

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีน
ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย

FACTORS AFFECTING INTENTION TO PLAY E-SPORT OF CHINESE
STUDENTS STUDYING AT THE UNIVERSITY
OF THE UPPER NORTH, THAILAND

Li Fuqing ¹

ธนกร ลีรสุนธา / Thanakorn Sirisugandha ²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทักษะคติ และ ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย และ 2) ศึกษาปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทักษะคติ ที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีน ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มนักศึกษาจีนที่ศึกษาในระดับ มหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย จำนวน 327 คน เครื่องมือ คือ แบบสอบถามแบบออนไลน์ โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมานวิเคราะห์การถดถอย เชิงพหุแบบ Enter

ผลการศึกษาพบว่า 1) ระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับปานกลาง ระดับทักษะคติ อยู่ในระดับปานกลาง และความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัย เขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย อยู่ในระดับปานกลาง และ 2) ปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทักษะคติ ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-SPORT, ทักษะคติ, ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT

ABSTRACT

The research aimed to: 1) study the level of influential opinion of the reference group, attitude, and intention to play E-SPORT of Chinese students studying at universities in

¹ นักศึกษาหลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Management Science, Lampang Rajabhat University), 126587308@qq.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Management Science, Lampang Rajabhat University), noithonglek@hotmail.com

the upper northern region of Thailand; and 2) study the influencing factors of the reference group and attitudes that affect the intention to play E-SPORT of Chinese students studying at universities in the upper northern region of Thailand. The sample group was 327 Chinese students studying at universities in the upper northern region of Thailand. The research instrument was an online questionnaire. Descriptive statistics, namely, percentage, mean, standard deviation, and inferential statistics, multiple regression analysis with enter method, were applied for data analysis.

The research results found that 1) the level of influential opinion of the reference group was at a moderate level. The attitude and the intention to play E-SPORT of Chinese students studying in universities in the upper northern region of Thailand were also at a moderate level. 2) The influencing factors of the reference group and attitudes affected the intention to play E-SPORT of Chinese students studying in universities in the upper northern region of Thailand with statistical significance at the .01 level.

Keywords: electronic sports or E-SPORT, attitude, intention to play E-SPORT

บทนำ

Electronic sport หรือ E-SPORT เป็นรูปแบบกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่าง “เกม” ในการดำเนินการแข่งขัน โดย E-SPORT มีรูปแบบและวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไป ทั้งเกมแนววางแผนกลยุทธ์ หรือเกมแนวต่อสู้ในระบบออนไลน์ที่มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันหลายคนผ่านอุปกรณ์ ทั้ง 1) Console เช่น Play Station หรือ XBOX 2) PC และ 3) Mobile โดยตัวอย่างของการแข่งขัน E-SPORT ที่มีชื่อเสียงและมีการจัดการแข่งขันอย่างต่อเนื่องในระดับโลก เช่น The International League of Legends World Championship หรือ The Evolution Championship ส่วนการแข่งขัน E-SPORT ในไทยที่มีชื่อเสียง เช่น ROV ProLeague หรือ FreeFire ProLeague โดยการแข่งขัน E-SPORT ในรายการที่กล่าวไปนั้น มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมอบเงินรางวัลเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาประเภทอื่น ๆ สำหรับระบบนิเวศของการแข่งขัน E-SPORT ประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบหลัก ๆ ด้วยกัน ได้แก่ ผู้พัฒนาเกม (developers/publisher) ตัวเกม (game) งานแข่งขัน (tournament/league) ผู้เข้าแข่งขัน (player/team) ผู้สนับสนุน (sponsor) สื่อ (media) แพลตฟอร์มการเผยแพร่การแข่งขัน (broadcaster) และสถานที่แข่งขัน (venue/arena) (Newzoo, 2023: online)

การแข่งขัน E-SPORT กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้น สะท้อนจากจำนวนผู้ชมในปี พ.ศ. 2564 ที่สูงถึง 489.5 ล้านคนทั่วโลก และมีแนวโน้มที่จะเติบโตต่อเนื่องเป็น 640.8 ล้านคนในปี พ.ศ. 2568 หรือคิดเป็นเกือบร้อยละ 10 ของประชากรทั่วโลก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาที่มีจำนวนผู้ชมการแข่งขันมากถึง 84 ล้านคน ซึ่งถือว่าเป็นยอดจำนวนผู้ชมในระดับเดียวกับกีฬายอดนิยมของชาวอเมริกันไม่ว่าจะเป็น Major League

Baseball (MLB) ที่ 79 ล้านคน และ National Basketball Association (NBA) ที่ 63 ล้านคน ชี้ให้เห็นว่า กีฬา E-SPORT กำลังกลายเป็นอีกหนึ่งกีฬาที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมากในเวลานี้ (ศูนย์วิจัย กรุงเทพฯ, 2565: ออนไลน์)

กีฬา E-SPORT เป็นหนึ่งในกีฬาที่นักศึกษาจีนให้ความสนใจในการเล่นกีฬานี้ เนื่องจากถือว่าเป็น กีฬาดาวรุ่งที่ได้รับความนิยมในระดับโลก และกำลังเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นในสังคมไทย โดยการประเมินตลาด E-SPORT ในไทยในปี พ.ศ. 2570 ว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 108,000 ล้านบาท หรือเติบโตราว 3 เท่า จากปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะขยายตัวได้อย่างต่อเนื่องในอนาคตโดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักจาก 1) การเติบโตของจำนวน ผู้เล่น และผู้ชม E-SPORT ในไทย 2) การพัฒนาที่รวดเร็วของเทคโนโลยีซึ่งช่วยหนุนให้ประสบการณ์ในการเล่น เกมของผู้เล่นมีความแปลกใหม่และตรงตามความต้องการของผู้เล่นมากยิ่งขึ้น 3) จำนวนแรงงานทักษะที่เกี่ยวข้อง กับอุตสาหกรรมเกมของไทยที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามหลักสูตรการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม และ E-SPORT ที่มีมากขึ้นในระดับชั้นอุดมศึกษา และ 4) การสนับสนุนของรัฐบาลไทย อาทิ การให้เงินทุนตั้งต้น เป็นต้น (ศูนย์วิจัยกรุงเทพฯ, 2565: ออนไลน์) โดยปัจจุบันรัฐบาลได้ให้การสนับสนุนและรับรองให้ E-SPORT เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดกีฬา E-SPORT อย่างจริงจังแล้ว ยังมีผลพวงตามมาคือ รายได้ในหลากหลายธุรกิจ ทั้งการพัฒนาธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการแข่งขันบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และ อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ การพัฒนาธุรกิจด้านสื่อที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน การพัฒนาทางการศึกษา ในหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งธุรกิจสโมสรนักกีฬาที่จะเน้นเรื่องการแข่งขันให้แก่นักกีฬา E-SPORT

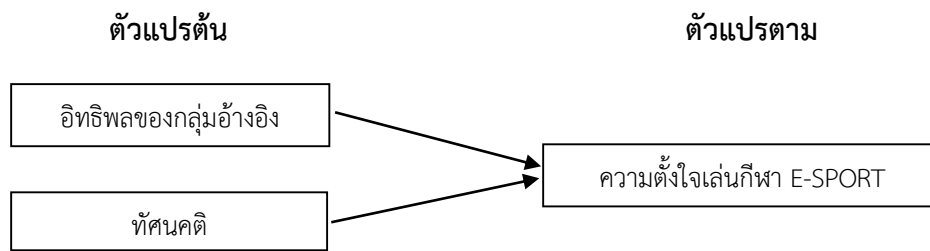
ดังนั้น จึงสนใจศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษา ในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย เพื่อให้หน่วยงานต่าง ๆ และผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถที่จะนำ ผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในด้านปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทศนคติต่อการเล่นกีฬา E-SPORT ที่มีอิทธิพล ต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถกำหนดการตัดสินใจ ได้อย่างเหมาะสมในการพัฒนาและปรับปรุงกีฬา E-SPORT ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทศนคติ และความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทศนคติ ที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษานี้ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงและทศนคติที่ส่งผลต่อ ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย ดังกรอบแนวคิด ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการ

การศึกษานี้ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณที่มุ่งศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย ซึ่งวิธีการดำเนินงานศึกษาประกอบด้วย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ประชากร คือ นักศึกษาจีนที่ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย จำนวน 2,067 คน (สถานเอกอัครราชทูตสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำราชอาณาจักรไทย, 2565: ออนไลน์) กลุ่มตัวอย่างได้จากการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การเปิดตารางสำเร็จรูปของ Krejcie & Morgan (1970: 607-610) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 327 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ภูมิภาคสถานศึกษา และตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทัศนคติต่อการเล่นกีฬา E-SPORT และความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย เพื่อวัดระดับความคิดเห็นลักษณะของคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ประยุกต์ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert, 1970: 150-151)

3. การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ความครอบคลุมเนื้อหาและความถูกต้องในสำนวนภาษา ความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน มาใช้เป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามและประเมินผลตามเทคนิค โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Consistency: IOC) ค่า IOC รายข้อ ผ่านเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ

4. นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ได้ผ่านการแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความสมบูรณ์อีกครั้งและนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (try-out) กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน คือ นักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยของไทย ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครและภาคกลาง เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยการหาค่าความเที่ยงหรือความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม (reliability test) ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวัดความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (alpha coefficient) เท่ากับ 0.981

ตามที่ Nunnally (1959: 206-210) แนะนำไว้ว่าควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามนี้มีความเชื่อถือได้ สามารถนำไปเก็บข้อมูลจริงจากกลุ่มตัวอย่างได้

5. การรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจาก นักศึกษาจีนที่ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย ระหว่างเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2566

6. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สถิติพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่ ความถี่ (frequency) และร้อยละ (percentage)

6.2 การวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย ซึ่งผู้ศึกษาใช้สถิติอนุมาน (inferential statistic) เพื่อทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis) ด้วยเทคนิค Enter Selection

ผลการวิจัย

ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 59.30 มีอายุ 27-29 ปี จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 มีภูมิลำเนาที่อาศัยอยู่ในเขตภาคเหนือตอนบนอยู่เชียงใหม่ จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 มีการศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 39.20 มีรายได้ 5,001-7,000 หยวน จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 31.20 และศึกษาที่สถานศึกษาของรัฐ/ในกำกับของรัฐ จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 61.80

การสำรวจระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทักษะคติ และความตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย สรุปผลดังตารางที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับด้านกลุ่มอ้างอิง

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของด้านอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง โดยรวม

(n = 327)

ด้านอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับ
1. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของเพื่อน	2.99	1.117	ปานกลาง	7
2. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของบุคคลในครอบครัว	3.02	1.117	ปานกลาง	4
3. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของคนรัก	3.01	1.092	ปานกลาง	6
4. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามสตรีมเมอร์ที่ท่านชื่นชอบ	3.06	1.127	ปานกลาง	2
5. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามดารานักร้องหรือนักแสดง	3.06	1.129	ปานกลาง	3
6. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามแคสเตอร์ที่ท่านชื่นชอบ	3.02	1.129	ปานกลาง	5
7. ท่านเล่นกีฬา E-SPORT ตามนักกีฬา (E-SPORT) ที่ท่านชื่นชอบ	3.11	1.153	ปานกลาง	1
เฉลี่ย	3.04	1.040	ปานกลาง	

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ด้านอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.04$, S.D. = 1.040) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ได้แก่ เล่นกีฬา E-SPORT ตามนักกีฬา (E-SPORT) ที่ท่านชื่นชอบ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 3.11$, S.D. = 1.153) รองลงมา คือ เล่นกีฬา E-SPORT ตามสตรีมเมอร์ที่ท่านชื่นชอบ ($\bar{X} = 3.06$, S.D. = 1.127) และเล่นกีฬา E-SPORT ตามดารานักร้องหรือนักแสดง ($\bar{X} = 3.06$, S.D. = 1.129) เล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของบุคคลในครอบครัว ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.117) เล่นกีฬา E-SPORT ตามแคสเตอร์ที่ท่านชื่นชอบ ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.129) เล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของคนรัก ($\bar{X} = 3.01$, S.D. = 1.092) และเล่นกีฬา E-SPORT ตามคำแนะนำของเพื่อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 2.99$, S.D. = 1.117) ตามลำดับ

ในส่วนของปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย สรุปผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของด้านทัศนคติต่อการเล่นเกม E-SPORT โดยรวม

(n = 327)

ด้านทัศนคติต่อการเล่นเกม E-SPORT	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับ
1. การเล่นเกม E-SPORT เป็นการใช้เวลาว่างที่เกิดประโยชน์	3.18	1.078	ปานกลาง	5
2. การเล่นเกม E-SPORT ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย	3.22	1.064	ปานกลาง	3
3. การเล่นเกม E-SPORT เป็นการฝึกสมาธิ	3.12	1.061	ปานกลาง	7
4. การเล่นเกม E-SPORT เป็นการออกกำลังกายมือและข้อแขน	3.20	1.043	ปานกลาง	4
5. การเล่นเกม E-SPORT เป็นการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ	3.22	1.048	ปานกลาง	2
6. การเล่นเกม E-SPORT ช่วยสร้างทักษะในการติดต่อสื่อสาร	3.25	1.032	ปานกลาง	1
7. การเล่นเกม E-SPORT สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้	3.17	1.081	ปานกลาง	6
เฉลี่ย	3.19	0.975	ปานกลาง	

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ด้านทัศนคติต่อการเล่นเกม E-SPORT โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 0.975) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ได้แก่ การเล่นเกม E-SPORT ช่วยสร้างทักษะในการติดต่อสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 1.032) รองลงมา คือ การเล่นเกม E-SPORT เป็นการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 1.048) การเล่นเกม E-SPORT ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 1.064) การเล่นเกม E-SPORT เป็นการออกกำลังกายมือและข้อแขน ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 1.043) การเล่นเกม E-SPORT เป็นการใช้เวลาว่างที่เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 1.078) การเล่นเกม E-SPORT สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ($\bar{X} = 3.17$, S.D. = 1.081) และ การเล่นเกม E-SPORT เป็นการฝึกสมาธิ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 1.061) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย โดยรวม

(n = 327)

ความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษา ในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับ
1. หากมีเวลาว่างท่านจะใช้เวลานั้นเพื่อเล่นเกม E-SPORT	3.07	1.120	ปานกลาง	3
2. ท่านจะยังคงเล่นเกม E-SPORT แม้ว่าจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น	3.04	1.098	ปานกลาง	5
3. ท่านเล่นเกม E-SPORT เป็นประจำสม่ำเสมอ	3.00	1.103	ปานกลาง	7
4. ท่านมีความสนใจจะเล่นเกม E-SPORT ต่อไปในอนาคต	3.09	1.113	ปานกลาง	1
5. ท่านคิดว่าตนเองเป็นผู้เล่นเกม E-SPORT ที่ดี	3.02	1.107	ปานกลาง	6
6. ท่านจะลองเล่นเกม E-SPORT ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นอยู่เสมอ	3.05	1.114	ปานกลาง	4
7. ในอนาคตท่านจะพัฒนาตนเองเพื่อลงแข่งขันเป็นนักกีฬา E-SPORT	3.09	1.147	ปานกลาง	2
เฉลี่ย	3.05	1.038	ปานกลาง	

จากตารางที่ 3 แสดงว่า ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.05$, S.D. = 1.038) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ได้แก่ มีความสนใจจะเล่นกีฬา E-SPORT ต่อไปในอนาคต มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.113) รองลงมา คือ ในอนาคตท่านจะพัฒนาตนเองเพื่อลงแข่งขันเป็นนักกีฬา E-SPORT ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.147) หากมีเวลาว่างท่านจะใช้เวลาว่างนั้นเพื่อเล่นกีฬา E-SPORT ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.120) จะลองเล่นกีฬา E-SPORT ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นอยู่เสมอ ($\bar{X} = 3.05$, S.D. = 1.114) จะยังคงเล่นกีฬา E-SPORT แม้ว่าจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 3.04$, S.D. = 1.098) คิดว่าตนเองเป็นผู้เล่นกีฬา E-SPORT ที่ดี ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.107) และเล่นกีฬา E-SPORT เป็นประจำสม่ำเสมอ ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 1.103) ตามลำดับ

สรุปผลการศึกษาได้ว่า ปัจจัยทางด้านทัศนคติต่อการเล่นกีฬา E-SPORT มีความสำคัญอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.19 รองลงมา คือ ด้านความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย มีความสำคัญอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05 และลำดับสุดท้าย คือ ด้านอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง มีความสำคัญอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.04 ตามลำดับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน

ด้านกลุ่มอ้างอิง ด้านทัศนคติต่อการเล่นกีฬา E-SPORT ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ด้วยวิธี Enter

ตัวแปรอิสระ	ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีน			t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
ค่าคงที่	0.050	0.067		0.744	0.457
1. ด้านอิทธิพลกลุ่มอ้างอิง	0.442	0.040	0.441	11.126	0.000**
2. ด้านทัศนคติ	0.547	0.042	0.518	13.065	0.000**

R = 0.931, R² = 0.866, Adjusted R Square = 0.865, F = 1230.690, Sig. = 0.000**, p-value = 0.01

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ R ระหว่างตัวแปรอิสระ “ปัจจัยด้านกลุ่มอ้างอิงด้านทัศนคติ” และตัวแปรตาม “ความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย” ซึ่งเท่ากับ 0.931 ดังนั้น อิทธิพลของปัจจัยด้านกลุ่มอ้างอิงด้านทัศนคติกับความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย มีความสัมพันธ์กัน โดยมีค่า R Square เท่ากับ 0.866 หรือ ร้อยละ 86.60

การทดสอบค่าสถิติทดสอบ F ปรากฏว่าค่า Sig. = 0.000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .01 แสดงว่ามีตัวแปรต้น คือ ปัจจัยอย่างน้อย 1 ตัว ที่สามารถทำนายผลการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย

อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย โดยมีค่า t เท่ากับ 11.126 ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ทัศนคติส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย โดยมีค่า t เท่ากับ 13.065 ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 สามารถเขียนสมการพยากรณ์คะแนนดิบ ได้ดังนี้

$$\text{ความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT} = 0.050 + 0.442 (\text{อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง}) + 0.547 (\text{ทัศนคติ})$$

อภิปรายผล

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย อภิปรายได้ดังนี้

ระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทัศนคติ และความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย พบว่า นักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย มีระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทัศนคติ และความตั้งใจเล่นเกม E-SPORT โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของอีเลียส สะตาปอ, ศุภวิชญ์ คงสม, อริสรา อาแว, นูรฟาซีลา เจ๊ะนา และอาฟีฟี ลาเต๊ะ (2564: 633) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย จากการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านความเพลิดเพลินและสนุกสนาน (ค่าเฉลี่ย = 3.717 ระดับมาก) รองลงมา ปัจจัยด้านทัศนคติ (ค่าเฉลี่ย = 3.418 ระดับปานกลาง) ด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม (ค่าเฉลี่ย = 3.410 ระดับปานกลาง) ตามลำดับ แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของธนภัทร์ คำดวงศ์ (2561: 1) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (E-SPORT) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมีอายุระหว่าง 24-29 ปี ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/อิสระ และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท โดยมีระดับความคิดเห็นต่ออิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) และความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ (E-SPORT) อยู่ในระดับมาก อาจเนื่องมาจากประเทศจีนประกาศกฎหมายใหม่ ในการคุมเข้มการเล่นเกมนออนไลน์ (E-SPORT) ของเยาวชน อายุต่ำกว่า 18 ปี จากเดิมอนุญาตให้เล่นได้ 1.5 ชั่วโมงในวันธรรมดา และ 3 ชั่วโมงในวันหยุด เหลือ 1 ชั่วโมงในวันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ช่วง 20.00 น. ถึง 21.00 น. เท่านั้น เท่ากับเยาวชนอาจได้เล่นเกมแค่ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จึงส่งผลให้นักศึกษาจีนมีความตั้งใจในการเล่นกีฬา E-SPORT ในระดับปานกลาง

ปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติ ที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีน ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย พบว่า ปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติ ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย สอดคล้องกับแนวคิดของ Lantos (2011: 19) ได้อธิบายว่า กลุ่มอ้างอิงเป็นบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลที่ผู้อื่น ใช้เปรียบเทียบหรือใช้เป็นมาตรฐานในการเกิดค่านิยม ทัศนคติ ชนิดทั่วไปหรือชนิดที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งใช้เป็น สิ่งชี้้นำความประพฤติ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง กลุ่มอ้างอิง คือ บุคคลหรือกลุ่มคนซึ่งมีอิทธิพลสำคัญต่อพฤติกรรม ของบุคคลนั่นเอง และสอดคล้องกับงานวิจัยของธนภัทร์ คำตุวรงค์ (2561: 1) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจ ในการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 2 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 3 ทัศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (E-SPORT) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ งานวิจัยของอิลเลียส สะตาปอ, ศุภวิชญ์ คงสม, อริสรา อาแว, นูรฟาซีลา เจ๊ะนา และอาฟีฟี ลาเต๊ะ (2564: 633) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายสังคม ปัจจัย ด้านทัศนคติ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการศึกษาพบว่านักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย มีระดับความคิดเห็นอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง ทัศนคติ และความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง อาจเป็นเพราะว่า การเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความตัดสินใจของตนเองและสามารถบริหารเวลา เล่นเกมออนไลน์ ไม่ให้กระทบต่อการเรียนหรืองานที่ทำได้ ดังนั้นผู้บริหารบริษัท E-SPORT ควรมีการจัด กิจกรรมส่งเสริมการตลาด และจัดกิจกรรมลด แลก แจก แถมไอเทมในเกม พร้อมทั้งปรับกิจกรรมในช่วงเวลา วันหยุดหรือช่วงหลังช่วงเวลาทำงานปกติของคนปกติทั่วไป เช่น มีการจัดกิจกรรมแจกของหรือเพิ่มของรางวัล จากการเล่นในช่วงเวลาดังกล่าว รวมไปถึงการพัฒนาเกม E-SPORT ให้มีความทันสมัยเข้ากับสถานการณ์ ในปัจจุบัน

1.2 จากการศึกษาพบว่าปัจจัยอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติ ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย ดังนั้นผู้บริหารบริษัท E-SPORT จึงควรให้ความสำคัญในการเลือกคัดสรรการใช้ผู้นำเสนอ ดารา นักแสดง หรือนักกีฬา E-SPORT ที่มีบุคลิกภาพ หน้าตา กริยาท่าทาง ความน่าเชื่อถือที่มีความโดดเด่น และอยู่ในกระแสนิยม มาเป็นอันดับแรก

ซึ่งไม่ได้ส่งผลต่อทัศนคติ ดังนั้น ควรสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมกีฬาที่สามารถสร้างรายได้ สร้างอาชีพ อันจะส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาภาพรวมของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบน ประเทศไทย เท่านั้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรมุ่งเน้นไปยังนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคอื่น ๆ หรือครอบคลุมทั่วประเทศ เพื่อให้ทราบถึงอิทธิพลกลุ่มอ้างอิง ทัศนคติ และความตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT ในพื้นที่ต่าง ๆ ด้วย

2.2 ควรมีการศึกษาในเชิงคุณภาพเพิ่มเติมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้มีรายละเอียดและข้อมูลมากยิ่งขึ้นเพราะการใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียว อาจมีข้อบกพร่องหรือไม่ครอบคลุมในบางประเด็น ดังนั้นในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไปควรใช้วิธีอื่น ๆ เช่น การสังเกตการณ์ร่วมกับการสัมภาษณ์ การทำเฉพาะกลุ่ม การสัมภาษณ์ในเชิงลึก เป็นต้น เพื่อให้การศึกษามีข้อมูลที่แม่นยำและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุป

การเล่นเกมกีฬา E-SPORT ของนักศึกษาจีนที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย เป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ผู้แข่งขันสามารถกระทำได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมและมีการจัดการแข่งขันอยู่ทั่วโลก โดยกลุ่มอ้างอิงนั้นจะกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อการตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT กลุ่มอ้างอิงแต่ละประเภท เช่น ผู้มีชื่อเสียง ดารา นักแสดง ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนหรือบุคคลในครอบครัวจะมีอิทธิพลที่แตกต่างกันออกไป ในด้านของทัศนคติ ปัจจัยนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี อาจโดยการได้รับข่าวสารต่าง ๆ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่วนประกอบของทัศนคติ ด้านความรู้หรือการรับรู้ ถ้าส่วนประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบอื่น ก็จะมีแนวโน้มเปลี่ยนด้วย ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมของนักศึกษาชาวจีน สามารถนำไปสู่การตั้งใจเล่นเกมกีฬา E-SPORT

เอกสารอ้างอิง

- ธนภัทร์ คำตุวศ์. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ (e-sports) ของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศูนย์วิจัยกรุงไทย. (2565). ทำความรู้จักกับตลาดโอกาสในการอัพเลเวลของภาคธุรกิจไทย. ค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2566, จาก https://krungthai.com/Download/economyresources/EconomyDownload_475Esports.pdf

- สถานเอกอัครราชทูตสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำราชอาณาจักรไทย. (2565). **จำนวนนักศึกษาจีนที่ศึกษาในประเทศไทย**. ค้นเมื่อ 29 ธันวาคม 2565, จาก <http://th.china-embassy.gov.cn/th/>
- อิลีเยส สะตาปอ, ศุภวิชญ์ คงสม, อริสรา อาแว, นูรฟาซีลา เจ๊ะนา และอาฟีฟี ลาเต๊ะ. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของประชาชนชาวไทย. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 13 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม** (8-9 กรกฎาคม หน้า 633-640). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. **Educational and Psychological Measurement**, 30 (3), 607-610.
- Lantos, G. P. (2011). **Consumer behavior in action: Real-life applications for marketing managers**. New York: Routledge.
- Likert, R. (1970). **New patterns of management**. New York: McGraw-Hill.
- Newzoo. (2023). **Newzoo's global games market report 2023**. Retrieved 10 June 2023, from <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Nunnally, J. C. (1959). Attitude measurement. In **The handbook of social psychology**. (pp. 206-210). Massachusetts: Addison-Wesley.