

พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตและผลกระทบต่อสุขภาพของนักเรียนมัธยมปลาย จังหวัดสุพรรณบุรี

E-Sports Playing Behaviors and Their Impacts on Health among High School Students in Suphanburi Province

สุวัฒนา เกิดม่วง* ส.ด.

ศักดิ์กร สุวรรณเจริญ* วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร์)

สืบพงษ์ กาฬภักดี** ส.บ. (สาธารณสุขชุมชน)

สุวิทย์ คุณาวิสูตร* ส.ม.

ปิยะ ทองบาง* ปร.ด. (การวิจัยและสถิติทาง

วิทยาการปัญญา)

Suwattana Kerdmuang* Dr.P.H.

Sakdikorn Suwancharoen* M.Sc. (Public Health)

Suepphong Kalaphakdee** B.P.H. (Community Public Health)

Suwit Kunawisarut* M.P.H.

Piya Thongbang * Ph.D. (Research and Statistics in Cognitive Science)

* วิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดสุพรรณบุรี คณะสาธารณสุขศาสตร์และสหเวชศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนกสุพรรณบุรี
Sirindhorn College of Public Health Suphanburi, Suphanburi Province, Faculty of Public Health and Allied Health Sciences, Praboromarajchanok Institute

** โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลลาดหญ้าแพรก ตำบลสระกะเทียม อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม

Lad Ya Phraek Health Promoting Hospital, Sa Kathiam subdistrict, Mueang district, Nakhon Pathom Province

Received: Jan 15, 2024

Revised: May 7, 2024

Accepted: Jun 22, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงพรรณานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลกระทบการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 190 คน โดยการสุ่มแบบชั้นภูมิ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง ร้อยละ 59.00 อายุเฉลี่ย 16.74 ปี (S.D.=0.90) เล่นอีสปอร์ต 1-2 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 41.60 ช่วงเวลาที่เล่นอีสปอร์ต คือ เวลา 18.01-24.00 น. ร้อยละ 43.90 และเล่นที่บ้านมากที่สุด ร้อยละ 63.60 โดยจะเล่นกับเพื่อนร้อยละ 52.00 ส่วนเกมอีสปอร์ตที่ชอบเล่นคือ MOBA ร้อยละ 26.80 และ BATTLE ROYAL ร้อยละ 26.60 พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.71 คะแนน (S.D.=0.94) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เวลาว่างในการเล่นอีสปอร์ตอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.51; S.D.=0.80) สำหรับผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.75 คะแนน (S.D. =0.94) โดยได้รับผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด ($\bar{X}$ =2.95; S.D.=0.99) และพบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตกับผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุพรรณบุรีในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (r =0.876, p <0.01) ผลการศึกษาสามารถนำไปเป็นแนวทางสำหรับโรงเรียนและผู้ปกครองในการเฝ้าระวังพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบด้านต่างๆ จากการเล่นอีสปอร์ตในระยะยาวต่อไป

คำสำคัญ: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, ผลกระทบ, พฤติกรรม, อีสปอร์ต

ABSTRACT

The purpose of this descriptive study was to examine relationships between e-sports playing behaviors and their impacts, as well as the behaviors and impacts of e-sports engagement, among high school students attended a school in Suphanburi Province. A self-administered questionnaire was handed to collect data from 190 student samples retrieved from a stratified sampling. The data analysis implied descriptive statistics and Pearson's correlation coefficient. The study's findings revealed that 59.00% of the samples were females, with an average age of 16.74 years (S.D.=0.90). Furthermore, a significant portion of 41.60 % reported engaging in e-sports activities 1-2 days each week. Engaged in electronic sports being played from 18:01 to 24:00 hours, accounting for 43.90 % of the time. Most of the gaming activity, 63.60 %, took place at home, while 52.00 % of the time had spent playing with friends. They preferred MOBA games, which accounted for 26.80 % of their favorite e-sports, closely followed by Battle Royal games, which made up to 26.60 %. Overall e-sports playing behavior is at a moderate level. The average score was 2.71 points (S.D.=0.94). It was found that the sample spent their free time playing e-sports at a high level ($\bar{X}=4.51$; S.D.=0.80). Health was an aspect that had most significantly affected ($\bar{X}=2.95$, S.D.=0.98). A positive relationship was identified between engagement in e-sports and the impacts of e-sports on behaviors of high school students in Suphanburi Province rendered a statistically significant relationship at a high level, with a correlation coefficient of ($r=0.876$, $p<0.01$). These findings can serve as a framework for schools and parents to surveillance students' e-sport addiction behavior to alleviate long-term effects of engaging in e-sports.

Key words: High school students, Effects, Behavior, E-sports

บทนำ

อีสปอร์ต (E-sports) เป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬาอีกรูปแบบหนึ่ง มีวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไป เป็นเกมที่มีการวางแผนการ กลยุทธ์ และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีจำนวนผู้เล่นหลายคน หรือผู้เล่นเพียงคนเดียวในบางเกม ปัจจุบันอีสปอร์ตกำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก และเข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลสูงในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งอีสปอร์ตมีข้อจำกัดสำหรับการเข้าร่วมแข่งขันน้อยกว่ากีฬาปกติทั่วไปคือ ไม่จำกัดช่วงอายุเพศ สมรรถภาพทางด้านร่างกายของนักกีฬา ซึ่งกีฬาทั่วไปจะเน้นใช้สมรรถภาพทางด้านร่างกายเป็นหลักที่มีข้อได้เปรียบเสียเปรียบแตกต่างกัน (ชัชฎา อัครศรีวรรณากาโอคะ และกฤษณ์ัท แสนทวี, 2565) สาเหตุที่ทำให้อีสปอร์ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้แก่ รูปแบบของเกมที่มีการพัฒนาโดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริง มีเนื้อหาชวนให้ติดตาม ผู้เล่นสามารถพูดคุยตอบโต้กับผู้เล่นคนอื่น

จึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว (เจตน์จันทร์ เกิตสุข และลัทธสิทธิ์ ทวีสุข, 2562)

อีสปอร์ตส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มอายุ 15-19 ปี ในประเทศไทย และกลุ่มอายุ 13-20 ปีในประเทศจีน (Cheng *et al.*, 2023) ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ร้อยละ 43.00 จากการนั่งเล่นเกมหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่มี การเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร การพักผ่อน และการพักผ่อนอย่างเหมาะสม นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วนที่เป็นบ่อเกิดของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง เป็นต้น (Trotter *et al.*, 2022) อีกทั้งปัญหาในเรื่องของอิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงกับพฤติกรรมการเล่นแบบ

ของเยาวชนส่งผลต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนลดลง และอาจส่งผลต่อการมีปัญหสุขภาพจิตในระยะยาว รวมทั้งผลกระทบทางด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน เมื่อมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมจะทำให้ความต้องการในการเล่นเกมนเพิ่มมากขึ้นและหากไม่สามารถหาเงินมาเล่นได้ อาจทำให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาได้ ส่วนผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เกิดการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกม (ศรีณย์ศิริ คัมภีรานนท์, 2563; Lemmens *et al.*, 2009)

ดังนั้นการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลกระทบการเล่นอีสปอร์ต ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่ง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับโรงเรียนและผู้ปกครองในการร่วมมือป้องกันพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจากการเล่นอีสปอร์ต โดยแนะนำการเล่นอีสปอร์ตที่เหมาะสม รวมถึงให้ข้อมูลผลกระทบของการหมกมุ่นกับการเล่นอีสปอร์ตที่มากเกินไป และควรมีการให้ข้อมูลการดูแลสุขภาพตนเองแก่นักเรียน เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบด้านต่างๆ จากการเล่นอีสปอร์ตในระยะยาว

วิธีการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) ดำเนินการในโรงเรียนแห่งหนึ่ง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างเดือนตุลาคม 2563 - มีนาคม 2564

ประชากร คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนแห่งหนึ่ง ที่เป็นผู้เล่นอีสปอร์ตทั่วไป อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 981 คน

กลุ่มตัวอย่าง คำนวณขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Krejcie & Morgan (1970) โดยกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้เท่ากับ 0.05 ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าสัดส่วนของลักษณะประชากรเท่ากับ 0.5 ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 277 คน สุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ โดยกำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง และใช้การจับฉลากแบบไม่แทนที่ตามสัดส่วนของนักเรียนแต่ละชั้น แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ในปี 2563 กลุ่มนักเรียนจัดเป็นกลุ่มเสี่ยง ทำให้บางช่วงของการเก็บข้อมูลนักเรียนสลับวันมาเรียนจนหยุดเรียน และจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ รวมทั้งการคัดกรองแบบสอบถามที่ตอบไม่ครบถ้วนออกไป ทำให้กลุ่มตัวอย่างเหลือจำนวน 190 คน จาก 277 คน คิดเป็นอัตราการตอบกลับ ร้อยละ 68.60 (Fincham, 2008) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับชั้นการศึกษา

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน (คน)	ขนาดตัวอย่าง (คน)	จำนวนการตอบกลับ (คน)
มัธยมศึกษาปีที่ 4	343	96	53
มัธยมศึกษาปีที่ 5	357	101	87
มัธยมศึกษาปีที่ 6	281	80	50
รวม	981	277	190

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 3 ส่วน
ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และข้อมูลการเล่นอีสปอร์ต เป็นแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นจากการ

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ลักษณะเป็นคำถามแบบระบุคำตอบที่ต้องการลงในช่องว่าง และแบบเติมคำในช่องว่าง จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต โดยประยุกต์ข้อคำถามจากการศึกษาของ Lemmens *et al.* (2009) ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ไม่เคยปฏิบัติ ปฏิบัติน้อยครั้ง ปฏิบัติบางครั้ง ปฏิบัติบ่อยครั้ง และปฏิบัติเป็นประจำ รวมทั้งหมด 21 ข้อ สำหรับการแปลคะแนนพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต (Best, 1977) แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้ 1) พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.68-5.00 คะแนน) 2) พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับปานกลาง (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34-3.67 คะแนน) และ 3) พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับน้อย (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-2.33 คะแนน)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต โดยประยุกต์ข้อคำถามจากการศึกษาของ (Lemmens *et al.*, 2009) ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ไม่มีผลกระทบ มีผลกระทบนานๆ ครั้ง มีผลกระทบบางครั้ง มีผลกระทบบ่อยครั้ง และมีผลกระทบเป็นประจำ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ จำนวน 4 ข้อ ผลกระทบด้านจิตใจ จำนวน 9 ข้อ และผลกระทบด้านสังคม จำนวน 6 ข้อ ซึ่งทั้งหมดเป็นผลกระทบเชิงลบ รวมทั้งหมด 19 ข้อ สำหรับการแปลคะแนนผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต (Best, 1977) แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้ 1) ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.68-5.00 คะแนน) 2) ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับปานกลาง (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34-3.67 คะแนน) และ 3) ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับต่ำ (คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-2.33 คะแนน)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามทั้ง 3 ส่วน เท่ากับ 1.00, 0.67 และ 0.67 ตามลำดับ จากนั้นนำแบบสอบถามในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 ไปทดสอบค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์

แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) เท่ากับ 0.97 และ 0.76 ตามลำดับ

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประสานงานกับผู้อำนวยการโรงเรียนและฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องของโรงเรียนแห่งหนึ่ง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อหาแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยอาจารย์ประจำชั้นแต่ละชั้นจะนัดหมายนักเรียนที่ถูกสุ่มจากการจับฉลากรายชื่อมาตอบแบบสอบถามช่วงพักกลางวัน ตั้งแต่เวลา 12.40-13.00 น. โดยใช้เวลาในการทำแบบสอบถามด้วยตนเอง ประมาณคนละ 15-20 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต กับผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) โดยเกณฑ์การแบ่งคะแนนความสัมพันธ์ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ตามเกณฑ์ของ (Cohen, 1988) ดังนี้ ค่า $r > 0.50$ ขึ้นไป มีความสัมพันธ์ระดับสูง ค่า r ระหว่าง 0.30-0.49 มีความสัมพันธ์ระดับปานกลาง และค่า r ระหว่าง 0.10-0.29 มีความสัมพันธ์ระดับน้อย

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมของวิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดสุพรรณบุรี เอกสารรับรองเลขที่ PHCSP-S2563/040 ลงวันที่ 25 กันยายน 2563 และเพื่อเป็นการพิทักษ์สิทธิของผู้ยินยอมตนให้ทำการวิจัย ได้ให้ผู้ปกครองและกลุ่มตัวอย่างลงนามในหนังสือแสดงเจตนายินยอม (Assent form) เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยมีอายุไม่ถึง 18 ปี (World Medical Association, 2013) และได้ชี้แจงวัตถุประสงค์วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยข้อมูลที่ได้จะถูกเก็บเป็น

ความลับและนำเสนอเฉพาะภาพรวมเท่านั้น ไม่มี
ผลกระทบใดๆ ต่อกลุ่มตัวอย่างและโรงเรียน

ผลการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปและการเล่นอีสปอร์ต

กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งเป็นเพศหญิง ร้อยละ 59.50 มีอายุเฉลี่ย 16.74 ปี (S.D.= 0.90) โดยศึกษา
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 45.80 มีรายได้ต่อ
สัปดาห์ต่ำกว่า 500 บาท ร้อยละ 74.21 โดยรายได้ต่อ
สัปดาห์มากที่สุดคือ 1,500 บาท และรายได้ต่อ
สัปดาห์น้อยที่สุดคือ 100 บาท สำหรับค่าใช้จ่าย
ที่ใช้ไปกับการเล่นอีสปอร์ตพบว่า ไม่เสียค่าใช้จ่าย
ร้อยละ 54.70 รองลงมาคือ 10-100 บาท ร้อยละ 25.30

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนครั้งที่เล่นอีสปอร์ตในช่วง
สัปดาห์ที่ผ่านมามากที่สุดคือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ
41.60 รองลงมาคือ เล่นทุกวัน ร้อยละ 25.80 จำนวน
ชั่วโมงที่เล่นอีสปอร์ตต่อวันในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา
มากที่สุดคือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 33.20
รองลงมาคือ 3-4 ชั่วโมง ร้อยละ 24.70 ช่วงเวลาที่
เล่นอีสปอร์ตประจำมากที่สุดคือ 18.01-24.00 น.

ร้อยละ 43.90 รองลงมาคือ 12.01-18.00 น. ร้อยละ
33.00 สถานที่เล่นอีสปอร์ตส่วนใหญ่คือ บ้านหรือ
หอพัก ร้อยละ 63.60 บุคคลที่ร่วมเล่นอีสปอร์ต
ด้วยกันคือ เพื่อน ร้อยละ 52.00 รองลงมาคือ พี่/น้อง
ร้อยละ 29.40 ประเภทของเกมอีสปอร์ตที่เล่นที่ได้รับ
ความนิยม 3 อันดับแรกคือ MOBA, BATTLE ROYAL
และ SPORT ร้อยละ 26.80, 26.60 และ 13.30
ตามลำดับ วัตถุประสงค์ในการเล่นอีสปอร์ตคือ เพื่อ
ความบันเทิง/ผ่อนคลายความเครียด ร้อยละ 46.90
และเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ร้อยละ 24.10

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต

พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่าง
ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ
2.71 คะแนน (S.D.=0.94) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ
พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เวลาว่างในการเล่นอีสปอร์ต
อยู่ในระดับมาก โดยในขณะที่เล่นอีสปอร์ตอยู่นั้นจะ
ไม่สนใจสิ่งรอบตัว และไม่สามารถหยุดเล่นอีสปอร์ตได้
มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน อยู่ในระดับมากเช่นกัน
ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการเล่น
อีสปอร์ต (n=190 คน)

พฤติกรรม การเล่นอีสปอร์ต	ประจำ จำนวน (ร้อยละ)	บ่อยครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	บางครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	น้อยครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	ไม่ปฏิบัติ จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. เล่นอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมหลัก ของวัน	21 (11.00)	47 (24.50)	37 (19.70)	49 (25.90)	36 (19.00)	2.83	1.29	ปานกลาง
2. ใช้เวลาว่างใน การเล่นอีสปอร์ต	125 (65.50)	45 (23.80)	14 (7.20)	5 (2.80)	1 (0.70)	4.51	0.80	มาก
3. ไม่สามารถหยุด เล่นอีสปอร์ตได้ มากกว่า 5 ชั่วโมง ต่อวัน	35 (18.60)	57 (29.70)	60 (31.70)	24 (12.80)	14 (7.20)	3.66	1.25	ปานกลาง
4. ใช้ระยะเวลาใน การเล่นอีสปอร์ต เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ	34 (17.90)	68 (35.90)	30 (15.90)	23 (12.10)	35 (18.30)	2.76	1.54	ปานกลาง

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต (n=190 คน) (ต่อ)

พฤติกรรม การเล่นอีสปอร์ต	ประจำ จำนวน (ร้อยละ)	บ่อยครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	บางครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	น้อยครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	ไม่ปฏิบัติ จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
5. พยายามปรับ เวลาในการเล่น อีสปอร์ต แต่ไม่ สำเร็จ	34 (17.90)	47 (24.50)	51 (26.90)	49 (25.90)	9 (4.80)	3.25	1.17	ปานกลาง
6. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อ ไม่ได้เล่นอีสปอร์ต	21 (11.00)	47 (24.50)	37 (19.70)	49 (25.90)	36 (19.00)	2.83	1.29	ปานกลาง
7. ไม่สนใจ สิ่งรอบตัวในขณะที่ เล่นอีสปอร์ต	66 (34.80)	69 (36.20)	37 (19.30)	16 (8.30)	2 (1.40)	3.95	0.99	มาก
8. รู้สึกแยหลังจาก ใช้เวลาเล่น อีสปอร์ตเป็น เวลานาน	14 (7.20)	48 (25.20)	37 (19.70)	48 (25.50)	43 (22.40)	2.69	1.27	ปานกลาง
ภาพรวม						2.71	0.94	ปานกลาง

หมายเหตุ: ตัวอย่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต จากจำนวน 21 ข้อ

ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ต

ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่มีผลกระทบนานๆ ครั้งถึงบ่อยครั้ง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.75 คะแนน (S.D.=0.94) เมื่อเรียงคะแนนเฉลี่ยการได้รับผลกระทบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด โดยอยู่ในระดับปานกลาง

รองลงมาคือ ผลกระทบด้านสังคม อยู่ในระดับปานกลาง และด้านที่ได้รับผลกระทบต่ำที่สุดคือ ด้านจิตใจ อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าผลกระทบด้านสุขภาพ กลุ่มตัวอย่างมีอาการอ่อนเพลียเหมือนนอนไม่พอ ผลกระทบด้านสังคม พบว่าใช้เงินซื้อไอเทมต่างๆ ในอีสปอร์ต และด้านจิตใจ พบว่ารู้สึกเป็นตัวถ่วงของทีม ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลกระทบด้านลบจากการเล่นอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกเป็นรายด้าน (n=190 คน)

ผลกระทบจาก การเล่นอีสปอร์ต	ประจำ จำนวน (ร้อยละ)	บ่อยครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	บางครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	นานๆ ครั้ง จำนวน (ร้อยละ)	ไม่มี จำนวน (ร้อยละ)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ผลกระทบด้านสุขภาพ						2.95	0.98	ปานกลาง
1.1 มีอาการ อ่อนเพลียเหมือน นอนไม่พอ	33 (17.60)	45 (23.40)	52 (27.20)	33 (17.60)	27 (14.10)	3.13	1.30	ปานกลาง
1.2 มีอาการปวด เมื่อยกล้ามเนื้อคอ	24 (12.80)	31 (16.60)	40 (21.00)	48 (25.20)	47 (24.50)	2.68	1.35	ปานกลาง
1.3 มีอาการปวดตา	20 (10.70)	34 (17.90)	41 (21.70)	35 (18.30)	60 (31.40)	2.58	1.37	ปานกลาง
2. ผลกระทบด้านสังคม						2.81	1.01	ปานกลาง
2.2 ใช้เงินซื้อไอเทม ต่างๆ ในอีสปอร์ต	39 (20.30)	37 (19.70)	49 (25.50)	30 (15.90)	35 (18.60)	3.07	1.38	ปานกลาง
2.1 ขาดปฏิสัมพันธ์ ระหว่างสมาชิกใน ครอบครัว	11 (5.50)	62 (32.40)	44 (23.40)	36 (19.00)	37 (19.70)	2.58	1.16	ปานกลาง
2.3 นำวิธีการเข้า สังคมในกีฬา อีสปอร์ตมาใช้ใน ชีวิตจริง	13 (6.90)	28 (14.80)	50 (26.60)	52 (27.20)	47 (24.50)	2.52	1.20	ปานกลาง
3. ผลกระทบด้านจิตใจ						2.63	1.02	ปานกลาง
3.1 รู้สึกเป็นตัวถ่วง ของทีม	21 (11.00)	47 (24.50)	37 (19.60)	49 (25.90)	36 (19.00)	2.83	1.29	ปานกลาง
3.2 รู้สึกหงุดหงิด เศร้า หรือกังวล หลังจากเล่น อีสปอร์ต	34 (17.90)	35 (18.30)	30 (15.90)	23 (12.00)	68 (35.90)	2.76	1.54	ปานกลาง
3.3 จิตใจจดจ่ออยู่ กับการเล่นอีสปอร์ต	14 (7.20)	48 (25.20)	37 (19.70)	48 (25.50)	43 (22.40)	2.69	1.27	ปานกลาง
ภาพรวม						2.75	0.94	ปานกลาง

หมายเหตุ: แต่ละด้านนำเสนอเฉพาะข้อที่มีค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ต

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตกับผลกระทบเชิงลบ จากการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาพรวมมีความสัมพันธ์เชิงบวก

ในระดับสูง ($r=0.876$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความสัมพันธ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ตั้งแต่ 0.759-0.824 โดยพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับผลกระทบเชิงลบด้านสังคม ($r=0.873$) ด้านจิตใจ ($r=0.824$) และด้านสุขภาพ ($r=0.759$) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตและผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ต (n=190 คน)

ผลกระทบเชิงลบ จากการเล่นอีสปอร์ต	พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต		
	r	p	ระดับความสัมพันธ์
1. ด้านสุขภาพ	0.759**	<0.01	สูง
2. ด้านสังคม	0.873**	<0.01	สูง
3. ด้านจิตใจ	0.824**	<0.01	สูง
รวม	0.876**	<0.01	สูง

อภิปรายผล

พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่ง จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เล่นอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง/ผ่อนคลายความเครียดมากที่สุด สอดคล้องกับการศึกษาของซัชญา อัครศรีวร นากาโอเค และกฤษณ์ท แสนทวี (2565) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชน จำนวน 400 คน ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ อุดรธานี ภูเก็ต พิษณุโลก พบว่าบุคคลที่ร่วมเล่นอีสปอร์ตด้วยกันบ่อยที่สุด คือ เล่นกับเพื่อน ร้อยละ 64.50 ระยะเวลาเฉลี่ยที่เล่นอีสปอร์ตต่อวันคือ วันละ 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 17.30 สถานที่ในการเล่นอีสปอร์ต บ่อยที่สุดคือ ที่พักอาศัยของตนเอง ร้อยละ 92.00 ส่วนช่วงเวลาที่ใช้เล่นอีสปอร์ต เกมอีสปอร์ตที่นิยมเล่น และวัตถุประสงค์ในการเล่น พบว่าสอดคล้องกับการศึกษาของวรินทร์ ปรีวาสน์ และคณะ (2563) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ของเยาวชนไทย จำนวน 400 คน เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย Google Form ผลการศึกษาพบว่าช่วงเวลาที่เล่น

อีสปอร์ตมากที่สุดคือ ช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ร้อยละ 61.93 วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุด คือ เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 53.57 และสอดคล้องกับการศึกษาของปิยเมธ โอภาสกิจ (2561) ที่พบว่าเกม MOBA เป็นเกมอีสปอร์ตที่เยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร เล่นร้อยละ 23.00 นอกจากนั้นผลการศึกษาครั้งนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เวลาว่างในการเล่นอีสปอร์ตอยู่ในระดับมาก โดยในขณะที่เล่นอีสปอร์ตอยู่นั้นจะไม่สนใจสิ่งรอบตัว และไม่สามารถหยุดเล่นอีสปอร์ตได้มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ดังนั้นการเล่นอีสปอร์ตเป็นเหมือนเส้นแบ่งระหว่างเด็กติดเกมออนไลน์และกีฬาออนไลน์ เนื่องจากการที่เด็กและเยาวชนเข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตโดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อม/เล่นเกมเป็นเวลาดูติดต่อกันหลายชั่วโมงอย่างต่อเนื่อง อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง และอาจขาดการคิดวิเคราะห์ และการควบคุมตนเองได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังให้ความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ต และการเล่นอีสปอร์ตกำลังอยู่ในกระแสความนิยมในปัจจุบันโดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนระดับ

มัธยมศึกษาตอนปลาย (ฤกษ์ชัย ชัยน, 2566; ปิยะเมธ โอภาสกิจ, 2561; ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์, 2563; Michael *et al.*, 2012) อีกทั้งปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดเกมมีหลายประการ ได้แก่ ปัจจัยด้านครอบครัว ด้านเพื่อน สภาพแวดล้อม ด้านความเจริญด้านเทคโนโลยี และด้านตัวเด็ก ซึ่งมีส่วนช่วยให้เด็กและเยาวชนหันไปเล่นเกมต่างๆ มากขึ้น (พิเชษฐ์ เกิดวิชัย และคณะ, 2565; พิมลพรรณ บุญยะเสนา และสุขุม พันธุ์ณรงค์, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาค้างนี้ ที่พบว่าช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นอีสปอร์ต คือ เวลา 18.01-24.00 น. เล่นที่บ้านมากที่สุด และส่วนใหญ่จะเล่นกับเพื่อน ซึ่งการมีเพื่อนสนิทหรือคนในบ้านชอบเล่นเกมจะทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสติดเกมสูงขึ้น ประมาณ 2 เท่า (ปิณณธ รัชชวรรัตน์ และดลฤดี เพชรขว้าง, 2556)

ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นอีสปอร์ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่งจังหวัดสุพรรณบุรี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางสามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งเล่นอีสปอร์ตกับเพื่อน (ร้อยละ 52.00) และขาดปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวบ่อยครั้ง (ร้อยละ 32.40) โดยผู้ที่สัมพันธ์ของครอบครัวไม่ดีและอยู่ในครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูของครอบครัวที่ไม่อบอุ่น จะติดเกมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งตรงกับการศึกษาปัญหาเด็กติดเกมที่พบว่ามีความสำคัญมาจากการที่พ่อแม่-ผู้ปกครองไม่มีเวลา เด็กจึงไปพึ่งพาเกมเป็นที่พึ่งทางใจ ใช้เกมฆ่าเวลาและสนองความต้องการของเด็ก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น หากครอบครัวไม่มีเวลาและความอบอุ่นอย่างเพียงพอเด็กจะหันไปเชื่อเพื่อนในกลุ่ม (ปิณณธ รัชชวรรัตน์ และดลฤดี เพชรขว้าง, 2556) โดยการศึกษาครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุดรองลงมาคือผลกระทบด้านสังคม และด้านที่ได้รับผลกระทบต่ำที่สุดคือ ด้านจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของปิยะเมธ โอภาสกิจ (2561) ที่ศึกษาผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นเกมกีฬาอี

สปอร์ตของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครพบว่าผลกระทบด้านสุขภาพจะมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา ปวดหลัง ปวดนิ้ว ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ภาพในครอบครัว พบว่า ทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง ในขณะที่ผลกระทบด้านอารมณ์ พบว่ามีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้เล่นอีสปอร์ต นอกจากนี้พบว่าเยาวชนที่เล่นอีสปอร์ตมีการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมอีสปอร์ต โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ รองลงมาคือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ทั้งนี้การเล่นอีสปอร์ต ทำให้ผลต่อคะแนนสอบและผลการเรียนลดลง (ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอเค และฤกษ์ชัย แสนทวี, 2565) ซึ่งมีแนวโน้มให้เกิดพฤติกรรมเสพติดได้ (Lemmens *et al.*, 2009)

ความสัมพันธ์ในภาพรวมระหว่างพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตกับผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมอีสปอร์ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง เนื่องจากการที่กลุ่มตัวอย่างเล่นอีสปอร์ตโดยใช้เวลาว่างในการเล่นอีสปอร์ต อยู่ในระดับมาก คือ เวลา 18.01-24.00 น. ในขณะที่เล่นอีสปอร์ตอยู่นั้นจะไม่สนใจสิ่งรอบตัว มีแนวโน้มในการใช้ระยะเวลาในการเล่นอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และไม่สามารถหยุดเล่นอีสปอร์ตได้มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าวบ่อยครั้ง อาจทำให้มีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับการเกิดผลกระทบด้านต่างๆ ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต มีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับผลกระทบด้านสังคมทั้งด้านจิตใจ และด้านสุขภาพ สอดคล้องกับการศึกษาของธนฤต ดิพลภักดิ์ (2557) ที่ศึกษาการเปิดรับสื่อพฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทั้งในภาพรวมและรายด้านเช่นกัน ซึ่งผลจากการศึกษาสามารถอธิบายได้ว่าปัญหาด้านสุขภาพ

เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมอีสปอร์ต ผู้เล่นเกมอีสปอร์ตได้รับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงและทางอ้อมต่อสุขภาพ โดยเฉพาะสุขภาพกาย ซึ่งทำให้กระบวนการรักษาสสมดุลของร่างกาย (Homeostasis) สูญเสียจากการพักผ่อน ไม่เพียงพอจากการเล่นเกม ทำให้เกิดความผิดปกติของกระบวนการนาฬิกาชีวภาพในสมอง (Circadian Rhythm) เพิ่มความเสี่ยงทางกาย เพิ่มความอ่อนล้า ปัญหาปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ ปัญหาเกี่ยวกับสายตา และพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) จากการขาดการเคลื่อนไหวร่างกาย และพบปัญหาสุขภาพจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสพติดเกม และสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน (ณัฐพงษ์ สายพิน และวัชรชัย คุรุจิต, 2565; Cheng *et al.*, 2023) นอกจากปัญหาทางสุขภาพร่างกายแล้ว ยังมีข้อมูลทางการแพทย์ที่ยืนยันได้ว่าการที่เด็กเข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตโดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลาดูติดต่อกันหลายชั่วโมงอย่างต่อเนื่อง อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง อาจขาดการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ส่งผลต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนลดลง และอาจส่งผลต่อการมีสุขภาพสุขภาพจิตในระยะยาว อันอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาได้อีกด้วย (พิเชษฐ์ เกิดวิชัย และคณะ, 2565)

ข้อเสนอแนะ

1. นักเรียนมัธยมศึกษาปลายมีช่วงเวลาที่เล่นอีสปอร์ตประจำ คือ เวลา 18.01-24.00 น. ดังนั้น ผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวควรส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกัน และพูดคุยเพื่อปรับความเข้าใจในการลดระยะเวลาการเล่นที่เหมาะสม เพื่อป้องกันผลกระทบด้านต่างๆ จากการพักผ่อนไม่เพียงพอ
2. สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการเฝ้าระวังการเสพติดเกมโดยทำแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test: GAST) เพื่อป้องกันผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมอีสปอร์ต
3. การศึกษาครั้งนี้ศึกษาเฉพาะผลกระทบลบ จึงควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวก และเชิงลบจากการเล่นเกมอีสปอร์ตของนักเรียน เพื่อทราบข้อมูลหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมเล่นเกมอีสปอร์ตถูกต้อง เหมาะสม และเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแห่งหนึ่ง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ให้ข้อมูลสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณะ ชยีน. (2566). ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารสหวิทยาการวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา, 2(1), 65-86. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JIREI/article/view/1919>
- เจตน์จันทร์ เกิดสุข และลัทธสิทธิ ทวีสุข. (2562). แรงจูงใจของผู้ชมอีสปอร์ตที่ส่งผลต่อการติดเกม. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 18(2), 137-152. [ออนไลน์]. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so05.tcithaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/view/225523>
- ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอกะ และกฤษณ์ท แสนทวิ. (2565). การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมอีสปอร์ตของเยาวชนไทย. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 10(1), 21-29. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/254717/173191>

- ณัฐพงษ์ สายพิน และวัชรชัย คุรุจิต. (2565). แนวทางการจัดการการสื่อสารและผลกระทบของอีสปอร์ตในสังคมไทย. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 7(10), 133-152. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/view/261595/176987>
- ธนกฤต ดีพลักดิ์. (2557). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารปัญญาภิวัตน์, 5(ฉบับพิเศษ), 63-75. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/20068/17462>
- ปิ่นธรณ์ รัชชวรรัตน์ และดลฤดี เพชรขำ. (2556). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน. วารสารการวิจัยการสะลองคำ. 7(1), 39-48. [สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2567]; แหล่งข้อมูล: <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ksk/article/view/126589/95671>
- ปิยมะ โอภาสกิจ. (2561). ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมของการเล่นเกม E-Sport ของเยาวชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารจัดการองค์การ คณะศิลปศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกริก.
- พิเชษฐ์ เกิดวิชัย, สราวุธ มหาวีรัตน์, โชคชัย เอี่ยมฤทธิกร, ธนพล จิงศิริกุลวิทย์ และสุจินตนา บุญทวี. (2565). การเล่นเกมอีสปอร์ตกับพฤติกรรมเนือยนิ่งของวัยรุ่น. วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 8(2), 263-272. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pacific/article/view/263313/177423>
- พิมลพรรณ บุญยะ เสนา และสุชม พันธ์ณรงค์. (2554). การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้เงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน. วารสารศรีนครินทร์ วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(5), 51-62. [สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2567]; แหล่งข้อมูล: <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/swurd/article/view/1434/1486>
- วรินทร์ ปรีวาสน์, กิตติศักดิ์ บุญชิต, Xu, Q., และสุวิธ ธีระโคตร. (2563). พฤติกรรมการเล่นเกม การเตรียมความพร้อมและแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 2(2), 133-145. [ออนไลน์]. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/jait/article/view/243183>
- ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์. (2563). ทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทย. สำนักวิชาการ, สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. [ออนไลน์]. [สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2566]; แหล่งข้อมูล: <https://online.fliphtml5.com/pyepm/lxpo/>
- Best, J. W. (1977). Research in education. (3rded.). New Jersey: Prentice Hall.
- Cheng, M., Chen, L., Pan, Q., Gao, Y., & Li, J. (2023). E-sports playing and its relation to lifestyle behaviors and psychological well-being: A large-scale study of collegiate e-sports players in China. Complementary Therapies in Clinical Practice, 51. [cited 2024 May 5]; Available from: <https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2023.101731>
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences. (2nd ed.). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Fincham, J.E. (2008) Response rate and responsiveness for surveys, standards, and the journal, *American Journal of Pharmaceutical Education*, 72(2), 1-3. [cited 2023 December 25]; Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2384218/>
- Krejcie, R. V., Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 3, 607-610.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. [cited 2023 December 25]; Available from: <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Michael, S., Ruth, F., Jens, V., & Thorsten, Q. (2012). Choosing digital games: The relationship between gaming motives and genre preferences. [online]. [cited 2023 December 25]; Available from: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=cc4d1b5aa260e164506520895aea34ea355b4e8d>
- Trotter, M.G., Coulter, T.J., Davis, P.A., Poulus, D.R., & Polman, R. (2022) Examining the impact of school Esports program participation on student health and psychological development. *Frontier in Psychology*. 12, 1-12. [cited 2024 May 5]; Available from: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.807341/full>
- World Medical Association. (2013). Declaration of Helsinki: ethical principles for medical research involving human subjects. Fortaleza: Brazil.