

THE ESPORTS PLAYING BEHAVIOR AMONG THAI YOUTH

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

The review of literature and related studies indicates that social and environmental factors are significantly associated with the esports playing behavior of Thai youth. Among these, media and technology, peers, and schools play critical roles in shaping attitudes, motivation, and self-efficacy towards esports participation. The growing social acceptance of esports as a professional sport, combined with institutional support such as school clubs and competitions, fosters more frequent and serious engagement in esports among students. Meanwhile, families remain influential as both regulators and supporters, helping to balance gaming with other aspects of life. Furthermore, self-control skills among youth serve as a crucial mechanism in mitigating negative effects from peer pressure and media influence. In conclusion, social and environmental factors collectively provide a strong explanatory framework for understanding esports playing behavior among Thai youth. This highlights the importance of developing policies and interventions that promote supportive and constructive environments, strengthen self-regulation skills, and encourage active involvement from families, schools, and communities. Such efforts can ensure that esports participation among youth leads to positive outcomes in learning, life skills, and future career opportunities.

Keywords: Behavior, Esports, Thai Youth

CITATION INFORMATION: Deelertpradit, U., & Girdwichai, P. (2025). The Esports Playing Behavior among Thai Youth. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(9), 5

พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทย

อุดม ดีเลิศประดิษฐ์^{1*} และ พิเชษฐ์ เกิดวิชัย¹

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

บทคัดย่อ

จากการทบทวนวรรณกรรมและผลการศึกษาที่เกี่ยวข้อง พบว่าปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทย โดยเฉพาะปัจจัยจากสื่อและเทคโนโลยี เพื่อน และโรงเรียน ซึ่งล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างทัศนคติ แรงจูงใจ และความมั่นใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต นอกจากนี้ การยอมรับของสังคมต่ออีสปอร์ตในฐานะกีฬาอาชีพ รวมทั้งการมีชมรมและกิจกรรมสนับสนุนในสถานศึกษา ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นของเยาวชนมีความต่อเนื่องและจริงจังมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ครอบครัวยังคงมีบทบาทในฐานะผู้กำกับและสนับสนุนที่ช่วยสร้างสมดุลให้กับการเล่น ขณะเดียวกันทักษะการควบคุมตนเองของเยาวชนก็เป็นกลไกสำคัญในการลดผลกระทบด้านลบของแรงกดดันจากเพื่อนและสื่อ โดยสรุป ปัจจัยทางสังคมและสภาพแวดล้อมสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทยได้ในระดับสูง แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการออกแบบนโยบายและมาตรการที่มุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะการควบคุมตนเอง และการสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน เพื่อให้การเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งด้านการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และโอกาสทางอาชีพในอนาคต

คำสำคัญ: พฤติกรรม, กีฬาอีสปอร์ต, เยาวชนไทย

ข้อมูลการอ้างอิง: อุดม ดีเลิศประดิษฐ์ และ พิเชษฐ์ เกิดวิชัย. (2568). พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทย. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(9), 5

บทนำ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่รู้จักกันในชื่อ “อีสปอร์ต (Esports)” ได้กลายเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน การแข่งขันอีสปอร์ตไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังถูกพัฒนาให้เป็นกีฬาที่มีระบบกติกามาตรฐานสากล มีผู้เล่นมืออาชีพ ทีมแข่งขัน และการถ่ายทอดสดที่เข้าถึงผู้ชมได้หลายล้านคน ส่งผลให้อีสปอร์ตเป็นทั้งสื่อบันเทิง กีฬา และอาชีพใหม่ของคนรุ่นใหม่ (Phurith & Kritsawat, 2021)

ในประเทศไทย อีสปอร์ตได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการให้เป็นชนิดกีฬา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2560 ภายใต้การกำกับดูแลของสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) ซึ่งเป็นสมาชิกของสหพันธ์กีฬานานาชาติ ทำให้เยาวชนไทยจำนวนมากเข้ามามีส่วนร่วมทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ชม ปรากฏการณ์นี้สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิต การใช้เวลาว่าง และการสร้างอาชีพใหม่ๆ ของเยาวชนไทย (Pram, 2023)

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนเป็นประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ในด้านหนึ่ง อีสปอร์ตช่วยพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา แต่ในอีกด้านหนึ่ง การเล่นเกมมากเกินไปอาจก่อให้เกิดปัญหาการเสพติดเกม ส่งผลต่อสุขภาพกายและจิต รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้น การทำความเข้าใจปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้เกิดการส่งเสริมและควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม (Thanyawanich, 2022)

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยทางสังคม (เช่น เพื่อน ครอบครัว โรงเรียน และสื่อ/เทคโนโลยี) ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทย
- 2) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต
- 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทยจำแนกตามลักษณะประชากรศาสตร์

ขอบเขตของการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง: เยาวชนไทยช่วงอายุ 15-24 ปี ที่มีประสบการณ์การเล่นอีสปอร์ต

พื้นที่ศึกษา: กรุงเทพมหานครและหัวเมืองใหญ่ที่มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต เช่น เชียงใหม่ ขอนแก่น โคโรนา

ระยะเวลา: การเก็บข้อมูลดำเนินการระหว่างเดือน มกราคม-มีนาคม 2568

เนื้อหาที่ศึกษา: มุ่งเน้นพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต (ประเภทเกมที่นิยม ระยะเวลาเล่นต่อวัน/สัปดาห์ แรงจูงใจในการเล่น) และปัจจัยทางสังคม/สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม

ความเป็นมาและวิวัฒนาการของกีฬาอีสปอร์ต (Esports)

กีฬาอีสปอร์ตเริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ.1972 จากการแข่งขันเกม Spacewar ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด และพัฒนาต่อเนื่องมาถึงการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น Nintendo World Championships และ World Cyber Games (Sea Academy, 2022) ต่อมาในทศวรรษ 2000 เกาหลีใต้ได้ผลักดันอีสปอร์ตอย่างจริงจังผ่าน Korean Esports Association จนกลายเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมเกมโลก ปัจจุบัน อีสปอร์ตถูกบรรจุในเอเชียนเกมส์ และมีมูลค่าตลาดระดับโลกนับพันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Şahin et al., 2022)

ในประเทศไทย อีสปอร์ตเริ่มเป็นที่รู้จักตั้งแต่ปี พ.ศ.2543 จากการแข่งขันเกม Counter-Strike และเติบโตต่อเนื่องจนรัฐบาลประกาศรับรองอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2560 ทำให้เกิดการพัฒนาทั้งในระดับสมัครเล่นและระดับอาชีพ ส่งผลให้อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมสำคัญในวัฒนธรรมดิจิทัลของเยาวชนไทย (Jenjob, 2022)

ปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย ทั้งปัจจัยส่วนบุคคล เช่น แรงจูงใจและทัศนคติ และปัจจัยทางสังคม เช่น เพื่อน ครอบครัว สื่อ และเทคโนโลยี กลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้เยาวชนเริ่มต้นเล่นเกม ขณะที่ครอบครัวและการสนับสนุนทางสังคมมีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่น (Robbins & Judge, 2018) นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมในโรงเรียนและสังคมยังเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอีสปอร์ตทั้งในเชิงการแข่งขันและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์

พฤติกรรมและพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต

งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทยมีลักษณะเด่น คือ เล่นเกมในช่วงหัวค่ำ ใช้เวลาเฉลี่ย 1-3 ชั่วโมงต่อวัน และนิยมเกมแนว MOBA เช่น ROV และ Dota 2 (Thanyawanich, 2022) พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนทั้งประโยชน์และความเสี่ยง เช่น การพัฒนาทักษะการคิด การเข้าสังคม และการผ่อนคลายความเครียด แต่ก็อาจนำไปสู่การเสพติดเกม การนอนหลับไม่เพียงพอ และปัญหาผลการเรียนตกต่ำ (Khayan, 2023)

ผลกระทบของการเล่นเกมต่อสุขภาพกายและจิตใจของเยาวชนไทย รวมถึงนโยบายและมาตรการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและควบคุมการเล่นเกม ดังนี้

1) ผลกระทบต่อสุขภาพกายและจิตใจของเยาวชนไทย

งานวิจัยจากสถาบันต่างๆ พบว่าการติดเกมสามารถก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบ เช่น โรคสมาธิสั้น วิตกกังวล ซึมเศร้า พฤติกรรมก้าวร้าว และปัญหาทางสุขภาพจิตอื่นๆ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนไทยที่มีการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละ 3-5 ชั่วโมง อาจทำให้เกิดพฤติกรรมปิดตัว คนแปลกแยก และมีปัญหาสัมพันธภาพทางสังคม (กรมสุขภาพจิต, สสส., รศ.ภญ.จิรภรณ์ ระบุว่าองค์การอนามัยโลก WHO ได้จัดให้ภาวะติดเกมเป็นโรคทางจิตประเภทหนึ่ง) (World Health Organization, 2019)

2) นโยบายและมาตรการของไทยในการส่งเสริมและควบคุมการเล่นเกมของเยาวชน

มีข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อควบคุมการแข่งขันเกมออนไลน์ เช่น การกำหนดอายุผู้เข้าแข่งขัน การควบคุมเนื้อหาเกมไม่ให้มีความรุนแรงหรือไม่เหมาะสม การห้ามสπονเซอร์ที่เป็นเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ และเครื่องดื่มชูกำลัง รวมถึงการส่งเสริมการเล่นเกมในลักษณะที่สร้างสรรค์และสร้างสมดุลทางพฤติกรรม โดยมีการเสนอกฎหมายและการจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อกำกับดูแลกิจกรรมด้านเกมในประเทศไทย (Chenchob, 2022)

3) งานวิจัยสถานการณ์และการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในไทย

งานวิจัยศึกษาสถานการณ์กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยชี้ให้เห็นว่าอีสปอร์ตกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีการยอมรับมากขึ้นในสังคมไทย แม้จะยังขาดการสนับสนุนจากภาครัฐในบางด้าน แต่เอกชนและโรงเรียนเริ่มมีบทบาทในการส่งเสริมอีสปอร์ต และมีการจัดการแข่งขันและสร้างชุมชนอีสปอร์ตในระดับมืออาชีพ (Wittayapipopsakul, 2021)

ความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อมกับพฤติกรรมการเล่น

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนสะท้อนให้เห็นว่าปรากฏการณ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงจากความสนใจส่วนตัวเท่านั้น แต่มีรากฐานจากกรอบแนวคิดด้านจิตวิทยาและสังคมที่ซับซ้อน โดย Social Cognitive Theory ของ Bandura ชี้ให้เห็นบทบาทของเพื่อนและสื่อซึ่งทำหน้าที่เป็น “แบบอย่าง” ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าการอีสปอร์ตเป็นเรื่องปกติ และสร้างความมั่นใจในการเล่น ขณะที่ Self-Determination Theory ของ Deci and Ryan อธิบายว่าหากอีสปอร์ตสามารถตอบสนองความต้องการด้านความสามารถ การตัดสินใจด้วยตนเอง และการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น ก็จะช่วยเสริมแรงจูงใจภายใน นำไปสู่การเล่นที่จริงจังและต่อเนื่องมากขึ้น นอกจากนี้ Ecological Systems ของ Bronfenbrenner ยังชี้ให้เห็นว่า โครงสร้างแวดล้อม ทั้งครอบครัว เพื่อน โรงเรียน และสื่อ เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดโอกาสและพฤติกรรมการเล่น ส่วน Uses & Gratifications ก็ทำให้เข้าใจได้ว่าเยาวชนเลือกเล่นเพื่อตอบสนองความเพลิดเพลิน ความท้าทาย การเข้าสังคม และสถานะทางสังคม ซึ่งเปลี่ยนการเปิดรับสื่อให้กลายเป็นพฤติกรรมจริง

ผลการศึกษาเชิงประจักษ์ยืนยันว่าปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรมการเล่น ขณะที่พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนโดยสื่อและเทคโนโลยีถือว่ามีผลกระทบมากที่สุด รองลงมาคือสังคม/โรงเรียน และ

ครอบครัว โดยเฉพาะเพื่อนซึ่งมีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการชักชวน การสอน และการทำกิจกรรมร่วมกัน การยอมรับของสังคมและการมองว่าอีสปอร์ตช่วยใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่า ยังส่งผลให้เกิดทัศนคติที่เป็นบวกต่อการเล่นกลไกความสัมพันธ์ที่พบคือ สื่อ เพื่อน โรงเรียน/สังคม และครอบครัวร่วมกันสร้าง “การรับรู้บรรทัดฐาน” ว่า อีสปอร์ตเป็นสิ่งปกติ ซึ่งนำไปสู่แรงจูงใจและเป้าหมายการเล่น ไม่ว่าจะเพื่อการแข่งขัน การเข้าสังคม การพักผ่อน หรือแม้แต่รายได้ เมื่อมีเพื่อนและเครือข่ายฝึกซ้อมที่เข้มแข็งก็จะช่วยเสริม Self-efficacy ทำให้ผู้เล่นมั่นใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม Self-control หรือการควบคุมตนเองก็มีบทบาทสำคัญในการลดผลกระทบด้านลบจากแรงกดดันทางสังคม เช่น เวลาเล่นที่มากเกินไปหรือค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้น นอกจากนี้ โรงเรียนและสังคมที่จัดให้มีทีมแข่งขัน ชมรม หรือพื้นที่ที่เหมาะสมก็ยิ่งกระตุ้นให้เกิดโอกาสและพฤติกรรมการเล่นในระดับสูง

สรุปได้ว่า เพื่อน สื่อ เทคโนโลยี โรงเรียน และครอบครัว ล้วนเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทย โดยมีทั้งเส้นทางตรง (เพิ่มโอกาส/แรงจูงใจ) และเส้นทางอ้อม (ผ่านทัศนคติ/การยอมรับ/ความมั่นใจ) ซึ่งทั้งหมดรวมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นได้ในระดับสูงมาก

บทสรุป

จากการทบทวนวรรณกรรมและผลการศึกษาที่เกี่ยวข้อง พบว่าปัจจัยด้านสังคมและสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทย โดยเฉพาะปัจจัยจากสื่อและเทคโนโลยี เพื่อน และโรงเรียน ซึ่งล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างทัศนคติ แรงจูงใจ และความมั่นใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต นอกจากนี้ การยอมรับของสังคมต่ออีสปอร์ตในฐานะกีฬาอาชีพ รวมทั้งการมีชมรมและกิจกรรมสนับสนุนในสถานศึกษา ส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นของเยาวชนมีความต่อเนื่องและจริงจังมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ครอบครัวยังคงมีบทบาทในฐานะผู้กำกับและสนับสนุนที่ช่วยสร้างสมดุลให้กับการเล่น ขณะเดียวกันทักษะการควบคุมตนเองของเยาวชนก็เป็นกลไกสำคัญในการลดผลกระทบด้านลบของแรงกดดันจากเพื่อนและสื่อ

โดยสรุป ปัจจัยทางสังคมและสภาพแวดล้อมสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชนไทยได้ในระดับสูง แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการออกแบบนโยบายและมาตรการที่มุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะการควบคุมตนเอง และการสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน เพื่อให้การเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งด้านการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และโอกาสทางอาชีพในอนาคต

องค์ความรู้ที่ได้รับ

- 1) กีฬาอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วและกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมดิจิทัลของเยาวชนไทย
- 2) ปัจจัยด้านสังคม โดยเฉพาะเพื่อน ครอบครัว และสื่อดิจิทัล มีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต
- 3) พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตมีทั้งประโยชน์เชิงบวก (พัฒนาทักษะ, การเข้าสังคม, การผ่อนคลาย) และผลกระทบเชิงลบ (การเสพติด, ปัญหาสุขภาพ, ผลการเรียน)
- 4) การทำความเข้าใจปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องกำหนดมาตรการเชิงนโยบายและการจัดการที่เหมาะสม
- 5) องค์ความรู้ที่ได้สามารถนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเวลา การสร้างสมดุลระหว่างการเรียนกับการเล่น และการส่งเสริมอีสปอร์ตเชิงสร้างสรรค์ในระดับโรงเรียนและสังคม

โดยสรุป องค์ความรู้ที่ได้รับสะท้อนว่า การทำการตลาดคอร์สเรียนฟุตบอลเยาวชนควรออกแบบบนฐานของการสร้างความไว้วางใจและคุณค่าเชิงประสบการณ์ มากกว่าการแข่งขันด้านราคาเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงปัจจัยทางสังคม จิตวิทยา และความคาดหวังของผู้ปกครอง เพื่อให้การพัฒนากลยุทธ์การตลาดและการบริหารบริการเป็นไปอย่างยั่งยืนและตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจริง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) ด้านการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการและสถานศึกษาควรบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตเข้ากับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา รวมถึง พัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรมเสริมที่เชื่อมโยงอีสปอร์ตกับทักษะดิจิทัล อาชีพในอนาคต และการจัดการเวลา
- 2) ด้านการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นอย่างสร้างสรรค์ รัฐบาลและองค์กรท้องถิ่นควรจัดกิจกรรมแข่งขันอีสปอร์ตในรูปแบบสร้างสรรค์ โดยเน้นการพัฒนาเยาวชนมากกว่าการแสวงหากำไร รวมถึงจัดให้มี “พื้นที่ปลอดภัย” เช่น ศูนย์การเรียนรู้หรือชมรมอีสปอร์ต ที่มีกฎระเบียบชัดเจนและมีผู้ดูแล
- 3) ด้านการสนับสนุนจากครอบครัวและชุมชน พัฒนาคู่มือหรือหลักสูตรอบรมผู้ปกครองเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต ทั้งในด้านประโยชน์และความเสี่ยง รวมถึงส่งเสริมการสื่อสารเชิงบวกระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลานในการจัดการเวลาเล่นเกมและเวลาเรียน
- 4) ด้านการกำกับดูแลและพัฒนานโยบายระดับชาติ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) ควรทำงานร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมฯ และภาคเอกชน เพื่อกำหนดแนวทางการดูแลเยาวชนในวงการอีสปอร์ต รวมถึงสนับสนุนงานวิจัยเชิงประจักษ์ที่ติดตามผลกระทบระยะยาวของการเล่นอีสปอร์ตต่อการเรียน สุขภาพ และการพัฒนาอาชีพ

เอกสารอ้างอิง

- Chenchob, P. (2022). *Study of esports situation in Thailand and development plan in accordance with the digital economy concept*. Master's thesis, Thammasat University.
- Khayan, K. (2023). Factors and behaviors of playing E-Sport among Grade 11 students. *Journal of Interdisciplinary Research and Educational Innovation*, 2(1), 65-86.
- Jenjob, P. (2022). *Development of a movie recommendation system using machine learning techniques*. Master's thesis, Thammasat University.
- Phurith, M., & Kritsawat, L. (2021). Promotion of e-sports in Khon Kaen province. *Dhammasarn Academic Journal*, 21(4), 275-286.
- Pram, T. (2023). *Key factors influencing the drafting and amendment of the Civil and Commercial Code, Book 5, on marriage*. Master's thesis, Thammasat University.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2018). *Organizational behavior*. (18th ed. Pearson Education.
- Sahin, A., Karakaya, Y. E., & Özkal, M. C. (2022). The sport of the digital world: E-sports. *Anatolia Sport Research*, 3(2), 1-8.
- Sea Academy. (2022). *Growing digital skills for all*. Retrieved from <https://seaacademy.co/>.
- Thanyawanich, W. (2022). *Transformational leadership of school administrators affecting learning management development in primary schools under Khon Kaen Primary Educational Service Area Office 1*. Master's thesis, Khon Kaen University.
- Wittayapipopsakul, W. (2021). *A study and development of e-sport community in the context of Thailand*. Master's thesis, Srinakharinwirot University.
- World Health Organization. (2019). *Gaming disorder*. In International Classification of Diseases (11th Revision). <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

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).