

พฤติกรรม的开รับชมความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ ในการรับชมการแข่งขันอีสปอร์ต ในรูปแบบการสตรีมมิง ผ่านช่องทางเฟสบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

The Viewing Behavior and Satisfaction and the Utilization of Watching E-Sport Competition in the Form of Streaming via Facebook of KasemBundit University Students

ชาคริต ธนังมาโนชญ์ * ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์ ** และสุเทพ เดชะชีพ***

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาพฤติกรรม的开รับชมของผู้ชมที่มีต่อการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (2) เพื่อศึกษาความความพึงพอใจของการเปิดรับชมผู้ชมที่มีต่อรูปแบบการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (3) เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์จากการรับชมการแข่งขัน E-Sport ของผู้เล่นเกมในการสตรีมมิง ผ่านทาง Facebook ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตที่มีความชื่นชอบในการชมการแข่งขัน E-Sport จำนวน 400 ชุดโดยการคำนวณหากลุ่มตัวอย่าง (Sample size) โดยใช้สูตรของ ทาโร ยามาเน่และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม จากนั้นนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาดำเนินการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติเพื่อคำนวณหาค่าสถิติสำหรับตอบวัตถุประสงค์

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมในการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ส่วนมากรับชมโดยใช้สมาร์ตโฟนและรับชมในช่วงเวลา 18.01-24.00น. เป็น ระยะเวลา 2-5 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนมากรับชมการแข่งขัน E-SPORT ผ่านช่องทาง Facebook ความถี่อยู่ที่ 3-4 วันต่อหนึ่งสัปดาห์สถานที่ในการรับชมคือที่บ้านหรือหอพัก ส่วนมากมีการรับชม อยู่ที่ 2-3 ครั้งต่อการสตรีมมิงและรับชมเพียงคนเดียวผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากขณะรับชมมีผู้ร่วมรับชมด้วยจำนวน 1000 คนขึ้นไป และมีการรับชมผ่านช่องทาง Facebook โดยเป็นเกมประเภทแอ็กชันเป็นประเภทของเกมที่มีผู้ตอบแบบสอบถามรับชมมากที่สุดโดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีการรับชมเกม PUBG มาเป็นอันดับ 1 และการเล่นโดยมีการ

* นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

สมมุติตัวเองเป็นตัวละครที่ได้ทำการเล่นหรือรับชมโดยส่วนมากมีการตอบแบบสอบถามว่าผู้ตอบแบบสอบถามไม่เคยสมมุติว่าตัวเองเป็นตัวละครที่ผู้ตอบแบบสอบถามกำลังรับชม โดยผลวิจัยเรื่องความพึงพอใจจากการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตมีความพึงพอใจในการรับชมสตรีมมิงE-Sport ผ่านช่องทาง Facebook อย่างหลากหลาย โดยมีความพึงพอใจการแข่งขัน E-Sport ที่มีความตลกขบขันมากที่สุดรองลงมาคือมีความพึงพอใจเมื่อได้รับชมสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ที่มีการสอนวิธีในการเล่นไปพร้อมกับการไลฟ์สตรีมมิง

สำหรับประโยชน์จากการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตพบว่าผู้ชมได้รับประโยชน์จากการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เมื่อได้รับชมผู้สตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport มากที่สุดรองลงมาคือได้ประโยชน์และได้รับรู้ถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นต่างๆภายในเกมเมื่อได้รับชมผู้สตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport

คำสำคัญ: อีสปอร์ต / การสตรีมมิงผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก / การรับชมการสตรีมมิงเกมอีสปอร์ต

Abstrack

The purpose of this research is (1) to study the behavior of audience exposure towards the E-Sport competition in the form of streaming via Facebook of KasemBundit University students. (2) To study the Satisfied with the audience viewing towards the E-Sport streaming format through KasemBundit University's Facebook students. 3) To study the benefits of watching E-Sport sports from gamers. In streaming via Facebook of students at KasemBundit University The sample group used in this research was a sample group of students from KasemBundit University who were happy. Like to watch 400 sets of E-Sport streaming by calculating the sample size using Taroyamane's formula and the Simple Random Sampling method. The research consisted of questionnaires and the questionnaires were collected for analysis. And data processing using statistical computer software To calculate statistics for answers to objectives.

The research found that The behavior in watching the E-Sport competition in the form of streaming via Facebook of KasemBundit University students. Most of them use smartphones to watch and watch during 18.01-24.00 hrs. By watching for 2-5 hours per day Most of the viewers are streaming E-Sport via Facebook. The frequency is 3-4 days per week. The viewing place is at home or dormitory. Most viewers are watching 2-3 times per streaming and watching it alone.

Most respondents, while watching, have over 1000 viewers and E-Sport streaming via Facebook. Action games are the type of games that people have Most respondents watched, with most respondents viewing the game as PUBG number 1 and playing with the hypothesis themselves as characters that have played or viewed, most responded that The respondents never assumed that they were the characters that the respondents were watching.

Research results on satisfaction from the viewing of E-Sport in the form of streaming through KasemBundit University's Facebook channel, students are satisfied with the variety of E-Sport streaming via Facebook. Which is satisfied when watch the most comedic E-Sport streaming, followed by satisfaction? When watching the streaming E-Sport competition that teaches you how to play along with streaming.

Benefits of watching the E-Sport competition in the form of streaming via Facebook of KasemBundit University students. From the research, it is found that the viewers benefit from The best use of free time when watching the most E-Sport streaming event, followed by Is to benefit and get to know how to play and the various playing styles within the game when watching the streaming E-Sport competition.

Keywords: E-Sport / Facebook Live Streaming / Watching E-Sport Game Streaming

บทนำ

ในปัจจุบันการสตรีมมิงเกมเริ่มมีความนิยมมากขึ้นในกลุ่มวัยรุ่นไทยอันเนื่องมาจากการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ซึ่งกีฬาประเภทนี้สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น นำมาซึ่งอาชีพและสร้างชื่อเสียงมาสู่ตนเองและประเทศชาติอีกทั้งยังมีส่วนในการพัฒนาการกีฬาที่เรียกว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยสังเกตได้จากยอดเงินรางวัลของ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่ในบางรายการ มีมูลค่ารวมเทียบเท่าหรือสูงกว่าการแข่งขันกีฬาระดับอาชีพอย่างเบดมินตันหรือสนุกเกอร์ไปแล้วโดยจากการจัดอันดับเงินรางวัลในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในการแข่งขัน Dota 2 ระดับโลก หรือ The International มีตัวเลขเงินรางวัลในปี 2019 อยู่ที่ 32,891,042 ดอลลาร์ฯ หรือ 1,013,701,914 บาทซึ่งถือเป็นเงินรางวัลที่มากที่สุดนับตั้งแต่มีการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) เป็นต้นมากระแสนิยมของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมทำการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยมีการจัดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป และเอเชีย โดยการแข่งขันทournament มีประเภทหรือรูปแบบของเกมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้ (Fighting) เกมยิงปืน (First Person Shooter: FPS) เกมวางแผนต่อสู้ประเภทเรียลไทม์ (Multi-player online battle arena: MOBA) และเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game: MMORPG) โดยผู้เล่นหลายคนเล่นเกมในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน การแข่งขันเกมจำนวนมากมีการรับชมผ่านการถ่ายทอดสด (Live streaming) ทางเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน เช่น ทวิต (Twitter) ยูทูบ (YouTube) ทวิตเตอร์ (Twitter) และ เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นการถ่ายทอดสดการแข่งขันผ่านทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะรูปแบบที่คล้ายคลึงกับการถ่ายทอดสดฟุตบอลทางโทรทัศน์สามารถดึงดูดผู้ชมและผู้เล่นที่ชื่นชอบการเล่นหรือชื่นชอบในการรับชมเกมให้เข้ามาชมด้วยเหตุผลหลายประการตั้งแต่วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงไปจนถึงการเล่นและฝึกฝนเป็นนักกีฬาเพื่อเข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ถือเป็นการผสมผสานระหว่างเกมอิเล็กทรอนิกส์ กีฬา ธุรกิจ และสื่อ โดยเป็นเกมที่แข่งขันตามกฎที่ยอมรับกันโดยทั่วไปทำการแข่งขันบนอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยีเซิร์ฟเวอร์แบบ peer-to-peer หรือ client server และหมายถึงเกมที่กำลังเล่นบนพีซีอุปกรณ์พกพาหรือคอนโซลด้วยการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงไวไฟ (wi-fi) ระบบเครือข่ายขนาดเล็ก (LAN) และเทคโนโลยีการ

สื่อสารไร้สายผ่านอุปกรณ์แบบเคลื่อนที่ 4G โดยรูปแบบของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) นับเป็นสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยสู่ยุคของสังคมที่มีพื้นฐานอยู่บนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารบนบริบทปัจจุบันที่รัฐบาลกำลังพยายามผลักดัน นโยบายไทยแลนด์ 4.0 เนื่องจากการรับชมผ่านการ Streaming นี้สามารถรับชมได้อย่างไม่จำกัดโดยผู้ชมสามารถรับชมได้อย่างไม่มีขอบเขตนอกจากนี้อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับชมยังหลากหลายยกตัวอย่างเช่นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแท็บเล็ต และสมาร์ตทีวี ด้วยการที่สตรีมมิงมีระบบเชื่อมต่อออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้สามารถสร้างจุดเด่นเกี่ยวกับการตอบโต้กับผู้ชมหรือการสื่อสารระหว่างกันได้ง่ายขึ้นนับได้ว่าเป็นรูปแบบการถ่ายทอดสดใหม่ๆบนโลกออนไลน์ที่กำลังสร้างกระแสได้อย่างน่าสนใจซึ่งจากการขยายตัวอย่างสูงของผู้ชมที่มีความสนใจต่อการรับชมไลฟ์สตรีมมิงเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในปัจจุบันซึ่งเริ่มมีการตื่นตัวต่อการเข้ามาของเกมกีฬานิดใหม่หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ซึ่งกำลังจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของประเภทกีฬาและอาชีพธุรกิจได้ภายในอนาคตอันใกล้ซึ่งการชมไลฟ์สตรีมมิงของผู้ชมก็จะสามารถผลักดันให้การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) สามารถเติบโตและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายภายในประเทศไทยได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในประเทศไทยนั้นสามารถสร้างรายได้และสร้างอาชีพได้เป็นอย่างดี

จากความสำเร็จดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมและความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ในการรับชมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง FACEBOOK ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเติมเต็มองค์ความรู้เกี่ยวกับการไลฟ์สตรีมมิงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ภายในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมการเล่นกีฬา E-Sport ของผู้เล่นเกมในการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการเปิดรับชมของผู้ชมในรูปแบบการสตรีมมิง E-Sport ช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
3. เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์จากการรับชมการเล่นกีฬา E-Sport ของผู้เล่นเกมในการสตรีมมิง ผ่านทาง Facebook ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของ Atkin

Atkin (1973) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคลว่าความแตกต่างกันทางสภาพส่วนบุคคลหรือสภาพจิตวิทยามีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับสื่อหรือข่าวสารของบุคคลโดยมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ที่แตกต่างกัน พฤติกรรมการเปิดรับ (Exposure) คือการที่บุคคลเลือกที่จะรับเอาสิ่งเร้าเข้ามาโดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ตามความสนใจของแต่ละบุคคลจากแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อผู้วิจัยได้เห็นว่า สื่อเป็นปัจจัยสำคัญ ในการนำมาประกอบการตัดสินใจของบุคคลในการตัดสินใจรับชมการสตรีมมิงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) แต่ทั้งนี้บุคคลจะทำการเปิดรับเฉพาะสิ่งที่ตนเองให้ความสนใจเนื่องจากสื่อในปัจจุบันมีมากเกินไปที่ผู้รับสารจะรับไว้ได้ทั้งหมด โดยแต่ละบุคคลจะมีการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันตามลักษณะส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมนั้นๆรวมถึงวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่จะเปิดรับสื่อของแต่ละบุคคลย่อมทำให้มี

พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันได้แนวคิดนี้จึงมีความสำคัญทางด้านการศึกษาพฤติกรรมกาเปิดรับชมการสตรึมมิงกาแข่งขันการสตรึมมิงกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport)

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

วิรุพพรณเทวี (2542,น. 59) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบหลากหลายด้านพร้อมทั้งสิ่งจูงใจในด้านต่างๆเมื่อได้รับความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้นดังนั้นเราจึงพิจารณาได้ว่าผู้รับชมการสตรึมมิงกาแข่งขันการสตรึมมิงกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) นั้นมีความพึงพอใจหรือไม่นั้นควรจะพิจารณาจากองค์ประกอบในหลาย ๆ ด้านรวมกัน ประกอบไปด้วย การสตรึมมิงอย่างเสมอภาคการสตรึมมิงที่ตอบสนองในด้านเทคโนโลยี การสตรึมมิงตอบสนองความต้องการผู้รับชมซึ่งองค์ประกอบที่นำมาพิจารณานี้มีความสอดคล้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้รับชมอย่างชัดเจน และเมื่อผู้รับชมการสตรึมมิงกาแข่งขันการสตรึมมิงกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-SPORT) ได้รับการตอบสนองตามจุดมุ่งหมายแล้ว ก็จะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจได้ในที่สุดแนวคิดนี้จะสามารถบอกถึงความพึงพอใจของผู้ชมกาแข่งขันการสตรึมมิงกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของ Blumlerและ Gurvatic

ตามแนวคิดทฤษฎีการใช้ประโยชน์ของBlumlerและ Gurvatic (1974) ได้อธิบายว่า การที่บุคคลได้เกิดกระบวนการรับรู้รวมถึงการได้รับมาซึ่งการได้รับประโยชน์โดยมีการแสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งส่งผลต่อบุคคลในปฏิกิริยาในทางบวกซึ่งจากแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่าผู้รับสารจะสามารถใช้การสตรึมมิงกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) เพื่อตอบสนองความต้องการประโยชน์ที่จะได้รับการรับชมในเรื่องของความบันเทิง,การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รวมไปถึงการที่ผู้รับชมยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเล่นกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ของตนเองได้

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยว E-Sport

Hamari&Sjöblom (2016) กล่าวว่ากีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-SPORT) เป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ผู้แข่งขันทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มนั้นสามารถทำกิจกรรมได้โดยผ่านระบบ Human-computer interfaces นอกจากนั้นกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-SPORT) ยังหมายรวมถึงการแข่งขันวิดีโอเกมทั้งแบบมีอาชีพและสมัครเล่นจากข้อมูลต่างๆของ กีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-SPORT) นั้นแสดงให้เห็นว่า กีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) กำลังเติบโตขึ้นและได้รับความนิยมมาอย่างรวดเร็ว ภายในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา รวมถึงรายได้ที่หมุนเวียนอยู่ในอุตสาหกรรม E-Sport นั้นยังเพิ่มสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัดและกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ก็ยังจัดเป็นกิจกรรมทางกีฬาประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมรวมถึงสตรึมเมอร์ได้

ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมไลฟ์สตรีมมิง

สตรีมมิงคือโปรแกรมที่ใช้ในการถ่ายทอดสดการไลฟ์สตรีมมิงสามารถรับชมได้อย่างไม่จำกัดไม่ว่าอยู่สถานที่ใดของโลกก็สามารถรับชมได้ นอกจากนี้อุปกรณ์ที่ใช้รับชมยังหลากหลายไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ มือถือแท็บเล็ต หรือแม้แต่สมาร์ตทีวี โดยการที่ไลฟ์สตรีมมิงมีระบบเชื่อมต่อออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้สามารถสร้างจุดเด่นเกี่ยวกับการพูดคุยกับคนดูหรือการสื่อสารระหว่างกันได้ง่ายขึ้นด้วยประเภทถามตอบ ในขณะที่ทำการถ่ายทอดสดหรือหากต้องการเปลี่ยนมุมมองและสร้างสรรค์ฟังก์ชันต่าง ๆ ก็สามารถใช้งานได้ในเวลาเดียวกันซึ่งนับได้ว่าเป็นรูปแบบการถ่ายทอดสดในลักษณะใหม่บนโลกออนไลน์ในปัจจุบันโดยข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมไลฟ์สตรีมมิงคือหลักการและแนวคิดในการทำการตลาดหรือการไลฟ์สตรีมมิงเกมด้วยวิดีโอสตรีมมิงให้เป็นที่น่าสนใจของผู้รับชมสามารถทำได้หลายประการ ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาให้ทันสมัย มีความแปลกใหม่และแตกต่างรวมถึงการนำเสนอวิดีโอสตรีมมิงให้ไปอยู่ในแหล่งชุมชนที่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายและทำการตรวจสอบผลด้านความนิยมและคำวิจารณ์ต่าง ๆ จากผู้รับชมเพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและประเมินผลประสิทธิภาพของการสตรีมมิงและใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการสื่อสารการตลาดการแข่งขันการสตรีมมิงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-SPORT) ครั้งต่อไปให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยพฤติกรรมการเปิดรับชมและความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์ในการรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามและใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ระดับปริญญาตรี ทุกชั้นปี จำนวนทั้งสิ้น 8,300 คน (ข้อมูลอ้างอิงจาก จำนวนนักศึกษาที่ยังคงมีสถานภาพศึกษาอยู่ อ้างอิงจากฝ่าย SASC มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต 2562)

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ที่มีความชื่นชอบในการชมการสตรีมมิง E-Sport จำนวน 400 คน โดยการคำนวณหากลุ่มตัวอย่าง (Sample size) โดยใช้สูตรคำนวณ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973, pp. 886-887) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% หรือความคลาดเคลื่อน 5% ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 400 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้ศึกษาสร้างขึ้นโดยใช้คำถามปลายปิด (Closed-Ended Questions) ในลักษณะสองตัวเลือก และหลายตัวเลือก (Multiple Choices Questions) แบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นแบบคำตอบหลายตัวเลือกและให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดโดยคำถามจะเน้นที่ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (Multiple Choices Question) จำนวน 7 ข้อประกอบด้วย (1)

เพศ (2) อายุ (3) ระดับชั้นปีของนักศึกษา (4) คณะของนักศึกษา (5) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (6) ภูมิสำเนา และ (7) ศาสนา

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรับชมการแข่งขันสตรีมมิงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นแบบคำตอบหลายตัวเลือกและให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดโดยคำถามจะเน้นที่พฤติกรรมที่ตัวผู้ตอบแบบสอบถามได้กระทำบ่อยครั้งที่สุดหรือ มากที่สุด และประเภทพฤติกรรมต่างๆที่ผู้ตอบแบบสอบถามมักประพฤติเมื่อรับชมการสตรีมมิงโดยจะประกอบด้วยประเภทของพฤติกรรมที่ผู้รับชมจะกระทำ เมื่อรับชมการการแข่งขัน E-Sport โดยการ สตรีมมิงผ่านช่องทาง (Multiple choices question) เป็นจำนวน 11 ข้อ

1. อุปกรณ์ในการรับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
2. เวลาในการเปิดรับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
3. ระยะเวลาในการรับชมสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
4. จำนวนตามระยะเวลาในการรับชมสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
5. ความถี่ในการรับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
6. จำนวนตามจำนวนครั้งที่ท่านได้ทำการรับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ในแต่ละเกม
7. สถานที่ท่านเข้าใช้รับชม การสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook
8. รับชมสตรีมมิงเกมการแข่งขัน E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ร่วมกับผู้อื่น
9. จำนวนเพื่อนที่รับชมการแข่งขัน E-Sport โดยสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ในช่วงเวลาที่รับชม
10. เกมที่ท่านมักรับชมการแข่งขัน E-Sport โดยสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook
11. ความถี่ในการรับชมการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ในแต่ละครั้งท่านมักสวมนบทบาทเป็นตัวละครนั้น ๆ ในตอนที่รับชม

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับ ความพึงพอใจของผู้ชมการแข่งขัน E-Sport ในการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook จำนวน 7 ข้อ เกี่ยวกับ ความพึงพอใจเมื่อได้รับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ประกอบด้วย ความตลกขบขันเนื้อหาเรื่องราวที่เข้มข้นจริงจัง การสอนวิธีในการเล่นไปพร้อมกับการสตรีมมิง การเล่นอย่างเป็นระบบมีแบบแผนในการเล่นมีการตอบโต้กันระหว่างผู้ชมและผู้ที่ได้ทำการสตรีมมิงเกม มีความสะดวกรวดเร็วในการรับชมผ่านเครื่องมือ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับชมมีความพึงพอใจทางด้านกายภาพของภาพและเสียงเมื่อได้รับชม โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นรูปแบบดังนี้

ค่า (Rating Scale) ในการประมาณค่าได้มีการกำหนดค่าไว้ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
คะแนน 3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

$$\begin{aligned}\text{เกณฑ์การวัดระดับคะแนนใช้} &= \text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด} \\ \text{จำนวนขั้นที่ต้องการ} &= (5-1)/5 = 0.8\end{aligned}$$

การแปลผลการวิจัยของลักษณะแบบสอบถามที่ใช้ในการวัดข้อมูลประเภทยักราคาขั้น (Inter-scale) ของค่าเฉลี่ยที่มีความกว้างเท่ากับ 0.8 ซึ่งได้ค่ามาจากการคำนวณโดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ดังนี้ (Fisher, 2501 อ้างถึงใน ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2543)

ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	ระดับพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	ระดับพึงพอใจเห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	ระดับพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	ระดับพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.80	ระดับพึงพอใจน้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 คำถามที่เกี่ยวกับประโยชน์ของการรับชมการสตรีมมิงเกม ของผู้ชมการแข่งขัน E-Sport ในการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook จำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย ได้รับความสนุกเพลิดเพลิน ได้ข้อคิดคติเตือนใจ ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สร้างความสัมพันธ์กับผู้ชมหรือผู้เล่นคนอื่นๆ มากขึ้น และได้รับรู้ถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นภายในเกมเพื่อการแข่งขัน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเบื้องต้นเป็นรูปแบบค่า (Rating Scale) ในการประมาณค่าได้มีการกำหนดค่าไว้ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
คะแนน 3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

$$\begin{aligned}\text{เกณฑ์การวัดระดับคะแนนใช้} &= \text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด} \\ \text{จำนวนขั้นที่ต้องการ} &= (5-1)/5 = 0.8\end{aligned}$$

การแปลผลการวิจัยของลักษณะแบบสอบถามที่ใช้ในการวัดข้อมูลประเภทยักราคาขั้น (Inter-scale) ของค่าเฉลี่ยที่มีความกว้างเท่ากับ 0.8 ซึ่งได้ค่ามาจากการคำนวณโดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ดังนี้ (Fisher, 1958 อ้างถึงใน ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2543)

ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	ระดับประโยชน์มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	ระดับประโยชน์มาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	ระดับประโยชน์ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	ระดับประโยชน์น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.80	ระดับประโยชน์น้อยที่สุด

การตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้ศึกษาตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity) และความเชื่อถือ (Reliability) ของแบบสอบถาม ดังนี้

1. ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และความเหมาะสมของภาษา (Wording) เพื่อขอคำแนะนำแล้วนำกลับมาแก้ไข ตรวจสอบ ก่อนนำไปเก็บข้อมูล

2. ความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการนำแบบสอบถามไป Try out คือ นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยซึ่งถือเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการทำ Try out และคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alfa Coefficient) ของ Cronbach โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติโดยมีระดับความน่าเชื่อถือได้ (Reliability Coefficient) ได้ 0.81

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยพฤติกรรมกรรมการเปิดรับชมและความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ในการรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้แบบสอบถามที่ได้สร้างขึ้น เก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ที่มีความชื่นชอบในการชมการ สตรีมมิงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) จำนวน 400คน ในช่วงวันที่ 1 ตุลาคม – 30 พฤศจิกายนพ.ศ. 2561

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาดำเนินการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติเพื่อคำนวณค่าสถิติตามที่กำหนดไว้ในแบบสอบถามสรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตสรุปได้ว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย โดยกลุ่มอายุที่มีการตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือกลุ่ม ช่วงอายุ 19 - 20 ปี โดยผู้ตอบแบบสอบถามของแต่ละชั้นปีมีจำนวนเท่ากันที่ 100 คน นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นคณะที่ทำแบบสอบถามมากที่สุด มีรายได้ต่อเดือนส่วนมากอยู่ที่ 5,001 - 8,000 บาท มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และนับถือศาสนาพุทธ

2. พฤติกรรมการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตพบว่าส่วนมากใช้สมาร์ทโฟนในการรับชมการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook มีการรับชมการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ในช่วงเวลา 18.01 - 24.00 น. มีระยะเวลาในการรับชมสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook เป็นระยะเวลา 2 - 5 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนมากมีการรับชมการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook ความถี่อยู่ที่ 3-4 วัน สถานที่ในการรับชมสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook คือที่บ้านหรือห้องพัก และโดยส่วนมากมีความถี่ในการรับชมต่อครั้งอยู่ที่ เกม 2-3 ครั้ง การสตรีมมิง ส่วนมากจะรับชมเพียงคนเดียว ขณะรับชมมีผู้ร่วมรับชมด้วยจำนวน 1000 คนขึ้นไป มีการรับชมการสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook โดยเป็นเกมประเภทแอ็กชันโดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีการรับชมเกม PUBG มีการสมมุติตัวเองเป็นตัวละครที่ได้ทำการเล่นหรือรับชม ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากตอบไม่เคย

3. ความพึงพอใจจากการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบของการสตรีมมิงผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต นักศึกษามีความพึงพอใจในการรับชมสตรีมมิง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook อย่างหลากหลาย โดยมีความพึงพอใจเมื่อได้รับชมการสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ที่มีความตลกขบขันมากที่สุด รองลงมาคือมีความพึงพอใจพึงพอใจเมื่อได้รับชมสตรีมมิงการแข่งขัน E-Sport ที่มีการสอนวิธีในการเล่นไปพร้อมกับการสตรีมมิงด้วยความพึงพอใจในการสตรีมมิงผ่านช่องทาง

Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ มีความพึงพอใจในความสะดวก รวดเร็วในการรับสมัครมิ่งการแข่งขัน E-SPORT ผ่านทางเครื่องมือ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับสมัคร

4. การใช้ประโยชน์จากการเปิดรับสมัครการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบของการสมัครมิ่งผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่าได้รับประโยชน์จากการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เมื่อได้รับชมสมัครมิ่งการแข่งขัน E-Sport มากที่สุดรองลงมาคือได้ประโยชน์และได้รับรู้ถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่นต่างๆ และประโยชน์ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ได้ข้อคิดคติเตือนใจจากการเปิดรับสมัครมิ่ง ของผู้สมัครมิ่งการแข่งขัน E-Sport ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยด้านพฤติกรรมกรรมการเปิดรับสมัครการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสมัครมิ่งผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตพบว่าอุปกรณ์ที่มักนำมาใช้ในการรับสมัครสมัครมิ่งคือสมาร์ทโฟนที่ได้รับความนิยมมากที่สุด รองลงมาคือแท็บเล็ต สอดคล้องกับงานวิจัยของ มงคล วัฒนปราวณีกุล (2557) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการรับรู้ความแตกต่างระหว่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต และความภักดีต่อตราสินค้าสมาร์ทโฟนที่มีผลต่อความตั้งใจในการซื้อแท็บเล็ตในกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้กล่าวถึงการลดลงของปริมาณการใช้งานของคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊ก เมื่อเทียบกับปริมาณการใช้ในกลุ่มของสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เพิ่มสูงขึ้นทั้งนี้ผู้ศึกษามองว่าซึ่งแสดงให้เห็นว่ายุคของสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ที่มีขนาดเล็กและสามารถพกพาสะดวกนั้น ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้งานในชีวิตประจำวันในปัจจุบัน โดยจากการวิจัยพบว่าในระยะเวลาที่มีการรับสมัครมากที่สุดคือช่วงเวลา 18.00 น. - 24.00 น. ซึ่งอยู่ในช่วงกลางวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติศุภปิยะ (2560) ได้กล่าวว่าช่วงเวลาที่นักศึกษาได้ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงเวลา 18.00 น. - 24.00 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นักศึกษาได้ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดโดยการท่องอินเทอร์เน็ต และการใช้สำหรับการค้นคว้าหาความรู้ อีกทั้งการใช้งานเพื่อผ่อนคลาย และจากการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลากับการรับสมัครสมัครมิ่งเกม 2 – 5 ชั่วโมงต่อการรับสมัคร จากการวิจัยพบว่าการรับสมัครสมัครมิ่งมีความถี่อยู่ที่ การรับสมัครทุกวันซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยในปัจจุบันที่จะแสดงให้เห็นว่าคนไทยมีปริมาณการใช้งาน และรับสมัครสมัครมิ่งมากขึ้น ซึ่งจะพบว่าประชากรไทยมากกว่า 90% มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวัน และทุกวันได้มีการรับสมัคร วีดีโอ บอร์ด แคส และสมัครมิ่งเฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง 3 นาที โดยมีความสอดคล้องงานวิจัยของ ดวงกลม ขาติประเสริฐ และ ศศิธร ยุวโกศล (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้ประโยชน์จากการใช้งานเครือข่าย Facebook เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทยในปัจจุบัน โดยผลจากงานวิจัยซึ่งมาจากการเก็บตัวอย่าง 1,033 คน พบว่าเพศชายร้อยละ 65 เข้าใช้ Facebook ทุกวันและเกือบร้อยละ 28 ใช้มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน และจากการวิจัยพบว่าผู้ทำการวิจัยมีประสบการณ์สมัครมิ่งการแข่งขัน E-Sport ที่บ้านหรือหอพักมาเป็นอันดับ 1 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ซึ่งทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษพบว่า กลุ่มตัวอย่างมักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเองเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งจะใช้ประโยชน์เพื่อคลายความเครียด และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน โดยผู้สมัครมิ่ง E-Sport ส่วนมากมีการรับสมัครเพียงคนเดียวและในการรับสมัครแต่ละครั้งมีผู้รับสมัครสมัครมิ่งร่วมกันมากกว่า 1,000 คน ผ่านทาง Facebook ซึ่งสอดคล้องกับ ปณิชา นิติพรมงคล (2555) ทำการวิจัยเรื่อง Social Media หรือการใช้คำว่า “เครือข่ายสังคม” “เครือข่ายมิตรภาพ” หรือ “กลุ่มสังคมออนไลน์” จากการจัดอันดับและเก็บสถิติต่าง ๆ

ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Social Bakers (2014) พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนบัญชีผู้ใช้ Facebook มากเป็นอันดับที่ 13 ของโลก โดยเฉพาะกรุงเทพมหานครอันดับ 1 เมืองที่มีผู้ใช้ Facebook มากที่สุดในโลกด้วยจำนวน 12.8 ล้านบัญชี ด้วยประโยชน์มากมายจากการใช้ นอกการใช้งานทั่วไปแล้วยังสามารถสื่อสารกับผู้ใช้รายอื่นๆ ที่ชื่นชอบในเรื่องราวเดียวกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือรวมตัวกันทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ และจากการวิจัยพบว่าผู้ตอบผลวิจัยส่วนมากมีความชื่นชอบในการเล่นเกมนวแอ็กชัน และเกมที่มีผู้รับชมมากที่สุดจากการวิจัยพบว่าเป็นเกมแอ็กชันนั่นก็คือเกม PUBG (PLAYER UNKNOWN'S BATTLE-GROUND) และจากการวิจัยพบว่าผู้ชมส่วนมากไม่ได้มีการสมมติตัวเองเป็นตัวละครที่กำลังรับชมการไลฟ์สตรีมมิ่งในขณะที่รับชม

2. จากผลการวิจัยด้านความพึงพอใจจากการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิ่งผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต นักศึกษามีความพึงพอใจในการรับชมสตรีมมิ่ง E-SPORT ผ่านช่องทาง Facebook พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความพึงพอใจเมื่อได้รับชมการสตรีมมิ่งการแข่งขัน E-SPORT ที่มีความตลกขบขันสอดคล้องกับกฤตนิยม แซ่ฮั้งและคณะ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนวแอ็กชันเพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลลดา บุญโท(2554) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ในด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดซึ่งมีความสอดคล้องกับผลงานวิจัยที่ได้ทำการวิจัยและพบว่าส่วนมากมีความพึงพอใจในการสตรีมมิ่งที่มีความตลกขบขันสามารถผ่อนคลายอารมณ์ได้

3. จากผลการวิจัยด้านการใช้ประโยชน์จากการเปิดรับชมการแข่งขัน E-Sport ในรูปแบบการสตรีมมิ่งผ่านช่องทาง Facebook ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชลลดา บุญโท(2554) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ ในด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงศพรพรหม ปรานัญศรีภูมิ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ตซึ่งถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทราบ ถึงปัจจัยเฉพาะด้านการรับรู้ประโยชน์ การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน การรับรู้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน อิทธิพลทางสังคมเพื่อนครอบครัวและครอบครัว ประสพการณ์และทัศนคติที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการรับชมกีฬาอีสปอร์ต โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุดมาจากปัจจัยด้านความเพลิดเพลินสนุกสนาน ยกตัวอย่างเช่นนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีผลงานและได้รับรางวัลในระดับโลก สามารถสร้างแรงบันดาลใจและดึงดูดผู้ชมกีฬาให้ติดตาม และเข้าชมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเมื่อมีจัดการแข่งขันขึ้น อีกทั้งยังมีการติดตามชมการแข่งขันซึ่งมีการสตรีมมิ่งผ่านช่องทางยูทูบ หรือ เฟซบุ๊กส่วนตัวของนักกีฬาอีกด้วย ในด้านประสพการณ์พบว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่มีการจัดการแข่งขัน ในปัจจุบันได้ทำการถ่ายทอดสดผ่านช่องทางออนไลน์สื่อสังคมออนไลน์ เช่น ทวิต (Twitch) รวมทั้งยูทูบ (Youtube) และเฟซบุ๊ก (Facebook) กีฬาอีสปอร์ตถือเป็นกิจกรรมทางความบันเทิงและความเพลิดเพลิน ในด้านปัจจัยความสะดวกและด้านประโยชน์จากการใช้งาน สอดคล้องกับผลงานวิจัยที่ได้ทำการวิจัยและพบว่าผู้ทำการวิจัยได้รับประโยชน์จากการใช้เวลาว่างให้เกิด

ประโยชน์และลดความตึงเครียดจากการใช้ชีวิตประจำวัน โดยการรับชมการสตรีมมิ่งและสามารถใช้เวลาให้เป็นประโยชน์จากการรับชมการไลฟ์สตรีมมิ่ง E-Sport ผ่านทาง Facebook ได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

เนื่องจากผลการวิจัยอยู่ในระดับมากทุกด้านทุกข้อ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญจากข้อที่มีค่าเฉลี่ยในลำดับน้อยที่สุดของแต่ละด้านมานำเสนอแนะเพื่อการพัฒนาคุณภาพการให้บริการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป ดังนี้

1. แม้ว่าในประเด็นความพึงพอใจว่าด้วยเรื่องของผู้ชมมีความพึงพอใจในความสะดวกรวดเร็วในการรับชมสตรีมมิ่งการแข่งขัน E-Sport ผ่านทางเครื่องมือ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับชมจะอยู่ในระดับมากแต่ถึงอย่างไรควรมีการพัฒนาในเรื่องของเครื่องหรืออุปกรณ์ที่ใช้รับชมการสตรีมมิ่งการแข่งขัน E-Sport ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
2. แม้ว่าในประเด็นการใช้ประโยชน์ว่าด้วยเรื่องของการรับชมการสตรีมมิ่ง E-Sport แล้วได้ข้อคิดคติเตือนใจจากการเปิดรับชมสตรีมมิ่ง ของผู้สตรีมมิ่งการแข่งขัน E-Sport จะอยู่ในระดับสูงแต่ควรมีการพัฒนารูปแบบในการนำเสนอให้มีความน่าสนใจมากขึ้นเพื่อตอบโจทย์ผู้รับชมที่มีความชื่นชอบการสตรีมมิ่งในรูปแบบนี้ต่อไป
3. หน่วยงานภาครัฐและธุรกิจเอกชน ควรศึกษาวิจัยแนวทางในการสื่อสารและพัฒนาในเรื่องของธุรกิจสตรีมมิ่ง E-Sport เพื่อสนับสนุนให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง และสนับสนุนธุรกิจที่สืบเนื่องกับกีฬา E-Sport ให้มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างมหาวิทยาลัยเพื่อศึกษาถึงความสนใจและพฤติกรรมร่วมทั้งการใช้ประโยชน์ประโยชน์ในการรับชมการสตรีมมิ่ง E-Sport ผ่านช่องทาง Facebook มีความสอดคล้องหรือแตกต่างกันอย่างไร
2. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งควรมีการศึกษาที่เจาะลึกโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview) เพราะจากการศึกษาพบว่าจะมีตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และความสนใจเกี่ยวกับกิจกรรมทางตลาดต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤตนิยม แซ่อึ้ง และคณะ. (2560). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา).
- กิตติศุภปิยะ. (2560). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสารสนเทศของมหาวิทยาลัยบูรพา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชลลดา บุญโท. (2554). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์.

- วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการคณะ
พาณิชยศาสตร์และการบัญชี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงกมล ชาติประเสริฐ และศศิธร ยุวโกศล. (2556). พฤติกรรมและการใช้ประโยชน์จาก
เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฟซบุ๊ก. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 21(36),
35-57.
- ปณิชา นิตินพมณ. (2555). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานใน
เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะนิเทศศาสตร์,
มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์.
การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มงคล วัฒนปราชญ์กุล. (2557). การรับรู้ความแตกต่างระหว่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตและ
ความภักดีต่อตราสินค้าสมาร์ทโฟนที่มีผลต่อความตั้งใจในการซื้อแท็บเล็ตใน
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงาน
กระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมืองจังหวัดยโสธร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
บริหารธุรกิจ สาขาการศึกษาระดับปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Atkin, C. K. (1973). *Anticipated communication and mass media information seeking*. New York: Free Press.
- Blumler, K. E., & Gurwath, M. (1974). *Utilization of mass communication by the individual*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Taro Yamane. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). New York: Harper and Row.

ระบบออนไลน์

- obsmoscou.net. (2561, 13 กุมภาพันธ์). *รู้ไหม-streaming-คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก
<https://www.obsmoscou.net/รู้ไหม-streaming-คืออะไร/>
- Socialbakers. (2007). *Facebook Overview Statistics*. Retrieved from <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/>