



PROCEEDINGS

รายงานสืบเนื่อง

การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
ครั้งที่ 2 ประจำปี พ.ศ. 2568

“อนาคตภาพอุตสาหกรรมการกีฬา”

วันศุกร์ที่ 29 สิงหาคม 2568

ณ โรงแรมไพลินสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ผลของการจัดการเรียนรู้สู่ศึกษาตามแนวคิด TPACK ร่วมกับเกมดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาพลศึกษา	304
ทิพย์ุต วงษาเนาวัล ชลาภูล บุญศรี อีรพงษ์ พานิชรัมย์ ธนวัฒน์ ช่วยบำรุง กาญจนา ดิษฐบรรจง ธนชาติ ถวิลรพินา และวรวิทย์ เกิดสวัสดิ์	
ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาร่วมกับกิจกรรมนันทนาการที่ส่งผลต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์	317
อัครเดช พรหมสี ชัตติยะ นาคะโช พลอยประกาย บัวผัน เมธิชัย บุญโถม และธนาวุฒิ ศรีวรรณแก้ว	
พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์	329
จักรกฤษณ์ อุตุ้ม	
ปัจจัยที่ส่งผลการทำวิจัยของอาจารย์มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์	339
จิราพันธ์ ธรรมชนิเพชร	
ความต้องการและความคาดหวังในการศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตรการกีฬาและการออกกำลังกายของคณะวิทยาศาสตรการกีฬาและสุขภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี	348
ณรงค์ฤทธิ์ นิ้มมาก ลิปนันท์ หวังกิจ จตุภรณ์ พลเสน ณัฐดนัย เจริญสุขวิมล และกิตติศักดิ์ วงษ์ดนตรี	
การศึกษาเปรียบเทียบปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มกาแฟด้วยวิธีวัดค่าดัชนีหักเหของแสง	361
ภัทธา สุขทนารักษ์ และเบญทิวา สุรศาสตร์พิศาล	
ผลของการฝึกหนักสลับเบาที่มีต่อองค์ประกอบของร่างกายของนักศึกษาชายที่มีภาวะน้ำหนักเกิน	375
จตุภรณ์ พลเสน ณรงค์ฤทธิ์ นิ้มมาก และสรลาลี เอื้อสุขอารี	
ผลของการฝึกความอดทนของกล้ามเนื้อระยะแอ่นที่มีต่อประสิทธิภาพในการปีนหน้าผาประเภททอปโรปในนักกีฬาปีนหน้าผา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ	385
นิพัทธ์พนธ์ ไสว ตันนุภัทร บำรุงกลางตระการ นาคง ศุภณัฐ นาคเอี่ยม แสนศักดิ์ดา วรณมุล	
เปรียบเทียบผลของรูปแบบการฝึกสแตติกและไดนามิกที่มีผลต่อพลังของกล้ามเนื้อแขนในกีฬางัดข้อ	398
จอย นิโคลัส แม็กโตโต วุฒิสักดิ์ บุญครอง บรรลือ รัตนจรัสโรจน์ กรณ์ทิพย์ ลิมนรรัตน์ และวสิษฐ สุโกศล	

พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

จักรกฤษณ์ อุตุ้ม

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

บทคัดย่อ

จากการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ และ 2) ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1-4 ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2565 ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย จำนวน 325 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผลการศึกษา พบว่า

1. สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย ศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาพลศึกษา มีเกรดเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 3.00-3.49 และรายได้ที่ได้รับต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท

2. พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.56$) ด้านที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด ด้านอารมณ์ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.75$) และด้านที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด ด้านการเอาชนะ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบางครั้ง ($\bar{X} = 3.40$)

3. ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ในด้านเพศ ชั้นปีที่ศึกษา สังกัดสาขาวิชา เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ที่ได้รับต่อเดือนในภาพรวม แตกต่างกัน ส่งผลให้มีพฤติกรรมในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทั้งในด้านความสามารถ ด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: อีสปอร์ต, พฤติกรรม, กีฬา, นักศึกษา

THE BEHAVIOR TOWARDS IN PLAYING E-SPORTS OF STUDENTS AT THAILAND NATIONAL SPORTS UNIVERSITY PHETCHABUN CAMPUS

Jukkit Autum

Faculty of Liberal Arts, Thailand National Sports University Phetchabun Campus

Abstract

The purposes of “The Behavior in playing E-sports of Students at Thailand National Sports University Phetchabun Campus” were 1) to study the students’ behavior and 2) to study personal factors that affect the students’ behavior in playing E-sports. The samples were 325 students at the National Sports University Phetchabun Campus, Years 1-4, who are enrolled in the academic year 2022 randomly selected. The instrument used for the data collection was a questionnaire. The data were analyzed using the statistics of frequency, percentage, mean, and standard deviation.

From the study results, it was found as follows:

1. The general status of most respondents is male, studying in the 4th year of majoring in physical education, having a cumulative GPA between 3.00-3.49 and monthly income less than 5,000 baht.

2. The overall behavior towards playing Esports among students has a high level of frequent behavior ($\bar{X} = 3.56$). The area with the highest level of behavior is the emotional side, which has a high level of frequent behavior ($\bar{X} = 3.75$). While the area with the lowest level of behavior is the conquering side, which has some level of pragmatic behavior ($\bar{X} = 3.40$).

3. Personal factors that affect the Esports behavior of students include gender, year of study, field of study, cumulative GPA and the overall monthly income received are different. Those results in behaviors in playing e-sports in terms of ability, interaction, winning, emotions, and learning that are significantly different at the .05 level.

Keywords: Esports, Behavior, Sports

บทนำ

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ส่งผลให้ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก มีการพัฒนานวัตกรรม สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เข้ามาเสริมปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์ เทคโนโลยีมีบทบาทมากในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร ใช้ในการทำงาน การทำกิจกรรมประจำวัน ในด้านการเพิ่มผลผลิตให้มีคุณภาพ เพิ่มรายได้ จนเทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งที่มนุษย์ขาดไม่ได้ในการดำรงชีวิต

ในยุคปัจจุบัน การทำกิจกรรมประจำวันที่พบเห็นกันเป็นอย่างมากคือ การเล่นเกม เกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน เกมให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน ฝึกสมอง ความคิด การวางแผน ส่งผลให้ให้มีไหวพริบในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เกิดมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีได้สร้างสรรค์จินตนาการและสามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้ดี โดยพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนผ่านตัวละครในเกมออนไลน์

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sports) หรือ อีสปอร์ต (Esports) คือ กีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกม เช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โมบา เกมอินดี้ การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2565ก)

กีฬาอีสปอร์ตที่นิยมแข่งขันในปัจจุบัน ได้แก่ ลีกออฟเฟนเจนส์ โดตา เคาเตอร์สไตร์ค วาโลแรนต์ โอเวอร์วอตซ์ พับจี ฟอर्टไนต์ อาร์ิโนออฟเวเลอร์ พีอีเอส เป็นต้น

ปัจจุบันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก (สรวิศ จันทระกิตติกุล, 2561) สำหรับคนยุคดิจิทัลจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ทั่วถึงมากขึ้น จึงทำให้วงการเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สำหรับในประเทศไทย เห็นได้ว่าทิศทางในอนาคตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นมีแนวโน้มที่จะเติบโตได้อีก จากมูลค่าตลาดกับจำนวนผู้ชมทั่วโลกของอีสปอร์ตมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว รวมถึงการได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐผลักดันให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ ถือเป็นโอกาสดีสำหรับธุรกิจผลิตเกม หรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย (กกมท.) ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมกีฬาชนิดนี้ ด้วยการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็น 1 ใน 16 ชนิดกีฬากีฬาเลือกสากล ในรายการการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 48 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ได้ส่งเสริมและพัฒนาอีสปอร์ต สนองนโยบายของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) เพื่อส่งเสริมอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานสู่สากล เสริมสร้างศักยภาพนักกีฬาสู่ความเป็นเลิศ โดยจัดให้มีการแข่งขัน TNSU Esports Championship 2022 ระหว่างวันที่ 26-29 กันยายน 2565 ณ อาคารวรรณกลาง มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุโขทัยเพื่อคัดเลือกนักกีฬาสังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 48 (TNSU Esports, 2565)

ดังนั้นผู้วิจัย จึงมีความสนใจในพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ เพื่อทำให้ทราบถึงพฤติกรรมในการการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัย

การกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ และเป็นข้อมูลการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันรายการ ต่าง ๆ ของนักศึกษาในกีฬาอีสปอร์ตต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ชั้นปีที่ 1-4

ขอบเขตด้านประชากร(กลุ่มตัวอย่าง)

ประชากร ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2565 ภาคปลาย จำนวน 557 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2565 ภาคปลาย จำนวน 325 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดย เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Kerjcie, & Morgan อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2556, หน้า 43) เทียบสัดส่วนแบ่งชั้นตามสาขาวิชา เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เกณฑ์การเป็นกรณีศึกษา (คัดเข้า)

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2565 ภาคปลาย
2. มีประสบการณ์การเล่นกีฬาอีสปอร์ต
3. นักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ มีความสนใจเข้าร่วมโครงการวิจัย สะดวกที่จะสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม มีสภาพจิตใจที่สมบูรณ์ สติสัมปชัญญะครบถ้วน การศึกษาครั้งนี้ประยุกต์ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบสอบถามมีทั้งหมด 2 ตอน จำนวน 25 ข้อ ใช้เวลาทำประมาณ 15 นาที ผู้วิจัยตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว สามารถส่งได้ที่ห้องสำนักงานคณะศิลปศาสตรมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

เกณฑ์การเป็นกรณีศึกษา (คัดออก)

1. เป็นนักศึกษาที่ไม่ได้ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2565
2. ไม่มีประสบการณ์การเล่นกีฬาอีสปอร์ต
3. นักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ที่ไม่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย หรือไม่สะดวกที่จะสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม มีสภาพจิตใจที่ไม่สมบูรณ์ ขาดสติสัมปชัญญะครบถ้วน โดยยึดความพร้อมของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นสำคัญ หากไม่พร้อมทางด้านร่างกายหรือจิตใจ ผู้วิจัยจะทำการคัดออก

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้คือ แบบสอบถามพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-list) จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ 1. เพศ 2. ชั้นปีที่ศึกษา 3. สังกัดสาขา 4. เกรดเฉลี่ยสะสม และ 5. รายได้ที่ได้รับต่อเดือน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่มีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-list) โดยการคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) และความถี่ (Frequency)
2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ มีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การแปลค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรม มีเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556, หน้า 85-86)

ค่าคะแนนเฉลี่ย	4.21-5.00	หมายถึง	ปฏิบัติเป็นประจำ
ค่าคะแนนเฉลี่ย	3.41-4.20	หมายถึง	ปฏิบัติบ่อย
ค่าคะแนนเฉลี่ย	2.61-3.40	หมายถึง	ปฏิบัติบางครั้ง
ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.81-2.60	หมายถึง	แทบจะไม่ปฏิบัติ
ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.00-1.80	หมายถึง	ไม่เคยปฏิบัติ

3. วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบ Independent samples T-Test สำหรับ

กลุ่มตัวอย่างสองกลุ่ม และการทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Variance: One-way ANOVA) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่าสองกลุ่ม

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ และ 2) ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ มีผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานภาพ เพศ ชั้นปี สาขา เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ที่ได้รับต่อเดือน

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	234	72.0
หญิง	91	28.0
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	66	20.3
ชั้นปีที่ 2	75	23.1
ชั้นปีที่ 3	31	9.5
ชั้นปีที่ 4	153	47.1
สาขา		
พลศึกษา	196	60.3
วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ	80	24.6
สื่อสารการกีฬา	15	4.6
การบริหารจัดการกีฬา	34	10.5
เกรดเฉลี่ยสะสม		
ต่ำกว่า 1.49	4	1.2
ระหว่าง 1.50-1.99	12	3.7
ระหว่าง 2.00-2.49	40	12.3
ระหว่าง 2.50-2.99	99	30.5
ระหว่าง 3.00-3.49	139	42.8
มากกว่า 3.50	31	9.5
ต่ำกว่า 1.49	4	1.2
รายได้ที่ได้รับต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	243	74.8
5,001-10,000 บาท	74	22.8
10,001-15,000 บาท	6	1.8
15,001-20,000 บาท	2	0.6
รวม	116	100

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเป็นเพศชาย ร้อยละ 72.0 และเป็นเพศหญิง ร้อยละ 28.0 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มากที่สุด ร้อยละ 47.1 รองลงมา ชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 23.1 และชั้นปีที่ 3 น้อยที่สุด ร้อยละ 9.5 เป็นนักศึกษาสังกัดสาขาวิชาพลศึกษา มากที่สุด ร้อยละ 60.3 รองลงมา วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ร้อยละ 24.6 และสื่อสารการกีฬา น้อยที่สุด ร้อยละ 4.6 เป็นนักศึกษามีเกรดเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 3.00-3.49 มากที่สุด ร้อยละ 42.8 รองลงมา ระหว่าง 2.50-2.99 ร้อยละ 30.5 และต่ำกว่า 1.49 น้อยที่สุด ร้อยละ 1.2 และเป็นนักศึกษามีรายได้ที่ได้รับต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท มากที่สุด ร้อยละ 74.8 รองลงมา 5,001-10,000 บาท ร้อยละ 22.8 และ 15,001-20,000 บาท น้อยที่สุด ร้อยละ 0.6

ตอนที่ 2 พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

ตารางที่ 2 พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษา ในภาพรวม

พฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. ด้านความสามารถ	3.44	1.02	ปฏิบัติบ่อย
2. ด้านการปฏิสัมพันธ์	3.61	1.01	ปฏิบัติบ่อย
3. ด้านการเอาชนะ	3.40	1.13	ปฏิบัติบางครั้ง
4. ด้านอารมณ์	3.75	1.06	ปฏิบัติบ่อย
5. ด้านการเรียนรู้	3.59	1.20	ปฏิบัติบ่อย
ภาพรวม	3.56	1.01	ปฏิบัติบ่อย

ในภาพรวม มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.56$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ด้านอารมณ์ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.75$) และด้านที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ด้านการเอาชนะ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบางครั้ง ($\bar{X} = 3.40$)

ด้านความสามารถ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.44$) เมื่อพิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้อ 1 ข้าพเจ้ารู้สึกมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.51$) และข้อที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ข้อ 3 ข้าพเจ้าฝึกฝนการสร้างสมาธิในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบางครั้ง ($\bar{X} = 3.37$)

ด้านการปฏิสัมพันธ์ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.61$) เมื่อพิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้อ 8 ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมร่วมกับเพื่อน มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.64$) และข้อที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ข้อ 6 ข้าพเจ้ารู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้นระหว่างเล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.58$)

ด้านการเอาชนะ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบางครั้ง ($\bar{X} = 3.40$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้อ 9 ข้าพเจ้าพบกับภารกิจใหม่ในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตอยู่เสมอ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.46$) และข้อที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ข้อ 11 ข้าพเจ้าศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อผ่านภารกิจในกีฬาอีสปอร์ตได้ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบางครั้ง ($\bar{X} = 3.29$)

ด้านอารมณ์ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.75$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้อ 13 ข้าพเจ้ารู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.84$) และข้อที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ข้อ 15 ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกทางบวกเมื่อได้เล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.65$)

ด้านการเรียนรู้ มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.59$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้อ 18 ข้าพเจ้าฝึกฝนทักษะกีฬาอีสปอร์ตด้วยตนเอง มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.65$) และข้อที่มีระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ข้อ 17 ข้าพเจ้าได้รับทางเลือกหลากหลายในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต มีระดับพฤติกรรมปฏิบัติบ่อย ($\bar{X} = 3.47$)

ตอนที่ 3 ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์

เพศแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านความสามารถ ด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชั้นปีที่ศึกษาแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านความสามารถด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สังกัดสาขาวิชาแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านความสามารถด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านความสามารถด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ด้านอารมณ์ ไม่แตกต่างกัน

รายได้ที่ได้รับต่อเดือนแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านความสามารถ ด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ด้านอารมณ์ ที่พบว่า ข้อที่มีระดับพฤติกรรมมากที่สุด คือ ข้าพเจ้ารู้สึกเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นกีฬาอีสปอร์ต แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาได้มองว่ากีฬาอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่เพลิดเพลิน เสริมสร้างทักษะความรู้ ทั้งยังสามารถต่อยอดไปสู่สายอาชีพ อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่กำลังได้รับความนิยม มีทีมและสนามแข่งขันระดับโลกเกิดขึ้นมากมาย เช่น World Cyber Games Championship ซึ่งเปรียบเสมือนสนามโอลิมปิกของโลกแห่งเกม

ความนิยมที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องนี้ ส่งผลต่อการขยายตัวของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องให้เติบโตไปพร้อมกัน กลายเป็นตลาดอาชีพใหม่ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล สอดคล้องกับผลการวิจัยของกฤตณัย แซ่อึ้ง และคณะ (2559) ที่ได้ ทำการศึกษา การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด และยังพบว่านักศึกษาลงเล่นเกมเพื่อการ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทดแทนความรู้สึกเหงา เล่นเกมเพื่อหา เพื่อนหรือพบปะกับเพื่อนใหม่ เล่นเกมเพื่ออยากเป็นผู้ชนะ ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น เล่นเกมเพื่อหาเงิน เป็นต้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยของปิยเมธ โอภาสกิจ (2561) ได้ศึกษา ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มเยาวชนมีเหตุผลของการเลือกเล่นกีฬา E-Sport เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จากผลปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬา แห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ที่พบว่า เพศ ชั้นปีที่ศึกษา สังกัดสาขาวิชา เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ที่ได้รับต่อ เดือนแตกต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยต่าง ๆ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็น เพศ ชั้นปีที่ศึกษา สังกัดสาขาวิชา เกรดเฉลี่ยสะสม และรายได้ที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันส่งผลให้มี พฤติกรรมในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทั้งในด้านความสามารถ ด้านการปฏิสัมพันธ์ ด้านการเอาชนะ ด้านอารมณ์ และด้านการเรียนรู้ แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของศักดิ์พัทธ์ รัตนสุรีย์ (2564) ได้ศึกษา พฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์อีสปอร์ตของผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการ เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กัน โดยปัจจัยที่ส่งผลกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ การศึกษา อาชีพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยเมธ โอภาสกิจ (2561) ได้ศึกษา ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่น กีฬา E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ ของครอบครัวและรายได้ต่อเดือนของครอบครัว มีผลต่อความคิดเห็นการประกอบอาชีพของกีฬา E-Sport ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้ จากข้อเสนอแนะของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขต เพชรบูรณ์ พบว่า

1. ควรมีการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการจัดการแข่งขัน อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะในกีฬาอีสปอร์ตให้กับนักศึกษา
2. ควรมีการจัดงานสัมมนาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการนำผู้เชี่ยวชาญ หรือนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงมาให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต หรือแนวทางการเป็นนักกีฬา อีสปอร์ตอาชีพ เพื่อเป็นการเสริมทักษะหรือเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ เพื่อให้เห็นถึงแนวความคิดในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ที่มีต่อการเล่นกีฬาอีสปอร์ต

บรรณานุกรม

- กฤตณัย แซ่เอ็ง, นรินทร์ รมณ์ชิต, พงศ์ศักดิ์ แก้วประทีป, วิทวัส กองจันทร์, วีรวุฒิ นาคนวน, และสหรัฐ บัตรพิมาย. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. (รายงานวิจัย). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปิยมธ โอภาสกิจ. (2561). *ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นกีฬา E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร* (สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเกริก.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565ก). *สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565ข). *สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ>
- ศักดิ์พัฑ รัตนสุริย์. (2564). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อีสปอร์ตของผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานคร* (การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สรวิศ จันทระกิตติกุล. (2561). *การศึกษาความพึงพอใจของผู้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย* (การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- TNSU Esports - อีสปอร์ต มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. (2565). *การแข่งขัน "TNSU Esports Championship 2022" ระหว่างวันที่ 26-29 กันยายน 2565 ณ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุโขทัย*. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/TNSUesports/photos/pcb.640050317747174/640020927750113/>

