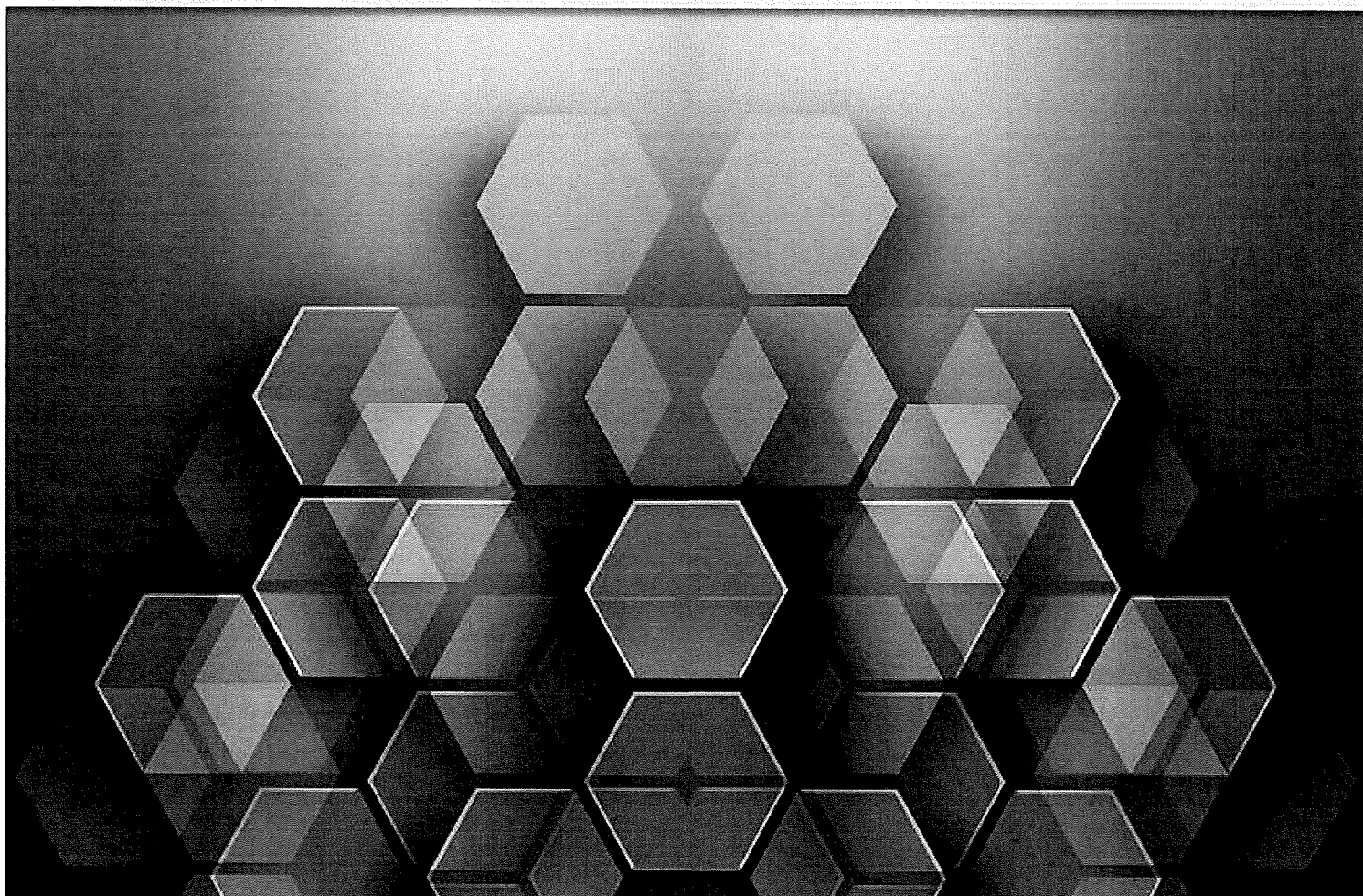


การประชุมวิชาการระดับชาติ เพื่อนำเสนอผลงานวิจัย  
ด้านบริหารธุรกิจและสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

**RU National Conference on Business Management  
And Social Science**

วันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2561  
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง



## ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยรามคำแหง

- |                                    |                |
|------------------------------------|----------------|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.ปิยะฉัตร         | จารุธีรคันต์   |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.แก้วตา        | ผู้พัฒนาพงศ์   |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล          | ทุ่งหว่า       |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร.ธัญปวีณ์      | รัตน์พงศ์พร    |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภีรภัทร   | ภักคีรี        |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วงศ์ธีรา | สุวรรณิน       |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ     | บุรณะคุณภรณ์   |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยงค์   | มีใจชื่อ       |
| 9. อาจารย์ ดร.นลิน                 | ตั้งพานิชย์    |
| 10. อาจารย์ ดร.อุษา                | บุญถื่อ        |
| 11. อาจารย์ ดร.เน็ลนารา            | วงษ์เกิด       |
| 12. อาจารย์ ดร.ปรเมษฐ์             | บุญนำศิริกิจ   |
| 13. อาจารย์ ดร.เกวณิน              | เศรษฐกร        |
| 14. อาจารย์ ดร.รุ่งศิริ            | เข้มตระกูล     |
| 15. อาจารย์ ดร.สุรเชษฐ์            | โชวเกียรติรุ่ง |
| 16. อาจารย์ ดร.ประพันธ์            | วงศ์บางโพ      |
| 17. อาจารย์ ดร.เมธาวิ              | อนิวรรณพงศ์    |
| 18. อาจารย์ ดร.ศุภสิทธิ์           | จารุพัฒน์หิรัญ |
| 19. อาจารย์ ดร.สนิทนุช             | นิยมศิลป์      |
| 20. อาจารย์ ดร.พรมนัส              | ศิริรังศรี     |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัยรามคำแหง

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ราณี อธิชัยกุล
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ปรียากร
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ประสพชัย พสุนนท์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.กล้าหาญ ณ น่าน
5. รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร ล้อมชวการ
6. รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง ทับศรี
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โชคชัย สุเวชวัฒน์กุล
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ดีเลิศ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสสินี บุญมีศรีสง่า
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ จันทร์ทิพย์
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกวรรณ จันทร์เจริญชัย
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ ไสภณธรรมภาณ
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรมงคล นิ่มจิตร
15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชิตินันท์ ชาญโกศล
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษนนท์ บึงไกร
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี
19. อาจารย์ ดร.ชัยณูพงศ์ ศิริโชตินิศากร
20. อาจารย์ ดร.จิตพนธ์ ชุมเกต
21. อาจารย์ ดร.วิสาสินี วงศ์แก้ว
22. อาจารย์ ดร.ธัญนันท์ บุญอยู่
23. อาจารย์ ดร.รุ่งอรุณ กระแสสินธุ์
24. อาจารย์ ดร.สุภาพร เฟ่งพิศ
25. อาจารย์ ดร.ประสิทธิ์ชัย นรากรณ์
26. อาจารย์ ดร.คชาวุฒิ สังฆมาศ

27. อาจารย์ ดร. อริญชัย	ณ ระนอง
28. อาจารย์ ดร. สรร	พัวจันทร
29. พลเอก ดร. ศรุต	นาควัชระ
30. ดร. จิราทัศน์	รัตนมณีฉัตร
31. ดร. ฐิตินันท์	วารีวิณิช
32. ดร. เฉลิมเกียรติ	เฟื่องแก้ว
33. ดร. อรทัย	ทองฤกษ์ฤทธิ
34. ดร. ชรรมรัตน์	ธรรมยาฤทธิ

## การมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทย

### PARTICIPATION IN THE DEVELOPMENT OF E-SPORT IN THAILAND

พีรพัฒน์ เดชมณีธรชัย<sup>1</sup>  
ธนินทร์รัฐ รัตนพงษ์ภักดิ์<sup>2</sup>

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยต่างๆที่มีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทย ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างของประชากรที่เล่นเกมออนไลน์ ในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี และ กลุ่มในเฟซบุ๊ก FIFA18 Thailand Community จำนวน 400 คน งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า t-test ค่า One-Way ANOVA และ ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า เพศ อายุ อาชีพและการศึกษาที่แตกต่างกันไม่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 รายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการมีส่วนร่วมแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport และปัจจัยภายนอกมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport

คำสำคัญ: กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจัยด้านทัศนคติ การมีส่วนร่วม

---

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>2</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำ สาขาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

### Abstract

This research aimed to study Participation in the development of E-sport in Thailand. The samples in this research were the population who play the online games in FIFA 18 Thailand Community (the community on Facebook) 400 samples. The questionnaires are used to collect data and used statistical analysis include Percentage, Average, Standard deviation and hypothesis was tested by t-test, One-Way ANOVA and Pearson Product – Moment Correlation Coefficient. The results of the research were as follows: The difference of sex age career and education have no effect in participation. The attitude factors related to participation in the development of E - Sport and external factors were associated with Participation in the development of E-Sport.

**Key word:** E-Sport, the attitude factors, participation

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันมีกีฬามากมายหลายชนิดที่มีการแข่งขันกันและหนึ่งในนั้นคือ”กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” หรือที่เรารู้จักกันในนาม “E-Sport” กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือ กีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง ที่เกี่ยวกับกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ, เกมต่อสู้, เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง, โมบา การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป ในปี 2017 ผู้ชม E-Sport มีจำนวนรวมทั้งสิ้นประมาณ 385 ล้านคนทั่วโลก ซึ่งในประเทศไทยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ

สำหรับการเติบโตของ E-Sport ในประเทศไทยนั้น ยังถูกนับว่าเป็นประเทศที่กำลังเริ่มต้นในด้าน E-Sport เพราะเนื่องจากไม่มีการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเด่นชัด นักกีฬาต้องขวนขวายและหาสนามลงแข่งเอง โดยการแข่งขันส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นเกิดจากค่ายเกมและภาคเอกชน ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตและเห็นถึงปัญหาในเรื่องของการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทย ทั้งในด้านของทัศนคติของกลุ่มคนบางกลุ่มที่ยังคงมองว่า E-Sport ก็เป็นแค่เพียงเกมเฉยๆ และปัจจัยภายนอก เช่น E-Sport เป็นกีฬาอย่างหนึ่งที่ยังไม่มีนโยบายสนับสนุนจากภาครัฐมากเพียงพอเท่ากับกีฬาชนิดอื่นๆ แต่ในช่วงเวลา ปี2015-2017 ที่ผ่านมาเห็นได้ว่า เอกชนและค่ายเกมได้ออกมาจัดงานด้าน E-Sport กันมากขึ้นซึ่งนับว่ายังคงเป็นสัญญาณที่ดีในการที่ภาครัฐจะมองเห็นและเริ่มสนับสนุนการแข่งขัน E-Sport นี้อย่างจริงจังจึงทำให้เกิดความเป็นสากลเหมือนต่างชาติ และเพิ่ม โอกาสทางด้านธุรกิจต่างๆที่เกี่ยวกับ E-Sport

## วัตถุประสงค์

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1 ประการ คือ

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทย

## คำนิยามศัพท์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยไว้ ดังนี้

E-Sport คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ เกมเหล่านี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นกีฬาชนิดใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก โดยส่วนประกอบหลักๆ ของ E-Sports ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ กล่าวคือ ประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา (เมาส์, คีย์บอร์ด, หูฟัง ETC.) ซึ่งก็คือ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆ ที่สนับสนุนการเล่น เกม แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬา โดยในปัจจุบัน ได้มีทีมกีฬาและการ แข่งขัน E-Sports เกิดขึ้นมากมาย และมีรายการหลัก หรือรายการใหญ่สำหรับ E-Sports อย่างเช่น E-Sports world championship , World Cyber Games championship , Special Force World Championship และอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะก็มีมูลค่าสูงมากเช่นกัน

องค์ประกอบของ ทักษะ สามารถแยกองค์ประกอบของ ทักษะ ได้ 3 ประการคือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ( The Cognitive Component) คือ ส่วนที่เป็นความเชื่อของบุคคล ที่เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ทั่วไปทั้งที่ชอบ และไม่ชอบ หากบุคคลมีความรู้ หรือคิดว่าสิ่งใดดี มักจะมี ทักษะ ที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่หากมีความรู้มาก่อนว่า สิ่งใดไม่ดี ก็จะมี ทักษะ ที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น
  2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก ( The Affective Component) คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตาม บุคลิกภาพ ของคนนั้น เป็นลักษณะที่เป็นค่านิยมของแต่ละบุคคล
  3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม ( The Behavioral Component) คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจาก องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึก
- ขั้นตอนการมีส่วนร่วมมี 4 ขั้นตอนคือ

1. การมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาของแต่ละท้องถิ่น กล่าวคือ ถ้าหากชาวชนบทยังไม่สามารถทราบถึงปัญหาและเข้าใจถึงสาเหตุของปัญหา ในท้องถิ่นของตนเป็นอย่างดีแล้ว การดำเนินงานต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาของท้องถิ่นย่อม ไร้ประโยชน์ เพราะชาวชนบทจะไม่เข้าใจและมองไม่เห็นถึงความสำคัญของการ ดำเนินงานเหล่านั้น

2. การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินกิจกรรม เพราะการวางแผนดำเนินงาน เป็น ขั้นตอนที่จะช่วยให้ชาวชนบทรู้จักวิธีการคิด การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รู้จักการ นำเอาปัจจัยข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผน

3.การมีส่วนร่วมในการลงทุนและการปฏิบัติงาน แม้ชาวชนบทส่วนใหญ่จะมีฐานะยากจน แต่ก็มีความสามารถที่สามารถใช้เข้าร่วมได้ การร่วมลงทุนและปฏิบัติงาน จะทำให้ชาวชนบทสามารถคิดค้นทุนดำเนินงานได้ด้วยตนเอง ทำให้ได้เรียนรู้การดำเนิน กิจกรรมอย่างใกล้ชิด

4.การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงาน ถ้าหากการติดตามงานและ ประเมินผลงานขาดการมีส่วนร่วมแล้วชาวชนบทย่อมจะไม่ทราบด้วยตนเองว่างานที่ทำ ไปนั้นได้รับผลดี ได้รับประโยชน์หรือไม่อย่างไร การดำเนินกิจกรรมอย่างเดียวกันใน โอกาสต่อไป จึงอาจจะประสบความยากลำบาก

#### ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ โดยเลือกวิธีการสำรวจด้วยแบบสอบถามที่สร้างขึ้นและได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

- 1.ขอบเขตด้านประชากร คือ ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเฟซบุ๊ก FIFA 18 Thailand Community โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน
- 2.ขอบเขตด้านเวลา ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ระยะเวลาการเก็บข้อมูล 1 เดือน คือ เดือนเมษายน 2561 ถึง เดือนพฤษภาคม 2561 โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด (Closed End Form)

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภักทรนัย ประสานตรี(2556: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 240 คน เป็นชายจำนวน 144 คน เป็นหญิงจำนวน 96 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน(Proportional Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05

##### ผลการศึกษาพบว่า

1. แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลของนักกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทยครั้งที่ 40 โดยรวมมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลของนักกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทยครั้งที่ 40
  - 2.1 แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลของนักกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทยครั้งที่ 40 จำแนกตามตัวแปรเพศพบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลไม่แตกต่างกัน



2.2 แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลของนักกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทยครั้งที่ 40 จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอล พบว่าแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลไม่ต่างกัน

สุรชัย ทองอินทร์(2556: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นและไม่เป็นนักกีฬาของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นเยาวชน ตามทัศนะของผู้ฝึกสอน ผู้ปกครอง และนักกีฬา สังกัดสโมสร สมาชิกรัฐสภา ว่ายน้ำแห่งประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้จำนวน 379 คน จากสโมสรสมาชิกรัฐสภา ว่ายน้ำแห่งประเทศไทย ภาค 1 ประจำปี พ.ศ.2552จำนวน 79 สโมสร ได้แก่ ผู้ฝึกสอนว่ายน้ำจำนวน 79 คน ผู้ปกครองนักกีฬาว่ายน้ำ จำนวน 100 คน นักกีฬาว่ายน้ำ เยาวชนรุ่นอายุ 12-14 ปี ที่จะเป็นนักกีฬาต่อ จำนวน 100 คน และนักกีฬาว่ายน้ำเยาวชนรุ่นอายุ 12 -14 ปีที่จะไม่เป็นนักกีฬาต่อ จำนวน 100 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

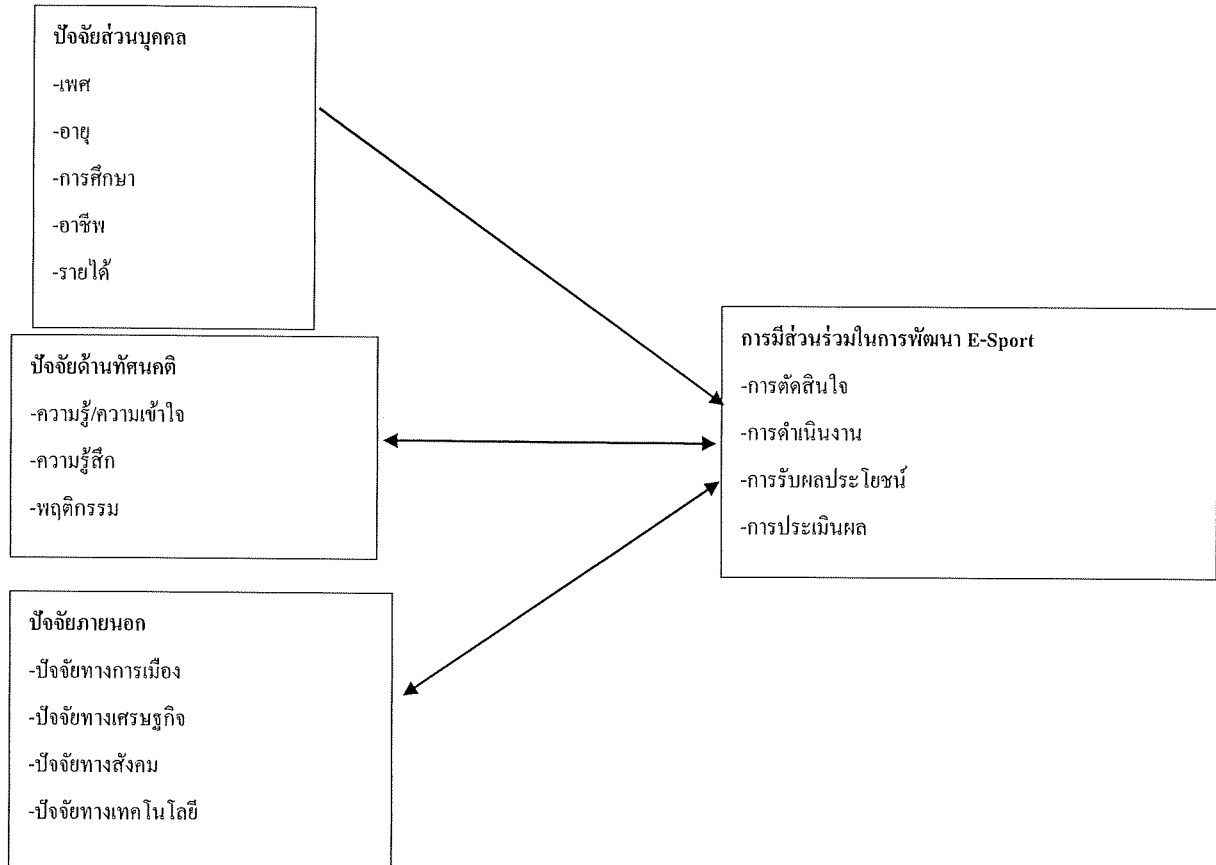
ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้ฝึกสอนแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นนักกีฬาว่ายน้ำต่อ มีปัจจัย ภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 79.75 มีปัจจัย ภายนอก ด้านการอบรมเลี้ยงดูของนักกีฬาได้แก่ผู้ปกครองมีส่วนช่วยส่งเสริมการเป็นนักกีฬามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 88.61 และแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เป็นนักกีฬาว่ายน้ำต่อ มีปัจจัย ภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 79.75 มีปัจจัย ภายนอก ด้านการอบรมเลี้ยงดูของนักกีฬา ได้แก่ผู้ปกครองมีส่วนช่วยส่งเสริมการเป็นนักกีฬามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 88.61

2. ผู้ปกครองแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นนักกีฬาว่ายน้ำต่อ มีปัจจัย ภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 83.00 มีปัจจัย ภายนอก ด้านการอบรมเลี้ยงดูของนักกีฬาได้แก่ผู้ปกครองมีส่วนช่วยส่งเสริมการเป็นนักกีฬามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.00 และแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เป็นนักกีฬาว่ายน้ำต่อ มีปัจจัย ภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 76.00 มีปัจจัย ภายนอก ด้านสภาพแวดล้อมของนักกีฬา ได้แก่ เพื่อนสมาชิกในทีมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.00

3. นักกีฬาว่ายน้ำที่เป็นนักกีฬาต่อแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นนักกีฬา ว่ายน้ำต่อ มีปัจจัยภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 86.00 มีปัจจัย ภายนอก ด้านการอบรมเลี้ยงดูของนักกีฬาได้แก่ผู้ปกครองมีส่วนช่วยส่งเสริมการเป็น นักกีฬามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 67.00 4. นักกีฬาว่ายน้ำที่ไม่เป็นนักกีฬาต่อแสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เป็นนักกีฬาว่ายน้ำต่อ มีปัจจัยภายใน ด้านลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของนักกีฬา มากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 73.00 มีปัจจัยภายนอก ด้านการอบรมเลี้ยงดูของนักกีฬาได้แก่ผู้ปกครองตามใจนักกีฬามาก ที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.00

## กรอบแนวความคิด



1. ลักษณะของประชากรศาสตร์ที่ตอบแบบสอบถามประกอบด้วย เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ที่แตกต่างกันมีผลต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport

2. ปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport

3. ปัจจัยภายนอกมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport

## ระเบียบวิธีวิจัย

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเฟสบุ๊ก FIFA 18 Thailand Community จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีเนื้อหาตามเรื่องที่วิจัยและวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านทัศนคติ แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1.ด้านความรู้และความเข้าใจ 2.ด้านความรู้สึก 3.ด้านพฤติกรรม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยภายนอก แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1.ปัจจัยทางการเมือง 2.ปัจจัยทางเศรษฐกิจ 3.ปัจจัยด้านสังคม 4.ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1.การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 2.การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน 3.การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ 4.การมีส่วนร่วมในการประเมินผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1.สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่(Frequency) ค่าเฉลี่ย(Mean) และค่าร้อยละ(Percentage) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป

2.การทดสอบสมมติฐาน ในการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย 2 กลุ่ม จะทดสอบสมมติฐานโดยใช้ทดสอบค่าที (T-test) ส่วนในการวิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ย 3 กลุ่มขึ้นไป จะทดสอบสมมติฐานโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way ANOVA)

3.การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product – Moment Correlation Coefficient)

### ผลการวิจัย

1.ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21-25 ปี เป็นนักเรียนและนักศึกษา มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 10,000 บาท ระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรี(คิดเป็นร้อยละ 68, ร้อยละ 59.6, ร้อยละ 81.8, ร้อยละ 67.5, ร้อยละ 75.9 ตามลำดับ) ที่พร้อมจะสนับสนุน E-Sport ในช่องทางต่างๆ เช่น การดูการแข่งขันผ่านทางออนไลน์ หรือ เสียค่าบัตรเข้าชมเพื่อไปดูการแข่งขันสดเหมือนกันก็พาอื่นๆทั่วไป

2.ข้อมูลการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ปัจจัยด้านทัศนคติและปัจจัยภายนอก

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านทัศนคติของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี และประชากรในกลุ่มเฟสบุ๊ก FIFA 18 Thailand Community

ปัจจัยด้านทัศนคติ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการตัดสินใจ
1.ด้านความรู้และความเข้าใจ	4.23	0.62	มาก
2.ด้านความรู้สึก	4.25	0.66	มาก
3.ด้านพฤติกรรม	4.21	0.75	มาก
รวม	4.23	0.67	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า เมื่อศึกษาปัจจัยด้านทัศนคติโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากรายด้านพบว่า ด้านความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านพฤติกรรม ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านปัจจัยภายนอกของการพัฒนา E-Sport

ปัจจัยภายนอก	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการตัดสินใจ
1.ปัจจัยทางการเมือง	4.10	0.76	มาก
2.ปัจจัยทางเศรษฐกิจ	4.22	0.59	มาก
3.ปัจจัยทางสังคม	4.29	0.67	มาก
4.ปัจจัยด้านเทคโนโลยี	4.17	0.72	มาก
รวม	4.20	0.69	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อศึกษาปัจจัยภายนอกโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากรายด้านพบว่า ปัจจัยทางสังคมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือปัจจัยทางเศรษฐกิจ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ปัจจัยทางการเมือง ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport

การมีส่วนร่วม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการตัดสินใจ
1.การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	3.84	1.14	มาก
2.การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน	3.90	1.05	มาก
3.การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์	4.00	1.05	มาก
4.การมีส่วนร่วมในการประเมินผล	4.00	1.06	มาก
รวม	3.935	1.08	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า เมื่อศึกษาการมีส่วนร่วมโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากรายด้านพบว่า การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์และการประเมินผลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน และการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ตามลำดับ

ตารางที่ 4 การทดสอบสมมติฐานลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปัจจัยส่วนบุคคล	การมีส่วนร่วม	
	t/F	Sig
เพศ	2.247	.115
อายุ	1.210	.308
อาชีพ	.290	.832
การศึกษา	.129	.943
รายได้	5.081	.002

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางข้อที่ 4 พบว่า เพศ อายุ อาชีพและการศึกษาที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 รายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการมีส่วนร่วมแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า รายได้ที่แตกต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพื่อให้เห็นความแตกต่าง ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีการของ Scheffe ดังผลการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ ตามตารางที่ 5

ตารางที่ 5 เป็นตารางการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีการของ Scheffe

การมีส่วนร่วม	น้อยกว่า 10,000 บาท	10,001-20,000	20,001-30,000	มากกว่า 30,000
น้อยกว่า 10,000 บาท		.67322		
10,001-20,000	-.67322			
20,001-30,000				
มากกว่า 30,000				

จากตารางที่ 5 พบว่า การเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport จำแนกตามรายได้รายได้ที่แตกต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 1 คู่ ได้แก่ รายได้น้อยกว่า 10,000 บาท กับ รายได้ระหว่าง 10,001 – 20,000 บาท

3. ปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน วัดจากค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน เท่ากับ 0.494 ค่านัยสำคัญทางสถิติ 0.01

4. ปัจจัยภายนอกมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน วัดจากค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน เท่ากับ 0.494 ค่านัยสำคัญทางสถิติ 0.01

### สรุปผลการวิจัยและข้ออภิปราย

การมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทยเป็นการร่วมมือกันของปัจจัยด้านต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาในเรื่องของ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านทัศนคติ และปัจจัยภายนอก

จากการศึกษาปัจจัยในการเติบโตของวงการ E-Sport ในประเทศไทย มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายได้ดังนี้

จากการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ที่สนับสนุน E-Sport เป็นเพศชาย อายุ 21-25 ปี เป็นนักเรียนและนักศึกษา มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 10,000 บาท ระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรี พร้อมจะสนับสนุน E-Sport ในช่องทางต่างๆ เช่น การเข้าเป็นนักกีฬา การดูการแข่งขันผ่านทางออนไลน์ หรือ เสียค่าบัตรเข้าชมเพื่อไปดูการแข่งขันสดเหมือนกันกีฬาอื่นๆทั่วไป

จากการศึกษาปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport พบว่าปัจจัยด้านทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรคนัย ประสานตรี(2556) ที่ศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ปัจจัยสำคัญขึ้นกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาและการยอมรับและเข้าใจว่า E-Sport เป็นกีฬาประเภทหนึ่งเหมือนกับกีฬาชนิดอื่นทั่วไปแล้วพร้อมที่จะสนับสนุนกีฬาประเภทนี้

จากการศึกษาปัจจัยภายนอกมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport พบว่า ปัจจัยภายนอกต่างๆ เช่น ปัจจัยทางการเมือง ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยทางเทคโนโลยี มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมในการพัฒนา E-Sport มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรัชย์ ทองอินทร์(2556) ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นและไม่นักกีฬาของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นเยาวชน ตามทัศนะของผู้ฝึกสอน ผู้ปกครอง และนักกีฬา สังกัดสโมสร สมาชิกสมาคมว่ายน้ำแห่งประเทศไทย ในส่วนของปัจจัยภายนอกสามารถแจกแจงรายละเอียดออกมาได้ดังนี้

1. ด้านปัจจัยทางการเมือง ประชากรตัวอย่างส่วนใหญ่ได้เห็นว่า E-Sport ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐแล้วในด้านของนโยบาย และควรได้รับการสนับสนุนมากขึ้นเรื่อยๆ
2. ด้านปัจจัยทางเศรษฐกิจ ประชากรตัวอย่างส่วนใหญ่ได้เห็นว่า การเติบโตของ E-Sport จะสามารถพัฒนาเศรษฐกิจได้ เพราะ E-Sport จะสามารถสร้างรายได้เข้าประเทศได้ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การลงทุนจากต่างประเทศ การสร้างทีมแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล โดยชื่อทีมจะเป็นชื่อของผู้สนับสนุน และการขายอุปกรณ์การแข่งขัน เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด
3. ด้านปัจจัยทางสังคม ประชากรตัวอย่างส่วนใหญ่ได้เห็นว่า ความนิยม E-Sport มาจากการแนะนำจากคนรู้จักและได้รับอิทธิพลมาจากต่างประเทศ
4. ด้านปัจจัยทางเทคโนโลยี ประชากรส่วนใหญ่ได้เห็นว่า เทคโนโลยีในประเทศไทยสามารถรองรับการเป็นนักกีฬาได้อย่างเพียงพอและทันสมัยเหมือนกันต่างประเทศ

#### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ข้อเสนอผลการวิจัย จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านทัศนคติของคนในปัจจุบันมีการยอมรับและมีการมีส่วนร่วมในการสนับสนุน E-Sport มากขึ้นแสดงให้เห็นว่า E-Sport ควรได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งในด้านของ นโยบาย เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี เพื่อให้ E-Sport มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษา การพัฒนานักกีฬาส่งผลให้ E-Sport ในประเทศมีความก้าวหน้า เพื่อสนับสนุนให้เกิดนักกีฬาคุณภาพที่มีความสามารถในการแข่งขัน และเป็นชื่อเสียงให้กับประเทศ และเพื่อเป็นข้อมูลให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

### เอกสารอ้างอิง

- โกวิทย์ พวงงาม (ปี พ.ศ.2545), การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน. ม.ป.ท.
- พรทิพย์ บุญนิพัทธ์ (ปี พ.ศ.2531), Zimbardo and Ebbesen 1970
- ภัทรดนัย ประสานตรี (ปี พ.ศ.2556), แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40
- ภาพิมล ไชยวุฒ (ปี พ.ศ.2558), แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Motivation in Applying for Electronic Sports (E-sports) Players)
- ยุพาพร รูปงาม (ปี พ.ศ.2545), การมีส่วนร่วมของข้าราชการสำนักงบประมาณ ในการปฏิรูป ระบบราชการ. ภาคนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (ปี พ.ศ.2556), การให้นิยามอีสปอร์ต ค้นเมื่อ (วันที่ 28 มีนาคม 2561), จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%9B%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%95>
- सानิตย์ บุญชู (ปี พ.ศ.2527), การพัฒนาชุมชน: การมีส่วนร่วมของประชาชน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สุรัชย์ ทองอินทร์ (ปี พ.ศ.2556), ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นและไม่เป็นนักกีฬาของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นเยาวชน ตามทัศนะของผู้ฝึกสอน ผู้ปกครอง และนักกีฬา สังกัดสโมสร สมาชิกสมาคมว่ายน้ำแห่งประเทศไทย
- AxisEsports (ปี พ.ศ.2553), E-sports กีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดในหมู่วัยรุ่นทั่วโลก ค้นเมื่อ (วันที่ 28 มีนาคม 2561), <https://www.dek-d.com/board/view/2001607/>
- Krungsri Society (ปี พ.ศ.2561), ธุรกิจ E-Sports ในไทยจากมุมมองธุรกิจและผู้เล่น ค้นเมื่อ (วันที่ 28 มีนาคม 2561), จาก <https://www.krungsri.com/bank/th/plearn-plearn/eports-in-thailand-with-business-opportunity.html>