

การรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตในสังคมไทยกับความคิดเห็นของบุคคล
ทั่วไปต่อร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม
เพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน

อัศรียา ใจเย็น*

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วันที่รับบทความ 15 พฤษภาคม พ.ศ.2564

วันที่แก้ไขบทความ 31 กรกฎาคม พ.ศ.2564

วันที่ตอบรับบทความ 16 สิงหาคม พ.ศ.2564

บทคัดย่อ

“ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และผู้ประกอบการเกม เพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน” ได้จัดทำขึ้นเพื่อป้องกันผลกระทบแก่เด็ก และเยาวชนจากการเล่นกีฬาอีสปอร์ตหรือการเล่นเกมที่การดำเนินร่างพระราชบัญญัติดังกล่าวได้จำกัดสิทธิของผู้ที่อยู่ในวงการอีสปอร์ตจนเกิดเป็นข้อวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสม¹ และความคลุมเครือของการนิยามความหมายของ “อีสปอร์ต” ในสังคมไทย การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาระดับการรับรู้การนิยามความหมายของคำว่าอีสปอร์ต (E-sport) ในสังคมไทย และ (2) เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน โดยอาศัยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจผ่านการสำรวจออนไลน์ (Online Survey) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคลทั่วไป จำนวน 312 คน

ผลการศึกษา พบว่า บุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตใน 3 ฐานะ ได้แก่ ฐานะเกม ฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยามขึ้นใหม่ โดยบุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามากที่สุด รองลงมา คือ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยามขึ้นใหม่มากที่สุด และสุดท้าย คือ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม นอกจากนี้ ผลการศึกษายังพบว่า บุคคลทั่วไปเห็นด้วยพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และผู้ประกอบการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยเห็นด้วยกับด้านผู้ประกอบการเกม ด้านการแข่งขัน และจัดกิจกรรมเกม และด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน)

คำสำคัญ: อีสปอร์ต, การขัดเกลาทางสังคม, การรับรู้อีสปอร์ต

* ผู้รับผิดชอบบทความ: bamussariya@gmail.com

DOI: xx.xxxxx/tujournal.xxxx.xx

¹ คณะกรรมาธิการกีฬา, 2563

Perspective of the definition of eSports in Thai society to The Draft Regulation of Gaming Business and Supervision for the Protection of Children and Juveniles Act

Ussariya Jaiyen*

Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University

Received 15 May 2021

Received in revised 31 July 2021

Accepted 16 August 2021

Abstract

The Draft Regulation of Gaming Business and Supervision for the Protection of Children and Juveniles Act aimed to prevent the potential harmful impact of E-sports and online gaming which mainly focuses on children and juveniles. This push comes amid growing public frustration especially those who are involved in the online gaming community and widespread online criticisms about restrictions. Most critics stated that there was a problem with the draft Gaming Act since the lawmakers had an understanding and recognize the meaning of 'E-sports' that were different from the general public. The purposes of this research were 1) to study the level of perspective of the definition of eSports in Thai society and 2) to survey opinions on The Draft Regulation of Gaming Business and Supervision for the Protection of Children and Juveniles Act. The sample consisted of 312 general people who are able to access the internet, obtained by online survey.

The results indicated that the general public perceived E-sports in three different definitions as follows: a game, a sport, and a researcher redefined. They perceived E-sports as a sport the most, followed by E-sports as the researcher redefined, and last, E-sports as a game. The results showed that the general public agreed to the Draft Gaming Act by agreeing with provisions relating to gaming business operations, E-sports tournaments, gaming activities, and players (children and juveniles).

Keywords: E-sports, Socialization, E-sports awareness

* Corresponding author: bamussariya@gmail.com

DOI: [xx.xxxxx/tujournal.xxxx.x](https://doi.org/10.1080/00141801.2022.2088888)

บทนำ

‘เมื่อเกมกลายเป็นกีฬา วงการเกมก็เปลี่ยนไปตลอดกาล’ คำกล่าวข้างต้นคงไม่ใช่คำกล่าวเกินจริงมากนัก หากย้อนกลับไปที่เมื่อ 2-3 ปี ของวงการอีสปอร์ตโลก การเล่นเกมในอดีตเป็นการนั่งเล่นเกมภายในกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มเกมใดเกมหนึ่ง แต่เนื่องจากกระแสเกมได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้บริษัทเอกชนผู้เป็นเจ้าของเกมเห็นเส้นทางในการสร้างรายได้และขยายตลาดโดยจัดการแข่งขันเกมออนไลน์เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจทั่วทุกมุมโลกสามารถเข้าร่วมการแข่งขัน เป็นเหตุทำให้ในปี พ.ศ.2563 มีอัตราผู้เล่นเกมทั่วโลกถึง 518.3 ล้านคน ซึ่งการเติบโตของวงการอีสปอร์ตได้สร้างรายได้รวมทั่วโลกสูงกว่าปี พ.ศ.2562 ถึง 15 เปอร์เซ็นต์ เป็นจำนวนเงิน 1,100 ล้านดอลลาร์ ตลอดจนจำนวนผู้รับชมอีสปอร์ตทั่วโลกเพิ่มขึ้น 11.7 เปอร์เซ็นต์ เป็นจำนวน 495 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นมากถึง 646 ล้านคนในปี พ.ศ.2566 (Pajaree R, 2563)

การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมได้ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นอุตสาหกรรมหลักของโลก โดยศูนย์วิจัยเศรษฐกิจ และธุรกิจ ธนาการไทยพาณิชย์ (SCB EIC) วิเคราะห์ว่า อุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมใช้ชีวิตของคนยุคใหม่ ซึ่งบริษัทวิเคราะห์อุตสาหกรรมเกม Newzoo ระบุว่า มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลกอยู่ที่ 1.46 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งสูงกว่ามูลค่าอุตสาหกรรมเพลงและบ็อกซ์ออฟฟิศทั่วโลกในปี พ.ศ. 2562 กว่า 2 และ 3 เท่าตามลำดับจากการมีเทคโนโลยีเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมขยายตัวได้อย่างต่อเนื่อง (Workpoint, 2564) ได้รับความนิยมของวงการอีสปอร์ตทำให้รัฐบาลในหลายประเทศพิจารณารับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง เพื่อเพิ่มมูลค่า และสนับสนุนวงการอีสปอร์ตให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสร้างรายได้ และชื่อเสียงของประเทศควบคู่ไปกับการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีทำให้หลายประเทศทั่วโลกมีการประกาศรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาตามกฎหมาย

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่ประกาศรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) มีมติอนุมัติรับรองอีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาสามารถจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2558 ในวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ.2560 และจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-sport Federation หรือTESF) อย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ.2560 (ศรัณศิริ คัมภีรานนท์, 2563) ส่งผลให้กระแสอีสปอร์ตในประเทศไทยได้รับความนิยมมากขึ้น โดยในปี พ.ศ.2563 มีจำนวนผู้เล่นเกมในประเทศไทยจำนวน 27.8 ล้านคน และมูลค่าตลาดเกมไทยเพิ่มขึ้นเป็น 27,000 ล้านบาท ถือว่ามีมูลค่าสูงมากเมื่อเทียบกับประเทศในทวีปเอเชีย (Peerpower, 2020)

นอกจากการประกาศรับรองอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาจะทำให้อีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นแล้ว ปัจจุบันก็มีส่วนในการทำให้กระแสอีสปอร์ตได้รับความนิยมในประเทศไทย

ปัจจัยที่ส่งผลความนิยมของอีสปอร์ต คือ สังคมให้การยอมรับอีสปอร์ตมากขึ้น สังคมไทยมีมุมมองที่มีต่ออีสปอร์ตที่มีความหลากหลายมากขึ้นทั้งมุมมองด้านบวก และมุมมองด้านลบ โดยคนทั้งสองกลุ่มนี้มักจะมุมมองของอีสปอร์ตที่นำมาซึ่งข้อถกเถียงกันเสมอ ประเด็นหลักที่มักพบการถกเถียงกัน คือ ‘อีสปอร์ตเป็นการส่งเสริมอาชีพ หรือเพิ่มปัญหาเด็กติดเกมกันแน่’ ฝ่ายที่มีมุมมองด้านบวกต่ออีสปอร์ตมองว่าการรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬา คือ การส่งเสริมอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตให้ได้รับการยอมรับ และได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการ แต่ผู้ที่มีมุมมองด้านลบต่ออีสปอร์ต มองว่าการสนับสนุนให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาเป็นการเพิ่มปัญหาเด็กติดเกม โดยมองว่าการส่งเสริมให้เด็กเล่นอีสปอร์ตเป็นการสนับสนุนให้เด็กเล่นเกมมากขึ้น จนก่อให้เกิดปัญหาเด็กติดเกมตามมา และกลายเป็นปัญหาสังคมในที่สุด ปัจจุบันข้อถกเถียงนี้ก็ยังไม่ได้รับคำตอบว่าแท้จริงแล้วอีสปอร์ต คือ กีฬาที่สามารถพัฒนาเป็นอาชีพได้ หรือเป็นเพียงเกมที่ก่อให้เกิดปัญหาเด็กติดเกม

นอกจากนี้ การสนับสนุนจากรัฐบาลยังส่งผลต่อความนิยมอีสปอร์ตในประเทศไทย การอนุมัติการจัดทะเบียน และจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ทำให้เกมที่ถูกมองว่าไร้สาระมีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น ในปีพ.ศ.2563 มีการจัดทำและเผยแพร่ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยประเด็นที่มีข้อถกเถียงมากที่สุด คือ ห้ามจัดการแข่งขันในสถานศึกษาที่ต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา และห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี บริบูรณ์ลงแข่งขันอีสปอร์ตในทุกการแข่งขัน จนกว่าจะได้รับการยินยอมจากผู้ปกครอง และห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีลงแข่งขันอีสปอร์ตในทุกกรณี ประเด็นเหล่านี้ก่อให้เกิดข้อถกเถียงอย่างแพร่หลายในโลกออนไลน์ และเกิดเป็นข้อวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางจากองค์กรต่าง ๆ โดยมองว่าพระราชบัญญัตินี้เป็นการจำกัดสิทธิของผู้เล่นอีสปอร์ต และให้ความสนใจกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมเป็นหลัก (คณะกรรมการกฤษฎีกา, 2563) ทำให้บุคคลในโลกออนไลน์คิดว่าการร่างพระราชบัญญัตินี้อาจไม่สามารถตอบสนองต่อผู้ที่ได้การคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการนิยามความหมายของคำว่าอีสปอร์ตในสังคมไทย และสนใจศึกษาความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปที่มีต่อร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน เนื่องจากต้องการทราบว่าบุคคลทั่วไปมีเห็นด้วยกับการยกร่างพระราชบัญญัตินี้หรือไม่ โดยสามารถสะท้อนได้ว่าพระราชบัญญัตินี้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีส่วนข้องได้หรือไม่

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

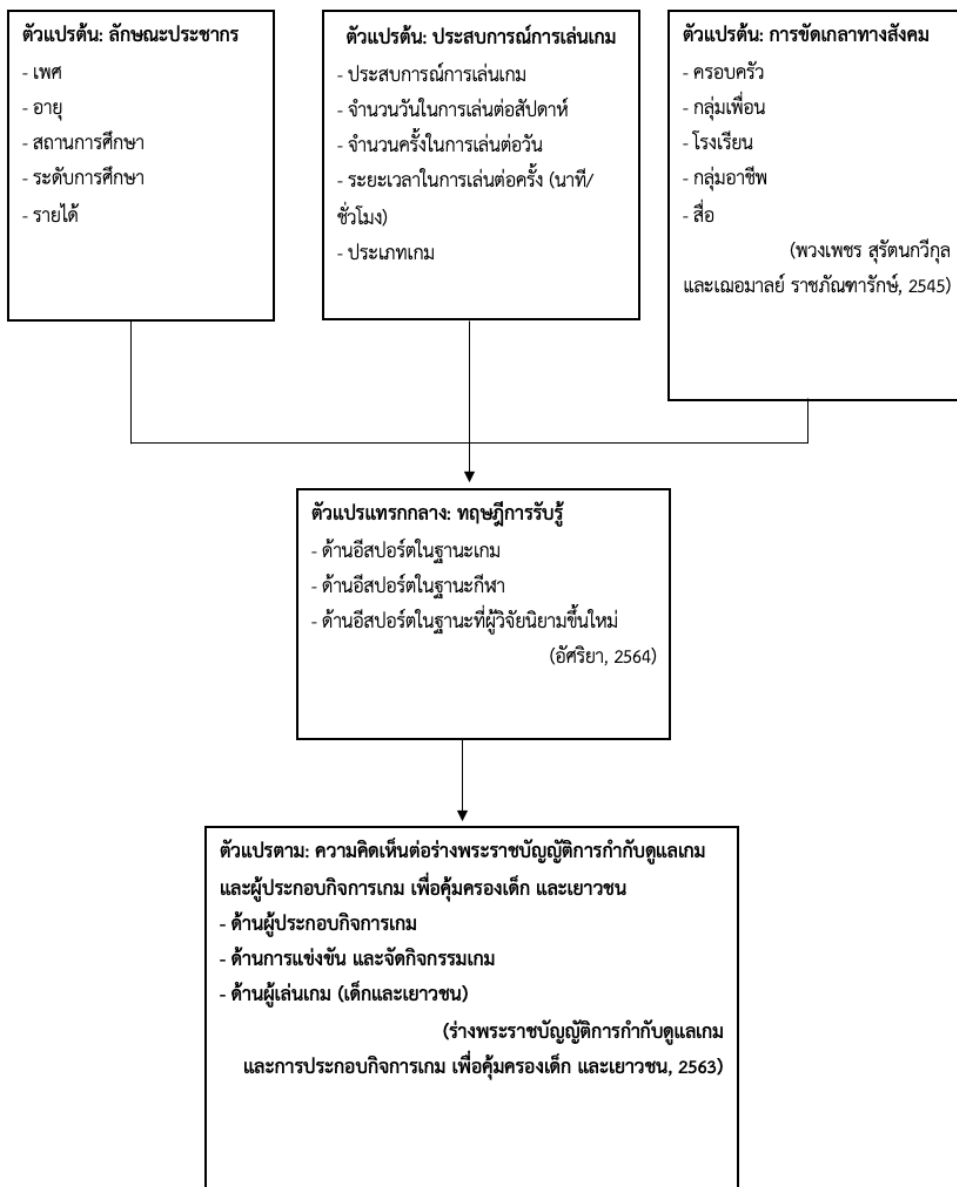
การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัย พบว่า มีหลายแนวคิดทฤษฎีที่สามารถนำมาวิเคราะห์การนิยามคำว่าอีสปอร์ตในสังคมไทย และสำรวจความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อพระราชบัญญัติกำกับดูแลเกมและผู้ประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีที่เห็นว่าสามารถนำมาใช้เป็นตัวแปร และอธิบายกรอบแนวคิดที่สร้างขึ้น โดยแปรต้นได้แก่ แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม ตัวแปรแทรกกลาง ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ และตัวแปรตามได้แก่ พระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

Mercer และ Merton ได้นิยามความหมายของการขัดเกลาทางสังคมเอาไว้ว่า การขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการที่ช่วยให้บุคคลมีการเรียนรู้ และรับวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี บรรทัดฐานทางสังคม อุปนิสัย และคุณค่าของระบบสังคมที่ตนอาศัยอยู่เอาไว้ในตนเอง อีกทั้งยังยอมทำตามกฎเกณฑ์ของสังคมในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นนิสัย (พวงเพชร สุรัตนวิกุล และณธมลย์ ราชภัณฑารักษ์, 2545) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการขัดเกลาทางสังคมพัฒนาเป็นตัวแปรต้น และสร้างข้อคำถาม โดยแบ่งการขัดเกลาทางสังคมออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ การขัดเกลาทางสังคมจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน กลุ่มอาชีพ และสื่อ เพื่อสะท้อนการขัดเกลาที่บุคคลทั่วไปในสังคมได้รับให้ครอบคลุมมากที่สุด

อำพล ชะโยมชัย ให้ความหมายการเรียนรู้ คือ การตีความหมายสิ่งต่าง ๆ รอบตัว หรือสิ่งที่ได้สัมผัส เมื่อรับรู้้อย่างไรก็จะแสดงพฤติกรรมตามการรับรู้ นั้น การรับรู้จะเกิดขึ้นอย่างไรขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ทักษะคิด ค่านิยม ความคิดเห็น และประสบการณ์ โดยการรับรู้สามารถผิดพลาดได้ เนื่องจากเห็นภาพลวงตาทำให้พลาดจากความเป็นจริง ทำให้ตีความสิ่งต่าง ๆ ผิดจากที่ควรจะเป็น (อ้างถึงในอรุณรัตน์ วิเลรัตน์, 2561) ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้พัฒนาเป็นตัวแปรแทรกกลาง และสร้างข้อคำถาม โดยผู้วิจัยได้แบ่งการรับรู้ของบุคคลทั่วไปที่มีการรับรู้อีสปอร์ตออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม ในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยามเอง เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าสังคมมีการรับรู้อีสปอร์ตที่แตกต่างกัน

ร่างพระราชบัญญัติกำกับดูแลเกมและผู้ประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน มีจุดประสงค์เพื่อบรรเทาปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งเกิดจากการเล่นอีสปอร์ต และเพื่อป้องกันเด็กจากการเล่นพนันในเกมนอนไลน์ อีกทั้งเพื่อควบคุมการแข่งขันอีสปอร์ตที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยใช้ร่างพระราชบัญญัติกำกับดูแลเกมและผู้ประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการสร้างเป็นตัวแปรตาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้ประกอบกิจการเกม ด้านผู้การแข่งขันและจัดกิจกรรมเกม และด้านผู้เล่นเกม (เด็กเล่นเยาวชน)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา พบว่า มีงานศึกษาเกี่ยวกับนิยามความหมายของอีสปอร์ตไม่มากเท่าที่ควร และแต่ละงานศึกษามีการนิยามอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน เช่น การนิยามว่าอีสปอร์ตเป็นรูปแบบของการแข่งขันกีฬาแบบใหม่เท่านั้น แต่ไม่มีการศึกษาอีสปอร์ตในมิติต่าง ๆ (อัมพล อสิพงษ์, 2562) และการศึกษาคุณค่า และมูลค่าของอีสปอร์ต (ภควัต เจริญลาภ, 2560) ซึ่งสนใจเพียงมูลค่าและคุณค่าของอีสปอร์ตที่เกิดขึ้น แต่ไม่ได้สนใจนิยามความหมายของอีสปอร์ตในสังคม ทำให้ผู้วิจัยจึงสนใจ 1)ศึกษาระดับการรับรู้การนิยามความหมายของคำว่าอีสปอร์ต (E-sport) ในสังคมไทย และ2)ศึกษาระดับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

ระเบียบวิธีการวิจัย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

บทความชิ้นนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา คือ กลุ่มบุคคลทั่วไป ซึ่งไม่สามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้ อีกทั้งกลุ่มบุคคลทั่วไปยังมีขนาดใหญ่ ทำให้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การศึกษาผ่านการสำรวจแบบออนไลน์ เนื่องจากการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง และการเก็บข้อมูลสามารถทำได้สะดวกกว่าช่องทางออฟไลน์ โดยมีวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามความสมัครใจ (volunteer sampling) ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ความน่าจะเป็น (non-probability sample) เนื่องจากกลุ่มประชากรบุคคลทั่วไปมีจำนวนที่ไม่แน่นอน ทำให้ไม่สามารถระบุจำนวนที่แน่ชัดได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพยายามเลือกกลุ่มตัวอย่างให้มีความที่เล็กลง โดยเลือกใช้ข้อมูลสำมะโนประชากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT) เพื่อสุ่มตัวอย่าง โดยสำมะโนประชากรด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร (ICT) หมายถึง จำนวนประชากรผู้ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต รวมถึงลักษณะ และพฤติกรรมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ รวมถึงบันทึกข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับประชากร หรือพลเมืองทั้งหมดที่อาศัยอยู่ในราชอาณาจักรไทย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย คือ บุคคลทั่วไปที่อาศัยอยู่ในราชอาณาจักรไทยที่สามารถเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า “บุคคลที่ทั่วไปที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต”

ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่าง โดยวิธีการสำมะโนประชากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ซึ่งไม่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรม เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่ ทำให้ไม่สามารถระบุจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่แน่ชัดได้ ดังนั้นจำนวนตัวอย่างของบุคคลทั่วไปจะทราบเมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และดำเนินการกระบวนการตรวจสอบคุณภาพเสร็จสิ้นแล้วเท่านั้น ถึงแม้ว่าไม่สามารถกำหนดกลุ่มตัวอย่างได้อย่างชัดเจน แต่ผู้วิจัยได้พยายามกระจายแบบสอบถามไปยังช่องทางต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยคิดว่ามีคนให้ความสนใจ เช่น กลุ่ม facebook ที่พูดคุยเกี่ยวกับเกม หรือมีการปรึกษาเรื่องเกม รวมถึงกระจายไปแฟนเพจ Facebook ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม ตลอดจนช่องทางต่าง ๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยพยายามหาจำนวนขั้นต่ำของกลุ่มตัวอย่างที่ควรเก็บได้จากสูตรของคอคแรน หรือ W.G. Cochran (Cochran, 1977 อ้างถึงใน อีรวิฑูมิ เอกะกุล, 2543) เป็นสูตรที่ใช้ในกรณีที่ไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน แต่ทราบว่ามีจำนวนมาก และต้องการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกใช้ทำให้ประชากรขั้นต่ำที่ควรเก็บแบบสอบถามได้มีจำนวน 384 คน แต่ผู้วิจัยสามารถเก็บแบบสอบถามได้จำนวน 312 คนเท่านั้น เนื่องจากเงื่อนไขด้านเวลาในการเก็บแบบสอบถามที่มีระยะเวลาสั้นเกินไป

เครื่องมือในการเก็บแบบสอบถาม

ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามจากกรอบแนวคิดที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสืบค้นจากเอกสารต่าง ๆ ซึ่งข้อคำถามถูกพัฒนามาจากตัวแปรตามกรอบการวิจัยผ่านการทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ เพื่อครอบคลุมถึงความหมายของตัวแปร และคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน และชี้ให้เห็นถึงนิยามความหมายของคำว่า อีสปอร์ต (E-sport) ในสังคมไทยได้อย่างครอบคลุม

อีกทั้งผู้วิจัยมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามจาก การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และความเที่ยงตรงแบบสอดคล้องภายใน (internal consistency reliability) ซึ่งเป็นเครื่องมือทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และข้อคำถามก่อนนำแบบสอบถามเก็บข้อมูลจริง โดยการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา คือ การประเมินค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ผ่านผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ 1) บุคคลทั่วไปที่ประสบการณ์การเล่นเกม 2) นักกฎหมาย 3) นักกีฬาอีสปอร์ต โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบของ IOC (Item Objective Congruence Index) เป็นเกณฑ์ ได้แก่ เหมาะสม (+1) ไม่แน่ใจ (0) ไม่เหมาะสม (-1) และคำแนะนำ เพื่อใช้ในการปรับปรุงข้อคำถามให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และลดจำนวนข้อคำถาม รวมถึงปรับข้อคำถามให้มีความชัดเจนมากที่สุด สำหรับการทดสอบความเที่ยงตรงแบบสอดคล้องภายใน (internal consistency reliability) ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บแบบสอบถามจริง เพื่อนำมาทดสอบทางสถิติ (pre-test) จำนวน 30 คน โดยมีระดับการวัดข้อคำถาม 1 – 4 เช่น มากที่สุด มาก น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ และประเมินค่าสัมประสิทธิ์ของ Cronbach (Cronbach's alpha coefficient) ในการประเมินแบบสอบถาม เมื่อทำการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว จึงจะสามารถนำแบบสอบถามใช้ในการเก็บข้อมูลจริง

การเก็บรวบรวมแบบสอบถาม

ผู้วิจัยเลือกกระจายแบบสอบถามไปยังช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook และ Twitter โดยการรวบรวมแบบสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ และความร่วมมือจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในช่องทางออนไลน์ช่วยกระจายแบบสอบถาม ซึ่งมีทั้งบุคคลและกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางสังคมทางช่องทางออนไลน์ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการกระจายข้อมูลด้วยวิธีนี้ เนื่องจากผู้วิจัยคิดว่าบุคคลเหล่านี้จะทำให้บุคคลทั่วไปให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม อีกทั้งยังทำให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงแบบสอบถามได้ง่ายขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคำตอบของความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานต่าง ๆ ได้แก่ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานเกม การรับรู้อีสปอร์ตในฐานกีฬา และการรับรู้อีสปอร์ตในฐานที่ผู้วิจัยนิยามขึ้นมาใหม่ กับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านผู้ประกอบการเกม ด้านการแข่งขัน และการจัดกิจกรรม และด้านการเล่นเกม รวมถึงการขัดเกลาทางสังคม โดยใช้เทคนิควิธีการ Pearson Correlation หรือค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ในขณะที่ลักษณะทั่วไปของประชากร และประสบการณ์การในการเล่นเกมจะใช้เทคนิควิธีการทางสถิติ 2 แบบ คือ Independent - sample t test และ One - Way Anova

ผลการศึกษา

ข้อมูลแสดงลักษณะทั่วไปของประชากร

บุคคลทั่วไปมีการใช้นำเสนอข้อมูลจริงจำนวน 312 คน ข้อมูลลักษณะทั่วไปของประชากร พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงเกือบทั้งหมด รองลงมา คือ เพศชาย ตามด้วยเพศทางเลือก และไม่ระบุเพศตามลำดับ ส่วนของการเก็บข้อมูลด้านอายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุตั้งแต่ 12-41 ปี ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น หรือช่วงอายุ 21-40 ปี รองลงมา คือ ช่วงวัยรุ่นตอนปลาย หรือช่วงอายุ 18-21 ปี และช่วงวัยรุ่นตอนกลาง วัยรุ่นตอนต้น และวัยกลางคนตามลำดับ ในส่วนของการสถานภาพการศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาระดับปริญญา/อนุปริญญา/ปวส. รองลงมา คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. และระดับมัธยมศึกษาตอนต้นตามลำดับ หากสถานภาพสำเร็จการศึกษาผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญา/อนุปริญญา/ปวส. และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. ตามลำดับ ในส่วนระดับรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับรายได้อยู่ที่ 0-10,000 บาทต่อเดือน รองลงมา คือ 10,001-20,000 บาทต่อเดือน และ 20,001-30,000 บาทต่อเดือนตามลำดับ

ตาราง 1 ข้อมูลแสดงลักษณะทั่วไปของประชากร

ลักษณะประชากร			จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย		87	27.90
	หญิง		188	60.30
	ทางเลือก		24	7.70
	ไม่ระบุ		13	4.20
รวม			312	100
ช่วงอายุ	วัยรุ่นตอนต้น		36	11.50
	วัยรุ่นตอนกลาง		48	15.40
	วัยรุ่นตอนปลาย		65	20.80
	ผู้ใหญ่ตอนต้น		161	51.60
	วัยกลางคน		2	0.60
	รวม		312	100
สถานภาพทางการศึกษา	สำเร็จการศึกษา	ระดับประถมศึกษา	0	0.00
		ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	2	2.60
		ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	13	16.70
		ระดับปริญญา/อนุปริญญา/ปวส.	58	74.40
		สูงกว่าปริญญาตรี	5	6.40
	รวม		78	100
	กำลังศึกษา	ระดับประถมศึกษา	1	0.40
		ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	44	18.80
		ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	57	24.40
		ระดับปริญญา/อนุปริญญา/ปวส.	131	56.00
		สูงกว่าปริญญาตรี	1	0.40
	รวม		234	100
ระดับรายได้ (บาทต่อเดือน)	0 – 10,000		240	76.90
	10,001 – 20,000		52	16.70
	20,001 – 30,000		14	4.50
	30,001 – 40,000		1	0.30
	มากกว่า 40,001		5	1.60
	รวม		312	100

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ลักษณะประชากรทั่วไป

ลักษณะประชากรทั่วไป พบว่า เพศส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่ โดยเพศชายมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามากที่สุด ในขณะที่เพศทางเลือกและไม่ระบุเพศมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่มากที่สุด ซึ่งระดับการศึกษาส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่ โดยระดับการศึกษาที่สูงกว่าปริญญาตรีจะมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่มากที่สุด

ตาราง 2 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้อีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ กับลักษณะประชากรทั่วไป

ลักษณะทั่วไปของประชากร	การรับรู้อีสปอร์ต		
	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่
เพศ	F = 1.984	F = 3.856*	F = 3.532*
อายุ	F = 1.467	F = 1.345	F = 1.211
สถานการศึกษา	t = -1.450	t = -1.16	t = -0.298
ระดับการศึกษา	F = 1.389	F = 2.496*	F = 4.131*
รายได้	F = 1.389	F = 0.690	F = 0.53

หมายเหตุ *แสดงถึงค่านัยยะสำคัญทางสถิติ หรือ Significance ที่ระดับ 0.05

F สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ F – Test

t สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ T – Test

ประสบการณ์การเล่นเกม

ประสบการณ์การเล่นเกม พบว่า ประสบการณ์การเล่นเกมส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่ โดยผู้ที่มประสบการณ์การเล่นเกมจะแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่มากที่สุด ซึ่งมักจะเป็นผู้ที่เล่นเกม 5-7 วันต่อสัปดาห์ อีกทั้งผู้ที่เล่นเกมประเภทโมบาจะมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นมาใหม่ได้มาก ในขณะที่บุคคลทั่วไปที่มีเล่นเกมประเภทโมบา และอาร์ทีเอสจะมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามาก

ตาราง 3 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้อีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ กับประสบการณ์การเล่นเกม

ประสบการณ์การเล่นเกม	การรับรู้อีสปอร์ต		
	การรับรู้อีสปอร์ตใน ฐานะเกม	การรับรู้อีสปอร์ตใน ฐานะกีฬา	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะ ที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่
ประสบการณ์การเล่นเกม	t = -0.501	t = 2.734*	t = 2.581*
วันในการเล่นต่อสัปดาห์	F = 1.087	F = 14.501*	F = 6.575*
ประเภทเกมที่เล่น			
- โมบา	t = 2.852*	t = 2.425*	t = 3.245*
- อาร์ทีเอส	t = -0.812	t = 3.196*	t = 1.857
- อาร์ทีเอส	t = 0.370	t = 1.777	t = 1.700
- ต่อสู้	t = -0.401	t = 0.092	t = 1.500
- กีฬา	t = -0.526	t = 2.341	t = 0.033
- เอ็มเอ็มโอ	t = -0.656	t = 1.079	t = 1.594

หมายเหตุ *แสดงถึงค่านัยยะสำคัญทางสถิติ หรือ Significance ที่ระดับ 0.05

F สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ F – Test

t สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ T – Test

การขัดเกลาทางสังคม

การขัดเกลาทางสังคม พบว่า การขัดเกลาจากครอบครัว การขัดเกลาจากกลุ่มเพื่อน การขัดเกลาจากกลุ่มอาชีพ และการขัดเกลาจากสื่อ ส่งผลการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ โดยเริ่มจากการขัดเกลาจากครอบครัว ผู้ที่มีการขัดเกลาจากครอบครัวมากจะมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ได้มาก ในขณะที่การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา การขัดเกลาทางสังคมจากครอบครัวส่งผลต่อการรับรู้ในระดับที่เท่ากัน ในการขัดเกลาทางสังคมจากกลุ่มเพื่อน หากได้รับการขัดเกลาทางสังคมจากกลุ่มเพื่อนมาก จะทำให้แนวโน้มการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากตามไป ต่อมาคือการขัดเกลาจากกลุ่มอาชีพ หากได้รับการขัดเกลาจากกลุ่มอาชีพมาก ก็จะมีแนวโน้มในการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา

และฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากขึ้น สุดท้ายการขัดเกลามาจากสื่อ หากได้รับการขัดเกลามาจากสื่อมากจะมีแนวโน้มการรับรู้ของบุคคลทั่วไปในฐานะกีฬา และฐานะที่ผู้วิจัยทางสังคมนิยมขึ้นใหม่ตามไปด้วย

ตาราง 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้อีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ กับการขัดเกลามาทางสังคม

การขัดเกลามาทางสังคม	การรับรู้อีสปอร์ต		
	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา	การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่
การขัดเกลามาจากครอบครัว	$r = 0.071$	$r = 0.133^*$	$r = 0.118^*$
การขัดเกลามาจากกลุ่มเพื่อน	$r = 0.082$	$r = 0.283^*$	$r = 0.337^*$
การขัดเกลามาจากโรงเรียน	$r = 0.073$	$r = 0.061$	$r = 0.074$
การขัดเกลามาจากกลุ่มอาชีพ	$r = 0.023$	$r = 0.191^*$	$r = 0.194^*$
การขัดเกลามาจากสื่อ	$r = 0.077$	$r = 0.357^*$	$r = 0.378^*$

หมายเหตุ *แสดงถึงค่านัยยะสำคัญทางสถิติ หรือ Significance ที่ระดับ 0.05

r สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ Pearson Correlation

การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะต่าง ๆ พบว่า การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมส่งผลต่อความคิดเห็นของบุคคลในด้านผู้ประกอบกิจการเกม และด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) โดยหากบุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมากจะมีแนวโน้มเห็นด้วยกับด้านผู้ประกอบกิจการเกม และเห็นด้วยกับด้านผู้เล่นเกม อีกทั้งการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ส่งผลต่อความคิดเห็นด้านผู้ประกอบกิจการเกม หากบุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากจะมีแนวโน้มเห็นด้วยกับด้านผู้ประกอบกิจการเกมมาก แต่การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬาไม่ส่งผลต่อความคิดเห็นในทุกด้าน

ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนในด้านต่าง ๆ กับการรับรู้อีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ

การรับรู้อีสปอร์ต	ความคิดเห็น		
	ด้านผู้ประกอบกิจการเกม	ด้านจัดการแข่งขัน และกิจกรรมเกม	ด้านผู้เล่น (เด็กและเยาวชน)
การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม	$r = 0.116^*$	$r = 0.062$	$r = 0.174^*$
การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา	$r = 0.094$	$r = 0.240$	$r = -0.013$
การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่	$r = 0.116^*$	$r = 0.062$	$r = 0.048$

หมายเหตุ *แสดงถึงค่านัยยะสำคัญทางสถิติ หรือ Significance ที่ระดับ 0.05

r สัญลักษณ์แทนค่าสถิติการทดสอบ Pearson Correlation

สรุป และอภิปรายผล

1. ระดับการรับรู้นิยามความของคำว่าอีสปอร์ต (E - sport) ในสังคมไทย

ผู้วิจัยแบ่งนิยามอีสปอร์ตในสังคมไทยได้ 3 ความหมาย ได้แก่ อีสปอร์ตในฐานะเกม อีสปอร์ตในฐานะกีฬา และอีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยขึ้นใหม่ โดยนำนิยามทั้ง 3 ความหมายนี้พัฒนาเป็นแบบสอบถาม เพื่อเปรียบเทียบว่าบุคคลทั่วไปในสังคมไทยมีการรับรู้อีสปอร์ตใน 3 ความหมายนี้ได้อย่างไร และอีสปอร์ตใน 3 ความหมายนี้ความหมายใดมีการรับรู้ในสังคมมากที่สุด จากการศึกษา พบว่า การรับรู้อีสปอร์ตที่คนในสังคมมีการรับรู้มากที่สุด คือ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา โดยบุคคลที่รับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามากจะเป็นบุคคลที่คิดว่าอีสปอร์ตคือการเล่นกีฬา และการแข่งขันอีสปอร์ตจะต้องมีกฎกติกาชัดเจนสามารถตรวจสอบได้ อีกทั้งในการแข่งขันต้องมีการมอบเหรียญรางวัล รวมถึงบุคคลทั่วไปคิดว่าควรมีการประกอบกิจการอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการ เช่น สโมสร สนามแข่ง เป็นต้น ตลอดจนบุคคลทั่วไปคิดว่าอีสปอร์ตในฐานะกีฬาจะต้องสามารถประกอบเป็นอาชีพได้ สิ่งที่ทำให้บุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา คือ เพศของบุคคลทั่วไป ซึ่งเพศชายจะเป็นเพศที่รับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬาได้มากที่สุด และระดับการศึกษาที่ส่งผลให้การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามีความแตกต่างกัน โดยบุคคลทั่วไปที่จบการศึกษาแล้วจะมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามากที่สุด อีกทั้งผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นเกมจะมีการรับรู้อีสปอร์ต

ในฐานะกีฬามากที่สุด และจะรับรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเล่น 5-7 วันต่อสัปดาห์ โดยเฉพาะผู้ที่เล่นเกมประเภทโมบา และอาร์ทีเอส นอกจากนี้สิ่งที่ส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา คือ การขัดเกลาทางสังคมจากครอบครัว การขัดเกลาทางสังคมจากกลุ่มอาชีพ และการขัดเกลาทางสังคมจากสื่อ โดยบุคคลทั่วไปที่ได้รับการขัดเกลาจากครอบครัว จากกลุ่มอาชีพ และจากสื่อมาก จะมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬาตามไปด้วย

การรับรู้อีสปอร์ตในสังคมไทยรองลงมา ได้แก่ การรับรู้อีสปอร์ตที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ โดยบุคคลที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มาก คือ บุคคลที่คิดว่าอีสปอร์ต คือ เกมที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นกีฬา และมีคุณสมบัติเพียงพอในการบรรจุเป็นกีฬา นักกีฬาอีสปอร์ตจะต้องดูแลร่างกายตัวเองให้แข็งแรงไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด อีกทั้งบุคคลทั่วไปที่รับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ต่างก็เข้าใจว่าการประกาศให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา คือ การส่งเสริมให้เด็กต้องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมากขึ้น สิ่งซึ่งส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยขึ้นใหม่ คือ เพศของบุคคลทั่วไป ซึ่งเพศทางเลือก และไม่ระบุเป็นเพศที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากที่สุด ระดับการศึกษายังส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ด้วย โดยระดับสูงกว่าปริญญาตรีมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากที่สุด รวมถึงบุคคลที่มีประสบการณ์การเล่นเกมจะมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากกว่าผู้ที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกม ซึ่งมักจะเป็นบุคคลที่เล่นเกม 5-7 วันต่อสัปดาห์ และเป็นบุคคลที่เล่นเกมประเภทโมบามีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากที่สุด นอกจากนี้เมื่อบุคคลทั่วไปได้รับการขัดเกลาจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน กลุ่มอาชีพ และสื่อมาก ทำให้บุคคลทั่วไปมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่มากขึ้น

การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมเป็นการรับรู้อีสปอร์ตที่คนในสังคมมีการรับรู้ที่น้อยที่สุด ซึ่งบุคคลที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม คือ บุคคลที่คิดว่าอีสปอร์ต คือ การเล่นเกม และเป็นกิจกรรมสันทนาการยามว่างเช่นเดียวกับกิจกรรมประเภทอื่น ๆ สร้างเพียงความบันเทิงเท่านั้น สิ่งซึ่งส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมีเพียงประเภทเกมที่เล่นเท่านั้น ประเภทเกมที่ส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม คือ เกมประเภทโมบา ยิ่งบุคคลทั่วไปเล่นเกมประเภทโมบามากเท่าใด ยิ่งส่งผลให้บุคคลทั่วไปมีแนวโน้มรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมากขึ้นเท่านั้น

จากการศึกษาการรับรู้อีสปอร์ตในสังคมไทย พบว่า บุคคลทั่วไปในสังคมไทยมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬามากที่สุด รองลงมา คือ การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่ และการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม ตามลำดับ ซึ่งบุคคลที่รับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬา คือ บุคคลที่คิดว่าอีสปอร์ตคือการเล่นกีฬา อีกทั้งคิดว่าการเล่นอีสปอร์ตต้องมีกฎกติกาชัดเจน และสามารถตรวจสอบได้ รวมถึงการแข่งขันต้องมีการมอบเหรียญ และโล่รางวัล อีสปอร์ตสามารถเป็นอาชีพได้ ควรมีการประกอบกิจการอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการ เช่น สโมสร สนามแข่ง เป็นต้น ผลการศึกษาข้างต้น

มีความขัดแย้งกับผลการศึกษาของ เปรม ถาวรประสาทสวัสดิ์ (2561) โดยศึกษาเกี่ยวกับอนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทยผ่านบทสัมภาษณ์ และข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ผู้เขียนได้กล่าวถึงผลการสำรวจของนิด้าโพลเกี่ยวกับการศึกษาของอีสปอร์ต จากการสำรวจคนส่วนใหญ่มองว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา และมีเพียงคนส่วนน้อยเท่านั้นที่ทราบว่าอีสปอร์ตถูกบรรจุเป็นกีฬา โดยผลการวิจัยของผู้วิจัยขัดแย้งกับผลสำรวจของนิด้าโพล เพราะจากการสำรวจของผู้วิจัย พบว่าบุคคลทั่วไปในสังคมมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะกีฬาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งผลการขัดแย้งที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากช่วงเวลาในการศึกษาของผู้วิจัยทั้งสองฝ่าย เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการสำรวจในปี พ.ศ.2563 ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากที่นิด้าโพลทำการสำรวจ 2 ปี ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่าสภาพสังคมมีการพัฒนา และเปิดรับความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตมากขึ้น ทำให้มุมมองต่ออีสปอร์ตหรือการรับรู้อีสปอร์ตมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยสะท้อนถึงแนวโน้มที่ดีขึ้นของวงการอีสปอร์ต เพราะคนในสังคมมีการเปิดรับความรู้เรื่องอีสปอร์ตมากขึ้น จนเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม

2. ความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ผลการศึกษามีดังนี้

ผู้วิจัยได้แบ่งความคิดเห็นต่อบุคคลทั่วไปพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านผู้ประกอบการกิจการเกม ด้านการแข่งขันและกิจการเกม และด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) จากการศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าบุคคลทั่วไปส่วนใหญ่เห็นด้วยกับด้านผู้ประกอบการกิจการเกม ด้านการแข่งขัน และจัดกิจกรรมเกม และผู้เล่นเกม (ด้านเด็กและเยาวชน) โดยสามารถแจกแจงเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านผู้ประกอบการกิจการเกม

ด้านผู้ประกอบการกิจการเกม บุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าผู้ประกอบการควรส่งคำเตือนแก่เด็กเยาวชน และผู้ปกครองมากที่สุด รองลงมาคือ ควรจัดประเภทเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น เช่น เกมประเภทที่ 1 อนุญาตสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 7 ปี เป็นต้นไป และสุดท้ายผู้ประกอบการควรได้รับการขึ้นทะเบียน และได้รับใบอนุญาตจากคณะกรรมการกำกับและดูแลเกมก่อน จึงจะสามารถประกอบกิจการได้ โดยความคิดเห็นด้านนี้เกิดจากการที่บุคคลทั่วไปมีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม

ด้านการแข่งขัน และการจัดกิจกรรมเกม

ด้านการแข่งขัน และการจัดกิจกรรมเกม จากการศึกษา พบว่า บุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าการจัดกิจกรรมเกมควรมีการแนะนำให้ความรู้ข้อดี และข้อเสียของเกมมากที่สุด แต่ในขณะเดียวกันก็ควรอนุญาตให้สถานศึกษาตั้งแต่ระดับมัธยมต้นสามารถจัดการแข่งขันอีสปอร์ตได้ แต่ถ้าเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี จะเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตจะต้องได้รับการยินยอมจาก

ผู้ปกครอง และมีข้อกำหนดพิเศษในการดูแลเด็กกลุ่มนี้ รวมถึงการจัดกิจกรรมเกมไม่ควรมีลักษณะ
เกี่ยวข้องกับการพนัน อีกทั้งควรมีการกำหนดอายุของเด็กในการเข้าร่วมกิจกรรมเกม โดยความ
คิดเห็นด้านนี้ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้อีสปอร์ตของบุคคลทั่วไปในฐานะเกม กีฬา หรือในฐานะ
ที่ผู้วิจัยนิยมขึ้นใหม่

ด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน)

ด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) จากการศึกษา พบว่า บุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าเด็กควรถูก
ควบคุมการจ่ายเงินสนับสนุนเกม หรือนักกีฬาอีสปอร์ต เช่น การเติมเกม การโดนเทให้นักกีฬา
อีสปอร์ต เป็นต้น และต่อมาเด็กและเยาวชนควรมีความรู้เรื่องเกมตั้งแต่เด็ก รวมถึงเด็กไม่ควรเล่น
เกมเนื้อหาที่มีความรุนแรง และเกมที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับการพนัน โดยความคิดเห็นด้านนี้เกิด
จากบุคคลทั่วไปที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมาก ซึ่งจากการศึกษา พบว่า บุคคลที่มีการรับรู้
อีสปอร์ตในฐานะเกมมากจะเป็นบุคคลที่ทราบว่าอีสปอร์ต คือ การเล่นเกม และเป็นเพียงกิจกรรม
ยามว่างเท่านั้นเช่นเดียวกับกิจกรรมอื่น ๆ รวมถึงคิดว่าอีสปอร์ตสร้างเพียงความบันเทิงเท่านั้น
นอกจากนี้บุคคลทั่วไปที่มีการรับรู้มาก คือบุคคลที่มีการเล่นเกมประเภทโมบามากตามไปด้วย
การขัดเกลาทางสังคมไม่ส่งผลต่อการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม จึงทำให้การขัดเกลาทางสังคม
ไม่ส่งผลต่อด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน)

จากการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบ
กิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน บุคคลทั่วไปไม่เห็นด้วยกับด้านผู้เล่นเกม โดยมีแนวโน้ม
เกิดจากการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกม ซึ่งในด้านผู้เล่นเกมบุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าเด็ก และเยาวชน
ควรมีความรู้เรื่องเกมตั้งแต่เด็ก อีกทั้งเด็กควรถูกควบคุมการจ่ายเงินเพื่อสนับสนุนเกมเกม หรือนัก
กีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเด็กไม่ควรเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง และเกมที่มีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับ
การพนัน โดยบุคคลที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) มาก คือ บุคคลที่มี
การรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมาก กล่าวคือ บุคคลที่รับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมทราบว่าอีสปอร์ต คือ
การเล่นเกม และเป็นกิจกรรมที่เล่นในยามว่าง อีกทั้งยังคงสร้างแต่ความบันเทิงเท่านั้น
โดยผลการวิจัยข้างต้นมีสอดคล้องกับของอำพล อสิพงษ์ (2562) บางส่วน ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษา
เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย พบว่า ปัญหา และอุปสรรคของ
การพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือ ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาการขาดความรู้ และความเข้าใจ
เกี่ยวกับอีสปอร์ตของคนในสังคม อีกทั้งสังคมไทยยังไม่ให้การยอมรับอีสปอร์ต

อำพล อสิพงษ์ (2562) จึงนำเสนอการแก้ปัญหาอีสปอร์ต และแนวทางในการพัฒนา
อีสปอร์ต โดยระบุว่ารัฐบาลควรมีการอนุมัติให้มีพระราชบัญญัติเกี่ยวกับเกม ปัจจุบันรัฐบาลได้
พยายามร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตขึ้น โดยร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม

และการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่มีเนื้อหาในการควบคุมอีสปอร์ตในด้านผู้เล่นเกม ซึ่งสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับเกมได้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากเกมได้อีกด้วย บุคคลทั่วไปที่เห็นด้วยกับผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) คือบุคคลที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมมาก ดังนั้นอาจไม่ใช่ความจริงทั้งหมด หากจะกล่าวว่าบุคคลที่มีการรับรู้อีสปอร์ตในฐานะเกมเป็นเด็กติดเกม หรือสนใจเพียงแต่เกม เพราะในด้านหนึ่งพวกเขาก็ตระหนักถึงปัญหาของเด็กติดเกม และหาวิธีแก้ไขปัญหานี้เช่นกัน โดยที่พวกเขาเห็นด้วยกับด้านผู้เล่นเกม (เด็กและเยาวชน) ที่บอกว่าเด็กและเยาวชนควรมีความรู้เรื่องเกมตั้งแต่เด็ก เด็กและเยาวชนไม่ควรเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง หรือมีลักษณะเกี่ยวข้องกับการพนัน อีกทั้งเด็กควรได้รับการควบคุมเมื่อต้องการจ่ายเงินสนับสนุนเกม หรือนักกีฬาอีสปอร์ตไม่ให้มากเกินไป

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับคนหลายกลุ่ม ได้แก่ บุคคลทั่วไป นักกีฬาอีสปอร์ต และผู้ประกอบการเกม ดังนั้นควรเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความเฉพาะเจาะจง จึงสามารถสะท้อนความคิดเห็นของคนกลุ่มนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าภาพรวมของสังคม

2. เนื่องจากพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นเพียงฉบับร่างของพระราชบัญญัติเท่านั้นยังไม่ได้ฉบับประกาศใช้จริง อีกทั้งอาจมีการปรับแก้ข้อกำหนดอีกหลายส่วน ควรมีการสำรวจในขณะที่พระราชบัญญัติฉบับนี้ได้ประกาศใช้จริงอีกครั้ง เพื่อให้ผลสำรวจความคิดเห็นต่อพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. การศึกษาความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน เป็นเพียงการสำรวจความคิดเห็นของคนในสังคม ณ ช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อเวลาเปลี่ยนแปลงไปค่านิยม หรือความคิดเห็นของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้ผลของการวิจัยนี้ใช้ได้ ณ ช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น

เอกสารอ้างอิง

- Pajaree R. (2563). eSports ทั่วโลก 1.1 พันล้านดอลลาร์ GPI เดินหน้าจัดการแข่งขันในเอเชีย รับเทรนด์การเติบโต. สืบค้น 28 เมษายน 2564 จาก <https://brandinside.asia/esport-market-growth-trend/>
- Peerpower. (2563). อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020. สืบค้น 28 เมษายน 2564 จาก <https://www.peerpower.co.th/blog/smes/thai-game-industry/>
- WorkpointTODAY. (2564). ‘เกม’ โอกาสธุรกิจใหม่มาแรงคาดปี2023ผู้เล่นบนสมรรถโพนสูงถึง 1ใน3 ของประชากรโลก. สืบค้น 27 กรกฎาคม 2564 จาก <https://workpointtoday.com/game-industry/>
- คณะกรรมการกฤษฎีกา. (2563). บันทึกการประชุมคณะกรรมการกฤษฎีกา สภาผู้แทนราษฎร ครั้งที่ 20. สืบค้น 6 มกราคม 2564 จาก https://www.parliament.go.th/ewtcommittee/ewt/25_sport/ewt_dl_link.php?nid=435&filename=129
- เปรม ธารประภาสสวัสดิ์. (2561). อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย. สืบค้น 17 มีนาคม 2564 จาก <https://library2.parliament.go.th/ebook/content-issue/2561/hi2561-073.pdf>
- พวงเพชร สุรัตน์วิกุล และเมธมาลย์ ราชภัณฑารักษ์. (2545). *มนุษย์กับสังคม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เกษตรศาสตร์.
- ภควัต เจริญลาภ. (2560). *ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต* (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์. (2563). *ทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทย (E-Sports in Thailand)*. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- อรุณรัตน์ วิลรัตน์. (2561). *การรับรู้ประโยชน์และค่านิยมทางสังคมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการสถานออกกำลังกายที่เปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมงของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อำพล อสีพงษ์. (2562). *แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย* (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.