

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย

อิลีเยส สะตาปอ^{1*}, ศุภวิชญ์ คงสม¹, อริสรา อาแว¹, นูรฟาซีลา เจ๊ะนา¹ และอาฟีฟี ลาเต๊ะ¹

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

*ผู้รับผิดชอบบทความ: email 6120117136@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 177 ตัวอย่าง และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ จากการศึกษา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน (ค่าเฉลี่ย = 3.717) รองลงมาปัจจัยด้านทัศนคติ (ค่าเฉลี่ย = 3.418) ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม (ค่าเฉลี่ย = 3.410) ด้านประสบการณ์ (ค่าเฉลี่ย = 3.031) และด้านพฤติกรรม (ค่าเฉลี่ย = 2.893) ตามลำดับ ซึ่งปัจจัย 5 ด้าน ที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยปัจจัยความเพลิดเพลินและสนุกสนาน มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยสูงสุด รองลงมาเป็น ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ปัจจัยด้านทัศนคติ ปัจจัยด้านพฤติกรรม และปัจจัยด้านประสบการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยเท่ากับ .378 , .336 , .071 , -.095 และ -.159 ตามลำดับ

คำสำคัญ : ความตั้งใจ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ประชาชนชาวไทย

Factors Influencing Intention to Watch E-sports of the Thai Citizens

Aeleas Satapo^{1*}, Supawit Kongsom¹, Arisra Awae¹, Nurfaseela Chena¹ and Affi Lateh¹

Faculty of Education, Prince of Songkla University Pattani Campus

*Corresponding author. E-mail: 6120117136@psu.ac.th

Abstract

The purpose of this research was to study about Factors Influencing Intention to watch E-sports the Thai citizens. By using questionnaires is the tool to collecting data from 177 peoples. And find the frequency, percentage, mean, standard deviation and multiple regression analysis to analyze From the study, the results that are the most respondents pay attention to Enjoyment and Fun factors (mean = 3.717), followed by Attitude factors (mean = 3.418), Friends groups and Social networks factors (mean = 3.410) Experience factors (mean = 3.031) and Behavior factors (mean = 2.893) respectively, which 5 factors that affect the Intention to Watch E-sports. With the Enjoyment and Fun factors affecting the Intention to Watch E-sports, the most has the highest regression coefficient and next is the Friends groups and social networks factors, Attitude factors, Behavior factors and Experience factors with regression coefficients .378, .336, .071, -.095 and -.159 respectively.

Keywords: Intention, E-sports, Thai citizens

1. บทนำ

กระแสของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยม การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้มีการจัดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป และเอเชีย โดยการแข่งขันทournamentมีประเภทหรือรูปแบบของเกมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้ เกมยิงปืน และอื่นๆ โดยผู้เล่นหลายคนเล่นเกมในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน (Wagner, 2006) การแข่งขันทournamentจำนวนมากมีการ รับชมผ่านการถ่ายทอดสด (Live streaming) ทางเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน เช่น ทวิต (Twitch), ยูทูบ (YouTube), ทวิตเตอร์ (Twitter) และ เฟซบุ๊ก (Facebook) (Seitz, 2018) เป็นการถ่ายทอดสด ผ่านทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะรูปแบบที่คล้ายคลึงกับการถ่ายทอดสดฟุตบอลทางโทรทัศน์ สามารถ ดึงดูดผู้ชม และผู้เล่นที่ชื่นชอบการเล่นเกมที่เข้ามาชม มีการคาดการณ์ว่าจะมีจำนวนผู้รับชมเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 50 เป็น 286 ล้านคนในปี พ.ศ. 2563 กลุ่มเป้าหมายส่วนมากจะเป็นผู้ชายที่มีช่วงอายุ อยู่ระหว่าง 21 - 35 ปี มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 62 จากผู้ชมทั้งหมด โดยจะเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบ ในเทคโนโลยีสารสนเทศ และไม่ยึดติดอยู่กับแบรนด์ใดแบรนด์หนึ่งมากนัก มักจะมีการใช้ สื่อสังคมออนไลน์อยู่เป็นประจำ และไม่คอยให้ความสำคัญกับการดูโทรทัศน์ สักเท่าไร โดยในส่วนของผู้หญิงอีกร้อยละ 38 นั้นจะมีช่วงอายุระหว่าง 20 - 30 ปี และส่วนมาก จะ

มีครอบครัวแล้ว มีการสำรวจพบว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้รับความนิยมไม่น้อยกว่ากีฬา ชนิดอื่น ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มของคนรุ่นใหม่ (Newzoo, 2018)

ในสังคมไทยยังมองว่าการเล่นเกมเป็นปัญหาสังคมอีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อ การเรียน การศึกษาและพฤติกรรมก้าวร้าว ของเด็ก ยังมีการถกเถียง กันอย่างต่อเนื่องว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์นับเป็นกีฬาหรือไม่ ซึ่งการแข่งขันเกมก็มีความ คล้ายคลึงกัน บางอย่างกับกีฬา ที่ประกอบไปด้วยผู้เล่น อุปกรณ์ มีการฝึกฝน การทำงานเป็นทีม หรือมี การดำเนินกลยุทธ์เพื่อความสมบูรณ์แบบ และมีการวางแผนไว้ล่วงหน้า (Hutchins, 2008) งานวิจัยในอดีตที่ศึกษาเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ งานวิจัย Juho and Max (2017) กล่าวว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นรูปแบบของ กิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการ ดำเนินการแข่งขัน ผู้แข่งขันทั้งแบบ เดี่ยวและแบบกลุ่มนั้นกระทำกิจกรรมได้โดยผ่านระบบ Human-computer interfaces นอกจากนั้น ยังหมายรวมถึงการแข่งขันเกมทั้งแบบมืออาชีพและสมัครเล่น ภาพิมล ไชยวุฒ (2014) ได้ทำการวิจัยเรื่องแรงจูงใจใน การสมัครเข้าเป็นนักกีฬา อิเล็กทรอนิกส์มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการเจริญเติบโตของกีฬา Electronic Sports และศึกษา โอกาสในการทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และยังเป็น แนวทางในการตัดสินใจทำธุรกิจ แบบการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้ การสัมภาษณ์เชิงลึก สรุปได้ดังนี้ เนื่องจากปัจจุบันสังคมไทยยังมองว่าการเล่นเกมเป็นปัญหาสังคมอีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อ การเรียน การศึกษาและพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปคือทำอย่างไร ให้สังคมไทยปรับเปลี่ยน ทัศนคติในการเล่นเกมที่ให้เปลี่ยนเป็นการเล่นกีฬาที่สามารถสร้างรายได้และ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้ และการวิจัยชิ้นนี้เป็น การวิจัยเชิง คุณภาพโดยมีการสัมภาษณ์แค่ซึ่งมีมุมมอง จากกลุ่มคนที่สนใจเล่น Electronic Sports

ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาในเรื่องปัจจัยใดบ้างส่งผลต่อการตั้งใจรับชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชน ชาวไทย ซึ่ง eSports มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว และกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อีกทั้งการศึกษาในเรื่องของ eSports ในประเทศ ไทยยังมีอยู่ไม่มากนัก โดยงานวิจัยนี้จะเลือกศึกษาผู้ที่สนใจทั้งนักเรียน นักศึกษาและวัยทำงาน และมีความพร้อมในการเข้าถึง เทคโนโลยี จากเหตุผลและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องนี้ เป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะ ทำการศึกษาเพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นในแง่ของการการตั้งใจรับชม กีฬาอิเล็กทรอนิกส์และเพื่อการพัฒนาในด้านนี้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้ที่สนใจในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ทราบจำนวน กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่สนใจในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้มาโดย การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างตามโปรแกรม G*Power กำหนดสถิติทดสอบ F-Test ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณจำนวน ตัวแปรอิสระ 5 ตัว ค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05 และอำนาจการทดสอบเท่ากับ 0.95 ซึ่งได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 138 คน (ผู้วิจัยจึงกำหนดการเก็บข้อมูลตัวอย่างเพิ่มเติมร้อยละ 20 ได้ขนาดตัวอย่าง 166 คน แต่ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีข้อมูลครบถ้วน จำนวน 177 คน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการจัดทำแบบสอบถามรูปแบบออนไลน์โพสต์ลง Facebook และส่งทาง Messenger โดยมี URL ดังนี้ <https://forms.gle/EDyBfjTaSadtrqRr7>

4. เครื่องมือและคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิโดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ ประเภทกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่รับชม ระยะเวลาในการรับชม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการรับชม ได้รู้จักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากไหน

ส่วนที่ 2 : ข้อคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย ประกอบด้วย 6 ด้าน คือ ด้านความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ด้านทัศนคติ ด้านประสบการณ์ ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ความเพลิดเพลินและสนุกสนาน และด้านพฤติกรรม รวมคำถามทั้งหมด 32 ข้อ

ส่วนที่ 3 : ข้อเสนอแนะ

โดยส่วนที่ 2 ด้านที่ 1 ใช้เกณฑ์คะแนน 5 ระดับโดยแบ่งระดับคะแนน 5,4,3,2,1 ตามแบบของ Likert Scale แทนระดับการปฏิบัติ และด้านที่ 2-6 แทนระดับความคิดเห็น ซึ่งมีเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้ 1.00 -1.50, 1.51-2.50, 2.51-3.50, 3.51-4.50, 4.51-5.00 แทนความหมาย ในแต่ละระดับสอดคล้องตามแนวของ Importance Scale

การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่า 0.667-1.000 มาใช้เป็นข้อคำถามและวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้ t-test มีค่าอยู่ระหว่าง 2.359 - 5.016 โดยมีค่า p-value น้อยกว่า .05 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability Analysis) เมื่อผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามเรียบร้อยแล้วหลังจากนั้นจึงนำไปทดสอบ (Try out) โดยการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด เพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค ด้วยการใส่โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติได้เท่ากับ 0.939 ซึ่งมีค่าสูงจึงถือว่าเป็นแบบสอบถามที่มีความน่าเชื่อถือสูง

5. วิธีการรวบรวมข้อมูล

ได้เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านทางแบบสอบถามออนไลน์โดยการกระจายทางโซเชียลมีเดีย เช่น เฟซบุ๊ก โดยส่งเจาะจงไปที่ผู้ที่สนใจชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามออนไลน์

6. ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 177 คน เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.5 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 43.5 ผู้ตอบแบบสอบถามมีช่วงอายุต่ำกว่า 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 4 อายุ 18-23 ปี คิดเป็นร้อยละ 75.7 และอายุ 24 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 20.3 ประเภทกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามรับชม กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เลียนแบบหรือจำลอง คิดเป็นร้อยละ 10.22 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์แอคชั่นแบบ คิดเป็นร้อยละ 14.22 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ผจญภัย คิดเป็นร้อยละ 17.33 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 8.23 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 14.44 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์วางแผน คิดเป็นร้อยละ 9.78 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ปริศนา คิดเป็นร้อยละ 8.00 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์และการแข่งขัน คิดเป็นร้อยละ 17.78 ระยะเวลาในการรับชม ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 39 1-3 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 46.9 3-5 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 10.7 5 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 3.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับชม สมาร์ท

โฟน คิดเป็นร้อยละ 56.16 คอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 23.55 แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 13.77 โทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 6.52 ท่าน
รู้จักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากไหน เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 35.6 รุ่นพี่ คิดเป็นร้อยละ 4.0 รุ่นน้อง คิดเป็นร้อยละ 1.1 โซเชียลมีเดีย คิด
เป็นร้อยละ 57.1 และ อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 2.2

จากการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย พบว่าอยู่ในระดับ
บางครั้ง ของความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และโดยรวม อยู่ในระดับไม่แน่ใจ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับ
เห็นด้วย จำนวน 1 ด้าน ระดับไม่แน่ใจ จำนวน 4 ด้าน โดย เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความเพลิดเพลินและ
สนุกสนาน ด้านทัศนคติ ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ด้านประสบการณ์ และด้านพฤติกรรม

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณด้วยวิธี Enter

ผลการวิเคราะห์ความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ที่สนใจในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	B	Beta	Sig	Collinearity Statistics	
				Tolerance	VIF
(Constant)	.938	-	.020	-	-
ทัศนคติ	.134	.071	.210	.696	1.437
ประสบการณ์	-.210	-.159	.018	.496	2.018
กลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม	.340	.336	.000	.483	2.069
ความเพลิดเพลินและสนุกสนาน	.458	.378	.000	.544	1.840
พฤติกรรม	-.089	-.095	.201	.399	2.504
R Square = 0.623					
Adjust R Square = 0.612					
Durbin Watson = 2.123					

จากตารางที่ 1 ความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มี 5 ด้าน ด้านที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ด้านประสบการณ์ ด้าน
กลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ส่วนด้านที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ด้านทัศนคติ ด้าน
พฤติกรรม และสามารถอธิบายความผันแปรของความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ร้อยละ 4.87 โดยด้านความเพลิดเพลิน
และสนุกสนานมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์สูงสุด มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ .378
รองลงมาเป็น ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .336 ด้านทัศนคติ มีค่าสัมประสิทธิ์
การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ .071 ด้านพฤติกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ -.095 และด้านประสบการณ์ มี
ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ -.159 โดยตัวแปรทั้ง 5 ได้พยากรณ์ความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้ร้อยละ
61.2 ซึ่งสามารถสร้างเป็นสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ อย่างมีนัยสำคัญ โดยมีค่า F เท่ากับ
56.464 และมีค่า Sig. เท่ากับ .000 จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ค่า Durbin-Watson มีค่าเท่ากับ 2.123 ซึ่งอยู่ระหว่าง 1.5-

2.5 แสดงว่าตัวแปรอิสระที่นำมาใช้ในการทดสอบไม่มีความสัมพันธ์ภายในตัวเอง และจากการตรวจสอบระหว่างตัวแปรอิสระพบว่า ค่า Tolerance ที่มีค่าน้อยที่สุด .399 ซึ่งไม่ต่ำกว่า .200 และ ค่า VIF สูงสุดที่ได้มีค่า 2.504 ซึ่งไม่เกิน 10 แสดงว่าตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงหรือไม่เกิด Multicollinearity

สมการถดถอยสามารถเขียนได้ดังนี้

รูปแบบคะแนนดิบ

ความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ = .938 + .134 (ทัศนคติ) -.210 (ประสบการณ์)* + .340 (กลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม)* + .458 (ความเพลิดเพลินและสนุกสนาน)* -.089 (พฤติกรรม)

รูปแบบคะแนนมาตรฐาน

ความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ = .071 (ทัศนคติ) -.159 (ประสบการณ์) + .336 (กลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม) + .378 (ความเพลิดเพลินและสนุกสนาน) -.095 (พฤติกรรม)

7. สรุปผลการวิจัย

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ 1.ด้านทัศนคติ 2.ด้านประสบการณ์ 3.ด้านกลุ่มเพื่อนและสังคม 4.ด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน 5.ด้านพฤติกรรม ได้แก่ ด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.717 ด้านทัศนคติ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.418 ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.410 ด้านประสบการณ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.031 และด้านพฤติกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.893 ตามลำดับ ซึ่งปัจจัยทั้ง 5 ด้าน ที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยด้านด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานสูงสุด เท่ากับ .378 รองลงมาเป็นกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานเท่ากับ .336 ด้านทัศนคติ มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ .071 ด้านพฤติกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ -.095 และด้านประสบการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน เท่ากับ -.159 ตามลำดับ

8. ประโยชน์ของงานวิจัย

1.ด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน สามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่กำลังริเริ่มจะสตีมหรือเป็นสตีมเมอร์ เพราะการที่จะมีรายได้นั้นเกิดจากยอดวิวของผู้รับชม โฆษณาสินค้าและการบริจาคจากผู้รับชม ดังนั้นเมื่อจะทำการสตีมสิ่งแรกๆที่ควรคำนึงคือ ทำอย่างไรให้ผู้ชม เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ตัวอย่างเช่น น้ำเสียงและลีลาของการพากย์ การตอบโต้กับคนดู ทำอย่างไร เพื่อให้ผู้ชมผ่อนคลายความตึงเครียด

2.ด้านอิทธิพลทางสังคมพบว่าในปัจจุบันเป็นโลกการสื่อสาร ไร้พรมแดน การใช้งานอินเทอร์เน็ตกำลังได้รับความนิยม สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ โดยผู้มีอิทธิพลทางสังคมหรือผู้มีชื่อเสียงจะเป็นที่ชื่นชอบของผู้คน

3.ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้เกิด พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ให้ผู้คนมีส่วนร่วมจากบุคคลใกล้ชิดนับเป็นสิ่งที่ช่วย กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ถือเป็น กิจกรรมทางความบันเทิงและความเพลิดเพลิน

9. อภิปรายผล

จากการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทยมีประเด็นที่สำคัญมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ที่สนใจในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มี 5 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติ ปัจจัยด้านประสบการณ์ ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ปัจจัยด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน และปัจจัยด้านพฤติกรรม

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ที่มีผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย

1.1 ปัจจัยด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ เห็นด้วย ซึ่งมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ในการเลือกจะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ควรคำนึงถึงมากที่สุดสอดคล้องกับงานวิจัยของ พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ : ความสัมพันธ์ระหว่าง การรับรู้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน และความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากการศึกษาพบว่าความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความตั้งใจในการใช้งาน

1.2 ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ ไม่แน่ใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ : ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลผู้มีอิทธิพลทางสังคม และความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์การศึกษาพบว่า เป็นการสร้างแรงจูงใจเพราะสามารถที่จะตอบสนอง ความต้องการสำหรับการพัฒนาตนเอง เป็นการหาประสบการณ์ด้วยตนเอง อิทธิพลทางสังคมจึงเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่ทำให้เกิดความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

1.3 ปัจจัยด้านทัศนคติ ในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ ไม่แน่ใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัมชุนดิน มามะและคณะ (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องการจัดกลุ่มการยอมรับอีสปอร์ตของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย : ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มยอมรับอีสปอร์ต มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับไม่แน่ใจ/เฉยๆ ในด้านทัศนคติ ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือท่านคิดว่าจะดีมาก ถ้ามีการทำรายการที่เกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อให้คนที่มอง เกมเป็นลบให้กลายเป็นบวกบ้าง

1.4 ปัจจัยด้านพฤติกรรม ในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ ไม่แน่ใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของปริยานันท์ ม่วงทอง (2560) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพเด็ก และการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยได้มีการนำเสนอหัวข้อที่น่าสนใจ ประเด็นในการ นำเสนอคือ เรื่องของพฤติกรรมและพัฒนาการในการเปลี่ยนแปลงของเด็ก Generation Z พฤติกรรมในการเปลี่ยนแปลงทางด้านบวกและลบที่เพิ่มขึ้นกับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

1.5 ปัจจัยด้านประสบการณ์ ในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ ไม่แน่ใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ : ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ และความตั้งใจที่จะชมกีฬา อิเล็กทรอนิกส์

การศึกษาพบว่า ประสบการณ์มีอิทธิพลต่อความตั้งใจ ที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในบริบทของเกมทางออนไลน์ประสบการณ์เชิงบวกส่งผลต่อ ความตั้งใจจะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

10. ข้อเสนอแนะ

- 1.ควรมีการศึกษาตัวแปรปัจจัยด้านอื่นๆเพิ่มเติม ที่อาจมีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เข้าร่วมร่วมในการวิเคราะห์ เพื่อจะได้นำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น
- 2.เพิ่มวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. เอกสารอ้างอิง

- ชมชูดิน มามะ และคณะ. (2562). การจัดกลุ่มการยอมรับอีสปอร์ตของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย. การประชุมวิชาการระดับชาติ “ศึกษาศาสตร์วิจัย” ครั้งที่ 6.
- ปรียานันท์ ม่วงทอง. (2562). การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพของเด็ก และการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง. ค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2563 จาก <https://kbphpp.nationalhealth.or.th/bitstream/handle/123456789/21359/ESPORT.pdf>
- พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์. ค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2563 จาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2018/TU_2018_6002037122_9447_9592.pdf
- ภาพิมล ไชยวฒ. (2558). แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports).ค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2563 จาก <http://research-system.siam.edu/2013-12-20-04-25-20/2097-2013-12-20-05-58-301>
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869. doi:10.1177/1461444808096248
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). "What is eSports and why do people watch it?". *Internet Research*. Vol. 27 No. 2, pp. 211-232.
- Newzoo. (2018). *Global 2018 Global Esports Market Report*. Retrieved 24 May 2020 from https://storage.pardot.com/296652/40934/Newzoo_2018_Global_Esports_Market_Report_Excerpt.pdf
- Seitz, P. (2018). *Esports Channel Twitch Draws More Viewers Than CNN*. Retrieved 22 May 2020 from <https://search.proquest.com/docview/2001575864?accountid=42455>
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In H. R. Arabia (ed.), *International Conference on Internet Computing* (p./pp. 437-442), : CSREA Press. ISBN: 1-60132-005-1