การบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

A MANAGEMENT OF AN ELECTRONIC SPORTS COMPETITION

วันที่รับต้นฉบับบทความ: 4 ธันวาคม 2563
วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 23 เมษายน 2564
วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 30 เมษายน 2564

วีณา ประยูรรัตน์*
Veena Prayoonrat
ปัณฑ์ชณิช เพ่งผล**
Punchanit Phangphol
อภิชัย ตระหง่านศรี***
Apichai Trangansri

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้กระบวนการวงจรบริหารงานคุณภาพ (PDCA) มาร่วมในการวางแผนการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มี 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การวางแผน 2) ปฏิบัติการตามแผน 3) ตรวจสอบ และ 4) ปรับปรุงแผน จากผลการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ พบว่ามีจำนวนผู้เข้าแข่งขัน 99 ทีม รวม 594 คน จากโรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วประเทศไทย และระดับความพึงพอใจต่อการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88

คำสำคัญ: การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์, วงจรบริหารงานคุณภาพ

ABSTRACT

The objectives of this research were to a management of an Electronic Sports, Sripatum University at Chonburi, and to find the satisfaction of the Electronic Sports competitor. The research by using the PDCA process to participate in the planning of the Electronic Sports event management. The research methodology was divided into 4 steps such as: 1) Plan, 2) Do,

* อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี e-Mail: kveena@live.com
** อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี

3) Check, and 4) Act. The research results can be summarize as follows: It was found that there were a total of 594 competitor from 99 teams from schools, colleges and universities in Thailand, and the level of satisfaction with Electronic Sports competition, the average was a high level. The total mean was 4.30 and the standard deviation (*SD*) was 0.88.
Keywords: an electronic sports (e-sports), PDCA process.

บทนำ

การดำเนินงานใด ๆ ก็ตามให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งคือการมีส่วนร่วม เพราะการมีส่วนร่วมเป็นสิ่งสำคัญในการบริหาร ซึ่งส่งผลให้การทำงานบรรลุวัตถุประสงค์และมีประสิทธิภาพ การจัดการศึกษาก็เช่นเดียวกัน จำเป็นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากบุคลากรทุกฝ่ายในการดำเนินงานของสถานศึกษา ดังที่ กรมสามัญศึกษา (2542, หน้า 13-16) กล่าวว่า การบริหารสถานศึกษาให้ประสบความสำเร็จและเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้บริหารสถานศึกษาต้องให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) มาตรา 8(2) ที่กำหนดการจัดการศึกษาโดยยึดหลักที่ว่าให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ซึ่งมีเป้าหมายที่จะให้บุคลากรทุกฝ่ายได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการดำเนินงานต่าง ๆ ของสถานศึกษา เช่นเดียวกับที่อุทัย บุญประเสริฐ (2542, หน้า 15-55) กล่าวว่า การบริหารโดยคณะกรรมการสถานศึกษามีหลักการสำคัญในการบริหารคือ หลักการมีส่วนร่วม (participation or collaboration involvement) ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้มีส่วนร่วมในการบริหาร ตัดสินใจ และร่วมจัดการศึกษา ซึ่งการจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งในการส่งเสริมให้แต่ละฝ่ายมีส่วนร่วมและช่วยสนับสนุนในการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นมหาวิทยาลัย อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา เพื่อศึกษากระบวนการบริหารจัดการรูปแบบการแข่งขัน พัฒนาองค์ความรู้ และเพิ่มประสบการณ์ด้านการจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sports: e-sports) มีจุดเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1972 (พ.ศ. 2515) มีการแข่งขันวิดีโอเกมครั้งแรกเกิดขึ้นที่มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ด โดยเกมที่ใช้คือ Space War หรือเกมยิงจรวด อีก 9 ปีต่อมา บริษัท Atari จัดการแข่งขันเกม Space Invaders มีผู้เข้าร่วมกว่า 5,000 คน จากทั่วสหรัฐอเมริกา กีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่งที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกม กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้รับการ

บรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ 2022 โดยจัดขึ้นฐานะกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 ในวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทยได้ และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ในวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ไทยสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในนามทีมชาติไทยอย่างเป็นทางการได้ในรายการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างประเทศต่าง ๆ โดยการเห็นชอบดังกล่าวได้มองในมุมของการแข่งขันหรือกีฬาว่าเป็นคนละส่วนกันกับปัญหาการติดเกม (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, ออนไลน์, 2562)

จากความสำคัญและที่มาดังกล่าว มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการบริหารจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสร้างสรรค์ความบันเทิงและประชาสัมพันธ์เสริมสร้างการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์และนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ และเป็นผู้ประสานงานหลักในการจัดการแข่งขัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีจากเอกสาร งานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีหรือรูปแบบการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยวิธีการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มี 4 ขั้นตอน (Deming, 1994) ได้แก่ 1) การวางแผน (plan) 2) ปฏิบัติการตามแผน (do) 3) ตรวจสอบ (check) และ 4) ปรับปรุงแผน (act) ดังนี้

1. การวางแผน (plan) เป็นขั้นตอนการวางแผนการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์โดยผู้รับผิดชอบโครงการ ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการแข่งขัน ดังนี้

1.1.1 RTS (real time strategy) คือเกมเน้นการวางแผน โดยสร้างกองทัพของตนให้แข็งแกร่งเพื่อไปต่อสู้กับกองทัพของฝ่ายศัตรู เช่น Star Craft

1.1.2 MOBA (multiplayer online battle arena) คือเกมที่ผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งผสมระหว่างแอคชันและเรียลไทม์ เน้นการเล่นเป็นทีมเป็นหลัก เช่น DOTA2, LoL, RoV

1.1.3 FPS (first person shooter) คือเกมยิงมุมมองบุคคลหนึ่งด้วยมุมกล้องที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงมือที่ถืออาวุธของตัวละครเท่านั้น เช่น Counter-Strike, Overwatch

1.1.4 FIGHTING (fighting game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครเพื่อต่อสู้กับศัตรูในระยะประชิด โดยมีระดับพลังให้ฝ่ายละเท่า ๆ กัน เช่น Street Fighter

1.1.5 SPORT (sport game) คือเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล เช่น FIFA, NBA

1.1.6 BATTLE ROYALE (battlegrounds game) คือเกมที่มีรูปแบบคล้าย FPS แต่ส่วนสำคัญคือการเอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้าย เป็นแนวเกมที่กำลังได้รับความนิยม เช่น PUBG, Fortnite

1.2 การกำหนดรายละเอียดกิจกรรมโครงการ ประกอบด้วย ชื่อโครงการ วัตถุประสงค์ของโครงการ ลักษณะการจัดกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ช่วงเวลาจัดกิจกรรม สถานที่ในการจัดกิจกรรม งบประมาณ และวิธีประเมินผลสำเร็จของโครงการ

1.3 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน แบ่งเป็นฝ่ายต่าง ๆ ดังนี้

1.3.1 ฝ่ายอำนวยการ

1.3.2 ฝ่ายดำเนินงาน

1.3.3 ฝ่ายรับลงทะเบียนและประสานงาน

1.3.4 ฝ่ายประชาสัมพันธ์

1.3.5 ฝ่ายสถานที่และประเมินผล

1.4 การขอความอนุเคราะห์สนับสนุนกิจกรรมการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1.4.1 ขอความอนุเคราะห์การจัดแข่งขัน

1.4.2 สถานที่จัดกิจกรรมในวันแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (รอบ 4 ทีม)

1.4.3 หน่วยงานที่ช่วยสนับสนุนกิจกรรมการแข่งขัน

2. ปฏิบัติการตามแผน (do) เป็นขั้นตอนการลงมือดำเนินการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ ดังนี้

2.1 รายละเอียดกิจกรรมโครงการ ประกอบด้วย

2.1.1 ชื่อโครงการ SPUC E-Sports Championship 2020

2.1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษามีเวทีสำหรับการแสดงทักษะ ความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และเพื่อให้นักศึกษามีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับธุรกิจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

2.1.3 ลักษณะการจัดกิจกรรม รับสมัครผู้ที่มีความสามารถในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยการจัดสายการแข่งขันเพื่อแบ่งทีม และทำการแข่งขันเป็นสายเพื่อหาทีมผู้ชนะ

2.1.4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม นักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไปที่สนใจ

2.1.5 ช่วงเวลาจัดกิจกรรม เดือนมกราคม ถึง เดือนมีนาคม ของทุกปี

2.1.6 สถานที่ในการจัดกิจกรรม แข่งขันออนไลน์รอบคัดเลือกและแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 4 ทีมสุดท้าย ณ Thailand E-Sports Arena รัชดา กรุงเทพฯ

2.1.7 งบประมาณ ค่าตอบแทนรางวัลผู้ชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับที่ 1 และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ค่าอุปกรณ์ ค่าตกแต่งสถานที่ ค่าเดินทาง และค่าเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ

2.1.8 วิธีประเมินผลสำเร็จของโครงการ ตอบสนองวัตถุประสงค์ของโครงการจากการสังเกต และจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

2.2 การปฏิบัติงานตามแผน มีดังนี้

2.2.1 ฝ่ายอำนวยการ มีหน้าที่อำนวยการในการจัดโครงการ ฯ ให้คำปรึกษาแก่กรรมการฝ่ายต่าง ๆ และติดตามการดำเนินงานของกรรมการฝ่ายต่าง ๆ

2.2.2 ฝ่ายดำเนินงาน มีหน้าที่ติดต่อประสานงานกับบุคคล และกำกับ ดูแล ติดตามการเตรียมงาน ตลอดการจัดโครงการ

2.2.3 ฝ่ายรับลงทะเบียนและประสานงาน มีหน้าที่ต้อนรับและติดต่อประสานงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง จัดทำเอกสารเพื่อเผยแพร่ข้อมูล ติดต่อหน่วยงานที่จัดงาน

2.2.4 ฝ่ายประชาสัมพันธ์ มีหน้าที่ประชาสัมพันธ์รายละเอียดการจัดแข่งขันผ่านสื่อต่าง ๆ และประชาสัมพันธ์ผลงานผ่านสื่อต่าง ๆ หลังเสร็จสิ้นโครงการ พร้อมทั้งบันทึกภาพตลอดโครงการ

2.2.5 ฝ่ายสถานที่และประเมินผล มีหน้าที่เตรียมสถานที่ ประสานงานฝ่ายศิลปกรรมและจัดเตรียมโสตทัศนูปกรณ์ อำนวยความสะดวกในการใช้โสตทัศนูปกรณ์ตลอดโครงการ และจัดทำแบบประเมินออนไลน์ เก็บรวบรวมแบบประเมิน วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอรายงานการประเมิน

2.3 การขอความอนุเคราะห์สนับสนุนกิจกรรมการแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

2.3.1 ขอความอนุเคราะห์การจัดแข่งขัน หน่วยงานต้นสังกัดเกมออนไลน์ที่ใช้ในการแข่งขันคือบริษัท การีนา ประเทศไทย ซึ่งเกมที่ใช้แข่งขันเป็นแนวเกมแบบ MOBA (multiplayer online battle arena) ชื่อ RoV (Arena of Valor) การแข่งขันจะต้องวางแผนเล่นกันเป็นทีม ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะบังคับฮีโร่คนละ 1 ตัว โจมตีครีปและมอนเตอร์ของคู่ต่อสู้ เพื่อเก็บค่าประสบการณ์และเงิน โดยต้องนำเงินที่ได้มาซื้อไอเทม ซึ่งการมีไอเทมมากกว่าฝ่ายตรงข้ามจะทำให้ฝ่ายตนเองได้เปรียบ และหากทีมฝ่ายตนเองตีฐานคู่ต่อสู้ได้ก็จะเป็นฝ่ายชนะ

2.3.2 สถานที่จัดกิจกรรมในวันแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (รอบ 4 ทีม) คือ Thailand Esports Arena แห่งประเทศไทย รัชดา กรุงเทพฯ

2.3.3 หน่วยงานที่ช่วยสนับสนุนกิจกรรมการแข่งขัน เช่น ของรางวัลที่ใช้แจกผู้เข้าแข่งขันและผู้เข้าชมการแข่งขันในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

3. ตรวจสอบ (check) เป็นขั้นตอนการประเมินการปฏิบัติการว่าเป็นไปตามที่วางไว้หรือไม่ ซึ่งจะได้สิ่งที่สำเร็จตามแผนและข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไขปรับปรุง ซึ่งคณะกรรมการจัดโครงการได้ประชุมเพื่อหารือและตรวจสอบกระบวนการ แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่

3.1 ระยะที่ 1 ประชุมเพื่อวางแผน กำหนดลักษณะกิจกรรม กำหนดการแข่งขัน กำหนดเกณฑ์ตัดสินการแข่งขัน กำหนดการประชาสัมพันธ์โครงการ การถ่ายทอดสดการแข่งขัน แบ่งฝ่ายและกำหนดหน้าที่รับผิดชอบ

3.2 ระยะที่ 2 ประชุมเพื่อติดตามผลการประชาสัมพันธ์โครงการ การรับสมัครการแข่งขัน การเตรียมการจัดการแข่งขัน และความคืบหน้าการดำเนินงานของแต่ละฝ่าย

3.3 ระยะที่ 3 ประชุมเพื่อประมวลผลการแข่งขัน ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขัน และวางแผนการจัดการแข่งขันในปีถัดไป

4. ปรับปรุงแผน (act) เป็นขั้นตอนการนำข้อบกพร่องมาวางแผนการปฏิบัติการแก้ไขข้อบกพร่องแล้วดำเนินการแก้ไขเพื่อปรับเปลี่ยนให้เหมาะสม ซึ่งในระหว่างการแข่งขันรอบออนไลน์ พบว่าทั่วโลกเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อ COVID-19 การจัดการแข่งขันจึงปรับเปลี่ยนแผนการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศแบบออฟไลน์ ณ Thailand E-Sports Arena รัชดา กรุงเทพฯ เป็นการแข่งขันแบบออนไลน์แทน และวางแผนการจัดการแข่งขันในปีถัดไปเป็นรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด หากสถานการณ์การแพร่ระบาดยังไม่คลี่คลาย

ผลการวิจัย

1. ผลการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี มีดังนี้

1.1 จำนวนผู้สมัครเข้าแข่งขัน 99 ทีม (ทีมละ 6 คน รวมสำรอง) จำนวนคนเข้าแข่งขันทั้งหมด 594 คน ซึ่งผู้เข้าแข่งขันมาจากโรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วประเทศ

1.2 ระบบการรับสมัครการแข่งขันใช้เว็บไซต์ https://docs.google.com/ ในการพัฒนา โดยผู้เข้าแข่งขันไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมการแข่งขัน

1.3 การประกาศสายการแข่งขันใช้เว็บไซต์ https://challonge.com/ และถ่ายทอดสดการจับสายผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กแฟนเพจ https://www.facebook.com/it.spuc

1.4 การประชาสัมพันธ์โครงการ เป็นการประชาสัมพันธ์แบบออนไลน์ผ่านสื่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กแฟนเพจ https://www.facebook.com/it.spuc ส่วนการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ใช้โปรแกรมกราฟิก Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator บันทึกนามสกุลไฟล์ jpg

1.5 การถ่ายทอดสดการแข่งขัน ใช้โปรแกรม OBS Studio ถ่ายทอดสดหน้าจอผ่าน YouTube Live และพากษ์เสียงการแข่งขันเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม

2. ผลการหาความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

2.1 เพศของผู้เข้าแข่งขัน เพศชาย ร้อยละ 94.10 และเพศหญิง ร้อยละ 5.90

2.2 ระดับการศึกษา มัธยมศึกษา ร้อยละ 61.80 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ร้อยละ 11.80 และปริญญาตรี ร้อยละ 26.50

2.3 การรับรู้ข่าวการสมัครแข่งขัน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ 1) เฟซบุ๊กแฟนเพจคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) การโฆษณาการกด Like/Share จากเพื่อนในเฟซบุ๊ก 3) ครู/อาจารย์/เพื่อน

2.4 ผลความพึงพอใจ จำนวน 34 ทีม (หัวหน้าทีมเป็นผู้ตอบ)

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	MEAN	*SD*	ความหมาย
1. วันและเวลาที่จัดโครงการมีความเหมาะสม	3.85	0.99	มาก
2. รูปแบบและกติกาการแข่งขันมีความเหมาะสม	4.09	0.95	มาก
3. โครงการแข่งขันมีความน่าสนใจ	4.53	0.82	มากที่สุด
4. การแข่งขัน e-Sports ทำให้เกิดทักษะการวางแผน และความสามัคคีกันในทีม	4.38	0.82	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	MEAN	*SD*	ความหมาย
5. ต้องการให้มีการจัดการแข่งขัน e-Sports ในครั้งต่อไป	4.65	0.83	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.30**	**0.88**	***มาก***

จากตารางที่ 1 ผลความพึงพอใจของผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 อยู่ในระดับมาก โดยมีรายการประเมินในด้านการเสนอให้จัดการแข่งขัน e-Sports ในครั้งต่อไป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 อยู่ในระดับมากที่สุด และโครงการที่จัดการแข่งขันมีความน่าสนใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. การบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี จัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เข้าสู่ปีที่ 4 โดยมีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นผู้รับผิดชอบจัดโครงการ มีวิธีการบริหารจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผน 2) ปฏิบัติการตามแผน 3) ตรวจสอบ และ 4) ปรับปรุงแผน ซึ่งแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานแต่ละฝ่ายอย่างชัดเจน มีการประชุมวางแผนและตรวจสอบในแต่ละขั้นตอนการทำงาน แล้วนำข้อบกพร่องจากปีก่อนมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

2. ความพึงพอใจจากผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับมาก ผู้เข้าแข่งขันมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า โครงการแข่งขันที่จัดขึ้นมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยการแข่งขันมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ ส่งเสริมผู้เข้าแข่งขันและผู้รับชมการแข่งขันให้เกิดความบันเทิง ซึ่งเกมออนไลน์นั้นสามารถเข้าถึงได้ง่ายจากทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน (ช่อพฤกษ์ ผิวกู่, 2560) อีกประเด็นคือ ผู้เข้าแข่งขันต้องการให้มีการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในครั้งต่อไป มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีข้อเสนอแนะจากผู้เข้าแข่งขันคือ ควรแบ่งการแข่งขันออกเป็นรุ่นหรือตามระดับอายุ ควรพัฒนาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเพื่อมารองรับการรับสมัคร รูปแบบการแข่งขัน ข้อมูลผู้เข้าแข่งขัน สถิติการแข่งขัน และจัดการข้อมูลการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยการบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แบบออนไลน์ ผู้เข้าแข่งขันอายุระหว่าง 13-25 ปี กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา อนุปริญญา หรือปริญญาตรี ในแต่ละทีมสามารถมีผู้เข้าแข่งขันได้จากหลายสถาบันการศึกษา และเกมที่ใช้แข่งขันเป็นแนวเกมแบบ MOBA (Multiplayer Online Battel Arena) ซึ่งจะต้องมีการวางแผนการแข่งขันแบบทีม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดการแข่งขันไม่ควรตั้งเป้าหมายแค่เพียงการหารายได้ ความสนุกสนานและความบันเทิงเท่านั้น ยังมีปัจจัยหลายอย่างที่ควรคำนึงถึงคือ การส่งเสริมให้นักกีฬาแข่งขันกันด้วยทักษะ ไหวพริบ ความคิดสร้างสรรค์ มีวินัยในการฝึกซ้อม จัดสรรเวลาว่างและใช้ให้เกิดประโยชน์ รวมถึงรูปแบบการแข่งขันแบบทีมที่จะต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม (team work) เกิดความสามัคคีและความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น จึงจะทำให้การจัดการแข่งขันประสบความสำเร็จ บรรลุจุดมุ่งหมายในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

กรมสามัญศึกษา. (2542). ***เอกสารชุดประกันคุณภาพการศึกษา กรมสามัญศึกษา เล่ม 1-4.*** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). ***พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.*** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). ***esport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.scimath.org/article-technology/item/9118-e-sport [2563, 3 พฤศจิกายน].

ช่อพฤกษ์ ผิวกู่. (2560). สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมแห่งความเป็นจริง. ***วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6***(2 พิเศษ), หน้า 143-157.

อุทัย บุญประเสริฐ. (2543). ***การศึกษาแนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในรูปแบบการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (school-based management).*** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

Deming, Edward W. (1994). ***The new economics: For industry, government, education.*** London, UK: Cambridge.