรายการใหญ่เพิ่มมากขึ้น เช่น The Professional Gamers League, Nintendo World Championships ส่วนเกมการแข่งขันที่ใช้ในยุคนั้นก็คือ Tetris, Super Mario, Warcraft เป็นต้นโดยการแข่งขันบางรายการก็ยังคงอยู่จนถึงปัจจุบันเช่น Nintendo World Championships ต่อมาในปี 2000 อีสปอร์ต ได้มีการเติบโตขึ้นอย่างมาก ยอดของผู้ชมและเงินรางวัลในการแข่งขันสูงขึ้นในช่วงปี 2000 เป็นต้นมาได้มีการแข่งขันเกิดขึ้นมากมาย เดิมในปี 2000 มีการแข่งขันเพียงแค่ 10 รายการต่อมาในปี 2010 มีการแข่งขัน อีสปอร์ต ถึง 260 รายการในระยะเวลา 10 ปี โดยส่วนใหญ่รายการแข่งขันที่ประสบความสำเร็จจะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลา 10 ปีนี้ เช่น The World cyber Game ,Major League Gaming โดยในช่วงนั้นประเทศเกาหลีมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต ผ่านทาง TV ในการแข่งขันเกม Star Craft และ Warcraft 3 ผ่านช่อง Ongament และ MBC game อย่างไรก็ตามการบริการ online streaming เกิดขึ้นในปี 2011 ถือเป็นช่องทางในการรับชมการแข่งขัน E-Sport ที่ได้รับความนิยมที่สุด สำหรับวิดีโอเกมการแข่งขันที่ได้รับความนิยมที่สุดคือเกม League of Legend และ Dota2 โดยสถิติของผู้เข้าชมในช่อง The international ซึ่งเป็นรายการแข่งขันรายการใหญ่ของเกม Dota2 มียอดผู้ชมถึง 4.5 ล้าน (Consolazio, 2018)

3.2 ประเภทของอีสปอร์ต



รูปภาพที่ 3 เกม Street Fighter V

ที่มา: Street Fighter (2018) Retrieved from

:<https://www.pcmag.com/feature/355931/the-best-esports-games-to-light-your-competitive-fire/12>

1. เกมต่อสู้ (Fighting games)

ในการแข่งขันเกมประเภทนี้มักจะเป็นการแข่งขันแบบตัวต่อตัวระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่ายในสมัยก่อนจะใช้ตู้เกมในการแข่งขัน จะมุ่งเน้นไปที่การเล่นแบบอาร์เคด (Arcade) ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีตู้หรือจุดเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะ แต่ในปัจจุบันผู้คนเริ่มที่จะนิยมการเล่นแบบคอนโซล (Console) มากขึ้น ซึ่งก็คือเกมกล่อง เช่น Nintendo XBOX และ Playstation เป็นต้น จึงทำให้การแข่งขันในปัจจุบันจะกลายเป็นการแข่งขันแบบคอนโซล การแข่งขันที่สำคัญสำหรับการแข่งขันประเภทเกมต่อสู้ในระดับมืออาชีพ ได้แก่ Evolution Championship Series, Capcom Cup, Tougeki-Super Battle Opera ซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีมานาน และยังเป็นรายการที่มีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะสูงถึงหลักล้านบาท (Techopedia,2019)



รูปภาพที่ 4 เกม Overwatch

ที่มา: Overwatch (2018) Retrieved from

:<https://memeburn.com/gearburn/2016/06/overwatch-review/>

2. เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooters)

โดยเกมประเภทนี้จะจำลองการยิงจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง และในการแข่งขันอาจเป็นได้ทั้งประเภทบุคคลหรือประเภททีม เป็นเกมประเภท Action มักจะแสดงแขนของตัวละครให้เห็นผ่านหน้าจอโดยจะจำลองการเคลื่อนไหวของมนุษย์เพื่อให้เกมออกมาสมจริงที่สุด (Techopedia, 2019) ยกตัวอย่างเช่น Pub g, Counter strike, Overwatch เป็นต้น



รูปภาพที่ 5 เกม Warcraft 3

ที่มา: Warcraft 3 (2017) Retrieved from

:<https://www.digitaltrends.com/gaming/blizzard-warcraft-3-test-realm/>

3. เกมกลยุทธ์ (Real-time strategy games)

เกมประเภทนี้สามารถเรียกได้ว่าเป็นเกมยอดนิยมประเภทหนึ่ง โดยตัวเกมจะจำลองสถานการณ์โดยผู้เล่นจะต้องวางแผนกลยุทธ์เพื่อการเอาชนะคู่ต่อสู้ (Churchill, 2012) เป็นแนวเกมที่ได้รับคามนิยมมากในช่วง 5-6 ปีก่อน เช่น WarCarf, StarCarft, Battle Realms แต่ในปัจจุบันเกมประเภทนี้เริ่มจะมีบทบาทน้อยลง



รูปภาพที่ 6 เกม Dota

ที่มา:Dota (2013) Retrieved from <https://www.polygon.com/2013/8/30/4676762/moba-developers-need-to-stop-chasing-leaders-of-the-genre>

4. โมบา (Multiplayer Online Battle Arena; MOBA)

เป็นเกมประเภทวางแผน เน้นในเรื่องของการวางกลยุทธ์ เพื่อที่จะได้รับชัยชนะเหนือคู่ต่อสู้ โดยเกมประเภทวางแผนจะใช้มุมมองในการเล่นแบบ Sky view ซึ่งเกมประเภทนี้เป็นเกมประเภทที่ได้รับความนิยมอย่างมากไปทั่วโลก ซึ่งเกมชนิดนี้เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมประเภทกลยุทธ์ โดยจะแตกต่างกันตรงที่ โมบาจะใช้การควบคุมตัวละครเพียงหนึ่งตัวเท่านั้น ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ทักษะในการเล่นเพื่อให้เข้ากับผู้เล่นในทีม และผู้เล่นที่เป็นคอมพิวเตอร์ (ภควัด เจริญลาภ, 2560)

โมบาเป็นเกมประเภทที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่น และผู้เข้าชม โดยในการแข่งขันของเกม โมบามีเงินรางวัลรวมตั้งแต่หลักแสนถึงหลักล้าน ยกตัวอย่างเช่น ในการแข่งขัน League of Legends World Championship ที่จัดการแข่งขันขึ้นในสนามรังนก ณ กรุงปักกิ่ง มีเงินรางวัลในการแข่งขันรวมมากกว่า 4 ล้านบาท และมียอดผู้เข้าชมทางช่องออนไลน์จำนวน 106,210,010 คน (Hoppe, 2018)

โดยนอกจากอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต แล้วอีกหนึ่งอาชีพที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กันก็คือ อาชีพ นักแคสท์เกม เป็นหนึ่งในอาชีพยุคใหม่ ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการเติบโตของสื่อโซเชียลทั่วโลก นักแคสท์เกมทำหน้าที่ในการถ่ายทอดประสบการณ์การเล่นเกมให้กับผู้ชมผ่านวิดีโอ ในปัจจุบันได้กลายเป็นกิจกรรมใหม่บนโลกออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมสูง (BBC NEWS, 2019)

3.3 ความแตกต่างระหว่าง อีสปอร์ต กับ กีฬาทั่วไป

Foil (2016) ได้อธิบายถึงความแตกต่างระหว่าง อีสปอร์ต กับกีฬาทั่วไป ดังต่อไปนี้

1. กีฬาโดยทั่วไปจะมีกรรมการหรือผู้ตัดสินเป็นผู้ควบคุมการแข่งขันไม่ให้นักกีฬาละเมิดกฎกติกาในการแข่งขัน ซึ่งแตกต่างจาก อีสปอร์ต ที่ไม่มีกรรมการหรือผู้ตัดสิน และกฎกติกาจะถูกบรรจุไว้ในระบบเมื่อทำการแข่งขันระบบจะไม่อนุญาตให้นักกีฬาละเมิดกติกาได้เลย
2. กีฬา อีสปอร์ต จะมีการเปลี่ยนกฎกติกาค่อนข้างบ่อยกว่ากีฬาทั่วไป เพื่อให้มีความยุติธรรมมากขึ้นในการแข่งขัน และทำให้เกมน่าสนใจขึ้น
3. การแข่งขัน อีสปอร์ต จะมีความซับซ้อนมากกว่าการแข่งขันกีฬาทั่วไป เนื่องจากกฎกติกาถูกตั้งโปรแกรมและประมวลผลโดยระบบ
4. อีสปอร์ต มีการเปลี่ยนแปลงของเกมที่ใช้ในการแข่งขันตลอดเวลา และเกมยังได้รับการผลิตออกมาเรื่อย ๆ ทำให้เป็นผลดีต่อผู้รับชม อีสปอร์ต แต่ก็ทำให้ยากต่อการบรรลุวัตถุประสงค์เชิงโครงสร้าง เช่น การลงทุนในการสร้างแบรนด์สินค้า เนื่องจากในวงการ อีสปอร์ต เมื่อมีเกมใหม่ออกมาเกมเก่าก็จะได้รับความนิยมที่ลดลง ซึ่งจะแตกต่างจากกีฬาทั่วไป
5. อีสปอร์ต มีลีกการแข่งขันที่มากกว่ากีฬาทั่วไป ในกีฬาทั่วไปจะมีลีกการแข่งขันที่มีขนาดใหญ่อยู่ประมาณ 5-6 ลีกในแต่ละชนิดกีฬาแต่ อีสปอร์ต กลับมีการแข่งขันลีกมากมายที่เป็นทางการ เนื่องจากสามารถทำการแข่งขันผ่านทางออนไลน์ได้ทั่วโลก และสามารถตัดปัจจัยด้านสภาพอากาศออกไป ซึ่งทำให้เป็นข้อได้เปรียบของ อีสปอร์ต เมื่อเทียบกับกีฬาชนิดอื่น
6. อีสปอร์ต เผยแพร่ได้กว้างขวางกว่ากีฬาชนิดอื่นเนื่องจาก การถ่ายทอดสดการแข่งขัน อีสปอร์ต จะเป็นระบบออนไลน์ ผู้ชมจึงสามารถรับชมได้จากทั่วทุกมุมโลก และการรับชมผ่านทางออนไลน์ก็ไม่ทำให้เสียรรถรสของการแข่งขันเมื่อเทียบกับกีฬาชนิดอื่น

7. ทีมอีสปอร์ต มีโครงสร้างที่แตกต่างจากทีมกีฬาทั่วไป จะมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นบ่อยกว่า เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเกมซึ่งเกิดขึ้นเป็นประจำ ทำให้ทีมอีสปอร์ต ต้องหาผู้เล่นใหม่ที่มีความสามารถที่พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงของเกมอยู่ตลอดเวลา

ขณะที่ Taylor (2019) ยังได้ให้ความแตกต่างระหว่าง เกม และ อีสปอร์ต ไว้ดังนี้

เกม โดยทั่วไปจะเป็นการเล่นหรือกิจกรรมที่ทำในยามว่าง เกมโดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็นการเล่นแบบคนเดียว และการเล่นแบบหลายคน ซึ่งเกมทั่วไปอาจไม่มีองค์ประกอบสำหรับการแข่งขันหรือจุดประสงค์ในการเล่นไม่ใช่เพื่อการแข่งขัน เช่น Super Smash Bros, Clash Royale และ Sims เกมสามารถที่จะทำการแข่งขันกันได้แต่ไม่เชื่อว่าทุกเกมจะถูกคัดเลือกให้เป็น อีสปอร์ต

อีสปอร์ต หรือสามารถเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “การแข่งขันวิดีโอเกมระดับมืออาชีพ” อีสปอร์ต จะอยู่ในรูปแบบของการจัดการแข่งขันบนแพลตฟอร์มวิดีโอเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นมากมายหรือเป็นเกมที่มีความนิยมสูง เช่น Call of Duty, League of Legend ซึ่งในการแข่งขันจะมีการชิงเงินรางวัลเกิดขึ้นอย่างเป็นทางการ

แต่ในปัจจุบันผู้คนมักจะเข้าใจผิดเกี่ยวกับ อีสปอร์ต และ เกม ว่าเป็นสิ่งเดียวกัน เนื่องจากอีสปอร์ต บางรูปแบบสามารถเข้าไปเล่นได้ผ่านแอปพลิเคชันโทรศัพท์เคลื่อนที่ อย่างไรก็ตามทั้งสองแตกต่างกันในบริบทมุมมอง ซึ่งวิธีการในการแยกแยะระหว่างเกมและอีสปอร์ต ก็คือ เกมเป็นสิ่งที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง แต่ อีสปอร์ต จะมีมิติที่ลึกซึ้งมากกว่านั้น ต้องมีการวางแผนและการฝึกซ้อม มีการทำงานเป็นทีม มีโค้ชที่วางแผนกลยุทธ์ มีการประกาศล่วงหน้าถึงรายละเอียดของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน โดยเป็นการเล่นเพื่อการแข่งขันชิงเงินรางวัลอย่างเป็นทางการและมีการแยกประเภทหรือเกมที่ชัดเจนอย่างที่ได้กล่าวไปแล้ว ต่างจากเกมที่เราสามารถเข้าไปเล่นได้ และความยืดหยุ่นมีมากกว่าเนื่องจากเป็นกิจกรรมเพื่อใช้เวลาว่างและสนุกสนาน อย่างไรก็ตามสำหรับในบริบทงานวิจัยแล้วพบว่าทางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้นำอีสปอร์ต มาประยุกต์ให้เป็นกิจกรรมนันทนาการโดยมีการจัดตั้งพื้นที่ E-Sport Zone ขึ้นในมหาลัย โดยตัวเกมที่น่ามาใช้ในการบริการนิตจะเป็นเกมที่มีความนิยมและได้รับการบรรจุให้เป็นเกมที่ใช้ในการแข่งขัน อีสปอร์ต ก็คือ Dota2, League of legend, Pubg, RainbowSix, Overwatch, Counter Strike: Global Offensive ซึ่งนอกจากจะเป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมนันทนาการแล้วยังเป็นพื้นที่ที่นักกีฬาและโค้ช อีสปอร์ต ของมหาวิทยาลัยใช้ในการฝึกซ้อมเพื่อการแข่งขันและเป็นพื้นที่ที่ใช้ในการแข่งขัน อีสปอร์ต สำหรับกีฬาน้องใหม่ประจำปีของมหาวิทยาลัยอีกด้วย

3.4 ความสำคัญของอีสปอร์ตในแง่ของนันทนาการ

ความหมายของนันทนาการ

อารมณ นาวากาญจน์ (2541) ได้ให้ความหมายของนันทนาการว่า เป็นอาการแห่งความสุข เป็นกิจกรรมที่หลังจากเข้าร่วมแล้วจะมีความรู้สึกจรโลงใจ ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Recreation มีความหมายว่าการสร้างขึ้นใหม่ หมายถึงกิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมแล้วทำให้มีความรู้สึกมีพลังอีกครั้งโดยปราศจากความเหนื่อยล้า ความเครียด สามารถสรุปได้เป็นข้อดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย
2. เป็นกิจกรรมที่ทำในยามว่าง
3. มีคุณค่าและประโยชน์
4. ไม่ผิดต่อธรรมเนียม และประเพณี
5. ไม่สร้างความเดือดร้อนหรือความเสียหายต่อผู้อื่น
6. เป็นกิจกรรมที่ทำด้วยความสมัครใจ
7. ไม่เป็นการประกอบอาชีพ
8. ต้องเกิดความสุข และความพึงพอใจในทันที

กมลลา ชินพงศ์ (2532) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างโดยจะเป็นไปในทางที่เป็นประโยชน์โดยไม่ข้องเกี่ยวกับทางอบายมุข ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีความสมัครใจ ไม่ใช้การถูกบังคับ และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมนั้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) นิยามความหมายของนันทนาการไว้ 4 ประการดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การสร้างพลังขึ้นมาใหม่ในการใช้ชีวิต
2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่มีหลากหลายรูปแบบ
3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ของบุคคลหรือสังคม
4. นันทนาการ หมายถึง สวัสดิการทางสังคมที่รัฐเป็นคนจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อประชาชน ทำให้เป็นสังคมที่น่าอยู่

กำโชค เผือกสุวรรณ (2538) กล่าวว่า นันทนาการเป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้ที่มาเข้าร่วมมีความสุข สนุกสนาน พัฒนาด้านจิตใจ สังคม สติปัญญา และร่างกาย ต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่ส่งผลไปในทางเสื่อมเสีย ไม่ทำลายสุขภาพ ไม่ผิดศีลธรรม

บรรจง คณະวรรณ (2532) กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมในยามว่าง เมื่อบุคคลมีช่วงเวลาว่างจากการทำงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตนให้ความสนใจในขณะที่มีเวลาว่าง โดยกิจกรรมเหล่านั้นจะต้องเป็นกิจกรรมในการเพิ่มทักษะ และการเข้าร่วมกิจกรรมจะต้องไม่ถูกบังคับต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ เป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อลดความเครียดแล้วเพิ่มพลังในการใช้ชีวิต

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมนันทนาการคือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างจากงานประจำที่ตนต้องทำ โดยผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวต้องเลือกกิจกรรมโดยความสมัครใจ เป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมแล้วจะก่อให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง ๆ ทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม หรือเพิ่มพลังในการใช้ชีวิต ทั้งนี้ นันทนาการอาจจะหมายถึงสิ่งที่รัฐจัดขึ้นด้วยเพื่อให้ประชาชนได้เข้าใช้ในเวลาว่าง ซึ่งในแง่มุมของ E-Sport จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยก็ได้จัดพื้นที่ให้กับนิสิตและบุคลากรสามารถเข้าใช้ได้ในเวลาว่างเช่นกัน

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทหัตถกรรม หมายถึง กิจกรรมที่ใช้มือในการประดิษฐ์หรืองานด้านศิลปะต่าง ๆ ที่จัดทำขึ้นในเวลาว่างโดยไม่หวังถึงผลกำไรหรือหารายได้ใด ๆ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านทักษะงานฝีมือ
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา หมายถึง กิจกรรมที่ใช้สติปัญญา การเคลื่อนไหวของร่างกายในการประกอบกิจกรรม ในบางกิจกรรมจะใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ลูกบอลหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นต่าง ๆ กิจกรรมประเภทนี้มักจะจัดขึ้นในสถานที่ที่เป็น ลานกว้าง สนาม โรงยิม โดยจะมีกฎกติกาของการเล่นเฉพาะแต่ละชนิดกีฬา
3. กิจกรรมนันทนาการด้านการเต้นรำ หมายถึง เป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงการเคลื่อนไหวโดยประกอบเข้ากับจังหวะของดนตรี เช่น การเต้น การขยับ การหมุน ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ความสุข ความรัก ความเศร้า ไปจนถึงวิธีการต่าง ๆ ในการบูชา
4. กิจกรรมนันทนาการด้านการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข หมายถึง เป็นกิจกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาความสุขของมนุษย์ อารมณ์ของความสุขของมนุษย์มี 2 ประเภท คือ อารมณ์

สนุกสนาน เช่น การเต้นรำ การออกกำลังกาย การเล่นเกม การท่องเที่ยว และอารมณ์สงบสุข เป็นกิจกรรมที่ทำให้บุคคลได้เรียนรู้ และพัฒนาจิตใจ เช่น โยคะ มวยจีน การผ่อนคลาย ดนตรีบำบัด

5. กิจกรรมนันทนาการการละคร หมายถึง คือการเล่นละครทุกชนิดหรือบทบาทสมมติ ซึ่งมีเสียงหรือท่าทางประกอบการแสดง และต้องมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อเป็นการส่งเสริมจินตนาการเช่น ละครรำละครพูด เป็นต้น

6. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก หมายถึง เป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาว่างเพื่อเป็นการพักผ่อนจิตใจ เช่น การสะสมสิ่งของ การเลี้ยงสัตว์ การประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆ

7. กิจกรรมนันทนาการกลางดนตรีและร้องเพลง หมายถึง กิจกรรมทางด้านดนตรีทุกชนิดซึ่งดนตรีเป็นหนึ่งในภาษาที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนทุกคน

8. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง หมายถึง เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้บุคคลมีความใกล้ชิดกับธรรมชาติมากขึ้น โดยกิจกรรมประเภทนี้จะจัดขึ้นในสถานที่ที่มีสภาพแวดล้อมเป็นธรรมชาติ เช่น สวนสาธารณะ หรือการเข้าค่ายพักแรม

9. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เพื่อให้มีสัมพันธ์และสร้างความสามัคคีในหมู่มวลมนุษย์

10. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ หมายถึง เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในวันสำคัญ เช่น งานปีใหม่ งานประจำปี วันคริสต์มาส

11. กิจกรรมนันทนาการการอ่าน พูด เขียน หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้บุคคลได้พัฒนาทักษะด้านการอ่าน พูด เขียน เพื่อให้เกิดการสร้างความคิดสร้างสรรค์ เช่น การอ่านหนังสือ การเขียนหนังสือ การอ่านการ์ตูน โดยต้องเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะในการใช้ภาษา

12. กิจกรรมนันทนาการบริการอาสาสมัคร หมายถึง เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านจริยธรรม คุณธรรม และเป็นกิจกรรมที่พัฒนาจิตใจของบุคคล เช่น งานจิตอาสาต่าง ๆ

13. กิจกรรมนันทนาการการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ หมายถึง กิจกรรมที่มีความประสงค์ที่จะพัฒนาด้านสุขภาพก็คือกิจกรรมนันทนาการสุขภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้ความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อเป็นไปในทางที่ดีขึ้นและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพ

14. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง กิจกรรมที่จะส่งเสริมด้านความสัมพันธ์ของมนุษย์ในการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้วิถีของประชาธิปไตย รู้บทบาท การเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักการยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น

15. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลทำการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ เป็นกิจกรรมประเภทที่บุคคลให้ความสนใจและเลือกที่จะทำมากที่สุด

ดังนั้นจากที่ได้กล่าวมา อีสปอร์ต จะถือว่าอยู่ในประเภทของเกมกีฬา โดยใช้ทั้งสติปัญญาและการเคลื่อนไหวของร่างกายคือส่วนมือในการประกอบกิจกรรม โดยอาจจะมีอุปกรณ์เสริมด้วย

ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้สรุปประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ช่วยให้คุณและชุมชนได้รับความสนุกสนานและได้ใช้เวลาว่างเพื่อผ่อนคลายความเครียดและเป็นประโยชน์ต่อตัวบุคคล
2. ช่วยในการพัฒนาสุขภาพจิตและสุขภาพทางกายเพื่อให้เกิดความสมดุลของชีวิต
3. ป้องกันในการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนในทางที่ไม่ดีของเด็กและเยาวชน
4. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้คุณที่เข้าร่วมได้เรียนรู้ในเรื่องของความรับผิดชอบ คุณค่าทางสังคม จริยธรรม ความมีน้ำใจ การให้บริการ และรู้จักช่วยเหลือสังคม
5. ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีบุคลิกภาพที่ดีขึ้นและช่วยให้รู้จักพัฒนาการในการควบคุมอารมณ์
6. ส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติ เช่น ประเพณีพื้นบ้าน การละเล่นต่าง ๆ
7. ช่วยเสริมสร้างมนุษย์สัมพันธ์ ช่วยให้คุณได้รู้จักการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและรู้จักการทำงานเป็นทีม ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีอันดีในหมู่คณะ

Butler (1959) ได้สรุปเกี่ยวกับคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนต้องการ

2. เป็นทางออกที่บุคคลแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการ และพัฒนาบุคคลขึ้นไปอีกระดับ
3. นันทนาการช่วยให้เด็กและเยาวชนมีประสบการณ์มากขึ้น และสามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์ได้ในอนาคต
4. ในวัยผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการเข้าสังคมอย่างหนึ่งเพื่อสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน
5. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อหาความสุขให้กับชีวิตและทำให้สภาพชีวิตสมดุลกับการทำงาน

ด้วยอีสปอร์ต เป็นกีฬาที่ต้องเล่นเป็นทีม จากประโยชน์ของนันทนาการที่กล่าวมา จะมีคุณค่าในเรื่องของทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบด้านต่าง ๆ ในขณะที่ประโยชน์สำหรับตัวบุคคลก็จะคล้ายคลึงกับกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ ในเรื่องของการเป็นกิจกรรมในเวลาว่างที่ทำให้เกิดการผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนานและสามารถพัฒนาสุขภาพจิตได้ ซึ่งในแง่มุมมองของวัยรุ่นนั้นแม้ว่ายังไม่ได้ประกอบอาชีพ แต่ก็จากการเรียนการใช้ชีวิตอาจจะทำให้เกิดความเหนื่อยล้า สถาบันการศึกษาจึงได้มีการนำแนวคิดนันทนาการในด้านที่เป็นสวัสดิการรัฐมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดหาบริการด้านนันทนาการให้นิสิตนักศึกษาสามารถพัฒนาสติปัญญา อารมณ์และสังคมของตนซึ่งนอกเหนือไปจากหลักสูตรการเรียน ซึ่งบริการด้านนันทนาการของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้นมีหลายด้าน ทั้งชมรมต่าง ๆ ที่ผู้สนใจสามารถเลือกเข้าเป็นสมาชิกได้ตามความสนใจ การบริการด้านกีฬา และพื้นที่ E-Sport Zone ที่ชั้น 4 ห้อง 406 อาคารจามจุรี 9 โดยจัดสรรให้เป็นพื้นที่ในการทำกิจกรรมนันทนาการของนิสิตในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต และเป็นสถานฝึกซ้อมของชมรมอีสปอร์ต

3.5 การรับรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต

จิรายุ วัฒนประภาวิทย์ (2561) กล่าวถึงอีสปอร์ต ว่าเป็นการยกระดับของการเล่นเกมออนไลน์ในเวลาว่างให้กลายเป็นอาชีพ โดยมีการแข่งขันกันในระดับสากลและเป็นทัวร์นาเมนต์ (Tournament) ไม่ต่างจากกีฬานิตอื่น ๆ แต่กว่าจะเปลี่ยนจาก “ผู้เล่น” มาเป็น “นักกีฬามืออาชีพ” ได้นั้นจะต้องมีการฝึกซ้อมอย่างหนัก ทั้งในเรื่องเทคนิคการเล่นที่ต้องมีการฝึกซ้อมให้ชำนาญไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการรู้จักตัวละครที่เล่น หรือเทคนิคการวางแผนการต่อสู้ ซึ่งถ้าเป็นเกมที่ต้องมีเพื่อนร่วมทีมด้วยแล้ว การฝึกซ้อมร่วมกันจะสามารถทำให้ทุกคนในทีมสามารถเล่นเกมได้เข้าหากันมากขึ้น

สิ่งเหล่านี้คือเป็นตัวแปรที่เพิ่มโอกาสในการชนะให้กับนักกีฬาในการแข่งขันได้ ซึ่งในประเทศไทยนั้น นักกีฬาอีสปอร์ต จะมีรายได้โดยเฉลี่ย 15,000– 20,000 บาทต่อเดือน ซึ่งอีสปอร์ต

เป็นอีกอาชีพหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ไม่แพ้อาชีพอื่น ๆ สำหรับในระดับนักศึกษาที่เป็นแชมป์ในระดับโลก จะมีรายได้เฉลี่ย 30,000 บาทต่อเดือน ซึ่งรายได้เหล่านี้จะมาจากสปอนเซอร์ที่สนับสนุนทีม หรือจากทีมที่นักกีฬาสังกัดอยู่

โดย อีสปอร์ต เป็นเรื่องของสองคำรวมกัน คือเรื่องของกีฬาและเกมอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งได้รับการพัฒนามาจากเกมคอมพิวเตอร์ (Jonasson & Thiborg, 2010) ซึ่งขณะที่การรับรู้ทางเรื่องกีฬาเป็นไปในทางบวก เช่น การเพิ่มพูนสุขภาพกายและใจ การพัฒนาสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่น การสร้างค่านิยมบางอย่างทางสังคม แต่การรับรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มักจะเป็นไปในทางด้านลบ เช่น การหมกมุ่น ความก้าวร้าว หรือการแยกตัวออกจากสังคม เป็นต้น (Jonasson & Thiborg, 2010) ทั้งนี้ Jonasson & Thiborg (2010) ได้เสนอแนวคิดการเปรียบเทียบ อีสปอร์ต กับกีฬา ดังต่อไปนี้

1) อีสปอร์ตเป็นวัฒนธรรมที่แตกต่างจากที่มีอยู่ในสังคม หรือเป็นอีกทางเลือกสำหรับกีฬาสมัยใหม่ (E-Sport as a counterculture or alternative to modern sport) อีสปอร์ตยังไม่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายว่าเป็นกีฬา แม้ว่าตามบริบทของ Guttman (1978) ซึ่งได้เสนอรูปแบบ “การเล่น-เกม-การแข่งขัน-กีฬา” (Play-Game-Competition-Sport) โดยอธิบายว่าเกมที่มีการแข่งขันซึ่งเป็นการทดสอบประลองทางปัญญานั้นก็เป็นกีฬาอย่างหนึ่ง แม้ว่าจะมีผู้ไม่เห็นด้วยว่ากีฬาควรจะต้องเป็นการใช้ร่างกายในการเล่น และฝึกซ้อม แต่ว่าอีสปอร์ตก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งซึ่งผู้เล่นจะต้องทำการฝึกซ้อมและออกกำลังกายผ่านการใช้สติปัญญา เช่นเดียวกับกับ กีฬาเช่นโบว์ลิ่ง ยิงปืน หรือพูล ที่อาจจะไม่ได้มีการออกกำลังกาย ขยับตัวเท่ากับฟุตบอล ฮอกกี้ แต่อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่จัดอยู่ในประเภทต้องใช้สมอง รวมถึงความแม่นยำของการประสานงานร่วมกันระหว่างมือและสายตาพร้อม ๆ กับทักษะการเล่นเกม ภาคนั้นแล้วอีสปอร์ตก็เป็นทางเลือกใหม่ สำหรับคนทั่วไปมองว่าเป็นการเล่นเกมในเวลาว่าง แต่ผู้เล่นเรียกตัวเองว่าเป็นเกมเมอร์ (Gamer) และมองว่าก็เป็นการแข่งขันกีฬาไม่ต่างจากกีฬาชนิดอื่น ๆ

2) อีสปอร์ตได้รับการยอมรับว่าอยู่ในส่วนของกีฬาชั้นนำ (E-Sport accepted and/or a part of the hegemony of sport) การเติบโตของลีกและการแข่งขันอีสปอร์ตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี

3) อีสปอร์ตเป็นกีฬาชั้นนำในอนาคต (E-Sport as the future hegemonic sport) แม้กีฬาสมัยใหม่จะไม่ได้เกี่ยวข้องกับการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เช่นสมัยอดีตก็ตาม แต่อีสปอร์ตถือว่าการบูชาเทคโนโลยี มีการพัฒนาเทคโนโลยี เครื่องมืออุปกรณ์ในการเล่นตลอดเวลา แตกต่างจากกีฬาทั่ว ๆ ไป เพราะพื้นฐานของกีฬาชนิดนี้จะต้องใช้ฉากจำลองเสมือนจริง และผู้เล่นสร้างตัวตนเพื่อไปแข่งขันในโลกเสมือนจริง

Digital Schoolhouse (2018) ได้เสนอผลการรับรู้ของผู้แข่งอีสปอร์ตอายุน้อยกว่ามีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหลังจากได้เข้าแข่งขัน ดังนี้

- สัมพันธภาพเพิ่มขึ้นจากการแข่งขัน โดยที่ส่วนใหญ่กล่าวถึงว่าสัมพันธภาพนั้นพัฒนาขึ้นระหว่างการแข่งขัน
- การแข่งขันอีสปอร์ตทำให้เกิดการอยากเข้าร่วมแข่งขันในการแข่งขันกีฬาที่เล่นเป็นทีมอื่น ๆ
- ผู้เข้าแข่งขันมีความสนใจในอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมวิดีโอเกม
- ผู้เข้าแข่งขันจำนวนมากมีความสนใจในคอมพิวเตอร์หรือการสร้างโปรแกรม อย่างไรก็ตามไม่ถึงครึ่งจากจำนวนดังกล่าวมีความสนใจที่จะเรียนในวิชานั้น

การรับรู้และทัศนคติต่ออีสปอร์ตมีความคล้ายคลึงเช่นเดียวกับกับวิดีโอเกม ซึ่ง Barr (2018) กล่าวถึงทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวิดีโอเกมว่า วิดีโอเกมบางประเภทนั้นสามารถช่วยให้เกิดทักษะในการใช้ชีวิตได้ ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพึ่งพาตนเอง และการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วย

ผลกระทบของการเล่นเกม

แม้ว่าอีสปอร์ตจะได้รับการยกฐานะให้เป็นกีฬาในบริบทที่ได้กล่าวมาแล้ว อย่างไรก็ตามในอีกหลายบริบทรวมทั้งในประเทศไทย อีสปอร์ตยังถูกมองว่าเป็นเพียงเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมมากกว่า ซึ่งหากใช้เวลาในการเล่นมากเกินไปแล้วจะเกิดผลกระทบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) ด้านร่างกาย (ชลลดา บุญโท, 2554)

1.1 การที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนานเป็นระยะเวลานานมากเกินไป ทำให้มีผลกระทบต่อสายตาจากการมองจอภาพนานเกินไปทำให้ส่งผลให้เกิดอาการ ตาแห้ง เคืองตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น ซึ่งการเล่นเกมนี่ก็เป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เด็กและเยาวชนมีปัญหาทางด้านสายตา

1.2 ส่งผลให้เกิดโรคอ้วนเนื่องจากเด็กและเยาวชนให้ความสำคัญกับการเล่นเกมมากเกินไปทำให้เกิดอาการติดเกมจนมีความรู้สึกที่ไม่ชอบที่จะเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งที่ต้องใช้พลังงาน

1.3 การที่นั่งเล่นเกมเป็นระยะเวลานานทำให้เกิดอาการปวดหลังและคอ ซึ่งส่งผลให้เกิดโรคเกี่ยวกับกระดูกและคอได้ จนไปถึงอาการออฟฟิศซินโดรม ซึ่งเป็นโรคที่อันตรายและส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

1.4 ผลกระทบต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้เกิดอาการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจ และความดันโลหิต เพราะเกิดอาการเครียดจากเกมที่เล่นโดยเฉพาะถ้าเป็นเกมที่มี

ความตื่นเต้น ทำให้มีการใช้พลังงานมากขึ้น และเกิดการหลั่งสาร Catecholamine ที่ทำให้การเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น (พุนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล, 2541)

2) ทางด้านจิตใจ

2.1 ในปัจจุบันการเล่นเกมนของกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนาน จึงทำให้เกิดทักษะด้านการพูด การเข้าสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม ทำให้ไม่ได้ใช้เวลาร่วมกับผู้อื่นและขาดการปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น

2.2 ปัญหาด้านการศึกษาและขาดความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมรอบกาย การที่เยาวชนให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเป็นอันดับ 1 จะทำให้ความสนใจในด้านอื่น ๆ ลดลง โดยอาการลักษณะนี้มักพบในวัยรุ่นเพศชาย

2.3 ทำให้เกิดอาการเสพติด เพราะเกมคือสื่อชนิดที่ถูกสร้างมาเพื่อดึงดูดความสนใจอยู่แล้ว เกมจะทำให้ผู้เล่นเกิดการปฏิสัมพันธ์กับเกมที่ผู้เล่นได้สัมผัสโดยจะเกิดความรู้สึกต่าง ๆ กับเกม เช่น ความท้าทาย ความอยากเอาชนะ ความตื่นเต้น เมื่อผู้เล่นเล่นสามารถชนะในเกมนั้น ๆ ก็จะต้องการที่จะหาความยากหรือความท้าทายใหม่ที่นำตื่นเต้นเร้าใจกว่าเดิม จึงนำไปสู่พฤติกรรมเสพติด (พุนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล, 2541)

3) ความก้าวร้าว

ความรุนแรง และความก้าวร้าว มักจะถูกเข้าใจไปในความหมายเดียวกันแต่ความจริงแล้วทั้งสองคำมีความหมายที่แตกต่างกันโดยพฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึง การมุ่งที่จะทำร้ายผู้อื่นหรือสิ่งของทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ส่วนพฤติกรรมรุนแรงหมายถึง รูปแบบในการทำร้ายผู้อื่นโดยจะเป็นลักษณะของพฤติกรรมทางกาย ซึ่งเกมก็อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการรับรู้และพฤติกรรมดังกล่าวจากในเกมมาปฏิบัติในชีวิตจริง

เกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงก็เป็นสื่อบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่มีความแตกต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ คือ มีลักษณะที่รุนแรง (violence) แข่งขัน (competitiveness) ความยาก (Difficulty) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทางจิตใจต่าง ๆ เช่น การรับรู้ความก้าวร้าวจากเกมที่เล่น เป็นต้น Anderson & Bushman (2001) กล่าวว่า เกมที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถส่งผลทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ในระยะสั้น เกมจะเพิ่มกลไกทางจิตใจทำให้เกิดพฤติกรรมรุนแรงตามมา ส่วนในระยะยาวเกมที่มีความรุนแรงจะส่งผลให้เกิดความเชื่อและทัศนคติด้านความก้าวร้าว เกมจะสร้างแผน ตื่นแบบ และความคาดหวังในความก้าวร้าวขึ้น และเกมที่มีความรุนแรงจะเป็นตัวช่วยส่งเสริมให้คนแก้ปัญหาความขัดแย้งและความโกรธด้วยความรุนแรง

Guerra et al. (1994) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่ว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ (Desenitization) และการประเมินด้านศีลธรรมบกพร่อง (Impaired moral evaluatuion) โดยเกมส่วนใหญ่จะส่งเสริมให้เกิดการตัดสินใจในการใช้ความรุนแรงภายในเกมโดยผู้เล่นเกมจะสามารถเลือกใช้ความรุนแรงต่าง ๆ ภายในเกมตามที่ถูกออกแบบเกมได้สร้างไว้ ซึ่งความรุนแรงภายในเกมถือเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ เพราะเกมและผู้ที่ถูกกระทำภายในเกมไม่ได้เป็นของจริง การกระทำต่อเหยื่อในบางเกมที่มีความรุนแรงมากจนเกินไปจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีอาการเชิงศีลธรรมลดลง

ทวิศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ (2547) ได้แบ่งโทษจากการเล่นเกมออกเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. ผลจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง เช่น เกมต่อสู้ เกมยิงต่าง ๆ จะมีความรุนแรงแอบแฝงอยู่ในตัวเกม ซึ่งโดยปกติแล้วความรุนแรงและความก้าวร้าวจะแอบแฝงอยู่ในสื่อชนิดต่าง ๆ อยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ หรือภาพยนตร์ แต่สำหรับการเล่นเกมนั้นทำให้ผู้เล่นเข้าถึงความรุนแรงและก้าวร้าวได้ง่ายกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ เนื่องจากผู้เล่นสามารถเป็นคนกำหนดบริบทของตัวละครหรือสามารถบังคับตัวละครเองได้ ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกเหมือนผู้เล่นเกมเป็นผู้กระทำด้วยตนเอง พบว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงนั้นทำให้มีผลกระทบต่อตัวผู้เล่นทั้งในระยะสั้นและยาว สังเกตได้จากพฤติกรรมและอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะซึมซับเนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรงมา จนนำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การแก้ปัญหาโดยการใช้กำลังในชีวิตจริง ในหลาย ๆ ประเทศจึงได้จัดระดับความรุนแรงของเกม เพื่อให้สามารถควบคุมพฤติกรรมและความก้าวร้าวของเด็กได้

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมทำให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

- 2.1 ผลกระทบต่อสุขภาพ การที่ผู้เล่นเกมสนใจแต่การเล่นเกมเพียงอย่างเดียวทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลานานทำ ทำให้เกิดการละเลยกิจวัตรประจำวันที่เป็นจำเป็น เช่น กินข้าว อาบน้ำ พักผ่อนที่เพียงพอ ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพของผู้เล่น

- 2.2 ผลกระทบต่อการศึกษา การที่เยาวชนใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมนานเกินไปจนเกินไป ทำให้เกิดการละเลยหน้าที่ของเยาวชนในสังคม คือการศึกษา และการเรียนรู้เพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพของสังคมในอนาคต

3. การเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จากผลการสำรวจพบว่า มีกลุ่มวัยรุ่นและเด็กจำนวนหนึ่ง ที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่อเดือนมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งเมื่อตัวเกมที่กลุ่มให้ความสนใจ ได้รับความนิยมนั้นมากขึ้น ทำให้เกิดการใช้จ่ายที่มากขึ้นไปอีก ส่งผลให้เงินที่ได้รับจากทางผู้ปกครองไม่เพียงพอต่อการใช้ชีวิต ซึ่งผลดังกล่าวจะนำมาสู่ปัญหาอื่น ๆ ตามมา เช่น การขโมยเงินเพื่อนำมาใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น จนนำไปสู่การปัญหาด้านการก่ออาชญากรรมในที่สุด

ผลกระทบที่สำคัญที่เกิดจากการเล่นเกมเป็นเวลานานคือ โรคติดอินเทอร์เน็ต โดยนักจิตวิทยาชื่อ Young (1996) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน พบว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น ทำให้ผู้เสพมีความรู้สึกเหมือนถูกกละเลย ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า และก่อให้เกิดปัญหาครอบครัวตามมา และยังส่งผลเสียไปถึง การศึกษาและการทำงาน โดยผลที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. ปัญหาด้านการศึกษา เกิดจากการที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปทำให้ละเลยเวลาทำการบ้าน และไม่สนใจการเรียน
2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง การใช้เวลาส่วนมากไปกับอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลลดลง ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ครอบครัว หรือว่าบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตน
3. ปัญหาด้านการเงิน เกิดจากการสูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการท่องโลกอินเทอร์เน็ตหรือการเล่นเกมนอนไลน์
4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานต่ำลงเนื่องจากการใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปทำให้เกิดอาการพักผ่อนไม่เพียงพอ
5. ปัญหาด้านร่างกาย จากอาการพักผ่อนไม่เพียงพอเนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้เกิดการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเนื่องจากต้องนั่งอยู่ในท่าลักษณะเดิม และอาการปวดตาจากการมอจภาพเป็นเวลานาน เป็นต้น

สุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ (2552) กล่าวว่า การตอบสนองของเกมนั้นเป็นสิ่งที่ส่งผลให้เด็กเกิดอาการติดเกมและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากเด็กหรือเยาวชนเป็นวัยที่มีความชอบในการแข่งขันโดยตัวเกมจะมีผลคะแนนหรือผลลัพธ์จากการเล่น ทำให้เยาวชนเกิดอาการที่จะอยากเล่นซ้ำเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ต่อการเล่นเกม ในแต่ละเกมจะมีความยากและความตื่นเต้นในการเล่นทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกท้าทายและต้องการที่จะเอาชนะให้ได้ ในความเป็นจริงแล้วเกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่สามารถดึงความสนใจของเด็กได้ดีหากนำมาใช้เป็นสื่อการสอน แต่โชคร้ายที่เกมส่วนใหญ่ไม่สามารถนำไปปฏิบัติในทางดังกล่าวได้ เกมมักจะเป็นเกมประเภท ต่อสู้ ยิ่งกัน และมีความเสมือน

จริงมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เล่นเกมเกิดความคุ้นเคยในการต่อสู้โดยไม่รังเกียจความรู้สึกที่จะต้องทำร้ายผู้อื่น แต่กลับมีความ ตื่นเต้น รั้าใจ สนุกสนาน สามารถบอกได้ว่าเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงสามารถส่งผลต่อเด็ก ได้มากกว่าความรุนแรงในโทรศัพท์ เนื่องจากการโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่น

ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความก้าวหน้า โดยเฉพาะ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นปัญหาที่นานมาแล้ว และปัญหาเหล่านี้ได้เพิ่มความทวีคูณมากขึ้นเมื่อสามารถเล่นได้กับผู้เล่นจากทั่วทุกมุมโลกผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สมชาย นำประเสริฐชัย (2548) กล่าวว่า การเล่นเกมในปัจจุบันถือเป็นปัญหาหนึ่งที่กระทบต่อเยาวชน ปัญหาจากการเล่นเกมเกิดจากความไม่เหมาะสมของวัยกับตัวเกมที่เล่น โดยเกมไม่ได้มีการแบ่งประเภทและกลุ่มผู้เล่นที่ชัดเจนว่า เกมในระดับใดผู้เล่นควรมีอายุเท่าใด อีกทั้งเด็กและเยาวชนจำนวนมากต่างหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนมากเกินไป หลายคนเล่นเกมเพื่อเอาชนะมากกว่า การเล่นเกมเพื่อการพักผ่อน ซึ่งนอกจากจะไม่ส่งผลดีแล้วยังทำให้เกิดความเครียดอีกด้วย ในบางคน การเล่นเกมทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพทางกายและจิตใจ ถ้าหากผู้เล่นไม่สามารถควบคุมและแยกแยะได้

อย่างไรก็ตามการเล่นเกมก็ไม่ใช่จะส่งผลเสียไปในทุกด้านหากแต่ผู้ที่เล่นเกมแบ่งเวลาในการเล่นเกมเป็นและสามารถเรียนรู้ทักษะจากการเล่นเกมได้อย่างพอเพียง เช่น การฝึกภาษาจากการเล่นเกม โดยตัวเด็กต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งอื่น ๆ ด้วยไม่ใช่หมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนมากเกินไปจนควร เพื่อเป็นการทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านจิตใจและอารมณ์ที่สมบูรณ์

กล่าวได้ว่า ณ ตอนนี อีสปอร์ตเป็นกีฬานับบุคคลหรือประเภททีมที่ได้รับการบรรจุให้เป็นกีฬาสากลเทียบเท่ากับกีฬานิตอื่น ๆ ทั่วไประแต่อีสปอร์ต จะมีความโดดเด่นและแตกต่างจากกีฬาทั่วไป ทั้งการฝึกซ้อม กฎกติกาในการแข่งขัน หรือทรัพยากรที่ใช้อีสปอร์ต เป็นกีฬาที่สามารถนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันได้ดีที่สุดในบรรดากีฬาท้งหมด ในขณะที่กีฬาทั่วไปชนิดอื่น ๆ จะใช้ทักษะทาง กายภาพ เป็นหลักในการแข่งขันซึ่งแตกต่างจากอีสปอร์ต ที่ผู้เข้าแข่งขันจะสู้กันด้วย เทคโนโลยี ตลอดจนถึงการตัดสินใจผล แพ้-ชนะ การที่ปัจจุบันมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้อีสปอร์ต เป็นกีฬานิตเดียวที่ผู้เข้าแข่งขันไม่จำเป็นต้องพบหน้ากันก็สามารถทำการแข่งขันกันได้ ไม่ว่าจะอยู่กันคนละประเทศ หรือคนละทวีปก็ตาม เพียงแค่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตก็เพียงพอ รวมไปถึงช่องทางารรับชมที่สามารถใช้สื่อออนไลน์ในการรับชมได้โดยไม่เสียเสน่ห์ของอีสปอร์ต เพราะภาพที่ผู้ชมได้รับชมก็คือภาพเดียวกับที่ผู้แข่งขันใช้ในการแข่งขัน ซึ่งทำให้แตกต่างจากกีฬาอื่นยกตัวอย่างเช่น การดูฟุตบอลผ่านช่องทางออนไลน์ก็ไม่ทำให้เรารู้สึกสนุกสนาน

เท่ากับการดูฟุตบอลติดขอบสนามจริง จึงทำให้กีฬาอีสปอร์ตมีเสน่ห์ที่แตกต่างและโดดเด่นออกมาจากกีฬาทั่วไป และด้วยตัวกีฬาที่ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีทำให้ผู้รับชมหรือสนใจเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

จากที่ได้ทบทวนวรรณกรรมในด้านความคิดเห็นต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จะพบว่า มีผลบวกทั้งในด้านที่เป็นการใช้เวลาว่างในลักษณะที่เป็นเกม (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544) ลักษณะนิสัยการทำงาน (Digital Schoolhouse, 2018) การก่อให้เกิดอาชีพรายได้ (Digital Schoolhouse, 2018) และผลกระทบในการใช้ชีวิต ทั้งด้านสุขภาพ ผลการเรียน และการใช้เงินที่อาจจะเกิดความฟุ่มเฟือยมากขึ้น (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล และคณะ, 2547) อย่างไรก็ตามความคิดเห็นต่อกีฬาดังกล่าวก็อาจจะมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ให้ความคิดเห็น กล่าวคือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

งานวิจัยในประเทศ

ชาคร จันทนโชติวงศ์ (2560) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ผ่านระบบออนไลน์ของคนในเขตกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล โดยใช้ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) ได้ทำการสำรวจผ่านแบบสอบถามและได้รับข้อมูลแบบสอบถามตอบกลับที่มีความสมบูรณ์ทั้งสิ้น 390 ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ของคนในเขตกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล โดยเรียงลำดับตามอิทธิพลที่ส่งผลต่อความพึงพอใจจากมากไปน้อย ได้แก่ 1.ปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์และพิธีกร 2.ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในการแข่งขัน 3.ปัจจัยด้านกระบวนการภายใน และ 4.ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพของช่องทางออนไลน์ที่ใช้ในการรับชมผลการวิจัยพบว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน โดยที่เพศชายมีความพึงพอใจสูงกว่าเพศหญิง อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน โดยผู้รับชมที่อายุต่ำกว่า 20 ปีมีแนวโน้มความพึงพอใจสูงกว่าผู้รับชมที่อายุ 20 ปีขึ้นไป ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน โดยที่ระดับการศึกษาแปรผกผันกับระดับความพึงพอใจ รายได้ที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน โดยที่ผู้รับชมที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท มีความพึงพอใจโดยรวมสูงกว่าผู้รับชมที่มีรายได้สูงกว่า

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดสำหรับ ธุรกิจบริการ ทศนคติ การยอมรับการใช้เทคโนโลยี และรูปแบบในการดำเนินชีวิตเป็นตัวแปรต้น และตัวแปรตามคือการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ได้ทำการสำรวจผ่านแบบสอบถามโดยจำแนกตาม บริเวณ กรุงเทพมหานคร เขตจตุจักร เขตลาดพร้าว และหลักสี่ ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ 2-5 ครั้งต่อเดือน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวันที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 1-3 ชั่วโมงต่อวันเหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจในการเล่นเกมนออนไลน์คือ ถือเป็นกิจกรรมทางนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งช่วยในการพักผ่อน

ภคพร ลุ่มเพชรมงคล (2557) ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภค โดยปัจจัยที่ทำการศึกษาได้แก่ เหตุผลในการเล่นเกมนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ การรับรู้จำนวนผู้เล่นในเกมน อิทธิพลของคอนรอบข้างในการเล่นเกมน ความเบิกบานใจในการเล่นเกมน การติดต่อกับผู้อื่นในการเล่นเกมน การแสวงหาสาระในการเล่นเกมน การแบ่งปันสาระในเกมน ที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้บริโภคในเขต สาทร คลองเตย และ บางรัก จำนวน 217 คน พบว่า มีเพียงแค่ปัจจัยด้านความเบิกบานใจในการเล่น และปัจจัยด้านการแสวงหาสาระในการเล่นเกมน เท่านั้นที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่

ชลลดา บุญโท (2554) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและกระทบจากเกมนออนไลน์ โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 405 คนโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง โดยผลกระทบจากเกมนออนไลน์ พบว่าด้านสุขภาพร่างกาย เกมนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา ด้านการศึกษาและสติปัญญาพบว่า เกมนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดการความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ด้านความสัมพันธ์พบว่า การเล่นเกมนออนไลน์ทำให้สังคมของผู้เล่นกว้างขึ้นได้รู้จักผู้คนใหม่ๆ ด้านอารมณ์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายหรือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง

ศุภเสกข์ ประจักษ์สุวิณี (2554) ได้ศึกษาถึงทัศนคติและพฤติกรรมการใช้บริการดาวโหลดเกมนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่เคยใช้

บริการดาวโหลดเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ราย โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้บริการในการดาวน์โหลดส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ระดับการศึกษาอยู่ในระดับต่ำกว่าปริญญาตรี โดยมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 6000-8000 บาท มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทัศนคติด้านผลิตภัณฑ์ บริการ ด้านราคา และด้านส่วนประสมด้านการตลาดอยู่ในระดับดี เกมที่ดาวน์โหลดส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ติดตลาด หรือเกมยอดนิยมในช่วงเวลานั้นมีความถี่ในการใช้บริการอยู่ที่ 1-5 ครั้ง ส่วนมากจะดาวน์โหลดเกมที่ไม่มีการจ่ายในการดาวน์โหลดต่อครั้ง มีแนวโน้มในการใช้บริการในอนาคตอยู่ที่ระดับไม่แน่ใจ และการแนะนำผู้อื่นมาใช้บริการอยู่ในระดับไม่แน่ใจเช่นกัน

งานวิจัยในต่างประเทศ

Billieux et al. (2013) ศึกษาแรงจูงใจของผู้เล่นเกม World of Warcraft ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ แบบ เล่น ตาม บท บาท (Massively multiplayer online role-playing games-MMORPGs) ซึ่งผู้เล่นจะสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริง (Avatar) คือในเกมเพื่อเล่นเกมและปฏิสัมพันธ์แข่งขันกับตัวตนอื่น ๆ ทั้งนี้งานวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่าง 690 คนซึ่งได้เล่นเกมที่มีการสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริงโดยเฉลี่ยกว่า 8 เดือน มีลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลให้มีแรงจูงใจของผู้เล่นเกมแตกต่างกัน เช่น ต้องการความสำเร็จ ต้องการเกิดสัมพันธ์ภาพ ต้องการจดจ่อเข้าไปยังโลกเสมือนจริง นอกจากนี้งานวิจัยยังพบว่าคนที่มีลักษณะนิสัยที่ชอบทำงานเป็นทีมและชอบการแข่งขันจะสามารถผ่านด่านของเกมได้เร็วกว่ากลุ่มอื่น ๆ งานวิจัยยังพบว่าแม้ว่าจะใช้เวลาเล่นเกมมากแต่ก็ไม่ได้มีผลทางลบในการดำรงชีวิต

Nagygyorgy et al. (2013) ได้ ศึกษา เรื่อง Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players โดยศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ชาวฮังการีจำนวน 4374 คน จากเว็บไซต์ที่มีเกมประเภทการสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริงบนเกมออนไลน์ (Massively multiplayer online role-playing games-MMORPGs) ผลการวิจัยพบว่าร้อยละ 79 ของผู้เล่นเกมจะเล่นเกม 4 ประเภทได้แก่ เกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Games) เกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (First-Person Shooter Games) กลยุทธ์ตามสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น (Real-Time Strategy Games) และเกมอื่น ๆ สำหรับเกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุน้อย การศึกษาต่ำ และมีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ ขณะที่เกมกลยุทธ์ผู้เล่นจะแก่กว่า ผู้เล่นผู้หญิงมักเล่นเกมบทบาทสมมติหรือเกมอื่น ๆ ทั้งนี้พบว่ากลุ่มที่เล่นเกม

บทบาทสมมติใช้เวลาไปกับเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ กล่าวโดยสรุปคือ ผู้เล่นเกมจะมีความชื่นชอบในเกมต่าง ๆ อย่างชัดเจน โดยแต่ละเกมก็จะเกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางลักษณะประชากรศาสตร์และคุณลักษณะนิสัยในการเล่นของผู้เล่น

Ghuman & Griffiths (2012) ได้ศึกษาเรื่อง A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players ซึ่งเป็นการศึกษาความแตกต่างของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน แรงจูงใจในการเล่น และปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยผ่านรูปแบบเกมที่แตกต่างกัน 3 ชนิดคือแบบเกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (First Person Shooter-FPS) หรือเกมที่ผู้เล่นจะพบกับการกระทำผ่านดวงตาของตัวเองหรือคู่ต่อสู้ แบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play Games -RPG) และแบบกลยุทธ์ตามสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น (Real Time Strategy-RTS) ผลวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 353 คน เกมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติจะมีผู้เล่นผู้หญิงมากที่สุด และเป็นเกมที่ใช้เวลายาวนานอย่างมีนัยสำคัญมากกว่าอีก 2 เกม โดยเกมกลุ่มการแสดงบทบาทสมมติจะมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมเพื่อไปอยู่ในโลกเสมือนจริงสูงที่สุด โดยที่ผู้เล่นเกมกลุ่มนี้มีจำนวนน้อยที่จะมีปฏิสัมพันธ์หาเพื่อนมากกว่าผู้เล่นเกมอีกสองเกม

Matthews, et al. (2016) ได้ทำการวิจัยเชิงทดลองเกี่ยวกับผลกระทบของเกมที่มีความรุนแรงต่อเยาวชน โดยวิธีการดำเนินงานวิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นออกเป็น 2 กลุ่มหนึ่งเล่นเกมที่มีความรุนแรง อีกกลุ่มเล่นเกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรงโดยใช้ระยะเวลาในการเล่น 30 นาที จากนั้นนักวิจัยได้ใช้เครื่องสแกนในการศึกษาการทำงานของสมอง เพื่อวัดระดับความสามารถในการยับยั้งและการควบคุมอารมณ์ พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแม่นยำหรือเวลาที่ใช้ในการตอบสนองต่อภารกิจไม่แตกต่างกัน แต่ในกลุ่มที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง พบว่าการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ทำหน้าที่ในการควบคุมตนเองและสมาธิในการทำงานน้อยลง แต่กลับพบว่าสมองส่วนกลางที่ทำหน้าที่ในการรับรู้อารมณ์ ความกลัว ความโกรธ กลายเป็นส่วนที่ทำงานหนักขึ้น

Cooper & Mackie (1986) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างของพฤติกรรมเด็กหลังจากได้เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงโดยใช้รูปแบบในการทำคือการทำวิจัยเชิงสังเกต ได้ทำการสังเกตพฤติกรรมเด็กที่มีอายุ 9-10 ปี ในห้องของเล่นหลังจากให้เด็กผ่านการเล่นที่มีความรุนแรง พบว่า พฤติกรรมของเด็กหญิงและเด็กชายมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ในเด็กหญิงมีการแสดงออกทางพฤติกรรมก้าวร้าวที่เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่เด็กชายไม่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมแต่อย่างใด

Wallenius & Punamaki (2008) ได้ทำการสำรวจระยะยาวโดยการติดตามเด็กวัยรุ่นที่มีอายุอยู่ในช่วง 12 ถึง 15 ปีเป็นระยะเวลา 2 ปีพบว่า เกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง โดยการสื่อสารระหว่างเด็กและผู้ปกครองที่ไม่ดีก็สามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ถึงแม้ว่า การสื่อสารกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน แต่ก็ยังไม่สามารถช่วยในการป้องกันเด็กได้ในระยะยาวนอกจากนั้นการที่เด็กใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยครั้ง อาจเกิดปัญหาการติดเกมได้และการติดเกมจะส่งผลถึงปัญหาด้านลบต่าง ๆ เช่น การเข้าสังคม ปัญหาการเรียน เป็นต้น

กรอบแนวคิดงานวิจัย

กรอบแนวคิดเกี่ยวกับงานวิจัยด้านความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระคือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ โดยได้นำแนวคิดของ ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2550) ที่กล่าวว่า ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์สามารถใช้เพื่อศึกษาความต้องการและความแตกต่างของประชากรตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ เนื่องจากมีความเหมาะสมกับงานวิจัย และมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์กับนันทนาการและอีสปอร์ต ที่นำมาประยุกต์ใช้ด้วยกัน เช่น งานวิจัยของ ชัยชนะ มิตรสัมพันธ์ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่องความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และ ชากร จันทนโชติวงศ์ (2560) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ผ่านระบบออนไลน์ของคนในเขตกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล และ งานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร และตัวแปรตาม คือความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ในด้านของ การใช้เวลาว่าง ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต จากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมในด้านความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ต พบว่า มีผลบวกในเรื่องของการใช้เวลาว่างในลักษณะของกิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544) และด้านทักษะในการทำงาน กับการก่อให้เกิดอาชีพรายได้ (Digital Schoolhouse, 2018) และด้านผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในเรื่องของ สุขภาพ การเรียน และค่าใช้จ่าย (ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ, 2547) อย่างไรก็ตามความคิดเห็นต่อกีฬาดังกล่าวก็อาจจะมีแตกต่างกันไปตามลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ให้ความคิดเห็น กล่าวคือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวแปรอิสระ

ลักษณะประชากรศาสตร์

1. เพศ
2. อายุ
3. ชั้นปีที่เรียน
4. กลุ่มสาขาที่ศึกษา
5. รายรับต่อเดือน

ดัดแปลงจาก ศิริวรรณ เสรีรัตน์
(2550)

ตัวแปรตาม

ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อ
กีฬาอีสปอร์ต

- ด้านการใช้เวลาว่าง
- ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน
- ด้านการประกอบอาชีพ
- ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ดัดแปลงจาก สมบัติ กาญจนกิจ (2544);
Digital Schoolhouse (2018);
ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ (2547)

รูปภาพที่ 7 กรอบแนวคิดงานวิจัย

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นิสิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในปีการศึกษา 2562 โดยมีจำนวน 22,309 คน (สำนักงานการลงทะเบียน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2562)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนิสิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีใน ปีการศึกษา 2562 จำนวน 18 คณะ และ 1 สำนักวิชา โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มสาขาวิชาคือ 1. คณะกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 8 คณะ ประกอบด้วย คณะครุศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, คณะรัฐศาสตร์, คณะศิลปกรรมศาสตร์, คณะเศรษฐศาสตร์, คณะนิติศาสตร์ และคณะอักษรศาสตร์ 2. คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3 คณะ และ 1 สำนักวิชา ประกอบด้วย คณะวิทยาศาสตร์, คณะวิศวกรรมศาสตร์, สำนักวิชาทรัพยากรการเกษตร และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 3. คณะกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ 7 คณะ ประกอบด้วย คณะจิตวิทยา, คณะแพทยศาสตร์, คณะทันตแพทยศาสตร์, คณะสหเวชศาสตร์, คณะเภสัชศาสตร์, คณะสัตวแพทยศาสตร์ และคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา โดยมีจำนวนทั้งหมด 22,309 คน โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างประชากรดังนี้

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้นในการสุ่มตัวอย่างในระดับร้อยละ 5 โดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973) ในการคำนวณเนื่องจากประชากรที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวนประชากรที่แน่นอน

$$\begin{aligned} \text{สูตร } n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\ \text{เมื่อ } n &= \text{จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง} \\ N &= \text{ขนาดประชากร} \\ e^2 &= \text{ความคลาดเคลื่อนของประชากรที่ยอมรับได้ที่ระดับ .05} \end{aligned}$$

เมื่อแทนค่าสูตร ด้วยขนาดประชากรจำนวน 22,309 คนขนาดที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ

$$\begin{aligned} n &= \frac{22,309}{1+22,309 (0.05)^2} \\ N &= 393 \text{ คน} \end{aligned}$$

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 393 คน ซึ่งเป็นจำนวนเต็มทีใกล้เคียงมากที่สุดคือ 400 แต่เพื่อป้องกันการเก็บข้อมูลที่อาจได้รับแบบสอบถามกลับมาไม่ครบถ้วนรวมถึงแบบสอบถามที่ไม่สามารถวิเคราะห์ได้และป้องกันการสูญหาย ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 5 เท่ากับ 20 คน จึงเป็นจำนวน 420 คน

เกณฑ์ในการคัดกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมในการวิจัย (Inclusion criteria)

1. เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 หรือมากกว่า 4 ตามเกณฑ์ของแต่ละคณะซึ่งมีประสบการณ์และความสนใจในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งนิสิตส่วนใหญ่ที่กำลังศึกษาอยู่จะอยู่ในช่วงอายุ 18-22 ปีขึ้นไป จัดอยู่ในกลุ่มของวัยรุ่นตอนปลาย เป็นวัยที่มีความคิดและเริ่มหาช่องทางในการดำเนินชีวิตในอนาคต
2. เคยมีประสบการณ์เล่นอีสปอร์ต โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสอบถามเพื่อเป็นการคัดกรองเบื้องต้นก่อนแจกแบบสอบถามว่า ผู้ที่ตอบแบบสอบถามเคยเล่นเกมอีสปอร์ต อย่างน้อย 3 ครั้ง
3. เป็นผู้ที่มีความยินดีและเต็มใจในการตอบแบบสอบถาม

2. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารข้อมูลเบื้องต้นบททวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
2. สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต
3. นำแบบสอบถามที่ได้ ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอข้อเสนอแนะ และตรวจสอบความเหมาะสม ความครอบคลุมของเนื้อหา และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ
4. เมื่อทำการสร้างแบบสอบถามเรียบร้อยแล้วตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาให้นำแบบสอบถามไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาระดับปริญญาเอก ด้านบริหารการจัดการ นันทนาการหรือผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องหรือสนใจในอีสปอร์ต จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC, Index of Item Congruence) เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขความถูกต้อง และความเหมาะสมของเนื้อหา โดยค่าที่ได้ต้องมีค่าใกล้เคียง 1 มากที่สุด โดยกำหนดให้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.6 ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ได้ผลเท่ากับ 0.95 หลังจากนั้นนำแบบสอบถามไปปรับปรุงและนำมาทดลองใช้
5. หลังจากปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วนำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงครั้งสุดท้ายก่อนนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพเนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนด้านกีฬาอีสปอร์ต และมีวิชาเลือกเสรีที่เปิดโอกาสให้กับนักศึกษาที่มีความสนใจสามารถลงทะเบียนเรียนได้ จึงมีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัย เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช (Cronbach's alpha coefficient) ซึ่งเป็นค่าที่ใช้วัดความเชื่อถือ เท่ากับ 0.7 ขึ้นไป เนื่องจากเป็นค่าที่เพียงพอและเป็นที่ยอมรับทางสถิติ โดยค่าครอนบาชแอลฟา เท่ากับ 0.86
6. นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้เรียบร้อยแล้วมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้พร้อมใช้ในการวิจัยต่อไป

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยในรูปแบบ Survey Research โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามซึ่งผู้สร้างขึ้นจากแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและได้ศึกษามา เป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่เรียน และรายรับต่อเดือน แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามด้านพฤติกรรมในการเล่นอีสปอร์ต แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ต 4 ด้านได้แก่ ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ความคิดเห็นด้านการประกอบอาชีพ และความคิดเห็นในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 (Rating scale) ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert) ระดับมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มาก

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

โดยระดับการให้คะแนน เฉลี่ยในแต่ละระดับใช้สูตรในการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้นดังนี้ (ศิริวิรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2549)

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำที่สุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.21-5.00	มีค่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.41-4.20	มีค่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.61-3.40	มีค่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.81-2.60	มีค่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.80	มีค่าระดับความเห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเพื่อนำไปติดในการขออนุญาตเก็บข้อมูลกับสถานที่ปฏิบัติงาน

2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขไปขอความร่วมมือจากนิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2562 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำการชี้แจงรายละเอียดของแบบสอบถามและนำกลับคืนมาด้วยตนเอง

3. ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากผู้เข้าใช้บริการในพื้นที่ อีสปอร์ต โซน ณ ชั้น 4 ห้อง 409 อาคารจามจุรี 9 โดยจะเก็บแบบสอบถามทั้งหมด 420 ชุดโดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลประมาณ 4 สัปดาห์ ผู้เข้าร่วมงานวิจัยใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 10-15 นาที โดยผู้วิจัยจะทำการแจกและเก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง

4. แบบสอบถามจำนวน 420 ชุดที่ได้รับกลับคืนมาตรวจความสมบูรณ์และให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละแล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบกับความเรียง

5. ในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้งได้มีการสอบถามกับผู้ทำแบบสอบถามว่าเคยเข้าร่วมการเก็บข้อมูลหรือยังเพื่อป้องกันการเก็บข้อมูลซ้ำของผู้วิจัย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) ทำการตรวจสอบข้อมูลของแบบสอบถามที่ได้จากการเก็บข้อมูล โดยแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก

2. การลงรหัส (Coding) นำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์เรียบร้อยมาลงประมวลผลข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์

3. ใช้สถิติเชิงพรรณนาและอนุมานในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประมวลผลโดยใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) เป็นการคำนวณค่าสถิติพื้นฐาน
 - 1.1 วิเคราะห์หาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้ในการอธิบายแบบสอบถามตอนที่ 1 คือข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศ อายุ ชั้นปีที่เรียน คณะที่เรียน และรายรับต่อเดือน
 - 1.2 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้ในการอธิบายแบบสอบถามตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ต
2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic Analysis)
 - 2.1 ทดสอบค่า “ที” (t-test) ในการวิเคราะห์ค่าในการเปรียบเทียบรายคู่ ระหว่างเพศหญิงและเพศชาย โดยตั้งระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ 0.05 เพื่อทดสอบสมมติฐานของลักษณะทางเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นในกีฬาอีสปอร์ต ที่ต่างกัน
 - 2.2. วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA) โดยตั้งระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ 0.05 เพื่อทดสอบสมมติฐาน อายุ ชั้นปีที่เรียน กลุ่มสาขาวิชา และรายรับต่อเดือน ที่แตกต่างกันที่มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต และหากพบว่ามีค่าความแตกต่างจะเปรียบเทียบความต่างกันรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey research) รวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 420 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลคือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ในการอธิบายผลการวิเคราะห์ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) ค่าสถิติในการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย 2 ประชากรหรือกลุ่มโดยสุ่มตัวอย่างจากแต่ละกลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent – Sample t-test) โดยใช้สถิติแบบ t- test ในการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไปโดยใช้สถิติวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One way ANOVA) โดยใช้ค่าสถิติแบบ F- test และเมื่อยอมรับสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจึงนำมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ โดยวิธีการทดสอบ Least Significant Difference (LSD) test ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความง่ายและความเข้าใจในการนำเสนอข้อมูล และแทนความหมายดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t - test	แทน	ค่าสถิติในการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย 2 ประชากรหรือกลุ่มโดยสุ่มตัวอย่างจากแต่ละกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน (Independent – Sample T-Test)
F – test	แทน	ค่าสถิติในการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไปโดยใช้สถิติวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One way analysis of variance : One way ANOVA)
sig.	แทน	ค่าความน่าจะเป็นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ผลทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

- ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง
 ตอนที่ 2 พฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต
 ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต
 ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐานงานวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ในตอนที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ กลุ่มสาขาที่ศึกษา สถานะชั้นปี และรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษา มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

	ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	288	68.57
	หญิง	132	31.43
	รวม	420	100.00
อายุ	อายุ 17 - 18 ปี	52	12.38
	อายุ 19 - 20 ปี	219	52.14
	อายุ 21 - 22 ปี	100	23.81
	22 ปี ขึ้นไป	49	11.67
	รวม	420	100.00
กลุ่มสาขาที่ศึกษา	กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	189	45.00
	กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	151	35.95
	กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	80	19.05
	รวม	420	100.00
สถานะชั้นปี	ชั้นปีที่ 1	90	21.43
	ชั้นปีที่ 2	140	33.33
	ชั้นปีที่ 3	90	21.43
	ชั้นปีที่ 4	52	12.38
	ชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป	48	11.43
	รวม	420	100.00

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

	ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน	ร้อยละ
รายรับต่อเดือนในการใช้	ต่ำกว่า 10,000 บาท	203	48.33
ชีวิตประจำวันของนักศึกษา	10,000 - 15,000 บาท	132	31.44
	15,000 - 20,000 บาท	52	12.38
	20,001 - 25,000 บาท	25	5.95
	มากกว่า 25,000 บาท	8	1.90
	รวม	420	100.00

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 420 ตัวอย่าง ในด้านเพศ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 288 คน คิดเป็น ร้อยละ 68.57 และเพศหญิง จำนวน 132 คน คิดเป็น ร้อยละ 31.43 โดยมีอายุในช่วง 19 – 20 ปี จำนวน 219 คน คิดเป็น ร้อยละ 52.14 รองลงมา อายุ 21 – 22 ปี จำนวน 100 คน คิดเป็น ร้อยละ 23.81 และอายุ 17 – 18 ปี จำนวน 52 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.38 น้อยสุดกลุ่มอายุ 22 ปี ขึ้นไป จำนวน 49 คน คิดเป็น ร้อยละ 11.67

ด้านกลุ่มสาขาที่ศึกษา ส่วนใหญ่กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มากสุด จำนวน 189 คน คิดเป็น ร้อยละ 45.00 รองลงมา กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 151 คน คิดเป็น ร้อยละ 35.95 และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 80 คน คิดเป็น ร้อยละ 19.05

ด้านสถานะชั้นปีที่ศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 140 คน คิดเป็น ร้อยละ 33.33 รองลงมา ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 3 จำนวน 90 คน คิดเป็น ร้อยละ 21.43 และ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 52 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.38 น้อยสุด ชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป จำนวน 48 คน คิดเป็น ร้อยละ 11.43

ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษา มากสุด ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 203 คน คิดเป็น ร้อยละ 48.33 รองลงมา จำนวน 10,000 - 15,000 บาท จำนวน 132 คน คิดเป็น ร้อยละ 31.44 จำนวน 15,000 - 20,000 บาท จำนวน 52 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.38 ส่วน น้อย 20,001 - 25,000 บาท จำนวน 25 คน คิดเป็น ร้อยละ 5.95 น้อยสุด มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 8 คน คิดเป็น ร้อยละ 1.90 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต

ในตอนที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลด้านพฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ตได้แก่ ระยะเวลาเล่นอีสปอร์ต ความถี่ในการเล่นอีสปอร์ตภายในหนึ่งเดือน แหล่งที่ได้รับข้อมูลอีสปอร์ต การรับทราบมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในระดับอุดมศึกษา ระยะเวลาในการเล่นอีสปอร์ตต่อวัน เหตุผลที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต ประเภทเกมกีฬาอีสปอร์ต การรับรู้ว่าจะจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการเปิดรับนิสิตที่มีความสามารถดีเด่นระดับชาติในชนิดกีฬาอีสปอร์ตในการเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาในโครงการพัฒนากีฬาชาติ ความคิดเห็นต่อการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในประเทศไทย และค่าใช้จ่ายในการเล่นอีสปอร์ตต่อเดือนมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละพฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต

พฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต		จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาเล่นอีสปอร์ต	น้อยกว่า 6 เดือน	82	19.52
	6 เดือน - 1 ปี	55	13.10
	เกิน 1 ปี	283	67.38
	รวม	420	100.00
ความถี่ในการเล่นอีสปอร์ตภายในหนึ่งเดือน	จำนวน 1 ครั้ง	80	19.05
	จำนวน 2 ครั้ง	61	14.52
	จำนวน 3 ครั้ง	51	12.14
	4 ครั้ง ขึ้นไป	228	54.29
รวม	420	100.00	
แหล่งที่ได้รับข้อมูลอีสปอร์ต (ตอบมากกว่าหนึ่งข้อ)	สื่อโทรทัศน์	135	12.53
	สื่อวิทยุ	42	3.91
	สื่ออินเทอร์เน็ต	366	33.98
	ป้ายโฆษณา	136	12.63
	สื่อสิ่งพิมพ์	114	10.58
	คนรู้จัก	284	26.37
	รวม	1077	100.00
การรับทราบมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในระดับอุดมศึกษาแล้ว	ไม่ทราบ	148	35.24
	ทราบ	272	64.76
รวม		420	100.00

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละพฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต (ต่อ)

พฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต		จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ปอร์ต ต่อวัน	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	113	26.90
	จำนวน 3 - 4 ชั่วโมง	217	51.67
	จำนวน 5 - 6 ชั่วโมง	74	17.62
	มากกว่า 6 ชั่วโมง	16	3.81
	รวม	420	100.00
เหตุผลที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต	เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้	30	7.14
	เพื่อคลายความเครียด/ใช้เวลาว่าง	299	71.19
	เพื่อพัฒนาเป็นแนวทางในอาชีพในอนาคต	17	4.05
	เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน	74	17.62
	รวม	420	100.00
ประเภทเกมส์กีฬาอีสปอร์ตที่รู้จัก (ตอบมากกว่าหนึ่งข้อ)	League of Legends (LoL)	326	26.05
	Arena of Valor (AoV)	291	23.24
	StarCraft II	148	11.82
	Hearthstone	196	15.65
	Pro Evolution Soccer 2018	207	16.53
	Clash Royale	84	6.71
	รวม		100.00
การรับรู้จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการเปิดรับนิสิตที่มีความสามารถดีเด่นระดับชาติในชนิดกีฬาอีสปอร์ตในการเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาในโครงการพัฒนากีฬาชาติ	ไม่ทราบ	289	68.81
	ทราบ	131	31.19
ความคิดเห็นต่อการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในประเทศไทย	ไม่สมควร	13	3.10
	สมควร	407	96.90
	รวม	420	100.00

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละพฤติกรรมที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายในการเล่น	ไม่เคย	186	44.29
อีสปอร์ตต่อเดือน	จำนวน 100 -1,000 บาท	153	36.43
	จำนวน 1,000-10,000 บาท	52	12.38
	มากกว่า 10,000 บาท	29	6.90
	รวม	420	100.00

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต ในด้านระยะเวลาเล่นอีสปอร์ต มากสุด เกิน 1 ปี จำนวน 283 คน คิดเป็น ร้อยละ 67.38 รองลงมา น้อยกว่า 6 เดือน จำนวน 82 คน คิดเป็น ร้อยละ 19.52 และ จำนวน 6 เดือน -1 ปี มีจำนวน 55 คน คิดเป็น ร้อยละ 13.10 ในด้านความถี่ในการเล่นอีสปอร์ตภายในหนึ่งเดือน มากสุด 4 ครั้ง ขึ้นไป จำนวน 228 คน คิดเป็น ร้อยละ 54.29 รองลงมา จำนวน 1 ครั้ง จำนวน 80 คน คิดเป็น ร้อยละ 19.05 จำนวน 2 ครั้ง จำนวน 61 คน คิดเป็น ร้อยละ 14.52 และ จำนวน 3 ครั้ง จำนวน 51 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.14 โดยแหล่งที่ได้รับข้อมูลอีสปอร์ต มากสุด คือ สื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 366 คน คิดเป็น ร้อยละ 33.98 รองลงมา คนรู้จัก จำนวน 284 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.37 ป้ายโฆษณา จำนวน 136 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.63 สื่อโทรทัศน์ จำนวน 135 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.53 ส่วนน้อย คือ สื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 114 คน คิดเป็น ร้อยละ 10.58 และสื่อวิทยุ จำนวน 42 คน คิดเป็น ร้อยละ 3.91

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 272 คน คิดเป็น ร้อยละ 64.76 มีการรับทราบมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในระดับอุดมศึกษาและ จำนวน 148 คน คิดเป็น ร้อยละ 35.24 ไม่รับทราบโดยมีระยะเวลาในการเล่นเกมอีสปอร์ตต่อวัน มากสุด จำนวน 3 - 4 ชั่วโมง มีจำนวน 217 คน คิดเป็น ร้อยละ 51.67 รองลงมา น้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 113 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.90 ส่วนน้อย จำนวน 5 - 6 ชั่วโมง จำนวน 74 คน คิดเป็น ร้อยละ 17.62 น้อยสุดมากกว่า 6 ชั่วโมง จำนวน 16 คน คิดเป็น ร้อยละ 3.81 โดยส่วนมากมีเหตุผลที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต เพื่อคลายความเครียด/ใช้เวลาว่าง จำนวน 299 คน คิดเป็น ร้อยละ 71.19 รองลงมา เพื่อสร้างสัมพันธ์กับเพื่อน จำนวน 74 คน คิดเป็น ร้อยละ 17.62 ส่วนน้อย คือเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ จำนวน 74 คน คิดเป็น ร้อยละ 17.62 น้อยสุด เพื่อพัฒนาเป็นแนวทางในอาชีพในอนาคต จำนวน 17 คน คิดเป็น ร้อยละ 4.05 โดยประเภทเกมกีฬาอีสปอร์ตที่รู้จัก มากสุด League of Legends (LoL) จำนวน 326 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.05 รองลงมา Arena of Valor (AoV) จำนวน 291 คน คิดเป็น ร้อยละ 23.24 และ Pro Evolution Soccer 2018 จำนวน 207 คน คิดเป็น ร้อยละ 16.53 Hearthstone จำนวน

196 คน คิดเป็น ร้อยละ 15.65 ส่วนน้อย คือ StarCraft II จำนวน 148 คน คิดเป็น ร้อยละ 11.82 น้อยสุด Clash Royale จำนวน 84 คน คิดเป็น ร้อยละ 6.71

กลุ่มตัวอย่างส่วนมาก จำนวน 289 คน คิดเป็น ร้อยละ 68.81 ไม่ทราบว่าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการเปิดรับนิสิตที่มีความสามารถดีเด่นระดับชาติในกีฬาอีสปอร์ตในการเข้าศึกษา ระดับอุดมศึกษาในโครงการพัฒนากีฬาชาติ และ จำนวน 131 คน คิดเป็น ร้อยละ 31.19 รับทราบ และส่วนมากมีความคิดเห็นต่อการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในประเทศไทย ว่าสมควร จำนวน 407 คน คิดเป็น ร้อยละ 96.90 และส่วนน้อย จำนวน 13 คน คิดเป็น ร้อยละ 3.10 มีความคิดเห็นว่าไม่สมควร สำหรับค่าใช้จ่ายในการเล่นอีสปอร์ตต่อเดือน พบว่า ไม่เคย จำนวน 186 คน คิดเป็น ร้อยละ 44.29 และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นอีสปอร์ตต่อเดือน จำนวน 100 -1,000 บาท จำนวน 153 คน คิดเป็น ร้อยละ 36.43 และ จำนวน 1,000-10,000 บาท จำนวน 52 คน คิดเป็น ร้อยละ 12.38 น้อยสุด มากกว่า 10,000 บาท จำนวน 29 คน คิดเป็น ร้อยละ 6.90 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ในส่วนนี้เป็นผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ประกอบด้วย ด้านการใช้เวลาว่าง ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต มีผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยรวม

ความคิดเห็นของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	\bar{X}	S.D.	แปลค่า	อันดับ
ด้านการใช้เวลาว่าง	3.99	0.58	มาก	(1)
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	3.80	0.76	มาก	(2)
ด้านการประกอบอาชีพ	3.79	0.87	มาก	(3)
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	2.85	0.75	ปานกลาง	(4)
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	3.61	0.48	มาก	

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.48) โดยสูงสุด เป็นด้านการใช้เวลาว่าง รองลงมาเป็น ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน และด้านการประกอบอาชีพ และด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตตามลำดับ สรุปประเด็นในตารางที่ 4 – 7

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่าง

ด้านการใช้เวลาว่าง	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานในเวลาว่าง	4.29	0.75	มากที่สุด
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยทำให้ผู้เล่นผ่อนคลายจากความเครียด	3.80	0.92	มาก
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์เทคโนโลยีใหม่ ๆ	4.13	0.83	มาก
การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้มีมิตรภาพใหม่ ๆ	3.96	0.92	มาก
การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาระดับสติปัญญา	3.75	0.99	มาก
รวม	3.99	0.58	มาก

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.58) ซึ่งในรายชื่อนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานในเวลาว่าง ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.75) และมีความคิดเห็นระดับมาก จำนวน 4 ข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย ได้แก่ การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์เทคโนโลยีใหม่ ๆ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.83), การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้มีมิตรภาพใหม่ ๆ ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.92), การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายจากความเครียด ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.92) และ การเล่นอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาระดับสติปัญญา ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.99) ตามลำดับ

ตารางที่ 5 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน

ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ผู้เล่นมีการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น	3.83	0.98	มาก
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ผู้เล่นฝึกการพึ่งพาตนเองได้ สามารถตัดสินใจ แก้ไขปัญหาเองได้	3.78	0.91	มาก
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ผู้เล่นทำงานเป็นทีม	4.06	0.90	มาก
การเล่นอีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ผู้เล่นฝึกความอดทน ไม่ย่อท้อ	3.54	0.92	มาก
รวม	3.80	0.76	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงานโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.76) ซึ่งในรายชื่อนั้นมีความคิดเห็นอยู่ใน

ระดับมาก ทั้ง 4 ข้อโดยสูงสุด การเล่น อีสปอร์ต ช่วยให้ผู้เล่นทำงานเป็นทีม (\bar{X} = 4.06, S.D. = 0.90) รองลงมา การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นมีการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น (\bar{X} = 3.83, S.D. = 0.98) การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นฝึกการพึ่งพาตนเองได้ สามารถตัดสินใจ แก้ไขปัญหาเองได้ (\bar{X} = 3.78, S.D. = 0.91) และ มีการเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นฝึกความอดทนไม่ย่อท้อ (\bar{X} = 3.54, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพ

ด้านการประกอบอาชีพ	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
การเล่นอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นก่อให้เกิดรายได้เสริมได้	3.59	0.91	มาก
การเล่นอีสปอร์ตสามารถพัฒนาเป็นอาชีพหลักได้ เช่น ผู้เล่นเกมมืออาชีพหรือนักแคสท์เกม ผู้จัดการทีมอีสปอร์ตนักสร้างเกม	4.00	0.79	มาก
การเล่นอีสปอร์ตสามารถทำให้พัฒนาให้เกิดเป็นอาชีพที่ภาคภูมิใจได้ (ได้รับชื่อเสียง)	3.85	0.87	มาก
การเล่นอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นอยากพัฒนาเกมเป็นอาชีพ	3.73	0.91	มาก
รวม	3.79	0.87	มาก

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพ โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก (\bar{X} = 3.79, S.D. = 0.87) ซึ่งในรายข้อนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ข้อโดยสูงสุด คือ การเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถพัฒนาเป็นอาชีพหลักได้ เช่น ผู้เล่นเกมมืออาชีพหรือนักแคสท์เกม ผู้จัดการทีมอีสปอร์ตนักสร้างเกม (\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.79) รองลงมาคือ การเล่นเกมอีสปอร์ต สามารถทำให้พัฒนาให้เกิดเป็นอาชีพที่ภาคภูมิใจได้ (ได้รับชื่อเสียง) (\bar{X} = 3.85, S.D. = 0.87) การเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นอยากพัฒนาเกมเป็นอาชีพ (\bar{X} = 3.73, S.D. = 0.91) และการเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นก่อให้เกิดรายได้เสริมได้ (\bar{X} = 3.59, S.D. = 0.91) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 แสดง ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
การเล่นอีสปอร์ตทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง	2.56	1.04	น้อย
การเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดปัญหาสุขภาพ เช่น ตาแห้ง เคืองตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น	3.82	1.01	มาก
การเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดความเครียด	2.80	1.12	ปานกลาง
การเล่นอีสปอร์ตทำให้ปิดตัวเองออกจากโลกแห่งความเป็นจริง	2.35	1.17	น้อย
การเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดพฤติกรรมใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยเพิ่มขึ้น	2.70	1.27	ปานกลาง
รวม	2.85	0.75	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตโดยรวม ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.75) ซึ่งในรายชื่อนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สูงสุด จำนวน 1 ข้อ คือ การเล่น อีสปอร์ต ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพ เช่น ตาแห้ง เคืองตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 1.01) และมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง จำนวน 2 ข้อ คือ การเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดความเครียด ($\bar{X} = 2.80$, S.D.=1.12) และการเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดพฤติกรรมใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 2.70$, S.D. = 1.27) และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง ($\bar{X} = 2.56$, S.D. 1.04) และ การเล่นอีสปอร์ตทำให้ปิดตัวเองออกจากโลกแห่งความเป็นจริง ($\bar{X} = 2.35$, S.D. = 1.17) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	เพศ	n	\bar{X}	SD.	t.	Sig.
ด้านการใช้เวลาว่าง	ชาย	288	4.11	0.54	6.488	0.000*
	หญิง	132	3.73	0.56		
	รวม	420	3.99	0.58		
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	ชาย	288	3.89	0.77	3.663	0.000*
	หญิง	132	3.60	0.71		
	รวม	420	3.80	0.76		
ด้านการประกอบอาชีพ	ชาย	288	3.83	0.69	1.830	0.068
	หญิง	132	3.70	0.63		
	รวม	420	3.79	0.68		
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	ชาย	288	2.81	0.73	-1.579	0.116
	หญิง	132	2.93	0.80		
	รวม	420	2.85	0.75		
ภาพรวม	ชาย	288	3.66	0.50	3.299	0.001*
	หญิง	132	3.49	0.43		
	รวม	420	3.61	0.48		

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ใช้สถิติทดสอบแบบ t – test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้เวลาว่าง และด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน

ผลการทดสอบในภาพรวม มีค่า t –test = 3.299, Sig. = 0.001 < 0.05 สรุปผลการทดสอบ ได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ ที่ต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน โดยนิสิตเพศชายจะมีความคิดเห็นต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต สูงกว่า นิสิตเพศหญิง ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

สมมติฐานย่อย 1.2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ มีผลต่อความคิดเห็นที่มี

ต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุกับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มี ต่อ กีฬาอีสปอร์ต	แหล่งความ แปรปรวน	ผลรวมของกำลังสอง ของค่าเบี่ยงเบน	องศา อิสระ	ค่าเฉลี่ย		
				ความ เบี่ยงเบน กำลังสอง	F	Sig.
ด้านการใช้เวลา ว่าง	ระหว่างกลุ่ม	9.160	3.0	3.053	9.760	0.000*
	ภายในกลุ่ม	130.136	416.0	0.313		
	รวม	139.296	419.0			
ด้านลักษณะนิสัย ในการทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	23.495	3.0	7.832	14.913	0.000*
	ภายในกลุ่ม	218.455	416.0	0.525		
	รวม	241.950	419.0			
ด้านการประกอบ อาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	5.241	3.0	1.747	3.904	0.009*
	ภายในกลุ่ม	186.153	416.0	0.447		
	รวม	191.394	419.0			
ด้านผลกระทบ ต่อการดำรงชีวิต	ระหว่างกลุ่ม	23.044	3.0	7.681	14.825	0.000*
	ภายในกลุ่ม	215.540	416.0	0.518		
	รวม	238.584	419.0			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	10.039	3.0	3.346	15.775	0.000*
	ภายในกลุ่ม	88.244	416.0	0.212		
	รวม	98.283	419.0			

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ใช้สถิติทดสอบแบบ F – Test ที่

ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้เวลาว่าง ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ และด้านผลกระทบต่อ การดำรงชีวิต

ผลการทดสอบในภาพรวม มีค่า F -test = 15.775, Sig. = 0.000 < 0.05 สรุปผลการ ทดสอบ ได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬา อีสปอร์ต แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงนำมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็น รายคู่ (Multiple Comparison) วิธีการทดสอบ Least Significant Difference (LSD) test ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านอายุกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport)	\bar{X}	อายุ 17-18 ปี	อายุ 19-20 ปี	อายุ 21-22 ปี	22 ปี ขึ้นไป
ด้านการใช้เวลาว่าง		3.67	4.09	4.02	3.81
อายุ 17 - 18 ปี	3.67		0.42*	0.35*	-0.14
อายุ 19 - 20 ปี	4.09			.08	-0.28*
อายุ 21 - 22 ปี	4.02				-0.21*
22 ปี ขึ้นไป	3.81				
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน		3.21	3.96	3.76	3.82
อายุ 17 - 18 ปี	3.21		0.74*	0.55*	0.60*
อายุ 19 - 20 ปี	3.96			-0.20*	-0.14*
อายุ 21 - 22 ปี	3.76				-.07
22 ปี ขึ้นไป	3.82				
ด้านการประกอบอาชีพ		3.77	3.81	3.65	4.05
อายุ 17 - 18 ปี	3.77		-0.04	0.12	0.27*
อายุ 19 - 20 ปี	3.81			0.16	0.24*
อายุ 21 - 22 ปี	3.65				0.40*
22 ปี ขึ้นไป	4.05				

ตารางที่ 10 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต (ต่อ)

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport)	\bar{X}	อายุ 17-18 ปี	อายุ 19-20 ปี	อายุ 21-22 ปี	22 ปี ขึ้นไป
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต		2.25	2.97	2.80	3.00
อายุ 17 - 18 ปี	2.25		0.72*	0.55*	0.75*
อายุ 19 - 20 ปี	2.97			0.17	-0.03
อายุ 21 - 22 ปี	2.80				0.20*
22 ปี ขึ้นไป	3.00				
ภาพรวม		3.23	3.71	3.56	3.67
อายุ 17 - 18 ปี	3.23		0.48*	0.33*	0.44*
อายุ 19 - 20 ปี	3.71			-0.15*	0.04
อายุ 21 - 22 ปี	3.56				-0.11
22 ปี ขึ้นไป	3.67				

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 10 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สรุปผลการวิเคราะห์เป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านการใช้เวลาว่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี และ 21-22 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี และ 21-22 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19-20 ปี (\bar{X} = 4.09) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่างมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21-22 ปี (\bar{X} = 4.02) อายุ 22 ปีขึ้นไป (\bar{X} = 3.81) และ 17-18 ปี (\bar{X} = 3.67)

ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19-20 ปี (\bar{X} = 3.96) มีค่าเฉลี่ยของ

ระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงานมากกว่ากลุ่มตัวอย่างอายุ 22 ปีขึ้นไป (\bar{x} = 3.82) อายุ 21-22 ปี (\bar{x} = 3.76) และอายุ 17-18 ปี (\bar{x} = 3.21)

ด้านการประกอบอาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี 19-20 ปี และ 21-22 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป (\bar{x} = 4.05) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี (\bar{x} = 3.81) อายุ 17-18 ปี (\bar{x} = 3.77) และ 21-22 ปี (\bar{x} = 3.65)

ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 21-22 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป (\bar{x} = 3.96) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19-20 ปี (\bar{x} = 2.97) อายุ 21-22 ปี (\bar{x} = 2.80) และอายุ 17-18 ปี (\bar{x} = 2.25)

ภาพรวมพบว่า พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21-22 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19-20 ปี (\bar{x} = 3.71) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป (\bar{x} = 3.67) อายุ 21-22 ปี (\bar{x} = 3.56) และอายุ 17-18 ปี (\bar{x} = 3.23)

สมมติฐานย่อย 1.3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา มีผลต่อ
ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

ตารางที่ 11 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา กับ
ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	แหล่งความแปรปรวน	ผลรวมของกำลังสองของค่าเบี่ยงเบน	องศาอิสระ	ค่าเฉลี่ย		
				ความเบี่ยงเบนกำลังสอง	F	Sig.
ด้านการใช้เวลาว่าง	ระหว่างกลุ่ม	0.095	2.0	0.048	0.142	0.867
	ภายในกลุ่ม	139.200	417.0	0.334		
	รวม	139.296	419.0			
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	17.382	2.0	8.691	16.138	0.000*
	ภายในกลุ่ม	224.568	417.0	0.539		
	รวม	241.950	419.0			
ด้านการประกอบอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	3.099	2.0	1.549	3.432	0.033*
	ภายในกลุ่ม	188.296	417.0	0.452		
	รวม	191.394	419.0			
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	ระหว่างกลุ่ม	20.834	2.0	10.417	19.949	0.000*
	ภายในกลุ่ม	217.750	417.0	0.522		
	รวม	238.584	419.0			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	6.156	2.0	3.078	13.932	0.000*
	ภายในกลุ่ม	92.127	417.0	0.221		
	รวม	98.283	419.0			

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ใช้สถิติทดสอบแบบ

F – Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน ด้านการประกอบอาชีพ และด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ผลการทดสอบในภาพรวม มีค่า F –test = 13.932, Sig. = 0.000 < 0.05 สรุปผลการทดสอบได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา ที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 จึงนำมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ (Multiple Comparison) วิธีการทดสอบ Least Significant Difference (LSD) test ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษากับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	\bar{X}	กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน		4.01	3.56	3.74
กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	4.01		-0.45*	-0.28*
กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.56			0.17
กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	3.74			
ด้านการประกอบอาชีพ		3.86	3.68	3.86
กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3.86		-0.18*	0
กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.68			0.18*
กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	3.86			
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต		3.08	2.71	2.54
กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3.08		-0.37*	-0.54*
กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	2.71			-0.17*
กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	2.54			
ภาพรวม		3.74	3.48	3.53
กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	3.74		-0.26*	-0.21*
กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.48			-0.05
กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ	3.53			

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 12 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษากับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต สรุปผลการวิเคราะห์เป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ($\bar{X}=4.01$) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ($\bar{X}=3.74$) และกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X}=3.56$)

ด้านการประกอบอาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ($\bar{X}= 3.86$) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต เท่ากันและมากกว่ากลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X}=3.68$)

ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ และกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ($\bar{X}= 3.08$) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต มากกว่ากลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X}=2.71$) และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ($\bar{X}=2.51$)

ภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ใน

กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ($\bar{X} = 3.74$) มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตมากกว่ากลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X} = 3.53$) และกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ($\bar{X} = 3.48$)

สมมติฐานย่อย 1.4 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

ตารางที่ 13 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	แหล่งความแปรปรวน	ผลรวมของกำลังสองของค่าเบี่ยงเบน	องศาอิสระ	ค่าเฉลี่ยความเบี่ยงเบนกำลังสอง	F	Sig.
ด้านการใช้เวลาว่าง	ระหว่างกลุ่ม	2.262	4.0	0.566	1.713	0.146
	ภายในกลุ่ม	137.034	415.0	0.330		
	รวม	139.296	419.0			
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	1.251	4.0	0.313	0.539	0.707
	ภายในกลุ่ม	240.699	415.0	0.580		
	รวม	241.950	419.0			
ด้านการประกอบอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	3.966	4.0	0.991	2.195	0.069
	ภายในกลุ่ม	187.429	415.0	0.452		
	รวม	191.394	419.0			
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	ระหว่างกลุ่ม	13.164	4.0	3.291	6.059	0.000*
	ภายในกลุ่ม	225.420	415.0	0.543		
	รวม	238.584	419.0			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	0.679	4.0	0.170	0.722	0.577
	ภายในกลุ่ม	97.604	415.0	0.235		
	รวม	98.283	419.0			

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ใช้สถิติทดสอบแบบ

F – Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ผลการทดสอบในภาพรวม มีค่า F –test = 0.722, Sig. = 0.577 > 0.05 สรุปผลการทดสอบได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา ที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ไม่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 1ด้าน ได้แก่ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตจึงนำมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ (Multiple Comparison) วิธีการทดสอบ Least Significant Difference (LSD) test ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีการศึกษากับความเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	\bar{X}	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต		2.46	2.93	2.90	2.97	3.11
ชั้นปีที่ 1	2.46		-0.47*	-0.44*	-0.51*	-0.66*
ชั้นปีที่ 2	2.93			0.03	-0.04	-0.19
ชั้นปีที่ 3	2.90				-0.07	-0.22
ชั้นปีที่ 4	2.97					-0.15
ชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป	3.11					

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 14 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านชั้นปีการศึกษากับความเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ดังนี้

ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 มีความเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2, ชั้นปีที่ 3, ชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป ($\bar{X}=3.11$)มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ตด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตมากกว่า ชั้นปีที่ 4 ($\bar{X}=2.97$) ชั้นปีที่ 2 ($\bar{X}=2.93$) ชั้นปีที่ 3 ($\bar{X}=2.90$) และ ชั้นปีที่ 1 ($\bar{X}=2.46$)

สมมติฐานย่อย 1.5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

ตารางที่ 15 ทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน กับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	แหล่งความแปรปรวน	ผลรวมของกำลัง		ค่าเฉลี่ยความ		
		สองของค่าเบี่ยงเบน	องศาอิสระ	เบี่ยงเบนกำลังสอง	F	Sig.
ด้านการใช้เวลาว่าง	ระหว่างกลุ่ม	2.529	4.0	0.632	1.919	0.106
	ภายในกลุ่ม	136.766	415.0	0.330		
	รวม	139.296	419.0			
ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	5.061	4.0	1.265	2.216	0.066
	ภายในกลุ่ม	236.889	415.0	0.571		
	รวม	241.950	419.0			
ด้านการประกอบอาชีพ	ระหว่างกลุ่ม	1.907	4.0	0.477	1.044	0.384
	ภายในกลุ่ม	189.487	415.0	0.457		
	รวม	191.394	419.0			
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	ระหว่างกลุ่ม	10.428	4.0	2.607	4.742	0.001*
	ภายในกลุ่ม	228.156	415.0	0.550		
	รวม	238.584	419.0			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	0.508	4.0	0.127	0.539	0.707
	ภายในกลุ่ม	97.775	415.0	0.236		
	รวม	98.283	419.0			

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน กับ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ใช้สถิติทดสอบแบบ F – Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในรายด้านผลทดสอบมีค่า Sig. < 0.05 จำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ผลการทดสอบในภาพรวม มีค่า F -test = 0.539, Sig. = 0.707 > 0.05 สรุปผลการทดสอบได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน ที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ไม่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. < 0.05 1 ด้าน ได้แก่ ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตจึงนำมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ (Multiple Comparison) วิธีการทดสอบ Least Significant Difference (LSD) test ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต	\bar{X}	น้อยกว่า 10,000 บาท	10,000 - 15,000 บาท	15,000 - 20,000 บาท	20,000 - 25,000 บาท	มากกว่า 25,000 บาท
ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต	2.86	2.72	3.05	2.61	4.20	
น้อยกว่า 10,000 บาท	2.86	0.14	-0.19	0.25	-1.34*	
10,000 - 15,000 บาท	2.72		-0.33*	0.11	-1.48*	
15,000 - 20,000 บาท	3.05			0.44*	-1.15*	
20,000 - 25,000 บาท	2.61				-1.59*	
มากกว่า 25,000 บาท	4.20					

* อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 16 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างรายคู่ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันกับความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ดังนี้

ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต พบว่า กลุ่มรายรับน้อยกว่า 10,000 บาท มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท และกลุ่มรายรับ 10,000-15,000 บาทมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับ 15,000-20,000บาท และแตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท และกลุ่มรายรับ 15,000 - 20,000 บาทมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับ 20,000 - 25,000 บาทและกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท ต่อมากลุ่มรายรับ 20,000 - 25,000 มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท โดยกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท (\bar{X} =4.20) มีระดับค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตมากกว่า กลุ่ม 15,000 - 20,000 บาท

(\bar{X} =3.05), กลุ่มน้อยกว่า 10,000 บาท (\bar{X} =2.86), กลุ่ม 10,000 - 15,000 บาท (\bar{X} =2.72),
กลุ่ม 20,000 - 25,000 บาท (\bar{X} =2.61)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต และเปรียบเทียบความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตตามตัวแปรลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปี และ รายรับต่อเดือน กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีใน ปีการศึกษา 2562 ที่เคยมีประสบการณ์เล่นอีสปอร์ต จำนวน 420 คน ซึ่งมีวิธีในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างคือ การคำนวณกลุ่มตัวอย่างที่ทราบจำนวนแน่นอนจากสูตรของ ยามาเน่ (Yamane, 1973) ในการคำนวณ ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 393 คน ซึ่งเป็นจำนวนเต็มที่ใกล้เคียงมากที่สุดคือ 400 แต่เพื่อป้องกันการเก็บข้อมูลที่อาจได้รับแบบสอบถามกลับมาไม่ครบถ้วนรวมถึงแบบสอบถามที่ไม่สามารถวิเคราะห์ได้และป้องกันการสูญหาย ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 5 เท่ากับ 20 คน จึงเป็นจำนวน 420 คน และทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ โดยเก็บแบบสอบถามจากนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2562 ที่เข้าใช้บริการในพื้นที่ CU E-Sport Zone ณ ชั้น 4 ห้อง 406 อาคารจามจุรี 9 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม โดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่เรียน และรายรับต่อเดือน แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามด้านพฤติกรรมในการเล่นอีสปอร์ต แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ต 4 ด้าน ได้แก่ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ความคิดเห็นด้านการประกอบอาชีพ และความคิดเห็นในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิจัยพบว่า นิสิตที่เข้าใช้บริการใน CU E-Sport Zone ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 288 คน คิดเป็นร้อยละ 68.57 และเมื่อจำแนกตามสาขาที่ศึกษาพบว่าส่วนใหญ่เป็นนิสิตที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์มากที่สุดจำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 35.95

โดยด้านสถานะชั้นปีกลุ่มที่เข้าใช้บริการมากที่สุดคือ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 โดยส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 48.33

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามด้านพฤติกรรมในการเล่นอีสปอร์ต แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อกีฬาอีสปอร์ต ในด้านระยะเวลาเล่นอีสปอร์ต มากสุด เกิน 1 ปี จำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 67.38 ในด้านความถี่ในการเล่นอีสปอร์ตภายในหนึ่งเดือน มากสุด 4 ครั้ง ขึ้นไป จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 54.29 โดยแหล่งที่ได้รับข้อมูลอีสปอร์ต มากสุด คือ สื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 33.98 และกลุ่มตัวอย่างส่วนมากจำนวน 272 คนคิดเป็นร้อยละ 64.76 มีการรับทราบการมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในระดับอุดมศึกษา และจำนวน 148 คน โดยมีระยะเวลาในการเล่นเกมอีสปอร์ตต่อวัน มากสุด จำนวน 3 - 4 ชั่วโมงมี จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 51.67 โดยส่วนมากมีเหตุผลที่เล่นกีฬาอีสปอร์ต เพื่อคลายความเครียด/ใช้เวลาว่าง จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 71.19 โดยประเภทเกมกีฬาอีสปอร์ตที่รู้จัก มากสุด คือ League of Legends (LoL) จำนวน 326 คน คิดเป็นร้อยละ 26.04 กลุ่มตัวอย่างส่วนมากจำนวน 289 คน คิดเป็นร้อยละ 68.81 ไม่ทราบว่าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการเปิดรับนิสิตที่มีความสามารถดีเด่นระดับชาติในชนิดกีฬาอีสปอร์ตในการเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาในโครงการพัฒนากีฬาชาติและจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 31.19 รับทราบ และส่วนมากมีความคิดเห็นต่อการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในประเทศไทยว่าสมควรจำนวน 407 คนคิดเป็นร้อยละ 96.90 และส่วนน้อยจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10 มีความคิดเห็นที่ไม่สมควร สำหรับค่าใช้จ่ายในการเล่นอีสปอร์ตต่อเดือน พบว่าส่วนมากไม่เคยจำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 44.29

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นกีฬาอีสปอร์ต 4 ด้านได้แก่ ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน ความคิดเห็นด้านการประกอบอาชีพ และความคิดเห็นในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

จากผลการวิเคราะห์ พบว่าความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.48) โดยสูงสุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านล้วนอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้านโดยสูงที่สุดคือ ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง รองลงมาคือความคิดเห็นในด้านผลกระทบต่อ การดำรงชีวิต ความคิดเห็นด้านลักษณะนิสัยการทำงาน และความคิดเห็นด้านการประกอบอาชีพ ตามลำดับ

3.1 ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ความคิดเห็นด้านการใช้เวลาว่าง

ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.58) ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานในเวลาว่าง และมีความคิดเห็นระดับมาก จำนวน 4 ด้าน โดยสูงสุดคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์เทคโนโลยีใหม่ๆ รองลงมาคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้มิตรภาพใหม่ๆ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายจากความเครียด การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาระดับสติปัญญา ตามลำดับ

3.2 ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน

ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงานโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.76) ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน โดยสูงสุด คือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นทำงานเป็นทีม รองลงมาคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นมีการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นฝึกการพึ่งพาตนเองได้ สามารถตัดสินใจ แก้ไขปัญหาเองได้ และการเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นฝึกความอดทนไม่ย่อท้อตามลำดับ

3.3 ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.87) ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน โดยสูงสุดคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถพัฒนาเป็นอาชีพหลักได้ เช่น ผู้เล่นเกมมืออาชีพหรือนักแคสท์เกม ผู้จัดการทีมอีสปอร์ตนักสร้างเกม รองลงมาคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถทำให้พัฒนาให้เกิดเป็นอาชีพที่ภาคภูมิใจได้ (ได้รับชื่อเสียง) การเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นอยากพัฒนาเกมเป็นอาชีพ และการเล่นเกมอีสปอร์ตสามารถทำให้ผู้เล่นก่อให้เกิดรายได้เสริมได้ ตามลำดับ

3.4 ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตโดยรวม ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.85$, S.D. = 0.75) ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 1 ด้าน คือ การเล่นเกมอีสปอร์ต ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพ เช่น ตาแห้ง เคืองตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น และมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง จำนวน 2 ด้าน คือ การเล่นเกมอีสปอร์ต

ทำให้เกิดความเครียด และการเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดพฤติกรรมใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือยเพิ่มขึ้น และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง และการเล่นอีสปอร์ตทำให้ปิดตัวเองออกจากโลกแห่งความเป็นจริง ตามลำดับ

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 : ลักษณะส่วนบุคคลมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน

มีสมมติฐานย่อยดังนี้

1.1 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน สรุปผลการทดสอบได้ว่า ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ ที่ต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน โดยนิสิตเพศชายจะมีความคิดเห็นต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตสูงกว่านิสิตเพศหญิง ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

1.2 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านอายุ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน ภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.3 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน ภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.4 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่อย่างไรก็ตามในภาพรวม พบว่าลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่าง

1.5 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันในด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่อย่างไรก็ตามในภาพรวม พบว่าลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่องความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต มีประเด็นที่จะนำมาอภิปราย ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็น เพศชาย โดยพบว่าผู้ทำแบบสอบถามส่วนมากมีอายุระหว่าง 19-20 ปี ด้านสถานะชั้นปีพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 และกลุ่มตัวอย่างส่วนมากศึกษาอยู่ในกลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์มากที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 10,000 บาท กีฬาอีสปอร์ตถือเป็นกีฬาชนิดใหม่และได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเพศชายซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมเป็นประจำในทุก ๆ วัน โดยลักษณะผู้ชายจะมีลักษณะที่ชอบเข้าสังคมทำกิจกรรมร่วมกัน และชอบการแข่งขันที่ท้าทาย (กำโชค เผือกสุวรรณ, 2538) และนิสิตนักศึกษาเพศชายส่วนมากต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาเป็นลำดับแรก และมีความสนใจด้านทักษะและความสามารถในการปฏิบัติและฝึกฝนมากกว่าเพศหญิง (ศรีสุวรรณน้อยพิทักษ์, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549) เรื่องการศึกษาความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนในกรุงเทพมหานคร พบว่าเกมและกีฬาที่เยาวชนมีความต้องการอยู่ในระดับมาก คือ เกมคอมพิวเตอร์ เกมไฟฟ้า วายน้ำ แบดมินตัน เทเบิลเทนนิส ฟุตบอล ซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการที่เพศชายให้ความสนใจมากกว่าเพศหญิง โดยอีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่มีการแข่งขันผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีม (ธรรฐ จิรัญพงษ์, 2560) ซึ่งถือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยใช้ความสามารถทางสติปัญญาและร่างกายในสิ่งแวดล้อมออนไลน์ที่สร้างเสมือนจริง การทำกิจกรรมใน E-Sport Zone นั้นเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถทำเป็นทีมหรือบุคคลก็ได้ ซึ่งกลุ่มสาขาที่เข้าใช้บริการส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์มากที่สุด ซึ่งนิสิตในกลุ่มนี้เรียนในคณะ เช่น นิเทศศาสตร์ รัฐศาสตร์ และครุศาสตร์ เป็นต้น อาจเพราะนิสิตในกลุ่มสาขานี้มีวิชาการเรียนที่ไม่จำเป็นต้องเข้าแล็บเพื่อทำการทดลอง หรือทดลองเชิงปฏิบัติการนัก จึงสามารถใช้เวลาว่างใน E-Sport Zone จุฬาซึ่งเป็นสถานที่เก็บข้อมูลได้มากกว่าอีก 2 กลุ่มสาขา ด้านสถานะชั้นปีกลุ่มที่เข้าใช้บริการมากที่สุดคือ ชั้นปีที่ 2 โดยส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ต่ำกว่า 10,000 บาท ในแง่มุมมองของวัยรุ่นนั้นแม้ว่ายังไม่ได้ประกอบอาชีพและมีรายได้ที่ไม่มากนักแต่จากการเรียนการใช้ชีวิตอาจจะทำให้เกิดความเหนื่อยล้าและมีความต้องการทำกิจกรรมในเวลาว่างที่ทำให้เกิดการผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนานและสามารถ

พัฒนาสุขภาพจิตได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลดา บุญโท (2554) ที่ศึกษาในเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์ถือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งของนักศึกษาที่สามารถช่วยให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความเครียดได้ และสอดคล้องกับ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และเหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจในการเล่นเกมนออนไลน์คือ ถือเป็นกิจกรรมทางนันทนาการอย่างหนึ่งที่ช่วยในการพักผ่อน

2. ลักษณะประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัยพบว่าลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ อายุ กลุ่มวิชาที่ศึกษา มีความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน ในขณะที่ด้านชั้นปีที่ศึกษาและรายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวัน มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันเฉพาะ โดยผู้วิจัยจะอภิปรายจากลักษณะประชากรศาสตร์ รายข้อเรียงจากด้านเพศ อายุ ชั้นปีที่ศึกษา กลุ่มวิชาที่ศึกษา และรายรับต่อเดือน ตามลำดับ

2.1 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ ที่ต่างกันมีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกัน โดยนิสิตเพศชายจะมีความคิดเห็นต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต สูงกว่า นิสิตเพศหญิง ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในความคิดของผู้วิจัยจากผลการศึกษาทำให้ทราบว่า นิสิตที่มีเพศแตกต่างกัน มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะความแตกต่างระหว่างบุคคล (The Individuality Principal) ที่เป็นเพศชายและเพศหญิง มีสมรรถภาพทางกายที่แตกต่างกัน (มานิตย์ อยู่สำราญ, 2553) ในความคิดเห็นของผู้วิจัยการที่เพศชายมีความชอบหรือสนใจในอีสปอร์ตมากกว่าเพศหญิงเพราะ อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมนันทนาการในประเภทที่ต้องมีการแข่งขัน และมีความท้าทาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เพศชายให้ความสนใจ รวมไปถึงความต้องการในการเข้าสังคมของเพศชาย ความสนใจและความต้องการการยอมรับของสังคมที่ตนอยู่ จึงทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบและคล้อยตาม จึงทำให้การเล่นเกมได้รับความนิยมในเพศชายมากกว่า และเพศชายมีโอกาที่จะเรียนรู้ทักษะและพัฒนาจากอีสปอร์ตมากกว่าเพศหญิง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัยชนะ มิตรสัมพันธ์ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่องความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พบว่า นักศึกษาชายมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดในการจัดกิจกรรมนันทนาการด้าน พลศึกษา, เกมกีฬา เช่น ฟุตบอล บาส เทนนิส วายน้ำ เกมคอมพิวเตอร์และการสร้างเสริมสมรรถภาพ

2.2 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านอายุ มีผลต่อความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน ในความคิดเห็นของผู้วิจัย ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 17-18 ปี มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี 21-22 ปี และ 22 ปีขึ้นไป เนื่องจากกลุ่มอายุ 17-18 ปีนั้นเป็นวัยที่เพิ่งเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายซึ่งเป็นช่วงที่กำลังมีการพัฒนาด้านความคิดและมีการฝึกฝนด้านทักษะการทำงานทำให้มีลักษณะในการแสดงออกทางความคิดเห็นแตกต่างจากกลุ่มอื่นๆ ที่เป็นช่วงปลายของวัยรุ่นตอนปลายหรือผ่านช่วงวัยรุ่นตอนปลายมาแล้ว เนื่องจากอายุที่แตกต่างกันทำให้ประสบการณ์ ความคิดเห็นที่มีต่อการมองโลกและสถานการณ์ต่าง ๆ แตกต่างกันไป ดังเช่น ศิริวรรณ เสรีรัตน์ (2550) อธิบายถึงลักษณะประชากรศาสตร์ด้านอายุจะมีความต้องการต่อผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน ด้วยมีประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัม ชาคร จันทนโชติวงศ์ (2560) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬา อีสปอร์ต ผ่านระบบออนไลน์ของคนในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล โดยใช้ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต ที่แตกต่างกัน โดยผู้รับชมที่อายุต่ำกว่า 20 ปีมีแนวโน้มความพึงพอใจสูงกว่าผู้รับชมที่อายุ 20 ปีขึ้นไป แต่ไม่สอดคล้องกับงานของ สุนทร ต้นโพธิ์ (2553) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ สภาพความและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของประชาชน ที่เข้ามาใช้บริการสวนลุมพินี พบว่าเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการประชาชนที่มีความต่างด้านอายุ จะมีความต้องการโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

2.3 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปีที่ศึกษา จากการศึกษาพบว่า มีความแตกต่างด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2, ชั้นปีที่ 3, ชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 5ขึ้นไป ในความคิดเห็นของผู้วิจัยคิดว่า การที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 มีความแตกต่างด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตเนื่องจากชั้นปีที่ 1 เป็นช่วงเริ่มต้นชีวิตในรั้วมหาลัยจึงทำให้มีความคิดที่แตกต่างออกไปจากชั้นปีอื่นๆ รวมไปถึงอิสระในการใช้ชีวิตที่มีมากขึ้นจากเดิม สอดคล้องกับงานวิจัยของ แพรวพรรณ โสมาศรี (2556) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ การศึกษาการใช้ชีวิตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่านิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่แตกต่างกันมีการใช้ชีวิตและความคิดโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ริเรืองรอง รัตนวิไลสกุล (2543) ที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการใช้ชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีพบว่านักศึกษาที่เรียนต่างชั้นปีมีรูปแบบในการดำรงชีวิตแตกต่างกัน

2.4 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านกลุ่มวิชาที่ศึกษา มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างกันภาพรวม พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้วิจัยมีความคิดเห็น ว่า ด้วยสาขาที่เรียนแตกต่างกันนั้นจะทำให้ความคิดเห็นหรือมุมมอง กระบวนการรับรู้ต่อสิ่งรอบตัว นั้นแตกต่างกัน รวมไปถึงมุมมองด้านนันทนาการด้วยซึ่งในที่นี้คือเรื่องของอีสปอร์ต สอดคล้อง กับงานวิจัยของ กังสาดร แดงน้อย (2555) ซึ่งได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรม นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและพบว่านักศึกษาที่สังกัดคณะต่างกันมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับ จุฬาพรธรรณภรณ์ ธนะแพทย์ (2560) ซึ่งได้ศึกษาว่านักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่ศึกษาในสาขาวิชาที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.5 ลักษณะประชากรศาสตร์ด้านรายรับต่อเดือน จากการศึกษาพบว่ามีความแตกต่างด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต โดยกลุ่มรายรับน้อยกว่า 10,000 บาท มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต แตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท และกลุ่มรายรับ 10,000-15,000 บาทมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับ 15,000-20,000บาท และแตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท และกลุ่มรายรับ 15,000 - 20,000 บาทมีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับ20,000 - 25,000 บาทและกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท ต่อมากลุ่มรายรับ20,000 - 25,000 มีความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างจากกลุ่มรายรับมากกว่า 25,000 บาท ในความคิดเห็นของผู้วิจัยเนื่องจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ต้องเล่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือสมาร์ทโฟน ซึ่งในเกมบางชนิดอาจมีการใช้จ่ายในการเล่น เช่น ค่าอินเทอร์เน็ต หรือ ค่าซื้อตัวละครภายในเกม ทำให้ลักษณะประชากรศาสตร์ด้านรายรับมีผลต่อความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ตด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต เนื่องจากการที่กลุ่มตัวอย่างมีรายได้ไม่เท่ากันจึงทำให้มีการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันไม่เท่ากัน ทำให้ความคิดเห็นด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตแตกต่างกันออกไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉันทนันท ทองบุญตา (2551) ซึ่งพบว่า นักศึกษาที่ผู้ปกครองมีรายได้ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้เวลาว่างส่วนตัว โดยนักศึกษาที่ได้รับรายได้จากผู้ปกครอง หากผู้ปกครองมีรายได้ที่สูงย่อมสามารถให้ค่าใช้จ่ายรายเดือนแก่นักศึกษาได้ในจำนวนมากเพียงพอในการจับจ่ายใช้สอยสิ่งต่างๆ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรรัตน์ โสพันธ์ (2548) ซึ่งพบว่า รายได้ต่อ

เดือนของนักศึกษาซึ่งได้รับจากผู้ปกครองที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษาคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ทั้ง 4 ด้าน

3.1 ด้านการใช้เวลาว่าง

ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานในเวลาว่าง สามารถกล่าวได้ว่าอีสปอร์ตหรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง ในประเภทของเกมและกีฬา ซึ่งสอดคล้องความหมายของนันทนาการหมายถึง อารมณ์แห่งความสุข เป็นกิจกรรมที่หลังจากเข้าร่วมแล้วจะมีความรู้สึกจรโล่งใจ (อารมณีนาวา กาญจน์, 2541) สอดคล้องกับ กมลลา ชินพงศ์ (2532) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างโดยจะเป็นไปในทางที่เป็นประโยชน์สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าเหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจในการเล่นเกมออนไลน์คือ ถือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่ช่วยในการพักผ่อน ในความเห็นของผู้วิจัย การเล่นเกมอีสปอร์ตก็ถือเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่ทางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้จัดสรรพื้นที่ E-Sport Zone ให้กับนิสิตในการพักผ่อน จากการเรียน และสามารถทำให้นิสิตเกิดความผ่อนคลายจากความเครียด

3.2 ด้านลักษณะนิสัยในการทำงาน

ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านลักษณะนิสัยในการทำงานโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน โดยสูงสุดคือ การเล่นเกมอีสปอร์ตช่วยให้ผู้เล่นทำงานเป็นทีม เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่มีทั้งชนิดบุคคลและชนิดทีม (ธนาคาร เลิศสุดวิชัย, 2017) สอดคล้องกับ Digital Schoolhouse (2018) ได้เสนอผลการรับรู้ของผู้แข่งอีสปอร์ตอายุไม่น้อยว่ามีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหลังจากได้เข้าแข่งขันพบว่าผู้เข้าแข่งขันมีการพัฒนาทักษะมากขึ้น โดยทักษะที่ได้รับมากที่สุดคือเรื่องการสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังได้รับแนวคิดในการพัฒนาตนเอง ในความคิดเห็นของผู้วิจัย อีสปอร์ตไม่ต่างจากชนิดกีฬาอื่นที่ต้องการพึ่งพาการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ทำให้ผู้เล่นต้องมีทักษะในการสื่อสาร และยอมรับความคิดเห็นของผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดความสามัคคี และการพัฒนาด้านการทำงานเป็นทีม

3.3 ด้านการประกอบอาชีพ

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านการประกอบอาชีพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน โดยสูงสุด คือการเล่นอีสปอร์ตสามารถพัฒนาเป็นอาชีพหลักได้ เช่น ผู้เล่นเกมมืออาชีพ หรือนักแคสต์เกม ผู้จัดการทีมอีสปอร์ต นักสร้างเกม ในความคิดเห็นของผู้วิจัยในปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ต มีอิทธิพลในสังคมมากขึ้น มีการแข่งขันชิงเงินรางวัลอย่างเป็นทางการ และมีอาชีพต่างๆที่สามารถทำเงินได้จาก อีสปอร์ต เกิดขึ้นจริง จึงทำให้สังคมในปัจจุบันเริ่มเปิดกว้างและให้การยอมรับ การที่อุตสาหกรรมเกมเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น ทำให้เกิดอาชีพใหม่ๆ ขึ้น ซึ่งก็คือ อาชีพนักพากย์เกม (Game Commentator) และนักแคสต์เกม (Game Caster) ถือเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันในกลุ่มวัยรุ่น (PPTV, 2018) จากผลการสำรวจปี ค.ศ. 2019 พบว่าอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กไทยคือ อาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต และนักแคสต์เกม โดยเป็น 1 ใน 5 อาชีพที่เยาวชนไทยต้องการจะเป็นมากที่สุด เนื่องจากความชื่นชอบในการเล่นเกมนักเล่นเกมของเยาวชนไทย จึงคิดว่าอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต หรือ นักแคสต์เกมเป็นอาชีพที่สนุก สามารถสร้างรายได้จากสิ่งที่ตัวเองชอบ และสร้างชื่อเสียงได้ ซึ่งการแคสต์เกมนั้นมีต้นกำเนิดมาจากเว็บไซต์ ยูทูบ (Youtube) การแคสต์เกมอาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของอาชีพยูทูบเบอร์ (Youtuber) ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจพบว่า เด็กไทยร้อยละ 94 ชอบดูยูทูบ และร้อยละ 28 ชอบที่จะเล่นเกม และมีแรงบันดาลใจที่ประกอบอาชีพเหล่านี้ (BBC NEWS, 2019)

3.4 ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิต

ความคิดเห็นที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต ด้านผลกระทบต่อการดำรงชีวิตโดยรวม ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ซึ่งในรายด้านนั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 1 ด้าน คือ การเล่นอีสปอร์ตทำให้เกิดปัญหาสุขภาพ เช่น ตาแห้ง เคืองตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลลดา บุญโท (2554) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่าผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา และในด้านอื่น ๆ พบว่าการเล่นอีสปอร์ตไม่ได้กระทบ ต่อผลการเรียนที่ตกต่ำลง ชัดแย้งกับ ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ (2547) ที่กล่าวว่า การที่เยาวชนใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมนานมากเกินไปทำให้เกิดการละเลยหน้าที่ของเยาวชนในสังคม คือการศึกษา และการเรียนรู้เพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพของสังคมในอนาคต และในความคิดเห็นของผู้วิจัย ในพื้นที่ Cu E-Sport Zone นั้นจำกัดเวลาในการเล่นของนิสิตที่เข้ามาใช้บริการใน 1 คนสามารถเล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมงทำให้นิสิตสามารถกำหนดขอบเขตระยะเวลาในการเล่นเกมนจึงไม่กระทบต่อผลการศึกษานิสิต

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. พื้นที่ Cu E-Sport Zone ควรมีการประชาสัมพันธ์ที่ชัดเจนกว่านี้เนื่องจากตั้งอยู่ในอาคารจามจุรี 9 ในพื้นที่ที่ส่วนมากเป็นที่ให้นิสิตมาอ่านหนังสือทำให้อาจมีนิสิตบางส่วนที่ไม่ทราบว่า มีพื้นที่ Cu E-Sport Zone ตั้งอยู่ที่อาคาร

2. จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตส่วนมากมีความเห็นสมควรให้เปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในระดับอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยควรเพิ่มวิชาเรียนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในหมวดหมู่ของวิชาเลือกเสรี เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิตที่มีความสนใจในด้านอุตสาหกรรมเกมได้เลือกในการลงทะเบียนเรียนเพื่อพัฒนาศักยภาพของตน

3. จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากกับการพัฒนาอาชีพผ่านอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยจึงควรมีการจัดเสวนาหรือสัมมนา โดยเชิญวิทยากรซึ่งมีอาชีพเกี่ยวกับอีสปอร์ตมาบรรยาย ให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอาชีพในอนาคตกับนิสิตได้

4. จากผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในด้านการใช้เวลาว่างมากที่สุด แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกีฬา อีสปอร์ต ที่สามารถเป็นหนึ่งในตัวเลือกหนึ่งในการทำกิจกรรมในเวลาว่างที่ได้รับความนิยมของนิสิตนักศึกษา และมีประโยชน์ในการทำให้ผู้เล่นผ่อนคลายจากความเครียด จากผลการวิจัยอาจนำไปเสนอต่อสถานันทนาการในมหาวิทยาลัยต่างๆ เพื่อพิจารณาในการจัดสรรพื้นที่ให้กับกิจกรรมการเล่นอีสปอร์ตให้กับนักศึกษา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในอนาคต

1. เนื่องจากงานวิจัยนี้ศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเพียงแค่นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในงานวิจัยครั้งต่อไปอาจเพิ่มกลุ่มที่จะศึกษา โดยอาจจะเป็นกลุ่มที่ประกอบอาชีพอื่น ๆ นอกเหนือไปจากนิสิต นักศึกษา เพื่อให้เข้าใจมุมมองความคิดเห็นต่ออีสปอร์ตได้รอบด้านยิ่งขึ้น

2. ด้วยปัจจุบันเราทุกคนรวมทั้งผู้ชื่นชอบสนใจการเล่นอีสปอร์ตต่างเผชิญปัญหาจาก COVID-19 จึงต้องมีการปรับตัวในเรื่องของการเว้นระยะห่าง (Social Distancing) อาจมีการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่น พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตในช่วงการเว้นระยะห่าง อิทธิพลของอีสปอร์ตต่อการใช้เวลาว่างในช่วงการเว้นระยะห่าง เป็นต้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2523). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุฒวิทยาลัย.
- กมลลา ชินพงศ์. (2532). *การประเมินคุณค่าทางนันทนาการ: กรณีศึกษาสวนจตุจักร*. (วิทยานิพนธ์ คม.) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- กังสดาร แดงน้อย. (2555). ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. *วารสารงานวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 4, 51-59.
- กำโชค เผือกสุวรรณ. (2538). *ผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพมหานคร: เกษมศรีการพิมพ์.
- ข่าวสด. (2562, 9 มกราคม). *จุฬาฯ เปิดรับนิสิตโควต่านักกีฬา-ฮือฮา อิสปอร์ต ติดโผลุ้นเข้ารั้วจามจุรี*. สืบค้นจาก https://www.khaosod.co.th/sports/news_2090707
- จิรายุ วัฒนประภาวิทย์. (2561). *E-Sport เกมกีฬาไม่จำกัดเพศ...ที่ให้อะไรมากกว่าความสนุก*. สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/spinoff/spinoff-featured/news-241904>
- จุฬาพรรณภรณ์ ธนะแพทย์. (2560). ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 13(1), 163-196.
- ฉัตรพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด.
- ชนะจิต เกตุอยู่ไร. (2549). *ความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนการสอนกล่อมสภาระการสุขศึกษาและพลศึกษา เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี ปีการศึกษา 2548*. (ปริญญาานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์*. (การค้นคว้าอิสระ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- ชัยชนะ มิตรสัมพันธ์. (2551). *ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ชาคร จันทนโชติวงศ์. (2560). *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) ที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) ผ่านระบบออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ณัฐพันธ์ เขจรนนท์. (2551). *การจัดการทรัพยากรมนุษย์*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

- ณัฐวุฒิ ส่องงาม. (2554). *การสร้างแบรนด์ด้วยตลาดสีเขียวของกระดาษไอเดีย กรีน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, นนทบุรี.
- ดวงอุมา โสภาก. (2551). *ระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อการให้บริการของสำนักทะเบียน อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม*. (วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ดุจหทัย ครุฑเดชะ. (2550). *ความคิดเห็นของประชาชนต่อการบริหารจัดการที่ดีตามหลักธรรมาภิบาล : ศึกษากรณีองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยกะปิ อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี*. (ปัญหาพิเศษรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารงานท้องถิ่น) วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล ชฎามาศ ชูระเศรษฐกุล และคณะ. (2547). ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. *วารสารเนคเทค 2547*, 11(56 (มกราคม-กุมภาพันธ์)), 12.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). *การนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2562). *อีสปอร์ต กีฬาที่คนยังไม่ยอมรับผูกติดภาพจำ “เด็กติดเกม”*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/scoop/1650153>
- ธรรฐ จิรัญพงษ์. (2018). *e-sport โอกาสทางธุรกิจที่มีมากกว่า*. สืบค้นจาก <https://www.scbeic.com/th/detail/product/4860>
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2557). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- ธนาคาร เลิศสุดวิชัย. (2017). *E-Sport คืออะไร ประเทศไทยมีความพร้อมแค่ไหน*. สืบค้นจาก <https://digitalmarketingwow.com/2017/07/13/esports-คืออะไร/>
- ธันยนันท์ ทองบุญตา. (2551). *พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, นนทบุรี.
- ธิดารัตน์ ปลื้มจิตต์. (2551). *การศึกษาความคิดเห็นของบุคลากรต่อการบริการซ่อมบำรุงและดูแล รักษา คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการในตึกผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลศิริราช*. (วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- บรรจง คณะวรรณ. (2532). *กิจกรรมสร้างเสริมลักษณะนิสัยในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถมศึกษา*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2561). *“E-Sport” เกมกีฬาไม่จำกัดเพศที่ให้อะไรมากกว่าความสนุก*. สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/spinoff/spinoff-featured/news-241904>

- พัชนี เขยจรรยา และคณะ. (2543). *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พูนทรัพย์ จิระเศรษฐเมธากุล. (2541). *ความชุก ชนิดของการเล่นวิดีโอเกม และทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นวิดีโอเกมในนักเรียน*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภูมิารเวทศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ภคพร ลุ่มเพชรมงคล. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการเล่นเกมด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภค ในเขตสาทร คลองเตย และบางรัก*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- ภควัต เจริญลาภ. (2560). *Value and economics value of esport*. (นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- มานิตย์ อยู่สำราญ. (2553). *การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย*. *วารสารวิชาการ สถาบันพลศึกษา*, 3(1), 185-195.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์. (2018). *กรมสุขภาพจิต ห่วงเด็กเล่น อี-สปอร์ต ทำติดยาเสพติด*. *เรื่องแก้ปัญหา*. สืบค้นจาก https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_1553903
- วิฑูรย์ ฐานเมธี. (2554). *ความคิดเห็นของประชาชนต่อการบริหารกิจการคณะสงฆ์ในจังหวัดหนองบัวลำภู*. (วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย) มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศรีสุวรรณ น้อยพิทักษ์. (2560). *สภาพและความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. (คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2549). *การวิจัยธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ไดมอนด์บิสสิเนสเวิร์ล.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2550). *การวิจัยตลาดฉบับมาตรฐาน*. กรุงเทพมหานคร: ไดมอนด์ บิสสิเนส เวิร์ล.
- ศุภเสกข์ ประจักษ์สุวิลี. (2554). *ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้บริการดาวโหลดเกมส์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สมชาย นำประเสริฐชัย. (2548). *วัยทีนในโลกไอที*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพมหานคร: ทำมาดี จำกัด.

- สำนักงานการลงทะเบียน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2562). จำนวนนิสิตระดับปริญญาตรีภาค การศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2562. สืบค้นจาก <https://www.reg.chula.ac.th/statistics/statistics-three.html>
- สำนักพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2549). การศึกษาความต้องการในการจัดกิจกรรมพัฒนาสำหรับเยาวชนในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ.
- สุโท เจริญสุข. (2520). บทศึกษาจิตวิทยาเพื่อการศึกษาและแนวสุขภาพจิตในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: โอ เดียนสโตร์.
- สุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ. (2552). คัมภีร์เลี้ยงลูก. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์สุขภาพ.
- สุนทร ต้นโพธิ์. (2553). เกี่ยวกับสภาพความและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของประชาชน ที่เข้ามาใช้บริการ ณ สวนลุมพินี. วารสารคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุพัตรา สุภาพ. (2545). สังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- โสภา พิสมัย. (2543). ความคิดเห็นของพนักงานองค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทยที่มีต่อ การลาออกก่อนเกษียณอายุ. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อมรรัตน์ โสพันธ์. (2548). พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- อารมณ นาวากาญจน์. (2541). โปรแกรมสันนนาการ. (เอกสารประกอบการสอน) ภาควิชาสันนนาการ คณะพลศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาษาอังกฤษ

- Anderson and Bushmsn. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature*. (Department of Psychology) Iowa state University, USA
- Barr, M. (2018). Student Attitudes to Game-Based Skills Development: Learning from Video Games in Higher Education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283-294.
- BBC NEWS. (2017). ตลาดเกมมือถืออาเซียนสูงที่สุดในโลก. สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-40565506>
- BBC NEWS. (2019). วันเด็ก : ผลสำรวจพบเด็กไทย 'อยากเป็นหมอ' สูงสุด ส่วน 'นักแคสเกม-อีสปอร์ต' ติดอันดับ 5. สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-46829485>

- Best, J. W. (1977). *Research in education*. 3rd ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Billieux, J. Van der Linden, M. Achab, S. Khazaal, Y. Paraskevopoulos, L. Zullino, D. and Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behaviour*, 29(1), 103-109.
- Butler, G. D. (1959). *Introduction to Community Recreation*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Churchill, D. (2012). *Real Time Strategy Game Competitions*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/283593416_RealTime_Strategy_Game_Compitations
- Consolazio, D. (2018). *The History of Esports*. Retrieved from <https://www.hotspawn.com/the-history-of-esports/>
- Cooper, J. and Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 726-744.
- Digital Schoolhouse. (2018). *Esports: Engaging Education*. Retrieved from <http://www.digitalschoolhouse.org.uk/esports>
- E-sport Earning. (2019). *Highest Overall Earnings*. Retrieved from <https://www.esportearnings.com/players>
- Foil, C. (2016). *Esports vs "Real" Sports*. Retrieved from <https://medium.com/kiddarcapital/esports-vs-real-sports-b8e6db1ff793>
- Garrison, K. C. and Magoon, R. (1972). *Educational Psychology*. Columbus: Chries E. Meril Publishing.
- Ghuman, D. and Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
- Guerra, N. G. Nucci, L. and Huesmann, L. R. (1994). *Moral cognition and childhood aggression*. In L. R. Huesmann (Ed.), *Plenum series in social clinical psychology. Aggressive behavior: Current perspectives* (pp. 13-33). New York, NY, US: Plenum Press.

- hamari, J. (2017). *What is eSport and why do people watch it.* (Faculty of Information and Communication Studies) Tampere University.
- Hoppe, D. (2018). *Esport Event: Multiplayer online battle arena.* Retrieved from <https://gammalaw.com/moba-multiplayer-online-battle-arena/>
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society, 13*(2), 287-299.
- Kwanchai Rungfapaisarn. (2019). *E-sport emerges as new sector.* Retrieved from <https://www.nationthailand.com/Economy/30364843>
- Marquardt. (2018). *E-Sports Competitions.* Retrieved from <https://books.google.co.th/books?id=cMAyDwAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=marquardt+2018+ESport&source=bl&ots=jOzlw8yuZ0&sig=ACfU3U1Q8qKaxfZj5WtQt0aBWvTBbmM8iQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwj468Phgv3jAhVs4HMBHT22DJgQ6AEwD3oECAwQAQ#v=onepage&q&f=false>
- Mathews, V.Wang, Y.Kalnin, A. J.Mosier, K. M.Dunn, D. W. and Kronenberger, W. G. (2006). *Short – term Effect of Violent Video Games Playing: An fMRI Study*". Presented at the Annual Meeting of the Radiological Society of Nort America in 28 November 2006.
- Nagygyorgy, K.Urban, R.Farkas, J.Griffiths, M. D.Zilahy, D.G., K., . . . Demetrovics, Z. (2013). Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players. *International Journal of Human-Computer Interaction, 29*(3), 192-200.
- Newzoo. (2018). *The leading global provider of games and esport analytics.* Retrieved from <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-14-thai-games-market>
- Newzoo. (2019). *The leading global provider of games and esport analytics.* Retrieved from <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>
- Oskamp, S. (1977). *Attitude and option.* New Jersey: Prentice-Hall.
- PPTV. (2018). *E-Sport "เกม" สร้างเงิน สร้างอาชีพ. สืบค้นจาก* <https://www.pptvhd36.com/news/ไลฟ์สไตล์/33314>
- Schiffman and Kanuk. (2000). *Customer Behavior-Psychology.* New jersey: Prentice-Hall.

- Solomon, M. R. (2013). *Consumer Behavior: Buying, Having and Being*. London: Pearson.
- Taylor. (2019). *ESports vs. Gaming: What's the Difference?* Retrieved from <https://taylorstrategy.com/esports-vs-gaming-whats-difference/>
- TCAS Plannig. (2018). *นักแคสเกม หรือนักพากย์เกม*. สืบค้นจาก <https://www.admissionpremium.com/adplanning/work?id=20170809190843cu1LSCp>
- Thurstone, L. (1977). *Attitude can be Measured: Attitude Theory and Measurement*. New York: Willey & Sons.
- Wagner, J. A. and Hollenbeck, J. R. (2005). *Organizational Behavior: Securing Competitive Advantage*. Cincinnati, OH: Routeledge.
- Wallenius, M. and Punamaki, R. L. (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent – child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Workpointnews. (2018). *ตลาดเกมโลกแสนล้าน: E-Sport พุ่งกว่า 600 ล้าน ม.ไทย-เทศ ขานรับผลิตป้อนคน*. สืบค้นจาก <https://workpointnews.com/2018/03/31/ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน-e-sport/>
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. 3rd ed. New York: Haper Publications.
- Young, K. S. (1998). Psychology of Computer use: Addictive of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Report*.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก
แบบสอบถามในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถาม

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในชนิดกีฬาอีสปอร์ตของนิสิตจุฬาโดยจะให้ผู้เข้าร่วมในการเก็บข้อมูลทำการอ่านคำถามในแบบสอบถามและเลือกตอบตามความคิด ความเป็นจริง ของผู้เข้าร่วม โดยส่วนประกอบของแบบสอบถามมีดังต่อไปนี้

แบบสอบถาม

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน แบบสอบถามมีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามในการเล่นชนิดกีฬา อีสปอร์ต

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อชนิดกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ได้แก่ การใช้เวลาว่าง ลักษณะนิสัยการทำงาน การก่อให้เกิดอาชีพรายได้ และผลกระทบในการใช้ชีวิต

ตอนที่ 1: ลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () หน้าข้อความดังกล่าว

1.เพศ

() ชาย () หญิง

2.อายุ

() 17-18 ปี () 19-20 ปี

() 21-22 ปี () 22 ปีขึ้นไป

3.กลุ่มสาขาที่ศึกษา

() กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (ประกอบด้วย คณะครุศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, คณะรัฐศาสตร์, คณะนิติศาสตร์, คณะศิลปกรรมศาสตร์, คณะเศรษฐศาสตร์ และคณะอักษรศาสตร์)

() กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ประกอบด้วย คณะวิทยาศาสตร์, คณะวิศวกรรมศาสตร์, สถาปัตยกรรมศาสตร์ และ สำนักวิชาทรัพยากรการเกษตร)

() กลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ (ประกอบด้วย คณะจิตวิทยา, คณะแพทยศาสตร์, คณะทันตแพทยศาสตร์, คณะสหเวชศาสตร์, คณะเภสัชศาสตร์, คณะสัตวแพทยศาสตร์ และคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา)

4.สถานะชั้นปี

- () ปี 1 () ปี 2
 () ปี 3 () ปี 4 () ปี 5 ขึ้นไป

5.รายรับต่อเดือนในการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษา

- () ต่ำกว่า 10,000 บาท () 10,000-15,000 บาท
 () 15,000-20,000 บาท () 20,000-25,000 บาท () มากกว่า 25,000 บาท

ตอนที่ 2: การแสดงความคิดเห็นต่อพฤติกรรมที่ส่งผลต่อชนิดกีฬา E-Sport

คำชี้แจง : โปรดอ่านข้อความแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () หน้าข้อความดังกล่าว

6.ท่านเล่น อีสปอร์ต มานานแค่ไหนแล้ว

- () เกิน 1 ปี () 6 เดือน -1 ปี () น้อยกว่า 6 เดือน

7.ท่านเล่น อีสปอร์ต บ่อยแค่ไหนในหนึ่งเดือน

- () 1 ครั้ง () 2-3 ครั้ง () 3-4 ครั้ง () 4 ครั้งขึ้นไป

8.ท่านเคยเห็นสื่อโฆษณาหรือบทความ อีสปอร์ต จากช่องทางไหนบ้างสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

- () สื่อโทรทัศน์ () สื่อวิทยุ () สื่ออินเทอร์เน็ต
 () ป้ายโฆษณา () สื่อสิ่งพิมพ์ () คนรู้จัก

9.ท่านทราบหรือไม่ว่าเริ่มมีการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมในระดับอุดมศึกษาแล้ว

- () ทราบ () ไม่ทราบ

10.ใน 1 วันคุณใช้เวลาในการเล่นเกม อีสปอร์ต เป็นเวลาเท่าไร

- () น้อยกว่า 1 ชั่วโมง () 3-4 ชั่วโมง
 () 5-6 ชั่วโมง () มากกว่า 6 ชั่วโมง

11.เหตุผลที่เล่นกีฬา อีสปอร์ต

- () เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ () เพื่อคลายความเครียด/ใช้เวลาว่าง
 () เพื่อพัฒนาเป็นแนวทางในอาชีพในอนาคต () เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน
 () อื่น ๆ โปรดระบุ.....

12. ท่านรู้จักเกมที่ใช้ในการแข่งขัน อีสปอร์ต ชนิดใดบ้าง (สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () League of Legends (LoL) () Arena of Valor (AoV) () StarCraft II
() Hearthstone () Pro Evolution Soccer 2018 () Clash Royale

13. ท่านทราบหรือไม่ว่าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้มีการเปิดรับนิสิตที่มีความสามารถดีเด่นระดับชาติในชนิดกีฬาอีสปอร์ตในการเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาในโครงการพัฒนากีฬาชาติ

- () ทราบ () ไม่ทราบ

14. ท่านคิดว่าการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมขึ้นในประเทศไทยเป็นสิ่งที่สมควรหรือไม่

- () สมควร () ไม่สมควร

15. ท่านเคยเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นอีสปอร์ตต่อเดือนเท่าไร

- () ไม่เคย () 100-1,000 () 1,000-10,000 () มากกว่า 10,000

ตอนที่ 3 : แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีผลต่อชนิดกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

คำชี้แจง : แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีผลต่อชนิดกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 3

ด้านโปรดอ่านข้อความและทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ช่องที่ตรงต่อความรู้สึกของท่านมากที่สุดเพียง 1 ช่องต่อ 1 คำถาม โดยแบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

ความคิดเห็นที่มีผลต่อชนิดกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	ระดับของความเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5	เห็นด้วย 4	ปาน กลาง 3	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1
16. ความคิดเห็นด้านการใช้ เวลาว่าง					
16.1 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยทำ ให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนานใน เวลาว่าง					
16.2 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยทำ ให้ผู้เล่นผ่อนคลายจาก ความเครียด					
16.3 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยทำ ให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ เทคโนโลยีใหม่ ๆ					
16.4 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยทำ ให้ผู้เล่นได้มีรูปภาพใหม่ ๆ					
16.5 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยทำ ให้ผู้เล่นได้พัฒนาระดับสติปัญญา					
17. ความคิดเห็นในลักษณะนิสัย การทำงานในขณะที่เรียนและการ ทำงานในอนาคต					
17.1 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ เล่นมีการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น					
17.2 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ เล่นฝึกการพึ่งพาตนเองได้ สามารถตัดสินใจ แก้ไขปัญหาเอง ได้					
17.3 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ เล่นทำงานเป็นทีม					
17.4 การเล่น อีสปอร์ต ช่วยให้ผู้ เล่นฝึกความอดทน ไม่ย่อท้อ					

ความคิดเห็นที่มีผลต่อชนิดกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	ระดับของความเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5	เห็นด้วย 4	ปาน กลาง 3	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1
18 ความคิดเห็นในการก่อให้เกิด อาชีพรายได้ทั้งในการปฏิบัติเป็น อาชีพหลักและอาชีพเสริม					
18.1 การเล่น อีสปอร์ต สามารถ ทำให้ผู้เล่นก่อให้เกิดรายได้เสริมได้					
18.2 การเล่น อีสปอร์ต สามารถ พัฒนาเป็นอาชีพหลักได้ เช่น ผู้ เล่นเกมมืออาชีพ หรือนักแคสท์ เกม ผู้จัดการทีมอีสปอร์ต นัก สร้างเกม					
18.3 การเล่น อีสปอร์ต สามารถ ทำให้พัฒนาให้เกิดเป็นอาชีพที่ ภาคภูมิใจได้ (ได้รับชื่อเสียง)					
18.4 การเล่น อีสปอร์ต สามารถ ทำให้ผู้เล่นอยากพัฒนาเกมเป็น อาชีพ					
19 ความคิดเห็นต่อผลกระทบ ในการดำรงชีวิต					
19.1 การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ผล การเรียนตกต่ำลง					
19.2 การเล่น อีสปอร์ต ทำให้เกิด ปัญหาสุขภาพ เช่น ตาแห้ง เคือง ตา จนไปถึงอาการสายตาสั้น					
19.3 การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ เกิดความเครียด					

ความคิดเห็นที่มีผลต่อชนิดกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	ระดับของความเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5	เห็นด้วย 4	ปาน กลาง 3	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1
19.4 การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ปิด ตัวเองออกจากโลกแห่งความเป็น จริง					
19.5 การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ เกิดพฤติกรรมใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย เพิ่มขึ้น					



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย บุญรอด
จุฬาลงกรณ์

อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ เทพประสิทธิ์ กุศลวัชวิชัย
จุฬาลงกรณ์

อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
มหาวิทยาลัย

อาจารย์ ดร.จุฑา ดิงศภักดิ์

อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

ผศ.ดร. ฉัตรชัย ฉัตรบุญกุล
สถาบัน

อาจารย์ประจำคณะการบริหารและจัดการ
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

อาจารย์ ดร.กฤติกา สายณะรัตน์ชัย

อาจารย์ประจำคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและ
การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายชยภัทร สุนทรนนท์
วัน เดือน ปี เกิด	12 มิถุนายน 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพ
วุฒิการศึกษา	2549-2555 : โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม 2555-2558 : คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	252 เจริญนคร 14 ถนน เจริญนคร คลองตันไทร คลองสาน กรุงเทพ 10600
ผลงานตีพิมพ์	วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY