

บุพปัจจัยในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-Sport ของนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

วิชา ชันคำ¹ ณธกร คุ่มเพชร²มุกด์ตรา ทองเวส³ สุภกร ตันวราวุฒิชัย⁴

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต (2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต และ (3) สร้างแบบการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต ด้วยวิธีวิจัยแบบผสมวิธี โดยการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญ (ม.6) กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลเก็บตัวอย่างจำนวน 260 คน และการวิจัยเชิงคุณภาพ จะใช้ประชากรกลุ่มเดิม โดยจะเน้นที่กลุ่มตัวอย่างเป้าหมายที่มีการพิจารณาคัดเลือกจากตัวอย่างเชิงปริมาณที่เป็นผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน รุ่นพี่ ที่มีศักยภาพสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกได้โดยเกณฑ์จำนวนตัวอย่างพิจารณาจากความอิ่มตัวทางทฤษฎีทั้งสิ้นจำนวน 15 คน การเก็บข้อมูลด้วยวิธีการแจ้งขอความอนุเคราะห์ไปโรงเรียน รับข้อมูลจากหน่วยงานที่ทำการวิจัยโดยตรงด้วยตนเองและทางไปรษณีย์ และการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและแบบจำลองสมการโครงสร้าง

ผลการวิจัย พบว่า (1) ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม (RSB) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (ICF) และปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (FCD) (2) ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และ (3) แบบการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต โดยแบบจำลองที่พัฒนาขึ้น CLIC Model คือ การสื่อสาร สถานที่ ภาพลักษณ์ และหลักสูตร สามารถทำนายการตัดสินใจได้ร้อยละ 93

คำสำคัญ: การตัดสินใจศึกษาต่อ; สาขาวิชาอีสปอร์ต; ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

^{1,2,3,4} วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1 ถนนอุทัยนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300, ประเทศไทย

ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: vicha.ku@ssru.ac.th

Preceding Factors Influencing Enrollment in Higher Education E-Sports Programs Among Students in Lower Northeastern Thailand (Region 2)

Wichar kunkum¹ Nathakorn kumpetch²

Mooktra Thongves³ Supakorn Tunvaravuttichai⁴

Abstract

This research article aims to (1) examine the level of demand in selecting a major, social and environmental factors, and decision-making in pursuing higher education in the field of eSports. (2) investigate the relationship between the demand for selecting a major, social and environmental factors, and their influence on the decision to enroll in an eSports program. and (3) develop a decision-making model for enrolling in an eSports program at the higher education level. A mixed-method research approach was employed. In the quantitative phase, the study population consisted of high school seniors (Grade 12) from Lower Northeastern Thailand (Region 2). Use questionnaires to collect data. A total of 260 people. In the qualitative phase, the same study population was used, focusing on key informants selected from the quantitative sample, including administrators, practitioners, and senior students who could provide in-depth insights. The sample size for the qualitative phase was determined by theoretical saturation, totaling 15 participants. Data collection was conducted through formal requests to schools and direct engagement with relevant institutions, both in person and by mail. The data were analyzed using descriptive statistics and structural equation modeling.

Finding are as follows: (1) social and environmental factors (RSB) had the highest mean value, followed by the demand for selecting a major (ICF) and the decision-making factor (FCD), (2) the demand for selecting a major, along with social and environmental factors, significantly influenced the decision to pursue higher education in an eSports program, aligning with the research hypothesis, and (3) the developed decision-making model, known as the CLIC Model (Communication, Location, Image, Curriculum), demonstrated a 93% accuracy in predicting students' enrollment decisions in eSports programs.

Keywords: Decision to Pursue Higher Education; Esports Major; Lower Northeastern Thailand (Region 2)

Type of Article: Research Article

^{1,2,3,4} College of Innovation and Management, Suan Sunandha Rajabhat University
1 Uthong Nok Road, Dusit Subdistrict, Dusit District, Bangkok 10300, Thailand
Responsible Author Email: vicha.ku@ssru.ac.th

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (electronic sports) ได้เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในระดับโลก และได้รับการยอมรับในฐานะกีฬารูปแบบใหม่ที่มีศักยภาพทั้งในเชิงเศรษฐกิจและวิชาการ (Zhu, Cao, Liu, Lim, & Tan, 2024) อีสปอร์ตได้รับการบรรจุให้เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยในประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้ให้การรับรองอีสปอร์ตในฐานะกีฬาทางการตั้งแต่ปี 2564 ซึ่งส่งผลให้มหาวิทยาลัยหลายแห่งเริ่มเปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงาน (Kunz, Roth, & Santomier, 2022) จากการสำรวจข้อมูลล่าสุด ณ ปี 2567 พบว่า มีมหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่เปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรีสาขาวิชาอีสปอร์ตมากกว่า จำนวน 10 แห่ง โดยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีเพียง จำนวน 2-3 แห่งที่มีการเปิดสอนหลักสูตรนี้ อย่างไรก็ตาม จำนวนผู้สนใจศึกษาต่อในสาขานี้ยังคงเป็นประเด็นที่ต้องพิจารณา จากสถิติของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน ระบุว่าในปีการศึกษาปัจจุบัน มีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ที่อยู่ในเกณฑ์พิจารณาศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา มากกว่าจำนวน 15,000 คน (Ministry of Education, Office of the Permanent Secretary of Education and Regional Education Office 14, 2024) แต่ยังไม่มีความชัดเจนว่ามีนักเรียนจำนวนเท่าใดที่เลือกศึกษาต่อในสาขาอีสปอร์ต

ปัญหาการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในสาขาอีสปอร์ต ยังได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายประการ โดยเฉพาะปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม อาทิ รายได้ของครอบครัว ภาพลักษณ์ของสาขาวิชา ความเชื่อของผู้ปกครองเกี่ยวกับอีสปอร์ต การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงโอกาสในการประกอบอาชีพ (Silva, Correia, & Silva, 2021) นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์หลักสูตรและโครงสร้างการเรียนการสอนยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจของนักเรียนและผู้ปกครองในการเลือกศึกษาต่อสาขานี้ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีความจำเป็นในการศึกษาระดับความต้องการในการเลือกสาขาวิชาอีสปอร์ต ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและสร้างกลยุทธ์ในการส่งเสริมการศึกษาด้านอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต
3. เพื่อสร้างแบบการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาและตัวแปร ได้แก่ ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ประกอบด้วย เกรดเฉลี่ยสะสมก่อนเข้าศึกษา สถาบันการศึกษาที่สำเร็จการศึกษา ชื่อเสียงและภาพลักษณ์สาขาวิชา และด้านค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน ปัจจัยด้าน

อาชีพของผู้ปกครอง ปัจจัยด้านอาคารสถานที่ และสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านสวัสดิการต่าง ๆ และปัจจัยด้านสังคมและครอบครัว และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-sport ประกอบด้วย ด้านผลผลิตและคุณภาพ ด้านความน่าเชื่อถือของสถาบัน ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์ และด้านอิทธิพลชักจูงจากบุคคลอื่น

2. ขอบเขตด้านประชากรและตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญ (ม.6) เขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ถูกคัดเลือกโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมจึงอยู่ที่ จำนวน 260 คน

3. ขอบเขตด้านพื้นที่ในการศึกษา ภูมิภาคในการศึกษา ได้แก่ จังหวัดยโสธร จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดอำนาจเจริญ และจังหวัดอุบลราชธานี

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการศึกษา ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2566

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ด้านวิชาการ เป็นฐานข้อมูลความรู้ทางวิชาการ สำหรับผู้สนใจ นักวิชาการ นักวิจัยหรือผู้ที่ศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต ซึ่งจะเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ในด้านที่เกี่ยวข้องสำหรับผู้สนใจได้ใช้อ้างอิงและนำเนื้อหาข้อค้นพบไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

2. ด้านนโยบาย สามารถนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตร การประชาสัมพันธ์ ที่เหมาะสมกับสาขาวิชา เพื่อให้ได้จำนวนนักศึกษาตามแผนรับ

3. ด้านปฏิบัติการ ผลการศึกษาจะได้นำเสนอแนวทางที่สามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาการประชาสัมพันธ์ การปรับปรุงหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน สามารถผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพต่อไป

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา

ความต้องการในการเลือกสาขาวิชาของนักเรียนเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการศึกษา โดยนักวิจัยหลายคนได้กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกสาขาวิชา เช่น Lepper and Malone (2021) ระบุว่าปัจจัยด้านแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนใจส่วนตัวและเป้าหมายทางอาชีพ มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางการศึกษาของนักเรียน Kaewchaaum (2024) ศึกษาการเลือกหลักสูตรของนักศึกษาและพบว่า การตัดสินใจขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์ของหลักสูตรและโอกาสทางอาชีพในอนาคต Kavin (2023) นำเสนอทฤษฎีการตัดสินใจเชิงเหตุผล โดยระบุว่าแต่ละบุคคลจะพิจารณาทางเลือกและประโยชน์ที่ได้รับจากแต่ละตัวเลือกก่อนตัดสินใจ ในการศึกษาครั้งนี้ ความต้องการในการเลือกสาขาวิชาถูกกำหนดโดยปัจจัยย่อย ได้แก่ เกรตเฉลี่ยสะสมก่อนเข้าศึกษา สถาบันที่สำเร็จการศึกษา ชื่อเสียงของสาขาวิชา และค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและงานวิจัยที่กล่าวมา

2. ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

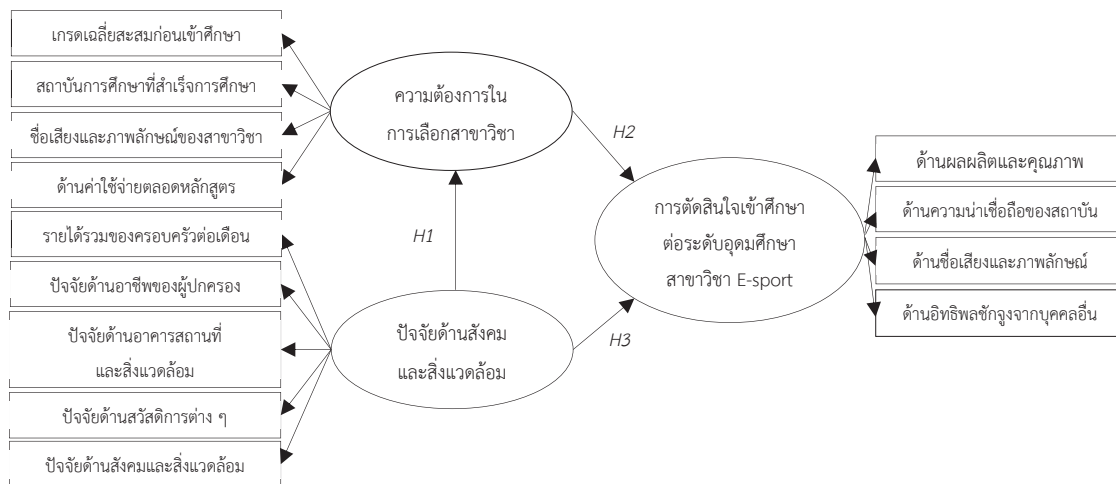
ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจศึกษาต่อของนักเรียน ซึ่งรวมถึงครอบครัว สภาพแวดล้อมของโรงเรียนและแนวโน้มของตลาดแรงงาน Vautero, Silva, and do Céu Taveira (2021)

พบว่า การสนับสนุนจากครอบครัวและรายได้ของผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อการเลือกเรียนต่อของนักศึกษา Pongsut (2022) ระบุว่า การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางการศึกษาและโอกาสทางการศึกษาส่งผลโดยตรงต่อการตัดสินใจของนักเรียน Kuntaka and Suebvises (2023) ศึกษาอิทธิพลของกิจกรรมภายในสถาบันที่มีผลต่อการเลือกเรียนของนักศึกษา พบว่าการสร้างสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญ ในงานวิจัยนี้ ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมถูกกำหนดโดยตัวแปร ได้แก่ รายได้รวมของครอบครัว ปัจจัยด้านอาชีพของผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมของสถานศึกษา และปัจจัยด้านสวัสดิการ ซึ่งทั้งหมดนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการศึกษา

3. การตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-sport

การตัดสินใจศึกษาต่อเป็นกระบวนการที่ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และโอกาสทางวิชาชีพ โดยมีงานวิจัยสนับสนุน ดังนี้ Lomakit and Dolprasert (2023) อธิบายว่าการตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ลดตัวเลือกลงเหลือเพียงหนึ่งทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด Ilin, Sizova, Ponomareva, and Sizov (2021) ศึกษาแนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรม E-sport และพบว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความนิยมของกีฬา E-sport มีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในสาขานี้ Hölzle, Kullik, Rose, and Teichert (2022) ศึกษากระบวนการของบริการ E-sport และระบุว่า การพัฒนาอุตสาหกรรมมีผลต่อความต้องการบุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทางแบบจำลองที่ใช้ในการศึกษานี้คือ CLIC Model (communication, location, image, curriculum) ซึ่งสามารถอธิบายการตัดสินใจศึกษาต่อได้อย่างครอบคลุม โดยมีองค์ประกอบด้านการสื่อสาร สถานที่ ภาพลักษณ์ของหลักสูตร และเนื้อหาหลักสูตรที่มีผลต่อการเลือกเรียนสาขา E-sport

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมุติฐานของการวิจัย

สมมุติฐานที่ 1 (H1): ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชา

สมมุติฐานที่ 2 (H2): ความต้องการด้านความน่าเชื่อถือของสถาบันมีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชาและการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อสาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ต

สมมุติฐานที่ 3 (H3): ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ต

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ การวิจัยแบบผสมผสานวิธี (mixed method research) ตามแนวทางของ Creswell and Clark (2017) โดยใช้รูปแบบขั้นตอนเชิงอธิบาย (explanatory sequential design) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ดำเนินการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณก่อน แล้วจึงดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่ออธิบายหรือขยายผลจากข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น การวิจัยแบบผสมผสานวิธีคือการนำเทคนิควิธีการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพมาผสมผสานกันในการทำวิจัยเรื่องเดียวกัน เพื่อที่จะตอบคำถามการวิจัยได้สมบูรณ์ขึ้น

1. การวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) ประชากรและตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม.6) ในกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ซึ่งประกอบด้วย จังหวัดยโสธร จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดอำนาจเจริญ และจังหวัดอุบลราชธานี รวมทั้งสิ้น จำนวน 552 คน (Ministry of Education, Office of the Permanent Secretary of Education and Regional Education Office 14, 2024) ตัวอย่างถูกคัดเลือกโดยวิธี สุ่มแบบแบ่งชั้น (stratified sampling) โดยกำหนดขนาดตัวอย่างตามกฎแห่งความชัดเจน (rule of thumb) ซึ่งแนะนำให้ใช้ขนาดตัวอย่าง 15-20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้ (Schumacker & Lomax, 2004) โดยงานวิจัยนี้มีตัวแปรสังเกตได้ จำนวน 20 ตัวแปร ดังนั้นจะสามารถคำนวณขนาดตัวอย่างได้เท่ากับ 20×13 เท่ากับ ขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมจึงอยู่ที่ จำนวน 260 คน

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม (questionnaire) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (2) การประเมินระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อ และ (3) ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตรอีสปอร์ต และความเชื่อมั่นของแบบสอบถามถูกตรวจสอบด้วย ค่าความเชื่อมั่นของอัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งมีค่าอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (> 0.70) และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) และแบบจำลองสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling--SEM)

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ประชากรและตัวอย่าง สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกถูกคัดเลือกจากตัวอย่างเชิงปริมาณ โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ตามหลักความอิ่มตัวทางทฤษฎี (theoretical saturation) (Boddy, 2016) ซึ่งกำหนดจำนวนตัวอย่าง 15 คน และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพคือ การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) โดยเน้นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อสาขาอีสปอร์ต และการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา (content analysis) เพื่อสกัดข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ และการใช้ Explanatory Sequential Mixed Methods ในการวิจัยครั้งนี้ช่วยให้สามารถเข้าใจปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อสาขาวิชาอีสปอร์ตได้อย่างครอบคลุมและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ลักษณะของเครื่องมือในงานวิจัย เป็นแบบสอบถาม ซึ่งได้ศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษาโดยมีรายละเอียด แบบสอบถามแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 9 ข้อ ประกอบด้วย เพศ แผนการเรียน การรู้จักอีสปอร์ต การจัดการเรียนการสอนสาขาอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม ภูมิสำเนา อาชีพของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครองโดยเฉลี่ยต่อเดือน เป็นแบบสอบถามแบบตัวเลือก (check list)

ตอนที่ 2 สอบถามระดับความเป็นจริงการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต หรือระดับความเป็นจริงของตัวแปรอิสระ จำนวน 2 ตัว ได้แก่ ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา และปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยให้ตัวอย่างเป็นผู้ประเมิน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นคำถามปลายปิด ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งผู้วิจัยจากการทบทวนวรรณกรรม โดยกำหนดระดับคำตอบของแต่ละข้อ ออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ Likert (1932)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรจำนวน 3 ตัวแปร ได้แก่ ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างคำถามของแบบสอบถาม

2.2 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง โดยพิจารณาออกแบบภายใต้กรอบแนวคิดของการวิจัย และมีความสอดคล้องตรงประเด็นตามหัวข้อวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

2.3 นำแบบสอบถามฉบับร่างปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อร่วมปรับปรุงและแก้ไข รวมถึงตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือเบื้องต้น ทั้งในด้านความเที่ยงตรงตามโครงสร้างความเที่ยงตรงตามเนื้อหา รูปแบบ และความเหมาะสมด้านภาษา

2.4 นำแบบสอบถามฉบับร่าง ที่ผ่านความเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิไปตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) โดยการนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ตรวจสอบความถูกต้องทางภาษาและความตรงประเด็นของเนื้อหา ตามเทคนิคการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence--IOC) โดยข้อคำถามที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 ในการวิจัยครั้งนี้ ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC มากกว่า 0.60 ทั้งนี้ (Hair, Black, Babin, Adderson, & Tatham, 2014) ก่อนดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินและผลสรุปค่าการประเมิน IOC ของผู้เชี่ยวชาญทุกท่านพร้อมด้วยข้อเสนอแนะไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา และทำการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยา นิพนธ์อีกครั้ง ก่อนนำแบบสอบถามไปหาความเชื่อมั่น (reliability) ต่อไป

2.5 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา จำนวน 60 ชุด เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นก่อนใช้งานจริง โดยการทดสอบความเชื่อมั่นทำด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ทั้งนี้ ค่าที่คำนวณ

ได้ต้องมากกว่า 0.70 ขึ้นไปเป็นค่าที่ยอมรับได้ของตัวสถิติจึงนำข้อคำถามไปใช้ในการศึกษาได้ (Pattiyathani, 2024)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลหรือการได้มาซึ่งข้อมูลแบ่งเป็น 2 แหล่ง ดังนี้ ข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ ได้จากการนำแบบสอบถามไปให้ตัวอย่างเป้าหมาย ด้วยวิธีการแจ้งขอความอนุเคราะห์ไปโรงเรียนที่ได้กำหนดไว้โดยผู้วิจัยเข้าไปติดตามสอบถาม ตรวจสอบความสมบูรณ์ และรับข้อมูลจากหน่วยงานที่ทำการวิจัยโดยตรงด้วยตนเอง และทางไปรษณีย์ แบบสอบถามที่ส่งไปทั้งสิ้นจำนวน 552 ฉบับ และได้ทำการรวบรวมจนครบ จำนวน 300 ฉบับ จากที่ต้องการ จำนวน 260 ฉบับ โดยเหลือไว้เป็นจำนวน 40 ฉบับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนการจัดทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูลสำหรับแบบสอบถามทุกฉบับ นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาบันทึกลงคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล สถิติเชิงพรรณนาและประมวลผลสถิติแบบจำลองสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling --SEM) ประมวลผลข้อมูลด้วยสถิติที่เลือก และนำผลที่ได้จากการประมวลผลมาวิเคราะห์และนำเสนอ การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติที่ได้จากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ มีรายละเอียด ดังนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตัวเลือก (check list) ใช้ค่าความถี่ และค่าร้อยละการวิเคราะห์ข้อมูลระดับความเป็นจริงของตัวแปรที่ศึกษาทั้ง 5 ตัว ลักษณะแบบสอบถามเป็นคำถามปลายปิด ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดระดับคะแนนของระดับความเป็นจริงการวิเคราะห์ข้อมูลข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับการปรับปรุงสาขาวิชา ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด แบ่งข้อคำถามออกเป็น 2 ด้านตามตัวแปรอิสระที่ศึกษา ใช้วิธี การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อแยกแยะประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนนี้ การวิเคราะห์โมเดลตามกรอบการวิจัย ใช้สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistics) เพื่อทดสอบสมมุติฐานการวิจัย สถิติที่ใช้ ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis--CFA) และการวิเคราะห์สมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling--SEM)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย ตามสมมุติฐานที่ 1 ภาพปลายทางมีผลทางบวกต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา พบว่า ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ในการเข้าศึกษารายได้รวมของครอบครัว ต่อเดือน ปัจจัยด้านอาชีพของผู้ปกครอง ปัจจัยด้านอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านสวัสดิการต่าง ๆ และปัจจัยด้านสังคมและครอบครัว มีผลทางบวกต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา นอกจากนั้นยัง พบว่า ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของโรงเรียน อาชีพและรายได้ของผู้ปกครองของนักเรียน มีค่าความเชื่อถือได้ของความต้องการศึกษาต่อ

สมมุติฐานที่ 2 ภาพปลายทางมีผลทางบวกต่อปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม พบว่า ปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา ได้แก่ ด้านผลผลิต และคุณภาพ ด้านความน่าเชื่อถือของสถาบัน ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์ และด้านอิทธิพลชักจูงจากบุคคลอื่น ๆ สามารถอธิบายได้ว่าปัจจัยด้านความเชื่อมั่นด้านชื่อเสียงภาพลักษณ์ขององค์กร เป็นปัจจัยและองค์ประกอบความต้องการในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา

สมมุติฐานที่ 3 ภาพปลายทางมีผลทางบวกต่อปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา พบว่า สิ่งแวดล้อมที่นักเรียนคำนึงถึงในการเลือกสาขาวิชาในการเข้าศึกษา ในการศึกษาสิ่งแวดล้อมมีความสัมพันธ์นักเรียนที่ต้องการเข้าศึกษาต่อในสิ่งแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกสบายในการเรียนการสอนและในขณะเดียวกันความต้องการของนักเรียนในการเลือกสาขาวิชาที่มีความสัมพันธ์กันในการเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาต่อสาขาวิชาที่ต้องการ และปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีส่วนสำคัญมากในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต การศึกษาด้านความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและเน้นปัจจัยที่เป็นสื่อกลางในการนำนวัตกรรมหลักสูตรในการจัดการเรียนการสอนที่มีข้อกำหนดการสำเร็จการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม โดยการทบทวนวรรณกรรมในปัจจุบันการศึกษาเสนอว่า บุพปัจจัยในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต ของนักเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ประเทศไทยดังนั้นจึงเสนอสมมุติฐานดังต่อไปนี้ สมมุติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชา สมมุติฐานที่ 2 ความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต และสมมุติฐานที่ 3 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต

บุพปัจจัยในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต ของนักเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ระดับความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม และการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต (2) ความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต (3) สร้างแบบจำลองการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัยเป็นแบบผสมดังแสดงในภาพ 1 โดยงานวิจัยประกอบด้วยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) โดยที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อยืนยันผลการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกได้ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม.6) กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2 ประกอบด้วย จังหวัดยโสธร จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดอำนาจเจริญ และจังหวัดอุบลราชธานี ตัวอย่างจำนวน 15 คน

ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้มีการพิจารณา และคัดเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (stratified sampling) โดยการกำหนดจำนวนตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการทำงานวิจัยที่ใช้เครื่องมือทางสถิติ SEM (structural equation modeling) ได้กำหนดขนาดตัวอย่างตามกฎแห่งความชัดเจน (rule of thumb) ที่แนะนำให้ใช้ขนาดตัวอย่างระหว่าง 15-20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้ (Schumacker & Lomax, 2004) สำหรับงานวิจัยนี้มีตัวแปรสังเกตได้จำนวน 20 ตัว ตามกฎดังกล่าวโดยเลือกที่ค่า 20 เท่า จะสามารถคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้เท่ากับ $20 \times 13 = 260$ คน และได้ทำการศึกษาแบบจำลอง จำนวน 13 ตัวแปรซึ่งเป็นจำนวนที่สอดคล้องกับวิธีการเลือกสุ่มตัวอย่างตามที่ได้วางแผนไว้ ในตาราง 1

ตาราง 1

ผลการตรวจสอบการแจกแจงปกติของตัวแปรสังเกตได้ในแบบจำลองสมการเชิงโครงสร้าง

ตัวแปรสังเกตได้	$\bar{x}$	SD	Sk.	Ku.
(GPAX)	3.51	0.84	-0.60	0.36
(EIG)	3.74	0.77	-0.49	0.37
(RIF)	3.51	0.76	-0.40	-0.18
(ETC)	3.49	0.81	-0.44	-0.06
(TMFI)	3.53	0.78	-0.46	-0.23
(PO)	3.65	0.74	-0.50	0.04
(BPE)	3.65	0.81	-0.47	-0.12
(WF)	3.48	0.84	-0.43	-0.39
(SF)	3.65	0.79	-0.37	-0.08
(PQ)	3.44	0.89	-0.65	0.23
(ITC)	3.48	0.87	-0.56	0.29
(RI)	3.43	0.91	-0.43	-0.16
(IFP)	3.51	0.88	-0.51	0.03

การวิเคราะห์ข้อมูลและผลลัพธ์

การวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling--SEM) จะต้องดำเนินการตรวจสอบตัวแปรสังเกตได้ (observation variable) ที่ทำการศึกษาในแบบจำลองทั้งหมด มีความสัมพันธ์กันมากเพียงพอที่จะสามารถนำมาพัฒนาเป็นแบบจำลองสมการโครงสร้าง และจะต้องไม่มีความสัมพันธ์กันมากเกินไปจนทำให้เกิดความกลมกลืนเสมือนเป็นตัวแปรเดียวกัน (overlap variable) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการตรวจสอบว่าตัวแปรสังเกตได้ทั้งหมด จำนวน 13 ตัวแปร มีเพียงพอที่จะทำการวิเคราะห์ในแบบจำลองเดียวกันหรือไม่ด้วยสถิติทดสอบ Bartlett's Test และตรวจสอบค่า KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) และตรวจสอบตัวแปรสังเกตได้ทั้งหมดว่ามีความสัมพันธ์กันมากเกินไปหรือไม่โดยใช้การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัว (bivariate relationship) ด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) รายละเอียดดังตาราง 2

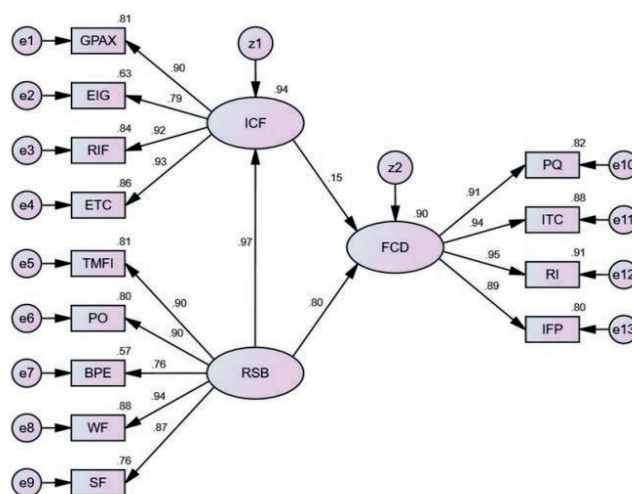
ตาราง 2

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการศึกษาในแบบจำลองสมการโครงสร้าง

(n = 300)

	GPAX	EIG	RIF	ETC	TMFI	PO	BPE	WF	SF	PQ	ITC	RI	IFP
GPAX	1												
EIG	0.702**	1											
RIF	0.834**	0.756**	1										
ETC	0.830**	0.715**	0.849**	1									
TMFI	0.768**	0.666**	0.790**	0.812**	1								
PO	0.795**	0.764**	0.794**	0.813**	0.797**	1							
BPE	0.628**	0.562**	0.648**	0.692**	0.752**	0.655**	1						
WF	0.835**	0.693**	0.822**	0.839**	0.846**	0.841**	0.689**	1					
SF	0.760**	0.793**	0.787**	0.787**	0.765**	0.802**	0.671**	0.810**	1				
PQ	0.757**	0.590**	0.741**	0.778**	0.781**	0.726**	0.649**	0.821**	0.721**	1			
ITC	0.787**	0.648**	0.774**	0.844**	0.769**	0.787**	0.682**	0.832**	0.763**	0.865**	1		
RI	0.811**	0.665**	0.801**	0.833**	0.826**	0.772**	0.698**	0.868**	0.792**	0.854**	0.899**	1	
IFP	0.771**	0.658**	0.776**	0.781**	0.769**	0.766**	0.644**	0.822**	0.727**	0.824**	0.827**	0.843**	1

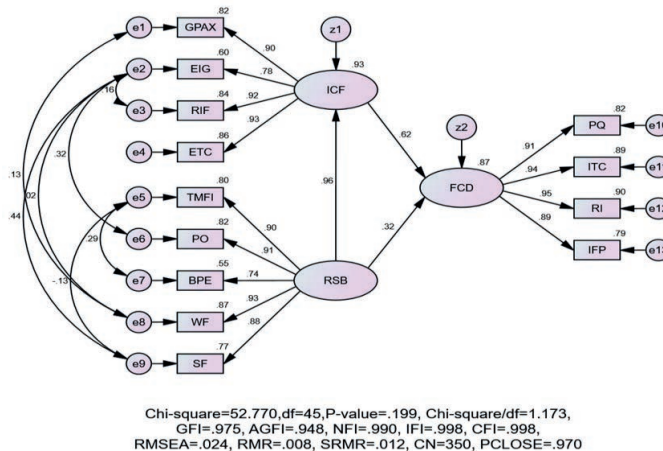
ผลการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบจำลองสมการโครงสร้างตามสมมุติฐาน (hypothesis model) กับข้อมูลเชิงประจักษ์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป AMOS โดยพิจารณาจากค่าดัชนีค่าความสอดคล้อง พบว่า แบบจำลองตามสมมุติฐานยังไม่มี ความสอดคล้อง



Chi-square=230.641, df=62, P-value=.000, Chi-square/df=3.720, GFI=.894, AGFI=.844, NFI=.955, IFI=.967, CFI=.967, RMSEA=.095, RMR=.016, SRMR=.025, CN=106, PCLOSE=.000

ภาพ 2 ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างตามสมมุติฐาน แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับแก้และพัฒนาแบบจำลองสมการโครงสร้างตามสมมติฐาน (modification model) ให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ หลังจากที่ได้ดำเนินการปรับแก้และพัฒนาแบบจำลองสมการโครงสร้าง (adjusted model) ตามสมมติฐาน เพื่อให้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยการยอมให้ค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) ของตัวแปรสังเกตได้ จำนวน 17 คู่ มีความสัมพันธ์กัน



ภาพ 3 ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างปรับแก้ (adjusted model) และมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (standardized solution)

แสดงให้เห็นว่า ดัชนีความสอดคล้องของแบบจำลองสมการโครงสร้างที่ได้ดำเนินการปรับแก้ มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้องจากค่าดัชนีความสอดคล้องดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า แบบจำลองสมการโครงสร้างที่ได้ดำเนินการปรับแก้ มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และการประมาณค่าพารามิเตอร์ในแบบจำลองดังกล่าวจึงเป็นที่ยอมรับได้

แบบจำลองสมการโครงสร้างที่ได้ดำเนินการปรับแก้แสดงให้เห็นว่า อิทธิพลของปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม (RSB) ส่งผลต่อปัจจัยด้านความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (ICF) และปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (FCD) ต่อมา ปัจจัยด้านความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (ICF) ส่งผลต่อปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (FCD) นอกจากนี้ ยังพบว่า แบบจำลองสมการโครงสร้างที่ได้ดำเนินการปรับแก้ ดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้อง (Fit Index) ดังนี้ $\chi^2 = 52.770$ $df = 45$ $p\text{-value} = 0.199$, $\chi^2/df = 1.173$ $GFI = 0.975$ $AGFI = 0.948$ $NFI = 0.990$ $IFI = 0.998$ $CFI = 0.998$ $RMR = 0.024$, $SRMR = 0.012$ $RMSEA = 0.024$ $PCLOSE$ ($p\text{-value}$ for test of close fit) = 0.970 และ $CN = 350$ (Schumacker & Lomax, 2004) โดยรายละเอียดของการประมาณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล (coefficient) ของตัวแปรที่เกิดขึ้นในแบบจำลอง มีรายละเอียดดังตาราง 3

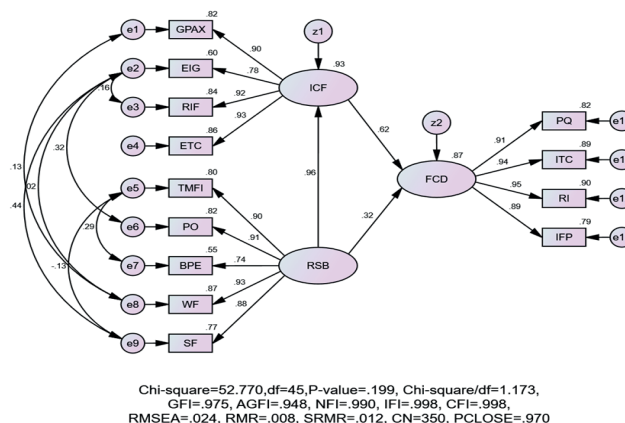
ตาราง 3

ผลการประมาณค่าพารามิเตอร์ของสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางตรง (direct effect) อิทธิพลทางอ้อม (indirect effect) และอิทธิพลโดยรวม (total effect) จากแบบจำลองสมการปรับแก้

(n = 300)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)	R ²	อิทธิพล	ตัวแปรต้น (Independent Variable)	
			ปัจจัยด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม (RSB)	ความต้องการในการเลือก สาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อ ระดับอุดมศึกษา (ICF)
ความต้องการในการเลือกสาขาวิชา ที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา (ICF)	0.93	ทางตรง	0.96*** (22.31)	-
		ทางอ้อม	-	-
		โดยรวม	0.96*** (22.31)	-
การตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับ อุดมศึกษา (FCD)	0.87	ทางตรง	0.32* (2.11)	0.62*** (4.13)
		ทางอ้อม	0.60*** (4.01)	-
		โดยรวม	0.92*** (6.12)	0.62*** (4.13)

จากผลการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้ให้ความเชื่อถือสำหรับการประมาณค่าพารามิเตอร์ในแบบจำลองสมการโครงสร้างที่ได้ดำเนินการปรับแก้ ดังรายละเอียดและเหตุผล ที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อก่อนหน้า ยิ่งไปกว่านั้น เนื่องจากแบบจำลองสมการโครงสร้างตามสมมุติฐานการวิจัยที่ได้ดำเนินการปรับแก้ แล้วนั้น มีการประมาณค่าพารามิเตอร์ (parameter estimation) ทั้งในส่วนของแบบจำลองการวัด (measurement model) ที่แสดงให้เห็นถึงค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวชี้วัดหรือตัวแปรสังเกตได้ (observation Variable) กับตัวแปรแฝง (latent variable) และแบบจำลองโครงสร้าง (structural model) ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างตัวแปรแฝงด้วยกันเองตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่ต้องมีการอ่านค่าสมการ (equation) ทั้งในแบบจำลองการวัด และแบบจำลองโครงสร้าง



ภาพ 4 ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างปรับแก้ (adjusted model) และมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (standardized solution)

การบริหารงานภายในสถานศึกษา ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่ต้องการจะศึกษาต่อในสาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถสร้างนักเรียนมีทักษะที่จำเป็นทางด้าน E-Sport ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ช่วยในการพัฒนาความเจริญรุ่งเรืองของสังคมและประเทศชาติต่อไปในอนาคต

ตาราง 4

ผลการสรุปสมมุติฐาน

สมมุติฐาน	ผลการทดสอบสมมุติฐาน
H1: ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชา	สอดคล้อง กับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
H2: ความต้องการในการเลือกสาขาวิชามีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-sport	สอดคล้อง กับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
H3: ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชา E-sport	สอดคล้อง กับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

การอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์การทดสอบสมมุติฐานการวิจัย มีรายละเอียดอธิบายได้ดังนี้

สมมุติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านสังคม และสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชา (H1) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลทางตรงต่อความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.96 ดังนั้นผลการวิจัยสอดคล้องกับ Singh and Sodhi (2021) สนับสนุนผลการศึกษานี้โดยพบว่า ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการสนับสนุนจากครอบครัวเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อแนวโน้มการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนในสาขาวิชาต่าง ๆ

สมมุติฐานที่ 2 ความต้องการในการเลือกสาขาวิชามีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต (H2) พบว่า ความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับ อุดมศึกษา มีอิทธิพลทางตรงต่อปัจจัยการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.62 ดังนั้นผลการวิจัยสอดคล้องกับ Silva, Nunes, Seabra, Balcao Reis, and Alves (2020) ระบุว่า การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับศักยภาพของหลักสูตรและอาชีพในอนาคต มีผลต่อการเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษานี้ที่พบว่าความต้องการเลือกสาขาวิชาส่งผลต่อการตัดสินใจโดยตรง

สมมุติฐานที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต (H3) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาสาขาวิชาอีสปอร์ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.32 ดังนั้นผลการวิจัยสอดคล้องกับ Bowden, Tickle, and Naumann (2021) ซึ่งเห็นว่า ความเชื่อมั่นในคุณภาพของสถาบันและหลักสูตรเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ซึ่งสัมพันธ์กับข้อค้นพบในงานวิจัยนี้ที่ชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่มองว่าสถาบันมีชื่อเสียงและมีโอกาสในการหางานทำสูง จะเลือกเรียนต่อในสาขา E-Sports มากขึ้น

โดยตัวแปรเชิงสาเหตุทั้งหมดในแบบจำลองสามารถร่วมกันอธิบายตัวแปรความต้องการในการเลือกสาขาวิชาที่ต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา และตัวแปรปัจจัยและองค์ประกอบความต้องการในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา ได้ร้อยละ 93 และร้อยละ 87 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวโน้มของอุตสาหกรรม E-Sports และผลกระทบของปัจจัยสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ เพื่อพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและแนวทางการศึกษาสมัยใหม่
2. หน่วยงานการศึกษาและมหาวิทยาลัยควรนำผลการวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบายการรับนักศึกษาและพัฒนาแนวทางการประชาสัมพันธ์หลักสูตร E-Sports ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น รวมถึงส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อพัฒนาสาขาวิชาให้มีมาตรฐานสูงขึ้น
3. ควรมีการปรับปรุงการประชาสัมพันธ์หลักสูตร E-Sports ผ่านช่องทางที่มีประสิทธิภาพ เช่น โซเชียลมีเดียและกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียน รวมถึงพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสวัสดิการสำหรับนักศึกษา เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงและตัดสินใจศึกษาต่อในสาขานี้

References

- Boddy, C. R. (2016). Sample size for qualitative research. *Qualitative market research: An international journal*, 19(4), 426-432.
- Bowden, J. L. H., Tickle, L., & Naumann, K. (2021). The four pillars of tertiary student engagement and success: a holistic measurement approach. *Studies in Higher Education*, 46(6), 1207-1224.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research* (4th ed.). Sage.
- Hair, J. F., Jr., Black, W. C., Babin, B. J., Adderson, R. E., & Tatham, R. L. (2014). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Education.
- Hölzle, K., Kullik, O., Rose, R., & Teichert, M. (2022). The digital innovation ecosystem of eSports: A structural perspective. In *Handbook on digital business ecosystems* (pp. 582-595). Edward Elgar.
- Ilin, A. B., Sizova, Yu. S., Ponomareva, Yu. D., Sizov S.D. (2021). E-Sports Global market: Contemporary trends. *International Trade and Trade Policy*, 7(2), 47-61.
- Kaewchaaum, W. (2024). Factors affecting decision making in the 4th year undergraduate students to study for a Master's Degree in Clinical Physical Therapy, Faculty of Physical Therapy, Mahidol University. *Journal of Education, Khon Kaen University*, 47(4), 146-162. [In Thai]
- Kovin, C. (2023). Proposed English language education policy alternatives for the enhancement of equity and justice in education. *Journal of Educational and Human Development Sciences*, 7(1), 138-153.
- Kuntaka, K., & Suebvises, P. (2023). A study of factors affecting teching and learning with digital technology of Thai Universties. *Journal of Social Science and Cultural*, 7(8), 232-243. [In Thai]
- Kunz, R. E., Roth, A., & Santomier, J. P. (2022). A perspective on value co-creation processes in eSports service ecosystems. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 12(1), 29-53.
- Lepper, M. R., & Malone, T. W. (2021). Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education. In *Aptitude, learning, and instruction* (pp. 255-286). Routledge.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.

- Lomakit, L., & Dolprasert, T. (2023). Decision-making of educational administrators for enhance personnel competency. In *5th National Conference (Graduate School Conference 2023)* (Vol. 5, No. 1, pp. 1068-1078), Suan Sunandha Rajabhat University. [In Thai]
- Ministry of Education, Office of the Permanent Secretary of Education and Regional Education Office 14. (2024). *The Lower Northeast Region and Group of Provinces Educational Development Plan 2, 2023-2027 (Revised Edition, Fiscal Year 2024)*. Retrived from <https://reo14.moe.go.th/wp-content/uploads/2023/04/planyut67update.pdf> [In Thai]
- Pattiyathani, S. (2024). Creating a questionnairre or scale from. *Journal of Graduate School of Management Studies of Sripatum University Khon Kaen Campus: JGSM-SPUKK*, 1(2), 1-17. [In Thai]
- Pongsut, L. (2022). The Guidelines to develop academic achievement of students with low grades. *Journal of the Association for Professional Development in Educational Administration of Thailand (JAPDEAT)*, 4(3), 57-73. [In Thai]
- Schumacker, R. E., & Lomax, R. G. (2004). *A beginner's guide to structural equation modeling*. (2nd ed.) Lawrence Erlbaum Associates.
- Silva, A. S., Correia, M. V., & Silva, H. P. (2021). Invisible ECG for high throughput screening in eSports. *Sensors*, 21(22), 7601.
- Silva, P. L., Nunes, L. C., Seabra, C., Balcao Reis, A., & Alves, M. (2020). Student selection and performance in higher education: Admission exams vs. high school scores. *Education Economics*, 28(5), 437-454.
- Singh, B. J., & Sodhi, H. S. (2021). Unleashing a quantitative approach to manage admissions in engineering: A case of the North Indian state. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(3), 684-709.
- Vautero, J., Silva, A. D., & do Céu Taveira, M. (2021). Family influence on undergraduates' career choice implementation. *International Journal for Educational and Vocational Guidance*, 21, 551-570.
- Zhu, J., Cao, C., Liu, H., Lim, E. T. K., & Tan, C. W. (2024). Knowledge trajectory of eSports as an emerging field of research. *Industrial Management & Data Systems*, 124(4), 1531-1557.