

ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport
ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร
Opinions of youth towards e-sports careers in Bangkok area

ธนาชัย สุขวณิช¹, จักรพงษ์ เปี่ยมเมตตา² และ ญาณกร โท้ประยูร³

Thanachai Sookkhavanich, Jakpong Peammatha, Yannakorn Toprayoon

Received May 22, 2021 & Revise June 3, 2021 & Accepted June 16, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร 2) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport 3) ระดับความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร 4) การเปรียบเทียบความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ตัวอย่างในการวิจัยเป็นเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 385 ตัวอย่าง ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .810 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย ประกอบด้วย ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอ้างอิง เป็นการวิเคราะห์ค่าที่และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมต่อกีฬา E-Sport ดังนี้ 1.) จำนวนครั้งที่กลุ่มเยาวชนเล่นกีฬา E-Sport 7-8 ครั้ง/สัปดาห์ 2.) ช่วงเวลาที่กลุ่มเยาวชนเล่น กีฬา E-Sport เล่นบ่อย คือ ช่วงเวลาเย็น 3.) เหตุผลของการเลือกเล่นกีฬา E-Sport เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4) เหตุผลที่เล่นกีฬา E-Sport เพราะรุ่นพี่ แนะนำ 5) ค่าใช้จ่ายในการเล่น กีฬา E-Sport ต่ำกว่า 100 บาท ต่อเดือน เป็นต้น เรื่องของความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$) จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล นั้นพบว่า เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัวและรายได้ต่อเดือนของครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : ความคิดเห็น กีฬา E-Sport กรุงเทพมหานคร

Abstract

This research The objectives were 1) Personal factors of youth groups in Bangkok area 2) General information of youth groups with behavior towards E-Sport 3) Level of opinions of youth towards E-Sport occupation 4) Comparison of youth's opinions towards the occupation of E-Sport in Bangkok area. The research sample consisted of 385 youth

¹ นักวิชาการอิสระ

Email : thanachai.dr@gmail.com

² สถาบันรัชต์ภาคย์

³ สมาคมนักวิจัยแห่งประเทศไทย

towards the occupation of E-Sport in Bangkok area. A questionnaire was used to collect data. The questionnaire had a confidence value of .810. The data were analyzed by descriptive statistics consisting of frequency, percentage, mean and standard deviation, and were analyzed by reference statistics. It is a one-way t-value analysis and variance analysis.

The study found that youth sports group behavior 1. E-Sport) Number of youth sports E-Sport 7-8 times / week, 2) the time at the Youth Sport E-Sport. often played the evening 3) reasons to choose Sport E-Sport is fun 4) reasons Sport E-Sport as senior 5) costs in the sport E-Sport under 100. Subject baht per month, etc. The opinions of the youth towards a career of sports E-Sport in Bangkok that were at moderate level ($\bar{X}=3.14$) when considering each side. it was found that gender, age, religion, level of education. Career and family monthly income of the family. Influence on the careers of sports E-Sport in Bangkok difference was statistically significant at the 0.05 level.

Keywords : 1.Reviews. 2.Sports E-Sport. 3.Bangkok.

บทนำ

ปัจจุบัน e-Sports ถูกพัฒนาให้เป็นอาชีพ และมีการแข่งขันระดับโลกเกิดขึ้นมากมาย เช่น World Cyber Games Championship มีบุคคลที่มีชื่อเสียงหลายคนให้ความสนใจในการทำธุรกิจ e-Sports เช่น นักแสดงฮอลลีวูดอย่าง “แอชตัน คุชเชอร์” หรือนักกีฬาบาสเก็ตบอล NBA “เมจิก จอห์นสัน” หรือแม้แต่ซูเปอร์สตาร์จากไต้หวันอย่าง “เจย์ โจว” ยังเป็นเจ้าของทีม Taipei Assassins ที่ได้เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ League of Legends ในประเทศไต้หวันอีกด้วย โดย e-Sports ที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกม LOL (League of Legends) มีผู้เล่นทั่วโลกกว่า 70 ล้านคน ส่วนประเทศไทยนิยมเล่นเกม Hon ทั้ง 2 เกม เป็นเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่ทั่วโลกให้การยอมรับขณะที่เด็กไทยให้ความสนใจกับ e-Sports มากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งในงาน “Garena Star League

ประเภทของกีฬา e-Sports 1) FPS เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (อังกฤษ: first-person shooter : FPS) เป็นวิดีโอเกมประเภทหนึ่งที่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่อาวุธปืนและการโจมตีโดยใช้อาวุธผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง กล่าวคือ ผู้เล่นจะพบกับการกระทำผ่านดวงตาของตัวเอง และในบางครั้งอาจเป็นดวงตาของปฏิปักษ์ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมีคุณสมบัติเดียวกันกับเกมยิงประเภทอื่น ๆ ซึ่งจัดว่าเป็นเกมแอ็กชันประเภทหนึ่งเช่นกัน จากจุดเริ่มต้นของเกมประเภทดังกล่าว กราฟิกสามมิติขั้นสูงและเสมือนสามมิติเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อการพัฒนาฮาร์ดแวร์ และได้รวมเอาระบบผู้เล่นหลายคนเข้าไว้ด้วย เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งในยุคแรกต้องย้อนกลับไปไปที่เกม เมฆออร์ ซึ่งเริ่มพัฒนาในปี ค.ศ. 1973 และเกมสเปซิมในปี ค.ศ.1974 เกมประเภทดังกล่าวเริ่มเกิดขึ้นจริงจิงใน เกม วูล์ฟเฟน สไตน์ 3ดี ในปี ค.ศ. 1992 ซึ่งเป็นที่น่าเชื่อถือว่าจะสร้างขึ้นมาได้เหมาะสมกับแนวเกมและเป็นต้นแบบพื้นฐานให้กับเกมในยุคหลัง อีกเกมหนึ่งซึ่งเป็นต้นกำเนิดที่เป็นที่ยอมรับและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายคือเกม ดุม ออกจำหน่ายในปีต่อมาและอาจเป็นอิทธิพลหลักของเกมแนวยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งก็ได้ ในเวลาหลายปี คำว่า ดุมโคลน (Doom clone) ใช้กันเพื่อกำหนดว่าเกมแนวนี้มีอิทธิพลมาจากเกมดุม เกมฮาล์ฟ-ไลฟ์ในปี ค.ศ. 1998 ร่วมกับเกมภาคต่อ ฮาล์ฟ-ไลฟ์ 2 ในปี ค.ศ. 2004 ได้เพิ่มรายละเอียดที่เป็นบทบรรยายและปริศนาเข้าไปในเกม เกมโกลเดนอาย 007 (ค.ศ. 1997) เป็นเกมยิง

มุมมองบุคคลที่หนึ่งเกมแรกที่ทำลงเครื่องเล่นคอนโซลตามที่อยู่อาศัย และได้เกมชุดฮาโลเข้ามาช่วยเพิ่มยอดขาย และความน่าสนใจในฐานะเกมแพลตฟอร์มที่เป็นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นเกมประเภทที่มียอดขายดีที่สุด รวมถึงเป็นเกมประเภทที่มีส่วนแบ่งทางการตลาดมากที่สุดในอุตสาหกรรมเกมด้วย 2) MOBA โมบา (MOBA; ย่อมาจาก Multiplayer online battle arena) หรือ Action real-time strategy (ARTS) เป็น ประเภทย่อยของ เกมประเภทวางแผนเรียลไทม์ (RTS) ซึ่งผู้เล่นสองทีมแข่งขันกันในเกมที่ไม่ต่อเนื่อง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครตัวเดียวผ่านอินเตอร์เฟซแบบ RTS โมบาแตกต่างจากเกม RTS เดิมตรงที่ไม่มีการสร้างยูนิตและผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว จึงพิจารณาได้ว่า โมบาเป็นการผสมเกมแอ็กชันกับเกมวางแผนเรียลไทม์ เกมประเภทนี้เน้นการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นเลือกและควบคุม "ฮีโร่" หนึ่งตัว ซึ่งเป็นยูนิตทรงพลังที่มีความสามารถและประโยชน์มากมายเพื่อสร้างยุทธศาสตร์โดยรวมของทีม จุดประสงค์คือ ทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุมที่ถูกปล่อยออกมาเป็นระยะโดยจะเคลื่อนสู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า "เลน"(E-sportที่มา : <https://sites.google.com/site/31276kasama/home/prapheth>)

สำหรับในประเทศไทย กีฬา E-Sports ก็ได้รับความนิยมสูงเช่นกัน เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ และอายุ ส่วนเกมที่นิยมเล่นกันอย่างกว้างขวางก็มีมากมายหลายเกม อาทิ Dot A (โดต้า หรือ ดอทเอ, เกมแนววางแผนการรบ Real Time Strategy) Special Force Starcraft 2 (เกมแนววางแผนการรบ Real Time Strategy) และอื่นๆ ตาม แต่จะจัดการแข่งขันกันขึ้น โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมายในแต่ละปี รางวัลสำหรับผู้ชนะนั้นก็จะเป็นเงินสด มากน้อยขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการ ถ้าเป็นรายการใหญ่ เงินรางวัลรวมก็จะมีมูลค่าหลายแสนบาท หรือถ้าเป็นรายการทั่ว ๆ ไป เรตของเงินรางวัลจะอยู่ประมาณ 30,000 - 80,000 บาท จึงไม่น่าแปลกใจว่า ในปัจจุบันได้มีผู้เข้าแข่งขันกีฬา E-Sports เพิ่มขึ้นทุกวัน และยังทำให้เกิดการรวมกลุ่ม เพื่อตั้งเป็นทีมกีฬา E-Sports ลงแข่งขันอย่างจริงจังในหลายๆเกม ในที่นี้ผมจะขอยกทีม Axis E-sports ซึ่งเป็นทีมที่ผมสังกัดอยู่ในปัจจุบันเป็นตัวอย่างแล้วกันนะครับ ใน Axis E sports เรามีทีมทั้งหมด 3 ทีม แยกเป็นเกม Dot A , Special Force และ Star craft

จากผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกาย ของสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาวะ (สสส.) ในปี พ.ศ. 2558 พบว่า คนไทยมีกิจกรรมทางกายร้อยละ 71.7 ในขณะที่กลุ่มวัยเด็ก ระหว่าง 6-14 ปี เป็นกลุ่มเดียวที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอลดลงจากร้อยละ 67.6 ในปี พ.ศ. 2555 เป็นร้อยละ 64.8 ในปีพ.ศ. 2558 เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นนั้นมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอ (Screen Time) เฉลี่ย 3.10 ชั่วโมง/วัน มากกว่าทุกกลุ่มและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกายและมีภาวะเริ่มอ้วนและอ้วนเพิ่มขึ้นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมในยุคนี้ จึงทำให้เด็กเยาวชนหมกหมุ่นกับโลกโซเชียลมีเดีย ติดเกม และจดจ่ออยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งปัจจัยเสี่ยงอื่นๆ จากสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้นมีกิจกรรมทางกายลดลง นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วนที่เป็นบ่อเกิดของโรคร้ายในกลุ่ม NCDs (โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง) หรือโรคเบาหวาน นอกจากนี้ยังส่งผลต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

การที่การพนันถูกทำให้เป็นเรื่องปกติในสังคม และแทรกซึมอยู่ในทุกอณูของการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้กิจกรรมประจำวันมีความเฝ้าระวังใจมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลเข้ามาเกี่ยวข้อง (Livingston) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพศชาย มีแนวโน้มมากกว่าที่จะเลือก เล่นเกมแบบโต้ตอบกัน (interactive role-playing games) ดังนั้น จึง

เกิดความกังวลเป็นอย่างมากเกี่ยวกับผลกระทบอันเกิดจากความแพร่หลายของการเล่นเกม ซึ่งก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบใหม่ที่หลากหลายที่มักกับ E-Sports หรือวิดีโอเกมที่เป็นการแข่งขันออนไลน์ โดยผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 91 ของเด็กที่มีอายุระหว่าง 5-14 ปี และร้อยละ 81 ของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ (IGEA)ทำให้การเล่นพนันบน E-Sports อาจกลายเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้การพนันเป็นกิจกรรมปกติที่เด็กสามารถเล่นสนุกสนานได้ เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬา เช่น ฟุตบอล หรือคริกเก็ต

ก่อนหน้านี้กลุ่มธุรกิจ โดยสมาคมไทย E-Sports ได้พยายามยื่นขอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย รับรองให้สมาคมไทย E-Sports เป็นสมาคมกีฬา ท่ามกลางภาวะเด็กติดเกมที่เกิดขึ้นที่เกี่ยวกับการเฝ้าระวังรักษาภาวะติดเกมในเด็ก กำลังทำหน้าที่ร่วมกับผู้ปกครองอย่างหนักในเวลานี้อย่างไรก็ตาม ในที่สุดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำกับดูแลการกีฬาแห่งประเทศไทย ก็ได้รับรอง E-Sports ให้เป็น “กีฬา” เรียบร้อยแล้ว เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 และรับรองให้สมาคมไทย E-Sports ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น สมาคมกีฬา E-Sports แห่งประเทศไทย โดยสามารถจัดการแข่งขันและจัดส่งนักกีฬาไปแข่งขันยังต่างประเทศ พร้อมทั้งรับสิทธิประโยชน์จากรัฐเช่นเดียวกับสมาคมกีฬาอื่นๆ ที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ ปัจจุบันมีการแพร่หลายของกิจกรรม E-Sports โดยมีการมุ่งเน้นและส่งเสริมให้นักเล่นเกมมืออาชีพโดยมีเป้าหมายที่เด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตามการกำกับดูแล อันอาจนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ควบคุมได้ยากในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อทางสังคม สุขภาพ และพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, 2561) ข้อมูลงานวิจัยของทีมนักวิทยาศาสตร์ระบบประสาทของมหาวิทยาลัยปักกิ่งประเทศจีนร่วมกับมหาวิทยาลัยเยล ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เผยแพร่ผลการวิเคราะห์งานวิจัย 66 ชิ้นงาน ในช่วงปีพ.ศ. 2554 –2560 ที่ศึกษาระบบประสาทในกลุ่มที่ติดเกมออนไลน์ (Internet Gaming Disorder, IGD) อายุระหว่าง 16-30 ปี เทียบกับ กลุ่มที่มีสุขภาพดีด้วยวิธี fMRI and VBM พบว่า กลุ่มติดเกมมีปริมาตรสมองส่วนสีเทา (grey matter) ลดลง และการทำงานสมองด้านหน้าซึ่งรับผิดชอบในการประมวลผลความจากการคิดวิเคราะห์ ความยืดหยุ่นทางความคิด การควบคุมตนเอง และการเสพติด มีความบกพร่อง เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุมที่มีสุขภาพแข็งแรง (Neuroscience and Biobehavioral Reviews. 83 (2560) 313–324) ผลงานวิจัยนี้ทำให้นำเป็นห่วงว่าการเสพติดเกม หรือมุ่งเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีแต่การต่อสู้เพื่อชัยชนะ ที่มีกลไกแข่งขันกันที่ความรวดเร็ว พลังอำนาจการต่อสู้ การทำลายล้าง การวางแผนกลยุทธ์ต่างๆ เพื่อมุ่งเอาชนะ จะมีผลร้ายต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทำให้พลเมืองขาดทั้งการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง

สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน หรือ สสดย.ได้กำหนดให้มีการวิจัยเกี่ยวกับ E-Sports ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2560-2561 ในมิติที่เป็นการรับมือกับกระแสความนิยม E-Sports ในหมู่วัยรุ่นทั่วโลก ไม่เว้นแม้ประเทศไทย โดยอาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิจัยของ สสดย. ได้ศึกษาพบว่ายังมีพื้นที่แห่งความกังวลในเรื่องนี้จากนักวิชาการและพ่อแม่ผู้ปกครอง เกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน E-Sports โดยพ่อแม่ผู้ปกครองยังต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับ E-Sports เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูกและประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง ขณะที่นักวิชาการเห็นว่า ควรให้ความสนใจการกำกับดูแลการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็ก การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ไม่หาประโยชน์จากความไร้เดียงสาของเด็ก รวมถึงมาตรการส่งเสริมให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ตลอดจนเด็กและเยาวชน รู้เท่าทันสื่อหรือเกมต่อสู้ออนไลน์เหล่านี้ด้วย ส่วนนักเล่นเกม ให้ข้อมูลว่า ประเด็นที่ตนเองสนใจและกังวล คือ การใช้เวลาสำหรับการเล่นจนนำไปสู่พฤติกรรมเสพติดสุขภาพและการเรียนหรือการทำงานที่เสียไป โอกาสจริงๆ ที่จะสร้าง

รายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพเมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่ายและเวลาที่เสียไป และการสนับสนุนเงินเดือนหรือเงินรางวัล ที่ยังมีน้อยอยู่สำหรับประเทศไทย ดังนั้นจึงยังมีพื้นที่ที่ยังต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อสร้างชุดความรู้ที่จำเป็นและรู้เท่าทัน E-Sports พร้อมมาตรการรับมือของทุกภาคส่วน และแนวปฏิบัติที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมต่อสู้ออนไลน์ จำเป็นต้องมีเพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

การพนันบน E-Sports มีความเสี่ยงที่จะนำพนักพนันรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน ซึ่งความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายที่นักพนันรายใหม่เหล่านี้มี อาจไม่สะท้อนความเป็นจริงที่เป็นอยู่เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬาโดยทั่วไป การที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบทีม E-Sports ทีมใดทีมหนึ่ง ก็จะทำให้มีการแทงพนันกับทีมนั้นโดยไม่สนใจต่อหลักการการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ เนื่องจากการพนันทายผลกีฬาเป็นกิจกรรมในหมู่เพื่อน แรงกดดันจากเพื่อนจึงมีบทบาทสำคัญซึ่งอาจนำไปสู่ภัยอันตรายได้ โดยผู้เล่นอาจถูกแรงกดดันจากเพื่อนให้แทงพนัน หรือเล่นพนันเงินเป็นจำนวนเงินมากเกินกว่าที่ผู้เล่นจะสามารถเสียได้

จากที่ได้กล่าวถึงมิติของกีฬา E-Sport ซึ่งเป็นมิติหลักความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีตัวชี้วัดที่สำคัญในเรื่องความสำเร็จของการดำเนินงานการของธุรกิจปรับปรุงแก้ไขจัดการประกอบอาชีพ และความคิดเห็นของเยาวชนนั้น ในทางวิชาการและปฏิบัติ แม้จะสามารถวัดผลโดยกำหนดเครื่องมือได้ง่าย เช่น การใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่น กีฬา E-Sport แต่ก็ยังคงมีประเด็นที่น่าสนใจอันนำมาสู่การทำความเข้าใจในครั้งนี้อ่า คุณค่าของการวัดของเยาวชนเพื่อสะท้อนต่ออาชีพ ต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport เป็นอยู่ในปัจจุบันนั้น เป็นเครื่องชี้วัดที่สะท้อนถึงการให้บริการอย่างแท้จริงหรือไม่ เพียงใด และการกำหนดเครื่องมือเพื่อชี้วัดการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport นั้น มีตัวแบบหรือทฤษฎีพื้นฐานที่เป็นมาตรฐานกำหนดแนวทางปฏิบัติหรือการวัดหรือไม่ และความสนใจของผู้เขียนเองว่า หากได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องความคิดเห็นของเยาวชนที่ชื่นชอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ตามตัวแบบที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย จะให้ผลของการวัดที่สะท้อนมิติของการพัฒนาทักษะ ความรู้ความสามารถ ที่ดีขึ้นหรือไม่ รวมทั้งจะสามารถพัฒนาตัวแบบการเล่นเป็นเครื่องมือพื้นฐานเพื่อการตรวจวัดการความคิดเห็น ได้เพียงใด อันจะเห็นได้ว่าในปัจจุบัน ให้ความสนใจศึกษาความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครรวมทั้งการพัฒนาเครื่องชี้วัดการเจริญเติบโตของอาชีพของกีฬา E-Sport ขึ้นโดยลำดับ

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ ไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่

กรุงเทพมหานคร

4. เพื่อศึกษาการเปรียบเทียบความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ระเบียบวิธีการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรสำหรับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative) ได้แก่ กลุ่มเยาวชน ในเขตพื้นที่ กรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่ทราบจำนวนแน่นอน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มเยาวชน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร (ซึ่งไม่ทราบจำนวนแน่นอน) โดยใช้สูตรการคำนวณของ W.G.cochran โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 จะได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งสิ้น 390คน
แทนสูตรการคำนวณหา $n =$ (จำนวนกลุ่มตัวอย่างสำหรับประชากรที่มีขนาดใหญ่)

$$n = \frac{P(1-P)Z^2}{d^2}$$

เมื่อ n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

P คือ สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการสุ่ม

(โดยทั่วไปนิยมใช้สัดส่วน 50% หรือ 0.50)

E คือ ค่าเปอร์เซ็นต์ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่าง

Z คือ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เท่ากับ 1.96

(ความเชื่อมั่น 95%) $\gg Z = 1.96$

d คือ สัดส่วนความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ (จะต้องสอดคล้องกับค่า Z ที่ระดับความเชื่อมั่นนั้นๆ) เช่น ระดับความเชื่อมั่น 95% สัดส่วนความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

แทนค่า

$$n = \frac{0.5(1-0.5)1.96^2}{0.05^2}$$

$n = 384.16$ หรือ 385 คน

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 385 ตัวอย่างและเพื่อป้องกันผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามยังไม่สมบูรณ์ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรองแบบสอบถามเพิ่มอีก 5 ตัวอย่าง รวมแบบสอบถามทั้งสิ้น 390 ตัวอย่าง

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาวิจัยที่เน้นการดำเนินงานเชิงปริมาณ ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งมี 3 ตอน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) ได้แก่ กลุ่มเยาวชน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัว และรายได้ต่อเดือนของครอบครัว

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อใหญ่ คือ ด้านผลิตภัณฑ์ (กีฬา E-Sport) ด้านราคา ด้านสถานที่ และด้านการสื่อสารและโฆษณา

ข้อมูลทั้งส่วนที่ 3 ใช้ระดับการวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) (อาณินท์ ศิลป์จารุ 2549, หน้า 77) 5 อันดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและค่าน้ำหนักตัวเลขตามวิธีวิจัยของ ลิเคิร์ท (Likert Scale)

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ในการวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาวิจัยที่เน้นการดำเนินงานเชิงปริมาณ ดังนั้นการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมี 2 วิธี คือ

1. ตรวจสอบเครื่อง โดยนำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) ว่าประเด็นคำถาม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยหรือไม่ แล้วนำผลการพิจารณาไปทำการวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยวิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญของผู้เชี่ยวชาญหาความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยแทนค่าสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง (index of item - objective congruence)

R คือ คะแนนความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การแปลความหมายมีดังนี้

ค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 หมายความว่า คำถามนั้นวัดตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ค่า IOC น้อยกว่า 0.50 หมายความว่า คำถามนั้นวัดไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

โดยในการศึกษาครั้งนี้ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแบบสอบถาม

โดยค่า IOC ของแบบสอบถามทั้งหมดมีค่าอยู่ในระหว่าง 0.667-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถยอมรับได้ ดังนั้นแบบสอบถามดังกล่าวจึงตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มเยาวชนในจังหวัดใกล้เคียงที่มีได้เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยวิธีการของ Cronbach's วิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงตรง หรือค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient alpha) โดยค่าความเชื่อมั่นจะต้องอยู่ที่ระดับ 0.70 เพื่อแสดงว่าเป็นแบบสอบถามที่สามารถยอมรับได้ (Hair, Anderson & Tatham, 1987; Hair, Black, Cabin & Anderson, 2009) และมีความเชื่อมั่น จึงสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป (ไพฑูริย์ โพธิสว่าง, 2556, หน้า 154-155) โดยงานวิจัยนี้ได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 8.10

การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่าง ระหว่างเดือนตุลาคม 2561-ธันวาคม 2561 เพื่อนำมาใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) และการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดยการเก็บข้อมูลดังนี้

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ได้ศึกษาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์โดยค้นคว้าจากหนังสือ ตำราวิชาการ รายงานการศึกษาวิทยานิพนธ์ของผู้ที่ทำการศึกษาก่อนหน้านี้ และงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ โดยการนำทฤษฎี แนวคิด ข้อมูลที่ค้นคว้าจากตำรา และข้อมูลสารสนเทศรวบรวมมาวิเคราะห์ร่วมกับผลวิจัยที่ได้จากข้อมูลปฐมภูมิ เพื่อจัดทำข้อวิจารณ์ และสรุปผลการศึกษา

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิในครั้งนี้ โดยการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ด้วยการใช้แบบสอบถาม สอบถามกลุ่มเยาวชน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 390 คน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครโดยแบบสอบถามในส่วนต่าง ๆ นั้นจะใช้สถิติในการวิเคราะห์ผลดังนี้

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) ได้แก่ กลุ่มเยาวชน ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัว และรายได้ต่อเดือนของครอบครัว วิเคราะห์โดย การแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Check List) วิเคราะห์โดย การแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

1.3 วิเคราะห์เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ในการวิเคราะห์หาข้อสรุปของสมมติฐาน ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการศึกษาดังนี้

การวิเคราะห์สมมติฐานที่ 1 ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล โดยใช้สถิติ Independent t-test ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่ม และใช้สถิติการหาความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA) ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยสองกลุ่มขึ้นไปเมื่อพบความแตกต่างจึงทำการทดสอบด้วยวิธีการ Scheffe' test เพื่อทดสอบความแตกต่างรายคู่

3. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

1) หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient)

2) หาดัชนีความสอดคล้อง IOC (index of items objective congruence: IOC)

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า

กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เพศชาย อายุระหว่าง 21-22 ปี ศาสนาพุทธ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีพของครอบครัวส่วนใหญ่ลูกจ้าง/พนักงานบริษัทเอกชน และรายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 10,000-19,999 บาท

2. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่มีต่อกีฬา E-Sport พบว่า

กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมต่อกีฬา E-Sport ดังนี้ 1) จำนวนครั้งที่กลุ่มเยาวชนเล่นกีฬา E-Sport 7-8 ครั้ง/สัปดาห์ 2) ช่วงเวลาที่กลุ่มเยาวชนเล่น กีฬา E-Sport เล่นบ่อย คือ ช่วงเวลาเย็น 3) เหตุผลของการเลือกเล่นกีฬา E-Sport เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4) เหตุผลที่เล่น กีฬา E-Sport เพราะรุ่นพี่ แนะนำ 5) ค่าใช้จ่ายในการเล่น กีฬา E-Sport ต่ำกว่า 100 บาท ต่อเดือน เป็นต้น

3.ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า

เรื่องของความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ด้านสถานที่ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.26$) รองลงมา ด้านผลิตภัณฑ์ (กีฬา E-Sport) อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$) ด้านการสื่อสารและโฆษณา อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.11$) และด้านราคา อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$) ตามลำดับ

4.การเปรียบเทียบความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า การเปรียบเทียบความคิดเห็นของกลุ่มเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล นั้นพบว่า เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัวและรายได้ต่อเดือนของครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เพศชาย อายุระหว่าง 21-22 ปี ศาสนาพุทธ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีพของครอบครัวส่วนใหญ่ลูกจ้าง/พนักงานบริษัทเอกชน และรายได้ต่อเดือนของครอบครัวอยู่ระหว่าง 10,000-19,999 บาท กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมต่อกีฬา E-Sport ดังนี้

- 1.) จำนวนครั้งที่กลุ่มเยาวชนเล่นกีฬา E-Sport 7-8 ครั้ง/สัปดาห์
- 2.) ช่วงเวลาที่กลุ่มเยาวชนเล่น กีฬา E-Sport เล่นบ่อย คือ ช่วงเวลาเย็น
- 3.) เหตุผลของการเลือกเล่นกีฬา E-Sport เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 4.) เหตุผลที่เล่น กีฬา E-Sport เพราะ รุนพี่ แนะนำ
- 5.) ค่าใช้จ่ายในการเล่น กีฬา E-Sport ต่ำกว่า 100 บาท ต่อเดือน เป็นต้น

ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ด้านสถานที่ อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา ด้านผลิตภัณฑ์ (กีฬา E-Sport) อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการสื่อสารและโฆษณา อยู่ในระดับปานกลาง และด้านราคา อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับจนกระทั่ง ปี 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประกาศให้กีฬาอีสปอร์ต E-Sport ได้รับการรับรองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาของประเทศไทยตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (พรบ. การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2560) คำว่า "กีฬาอีสปอร์ต E-Sport" จึงเป็นที่รู้จักในสังคมอย่างเป็นทางการท่ามกลาง ข้อกังขาจากหลายฝ่ายโดยเฉพาะประเด็นความหมายในฐานะกีฬา จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ต่างข้อความคิดของกลุ่มคนภาคนโยบาย ประชาสังคม ภาคธุรกิจเอกชน และภาคประชาชนที่มองในมุมต่างๆ ทั้งในทางเห็นด้วยและพร้อมที่จะสนับสนุนเปิดทางให้ได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ ("กว่าที่ "อีสปอร์ต" จะถูกเรียกว่า "กีฬา" ในบ้านเราขณะที่อีกด้านเป็นมุมมองที่คอยเฝ้าระวังปัญหาจากรากเดิมเรื่องการติดเกมใน (ก่อนเข้าสู่การเป็นนักกีฬา) มองว่าภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตในฐานะ "กีฬา" อาจเปิดโอกาสให้เยาวชนใช้เป็น

ข้ออ้างในการเล่นเกมนี้อาจทำให้ควบคุมยากที่จะไม่ให้เส้นของความเป็นกีฬากับการเสพติดได้ (นิต้า โพล, 2561) หากกล่าวถึงขอบเขตของเกมที่อยู่ในขอบข่ายของคำว่าอีสปอร์ต จะมีประเภทของเกมที่ได้รับ ความนิยมอย่างแพร่หลายในการแข่งขัน อีสปอร์ตอยู่ไม่กี่ประเภท เช่น Real-time Strategy หรือ RTS, Multiplayer online battle arena หรือ Moba, First-person shooters หรือ Fps และ Fighting game โดยเกมแนว Moba ได้รับความนิยมสูงที่สุดในทั้งจำ นวนของผู้เข้าร่วม และผู้รับชม (การกีฬาแห่งประเทศไทย , 2562)

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า การเปรียบเทียบความคิดเห็นของกลุ่มเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล นั้นพบว่า เพศ อายุ วิทยาศาสตร์ ระดับการศึกษา อาชีพของครอบครัวและรายได้ต่อเดือนของครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนภฤต ดิพลภักดิ์ (2557) การเปิดรับสื่อพฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า นักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจาก สื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูลเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปีมีการเล่นเกมทุกวันๆ ละ 2-3 ชั่วโมงต่อวันในช่วง 20.00-24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลางทั้งในภาพรวม และรายด้าน ได้แก่ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธนพัทธ์ เอเมะบุตร (2558) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 พบว่า ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21 – 25 ปี มีสถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในช่วง 10,000 – 20,000 บาท ความถี่ที่เล่นเกม ออนไลน์ 2-5 ครั้ง/ เดือน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อวัน ที่เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมง/ วัน ช่วงเวลาปกติ ที่เล่นเกมออนไลน์ 6.00 - 12.00 น. (เย็น – กลางคืน) ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยที่ใช้บริการเกมออนไลน์ไม่เคย เติมหรือเสียค่าบริการ เหตุผลที่ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์คือพักผ่อน หาอะไรทำว่างจาก การทดสอบสมมติฐานพบว่า ส่วนประสมทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ ทักษะการยอมรับการ ใช้เทคโนโลยีและรูปแบบการดำเนินชีวิตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของประชาชน ในกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ในการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่ กรุงเทพมหานคร

1.1 ด้านผลิตภัณฑ์ (กีฬา E-Sport) สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ควรให้ความสำคัญและมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นในหัวข้อเกี่ยวกับชื่อเสียงของธุรกิจกีฬา E-Sport

1.2 ด้านราคา ขั้นตอนการให้บริการ สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ควรให้ความสำคัญและมีการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นในหัวข้อเกี่ยวกับงบประมาณและราคาใช้ในการเล่น กีฬา E-Sport

1.3 ด้านสถานที่ สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ควรให้ความสำคัญและมีการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นในหัวข้อเกี่ยวกับอาคารสถานที่ที่จัดการแข่งขัน กีฬา E-Sport มีความเหมาะสม

1.4 ด้านการสื่อสารและโฆษณา สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ควรให้ความสำคัญและมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นในหัวข้อเกี่ยวกับการควบคุมอายุของกลุ่มผู้เล่นก่อน โดยนักกีฬาต้องมีอายุตั้งแต่ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 แนะนำให้ทำการศึกษาแบบการสัมภาษณ์โดยตรงเพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบอย่างสมบูรณ์ ว่ามีความสอดคล้องหรือแตกต่างจากผลการศึกษาระดับนี้มากน้อยเพียงใด

2.2 แนะนำให้ทำการศึกษากับกลุ่มเยาวชน กลุ่มเขตพื้นที่อื่นๆ เช่น ศึกษาในจังหวัดอื่นเพิ่มเติม เพื่อศึกษาว่าสถานที่ต่างนั้นผลการศึกษามีความแตกต่างจากที่นำเสนอในงานวิจัยฉบับนี้หรือไม่ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุง วางแผน กลยุทธ์ทางการตลาดแบบเจาะลึกกลุ่มเยาวชน

เอกสารอ้างอิง

การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2562). กทท. อนุมัติอีสปอร์ต เป็นกีฬาทางการ [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก:

<https://thestandard.co/sat-support-อีสปอร์ต/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล:22 เมษายน 2563)

ธนภฤต ดิพลภักดิ์ (2557)การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร,เทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยสยาม

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558)วิจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนใน

กรุงเทพมหานครปี 2558, บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ไพฑูริย์ โพธิสว่าง, (2556)การทำวิจัยทางสังคมศาสตร์: หลักการ วิธีปฏิบัติ สถิติ และคอมพิวเตอร์.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Come, In

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น"นิด้าโพล"อีสปอร์ตกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย.สืบค้นเมื่อ30 กันยายน

2563 จาก http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/2018093

0082147.pdfM.

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, (2561)

Cochran, W.G. (1977) . Sampling Techniques. 3d ed. New York

เว็บไซต์

E-sportที่มา : <https://sites.google.com/site/31276kasama/home/prapheth>)