แรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

MOTIVATION TO PLAY E-SPORTS ON THE CHANDRAKASEM RAJABHAT UNIVERSITY TEAM

กัมปนาท พาสุวรรณ[1] ปิยนุช ดีนทอง [1] ธนกร ไข่มุสิก[1] ทรงทรรศน์ จินาพงศ์[1] และ ณัฐธิดา บังเมฆ[1*]

Kampanart Pasuwan[1] Piyanut Dinthong[1] Tanakorn kaimusik[1]

Songdhasn Chinapong[1] and Natthida Bangmek [1*]

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม[1]

Division of sports science, Faculty of Science, Chandrakasem Rajabhat University, Thailand[1]

*Corresponding Author: bee_bangmek@hotmail.com

ข้อมูลบทความ

ประวัติบทความ:

รับเพื่อพิจารณา: 19 ธันวาคม 2565

แก้ไข: 27 มกราคม 2566

ตอบรับ: 31 มกราคม 2566

คำสำคัญ:

แรงจูงใจภายใน/แรงจูงใจภายนอก/นักกีฬาอีสปอร์ต

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจภายในและภายนอกในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักกีฬาอีสปอร์ตทีมชายมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม อายุ 19 -25 ปี จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตของทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจภายในของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม อยู่ในระดับที่มาก มีค่าเฉลี่ยรวม 3.89 ± 0.43 คะแนน ส่วนแรงจูงใจภายนอกของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม อยู่ในระดับที่มาก มีค่าเฉลี่ยรวม 3.61 ± 0.19 คะแนน

ดังนั้นการที่จะผลักดันให้บุคคลรู้สึกสนใจอยากเล่นกีฬาอีสปอร์ต ต้องพยายามปลูกฝังให้บุคคลนั้นเกิดแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก เช่นทำให้เกิดความชอบ ต้องการชนะในเกมส์รวมถึงการมีเงินรางวัลตอบแทนจากการแข่งขันจึงจะสามารถทำให้บุคคลเกิดความสนใจและอยากเล่นกีฬาอีสปอร์ตได้

Article Info

Article History:

Received: December 19, 2022

Revised: January 27, 2023

Accepted: January 31, 2023

Keywords:

intrinsic motivations/extrinsic

Abstract

The purpose of this research was to study the intrinsic and extrinsic motivations for playing e-sports of Chandrakasem Rajabhat University team. The subjects were recruited by purposive sampling and conducted 2 0 male e-sports Chandrakasem Rajabhat University athletes (1 9 –2 5 years old). The questionnaire was used for collecting the data of the motive to play e-sports and join a Chandrakasem

motive/e-sports athletes

Rajabhat University team. The descriptive statistic (percentage, mean, and standard deviation) was used to analyze the data.

The results showed that the intrinsic motive to play e-sports was very high level (mean score 3.89 ± 0.43) and extrinsic motive to play e-sports was very high level (mean score 3.61 ± 0.19) as well. Therefore, in order to drive a person to feel interested in playing e-sports, one must try to instill motivation in that person both internally and externally. such as wanting to win in the game and having money in return from the competition, so it can make people interested and want to play e-sports.

1. บทนำ

อีสปอร์ต (Electronic Sports/E-sport) หรือการแข่งขันกีฬาออนไลน์ เป็นการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลกและมีรูปแบบการเล่นเหมือนวิดีโอเกมส์ในระบบออนไลน์ทั่วไป ที่ประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬาที่เป็นคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ชนิดต่าง ๆ ที่สนับสนุนการเล่นเกมส์ รวมถึงมีการฝึกฝนการทำงานเป็นทีมหรือมีการดำเนินกลยุทธ์ การวางแผนการเล่นไว้ล่วงหน้าเพื่อความสมบูรณ์แบบของการแข่งขัน [1] ซึ่งในปัจจุบันรูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตจะแบ่งตามประเภทของเกม เช่น ประเภทเกมแอคชั่น ประเภทเกมแนวภาษา ประเภทเกมการยิง ประเภทเสมือนจริง เป็นต้น [2]

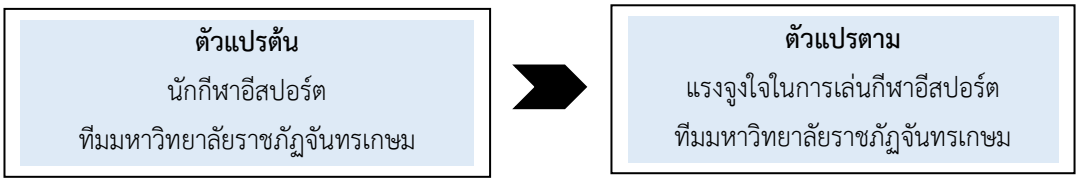
อีสปอร์ต เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในต่างประเทศมาแล้วระยะเวลาหนึ่ง แต่ในประเทศไทยเพิ่งได้รับการรับรองว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งในปี พ.ศ.2560 และได้เริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายเนื่องจากนักกีฬาไทยทำผลงานการแข่งขันได้ดีในระดับสากล และแต่เดิมนั้นกลุ่มผู้เล่นหรือผู้รับชมอีสปอร์ตจะถูกจำกัดเฉพาะบางกลุ่มคนแต่ด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีและการเข้าถึงเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจึงทำให้กระแสความสนใจของผู้คนในกีฬาอีสปอร์ตมีเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญและทำให้ปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ตนั้นไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่กลุ่มผู้เล่นหรือผู้ชมเพียงบางกลุ่มอีกต่อไป [3] โดยปัจจุบันอีสปอร์ตกลายเป็นกีฬาที่ได้รับการยอมรับและได้รับการสนับสนุนมากขึ้น รวมถึงสถาบันการศึกษาหลายแห่งต่างก็ให้ความสำคัญโดยการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เช่น หลักสูตรการพัฒนาเกม หลักสูตรการจัดการอีสปอร์ต หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เป็นต้น

การแข่งขันอีสปอร์ตนี้จะแบ่งระดับผู้เล่นออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับมือสมัครเล่น ระดับกึ่งมืออาชีพ ระดับมืออาชีพ [4] ซึ่งปัจจุบันมีการแบ่งรูปแบบการแข่งขันเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทบุคคลและประเภททีม ทำให้นักกีฬาต้องมีการวางแผนการเล่นและการฝึกซ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะและผู้ที่เป็นที่สุดในแต่ละเกม ดังนั้นการที่นักกีฬาอีสปอร์ตจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยความพยายามในการฝึกซ้อมและแข่งขัน มีการวางแผนการเล่น และต้องมีความรักในกีฬาอีสปอร์ตรวมถึงมีแรงจูงใจที่จะกระตุ้นให้เล่นกีฬาตามความต้องการของตน ดังที่ สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ [5] ได้กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนเมื่อต้องการจะกระทำกิจกรรมใดให้เกิดความสำเร็จจำเป็นจะต้องมีแรงจูงใจเป็นตัวสำคัญ ซึ่งการที่นักกีฬาจะเลือกเล่นกีฬาชนิดนั้น ๆ ต้องมีความตั้งใจขยันฝึกซ้อม พยายามแข่งขันอย่างเต็มที่ ดังนั้นการมีแรงจูงใจที่ดีเป็นสำคัญซึ่งจะกระตุ้นให้นักกีฬาเกิดความตื่นตัวทั้งในขณะฝึกซ้อมหรือแข่งขันนั่นเอง สอดคล้องกับ สมบัติ กาญจนกิจ และสมหญิง จันทรุไทย [6] ที่กล่าวว่า แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญทั้ง

ในกลุ่มเล่นกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่จะช่วยส่งเสริมให้นักกีฬาและเยาวชนได้พัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ โดยการทราบถึงแรงจูงใจจะช่วยเอื้อให้คนเข้าร่วมเล่นกีฬา และคงเล่นกีฬาให้นานที่สุดและหาทางป้องกันหรือลดอัตราการเลิกเล่นกีฬาเพื่อให้มีปริมาณผู้เล่นกีฬานั้นในจำนวนสูงสุดนั่นเอง [7]

แรงจูงใจคือสิ่งที่กำหนดทิศทางและระดับความตั้งใจที่จะกระทำในการเลือกและการคงไว้ของพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งมีอยู่ 2 ประเภทคือแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่เกิดขึ้นจากความต้องการภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นทัศนคติ ความคิดเห็น ความสนใจ ความตั้งใจ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความพึงพอใจความต้องการ เป็นต้น และแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) ที่เกิดขึ้นจากภายนอกเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น การที่นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันเพื่อได้รางวัล ได้รับการยอมรับ การมีชื่อเสียง เป็นต้น โดยแรงจูงใจจากการเลือกเล่นกีฬานั้นสามารถเกิดได้ทั้งจากแรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจภายนอก หรือทั้งสองอย่างพร้อมกัน นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับ ขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจล้วนเป็นเหตุให้เกิดแรงจูงใจได้ [8] ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้นักกีฬาตั้งใจฝึกซ้อมเพื่อให้ได้ชัยชนะจากการแข่งขัน ซึ่งในกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ก็ได้ส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่าง ๆ ซึ่งการที่นักกีฬาจะประสบความสำเร็จนั้นต้องมีความอดทนและความพยายามในการฝึกซ้อมอย่างหนัก และฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอจึงจะได้ผลการแข่งขันที่ดี และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตของของนักกีฬาจะเกิดจากแรงจูงใจจากภายนอก เช่น ความต้องการมีชื่อเสียง การได้รับชัยชนะ การอยากได้รางวัล มีสถาบันการศึกษาให้การสนับสนุนให้เรียนฟรีมีหน่วยงานต่าง ๆ บรรจุเข้าทำงาน มากกว่าแรงจูงใจภายในจากการเล่นสนุกสนานการมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น [9] และจากการวิจัยของวรินทร์ ปรีวาสน์ และคณะ [10] พบว่าแรงจูงใจในการเล่นของนักกีฬาอีสปอร์ตสูงกว่าผู้เล่นทั่วไปมาก โดยแรงจูงใจที่แตกต่างกันมาก ได้แก่ ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ความต้องการเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ และเงินรางวัล เป็นต้น

จึงจะเห็นได้ว่า แรงจูงใจนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักกีฬาสามารถเลือกเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ ได้ รวมถึงยังช่วยกระตุ้นให้นักกีฬาตั้งใจฝึกซ้อมเพื่อให้ได้ผลการแข่งขันที่ดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ฝึกสอนและบุคลากรที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจูงใจให้ผู้ที่มีความสนใจเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตให้มากยิ่งขึ้นต่อไป



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแรงจูงใจภายในและภายนอกของนักกีฬาในการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตในนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 25 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม เพศชาย จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

- เกณฑ์การคัดเลือกเข้าร่วมการศึกษา (Inclusion criteria)

1) เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่มีอายุ 19 - 25 ปี

2) เพศชาย

3) มีประสบการณ์การแข่งขันอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม อย่างน้อย 1 ครั้ง

- เกณฑ์การคัดเลือกออกจากการศึกษา (Exclusion criteria)

1) ขอถอนตัวจากการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยพัฒนาข้อคำถามของแบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต จากการศึกษาของ กษมา สุขุมาลจันทร์ [11] และผ่านการพิจารณาและตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยการหาค่าความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence; IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งแบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 15 ข้อคำถาม แบ่งออกได้ดังนี้

- แรงจูงใจภายใน มีทั้งหมด 9 ข้อ
- แรงจูงใจภายนอก มีทั้งหมด 6 ข้อ

ข้อคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ได้กำหนดมาตราส่วนประมาณค่าคะแนนไว้ดังนี้ [12]

ระดับแรงจูงใจมากที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	5
ระดับแรงจูงใจมาก	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ระดับแรงจูงใจปานกลาง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
ระดับแรงจูงใจน้อย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
ระดับแรงจูงใจน้อยที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยน้ำหนักคะแนน ผู้วิจัยให้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

4.50 - 5.00	หมายถึง	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49	หมายถึง	อยู่ในระดับมาก
2.50 - 3.49	หมายถึง	อยู่ในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายถึง	อยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ผู้วิจัยจัดเตรียมแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการวิจัย อธิบายการกรอกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างจนเป็นที่เข้าใจ

3) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปแจกกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

4) ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามที่ได้กลับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์

5) ผู้วิจัยนำผลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยข้อมูลทั่วไปใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. ผลการวิจัย

4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เป็นนักกีฬาที่มีอายุ 19 - 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาอายุ 21 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 2 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75 ซึ่งส่วนมากนักกีฬายังเป็นผู้ที่ยังไม่มีรายได้ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65 นอกจากนี้ยังพบว่า นักกีฬาส่วนใหญ่จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55 และพบว่านักกีฬาส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ส่วนมากอยู่ที่ 2 - 4 ชั่วโมง/วัน คิดเป็นร้อยละ 45 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n=20)

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
อายุ	19 - 20 ปี	12	60
	21 - 25 ปี	8	40
ระดับการศึกษา (ชั้นปี)	ปี 1	0	0
	ปี 2	15	75
	ปี 3	5	25
	ปี 4	0	0
รายได้	ยังไม่มีรายได้	13	65
	1,000 - 5,000บาท/เดือน	7	35
	5,000 - 10,000บาท/เดือน	0	0
	10,000 - 30,000บาท/เดือน	0	0
เครื่องมือที่ใช้ในการเล่นเกม online	คอมพิวเตอร์	11	55
	โทรศัพท์	7	35
	I pad	3	10
ระยะเวลาในการเล่นเกม online	2 - 4 ชั่วโมง/วัน	9	45
	5 - 8 ชั่วโมง/วัน	7	35
	9 - 12 ชั่วโมง/วัน	4	20

4.2 ด้านแรงจูงใจภายในของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม พบว่ามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 ซึ่งมีแรงจูงใจภายใน เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และพบว่าข้อคำถามของแรงจูงใจภายในที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 7 อันดับโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ความต้องการเป็นผู้ชนะในเกม 4.40±0.68 คะแนน 2) ต้องการเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ 4.30±1.17 คะแนน 3) ชอบความตื่นเต้นและท้าทาย 4.25±1.07 คะแนน 4) ความสนุก/คลายเครียด 4.20±1.01 คะแนน 5) ต้องการให้ผู้คนยอมรับในความสามารถของตน 3.85±1.39 คะแนน 6) การชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก 3.85±1.23 คะแนน และ 7) ชอบวางแผนในการเล่นกีฬาประเภททีม 3.60±1.19 คะแนน โดยข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจภายในระดับปานกลาง 2 อันดับ โดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต 3.45±1.15 คะแนน และ 2) ต้องการเป็นเช่นเดียวกับบุคคลต้นแบบ (ไอดอล) 3.15±1.14 คะแนน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจภายใน ของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (n=20)

แรงจูงใจภายใน	ค่าสถิติบรรยาย		
	$\bar{x}$	S.D.	การแปรผล
1. ความใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต	3.45	1.15	ปานกลาง
2. ความต้องการเป็นผู้ชนะในเกม	4.40	0.68	มาก
3. ความสนุก/คลายเครียด	4.20	1.01	มาก
4. ต้องการเป็นเช่นเดียวกับบุคลต้นแบบ(ไอดอล)	3.15	1.14	ปานกลาง
5. ชอบวางแผนในการเล่นกีฬาประเภททีม	3.60	1.19	มาก
6. ชอบความตื่นเต้นและท้าทาย	4.25	1.07	มาก
7. ต้องการเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ใหม่ๆ	4.30	1.17	มาก
8. ต้องการให้ผู้คนยอมรับในความสามารถของตน	3.85	1.39	มาก
9. การชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก	3.85	1.23	มาก
รวมค่าเฉลี่ยแรงจูงใจภายใน	**3.89**	**0.78**	**มาก**

4.3 ด้านแรงจูงใจภายนอกของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม พบว่ามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.07 ซึ่งมีแรงจูงใจภายนอกเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และพบว่าข้อคำถามของแรงจูงใจภายนอกที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 5 อันดับโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) เงินรางวัลของอีสปอร์ต 3.95±1.05 คะแนน 2) มีโอกาสได้รู้จักคนในสังคมมากขึ้น 3.70±1.26 คะแนน 3) สื่อประชาสัมพันธ์ 3.60±1.19 คะแนน 4) มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น 3.55±1.47 คะแนน และ 5) ทำให้มีมีสปอนเซอร์เข้ามาซับพอร์ต 3.50±1.47 คะแนน โดยข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจภายนอกระดับปานกลาง คือ ต้องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในอนาคต 3.40±1.27 คะแนน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจภายนอกของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (n=20)

แรงจูงใจภายนอก	ค่าสถิติบรรยาย		
	$\bar{x}$	S.D.	การแปรผล
1. สื่อประชาสัมพันธ์	3.60	1.19	มาก
2. เงินรางวัลของอีสปอร์ต	3.95	1.05	มาก
3. มีโอกาสได้รู้จักคนในสังคมมากขึ้น	3.70	1.26	มาก
4. มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น	3.55	1.47	มาก
5. ทำให้มีสปอนเซอร์เข้ามาซัพพอร์ต	3.50	1.47	มาก
6. ต้องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในอนาคต	3.40	1.27	ปานกลาง
รวมค่าเฉลี่ยแรงจูงใจภายนอก	**3.61**	**1.07**	**มาก**

4.4 แรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจโดยรวมของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม พบว่า มีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจโดยรวมเท่ากับ 3.78 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจโดยรวมของการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (n=20)

แรงจูงใจ	ค่าสถิติบรรยาย		
	$\bar{x}$	S.D.	การแปรผล
แรงจูงใจภายใน	3.89	0.78	มาก
แรงจูงใจภายนอก	3.61	1.07	มาก
รวมค่าเฉลี่ยแรงจูงใจโดยรวม	**3.78**	**0.87**	**มาก**

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย พบว่า แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตในนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้น ผลักดันให้นักกีฬาเกิดความพยายาม มีความอดทนต่อการฝึกซ้อม เพื่อให้ได้ผลการฝึกซ้อมหรือผลการแข่งขันเป็นไปตามความมุ่งหวัง ดังที่ สืบสาย บุญวีรบุตร [7] ที่กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและระดับของความตั้งใจที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และประสบผลสำเร็จ ซึ่งแรงจูงใจนั้นถือว่าเป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์สามารถแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลตามต้องการ หากบุคคลใดที่มีแรงจูงใจมากก็จะมีความพยายามในการกระทำสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่ลดละเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น ๆ ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกในการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตในนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากด้วย สอดคล้องกับการวิจัยของ กษมา สุขุมาลจันทร์ [11] ที่ศึกษาแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกของนักกีฬาชักกะเย่อที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 32 จำนวน 204 คนโดยใช้แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่อของนักกีฬาชักกะเย่อในกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 32 ที่มีความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

เท่ากับ 0.94 ซึ่งผลการวิจัยพบว่าแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่อของนักกีฬาชักกะเย่อในกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 32 ด้านแรงจูงใจภายในอยู่ในระดับมากและด้านแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ จากผลจากการวิจัยพบว่า แรงจูงใจที่มีผลต่อการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตในนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ในด้านแรงจูงใจภายใน อยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ย ในด้านที่นักกีฬาต้องการเป็นผู้ชนะในเกม สูงที่สุด และมีคะแนนเฉลี่ยในด้านต้องการเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ เล่นเพื่อความสนุกสนานและคลายเครียดเป็นลำดับถัดมา ซึ่งสอดคล้องกับ สืบสาย บุญวีรบุตร [7] ได้กล่าวไว้ว่าแรงจูงใจภายในเป็นแรงจูงใจที่ต้องการจะกระทำหรือประพฤติเพราะรับรู้ว่าตนมีความสามารถมีความมุ่งมั่นด้วยตัวเอง ความพยายามที่จะกระทำ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในตนเอง ที่เกิดจากการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถ เป็นแรงจูงใจภายใน ดังนั้นแรงจูงใจในการเล่นกีฬา อาจเป็นเพราะความสนุกสนานท้าทาย เสี่ยงภัย และชอบการแข่งขัน และต้องการเป็นผู้ชนะในเกมการแข่งขันนั้น ๆ โดยไม่มีอิทธิพลจากภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง สอดคล้องกับ สงวน สุทธิเลิศอรุณ [13] ได้กล่าวไว้ว่าแรงจูงใจในการเล่นกีฬาด้วยความสนุกสนานเต็มใจที่จะเล่นโดยถือว่าการบรรลุในกิจกรรมนั้น ๆ เป็นรางวัลอยู่แล้ว ตัวอย่างของแรงจูงใจภายในได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความรัก ความสนใจ ความสนุกสนาน ความสำเร็จ ความพึงพอใจ ความศรัทธา ความซาบซึ้ง เป็นต้น ซึ่งแรงจูงใจภายในเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนเข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ และมีผลทำให้การทำกิจกรรมนั้น ๆ เช่น การจัดโปรแกรมการฝึกให้เหมาะสมกับนักกีฬาแต่ละกลุ่ม การตั้งเป้าหมายที่เป็นไปได้กับนักกีฬาเพื่อให้นักกีฬาได้รับประสบการณ์ผลสำเร็จและปรับปรุงบุคลิกภาพของผู้ฝึกสอนเพื่อให้นักกีฬาเกิดความศรัทธา โดยผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ จาตุรนต์ ลิ่มหัน [14] ที่ศึกษาแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นกีฬาฟุตซอลอาชีพที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันเอไอเอส ฟุตซอลไทยลีกและดิวิชั่น1 2018 จำนวน 22 ทีม ทีมละ 18 คน รวมทั้งสิ้น 396 คน ผลการวิจัยพบว่าแรงจูงใจภายในของนักกีฬาฟุตซอลอาชีพที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอส ฟุตซอลไทยลีก และดิวิชั่น1 2018 อยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกันกับ เสาวลี แก้วช่วย [15] ที่กล่าวถึงแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬา เมื่อเริ่มเล่นกีฬาใหม่ ๆ แรงจูงใจในการเล่นกีฬามักเกิดจากผลงาน ความสนุกความเพลิดเพลินหรือการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน แต่ถ้าเล่นได้ดีมีฝีมือมากขึ้นจะกลายเป็นแรงจูงใจที่เกิดจากผลการแข่งขันที่ตามมา เช่น การได้รับชัยชนะ ความสำเร็จจากการแข่งขันและรางวัล ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นแรงเสริมทางบวกทำให้มีความพยายามฝึกซ้อมมากขึ้น แม้ว่าจะเหน็ดเหนื่อยแต่เพื่อให้ได้ชัยชนะนักกีฬาจะอดทนยอมรับความลำบากหรือแม้แต่ความเบื่อหน่ายที่อาจเกิดขึ้นได้เป็นครั้งคราวในขณะที่ทำการฝึกซ้อมหนัก ทำให้พัฒนาฝีมือขึ้นเรื่อย ๆ จนเป็นนักกีฬาที่เก่งและเป็นได้รับชัยชนะได้

นอกจากนี้ ผลจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่าแรงจูงใจที่มีผลต่อการเลือกเล่นกีฬาอีสปอร์ตในนักกีฬาอีสปอร์ตทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ในด้านแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่านักกีฬาต้องการเงินรางวัลจากการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด สอดคล้องกับ สงวน สุทธิเลิศอรุณ [13] ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคลซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายนอก ได้แก่ การแข่งขัน การร่วมมือ การให้รางวัล การลงโทษ การยกย่อง การชมเชย เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะทำให้นักกีฬาเกิดความมานะพยายามในการฝึกซ้อมยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ กรมพลศึกษา [16] ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันที่มาจากภายนอกตัวบุคคลซึ่งกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม อาจเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง การได้รับการยอมรับ แรงจูงใจภายนอกไม่มีความคงทนถาวรต่อพฤติกรรมของบุคคลมากนัก บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะในกรณีที่ต้องการรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม การได้รับการยอมรับเท่านั้น เช่น นักกีฬาฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อแลกเปลี่ยนกับรางวัลหรือสิ่งตอบแทนอื่น ๆ หรือขยันตั้งใจฝึกซ้อมอย่างหนัก เพื่อให้ผู้ฝึกสอน

มองเห็นและเลือกตนเองเป็นผู้เล่นตัวจริงหรือเป็นหัวหน้าทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาพิมล ไชยวุฒิ [17] ที่ศึกษาแรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่พบว่า ปัจจุบันมีการสนับสนุนการแข่งขันเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกระแสในยุคปัจจุบันมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กและเยาวชนมองว่าเกมส์ คือการเล่นกีฬาและยังมีความมุ่งมั่นเล่นเกมส์เพื่อที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต โดยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตได้แก่ เงินรางวัลจากการแข่งขัน ความต้องการเอาชนะ อีกทั้งกระแสจากการเล่นกีฬาอีสปอร์ตยังส่งผลให้เกิดธุรกิจได้ ซึ่งนับเป็นความก้าวหน้าของการเจริญเติบโตทางธุรกิจอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์ในประเทศได้

6. สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน ดังนั้นการที่จะผลักดันให้บุคคลสนใจอยากเล่นกีฬาอีสปอร์ตต้องพยายามปลูกฝังให้บุคคลนั้นเกิดแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ทำให้เกิดความชอบ ต้องการชนะในเกมส์รวมถึงการมีเงินรางวัลตอบแทนจากการแข่งขันจะสามารถทำให้บุคคลเกิดความสนใจและอยากเล่นกีฬาอีสปอร์ตได้

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ผู้ฝึกสอนนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการสร้างแรงจูงใจแรงใจเพื่อให้มีนักกีฬาเพิ่มมากขึ้น

7.2 หน่ายงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลไปใช้สร้างแจงจูงใจให้นักกีฬาต่าง ๆ ได้

7.3 ควรทำวิจัยเปรียบเทียบแรงจูงใจของแต่ละชนิดกีฬา

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณนักกีฬาอีสปอร์ต ทีมมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจนสามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และขอขอบคุณสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่ให้การสนับสนุนการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] สมาคมกีฬาวอลเลย์บอลแห่งประเทศไทย. (2565). กติกาการแข่งขันวอลเลย์บอล ฉบับปี พ.ศ. 2564 – 2567 (2021 – 2024). กรุงเทพฯ: สมาคมกีฬาวอลเลย์บอลแห่งประเทศไทย.

[1] Hutchin B. (2010). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the world-cyber game. New Media & Society, 10(6), 851-869.

[2] ธนกฤต ดีพลภักดิ์. (2556). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรมผู้ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.

[3] ธนาคาร เลิศสุดวิชัย. (2561). ESORTS. สืบค้น 27 มกราคม 2566, จาก https://blog.ourgreenfish.com/2017/07/13/esports-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3

[4] ปิติกร สุธีรางกูร. (2564). ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการรับชมอีสปอร์ต (สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

[5] สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. (2544). จิตวิทยาการกีฬา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

[6] สมบัติ กาญจนกิจ และสมหญิง จันทรุไทย. (2542). จิตวิทยาการกีฬา แนวคิด ทฤษฎี สู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[7] สืบสาย บุญวีรบุตร. (2541). จิตวิทยาการกีฬา. ชลบุรี: สำนักพิมพ์ชลบุรีการพิมพ์.

[8] จิรวัฒน์ พิมพะนิตย์ และธชา รุญเจริญ. (2560). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ของนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 11(2), 41-47.

[9] สุพัชริน เขมรัตน์. (2563). จิตวิทยาการกีฬาพื้นฐาน : แนวทางการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

[10] วรินทร์ ปรีวาสน์ กิติศักดิ์ บุญชิต QingQing Xu และสุวิช ถิระโคตร. (2563). พฤติกรรมการเล่นเกมส์ การเตรียมความพร้อมและแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 2(2), 133-145.

[11] กษมา สุขุมาลจันทร์. (2560). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่อของนักกีฬาชักกะเย่อในกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). สุพรรณบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.

[12] วิเชียร เกตุสิงห์. (2552). การวัดผลการศึกษาและสถิติเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

[13] สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.

[14] จาตุรนต์ ลิ่มหัน. (2561). แรงจูงใจในการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตซอลอาชีพ (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

[15] เสาวลี แก้วช่วย. (2558). แรงจูงใจของเยาวชนในการเลือกเล่นกีฬา. กรุงเทพฯ: คณะสังศาสตร์และมนุษย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

[16] กรมพลศึกษา. (2556). จิตวิทยาการกีฬา. กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

[17] ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558). แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเลคโทรนิค (E-sport) (สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.