

พฤติกรรมการเล่นเกม การเตรียมความพร้อมและแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต Game Play Behaviors, Preparation and ESports Competition Motivation

วรินทร์ ปรีวาสน์¹, กิตติศักดิ์ บุญชิต¹, QingQing Xu¹ และ สุวิช ธีระโคตร^{1*}

Warin Preewat¹, Kittisak Boonchit¹, QingQing Xu¹ and Suwich Tirakoat^{1*}

¹ สาขาวิชาสื่ออนุมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

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

* Corresponding author. suwich.t@msu.ac.th

Received:

December 16, 2020

Revised:

January 23, 2021

Accept:

January 30, 2021

Keywords:

Computer game, Gaming behaviors, ESports athlete, Preparation for ESports competition

คำสำคัญ:

เกมคอมพิวเตอร์ พฤติกรรมการเล่นเกม นักกีฬาอีสปอร์ต การเตรียมตัวแข่งอีสปอร์ต

บทคัดย่อ: กีฬาอีสปอร์ตเป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่แข่งขันกันด้วยการวางแผนและต่อสู้กันผ่านเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนทั่วโลก ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมกีฬาชนิดนี้ด้วยการนำกีฬาอีสปอร์ตสู่ในรายการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจของเยาวชนที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต และ 3) เพื่อศึกษาการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจแบบออนไลน์จากเยาวชนที่สนใจเกมและกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 400 คนเป็นกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบสอบถาม ที่มีค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 สถิติสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ค่าทดสอบ t-Test

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และเป็นผู้เล่นเกมทั่วไปซึ่งเคยแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตแบบไม่ได้สังกัดทีม ความแตกต่างของพฤติกรรมผู้เล่นเกมทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ต ประกอบด้วย ปริมาณเวลาในการเล่นเกม ค่าใช้จ่าย และการเล่นเกมกับบุคคลอื่น แรงจูงใจในการเล่นของนักกีฬาอีสปอร์ตสูงกว่าผู้เล่นทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แรงจูงใจในการเล่นเกมที่แตกต่างกันมาก ได้แก่ ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ความต้องการเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ และเงินรางวัล การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตและผู้เล่นที่วางแผนเข้าร่วมแข่งขันไม่แตกต่างกันเกี่ยวกับการมีการศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นเกมที่สม่ำเสมอ เมื่อทีมแพ้การแข่งขันหรือเล่นเกมมักจะหาวิธีการเพื่อให้เล่นเกมนั้นได้รับชัยชนะ และมีการสรุปผลในการฝึกซ้อมทุกครั้ง

Abstract: ESports were a form of sporting events that compete with strategy and fight each other based on computer games on the Internet which was popular with young people around the world. Thailand attached great importance to promoting ESports with the introduction of ESports in the National Youth Games. The objectives of this research were 1) to study computer game playing behavior among youths, 2) to study motivation of youth towards ESports, and 3) to study preparation for competition of ESports players. This research was a survey of 400 youth who interested in computer games and ESports with questionnaires. The statistics for data analysis consisted of descriptive statistics such as frequency, percentage, mean, and standard deviation. Statistics for hypothesis testing was t-Test.

The research results were found that the most of respondents were male and was a general game player who previously competed in ESports without being affiliated with a team. The differences in gamer behavior between general game players and ESports athletes consist of the amount of time spent on games, expenses, and playing games with other people. The motivation for ESports player was higher than general game players by statistically significantly at 0.05. The very different motivation for players were the ambition of being an ESports athlete, want to be like a role model, and rewards. The preparation for the competition of ESports athletes and players who were planning to ESports competition is not different about having a constant education of information and techniques in the game, when a team loses a match or plays a game, they often figure out how to play that game to victory, and there was a summary of the results in every practice.

1. บทนำ

อีสปอร์ต เป็นกีฬานชนิดหนึ่ง มีการแข่งขัน โดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีผู้เล่นและเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อกลางในทางปฏิบัติ eSport มักอ้างถึงการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งขันประเภทเดี่ยว หรือเป็นทีมองค์กร ทีมแข่งขันกีฬาประเภทนี้ได้ รับการสนับสนุนจากองค์กรธุรกิจต่างๆ และในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา อีสปอร์ต ได้กลายเป็นหนึ่งในสื่อรูปแบบใหม่ ที่เติบโตได้อย่างรวดเร็ว โดยได้แรงหนุนจากเกมส์ออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น รวมไปถึงเทคโนโลยีในการแพร่ภาพออกอากาศที่ถูกพัฒนาอยู่ตลอด นอกจากนั้น ยังมีการประเมินว่า ผู้รับชมกว่า 70 ล้านคน หันมาสนใจในกีฬา อีสปอร์ต เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ในช่วงปี 2013 เป็นต้นมา (Juho Hamari,

2560) หากกล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทย กลุ่มตัวอย่างเยาวชนไทย จำนวน 1,300 คนทั่วประเทศ ผ่านการสำรวจออนไลน์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) พบว่าเด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากเกมออนไลน์ถึง 60% ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 56% และเมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้าน พบว่า ฟิลิปปินส์ 73% อินโดนีเซีย 71% เวียดนาม 68% สิงคโปร์ 54% และพบว่าเด็กไทยอยู่หน้าจอ 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง (ณัฐพล นิรมานพัชรินทร์, 2560)

การกำเนิดขึ้นของ อีสปอร์ต เป็นหนึ่งในเหตุการณ์ที่ชี้ให้เห็นถึงสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัย จากยุคสังคมอุตสาหกรรมไปสู่ยุคของสังคมที่มีพื้นฐานอยู่บนเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

เราสามารถตีความคำว่า อีสปอร์ต ได้อีกความหมายหนึ่งว่า “อีสปอร์ต คือ ขอบเขตของกิจกรรมกีฬาที่ผู้คนได้พัฒนา และ ฝึกฝนทักษะทั้งร่างกายและจิตใจ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร” (ภควัต เจริญลาภ, 2560) หากกล่าวถึงขอบเขตของเกมที่อยู่ในขอบข่ายของคำว่า อีสปอร์ต จะมีประเภทของเกมที่ได้รับคามนิยามอย่างแพร่หลายในการแข่งขัน อีสปอร์ต อยู่ไม่กี่ประเภท เช่น Real-time Strategy หรือ RTS, Multiplayer online battle arena หรือ Moba, First-person shooters หรือ Fps และ Fighting game โดยเกมแนว Moba ได้รับความนิยมสูงที่สุดในทั้งจำนวนของผู้เข้าร่วม และผู้รับชม (สมาคมกีฬาอีสปอร์ต แห่งประเทศไทย, 2561)

การกีฬาแห่งประเทศไทยศึกษาความเป็นไปได้ที่จะยกระดับ อีสปอร์ต ให้เป็นได้ทั้งกีฬาเพื่อเป็นเลิศ และกีฬาอาชีพอย่างเป็นระบบในต่างประเทศ เพื่อเปิดโอกาสให้กับเด็กไทยที่มีความรัก และความสามารถทางทักษะของกีฬา อีสปอร์ต ได้รับโอกาสเป็นตัวแทนทีมชาติไทย เข้าร่วมแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น เอเชียเกมส์ เป็นต้น แต่สำหรับเส้นทางสำหรับการจะเป็นนักกีฬา อีสปอร์ต ได้นั้น สิ่งสำคัญคือต้องมีวินัย ความอดทน และแบ่งเวลาให้เป็น เพื่อการเตรียมความพร้อมไปสู่เป้าหมาย อย่างไรก็ตาม แรงจูงใจของเยาวชนที่มีผลเพื่อที่จะก้าวไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต อาทิเช่น ความน่าสนใจของกีฬา (Interest in sport), ความรู้สึกมีส่วนร่วมในชัยชนะ (Vicarious Achievement), การเข้าสังคม (Social Opportunities), ทักษะกีฬา (Skill Of The Athletes) เป็นต้น (สมทบ จิตะฐาน, 2561)

เมื่อกกล่าวถึงข้อปฏิบัติและการเตรียมความพร้อมของเยาวชนต่อกีฬา อีสปอร์ต ที่สามารถจำแนกประเด็นหลักๆ ได้คือ 1.ต้องมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม ในบางองค์กรได้จัดระบบการฝึกซ้อมอย่างเข้มงวดเพื่อไม่ให้ส่งผลเสียต่อการใช้ชีวิตประจำวัน เช่นการจัด

ตารางฝึกซ้อมที่ชัดเจน และไม่เล่นจนเกินขอบเขต 2. มีการประเมินทุกครั้งหลังจากจบการฝึกซ้อมในแต่ละครั้ง ในส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต เพราะจะสามารถประเมินทีม หรือตำแหน่งของผู้เล่นต่างๆ ได้อย่างแม่นยำ พร้อมปรับแก้ไขเพื่อพัฒนาสู่การแข่งขันครั้งต่อไป 3.สำรวจจุดแข็ง จุดอ่อนของทีมอื่นๆ เปรียบเสมือนได้ว่าเหมือนกีฬาชนิดอื่นๆ ที่จะต้องรู้แผนการเล่นของนักกีฬาอื่นๆ ที่ร่วมแข่งขันเพื่อมาปรับแก้ไขป้องกัน และสร้างกลยุทธ์ต่างๆ เพื่อคว้าชัยชนะ (การกีฬาแห่งประเทศไทย และดิษยุตม์ ธนบุญชัย, 2560)

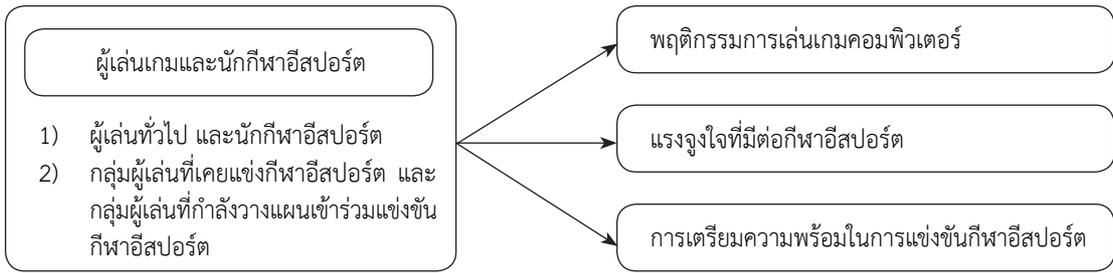
จากบทความที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า กีฬารูปแบบใหม่ที่เรียกว่า อีสปอร์ต ถือเป็นกีฬาในรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้น และเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา จึงทำให้คนส่วนใหญ่หันมาสนใจและมีการทำธุรกิจในกีฬารูปแบบนี้กันมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นที่ยุติกันอย่างแพร่หลายในสังคมไทย ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมีแนวคิดศึกษาในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกม การเตรียมพร้อม และแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ต การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ผู้ที่ศึกษาได้รับรู้ถึงเป้าหมายการเล่นของเยาวชนไทยว่าไปในทิศทางใด พร้อมทั้งสำรวจแรงจูงใจ รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมของเยาวชนต่อกีฬา อีสปอร์ต ในสังคมไทยว่า มีความพร้อมและสามารถเป็นกีฬาที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศได้

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน

2.2 เพื่อศึกษาแรงจูงใจของเยาวชนที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชน

2.3 เพื่อศึกษาการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ต



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3. กรอบแนวความคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มผู้เล่นที่แตกต่างกัน ได้แก่ ผู้เล่นทั่วไป นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้เล่นที่เคยแข่งกีฬาอีสปอร์ต และผู้เล่นที่กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แรงจูงใจที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต และการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน ดังแสดงในภาพที่ 1

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย มีลำดับดังต่อไปนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการวิจัย

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีประชากรกลุ่มเป้าหมาย (Target population) คือผู้เล่นเกมทั่วไปและผู้เล่นเกมที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต โดยเป็นกลุ่มประชากรที่ไม่สามารถนับได้อย่างแน่นอน (Infinite population) เนื่องจากผู้วิจัยไม่มีจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดในประเทศไทยอย่างชัดเจน จึงประมาณการว่ามีประชากรกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 100,000 คน ผู้วิจัยใช้การกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่ (Yamane) ซึ่งเป็นตารางที่ใช้หาขนาดของกลุ่มตัวอย่างเพื่อประมาณจากของประชากร โดยมีค่าคาดเคลื่อนที่ร้อยละ 5 และระดับค่าความเชื่อมั่นที่ 95% ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 380 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้สำหรับรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การเตรียมความพร้อม และแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยปรับปรุงรายการแบบสอบถามมาจากแบบเก็บรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยที่คล้ายคลึงประกอบด้วย การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (นพพันธ์ เลิศศุภวารีย์, 2551) แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (อีสปอร์ต) (ภาพิมล ไชยวุฒิ, 2558) การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ลาดกระบัง (ทองศักดิ์ โสวัจัสสตากุล, 2556) นำมาพัฒนาเป็นแบบสอบถามของงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว เป็นแบบตัวเลือก (Multiple choice) ประกอบด้วย เพศ กลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์และนักกีฬา (ตอบได้หลายตัวเลือก) และการสังกัดทีมกีฬาอีสปอร์ต

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นแบบตัวเลือก จำนวน 6 ข้อ การใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาในการเล่นเกม สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ บุคคลที่เล่นเกมด้วยมากที่สุด และวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นเกมนับจำนวน 7 ข้อ และการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ (น้อยที่สุด ถึง มากที่สุด)

4.3 การเก็บข้อมูล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย Google Form แล้วส่งไปยังกลุ่มตัวเป้าหมายและส่งต่อ ระหว่างเดือนมีนาคม-เมษายน 2562 แล้วได้รับข้อมูลตอบกลับมาและใช้ได้จำนวน 400 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนตัวอย่างที่กำหนดไว้

4.4 การวิเคราะห์และรายงานผลการวิจัย งานวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย คือ ค่าทดสอบที (t-test) แล้วรายงานผลการวิเคราะห์ด้วยการบรรยาย และตาราง ซึ่งจะแสดงรายละเอียดในหัวข้อต่อไป

5. ผลการวิจัย

หัวข้อนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน แรงจูงใจของเยาวชนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ต ดังต่อไปนี้

5.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย เพศ กลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และนักกีฬา และการสังกัดทีมกีฬาอีสปอร์ต มีรายละเอียดในตารางที่ 1

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน ส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 331 คน คิดเป็นร้อยละ 82.75 และเพศหญิง จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.25 ลักษณะการเป็นผู้เล่นเกมของ

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูล	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	1) ชาย	331	82.75
	2) หญิง	69	17.25
กลุ่มผู้เล่น	1) ผู้เล่นทั่วไป	176	44.00
	2) นักกีฬาอีสปอร์ต	224	56.00
	3) ผู้เล่นที่เคยแข่งขันอีสปอร์ต	84	21.00
	4) ผู้เล่นกำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	140	35.00
ทีม/สังกัด	1) ไม่มีทีม/สังกัด	307	76.75
	2) มีทีม แต่ยังไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต	51	12.75
	3) มีทีม แต่ไม่สังกัดองค์กร	36	9.00
	4) มีทีม และสังกัดองค์กร	6	1.50

ผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00 เป็นผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 และเป็นผู้เล่นที่มีแผนกำลังจะเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 การมีทีมกีฬาอีสปอร์ต พบว่า ผู้เล่นเกมจำนวนมากถึง 307 คน คิดเป็น 76.75 ไม่สังกัดทีม รองลงมาเป็นผู้เล่นที่มีทีมแต่ยังไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขัน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.75 และน้อยที่สุดคือ การมีทีมและองค์กรสังกัด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50

5.2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน

ในหัวข้อนี้นำเสนอพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่องการใช้เวลาในการเล่น เกม ช่วงเวลาที่ผู้เล่น สถานที่ที่ใช้ในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ บุคคลที่เล่นด้วย และวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

5.2.1 การใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แสดงจำนวนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ของผู้เล่นเกมทั่วไป กับนักกีฬาอีสปอร์ต ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ร้อยละของจำนวนการใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์

รายการ	การใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ (ร้อยละ)					
	1-3 ครั้ง	4-6 ครั้ง	7-9 ครั้ง	10-12 ครั้ง	13-15 ครั้ง	16 ครั้งขึ้นไป
ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.01	0.75	0.75	10.53	21.05	63.91
นักกีฬาอีสปอร์ต	6.70	0.56	3.35	11.73	14.53	63.13

ตารางที่ 3 ร้อยละของช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต

รายการ	ช่วงเวลา (ร้อยละ)					
	01.01-04.00	04.01-08.00	08.01-12.00	12.01-16.00	16.01-20.00	20.01-24.00
ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.41	0.57	2.27	10.23	21.59	61.93
นักกีฬาอีสปอร์ต	6.70	0.45	4.46	13.39	14.29	60.71

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักกีฬาอีสปอร์ตส่วนมากใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยมากกว่า 15 ครั้งต่อสัปดาห์ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะใช้เวลาในการเล่นตั้งแต่ 13 ครั้งต่อสัปดาห์ขึ้นไป และจากการทดสอบความสัมพันธ์ของจำนวนครั้งในการเล่นเกมนด้วย Pearson chi-square พบว่า ผู้เล่นเกมทั่วไป และนักกีฬาอีสปอร์ต มีพฤติกรรมการใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยต่อสัปดาห์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 (ค่า $X^2=29.562$ และ ค่า $df=5$)

5.2.2 ช่วงเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังแสดงในตารางที่ 3

จากตารางที่ 3 พบว่า ช่วงเวลาที่ผู้เล่นเกมทั่วไปเล่นเกมมากที่สุดคือ ช่วงเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 61.93 รองลงมาคือ ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 21.59 และช่วงเวลา 12.01-16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 10.23 และในขณะเดียวกัน กลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต นิยมเล่นเกมมากที่สุดคือ ช่วงเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 60.71 รองลงมาคือ ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 14.29 และช่วงเวลา 12.01-16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 13.39

5.2.3 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
ดังแสดงในตารางที่ 4

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ส่วนมาก
นักกีฬาอีสปอร์ตและผู้เล่นเกมทั่วไปใช้สถานที่ในการ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ที่บ้าน/หอพัก รองลงมา คือ
ที่ร้านอินเทอร์เน็ต

5.2.4 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
ต่อสัปดาห์ ดังแสดงในตารางที่ 5

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่น
เกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมทั่วไปที่มีจำนวนมากกว่า
นักกีฬาอีสปอร์ต คือ น้อยกว่า 200 บาท/สัปดาห์ ใน
ขณะที่ ค่าใช้จ่ายเกินกว่า 200 บาทขึ้นไป/สัปดาห์

เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมากกว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์
ทั่วไป

5.2.5 บุคคลที่เล่นเกมด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกม
ทั่วไปมีพฤติกรรมการเล่นเกมคนเดียวมากกว่านักกีฬา
อีสปอร์ต คิดเป็นร้อยละ 47.17 และ 25.45 ตาม
ลำดับ ในขณะที่ นักกีฬาอีสปอร์ตจะการเล่นเกมกับ
บุคคลอื่นๆ มากกว่าผู้เล่นทั่วไป จากการทดสอบค่า
สหสัมพันธ์ด้วย Pearson chi-square พบว่า ผู้เล่น
เกมทั่วไป และนักกีฬาอีสปอร์ต มีพฤติกรรมการการ
เล่นเกมกับบุคคลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ 0.000 (ค่า $X^2=24.171$ และ ค่า $df.=2$)

ตารางที่ 4 ร้อยละของสถานที่ที่ผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ตใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มผู้เล่น	สถานที่ (ร้อยละ)			
	บ้าน/หอพัก	สถานศึกษา	ร้านอินเทอร์เน็ต	อื่นๆ
ผู้เล่นเกมทั่วไป	97.16	0.57	2.27	0.00
นักกีฬาอีสปอร์ต	89.73	0.89	8.93	0.45

ตารางที่ 5 ร้อยละค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต

รายการ	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ (ร้อยละ)						
	น้อยกว่า 50 บาท	50-100 บาท	101-200 บาท	201-300 บาท	301-400 บาท	401-500 บาท	500 บาท ขึ้นไป
ผู้เล่นเกมทั่วไป	56.82	13.07	9.66	6.82	2.84	3.98	6.82
นักกีฬาอีสปอร์ต	47.53	8.97	7.17	9.42	6.28	5.83	14.80

ตารางที่ 6 ร้อยละของบุคคลที่ผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ตเล่นเกมด้วย

รายการ	บุคคลที่เล่นเกมด้วยมากที่สุด (ร้อยละ)			
	คนเดียว	เพื่อน	พี่/น้อง	ครอบครัว
ผู้เล่นเกมทั่วไป	47.16	51.70	1.14	-
นักกีฬาอีสปอร์ต	25.45	68.30	6.25	-

ตารางที่ 7 วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต

วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม	กลุ่มผู้เล่น (ร้อยละ)	
	ผู้เล่นเกมทั่วไป	นักกีฬา อีสปอร์ต
เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่	5.11	10.27
เพื่อทดแทนความรู้สึกเหงา	10.80	8.93
เพื่อหาเพื่อน / พบปะเพื่อนใหม่	3.98	10.71
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	4.55	9.82
เพื่อความบันเทิง	75.00	53.57
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม	0.57	6.70

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการทดสอบความแตกต่างของแรงจูงใจในการเล่น

แรงจูงใจในการเล่น	กลุ่มผู้เล่น	ค่าสถิติบรรยาย			ค่าสถิติทดสอบ	
		\bar{X}	S.D.	การแปรผล	t	Sig.
1. ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต	ผู้เล่นเกมทั่วไป	2.62	0.996	ปานกลาง	-9.629	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.63	1.076	มาก		
2. เงินรางวัลของอีสปอร์ต	ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.17	1.216	ปานกลาง	-5.013	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.74	1.041	มาก		
3. ความต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่น	ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.39	1.195	ปานกลาง	-3.925	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.83	1.042	มาก		
4. ความสนุกสนาน/คลายเครียด	ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.86	1.138	มาก	-2.578	0.010*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	4.14	0.990	มาก		
5. ต้องการเป็นเช่นเดียวกับบุคคลต้นแบบ (ไอดอล)	ผู้เล่นเกมทั่วไป	2.67	1.207	ปานกลาง	-5.257	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.31	1.217	ปานกลาง		
6. สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์	ผู้เล่นเกมทั่วไป	2.82	1.175	ปานกลาง	-2.813	0.005*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.14	1.056	ปานกลาง		
7. การชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก	ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.22	1.224	ปานกลาง	-3.883	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.68	1.122	มาก		
แรงจูงใจรวม	ผู้เล่นเกมทั่วไป	3.02	1.041	ปานกลาง	-6.022	0.000*
	นักกีฬาอีสปอร์ต	3.61	0.911	มาก		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

5.2.6 วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม ของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต ดังแสดงในตารางที่ 7

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุด คือ เพื่อความบันเทิง (คิดเป็นร้อยละ 53.57) รองลงมาคือ เพื่อหาเพื่อนและพบปะเพื่อนใหม่ (คิดเป็นร้อยละ 10.71) เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ (คิดเป็นร้อยละ 10.27) เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ (คิดเป็นร้อยละ 9.82) ในขณะที่วัดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมของผู้เล่นเกมทั่วไปมากที่สุด คือ เพื่อความบันเทิง (คิดเป็นร้อยละ 75.00) รองลงมาคือ เพื่อทดแทนความรู้สึกเหงา (คิดเป็นร้อยละ 10.80) จากการทดสอบสหสัมพันธ์ด้วย Pearson chi-square พบว่า วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000 (ค่า $\chi^2=29.493$ และ ค่า $df=5$)

5.3 แรงจูงใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

แรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ตตอบในการเล่นเกมในแต่ละประเด็น และผลเปรียบเทียบความแตกต่าง มีผลดังแสดงในตารางที่ 8

จากตารางที่ 8 พบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมทั่วไปโดยรวมระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.02$, $S.D.=1.041$) โดยมีแรงจูงใจในการเล่นเกมเพื่อความสนุกและคลายเครียดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.86$, $S.D.=1.138$) รองลงมาเป็น แรงจูงใจในความต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่นเกมและเกิดจากการชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก ($\bar{X}=3.39$, $S.D.=1.195$ และ $\bar{X}=3.22$, $S.D.=1.224$ ตามลำดับ) ส่วนแรงจูงใจเกี่ยวกับความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีค่าเฉลี่ย

น้อยที่สุด ($\bar{X}=2.26$ $S.D.=0.996$) ในขณะที่แรงจูงใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักกีฬาอีสปอร์ตอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.61$, $S.D.=0.911$) แรงจูงใจในการเล่นเกมที่อยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจ ได้แก่ เพื่อความสนุกและคลายเครียด ความต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่นเกม เงินรางวัลของอีสปอร์ต การชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก และความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ($\bar{X}=4.14$, $S.D.=0.990$; $\bar{X}=3.83$, $S.D.=1.042$; $\bar{X}=3.74$, $S.D.=1.041$; $\bar{X}=3.68$, $S.D.=1.122$ และ $\bar{X}=3.63$, $S.D.=1.076$ ตามลำดับ) สำหรับผลการเปรียบเทียบระดับแรงจูงใจของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมทั่วไป และนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่า โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ($t=-6.022$, $sig.=0.00$) เมื่อเปรียบเทียบระดับแรงจูงใจระหว่างกลุ่มผู้เล่นทั้งสองกลุ่ม พบว่า แรงจูงใจที่มีความแตกต่างกันสูงที่สุด 3 อันดับแรก คือ ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ต้องการเป็นเช่นเดียวกับบุคคลต้นแบบ (ไอดอล) และเงินรางวัลของอีสปอร์ต ($t=-9.629$, $sig.=0.00$; $t=-5.257$, $sig.=0.00$ และ $t=-5.013$, $sig.=0.00$ ตามลำดับ) ส่วนแรงจูงใจในการเล่นเกมของกลุ่มผู้เล่นทั้งสองกลุ่มที่มีความแตกต่างกันน้อยที่สุด คือ การเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน/คลายเครียด ($t=-2.578$, $sig.=0.00$)

5.4 การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

การศึกษาแนวทางการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตซึ่งเคยแข่งขันมาแล้ว เปรียบเทียบกับกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งกำลังวางแผนการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการเปรียบเทียบการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต

การเตรียมความพร้อมในการแข่งขัน	กลุ่มผู้เล่น	ค่าสถิติบรรยาย			ค่าสถิติทดสอบ	
		\bar{X}	S.D.	การแปรผล	t	Sig.
1. การวางแผนและร่วมฝึกซ้อมกับทีม	เคยแข่งขัน	3.99	1.011	มาก	-1.723	0.087
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.71	0.886	มาก		
2. การวางกฎหรือข้อกำหนดในการฝึกซ้อมรวมกันกับทีม	เคยแข่งขัน	3.58	1.032	มาก	0.492	0.623
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.69	1.029	มาก		
3. การวางตำแหน่งการเล่นภายในทีม	เคยแข่งขัน	4.26	0.876	มาก	-1.283	0.201
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	4.13	0.915	มาก		
4. การสรุปผลในการฝึกซ้อมแต่ละครั้ง พร้อมทั้งมีการพัฒนาแผนการเล่นอยู่เสมอ	เคยแข่งขัน	3.63	1.095	มาก	-0.004	0.997
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.7	1.015	มาก		
5. มีการสร้างความกระตือรือร้นชอบเรียนรู้ และพัฒนาตัวเองตลอดเวลา	เคยแข่งขัน	4.21	0.927	มาก	-0.310	0.757
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	4.12	0.751	มาก		
6. ความมุ่งมั่นสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต	เคยแข่งขัน	3.62	1.147	มาก	0.766	0.445
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.81	0.911	มาก		
7. มีการศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นเกมที่อยู่เสมอ	เคยแข่งขัน	4.31	0.805	มาก	0.329	0.742
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	4.26	0.762	มาก		
8. เมื่อทีมแพ้การแข่งขันหรือเล่นเกม ทีมมีการหาวิธีเพื่อให้เล่นเกมนั้นได้รับชัยชนะ	เคยแข่งขัน	4.19	0.774	มาก	-0.691	0.490
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	4.12	0.718	มาก		
9. หากมีการแข่งขันด้วยเกมใหม่เปิดตัว เริ่มศึกษาข้อมูลเกมนั้นทันที	เคยแข่งขัน	3.75	1.132	มาก	0.551	0.582
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.86	1.043	มาก		
10. ครอบครัวยุติการสนับสนุนการเล่นกีฬาเพื่อเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต	เคยแข่งขัน	2.91	1.122	น้อย	1.546	0.124
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.18	1.174	ปานกลาง		
รวม	เคยแข่งขัน	3.84	0.853	มาก	0.008	0.993
	กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขัน	3.85	0.708	มาก		

จากตารางที่ 9 พบว่า การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตที่เคยเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.84$, $S.D.=0.853$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ มีการศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นเกมอยู่เสมอ ($\bar{X}=4.31$, $S.D.=0.805$) รองลงมาคือ การวางตำแหน่งการเล่นภายในทีม ($\bar{X}=4.26$, $S.D.=0.876$) มีการสร้างความกระตือรือร้น ชอบเรียนรู้ และพัฒนาตัวเองตลอดเวลา ($\bar{X}=4.21$, $S.D.=0.927$) ในขณะที่ การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตที่เคยเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตแล้ว ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ครอบครัวยุติสนับสนุนการเล่นเกมเพื่อเป็นกีฬาอีสปอร์ต ($\bar{X}=2.91$, $S.D.=1.122$) สำหรับการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันอีสปอร์ตของกลุ่มผู้เล่นเกมทั่วไปที่กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.80$, $S.D.=0.708$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันอีสปอร์ตของผู้เล่นเกมกลุ่มนี้ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ มีการศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นเกมอยู่เสมอ ($\bar{X}=4.26$, $S.D.=0.762$) รองลงมา คือ การวางตำแหน่งการเล่นภายในทีม ($\bar{X}=4.13$, $S.D.=0.915$) มีการสร้างความกระตือรือร้น ชอบเรียนรู้ และพัฒนาตัวเองตลอดเวลา ($\bar{X}=4.12$, $S.D.=0.751$) และเมื่อทีมแพ้การแข่งขันหรือเล่นเกม ทีมมีการหาวิธีเพื่อทำให้เล่นเกมนั้นได้รับชัยชนะ ($\bar{X}=4.12$, $S.D.=0.718$) ในขณะที่ การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันอีสปอร์ตของกลุ่มผู้เล่นที่กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ครอบครัวยุติให้การสนับสนุนการเล่นเกมเพื่อเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตที่เคยร่วมแข่งขันแล้ว กับกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตโดยรวมและรายข้อพบว่า การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันของผู้เล่นทั้งสองกลุ่ม 3 รายการแรกที่มีความใกล้เคียงกันมากที่สุด คือ มีการศึกษาข้อมูลและเทคนิคในการเล่นอยู่เสมอ เมื่อทีมแพ้การแข่งขันหรือเล่นเกม ทีมมีการหาวิธีเพื่อทำให้เล่นเกมนั้นได้รับชัยชนะ และการสรุปผลในการฝึกซ้อมแต่ละครั้ง พร้อมทั้งมีการวางแผนการเล่นอยู่เสมอ ในขณะที่การเตรียมความพร้อมที่แตกต่างกันมากที่สุดของผู้เล่นทั้งสองกลุ่มคือ การวางแผนและร่วมฝึกซ้อมกับทีม

6. สรุปและอภิปราย

พฤติกรรมกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักกีฬาอีสปอร์ตที่ต่างจากผู้เล่นเกมทั่วไป คือ ปริมาณครั้งการเล่นเกมต่อสัปดาห์ของนักกีฬาอีสปอร์ตมากกว่าผู้เล่นเกมทั่วไป ค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไปเกี่ยวกับการเล่นเกมของนักกีฬาอีสปอร์ตจ่ายสูงกว่า บุคคลที่เล่นด้วยต่างกัน และวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันโดยผู้เล่นเกมทั่วไปเล่นเกมเพื่อทดแทนความรู้สึกเหงา แต่นักกีฬาอีสปอร์ตเล่นเกมเพื่อพบปะเพื่อน ส่วนประเด็นช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมหรือฝึกซ้อมการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนที่วิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ไม่แตกต่างจากผลการสำรวจพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport ของเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครของปิยะเมธ โอภากิจ และธนาชัย สุขวิช (2561) ซึ่งพบว่า เวลาที่เล่นเกมเป็นช่วงเย็น เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมของงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของพุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรือ ESports ส่งผลต่อความตั้งใจเนื่องจากอิทธิพลด้านการรับรู้ความเพลิดเพลิน หายเบื่อ และได้รับความสนุกสนานซึ่งสามารถจะคลายเหงาได้

แรงจูงใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ตต่างกัน โดยที่แรงจูงใจที่ต่างกันมากคือ ความใฝ่ฝันที่จะเป็นนักกีฬา

ความต้องการเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ และรางวัลในการแข่งขันหรือเล่นเกม ซึ่งตรงกับข้อดีของกีฬาอีสปอร์ตที่ ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์ (2563) ได้สรุปในรายงานทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทยซึ่งเป็นข้อมูลสำหรับรายงานวุฒิสภาเกี่ยวกับรายได้ของนักกีฬาอีสปอร์ตและมีบุคคลที่เป็นต้นแบบทำให้เด็กวัยรุ่นสมัยนี้ให้ความสนใจและเป็นเป้าหมายที่เป็นไปได้จริงเกี่ยวกับอีสปอร์ต เช่น เงินรางวัลของผู้เล่นไทยที่ชนะการแข่งขันได้รับมากถึง 14 ล้านบาท นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นที่เคยเข้าร่วมการแข่งขันและได้ทำงานมีเงินเดือนประจำไม่ต่ำกว่า 50,000 บาท เป็นต้น

การเตรียมความพร้อมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาและผู้เล่นที่กำลังวางแผนเข้าร่วมแข่งขันไม่แตกต่างกัน โดยแนวทางการเตรียมพร้อมในการแข่งขันที่ใกล้เคียงกันมากที่สุดคือ การศึกษาข้อมูลการแข่งขันหรือเล่นเกม การหาวิธีเพื่อให้ทีมได้รับชัยชนะ และการสรุปผลการฝึกซ้อมหรือเล่นเกม ซึ่งการเตรียมพร้อมในการแข่งขันอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีการทำงานเป็นทีม ซึ่งแต่ละคนต้องมีตำแหน่งที่แตกต่างและทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุดเพื่อได้รับชัยชนะ โดยต้องการมีฝึกฝนกับเพื่อร่วมทีมเสมอ (ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์, 2563) ผลการสำรวจของเปรมถาวรประภาสวัสดิ์ (2558) ในรายงานเรื่องอนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย พบว่า ผู้ให้ข้อมูลมีความเห็นว่าอีสปอร์ต ถือเป็นกีฬาซึ่งต้องมีการเตรียมความพร้อมเพื่อการแข่งขันทั้งด้านการฝึกสมาธิ การวางแผนการแข่งขันและฝึกทักษะการเล่นเกมที่ใช้เพื่อการแข่งขันและทีมต้องมีความสามัคคีในการแข่งขัน ในประเด็นการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันนี้ Lee, D. (2020) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกีฬาอีสปอร์ตกับกีฬาทั่วไป พบว่า ความไม่แตกต่างกันของกีฬาคือ การแข่งขันกันด้วยทักษะของนักกีฬาซึ่งจะต้องมีทักษะการแข่งขันและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อให้ได้รับชัยชนะนั่นเอง

7. ข้อเสนอแนะ

การนำผลการวิจัยนี้ไปใช้เพื่อกำหนดแนวทางพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อสร้างทั้งทักษะการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ทักษะการเล่นตามหน้าที่ในการแข่งขันอีสปอร์ต ทักษะการทำงานเป็นที่ รวมทั้งการจัดการเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลการศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมของผู้เล่นเกมที่มีแผนการที่จะเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานักกีฬาได้ สำหรับการศึกษหรือการทำงานวิจัยในอนาคตในประเด็นเกี่ยวข้องกับ การแข่งขันอีสปอร์ตและการพัฒนานักกีฬาควรทราบถึงสถานการณ์ปัจจุบันของผู้เล่นและนักกีฬา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมทีมหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมทั้งการวิจัยและพัฒนาเทคนิควิธีการหรือหลักสูตรพัฒนาผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สู่นักกีฬาอีสปอร์ต

8. บรรณานุกรม

- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2562). *กทท. อนุมัติอีสปอร์ต เป็นกีฬาทางการ [ออนไลน์]*. เข้าถึงได้จาก: <https://thestandard.co/sat-support-อีสปอร์ต/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 22 เมษายน 2562).
- กุลจิรา ฤกษ์ศิริรัตน์ และบุหงา ชัยสุวรรณ. (2561). ปัจจัยที่มีผลในการสร้างความภักดีอิเล็กทรอนิกส์ต่อเกมอาโอวี. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า*, 2(61).
- ชาคร จันทนโชติวงศ์. (2560). *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (7Ps) ที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) ผ่านระบบออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*.

- ณัฐพล นิมมานพัชรินทร์. (2560). *เด็กไทยเสี่ยงภัยออนไลน์ [ออนไลน์]*. เข้าถึงได้จาก: <https://voicetv.co.th/read/Sy22rxL9G>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 22 เมษายน 2562).
- ดิษยุตม์ ธนบุญชัย และการกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560). *การเตรียมความพร้อมเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต [ออนไลน์]*. เข้าถึงได้จาก: <https://thestandard.co/sat-support-อีสปอร์ต/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2562).
- ทงศักดิ์ โสวจิตตสกุล. (2556). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ลาดกระบัง*.
- ทิพาพร สุจารี และคนอื่น. (2552). *อิทธิพลและผลกระทบการติดยาของเยาวชน ตามสถานศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม:มหาสารคาม.
- นพพันธ์ เลิศศุภวารี. (2551). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*.
- ปิยเมธ โอภากิจ และธนาชัย สุขวณิช. (2561). *ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport*. สืบค้นจาก https://mis.krirk.ac.th/librarytext/MOA/2561/Piyamet_Opaskit.pdf
- เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์. (2558). *อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย*. สืบค้นจาก https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=52287&filename=house2558
- พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ. (2561). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต*. การศึกษาค้นคว้าหลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภควัต เจริญลาภ. (2560). *ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558). *แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต*. (อีสปอร์ต).
- ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์. 2563. *ทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทย (E-Sports in Thailand)*. สืบค้นจาก https://www.senate.go.th/document/Ext24489/24489201_0002.PDF
- สมทบ ฐิตะฐาน. (2561). *การกีฬาแห่งประเทศไทย วางแนวทางยกระดับการให้บริการทางการกีฬา “SMART NATIONAL SPORTS PARK” [ออนไลน์]*. เข้าถึงได้จาก: <http://www.sat.or.th/2019/กท-วางแนวทางยกระดับการ/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2562).
- สายชล สิ้นสมบุญรณทอง. (2561). *การเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการทำนายการติดยาของเด็กและวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร*. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 3(61), 405-416.
- Lee, D. (2020). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research*, 6(2), 39-44.