

การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ตของเยาวชนไทย

Media Literacy and Awareness of Impacts from E-Sport in Thai Youth

ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอกะ¹ และ กฤษณัท แสนทวี²

Chatchada Akarasriworn Nagaoka and Kritchanat Santawee

Corresponding author, E-mail: chatchada@g.swu.ac.th

Received : February 22, 2022
Revised : May 22, 2022
Accepted : May 31, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ต 2) การรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต 3) อิทธิพลของการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตต่อการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตของเยาวชนไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามปลายเปิดผ่านระบบออนไลน์ของกูเกิ้ลฟอร์ม จากเยาวชนไทย จำนวน 400 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ อุดรธานี ภูเก็ต พิษณุโลก จำนวน 4 พื้นที่ พื้นที่ละ 80 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัย พบว่า การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.89, S.D = 0.65) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านอารมณ์ (ค่าเฉลี่ย = 4.02, S.D = 0.84) ส่วนทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D = 0.59) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการประเมินผล (ค่าเฉลี่ย = 3.73, S.D = 0.72) โดย การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณอิทธิพลของการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต พบว่า แบบจำลองที่สามารถอธิบายการรู้เท่าทัน

สื่ออีสปอร์ต ได้ดีที่สุด ประกอบด้วย 1) การเล่นอีสปอร์ต อาจทำให้ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม 2) การเล่น อีสปอร์ต สามารถสร้างชื่อเสียงให้ผู้เล่น 3) การเล่นอีสปอร์ต สร้างอาชีพได้ เช่น แคสเตอร์ โปรเพลย์เยอร์ สามารถพยากรณ์ การรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต ได้ร้อยละ 48 (R Square = 0.48) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง

คำสำคัญ: อีสปอร์ต, การรู้เท่าทันสื่อ, เกมออนไลน์

Abstract

The goals of this study were to investigate 1) the awareness of impacts from e-sport, 2) the e-sport media literacy skills, and 3) the influence of awareness of impacts from e-sport on e-sport media literacy skills among Thai youths. The quantitative research methodology was conducted by collecting online end-closed questionnaires with google form from 400 youths. The eighty questionnaires were randomly distributed in each of the four locations: Bangkok, Chiang Mai, Udon Thani, Phuket, and Phitsanulok. The percentage, arithmetic mean, standard deviation, T-test, one-way

¹ อาจารย์ ดร. สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารมวลชน วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Lecturer Dr., Communication Innovation College of Social Communication Innovation Srinakharinwirot University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารมวลชน วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Assistant Professor Dr., Communication Innovation College of Social Communication Innovation Srinakharinwirot University

variance analysis, and multiple regression analysis were applied. The findings revealed that overall, the awareness of impacts from e-sport was high (Mean = 3.89, S.D. = 0.65). The emotional aspect had the greatest mean (Mean = 4.02, S.D. = 0.84). E-sport media literacy was also rated highly (Mean = 3.60, S.D. = 0.59). The evaluation had the highest mean (Mean = 3.73, S.D. = 0.72). The influence of awareness of impacts from e-sport on e-sport media literacy skills was investigated by using multiple regression analysis. It was discovered that the models best describing e-sport media literacy consisted of 1) e-sport players may be seen as game-addicted children; 2) e-sport can aid in the development of a player's reputation; and 3) E-sport can lead to a career as a caster or pro player. It could predict e-sport media literacy at 48 percent (R-Square = 0.48) in moderate level.

Keywords: e-sport, media literacy, online games

บทนำ

ยุคปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งแนวโน้มในการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการและเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในด้านต่าง ๆ สารสนเทศที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสารสนเทศที่เปิดกว้างสำหรับบุคคลทั่วไป เป็นการสื่อสารที่ไม่มีขอบเขต ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตนอกจากจะมีประโยชน์ทางการใช้งานเพื่อการศึกษา และทางด้านธุรกิจแล้ว อินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์ในการใช้งานเพื่อความบันเทิง โดยผู้ใช้งานสามารถหาความบันเทิงได้อย่างไม่จำกัดผ่านเครือข่ายความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ได้รับนิยามเป็นอย่างมาก คือ การเล่นเกมออนไลน์

สาเหตุที่เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้แก่ รูปแบบของเกมที่มีการพัฒนาโดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริง มีเนื้อหาชวนให้ติดตาม ผู้เล่นสามารถพูดคุยตอบโต้กับผู้เล่นคนอื่นจึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้งเกมออนไลน์ยังมีกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ใน เกม อาวุธ ชุดมอนสเตอร์ นอกจากนี้ ประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็

ยังส่งผลให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นด้วย เนื่องจากการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพทั้งทางด้านความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็ว และการขยายพื้นที่ในการให้บริการซึ่งมีความสำคัญต่อการขยายเครือข่ายการเล่นเกมออนไลน์ให้ครอบคลุมพื้นที่ และรองรับผู้เล่นเกมได้เพิ่มมากขึ้น และในการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยก็ได้เริ่มเกิดกีฬาที่มีการแข่งขันชนิดใหม่ขึ้นมาเรียกว่า Electronic Sports (อีสปอร์ต) ได้มีการจัดแข่งขันเกม League of Legends ซึ่งเป็นเกมที่เป็นการแข่งขันระหว่างทีมสองทีม ทีมละห้าคน โดยแต่ละคนนั้นควบคุมตัวละครหนึ่งตัวที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน คล้ายกับการเล่นบาสเก็ตบอลโดยการแข่งขัน ได้จัดแข่งที่สนามบาสเก็ตบอลของทีม NBA ดังอย่าง L.A. Lakers ด้วยแต่แตกต่างกันตรงที่นอกจากผู้คนจะหลั่งไหลกันเข้าเต็มสนามแล้ว ยังมีการชมจากผู้คนทั่วโลก 32 ล้านคน ผ่านถ่ายทอดสดทางช่องทางโทรทัศน์ และออนไลน์เพื่อชิงรางวัลกว่า 500 ล้านบาท (เลอทัต ศุภติติก, 2557)

อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่มีผู้เล่นหลายฝ่าย (Multiplayers) หรือเป็นเกมแบบ MMO (Massive multiplayer online) หรือเกมที่มีผู้เล่นออนไลน์รวมกันเป็นจำนวนมาก หรือการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือกิจกรรมที่เป็นการสนับสนุน ส่งเสริม โฆษณา ชักจูง เชิญชวน หรือยินยอมให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับเกมทุกรูปแบบ อีสปอร์ตจึงเป็นการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงรางวัล ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ได้รับนิยามอย่างรวดเร็วในกลุ่มคนรุ่นใหม่เติบโตมากับเกมดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้ทั้งบนเครือข่ายปิดและบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การแข่งขันวิดีโอเกมแบบมีผู้เล่นหลายคนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมนานเป็นเวลานานแล้วนับตั้งแต่ปี 2553 เป็นต้นมา และนิยามในการเล่นเกมนั้นมีเพิ่มมากขึ้น เช่น เกม DOTA 2 และ เกม League of Legends (LOL) เป็นต้น โดยเกมเมอร์จะต้องใช้แผนการเล่น ทักษะ และการฝึกซ้อม อย่างทุ่มเทไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไป ปัจจุบันมีทีมกีฬาและการแข่งขันอีสปอร์ตเกิดขึ้นมากมายในระดับโลก อาทิ World Cyber Games Championship เปรียบได้กับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกประเภทเกม ซึ่งรายการดังกล่าวมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก รวมถึงเงินรางวัลที่มีมูลค่าสูงอันเนื่องมาจากความตื่นตัวจากผู้ให้การสนับสนุน (Sponsor) ที่เห็นว่า อีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่จะช่วยสร้างรายได้จำนวนมาก เป็นกีฬาที่ก่อให้เกิดธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องมากมาย (ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์, 2563)

อย่างไรก็ตาม นอกจากผลดีที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว อีสปอร์ต ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ชนิดหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ

ที่เกิดขึ้นต่อเด็กและเยาวชน เช่น ปัญหาในเรื่องของอิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงของเยาวชน ปัญหาเด็กติดเกมที่ส่งผลต่อผลการเรียน เป็นต้น ตลอดจนการเล่นเกมนอนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานยังส่งผลกระทบต่อในด้านต่าง ๆ เช่น ผลกระทบด้านสุขภาพจากการนั่งเล่นเกมหน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหารและการพักผ่อนอย่างเหมาะสม จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อ การเรียน หากไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เนื่องจากผู้เล่นใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกม มากเกินไป รวมทั้งผลกระทบทางด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น เมื่อเกิดความผูกพันและมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมจะทำให้มีความต้องการในการเล่นเกมนั้นมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นมากขึ้น โดยอาจขอเงินเพื่อมาเล่นเกมจากทางผู้ปกครองและหากไม่สามารถหาเงินมาเล่นได้ อาจจะทำให้เกิดปัญหาทางด้านอื่น ๆ ตามมา ส่วนผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกิดการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเนื่องจากใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมมากกว่าการใช้เวลาว่างกับครอบครัว โดยจากผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับ "ทัศนคติของผู้เล่นเกมต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ" จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 1,200 คน พบว่าเป็นเพศชาย ร้อยละ 75.3 เป็นเพศหญิงร้อยละ 24.7 สัดส่วนอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ 3 อันดับแรก พบว่า กลุ่มอายุที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือกลุ่มอายุ 15-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 รองลงมา คือ กลุ่มอายุ 20-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.5 และเมื่อจำแนกตามสาขาอาชีพพบว่า เป็นกลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษา ร้อยละ 84.3 รองลงมา คือ กลุ่มพนักงานบริษัทหรือองค์กร ร้อยละ 6.9 ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าวพบว่ากลุ่มเยาวชน ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 18 - 24 ปี มีการเล่นเกมและใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน การกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม และควรมีการกำหนดมาตรการกวดขันเฝ้าระวังและติดตามเพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียนและการเฝ้าระวังรักษาเด็กติดเกม (ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์, 2563)

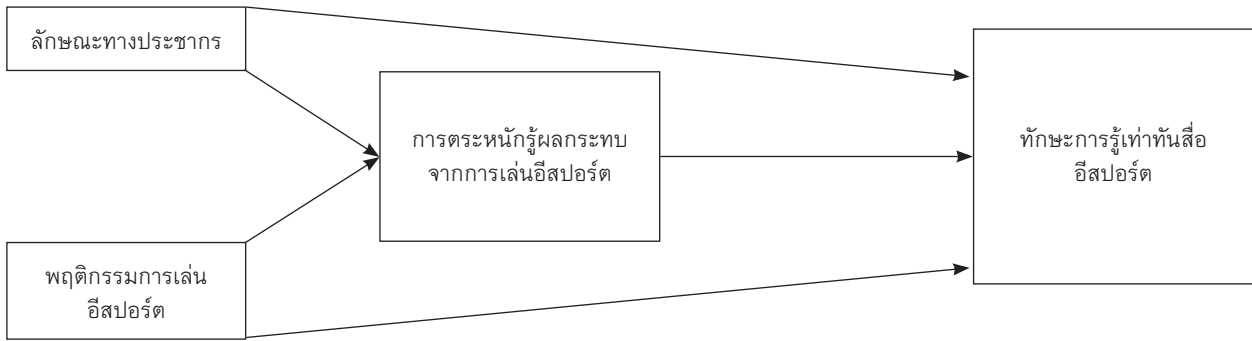
ทั้งนี้ อีสปอร์ต จัดว่าเป็นสื่อใหม่อันทันสมัยในโลกดิจิทัล ซึ่งไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่สร้างความบันเทิงและรายได้ให้กับผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมและแบบแผนในการดำรงชีวิต

รวมทั้งยังเปลี่ยนมุมมอง วิธีคิด วิธีการมองโลก รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย เด็กและเยาวชนที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีในโลกดิจิทัลสมัยใหม่ (Digital generation) และมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภทอีสปอร์ต มากยิ่งขึ้น จึงมีมุมมองเกี่ยวกับโลก สังคม และวัฒนธรรม แตกต่างออกไปด้วยสื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการมองโลกและการกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ค่านิยมทางสังคม รวมทั้งการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนของเขากับผู้อื่นผ่านโลกดิจิทัล ซึ่ง "การรู้เท่าทันสื่อ" เป็นแนวคิดหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีจากผลกระทบจากการใช้สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล และถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างพลังอำนาจในการบริโภคสื่ออย่างชาญฉลาดของผู้บริโภคสื่อเพราะหากบุคคลใดขาดการรู้เท่าทันสื่อย่อมตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อ นั้น ๆ อย่างไม่ระมัดระวังหรือขาดการรู้เท่าทัน ดังนั้น การที่บุคคลในสังคมจะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ย่อมต้องอาศัยทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินเนื้อหาสาระ ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วมรวมทั้งยังต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ล้วนส่งผลกระทบต่อ การรู้เท่าทันสื่อ (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554) เช่นเดียวกับ อุษา บีกส์กินส์ (2555 อ้างถึงใน ชัชฎา อัครศรีวรรณากาโอคะ และ กฤษณัท แสนทวี, 2562) ที่เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับ ใช้ใน 4 รูปแบบ คือ เข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่ สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต และอีสปอร์ต ซึ่งเริ่มมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาซึ่งอาจเกิดขึ้นจากการเข้าถึงสื่อ อีสปอร์ต ดังกล่าวจึงได้ดำเนินการวิจัยขึ้นเพื่อศึกษาถึงการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต และการตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถามและพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทย
3. เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตของเยาวชนไทย
4. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตต่อการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตของเยาวชนไทย

กรอบแนวคิดการวิจัย



ที่มา: โดยผู้วิจัย ชัชฎา อัครศรีวรร นากาโอคะ

ระเบียบวิธีการวิจัย

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาและเก็บข้อมูลจากเยาวชนไทยที่มีอายุ 18 - 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และภูมิภาคต่าง ๆ จำนวน 7,496,454 คน (กรมการปกครอง, 2560) เมื่อคำนวณกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรการคำนวณของ Taro Yamane แล้วได้ตัวอย่างจำนวน 399.97 ตัวอย่าง จึงดำเนินการเก็บข้อมูลจากตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยดำเนินการเก็บข้อมูลจากประชาชนใน 5 พื้นที่ จากการจับสลากตัวแทนในแต่ละภูมิภาค ได้แก่ เชียงใหม่ อุดรธานี ภูเก็ต พิษณุโลก และกรุงเทพมหานคร จากนั้นกำหนดโควตาของกลุ่มตัวอย่าง จังหวัดละ 80 ตัวอย่าง เก็บข้อมูลแบบบังเอิญโดยใช้ QR Code เพื่อให้ตัวอย่างในแต่ละพื้นที่สแกนและกรอกข้อมูลผ่านระบบของ Google form จากผู้ช่วยนักวิจัยในพื้นที่ ซึ่งเป็นการลดการสัมผัสในการเก็บข้อมูลในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ระหว่างวันที่ 15 กันยายน - 15 ตุลาคม 2564 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามปลายปิด จำนวน 4 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยข้อความ จำนวน 9 ข้อ 2) พฤติกรรมการเล่น อีสปอร์ต จำนวน 6 ข้อ 3) การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต จำนวน 32 ข้อ 4) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต จำนวน 24 ข้อ ซึ่งการหาค่าความน่าเชื่อถือจะคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาช ได้ค่าเชื่อมั่นโดยรวม 0.843

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 64.00 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 โดยมีอายุ 19 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.30 มากที่สุด รองลงมาคือ มีอายุ 18 ปี จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 และศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ปีที่ 2 จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 มากที่สุด รองลงมา คือ อื่น ๆ จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 และมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยวันละ 101-200 บาท จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 มากที่สุด รองลงมา คือ ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย วันละ 201-300 บาท จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 ทั้งนี้ มีคะแนนเฉลี่ยภาคการศึกษาล่าสุด ระหว่าง 3.01 - 3.50 จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 40.50 มากที่สุด รองลงมา คือ ระหว่าง 3.51-4.00 จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00 ศึกษาอยู่ในสถานศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 มากที่สุด รองลงมาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80 โดยส่วนมากอยู่อาศัยบ้านกับครอบครัว (พ่อและแม่ / พ่อหรือแม่) จำนวน 305 คน คิดเป็นร้อยละ 76.30 รองลงมาคือ อยู่อาศัยหอพัก / อพาร์ทเมนต์กับเพื่อนหรือพี่น้องจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50

2. พฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต

1. บุคคลที่ร่วมเล่น อีสปอร์ต ด้วยกันบ่อยครั้งที่มากที่สุดคือ เล่นกับเพื่อน จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 64.50 รองลงมา คือ เล่นคนเดียว จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50

2. อุปกรณ์ที่ใช้เล่น อีสปอร์ต ที่บ่อยที่สุด คือ สมาร์ทโฟน จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 61.50 รองลงมา คือ แท็บเล็ต/ ไอแพด จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80

3. ระยะเวลาเฉลี่ยที่เล่น อีสปอร์ต ต่อวันคือ ส่วนใหญ่ไม่ได้เล่นทุกวัน จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.30 รองลงมา คือ วันละ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30

4. ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่น อีสปอร์ต บ่อยครั้งที่ที่สุดคือ 22.01 – 02.00 น. จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 44.30 รองลงมา คือ 18.01 – 22.00 น. จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50

5. สถานที่ซึ่งใช้ในการเล่น อีสปอร์ต บ่อยครั้งที่ที่สุดคือ ที่พักอาศัยของตนเอง จำนวน 368 คน คิดเป็นร้อยละ 92.00 รองลงมา คือ บ้านเพื่อน/ หอพักเพื่อน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00

6. อีสปอร์ต ที่มักเล่นบ่อยที่สุด คือ Rov จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 44.30 รองลงมา คือ PubG จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.80 ลำดับที่ 3 คือ Identity V จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80

3. การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต

การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.89, S.D = 0.65) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ (ค่าเฉลี่ย = 4.02, S.D = 0.84) รองลงมา คือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.69) โดยผลการวิเคราะห์รายประเด็น พบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเล่น อีสปอร์ต ทำให้ผลต่อคะแนนสอบและผลการเรียนลดลง (ค่าเฉลี่ย = 4.25, S.D = 0.91) ในระดับมากที่สุดรองลงมา คือ การเล่น อีสปอร์ต มีแฟนคลับและผู้ชมที่เพิ่มมามากขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละปี (ค่าเฉลี่ย = 4.18, S.D = 0.84)

4. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D = 0.59) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการประเมินผล (ค่าเฉลี่ย = 3.73, S.D = 0.72) รองลงมา คือ ด้านการสื่อสารและการสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย = 3.62, S.D = 0.66) เมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถใช้อุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ ในการเล่น อีสปอร์ต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ค่าเฉลี่ย = 4.17, S.D = 0.85) ในระดับมากที่สุดรองลงมา คือ เห็นว่า อีสปอร์ต ใช้เทคนิคพิเศษเฉพาะในการกระตุ้นอารมณ์ผู้เล่น (ค่าเฉลี่ย = 4.10,

S.D = 0.99) ในระดับมาก

5. การวิเคราะห์ค่าที่และความแปรปรวนทางเดียวในการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรและพฤติกรรมการเล่น อีสปอร์ต ต่อการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต

5.1 ลักษณะทางประชากร

1. กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวม ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3. กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

4. กลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายส่วนตัวต่อวันแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.31) ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

5. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนเฉลี่ย (ภาคการศึกษาล่าสุด) แตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

6. กลุ่มตัวอย่างที่มีประเภทสถานศึกษาแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

7. กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะที่อยู่อาศัยแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

5.2 พฤติกรรมการเล่น อีสปอร์ต

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีบุคคลที่ร่วมเล่น อีสปอร์ต ด้วยแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีอุปกรณ์ที่ใช้เล่น อีสปอร์ต แตกต่างกันมีความตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมทุกด้าน (P-Value = 0.00) แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

8. การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณอิทธิพลของการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต

จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณอิทธิพลของการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต ต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต พบว่า แบบจำลองที่สามารถอธิบายการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต ได้ดีที่สุด ประกอบด้วย 1) การเล่นเกม อีสปอร์ต อาจทำให้ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม 2) การเล่นเกม อีสปอร์ต สามารถสร้างชื่อเสียงให้ผู้เล่น 3) การเล่นเกม อีสปอร์ต สร้างอาชีพได้ เช่น แคสเตอร์ โปรเพลย์เยอร์ สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต ได้ร้อยละ 48 (R Square = 0.48)

อภิปรายผล

การตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่น อีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.89, S.D = 0.65) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านอารมณ์ (ค่าเฉลี่ย = 4.02, S.D = 0.84) รองลงมา คือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.95, S.D. = 0.69) สอดคล้องกับรายงานผลการศึกษาของ สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (2562) ที่พบว่า ผลกระทบทางด้านจิตใจประการหนึ่งก็คือผลกระทบจากความรุนแรงในเกม เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงหรือทำให้ เด็กต้องสัมพันธ์กับความรุนแรง ส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงของเด็ก เพราะเด็กยังจำแนกระหว่างสิ่งที่เห็นกับความเป็นจริงได้น้อย จึงอาจทำให้เกิดความหวาดกลัว บางรายเป็นโรคซึมเศร้า และเกิดอาการวิตกกังวลต่าง ๆ ได้ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางร่างกายและวาจา เด็กที่หมกมุ่นกับการเล่นเกมมักจะควบคุมตัวเองไม่ได้มีความอดทนต่ำ รอคอยสิ่งที่จะต้องใช้เวลาได้ไม่นานและเกิดอารมณ์หงุดหงิด โมโหที่พร้อมจะพึมพำผู้อื่นได้ทันที เป็นต้น ตลอดจนความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือความสามารถในการปรับตัวในสังคม ภายหลังจากที่ประสบความสำเร็จแล้ว เด็กจะสามารถสร้างความแข็งแกร่งทางจิตใจได้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีกลุ่มที่รู้สึกสูญเสีย ไม่มั่นใจในตัวเอง ทำทีมได้ไม่ถึงฝัน ผู้สนับสนุนต้องสอนให้เห็นว่ายังมีทางอื่นที่ยังสามารถร่วมอยู่ในวงการอีสปอร์ตได้ ในทางบวกสปอร์ตส่งผลให้เยาวชนเกิดการมีตัวตนในสังคม โดยการเล่นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมทำให้เด็กมีประเด็น พูดคุย แลกเปลี่ยนกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ เกมออนไลน์จึงเป็นช่องทางสำหรับเด็กและเยาวชนในการเข้าสู่สังคมอีกรูปแบบหนึ่ง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคม

และธุรกิจ (2562) ที่พบว่า ด้านจิตใจ และอารมณ์ เช่น สภาวะการติดเกม สภาวะการต้องการเอาชนะ ซึ่งมีส่วนกระตุ้นอารมณ์ทางลบ เช่น โมโห โกรธ หากเล่นแพ้ รวมถึงแสดงอาการหงุดหงิดเมื่อถูกขัดจังหวะเล่นเกม เห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติเนื่องจากเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าเยาวชนมีการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบของอีสปอร์ตอยู่ในระดับมาก ดังนั้น จึงสามารถสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มที่ดีต่อการนำไปสู่การเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตได้ในอนาคตหากได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม

ส่วนผลการศึกษาด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D = 0.59) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการประเมินผล (ค่าเฉลี่ย = 3.73, S.D = 0.72) รองลงมา คือ ด้านการสื่อสารและการสร้างสรรค์ (ค่าเฉลี่ย = 3.62, S.D = 0.66) แสดงให้เห็นว่าเยาวชนสามารถประเมินค่าหรือประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมอีสปอร์ตได้ และสามารถเข้าสู่การเป็นนักแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างสร้างสรรค์ เพียงแต่ควรต้องรับการส่งเสริมและการสนับสนุนอย่างเหมาะสม โดยทักษะการรู้เท่าทันสื่อทั้งสองระดับนั้น เป็นทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับ 3 และ 4 ซึ่ง Shapiro และ Hughes (1996) ยังได้นำเสนอถึงทักษะในการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) การรู้เท่าทันอย่างมีวิจารณญาณ (Critical literacy) เป็นความสามารถการประเมินเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณ ทั้งในด้านจุดแข็ง จุดอ่อน ศักยภาพและข้อจำกัด ผลประโยชน์ และราคา รวมทั้ง Renee Hobbs (1998) อ้างถึงใน สุภาณี แก้วมณี, 2547) ที่เสนอว่าความสามารถในการประเมินสาร (Ability to evaluate message) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับความเกี่ยวข้อง (Relevance) และคุณค่า (Value) ของความหมายที่มีต่อผู้อ่าน รวมทั้ง การใช้ความรู้สึกที่มีอยู่เดิมตีความงาน และทำนายผลลัพธ์ที่จะตามมาหรือบทสรุปในเชิงตรรกะ สามารถบอกค่านิยมที่อยู่ในสาร และชื่นชมต่อคุณภาพเชิงสุนทรีย์ของงานทักษะในการประเมินนี้ต้องอาศัยความรู้ ทักษะคิด การมองโลก และค่านิยม ของผู้รับสาร ส่วนความสามารถในการใช้สารสื่อความหมาย (Ability to communicate message) หมายถึง ทักษะในการสื่อสารซึ่งโดยทั่วไปได้แก่ ความสามารถเข้าใจผู้ที่เรากำลังสื่อสารด้วย ความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนทักษะในการจับความสนใจผู้รับสาร รวมทั้ง ทักษะในการผลิตสื่อ เช่น การเรียนรู้ที่จะเลือกขนาดภาพและมุมมองที่มีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ที่จะ

ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นภาพและเสียง และเรียนรู้วิธีการใช้เวลา และพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการตัดต่อ

จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า 1) การเล่นเกมอีสปอร์ต อาจทำให้ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม 2) การเล่นเกมอีสปอร์ต สามารถสร้างชื่อเสียงให้ผู้เล่น 3) การเล่นเกมอีสปอร์ต สร้างอาชีพได้ เช่น แคสเตอร์ โปรเพลย์เยอร์ สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันสื่อ อีสปอร์ต ได้ร้อยละ 48 ซึ่งการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบของอีสปอร์ตต่อการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตในประเด็นแรกนั้น สอดคล้องกับ เจตน์จันทร์ เกิดสุข และลัทธสิทธ์ ทวีสุข (2562) ศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจของผู้ชมอีสปอร์ตที่ส่งผลต่อการติดเกม พบว่าแรงจูงใจของผู้ชมอีสปอร์ตในแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม ได้แก่ การรับรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม อารมณ์ความรู้สึกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม ความพึงพอใจของตนเองมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม การมีส่วนร่วมกับสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมและการผ่อนคลายมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม ส่วนในประเด็นที่ 2 และประเด็นที่ 3 นั้น สอดคล้องกับ ภควัต เจริญลาภ (2560) พบว่า 1) อีสปอร์ต เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมูลค่าจริง แต่ความมากมายก็ขึ้นอยู่กับแต่ละประเทศ 2) การเกิดขึ้นของคุณค่าและมูลค่าในกีฬาอีสปอร์ต นั้นประกอบไปด้วยหลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็น ภาครัฐ เอกชน โรงเรียน ผู้ปกครอง รวมถึง ผังของนักกีฬาเอง 3) ระบบ Sponsorship เป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนวงการอีสปอร์ต เนื่องจากเป็นภาคส่วนที่ใหญ่ที่สุดในอุตสาหกรรม 4) เงินรางวัลจากการแข่งขันมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี ซึ่งจะกลายเป็นการยกระดับของมาตรฐานและบรรทัดฐานของเงินรางวัลในการจัดงาน โดยจะมีผลให้คุณค่าและมูลค่ามีสูงขึ้นไปด้วย ประกอบกับงานวิจัยของ อ่ำพล อสิพงษ์ (2563) พบว่า ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ได้แก่ ปัญหาเด็กติดเกม การขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตของคนในสังคม บุคคลภายนอกขาดความเชื่อมั่นต่อสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยยังไม่ค่อยให้การยอมรับกีฬาอีสปอร์ต ผู้ปกครองของเด็กมี

ทัศนคติในแง่ลบต่อเด็กที่เล่นเกม เด็กและเยาวชนจำนวนมากยังไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งการสนับสนุนของภาครัฐและภาคเอกชนยังมีไม่มาก แนวทางการแก้ไขปัญหาและแนวทางการพัฒนา คือ การขอความร่วมมือจากสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง การสร้างรูปแบบขึ้นมา เช่น รูปแบบการคัดตัวนักกีฬาทีมชาติ ภาครัฐต้องให้การรับรองกฎระเบียบของสมาคมและต้องอนุมัติให้มี พรบ. ที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต บุคลากรในวงการกีฬาอีสปอร์ตต้องทำงานบนแพลตฟอร์มเดียวกัน ต้องมีการสร้างศูนย์ฝึกอบรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรูปแบบลีกอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการส่งเสริมให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต สื่อมวลชนต้องช่วยนำเสนอข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ภาครัฐและภาคเอกชนควรสนับสนุนให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

(1) ควรมีการสร้างความชัดเจนระหว่างผู้เล่นเกมทั่วไปและผู้เล่นเกมในรูปแบบอีสปอร์ต และนำไปสู่การลดผลกระทบและส่งเสริม อีสปอร์ต อย่างเหมาะสม โดยควรกำหนดแนวทางในการเล่นและรูปแบบการเล่นที่เฉพาะสำหรับเกมที่ต้องการเข้าสู่อีสปอร์ต

(2) ควรมีการสื่อสารและสร้างความเข้าใจต่อกีฬาอีสปอร์ต อย่างถูกต้องและเหมาะสม เนื่องจาก อีสปอร์ต เปรียบเสมือนดาบสองคม ถึงแม้ผู้เล่นอาจจะถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม แต่อีสปอร์ต ก็สามารถสร้างรายได้จำนวนมาก และสามารถเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องได้อย่างหลากหลาย

(3) ควรส่งเสริมกลยุทธ์การรู้เท่าทันสื่อในทุกระดับ เพื่อให้เยาวชนเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อซึ่งจะเป็นภูมิคุ้มกันผลกระทบจากการการเล่น อีสปอร์ต

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาถึงการตระหนักรู้ผลกระทบของการเล่นเกมอีสปอร์ต ในกลุ่มเยาวชนไทย โดยเฉพาะสาเหตุของการเข้าสู่การเล่น อีสปอร์ต และแนวทางการส่งเสริมการเล่นอย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- เจตน์จันทร์ เกิดสุข และลัทธสิทธิ ทวีสุข. (2562). แรงจูงใจของผู้ชมอีสปอร์ตที่ส่งผลต่อการติดเกม. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*. 18(2), 137-152.
- ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอคะ และ กฤษณ์ท์ แสนทวี. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*. 9(2), 55-62.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2554). การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร. *วารสารนักบริหาร*. 31(4), 126-134.
- ภควัต เจริญลาภ. (2560). *ศึกษาคคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต*. การค้นคว้าอิสระ, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เลอทัต ศุภดิลก. (2557). *เมื่อการเล่นเกมกลายเป็นเล่นกีฬา (EsportsStartups)*. สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2563, จาก <http://lertad.com/columns/sm-magazine/esports-gaming-startups>.
- ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์. (2563). *ทิศทางอีสปอร์ตของประเทศไทย*. สำนักวิชาการ, สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. 10(18), 1-19.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2562). *อีสปอร์ต: สถานการณ์ ผลกระทบและ แนวทางการกำกับดูแล*. โครงการสำรวจและศึกษาเพื่อการเฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุภาณี แก้วมณี. (2547). *การศึกษารู้อู่เท่าทันสื่อหนังสือพิมพ์: กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน), กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2562). *การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพเด็กและการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง*. คู่มือแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร.
- อำพล อสิพงษ์. (2563). *แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย*. การค้นคว้าอิสระรัฐศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Shapiro, J. J., & Hughes, S. K. (1996). *Information Literacy as a Liberal Art : Enlightenment Proposals for a New Curriculum*. *Educom Review*, 31.