

ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Factors and E-Sport playing behaviors of Mathayomsuksa 5 students

กฤษณะ ขยัน

Kritsana kahyan

โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

*Corresponding Author E-mail Address: kritpm@gmail.com

Received May 19, 2023; Revised June 4, 2023; Accepted June 7, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) สอบถามข้อมูลการวิจัยออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Google Forms เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 143 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่น E-Sport จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) มากที่สุด รองลงมาคือ แท็บเล็ต โดยส่วนใหญ่เล่นเกมผ่านระบบออนไลน์ และเล่นกับเพื่อนมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่น E-Sport เฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง รองลงมา คือ 3-4 ชั่วโมง เวลาเฉลี่ยในการเล่น E-Sport คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือเล่นทุกวัน ในส่วนของข้อมูลพฤติกรรมที่ทำให้นักเรียนเล่นเกม E-Sport พบว่า นักเรียนเล่นเกมประเภท Action (เกมแอคชั่น) เกมยิงปืน รองลงมาคือ เกมประเภท Adventure (เกมผจญภัย) และเกมประเภท Strategy (เกมแนววางแผนกลยุทธ์) และสะดวกเล่นเกมช่วงเวลาหัวค่ำ (เวลา 19.00 น.-22.00 น.) รองลงมาคือ ช่วงเย็น (หลังเลิกเรียน) ซึ่งครอบครัวส่วนมากไม่กำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นเกม และมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเพื่อซื้อสินค้าตัวละคร/อาวุธ รองลงมาคือซื้อเงิน/เพชรในเกม ทำให้ส่งผลต่ออารมณ์ในการเล่นเกม เป็นผลมาจากโปรโมชั่นหรือโฆษณาในเกม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จัก E-Sport จากการเคยดูนักกีฬาที่ลงทำการแข่งขัน แต่ไม่ได้ติดตามอย่างจริงจัง

คำสำคัญ: E-Sport; พฤติกรรม; ปัจจัย

Abstract

The purpose of this research was to study factors and e-sport playing behaviors of Mathayomsuksa 5 students, Wat Phra Si Mahathat Demonstration Secondary School.

Phranakhon Rajabhat University is a quantitative research (Quantitative Research) using a questionnaire (Questionnaire) asking online research data using Google Forms program as a data collection tool. From the sample group of students in grade 5, Wat Phra Si Mahathat Demonstration Secondary School. Phranakhon Rajabhat University, 143 people by selecting a specific sample (Purposive Sampling). The research results can be summarized as follows. The sample group had the behavior of playing e-sports from a mobile phone (mobile), followed by a tablet, most of them playing online games. and play with friends the most. Most of the samples spent an average of 1-2 hours playing e-sports, followed by 3-4 hours. The average time to play e-sport was 1-2 days a week, followed by playing daily. Behavior data that led students to play e-sports found that students played Action games (action games), shooting games, followed by Adventure games (Adventure games) and Strategy games (Strategic planning games) and It is convenient to play games in the early evening (19.00-22.00), followed by in the evening (after school), where most families do not set the criteria for playing games. And there is a cost to play the game to buy character/weapon skins. Followed by buying money/diamonds in the game. affecting the mood of playing the game because of in-game promotions or advertisements. Most of the sample groups know E-Sport from watching athletes competing but not actively pursued.

Keywords: E-Sport; Behavior; Factors

บทนำ

วิดีโอเกม (Video Game) คือสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ด้วยเทคนิคการสื่อสารด้วยภาพและเสียง มีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม (รัฐพล ศรีสว่าง, 2553) วิดีโอเกมมีส่วนประกอบคือ ส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) กับอุปกรณ์การเล่นเกม (Video Device) เพื่อแสดงผลออกมาทางหน้าจอแสดงผล (Display Device) โดยผู้ใช้งานจะมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมการเล่นเกมที่เรียกว่า เกมคอนโทรลเลอร์ (Game Controller) วิดีโอเกมทั้งหมดมีหลากหลายประเภท และแต่ละประเภทจะมีกลุ่มของผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงความนิยมของผู้เล่นอีกด้วย หากอิงทฤษฎีของ Mark J.P. Wolf จะสามารถแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 42 ชนิด (Mark, 2002) แต่ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาของเทคโนโลยีวิดีโอเกมทำให้เกิดคำศัพท์ในการใช้เรียกเกมใหม่ มีการแบ่งหมวดหมู่หลักของประเภทวิดีโอเกมไว้ประมาณ 9-25 ชนิดขึ้นอยู่กับชนิดของเครื่องที่ใช้เล่นเกม และหมวดหมู่ที่ตัวแทนจำหน่ายเกมหรือเว็บไซต์

ให้บริการข้อมูลเกมต้องการจัดแบ่ง โดยอ้างอิงจากโปรแกรมขายเกมทางอินเทอร์เน็ตของบริษัทชื่อดังอย่าง โปรแกรม App Store ของบริษัท Apple และโปรแกรม Steam ของบริษัท Valve Corporation

เกมออนไลน์เป็นหนึ่งในประเภทของวิดีโอเกมที่มีรูปแบบการเล่นเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ตหรือมีการเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่น (Rollings & Ernest, 2006) ในปัจจุบันเกมออนไลน์ สามารถเล่นผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ เครื่องเกมคอนโซล หรือแท็บเล็ต เป็นต้น แต่เดิมนั้นเกมออนไลน์มีต้นกำเนิดมาจากวิดีโอเกมโดยมีแนวคิดที่ผู้ผลิตพยายามทำให้เกมหนึ่งเกมนั้นสามารถเล่นด้วยกันมากกว่าสองคนขึ้นไปได้ ซึ่งการพัฒนาของเกมออนไลน์ก็ถูกพัฒนาขึ้นมาตามเทคโนโลยีของแต่ละยุคสมัย โดยเริ่มต้นจากเทคโนโลยี LAN (Local Area Network) ที่ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นด้วยกันได้ผ่านสาย LAN ที่เชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์ด้วยกัน สิทธิธนโชติ ตรงดี (2555) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมในสมาร์ทโฟน ของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน แบ่งโดยการจับฉลาก 5 เขตได้แก่ เขตบางกะปิ ลาดพร้าว จตุจักร ราชเทวี และปทุมวัน มีจุดของชุดคำถามที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในเรื่องคุณลักษณะของเกมออนไลน์ในด้านต่างๆเช่น ภาพ เสียง เนื้อหา ของเกมโทรศัพท์สมาร์ทโฟน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของทฤษฎีปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคใน ด้านการรับรู้ โดยที่ผู้บริโภคให้ความสนใจเกี่ยวกับเสียงเป็นอย่างแรก ต่อมาด้วยภาพที่สวยงามสมจริง ดึงดูดให้เล่น เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการสร้างแบบสอบถามในเรื่องของพฤติกรรมการเล่นเกมที่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ภายในงานวิจัยชิ้นนี้ และธนพัทธ์ เอเมบุตร (2558) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือก เล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่าง 400 คน จำแนกตามเขตจตุจักร ลาดพร้าว และหลักสี่ จากผลการศึกษาพบว่าผู้บริโภคที่เล่นเกมออนไลน์เลือก เล่นเกมเพราะต้องการพักผ่อนหาอะไรทำยามว่างเป็นหลัก สอดคล้องกับทฤษฎีปัจจัยภายในที่มี อิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคในด้านค่านิยมและวิถีชีวิต และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในส่วนของภาคธุรกิจในงานวิจัยชิ้นนี้ได้

E-Sport เป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่ง ที่มีรูปแบบวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไป เป็นเกมที่มีการวางแผนกลยุทธ์และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน ปัจจุบัน E-Sport หรือการแข่งขันกีฬาออนไลน์ วิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกีฬานิยามใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก ได้เข้ามามีบทบาทและได้รับอิทธิพลสูงในกลุ่มของนักเรียนที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด โดยส่วนประกอบหลักของการแข่งขัน E-Sport ไม่ได้แตกต่างจากการแข่งขันในกีฬาประเภทอื่นๆ กล่าวคือประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา ซึ่งก็คือ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรืออุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ ที่สนับสนุนในการเล่น การวางแผนในการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างเต็มที่ของนักกีฬา ปัจจุบัน ได้มีทีมกีฬาและการแข่งขัน E-Sport เกิดขึ้นมากมาย โดยมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมีการมอบรางวัล ให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาสากลประเภทอื่น ๆ ทั่วไป จากกระแสความนิยมใน

กีฬา E-Sport จึงทำให้การเล่นเกมออนไลน์ไม่เพียงแค່เล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่เพื่อนำไปสู่การแข่งขันระดับประเทศ และสามารถสร้างรายได้จากการแข่งขันกีฬา E-Sport นั่นก็คือ เงินรางวัล นอกจากนี้ยังได้รับเงินสนับสนุนจากสปอนเซอร์ที่คอยสนับสนุนของทีม เงินรายได้จากการเป็นพรีเซนเตอร์ ให้กับบริษัทห้างร้านต่างๆ ที่ผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ ที่สนับสนุนในการเล่นเกมนอกจากนี้ นักกีฬา E-Sport ที่มีชื่อเสียงยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับเยาวชน ให้หันมาสนับสนุนและติดตามเชียร์การแข่งขันในทุกๆ รายการที่มีการจัดการแข่งขันขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนช่วยสร้างความสนใจในการเล่น E-Sport ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ขณะที่ภาครัฐก็เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสนับสนุนการแข่งขันกีฬา E-Sport ให้พัฒนาขึ้นและช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงในด้านทัศนคติเชิงลบที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกม E-Sport ซึ่งเห็นได้จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้อนุมัติให้การแข่งขัน E-Sport เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียน จัดตั้งสมาคมได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทยปี พ.ศ. 2558 โดยในปี พ.ศ. 2560 ได้รับการอนุมัติให้เป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” (Thailand E-Sports Federation : TESF)

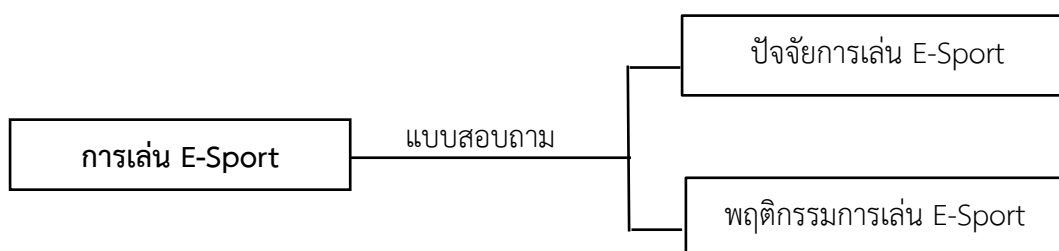
จากสถานการณ์ข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงปัจจัยและพฤติกรรมที่ทำให้นักเรียนเล่น E-Sport ว่ามีปัจจัยใดที่ทำให้นักเรียนเล่น E-Sport และพวกเขามีพฤติกรรมในการเล่นอย่างไร โดยผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ สำหรับครู/อาจารย์ผู้สอน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจถึงเหตุผลและพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ในหลายๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่น สุขศึกษาและพลศึกษา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษ ทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมการแข่งขันกีฬา E-Sport ในโรงเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยและพฤติกรรมในการเล่น E-Sport ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 143 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2) การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบวัตถุประสงค์ที่เป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล เพศ โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรายละเอียดอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้เครื่องมือสื่อสารและเล่นเกม โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list)

การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Context validity) ด้วยเทคนิค (Index of Item Objective Congruence: IOC) พิจารณาจากค่าเฉลี่ยที่เท่ากับ 1.00 และปรับปรุงแก้ไขสำนวนภาษาที่ใช้ในแบบสอบถามให้ถูกต้อง จากนั้นหาคุณภาพของแบบสอบถามรายข้อโดยการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์ แอลฟา (Coefficient alpha) ของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมากกว่า 0.80

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับแก้สมบูรณ์แล้วแจ้งให้นักเรียนเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับ โดยใช้โปรแกรม Google Forms

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรายละเอียดอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ และส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้เครื่องมือสื่อสารและเล่นเกม ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าความถี่ และหาร้อยละ (Percentage)

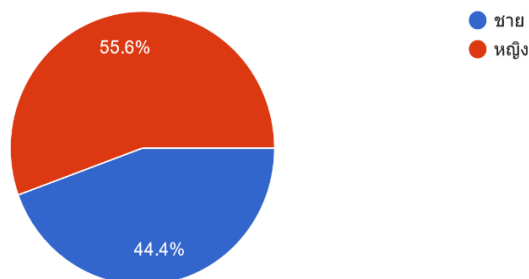
ผลการวิจัย

จากการศึกษาปัจจัยและพฤติกรรมในการเล่น e-sport ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยสร้างขึ้นตามกรอบวัตถุประสงค์ที่เป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

1) ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list) โดยนักเรียนเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับ โดยใช้โปรแกรม *Google Forms* ออกมาในรูปแบบของกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิงคิดเป็นร้อยละ 55.6 และมีจำนวนนักเรียนชายคิดเป็นร้อยละ 44.4 โดยมีอายุเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ที่อายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 55.6 และรองลงมามีอายุเฉลี่ยอยู่ที่อายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.0 และจำนวนห้องเรียนแบ่งออกเป็น 3 แผนการเรียนดังนี้ ห้องเรียนที่ 1 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 37.0 ห้องเรียนที่ 2 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 31.9 และห้องเรียนที่ 3 มีแผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาญี่ปุ่นกับแผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 31.1 ดังภาพที่ 1 – 3

เพศ
คำตอบ 135 ข้อ

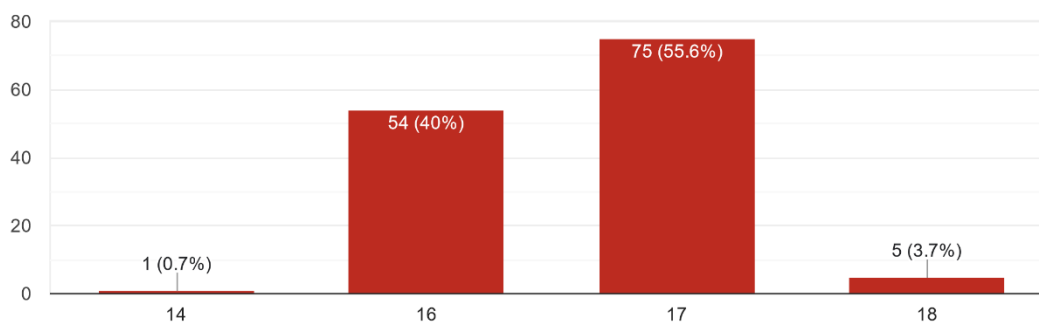


ภาพที่ 1 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง เพศของนักเรียน

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิง คิดเป็นร้อยละ 55.6 และมีจำนวนนักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ 44.4

อายุ

คำตอบ 135 ข้อ

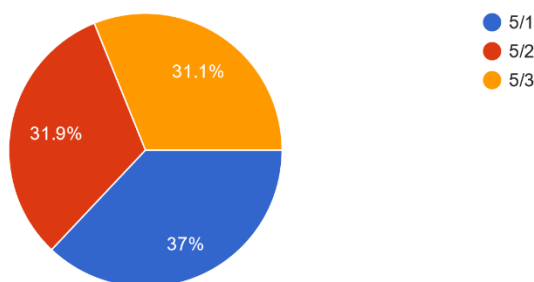


ภาพที่ 2 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง อายุของนักเรียน

จากภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่าโดยมีอายุเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ที่อายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 55.6 และรองลงมามีอายุเฉลี่ยอยู่ที่อายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.0

ห้อง

คำตอบ 135 ข้อ



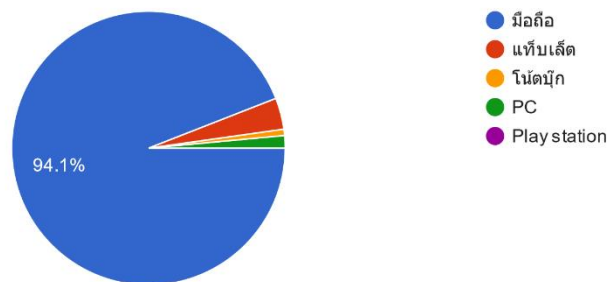
ภาพที่ 3 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ห้องและแผนการเรียนของนักเรียน

2) ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรายละเอียดอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้

จากข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับรายละเอียดอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list) โดยนักเรียนเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับ โดยใช้โปรแกรม Google Forms ออกมาในรูปแบบของกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) คิดเป็นร้อยละ 94.1 รองลงมาเป็นเครื่องแท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 3.7 โดยมีแบรนด์เครื่องมือสื่อสารมากที่สุดคือ Apple คิดเป็นร้อยละ 54.8 และรองลงมาเป็น Samsung คิดเป็นร้อยละ 20.7 ระบบปฏิบัติการที่นิยมใช้มากอันดับที่ 1 คือ IOS คิดเป็นร้อยละ 54.8 อันดับที่ 2 คือ

Android คิดเป็นร้อยละ 43.7 ระบบเครือข่ายไร้สายของค่าย Ais คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาคือค่าย True คิดเป็นร้อยละ 31.9 ดังภาพที่ 4 – 7

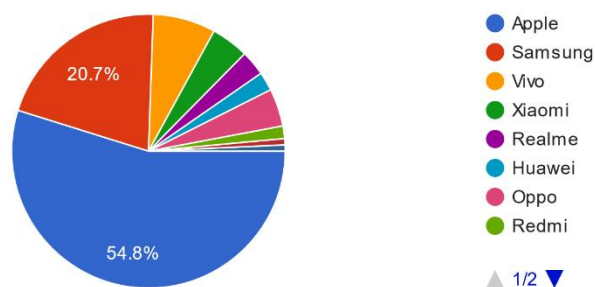
เครื่องมือสื่อสารที่ใช้
คำตอบ 135 ข้อ



ภาพที่ 4 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง เครื่องมือสื่อสาร

จากภาพที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) คิดเป็นร้อยละ 94.1 รองลงมาเป็นเครื่องแท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 3.7

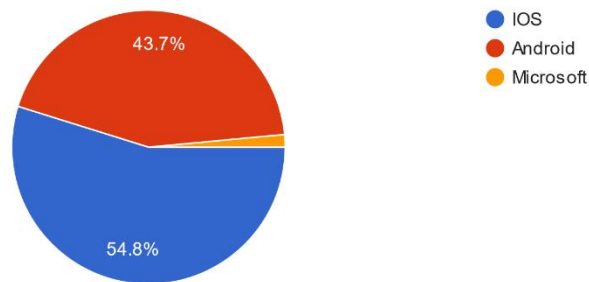
ยี่ห้อ
คำตอบ 135 ข้อ



ภาพที่ 5 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง แบรนด์เครื่องมือสื่อสาร

จากภาพที่ 5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้แบรนด์เครื่องมือสื่อสารมากที่สุดคือ Apple คิดเป็นร้อยละ 54.8 และรองลงมาคือ Samsung คิดเป็นร้อยละ 20.7

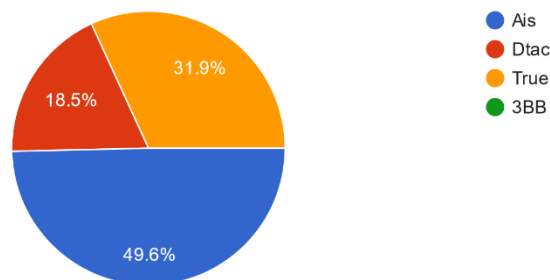
ระบบปฏิบัติการที่ใช้
คำตอบ 135 ข้อ



ภาพที่ 6 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ระบบปฏิบัติการเครื่องมือสื่อสาร

จากภาพที่ 6 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ระบบปฏิบัติการที่นิยมใช้มากอันดับที่ 1 คือ iOS คิดเป็นร้อยละ 54.8 อันดับที่ 2 คือ Android คิดเป็นร้อยละ 43.7

เครือข่ายที่ใช้
คำตอบ 135 ข้อ



ภาพที่ 7 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ระบบเครือข่ายไร้สาย

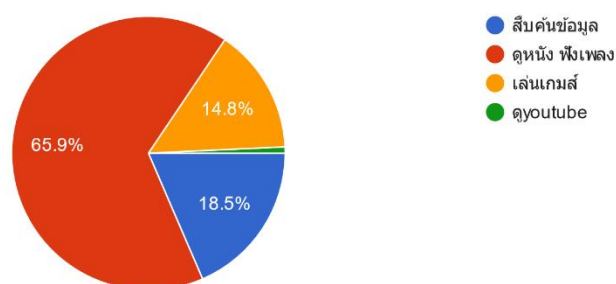
จากภาพที่ 7 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ระบบเครือข่ายไร้สายของค่าย Ais คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาคือค่าย True คิดเป็นร้อยละ 31.9

3) ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้เครื่องมือสื่อสารและเล่นเกม

จากข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้เครื่องมือสื่อสารและเล่นเกม โดยมีคำถามลักษณะเป็นแบบเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง (Check list) โดยนักเรียนเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับ โดยใช้โปรแกรม *Google Forms* ออกมาในรูปแบบของกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือสื่อสารในการดูหนัง ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 65.9 รองลงมาคือ เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 14.8 นักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 85.2 และนักเรียนที่ไม่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 14.8 โดยเล่นเกมในรูปแบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 82.7 เล่นเกมในรูปแบบออฟไลน์ คิดเป็น

ร้อยละ 17.3 นักเรียนนิยมเล่นเกมประเภท Action (เกมแอคชั่น) เกมยิงปืน คิดเป็นร้อยละ 23.4 รองลงมา คือ เกมประเภท Adventure (เกมผจญภัย) และเกมประเภท Strategy (เกมแนววางแผนกลยุทธ์) คิดเป็น ร้อยละ 14.1 นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 49.6 และนักเรียนที่ชอบเล่นเกมกับ เพื่อนๆ คิดเป็นร้อยละ 48.8 นักเรียนใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นๆแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 41.4 รองลงมานักเรียนใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นๆแต่ละครั้ง 3-4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 25.8%, นักเรียนเล่นเกม ออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงมาคือ เล่นทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 26.8 นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมช่วงเวลาหัวค่ำ (เวลา 19.00 น. - 22.00 น.) คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือ ช่วงเย็น (หลังเลิก เรียน) คิดเป็นร้อยละ 22.8 อิทธิพลที่ทำให้ให้นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 48.0 รองลงมา คือ สนใจที่จะเล่นเอง คิดเป็นร้อยละ 41.7 ครอบครัวไม่กำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นเกมนั้นๆ คิดเป็น ร้อยละ 87.5 และครอบครัวกำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นเกมนั้นๆคิดเป็นร้อยละ 12.5 การเล่นเกมส่งผลต่ออารมณ์ ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 64.8 และการเล่นเกมไม่ส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.2 นักเรียนมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นๆ คิดเป็นร้อยละ 59.4 และไม่มีเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นๆ คิด เป็นร้อยละ 40.6 นักเรียนมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นๆเพื่อซื้อสินส่วนตัวละคร/อาวุธ คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมา คือ เพื่อซื้อเงิน/เพชรในเกม คิดเป็นร้อยละ 27.0 โปรโมชันหรือโฆษณาที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกม ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 60.8 และไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 39.2 นักเรียนรู้จัก E-Sport คิดเป็นร้อยละ 96.9 และแค่ได้ยินผ่านๆ คิดเป็นร้อยละ 3.1 ถ้าพูดถึง E-Sport นักเรียน นึกถึง นักกีฬา คิดเป็นร้อยละ 45.4 และรองลงมาคือ นักกีฬาอาชีพและกลุ่มคนที่ชื่นชอบเล่นเกม คิดเป็นร้อย ละ 25.4 นักเรียนส่วนใหญ่เคยดูแต่ไม่ได้ติดตามการแข่งขันกีฬา E-Sport คิดเป็นร้อยละ 52.3 และที่ได้ติดตาม การแข่งขันกีฬา E-Sport คิดเป็นร้อยละ 35.4 ดังภาพที่ 8 – 24

ใช้เครื่องมือสื่อสารในด้านไหนมากที่สุด
คำตอบ 135 ข้อ

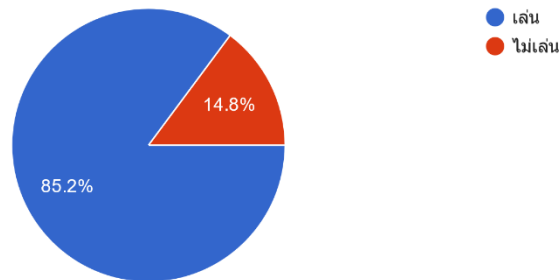


ภาพที่ 8 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง เครื่องมือสื่อสาร

จากภาพที่ 8 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือสื่อสารในการดูหนัง ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 65.9 รองลงมาคือ เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 14.8

เล่นเกมหรือไม่

คำตอบ 135 ข้อ

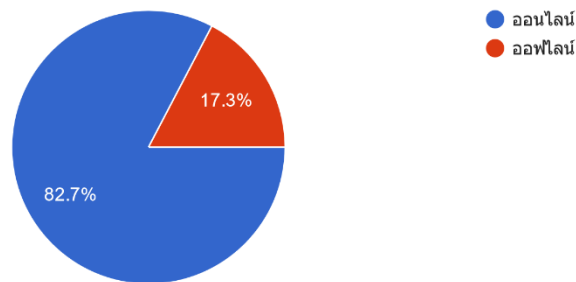


ภาพที่ 9 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนเคยเล่นเกมหรือไม่เคยเล่นเกม

จากภาพที่ 9 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 85.2 และนักเรียนที่ไม่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 14.8

เล่นเกมประเภทใด

คำตอบ 127 ข้อ

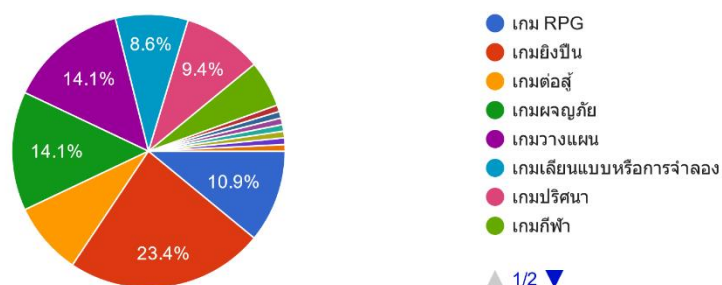


ภาพที่ 10 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนนิยมเล่นเกมประเภทใด

จากภาพที่ 10 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมในรูปแบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 82.7 เล่นเกมในรูปแบบออฟไลน์ คิดเป็นร้อยละ 17.3

เกมส์แนวไหนที่ชอบเล่นมากที่สุด

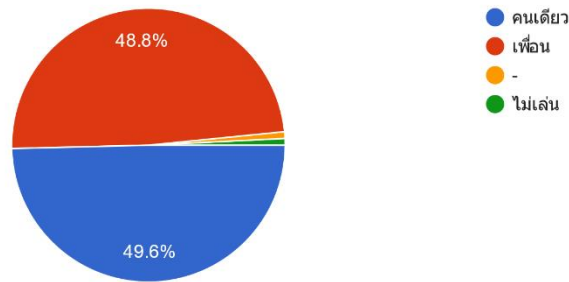
คำตอบ 128 ข้อ



ภาพที่ 11 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนนิยมเล่นเกมแนวไหนมากที่สุด

จากภาพที่ 11 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมประเภท Action (เกมแอคชั่น) เกมยิงปืน คิดเป็นร้อยละ 23.4 รองลง คือ เกมประเภท Adventure (เกมผจญภัย) และเกมประเภท Strategy (เกมแนววางแผนกลยุทธ์) คิดเป็นร้อยละ 14.1

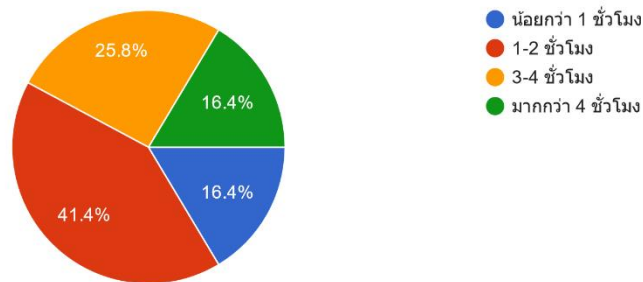
ส่วนมากเล่นกับใคร
คำตอบ 127 ข้อ



ภาพที่ 12 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ส่วนใหญ่นักเรียนชอบเล่นเกมกับใครมากที่สุด

จากภาพที่ 12 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 49.6 และนักเรียนที่ชอบเล่นเกมกับเพื่อนๆ คิดเป็นร้อยละ 48.8

ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง
คำตอบ 128 ข้อ

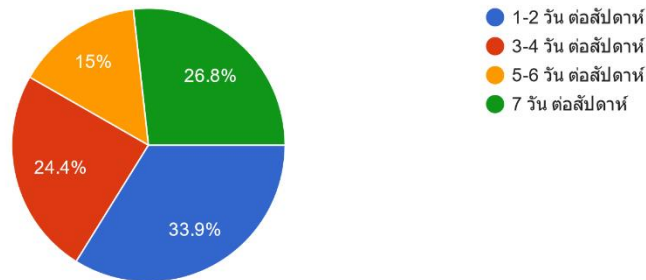


ภาพที่ 13 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนใช้ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งเท่าใด

จากภาพที่ 13 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 41.4 รองลงมานักเรียนใช้ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง 3-4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 25.8

ความถี่โดยเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์

คำตอบ 127 ข้อ

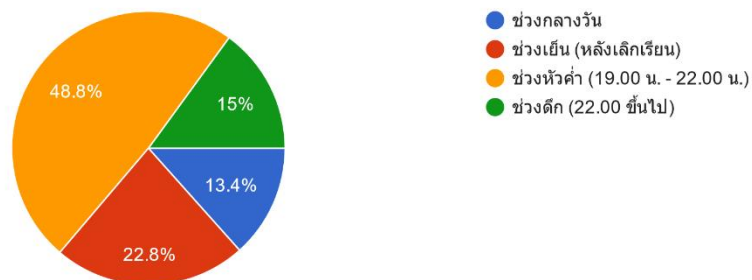


ภาพที่ 14 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ความถี่โดยเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์

จากภาพที่ 14 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงมาคือ เล่นทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 26.8

ส่วนมากเล่นเวลาใดมากที่สุด

คำตอบ 127 ข้อ

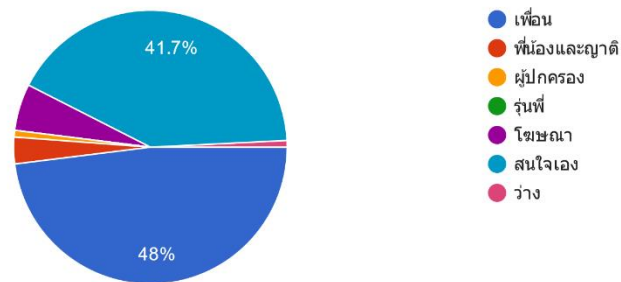


ภาพที่ 15 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนเล่นเกมช่วงเวลาใดมากที่สุด

จากภาพที่ 15 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมช่วงหัวค่ำ (เวลา 19.00 น. - 22.00 น.) คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือ ช่วงเย็น (หลังเลิกเรียน) คิดเป็นร้อยละ 22.8

อิทธิพลอะไรที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์

คำตอบ 127 ข้อ

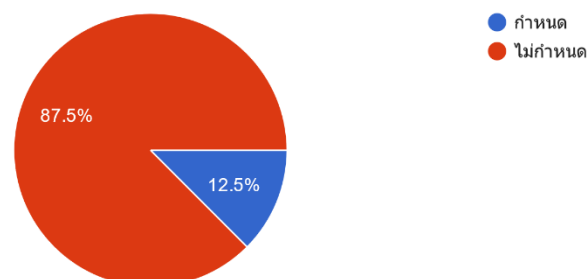


ภาพที่ 16 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง อิทธิพลอะไรที่ทำให้ให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์

จากภาพที่ 16 แสดงให้เห็นว่าอิทธิพลที่ให้นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 48.0 รองลงมา คือ สนใจที่จะเล่นเอง คิดเป็นร้อยละ 41.7

ครอบครัวกำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นหรือไม่?

คำตอบ 128 ข้อ

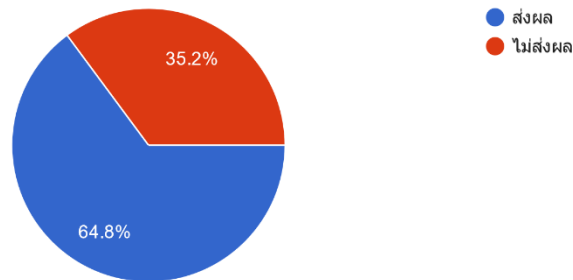


ภาพที่ 17 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ครอบครัวกำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นหรือไม่

จากภาพที่ 17 แสดงให้เห็นว่าครอบครัวไม่กำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่น คิดเป็นร้อยละ 87.5 และครอบครัวกำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นคิดเป็นร้อยละ 12.5

การเล่นเกมส่งผลต่ออารมณ์หรือไม่?

คำตอบ 128 ข้อ

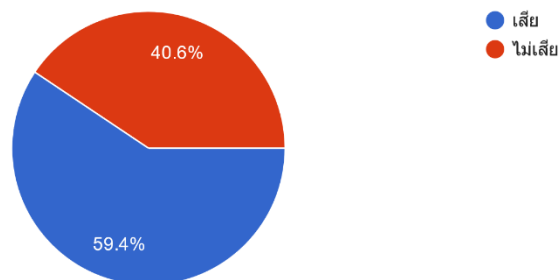


ภาพที่ 18 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง การเล่นเกมส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียนหรือไม่

จากภาพที่ 18 แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 64.8 และการเล่นเกมไม่ส่งผลต่ออารมณ์ของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.2

เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์หรือไม่?

คำตอบ 128 ข้อ

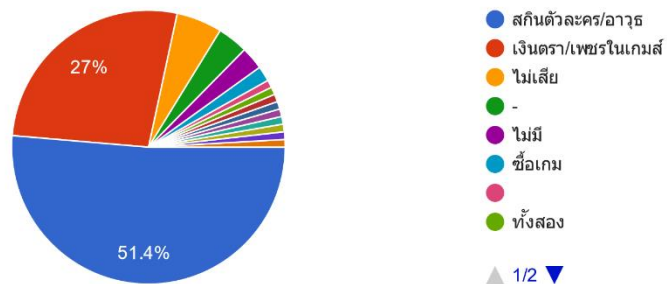


ภาพที่ 19 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์หรือไม่

จากภาพที่ 19 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 59.4 และไม่มีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 40.6

เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์เพื่อสิ่งใด?

คำตอบ 111 ข้อ

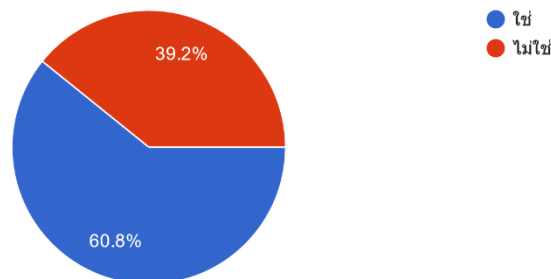


ภาพที่ 20 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์เพื่อสิ่งใดมากที่สุด

จากภาพที่ 20 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์เพื่อซื้อสกินตัวละคร/อาวุธ คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมา คือ เพื่อซื้อเงิน/เพชรในเกม คิดเป็นร้อยละ 27.0

โปรโมชั่นหรือโฆษณามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมหรือไม่?

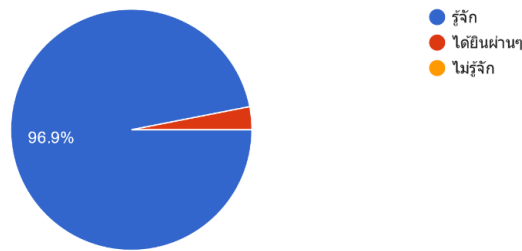
คำตอบ 125 ข้อ



ภาพที่ 21 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง โปรโมชั่นหรือโฆษณามีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมของนักเรียนหรือไม่

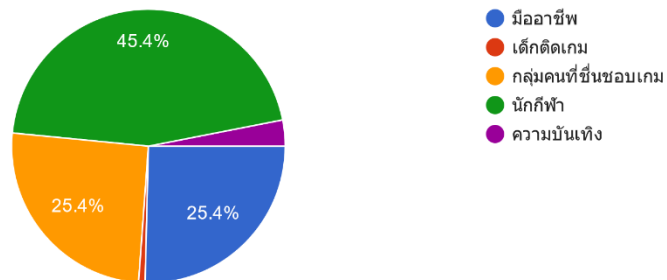
จากภาพที่ 21 แสดงให้เห็นว่าโปรโมชั่นหรือโฆษณา มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 60.8 และไม่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 39.2

คุณรู้จัก E-Sport หรือไม่?
คำตอบ 130 ข้อ



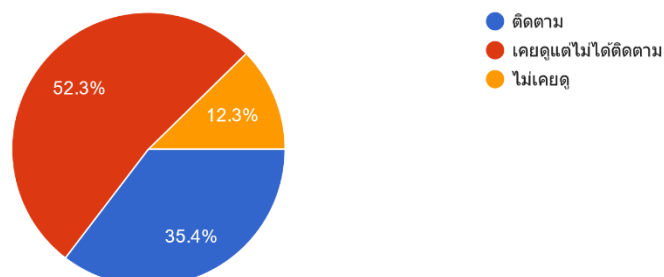
ภาพที่ 22 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนรู้จัก E-Sport หรือไม่
จากภาพที่ 22 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่รู้จัก E-Sport คิดเป็นร้อยละ 96.9 และแค่ไต่ยืนผ่านๆ คิดเป็นร้อยละ 3.1

พูดถึง E-sport นึกถึงอะไร
คำตอบ 130 ข้อ



ภาพที่ 23 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง ถ้าพูดถึง E-Sport นักเรียนนึกถึงอะไร
จากภาพที่ 23 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ถ้าพูดถึง E-Sport นักเรียนนึกถึงนักกีฬาคิดเป็นร้อยละ 45.4 และรองลงมาคือ นักกีฬาอาชีพและกลุ่มคนที่ชื่นชอบเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 25.4

ติดตามการแข่งขัน E-sport บ้างไหม?
คำตอบ 130 ข้อ



ภาพที่ 24 แสดงกราฟและค่าร้อยละ (Percentage) เรื่อง นักเรียนได้ติดตามการแข่งขันกีฬา E-Sport บ้างไหม

จากภาพที่ 24 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เคยดูแต่ไม่ได้ติดตามการแข่งขันกีฬา E-Sport คิดเป็นร้อยละ 52.3 และที่ได้ติดตามการแข่งขันกีฬา E-Sport คิดเป็นร้อยละ 35.4

สรุปผลการวิจัย

พฤติกรรมการเล่น E-Sport จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) มากที่สุด รองลงมาคือ แท็บเล็ต โดยส่วนใหญ่เล่นเกมผ่านระบบออนไลน์ และเล่นกับเพื่อนมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่น E-Sport เฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง รองลงมา คือ 3-4 ชั่วโมง เวลาเฉลี่ยในการเล่น E-Sport คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือเล่นทุกวัน ในส่วนของข้อมูลพฤติกรรมที่ทำให้นักเรียนเล่นกีฬา E-Sport พบว่า นักเรียนเล่นเกมประเภท Action (เกมแอคชั่น) เกมยิงปืน รองลงมาคือ เกมประเภท Adventure (เกมผจญภัย) และเกมประเภท Strategy (เกมแนววางแผนกลยุทธ์) และสะดวกเล่นเกมช่วงเวลาหัวค่ำ (เวลา 19.00 น.-22.00 น.) รองลงมาคือ ช่วงเย็น (หลังเลิกเรียน) ซึ่งครอบครัวส่วนมากไม่กำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นเกม และมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเพื่อซื้อสินค้าตัวละคร/อาวุธ รองลงมาคือซื้อเงิน/เพชรในเกม ทำให้ส่งผลต่ออารมณ์ในการเล่น เป็นผลมาจากโปรโมชั่นหรือโฆษณาในเกม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จัก E-Sport จากการเคยดูนักกีฬาที่ลงทำการแข่งขัน แต่ไม่ได้ติดตามอย่างจริงจัง

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับปัจจัยและพฤติกรรมในการเล่น E-Sport ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร สามารถสรุปประเด็นที่สำคัญมาอภิปรายผลได้ดังนี้

พบว่านักเรียนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่าง ๆ ในระหว่างการเรียนรู้การสอนในการดูหนัง ฟังเพลง และเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ จะเห็นว่าในปัจจุบันเพศไม่มีผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ง่ายขึ้นและการที่โลกได้เริ่มเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว อายุ หรือแผนการเรียนที่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อจำนวนคนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันเพราะวัยเรียนมักจะชอบเล่นเกมกับเพื่อนในห้องเรียนและพบปะกับกลุ่มสังคมในเกมซึ่งมีทุกรุ่นอายุอยู่ตลอดเวลา นักเรียนส่วนใหญ่นิยมใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) คิดเป็นร้อยละ 94.1 โดยเลือกใช้แบรนด์ Apple และระบบปฏิบัติการ IOS คิดเป็นร้อยละ 54.8 ส่วนระบบเครือข่ายไร้สายที่ใช้เป็นส่วนใหญ่ใช้ของค่าย Ais คิดเป็นร้อยละ 49.6 ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาที่นักเรียนเลือกใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ) เพราะว่า สะดวกต่อการพกพาติดตัวไปยังสถานที่ต่างๆ คือ น้ำหนักเบา ขนาดไม่ใหญ่เกินไป เรื่องของแบรนด์และระบบปฏิบัติการที่เลือกใช้น่าจะขึ้นอยู่กับความชอบและรสนิยมส่วนตัวของผู้ใช้ รวมถึงฐานะทางการเงินของแต่ละครอบครัวด้วย ระบบเครือข่ายไร้สายที่นักเรียนเลือกคงเป็นเรื่องของโปรโมชั่นหรือโฆษณาที่ดึงดูดใจ เช่น โปรโมชั่นรายเดือนที่ถูก ความเร็วของระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) การบริการหลังการขาย นักเรียนที่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 85.2 และชอบเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 82.7 ส่วนใหญ่เล่นเองคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 49.6% เน้นเกมแนวประเภท Action (เกมแอคชั่น) เกมยิงปืน เพราะตัวเกมมีความ

ตื่นเต้น เราใจ คิดเป็นร้อยละ 23.4 โดยใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 41.4 และเล่นเกมออนไลน์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33.9 ในช่วงเวลาหัวค่ำ (เวลา 19.00 น.-22.00 น.) คิดเป็นร้อยละ 48.8 ส่วนใหญ่ครอบครัวไม่กำหนดเกณฑ์เวลาในการเล่นเกมน คิดเป็นร้อยละ 87.5 ซึ่งนักเรียนมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนเพื่อซื้อ สกินตัวละคร/อาวุธ คิดเป็นร้อยละ 51.4 เกิดจากโปรโมชันหรือโฆษณา มีผลต่อการตัดสินใจเติมเกม คิดเป็นร้อยละ 60.8 ทำให้ส่งผลต่ออารมณ์ในการเล่นเกมนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 64.8 ผลมาจากการที่มีการจัดการแข่งขันกีฬา E-Sport มากขึ้น ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่รู้จัก E-Sport คิดเป็นร้อยละ 96.9 โดยนึกถึง นักกีฬา คิดเป็นร้อยละ 45.4 และนักเรียนส่วนใหญ่ได้เคยการแข่งขันกีฬา E-Sport แต่ไม่ได้ติดตาม คิดเป็นร้อยละ 52.3

สอดคล้องกับผลวิจัยของธาริน เสวกจันทร์ (2552) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ส่วนใหญ่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 16.00 - 20.00 น. และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ เพื่อความเพลินเพลิน และความสนุกสนาน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีผลกระทบด้านสุขภาพสูงสุด คือ เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกปวดตา ปวดหลัง ปวดนิ้ว มักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลวิจัยของสุรพล สีสู่รงค์ (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบางวันสัปดาห์ ในช่วงเวลาเย็นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเล่นในแต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง และมักจะเล่นเกมร่วมกับเพื่อน เกมที่เล่นเรียงลำดับความสำคัญดังนี้ เกมแอคชั่นเกมต่อสู้ เกมผจญภัย/เกมวางแผน เกมเดิน เกมแต่งตัว และเกมแข่งรถเกมสกีฬา ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งส่วนใหญ่เฉลี่ย 20 บาท และดาริกา ไตรวัฒนวงษ์ (2555) กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์ จัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการแสวงหาความบันเทิงของผู้ใช้เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน การทำงาน หรือการดำรงชีวิตในแต่ละวัน การเล่นเกมในลักษณะใหม่ที่เรียกว่า “การเล่นเกมออนไลน์” นี้ ผู้เล่นเกมจะสามารถเล่นเกมและติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงทำให้มีลักษณะโดดเด่นกว่าการเล่นเกมนทั่วไปหรือการเล่นแข่งขันกันเอง และด้วยความสามารถของเกมนออนไลน์ที่สร้างความเสมือนจริงทั้งภาพและเสียง ทำให้ผู้เล่นได้เหมือนเข้าไปอยู่ในจินตนาการ สามารถแปลงร่างของตนเองไปเป็นอย่างอื่นได้ ได้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้เลยในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อยและผ่อนคลายอารมณ์ สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น การเล่นเกมออนไลน์จึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในทุกเพศทุกวัย และ Michael และคณะ (2555) กล่าวถึงแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถแบ่งได้ดังนี้ ปัจจัยแรกคือ ลักษณะของเนื้อหาเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับความท้าทายใหม่ๆ ได้เรียนรู้ หรือสำรวจในโลกใหม่ของเกมต่างๆ ปัจจัยที่สองคือ สังคมในเกมออนไลน์เป็นแรงจูงใจในการเลือกเล่นเกม เนื่องจากตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่จะใช้ในการเชื่อมต่อและสื่อสารกับเพื่อนๆ ซึ่งทำให้ผู้เล่นและเพื่อเพลิดเพลินไปกับการแข่งขันภายในเกม ปัจจัยที่สาม คือ ผู้เล่นมีแรงจูงใจเกี่ยวกับเนื้อหาภายในเกมที่มีคุณสมบัติในการเล่าเรื่องได้ชวนติดตาม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาวิจัยแนวทางในการแก้ไขภาพลักษณ์เชิงลบที่มีต่อการเล่น E-Sport เพื่อสนับสนุนในการพัฒนาที่สืบเนื่องกับกีฬา E-Sport ที่มีแนวโน้มการเติบโตอย่างรวดเร็ว
2. ควรศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบจากเกมออนไลน์ระหว่างนักเรียนในแต่ละระดับชั้น เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างทางด้านพฤติกรรมและผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นการศึกษาต่างๆ
3. ศึกษาในตัวแปรอื่น เช่น การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมกับผลการเรียน

เอกสารอ้างอิง

- Adams, E. and Rollings, A. (2006). Fundamentals of Game Design. Prentice Hal.
- Mark J. P. Wolf. (2002). The Medium of the Video Game. The University of Texas Press: USA.
- Michael, S., Ruth, F., Jens, V., & Thorsten, Q. (2012). Choosing digital games: The relationship between gaming motives and genre preferences. Retrieved from <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=76f8d22b4671-48be-95ed-08eea04ab67e%40sessionmgr4006>
- ดาริกา ไตรวัฒนวงศ์. (2555) ผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร . มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์/กรุงเทพฯ.
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. การค้นคว้าอิสระ (บธ.ม.)--บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธาริน เสวกจันทร์. (2552) พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- รัฐพล ศรีสว่าง. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีBROWSER-BASED GAME. การ ค้นคว้าอิสระ ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิทธิธนาโชติ ตรงดี. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมในสมาร์ตโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรพล สี่สุรงค์. 2551. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอ เมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ สาขาเศรษฐศาสตร์การเมืองมหาวิทยาลัย เชียงใหม่.