การวิเคราะห์ทางสังคมของกีฬาอีสปอร์ตกับปัจจัยในการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารในประเทศไทย

SOCIAL ANALYSIS OF ESPORTS AND FACTORS IN THE DEVELOPMENT OF MILITARY SPORTS IN THAILAND

ขจรศักดิ์ กั้นใช้[1*] ภัธรภร ปุยสุวรรณ[1] และ ชนาภรณ์ ปัญญาการผล[2]

Khajonsak Khanchai[1*], Pattaraporn Puisuwan[1] and Chanaphorn Panyakanphon[2]

[1]สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม

[2]สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี กรุงเทพมหานคร

[1]Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhon Pathom Province

[2]Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Bangkokthonburi University, Bangkok

*Corresponding Author: khajonsak@webmail.npru.ac.th

Received: March 21, 2025 **Revised:** April 21, 2025 **Accepted:** April 23, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพทางสังคมและแนวทางการพัฒนากิจการกีฬากีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยและกีฬาอีสปอร์ตทางทหารของประเทศไทย 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตในกองทัพไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบไปด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ผู้เชียวชาญ 3 ท่าน และการวิจัยเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ซึ่งประกอบด้วยกำลังพลทหารและนักศึกษา โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า อุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยได้เติบโตอย่างรวดเร็วทั้งใน มิติของเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและบุคลากรในกองทัพ อีสปอร์ตมิได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นพื้นที่ในการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับภารกิจทางทหาร เช่น ทักษะการตัดสินใจภายใต้ความกดดัน การทำงานเป็นทีม และการคิดวางแผนเชิงกลยุทธ์ ผลการวิเคราะห์ยังชี้ให้เห็นว่า การพัฒนากิจการอีสปอร์ตในกองทัพไทยมีศักยภาพในการส่งเสริมความพร้อมด้านจิตใจและสมรรถภาพทางปัญญาของกำลังพล โดยเฉพาะผ่านการออกแบบกิจกรรมฝึกที่จำลองสถานการณ์ใกล้เคียงกับสนามรบจริง นอกจากนี้ยังพบความแตกต่างด้านบทบาทตามเพศและตำแหน่งหน้าที่ โดยเพศชายมีแนวโน้มมีส่วนร่วมในกีฬาอีสปอร์ตทางทหารมากกว่าเพศหญิง และนายทหารชั้นสัญญาบัตรมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนากิจกรรมอีสปอร์ตภายในกองทัพมากกว่าทหารชั้นประทวน ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปคือ การศึกษาทักษะเฉพาะที่เกิดจากการฝึกอีสปอร์ตในบริบททางทหารอย่างลึกซึ้ง การเปรียบเทียบแนวทางการพัฒนาอีสปอร์ตในกองทัพของประเทศต่าง ๆ ตลอดจนการจัดทำแผนยุทธศาสตร์เพื่อส่งเสริมกิจกรรมอีสปอร์ตอย่างยั่งยืนในกองทัพไทย

คำสำคัญ: กีฬาอีสปอร์ต กิจการกีฬา กีฬาทางทหาร การพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ต การวิเคราะห์ทางสังคม

Abstract

This study aims to 1) examine the social context and development approaches of the esports industry in Thailand, including military esports initiatives, and 2) analyze the factors that facilitate the development of military esports within the Royal Thai Armed Forces. A mixed-methods research design was

employed, integrating qualitative data from in-depth interviews with three experts and quantitative data from a survey of 400 purposively selected participants, comprising military personnel and university students. The findings reveal that Thailand's esports industry has experienced rapid growth in both economic and social dimensions, particularly among youth and military personnel. Esports have evolved beyond entertainment, serving as a platform for skill development relevant to military operations—such as decision-making under pressure, teamwork, and strategic planning. The analysis further indicates that the development of esports in the Thai military holds potential for enhancing psychological readiness and cognitive performance among personnel, especially when training activities simulate realistic combat scenarios. Additionally, the study identifies differences in participation based on gender and military rank. Male personnel are more likely to engage in military esports than female personnel, and commissioned officers play a more prominent role in promoting and developing esports activities within the military compared to non-commissioned officers. Future research should explore specific skill sets cultivated through military-oriented esports training, conduct cross-national comparisons of military esports development, and propose strategic frameworks to support the sustainable integration of esports within the Royal Thai Armed Forces.

Keywords: Esports, Sports affairs, Military sports, Esports business development, Social analysis

บทนำ

ในปัจจุบัน “อีสปอร์ต” (Esport; Electronic Sport) ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิง สู่การแข่งขันที่ต้องใช้ทักษะ ความสามารถ และการคิดวิเคราะห์ในระดับสูง จนกลายเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ได้รับการยอมรับ โดยราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของ “กีฬา” ว่าเป็นกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ชัดเจน เพื่อความสนุกสนาน การผ่อนคลาย หรือการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ (Royal Institute Dictionary, 2011) แม้อีสปอร์ตจะไม่เน้นการเสริมสร้างร่างกายโดยตรง แต่ก็เข้าข่ายลักษณะของกีฬาในแง่การใช้ทักษะ ความมุ่งมั่น และการแข่งขันอย่างจริงจัง ประเทศไทยเริ่มให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตมากขึ้น โดยในปี พ.ศ. 2560 ที่ประชุมของการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจัดตั้งสมาคมได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 (Thairath Online, 2017) สอดคล้องกับข้อมูลจาก Thisisisgamethailand (2017) ที่ระบุว่าประเทศไทยมีขนาดตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แสดงถึงแนวโน้มการเติบโตอย่างชัดเจน ทั้งนี้หนึ่งในปัจจัยที่ผลักดันการเติบโตของอีสปอร์ต คือ “สังคมออนไลน์” หรือ Virtual Community ซึ่งหมายถึงกลุ่มของบุคคลที่มีความสนใจและเป้าหมายร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Dennis et al., 1998) โดยคุณภาพของการมีส่วนร่วมในชุมชนขึ้นอยู่กับระดับความไว้วางใจและความเข้าใจระหว่างสมาชิก (Hagel, 2000) ชุมชนออนไลน์เหล่านี้จึงกลายเป็นแหล่งทรัพยากรสำคัญของผู้เล่นอีสปอร์ต ทั้งในด้านข้อมูล กระบวนความคิด และการสนับสนุนทางอารมณ์ (Carver, 1999) และอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม แต่ยังเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สะสมองค์ความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์ที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่น รวมถึงมีแนวโน้มการบริโภคผ่านการสตรีมมิ่งที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงปี 2560–2570 (Statista, 2022) ส่งผลให้มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในช่วงปี 2561–2563 สูงถึง 34,316 ล้านบาท (DEPA, 2021) อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายในด้านการผลิตเนื้อหาในประเทศ โดยข้อมูลจาก Maeketeer (2022)

ระบุว่ามูลค่าการนำเข้าเกมเพื่อบริโภคภายในประเทศสูงถึง 36,036 ล้านบาท ขณะที่เนื้อหาผลิตภายในประเทศมีมูลค่าเพียง 633 ล้านบาท และมีการส่งออกเพียง 367 ล้านบาท สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาศักยภาพด้านการผลิตและนวัตกรรม การเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ได้รับการขับเคลื่อนจากทั้งภาคเอกชน เช่น ผู้จำหน่ายอุปกรณ์เกมและผู้ให้บริการเครือข่าย และภาครัฐที่ให้การสนับสนุนผ่านแผนยุทธศาสตร์ระดับประเทศ เช่น แผนแม่บทส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561–2565 และแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. 2563–2565 ตลอดจนการจัดตั้งคณะอนุกรรมาธิการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมและอีสปอร์ต ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืนในอนาคต

ในระดับนานาชาติ การพัฒนากิจกรรมกีฬาทางทหารได้มีการจัดการแข่งขันอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะมหกรรมสำคัญ เช่น Military World Games และ World Military Championships (WMC) ซึ่งจัดโดย International Military Sports Council (IMSC) รวมถึง International Army Games ที่จัดโดยกระทรวงกลาโหมของรัสเซีย กิจกรรมเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักกีฬาทหารจากทั่วโลกได้เข้าร่วมแข่งขันในกีฬาหลากหลายประเภท แต่ยังไม่มีการบรรจุ กีฬาอีสปอร์ต อย่างเป็นทางการในรายการแข่งขันระดับโลกดังกล่าว แม้ว่าประเทศไทยจะมีการเข้าร่วมมหกรรมกีฬาเหล่านี้เป็นประจำ ความเคลื่อนไหวล่าสุดของไทยในการผลักดันกีฬาทางทหารสู่เวทีนานาชาติ ได้แก่ การผลักดัน “มวยไทย” ให้ได้รับการรับรองใน IMSC โดย ดร.สุทิน คลังแสง อดีตรัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม ผ่านความร่วมมือระหว่างสหพันธ์มวยไทยสมัครเล่นนานาชาติ (International Federation of Muaythai Associations: IFMA) สมาคมกีฬามวยไทยสมัครเล่นแห่งประเทศไทย และการกีฬาแห่งประเทศไทย ซึ่งร่วมกันจัดการแข่งขัน “มหกรรมมวยไทยเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราชา” และรายการมวยเยาวชนชิงแชมเปี้ยนโลก ปี 2567 (THAI NEWS, 2024) สำหรับกีฬาอีสปอร์ต ความเคลื่อนไหวที่เป็นรูปธรรมในกองทัพไทยเริ่มต้นจากกองทัพอากาศ โดยในปี 2563 พลอากาศโท อนุวัฒน์ เพ็ชรพงศ์ ได้จัดให้มีการบรรจุอีสปอร์ตเป็น “กีฬาสาธิต” ในการแข่งขันภายในหน่วยงาน ภายใต้ชื่อ "RTAF RoV ESPORTS DAY 2020" โดยร่วมมือกับบริษัท การีนา (Garena) จัดการแข่งขันเกม Arena of Valor (RoV) ในรูปแบบออนไลน์ มีหน่วยงานจากทั่วประเทศส่งทีมเข้าร่วมทั้งสิ้น 24 ทีม โดยทีมจากกองบิน 7 จังหวัดสุราษฎร์ธานีคว้าแชมป์ ส่วนรองชนะเลิศอันดับหนึ่งและสอง ได้แก่ สำนักงานผู้บังคับบทหารอากาศดอนเมือง และกรมสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ทหารอากาศตามลำดับ (Blognone, 2020; MGR Online, 2020) กิจกรรมดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงการส่งเสริมสุขภาพและความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเน้นพัฒนาทักษะสำคัญของกำลังพล เช่น การวางแผน การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจเชิงยุทธศาสตร์ และการทำงานร่วมกันผ่านระบบ Command and Control ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การฝึกภาคสนามในรูปแบบจำลองได้ในอนาคต (MGR Online, 2020) และในปี 2568 กระทรวงกลาโหมได้ประกาศจัดการแข่งขัน "Military Esports Championship (MEC)" อย่างเป็นทางการ ภายใต้โครงการ “พัฒนาศักยภาพกำลังพลกลาโหมยุคใหม่ พลังแห่งยุทธวิธี” โดยใช้เกม RoV เป็นเกมหลักในการแข่งขัน เปิดโอกาสให้ทีมจากเหล่าทัพและภาคประชาชนทั่วไปเข้าร่วมชิงชัย ถือเป็นการยกระดับอีสปอร์ตจากระดับกิจกรรมสาธิตไปสู่ระดับการแข่งขันอย่างเป็นระบบภายในกองทัพไทย (Daily News Online, 2025)

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจการกีฬาและกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยพบว่ามีหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม ได้แก่ งานของวทัญญู ลีวงศ์วรกุล ลีวงศ์วรกุล (Leewongworakul, 2014) ที่ศึกษาแรงจูงใจในการติดตามฟุตบอลไทยโดยอิงแนวคิดของ Domjan (1996) และเสนอองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ การพัฒนา (McGill, 1977) ค่านิยมของสังคม (Hutchroft, 1994; Sawatdipanich, 1992) การรับรู้สื่อ (Klapper, 1960) และทัศนคติ (Newcomb, 1854; Surakitboworn, 2002) ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาการมีส่วนร่วมในกีฬาอีสปอร์ตได้ พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูม (Prachyasriphum, 2018) ได้นำเสนอปัจจัยต้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้ใช้งาน ได้แก่ ความง่ายในการใช้งาน

(Perceived Ease of Use), ประโยชน์ที่ได้รับ (Utilitarian) (Davis et al., 1989; Hamari & Koivisto, 2015) ความเพลิดเพลิน (Hedonic) (van der Heijden, 2004) อิทธิพลทางสังคม (Ajzen, 1991; Hsu & Lu, 2007) อิทธิพลจากเพื่อนและครอบครัว (Lu & Wang, 2008) ประสบการณ์ (Ha et al., 2007) และทัศนคติ (Ajzen, 1991) ซึ่งสามารถสะท้อนแรงขับเคลื่อนภายในของผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมอีสปอร์ตได้อย่างดี ในแง่มุมจิตวิทยาของ อภิวัฒน์ หอมทวนลม (Homthuanlom, 2019) ได้เสนอปัจจัยสำคัญ 3 ด้านที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ได้แก่ ทัศนคติ การยอมรับเทคโนโลยี และรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งล้วนสามารถสะท้อนความเป็นไปได้ในการพัฒนาอีสปอร์ตในยุคดิจิทัล ขณะที่งานของณภัทร วสุเชษฐ์ (Wasuchet, 2020) ได้นำเสนอปัจจัย 9 ด้านที่มีผลต่อความตั้งใจรับชมกีฬาอีสปอร์ตโดยอิงจากทฤษฎีพฤติกรรมแบบมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) (Xiao, 2019) ได้แก่ ความสำเร็จ ความรู้ สุนทรียศาสตร์ ดราม่า การหลีกหนีจากสังคม ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทัศนคติ ความเชื่อจากกลุ่มอ้างอิง และค่านิยมของสังคม เช่นเดียวกับงานของ ปิติกร สุธีรางกูร (Suthirangkun, 2021) ที่นำเสนอปัจจัยด้านความสำเร็จ สุนทรียภาพ ความรู้ ดราม่า การหลบหนี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และแรงจูงใจด้านความบันเทิง เป็นตัวแปรสำคัญในการตัดสินใจเล่นหรือรับชมกีฬาอีสปอร์ต และล่าสุดหลี่ ฟู่ชิง และธนกร สิริสุคันธา (Fuqing & Sirisukantha, 2024) ได้สรุปองค์ประกอบของความตั้งใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตไว้ 2 ประการ คือ อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องแรงจูงใจภายในและภายนอกของผู้เล่น จากการสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยได้จัดลำดับความสำคัญของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนากิจการกีฬาและอีสปอร์ตในประเทศไทยตามความถี่ในการปรากฏในวรรณกรรมวิจัยดัง Table 1. ได้แก่ 1) ทัศนคติ 2) ความเชื่อจากกลุ่มอ้างอิงและสังคม 3) ความสำเร็จหรือประสบการณ์ และ 4) การยอมรับเทคโนโลยี

ดังนั้นจากแนวโน้มระดับนานาชาติ อีสปอร์ตได้รับการยอมรับเพิ่มขึ้นในฐานะกีฬาประเภทใหม่ที่มิได้จำกัดอยู่เพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะทางปัญญา การทำงานเป็นทีม และการวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญที่สามารถต่อยอดสู่การพัฒนาศักยภาพของกำลังพลในบริบทของกิจการกีฬาทางทหารหลายประเทศ และประเทศไทยเองก็มีความเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับแนวโน้มดังกล่าว โดยเริ่มนำอีสปอร์ตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางทหาร ทั้งในรูปแบบของการแข่งขันภายใน และการวางแผนในอนาคตเพื่อเสริมสร้างศักยภาพกำลังพล บริบทที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจศึกษาบทบาทของอีสปอร์ตในมิติทางสังคม โดยมุ่งเน้นไปที่การนำอีสปอร์ตมาใช้เพื่อการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารในประเทศไทยอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาสภาพทางสังคมและแนวทางการพัฒนากิจการอีสปอร์ตของประเทศไทยและกีฬาอีสปอร์ตในบริบทของกองทัพ และ 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการบูรณาการอีสปอร์ตในกิจการกีฬาและการฝึกอบรมของกองทัพไทย การวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะเสนอข้อค้นพบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการวางกลยุทธ์ สนับสนุนนโยบาย และพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมในการส่งเสริมอีสปอร์ตให้กลายเป็นเครื่องมือในการพัฒนากำลังพลของกองทัพไทยในยุคดิจิทัล รวมถึงการสร้างความร่วมมือที่เข้มแข็งระหว่างภาครัฐ เอกชน และหน่วยงานความมั่นคง เพื่อยกระดับอีสปอร์ตให้มีบทบาททางยุทธศาสตร์มากยิ่งขึ้นในอนาคต

Table 1. Synthesis of Factors of Sports and Esports Development in Thailand

Factors of Sports and Esports Development in Thailand	Leewongworakul (2014)	Prachyasriphum (2018)	Homthuanlom (2019)	Wasuchet (2020)	Suthirangkun (2021)	Fuqing & Sirisukantha (2024)	Total
Development	✓						1
Social Values	✓			✓			2
Media Awareness	✓						1
Attitudes	✓	✓	✓	✓		✓	5
Achievement/Experience		✓		✓	✓		3
Knowledge				✓	✓		2
Aesthetics				✓	✓		2
Drama & Social Escapism				✓	✓		2
Reference Group & Social Beliefs			✓	✓	✓	✓	4
Entertainment & Motivation			✓			✓	2
Technology Acceptance			✓	✓		✓	3
Lifestyle			✓				1

จาก Table 1. แสดง การสังเคราะห์ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่มีผลต่อการพัฒนากิจการกีฬาและกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยพิจารณาความถี่ของปัจจัยหรือองค์ประกอบการพัฒนากิจการกีฬาและกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยตามงานวิจัยในครั้งนี้จากน้อยไปมากได้ตามลำดับ ดังนี้ 1) ทัศนคติ 2) ความเชื่อจากกลุ่มอ้างอิงและสังคม 3) ความสำเร็จหรือประสบการณ์ และ 4) การยอมรับเทคโนโลยี โดยสามารถอธิบายได้ดังกรอบแนวคิดการวิจัยดัง Figure 1.

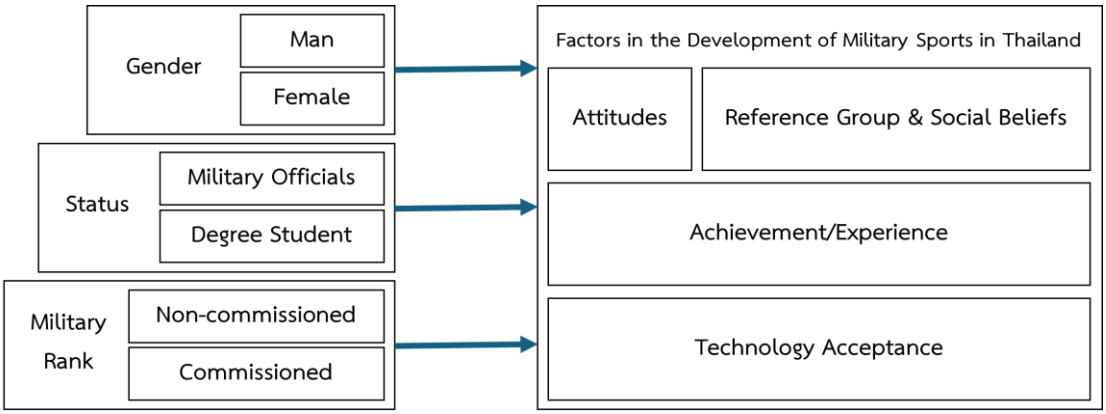


Figure 1. Research Conceptual Framework

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยในครั้งนี้แบ่งได้ 2 รูปแบบการวิเคราะห์ คือ

1. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้าราชการทหารชั้นสัญญาบัตรที่มียศตั้งแต่พลตรีขึ้นไป 2) อาจารย์สถาบันอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์สอนและวิจัยในสาขาวิชาอีสปอร์ต และดำรงตำแหน่งทางวิชาการ มหาวิทยาลัยที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในศาสตร์อีสปอร์ตในตำแหน่งตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป และ 3) นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้จัดการทีมนักกีฬาอีสปอร์ต หรือผู้ฝึกสอนที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันระดับนานาชาติ

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ จำนวน 3 คน คือ 1) ข้าราชการทหารระดับนายทหารชั้นสัญญาบัตร ยศตั้งแต่พลตรีขึ้นไป จำนวน 1 คน 2) อาจารย์ผู้สอนวิชาในสาขาอีสปอร์ตในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน และ 3) นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้จัดการทีม หรือผู้ฝึกสอนที่เคยเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติ จำนวน 1 คน

1.3 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Inclusion Criteria) ต้องมีประสบการณ์ตรงในบทบาทของตนที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตหรือการจัดการกีฬาในกองทัพ มีความเต็มใจในการเข้าร่วมให้ข้อมูลและการสัมภาษณ์เชิงลึก และสามารถให้ข้อมูลที่มีคุณภาพตามเป้าหมายของการวิจัย

2. การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ 1) ข้าราชการทหารชั้นประทวนและชั้นสัญญาบัตรจากหน่วยงานในกองทัพไทย และ 2) นักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ในสถาบันอุดมศึกษาของประเทศไทย

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ จำนวนทั้งสิ้น 400 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่-ข้าราชการทหารชั้นประทวนและชั้นสัญญาบัตร จำนวน 200 คน นักศึกษาหลักสูตรอีสปอร์ตระดับอุดมศึกษา จำนวน 200 คน

2.3 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Inclusion Criteria) สำหรับข้าราชการทหาร ต้องปฏิบัติงานอยู่ในหน่วยงานของกองทัพไทยในช่วงเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล และสำหรับนักศึกษา ต้องกำลังศึกษาในหลักสูตรอีสปอร์ต หรือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกีฬา หรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต และยินยอมเข้าร่วมตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลที่ครบถ้วน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งใช้เครื่องมือวิจัย 2 ชุด ตามวัตถุประสงค์ของแต่ละวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

ชุดที่ 1 เครื่องมือสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของกีฬาอีสปอร์ตในสังคม แนวทางการพัฒนา และแนวทางการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารในกองทัพไทย โดยออกแบบชุดคำถามให้เหมาะสมกับผู้ให้ข้อมูลซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

- **ตอนที่ 1** แบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ คำนำหน้าชื่อ ชื่อ-ชื่อกลาง-นามสกุล และสังกัดหรือหน่วยงานต้นสังกัด กลุ่มของผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งคือนายทหารระดับสูง อาจารย์มหาวิทยาลัย และนักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้เกี่ยวข้อง

- **ตอนที่ 2** ชุดคำถามเชิงลึก ประกอบด้วยคำถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ให้สัมภาษณ์สะท้อนมุมมอง ความรู้ ความเชื่อ และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ท่านมีมุมมองว่ากีฬาอีสปอร์ตมีบทบาทในสังคมไทยอย่างไร และมีผลกระทบต่อการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารในประเทศไทยอย่างไรบ้าง ?

2) ท่านคิดว่าแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยควรให้ความสำคัญกับด้านใดเป็นพิเศษ โดยเฉพาะในบริบทการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารในประเทศไทย ?

3) ท่านคิดว่ากีฬาอีสปอร์ตสามารถนำมาใช้ในกองทัพเพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถทางทหารได้อย่างไร ?

4) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการจัดตั้งหน่วยงานทางกีฬาอีสปอร์ตในกองทัพ เพื่อพัฒนาศักยภาพและกิจการกีฬาทางทหารของกำลังพล ?

5) ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารในกองทัพหรือไม่ ? อย่างไร ?

ชุดที่ 2 เครื่องมือสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับวิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตในกองทัพไทย โดยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

- **ตอนที่ 1** แบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่

1. คำนำหน้าชื่อ ชื่อ-ชื่อกลาง-นามสกุล เพศและ ชื่อต้นสังกัดหรือชื่อสถาบันการศึกษา

2. สถานะของผู้ตอบแบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 ข้าราชการทหาร โดยแบ่งให้ระบุระดับชั้นยศ 2 กลุ่ม คือ ชั้นประทวนและสัญญาบัตร

2.2 นักศึกษามหาวิทยาลัยที่กำลังเรียนในศาสตร์อีสปอร์ต โดยแบ่งให้ระบุระดับการศึกษา 3 กลุ่ม คือ ปริญญาตรี โท และเอก

- **ตอนที่ 2** แบบประเมินระดับการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหาร แบ่งเป็น 4 ด้าน รวมทั้งหมด 20 ข้อ ดังนี้

1. ทัศนคติ 4 ข้อ โดยปรับปรุงจากงานวิจัยของ วทัญญู ลีวงศ์วรกุล (Leewongworakul, 2014) พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูม (Prachyasriphum, 2018) อภิวัฒน์ หอมทวนลม (Homthuanlom, 2019) ณภัทร วสุเชษฐ์ (Wasuchet, 2020) และหลี่ ฟู่ชิง และธนกร สิริสุคันธา (Fuqing & Sirisukantha, 2024)

2. ความเชื่อจากกลุ่มอ้างอิงและสังคม 4 ข้อ โดยปรับปรุงจากงานวิจัยของ พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (Prachyasriphum, 2018) ณภัทร วสุเชษฐ์ (Wasuchet, 2020) และปิติกร สุธีรางกูร (Suthirangkun, 2021)

3. ความสำเร็จหรือประสบการณ์ 4 ข้อ โดยปรับปรุงจากงานวิจัยของ อภิวัฒน์ หอมทวนลม (Homthuanlom, 2019) ณภัทร วสุเชษฐ์ (Wasuchet, 2020) และปิติกร สุธีรางกูร (Suthirangkun, 2021)

4. การยอมรับเทคโนโลยี 4 ข้อ โดยปรับปรุงจากงานวิจัยของ อภิวัฒน์ หอมทวนลม (Homthuanlom, 2019) ณภัทร วสุเชษฐ์ (Wasuchet, 2020) และปิติกร สุธีรางกูร (Suthirangkun, 2021)

ซึ่งเครื่องมือวัดในตอนที่ 2 ทั้ง 4 ด้าน รวมทั้งหมด 20 ข้อ จะมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า มี 6 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่มีเลย” จนถึง “มากที่สุด” โดยเกณฑ์ดังต่อไปนี้

โดยทั้งข้อคำถามจะใช้แบบวัด 6 ระดับ (Chang, 1993; Sowers & Smith, 2004) ดังนี้

1	หมายถึง	ไม่มีเลย
2	หมายถึง	น้อย
3	หมายถึง	ค่อนข้างน้อย
4	หมายถึง	ค่อนข้างมาก
5	หมายถึง	มาก
6	หมายถึง	มากที่สุด

และแปลผลทางสถิติ (Wright & Masters, 1982; Wright & Stone, 1979) ได้ดังต่อไปนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	มีความหมายว่า	ระดับต่ำมาก
ค่าคะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	มีความหมายว่า	ระดับต่ำ
ค่าคะแนนเฉลี่ย	2.50 – 3.49	มีความหมายว่า	ระดับค่อนข้างต่ำ
ค่าคะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	มีความหมายว่า	ระดับค่อนข้างสูง
ค่าคะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.49	มีความหมายว่า	ระดับสูง
ค่าคะแนนเฉลี่ย	5.50 – 6.00	มีความหมายว่า	ระดับสูงมาก

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ทั้งในด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในด้านกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยทางสังคมศาสตร์ และการออกแบบเครื่องมือวิจัย เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความชัดเจนของเนื้อหา และความครอบคลุมของประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละข้อคำถาม การทดลองใช้แบบสอบถาม (Try-out) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงจากผลการตรวจสอบเชิงเนื้อหาไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างนำร่อง (Pilot Group) จำนวน 20 คน ซึ่งไม่อยู่ในกลุ่มตัวอย่างหลักของงานวิจัย เพื่อประเมินความเข้าใจ ความชัดเจนของข้อคำถาม และประสิทธิภาพโดยรวมของแบบสอบถาม การตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้ในการวัดความสอดคล้องภายในของข้อคำถาม (Internal Consistency) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นทางสถิติไว้ที่ร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อน (α) ที่ระดับ .05

Table 2. Results of the Analysis of the Confidence of the Assessment of the Level of Military Sports Development

Factors in the Development of Military Sports in Thailand	Number of Evaluations	Confidence Value
Attitudes	4	.75
Reference Group & Social Beliefs	4	.78
Achievement/Experience	4	.89
Technology Acceptance	4	.85

การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและการงานวิจัยเชิงปริมาณซึ่งประกอบไปด้วยชุดแบบสอบถามทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

1. สำหรับแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับบทบาทของอีสปอร์ตในสังคม แนวทางการพัฒนา และการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารในกองทัพ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ ดังนี้

1.1 ติดต่อและนัดหมายการสัมภาษณ์ตามวันและเวลาที่เหมาะสม

1.2 สัมภาษณ์โดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

1.3 บันทึกเสียงและจดบันทึกข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์

2. สำหรับแบบประเมินระดับการพัฒนากิจการกีฬาทางทหารเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตในกองทัพไทย

2.1 ขออนุญาตเข้าไปเก็บข้อมูลจากหน่วยงานทางทหารและมหาวิทยาลัย

2.2 เลือกเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงตามกลุ่มที่กำหนดไว้

2.3 แจกแบบสอบถามทั้งในรูปแบบกระดาษหรือแบบฟอร์มออนไลน์ตามที่สะดวกให้ข้อมูล

2.4 ตรวจสอบความถูกต้องและรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบเพื่อนำไปวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะตามประเภทของข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการถอดความจากบทสัมภาษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยมุ่งเน้นการจำแนกประเด็นสำคัญ สังเคราะห์แนวคิด และสรุปแนวทางที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและพัฒนาการของกีฬาอีสปอร์ตในสังคมไทยและบริบทของกองทัพ เพื่อใช้ในการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถาม มีแนวทางการวิเคราะห์ดังนี้

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (Descriptive Statistics) โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรที่เกี่ยวข้อง สำหรับตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2

2.2 การทดสอบสมมติฐาน (Inferential Statistics): โดยใช้สถิติ t-test ในการเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า อุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง และได้รับการยอมรับในฐานะอุตสาหกรรมใหม่ที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจสูง ทั้งในด้านการสร้างงาน การสร้างรายได้ และการดึงดูดนักลงทุน (ผู้ให้สัมภาษณ์ B) อีกทั้งยังเป็นเวทีสำคัญที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงศักยภาพในระดับประเทศและนานาชาติ (ผู้ให้สัมภาษณ์ C) นอกจากนี้ ความตื่นตัวจากภาครัฐที่สนับสนุนผ่านการจัดตั้งหน่วยงานดูแลและพัฒนาด้านอีสปอร์ตยังสะท้อนถึงทิศทางเชิงนโยบายที่มองว่าอีสปอร์ตสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนซอฟต์เพาเวอร์ของประเทศ (ผู้ให้สัมภาษณ์ A) ซึ่งสอดคล้องกับมุมมองของผู้ให้ข้อมูลที่เห็นว่าอีสปอร์ตเป็นมากกว่ากิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่เป็น

ช่องทางที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและการศึกษา (ผู้ให้สัมภาษณ์ B) ในบริบทของการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหาร พบว่าอีสปอร์ตสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนทักษะที่สอดคล้องกับภารกิจทางทหาร เช่น ความสามารถในการคิดเร็ว การตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน และการทำงานเป็นทีม (ผู้ให้สัมภาษณ์ A, B, C) ซึ่งบทสัมภาษณ์ใน Table 3. แสดงให้เห็นชัดเจนว่า บุคลากรทางทหารมีการตระหนักถึงศักยภาพของอีสปอร์ตในการพัฒนาทักษะเชิงยุทธศาสตร์อย่างรอบด้าน

และจากผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ พบว่าระดับการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารโดยรวมอยู่ในระดับสูง (4.53, .38) ตามที่แสดงใน Table 5. โดยปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนา ได้แก่ ทัศนคติ ความเชื่อจากกลุ่มอ้างอิงและสังคม และการยอมรับเทคโนโลยี (5.73, .24) ซึ่งสะท้อนว่าภาพลักษณ์ที่ดีของอีสปอร์ตในสังคมและการเปิดรับด้านเทคโนโลยีมีผลต่อการขับเคลื่อนกิจกรรมนี้อย่างมากในกองทัพ เมื่อลงลึกในเชิงเปรียบเทียบ พบว่าใน Table 6. เพศชายมีระดับการพัฒนาในกิจการอีสปอร์ตทางทหารสูงกว่าหญิง (ชาย: 4.61, .45; หญิง: 4.46, .35) ซึ่งอาจสะท้อนถึงความคุ้นเคยหรือการเข้าถึงกิจกรรมอีสปอร์ตในกลุ่มชายมากกว่าหญิง และชี้ให้เห็นว่าการส่งเสริมให้กลุ่มหญิงเข้าถึงและมีบทบาทในกิจกรรมนี้มากขึ้นอาจเป็นอีกหนึ่งนโยบายที่ควรพิจารณา ในด้านสถานะพบว่าทั้งกลุ่มทหารและนักศึกษามีระดับการพัฒนาใกล้เคียงกัน (ทหาร: 4.53, .42; นักศึกษา: 4.51, .31) ตาม Table 7. แสดงให้เห็นว่าแม้กลุ่มเป้าหมายจะมีบริบทต่างกัน แต่ก็มีศักยภาพในการพัฒนาอย่างเท่าเทียม จึงควรมีการออกแบบกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงและตอบโจทย์ทั้งสองกลุ่มอย่างเหมาะสม ผลการค้นพบที่สำคัญจาก Table 8. คือ เมื่อเปรียบเทียบตามยศ พบว่าทหารชั้นสัญญาบัตรมีระดับการพัฒนาในกิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารสูงกว่าทหารชั้นประทวนอย่างชัดเจน (สัญญาบัตร: 4.77, .33; ประทวน: 4.48, .40) ซึ่งสามารถตีความได้ว่า ทหารชั้นสัญญาบัตรอาจมีโอกาสหรือทรัพยากรมากกว่าในการเข้าร่วมกิจกรรม หรืออาจเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการผลักดันและบริหารกิจกรรมภายในหน่วยงาน การจัดกิจกรรมส่งเสริมอีสปอร์ตจึงควรมีการออกแบบให้เข้าถึงกลุ่มทหารชั้นประทวนมากขึ้น เช่น การฝึกอบรม การสนับสนุนอุปกรณ์ หรือการจัดกิจกรรมในระดับหมวด-กองร้อย เพื่อกระจายโอกาสอย่างทั่วถึง

Table 3. Summarizing and Distributing Interviews to Summarize the Study of Social Conditions and Development Guidelines for Esports in Thailand and Military Esports in Thailand.

Interviewee / Questions	Interviewee A (Lt. Gen.)	Interviewee B (Assistant Professor)	Interviewee C (Esports Trainer)
What is your view on the role of Esports in Thai society and what impact does it have on the development of military sports in Thailand?	In my opinion, esports are not just about kids playing games, as some people used to think. It is a serious industry with enormous value. More importantly, it trains many skills that soldiers must have, such as quick thinking, quick decision-making, and teamwork. All of these are necessary for military missions. In the army itself, if you look closely, e-sports can help a lot with training, especially in terms of combat tactics, team communication, or even decision-making training in stressful situations. If used in the right way, it will definitely help enhance the capabilities of the personnel.	If you ask what role esports plays in Thai society, I think that right now it is more than just a game. It is a large industry that creates jobs, generates income, and is a platform for the new generation to showcase their abilities. Today, we clearly see that it helps attract investors, creates career opportunities, and gives Thailand a larger space on the world stage. In terms of industrial development, if there is good support, Thailand has the potential to go far.	Esports in Thailand is currently on the rise. Especially with the current government that is pushing it as a soft power. Now it's not just about playing games for fun and then it's over. From the perspective of the military, esports can help develop quick thinking skills, decision-making in stressful situations, and teamwork very well. Because in a competition, you have to talk and work together. These are the skills that can really be applied to working in the military.

Interviewee / Questions	Interviewee A (Lt. Gen.)	Interviewee B (Assistant Professor)	Interviewee C (Esports Trainer)
What do you think the development of e-sports in Thailand should give special importance to, especially in the context of the development of military sports in Thailand?	I think we need to focus on 3 main things: 1) Skill development, not just playing well, but also training analytical thinking, teamwork, and using available technology to its full potential. 2) Support. If we're going to be serious, we need to have a competition field, complete equipment, and an area for soldiers to practice. 3) Organizing competitions. If we're going to use them in the military, we need to study how they help develop soldiers' potential, and then try organizing competitions in the military first. Right now, I see many branches of the military doing this.	I think there are 3 main things that we need to emphasize: 1) Esports isn't just about being good at it and that's it. We need to develop people in every field, from athletes to management teams, coaches, commentators, and even data analysts. 2) To make the industry grow, we need to have good competition fields, a professional league system, and space for youth to develop their skills. 3) If the government and private sectors cooperate, esports can grow sustainably.	For the development of esports in Thailand, I think we should focus on teamwork skills and strategic thinking because e-sports games are not just about competing in the game. It requires planning and decision-making with the team in a short period of time. This skill can be applied to work in the military, for example, making quick decisions in carrying out missions or working together in missions that require coordination between multiple parties.
How do you think esports can be used in the military to enhance military capabilities?	Some games are like simulated battlefields. You have to think of plans and strategies, similar to real battles. During battles, you have to make quick decisions. Esports can help train this well. And the army has to work as a team. Esports is a game that emphasizes coordination. I see that there are many VR games now. If used in conjunction with real training, it will help the training force be more efficient.	Many people may think that e-sports are just games, but in fact, it is a very good learning platform. And in the military, I think it is even more useful because many e-sports games require planning, quick thinking, problem solving, good communication, knowing your role, and working with others, which are the foundations of the military career and all careers.	Esports can help train quick thinking and decision-making in stressful situations very well. Some games require decisions to be made within a few seconds, which soldiers will naturally practice. Another thing is teamwork. Teams need to talk to each other all the time. Clear communication is important, and the military needs these skills as well, both in real missions.
What are your thoughts on establishing an esports organization in the military to develop the potential and military sports activities of the personnel?	If we look at it in the long run, I think it's interesting because if we have a specialized unit, we can develop people in the right areas, with systematic training, and maybe even extend it to national or even world competitions.	I think the establishment of an eSports unit in the military is a great idea because it will give soldiers a place to practice the necessary skills, including developing technologies to be used to practice these skills more effectively. And it will promote the image of the new military better than other sports.	I see it as a new approach for the military. Especially when looking at neighboring countries from a military perspective, I don't see any other countries doing it. And if it becomes official, it could be considered an upgrade and a transformation of the Thai military in the new era.
Do you have any additional suggestions on developing	There is definitely. First, let's make it serious. If we're going to do it, there must be a real agency responsible for it, not just a one-time event. And	Yes, I think that creating a partnership with universities or companies that specialize in esports will help the military	Yes, there is. I myself have seen the army and many branches of the military organize e-sports competitions as internal sports.

Interviewee / Questions	Interviewee A (Lt. Gen.)	Interviewee B (Assistant Professor)	Interviewee C (Esports Trainer)
military esports activities in the military?	looking outside, if we cooperate with universities, game companies, or other government agencies, it will grow even more. Then, we can gradually expand to compete at the national level like we used to promote Muay Thai.	develop a better training system. It can lead to the development of skills that can be applied in real missions.	But what should be done is to create cooperation with the education sector, which will help the army gain an image that is close to the people and help develop education as well.

Table 4. Frequency Distribution of the sample group that responded to the assessment and questionnaires according to demographic characteristics

Demographic Characteristics	Number (persons)	Total
Gender		
Man	228	400
Female	172	
Status		
Military Officials	200	400
Degree Student	200	
Military Rank		
Non-commissioned Officer	119	200
Commissioned Officer	81	

Table 5. Mean, Standard Deviation and order of overall level of Military Sports Development

Factors in the Development of Military Sports in Thailand	Mean	SD	Level	Order No.
Attitudes	5.73	.24	Very High	1
Reference Group & Social Beliefs	4.79	.49	High	2
Achievement/Experience	4.74	.52	High	3
Technology Acceptance	2.86	.28	Quite Low	4
Average Overview	**4.53**	**.38**	**High**	

Table 6. Results of the test of differences in the independent variables of demographic characteristics at the level of military sports development classified by gender

Comparing Dependent Variables	Man		Female		t	P
	Mean	SD	Mean	SD		
Attitudes	5.90	.26	5.61	.12	13.495	<.001*
Reference Group & Social Beliefs	4.57	.61	4.95	.29	-7.534	<.001*
Achievement/Experience	4.86	.20	4.64	.66	4.668	<.001*
Technology Acceptance	3.11	.74	2.64	.34	10.946	<.001*
Development of Military Sports Affairs	**4.61**	**.45**	**4.46**	**.35**	**5.393**	**<.001***

*p < .05

Table 7. Results of the test of differences in the independent variables of demographic characteristics at the level of military sports development classified by status

Comparing Dependent Variables	Military Officials		Degree Student		t	P
	Mean	SD	Mean	SD		
Attitudes	5.69	.25	5.80	.20	-5.110	<.001*
Reference Group & Social Beliefs	4.75	.49	4.84	.48	-1.828	.149
Achievement/Experience	4.79	.61	4.64	.33	3.180	<.001*
Technology Acceptance	2.90	.32	2.78	.22	4.511	<.001*
Development of Military Sports Affairs	**4.53**	**.42**	**4.51**	**.31**	**.188**	.037*

*p < .05

Table 8. Results of the test of differences in the independent variables of demographic characteristics at the level of military sports development classified by military rank

Comparing Dependent Variables	Non-commissioned Officer		Commissioned Officer		t	P
	Mean	SD	Mean	SD		
Attitudes	5.68	.27	5.76	.19	-4.009	<.001*
Reference Group & Social Beliefs	4.70	.49	4.25	.36	-16.938	<.001*
Achievement/Experience	4.72	.59	5.51	.48	-19.830	<.001*
Technology Acceptance	2.83	.26	3.54	.29	-37.859	<.001*
Development of Military Sports Affairs	**4.48**	**.40**	**4.77**	**.33**	**-19.659**	<.001*

*p < .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพทางสังคมและแนวทางการพัฒนากิจการกีฬากีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยและกีฬาอีสปอร์ตทางทหารของประเทศไทย และ 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตในกองทัพไทย โดยสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 จากบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน สะท้อนให้เห็นว่าอีสปอร์ตในประเทศไทยกำลังพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านสังคมและกองทัพ โดยเฉพาะการถูกมองว่าเป็นมากกว่าการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง หากแต่เป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจ การศึกษา และการพัฒนากำลังพล อีสปอร์ตมีบทบาทในฐานะซอฟต์เพาเวอร์ที่สามารถสร้างภาพลักษณ์ระดับประเทศ และส่งเสริมทักษะสำคัญ เช่น การตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงกลยุทธ์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานของ Xiao (2019) และ Hamari & Koivisto (2015) ที่ชี้ว่าอีสปอร์ตช่วยพัฒนาความสามารถด้านจิตวิทยาและสังคมอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มที่ต้องเผชิญสถานการณ์ซับซ้อน

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยเชิงปริมาณแสดงให้เห็นว่า การพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตทางทหารได้รับการยอมรับในระดับสูง โดยมีทัศนคติ ความเชื่อทางสังคม และการยอมรับเทคโนโลยีเป็นปัจจัยหลัก การเปรียบเทียบทางเพศพบว่าเพศชายมีค่าเฉลี่ยการพัฒนาในกิจกรรมอีสปอร์ตสูงกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Yee (2006) ที่ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างด้านบทบาทและการมีส่วนร่วมระหว่างเพศในกิจกรรมเกม ส่วนการเปรียบเทียบระหว่างทหารกับนักศึกษา พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพที่เท่าเทียมกันในการมีส่วนร่วม ขณะผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทหารชั้นสัญญาบัตรมีระดับการพัฒนาสูงกว่าทหารชั้นประทวนอย่างชัดเจน ซึ่งสนับสนุนข้อค้นพบของ Fuqing & Sirisukantha (2024) ที่ระบุว่าผู้ที่มีตำแหน่งระดับนโยบายจะมีโอกาสในการพัฒนาและเข้าถึงกิจกรรมมากกว่า ทั้งหมดนี้ยังสอดคล้องกับ Khanchai (2024) ที่ระบุว่าอีสปอร์ตได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และประเทศไทยได้เริ่มส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันระดับโลกอย่างต่อเนื่อง

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า กีฬาอีสปอร์ตมีศักยภาพในการส่งเสริมภารกิจด้านความมั่นคงของประเทศ โดยเฉพาะในบริบทของกิจการกีฬาทางทหาร โดยสามารถพัฒนาทักษะสำคัญของกำลังพล เช่น การตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน การวางแผน การคิดเชิงยุทธวิธี และการทำงานเป็นทีม อันสอดคล้องกับแนวคิดทหารดิจิทัลยุคใหม่ (Smart Soldier) ทั้งนี้ ระดับการพัฒนากิจการกีฬาอีสปอร์ตในหน่วยงานทหารอยู่ในระดับสูง โดยมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ทัศนคติของกำลังพล ความเชื่อของกลุ่มอ้างอิง และการยอมรับเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายมีแนวโน้มเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าเพศหญิง และทหารชั้นสัญญาบัตรมีบทบาทในการพัฒนาและส่งเสริมกิจกรรมอีสปอร์ตมากกว่าทหารชั้นประทวน ผลการศึกษานี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการวางแผนยุทธศาสตร์และออกแบบกิจกรรมอีสปอร์ตให้สอดคล้องกับบริบททางทหาร เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของกำลังพลและยกระดับกีฬาอีสปอร์ตเป็นเครื่องมือใหม่ในการพัฒนาความมั่นคงในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน สำหรับข้อเสนอแนะ ควรส่งเสริมและสนับสนุนอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องในภาครัฐและเอกชน ทั้งในในระดับนโยบายองค์กร และบุคคลอย่างเป็นระบบ โดยในระดับนโยบายควรกำหนดยุทธศาสตร์บูรณาการอีสปอร์ตเข้ากับการพัฒนากำลังพลด้านความมั่นคงผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ขณะที่ในระดับองค์กรควรจัดตั้งหน่วยงานกลางหรือศูนย์พัฒนาอีสปอร์ตทางทหารเพื่อดำเนินการฝึกอบรมและจัดการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง รวมถึงออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับกำลังพลในทุกระดับ ส่วนในระดับบุคคลควรเน้นการสร้างทัศนคติที่ดีต่ออีสปอร์ต ส่งเสริมการเข้าถึงของกลุ่มผู้หญิง และเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับภารกิจทางทหาร ทั้งนี้การวิจัยในอนาคตควรมุ่งศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับทักษะเฉพาะที่ได้รับจากอีสปอร์ต บทบาทของรัฐและเอกชนในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม ตลอดจนเปรียบเทียบแนวทางการพัฒนาอีสปอร์ตทางทหารในระดับนานาชาติเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50(2), 179-211.

Blognone. (2020). The Royal Thai Air Force has included RoV as an e-sports in its internal sports competitions for the first time [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://www.blognone.com/node/117250

Carver, C. (2002). Building a virtual community for a tele-learning environment. IEEE Communications Magazine, 37(3), 114-118.

Chang, Lei. (1993). Using Confirmatory Factor Analysis of Multitrait - Multimethod Data to Assess the Psychometrical Equivalence of 4-Point and 6-Point Likert Type Scales. Paper presented at the Annual Meeting of the National Council on Measurement in Education [Online]. Retrieved January 16, 2025, from: https://eric.ed.gov/?id=ED358119

Chulalongkorn University. (n.d.). Chapter 6: Determination of the sample group [Online]. Retrieved January 16, 2025, from: http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~jaimorn/re6.htm.

Daily News Online. (2025). Ministry of Defense announces the organization of e-sports competitions at the armed forces and general public level! [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://www.dailynews.co.th/news/4421639/

Davis, FD. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS Quarterly, 13(3), 319-340.

Dennis, AR., Pootheri, SK., & Natarajan, VL. (1998). Lessons from the Early Adopters of Web Groupware. Journal of Management Information Systems, 14(4), 65-86.

DEPA. (2021). Gaming Industry [Online]. Retrieved on December 24, 2024 from: https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/investment-quarterly-gamingindustry220164-Final.pdf.

Domjan, M. (1996). The Principles of Learning and Behavior. Belmont: Thomson/Wadsworth.

Fuqing, L. & Sirisukantha, T. (2024). Factors Affecting the Intention to Play E-SPORT of Chinese Students Studying in Universities in the Upper North of Thailand. Journal of Social Science Research, 15(1), 35-46.

Ha, I., Yoon, Y., & Choi, M. (2007). Determinants of adoption of mobile games under mobile broadband wireless access environment. Information & Management, 44(3), 276-286.

Hagel, J. (2000). Net gain: Expanding markets through virtual communities. Journal of Interactive Marketing, 13(1), 55-65.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? International Journal of Information Management, 35(4), 419-431.

Homthuanlom, A. (2019). Independent Study on Factors Affecting the Decision to Play Online Games via Mobile Phones. Independent Study for Master of Business Administration. Bangkok: Siam University.

Hsu, CL., & Lu, HP. (2007). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. Computers in Human Behavior, 23(3), 1642-1659.

Hutchcroft, PD. (1994). Power and Politics in the Philippine Banking Industry: An Analysis of State-Oligarchy Relations. Philippine Political Science Journal, 57-78.

Khanchai, K. (2024). Esports Players, Esports athletes, and Esports Industry through Bibliographic Analysis Visualization. Educational Academic Journal Bangkokthonburi University, 12(2), 16-40.

Klapper, JT. (1960) The Effects of Communication. New York: Free Press.

Leewongworakul, W. (2014). Independent study on factors influencing the motivation to follow Thai football of Thais. Independent study for Master of Business Administration. Pathum Thani: Bangkok University.

Lu, HP., & Wang, SM. (2008). The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study. Internet research, 18(5), 499-519.

Marketeer. (2022). Thai people buy 36 billion baht worth of foreign games to play. Thai digital content is growing but exports are only 2,574 million [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://marketeeronline.co/archives/281042

McGill, ME. (1977). Organization Development for Operating Manager. New York: A Division of American Management Association.

MGR Online. (2020). The Royal Thai Air Force joins hands with Garena to organize the first e-sports competition! In the 2020 Royal Thai Air Force Intramural Sports Competition [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://mgronline.com/game/detail/9630000067668

Newcomb. (1854). Attitude [Online]. Retrieved December 28, 2024 from: http://www.novabizz.Ace/.

Prachyasriphum, P. (2018). Independent study on factors influencing the intention to watch e-sports. Independent study for Master of Science in Management Information Systems. Pathum Thani: Thammasat University.

Royal Institute Dictionary. (2011). Vocabulary [Online]. Retrieved on December 28, 2024 from: http://www.royin.go.th/dictionary/

Sawatdipanich, K. (1992). Looking at education: the equal path for Thai people. Bangkok: Chulalongkorn University.

Sowers, JA., & Smith, MR. (2004). Evaluation of the effects of an in service training program on nursing faculty members' perceptions, knowledge, and concerns about students with disabilities. Journal of Nursing Education, 43(6), 248-52.

statista. (2022). Esports – Thailand [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://www.statista.com/outlook/amo/esports/thailand

Surakitboworn, S. (2002). Social Psychology. Bangkok: Sureewiyasasan.

Suthirangkun, P. (2021). Thesis on factors influencing the behavior of watching e-sports. Thesis for Master of Management. Nakhon Pathom: Mahidol University.

THAI NEWS. (2024). Driving Muay Thai in CISM (International Military Sport Council) [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: https://www.thai-news-online.com/?p=253297

Thairath Online. (2017). Thai gamers rejoice! The SAT board has included 'E-Sport' as a competitive sport [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: www.thairath.co.th/content/1018271

Thisisgamethailand. (2017). The Thai game market is the largest and most active in SEA. The future and growth from the PC online era to mobile [Online]. Retrieved December 24, 2024 from: www.thisisgamethailand.com/content/The-Thai-Game-Market-Is-The-Largest-And-Most-Active-In-SEA.html

van der Heijden, H. (2004). User Acceptance of Hedonic Information Systems. MIS Quarterly, 28(4), 695-704.

Wasuchet, N. (2020). Independent study on factors influencing the intention to watch e-sports: A case study of the ROV game. Independent study for Master of Science in Technology Management. Pathum Thani: Thammasat University.

Wright, BD. & Stone, MH. (1979). Best test design. Chicago: MESA Press.

Wright, BD., & Masters, GN. (1982). Rating scale analysis. Chicago: MESA Press.

Xiao, M. (2019). Factors Influencing E-sports Viewership: An Approach Based on the Theory of Reasoned Action. Florida: College of Journalism and Communications, University of Florida.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 15(3), 309–329.