

แรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

MOTIVATION AND FACTORS AFFECTING E-SPORTS ACTIVITY PARTICIPATION
AMONG STUDENTS OF A RAJABHAT UNIVERSITY IN THE NORTHEAST

ศรุตี อัสวเรืองสุข¹ พวงทอง เพชรโพน² และสุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์³
Sarutte Atsawaraungsuk¹, Phuangthong Phetthone² and Suttikarn Bojukrapan³

^{1,2,3} หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Bachelor of Education Program in Computer Education Faculty of Education, Udon Thani
Rajabhat University
E-mail: sarutte@udru.ac.th, E-mail puangtong.pe@udru.ac.th, E-mail sutthikarn@udru.ac.th

Received: October 31, 2025

Revised: February 23, 2026

Accepted: March 23, 2026

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมและกำลังแพร่หลายในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยเฉพาะเมื่อมีการจัดตั้งชมรมอีสปอร์ตในมหาวิทยาลัย จึงควรมีข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับแรงจูงใจของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต 2) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต และ 3) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างสมาชิกชมรมจำนวน 422 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามและคำถามปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) รวมทั้งมีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า 1) นักศึกษามีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.32$) โดยแรงจูงใจด้านความสนุกสนานและผ่อนคลาย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.50$) 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.20$) โดยการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.29$) และ 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การที่ชมรมมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเกม และการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน ($\beta=.26, .22, .20$ และ $.09$ ตามลำดับ, $p < .05$)

คำสำคัญ

อีสปอร์ต แรงจูงใจ ทฤษฎีการกำหนดตนเอง มหาวิทยาลัยราชภัฏ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
นักศึกษาปริญญาตรี

ABSTRACT

E-sports has become a popular and increasingly widespread sport among university students. With the growing establishment of e-sports clubs in universities, empirical data regarding students' motivation to participate in such activities is essential. This research aimed to 1) study the level of motivation in participating in e-sports activities, 2) study the level of factors affecting participation in e-sports activities, and 3) analyze the factors influencing the motivation to participate in e-sports activities among students of a Rajabhat University in the Northeastern Thailand. This study employed a survey research design, collecting data from a sample of 422 club members. The research instruments consisted of a questionnaire and open-ended questions. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, and as well as inferential statistics, specifically Multiple Regression Analysis. Additionally, qualitative data from the open-ended questions were analyzed using content analysis.

The results showed that: 1) The students' overall motivation to participate in e-sports activities was at the highest level ($\bar{x}=4.32$), with the motivation for fun and relaxation having the highest mean ($\bar{x}=4.50$). 2) The overall factors affecting participation in e-sports activities were at a high level overall ($\bar{x}=4.20$), with interesting and easily accessible activity promotion having the highest mean ($\bar{x}=4.29$). 3) The factors significantly influencing the motivation to participate included the club's provision of interesting and easily accessible activity promotion, self-confidence in one's abilities, knowledge and understanding of the game, and peer support ($\beta=.26, .22, .20$, and $.09$, respectively; $p < .05$).

Keywords

E-sports, Motivation, Self-Determination Theory, Rajabhat University, Northeast region, Undergraduate students

ความสำคัญของปัญหา

อีสปอร์ต (E-sports) ได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยสามารถพัฒนาจากกิจกรรมยามว่างเฉพาะกลุ่มไปสู่กีฬาที่ได้รับการยอมรับในระดับโลก รวมถึงเศรษฐกิจและวัฒนธรรม (อำพล อสิพงษ์, 2562) อีสปอร์ต เป็นการใช้เกมเป็นสื่อกลางในการแข่งขัน ที่ต้องใช้ทักษะ กลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีม ไม่ต่างจากกีฬาอื่น ๆ ที่เป็นที่ยอมรับ การเติบโตนี้เห็นได้ชัดจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ชมทั่วโลกซึ่งสูงถึง 489 ล้านคนในปี พ.ศ. 2564 (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2566) และการจัดรายการแข่งขันสากล เช่น เอเชียียนเกมส์ ซีเกมส์ ในหลากหลายเกม นอกจากนี้ยังได้รับการยอมรับในฐานะอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีระบบนิเวศของตนเอง ประกอบด้วยนักกีฬาอาชีพ ทีม สโมสร ผู้จัดการแข่งขัน ผู้สนับสนุน และแพลตฟอร์มการถ่ายทอดสด (ศุภเกียรติ เมืองแก้ว, 2566) อีกด้วย

สำหรับประเทศไทยก็เช่นกัน ได้มีพัฒนาอย่างก้าวกระโดด จากการศึกษาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเห็นชอบและอนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ในปี พ.ศ. 2560 (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2560) ที่เป็นการเปิดประตูสู่การพัฒนาอีสปอร์ต โดยก่อตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ไทย (Thailand Esports Federation TESF) เพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลและส่งเสริมนักกีฬาเพื่อเป็นตัวแทนของประเทศไทย ความสำเร็จของนักกีฬาไทยในเวทีระดับนานาชาติ เช่น การคว้าเหรียญทองในกีฬาซีเกมส์ ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงศักยภาพและสร้างการยอมรับแก่นักกีฬาไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2566)

การเติบโตของอีสปอร์ตได้ขยายอิทธิพลเข้าสู่แวดวงการศึกษา โดยมหาวิทยาลัยหลายแห่งทั่วโลกและในประเทศไทยได้เริ่มให้ความสนใจและสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ตมากขึ้น มีการจัดตั้งชมรม สโมสร หรือแม้กระทั่งเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวข้องโดยตรง สถาบันอุดมศึกษาเล็งเห็นว่าอีสปอร์ตไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมนันทนาการ แต่ยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันเป็นทีม (กุลชา ปริตาศักดิ์, 2566) ดังนั้น การจัดตั้งชมรมจึงนับเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในด้านกิจกรรมอีสปอร์ตอย่างเป็นรูปธรรม

สถาบันอุดมศึกษาในระดับภูมิภาค โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษาและได้เริ่มจัดตั้งชมรมอีสปอร์ตขึ้นในปี พ.ศ. 2566 เพื่อตอบสนองต่อความสนใจของนักศึกษาในยุคดิจิทัล ประเด็นการมีส่วนร่วมในกีฬาอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรีได้รับความสนใจจากนักวิชาการอย่างต่อเนื่อง ดังที่ปรากฏในการศึกษาเกี่ยวกับการขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตในระดับภูมิภาค (อุริช มุลมิ่ง และ กฤษวรรณ โล้วชรินทร์, 2564) ตลอดจนการวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี (ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และ ชวรงค์ กัญ, 2568) อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานของชมรมในบริบทของมหาวิทยาลัยยังคงเผชิญกับความท้าทาย เนื่องจากยังขาดความเข้าใจเชิงลึกและข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับแรงจูงใจที่แท้จริงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่สนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วม

การศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในกิจกรรมต่าง ๆ ได้รับความสนใจจากนักวิจัยมาเป็นระยะเวลานาน ผู้วิจัยจึงเลือกนำทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ของ Ryan และ Deci (2000) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีหลักในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจาก SDT เป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเหมาะสมในการอธิบายแรงจูงใจที่เกิดจากความสมัครใจ (Voluntary participation) ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของการเข้าร่วมกิจกรรมชมรมของนักศึกษา ทฤษฎีนี้ระบุว่าความต้องการพื้นฐานทางจิตใจของมนุษย์ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ความเป็นอิสระ (Autonomy) ความสามารถ (Competence) และความสัมพันธ์ (Relatedness) ในปัจจุบัน งานวิจัยด้านอีสปอร์ตมักบูรณาการองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านนี้เพื่ออธิบายพฤติกรรมร่วมกัน โดยพบว่าปัจจัยทางสังคม โดยเฉพาะการสนับสนุนจากเพื่อน เป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม (เมธาวี คณานุรักษ์, 2565) ในขณะที่ความต้องการมีความสามารถก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะ (Giakoni-Ramirez และคณะ, 2022) อย่างไรก็ตาม การนำทฤษฎีนี้มาใช้อธิบายในบริบทของประเทศไทยยังพบช่องว่างในการศึกษา โดยเฉพาะการเข้าถึงประชากรกลุ่มเฉพาะอย่างนักศึกษาในมหาวิทยาลัยระดับภูมิภาค และยังขาดการเปรียบเทียบน้ำหนักความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบ

สำหรับการศึกษาในบริบทของมหาวิทยาลัยไทยเพิ่มเติม ศุภเกียรติ เมืองแก้ว (2566) ได้บรรยายถึงอีสปอร์ตว่าเป็นระบบนิเวศที่ซับซ้อน (Complex ecosystem) ซึ่งในบริบทของงานวิจัย คำนี้ถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายโครงสร้างที่มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายกลุ่มทำงานร่วมและพึ่งพากัน ทั้งผู้เล่น ผู้จัดการแข่งขัน นักพากย์ และผู้ผลิตสื่อ สำหรับงานวิจัยนี้ การใช้คำว่าระบบนิเวศมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง เนื่องจากสามารถอธิบายสภาพแวดล้อมภายในชมรมที่ไม่ได้มีเพียงแค่การเล่นเกม แต่ยังนำเสนอภาพรวมการพัฒนาอาชีพที่หลากหลายให้กับนักศึกษา ซึ่งทำให้อีสปอร์ตกลายเป็นเวทีสำคัญในการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา

จากข้อมูลและการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษา ซึ่งข้อค้นพบเชิงประจักษ์ที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบาย การวางแผน และการพัฒนากิจกรรมของชมรมให้สามารถตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของสมาชิกได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

คำถามการวิจัย

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตอยู่ในระดับใด
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ซึ่งประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อยู่ในระดับใด
3. ปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยแวดล้อมของ เมธาวี คณานุรักษ์ (2565) และ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) มาเป็นตัวแปรต้น และประยุกต์ใช้ทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) มาเป็นตัวแปรตาม สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาระดับแรงงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตลอดจนรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การพัฒนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่เป็นสมาชิกชมรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 528 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยการเปิดตารางของ Krejcie and Morgan (1970) ซึ่งที่ระดับความเชื่อมั่น 95% สำหรับประชากร 528 คน จะต้องใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 226 คน อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนและเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสมาชิกทุกคนที่สมัครใจตอบแบบสอบถามออนไลน์ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 422 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมด ซึ่งถือว่าเกินกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถามออนไลน์ ที่สร้างขึ้นผ่าน Google Forms โดยผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

ส่วนที่ 2 จำนวน 12 ข้อ โดยผู้วิจัยเลือกพัฒนาตามกรอบทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ของ Ryan และ Deci (2000) เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับในการอธิบายแรงงใจที่เกิดจากความสมัครใจ ครอบคลุมความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นอิสระ (Autonomy) 2) ความสามารถ (Competence) และ 3) ความสัมพันธ์ (Relatedness)

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 11 ข้อ โดยพัฒนาจากการทบทวนวรรณกรรมของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) และกุลษา ปรีดาศักดิ์ (2566) เพื่อให้ครอบคลุมปัจจัยแวดล้อมอย่างรอบด้าน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยเชิงสถาบัน

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะคำถามเป็นแบบปลายเปิด

ก่อนการเก็บข้อมูลจริง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นใน 2 ขั้นตอนหลักคือ

1) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา นำร่างแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ตามแนวคิดของ Rovinelli and Hambleton (1977)

2) นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Pilot Test) กับกลุ่มนักศึกษาชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 56 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามด้านแรงงใจ (ส่วนที่ 2) มีค่าอยู่ระหว่าง .51 ถึง .88 และแบบสอบถามด้านปัจจัย (ส่วนที่ 3) มีค่าอยู่ระหว่าง .69 ถึง .88 ซึ่งข้อคำถามทุกข้อมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานตั้งแต่ .30 ขึ้นไป (Field, 2018) แสดงว่าแบบสอบถามมีอำนาจจำแนกในระดับดี

2.2 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (Cronbach, 1951) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามด้านแรงงใจมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .93 และด้านปัจจัยมีค่าเท่ากับ .95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับได้คือ .70

จากผลการตรวจสอบคุณภาพทั้งค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามฉบับนี้มีคุณภาพดีและเหมาะสมที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการพิจารณาและรับรองด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยที่ทำการวิจัย (เลขที่รับรองโครงการ: อว ๐๖๒๒.๗/๕๒๖) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Forms และเผยแพร่ลิงก์แบบสอบถามผ่านช่องทางไลน์ที่มีนักศึกษาชมรมอีสปอร์ต ปีการศึกษา 2568 ในช่วงภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยมีการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและขอความยินยอมจากผู้ตอบก่อนเริ่มทำแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้โดยแบ่งตามลักษณะของข้อมูล ดังนี้

ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นข้อมูลจาก ส่วนที่ 1-3 โดยมีรายละเอียดดังนี้ ข้อมูลส่วนบุคคล (ส่วนที่ 1) วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ ข้อมูลระดับแรงจูงใจ (ส่วนที่ 2) และระดับปัจจัย (ส่วนที่ 3) วิเคราะห์โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย เพื่อให้การตีความระดับแรงจูงใจและปัจจัยเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน จึงได้กำหนดเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยจากมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.21–5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.41–4.20 หมายถึง ระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.61–3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.81–2.60 หมายถึง ระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00–1.80 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจากคำถามปลายเปิด (ส่วนที่ 4) จะถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา โดยผู้วิจัยจะอ่านคำตอบทั้งหมดเพื่อระบุประเด็นสำคัญ จากนั้นจึงทำการจัดกลุ่มคำตอบที่มีความหมายคล้ายคลึงกันเป็นหมวดหมู่ และสรุปใจความสำคัญของแต่ละหมวดหมู่ พร้อมทั้งยกตัวอย่างคำตอบที่น่าสนใจเพื่อประกอบการนำเสนอผล

สถิติเชิงอนุมาน ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis: MRA) โดยกำหนดรูปแบบการนำเข้าตัวแปรแบบปกติ (Enter method) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสมาชิกชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 422 คน โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วนตามลำดับของแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะ เวลาที่ใช้เล่นเกมต่อสัปดาห์ และอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นหลัก แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (n=422)

(ข้อมูลทั่วไป)	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
เพศ		
ชาย	321	76.78
หญิง	98	23.22
รวม	422	100.00
ชั้นปี		
ปีที่ 1	85	20.1
ปีที่ 2	155	36.7
ปีที่ 3	79	18.7
ปีที่ 4	95	22.5
ปีที่ 5 ขึ้นไป	8	1.9
รวม	422	100.00
คณะ		
ครุศาสตร์	128	30.3
วิทยาการจัดการ	153	36.3
มนุษยศาสตร์ฯ	88	20.9
เทคโนโลยีและวิศวกรรม	37	8.8
วิทยาศาสตร์	15	3.6
พยาบาล	1	0.2
รวม	422	100.00
เวลาที่ใช้เล่นเกมต่อสัปดาห์		
น้อยกว่า 5 ชั่วโมง	134	31.8
5 - 10 ชั่วโมง	138	32.7
11 - 20 ชั่วโมง	55	13.0
มากกว่า 20 ชั่วโมง	93	22.0
ไม่เคยเล่นเลย	2	0.5
รวม	422	100.00
อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นหลัก		
มือถือ	299	70.9
คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	119	28.2
เครื่องเล่นเกม (Console)	4	0.9
รวม	422	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 76.78) กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 (ร้อยละ 36.7) สังกัดคณะวิทยาการจัดการ (ร้อยละ 36.3) สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกม ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม 5 - 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 32.7) และมีอุปกรณ์หลักที่ใช้ในการเล่นคือโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 70.9)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

ผลการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาทั้ง 12 ด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (n=422)

แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
เพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายจากการเรียน	4.50	0.75	มากที่สุด
เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์	4.43	0.77	มากที่สุด
เพื่อพบปะเพื่อนใหม่และสร้างสังคมกับผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน	4.40	0.80	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้กลยุทธ์และเทคนิคใหม่ ๆ จากผู้เล่นคนอื่น	4.39	0.79	มากที่สุด
เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นเกมส์/อีสปอร์ตของตนเอง	4.38	0.82	มากที่สุด
เพื่อทำงานร่วมกันเป็นทีมและเรียนรู้การสื่อสารกับผู้อื่น	4.36	0.82	มากที่สุด
เพื่อความตื่นเต้นและท้าทายจากการแข่งขัน	4.36	0.82	มากที่สุด
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม/ชมรมที่มีกิจกรรมร่วมกัน	4.32	0.82	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการไลฟ์สตรีมและการผลิตสื่ออีสปอร์ต	4.31	0.87	มากที่สุด
เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน/อีเวนต์อีสปอร์ต (เช่น การจัดงาน)	4.29	0.86	มากที่สุด
เพื่อพิสูจน์ความสามารถและศักยภาพของตนเอง	4.27	0.89	มากที่สุด
เพื่อโอกาสในการชนะการแข่งขันและได้รับรางวัล	4.25	0.91	มากที่สุด
ภาพรวมแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.32	0.11	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายจากการเรียน ($\bar{x}$ =4.50) รองลงมาคือ เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ ($\bar{x}$ =4.43) และเพื่อพบปะเพื่อนใหม่และสร้างสังคมกับผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน ($\bar{x}$ =4.40) ตามลำดับ ส่วนแรงจูงใจที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ เพื่อโอกาสในการชนะการแข่งขันและได้รับรางวัล ($\bar{x}$ =4.25)

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

ผลการวิเคราะห์ระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาทั้ง 11 ด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (n=422)

ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย	4.29	0.82	มากที่สุด
ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม	4.28	0.81	มากที่สุด
มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต	4.25	0.84	มากที่สุด
ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมส์อีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี	4.25	0.84	มากที่สุด
เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.22	0.90	มากที่สุด
มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการสนับสนุนอีสปอร์ต	4.19	0.87	มาก
ท่านมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเล่นอีสปอร์ตอย่างเพียงพอ	4.18	0.90	มาก
ท่านมีเวลาว่างเพียงพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.17	0.87	มาก
ครอบครัวของท่านให้การสนับสนุนหรือไม่ได้ขัดแย้งกับการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.15	0.94	มาก

ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต	4.15	0.90	มาก
อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต	4.13	0.92	มาก
ภาพรวม	4.20	0.04	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.20) พบว่าปัจจัย 3 อันดับแรกอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ($\bar{X}$ =4.29) รองลงมาคือ ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม ($\bar{X}$ =4.28) และมหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต ($\bar{X}$ =4.25) ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต ($\bar{X}$ =4.13)

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต

เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ทำนายแรงจูงใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
(n=422)

ปัจจัยที่ทำนาย	b	SE _b	β	t	Sig
(Constant)	1.1	0.11	-	10.01	0
ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย (X_{10})	0.22	0.05	0.26	4.18	0
ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_6)	0.17	0.04	0.22	4.3	0
ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมส์อีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี (X_2)	0.17	0.05	0.2	3.6	0
เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_5)	0.07	0.04	0.09	1.97	0.05
อาจารย์ในมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนกิจกรรมอีสปอร์ต (X_7)	0.06	0.04	0.08	1.52	0.129
มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการสนับสนุนอีสปอร์ต (X_9)	0.06	0.05	0.08	1.14	0.253
ตารางกิจกรรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม (X_{11})	0.03	0.07	0.04	0.5	0.615
ท่านมีเวลาว่างเพียงพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_1)	0.01	0.04	0.02	0.33	0.74
มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมอีสปอร์ต (X_8)	0	0.06	0	-0.055	0.96
ท่านมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเล่นอีสปอร์ตอย่างเพียงพอ (X_3)	-0.02	0.04	-0.02	-0.43	0.67
ครอบครัวของท่านให้การสนับสนุนหรือไม่ได้ขัดแย้งกับการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต (X_4)	-0.02	0.04	-0.03	-0.59	0.558

หมายเหตุ $R=.84$, $R^2=.69$, $R_{adj}^2=.69$, $F(11, 410)=86.08$, $p < .001$

จากตารางที่ 4 พบว่า แบบจำลองการถดถอยมีความสามารถในการอธิบายความแปรปรวนของแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้ร้อยละ 69 ($R^2=.69$) ซึ่งมีความนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) เมื่อพิจารณาอิทธิพลของตัวแปรต้นแต่ละตัว พบว่ามีปัจจัย 4 ประการที่สามารถทำนายระดับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ได้แก่ 1) ชมรมอีสปอร์ตมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ซึ่งเป็นตัวทำนายที่มีอิทธิพลเชิงบวกสูงสุด ($\beta=.26$, $p<.001$) 2) ท่านรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\beta=.22$, $p<.001$) 3) ท่านมีความรู้ความเข้าใจในเกมส์อีสปอร์ตที่จะเข้าร่วมแข่งขันเป็นอย่างดี ($\beta=.2$, $p < .001$) และ 4) เพื่อนในกลุ่มของท่านสนับสนุนให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\beta=.09$, $p=.05$)

จากผลการทดลอง สามารถสรุปเป็นสมการพยากรณ์แรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ($\hat{Y}$) ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$\hat{Y} = 1.1 + 0.22(X_{10}) + 0.17(X_4) + 0.17(X_2) + 0.07(X_5)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z_{\hat{Y}} = 0.26(Z_{X_{10}}) + 0.22(Z_{X_4}) + 0.2(Z_{X_2}) + 0.09(Z_{X_5})$$

ส่วนที่ 5 เสี่ยงสะท้อนจากสมาชิก การวิเคราะห์ความต้องการเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด

ข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด อยากทำอะไรในชมรมเป็นพิเศษ เป็นส่วนที่สำคัญ เนื่องจากเป็นข้อมูลที่นักศึกษาให้ข้อมูลด้วยความตั้งใจทำให้ได้ข้อมูลที่น่าสนใจในส่วนนี้ จากการวิเคราะห์เนื้อหาของความคิดเห็นที่มีเนื้อหาจำนวน 181 ข้อความ สามารถจัดกลุ่มความต้องการของนักศึกษาตามกรอบทฤษฎี SDT ได้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การจัดกลุ่มความต้องการของนักศึกษาตามองค์ประกอบของทฤษฎี SDT (n=422)

องค์ประกอบ SDT	หมวดหมู่ย่อย	ร้อยละ	ตัวอย่างคำตอบจากนักศึกษา
ความสัมพันธ์	การสร้างสังคมและชุมชน	28.2	หาเพื่อนเล่นด้วยกัน, หาคอมมูนิตี้, อยากเมคเฟรนด์กับเพื่อน ๆ ต่างเอก, เล่นเกมส์พร้อมได้เพื่อนจากสาขาอื่น ๆ, หาดีทีป้อม
ความสามารถ	การเป็นผู้เล่น/นักแข่ง	20.4	อยากแข่ง Rov, เอาแชมป์, เป็นตัวจริงครับ, อยากเข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศ, พัฒนาฝีมือตัวเอง
	การเป็นผู้อยู่เบื้องหลัง	9.9	เบื้องหลังการแข่งขัน, พากย์ กรรมการ, ทีมงานจัดแข่ง, อยากเป็นนักพากย์เกมวาร์, ฝึกทักษะการเป็นโค้ช, ตัดคลิป ไฮไลท์เป็นครับ
ความเป็นอิสระ	การเล่นเพื่อผ่อนคลาย	24.9	นั่งเล่นเกมเฉย ๆ, เล่นเกมครับเพื่อความสนุก 55555, อยากผ่อนคลาย, เล่นเกมเพลิน ๆ
	การเลือกกิจกรรม/เกม	3.3	ขอให้มีจัดแข่ง FF ให้หน่อยค่ะ, จัดแข่ง TFT Duo, อยากให้จัดการแข่งเกม efootball
ไม่ระบุ/ไม่ชัดเจน	-	13.3	ไม่มี, ไม่รู้ครับ, นอน, -
รวม		100	

จากตารางที่ 5 สามารถแบ่งความต้องการตามทฤษฎี SDT โดยมีด้านที่มีความต้องการมากที่สุดในแต่ละด้านความต้องการมีดังนี้ การสร้างสังคมและชุมชน (ด้านความสัมพันธ์) มีค่ามากที่สุด ร้อยละ 28.2 การเป็นผู้เล่น/นักแข่ง (ด้านความสามารถ) ร้อยละ 20.4 และ การเล่นเพื่อผ่อนคลาย (ด้านความเป็นอิสระ) ร้อยละ 24.9

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ด้านแรงจูงใจ

1. ภาพรวมแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.32$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของนักศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดง

ศักยภาพและผ่อนคลาย สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) ที่ระบุว่า พฤติกรรมจะถูกขับเคลื่อนได้ดีที่สุดเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตใจ

ด้านปัจจัย ซึ่งสามารถแยกตามประเภทได้ดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคล

2. ความมั่นใจในความสามารถของตนเองอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.15$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเมื่อนักศึกษาได้ฝึกฝนจนเกิดทักษะ ย่อมเกิดความมั่นใจในระดับปัจจัยส่วนบุคคลว่าตนเองมีศักยภาพเพียงพอที่จะแข่งขันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่ระบุถึงความเชื่อมโยงระหว่างความมั่นใจในทักษะกับแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม

3. การมีเวลาว่างเพียงพออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.17$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาสามารถบริหารจัดการเวลาเรียนและเวลาทำกิจกรรมชมรมได้อย่างสมดุล ซึ่งเป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่สำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ชี้ว่าการจัดสรรเวลาเป็นทักษะการจัดการที่จำเป็นในการเข้าร่วมกิจกรรม

4. การมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่เพียงพออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.18$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเล่นเกมนำติดอยู่แล้ว ช่วยลดอุปสรรคด้านปัจจัยส่วนบุคคลในการเข้าร่วม สอดคล้องกับแนวคิดของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) เกี่ยวกับการเติบโตของอุปกรณ์เทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกต่อการเล่นอีสปอร์ต

5. ความรู้ความเข้าใจในเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.25$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะพื้นฐานความเข้าใจในกฎ กติกา และกลยุทธ์ของเกม เป็นปัจจัยส่วนบุคคลเบื้องต้นที่ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ระบุว่าการพัฒนาทักษะความรู้เป็นสิ่งจำเป็นต่อการส่งเสริมอีสปอร์ต

ปัจจัยทางสังคม

6. ครอบครัวให้การสนับสนุนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.15$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมุมมองของสังคมที่เริ่มเปลี่ยนไป โดยยอมรับว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาและสามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้ สอดคล้องกับปัจจัยทางสังคมในงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่ชี้ให้เห็นถึงการสนับสนุนจากครอบครัวและคนรอบข้าง

7. การสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.22$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเล่นเกมนี้อีสปอร์ตต้องอาศัยการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม การมีกลุ่มเพื่อนที่สนใจตรงกันจึงเป็นแรงกระตุ้นทางสังคมที่สำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ที่พบว่าปัจจัยทางสังคมโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในอีสปอร์ต

ปัจจัยเชิงสถาบัน

8. อาจารย์ให้การสนับสนุนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.13$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคณาจารย์เริ่มมีความเข้าใจและให้การยอมรับว่าอีสปอร์ตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่เล็งเห็นว่าสถาบันการศึกษาและคณาจารย์ควรมีบทบาทในการส่งเสริม

9. มหาวิทยาลัยมีงบประมาณและทรัพยากรอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.19$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถาบันตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมนอกหลักสูตร จึงมีการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนชมรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่ระบุว่าปัจจัยเชิงสถาบันด้านงบประมาณมีความสำคัญต่อการขับเคลื่อนอีสปอร์ต

10. มหาวิทยาลัยมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.25$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตจำเป็นต้องพึ่งพาปัจจัยเชิงสถาบัน เช่น พื้นที่เฉพาะ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่เสนอแนะว่าสถาบันอุดมศึกษาควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อพัฒนาอีสปอร์ตอย่างเป็นรูปธรรม

11. ตารางกิจกรรมมีความยืดหยุ่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.28$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชมรมมีการออกแบบเวลาทำกิจกรรมให้สอดคล้องกับช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ทำให้สะดวกต่อการเข้าร่วม สอดคล้องกับแนวคิดของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ในด้านปัจจัยเชิงสถาบันที่ต้องยืดหยุ่นเพื่อสนับสนุนนักศึกษา

12. การประชาสัมพันธ์ของชมรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.29$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชมรมมีการใช้สื่อดิจิทัลที่เข้าถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วและน่าสนใจ ถือเป็นปัจจัยเชิงสถาบันที่กระตุ้นการรับรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ที่กล่าวถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตผ่านการสื่อสารมวลชนและการประชาสัมพันธ์

ด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจ

13. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเกม และการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน ร่วมกันทำนายนการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแรงจูงใจของนักศึกษาเกิดจากการบูรณาการร่วมกันระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล (ทักษะความรู้และความมั่นใจ) และปัจจัยเชิงสถาบัน (การประชาสัมพันธ์ดึงดูดใจ) รวมถึงแรงสนับสนุนทางสังคม สอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความต้องการมีความสามารถ (Competence) ตามทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Ryan และ Deci (2000) และสอดคล้องกับกรอบแนวคิดปัจจัยแวดล้อมที่ครอบคลุมอย่างรอบด้านของ เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) และกุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566)

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ด้านการจัดการและประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยและคณะกรรมการชมรมอีสปอร์ตควรให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ โดยเลือกใช้ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึงกลุ่มนักศึกษาเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและตรงจุด เพื่อดึงดูดความสนใจ

1.2 ด้านการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน ความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และความรู้ความเข้าใจในเกม มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจ ชมรมจึงควรจัดกิจกรรมที่รองรับระดับความสามารถที่หลากหลาย รวมถึงมีการจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกฎกติกาและกลยุทธ์ เพื่อสร้างพื้นที่ให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะและเกิดความมั่นใจ

1.3 ด้านการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน มหาวิทยาลัยควรจัดสรรพื้นที่ส่วนกลางที่มีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เสถียรและมีอุปกรณ์รองรับ รวมถึงการจัดตารางกิจกรรมให้มีคามยืดหยุ่นอยู่นอกเวลาเรียน เพื่อให้ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณพบว่า ตัวแปรในแบบจำลองสามารถอธิบายความแปรปรวนของแรงจูงใจได้ร้อยละ 69 ซึ่งหมายความว่ายังคงมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีบทบาทในการทำนายแรงจูงใจที่ยังไม่ได้รวมไว้ในแบบสอบถามนี้ ปัจจัยเหล่านั้นอาจรวมถึง ปัจจัยจิตภาพส่วนบุคคล ประสบการณ์ส่วนตัวก่อนหน้า ปัจจัยทางเศรษฐกิจสังคม ปัจจัยด้านสุขภาพจิตใจ ปัจจัยด้านการนำของชมรม เป็นต้น

2.2 ข้อจำกัดนี้บ่งชี้ว่ามีพื้นที่กว้างขวางสำหรับการวิจัยเพิ่มเติมในอนาคต โดยเฉพาะการศึกษาแบบระยะยาว ที่สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงของแรงจูงใจของสมาชิกตลอดระยะเวลาหนึ่ง เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของสมาชิกอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560). *มติคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย วันที่ 27 กรกฎาคม 2560*. การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- กุลชา ปรีดาศักดิ์. (2566). *แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และ ชจรศักดิ์ กันใช้. (2568). การวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. *วารสารเสียงธรรมจากมหาวิทยาลัย*, 16(1), 40-57.
- ภูริท มุลมิ่ง และ กฤชวรรณ โล้วชินทร์. (2564). การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ในจังหวัดขอนแก่น. *วารสารธรรมทรรศน์*, 21(3), 275-286.
- เมธาวิ คณานุรักษ์. (2565). *แรงจูงใจในการสนับสนุนและความภักดีต่อนักกีฬาอีสปอร์ตประเภทเกม First-Person Shooter (FPS) ของผู้ติดตามบนแพลตฟอร์ม Twitch.tv* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศุภเกียรติ เมืองแก้ว. (2566). *อีสปอร์ต กระบวนการสู่ความศิวิไลซ์ ความสัมพันธ์เชิงฟังก์ชันและเส้นทางสู่ความเป็นนักกีฬาอาชีพในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2566). กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2566-dec3>
- อำพล อลิพงษ์. (2562). *แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ภาษาอังกฤษ

- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional esports players: Motivation and physical activity levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4), 2256.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49–60.

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.

WHO. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240003>