

## บทความวิจัย

พฤติกรรม คุณค่าทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ของส่วนประสมทางการตลาด ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการอีสปอร์ตของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล

### Behavior, Economic value, Relationship of Marketing Mix Factors Affecting New and Digital Generation

ภูมิ สันติสกุลวงศ์

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

\*ผู้รับผิดชอบบทความ

Poom Santisakulwong

E-mail: tongpo90@hotmail.com

Master of Business Administration in Management, Faculty of Business Administration Ramkhamhaeng University, Thailand

\*Corresponding author

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสำรวจที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคลของคนรุ่นใหม่ยุคดิจิทัลที่อยู่ในวงการ e-sport 2) ศึกษาพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ในวงการกีฬา e-sport 3) ศึกษาคุณค่าทางเศรษฐกิจในวงการกีฬา e-sport 4) ศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการ e-sport 5) ศึกษาการยอมรับในกีฬา e-sport 6) เปรียบเทียบการยอมรับในกีฬา e-sport จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล 7) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับคุณค่าทางเศรษฐกิจ 8) ศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด กับการยอมรับในนักกีฬา e-sport

การคำนวณกลุ่มตัวอย่างจากประชากรไม่ทราบจำนวนใช้สูตรคำนวณของ Cochran ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้กลุ่มตัวอย่าง 384 คนและปรับเพิ่มเป็น 400 คน การเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถามตามมาตรฐานประมาณค่าของ Likert ด้วยค่าความน่าเชื่อถือ 0.945 และใช้การแจกแบบสอบถาม แบบตามสะดวกกระจายไปตามศูนย์การค้าสำคัญๆ ในเขตพื้นที่ กรุงเทพฯ และโซเชียลเน็ตเวิร์ก การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา และเชิงอนุมาน ได้แก่ ความถี่ร้อยละ, ค่าที่, การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว, การเปรียบเทียบรายคู่ตามวิธี LSD, ไคสแควร์ และการวิเคราะห์ ความถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) คนรุ่นใหม่ที่อยู่ในวงการ e-sport ส่วนใหญ่เป็นชาย (61.8%) อายุระหว่าง 30 - 39 ปี ( 35.5 %) สถานภาพโสด (69.3%) มีระดับการศึกษาปริญญาตรี (41.3%) อาชีพเป็นนักเรียนนักศึกษา (32 %) และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า 10,000 บาท (26 %) 2) พฤติกรรมคนรุ่นใหม่ในวงการกีฬา e-sport รู้จัก (65.7%) เล่นเกมทุกวัน (44.3%) ผ่านคอมพิวเตอร์ PC / ออนไลน์ (39.8%) เล่นเพื่อความบันเทิง

(33.8%) โดยเพื่อนเป็นผู้มีอิทธิพลต่อการเล่นเกม (34.6%) จะติดตาม และรับข่าวสารผ่านนิตยสารหนังสือพิมพ์ (41.5%) โดยติดตามอย่างสม่ำเสมอ (37.8%) และรู้จักเกม ROV (37.3%) มากที่สุด

3) ข้อมูลเชิงคุณค่าทางเศรษฐกิจให้ความสนใจกับทีมหรือนักกีฬาที่มีชื่อเสียง (51.6%) มอง e-sport เป็นกลุ่มคนซึ่งชอบเกม (34%) มีความสนใจจะเข้าศึกษาในหลักสูตรของสถาบันการศึกษา (48%) สนใจจะขยายโอกาสสู่อาชีพหลักในวงการ e-sport ในฐานะเป็นนักกีฬา (34.6%) เลือกจะใช้บริการ e-sport ผ่าน Facebook (58.8%) การเลือกเกมเพื่อเล่นจะใช้ช่องทางผ่านผู้ให้บริการเกณฑ์ที่มีชื่อเสียง (50.3%) เกมที่เคยเล่นส่วนใหญ่คือ LOL และในกรณีที่มีการเปิดตัวเกมใหม่จะให้ความสนใจจะเล่นฝึกฝน (53.3%) 4) การศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ผลการยอมรับในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.01$ ) 5) การศึกษาการยอมรับในกีฬา e-sport ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) 6) การเปรียบเทียบการยอมรับในกีฬา e-sport ตามปัจจัยส่วนบุคคลพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญด้านอายุ 7) การศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อคุณค่าทางเศรษฐกิจ พบความมีผลต่อกันด้านอายุ, สถานภาพและระดับการศึกษา 8) การศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับในกีฬา e-sport พบความสัมพันธ์ในระดับมาก ( $R=0.079$ ) ด้วยอำนาจการพยากรณ์ร้อยละ 6 ( $R^2=0.006$ ) และปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดได้แก่ด้านผลิตภัณฑ์ ( $B=.049$ )

**คำสำคัญ** พฤติกรรม, คุณค่าทางเศรษฐกิจ, การยอมรับกีฬา e-sport, กลุ่มคนรุ่นใหม่

## ABSTRACT

The purposes of this survey research were to : 1) study personal factors of new and digital generation 2) study behavior of e-sport new generation 3) study economic value of e-sport 4) study marketing mix factors the affect e-sport acceptance 5) study the acceptance of e-sport among new digital generation 6) compare the acceptance of e-sport as per personal factors 7) study relationship of personal factors and economic value 8) study marketing mix factors influencing e-sport acceptability

The unknown population was calculated by Cochran formula to derive a sampling size of 400 respondents. Likert scale questionnaire, with reliability of 0.945 were employed as data collection tool. The questionnaire distribution were done conveniently via internet channel and Famous Department centers in Bangkok. The data were analyzed by both descriptive statistic ie frequency, percentage mean and standard deviation, and inferential ie t-test, ANOVA chi-square and Multiple Linear Regression.

The research findings were : 1) majority of new digital e-sport generation were male (61.8%) 30-39 year of age (35.5%) ,single (69.3%) first degree education (41.3%), student occupation (32%) and with monthly income less than 10,000 baths 2) the behaviors of new digital e-sport generation were familiar with (65.7%), daily engage with e-sport (44.3%) via PC

computer/online (39.8%), for purposes of enjoyment (33.8%), peer stimulated (34.6%) via magazine/newspaper(41.5%) and consistently stay connected (37.8%) with ROV game the most popularity (37.3%) 3) the economic value indicated the interest in prominent sportman/group (51.6%), viewing e-sport as favorite group (34%) with interest in enrollment in institution curriculum (48%) and aiming in occupation extension in e-sport as players (34.6%) and service channel favorite via Facebook (58.8%) and by the most well-known service provider (50.3%) with the most played game of LOL, and will give it a trial and training for the newly provided game (53.3%) 4) the overall acceptance of marketing mix factors were at high level ( $\bar{x} = 4.01$ ) 5) the study of acceptability of e-sport indicated a high level in overall ( $\bar{x} = 3.90$ ) 6) the comparison of e-sport as per personal data indicated a significant difference at 0.05 on age 7) the study of relationship personal factors toward economic value indicted the effect on age, marital status and education level 8) the study of relationship of marketing mix factors influencing the acceptability of e-sport indicted a low association ( $R=0.079$ ) with predicting power of 6 percent ( $R^2=0.006$ ), and the most influential were of product ( $B=0.049$ )

**Keywords = Behavior , Economic Value , E-sport Acceptability New Digital Generation**

## บทนำ

จุดเริ่มต้นของ E-Sports ไม่สามารถระบุได้ชัดเจน แต่ถ้าพูดถึงบริบทของกิจกรรมการแข่งขันเกม ที่มีการจัดบันทึกไว้นั้น เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม ค.ศ. 1972 ที่ Stanford University เป็นการแข่งขันเกม Spacewar ผู้แข่งขันคือนักศึกษาของ Stanford University ครั้งต่อมาในปี 1980 การแข่งขันเกมที่มีขนาดใหญ่ครั้งแรกก็ได้เกิดขึ้น เป็นการแข่งขันเกม Space Invader ชื่อการแข่งขันใช้ชื่อว่า The Space Invader Championship ซึ่งจัดโดยบริษัท Atari เป็นผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมรายใหญ่ในยุคนั้น โฉนงานแข่งขันครั้งนั้นมีผู้เข้าชมถึง 10,000 คนทั่วทั้งสหรัฐอเมริกา และในช่วงปี 1983 มีการจัดตั้งทีมแข่งขันเกมระดับอาชีพขึ้นเป็นครั้งแรกโดยมีชื่อทีมว่า U.S National Video Game Team ก่อตั้งโดย Walter Day และมี Donn Nauert เป็นกัปตันทีม ต่อมาในทศวรรษ 1990อุตสาหกรรมเกมได้รับประโยชน์จากการเติบโตของอินเทอร์เน็ตซึ่ง

จะเห็นได้ชัดกับเกมที่อยู่บนแพลตฟอร์ม PC โดยรายการแข่งขัน E-Sport รายการใหญ่หลายๆ รายการได้เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้ยกตัวอย่างเช่น Nintendo world Championships, Cyberathlete Professional League (CPL), QuakeCon, the Professional Gamers League โดยเกม PC ที่ใช้แข่งขันในยุคนั้นก็มีหลากหลายเช่น Tetris, Super Mario Bros., Counter-Strike series, Quake series, และ Warcraft เป็นต้น ซึ่งรายการแข่งขันเกมบางรายการยังจัดต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันเช่น Nintendo world Championships, Quakecon เป็นต้น

การเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องของวงการ E-Sport หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ทั่วทุกภูมิภาคบนโลก เปรียบเสมือนนิยามใหม่ของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้หมายความว่าความถึงการนำเยาวชนเข้าสู่สิ่งล่อตาล่อใจจนเสียโอกาสดี ๆ ในชีวิตพวกเขา

เขาเสมอไป เพราะในอดีตการเล่นเกมนั้นเพื่อความผ่อนคลายและพัฒนาทักษะสมองมักตกเป็นจำเลยของสังคมอยู่ทุกยุคทุกสมัย พร้อมกับว่าทรมานเด็กติดเกมที่ถูกกล่าวถึงอยู่ซ้ำแล้วซ้ำเล่าตามสื่อต่าง ๆ

E-Sports เป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ผู้แข่งขันทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม กระทำกิจกรรมได้โดยผ่านระบบ Human-computer interfaces ในช่วงปีที่ผ่านมา E-Sport ได้กลายเป็นสื่อหนึ่งที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว หากเราประยุกต์ความหมายของ “E-Sport” เข้ากับความหมายของคำว่ากีฬา นายพีรพล เอื้ออารียกุล ผู้ดำเนินรายการสปอร์ตกูรู ในเทปวันที่ 18 ธ.ค. 59 ได้กล่าวถึงความหมายถึง E-Sports ไว้ว่า “เป็นกิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกาที่กำหนดเพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียดหรือเสริมร่างกายให้แข็งแรงและอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความบันเทิง E-Sports จึงมีคุณสมบัติตรงแทบ

ทุกอย่างขาดเพียงแต่การเคลื่อนไหวของร่างกายเนื่องจากใช้แค่มือสองข้างกับสายตาที่เฉียบคมและการตัดสินใจที่แม่นยำคล้ายๆกับการเล่นหมากรุกซึ่งเป็นกีฬาที่ใช้สติปัญญา”

วงการ E-Sport ที่เกิดขึ้นได้สร้างระบบสร้างระบบนิเวศให้เกิดอาชีพใหม่ขึ้นหลายแขนงรอบ ๆ กีพานี้ขึ้น เพราะนอกจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นผู้สร้างสีสันในการแข่งขันแล้ว อาชีพอื่น ๆ อย่างนักพากย์เกม (Game Caster) หรือผู้บรรยายการแข่งขันก็มีความสำคัญไม่น้อย ตลอดจนทีมงานถ่ายทอดสด (Live Streaming) เจ้าของสถานที่ใช้จัดการแข่งขัน นักออกแบบเกม ผู้ดูแลเกม (Game Master) และคนเบื้องหลังในทีมอีกหลายหน้าที่ ทั้งผู้จัดการทีม โค้ช นักวิเคราะห์ และเจ้าหน้าที่คอยจัดการเรื่องต่าง ๆ ในทีมก็ถือเป็นกลุ่มอาชีพที่เติบโตได้ในวงการอีสปอร์ต ไม่ต่างอะไรกับสโมสรกีฬาอื่น ๆ เลย ซึ่งการเติบโตที่รวดเร็วของวงการอีสปอร์ตนั้นเกิดสายอาชีพใหม่มากมายอธิบายคร่าว ๆ เช่น นักแคสเกม คืออาชีพที่ผู้เล่นทำการเล่นเกมหรือรีวิวเกมไปพร้อม ๆ กับการสตรีมมิ่งหรือไลฟ์สดให้คนอื่นดู หรือแม้แต่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเต็มตัว เพราะมีการจัดแข่งขันตลอดทั้งปีไม่ว่าจะทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งการแข่งขันก็มีเงินรางวัลที่สูงมาก ตัวอย่างเช่น การแข่งขัน The International ปี 2017 ของเกม Dota 2 ที่มีเงินรางวัลรวมมากกว่า 24 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งมากที่สุดเป็นประวัติการณ์สำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตและในปี 2019 ที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้น ยอดเงินรางวัลรวมได้เพิ่มขึ้นไปถึง 30 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งยอดยังเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจนกว่าจะสรุปยอดการแข่งขัน นอกจากนักกีฬาอีสปอร์ตในทีมที่เข้าแข่งขันแล้วยังมีโค้ชทีม ผู้จัดการทีม หรือแม้แต่นักโภชนาการที่คอยดูแลนักกีฬาให้มีความสุขดีตลอดเวลา รวมถึงนักพากย์เกม กรรมการ ผู้จัดการแข่งขันที่กำลังมีจำนวนเพิ่มขึ้น และยังมีอาชีพที่อยู่เบื้องหลังมากมาย เช่น นักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักสร้างคอนเทนต์ นักเขียนโปรแกรม ผู้ดูแลเกม นักพัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ รวมไปถึงอาชีพที่เกี่ยวข้อง เช่น เจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาด ฝ่ายประชาสัมพันธ์ หรือแม้แต่ฝ่ายกฎหมาย ด้วยการที่วงการอีสปอร์ตจะมีอัตราการเติบโตที่สูงต่อไปในช่วง 2-3 ปีข้างหน้า

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้สนใจถึงการเจริญเติบโตของธุรกิจ E-Sports และจำนวนประชากรที่มีแนวโน้มในการหันมาเล่นกีฬา E-Sports มากขึ้น และทัศนคติของประชากรคนรุ่นใหม่ที่มีต่อวงการ E-Sports เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่ากีฬาในยุคดิจิทัลชนิดนี้จะสามารถก้าวมาเป็นกีฬากระแสหลักในประเทศและสามารถสร้างชื่อเสียงให้ประเทศได้จริง สามารถสร้างงานสร้างอาชีพ เหมือนกับหลาย ๆ ประเทศที่ E-Sports กลายเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงจนทำให้อุตสาหกรรมเกิดมูลค่าและคุณค่ามหาศาลภายในประเทศและสามารถสร้างชื่อเสียงได้มากเช่นเดียวกัน

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ต
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ต
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ต
4. เพื่อศึกษาปัจจัยข้อมูลคุณค่าทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาสปอร์ต
5. เพื่อศึกษาการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ต
6. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ตจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล
7. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับคุณค่าทางเศรษฐกิจ
8. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดกับการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ต

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคลที่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ตของคนรุ่นใหม่
2. เพื่อทราบถึงความแตกต่างของปัจจัยพฤติกรรม ที่สัมพันธ์กับการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ตของคนรุ่นใหม่
3. เพื่อทราบถึงอิทธิพลของปัจจัยมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการยอมรับในวงการกีฬาสปอร์ตของคนรุ่นใหม่
4. เพื่อเป็นแนวทางให้กับองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการใช้ผลวิจัยไปพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาสปอร์ตในประเทศไทย

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ประเภทและรูปแบบวิธีการวิจัย

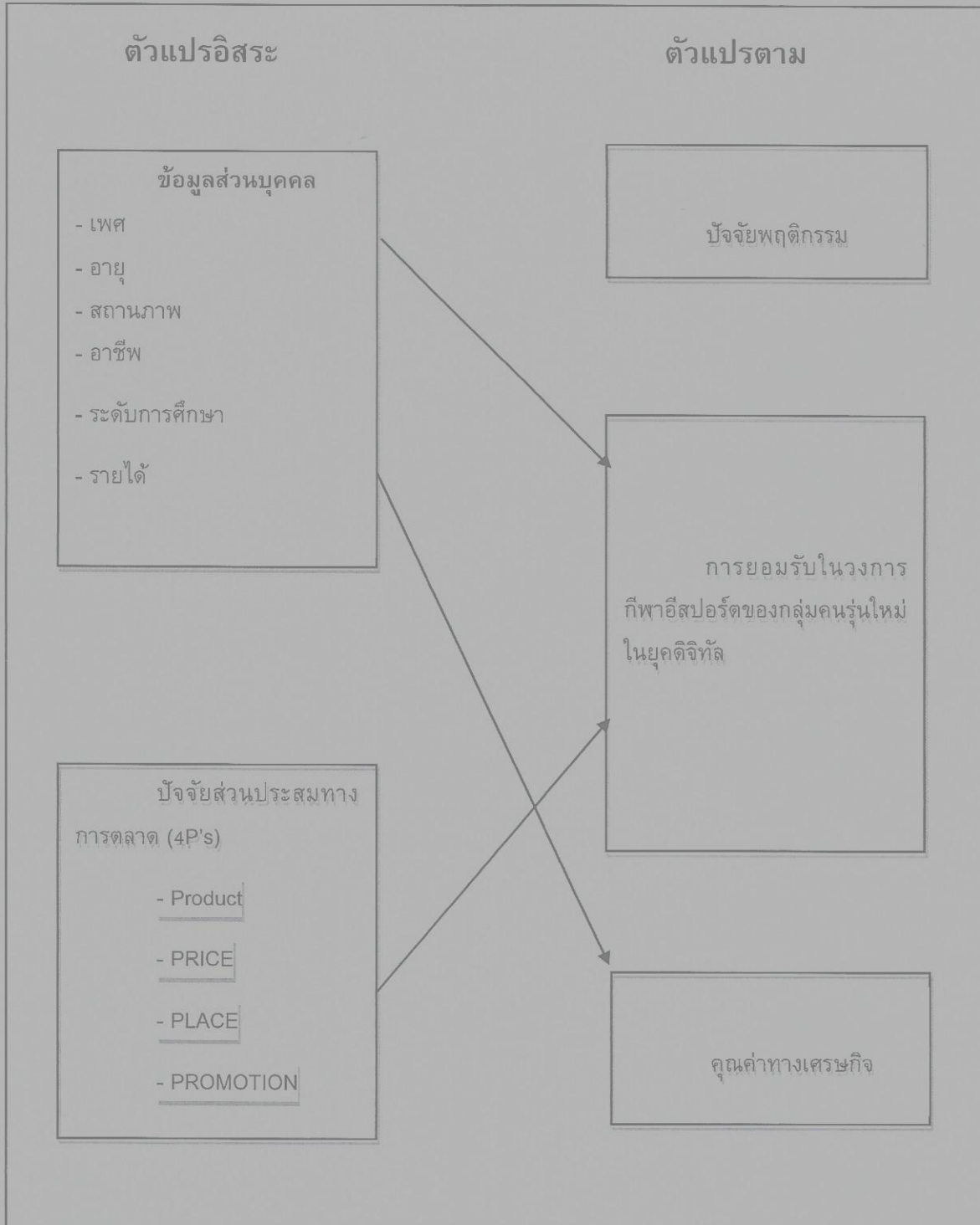
งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด (Close-ended Questionnaire)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มคนรุ่นใหม่ซึ่งจะเป็นกลุ่มคนเจนเอเรชั่นวายและแซดในพื้นที่กรุงเทพมหานครในแต่ละอาชีพที่ต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้วิธีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง และวิธีการเลือกตัวอย่างดังนี้

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยทำการคำนวณหาขนาดตัวอย่าง กรณีไม่ทราบจำนวนประชากรใช้สูตรของ W.G. Cochran ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และยอมรับค่าความคลาดเคลื่อนได้ไม่มากกว่า 5% เนื่องจากประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบใช้ความน่าจะเป็น (Probability Sampling) โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) ซึ่งเป็นการเลือกตัวอย่างตามสัดส่วนกลุ่มคนในแต่ละอาชีพ

กรอบแนวความคิดการวิจัย



## สมมุติฐานการวิจัย

การศึกษาปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคล ปัจจัยพฤติกรรม และปัจจัยมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์การยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตของกลุ่มคนรุ่นใหม่ มีการกำหนดสมมุติฐานดังนี้

1. ปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มบุคคลในเจนเอเรชั่นวายและแซตมีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต
2. ปัจจัยพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลในเจนเอเรชั่นวายและแซตมีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต
3. ปัจจัยมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตของกลุ่มบุคคลในเจนเอเรชั่นวายและแซต

## แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัย

### 1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ E-Sports

eSports หรือชื่อเต็มๆ เรียกว่า Electronic Sports คือ การเล่นเกมประเภทหนึ่งโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนเป็นสำคัญ ดังนั้นถ้าจะตีความคำว่า sport เท่ากับกีฬาที่หมายถึงการออกกำลังกาย ก็ถือว่าไม่ถูกต้องนัก เพราะในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ระบุว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกา กำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ

จริงๆ แล้วคำว่า sport มีรากศัพท์มาจาก desport ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงคำว่า leisure หมายถึง เวลาว่างหรือสันทนาการเพื่อความบันเทิง ในภาษาอังกฤษ sport ปรากฏความหมายที่เก่าแก่ที่สุดประมาณ ช่วงปี ค.ศ. 1300 หมายถึง anything humans find amusing or entertaining (สิ่งที่ทำให้มนุษย์เพลิดเพลิน) ดังนั้น ถ้าพิจารณาจากการให้คำนิยาม eSports ถือเป็นกีฬาประเภทหนึ่งจริง เพียงแต่ไม่ได้เน้นการเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายทางกายภาพอย่างที่กีฬาส่วนใหญ่เป็นและถ้าพิจารณาอย่างละเอียดตามเกณฑ์ที่ระบุไว้โดย Global Association of International Sports Federations (GAISF) หรือ องค์การสากลผู้ตัดสินบรรจุกีฬาหรือโปรแกรมออกกำลังกายลงในการแข่งขันต่างๆ ซึ่งได้กำหนดนิยามของกีฬาว่าต้องประกอบด้วยเกณฑ์ดังนี้ คือ 1) ต้องมีจุดประสงค์เพื่อการแข่งขัน 2) ต้องไม่ใช่โชคหรือดวงในการเล่น 3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพและความปลอดภัยของผู้เล่น 4) ต้องไม่อันตรายต่อสิ่งมีชีวิตใดๆ และ 5) ต้องไม่พึ่งพาอุปกรณ์ที่มีผู้ผลิตเพียงรายเดียว จะเห็นได้ว่า eSports ก็เข้าเกณฑ์การพิจารณาเป็นกีฬาทุกข้อแต่สำหรับคณะกรรมการโอลิมปิกสากล หรือ International Olympic Committee (IOC) เห็นต่างออกไปและยังไม่รับรองว่า eSports เป็นกีฬา ด้วยเหตุผลหลักๆ คือเนื้อหาบางเกมมีความรุนแรง โดยเฉพาะเกมที่เน้นการฆ่า (Killer Game) อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบได้ ซึ่งแตกต่างจากกีฬาที่มีการปะทะกันอย่างชกมวยหรือมวยปล้ำ เพราะกีฬาเหล่านี้เกิดขึ้นจากอารยธรรมและการใช้ชีวิต รวมทั้ง eSports ยังไม่มีหน่วยงานสูงสุดและโครงสร้างบริหารจัดการคอยควบคุมดูแลเกมอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ eSports ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงที่แตกต่างไปจากการเล่นกีฬาอื่นๆ เพราะอยู่บนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ไม่เป็นสาธารณะ และเป็นลิขสิทธิ์ของบริษัทเอกชนผู้ถือสิทธิ์

## 2 แนวคิดและทฤษฎีด้านประชากรศาสตร์

เป็นแนวคิดการแบ่งกลุ่มประชากรทางการตลาดที่มีหลักการความเป็นเหตุเป็นผลกล่าวคือ ประชากรที่มีลักษณะต่างกันจะมีพฤติกรรมการเรียนรู้ และพฤติกรรมอื่น ๆ ต่างกัน (Kotler & Keller, 2009, p.255) ซึ่งกระบวนการยอมรับสื่อออนไลน์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ก็จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป

เจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) หรือ ยุค Millennials ซึ่งก็คือคนที่เกิดอยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2523 - 2540 คนกลุ่มนี้เติบโตขึ้นมาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และค่านิยมที่แตกต่างระหว่างรุ่นปู่ย่าตายาย กับ รุ่นพ่อแม่ แต่ก็รับเอาความเจริญรุดหน้าของเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตเข้ามาแทรกอยู่ในการดำรงชีวิตประจำวันด้วย

Gen-Z คือ คำนิยามล่าสุดของคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน หมายถึงคนที่เกิดหลัง พ.ศ. 2540 ขึ้นไป เทียบอายุแล้วก็คือวัยของเด็ก ๆ และวัยรุ่น นั่นเอง เด็ก ๆ กลุ่ม Gen-Z นี้ จะเติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่อยู่แวดล้อม มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว เพราะพ่อแม่ใช้สิ่งเหล่านี้อยู่ในชีวิตประจำวัน

## 3. แนวคิดและทฤษฎีด้านพฤติกรรมมนุษย์

แนวคิดกลุ่มมนุษยนิยม(The Humanistic Perspective) เชื่อว่า มนุษย์มีอิสระทางความคิดที่สามารถเลือกแสดงพฤติกรรมได้ การแสดงพฤติกรรมใดๆ จึงเป็นทางเลือกของบุคคล ซึ่งทุกคนมีศักยภาพในการเจริญงอกงาม หรือพัฒนา นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ได้แก่ มาสโลว์(Abraham Maslow)และคาร์ล โรเจอร์ส(Carl Rogers) มาสโลว์(Maslow)

eSports นั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจจากคนทั่วโลกและสถาบันการศึกษาหลายแห่งก็ได้ให้ความสนใจกับกิจกรรมใหม่นี้ โดย The International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance (ICHPEP-SD) ได้เผยแพร่บทความวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมเกมออนไลน์ eSports และ กีฬา โดยบทความวิจัยได้วิจัยถึงปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เวลาในการเล่นเกม eSports โดยมีทั้งหมด 15 ประการ จากการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและมีการสุ่มตัวอย่างทั้งหมด 515 คนที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยและผู้ชมกีฬา โดยผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่เป็นการแข่งขันของ eSports นั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาไปกับเกม eSports

นักกีฬา eSports นั้นไม่ได้มีร่างกายและแข็งแรงเหมือนนักกีฬา แต่ค่าเฉลี่ยทางสถิติบอกว่า นักกีฬา eSports ระดับมืออาชีพจะใช้เวลาโดยเฉลี่ย 14 ชั่วโมงต่อวันในการเล่นและฝึกซ้อมอย่างไรก็ตามด้วยความเชื่อที่ว่าร่างกายที่ดีนั้นจะส่งผลที่ดีต่อจิตใจที่ดีขึ้นและสดชื่นขึ้นด้วย นักกีฬา eSports หลายคนจึงค่อนข้างระวังและค่อนข้างเลือกในเรื่องของอาหารและอัตราของการออกกำลังกายที่สม่ำเสมอ ขณะที่กีฬานั้นโดยส่วนใหญ่จะมีร่างกายที่แข็งแรงมากอยู่แล้ว พวกเขาจะมีสัดส่วนไขมันในร่างกายน้อยและมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรง พวกเขามักจะมีความแข็งแรงที่มากกว่าคนทั่วไป เช่น Novak

Djokovic นักเทนนิสชื่อดัง ได้ใช้เวลาในสนามเทนนิสถึงวันละ 20 ชั่วโมงเพื่อฝึกฝนตนเองจนสามารถชนะเลิศรายการแข่งขันเทนนิส Wimbledon ในปี 2014

นักกีฬา eSports ชั้นเลิศจำเป็นต้องมีอัตราการตอบสนองและความนึกคิดที่รวดเร็วมากค่าเฉลี่ยของนักกีฬา eSports ระดับมืออาชีพนั้นสามารถออกคำสั่งในเกมได้ถึง 300 คำสั่งต่อนาทีและบทความวิจัยยังกล่าวถึงผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมนั้นจะมีปฏิกิริยาตอบสนองและความนึกคิดที่รวดเร็วกว่าบุคคลทั่วไปนักกีฬาก็มีอัตราการตอบสนองที่รวดเร็วเช่นกัน รวมถึงการตัดสินใจในเสี้ยววินาทีความสัมพันธ์ระหว่างดวงตาและร่างกายก็เป็นสิ่งที่สำคัญมาก ๆ เช่นกัน



#### 4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของ E-Sports

การเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตเปิดประตูโลกของเกมออนไลน์ และเปลี่ยนรูปแบบการเล่นจากเกมออฟไลน์เป็นบริการ Digital Distribution เช่น Steam PlayStation Store และ Xbox Store โดยมีจุดประสงค์หลักคือจำหน่ายเกมในรูปแบบของดิจิทัลหรือที่เรียกว่า Digital Download อย่างถูกลิขสิทธิ์ ดังนั้นการเล่นเกมแต่ละครั้งจึงจำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการตรวจสอบและป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ รวมถึงช่วยลดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็นอย่างการผลิตแผ่นเกม ทำให้ภาพรวมของราคาเกมออนไลน์มีราคาถูกลงไปด้วย นอกจากนี้ยังมีระบบการซื้อระหว่างเล่นเกมที่เรียกว่า In-App Purchasing หรือเรียกอย่างเข้าใจง่ายๆ ว่า ระบบเติมเงิน เกิดเป็นตลาดเกมออนไลน์ที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบัน eSports เป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีมูลค่าทางธุรกิจที่สูงมาก (มากกว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยซ้ำ) มีเม็ดเงินหมุนเวียนมหาศาลคอยผลักดันให้ eSports เป็นรูปแบบเกมกีฬากระแสหลักในที่สุด ข้อมูลล่าสุดจาก SuperData บริษัทวิเคราะห์ข้อมูลและสำรวจตลาดระบุว่า eSports มีรายได้หมุนเวียน 892 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 30,000 ล้านบาท ซึ่งที่มาหลักของรายได้คือการได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์และโฆษณาเป็นจำนวนเงิน 661 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 23,000 ล้านบาท ทำให้บริษัทเกมต่างทุ่มลงทุนเพื่อสร้างสรรค์เกมอย่างเต็มที่ เพราะนั่นหมายถึงผลประโยชน์ทางธุรกิจที่กลับมาสู่บริษัท รวมถึงทีมและผู้เล่นอาชีพด้วย

#### 5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับในวงการกีฬา E-Sports

ฟอสเตอร์ (Foster, 1973, pp.146-147) ให้ความหมายการยอมรับว่า ประชาชนได้

เรียนรู้โดยผ่านการศึกษา สามารถบรรยายได้โดยผ่านขั้นการเรียนรู้ การยอมรับจะเกิดขึ้นได้หากมีเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้จะได้ผลดีก็ต่อ เมื่อบุคคลนั้นได้ทดลองปฏิบัติ เมื่อแน่ใจว่า สิ่งประดิษฐ์นั้นสามารถให้ประโยชน์อย่างแน่นอน เขาก็จะกล่าลงทุนซื้อสิ่งประดิษฐ์นั้น

โรเจอร์ และชูเมคเกอร์ (Rogers & Shoemaker, 1971) ให้ความหมายของการยอมรับว่า เป็นกระบวนการทางจิตใจของบุคคลแต่ละคนที่เริ่มต้นตั้งแต่การรับรู้ข่าวเกี่ยวกับนวัตกรรม หรือเทคโนโลยีหนึ่งๆ ไปจนถึงการยอมรับเอาเทคโนโลยีนั้นๆ ไปใช้อย่างเปิดเผย

พรอนทิฟา แอดา (2549, หน้า 51 อ้างถึงใน หทัยกาญจน์ วรชนสิทธิโชค, 2551) กล่าวถึงแนวคิด เกี่ยวกับการยอมรับสิ่งใหม่ว่า เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งซึ่งช่วยพัฒนาคุณสมบัติของบุคคล เช่น ความรู้ ค่านิยม ทักษะคิด ทำให้สมาชิกของสังคมได้รับการเปลี่ยนแปลง มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งใหม่ๆ ได้ง่าย นอกจากนี้การติดต่อสัมพันธ์ กับบุคคลต่างๆ อยู่เสมอ ความสนใจรับรู้ข่าวสารแขนงใหม่ๆ จากสื่อสารมวลชนมีบทบาทสำคัญ ยิ่งต่อการก่อให้เกิด การรับรู้ ความสนใจและพยายามนำไปปฏิบัติในที่สุด

สรุปกระบวนการยอมรับ คือกระบวนการทางความคิดของผู้บริโภค ในการแสดง พฤติกรรมของผู้บริโภค นับตั้งแต่จากการรับรู้นวัตกรรมใหม่ครั้งแรกไปจนถึงการยอมรับนวัตกรรมใหม่ โดยที่กระบวนการตัดสินใจนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบและต้องอาศัยเวลา

## 6. ความหวาดวิตกและผลกระทบด้านสุขภาพของ eSports

วิธีการป้องกันปัญหาจากการเล่นเกมคือต้องให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เล่น โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่น ที่สำคัญที่สุดคือสร้างวินัย ฝึกให้มีความรับผิดชอบ มองเห็นคุณค่าภายในตัวเอง ให้ความรัก ความอบอุ่นอย่างเพียงพอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จากการดูแลของผู้ปกครองและบุคคลในครอบครัวเป็นผู้สร้างขึ้น ถือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเสพติดเกมจนเกิดผลกระทบรุนแรงที่สายเกินเยียวยารักษา

เมื่อมีการควบคุมผู้เล่นด้วยระเบียบและกติกาการเล่นที่ชัดเจนแล้ว ก็สามารถทำให้มีการรู้แพ้ รู้ชนะและรู้จักอภัยได้เหมือนกัน โดยมุ่งเน้นเพื่อความเพลิดเพลิน คลายเครียดและยังเป็นการพัฒนาสมองให้คิดและวางแผนอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ ตามรูปแบบของยุคสมัยที่เปลี่ยนไปและเรามีหน้าที่ต้องก้าวให้ทันและใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ให้ได้มากที่สุด โดยไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยีเสียเอง

สำหรับข้อเสนอแนะที่ต้องการให้ E-Sport ได้รับการยอมรับจากองค์กรกีฬาระดับสากลก่อนนั้น มีการนำเสนอข้อมูลมาหักล้างว่า E-Sport นั้นได้รับการรับรองจาก “คณะกรรมการโอลิมปิกสากล” ให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการนานแล้ว โดยการแข่งขัน “เอเชียนอินดอร์เกมส์” E-Sport ก็ถูกบรรจุให้แข่งขันชิงชัยแย่งเหรียญกันเหมือนกับกีฬาประเภทอื่นๆ

สำหรับกรณีเรื่องของเด็กที่ติดเกมจากเรื่อง E-Sport นั้น นายสันติ โหลทอง ได้ให้ความเห็นว่าเรื่องนี้แบ่งเป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรกคือ “คนติดเกม” กลุ่มนี้คือกลุ่มคนที่ไม่มีระเบียบวินัยต่อตัวเอง เหมือนกับคนที่ลุ่มหลงอะไรสักอย่างจนมีผลลบต่อชีวิตตนเอง

กลุ่มที่สองคือ “เกมเมอร์” กลุ่มนี้จะเป็นพวกที่เห็นโอกาสจากสิ่งที่ตัวเองชอบว่าสามารถใช้ประโยชน์ได้แล้วเริ่มพัฒนาตัวเอง และกลุ่มที่สามคือ “E-Sport” คือกลุ่มที่พัฒนาจากเกมเมอร์ เป็นกลุ่มคนที่มีวินัย ฝึกซ้อม เห็นเป้าหมาย เหมือนกับนักกีฬามืออาชีพ โดยสิ่งที่สังคมต้องช่วยกันคือทำให้คนกลุ่มแรกมองเห็นเป้าหมายและประโยชน์จากการเล่นเกมมากกว่า

ข้อเสนอของฝ่าย E-Sport นั้นคือให้สังคมช่วยกันจัดระเบียบส่งเสริมการเล่นเกมที่ถูกต้อง ยิ่งหากสามารถพัฒนาเยาวชนที่สนใจกลายเป็นนักกีฬาได้ก็ยิ่งดีแต่กระนั้นความเสี่ยงที่อีกฝ่ายมองก็คืออาจสร้างนักกีฬาได้มากขึ้นแต่ก็มีโอกาสทำให้มีเด็กติดเกมมากขึ้นตามไปด้วย อีกทั้งความเสี่ยงในอาชีพ แม้ E-Sport อาจจะสร้างรายได้ได้มากก็จริงแต่จะมีนักกีฬาสักกี่เปอร์เซ็นต์ที่ทำรายได้จากการเล่นเกมได้ทั้งชีวิต

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรม คุณค่าทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ของส่วนประสมทางการตลาด ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการ E-Sports ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล” ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปในการ

วิเคราะห์ค่าทางสถิติ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การแปลผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย มีผลการวิจัยดังนี้

1. การรายงานผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequencies) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้
  - ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports
  - ตอนที่ 3 ข้อมูลคุณค่าทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports
  - ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการศึกษาอีสปอร์ต
  - ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยระดับการยอมรับการยอมรับในวงการศึกษาอีสปอร์ต

2. การรายงานผลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สมมุติฐานทั้ง 2 ข้อ โดยมีการใช้สถิติการวิจัยดังนี้

สมมุติฐานข้อที่ 1 ใช้สถิติทดสอบหาความแตกต่าง ค่าที (t-test) ในการเปรียบเทียบกลุ่ม 2 กลุ่ม และใช้สถิติทดสอบหาความแตกต่าง ค่าเอฟ (F-test) หรือการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance: One-way ANOVA)

สมมุติฐานข้อที่ 2 จะใช้สถิติทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi – square Test)

สมมุติฐานข้อที่ 3 จะใช้สถิติทดสอบหาความสัมพันธ์แบบถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

สมมุติฐานทั้ง 2 ข้อจะทำการทดสอบที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

## สรุปผลการวิจัย

### ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 400 คน สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) นำเสนอด้วยความถี่ (Frequencies) ร้อยละ (Percentage) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีช่วงอายุอยู่ในช่วง 30-39 ปี มีสถานภาพโสด การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี นักเรียน/นักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยส่วนใหญ่ไม่น้อยกว่า 10,000 บาท

### ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports ของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นการวิเคราะห์เบื้องต้นด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) นำเสนอด้วยความถี่ (Frequencies) ร้อยละ (Percentage) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ รู้จักกีฬา E-Sports เล่นเกมทุกวัน เล่นโดย Computer PC/Online วัตถุประสงค์เล่นเพื่อความบันเทิง / คลายเครียด ที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมคือเพื่อน ติดตามและทราบข่าวสารของ E-Sports จากนิตยสาร/หนังสือพิมพ์ ติดตามวงการ E-Sports สม่่าเสมอ เกมในกีฬา E-Sports ที่รู้จัก คือ ROV (Arena of Valor)

### ตอนที่ 3 ข้อมูลคุณค่าทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports ของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นการวิเคราะห์เบื้องต้นด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) นำเสนอด้วยความถี่ (Frequencies) ร้อยละ (Percentage) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ สิ่งที่ทำให้เกิดความสนใจและมองว่า E-Sports มีคุณค่าคือทีมหรือนักกีฬา E-Sport ที่มีชื่อเสียง พูดยัง E-Sports นี้ถึงกลุ่มคนที่ชื่นชอบเกม หลักสูตรที่สถาบันการศึกษา และมหาวิทยาลัย เปิด

ขึ้นเพื่อรองรับวงการ E-Sports สนใจและมีความคิดที่จะเข้าศึกษาหากมีโอกาส การขยายโอกาสสู่อาชีพใหม่ของวงการ E-Sports ให้ความสนใจกับอาชีพนักกีฬา รู้จักและจะเลือกใช้สื่อที่ให้บริการเกี่ยวกับ E-Sports จาก FACEBOOK หากต้องเลือกเกมเพื่อเล่นและฝึกฝนจะเลือกจากผู้ที่ให้บริการเกมที่มีชื่อเสียง เกมในกีฬา E-Sports ที่ท่านเคยเล่น LOL (League of Legends) หากมีเกมเปิดตัวใหม่หรือกำลังเป็นกระแสนิยม ในวงการ E-Sports ท่านจะเล่นและฝึกฝน

**ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด (4P's) ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต**

ระดับความคิดเห็นด้วยของส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์และบริการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ 1) ด้านการส่งเสริมการตลาด 2) ด้านการส่งเสริมการตลาด และ 3) ด้านสถานที่และช่องทางการเข้าถึง ตามลำดับเมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า

ด้านผลิตภัณฑ์และบริการ ระดับความคิดเห็นด้วยของส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์และบริการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ 1) รูปแบบเกมเหมาะกับผู้ใช้บริการ หลากหลายประเภท 2) มีเกมในปัจจุบันมีความละเอียดและภาพสวยเสมือนจริง และ 3) ผู้สนับสนุนด้านอุปกรณ์การเล่น ตามลำดับ

ด้านราคา ระดับความคิดเห็นของส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยด้านราคา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ 1) ประโยชน์ที่ได้รับและคุณภาพของเกม คุ่มค่าเหมาะกับกีฬาชนิดนี้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 2) ราคาถูกเมื่อเทียบกับกีฬาประเภทอื่น และ 3) ราคาของสินค้าประกอบกัน สิ่งของในเกม, คอมพิวเตอร์, อุปกรณ์ตามลำดับ

ด้านสถานที่และช่องทางการเข้าถึง ระดับความคิดเห็นของส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยด้านสถานที่และช่องทางการเข้าถึง โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก ได้แก่ งาน Event และสถานที่แข่งขันเข้าถึงง่ายขึ้นในปัจจุบัน รองลงมา คือ ช่องทางในการรับชม E-Sports มีหลายช่องทาง เช่น Facebook , Youtube, TwitchTV,etc ตามลำดับ

ด้านการส่งเสริมการตลาด ระดับความคิดเห็นของส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ 1) มีการจัดโปรโมชั่นที่น่าสนใจ (เช่นกิจกรรมแจกของในเกมในช่วงเวลาจัดการแข่งขัน 2) การจัดงาน Event ที่เพิ่มกิจกรรมสัมพันธ์กับวงการอื่นเช่น มีการแสดงของ idol นักร้อง หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงทำให้ E-Sports น่าสนใจยิ่งขึ้น และ 3) มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดที่น่าสนใจ โดยผู้สนับสนุน เช่น บริษัทกลุ่มคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง (เช่น แจกหรือขายอุปกรณ์ Limited ที่นำมาเพื่อเกมหรืองานนั้นโดยเฉพาะ)

**ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยระดับความคิดเห็นการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต**

พบว่า ระดับความคิดเห็นของการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรกดังนี้ 1) E-Sports ส่งผลดีต่อสุขภาพและพัฒนาการของเยาวชน 2) E-Sports สามารถสร้างชื่อเสียงให้นักกีฬา และประเทศชาติได้ และ 3) E-Sports เป็นกีฬาที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลและทรงคุณค่า

การทดสอบสมมติฐานที่ 1

เปรียบเทียบเพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้ต่อเดือนที่มีผลต่อการยอมรับในวงการ E-Sports ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล

เพศแตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน ปฏิเสธสมมติฐาน  
อายุแตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตแตกต่างกัน ยอมรับสมมติฐาน  
สถานภาพแตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน ปฏิเสธสมมติฐาน

ระดับการศึกษา แตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน ปฏิเสธสมมติฐาน

อาชีพแตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน ปฏิเสธสมมติฐาน  
รายได้ต่อเดือนแตกต่างกันการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกัน ปฏิเสธสมมติฐาน

#### การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

การเปรียบเทียบ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับรายได้ต่อเดือนที่มีความสัมพันธ์คุณค่าทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sports

เพศกับพูดถึง E-Sports นึกถึงอะไร ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

เพศกับหลักสูตรที่สถาบันการศึกษา และมหาวิทยาลัย เปิดขึ้นเพื่อรองรับวงการ E-Sports ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

เพศกับรู้จักและจะเลือกใช้สื่อที่ให้บริการเกี่ยวกับ E-Sports จากช่องทางใดมากที่สุด ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

เพศกับหากต้องเลือกเกมเพื่อเล่นและฝึกฝนจะเลือกจากปัจจัยใด ไม่มีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

เพศกับหากมีเกมเปิดตัวใหม่หรือกำลังเป็นกระแสนิยม ในวงการ E-Sports ท่านจะให้ความสนใจอย่างไร ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

อายุกับพูดถึง E-Sports นึกถึงอะไร ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

อายุกับหลักสูตรที่สถาบันการศึกษา และมหาวิทยาลัย เปิดขึ้นเพื่อรองรับวงการ E-Sports ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

อายุกับรู้จักและจะเลือกใช้สื่อที่ให้บริการเกี่ยวกับ E-Sports จากช่องทางใดมากที่สุด ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

อายุกับหากต้องเลือกเกมเพื่อเล่นและฝึกฝนจะเลือกจากปัจจัยใด ไม่มีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน



ระดับรายได้ต่อเนื่องกับพูดถึง *E-Sports* นึกถึงอะไร ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

ระดับรายได้ต่อเนื่องกับหลักสูตรที่สถาบันการศึกษา และมหาวิทยาลัย เปิดขึ้นเพื่อรองรับวงการ *E-Sports* ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

ระดับรายได้ต่อเนื่องกับรู้จักและจะเลือกใช้สื่อที่ให้บริการเกี่ยวกับ *E-Sports* จากช่องทางใดมากที่สุด ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

ระดับรายได้ต่อเนื่องกับหากต้องเลือกเกมเพื่อเล่นและฝึกฝนจะเลือกจากปัจจัยใด ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

ระดับรายได้ต่อเนื่องกับหากมีเกมเปิดตัวใหม่หรือกำลังเป็นกระแสนิยม ในวงการ *E-Sports* ท่านจะให้ความสนใจอย่างไร ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

### การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3

สถิติที่ใช้ทดสอบ คือ สถิติทดสอบหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยวิธีวิเคราะห์การแบบถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิเคราะห์ สรุปได้ว่าปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดทุกด้านไม่มีผลต่อการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต

### การอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องพฤติกรรม คุณค่าทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ของส่วนประสมทางการตลาด ที่มีผลต่อการยอมรับในวงการ *E-Sports* ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยข้อมูลส่วนบุคคล ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีช่วงอายุอยู่ในช่วง 30-39 ปี มีสถานภาพโสด การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี นักเรียน/นักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยส่วนใหญ่ต่ำกว่า 10,000 บาท พบว่า อายุแตกต่างกันจะมีการยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน ในส่วนปัจจัยอื่นๆไม่มีความแตกต่างกัน สอดคล้องกับทฤษฎีของ Kotler & Keller (2009) กล่าวว่า อายุแล้วก็คือวัยของเด็ก ๆ และวัยรุ่น นั่นเอง เด็ก ๆ กลุ่ม Gen-Z นี้ จะเติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่อยู่แวดล้อม มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว แต่สิ่งหนึ่งที่เด็กรุ่น Gen-Z แตกต่างจากรุ่นอื่น ๆ สมัยที่ยังเป็นเด็กอยู่ก็คือ เด็กรุ่นนี้จะ ได้เห็นภาพที่พ่อและแม่ต้องออกไปทำงานทั้งคู่ ต่างจากรุ่นก่อน ๆ ที่อาจจะมีย่าออกไปทำงานคนเดียว ด้วยเหตุผลนี้ เด็ก Gen-Z หลาย ๆ คนจึงได้รับการเลี้ยงดูจากคนอื่นมากกว่าพ่อแม่ของตัวเองชาว Gen Z ติดโลกออนไลน์ จึงรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ทำให้ชาว Gen Z ชอบตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็วใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บน

เว็บ สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก เปิดกว้างทางความคิดและวัฒนธรรมที่แตกต่างมากขึ้น มีแนวโน้มที่จะปรับทัศนคติได้ดี มีความกล้าแสดงออก ชอบโชว์ มีความมั่นใจสูง มีแนวโน้มเป็นมนุษย์หลายงาน ความอดทนต่ำ ชอบทำงานหลายอย่างพร้อมกัน

การยอมรับในวงการกีฬาอีสปอร์ต โดยส่วนใหญ่จะให้การยอมรับในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งมีส่วนในเรื่องของ E-Sports ส่งผลเสียต่อสุขภาพและพัฒนาการของเยาวชน และเรื่องของเกม E-Sports สามารถสร้างชื่อเสียงให้นักกีฬา และประเทศชาติได้ สอดคล้องกับนายสันติ โหลทองได้ให้ความเห็นว่าเรื่องนี้แบ่งเป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรกคือ “คนติดเกม” กลุ่มนี้คือกลุ่มคนที่ไม่มีระเบียบวินัยต่อตัวเอง เหมือนกับคนที่ลุ่มหลงอะไรสักอย่างจนมีผลลบต่อชีวิตตนเองกลุ่มที่สองคือ “เกมเมอร์”กลุ่มนี้จะเป็นพวกที่เห็นโอกาสจากสิ่งที่ตัวเองชอบว่าสามารถใช้ประโยชน์ได้แล้วเริ่มพัฒนาตัวเอง และกลุ่มที่สามคือ “E-Sport” คือกลุ่มที่พัฒนาจากเกมเมอร์ เป็นกลุ่มคนที่มีวินัย ฝึกซ้อม เห็นเป้าหมายเหมือนกับนักกีฬามืออาชีพ โดยสิ่งที่สังคมต้องช่วยกันคือทำให้คนกลุ่มแรกมองเห็นเป้าหมายและประโยชน์จากการเล่นเกมมากกว่า

## ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะของงานวิจัยนี้ ดังนี้

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรจัด E-Sports พัฒนาให้เป็นไปตามมาตรฐานกีฬา สร้างความเข้าใจให้เกิดการยอมรับจากสังคมไทย กำกับดูแลอีสปอร์ตปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว
2. ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปีควรถูกกำกับการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยปราศจากการควบคุมโดยผู้ใหญ่ และควรเสนอให้สมาคมอีสปอร์ตและกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันต้องมีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป
3. มีการส่งเสริม การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E-Sport เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม และสื่อสารให้ความรู้ แก่เยาวชนให้เท่าทันเกมและบริษัทเกมที่เป็นบริษัทที่หวังผลกำไรจากธุรกิจ
4. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ได้จากงานวิจัย ทำให้นักการตลาดสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปทำการตลาดเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หรือขยายกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เกิดกำลังซื้อเพิ่มมากขึ้นได้ อาทิ กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในวัยทำงาน เป็นต้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาความแตกต่างทางลักษณะประชากรระหว่างประชากรที่ให้การยอมรับในวงการ E-Sports และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร เปรียบเทียบความแตกต่างกับประชากรให้การยอมรับในวงการ E-Sports และอาศัยอยู่ต่างจังหวัดเพิ่มเติม เพื่อให้เห็นความแตกต่างหรือความเหมือนที่อาจเกิดขึ้นได้