

FACTORS INFLUENCING E-SPORTS PLAYING BEHAVIOR OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS AT MARYWITTHAYA SCHOOL, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE

Udom DEELERTPRADIT^{1*} and Piched GIRDWICHAI¹

¹ College of Innovation and Management, Suansunandha Rajabhat University, Thailand;

s67567814007@ssru.ac.th (U. D.) (Corresponding Author)

ARTICLE HISTORY

Received: 11 August 2025

Revised: 8 September 2025

Published: 15 September 2025

ABSTRACT

This independent study aimed to examine the levels of factors influencing e-sports playing behavior among upper secondary school students and to investigate the factors influencing e-sports playing behavior of upper secondary school students at Marywitthaya School, Nakhon Ratchasima Province. The sample consisted of 306 students from Marywitthaya School, Nakhon Ratchasima Province. The research instrument was a questionnaire, and the data were analyzed using statistical software. The analysis employed frequency, percentage, mean, standard deviation, and stepwise multiple regression. The findings revealed that: The overall and specific aspects of factors influencing e-sports playing behavior among upper secondary school students at Marywitthaya School were at a high level. Considering the mean scores ranked from highest to lowest, the top three were: 1) personal factors, followed by 2) social and environmental factors, and 3) students' e-sports playing behavior. Personal factors together with social and environmental factors significantly influenced e-sports playing behavior of the students. These two factors could jointly predict 75.70% of the variance in students' e-sports playing behavior, with statistical significance at the .05 level.

Keywords: E-sports Playing Behavior, Upper Secondary School Students

CITATION INFORMATION: Deelertpradit, U., & Girdwichai, P. (2025). Factors Influencing E-sports Playing Behavior of Upper Secondary School Students at Marywitthaya School, Nakhon Ratchasima Province. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(9), 4

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

อุดม ดีเลิศประดิษฐ์^{1*} และ พิเชษฐ์ เกิดวิชัย¹

1 วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา; s67567814007@ssru.ac.th (อุดม)
(ผู้ประพันธ์บทความ)

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 306 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นต้น ผลการศึกษา พบว่า 1) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยรวม และรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ปัจจัยด้านตัวบุคคล รองลงมาได้แก่ ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม และพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียน 2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ปัจจัยด้านตัวบุคคลและปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา ได้ร้อยละ 75.70 อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อมูลการอ้างอิง: อุดม ดีเลิศประดิษฐ์ และ พิเชษฐ์ เกิดวิชัย. (2568). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(9), 4

บทนำ

กีฬาอีสปอร์ต (E-sports) กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในระดับโลกและประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ผสมผสานทั้งความบันเทิง การแข่งขัน และการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อย่างไรก็ตาม การเล่นอีสปอร์ตที่มากเกินไปอาจก่อให้เกิดปัญหาสำคัญหลายประการ เช่น การเสพติดเกม การละเลยกิจกรรมที่มีประโยชน์ด้านอื่น รวมถึงการสูญเสียสมดุลระหว่างการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งปัญหาเหล่านี้กำลังเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจจากทั้งนักการศึกษา ผู้ปกครอง และนักวิจัย (Hollist, 2015; Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2017)

ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตที่ไม่เหมาะสมอาจส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพกายและจิตใจของนักเรียน ตัวอย่างเช่น การนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานอาจก่อให้เกิดอาการเมื่อยล้า ปวดตา หรือปัญหาด้านสมาธิ ขณะที่ผลทางจิตใจ เช่น ความเครียด ความหงุดหงิด และการพึ่งพาเกมเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาชีวิตประจำวัน อาจส่งผลให้เยาวชนขาดทักษะการจัดการอารมณ์และการสร้างความสัมพันธ์ที่เหมาะสม (Deci & Ryan, 1985; Bandura, 1986) ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีรายงานว่าการเล่นอีสปอร์ตมากเกินไปอาจสัมพันธ์กับผลการเรียนที่ลดลง และลดโอกาสในการพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ที่จำเป็นต่ออนาคต (Seo, 2016)

ดังนั้น การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง การเข้าใจปัจจัยส่วนบุคคล เช่น แรงจูงใจและความสนใจ ตลอดจนปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม เช่น บทบาทของเพื่อน ครอบครัว และชุมชนดิจิทัล จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นได้อย่างรอบด้าน ข้อมูลเชิงลึกเหล่านี้สามารถนำไปใช้กำหนดแนวทางการส่งเสริมการเล่นอีสปอร์ตอย่างเหมาะสม ลดความเสี่ยงจากผลกระทบเชิงลบ และสร้างประโยชน์สูงสุดให้กับพัฒนานักเรียนในอนาคต (Hamari & Sjöblom, 2017; Weiss & Schiele, 2013)

การทบทวนวรรณกรรม

ความเป็นมาและวิวัฒนาการของกีฬาอีสปอร์ต (E-sports)

กีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) เป็นการแข่งขันที่ใช้วิดีโอเกมเป็นสื่อกลาง โดยผู้เล่นต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการทำงานเป็นทีม กีฬาอีสปอร์ตเริ่มมีการจัดแข่งขันอย่างจริงจังตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 1990 และได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการเติบโตของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและแพลตฟอร์มการสตรีมมิ่ง เช่น Twitch และ YouTube Gaming (Hamari & Sjöblom, 2017; Jenny et al., 2017) ปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับการยอมรับว่าเป็นกีฬาระดับสากล และถูกบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในมหกรรมการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น เอเชียนเกมส์

ปัจจัยด้านตัวบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคลมีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต เช่น แรงจูงใจ ความสนใจ ทักษะ และการควบคุมตนเอง งานวิจัยของ Deci and Ryan (1985) เรื่อง ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory) อธิบายว่ามนุษย์มีแรงขับพื้นฐาน 3 ประการ คือ ความเป็นอิสระ (autonomy) ความสามารถ (competence) และความสัมพันธ์ (relatedness) ซึ่งล้วนเป็นแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการเล่นอีสปอร์ต งานศึกษาของ Weiss and Schiele (2013) พบว่า ผู้เล่นอีสปอร์ตจำนวนมากถูกผลักดันโดยแรงจูงใจเชิงความสำเร็จและความท้าทายส่วนตัว

ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม

เพื่อน ครอบครัว และสภาพแวดล้อมทางสังคมถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนซึ่งมักเป็นแรงผลักดันหลักต่อการเข้าร่วมแข่งขันและใช้เวลาในการเล่น งานวิจัยของ Bandura (1986) อธิบายตาม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) ว่า การเลียนแบบและการมีแบบอย่าง (modeling) มีบทบาทต่อการก่อตัวของพฤติกรรม นอกจากนี้ สิ่งแวดล้อมดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มเกมออนไลน์และชุมชนเสมือน ยังเป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เล่น (Seo, 2016)

พฤติกรรมและพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต

พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตสะท้อนผ่านความถี่ ระยะเวลา ประเภทของเกม และเป้าหมายในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความสนุกสนาน การเข้าสังคม หรือการแข่งขันเพื่อสร้างชื่อเสียงและรายได้ งานศึกษาของ Hamari and Sjöblom (2017) พบว่า พฤติกรรมผู้เล่นอีสปอร์ตมีความหลากหลายและขึ้นอยู่กับแรงจูงใจเฉพาะบุคคล นอกจากนี้ การตลาดและกิจกรรมการแข่งขันยังเป็นตัวแปรที่กระตุ้นพฤติกรรมการเล่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในระยะยาว

ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT)

ทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Deci & Ryan, 1985) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่อธิบายแรงจูงใจของมนุษย์ โดยเน้นว่า พฤติกรรมของบุคคลจะยั่งยืนและเกิดคุณภาพสูงสุดเมื่อได้รับการขับเคลื่อนด้วยแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) มากกว่าการบังคับจากภายนอก (extrinsic motivation) แนวคิดสำคัญของทฤษฎีนี้ประกอบด้วย ความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นอิสระ (Autonomy) การรู้สึกที่ตนเองสามารถเลือกและควบคุมการกระทำของตนเองได้ 2) ความสามารถ (Competence) การรู้สึกที่ตนเองมีทักษะและสามารถประสบความสำเร็จในกิจกรรมที่ทำ และ 3) ความสัมพันธ์ (Relatedness) การรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและการเชื่อมโยงกับผู้อื่น การอธิบายพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตโดยใช้ทฤษฎี SDT ถือว่ามีความเหมาะสม เนื่องจากการเข้าร่วมเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนจำนวนมากเกิดจากแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนุก ความท้าทาย และความต้องการพัฒนาทักษะการเล่น ตลอดจนแรงจูงใจภายนอก เช่น การยอมรับจากเพื่อนหรือสังคมออนไลน์ ดังนั้น ทฤษฎีนี้สามารถใช้เป็นกรอบในการทำความเข้าใจแรงขับเคลื่อนที่อยู่เบื้องหลังพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างดี

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory: SCT)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Bandura, 1986) ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เกิดจากแรงจูงใจภายในเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อม หรือที่เรียกว่า การกำหนดซึ่งกันและกันเชิงปฏิสัมพันธ์ (reciprocal determinism) ปัจจัยสำคัญของทฤษฎีนี้ ได้แก่ 1) การสังเกตและเลียนแบบ (Observational Learning/Modeling) บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตแบบอย่างที่เราพบเห็นในสังคม 2) การเสริมแรง (Reinforcement) การได้รับรางวัลหรือการยอมรับส่งผลให้บุคคลคงพฤติกรรมนั้นไว้ และ 3) การคาดหวังความสามารถตนเอง (Self-Efficacy) ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการบรรลุเป้าหมาย ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ทฤษฎี SCT สามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนที่มีเพื่อนหรือบุคคลต้นแบบเล่นอีสปอร์ต มักมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบและเข้าร่วมเล่นด้วย นอกจากนี้ บริบททางสังคม เช่น กลุ่มเพื่อน ครอบครัว และชุมชนเกมออนไลน์ ล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างและคงอยู่ของพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตในกลุ่มนักเรียน

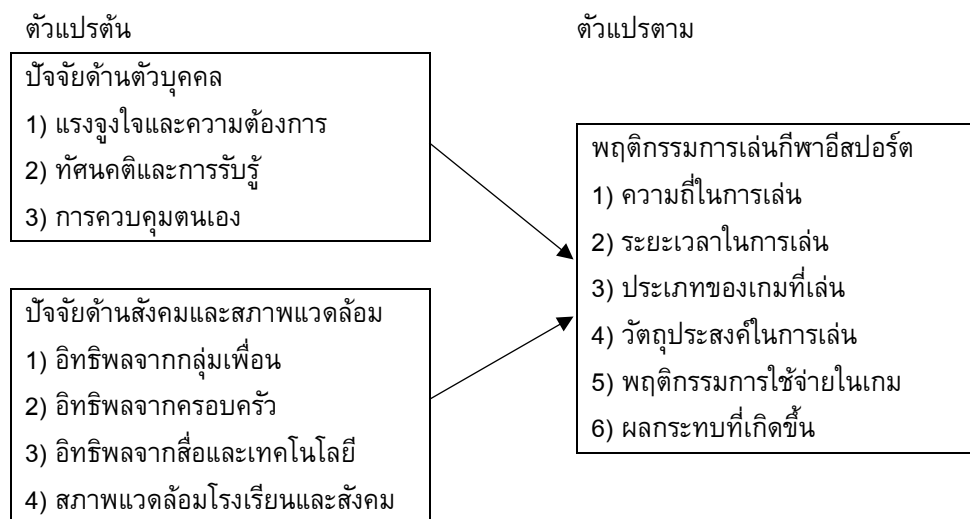
ประวัติและความเป็นมาของโรงเรียนมารีย์วิทยา

โรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา ก่อตั้งขึ้นโดยคณะภคินีรักกางเขนแห่งจันทบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการศึกษาให้แก่นักเรียนทั้งด้านวิชาการ คุณธรรม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนมีการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย และมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพนักเรียนทั้งในด้านวิชาการ กีฬา และกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ (โรงเรียนมารีย์วิทยา, 2567) การที่นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกีฬาอีสปอร์ตจึงเป็นส่วนหนึ่งของการสะท้อนภาพสังคมดิจิทัลร่วมสมัย

สมมติฐานการวิจัย

- 1) ปัจจัยส่วนบุคคลทางด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจซื้อซ้ำผลิตภัณฑ์น้ำพริกเผไทยของผู้ประกอบการร้านอาหารตามสั่งในอำเภอเมืองและคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
- 2) ปัจจัยคุณค่าตราสินค้ามีผลต่อการตัดสินใจซื้อซ้ำผลิตภัณฑ์น้ำพริกเผไทยของผู้ประกอบการร้านอาหารตามสั่งในอำเภอเมืองและคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
- 3) ปัจจัยส่วนประสมการตลาดมีผลต่อการตัดสินใจซื้อซ้ำผลิตภัณฑ์น้ำพริกเผไทยของผู้ประกอบการร้านอาหารตามสั่งในอำเภอเมืองและคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการสำรวจ (Survey Research) กลุ่มประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากการเก็บข้อมูลจากนักเรียนทุกคนทำได้ยาก จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6) จำนวนทั้งสิ้น 306 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม, ปัจจัยด้านตัวบุคคล และปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม, พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา แบบสอบถามใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Scale)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

1) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุม เนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา ตลอดจนความเหมาะสมและความชัดเจนของภาษา และผู้วิจัยได้คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) มีเกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้ -1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ +1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากนั้นหาคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ มาคำนวณหาค่า IOC โดยพิจารณาระดับค่า IOC จะมีเกณฑ์การพิจารณา คือ ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จะคัดเลือกข้อคำถามนั้นไว้ใช้ และมีการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

2) การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 16-18 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนอัสสัมชัญนครราชสีมา อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's

Reliability Coefficient Alpha) กำหนดเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป (กัลยา วาณิชยปัญญา และ จิตา วาณิชยปัญญา, 2558)

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 195 คน (ร้อยละ 63.73) และเป็นเพศชาย จำนวน 111 คน (ร้อยละ 36.27) มีอายุ 16-17 ปี จำนวน 199 คน (ร้อยละ 65.03) และมีอายุ 14-15 ปี จำนวน 107 คน (ร้อยละ 34.97) กำลังเรียนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 107 คน (ร้อยละ 34.97) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 102 คน (ร้อยละ 33.33) และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 97 คน (ร้อยละ 31.70)

ตารางที่ 1 แสดงความถี่และค่าร้อยละ ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม	N = 306	
	ความถี่	ร้อยละ
1) เพศ		
1.1) ชาย	111	36.27
1.2) หญิง	195	63.73
2) อายุ		
2.1) อายุ 14-15 ปี	107	34.97
2.2) อายุ 16-17 ปี	199	65.03
3) ระดับชั้นที่กำลังศึกษา		
3.1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	107	34.97
3.2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	102	33.33
3.3) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	97	31.70
รวม	306	100.0

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าระดับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ พบว่า ปัจจัยด้านตัวบุคคล โดยรวมอยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม โดยรวมอยู่ในระดับมากและส่วนน้อยที่สุด คือ พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านตัวบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาปัจจัยด้านตัวบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ เรื่องการควบคุมตนเอง อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ เรื่องทัศนคติและการรับรู้ อยู่ในระดับมาก ส่วนน้อยที่สุด คือ เรื่องแรงจูงใจและความต้องการ อยู่ในระดับมาก

ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ เรื่องอิทธิพลจากสื่อและเทคโนโลยี อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ เรื่องสภาพแวดล้อมโรงเรียนและสังคม อยู่ในระดับมาก ส่วนข้อน้อยที่สุด คือ เรื่องอิทธิพลจากครอบครัว อยู่ในระดับมาก

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่า โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับเล่นบ่อยครั้ง เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ เรื่องระยะเวลาในการเล่น อยู่ในระดับเล่นบ่อยครั้ง รองลงมา คือ เรื่องวัตถุประสงค์ในการเล่น อยู่ในระดับเล่นบ่อยครั้ง ส่วนข้อน้อยที่สุด คือ เรื่องประเภทของเกมที่ใช้เล่น อยู่ในระดับเล่นบ่อยครั้ง

การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ปัจจัยด้านตัวบุคคลและปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา ได้ร้อยละ 75.70 อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของตัวแปรทำนาย

ตัวแปร	b	SE _b	β	t	p-value
ปัจจัยด้านตัวบุคคล	.081	.102	0.063	.795*	.000
ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม	.839	.095	0.701	8.824*	.000
Constant (a) = -.043, R ² = 0.757, Adj. R ² = 0.571, F = 203.806, p-value < 0.000					

* p < .05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมาอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญญานุช วชิฐนันท์ และคณะ (2563) ที่พบว่า แรงจูงใจในการเล่น เช่น การเล่นเพื่อความสนุกสนาน การผ่อนคลาย และการเข้าสังคม มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และสอดคล้องกับ ศรีณู บุญเกิด และคณะ (2562) ที่พบว่าทัศนคติเชิงบวกต่ออีสปอร์ต เช่น การมองว่าเป็นกีฬา การมองว่าเป็นอาชีพ หรือการช่วยพัฒนาทักษะ มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมอีสปอร์ต เหตุผลที่เป็นเช่นนี้อาจมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ความสนใจ ความรู้ ประสบการณ์ ทัศนคติ บุคลิกภาพ และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเล่นอีสปอร์ตมากขึ้นและอย่างต่อเนื่อง

2) ปัจจัยด้านตัวบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมาอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภวรรณ สุขวิชัย และคณะ (2560) และ

สุกัญญา จันทรสมบูรณ์ และคณะ (2561) ที่พบว่า การควบคุมตนเองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูง การควบคุมตนเองในบริบทอีสปอร์ตหมายถึงการจัดสรรเวลาเล่น การจำกัดความถี่ของการเล่น และการจัดการอารมณ์ขณะเล่น นักเรียนที่มีการควบคุมตนเองดีมักเล่นเกมอีสปอร์ตอย่างสมดุล สามารถจัดสรรเวลาเรียน กิจกรรมสังคม และพักผ่อนได้อย่างเหมาะสม ลดความเสี่ยงของการติดเกม

3) ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมนทนา ชีรวัฒน์ และคณะ (2563) และ ชีรพงษ์ ล้ำเลิศยิ่ง และคณะ (2564) สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเพราะการเข้าถึงสื่อ เทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมอีสปอร์ตสามารถสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมแบบอย่าง การรับรู้และความนิยม รวมถึงสร้างชุมชนออนไลน์ ทำให้การเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมีความต่อเนื่องและมีส่วนร่วมสูง

4) พฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าเรื่องระยะเวลาในการเล่น อยู่ในระดับเล่นบ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (2562) และ งานวิจัยของ ณัฐชัย โต๊ะเปี้ย, อภิษฎา อินทรเพชร และ วรณรัตน์ นาทิ (2562) พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์หลายชั่วโมงต่อวัน สาเหตุสำคัญมาจากแรงจูงใจในการแข่งขัน ความสนุกสนาน การเข้าถึงง่ายของเกม อิทธิพลจากเพื่อนและชุมชนออนไลน์ รวมถึงการมองว่าอีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้หรือเป็นเส้นทางอาชีพได้

5) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าปัจจัยด้านตัวบุคคลและปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา โดยสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมารีย์วิทยา จังหวัดนครราชสีมา ได้ร้อยละ 75.70 อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาณุวัฒน์ กิมชัย และคณะ (2560) และ วรที ลิขิตแสง และคณะ (2563) ที่พบว่า การรวมปัจจัยด้านบุคคลและด้านสังคมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นเกมได้สูง การมีปัจจัยทั้งสองด้านทำงานร่วมกันส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมอีสปอร์ตที่สมดุลและเหมาะสม

ข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการวิจัย

1) โรงเรียนควรร่วมมือกับผู้ปกครองในการกำหนดข้อตกลงเกี่ยวกับระยะเวลาและความถี่ในการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียน เช่น จำนวนชั่วโมงต่อวันหรือสัปดาห์ เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการเรียน การทำกิจกรรมทางสังคม และการพักผ่อน ลดความเสี่ยงจากการติดเกมและผลกระทบต่อสุขภาพและการเรียน

2) จัดกิจกรรมอบรมหรือเวิร์กช็อปให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง (Self-control) การบริหารจัดการเวลา และการจัดลำดับความสำคัญในการเล่นอีสปอร์ต เช่น การวางแผนเวลาการเล่น การพักผ่อน และการทำงานโรงเรียน เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างมีวินัยและเหมาะสม

3) โรงเรียนสามารถจัดการแข่งขันอีสปอร์ตภายในหรือกิจกรรมส่งเสริมทักษะ โดยเน้นรางวัลเชิงบวก เช่น ประกาศเกียรติคุณ การเข้าร่วมแข่งขันระดับภูมิภาค หรือโอกาสเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะ

4) จัดประชุมหรือเวิร์กช็อปให้ผู้ปกครองรับทราบถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการเล่นเกมอีสปอร์ต เช่น ผลกระทบต่อการเรียน การใช้เวลา และสุขภาพจิต พร้อมแนวทางสนับสนุนให้บุตรเล่นอย่างสมดุล เช่น การสังเกตพฤติกรรม การพูดคุยให้คำแนะนำ และการตั้งขอบเขตการเล่น

5) สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีที่เป็นประโยชน์ เช่น แพลตฟอร์มเรียนรู้ เทคนิคการเล่นเกม และชุมชนออนไลน์ที่สร้างสรรค์ โรงเรียนสามารถร่วมมือกับผู้พัฒนาเกมหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการจัดกิจกรรมเสริมทักษะ และให้คำแนะนำเรื่องการเล่นอย่างปลอดภัยและสมดุล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรศึกษาปัจจัยทางด้านจิตวิทยาและพฤติกรรมเชิงลึก เช่น ความเครียด การรับมือกับความล้มเหลว หรือแรงจูงใจเชิงบวกและเชิงลบ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต เพื่อให้เข้าใจปัจจัยส่วนบุคคลได้อย่างละเอียดมากขึ้น
- 2) การวิจัยครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังโรงเรียนอื่นๆ หรือระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น มัธยมศึกษาตอนต้น หรือระดับอุดมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตในบริบทที่หลากหลาย
- 3) ควรพิจารณาใช้เครื่องมือวิจัยหลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก หรือแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ทำให้สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้ครอบคลุม
- 4) การวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษา ผลกระทบระยะยาวของการเล่นอีสปอร์ต เช่น ผลต่อผลการเรียน สุขภาพกาย สุขภาพจิต และทักษะทางสังคม เพื่อให้สามารถออกแบบนโยบายและแนวทางการเล่นที่ปลอดภัยและมีประโยชน์ต่อเยาวชน
- 5) แนะนำให้ศึกษาความร่วมมือระหว่างผู้ปกครอง โรงเรียน และชุมชนออนไลน์ในการส่งเสริมการเล่นอีสปอร์ตอย่างสมดุล เพื่อนำข้อเสนอเชิงนโยบายไปปรับใช้ได้จริงในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วานิชย์บัญชา และ จูฑา วานิชย์บัญชา. (2558). การใช้ SPSS for Windows ในการวิเคราะห์ข้อมูล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สามลดา.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2561). รายงานสถานการณ์กีฬาในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- ณัฐชัย โต๊ะเปี้ย, อภิษฎา อินทรเพชร, และ วรรณรัตน์ นาทิ. (2562). ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครราชสีมา. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 29(4), 45-60.
- บุญญานุช วชิรภูวนนท์ และคณะ. (2563). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 9(2), 237-251.
- ภาณุวัฒน์ กิมชัย และคณะ. (2560). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 8(2), 115-128.
- โรงเรียนมารีย์วิทยา. (2567). แผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา 2567. นครราชสีมา: โรงเรียนมารีย์วิทยา.
- วรที ลิขิตแสง, เกียรติชัย พงศ์รัตนกุล, และ อัมพร แทตสมบัติ. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์, 12(3), 126-139.
- ศรัณยู บุญเกิด, วรกฤต สิทธิ และ อมรรัตน์ วัฒนานุช. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 8(1), 170-184.
- ศุภวรรณ สุขวิชัย และคณะ. (2560). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดนครสวรรค์. วารสารวิชาการคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 12(2), 1-13.
- ศุภวรรณ สุขวิชัย, พิมพ์ภาภรณ์ กลั่นกลิ่น, และ รุจิร ภู่อารีย์. (2560). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดนครสวรรค์. วารสารวิชาการคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 12(2), 1-13.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2562). ผลวิจัยชี้ เด็ก-เยาวชนติดเกม เฉลี่ย 5 ชั่วโมง/วัน ค่าใช้จ่าย 5,000 บาท/เดือน. สืบค้นจาก <https://old.nationalhealth.or.th/th/node/3006>.
- สมณฑา ธีรวัฒน์ และคณะ. (2563). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 40(4), 163-178.

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, NY: Plenum.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hollist, J. (2015). [รายละเอียดเพิ่มเติมถ้ามี].
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport." *Quest*, 69(1), 1-15.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Sport and eSport: Exploring the boundaries. *Sport Management Review*, 16(2), 203-216.

Data Availability Statement: The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

Conflicts of Interest: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Publisher's Note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.



Copyright: © 2025 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).