

**ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport
ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร**

The effects of behaviour on playing E-Sport game of youth in Bangkok.

ปิยเมธ โอภาสกิจ*

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนาชัย สุวณิช**

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา 1) ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร 2) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport 3) ระดับความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร 4) การเปรียบเทียบความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 390 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยหาค่า t-test และค่า F-test หรือค่า One Way ANOVA กรณีพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่น 95% โดยใช้สูตรตามวิธีการ Scheffe' test เพื่อทดสอบความแตกต่างรายคู่

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เพศชาย อายุระหว่าง 21-22 ปี ศาสนาพุทธ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีพของครอบครัวส่วนใหญ่ลูกจ้าง/พนักงานบริษัทเอกชน และรายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 10,000-19,999 บาท กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมต่อกีฬา E-Sport ดังนี้ 1) จำนวนครั้งที่กลุ่มเยาวชนเล่นกีฬา E-Sport 7-8 ครั้ง/สัปดาห์ 2) ช่วงเวลาที่กลุ่มเยาวชนเล่น กีฬา E-Sport เล่นบ่อย คือ ช่วงเวลาเย็น 3) เหตุผลของการเลือกเล่นกีฬา E-Sport เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4) เหตุผลที่เล่น กีฬา E-Sport เพราะรุ่นพี่ แนะนำ 5) ค่าใช้จ่ายในการเล่น กีฬา E-Sport ต่ำกว่า 100 บาท ต่อเดือน เป็นต้น เรื่องของความ

*ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการองค์การมหาวิทยาลัยเกริก.

**ปริญญาเอก มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขารัฐประศาสนศาสตร์(ร.ป.ค.).

คิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (= 3.14) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ด้านสถานที่อยู่ในระดับปานกลาง (= 3.26) รองลงมา ด้านผลิตภัณฑ์ (กีฬา E-Sport) อยู่ในระดับปานกลาง (= 3.17) ด้านการสื่อสารและโฆษณา อยู่ในระดับปานกลาง (= 3.11) และด้านราคา อยู่ในระดับปานกลาง (= 3.03) ตามลำดับ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า การเปรียบเทียบความคิดเห็นของกลุ่มเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล นั้นพบว่า เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัวและรายได้ต่อเดือนของครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ABSTRACT

The study is aimed to study 1) the individual factors of the youth group in Bangkok 2) Overview of youth with behavior toward sports E-Sport 3) The opinions of the youth towards entrepreneurship. E-Sport sports career in Bangkok 4) comparing the views of young people to the profession of sports E-Sport in Bangkok. By personal factors

The samples used in the research. Youth group in Bangkok 390 instrument used in this study was a questionnaire rating scale level 5, data analysis, statistics. Were frequency, percentage, average, and standard deviation. Test the hypothesis by using t-test and the F-test or One Way ANOVA cases, the difference was statistically significant. To detect differences in pairs. The significance level 0.05 or 95% confidence level using a formula based on how Scheffe 'test to test the difference in pairs.

The study found that youth who were mostly male, aged between 21-22 years Buddhist high school. A family of laborers / workers. And monthly income of the family. 10000-19999 baht a youth sports group behavior 1. E-Sport) Number of youth sports E-Sport 7-8 times / week, 2) the time at the Youth Sport E-Sport. often played the evening 3) reasons to choose Sport E-Sport is fun 4) reasons Sport E-Sport as senior 5) costs in the sport E-Sport under 100. Subject baht per month, etc. The opinions of the youth towards a career of sports E-Sport in Bangkok that were at moderate level (=3.14) when considering each side. Sort Descending is the place in a moderate level (=3.26), followed by product (Sports E-Sport) at a moderate level (=3.17) in Communication and Advertising. At a moderate level (=3.11) and the prices are moderate (=3.03), respectively, test the resolution of the base the comparison on a group of young people towards careers the sport's E-Sport in the area. Bangkok By personal factors, it was found that gender, age, religion, level of education. Career and family monthly income of the family. Influence on the careers of sports E-Sport in Bangkok difference was statistically significant at the 0.05 level.

Keywords :Reviews. Sports E-Sport.

บทนำ

ปัจจุบัน e-Sports ถูกพัฒนาให้เป็นกีฬา และมีการแข่งขันระดับโลกเกิดขึ้นมากมาย เช่น World Cyber Games Championship มีบุคคลที่มีชื่อเสียงหลายคนให้ความสนใจในการทำธุรกิจ e-Sports เช่น นักแสดงฮอลลีวูดอย่าง“แอชตัน คุชเชอร์” หรือนักกีฬาบาสเก็ตบอล NBA “เมจิก จอห์นสัน” หรือแม้แต่ซูเปอร์สตาร์จากไต้หวันอย่าง “เจย์ โจว” ยังเป็นเจ้าของทีม Taipei Assassins ที่ได้เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ League of Legends ในประเทศไต้หวันอีกด้วย โดย e-Sports ที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกม LOL (League of Legends) มีผู้เล่นทั่วโลกกว่า 70 ล้านคน ส่วนประเทศไทยนิยมเล่นเกม Hon ทั้ง 2 เกม เป็นเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่ทั่วโลกให้การยอมรับขณะที่เด็กไทยให้ความสนใจกับ e-Sports มากขึ้นเรื่อยๆ

สำหรับในประเทศไทย กีฬา E-Sports ก็ได้รับความนิยมสูงเช่นกัน เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ และอายุ ส่วนเกมที่นิยมเล่นกันอย่างกว้างขวางก็มีมากมายหลายเกม อาทิ Dot A (โดต้า หรือ ดอทเอ, เกมแนววางแผนการรบ Real Time Strategy) Special Force Starcraft2 (เกมแนววางแผนการรบ Real Time Strategy) และอื่นๆตามแต่จะจัดการแข่งขันกันขึ้น โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมายในแต่ละปี รางวัลสำหรับผู้ชนะนั้นก็จะเป็นเงินสด มากน้อยขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการ ถ้าเป็นรายการใหญ่ เงินรางวัลรวมก็จะมีมูลค่าหลายแสนบาท หรือถ้าเป็นรายการทั่วไป เติบโตของเงินรางวัลจะอยู่ประมาณ 30,000 - 80,000 บาท จึงไม่น่าแปลกใจว่า ในปัจจุบันได้มีผู้เข้าแข่งขันกีฬา E-Sports เพิ่มขึ้นทุกวัน และยังทำให้เกิดการรวมกลุ่ม เพื่อตั้งเป็นทีมกีฬา E-Sports ลงแข่งขันอย่างจริงจังในหลายๆเกม

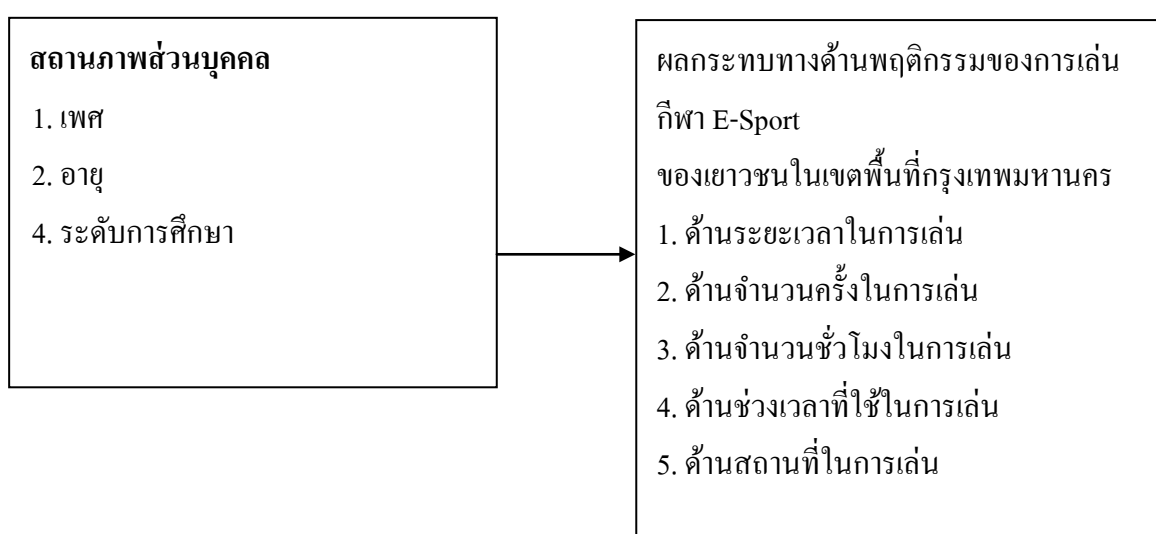
จากที่ได้กล่าวถึงการเล่นกีฬา E-Sport เป็นกีฬาที่มีการแข่งขันทางธุรกิจออนไลน์มีแนวโน้มการแข่งขันที่รุนแรงมากขึ้น ผู้ให้บริการการเล่นกีฬา E-Sport มีการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ การชักจูงใจ ความเชื่อและการกระตุ้นพฤติกรรมให้แก่ผู้เล่นกีฬา E-Sport ให้เกิดความต้องการที่จะเล่นนั้น ๆ โดยการเข้าถึงผู้เล่นได้อย่างครอบคลุมและต่อเนื่องทำให้ธุรกิจต่าง ๆ ตามเข้ามา ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงการเล่นกีฬา E-Sport ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสื่อการโฆษณาในรูปแบบใหม่ ๆ มากมาย จากการสำรวจร้านเกมในบริเวณกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ที่เล่นกีฬา E-Sport ส่วนใหญ่ที่มาใช้บริการเป็นเยาวชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมของเยาวชน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ในการเล่นกีฬา E-Sport จะทำให้ทราบถึงพฤติกรรมในการเล่นกีฬา E-Sport

กรอบแนวคิดในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ทำการการศึกษาวิเคราะห์โดยค้นคว้าจากหนังสือ ตำราวิชาการ รายงานการศึกษา วิทยานิพนธ์ของผู้ที่ทำการศึกษาก่อนหน้านี้ และงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ โดยการนำทฤษฎี แนวคิด ข้อมูลที่ค้นคว้าจากตำรา และข้อมูลสารสนเทศ รวบรวมมาวิเคราะห์ร่วมกับผลวิจัยที่ได้ โดยมีกรอบแนวความคิดในการวิจัยดังนี้

ตัวแปรต้น (Independent Variables) ตัวแปรตาม (

Dependent Variables)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรสำหรับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative) ได้แก่ กลุ่มเยาวชนในช่วงอายุ 15-18 ปีในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่ทราบจำนวนแน่นอน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร (ซึ่งไม่ทราบจำนวนแน่นอน) โดยใช้สูตรการคำนวณของ W.G.cochran โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 จะได้นขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งสิ้น 390คน

แทนสูตรการคำนวณหา n = (จำนวนกลุ่มตัวอย่างสำหรับประชากรที่มีขนาดใหญ่)

$$n = \frac{P(1-P)Z^2}{d^2}$$

เมื่อ n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

P คือ สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการสุ่ม

(โดยทั่วไปนิยมใช้สัดส่วน 50% หรือ 0.50)

E คือ ค่าเปอร์เซ็นต์ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่าง

Z คือ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เท่ากับ 1.96

(ความเชื่อมั่น 95%) $\gg Z = 1.96$

d คือ สัดส่วนความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับให้เกิดขึ้นได้ (จะต้องสอดคล้องกับค่า Z ที่ระดับความเชื่อมั่นนั้นๆ) เช่น ระดับความเชื่อมั่น 95% สัดส่วนความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

แทนค่า

$$n = \frac{0.5(1-0.5)1.96^2}{0.05^2}$$

$$n = 384.16 \text{ หรือ } 385 \text{ คน}$$

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 385 ตัวอย่างและเพื่อป้องกันผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามยังไม่สมบูรณ์ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรองแบบสอบถามเพิ่มอีก 5 ตัวอย่าง รวมแบบสอบถามทั้งสิ้น 390 ตัวอย่าง

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาวิจัยที่เน้นการดำเนินงานเชิงปริมาณ ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งมี 2 ตอน คือ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) ได้แก่ กลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา จำนวนครั้งในการเล่นกีฬา E-Sport เวลาในการเล่นกีฬา E-Sport ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและค่าน้ำหนักตัวเลขตามวิธีวิจัยของ ลิเคิร์ต (Likert Scale) ตามระดับความสำคัญ ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

การแปลค่าความหมาย ผู้วิจัยใช้คะแนนเฉลี่ยเป็นเกณฑ์ในการแปลค่าโดยกำหนดช่วงในการจำแนก ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ช่วงการวัด} &= \frac{\text{ค่าคะแนนสูงสุด} - \text{ค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ \text{แทนค่าได้} &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ดังนั้น เกณฑ์การแปลค่าความหมายของแบบสอบถามตอนที่ 2 และตอนที่ 3 ดังนี้

4.21-5.00 ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

3.41-4.20 ระดับความคิดเห็นมาก

2.61-3.40 ระดับความคิดเห็นปานกลาง

1.81-2.60 ระดับความคิดเห็นน้อย

1.00-1.80 ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาวิจัยที่เน้นการดำเนินงานเชิงปริมาณ ดังนั้นการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมี 2 วิธี คือ

1. ตรวจสอบเครื่อง โดยนำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) ว่าประเด็นคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยหรือไม่ แล้วนำผลการพิจารณาไปทำการวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยวิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 หมายถึง คำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

-1 หมายถึง คำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

หลังจากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญหาความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยแทนค่าสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง (index of item - objective congruence)

R คือ คะแนนความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การแปลความหมายมีดังนี้

ค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 หมายความว่า คำถามนั้นวัดตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค่า IOC น้อยกว่า 0.50 หมายความว่า คำถามนั้นวัดไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยในการศึกษาครั้งนี้ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแบบสอบถาม

โดยค่า IOC ของแบบสอบถามทั้งชุดมีค่าอยู่ในระหว่าง 0.667-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถยอมรับได้ ดังนั้นแบบสอบถามดังกล่าวจึงตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มเยาวชนในจังหวัดใกล้เคียงที่มีได้เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยวิธีการของ Cronbach's วิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงตรง หรือค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient alpha) โดยค่าความเชื่อมั่นจะต้องอยู่ที่ระดับ 0.70 เพื่อแสดงว่าเป็นแบบสอบถามที่สามารถยอมรับได้ Hybels, S., & Weaver, R. L. (1995) และมีความเชื่อมั่น จึงสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป (ไพฑูริย์โพธิสว่าง, 2556, น. 154-155) โดยงานวิจัยนี้ได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.05

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายความพฤติกรรมของเยาวชนที่มีต่อการการเล่นกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยแบบสอบถามในส่วนต่าง ๆ นั้นจะใช้สถิติในการวิเคราะห์ผลดังนี้

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) ได้แก่ กลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร

ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา จำนวนครั้งในการเล่นกีฬา E-Sport เวลาในการเล่นกีฬา E-Sport วิเคราะห์โดย การแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมการเล่นกีฬา E-Sport ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) วิเคราะห์โดย การแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ในการวิเคราะห์หาข้อสรุปของสมมติฐาน ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการศึกษาดังนี้

การวิเคราะห์สมมติฐานที่ 1 พฤติกรรมของเยาวชนที่มีต่อการเล่นกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล โดยใช้สถิติ Independent t-test ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่ม และใช้สถิติการหา ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA) ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่มขึ้นไปเมื่อพบความแตกต่างจึงทำการทดสอบด้วยวิธีการ Scheffe' test เพื่อทดสอบความแตกต่างรายคู่

3. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

การหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) และหาดัชนีความสอดคล้องIOC (index of items objective congruence: IOC)

ผลการศึกษาหรือผลการวิจัย

กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เพศชาย อายุระหว่าง 15-18ปี ระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย และด้านจำนวนครั้งในการเล่นกีฬา E-Sport พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนครั้งในการเล่นกีฬา E-Sport 4-6 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 184 คนคิดเป็นร้อยละ 45.43 รองลงมา มีจำนวนครั้งในการเล่นกีฬา E-Sport 1-3 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 38.77ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นกีฬา E-Sport พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นกีฬา E-Sport 2-3 ชั่วโมง จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00รองลงมา มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นกีฬา E-Sport 4-5 ชั่วโมง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 ด้านช่วงเวลาในการเล่นกีฬา E-Sport พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีช่วงเวลาในการเล่นกีฬา E-Sport 16.1-20.00 น. จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.30 รองลงมา มีช่วงเวลาในการเล่นกีฬา E-Sport 20.01-24.00 น. จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.40 ด้านสถานที่ในการเล่นกีฬา E-Sport พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วน

ใหญ่เล่นกีฬา E-Sport ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 59.80
 รองลงมาเล่นกีฬา E-Sport ที่บ้าน/หอพัก จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50

อภิปรายผล

ผลการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport ของเยาวชนใน
 เขตพื้นที่กรุงเทพมหานครสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญมาอภิปรายผลดังนี้

พบว่า ส่วนใหญ่เพศชาย อายุระหว่าง 15-18 ปี ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนครั้งใน
 การเล่นกีฬา E-Sport 4-6 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นกีฬา E-Sport 2-3 ชั่วโมง ช่วงเวลา
 ในการเล่นกีฬา E-Sport 16.1-20.00 น. สถานที่ในการเล่นกีฬา E-Sport ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม
 ออนไลน์

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนกฤตติ พลภักดิ์ (2557) การเปิดรับสื่อพฤติกรรม และ
 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-
 Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า นักเรียนรู้จักเกม
 ออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูลเกมออนไลน์อยู่ในระดับ
 ปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปีมีการเล่นเกมทุกวันๆ
 ละ 2-3 ชั่วโมงต่อวันในช่วง 20.00-24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท
 MMORPG อยู่ในระดับปานกลางทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ผลกระทบด้านสุขภาพ
 ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษาผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและ
 ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการ
 เปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ
 ตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า ผลการศึกษาพบว่า
 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21 – 25 ปีมีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพ
 พนักงานบริษัทมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในช่วง 10,000 –
 20,000 บาท ความถี่ที่เล่นเกมออนไลน์ 2-5 ครั้ง/เดือน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวัน ที่เล่นเกมออนไลน์
 1-3 ชั่วโมง/วัน ช่วงเวลาปกติที่เล่นเกมออนไลน์ 6.00 - 12.00 น. (เย็น – กลางคืน) ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้
 บริการเกมออนไลน์ไม่เคยเติมหรือเสียค่าบริการ เหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์คือ
 พักผ่อน หออะไรทำมาว่างจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับ

ธุรกิจบริการ ทักษะการยอมรับการใช้เทคโนโลยีและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่อง ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นเกมกีฬา E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครพบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมกีฬา E-Sport ประเภท เกมผจญภัย/เกมวางแผน ซึ่งเกมประเภทนี้ มีเนื้อหา ความรุนแรงไม่มากนักกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่อความบันเทิง เพื่อความสนุก กสณานเพลิดเพลิน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งตรงกับผลการวิจัยในเรื่องของพฤติกรรมในการเล่นเกมกีฬา E-Sport โดยกลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นในช่วงเวลา 16.00-20.00 น. มากที่สุด ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าจากผลการวิจัย ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมกีฬา E-Sport มากที่สุดเป็นช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ซึ่งเป็นช่วงเวลาในการทำการบ้าน ทำรายงาน หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน ซึ่งถ้าเยาวชนใช้เวลาในช่วงนี้ไปกับการเล่นเกมกีฬา E-Sport มากจนเกินไป ทำให้แบ่งเวลาไม่ถูกต้องก็จะส่งผลกระทบต่อด้านการเรียน และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวในกลุ่มเพื่อน อาจก่อให้เกิดปัญหาจากการจัดสรรเวลาในการเล่นเกมกีฬา E-Sport ดังนั้น เยาวชนควรแบ่งเวลาในการเล่นเกมกีฬา E-Sport ให้เหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- Atkin, C. K. (1973). **Anticipated Communication and Mass Media Information Seeking**. New York: Free Press.
- Baskin, O., Aronoff, C., & Lattimore, D. (1997). **Public Relation: the Profession and the Practice (4th ed.)**. New York: McGraw-Hill.
- Becker, S. L. (1983). **Discovering Mass Communication**. Glenview, Ill: Scott Foresman.
- Berlo, D. K. (1960). **The Process of Communication**. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Buzzell, R. D., & Bradley, T. G. (1987). **The PIMS Principles**. New York: The Free Press Clay.
- Cutlip, S. M., Center, A. H., & Broom, G. M. (1985). **Effective Public Relations (6th ed.)**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Foster, C. R. (1975). **Psychology for Life Adjustment**. Chicago: American Technical Society.
- Friedson, R., & Flowerman, S. (1951). **Media exposure**. Retrieved June 20, 2013.
- Getzels, J. W., James, M., & Ronall, F. C. (1964). **Educational Administration as a Social Process**. New York: Harper and Row.
- Hersey, P., & Duldt, B. W. (1989). **Situational Leadership in Nursing**. California: Appleten & Lange.
- Hybels, S., & Weaver, R. L. (1995). **Communication Effectively (4th ed.)**. New York: McGraw-Hill.
- Juran, J. M., & Gryna, F. M. (1988). **Juran's Quality Control Handbook (4th ed.)**. New York: McGraw-Hill.
- Klapper, J. T. (1960). **The Effects of Mass Communication**. New York: Free Press.
- Lewin, K., & Tolman, E. (1995). **Expectancy Theory**. Retrieved June 10, 2013.
- Maslow, A. (1970). **Motivation and Personality**. New York: Harper and Row.
- McCombs, M. E., & Becker, L. B. (1979). **Using Mass Communication Theory**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Mitchell, G. D. (1971). **A New Dictionary of Sociology**. London: Roullege & Kegan Paul.
- Oskamp, S. (1977). **Attitude and Opinion**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. (1985). **A conceptual model of service quality and its implications for future research**. *Journal of Marketing*, 49(1), 41-50.

Remmer, H. H. (1954). **Introduction to Opinion and Attitude**. New York: Harper and Brothers.

Rogers, E. R., & Shoemaker, F. F. (1971). **Communication of Innovation: a Cross-cultural Approach**. New York: The Free Press.

Schmenner, R. W. (1995). **Service Operations Management**. Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall.

Schramm, W. (1973). **Channels and audience**. In Handbook of Communication (pp. 116-140)
Chicago: Ran McNally College.