

**การสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม***
**A survey on the requirement of the additional course on E-sports
in the Science and Technology Subject Areas of Schools under the
Secondary Educational Service Area office Nakhon Phanom**

จตุรภูษ ไพรสนธิ์ และวัลนิกา ฉลากบาง
Jaturaput Praison and Wannika Chalakang
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
Sakon Nakhon Rajabhat University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: k.jaturaput@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม 2) ศึกษารูปแบบของหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสำรวจเป็นเครื่องมือรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 399 คน แบบสำรวจได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน โดยมีดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.71 ถึง 1.00 ผลสำรวจ ความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.14$)
2. หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เกม และอีสปอร์ต หน่วยที่ 2 ทักษะการเล่นอีสปอร์ต หน่วยที่ 3 อีสปอร์ตกับการสื่อสาร หน่วยที่ 4 คุณภาพชีวิตกับอีสปอร์ต หน่วยที่ 5 การพัฒนาเกม

คำสำคัญ: อีสปอร์ต; หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม; ความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม

*ได้รับบทความ: 21 กันยายน 2564; แก้ไขบทความ: 1 เมษายน 2565; ตอรับตีพิมพ์: 30 มิถุนายน 2565

Received: September 17, 2021; Revised: April 1, 2022; Accepted: June 30, 2022



Abstract

The purposes of this research were 1) to survey the requirement of the additional course on E-sports in the Science and Technology Subject Areas of Schools under the Secondary Educational Service Area office Nakhon Phanom, 2) to study the curriculum design of the additional course on E-sports in the Science and Technology Subject Areas of Schools Under the Secondary Educational Service Area office Nakhon Phanom is Quantitative Research. The instrument used to gather information was a survey questionnaire which was distributed to 399 participants. Moreover, it was verified by the seven experts along which had the Index of Item-Objective Congruence (IOC) between 0.71 to 100.

The results are as follows:

1. The requirement of the additional course on E-sports indicated the overview at a high rate ($\bar{x} = 4.14$).
2. The additional course on E-sports is 5 units Unit 1 Games and E-sports Unit 2 E-sports skills Unit 3 E-sports and communication Unit 4 Quality of life with E-sports Unit 5 Games Development.

Keywords: E-sports; the additional course; the requirement of the additional course

1. บทนำ

ปัจจุบันความรู้หลากหลายด้านเข้ามา มีบทบาทและมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ความรู้ที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ ส่งผลให้มนุษย์ต้องปรับตัวตามให้ทันเพื่อการดำรงชีวิตได้อย่างสงบสุขอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นในด้านของความบันเทิง ด้านกีฬา ตลอดจนด้านการประกอบอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ในหลากหลายอาชีพอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่พัฒนามาจากการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ ในยุคก่อนจะมองเกมเป็นปัญหา

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง คุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนที่ติดเกม ในจังหวัดนครพนมพบว่า เด็กและเยาวชนในจังหวัดนครพนม ตั้งแต่ประถมศึกษาดอนปลาย ถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย มีคุณภาพชีวิตที่ไม่ดีเนื่องจากการติดเกม (รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุศลกิจ, 2551) ปัญหาเกี่ยวกับการติดเกมมีหลากหลายรูปแบบ เช่น เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ ความรับผิดชอบทั้งด้านการเรียน การทำงานบ้าน ยอมอดอาหารเพื่อที่จะได้เล่นเกมอย่างต่อเนื่องจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ตลอดจนการโกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน เล่นการ



พนัน (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557, หน้า 871-879) แต่ปัจจุบันจะเห็นว่าเกมที่สร้างปัญหาให้แก่วัยรุ่น ได้รับการพัฒนาเป็นการแข่งขันที่มีความนิยมอย่าง ก้าวกระโดด การหมุนเวียนของเศรษฐกิจในสังคมอีสปอร์ตนั้นมีมูลค่ามหาศาล ทำให้เกิดอาชีพที่หลากหลายและแปลกใหม่

จากการสำรวจข้อมูลเว็บไซต์ www.garenaacademy.com พบว่า อาชีพของเหล่าอีสปอร์ตประกอบด้วย เกมแอนิเมเตอร์ นักออกแบบเกม เกมอาร์ตติส นักพัฒนาเกม ประชาสัมพันธ์เกม นักข่าววงการเกม นักการตลาดด้านเกม นักกีฬาอีสปอร์ต เกมแคสเตอร์ สตรีมเมอร์ ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต มีรายได้อยู่ระหว่าง 15,000-1,000,000 บาทต่อเดือน (ประชาชาติธุรกิจ, 2563) เนื่องด้วยการพัฒนาตนเองของอีสปอร์ตนั้นก้าวไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ทรัพยากรมนุษย์ด้านอีสปอร์ตไม่เพียงพอต่อการขยายตัว จากปัญหาที่เกิดขึ้นทุกฝ่ายต้องเตรียมพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในครั้งนี้ โดยเฉพาะเรื่องหลักสูตร อีสปอร์ตเป็นหลักสูตรหนึ่งที่หลายๆ ประเทศกำลังพัฒนา เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อประมาณปี 2557 มหาวิทยาลัย Chongqing Energy ได้มีการเปิดสอนวิชา Recent Development of Electronic Sports and Analysis of Dota หรือพัฒนาการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และการวิเคราะห์ Dota สาธารณรัฐเกาหลีใต้เมื่อประมาณปี 2557 มหาวิทยาลัย Chung-Ang บรรจุการเรียนการสอนเกี่ยวกับอีสปอร์ต ประเทศญี่ปุ่น เมื่อประมาณปี 2558 โรงเรียนอาชีวศึกษา Tokyo School of Anime มีหลักสูตรเกี่ยวกับสาขาอีสปอร์ต ประเทศฝรั่งเศส

เมื่อประมาณปี 2558 มหาวิทยาลัย Maryville ได้ประกาศให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาสโมสรและมีการเสนอทุนการศึกษาให้นักเรียน ส่วนในสหรัฐอเมริกาบางโรงเรียนมีการเปิดสอนเกี่ยวกับอีสปอร์ตและการเล่นเกม เช่นมหาวิทยาลัยใน New York มีการเรียนการสอนเกม Starcraft อย่างจริงจังและอีกหลากหลายประเทศที่กำลังพัฒนา (ศรีณศิริ คัมภีรานนท์, 2563, หน้า 1-3)

ในประเทศไทยมีหน่วยงานของมหาวิทยาลัยหลายๆ มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรอีสปอร์ตขึ้น เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต และมหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะศิลปกรรมศาสตร์ หลักสูตรการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม เป็นต้น แต่ที่น่าแปลกใจเป็นอย่างมากหลักสูตรอีสปอร์ตในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นยังไม่ปรากฏขึ้นในประเทศไทย จากการศึกษาข้อมูลหลักสูตรอีสปอร์ตข้างต้น ทำให้เห็นถึงความสอดคล้องของเนื้อหาหลักสูตรอีสปอร์ตที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี ดังนั้นถ้าจะพัฒนาหลักสูตรอีสปอร์ตขึ้นในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานควรที่จะพัฒนาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นักวิชาการได้ให้ความหมายของอีสปอร์ตไว้มากมาย เช่น ภาควิชา เจริญลาภ (2560, หน้า 20) กล่าวว่า อีสปอร์ตเป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มี



การใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ผู้แข่งขันทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มนั้นกระทำการกิจกรรมได้โดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนั้นอีสปอร์ตยังหมายรวมถึงการแข่งขันวิดีโอเกมทั้งแบบมีอาชีพและสมัครเล่น สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (2560, หน้า 3) กล่าวว่า อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ กิจกรรมการแข่งขันที่ออกแบบให้เล่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และฟุตบอล ปรากฏศรีภูมิ (2561, หน้า 20) กล่าวว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เป็นรูปแบบของกิจกรรมกีฬาที่มีการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยหลักในการดำเนินการแข่งขัน ซึ่งจากความหมายของนักวิชาการหลากหลายคนนั้นทำให้ทราบว่า อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่มีแบบแผนชัดเจน และมีความยุติธรรม

นักวิชาการให้ความหมายของหลักสูตรไว้มากมาย เช่น Sowell (1996, p. 5) ได้กล่าวถึงความหมายของหลักสูตรว่าเป็นการสอนบางอย่างให้กับผู้เรียน ตลอดจนการให้ข้อมูลข่าวสาร พัฒนาทักษะและทัศนคติ ทั้งที่ได้กำหนดไว้และไม่ได้กำหนดไว้ ดังที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554, หน้า 95) ได้กล่าวถึงความหมายของหลักสูตรไว้ว่า มวลประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในรายวิชา กลุ่มวิชา เนื้อหาสาระ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ จากความหมายของนักวิชาการจะเห็นว่าหลักสูตรคือแผนงานหรือโครงการที่จัด

ทำขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่บุคคลหรือกลุ่มคนได้กำหนดไว้ หลักสูตรมีหลากหลายประเภท ประกอบด้วย หลักสูตรที่ยึดสาขาวิชาหรือเนื้อหาวิชาหลัก หลักสูตรที่ยึดผู้เรียนเป็นหลัก หลักสูตรที่ยึดกิจกรรมและปัญหาสังคมเป็นหลัก หลักสูตรที่ยึดสมรรถภาพเป็นหลัก (รุ่งทิพย์ สารนอก, 2559, หน้า 21) โดยแต่ละประเภทก็จะใช้ในการพัฒนาหรือแก้ปัญหาในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัย ทำให้เห็นว่าหลักสูตรประเภทกิจกรรมและปัญหาสังคมมีความสอดคล้องมากที่สุดในการพัฒนาเป็นหลักสูตรอีสปอร์ต ในบริบทของโรงเรียนสามารถที่จะเพิ่มเติมความรู้ใหม่ๆ ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนได้ในรายวิชาเพิ่มเติม โดยในรายวิชาเพิ่มเติมนั้นเป็นรายวิชาที่จะเน้นสอนผู้เรียนในสิ่งที่อยากจะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เฉพาะด้าน ใช้เวลาไม่นานเน้นเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ผู้เรียนจะไม่โดนบังคับให้ผ่านหลักสูตรในรายวิชาเพิ่มเติมจะพัฒนาจากความต้องการของผู้เรียน ครู โรงเรียน ตลอดจนความต้องการของชุมชน ดังนั้นหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต ผู้วิจัยจึงเห็นควรที่จะจัดเป็นหลักสูตรในรายวิชาเพิ่มเติม

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่องอีสปอร์ต ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม เพื่อทราบมุมมองและแนวคิดของนักเรียน ครูผู้สอน ผู้บริหารโรงเรียน รวมไปถึงผู้บริหารการศึกษาว่า มีความคิดเห็นต่อ



หลักสูตรอีสปอร์ตไปในทิศทางใดบ้าง ต้องการที่จะจัดทำหลักสูตรอีสปอร์ตนี้มากน้อยเพียงใด ตลอดจนรูปแบบของหลักสูตรอีสปอร์ตนั้นควรเป็นอย่างไร

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม

2. ศึกษา รูปแบบของหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม มี 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสำรวจและสร้างแบบสำรวจ โดยแบบสำรวจจะประกอบด้วย 3 ตอน ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสำรวจ ตอนที่ 2 ความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ ในส่วน

ของการวัดระดับความต้องการในการพัฒนาหลักสูตร ใช้มาตราประเมินค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ขั้นที่ 2 นำแบบสำรวจที่สร้างขึ้นเสนอเสนอผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะ โดยแบบสำรวจที่ได้รับการตรวจสอบแล้ว มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.71 ถึง 1.00

ขั้นที่ 3 นำแบบสำรวจไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 399 คน การสุ่มกลุ่มตัวอย่างจะสุ่มแบบหลายขั้นตอนดังนี้ 1) สุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ในสัดส่วนร้อยละ 80 ได้โรงเรียนจำนวน 40 โรงเรียน 2) ผู้บริหารการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน 3) ผู้บริหารโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โรงเรียนละ 1 คน จำนวน 35 คน 4) ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โรงเรียนละ 2 คน จำนวน 79 คน 5) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โรงเรียนละ 7 คน จำนวน 280 คน

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย การสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระ



การเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียน นครพนม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามตาราง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต

ข้อที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความต้องการในการพัฒนาหลักสูตร					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	4			
ด้านที่ 1 ลักษณะของหลักสูตร									
1	ปัจจุบันมีความจำเป็นที่จะพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต	109	147	124	14	5	3.85	0.90	มาก
2	ท่านต้องการให้โรงเรียนพัฒนาหลักสูตรอีสปอร์ตในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	170	131	90	6	2	4.16	0.86	มาก
3	ท่านต้องการให้โรงเรียนพัฒนาหลักสูตรอีสปอร์ตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	155	124	104	11	5	4.04	0.93	มาก
4	ท่านต้องการให้โรงเรียนพัฒนาหลักสูตรอีสปอร์ตในส่วนของรายวิชาเพิ่มเติม	152	119	106	16	6	3.99	0.97	มาก
รวม							4.01	0.92	มาก
ด้านที่ 2 เนื้อหาของหลักสูตร									
5	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต	145	142	96	10	6	4.03	0.92	มาก
6	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานและแนวทางของอาชีพต่างๆ ในวงการอีสปอร์ต	156	139	91	8	5	4.09	0.90	มาก
7	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการเล่นอีสปอร์ตอย่างถูกต้องและเหมาะสม	203	122	62	8	4	4.28	0.87	มาก
8	ท่านต้องการให้นักเรียนเล่นอีสปอร์ตโดยใช้เทคนิคขั้นพื้นฐานและเทคนิคขั้นสูงได้	177	116	85	14	7	4.11	0.97	มาก
9	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการบรรยายอีสปอร์ต	154	131	88	19	7	4.02	0.98	มาก
10	ท่านต้องการให้นักเรียนบรรยายอีสปอร์ตบนสื่อออนไลน์ที่หลากหลายได้	163	120	93	16	7	4.04	0.98	มาก



ข้อที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความต้องการในการพัฒนาหลักสูตร					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
11	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิตของตนเองเมื่อทำกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต	223	109	57	6	4	4.36	0.85	มาก
12	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การสร้างสมาธิและการควบคุมตัวตนเองเมื่อทำกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต	232	101	52	9	5	4.37	0.88	มาก
13	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะผู้นำเมื่อทำกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต	198	119	65	14	3	4.24	0.90	มาก
14	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมเมื่อทำกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต	212	120	56	8	3	4.33	0.84	มาก
15	ท่านต้องการให้นักเรียนอยู่ร่วมในสังคมและสังคมอีสปอร์ตได้อย่างมีความสุข	245	88	55	6	5	4.41	0.87	มาก
16	ท่านต้องการให้นักเรียนมีภูมิคุ้มกันตนเองต่อสภาวะการเข้าร่วมกิจกรรมของอีสปอร์ตในทุกๆ รูปแบบ	222	111	54	8	4	4.35	0.86	มาก
17	ท่านต้องการให้นักเรียนบริหารจัดการตนเอง และจัดการเวลาในการเล่นอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม	236	96	52	7	8	4.37	0.92	มาก
18	ท่านต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาเกม	188	110	85	12	4	4.17	0.93	มาก
19	ท่านต้องการให้นักเรียนพัฒนาเกมของตนเองได้หลากหลายรูปแบบ	185	120	78	9	7	4.17	0.94	มาก
20	ท่านต้องการให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตได้จากหลากหลายแหล่งสืบค้น	186	130	73	8	2	4.23	0.85	มาก
21	ท่านต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่ออีสปอร์ต การเล่นเกม การบรรยายอีสปอร์ตและสังคมอีสปอร์ต	200	114	77	6	2	4.26	0.86	มาก
รวม							4.22	0.90	มาก



ข้อที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความต้องการในการพัฒนาหลักสูตร					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	4			
ด้านที่ 3 แนวทางการจัดการเรียนการสอน									
22	ท่านต้องการให้โรงเรียนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง อีสปอร์ต ในรูปแบบที่หลากหลาย	152	112	104	17	14	3.93	1.06	มาก
23	ท่านต้องการให้ประเมินผลการเรียนการสอนเรื่อง อีสปอร์ต โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	123	110	119	30	17	3.73	1.11	มาก
24	ท่านต้องการให้ประเมินผลการเรียนการสอนเรื่อง อีสปอร์ต โดยประเมินทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน	156	122	91	18	12	3.98	1.04	มาก
25	ท่านต้องการให้ประเมินผลการเรียนการสอนเรื่อง อีสปอร์ต โดยประเมินจากชิ้นงานของนักเรียน	152	112	104	17	14	3.93	1.06	มาก
รวม							3.89	1.07	มาก
รวมทั้งหมด							4.14	0.93	มาก

จากตารางที่ 1 สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการสำรวจสรุปทั้ง 3 ด้าน ประกอบด้วยด้านที่ 1 ลักษณะของหลักสูตร อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.01$) ด้านที่ 2 ด้านเนื้อหาของหลักสูตร อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.22$) ด้านที่ 3 ด้านแนวทางการจัดการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.89$) และความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่องอีสปอร์ต ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.14$)

2. การสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่องอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้สรุปเป็น 5 หน่วยโดยใช้เกณฑ์ความสอดคล้องของเนื้อหาในการแบ่งได้ ดังนี้

หน่วยที่ 1 เกมและอีสปอร์ตคือ มวลความรู้เกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต แนวโน้มของอีสปอร์ต ผลกระทบของอีสปอร์ตต่อสังคมไทย และความรู้พื้นฐานของอาชีพต่างๆ ในวงการอีสปอร์ต

หน่วยที่ 2 ทักษะการเล่นอีสปอร์ตคือ มวลความรู้เกี่ยวกับทักษะ รูปแบบและเทคนิคการเล่นอีสปอร์ต ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการเล่นอีสปอร์ตในระดับพื้นฐานและเทคนิคขั้นสูง ความเข้าใจแนวทางการเล่นอีสปอร์ตที่หลากหลาย และการวิเคราะห์สถานการณ์จากความแตกต่างที่ผู้เล่นจะต้องเผชิญ



หน่วยที่ 3 อีสปอร์ตกับการสื่อสารคือ มวลความรู้ที่เกี่ยวกับการพูดและการบรรยายผ่าน ช่องทางออนไลน์ให้มีความน่าสนใจ ประกอบด้วย การพูดและการบรรยายให้น่าฟังและน่าสนใจ แนวทางการบรรยายผ่านสื่อต่างๆ เช่น Face Book, Youtube, Twitter และทักษะการบรรยาย อีสปอร์ต

หน่วยที่ 4 คุณภาพชีวิตกับอีสปอร์ตคือ มวลความรู้ที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสังคมและสังคม ออนไลน์โดยเฉพาะการเล่นอีสปอร์ตให้มีความสุข ประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพกาย และสุขภาพจิต การสร้างสมาธิและควบคุมตนเอง ในสถานการณ์ต่างๆ ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับภาวะ ผู้นำและการทำงานเป็นทีม สามารถอยู่ร่วมใน สังคมและสังคมอีสปอร์ตได้อย่างมีความสุข การมี ภูมิคุ้มกันตนเองต่อสภาวะต่างๆ ในการเข้าร่วม กิจกรรมของอีสปอร์ตในทุกรูปแบบ

หน่วยที่ 5 การพัฒนาเกม คือ มวลความรู้ ที่เกี่ยวกับการสร้างและออกแบบเกมโดยสามารถ ใช้โปรแกรมในการพัฒนาเกมได้หลากหลาย โปรแกรมและหลายแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาเกม การใช้ ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกแบบเกมและ สร้างเกมในรูปแบบของตนเอง

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการสำรวจหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่องอีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม มีประเด็นที่น่า

สนใจนำสู่การอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลสำรวจความต้องการหลักสูตร รายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต ในภาพรวมความ ต้องการอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.14$) ทั้งนี้อาจเป็น เพราะ อีสปอร์ตเป็นความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม และอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทใน การดำเนินชีวิตของคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นในด้าน ของความบันเทิง ด้านกีฬา ด้านการประกอบอาชีพ ที่สามารถสร้างรายได้ในหลากหลายอาชีพตลอดจน การสร้างปัญหาต่างๆ ในสังคม ดังนั้นจึงมีความ จำเป็นที่จะต้องสร้างหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ต ผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นติดเกม ขาดวินัยในการใช้ชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสุภาวดี เจริญวานิช (2557, หน้า 871-879) ที่กล่าวถึงผลการติดเกมใน เด็กและเยาวชนไว้ดังนี้ เด็กขาดวินัยในการใช้ชีวิต ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ ตลอดจนการโกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีออกจากบ้าน และเล่นการพนัน นอกจากอีสปอร์ตจะสร้างผลกระทบในทางที่ไม่ ดีแล้ว อีสปอร์ตยังสร้างผลกระทบในด้านดีที่หลาก หลาย เช่น การหมุนเวียนของเศรษฐกิจในสังคม อีสปอร์ตนั้นมีมูลค่ามหาศาล ทำให้เกิดอาชีพ ที่หลากหลายและแปลกใหม่ สอดคล้องกับข้อมูล ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลหรือดีป้า พบว่า มูลค่าของตลาดอีสปอร์ตสูงถึง 25,440 ล้าน บาทในปี 2562 และมีอัตราเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 55.8 ในแต่ละปีตั้งแต่ปี 2559 ถึง 2562 ในปัจจุบัน ตลาดเกมและอีสปอร์ตมีมูลค่าสูงถึง 2.9 หมื่นล้าน บาท คาดว่าจะมีมูลค่าเพิ่มเป็น 33,000 ล้านบาท



หรือเติบโตไม่น้อยกว่า 10% จากปัญหาที่เกิดขึ้นทุกฝ่ายต้องเตรียมพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในครั้งนี้ โดยเฉพาะเรื่อง หลักสูตรอีสปอร์ต เพื่อที่จะใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตให้ได้มากที่สุด และป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นจากอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. รูปแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่อง อีสปอร์ต ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เกมและอีสปอร์ต หน่วยที่ 2 ทักษะการเล่นอีสปอร์ต หน่วยที่ 3 อีสปอร์ตกับการสื่อสาร หน่วยที่ 4 คุณภาพชีวิตกับอีสปอร์ต หน่วยที่ 5 การพัฒนาเกม ซึ่งแต่ละหน่วยเกิดจากการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 399 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารโรงเรียน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในหน่วยที่ 1 เกมและอีสปอร์ต หน่วยนี้จะเป็นการแยกความแตกต่างของเกมและอีสปอร์ตว่าแตกต่างกันอย่างไร เนื่องจากคนในสังคมส่วนใหญ่มักที่จะเข้าใจผิดว่าเกมและอีสปอร์ตเป็นเรื่องเดียวกัน หน่วยที่ 2 จะเป็นหน่วยที่เน้นพัฒนาทักษะในการเล่นอีสปอร์ต ซึ่งแต่ละอีสปอร์ตนั้นแตกต่างกันอย่างมาก ดังนั้นผู้เรียนมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาทักษะในส่วนนี้ให้เชี่ยวชาญในรูปแบบที่ตนเองสนใจ หน่วยที่ 3 อีสปอร์ตกับการสื่อสาร เนื่องด้วยในปัจจุบันเห็นได้อย่างชัดเจนว่า กิจกรรมออนไลน์ เช่น การสตรีมเกมต่างๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ดังนั้นความรู้ในส่วนนี้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายในแต่ละรูปแบบของกิจกรรมออนไลน์ หน่วยที่ 4 เป็นหน่วยที่สำคัญอย่างมาก ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น

จากกิจกรรมของอีสปอร์ต เกิดจากการขาดวินัยของผู้เล่น การจัดสรรเวลาไม่ได้ ตลอดจนจิตวิทยาการใช้ชีวิตในสังคมและสังคมออนไลน์นั้นสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะในด้านนี้ และหน่วยสุดท้าย หน่วยที่ 5 การพัฒนาเกม เป็นการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่สำคัญเป็นอย่างมาก ดังนั้น การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่พัฒนากิจกรรมอีสปอร์ตเองได้ จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะขั้นสูง ตลอดจนเข้าใจรูปแบบของอีสปอร์ตในปัจจุบันมากขึ้นว่า อีสปอร์ตพัฒนาขึ้นมาเพื่อมีเป้าหมายอะไร ซึ่งแต่ละหน่วยทั้ง 5 หน่วยนั้นมีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาคล้ายกับหลักสูตรของ High School E-sport League ซึ่งเป็นหลักสูตรเฉพาะของระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย ทฤษฎีเกม คุณธรรมและจริยธรรมเกม การพูด/การบรรยาย การศึกษาส่วนบุคคล ภาวะผู้นำ ทักษะเกม การดูแลสุขภาพกาย การดูแลสุขภาพจิต การบริหารจัดการตนเอง การตัดสินใจ การวางแผนเกม และการทำงานเป็นทีม (Custer, 2014, pp. 1-81)

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สถานศึกษาควรเร่งจัดทำหลักสูตรเรื่อง อีสปอร์ต เนื่องจากในปัจจุบันกิจกรรมด้านอีสปอร์ตส่งผลกระทบต่อเยาวชนในสังคมเป็นอย่างมาก และควรหาประสิทธิภาพของหลักสูตรก่อนนำไปใช้จริง

1.2 ในการจัดทำหลักสูตรเรื่อง อีสปอร์ต ควรจัดทำหลักสูตรในกลุ่มของรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และ



เทคโนโลยี และควรออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและในการวัดผลประเมินผลควรใช้วิธีการวัดจากแบบทดสอบความรู้ แบบประเมินทักษะ วัดจากชิ้นงาน

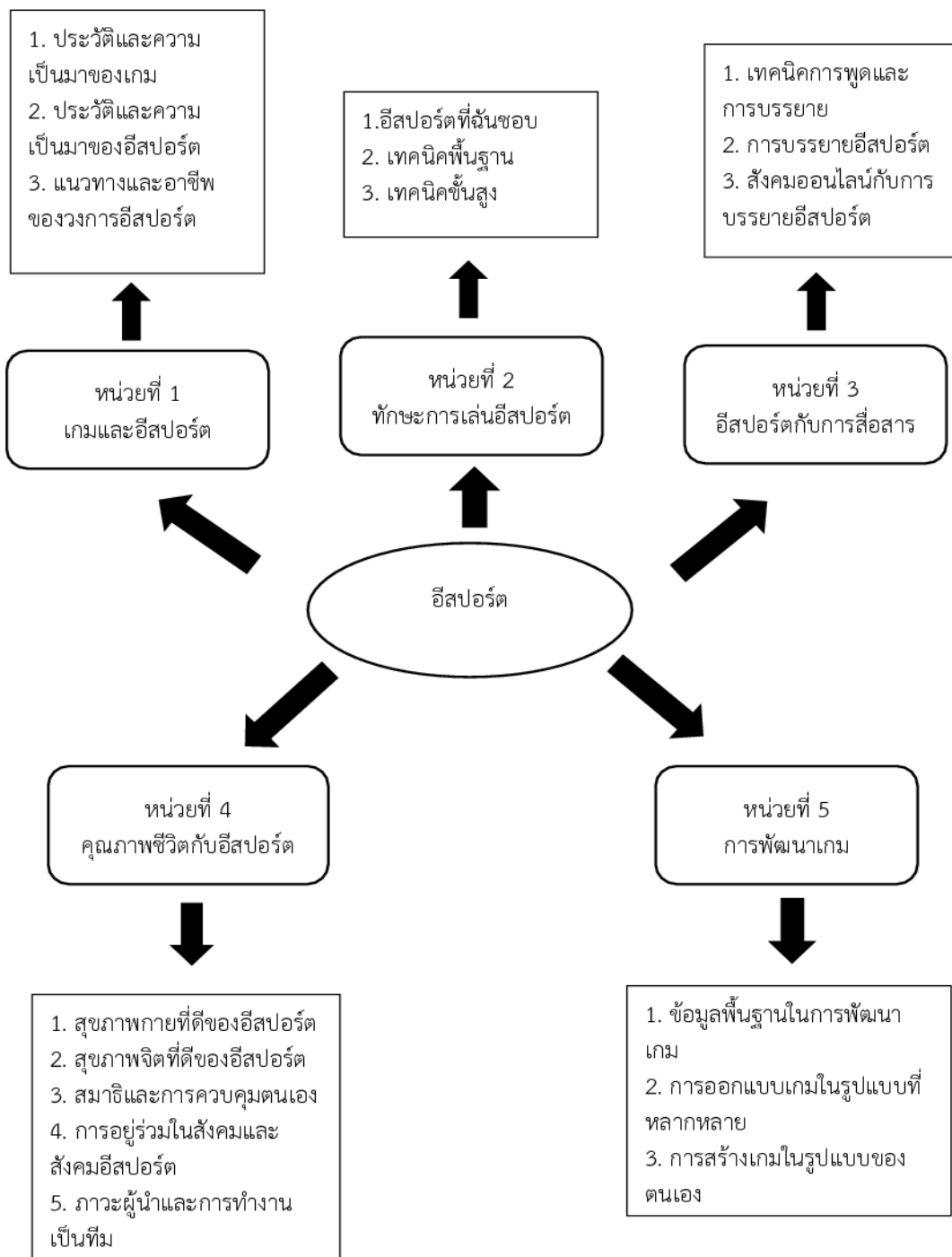
1.3 ในการจัดทำหลักสูตรเรื่องอีสปอร์ต ควรจัดทำหลักสูตรที่ประกอบด้วยเนื้อหา 5 หน่วย ดังนี้ เกมและอีสปอร์ต ทักษะการเล่นอีสปอร์ต อีสปอร์ตกับการสื่อสาร คุณภาพชีวิตกับอีสปอร์ต และการพัฒนาเกม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
งานวิจัยนี้ได้ผลสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ

สำรวจความต้องการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมใหม่ๆ ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ในสังคม เช่น โค้ดดิ้ง เงินสกุลดิจิทัล เป็นต้น

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

ผลจากการวิจัยหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมเรื่องอีสปอร์ต จากข้อมูลพื้นฐาน จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรอีสปอร์ต ตลอดจนการสำรวจความต้องการหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม เรื่อง อีสปอร์ต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม สรุปเป็นองค์ความรู้ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์กรความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- ประชาชาติธุรกิจ. (2563). ส่องอาชีพ “อีสปอร์ต” กับรายได้ที่ไม่ธรรมดา. เข้าถึงได้จาก <https://www.prachachat.net/ict/news-527935>
- พุ่มตาล ปราษฎ์ศรีภูมิ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ต. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภควัต เจริญลาภ. (2560). ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รุ่งทิพย์ สารนอก. (2559). การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม สหกรณ์นักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโคกสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รุ่งลวลย์ เอี่ยมกุศลกิจ. (2551). คุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมในจังหวัดนครพนม. นครพนม: มหาวิทยาลัยนครพนม.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2535). กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศรัณย์ ศิริคัมภีรานนท์. (2563). ทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทย. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 10(18), 1-3.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2560). การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาวะเด็กและการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง. นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 22(6), 871-879.
- Custer, K. (2014). *Gaming Concepts A Video gaming curriculum for school*. Kansas: High School Esports League.
- Sowell, E. J. (1996). *Curriculum: An Integrative Introduction*. New Jersey: Prentice Hall.

