

การวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของ  
นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ESPORTS PERFORMANCE: AN ANALYSIS OF BEHAVIORAL AND MOTIVATIONAL FACTORS  
INFLUENCING ESPORTS COMPETITION AMONG BANGKOK THONBURI  
UNDERGRADUATES

ชนาภรณ์ ปัญญาการผล<sup>1</sup>, ว่าที่ ร.ต.ขจรศักดิ์ กั่นไช้<sup>2</sup>  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี<sup>1</sup>,  
สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม<sup>2</sup>  
Chanaphorn Panyakanphon<sup>1</sup>, Acting Sub Lt.Khajonsak Khanchai<sup>2</sup>  
Educational Technology and Communication, Faculty of Education, Bangkokthonburi University<sup>1</sup>,  
Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University<sup>2</sup>  
Corresponding Author E-mail : chanaphorn.pan@bkkthon.ac.th<sup>1</sup>, khajonsak@webmail.npru.ac.th<sup>2</sup>

(Received : September 2, 2025; Edit : September 12, 2025; accepted : September 14, 2025)

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี โดยมีการวิเคราะห์ทั้งในเชิงปริมาณเพื่อทำความเข้าใจกลไกความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตในบริบทอุดมศึกษา เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถามที่ครอบคลุมลักษณะทางประชากร พฤติกรรมในการแข่งขัน แรงจูงใจในการแข่งขันทั้งภายในและภายนอก และการประเมินสมรรถนะอีสปอร์ตทั้งเชิงวัตถุและเชิงอัตวิสัย กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักศึกษาปริญญาตรีที่เล่นเกม มีบัญชีเกมและมีประสบการณ์แข่งขันเกม Arena of Valor (ROV) จำนวน 405 คน ครอบคลุมทั้ง 3 กลุ่มสาขาวิชา ผลการวิเคราะห์เชิงสถิติพบว่า พฤติกรรมในการแข่งขันโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างมาก โดยให้ความสำคัญกับการควบคุมอารมณ์และการวิเคราะห์เกมมากที่สุด แต่กลับละเลยพฤติกรรมสุขภาพ ขณะที่แรงจูงใจในการแข่งขัน โดยรวมอยู่ในระดับสูง ซึ่งแรงจูงใจภายในมีอิทธิพลเชิงบวกต่อสมรรถนะอีสปอร์ตมากกว่าแรงจูงใจภายนอก ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณยืนยันว่าแรงจูงใจภายในเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่พฤติกรรมการแข่งขันเพียงอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายผลลัพธ์ได้อย่างเด่นชัด แต่สามารถเป็นกลไกเชื่อมโยงแรงจูงใจกับสมรรถนะการแข่งขัน สมรรถนะอีสปอร์ตเชิงอัตวิสัยอยู่ในระดับสูง โดยนักศึกษาโดดเด่นด้านการทำงานเป็นทีมและจิตวิทยาการแข่งขัน ส่วนสมรรถนะอีสปอร์ตเชิงวัตถุอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีอัตราการชนะสูงแต่ค่าตัวชี้วัด KDA และ Reaction Time ค่อนข้างต่ำ ผลลัพธ์โดยรวมสะท้อนว่าแรงจูงใจภายในและการมีวินัยในการฝึกซ้อมรายวันเป็นตัวแปรสำคัญในการยกระดับสมรรถนะอีสปอร์ต ขณะที่ประสบการณ์การแข่งขันหรือการฝึกซ้อมรายสัปดาห์ไม่ใช่ปัจจัยที่ชัดเจน การวิจัยครั้งนี้ไม่เพียงสะท้อนภาพรวมของนักศึกษาในบริบทอีสปอร์ตเท่านั้น แต่ยังชี้แนวทางให้สถาบันการศึกษาและผู้เกี่ยวข้องสามารถออกแบบกิจกรรม การสนับสนุน และการพัฒนาศักยภาพนักกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ :** สมรรถนะอีสปอร์ต, อีสปอร์ตไทย, การแข่งขันอีสปอร์ต, การวิเคราะห์พฤติกรรม, การวิเคราะห์แรงจูงใจ

## Abstract

This research is an exploratory research with aims to examine the Behaviors and Motivations in Esports Competitions that contribute to the Esports Performance of Undergraduate Students at Bangkok Thonburi University. Data were collected through a structured questionnaire covering demographics, competitive behaviors, intrinsic and extrinsic motivations, and both objective and subjective performance indicators. The sample comprised 405 students with prior experience in Arena of Valor (ROV) across three academic disciplines. Results showed that competitive behaviors were generally high, particularly in emotional regulation and game analysis, while health-related behaviors were less emphasized. Motivation was also high, with intrinsic factors exerting a stronger positive effect on performance than extrinsic ones. Regression analysis confirmed intrinsic motivation as a significant predictor, whereas competitive behavior alone was not decisive but acted as a mediator linking motivation to performance. Subjective performance was rated high, especially in teamwork and psychological resilience, while objective performance was moderate, marked by strong win rates but lower KDA ratios and reaction times. Overall, the findings highlight intrinsic motivation and disciplined daily practice as key drivers of esports performance, offering practical implications for universities and stakeholders in designing sustainable support and development strategies for student esports athletes.

**Keywords :** Esports Performance, Thai Esports, Esports Competition, Behavioral Analysis, Motivational Analysis

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างลึกซึ้ง หนึ่งในอุตสาหกรรมที่เติบโตเร็วที่สุดในโลกคือ “กีฬาอีสปอร์ต” (Esports) หรือการแข่งขันเกมออนไลน์ในระดับมืออาชีพ ซึ่งได้ก้าวข้ามจากการเป็นกิจกรรมนันทนาการไปสู่เวทีการแข่งขันระดับโลกที่มีทั้งรางวัล เงินสนับสนุน และอาชีพใหม่เกิดขึ้นตามมา จากรายงานของ ระบุว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีมูลค่าทั่วโลกมากกว่า 1.38 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รวมถึงประเทศไทยเป็นตลาดที่มีการเติบโตสูงที่สุด เนื่องจากมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและผู้เล่นเกมรุ่นใหม่จำนวนมาก (Newzoo, 2022) ในประเทศไทย “อีสปอร์ต” ได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการจากกรมกีฬาแห่งประเทศไทยให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2561 และมีการจัดตั้ง “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักกีฬาในระดับเยาวชนและมืออาชีพ ทั้งในระดับภูมิภาคและนานาชาติ ในระดับอุดมศึกษา หลายมหาวิทยาลัยรวมถึงมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรีได้มีการสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ตทั้งในรูปแบบของชมรม การจัดการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัย และการส่งเสริมให้นักศึกษาที่มีความสามารถเข้าสู่เส้นทางนักกีฬาอาชีพ โดยใช้ทุนการศึกษาเป็นเครื่องสนับสนุน และในประเทศไทย โครงการ “Esports Classroom 2024” ที่ดำเนินการโดย Garena Academy ได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต โดยมีการมอบทุนการศึกษา และบูรณาการหลักสูตรอีสปอร์ตเข้าสู่การเรียนการสอน (The Nation, 2024) อย่างไรก็ตามอีสปอร์ตจะได้รับความนิยมและการส่งเสริมอย่างกว้างขวาง แต่งานวิจัยเชิงวิชาการที่ศึกษาปัจจัยภายใน เช่น พฤติกรรมผู้เล่น และแรงจูงใจที่มีผลต่อสมรรถนะการแข่งขันอีสปอร์ต โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษายังมีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างขององค์ความรู้ที่ควรได้รับการเติมเต็ม เพื่อสนับสนุนการพัฒนานักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและมีฐานจากข้อมูลเชิงวิจัย โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรหลักของผู้เล่นและผู้ติดตามกีฬาอีสปอร์ต ปัจจุบันอีสปอร์ตไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมยามว่างหรือการเล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ได้พัฒนาไปสู่การเป็นกีฬาที่มีการแข่งขันจริงจัง มีโครงสร้างการจัดการแข่งขัน มีรายได้จากการเป็นนักกีฬา (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2566) และผลักดันให้มีการพัฒนาอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นระบบ อี

สปอร์ตมีลักษณะที่แตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม เนื่องจากเน้นการใช้ทักษะทางปัญญา ปฏิกริยาตอบสนองเร็ว การวางกลยุทธ์ และความสามารถในการทำงานเป็นทีมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง นักศึกษาที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตจึงต้องมีคุณสมบัติเฉพาะทั้งด้านทักษะ การจัดการเวลา ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ และแรงจูงใจจากภายใน เช่น ความอยากเอาชนะ การพัฒนาทักษะส่วนตัว หรือแม้แต่การยอมรับจากเพื่อนร่วมทีม (Deci & Ryan, 2000)

ในอนาคตอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ 8.11 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2025 และคาดว่าจะเติบโตถึง 48.09 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2034 โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ 21.95% (Precedence Research, 2025) ส่วนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ขนาดตลาดอีสปอร์ตมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีรายได้รวมประมาณ 79.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2024 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องด้วยอัตรา CAGR ที่ 20.8% ระหว่างปี 2019 ถึง 2024 (ASO World, 2024) ดังนั้นความสำเร็จในอีสปอร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับทักษะการแข่งขันเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น การฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ การจัดการเวลาระหว่างการเรียนกับการฝึก การตั้งเป้าหมายส่วนตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีม และแรงจูงใจภายใน เช่น ความต้องการพัฒนาตนเอง ความรู้สึกท้าทาย และความภาคภูมิใจเมื่อตนเองสามารถเอาชนะคู่แข่งได้ (Ryan & Deci, 2017) ทั้งนี้ องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม แรงจูงใจ และสมรรถนะที่สามารถวัดผลได้จากผลงานหรือความสำเร็จในการแข่งขันอีสปอร์ต ทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง (Self-determination Theory: SDT) ได้เสนอว่าแรงจูงใจของมนุษย์แบ่งออกเป็นสองประเภท คือ แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เช่น ความสนุก ความรักในเกม และแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เช่น เงินรางวัล ชื่อเสียง หรือการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งทั้งสองปัจจัยนี้ส่งผลต่อความตั้งใจและผลการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตโดยตรง การเข้าใจแรงจูงใจเหล่านี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวางแผนกิจกรรมพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (Deci & Ryan, 1985) สำหรับมหาวิทยาลัย การส่งเสริมนักศึกษาทางด้านอีสปอร์ตให้มีสมรรถนะสูงไม่ใช่เพียงเพื่อการแข่งขันเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสในการเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการปรับตัว (Partnership for 21st Century Skills, 2009) จึงควรมีงานวิจัยที่ช่วยตอบคำถามสำคัญว่า ปัจจัยใดเป็นตัวกำหนดความสำเร็จในอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี และควรสนับสนุนในมิติใดเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของพวกเขาอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของที่ได้ศึกษาปัจจัยแรงจูงใจของแฟนอีสปอร์ตในการรับชมการถ่ายทอดสด พบว่าแรงจูงใจภายใน เช่น ความบันเทิง การชื่นชมไอดอล และความตื่นเต้นจากการแข่งขัน มีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมกรรมการรับชม ในขณะที่แรงจูงใจภายนอก เช่น การมีส่วนร่วมทางสังคมและกิจกรรมเสริม มีผลกระทบเชิงลบ แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจภายในเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของแฟนอีสปอร์ต ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์แรงจูงใจของนักศึกษาในการแข่งขันอีสปอร์ตได้ (Tang, Zhang, & Zan, 2024) การศึกษาในประเทศไทยพบว่านักกีฬาอีสปอร์ตมีความเสี่ยงสูงต่อการเกิดอาการสายตาคอมพิวเตอร์ (Computer Vision Syndrome: CVS) ซึ่งรวมถึงอาการปวดตา ตาแห้ง และความเมื่อยล้าทางสายตา โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่มีแสงสว่างเข้มข้นและการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเป็นเวลานาน (Chaiwiang & Koo-akarakul, 2024) การวิจัยนี้แสดงถึงความจำเป็นในการพัฒนามาตรการป้องกันและการให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพสายตาแก่ผู้เล่นอีสปอร์ต โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมที่นักศึกษาแสดงออกในการฝึกฝนและแข่งขันอีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะหรือผลสัมฤทธิ์ของพวกเขา ทั้งในแง่ของทักษะการแข่งขัน เทคนิคเชิงกลยุทธ์ และสภาวะจิตใจในการแข่งขัน งานวิจัยยังพบว่าพฤติกรรมกรรมการฝึกอย่างสม่ำเสมอเป็นปัจจัยชี้วัดสำคัญของสมรรถนะ โดยนักกีฬาอีสปอร์ตระดับมืออาชีพฝึกเฉลี่ยวันละ 5-10 ชั่วโมง และใช้เวลาในการดูวิดีโอรีเพลย์เกมของตนเองเพื่อวิเคราะห์ข้อผิดพลาด (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019) และสำหรับนักศึกษาข้อจำกัดด้านเวลาเรียนและภาระวิชาการอาจส่งผลต่อชั่วโมงการฝึก แต่ผู้ที่สามารถจัดตารางเวลาได้ดีและฝึกซ้อมอย่างมีระบบจะมีพัฒนาการที่ชัดเจนกว่า นักศึกษาที่มีพฤติกรรมกรรมการฝึกแบบมีวัตถุประสงค์ เช่น การตั้งเป้าหมายรายสัปดาห์ การฝึกกับทีมเดิมอย่างต่อเนื่อง และการใช้ซอฟต์แวร์วิเคราะห์เกมจะมีทักษะการแข่งขันและการตัดสินใจดีกว่ากลุ่มที่เล่นแบบไร้แผน ในรายงานเสนอให้มหาวิทยาลัยออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ไม่เพียงเน้นการแข่งขัน แต่ยังรวมถึงการอบรมโค้ช จิตวิทยาการแข่งขัน การสื่อสารในทีม และการพัฒนาอาชีพในสายเกม ซึ่งตอบสนองต่อแรงจูงใจหลากหลายของนักศึกษา และเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่ได้เป็น “นักแข่ง

หลัก” ก็สามารถเติบโตในสายงานอีสปอร์ตได้ และระบุว่า “วินัย” และ “ความรับผิดชอบ” เป็นพฤติกรรมสำคัญที่แยกนักกีฬา ระดับสมัครเล่นกับมืออาชีพออกจากกัน นักศึกษาที่มีสมรรถนะสูงมักมีพฤติกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับการเรียนในสาขาวิชาตนเอง เช่น การนำหลักการวางแผนเชิงกลยุทธ์มาจากวิชาบริหารธุรกิจ หรือการใช้จิตวิทยาในการควบคุมอารมณ์ระหว่างแข่งขัน (The Nation, 2024) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมที่ดีในการแข่งอีสปอร์ตนั้นเชื่อมโยงกับพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวม และพฤติกรรม อื่นที่มีผลต่อสมรรถนะ ได้แก่ การสื่อสารกับทีม การเรียนรู้จากการแพ้ และการควบคุมสุขภาพ เช่น การนอนหลับพักผ่อนอย่าง เพียงพอ การไม่ใช้สารกระตุ้น และการจัดระเบียบอารมณ์ในช่วงแข่ง ซึ่งมักถูกมองข้ามในกลุ่มนักศึกษา แต่กลับเป็นปัจจัยที่องค์กร อีสปอร์ตระดับนานาชาติ ส่วนแรงจูงใจของนักศึกษาในการเข้าสู่การอีสปอร์ตไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของความชอบส่วนตัว แต่ยัง สะท้อนถึงเป้าหมายเชิงพัฒนา ทั้งทางวิชาชีพและการยอมรับในกลุ่มสังคม ในประเทศไทยนักศึกษาส่วนใหญ่เริ่มต้นเล่นอีสปอร์ต เพราะแรงจูงใจภายใน เช่น การค้นหาความสามารถของตนเอง ความหลงใหลในเกม และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของทีม แต่เมื่อเข้า สู่ระบบการแข่งขันจริง แรงจูงใจภายนอก เช่น การได้เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัย หรือโอกาสรับทุนกลับกลายเป็นแรงกระตุ้นที่ทรง พลัง โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาที่มุ่งมั่นสร้างอาชีพในสายเกม และการมี “แบบอย่างที่เหมาะสมความสำเร็จ” เช่น นักกีฬาอีสปอร์ต ชาวไทยที่ไปแข่งระดับโลกเป็นแรงผลักดันให้เกิด “แรงจูงใจตามแบบ” (Identified Regulation) ซึ่งเป็นรูปแบบแรงจูงใจที่ผู้เล่น เชื่อมโยงเป้าหมายของตนกับภาพของความสำเร็จในอนาคต (Deci & Ryan, 2008) อีกทั้งนักศึกษายังมองอีสปอร์ตว่าเป็นพื้นที่ใน การพัฒนาทักษะ Soft Skills

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า กิจกรรมอีสปอร์ตจะได้รับความนิยมในหมู่นักศึกษามากขึ้น และมีการจัดการแข่งขันทั้ง ในระดับมหาวิทยาลัยและระดับชาติ ถึงอย่างไรก็ดียังไม่มีข้อมูลทางวิชาการที่ชัดเจนเกี่ยวกับ “พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสมรรถนะ” และ “แรงจูงใจที่ผลักดันให้นักศึกษาเข้าร่วมและพัฒนาในเส้นทางนี้” การขาดองค์ความรู้เชิงลึกในประเด็นดังกล่าวอาจทำให้การ วางนโยบายส่งเสริมหรือการแนะแนวทางวิชาการและอาชีพให้กับนักศึกษาเป็นไปอย่างไม่ตรงจุด ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะดำเนินการวิจัย เพื่อค้นหาข้อค้นพบว่าพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งอีสปอร์ตใดที่สามารถนำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่ส่งผลต่อสมรรถนะอีสปอร์ต
2. เพื่อศึกษาแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกของการแข่งขันอีสปอร์ตกับสมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและแรงจูงใจการแข่งขันอีสปอร์ตกับสมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

### สมมติฐานการวิจัย

1. พฤติกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต เช่น ความสม่ำเสมอในการฝึก การวางแผน การตั้งเป้าหมาย และการทบทวนวิดีโอรีเพลย์ มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะ เทคนิค การตัดสินใจ และการทำงานเป็นทีม โดยงานวิจัยพบว่านักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ฝึกซ้อมเฉลี่ยวันละ 5-10 ชั่วโมง และพฤติกรรมฝึกที่มีเป้าหมายส่งผลเชิงบวกต่อผลการแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญ (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019) จึงตั้งสมมติฐานว่า:

H1: พฤติกรรมการแข่งขันของนักศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับสมรรถนะอีสปอร์ต

2. แรงจูงใจ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายใน เช่น ความสนุก ความท้าทาย และการพัฒนาตนเอง ส่งผลต่อความพยายามและการเรียนรู้อย่างยั่งยืนมากกว่าแรงจูงใจภายนอก (Deci & Ryan, 1985, 2000; Ryan & Deci, 2017; Tang et al., 2024) จึงตั้งสมมติฐานว่า:

H2: แรงจูงใจภายในมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับสมรรถนะอีสปอร์ตมากกว่าแรงจูงใจภายนอก

3. ลักษณะส่วนบุคคลของนักศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมและผลลัพธ์ในการแข่งอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญ จากงานวิจัย แสดงให้เห็นว่า CVS กระหน่ำต่อสมรรถนะ (Chaiwiang & Koo-akarakul, 2024) และระบุว่า เพศและประสบการณ์การแข่งขันส่งผลต่อการตัดสินใจ ความเร็วในการตอบสนอง และความมั่นใจในการแข่งขัน (Chaiwiang & Koo-akarakul, 2024) จึงตั้งสมมุติฐานว่า:

H3: ปัจจัยส่วนบุคคลในการแข่งอีสปอร์ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับสมรรถนะอีสปอร์ต

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ต ที่ส่งผลต่อสมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครทั้งรัฐและเอกชนที่มีการเรียนการสอนตามแนวทางการแบ่งสาขาวิชาของมาตรฐานการศึกษาระดับปริญญาตรี มีจำนวนทั้งสิ้น 1,645,391 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2567)

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1-4 ในมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่เล่นเกมหรือเคยเข้าร่วมการแข่งขันโดยใช้วีดีโอเกม Arena of Valor (ROV) ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) โดยกำหนดแบบสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละสาขาอย่างละจำนวนเท่าๆ กัน ดังนี้ สาขาวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ มีกลุ่มตัวอย่าง 135 คน สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีกลุ่มตัวอย่าง 135 คน และสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 135 คน

3. เครื่องมือวิจัย / วิธีการรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์แบ่งเป็น 6 กลุ่มคำถาม ดังตารางที่ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อแบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ไม่มีการแบ่งระดับของตัวแปร

ข้อแบบสอบถาม	ตัวเลือกคำถาม				
เพศ	เพศชาย	เพศหญิง	อื่นๆ ระบุ.....	ไม่ประสงค์ระบุ	
กลุ่มสาขาวิชา	สาขาวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สาขามนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์		

ตารางที่ 2 ข้อแบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีการแบ่งระดับของตัวแปร

ข้อแบบสอบถาม	ตัวเลือกคำถาม				
	ระดับ 1 (มีน้อยที่สุด)	ระดับที่ 2 (มีน้อย)	ระดับที่ 3 (มีปานกลาง)	ระดับที่ 4 (มีมาก)	ระดับที่ 5 (มีมากที่สุด)
ประสบการณ์ในการแข่งขัน	น้อยกว่า 1 ปี	1-3 ปี	3-5 ปี	5-10 ปี	มากกว่า 10 ปี
ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวัน	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1-3 ชั่วโมง	3-5 ชั่วโมง	5-8 ชั่วโมง	มากกว่า 8 ชั่วโมง
ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อสัปดาห์	1 วัน	2-3 วัน	4-5 วัน	6 วัน	ทุกวัน
ระดับในการแข่งขันสูงสุด	เล่นเพื่อความสนุก	ภายในสถาบันการศึกษา	ในระดับเขตหรือจังหวัด	ในระดับภาคหรือประเทศ	ในระดับนานาชาติ

3.2 แบบประเมินระดับพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำประกอบของพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต (Esports Behavioral Components) โดยอาศัยงานวิจัยและรายงานที่เกี่ยวข้องจากการสังเคราะห์ (ขจรศักดิ์ กัณไช้, 2568) ได้ตั้งตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต

องค์ประกอบพฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ต	DiFrancisco-Donoghue et al. (2017)	Jenny et al. (2017)	Nagorsky & Wiemever (2020)	Soares et al. (2022)	Kou, & Gui (2020)	Farah (2023)	Bäcklund et al. (2023)	ศักดิ์พัฒน์ รัตนาวิจิตร (2564)	สุวิมลนา เกิดม่วง และคณะ (2567)	กฤษณะ ชัยน (2566)	ความถี่
ความถี่ในการฝึกซ้อม (Practice Frequency)	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		7
การวางแผนการเล่น (Practice Planning)	✓	✓	✓	✓			✓			✓	6
การวิเคราะห์เกม (Game Review Behavior)	✓			✓			✓	✓			4
การฝึกฝนกับทีม (Team Training)	✓	✓	✓			✓					4
การจัดการเวลา (Time Management)	✓		✓	✓				✓			4
พฤติกรรมสุขภาพ (Health Behavior)	✓	✓				✓			✓		4
การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)		✓			✓	✓				✓	4

จากตารางที่ 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการรวบรวมจากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ โดยองค์ประกอบพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 3 ข้อ ทั้งหมด 21 ข้อ โดยมี 14 ข้อเป็นคำถามเชิงบวก และ 7 ข้อ เป็นคำถามเชิงลบ ซึ่งแบบวัดมีลักษณะพฤติกรรมกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นมาตรฐานประเมินค่า มี 5 ระดับ ตั้งแต่ “เห็นด้วย” จนถึง “ไม่เห็นด้วย”

3.3 แบบประเมินระดับแรงจูงใจภายในและภายนอกของการแข่งขันอีสปอร์ต โดยปรับปรุงจากมาตรวัดแรงจูงใจทางวิชาการ (Academic Motivation Scale AMS) ที่ได้จากทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง (Self-determination Theory: SDT) (Vallerand, et al., 1992) ที่แปลแล้ว (ขจรศักดิ์ กัณไช้, 2568) ตั้งตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ความต่อเนื่องของแรงจูงใจตามทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง (Self-determination Theory: SDT)

แรงจูงใจตามทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง	รายการองค์ประกอบ		
แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)	แรงจูงใจเพื่อแสวงหาความรู้	แรงจูงใจเพื่อความสำเร็จของภารกิจหรือการเอาชนะตนเอง	แรงจูงใจเพื่อความตื่นเต้น สนุก หรือกระตุ้นอารมณ์
	ความเข้าใจ (IM to Know)	(IM to Accomplish)	(IM to Experience Stimulation)
แรงจูงใจภายนอก	ทำเพราะถูกบังคับ มีแรง	ทำเพราะรู้สึกผิด หรือกลัวการ	ทำเพราะเห็นว่ากิจกรรมมีคุณค่ากับ

แรงจูงใจตามทฤษฎีความ มุ่งมั่นในตนเอง	รายการองค์ประกอบ		
(Extrinsic Motivation)	กตัตนจากภายนอก (EM – External Regulation)	ไม่เป็นที่ยอมรับ (EM – Introjected Regulation)	ตนเอง (EM – Identified Regulation) กล่าวคือ เพื่อหาคุณค่าต่อชีวิต
	กล่าวคือเพื่อการยอมรับทางสังคม	กล่าวคือ เพื่อรางวัล หรือหลีกเลี่ยงการไม่ยอมรับ	
แรงจูงใจแบบไร้ทิศทาง (Amotivation)	ใช้สำหรับการอธิบายการขาดแรงจูงใจ ไม่รู้เหตุผลของการกระทำ หรือไม่เห็นความสำคัญ		

จากตารางที่ 4 รายการรายการองค์ประกอบของความต่อเนื่องของแรงจูงใจตามทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเองโดยประกอบด้วย 3 แรงจูงใจ 7 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 3 ข้อ ทั้งหมด 21 ข้อ โดยมี 14 ข้อเป็นคำถามเชิงบวก และ 7 ข้อ เป็นคำถามเชิงลบ ซึ่งแบบวัดมีลักษณะแรงจูงใจภายในและภายนอกของการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นมาตรฐานประเมินค่า มี 5 ระดับ ตั้งแต่ “เห็นด้วย” จนถึง “ไม่เห็นด้วย”

3.4 แบบประเมินระดับสมรรถนะอีสปอร์ต ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการประเมินสมรรถนะอีสปอร์ตไว้ 2 ประการ ได้แก่ การประเมินเชิงวัตถุวิสัย (Objective Performance Assessment) และ การประเมินเชิงอัตวิสัย (Subjective Performance Assessment) โดยมีรูปแบบการประเมิน ดังนี้

3.4.1 การประเมินเชิงวัตถุวิสัย (Objective Performance Assessment) ประกอบไปด้วย 4 รูปแบบซึ่งกำหนดไว้เป็นตัวแปรสังเกตได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ALPHA ROV, 2017; ขจรศักดิ์ กั่นใช้, 2568) ได้แก่ 1) KDA Ratio (Kill/Death/Assist) เป็นตัวชี้วัดที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในเกมประเภทโมบิอาโดยคำนวณจากจำนวนการฆ่า (Kill) การตาย (Death) และการช่วยเหลือ (Assist) ของผู้เล่น 2) Win Rate คือ อัตราการชนะของผู้เล่นในเกม ซึ่งสามารถใช้วัดความสำเร็จโดยรวมของผู้เล่นได้ สำหรับรูปแบบที่ 1 และ 2 จะบันทึกค่าข้อมูลสถิติในวิดีโอเกม Arena of Valor (ROV) 3) Aim Trainer คือ เวลาที่ใช้ในการตอบสนองต่อเป้าหมายที่ปรากฏเป็นตัวชี้วัดความเร็วและประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในเกมที่ต้องการการควบคุมที่รวดเร็ว และ 4) Reaction Time คือ เวลาที่ใช้ในการตอบสนองต่อสถานการณ์ในเกม สำหรับรูปแบบที่ 3 และ 4 จะบันทึกค่าข้อมูลสถิติจากการทดสอบในระบบของ humanbenchmark.com โดยให้ทดสอบจำนวน 3 ครั้ง แล้วจึงเลือกครั้งที่ได้คะแนนทดสอบดีที่สุดมาบันทึก ซึ่งแบบวัดในเชิงวัตถุวิสัยเป็นมาตรฐานประเมินค่า มี 5 ระดับ ตั้งแต่ “มีมากที่สุด” จนถึง “มีน้อยที่สุด” โดยมีเกณฑ์กำหนดตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 การแสดงเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะอีสปอร์ตเชิงวัตถุ

ตัวชี้วัดสมรรถนะอีสปอร์ต	ระดับ 1 (มีน้อยที่สุด)	ระดับที่ 2 (มีน้อย)	ระดับที่ 3 (มีปานกลาง)	ระดับที่ 4 (มีมาก)	ระดับที่ 5 (มีมากที่สุด)	แหล่งอ้างอิง
KDA Ratio	< 1	1.0 – 1.99	2.0 – 2.99	3.0 – 3.99	> 4	ALPHA ROV, 2017
Win Rate (%)	< 45	45-49	50-54	55-60	> 60	ขจรศักดิ์ กั่นใช้, 2568
Aim Trainer (ms)	> 400	300-400	200-299	100-199	< 100	ขจรศักดิ์ กั่นใช้, 2568
Reaction Time (ms)	> 350	300-350	220-299	170-219	< 170	ขจรศักดิ์ กั่นใช้, 2568

3.4.2 การประเมินเชิงอัตวิสัย (Subjective Performance Assessment) โดยปรับปรุงจามาตราวัดประสิทธิภาพเชิงอัตวิสัยของนักกีฬา (Athlete’s Subjective Performance Scale: ASPS) ในงานของ Nahum (2016) ผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ประการ ได้แก่ 1) ด้านเทคนิคและกลยุทธ์ (Technical & Strategic Skill) 2) ด้านการทำงานเป็นทีม (Team Communication & Cooperation) และ 3) ด้านจิตวิทยาและสภาวะจิตใจ (Mental Resilience) รวมทั้งสิ้น 9 ข้อ โดยมี 6 ข้อเป็นคำถามเชิงบวก และ 3 ข้อ เป็นคำถามเชิงลบ ซึ่งแบบวัดในเชิงอัตวิสัยเป็นมาตรฐานประเมินค่า มี 5 ระดับ ตั้งแต่ “มีมากที่สุด” จนถึง “มีน้อยที่สุด”

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย ซึ่งมีแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลและวิธีการทางสถิติ ดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและลักษณะตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และ การทดสอบค่า t (t-test) สำหรับวิเคราะห์การตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ ดังนี้

4.2.1 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สำหรับตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาที่วัดกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัดหรือไม่ วิธีนี้เป็น การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างแต่ละข้อคำถามกับตัวชี้วัดก่อนจะนำไปใช้ตามแนวทางกำหนดไว้ (Polit & Beck, 2021; Lynn, 1986)

4.2.2 การวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้การวัดความสอดคล้องภายใน (Measure of Internal Consistency) ลักษณะของแบบสังเกตที่เป็นแบบ Check-list การตรวจสอบหาความเชื่อมั่นเป็นการคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของผู้สังเกตเพราะใช้การเก็บข้อมูลของผู้สังเกต ผู้สังเกตจึงจัดเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลควบคู่กับแบบสังเกตความ เชื่อมั่นที่เกิดขึ้นเป็นความเชื่อมั่นที่เกิดจากผู้สังเกตตั้งแต่ 2 ท่านขึ้นไปที่ใช้แบบสังเกตและสังเกตสิ่งเดียวกันด้วยสัมประสิทธิ์ความ สอดคล้อง โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ตามเกณฑ์กำหนดไว้ (Tavakol & Dennick, 2011; Hair et al., 2019) และงานวิจัยครั้งนี้มีการสังเกตพฤติกรรม ผู้สังเกตถือเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือ จึงตรวจสอบ ความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (Inter-rater Reliability) เพื่อให้มั่นใจว่าผู้สังเกตหลายคนสามารถให้ผลการสังเกตที่สอดคล้องกัน ตามการที่มีการเสนอ (McHugh, 2012)

4.2.3 การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation) ใช้การวัดระดับความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น ได้แก่ พฤติกรรมและ แรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ต และตัวแปรตาม คือ สมรรถนะอีสปอร์ต โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient: r) เนื่องจากตัวแปรที่ศึกษาอยู่ในระดับช่วง (interval scale) ซึ่งมีการกระจายใกล้เคียงปกติ ซึ่ง ค่า r ที่ เป็นบวก หมายถึงความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน ส่วนค่า r ที่เป็นลบ หมายถึงความสัมพันธ์ไปในทิศทางตรงข้าม หากค่าใกล้เคียง 0 หมายถึงไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญตามเกณฑ์ของ Best (1997)

4.2.4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ใช้ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงเส้น ระหว่างตัวแปรอิสระตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปกับตัวแปรตามซึ่งคือสมรรถนะอีสปอร์ตโดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายหรือพยากรณ์ค่าของ ตัวแปรตามจากการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรอิสระ และตรวจสอบความสำคัญของตัวแปรอิสระแต่ละตัวที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม แนวทางที่กำหนดไว้ (Hair et al., 2019; Tabachnick & Fidell, 2019) โดยผลลัพธ์ของการวิเคราะห์จะรายงานในรูปของค่า สัมประสิทธิ์การถดถอย (Regression Coefficients:  $\beta$ ) แบบถ่วงน้ำหนัก (Standardized Coefficient,  $\beta$ ) พร้อมทั้งค่าระดับ นัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และค่าดัชนีความสามารถในการพยากรณ์ของแบบจำลอง (Coefficient of Determination:  $R^2$  และ Adjusted  $R^2$ ) ซึ่งสามารถสะท้อนประสิทธิภาพของแบบจำลองในการอธิบายความแปรปรวนของสมรรถนะอีสปอร์ตที่เกิดจาก พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตตามแนวทางที่กำหนดไว้ (Cohen et al., 2014; Field, 2018)

## ผลการวิจัย

ตารางที่ 6 จำนวนและค่าร้อยละแบ่งตามลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลักษณะทางประชากรศาสตร์		จำนวน (คน)	จำนวนรวม (คน)	ค่าร้อยละ	ค่าร้อยละ รวม
เพศ	ชาย	228		56.30	
	หญิง	142	405	35.06	100
	อื่นๆ	35		8.64	
	ไม่ระบุ	0		-	
กลุ่มสาขาวิชา	สาขาวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ	135		33.33	
	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	135	405	33.33	100
	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	135		33.33	
ประสบการณ์ ในการแข่งขัน	น้อยกว่า 1 ปี	105		25.93	
	1-3 ปี	38		55.56	
	3-5 ปี	225	405	4.94	100
	5-10 ปี	20		4.20	
	มากกว่า 10 ปี	17		9.38	
ระยะเวลาการ ซ้อมเฉลี่ยต่อ วัน	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	4		.99	
	1-3 ชั่วโมง	116		28.64	
	3-5 ชั่วโมง	207	405	51.11	100
	5-8 ชั่วโมง	69		17.04	
	มากกว่า 8 ชั่วโมง	9		2.22	
ระยะเวลาการ ซ้อมเฉลี่ยต่อ สัปดาห์	1 วัน	4		.99	
	2-3 วัน	228		56.30	
	4-5 วัน	0	405	-	100
	6 วัน	26		6.42	
ระดับในการ แข่งขันสูงสุด	ทุกวัน	147		36.30	
	เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว	100		24.69	
	แข่งขันภายในสถาบันการศึกษา	137		33.83	
	แข่งขันในระดับเขตหรือจังหวัด	111	405	27.41	100
	แข่งขันในระดับภาคหรือประเทศ	40		9.88	
	แข่งขันในระดับนานาชาติ	17		4.20	

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยส่วนใหญ่เป็น เพศชาย จำนวน 228 คน (56.30%) รองลงมาคือเพศหญิง 142 คน (35.06%) และเพศอื่น ๆ 35 คน (8.64%) ในด้านประสบการณ์การแข่งขัน ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ 3-5 ปี จำนวน 225 คน (55.56%) รองลงมาคือมีประสบการณ์น้อยกว่า 1 ปี 105 คน (25.93%) ขณะที่ผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปีมีเพียง 17 คน (9.38%) ในด้านระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวันมากกว่าครึ่งหนึ่งใช้เวลา 3-5 ชั่วโมง (51.11%) รองลงมาคือ 1-3 ชั่วโมง (28.64%) และมีส่วนน้อยที่ซ้อมมากกว่า 8 ชั่วโมง (2.22%) ในระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อสัปดาห์ส่วนใหญ่ซ้อม 2-3 วัน (56.30%) รองลงมาคือซ้อมทุกวัน (36.30%) มีเพียงส่วนน้อยที่ซ้อม 6 วัน (6.42%) และในด้าน ระดับการแข่งขันสูงสุด ส่วนใหญ่แข่งขันภายในสถาบันการศึกษา 137 คน (33.83%) รองลงมาคือแข่งขันในระดับเขตหรือจังหวัด 111 คน (27.41%) ขณะที่ผู้ที่ได้แข่งขันในระดับประเทศมีเพียง 40 คน (9.88%) และระดับนานาชาติ 17 คน (4.20%)

ตารางที่ 7 ผลประเมินระดับพฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ตในภาพรวม

พฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ต	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1) ความถี่ในการฝึกซ้อม	3.35	.67	ปานกลาง
2) การวางแผนการเล่น	3.37	.63	ปานกลาง
3) การวิเคราะห์เกม	3.66	.73	ค่อนข้างเห็นด้วย
4) การฝึกฝนกับทีม	3.46	.63	ค่อนข้างเห็นด้วย
5) การจัดการเวลา	3.43	.63	ค่อนข้างเห็นด้วย
6) พฤติกรรมสุขภาพ	3.30	.59	ปานกลาง
7) การควบคุมอารมณ์	3.85	.73	ค่อนข้างเห็นด้วย
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>3.49</b>	<b>.40</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>

ตารางที่ 8 ผลประเมินระดับแรงจูงใจตามทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเองในการแข่งขันอีสปอร์ตในภาพรวม

แรงจูงใจในแข่งขันอีสปอร์ต	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1) แรงจูงใจภายใน</b>	<b>3.95</b>	<b>.51</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>
1.1) เพื่อแสวงหาความรู้ ความเข้าใจ	3.95	.61	ค่อนข้างเห็นด้วย
1.2) เพื่อความสำเร็จหรือการเอาชนะตนเอง	3.97	.58	ค่อนข้างเห็นด้วย
1.3) เพื่อความตื่นเต้น สนุก กระตุ้นอารมณ์	3.91	.69	ค่อนข้างเห็นด้วย
<b>2) แรงจูงใจภายนอก</b>	<b>3.70</b>	<b>.47</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>
2.1) เพื่อการยอมรับทางสังคม	3.66	.63	ค่อนข้างเห็นด้วย
2.2) เพื่อรางวัล หรือหลีกเลี่ยงการไม่ยอมรับ	3.52	.55	ค่อนข้างเห็นด้วย
2.3) เพื่อหาคุณค่าต่อชีวิต	3.92	.67	ค่อนข้างเห็นด้วย
<b>3) แรงจูงใจแบบไร้ทิศทาง</b>	<b>3.74</b>	<b>.60</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>3.80</b>	<b>.44</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>

ตารางที่ 9 ผลประเมินระดับสมรรถนะอีสปอร์ตเชิงอัตวิสัย

สมรรถนะอีสปอร์ตเชิงอัตวิสัยในการแข่งขันอีสปอร์ต	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1) ด้านเทคนิคและกลยุทธ์	3.46	.73	มาก
2) ด้านการทำงานเป็นทีม	3.75	.87	มาก
3) ด้านจิตวิทยาและสภาวะจิตใจ	3.61	.85	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>3.61</b>	<b>.70</b>	<b>มาก</b>

ตารางที่ 10 ผลประเมินระดับสมรรถนะอีสปอร์ตเชิงวัตถุ

สมรรถนะอีสปอร์ตเชิงวัตถุในการแข่งขันอีสปอร์ต	$\bar{X}$ ค่าจริง	S.D. ค่าจริง	$\bar{X}$ ระดับ	S.D. ระดับ	แปลผล
1) KDA	1.97	.82	2.51	.83	น้อย
2) Win Rate (%)	55.96	11.26	3.64	1.18	มาก
3) Aim Trainer (ms)	284.66	138.12	2.88	1.25	ปานกลาง
4) Reaction Time (ms)	443.81	136.72	1.51	1.10	น้อยที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>			<b>2.64</b>	<b>.58</b>	<b>ปานกลาง</b>

ตารางที่ 11 ค่าสหสัมพันธ์และระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ต และสมรรถนะอีสปอร์ต

ค่าสหสัมพันธ์, ค่า P ระดับความสัมพันธ์	ประสบการณ์ ในการ แข่งขัน	ระยะเวลา การซ้อม เฉลี่ยต่อวัน	ระยะเวลาการ ซ้อมเฉลี่ยต่อ สัปดาห์	ระดับในการ แข่งขันสูงสุด	พฤติกรรมในการ แข่งขันอีสปอร์ต	แรงจูงใจใน แข่งขันอีสปอร์ต	สมรรถนะอีสปอร์ต
ประสบการณ์ในการ แข่งขัน	1	.348** .000	.295** .000	.477** .000	.341** .000	.358** .000	-.016 .750
ระยะเวลาการซ้อม เฉลี่ยต่อวัน		1	.281** .000	.138** .005	.230** .000	.391** .000	.116* .020
ระยะเวลาการซ้อม เฉลี่ยต่อสัปดาห์			1	.120* .016	-.0709 .112	.166** .001	-.066, .184
ระดับในการแข่งขัน สูงสุด				1	.376** .000	.428** .000	.198** .000
พฤติกรรมในการ แข่งขันอีสปอร์ต					1	.563** .000	.338* .048
แรงจูงใจในแข่งขัน อีสปอร์ต						1	.231** .000
สมรรถนะอีสปอร์ต							1

\*\* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ \* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 12 การถดถอยพหุคูณของตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตตามวัตถุประสงค์และสมมติฐาน

โมเดล	ตัวแปรต้น	ค่าคงที่	$\beta_0$	t <sub>value</sub>	t <sub>prob</sub>	F <sub>value</sub>	F <sub>prob</sub>	R	R <sup>2</sup>	R <sub>adj</sub>	Std. Error
Obj 1, H1	พฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ต	2.924	.057	14.091	.338	.922	.338	.048	.002	.000	.474
Obj 2	แรงจูงใจในแข่งขันอีสปอร์ต	2.184	.247	4.761*	.000	22.663*	.000	.231	.053	.051	.447
Obj 3	พฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ต	2.407	-.143	10.680*	.040	13.538*	.000	.251	.063	.058	.460
	แรงจูงใจในแข่งขันอีสปอร์ต		.320		.000						
H2	แรงจูงใจภายใน	2.277	.214	12.559*	.000	22.050*	.000	.228	.052	.050	.463
	แรงจูงใจภายนอก	2.619	.136	14.194*	.006	7.554*	.006	.136	.018	.016	.471
	ประสบการณ์ในการแข่งขัน	3.136	-.007	-.319	.750	.102	.750	.016	.000	-.002	.475
	ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวัน	2.912	.072	31.354*	.020	5.470*	.020	.116	.013	.011	.472
	ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อสัปดาห์	3.192	-.022	55.487	.184	1.775	.184	.066	.004	.002	.474
H3	ระดับในการแข่งขันสูงสุด	2.917	.087	52.696*	.000	16.505	.000	.198	.039	.037	.466
	ประสบการณ์ในการแข่งขัน		-.073		.003						
	ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวัน		.103		.002						
	ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อสัปดาห์	2.799	-.031	27.745*	.068	8.890*	.000	.286	.082	.072	.457
	ระดับในการแข่งขันสูงสุด		.118		.000						

\* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

### สรุปผลการวิจัย

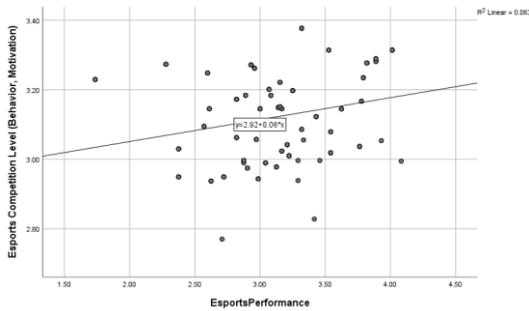
การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยด้านพฤติกรรมและแรงจูงใจการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ทั้งนี้ยังครอบคลุมถึงการศึกษาระดับความสัมพันธ์และอิทธิพลของปัจจัยที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ต โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์พบว่า ในวัตถุประสงค์ที่ 1 พฤติกรรมในการแข่งขันอีสปอร์ตโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย (3.49, .40) โดยพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การควบคุมอารมณ์ (3.85) และ การวิเคราะห์เกม (3.66) ขณะที่พฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ พฤติกรรมสุขภาพ (3.30) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง สะท้อนว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับการจัดการตนเองด้านอารมณ์และการพัฒนาทักษะจากการวิเคราะห์เกมมากกว่าการใส่ใจสุขภาพร่างกาย ดังปรากฏในตารางที่ 7 ส่วนวัตถุประสงค์ที่ 2 แรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตโดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย (3.80, .44) โดยแรงจูงใจภายในมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (3.95) สะท้อนว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับความ สุข ความสนุก และการพัฒนาตนเอง เช่น ต้องการความภาคภูมิใจและการยอมรับในความสามารถ ขณะที่แรงจูงใจภายนอก (3.70) เช่น รางวัลหรือชื่อเสียง มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเล็กน้อย ซึ่งหมายความว่า ผู้เข้าร่วมมีแนวโน้มขับเคลื่อนด้วยความพึงพอใจภายในมากกว่าการแสวงหาผลประโยชน์ภายนอก ดังปรากฏในตารางที่ 8 สมรรถนะอีสปอร์ตเชิงเชิงอัตวิสัยโดยรวมอยู่ในระดับ มาก (3.61, .70) โดยสมรรถนะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การทำงานเป็นทีม (3.75) รองลงมาคือ ด้านจิตวิทยาและสภาวะจิตใจ (3.63) และต่ำสุดคือ ทักษะเชิงเทคนิคและกลยุทธ์ (3.46) แต่ยังคงอยู่ในระดับมากทั้งหมด แสดงว่า ผู้เข้าร่วมให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการมีความยืดหยุ่นทางจิตใจควบคู่กับทักษะการเล่น ดังปรากฏในตารางที่ 9 และสมรรถนะอีสปอร์ตเชิงวัตถุอยู่ในระดับ ปานกลาง (2.64, .58) โดยมีตัวชี้วัดที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ Win Rate มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก (3.83) Aim Trainer อยู่ในระดับปานกลาง (2.88) KDA อยู่ในระดับน้อย (1.97) และ Reaction Time อยู่ในระดับน้อยที่สุด (1.87) ผลนี้สะท้อนว่านักศึกษาแม้จะมีอัตราการชนะในระดับที่ดี แต่ยังคงพัฒนาในด้านสมรรถนะเชิงเทคนิคเชิงลึก ดังปรากฏในตารางที่ 10

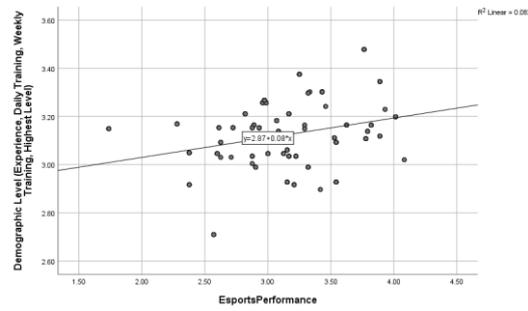
ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรประสบการณ์การแข่งขันในวัตถุประสงค์ที่ 3 มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำกับระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวัน (.348) ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อสัปดาห์ (.295) ระดับการแข่งขันสูงสุด (.477) พฤติกรรมในการแข่งขัน (.341) และแรงจูงใจในการแข่งขัน (.358) แต่ไม่ยังไม่พบสัมพันธ์โดยตรงกับสมรรถนะอีสปอร์ต (-.016) แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์เพียงอย่างเดียวไม่สามารถชี้ขาดสมรรถนะที่แท้จริงได้ ในขณะที่ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวันมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการแข่งขัน (.391) พฤติกรรมการแข่งขัน (.230) และสมรรถนะอีสปอร์ตแต่ในระดับต่ำ (.116) สะท้อนว่าความถี่ในการซ้อมส่งผลบวกแต่ยังไม่เด่นชัด ส่วน ระดับการแข่งขันสูงสุดมีความสัมพันธ์ต่ำถึงปานกลางกับพฤติกรรมในการแข่งขัน (.376) แรงจูงใจในการแข่งขัน (.428) และสมรรถนะอีสปอร์ตแต่ในระดับต่ำ (.198) แสดงว่ายิ่งแข่งขันในระดับสูงก็ยิ่งพัฒนาทั้งทักษะและแรงผลักดันได้มากขึ้น และสำหรับพฤติกรรมการแข่งขันและแรงจูงใจในการแข่งขันมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง (.563) และต่างมีความสัมพันธ์กับสมรรถนะอีสปอร์ตในระดับต่ำถึงปานกลาง (.338, .231 ตามลำดับ) ซึ่งสะท้อนว่าปัจจัยพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันมีความสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะอีสปอร์ตมากกว่าตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์อื่น ๆ ทั้งหมด โดยเฉพาะพฤติกรรมการแข่งขันที่ทำหน้าที่เป็นกลไกเชื่อมโยงแรงจูงใจในการแข่งขันกับสมรรถนะอีสปอร์ตได้อย่างชัดเจนที่สุด ดังปรากฏในตารางที่ 11

และผลการถดถอยพหุคูณในส่วนพฤติกรรมในการแข่งขันของนักศึกษาไม่ได้มีอิทธิพลเชิงบวกต่อสมรรถนะอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ( $\beta = .057, t = .338$ ) แสดงว่าพฤติกรรมในการแข่งขันเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะอธิบายสมรรถนะอีสปอร์ตได้ แม้ว่าพฤติกรรมในการแข่งขันจะสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการแข่งขันและประสบการณ์ แต่ไม่ใช่ตัวแปรที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การแข่งขัน ผู้วิจัยจึงยอมรับสมมติฐานที่ 1 ในส่วนแรงจูงใจภายในไม่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อสมรรถนะอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ( $\beta = .214, t = 12.559$ ) ซึ่งมีค่าน้ำหนักถดถอยสูงกว่าแรงจูงใจภายนอก ( $\beta = .136, t = 14.194$ ) สะท้อนว่าแรงผลักดันจากความพึงพอใจ ความสนุก และความภาคภูมิใจ มีผลต่อสมรรถนะมากกว่าการแสวงหารางวัลหรือการยอมรับจากภายนอก ผู้วิจัยจึงยอมรับสมมติฐานที่ 2 และในส่วนประสบการณ์การแข่งขัน ( $\beta = -.007, t = -.319$ ) และระยะเวลาการซ้อมต่อสัปดาห์ ( $\beta = -.022, t = 55.487$ ) ไม่ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 แต่ในขณะที่ ระยะเวลาการซ้อมเฉลี่ยต่อวันมีอิทธิพลเชิงบวกและมีนัยสำคัญที่ .05 ( $\beta = .103, t = 27.745$ ) และระดับการแข่งขันสูงสุด ( $\beta = .087, t = 52.696$ ) ซึ่งสามารถอธิบายความแปรปรวนได้เพียงเล็กน้อย แสดงว่าปัจจัยด้านการซ้อมในแต่ละวันเป็นตัวแปรส่วนบุคคลที่มีอิทธิพลต่อสมรรถนะอีสปอร์ตมากที่สุด

ขณะที่ประสบการณ์และการซ้อมรายสัปดาห์ไม่ใช่อุปสรรคที่ขัดขวาง ผู้วิจัยจึงปฏิเสธสมมติฐานที่ 3 ดังปรากฏในตารางที่ 12



กราฟที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันกับสมรรถนะอีสปอร์ต



กราฟที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับสมรรถนะอีสปอร์ต

และจากกราฟที่ 1 และ 2 ความสัมพันธ์เป็นบวกกับสมรรถนะอีสปอร์ตทั้ง 2 กราฟ กล่าวคือพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันกับระดับของลักษณะทางประชากรศาสตร์สูงขึ้นเล็กน้อย ซึ่งค่าความชันของระดับของลักษณะทางประชากรศาสตร์จะสูงกว่าพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขัน ซึ่งสะท้อนว่าการพัฒนาสมรรถนะผู้เล่นอีสปอร์ตยังต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและการสั่งสมประสบการณ์จึงจะสามารถยกระดับสมรรถนะได้อย่างมีนัยสำคัญ

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยชี้ว่าผู้เล่นระดับมหาวิทยาลัยให้ความสำคัญกับการควบคุมอารมณ์และการวิเคราะห์เกมสูงที่สุด ขณะที่พฤติกรรมด้านสุขภาพร่างกายได้รับความสนใจน้อยกว่าเมื่อเทียบกับสอดคล้องกับธรรมชาติของการแข่งขันอีสปอร์ตที่เต็มไปด้วยความกดดัน การมีสติและความพร้อมด้านจิตวิทยาจึงเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักกีฬาอีสปอร์ตรับมือกับสถานการณ์กดดันได้ดี แนวคิดนี้สะท้อนผ่านการที่นักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพจำนวนมากเน้นการฝึกทักษะทางจิตใจและการโฟกัสในการเล่นเพื่อรักษาสมรรถนะของตนเองในการแข่งขัน (Sharpe & Birch, 2025) งานวิจัยในประเทศไทย พบว่านักกีฬาอีสปอร์ตมักมีพฤติกรรมไม่ดูแลสุขภาพตนเองอย่างต่อเนื่อง เช่น การศึกษาข้อมูลและเทคนิคการเล่นเกมอยู่เสมอ วิเคราะห์หาวิธีแก้เกมเมื่อพ่ายแพ้ และสรุปบทเรียนหลังการฝึกซ้อมทุกครั้ง (วรินทร ปรีวาสน และคณะ, 2563) พฤติกรรมในการแข่งขันสอดคล้องกับผลวิจัยของเราที่ผู้เล่นให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์เกมเพื่อปรับปรุงฝีมือของตนเอง ในทางกลับกันคะแนนพฤติกรรมด้านสุขภาพที่อยู่ในระดับปานกลางสะท้อนถึงปัญหาที่วงการอีสปอร์ตตระหนักมากขึ้น นั่นคือการที่ผู้เล่นบางส่วนละเลยสุขภาพกาย เช่น การนอนหลับไม่เพียงพอหรือความเครียดจากการเล่นเกมหนักเกินไป ซึ่งมีการรายงานว่าเกิดขึ้นจริงในกลุ่มนักศึกษาเล่นอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัย (Delello et al., 2025) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการจัดการสุขภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการแข่งขัน ทั้งนี้งานวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นอีสปอร์ตและนักกีฬาอีสปอร์ตยังมีช่องว่างของการเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเชิงระบบ แม้จะมีความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ และการแข่งขัน แต่ยังไม่พบการเชื่อมโยงโดยตรงกับบทบาทในเชิงอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (จจรศักดิ์ กัณไธ, 2567) ซึ่งสามารถสะท้อนว่าสมรรถนะอีสปอร์ตขึ้นกับพฤติกรรมในการแข่งขันและแรงจูงใจภายในเป็นหลักมากกว่าแรงจูงใจภายนอก

โดยในด้านแรงจูงใจในการแข่งขันอยู่ในระดับสูง โดยแรงจูงใจภายใน อาทิ ความสนุก ความภูมิใจ และการพัฒนาตนเอง มีค่าสูงกว่าแรงจูงใจภายนอกเล็กน้อย อาทิ เงินรางวัล และชื่อเสียง ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเองที่อธิบายว่ามนุษย์มีแรงขับพื้นฐานจากความต้องการด้านการเลือกและควบคุมตนเอง ความสามารถและความสำเร็จ และความสัมพันธ์ทางสังคม (Deci & Ryan, 2000) พร้อมด้วยงานวิจัยต่างประเทศที่ระบุว่าแม้แต่นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพซึ่งเล่นเป็นอาชีพเต็มตัว ก็ยังมองว่าอีสปอร์ตเป็น “กิจกรรมยามว่างที่จริงจัง” (serious leisure) และขับเคลื่อนตนเองด้วยแรงจูงใจภายใน เช่น ความมุ่งมั่นพัฒนาทักษะการเล่นและการให้อีสปอร์ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ตนเอง (Bányai et al, 2020 อ้างถึง Seo, 2016 และ Kim & Thomas, 2015) นอกจากนี้ การแข่งขันและความท้าทาย ตลอดจนปัจจัยทางสังคมและแรงผลักดันในการพัฒนาตัวเอง ล้วนเป็นแรงจูงใจหลักที่พบในหมู่นักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพเช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อระดับการแข่งขันสูงขึ้น

แรงจูงใจภายนอกจะทวีความสำคัญมากขึ้นตามลำดับ งานวิจัยเชิงคุณภาพพบว่าสำหรับผู้เล่นที่ก้าวสู่ระดับอาชีพสูงสุด การแข่งขันอีสปอร์ตก็ไม่ต่างจากการทำงานที่ต้องอาศัยปัจจัยจูงใจภายนอก อาทิ เงินรางวัล และชื่อเสียง มากกว่าจะเล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว (Kim & Thomas, 2015) และในทิศทางงานวิจัยในประเทศไทยเปรียบเทียบกับผู้เล่นทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ตพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตมีแรงจูงใจในการเล่นสูงกว่าผู้เล่นทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะแรงจูงใจที่เกี่ยวกับความไฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอาชีพ การชื่นชมบุคคลต้นแบบ และแรงจูงใจด้านเงินรางวัลที่โดดเด่นกว่ากลุ่มผู้เล่นทั่วไปอย่างมาก (วรินทร์ ปรีวาสน และคณะ, 2563) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าปัจจัยจูงใจภายนอกมีบทบาทสำคัญในการผลักดันให้ผู้เล่นสู่ความเป็นเลิศ แต่สำหรับกลุ่มนักศึกษาที่ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้แรงจูงใจภายในอย่างความสนุกและความภูมิใจในความสามารถตนเองยังคงเป็นแรงผลักดันหลักที่ทำให้ทุ่มเทในการแข่งขันมากกว่าแรงจูงใจภายนอก ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เล่นรุ่นใหม่ และสอดคล้องกับแนวคิดด้านจิตวิทยาการศึกษา ดังในทฤษฎีที่ระบุว่าแรงจูงใจภายในนำไปสู่การมีส่วนร่วมและความสำเร็จที่ยั่งยืน (Deci & Ryan, 2000)

สุดท้ายสมรรถนะอีสปอร์ตผู้เล่นประเมินตนเองว่ามีสมรรถนะเชิงอัตวิสัยอยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะทักษะการทำงานเป็นทีมและความแข็งแกร่งด้านจิตใจ ขณะที่ทักษะเชิงเทคนิคและกลยุทธ์อยู่ในระดับรองลงมาเล็กน้อยส่วนสมรรถนะเชิงวัตถุที่วัดด้วยสถิติการเล่นจริงอยู่ในระดับปานกลาง อาทิ อัตราชนะสูง แต่ค่าเฉลี่ย KDA และความไวในการตอบสนองต่ำกว่า ผลลัพธ์นี้สะท้อนว่าผู้เล่นให้คุณค่ากับการประสานงานในทีมและการมีสภาพจิตใจที่ดีในการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ว่า การสื่อสารในทีมที่มีประสิทธิภาพและการประสานงานที่ชัดเจนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเล่นของทีมได้จริง ดังจะเห็นได้จากการศึกษากับทีมอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัยที่พบว่าการสื่อสารเชิงบอกกล่าวอย่างตรงไปตรงมาในระหว่างแข่งช่วยให้ทีมตอบสนองได้เร็วขึ้นและประเมินว่าผลการเล่นโดยรวมดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการปรับรูปแบบการสื่อสาร (Maier, 2024) ทีมที่มีการร่วมมือและสื่อสารกันอย่างมีระบบจึงมักทำผลงานดีกว่าทีมที่พึ่งพาทักษะเฉพาะตัวของผู้เล่นแต่ละคนเพียงอย่างเดียว จึงสามารถอธิบายได้ว่าสมรรถนะอีสปอร์ตด้านการเล่นเป็นทีมสูงที่สุด นอกจากนี้ แม้ว่าความสามารถเชิงเทคนิคส่วนบุคคลอย่างความแม่นยำในการเล็งเป้าหรือความเร็วการตอบสนองจะมีความสำคัญ แต่งานวิจัยล่าสุดกลับพบว่าปัจจัยเหล่านี้ไม่ได้เป็นตัวทำนายความสำเร็จที่ชัดเจนเสมอไป ผลการศึกษาในนักกีฬาอีสปอร์ตระดับสูงสองเกมได้แก่ CS:GO และ LoL ระบุว่าเวลาในการฝึกซ้อมอย่างมุ่งเป้าหมาย (deliberate practice) ไม่มีความสัมพันธ์กับระดับผลการแข่งขันจริง และตัวแปรด้านพรสวรรค์ทางปัญญาหรือทางกายภาพหลายอย่าง ซึ่งรวมถึงความไวในการตอบสนองเช่นกัน และไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Martončík, 2024) กล่าวคือการจะประสบความสำเร็จในระยะยาวไม่ได้ขึ้นอยู่กับเวลาที่ฝึกที่ยาวนานหรือความสามารถพื้นฐานทางกายทั้งหมด แต่ขึ้นอยู่กับคุณภาพการฝึกซ้อมเชิงกลยุทธ์ การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการพัฒนาทักษะเฉพาะที่เหมาะสมกับเกมที่ใช้ในการแข่งขันนั้นๆ ในภาพรวมแล้วผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านจิตวิทยาและพฤติกรรม อาทิ วิธีการเล่นและแรงจูงใจของผู้เล่นมีบทบาทต่อสมรรถนะการแข่งขันมากกว่าปัจจัยด้านประสบการณ์หรือคุณลักษณะทางประชากรอื่นๆ ผู้เล่นที่มีแรงจูงใจภายในสูงและมีวินัยในการฝึกซ้อมที่ดี มักจะสามารถยกระดับฝีมือได้ต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลงานในการแข่งขันดีขึ้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มในวงการวิจัยอีสปอร์ตที่ระบุว่า การเตรียมความพร้อมด้านจิตใจและแรงจูงใจที่เหมาะสมเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จในการแข่งขันอีสปอร์ต (Sharpe & Birch, 2025) ทั้งนี้งานวิจัยยังพบว่า กีฬาอีสปอร์ตไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมความบันเทิง แต่เป็นซอฟต์แวร์ที่สามารถสร้างทักษะสำคัญ อาทิ การตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงกลยุทธ์ (ขจรศักดิ์ กั้นใช้ และคณะ, 2568) ดังนั้นการพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตให้มีทั้งทักษะการแข่งขันควบคู่ไปกับแรงจูงใจที่มั่นคงและพฤติกรรมฝึกที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยส่งเสริมให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันอีสปอร์ตได้อย่างยั่งยืน

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบอุปสรรคสำคัญในการเก็บข้อมูลที่อาศัยแบบสอบถามซึ่งเป็นการประเมินเชิงอัตวิสัยของผู้ตอบแบบสอบถาม กลุ่มเป้าหมายอาจประเมินตนเองสูงหรือต่ำเกินจริงเนื่องจากอคติทางสังคมทำให้ค่าที่ได้ไม่สามารถสะท้อนสมรรถนะ

ที่แท้จริงได้ทั้งหมด และการวัดสมรรถนะเชิงวัตถุ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายจำเป็นต้องเล่นเกม มีบัญชีเกมและเคยเข้าร่วมการแข่งขัน โดยใช้เกม Arena of Valor (ROV) มาก่อน อีกทั้งผู้วิจัยให้ทดสอบ Aim Trainer และ Reaction Time ซึ่งจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายในการทดสอบส่งผลให้เกิดอุปสรรคในการรวบรวมข้อมูล นอกจากนี้ การเก็บข้อมูลเชิงประสบการณ์และพฤติกรรมยังต้องพึ่งพาความสมัครใจของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ หากผู้เข้าร่วมไม่เปิดเผยข้อมูลที่แท้จริงหรือไม่เข้าใจคำถามก็อาจทำให้ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อน สุดท้ายกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเดียวและแบ่งกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มสาขาวิชา มิใช่คณะหรือภาควิชาอาจทำให้ผลวิจัยขาดความหลากหลายเชิงบริบท ไม่สามารถอธิบายลักษณะทั่วไปของสมรรถนะอีสปอร์ตในระดับปริญญาตรีของประเทศไทยได้อย่างครอบคลุม

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนางานวิจัยลักษณะครั้งนี้ในอนาคต ผู้วิจัยจึงมีความเห็นสมควรมีการผสมผสานการเก็บข้อมูลแบบเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ อาทิ การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการสังเกตพฤติกรรมขณะฝึกซ้อมและในแข่งขันจริงเพื่อลดข้อจำกัดจากการประเมินตนเอง อีกทั้งควรใช้การวัดสมรรถนะเชิงวัตถุที่หลากหลายขึ้น โดยเก็บข้อมูลจากหลายเกมที่มีลักษณะการแข่งขันแตกต่างกันทั้งในคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา อาทิ MOBA, FPS และ Battle Royale เพื่อให้สะท้อนสมรรถนะอีสปอร์ตของผู้เล่นได้รอบด้านมากขึ้น ในเชิงการออกแบบกลุ่มตัวอย่าง ควรเพิ่มความหลากหลายทั้งในด้านการแบ่งตามสาขาวิชา มหาวิทยาลัย ภูมิภาค และระดับการแข่งขัน เพื่อให้ผลการวิจัยมีความครอบคลุม และใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในระดับประเทศได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นสมควรมีการติดตามในลักษณะการวิจัยระยะยาวเพื่อวัดผลของพฤติกรรม แรงจูงใจ และการฝึกซ้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจผลวัดการพัฒนาสมรรถนะอีสปอร์ตได้อย่างชัดเจนขึ้น และเห็นควรศึกษาปัจจัยสนับสนุนเพิ่มเติม อาทิ การมีโค้ช การสนับสนุนจากครอบครัว และสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลที่เอื้อต่อการฝึกซ้อม เพื่อสร้างภาพรวมที่สมบูรณ์ของตัวแปรที่ส่งผลต่อความสำเร็จในกีฬาอีสปอร์ต

## เอกสารอ้างอิง

- ALPHA ROV. (2017). รู้หรือไม่ ??? ค่า KDA คืออะไร. [Online]. Available: <https://www.facebook.com/share/p/17FQMe8PXd/>. [2024, April 6]
- ASO World. (2024). **Global eSports Market Report (2024)**. [Online]. Available: <https://asoworld.com/blog/global-esports-market-report-2024/>. [2024, April 6]
- Bäcklund, C., et al. (2024). **Validating the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) within the WHO and APA gaming disorder symptoms frameworks**. *Computers in Human Behavior Reports*, 16, 100504.
- Bányai, F., et al. (2020). **Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player**. *Frontiers in Psychology*, 11, 1866.
- Best, J. W. (1997). **Research in education**. Hoboken : Prentice-Hall
- Chaiwang, N., & Koo-akarakul, K. (2024). **Digital Challenges: Investigating Computer Vision Syndrome in Thai Esports Through a Case-Control Approach**. *Clin Optom (Auckl)*, 16, 201-210.
- Cohen, A. D. (2014). **Strategies in Learning and Using a Second Language**. Oxfordshire : Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). **Intrinsic motivation and self-determination in human behavior**. New York : Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). **The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior**. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.
- Delello, J., et al. (2025). **The Impact of Esports on the Habits, Health, and Wellness of the Collegiate Player**. *Journal of Intercollegiate Sport*, 18(1), 1-22.
- DiFrancisco-Donoghue, J., et al. (2019). **Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model**. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), e000467.
- Farah, Y. (2023). **Teamwork assessment in cooperative video games: Evaluating patterns, associations, and validity**. Master of Science Thesis in Industrial Engineering, Iowa State University.
- Field, A. P. (2018). **Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics. 5th Edition**. Newbury Park : Sage.
- Hair, J. F., et al. (2019). **When to Use and How to Report the Results of PLS-SEM**. *European Business Review*, 31, 2-24.
- Jenny, S. E., et al. (2016). **Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.”** *Quest*, 69(1), 1–18.
- Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). **A stage theory model of professional video game players in South Korea: the socio-cultural dimensions of the development of expertise**. *Asian J. Inform. Technol.* 14, 176–186.
- Kou, Y., & Gui, X. (2020). **Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends**. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 1-25.
- Lynn, M. (1986). **Determination and Quantification of Content Validity Index**. *Nursing Research*, 35, 382-386.
- Maier, T. (2024). **Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports**. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1), 1-8.

- Martončík, M., et al. (2024). **Psychological Predictors of Long-term Esports Success: A Registered Report**. *Collabra: Psychology*, 10(1), 117677.
- McHugh, M. L. (2012). **Interrater reliability: the kappa statistic**. *Biochemia medica*, 22(3), 276–282.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). **The structure of performance and training in esports**. *PLOS ONE*, 16(4), e0250316.
- New Zoo. (2022). **Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version**. [Online]. Available: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. [2024, April 6]
- Polit, F. D. & Beck, C. T. (2021). **Nursing Research: Generating and Assessing Evidence for Nursing Practice. 11th Edition**. Philadelphia : Lippincott Williams & Wilkins.
- Precedence Research. (2024). **Esports market size and growth trends 2024–2034**. [Online]. Available: <https://www.precedenceresearch.com/esports-market>. [2024, April 6]
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). **Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being**. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2008). **A self-determination theory approach to psychotherapy: The motivational basis for effective change**. *Canadian Psychology*, 49(3), 186–193.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). **Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness**. New York : The Guilford Press.
- Seo, Y. (2016). **Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports**. *J. Bus. Res.*, 69, 264–272.
- Sharpe, B. T., & Birch, P. (2025). **Psychology of Esports Special Issue: A Catalyst for Change**. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1). 1-8.
- Soares, A. K. S., et al. (2022). **Game Behavior Scale-Electronic (GBS-E): elaboration and psychometric evidence**. *Revista Avaliação Psicológica*, 21(3), 251-260.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2019). **Using Multivariate Statistics. 7th ed**. London : Pearson.
- Tang, W., et al. (2024). **Understanding esports spectatorship motivation: A self-determination theory perspective**. *Scientific Reports*, 14(1), 2194.
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). **Making Sense of Cronbach’s Alpha**. *International Journal of Medical Education*, 2, 53-55.
- The Nation. (2024). **"Esports Classroom 2024" to forge new paths in education and digital careers**. [Online]. Available: <https://www.nationthailand.com/blogs/news/sport/40038297>. [2024, April 6]
- Vallerand, R. J., et al. (1992). **The Academic Motivation Scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education**. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 1003–1017.
- กฤษณะ ขยัน. (2566). **ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วารสารสหวิทยาการวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา, 2(1), 65-84.
- ขจรศักดิ์ กิ่งไธ้, ภัทรภร ปุยสุวรรณ และ ชนาภรณ์ ปัญญาการผล. (2568). **การวิเคราะห์ทางสังคมของกีฬาอีสปอร์ตกับปัจจัยในการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารในประเทศไทย**. วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและนวัตกรรมการศึกษา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย, 4(3), 104-119.

- ขจรศักดิ์ กั้นใจ. (2567). การวิเคราะห์บรรณานุกรมและการแสดงภาพของผู้เล่นอีสปอร์ต นักกีฬาอีสปอร์ต และอุตสาหกรรมอีสปอร์ต. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 12(2), 12-40.
- ขจรศักดิ์ กั้นใจ. (2568). แบบจำลองโครงสร้างเชิงเส้นของปัจจัยเชิงพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีผลต่อสมรรถนะอีสปอร์ตของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 13(3), 1-17.
- วรินทร์ ปรีวาสน์, กิตติศักดิ์ บุญชิต, Xu, Q. Q. และ สุวิษ ธีระโคตร. (2563). พฤติกรรมการเล่นเกม การเตรียมความพร้อมและแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 2(2), 133-145.
- ศักดิ์พัทธ์ รัตนสุรีย์. (2565). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อีสปอร์ตของผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2566). กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ. [Online]. Available: <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2566-dec3>. [2567, เมษายน 6]
- สุวัฒนา เกิดม่วง, ศักดิ์กร สุวรรณเจริญ, สืบพงษ์ กาฬภักดิ์, สุวิทย์ คุณาวิศรุต และปิยะ ทองบาง. (2567). พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตและผลกระทบต่อสุขภาพของนักเรียนมัธยมปลาย จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารสาธารณสุขล้านนา, 20(1), 41-52.