

แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร
THE GUIDELINES OF E-SPORT TOURISM MANAGEMENT IN BANGKOK METROPOLIS

โดย

นายชนกันต์	อมรพัชระ	รหัสนิสิต 58166010019
นางสาวชาคริยา	แชมเกษม	รหัสนิสิต 58166010021
นายกรกฎ	พีชวิษณุพร	รหัสนิสิต 58166010097
นางสาวกัศรีมา	ดาอูเส็น	รหัสนิสิต 58166010099
นางสาวชนม์นิภา	ป้อมป้องกัน	รหัสนิสิต 58166010104
นางสาวฐิติกาญจน์	บุญนำ	รหัสนิสิต 58166010108
นายบารเมษฐ์	ชัยฤกษ์	รหัสนิสิต 58166010119
นายวรภัทร	เลิศบัญญัติ	รหัสนิสิต 58166010131
นายอรรถพล	วัชรฤทัย	รหัสนิสิต 58166010168

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์.ดร. กิ่งกนก เสาวภาวงศ์

รายงานการวิจัยฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา นจท 322 พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว
ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

วิจัยเรื่องแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร โดยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามสำหรับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมหรือเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร จำนวน 385 ชุด และใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาอีสปอร์ต ทั้งหมดจำนวน 6 ท่าน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและนักศึกษา ในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมามีการเข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต 2-5 ครั้ง และส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมแข่งขัน โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่เล่นในช่วงเวลา 20.00-00.59 น. และเล่นกับเพื่อน ประเภทเกมที่เล่นเป็นประจำคือ ประเภทการเล่นที่มีจุดเด่นตรงที่สามารถบังคับตัวละครได้เพียงตัวเดียว และจบเกมภายในการเล่นแต่ละครั้ง (MOBA) และเกมที่ส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ Arena of Valor (ROV) โดยความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต พบว่าด้านบุคลากรอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.63) ด้านงบประมาณอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.71) ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.81$, S.D. = 0.72) ด้านจัดการจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.75) ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.76) ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.76) ด้านความต้องการเจริญเติบโตอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.07$, S.D. = 0.90)

การจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร สามารถจัดการโดยใช้แนวทาง “E-SPORT” ดังนี้ E-Earning, S-Standard, P-Perspective, O-Organization, R-Readiness และ T-Tourism และ องค์ประกอบการท่องเที่ยว 5A's ดังนี้ Attraction, Accessibility, Activities, Amenities, Accommodation ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลสำคัญในการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานครให้มีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: แนวทางการจัดการ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา อีสปอร์ต กรุงเทพมหานคร

ABSTRACT

The guidelines of E-Sport tourism management in Bangkok Metropolis had a purpose that were to set the guidelines for management of E-Sport tourism in Bangkok Metropolis. The questionnaires were utilized as a tool to collect data form 385 tourists who participated in the E-Sport event in Bangkok, by using structured interviews from six experts in sport tourism and E-Sport. The results were as follows:

Most of the respondents were male, mostly ages are 20 years old, the highest of education was bachelor degree and most of the respondents were students. In the past year, the respondents were participated to the E-Sport event about 2-5 times, the majority of the respondent had never participated in E-Sport events.

Most of the respondents who play E-Sport were playing E-Sport around 3-5 hours per day, during 20.00-00.59, with friends. E-Sport game types is mainly played regularly MOBA and most of the respondents played ROV. Opinions of respondents on the potentiality of E-Sport events management in personnel was at a high level ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.63), in budget was at a high level ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.71), in location, equipment and facilities was at a high level ($\bar{x} = 3.81$, S.D. = 0.72) and in management was at a high level ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.75) The opinions of the respondent needs to participate in E-Sport events, the requirement to live at a high level ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.76) to connected relationships with other people on many levels at a high level ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.76) The demand growth as moderate level ($\bar{x} = 3.07$, S.D. = 0.90).

This research is showing the way to organize E-Sport tourism by using “E-Sport” guidelines which can be separated into E-Earning, S-standard, P-perspective, Organization, Readiness, Tourism and 5A's of tourism follows by Accessibility, Amenities, Activities, Accommodation. For all the result, it greatly encourage the organizing E-Sport tourism in Bangkok metropolis to be more effective.

Keywords: Management guidelines Sport tourism E-Sport Bangkok Metropolis

กิตติกรรมประกาศ

วิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมายเพราะได้รับความช่วยเหลือและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าอย่างยิ่งจากผู้มีพระคุณหลายท่าน ทางผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนมาโดยตลอด

ขอบพระคุณ อาจารย์กิ่งกนก เสาวภาวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยเล่มนี้ ที่สละเวลามาให้ความรู้ ความเข้าใจ ให้คำปรึกษาทั้งด้านวิชาการเกี่ยวกับวิจัย และการดำเนินการทำวิจัย ตลอดจนช่วยเหลือขอพบพว่องต่างๆ ทั้งยังคอยให้กำลังใจในการทำวิจัยและการศึกษาในสาขาวิศวกรรม การจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศมาโดยตลอด

ขอบพระคุณ คณะอาจารย์ในสาขาวิศวกรรมจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ทุกท่านที่มอบความรู้ ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะทั้งในด้านการศึกษาและการทำวิจัย รวมถึงบุคลากรในคณะทุกท่านที่ช่วยสนับสนุนด้านเอกสาร ดำเนินการต่างๆ อย่างเสมอมา

ขอบพระคุณ อาจารย์.ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา อาจารย์.ดร.กฤติกา สายณะรัตรีชัย อาจารย์คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และ อาจารย์จิราดร ถิ่นอ่อน อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามที่ใช้ในการทำวิจัยฉบับนี้ขอบพระคุณ สมาคมอีสปอร์ตที่ให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างละเอียด ทีมงานเอฟพีเอส ไทยแลนด์ชมรมคลิติคอล เบนด์ เกมมิ่ง คลับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และอารีน่าพลัส เอฟพีเอส สเตเดียม ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บแบบสอบถาม และข้อมูลที่ใช้ในการประกอบวิจัย รวมถึงผู้เชี่ยวชาญในด้านอีสปอร์ตทุกท่านที่ให้ความกรุณาในการให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

ขอบพระคุณ ครอบครัวอันเป็นที่รักยิ่งของคณะผู้วิจัย ที่คอยสนับสนุนในการเรียนรู้และเป็นกำลังใจให้แก่คณะผู้วิจัยมาโดยตลอด และสุดท้ายขอบพระคุณคณะผู้วิจัยทุกท่านที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนทำให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย	5
ประโยชน์ของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
ข้อตกลงเบื้องต้น	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว	8
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ	11
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกีฬา	15
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา	17
แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-Sport)	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	26
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	26
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในวิจัย	27
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล	29
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	31
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม	32
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์	49
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	51
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	51
อภิปรายผล	53
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	56
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	59
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	66
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย	67
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้ให้คำสัมภาษณ์	69
ภาคผนวก ค แบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย	71
ภาคผนวก ง แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในงานวิจัย	78
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	81
ภาคผนวก ฉ รูปภาพขณะเก็บรวบรวมข้อมูล	87
ภาคผนวก ช แบบสรุปสัมภาษณ์	89
ประวัติผู้วิจัย	94

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	32
ตารางที่ 2	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	33
ตารางที่ 3	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษา ..	34
ตารางที่ 4	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอาชีพ.....	34
ตารางที่ 5	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนครั้งในการ เข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา	35
ตารางที่ 6	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนครั้งในการ เข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา	35
ตารางที่ 7	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต	36
ตารางที่ 8	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม จำนวนชั่วโมงที่เล่น.....	36
ตารางที่ 9	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม ช่วงเวลาในการเล่น	37
ตารางที่ 10	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนก ตามผู้ที่ทำการเล่นกีฬาอีสปอร์ตด้วย	37
ตารางที่ 11	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนก ตามประเภทเกมที่เล่นเป็นประจำ	38
ตารางที่ 12	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเกมที่เล่นเป็นประจำ.....	39
ตารางที่ 13	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ...	40
ตารางที่ 14	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านบุคลากรของ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต.....	41
ตารางที่ 15	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านงบประมาณของ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต.....	42
ตารางที่ 16	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก ของการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	43

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการจัดการของ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต.....	44
ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านความต้องการในการเข้าร่วม.....	45
ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการ ดำรงชีวิตอยู่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	46
ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการ สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	47
ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการ เจริญเติบโตในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต.....	48

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การท่องเที่ยวเป็นกลยุทธ์ที่หลายประเทศให้ความสำคัญ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นตัวขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจและสร้างรายได้ให้แก่ประเทศ เช่น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทย มีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ในปี พ.ศ. 2559 ก่อให้เกิดรายได้จากการท่องเที่ยว รวม ทั้งสิ้น 1,637,832 ล้านบาท ในขณะที่นักท่องเที่ยวภูมิภาคยุโรปสามารถสร้างรายได้สูงถึง 458,304 ล้านบาท (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2559) แสดงให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวมีส่วนสำคัญต่อการสร้างรายได้ให้แก่ประเทศ และมีความสำคัญในการขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจ ในส่วนของการท่องเที่ยวเชิงกีฬานั้นเป็นการท่องเที่ยวในรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นในการท่องเที่ยวการสนใจพิเศษ โดยการท่องเที่ยวเชิงกีฬาสามารถแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. การท่องเที่ยวงาน/มหกรรมกีฬา (Sport Event Tourism) เป็นงานที่มีกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ (Hallmark Event) 2. การท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬา (Active Sport Tourism) เป็นการเดินทางเพื่อไปเล่นกีฬาซึ่งจะเป็นการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และ 3. การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเพื่อความทรงจำ (Nostalgia Sport Tourism) เป็นการเดินทางเพื่อไปยังสถานที่ที่มีชื่อเสียงซึ่งเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น พิพิธภัณฑกีฬา สนามฟุตบอลและการเข้าค่ายฝึกกับนักกีฬาที่มีชื่อเสียง (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2559) การพัฒนาตลาดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาในต่างประเทศมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจ ทั้งผลกระทบโดยตรง และผลกระทบโดยอ้อม เช่น สหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 2004 มีการจัดการแข่งขันวิ่งมาราธอนงานคูเปอร์ริเวอร์บริดจ์รัน (Cooper River Bridge Run) ในมลรัฐเซาท์แคโรไลนา ณ เมืองชาร์ลสตันและเมืองเมิร์ทพลีแซนท์ ซึ่งสร้างรายได้มูลค่าจำนวน 14.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และสร้างงานได้จำนวน 336 ตำแหน่ง ส่วนการจัดงาน ไทเทค มาราธอน ปี ค.ศ. 2012 สามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมแข่งขันจำนวนมากกว่า 20,000 คน และมีผู้เข้าชมงานจำนวนมากกว่า 25,000 คน ซึ่งการจัดงานครั้งนี้ สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้จำนวน 18.25 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยแบ่งเป็น ผลกระทบทางตรง (Direct Impact) จำนวน 4.93 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และ ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Impact) จำนวน 13.32 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2559) ในส่วนการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของประเทศไทย ประเมินการจากรายได้การแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2559 มีมูลค่าจำนวนไม่ต่ำกว่า 21,003 ล้านบาท โดยแบ่งเป็น กิจกรรมการท่องเที่ยวงานหรือมหกรรมกีฬา (Sport Event

Tourism) จำนวน 527 ล้านบาท กิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬา (Active Sport Tourism) จำนวน 18,395 ล้านบาท และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเพื่อความทรงจำ (Nostalgia Sport Tourism) จำนวน 2,080 ล้านบาท (กรมการท่องเที่ยว. 2559)

กีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sports) เป็นกีฬาในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก โดยส่วนประกอบหลักๆของอีสปอร์ตไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา (เมาส์,คีย์บอร์ด, หูฟัง, ไมค์ และอื่นๆ) โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการแข่งขัน ในส่วนของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จะเป็นลักษณะการแข่งขันโดยใช้กลยุทธ์การวางแผน ซึ่งเปรียบเทียบกับได้กับ การแข่งขันหมากรุก (Segal. 2014)

กีฬาอีสปอร์ตเป็นเหมือนกับกีฬาทั่วไป ซึ่งจะมีทั้ง ผู้เล่นอาชีพ, ทีม, เครื่องแต่งกาย, ผู้ฝึกสอน, ผู้จัดการทีม, ตัวแทนนักกีฬา, ลีการการแข่งขัน, คู่แข่ง, ข้อเสนอซื้อตัวนักกีฬา, ค่าตัวนักกีฬา, ผู้บรรยายการแข่งขัน, สถานที่แข่งขัน, สถานที่ชม โดยมีจำนวนผู้ชมแบ่งเป็นชาย 70% และอีก 30%เป็นผู้หญิง ซึ่ง 55%ของผู้ชมทั้งหมดมีอายุ 21 ถึง 35 ปี (Llamas. 2014)

ในส่วนจำนวนของรายการแข่งขันและจำนวนผู้เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ทางเว็บไซต์เกมมิ่งโดส (GamingDose) ได้จัดอันดับจำนวนของรายการที่แข่งขัน ดังนี้ อันดับที่1 เกมลีกออฟเลเจนด์ (League of Legends) จำนวนรายการการแข่งขัน 7,565 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน 578,730 คน อันดับที่2 เกมโดต้า 2 (Dota2) จำนวนรายการการแข่งขัน 5,012 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน 327,090 คน อันดับที่3 เกมฟีฟ่า (FIFA) จำนวนรายการการแข่งขัน 4,919 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน 68,604 คน (GENE. 2014)

ซึ่งจากสถิติผู้เข้าชมหรือผู้เข้าร่วมการแข่งขันของกีฬาอีสปอร์ต แสดงให้เห็นว่ากีฬาอีสปอร์ตนั้นมีสถิติเทียบเท่ากับกีฬาสากลชนิดอื่นๆ โดยในปี ค.ศ. 2017 สภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย (OCA) ได้ลงมติให้การแข่งขันอีสปอร์ตบรรจุเป็นกีฬาชิงเหรียญทองครั้งแรกในเอเชียนเกมส์ปี ค.ศ. 2022 ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน โดยการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจะเริ่มมีการนำร่องเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ปี ค.ศ. 2018 ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซียก่อนจะเริ่มแข่งขันชิงเหรียญทองอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 2022 นอกจากนี้การแข่งขันเกมอีสปอร์ต ยังถูกบรรจุในการแข่งขันเอเชียนอินดอร์แอนด์แมทเทรียลอาร์ตเกมส์ (Asian Indoor and Martial Arts Games: AIMAG) ในประเทศเติร์กเมนิสถาน ซึ่งจัดขึ้นในปี ค.ศ. 2017 (BBC. 2017)

ในปัจจุบันความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย จากสถิติเว็บไซต์สตรีมสปาย (SteamSpy. 2016) พบว่าการเล่นเกมบนโปรแกรมสตรีมที่ให้บริการในการเข้าไปเล่นเกมออนไลน์นั้นมีข้อมูลสถิติสำรวจจากผู้เล่นชาติต่างๆพบว่า ผู้เล่นเกมชาวไทย ติดอันดับที่ 19 ของ

โปรแกรมสตรีมเมื่อนับจากจำนวนผู้ใช้ประมาณ 1.5 ล้านคน โดยเฉลี่ยแล้วมีเกมอยู่ในครอบครองประมาณ 15 เกมต่อคน และระยะเวลาเล่นเกมเฉลี่ยประมาณ 342 ชั่วโมง โดยเกมที่มีจำนวนผู้เล่นมากที่สุดภายในระยะเวลาสองสัปดาห์ คือ โดต้า 2 (Dota2) และเกมเคาน์เตอร์สไตรก์: โกลบัลออฟเฟนซีฟ (CS: GO) ซึ่งทั้ง 2 เกม ที่กล่าวมานี้มีการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องในประเทศไทย โดยสถิติที่มีผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุดคือเกมโดต้า 2 (Dota2) ในเว็บไซต์ทวิตซ์ (Twitch) ผ่านช่องถ่ายทอดสดไซเบอร์แคลชเชอร์ (Cyberclasher) ซึ่งมีผู้ชมออนไลน์จำนวน 9,655 คนมากที่สุดเป็นอันดับ 3 ของโลกในรายการเดอะมะนิลามาสเตอร์ (The Manila Masters) (MIKE666. 2017)

ในส่วนของเกมพ้อยท์แบงก์ (Point Blank Game) ซึ่งมีผู้ให้บริการ คือ บริษัทการ์ริน่า (Garena) มีจำนวนผู้ชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันมากที่สุดจำนวน 21,026 คน ผ่านเว็บไซต์ยูทูบ (Youtube) ในช่องการ์ริน่า พ้อยท์แบงก์ ไทยแลนด์ (Garena Point Blank Thailand) ในรายการพ้อยท์แบงก์ ไทยแลนด์แชมเปียนชิพ ค.ศ. 2016 (Point Blank Thailand Championship: PBIC 2016) (Pointblank. 2016)

ในปัจจุบันประเทศไทยมีสนามจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับความนิยมในกรุงเทพมหานคร 2 แห่ง ซึ่งทั้ง 2 แห่งมีลักษณะแตกต่างกันไปตามการใช้งานคือ 1. อารีน่าพลัส เอพีเอสไทยแลนด์ สเตเดียม (ARENA PLUS FPSTHAILAND) มีลักษณะเป็นบ้าน 2 ชั้น ไม่มีที่จอดรถยนต์ มีสถานที่สำหรับ นักพากย์การแข่งขัน ผู้ดำเนินการผลิตสื่อแก่ผู้ชมออนไลน์ ผู้ควบคุมการแข่งขัน เวทีสำหรับการแข่งขันหลัก ห้องสำหรับการแข่งขันรอง 1 ห้องน้ำสำหรับนักท่องเที่ยวนั้น ส่วนความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยวนั้น สามารถรองรับนักท่องเที่ยงได้ประมาณ 100 คน โดย อารีน่าพลัส เอพีเอสไทยแลนด์ สเตเดียมมีจุดประสงค์หลักในการสร้างสนามแข่งขันกีฬาเพื่อการถ่ายทอดสดออนไลน์ มากกว่า การสร้างสนามแข่งขันกีฬาเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวนั้นจำนวนมากจึงมีการรองรับนักท่องเที่ยงได้ในจำนวนไม่มาก ชั้น 2 ของ สเตเดียม มีห้องซ้อมนักกีฬาเพื่อการเตรียมตัวในการแข่งขัน และห้องพักนักกีฬาที่สามารถค้างแรมข้ามคืนได้ วินัย จรรวัภย์ (สัมภาษณ์. 16 กันยายน 2560) 2. พันทิพย์ อีสปอร์ต พาวเวอร์บายอินเทล (Pantip E-Sport Arena Powered by Intel) เป็นสนามแข่งขันกีฬาที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยงที่เดินทางเข้ามาชมการแข่งขันได้ในจำนวนมากมีพื้นที่เพียงพอสามารถรองรับ การจอดรถยนต์ได้ เนื่องจากพื้นที่พันทิพย์ อีสปอร์ต พาวเวอร์บายอินเทลนั้นอยู่ในห้างสรรพสินค้าพันธุ์ทิพย์พลาซ่าประตูน้ำ ในส่วนของการรองรับนักท่องเที่ยงภายในสามารถรองรับนักท่องเที่ยงได้ประมาณ 200-250 คน ซึ่งมีการแบ่งเป็นโซนการแข่งขันบนเวทีหลัก และ

การแข่งขันบนเวทีจริง มีโซนนักพากย์การแข่งขัน ผู้ดำเนินการผลิตสื่อแก่ผู้ชมออนไลน์ ผู้ควบคุมการแข่งขัน (สาริณี ถิ่นดำรง. 2017)

ในปัจจุบัน ประเทศไทยยังมีมุมมองด้านอีสปอร์ตในสังคมไทยที่ยังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และยังไม่มียุทธศาสตร์ที่จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ในระดับสากล มีสาเหตุเนื่องจากสังคมไทยในปัจจุบันยังมีปัญหาเด็กติดเกม ทำให้มุมมองในสังคมยังไม่สามารถแยกแยะระหว่างเด็กติดเกมและการเล่นเกมเพื่อการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ ทำให้มุมมองการเล่นเกมในสังคมไทยยังเป็นไปในด้านลบ และ ในการสร้างนักกีฬาอีสปอร์ต 1 คน อาจจะสร้างเด็กติดเกมเพิ่มขึ้นอีกหลายหมื่นคน (Prepanod. 2017) ในด้านสถานที่จัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต พบว่าปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มียุทธศาสตร์จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ ที่สามารถเป็นตัวแทนจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ในระดับสากล มีเพียงการจัดการแข่งขันขึ้นโดยใช้พื้นที่หอประชุมมาดัดแปลงเป็นสถานที่จัดแข่งขัน เช่น บริษัทการ์มิน่า (Garena) ผู้ให้บริการเกมเกมฮีโร่สโตนออฟนิวเอิร์ธ (Hero of Newearth) ได้ทำการเช่าพื้นที่หอประชุมห้างสรรพสินค้าพารากอน เพื่อดัดแปลงเป็นสนามแข่งขันชิงแชมป์โลก เกมฮีโร่สโตนออฟนิวเอิร์ธ (Hero of Newearth) (HoNTour Thailand. 2016)

ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศเกาหลีใต้ที่มีสนามแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ ชื่อว่าซังอันมึ สเตเดียม (Sang-am World Cup Stadium) ที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้จำนวน 45,000 คน เป็นสถานที่จัดการแข่งขันชิงแชมป์โลกเกมลีกออฟเลเจนด์ (League of Legends) และประเทศสหรัฐอเมริกา มีสนามแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ ชื่อว่าซานโจส เอสเอพี เซ็นเตอร์ (San Jose SAP Centre) ซึ่งสามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ถึง 12,500 คน และเป็นสถานที่สำหรับการจัดการแข่งขันอีแอลเอส อินเทล เอ็กซ์ตรีม มาสเตอร์ (ESL Intel Extreme Masters) (Joshua Nino De Guzman. 2015)

จากการขยายตัวของกีฬาอีสปอร์ตที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นทุกปี แสดงให้เห็นถึงโอกาสในการปรับตัวให้สามารถรองรับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในอนาคต ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาข้อมูลศึกษาศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการศึกษาวิจัยที่มีผลต่อการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นและความต้องการของนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตแก่ผู้ที่มีความประสงค์ในการจัดการแข่งขัน ให้สามารถรองรับกับความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ในอนาคตต่อไป

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมาย เพื่อกำหนดแนวทางการจัดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ของการวิจัย

สามารถกำหนดแนวทางการจัดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมในงานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ระหว่างเดือนกันยายน-พฤศจิกายน พ.ศ.2560 จำนวน 385 คน ซึ่งกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามเป็นกลุ่มผู้ที่เข้าชมหรือเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมาก่อน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างประชากรแบบสะดวก

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้

1.1. เพศ

1.1.1 หญิง

1.1.2 ชาย

1.2 อายุ

1.3 อาชีพ

1.3.1 นักเรียน/นักศึกษา

1.3.2 ราชการ/รัฐวิสาหกิจ

1.3.3 ธุรกิจส่วนตัว

1.3.4 พนักงานเอกชน

1.4 ระดับการศึกษา

1.4.1 มัธยมศึกษาตอนต้น

1.4.2 มัธยมศึกษาตอนปลาย

1.4.3ปริญญาตรี

1.4.4 สูงกว่าปริญญาตรี

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของนักท่องเที่ยง และการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ผู้วิจัยถือว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ตอบตามความเป็นจริง และให้ความร่วมมือในการวิจัยด้วยดี
2. การเก็บข้อมูลกระทำกับนักท่องเที่ยงที่อ่านออก เขียนได้ เท่านั้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

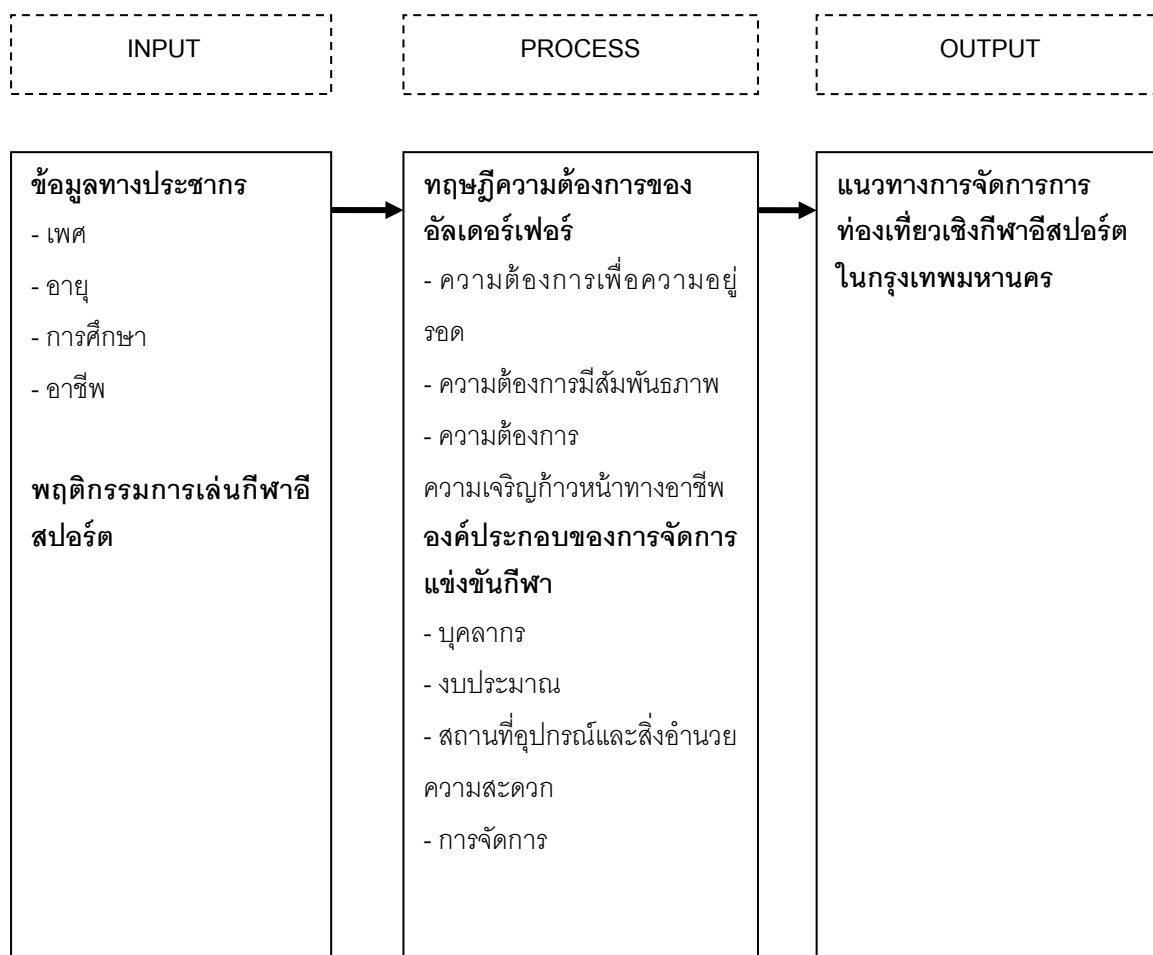
1. **การท่องเที่ยวเชิงกีฬา** หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีแรงจูงใจหรือจุดมุ่งหมายเพื่อการออกกำลังกายทั้งที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง รวมถึงการเดินทางเพื่อชมการแข่งขันหรือสถานที่จัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

2. **การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตหรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport)** หมายถึง การแข่งขันเกมระหว่างผู้เล่นทั้งในรูปแบบบุคคลเดี่ยวหรือรูปแบบทีมบนเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมบนสมาร์ตโฟน การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นเหมือนกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตคือการแข่งขันระหว่างผู้เล่นที่มีทักษะและความสามารถสูง โดยมีองค์กรที่จัดการทำการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าร่วมและรับชมได้

3. **นักท่องเที่ยง** หมายถึง บุคคลที่เดินทางมายังสถานที่ที่จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) เพื่อรับชมและแข่งขัน

4. **สถานที่** หมายถึง สนามแข่งขันที่มีพื้นที่สำหรับรองรับนักท่องเที่ยง ซึ่งมีการแบ่งพื้นที่สำหรับแข่งขันกีฬา และพื้นที่สำหรับผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) อาทิเช่น อารีน่าพลัส เอฟพีเอสไทยแลนด์ สเตเดียม และพันทิพย์พลาซ่า ประตูน้้า

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้วิจัยเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกีฬา
4. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
5. แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต
6. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

1.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

วรรณภา วงษ์วานิช (2539) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของ มนุษย์ซึ่งกระทำเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากกิจการงานประจำโดยปกติการท่องเที่ยวจะหมายถึงการเดินทางจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งโดยไม่คำนึงว่าระยะทางนั้นจะใกล้หรือไกลและการเดินทางนั้นจะมีการ ค้างแรมหรือไม่

พอนด์ (Pond. 1993) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยว หมายถึงการบริการที่อำนวยความสะดวกต่อการทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายในการเดินทาง

มิลล์ (Mill. 1990) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยว หมายถึง การจัดกิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวกับการสร้างความประทับใจ การบริการ และการสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยว

สติเวน (Stevens.1985) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยว หมายถึง การเดินทางจากสถานที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่ง โดยใช้วิธีการและวัตถุประสงค์ในการเดินทางที่ต่างกัน หรือเมื่อเดินทางแล้วไม่กลับมายังสถานที่เดิม

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวคือ การเดินทางไปยังสถานที่หนึ่งซึ่งไม่ใช่ที่อยู่อาศัยของตนเพื่อประกอบกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประสบการณ์แปลกใหม่ และได้รับการบริการจากสิ่งอำนวยความสะดวกระหว่างการเดินทาง

1.2 รูปแบบการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวในประเทศไทยได้มีพัฒนาการมาตั้งแต่ พ.ศ. 2467 สมัยพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน ครั้งทรงดำรงตำแหน่งผู้บัญชาการรถไฟ ซึ่งในครั้งนั้นการท่องเที่ยวในประเทศไทย ยังเป็นการท่องเที่ยวเพื่อชมธรรมชาติและสถานที่ราชการ หรือสถานที่สำคัญที่ทางชาวต่างประเทศที่เข้ามาในประเทศไทยสร้างขึ้น แต่เมื่อประมาณ 10 ปี ที่ผ่านมาทางองค์การท่องเที่ยวโลก ได้มีการกำหนดรูปแบบการท่องเที่ยวได้ 3 รูปแบบหลัก ซึ่งแต่ละรูปแบบสามารถสรุปได้ดังนี้

1.2.1 รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ (Natural Based Tourism) การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ เป็นการท่องเที่ยวโดยมีทรัพยากรธรรมชาติ เป็นสิ่งดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยว ซึ่งในแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวจะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และมีลักษณะเฉพาะ โดยการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติจะประกอบไปด้วยรูปแบบต่างๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การท่องเที่ยวธรรมชาติวิทยา การท่องเที่ยวเชิงเกษตร เป็นต้น

1.2.2 รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism) การท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม เป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวได้เข้าไปเรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ในพื้นที่ชุมชนที่มีเอกลักษณ์และมีการดำเนินชีวิตประจำวันที่โดดเด่น อีกทั้งนักท่องเที่ยวสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนร่วม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมภายในพื้นที่นั้นๆ โดยการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรมประกอบไปด้วยรูปแบบต่างๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวงานชมวัฒนธรรมและประเพณี การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท เป็นต้น

1.2.3 รูปแบบการท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ (Special Interest Tourism) การท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ เป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวมีความสนใจเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเลือกท่องเที่ยวตามความสนใจเฉพาะนั้นๆ โดยการท่องเที่ยวในความสนใจเฉพาะพิเศษมีรูปแบบการท่องเที่ยว เช่น การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงทัศนศึกษาและศาสนา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เป็นต้น

1.3 องค์ประกอบของทรัพยากรท่องเที่ยว

เทิดชาย ช่วยบำรุง (2551) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของทรัพยากรท่องเที่ยวควรมีองค์ประกอบตามหลัก 5As ดังต่อไปนี้

1.3.1 การเข้าถึง (Accessibility) คือ ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว มีการคมนาคมที่สามารถเข้าถึงง่าย สะดวกสบาย และสามารถเชื่อมต่อการเดินทางวิธีอื่นๆ

1.3.2 กิจกรรม (Activity) คือ ภายในแหล่งท่องเที่ยวต้องมีกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามามีส่วนร่วมในการท่องเที่ยว กิจกรรมควรมีความหลากหลายและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว

1.3.3 สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenity) คือ แหล่งท่องเที่ยวต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกและสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานเตรียมไว้สำหรับนักท่องเที่ยวอย่างครบครันและเพียงพอ เช่น น้ำประปา ไฟฟ้า สถานีตำรวจโรงพยาบาล รวมถึงที่พัก ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก และจุดบริการนักท่องเที่ยว เป็นต้น

1.3.4 สิ่งดึงดูดใจ (Attraction) คือ แหล่งท่องเที่ยวจะต้องมีสิ่งดึงดูดใจนักท่องเที่ยว เพื่อจูงใจให้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวยังแหล่งท่องเที่ยวได้ เช่น ทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยว รวมไปถึงกิจกรรมการท่องเที่ยวต่างๆ

1.3.5 ที่พัก (Accommodation) คือ ภายในบริเวณแหล่งท่องเที่ยวหรือบริเวณใกล้เคียงต้องมีที่พักที่เพียงพอและเหมาะสมกับพื้นที่เพื่อบริการนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยว

1.4 ความหมายของนักท่องเที่ยว

สันนิบาตชาติ ได้ให้คำนิยามว่า นักท่องเที่ยว หมายถึง บุคคลที่เดินทางอยู่ในประเทศหนึ่งประเทศใดที่มีใช้บ้านเมืองที่อาศัยอยู่เป็นประจำเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง

ไลเปอ (Leiper. 1979) ได้กล่าวว่า นักท่องเที่ยว หมายถึง บุคคลที่เดินทางไปยังสถานที่ซึ่งไม่ใช่ที่อยู่ถาวรของตนเป็นระยะเวลาชั่วคราว โดยพำนักอยู่ในสถานที่ดังกล่าวอย่างน้อยหนึ่งคืน และต้องไม่ใช่การเดินทางเพื่อหารายได้จากสถานที่นั้นๆ

โคเฮิน (Cohen. 1974) ได้กล่าวว่า นักท่องเที่ยว หมายถึง บุคคลที่เดินทางชั่วคราวด้วยความสมัครใจโดยหวังจะได้รับความสุขจากสิ่งแปลกใหม่ และประสบการณ์ที่เปลี่ยนไปในการเดินทางที่ยาวนานและจะไม่เกิดขึ้นอีก

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยว คือ บุคคลที่เดินทางจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง โดยไม่ใช่ที่พำนักของตนเป็นระยะเวลาชั่วคราว เพื่อไปเยี่ยมเยือนหรือพักผ่อนหย่อนใจโดยไม่ใช่เพื่อเป็นการไปประกอบอาชีพและหารายได้

1.5 ประเภทของนักท่องเที่ยว

ประเภทของนักท่องเที่ยวสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ ได้แก่ แบ่งตามการจัดการเดินทาง แบ่งตามจำนวนมากน้อยของนักท่องเที่ยว แบ่งตามวิธีการเดินทาง แบ่งตามอายุ แบ่งตามเพศ

แบ่งตามฐานะทางสังคม แบ่งตามประสบการณ์และบทบาท และแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการเดินทาง

หากแบ่งนักท่องเที่ยวที่เข้ามาแข่งขันและเข้าชมกีฬาอีสปอร์ตตามวัตถุประสงค์ของการเดินทางสามารถจำแนกความมุ่งหมายในการเดินทางของนักท่องเที่ยวได้เป็น 7 ประเภท คือ การท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจในวันหยุด การท่องเที่ยวเพื่อวัฒนธรรมและศาสนา การท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา การท่องเที่ยวเพื่อประวัติศาสตร์และความสนใจพิเศษ การท่องเที่ยวเพื่องาน การท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมญาติมิตร การท่องเที่ยวเพื่อธุรกิจ และการท่องเที่ยวเพื่อการกีฬาและบันเทิง

โดยสามารถจัดนักท่องเที่ยงที่เข้ามาแข่งขันและเข้าชมกีฬาอีสปอร์ตอยู่ในด้านการเดินทางมาเพื่อท่องเที่ยวเพื่อการกีฬาและบันเทิง เนื่องจากวัตถุประสงค์ของนักท่องเที่ยงกลุ่มนี้ เป็นกลุ่มที่มีความสนใจเข้ามาเพื่อการแข่งขันและเข้าชมกีฬาอีสปอร์ต

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

ราชบัณฑิตยสถาน ได้แยกความหมายของคำว่า ความต้องการ ออกเป็นคำว่า “ความ” หมายถึง เนื้อหา เกิดความ อากา “ต้องการ” หมายถึง อยากได้ใคร่ได้หรือประสงค์จะได้ ดังนั้น “ความต้องการ” จึงหมายถึง ความอยากได้ หรืออาการที่อยากได้และเมื่อเกิดความรู้สึกดังกล่าว จะทำใ้บุคคลเกิดสิ่งเร้าที่มากกระตุ้น และมีแรงขับภายในเกิดขึ้น จึงมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงออกมาเพื่อดิ้นรน และแสวงหาการตอบสนองของความต้องการนั้น เมื่อได้รับการตอบสนองแล้วบุคคลนั้นก็เกิดความ ต้องการใหม่ ๆ หรือมีความต้องการในระดับที่สูงขึ้นมา ทดแทนวนเวียนอยู่ไม่มีที่สิ้นสุด (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546)

ทฤษฎีความต้องการของแมคเคิลแลนด์ (McClelland. 1978. อ้างถึงใน ภัททิยะ ผัน ประเสริฐ. 2557) เป็นผู้เสนอทฤษฎี ความต้องการจากการเรียนรู้ขึ้น โดยสรุปว่าคนเราเรียนรู้ความต้องการจากสังคมที่เกี่ยวข้องกับความ ต้องการจึงถูกก่อตัวและพัฒนามาตลอดช่วงชีวิตของแต่ละคน และเรียนรู้ว่าในทางสังคม เรามีความ ต้องการที่สำคัญ 3 ประเภท คือ

1. ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) เป็นความต้องการที่จะทำงานได้ดีขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีมาตรฐานสูงขึ้นในชีวิต ผู้มีความต้องการความสำเร็จสูงจะมีลักษณะพฤติกรรมที่มีเป้าหมายที่ชัดเจน มุ่งทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จเพื่อบรรลุเป้าหมายของตน

2. ความต้องการอำนาจ (Need for Power) เป็นความต้องการที่จะควบคุม และสร้างอิทธิพลในการทำกิจกรรมเหนือผู้อื่น โดยจะมีลักษณะนิสัยที่ชอบในการเผชิญหน้า ได้แย้งกับผู้อื่นอย่างสนุกสนาน

3. ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation) เป็นความต้องการที่อยากทำให้บุคคลอื่นชื่นชอบในตนเองโดยมุ่งรักษามิตรภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไว้อย่างยั่งยืน โดยแสวงหาการมีส่วนร่วมกิจกรรมกับกลุ่ม หรือองค์กรต่างๆ

ทฤษฎีความต้องการของแมคเคิลแลนด์ สรุปได้ว่า สัดส่วนของความต้องการทั้งสามนี้ในแต่ละคนมีไม่เหมือนกันบางคน อาจมีความต้องการอำนาจสูงกว่าความต้องการด้านอื่น ในขณะที่อีกคนหนึ่งอาจมีความต้องการ ความสำเร็จสูง เป็นต้น ซึ่งจะเป็นส่วนที่แสดงอุปนิสัยของคนคนนั้นได้

ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow, 1970) เรียกลำดับความต้องการนี้ว่า "Hierarchy of Needs" ซึ่งประกอบด้วยลำดับความต้องการ (Needs) ที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ จากระดับต่ำไปสูง 5 ระดับ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ความต้องการขั้นพื้นฐาน (Physiological Needs) คือ ความต้องการทางร่างกายเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น การต้องการอาหาร อากาศ น้ำ และที่อยู่อาศัย เป็นต้น

ลำดับที่ 2 ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) คือ ความต้องการความปลอดภัยในระดับที่ 2 นี้ จะถูกกระตุ้นภายหลังจากความต้องการทางร่างกายที่ตอบสนองแล้ว ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยจะหมายถึง ความต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ปราศจากอันตรายทางร่างกายและจิตใจ ความมั่นคงในการทำงาน

ลำดับที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) คือ ความต้องการที่จะเกี่ยวพัน การมีเพื่อนและการถูกยอมรับโดยบุคคลอื่น เพื่อการตอบสนองความต้องการทางสังคม

ลำดับที่ 4 ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) คือ ความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญตนเอง มีความภาคภูมิใจในสถานภาพทางสังคม ต้องการชื่อเสียงและการยกย่องจากบุคคลอื่น

ลำดับที่ 5 ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs) คือ ความต้องการระดับสูงสุด บุคคลมักจะต้องการโอกาสที่จะคิดสร้างสรรค์ในงาน หรือพวกเขาอาจจะต้องความเป็นอิสระและความรับผิดชอบ ซึ่งความต้องการความสมหวังของชีวิต คือความต้องการที่จะบรรลุความสมหวังของตนเอง โดยใช้ความสามารถ ทักษะ และศักยภาพอย่างเต็มที่

ทฤษฎีความต้องการของเมอร์เรย์ (Murray) (Murray, 1970. อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี. 2534)

1. ความต้องการที่จะเอาชนะด้วยการแสดงความก้าวร้าวออกมา (Need for Aggression) เป็นความต้องการที่จะเอาชนะโดยการใช้ความรุนแรง เช่น การใช้กำลังต่อสู้กับผู้อื่น

2. ความต้องการที่จะเอาชนะฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ (Need for Counteraction) เป็นความต้องการที่จะชนะอุปสรรคและความล้มเหลวต่างๆด้วยความพยายาม

3. ความต้องการที่จะยอมแพ้ (Need for Abasement) เป็นการยอมรับผิด หรือยอมรับการถูกลงโทษ
4. ความต้องการป้องกันตนเอง (Need for Defense) เป็นการป้องกันตนเองให้พ้นผิดจากการกระทำต่างๆ
5. ความต้องการเป็นอิสระ (Need for Autonomy) เป็นความต้องการที่จะเป็นอิสระต่อทุกสิ่ง
6. ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) เป็นความต้องการที่จะทำทุกอย่างให้ตนเองประสบความสำเร็จ
7. ความต้องการสร้างมิตรภาพด้านผู้อื่น (Need for Affiliation) เป็นความต้องการที่ให้ตนเองเป็นที่รู้จักและยอมรับจากผู้อื่น
8. ความต้องการความสนุกสนาน (Need for Play) เป็นความต้องการที่จะแสดงความสามารถเพื่อผ่อนคลายความเครียด
9. ความต้องการแยกตนเองจากผู้อื่น (Need for Rejection) เป็นความต้องการที่จะอยู่ผู้เดียวโดยไม่สนใจผู้อื่น
10. ความต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น (Need for Succorance) เป็นความต้องการให้ผู้อื่นมาช่วยเหลือและให้คำแนะนำ
11. ความต้องการที่จะให้ความช่วยเหลือต่อบุคคลอื่น (Need for Nurturance) เป็นความต้องการที่จะช่วยเหลือบุคคลอื่นที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้
12. ความต้องการสร้างความประทับใจในตนเองให้แก่ผู้อื่น (Need for Exhibition) เป็นความต้องการให้ผู้อื่นมาสนใจในเรื่องราวของตนเองและมีความสุขกับตนเองอย่างสนุกสนาน
13. ความต้องการมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น (Need for Dominance) ความต้องการที่จะให้ตนเองเป็นใหญ่และต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติตามคำสั่งของตน
14. ความต้องการที่จะยอมรับนับถือผู้อาวุโสกว่า (Need for Deference) เป็นความต้องการที่ต้องการนับถือผู้ที่อาวุโสและมีอำนาจเหนือกว่าตนเอง
15. ความต้องการหลีกเลี่ยงความรู้สึกล้มเหลว (Need for Avoidance or Inferiority) เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงการโดนดูถูกหรือได้รับความอับอาย
16. ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากอันตราย (Need for Avoidance Harm) ต้องการที่จะมีความปลอดภัยในชีวิต
17. ความต้องการหลีกเลี่ยงจากการถูกตำหนิหรือถูกลงโทษ (Need for Avoidance of Blame) เป็นการหลีกเลี่ยงการโดนลงโทษโดยการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่มี

18. ความต้องการความเป็นระเบียบเรียบร้อย (Need for Orderliness) เป็นความต้องการที่จะจัดสิ่งของให้มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย

19. ความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียง (Need for Inviolacy) เป็นความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียงให้ดี

20. ความต้องการให้ตนเองแตกต่างจากผู้อื่น (Need for Contrariness) เป็นความต้องการที่จะไม่เหมือนคนอื่น ๆ

ทฤษฎีความต้องการของอัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) (Alderfer, 1969. อ้างถึงใน สิรินาตย์ กฤษณาธาร. 2552) ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 3 ระดับ คือ

1. ความต้องการเพื่อความอยู่รอด (Existence Needs: E) เป็นความต้องการที่จะมีชีวิตอยู่ในสังคมด้วยดี เป็นความต้องการปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิต ความต้องการทางวัตถุดิบเดือน ประโยชน์ตอบแทน สภาพการทำงาน ปัจจัยอำนวยความสะดวกในการทำงาน เป็นต้น

2. ความต้องการมีสัมพันธภาพ (Relatedness Needs: R) คือ ความต้องการผูกพันกับผู้อื่นในการทำงาน ต้องการเป็นพวกได้รับความยอมรับ ร่วมรับรู้และแบ่งปันความรู้สึกระหว่างกัน ต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น ต้องการเป็นเพื่อน

3. ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs: G) เป็นความต้องการที่จะเจริญก้าวหน้าในการทำงาน สามารถทุ่มเทความรู้ ความสามารถของตนในการทำงานอย่างเต็มที่ และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเพิ่มขึ้นด้วย

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความต้องการของแต่ละบุคคลนั้นมีความแตกต่างกันตามระดับความต้องการของแต่ละบุคคล ซึ่งในการที่จะตอบสนองความต้องการได้นั้นจะต้องดูความเหมาะสมและสิ่งที่คุณนั้นสนใจจริงๆ และเมื่อสิ่งนั้นตอบสนองความต้องการได้ก็จะสามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่บุคคลนั้น

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกีฬา

3.1 ความหมายของการกีฬา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2525) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเล่นเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อแสดงออกซึ่งความสามารถและสวยงามด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายในเวลาว่างให้เป็นไปตามกฎระเบียบที่วางไว้ ทั้งนี้โดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว และมีลีลาการเล่นภายใต้กฎกติกาอย่างเป็นระเบียบ โดยมุ่งเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดประโยชน์ในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา บางครั้งอาจใช้การแข่งขันด้วย

สลัชเชอร์ (Slusher. 1967) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่จะทำให้คนมีทั้งความสนุกสนานและความเศร้าเสียใจ

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่ง ที่เล่นเพื่อความเพลิดเพลินและการันทนาการ โดยมีการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการเล่นกีฬา ซึ่งกีฬาแต่ละประเภทจะมีรูปแบบการเล่น อุปกรณ์ และกฎกติกาที่แตกต่างกันออกไป

3.2 การจัดการแข่งขันกีฬา

เชลลาดูไร (Chelladurai. 2009) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่สังคมจะต้องรักษาไว้ เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างแยกไม่ออก การจัดการกีฬาในปัจจุบันต้องยึดโยงกับหลักการตลาดให้มากขึ้น โดยเน้นการประชาสัมพันธ์ในเชิงรุก ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรผู้ปฏิบัติงานให้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางสังคมให้ได้ และต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. การวางแผน เป็นขั้นตอนที่จะกำหนดแนวทางในการจัดการกีฬาก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์
2. การจัดการ เป็นขั้นตอนที่นำเอาการวางแผนในขั้นตอนแรกมาลงมือปฏิบัติ ในส่วนนี้มีการจัดแบ่งความเหมาะสมของบุคคลในแต่ละงาน และความรับผิดชอบในแต่ละหน้าที่
3. ภาวะผู้นำ เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการการแข่งขันโดยมีความสำคัญทำให้กระบวนการจัดการนั้นมีประสิทธิภาพ
4. การประเมิน เป็นขั้นตอนที่จะบรรลุความสำเร็จได้ ขึ้นอยู่กับพนักงานที่รับผิดชอบในหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้จัดการจัดทำประเมินโดยระบบบันทึกเพื่อนำมาวัดคุณค่าของบุคคลในผลปฏิบัติงานและคุณลักษณะอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2538) ได้กล่าวว่า การจัดการแข่งขันกีฬาต้องมีการเตรียมทีมเข้าร่วมการแข่งขัน มีการวางแผนระยะสั้น ระยะยาว และปัจจัยต่างๆ อันประกอบด้วย บุคลากร การจัดโปรแกรม การฝึกซ้อม สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งสรุปองค์ประกอบสำคัญได้ดังนี้

1. บุคลากร ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง นักกีฬาอีสปอร์ต ทีมงานในการจัดการแข่งขันรวมไปถึงผู้ที่อำนวยความสะดวกในงาน

2. งบประมาณ ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง งบประมาณในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ตั้งแต่การเตรียมงาน งบประมาณสำหรับการพัฒนาเทคโนโลยีที่ใช้ในการแข่งขันให้มีประสิทธิภาพ งบประมาณสำรองที่เป็นรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน รวมไปถึงงบประมาณสำหรับของที่ระลึกในงาน

3. สถานที่อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง สถานที่จัดการแข่งขัน ที่พักสำหรับนักกีฬา พื้นที่สำหรับผู้เข้าชม รวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในสถานที่ และมีอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ อาทิเช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน เม้าส์ คีย์บอร์ด เป็นต้น

4. การจัดการ ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง ความพร้อมและความเพียงพอในการดำเนินการจัดการแข่งขัน รวมไปถึงประสิทธิภาพของโดยรวมของการจัดงาน อาทิเช่น อินเทอร์เน็ตที่มีความเสถียรภาพ จุดบริการนักท่องเที่ยว และการดูแลความปลอดภัยภายในงาน เป็นต้น

น้อม สังข์ทอง (2542) ได้กล่าวว่า หลักการดำเนินการแข่งขันกีฬา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการวางแผนการจัดการแข่งขัน
2. ขั้นตอนดำเนินการจัดการแข่งขัน
3. ขั้นสรุปประเมินผล

การแข่งขันกีฬาเป็นการจำลองสถานการณ์ให้แก่บุคคลที่มาจากหลายสถานภาพ ได้เข้ามาร่วมดำเนินกิจกรรมเดียวกัน และสิ่งที่จะทำให้การแข่งขันเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจคือ การจัดการดำเนินการแข่งขัน ในการดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬา ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้น จำเป็นต้องมีหลักการ และ กระบวนการในการบริหาร เพื่อเป็นแนวทางในการเตรียมการและดำเนินการแข่งขัน

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

4.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

สแตนเดเวนท์ และ เดอ คานอป (Standeven and De kanop. 1999) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬา หมายถึง การเข้าไปมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬาทุกรูปแบบทั้งทางตรงและทางอ้อมอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการเพื่อเหตุผลทั้งในเชิงพาณิชย์ และไม่ใช่ว่าเหตุผลเชิงพาณิชย์ ที่ทำให้จำเป็นต้องเดินทางออกจากบ้านและที่ทำงานปกติ

กิบสัน แอทเทิล และเยียนนาคิส (Gibson, Attle and Yannakis. 1997) ได้กล่าวไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬา หมายถึง การเดินทางจากบ้านที่อยู่อาศัยเพื่อเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ หรือการแข่งขัน การเดินทางเพื่อสังเกตกีฬาในฐานะคนทั่วไปหรือในระดับบุคคลสำคัญ และการเดินทางเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

ฮอลล์ (Hall. 1992) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬา หมายถึง การเดินทางเพื่อสังเกตกีฬา ในฐานะคนทั่วไปหรือในระดับบุคคลสำคัญ และการเดินทางเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา อีกทั้งยังเป็นการเดินทางเพื่อเหตุผลที่ไม่ใช่การพาณิชย์ แต่เพื่อเข้าร่วมหรือสังเกตการณ์ในกิจกรรมกีฬา ในสถานที่ซึ่งอยู่ห่างไกลจากที่อยู่อาศัยประจำ

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬา หมายถึง การเดินทางจากที่อยู่อาศัยไปยังแหล่งท่องเที่ยวเพื่อวัตถุประสงค์ในการแข่งขันกีฬาและการชมกีฬา หรือสังเกตกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ซึ่งการเดินทางดังกล่าว ไม่ใช่เพื่อการพาณิชย์

จากรูปแบบการท่องเที่ยวที่ได้กล่าวในข้างต้น การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเป็นรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬาตามความถนัดและความสนใจ ให้ได้รับความเพลิดเพลินความสนุกสนานตื่นเต้น ได้รับประสบการณ์และความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น มีคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ดีเพิ่มขึ้น โดยการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีหลายชนิด ตัวอย่างเช่น เช่น กอล์ฟ ดำน้ำ ตกปลา สุนัขเกอร์ กระดานโต้คลื่น สกีนํ้า และอีสปอร์ต (E-Sport) เป็นต้น

การท่องเที่ยวเพื่อแข่งขันและเข้าชมกีฬาอีสปอร์ตถือเป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาชนิดหนึ่ง เนื่องจากการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีองค์ประกอบคล้ายคลึงกับการแข่งขันกีฬาชนิดอื่น ซึ่งประกอบด้วย ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ผู้ชมการแข่งขัน คณะกรรมการตัดสิน และอุปกรณ์การแข่งขัน เช่น คอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด เมาส์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มคนที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับเกม ซึ่งในต่างประเทศ หลายประเทศได้ให้ความสนใจในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะปี ค.ศ. 2013 มหกรรมเกมออนไลน์ชิงแชมป์โลกลีกออฟเดอะเจเนด ซีซั่น 3 เวิลด์แชมเปียนชิพ (League of Legends Season 3 World Championship) ที่จัดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา มีผู้ชมมากกว่า 71 ล้านคนทั่วโลก และในปีต่อๆมาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยม

นิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ส่วนในประเทศไทยกีฬาอีสปอร์ตก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่นเดียวกัน โดยในปัจจุบันระบบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้พัฒนามากขึ้นจากการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน และมีแนวโน้มว่าในอนาคตบริษัทในภาคเอกชนจะให้การสนับสนุนและมีการลงทุนกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่มากขึ้น

5. แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-Sport)

จูโฮ ฮามาริ และ แมกซ์ สโจบลอม (Juho Hamari and Max Sjöblom. 2017) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง รูปแบบของกีฬาที่ถูกทำให้มีความสะดวกขึ้นโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีการใส่ข้อมูลของผู้เล่นและทีม ข้อมูลที่ออกมาจากระบบเป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

อีเอสแอล (ESL. 2016) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) และองค์ประกอบทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เป็นการแข่งขันระหว่างทีมสองทีมเพื่อต้องการชนะการแข่งขันในเกมนั้นๆซึ่งมีทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล การแข่งขันดังกล่าวทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้เข้าชมและสามารถทราบถึงจำนวนนักท่องเที่ยวนในงานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยมีองค์กรจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทั้งหลายร่วมมือกันจัดตั้งลีก และจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตดังกล่าวขึ้น

วอร์ (Warr. 2014) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) โดยทั่วไปหมายถึง การแข่งขันวิดีโอเกมทั้งมืออาชีพและมือสมัครเล่นที่มีการดำเนินการต่างๆทั้งเป็นแบบลีกหรือทัวร์นาเมนต์ที่ซึ่งผู้เล่นมีการจัดการโดยผู้สนับสนุนหลากหลายองค์กร ใช้เวลาเพียงไม่กี่ปี อีสปอร์ตก็กลายมาเป็นสื่อใหม่ที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว เป็นตัวขับเคลื่อนของเกมออนไลน์และเทคโนโลยีการออกอากาศออนไลน์

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าอีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง กีฬาชนิดหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเล่นวิดีโอเกม และมีการจัดการแข่งขันโดยมีการใช้อิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นส่วนช่วยในการแข่งขัน ซึ่งในการแข่งขันนั้นมีทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล รวมทั้งยังมีการได้รับการสนับสนุนการแข่งขันจากหลากหลายองค์กรซึ่งในปัจจุบันนี้การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีการเติบโตเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต

1. ประเภทโลกเปิด (Open World) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งมีรูปแบบการเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถสำรวจโลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นในเกม ซึ่งผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทของตัวละครในเกมเพื่อเอาชีวิตรอด โดยมากแล้วแนวเกม Open World จะมีส่วนประกอบของความเป็นแอคชั่นเข้ามาร่วมด้วย แผนที่ในเกมแนวนี้มักจะถูกออกแบบมาให้มีขนาดใหญ่เพื่อรองรับผู้เล่นจำนวนมาก

2. ประเภทเล่นตามบทบาท (Massive Multiplayer Online Role Playing Game: MMORPG) เป็นประเภทของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันได้บนเครือข่ายขนาดใหญ่ผ่านระบบการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะแทนตัวเองเป็นหนึ่งในตัวละครที่ต้องผจญภัยไปกับผู้เล่นคนอื่น เนื้อหาของเกมจะโดยมากจะเน้นความเป็นแฟนตาซี มีการซื้อขายสินค้ากันภายในเกมเสมือนตลาดในชีวิตจริง

3. ประเภทเก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer Online Battle Arena: MOBA) เป็นประเภทของเกมออนไลน์ โดยประเภทการเล่นลักษณะนี้มีจุดเด่นตรงที่ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครได้เพียงตัวเดียว และจบเกมภายในการเล่นแต่ละครั้ง เกมแนวเก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (MOBA) จะกำหนดการเล่นของผู้เล่นเป็นสองฝ่ายและต้องทำการแย่งชิงพื้นที่ ผลแพ้ชนะสามารถพลิกผันได้ในหลายๆ ลักษณะ อย่างเช่นการเข้าตีพื้นที่ของอีกฝ่ายจนแตก หรือเอาชนะตัวละครฝ่ายตรงข้าม แนวเก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (MOBA) ถูกนำมาแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอย่างแพร่หลายและเป็นแนว เกมที่มีการแข่งขันที่มีรายการและเงินรางวัลมากที่สุดในโลก

4. ประเภทกีฬา (Sport) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ รูปแบบการเล่นที่เป็นแนวกีฬาตามชื่อ โดยส่วนมากแล้วจะนำกติกาของกีฬาจริงๆ แต่ละประเภทมาสร้างเป็นเกม เช่น เกมกีฬาฟุตบอล (FIFA) ซึ่งเป็นเกมเสมือนฟุตบอลจริงๆ ผู้เล่นจะสามารถควบคุมตัวละครและมีกติกาที่เสมือนการแข่งขันฟุตบอลจริงๆ

5. ประเภทยิงปืน (First Person Shooting: FPS) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ มีรูปแบบการเล่นแนวยิงปืนที่จบเกมภายในการเล่นแต่ละครั้ง โดยตัวเกมจะใช้มุมมองแทนสายตาของผู้เล่นซึ่งจะเห็นได้แค่มือและอาวุธที่ถือเท่านั้น เกมลักษณะนี้จะเป็นลักษณะเกมยิงปืนเพื่อต่อสู้ฝ่ายกับตรงข้าม ตัวผู้เล่นให้ความรู้สึกเสมือนกับกำลังสวมบทบาทตัวละครนั้นจริงๆ มีการเผชิญหน้ากับศัตรูที่ผู้เล่นไม่ทันตั้งตัว เกมลักษณะนี้มีความนิยมอย่างมากในการนำมาแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

กิตติศักดิ์ คลังดิษฐ์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาการจัดการแข่งขันกีฬาแฮนด์บอลชายหาดในการแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ โดยใช้แบบสอบถามทำการศึกษาเพื่อจัดการระบบการแข่งขัน กระบวนการจัดการแข่งขัน ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการแข่งขันกีฬาแฮนด์บอลชายหาดตลอดจนแนวทางการพัฒนาการจัดการแข่งขันให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยมีผลการวิจัยดังนี้

1. การจัดการแข่งขันกีฬาแชนด์บอลแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านนโยบายการจัดการแข่งขัน ด้านวิธีการจัดการแข่งขัน ด้านนักกีฬา ด้านผู้ฝึกสอน ด้านผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่จัดการแข่งขัน ด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านการประชาสัมพันธ์ และด้านรูปแบบการเล่น

2. กระบวนการจัดการแข่งขัน ได้แก่ คณะกรรมการจัดการแข่งขันสามารถปฏิบัติงานที่วางไว้ได้อย่างถูกต้องและผู้ฝึกสอนและนักกีฬาดำเนินงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดการแข่งขันอย่างเหมาะสม

3. ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการแข่งขัน ผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญคิดว่าภาพรวมของการจัดแข่งขันอยู่ในระดับที่ดี

4. แนวทางการพัฒนาการจัดการแข่งขันให้เกิดประสิทธิภาพใช้ทฤษฎีการจัดการ POLC

ภาพิมล ไชยวุฒิ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยการใช้แบบสอบถามศึกษาแนวโน้มและการเจริญเติบโตของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ศึกษาโอกาสในการทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจทำธุรกิจเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผลการวิจัยพบว่า

1. หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนมีการสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาอย่างเต็มที่ทั้งในเรื่องการจัดการแข่งขัน เงินรางวัล ของรางวัลอื่นๆ ธุรกิจที่ร่วมสนับสนุนกิจกรรมอีเวนต์ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ ร้านเกมต่างๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการอำนวยความสะดวกในเรื่องการแข่งขัน พร้อมทั้งยังมีธุรกิจอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เช่น ธุรกิจที่ผลิตอุปกรณ์ด้านการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยเฉพาะ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด แผ่นรองเมาส์ เป็นต้น

2. เกิดอาชีพและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ อาทิเช่น นักข่าว/รายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเกม, นักพากย์นักบรรยายเกม, นักทดสอบเกม/วิจารณ์เกม/นักแคสเกม (Game Caster), นักกีฬาอีสปอร์ต (Electronic Sports), ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ได้แก่ ธุรกิจร้านเกม, ธุรกิจอุปกรณ์ไอทีต่างๆเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต, ธุรกิจจัดการแข่งขันออนไลน์, ธุรกิจการทำการตลาด, โฆษณา ประชาสัมพันธ์กีฬาอีสปอร์ต

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร 2558 โดยการศึกษาข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร ใช้แบบสอบถามในการวิเคราะห์สำรวจข้อมูล แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

1. ศึกษาส่วนประสมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

2. ทักษะคดีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

3. การยอมรับการใช้เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

4. รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อ้างอิงความน่าจะเป็น ผลการวิจัยพบว่า

1. ส่วนประสมการตลาดบริการ 7P's มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้บริโภค

2. ทศนคติของผู้ใช้บริการมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

3. การยอมรับการใช้เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

4. รูปแบบการดำเนินชีวิตมีผลต่อส่วนประสมการตลาดของผู้บริโภคและการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์

นฤฤ ดิพลภักดิ์ (2556) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการใช้แบบสอบถามสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ศึกษาเกี่ยวกับ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เปรียบเทียบการเปิดรับเกมออนไลน์ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภทเล่นตามบทบาท (MMORPG) ผลการศึกษวิจัยพบว่า นักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูล เกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปีมีการเล่นเกมทุกวันๆ ละ 2-3 ชั่วโมง/วัน ในช่วง 20.00 น.-24.00 น. และมีผลกระทบจากการ เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลางทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับชั้นและรายได้ต่อเดือนต่างกัน มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพศมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG และความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นออนไลน์ประเภท MMORPG ต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 รายได้ต่อเดือนและเกรดเฉลี่ยมีความสัมพันธ์กับ ระยะเวลาเล่นเกม ออนไลน์ประเภท MMORPG เวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกม

ออนไลน์ประเภท MMORPG ความถี่ในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG บ่อยที่สุด และ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG ต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพศต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการเงินด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ระดับชั้นต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านการศึกษา และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 รายได้ต่อเดือนต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านการเงินแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เกรดเฉลี่ยสะสมต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการเงิน ด้านการศึกษา และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ระยะเวลา จำนวนชั่วโมง ความถี่ ช่วงเวลา และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนมีความสัมพันธ์กับผลกระทบในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วรพจน์ แสสนสินรังสี (2555) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์และราคาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ Dota All Stars ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการใช้แบบสอบถามสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดต้าออลสตาร์ (Dota All Stars) ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์และปัจจัยด้านราคาของเกมออนไลน์ ผลการวิจัยดังนี้

พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชายที่มีอายุระหว่าง 20 – 24 ปีและมีสถานะภาพเป็นโสด ส่วนประสมทางการตลาดมีอิทธิพลต่อการเล่นเกม การใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ส่วนใหญ่จะเกิดกับผู้เล่นที่เป็นเพศหญิง ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ทั้งด้านการออกแบบลักษณะของเกม การอัปเดตให้เกมนทันสมัย และความสะดวกในด้านการสื่อสารมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมโดต้าออลสตาร์ (Dota All Stars) ส่วนปัจจัยด้านราคาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมในทุกด้าน

6.2 วิจัยในต่างประเทศ

ซามูเอล คอ์พิมี่ (Samuel Korpimies. 2017) ได้ทำการวิจัยเรื่องผู้ให้การสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อต้องการศึกษาการดำเนินงานในการสนับสนุนในกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยดังกล่าวเป็นการขยายความรู้ที่เกี่ยวกับวิธีการที่จะทำให้ผู้สนับสนุนและพันธมิตรประสบความสำเร็จในการร่วมกันสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต นอกจากนี้ยังสำรวจวิธีการที่จะวัดประสิทธิภาพของการเป็นผู้สนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต

งานวิจัยนี้สรุปได้ว่า กระบวนการที่ผู้ให้การสนับสนุนนั้นทั้งขนาดของผู้ที่สนับสนุน และทีมอีสปอร์ตนั้นจะมีอำนาจมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้การสนับสนุนกับผู้ที่ได้รับ

การสนับสนุน ทั้งนี้ผู้ให้การสนับสนุนและผู้ได้รับการสนับสนุนจะต้องมีความยืดหยุ่นในการที่จะให้การสนับสนุนซึ่งกันและกัน มิเช่นนั้นปัญหาเล็กน้อยก็จะสามารถทำลายความสัมพันธ์ระหว่างผู้สนับสนุนได้

แมกซ์ สโจบลอม และ จูโฮ ฮามารี (Max Sjoblom and Juho Hamari. 2016) ได้ทำการศึกษา เหตุผลที่ผู้คนทั่วไปเข้าชมผู้อื่นเล่นวีดิโอเกม โดย ศึกษาแรงจูงใจจากผู้ชมบนเว็บไซต์ทวิตซ์ (Twitch) โดยการศึกษาค้นคว้าที่เลือกดูผู้อื่นเล่นวีดิโอเกมบนเว็บไซต์ทวิตซ์ (Twitch) โดยใช้แบบสอบถามในการวิเคราะห์สำรวจข้อมูล จากมุมมองของผู้ใช้งาน แบ่งออกเป็น 5 ด้าน

1. องค์ความรู้
2. ความรู้สึก
3. การบูรณาการทางสังคม
4. การเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น
5. การปลดปล่อยความตึงเครียด

โดยใช้ตัวแปรผลลัพธ์จำนวนชั่วโมงในการรับชมผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้ใช้งานที่มีพฤติกรรมการรับชมเพื่อองค์ความรู้ จะเลือกช่องในการรับชมไม่มากนัก เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ชมที่มีพฤติกรรมแบบอื่น แต่จะให้ความสำคัญ ในการเลือกช่อง ที่สามารถให้ความรู้ คำแนะนำแก่ตนเอง และ สามารถสอนในสิ่งที่ตนเองต้องการที่จะรับรู้

2. พบว่าการรับชมเพื่อปลดปล่อยความตึงเครียด มีผลลัพธ์ในด้านบวกมากที่สุด ในจำนวนชั่วโมงการรับชม เมื่อเทียบกับมุมมองผู้ใช้งานแบบอื่น นอกจากนี้ยังรวมถึงจำนวนช่องที่เข้าชมและจำนวนช่องที่ติดตาม

3. แรงจูงใจในการบูรณาการทางสังคม เป็นเพียงประเภทแรงจูงใจเดียว ที่พบว่าให้ความสำคัญกับการเลือกสมัครสมาชิกแบบเสียค่าใช้จ่าย ให้แก่ช่องผู้ถ่ายทอดสด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสมัครสมาชิกเพื่อสนับสนุนช่องที่เขาติดตามนั้นจะสามารถเติมเต็มความรู้สึกในการบูรณาการทางสังคม อีกทั้งยังสามารถพัฒนาความสัมพันธ์กับเจ้าของช่องได้อีกด้วย

นิโคล ชูเลนคอฟ (Nico Schlenker. 2016) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเพื่อการพัฒนาการกีฬา: แนวโน้มและผลกระทบ นำเสนอโอกาสใหม่เพื่อส่งเสริมการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและมีความหมายที่สามารถอยู่หลากหลายของความต้องการที่เกี่ยวข้องกับ: การศึกษาสุขภาพ รวมทางสังคม การพัฒนาเยาวชน, ความเท่าเทียมทางเพศสร้างสันติภาพและการพัฒนาอย่างยั่งยืน

ดังนั้น โอกาสที่สามารถได้รับการว่าจ้างที่ดีอาจนำไปสู่ความต้องการเล่นในอนาคต ผลลัพธ์ อาจเพิ่มการวางแผนและการดำเนินการจะขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการและการศึกษา

แบรนดอน เอกา (Brandon agha. 2015) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การทำงานของผู้เล่นมืออาชีพ ในเกม League of Legends E-Sport โดยผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เล่นมืออาชีพและผู้ช่วยของแต่ละทีม จะช่วยกันฝึกซ้อม วิเคราะห์และคิดกลยุทธ์เพื่อใช้ในการลงแข่ง โดยในแต่ละวันจะมีการจัดตารางเวลา เพื่อให้ผู้เล่นมีความรับผิดชอบในการฝึก เช่น กำหนดให้มาฝึกซ้อมที่สำนักงาน เวลา 10.00 น.

2. การเป็นผู้เล่นมืออาชีพนอกจากการฝึกซ้อมในการเล่นเกมนลีกออฟเลเจนด์ (League of Legends) ยังต้องมีความพร้อมทางด้านร่างกาย ดังนั้นสถานที่ฝึกซ้อมของแต่ละทีม มักจะมีห้องสำหรับออกกำลังกาย เพื่อให้จะให้ผู้เล่นสามารถเข้ามาพักผ่อนและออกกำลังกายให้แข็งแรง

3. อาหารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการฝึกซ้อม ผู้ช่วยของแต่ละทีมจะมีหน้าที่จัดหาอาหารให้สำหรับผู้เล่น โดยจะเลือกอาหารที่มีสารอาหารครบถ้วน และใกล้เคียงกับความต้องการของผู้เล่นเหล่านั้น

4. ในการเดินทางเพื่อไปแข่งขันที่ต่างประเทศ ผู้ช่วยของทีมจะมีหน้าที่ในการจัดหาบ้านพักสำหรับผู้เล่น เพื่อใช้ในพักผ่อนและฝึกซ้อม

5. การเดินทางไปต่างประเทศ ในบางประเทศจำเป็นต้องใช้วีซ่า (Visa) ผู้เล่นจำเป็นต้องเดินทางไปทำเรื่องขอวีซ่า ซึ่งบางครั้งผู้เล่นบางคนวีซ่าไม่ผ่าน จึงทำให้ต้องมีการหาผู้เล่นมาแทนเพื่อใช้ในการแข่งขัน

มาร์เซล มาร์ตินอซิค (Marcel Martoncik. 2016) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง E-Sport เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานหรือเล่นเพื่อตอบสนองเป้าหมายในชีวิต โดยใช้แบบสอบถามทำการศึกษา ความแตกต่างของผู้เล่นอีสปอร์ต และแรงจูงใจในการเล่นอีสปอร์ตที่ชัดเจนจากมุมมองของผู้เล่นโดยตรง โดยได้ผลการวิจัยดังนี้

1. อีสปอร์ตไม่เพียงเป็นแค่การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ แต่ยังสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นและตอบสนองความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่เป็นมิตรกับสมาชิกภายในเกม โดยการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์แบบทีมและการมีเครือข่ายความสัมพันธ์กับผู้เล่นแต่ละคนภายในเกม

2. แรงจูงใจในการเล่นที่สำคัญที่สุดของผู้เล่นอีสปอร์ต คือ การได้เข้าสังคม และมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นในสังคมอีสปอร์ต และแรงจูงใจต่อมาคือ ความรู้สึกในการแข่งขันเพื่อเอาชนะ นอกจากนี้การเล่นอีสปอร์ตยังเป็นการเล่นเพื่อเป็นการพัฒนาตนเองให้เป็นที่ยอมรับของสังคมอีสปอร์ตอีกด้วย

3. ผู้เล่นอีสปอร์ตมีจุดประสงค์ในการเล่นเพื่อนตอบสนองต่อความต้องการเล่น ในยามว่างแต่ไม่ได้มีผลกระทบต่อด้านลบในการดำรงชีวิต ไม่ส่งผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียน เช่นเดียวกับด้านสุขภาพของผู้เล่นเองแต่อย่างใด

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ซึ่งกำหนดแนวทางและขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือในวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ในการวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร มีการกำหนดกลุ่มประชากร ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ นักท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาหรือผู้เชี่ยวชาญเรื่องกีฬาอีสปอร์ต

1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 กลุ่มตัวอย่าง

1) คณะผู้วิจัยได้ใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ทราบขนาดของประชากรของคอคแรน (Cochran, 1977) เนื่องจากไม่ทราบขนาดของประชากรที่แน่นอน แต่ทราบว่ามีความถี่จำนวนมากและต้องการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร โดยสูตรกำหนดของกลุ่มตัวอย่างของคอคแรน มีความเชื่อมั่นที่ 95% และยอมรับความผิดพลาดได้ 5%

$$n = \frac{Z^2}{4e^2}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

p = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร

e = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

$z =$ ค่า Z ที่ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ

ถ้าระดับความเชื่อมั่น 95% หรือระดับนัยสำคัญ 0.05 มีค่า $Z = 1.96$

$$\text{เมื่อแทนค่าจะได้ } n = \frac{1.96^2}{4(0.05)^2}$$

จะได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ (N) = 384.16 คน หรือเท่ากับ 385 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามจะทำโดยการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยมีวิธีการ คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ โดยสุ่มบุคคลเพื่อทำแบบสอบถามจนครบตามจำนวนแบบสอบถามที่กำหนดไว้

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาหรือผู้เชี่ยวชาญด้านอีสปอร์ต จำนวน 6 ท่าน โดยผู้วิจัยได้เลือกแบบเฉพาะเจาะจง ดังนี้

- ก. กรมพลศึกษา
- ข. บรรณารักษ์กรมพลศึกษา
- ค. นักกีฬาอีสปอร์ต
- ง. ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
- จ. ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- ฉ. ผู้บรรยายแนวทางการเล่นเกม (Game Caster)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ชนิด ดังนี้

2.1 แบบสอบถาม

สำหรับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมหรือเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถแบ่งได้เป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นข้อคำถามเลือกคำตอบแบบปลายปิดจำนวน 5 ข้อและแบบปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นข้อคำถามเลือกคำตอบแบบปลายปิดจำนวน 5 ข้อ และแบบปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพของการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต แบ่งออกเป็น 4 ตัวแปร จำนวน 14 ข้อ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต แบ่งออกเป็น 3 ตัวแปรจำนวน 10 ข้อ

มีเกณฑ์ในการกำหนดน้ำหนักคะแนนของคำถามแบบมาตราประมาณค่าระดับความคิดเห็น มากน้อย 5 ระดับ (Likert scale) โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนดังนี้

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
คะแนน 5	ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยุติด้วยมากที่สุด
คะแนน 4	ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยุติด้วยมาก
คะแนน 3	ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยุติด้วยปานกลาง
คะแนน 2	ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยุติด้วยน้อย
คะแนน 1	ระดับความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยุติด้วยน้อยที่สุด

โดยข้อคำถามแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) สามารถแบ่งระดับการประเมินเป็น 5 ระดับ สามารถนำมาวิเคราะห์เกณฑ์เทียบระดับความคิดเห็น ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

2.2 แบบสัมภาษณ์ (Interview)

ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาหรือผู้เชี่ยวชาญด้านอีสปอร์ต จำนวน 6 ท่าน โดยใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เป็นคำถามปลายเปิดจำนวน 7 ข้อ

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

3.1 แบบสอบถาม

3.1.1 ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต

3.1.2 ผู้วิจัยนำเอกสารที่รวบรวมมาวิเคราะห์และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.1.3 สร้างแบบสอบถามทั้งหมด 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาสีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพของการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

3.1.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและขอคำแนะนำเพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในงานวิจัย

3.1.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ทำการพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาแบบสอบถามด้วยวิธีการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยค่าที่ได้ต้องมากกว่า 0.60 จึงจะถือว่าแบบสอบถามยอมรับได้ทางสถิติ ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.84

3.1.6 นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้ (Try out) กับประชาชนชาวไทยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม และวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยค่าที่ได้ต้องมากกว่า 0.70 เพราะถือว่าเป็นค่าที่ยอมรับได้ทางสถิติ ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.932

3.1.7 นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูล

3.2 แบบสัมภาษณ์

3.2.1 ผู้วิจัยสร้างคำถามในการสัมภาษณ์ ที่เกี่ยวกับแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 7 ข้อ

3.2.2 นำคำถามที่สร้างขึ้นเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และขอคำแนะนำเพื่อปรับปรุงแบบคำถามให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในงานวิจัย

3.2.3 นำคำถามไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาอีสปอร์ต

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าจากข้อมูลที่มีผู้รวบรวมไว้ ได้แก่ ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต หนังสือทางวิชาการ บทความ วิทยานิพนธ์ และรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต สอบถามโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 385 ชุด โดยผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือน สิงหาคม – พฤศจิกายน พ.ศ. 2560 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยวที่มาจาก U-League 2017 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และ งาน Thailand Games Shows 2017 ณ ศูนย์การค้าสยามพารากอน

4.3 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาสีสปอร์ต จำนวน 6 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถาม จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อคำนวณหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.1.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา จำนวนครั้งที่เข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต และจำนวนครั้งที่เข้าแข่งขันการจัดการการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธี Frequency เพื่อนำมาแจกแจงความถี่ และคำนวณหาร้อยละ โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง

5.1.2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาสีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธี Frequency เพื่อนำมาแจกแจงความถี่ และคำนวณหาร้อยละ โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง

5.1.3 แบบสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพของการจัดการการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต ได้แก่ ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านความปลอดภัย เป็นข้อคำตอบชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธี Descriptive เพื่อหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

5.1.4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต ได้แก่ ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และด้านความต้องการเจริญเติบโต เป็นข้อคำตอบชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธี Descriptive เพื่อหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

5.2 ข้อมูลที่รวบรวมได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และกีฬาสีสปอร์ต

5.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และกีฬาสีสปอร์ตทั้งหมด 6 ท่าน มาทำการถอดเทปสัมภาษณ์

5.2.2 นำการถอดเทปมาสรุปประเด็นสำคัญในแต่ละข้อคำถาม

5.2.3 ทำการสรุปความโดยรวมของประเด็นที่ได้ในแต่ละข้อคำถามและนำเสนอในรูปแบบความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตเป็นวิจัยแบบผสม โดยใช้เครื่องมือคือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยได้จำแนกการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และ ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์

โดยในตอนที่ 1 นั้นผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
 2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม
 3. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
 4. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- และได้เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วไปวิเคราะห์ทางสถิติและนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบ

ความเรียง

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการถอดเทปและสรุปความ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบความเรียง

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาแจกแจงความถี่และหาร้อยละ และวิเคราะห์ผลมาดังตารางที่ 1-6

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศชาย	302	78.40
เพศหญิง	83	21.60
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 302 คน คิดเป็นร้อยละ 78.40 และเพศหญิง จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 21.60

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
13	1	0.26
14	8	2.08
15	17	4.42
16	28	7.27
17	33	8.57
18	29	7.53
19	31	8.05
20	72	18.70
21	47	12.21
22	22	5.71
23	22	5.71
24	21	5.45
25	13	3.38
26	14	3.64
27	5	1.30
28	7	1.82
29	2	0.52
30	4	1.04
31	4	1.04
32	3	0.78
35	1	0.26
36	1	0.26
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีอายุ 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 18.70 รองลงมา มีอายุ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.21

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	27	7.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	100	26.00
ปริญญาตรี	239	62.10
สูงกว่าปริญญาตรี	12	3.10
อื่นๆ	7	1.80
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 62.10 รองลงมา มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
นักเรียนและนักศึกษา	304	79.00
ราชการ/รัฐวิสาหกิจ	7	1.80
ธุรกิจส่วนตัว	24	6.20
พนักงานเอกชน	37	9.60
อื่นๆ	13	3.40
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 304 คน คิดเป็นร้อยละ 79.00 รองลงมา มีอาชีพเป็นพนักงานเอกชน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.60

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนครั้งในการเข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา

จำนวนครั้งในการเข้าชม	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ครั้งแรก	123	32.00
2-5 ครั้ง	165	42.80
6-10 ครั้ง	32	8.30
มากกว่า 10 ครั้ง	65	16.90
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา 2-5 ครั้ง จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 รองลงมา คือ เคยเข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นครั้งแรก จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนครั้งในการเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา

จำนวนครั้งในการแข่งขัน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ไม่เคย	154	40.00
ครั้งแรก	130	33.80
2-5 ครั้ง	72	18.70
6-10 ครั้ง	9	2.30
มากกว่า 10 ครั้ง	20	5.20
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 6 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา เคยเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นครั้งแรก จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ และวิเคราะห์ผลมาดังตารางที่ 7-12

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต

ท่านเป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตหรือไม่	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ใช่	232	60.30
ไม่ใช่	153	39.70
รวม	385	100.00

จากตารางที่ 7 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 60.30 และไม่ใช่ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 39.70

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม จำนวนชั่วโมงที่เล่น

ท่านเล่นกีฬาอีสปอร์ตกี่ชั่วโมงต่อวัน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1-2 ชั่วโมง	39	16.81
3-5 ชั่วโมง	99	42.67
มากกว่า5 ชั่วโมงขึ้นไป	94	40.52
รวม	232*	100.00

* จำนวนรวมน้อยกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากเป็นข้อคำถามสำหรับผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเท่านั้น

จากตารางที่ 8 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นกีฬาอีสปอร์ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 42.67 รองลงมา เล่นกีฬาอีสปอร์ตมากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 40.52

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม
ช่วงเวลาที่เล่น

ช่วงเวลาที่ท่านเล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นประจำ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
01.00 – 05.59 น.	11	4.70
06.00 – 10.59 น.	6	2.60
11.00 – 15.59 น.	21	9.10
16.00 – 19.59 น.	35	15.10
20.00 – 00.59 น.	159	68.50
รวม	232*	100.00

* จำนวนรวมน้อยกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากเป็นข้อคำถามสำหรับผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเท่านั้น

จากตารางที่ 9 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นกีฬาอีสปอร์ตในช่วงเวลา 20.00 – 00.59 น. จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 68.50 รองลงมา เล่นกีฬาอีสปอร์ตในช่วงเวลา 16.00 – 19.59 น. จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามผู้ที่ท่านเล่นกีฬาอีสปอร์ตด้วย

ท่านใช้เวลาเล่นกีฬาอีสปอร์ตกับใคร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
คนเดียว	27	11.60
เพื่อน	196	84.50
แฟน	7	3.00
อื่นๆ	2	0.90
รวม	232*	100.00

* จำนวนรวมน้อยกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากเป็นข้อคำถามสำหรับผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเท่านั้น

จากตารางที่ 10 สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นกีฬาอีสปอร์ตกับเพื่อน จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 84.50 รองลงมา เล่นกีฬาอีสปอร์ตคนเดียว จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทเกมที่เล่นเป็นประจำ

ประเภทเกมที่ท่านเล่นเป็นประจำ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
MOBA	94	40.50
FPS	78	33.60
SPORT	12	5.20
OPENWORLD	8	3.40
MMORPG	31	13.40
อื่นๆ	9	3.90
รวม	232*	100.00

* จำนวนรวมน้อยกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากเป็นข้อความสำหรับผู้เล่นเกมกีฬาอีสปอร์ตเท่านั้น

จากตารางที่ 11 สรุปได้ว่า ประเภทเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ MOBA จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 40.50 รองลงมาคือ FPS จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 33.60

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม
จำแนกตามเกมที่เล่นเป็นประจำ

เกมที่ท่านเล่นเป็นประจำ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ROV: Arena of Valor	42	18.00
Defense Of The Ancient 2	34	14.60
Special Force 2	25	10.70
League Of Legends	22	9.50
RAGNAROK	14	6.00
Counter-Strike: Global Offensive	13	5.60
OVERWATCH	13	5.60
INFESTATION THAILAND	12	5.17
FIFA Online 3	11	4.74
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	8	3.40
DRAGON NEST	6	2.59
อื่นๆ	32	14.10
รวม	232*	100.00

* จำนวนรวมน้อยกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากเป็นข้อคำถามสำหรับผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเท่านั้น

จากตารางที่ 12 สรุปได้ว่า เกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ ROV จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 รองลงมาคือ DOTA2 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 14.60

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งปรากฏผลดังตารางที่ 13-17

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านบุคลากร	4.02	0.63	มาก
2. ด้านงบประมาณ	4.02	0.71	มาก
3. ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก	3.81	0.72	มาก
4. ด้านการจัดการ	3.90	0.75	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.94	0.59	มาก

จากตาราง 13 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.59) โดยให้ความคิดเห็นว่า ด้านบุคลากรและด้านงบประมาณมีความสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.63) และ ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.71)

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านบุคลากรของ
การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านบุคลากร	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. กรรมการตัดสินภายในงานมีมาตรฐานและความยุติธรรม	4.21	0.72	มาก
2. เจ้าหน้าที่ที่ให้คำแนะนำมีความรู้และความเชี่ยวชาญในกีฬาอีสปอร์ต	3.93	0.80	มาก
3. ผู้ดูแลภายในงานมีความกระตือรือร้นในการให้บริการ	3.95	0.82	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.02	0.63	มาก

จากตาราง 14 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านบุคลากรจากการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.63) โดยให้ความคิดเห็นว่า กรรมการตัดสินภายในงานมีมาตรฐานและความยุติธรรมสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.21$, S.D. = 0.72)

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านงบประมาณของ
การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านงบประมาณ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. สำหรับการจัดกิจกรรมแก่นักท่องเที่ยว โดยมี การมอบของรางวัลและเงินรางวัล	3.96	0.87	มาก
2. สำหรับอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพใน การจัดการแข่งขัน	4.23	0.84	มาก
3. เพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว เช่น จุดบริการนักท่องเที่ยว การรักษาความปลอดภัย เป็นต้น	3.89	0.90	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.02	0.71	มาก

จากตาราง 15 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านงบประมาณจากการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.71) โดยให้ความคิดเห็นว่า สำหรับอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการจัดการแข่งขันสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.84)

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก ของการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. สถานที่จัดแข่งมีการรองรับที่เพียงพอต่อนักท่องเที่ยว	3.66	1.03	มาก
2. สิ่งอำนวยความสะดวกในสถานที่แข่งขันมีความเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ลานจอดรถ ร้านอาหาร เป็นต้น	3.71	0.97	มาก
3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งมีมาตรฐานเพียงพอ เช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันและฝึกซ้อม รวมถึง เมสส์ คีย์บอร์ด หูฟัง	4.07	0.90	มาก
4. มีป้ายบอกข้อมูลภายในงานที่ชัดเจน เช่น ป้ายบอกทาง ข้อมูลสายการแข่งขัน	3.82	0.90	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.81	0.72	มาก

จากตาราง 16 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวกจากการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.81$, S.D. = 0.72) โดยให้ความคิดเห็นว่า อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งมีมาตรฐานเพียงพอ เช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันและฝึกซ้อม รวมถึง เมสส์ คีย์บอร์ด หูฟังสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.90)

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการจัดการของ
การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านการจัดการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. อินเทอร์เน็ตมีเสถียรภาพและครอบคลุมพื้นที่การจัดแข่งขัน	3.89	0.92	มาก
2. ความเพียงพอของจุดบริการนักท่องเที่ยว เช่น จุดลงทะเบียนเข้างาน จุดลงทะเบียนนักกีฬา เป็นต้น	3.74	1.03	มาก
3. การดูแลความปลอดภัยภายในงานให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ	3.88	0.96	มาก
4. ความพึงพอใจโดยรวมของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้	4.00	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.90	0.75	มาก

จากตาราง 17 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการจัดการจากการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.75) โดยให้ความคิดเห็นว่า ความพึงพอใจโดยรวมของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้สำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.89)

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งปรากฏผลดังตารางที่ 18-21

ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านความต้องการในการเข้าร่วม

ด้านความต้องการในการเข้าร่วม	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่	3.94	0.76	มาก
2. ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น	3.93	0.76	มาก
3. ด้านความต้องการเจริญเติบโต	3.07	0.90	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	0.67	มาก

จากตาราง 18 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.87$, S.D. = 0.67) โดยให้ความคิดเห็นว่า ด้านความต้องการดำรงชีวิตมีความสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.76)

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการความเพลิดเพลินและความสนุกสนานจากการชมกีฬาอีสปอร์ต	4.26	0.85	มาก
2. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองด้านทางกายภาพในกีฬาอีสปอร์ต	3.97	0.95	มาก
3. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างรายได้ให้กับตนเองจากการได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	3.62	1.15	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.94	0.76	มาก

จากตาราง 19 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.76) โดยให้ความคิดเห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการความเพลิดเพลินและความสนุกสนานจากการชมกีฬาอีสปอร์ตสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.85)

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการ
สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการสนับสนุนให้บุคคลที่ตนเองชื่นชอบได้รับชัยชนะจากการแข่งขัน	3.93	0.94	มาก
2. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ประสบการณ์ และเทคนิคของกีฬาอีสปอร์ตกับผู้ที่มีความสนใจเดียวกัน	4.01	0.90	มาก
3. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการพบและพูดคุยกับบุคคลที่มีชื่อเสียงและนักกีฬาในวงการอีสปอร์ต	3.88	0.98	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.93	0.76	มาก

จากตาราง 20 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.76) โดยให้ความคิดเห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ประสบการณ์ และเทคนิคของกีฬาอีสปอร์ตกับผู้ที่มีความสนใจเดียวกันสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.01$, S.D. = 0.90)

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการ
เจริญเติบโตในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต

ด้านความต้องการเจริญเติบโต	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำความรู้มาเพิ่มทักษะและพัฒนาความสามารถของตนเองในกีฬาสีสปอร์ต	4.07	0.92	มาก
2. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแสวงหาแนวทางสำหรับการนำมาประกอบอาชีพในอนาคต	3.68	1.13	มาก
3. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการโอกาสในการเข้าร่วมแข่งขันในระดับนานาชาติ	3.59	1.21	มาก
4. เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการให้ตนเองมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับและรู้จักในวงการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต	3.49	1.25	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.71	0.90	มาก

จากตาราง 21 ผู้วิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความต้องการเจริญเติบโตในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต มีค่าเฉลี่ยรวมจัดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.71$, S.D. = 0.90) โดยให้ความคิดเห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำความรู้มาเพิ่มทักษะและพัฒนาความสามารถของตนเองในกีฬาสีสปอร์ตสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.92)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 6 ท่าน โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ทั้งหมด 7 ข้อ สามารถสรุปประเด็นได้ดังต่อไปนี้

1. มุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์ต่อสถานการณ์ในปัจจุบันของอีสปอร์ตในประเทศไทย

ในปัจจุบันความนิยมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีการพัฒนาเติบโตขึ้นไปในทิศทางบวก ทางภาครัฐได้รองรับกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ซึ่งมีการส่งตัวแทนนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันในระดับโลก นอกจากนี้ทางภาคเอกชนก็มีบทบาทในการส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตเช่นเดียวกัน มีการจัดการแข่งขัน หรือให้ความสนับสนุนแก่นักกีฬาของตนเองในสังกัด มีการปรากฏการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในโทรทัศน์ช่องต่างๆ แต่ในสถานการณ์ปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ต ยังเป็นกีฬาที่มีความสนใจเฉพาะกลุ่ม และควรขยายกลุ่มตลาดให้มากขึ้น

2. ปัญหาหรืออุปสรรคในการพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

ปัญหาในปัจจุบันคือ วัฒนธรรมไทยยังคิดว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา คนในสังคมยังขาดความรู้ความเข้าใจและประโยชน์ของกีฬาอีสปอร์ต มีปัญหาการแบ่งเวลาในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีเงินรางวัลที่ยังไม่สามารถจูงใจให้นักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันได้ต่อเนื่อง เนื่องจากเงินรางวัลมีเพียงไม่กี่ตำแหน่ง และพฤติกรรมของผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตที่ไม่เป็นระบบระเบียบ บริษัทที่อยู่นอกวงการ (Non-Endemic Companies) ยังไม่เต็มใจจะเข้ามาสนับสนุนมากนัก และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มีราคาสูงทำให้การเข้าถึงเทคโนโลยีนั้นยังเป็นอุปสรรค

3. โอกาสการพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

การพัฒนากีฬาอีสปอร์ตควรมีการทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มีราคาไม่สูง ลดข้อจำกัดเรื่องสถานที่จัดการแข่งขัน เช่น ควรมีการสร้าง Sport Complex ที่มีการบรรจุในส่วนของกีฬาอีสปอร์ต ควรมีผู้เชี่ยวชาญการวางแผนและพัฒนากีฬาอีสปอร์ตที่ทำให้สามารถพัฒนาไปพร้อมกับประเทศอื่นได้ ในปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ตมีมูลค่าทางการตลาดที่มีมูลค่าสูงและมีจำนวนผู้เล่นในประเทศไทยจำนวนมาก จึงส่งผลให้โอกาสในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีสูงขึ้นตามจำนวนผู้เล่นและมูลค่าทางการตลาด

4. บุคคลหรือกลุ่มคนใดที่ผู้สัมภาษณ์มองว่าจะสามารถเป็นผู้ผลักดันอีสปอร์ตไทยให้สามารถพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น

ผู้ที่สามารถผลักดันกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยได้นั้นต้องมาจากหลายฝ่ายเช่น ผู้ปกครองที่ควรเข้าใจกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬา ผู้จัดการแข่งขัน ผู้สนับสนุน นักพากย์ สื่อ และสมาคม ต้องช่วยกัน

ขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงทางภาครัฐ เช่น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง ข้าราชการ

5. ศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

มีสถานที่รองรับในการจัดการแข่งขันระดับโลกในอนาคต การจัดการแข่งขันควรมีเงินรางวัลใช้สื่อประชาสัมพันธ์ มีการถ่ายทอดสด และนักกีฬามีชื่อเสียง อุปกรณ์แข่งขันมีความพร้อม สถานที่ในปัจจุบันสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1.แข่งตามสถานที่เล็กๆ เช่น ร้านอินเทอร์เน็ต 2.แข่งขันในสนามแข่งขัน เช่น พันธุ์ทิพย์, อารีน่าพลัส เอฟพีเอส ไทยแลนด์ 3.สร้างขึ้นใหม่ตามห้างสรรพสินค้า เช่น สยามพารากอน โดยสถานที่จัดการแข่งขันในห้างสรรพสินค้ามีศักยภาพในการดึงดูดผู้คนในการเข้าชมการแข่งขันมากที่สุด

6. อีสปอร์ตจะสามารถส่งเสริมเป็นกีฬายอดนิยมจนเกิดเป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้หรือไม่ มีโอกาสเป็นไปได้ เนื่องจากในปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันในต่างจังหวัดมากขึ้นเรื่อยๆ มีภาคเอกชนให้ความสนใจจนถึงขั้นมีการลงทุนสร้างสนามแข่งอีสปอร์ตโดยเฉพาะ หากในอนาคตมีการผลักดันทั้งจากภาครัฐและเอกชน มีการจัดอีเวนต์ต่างๆ ทำให้นักท่องเที่ยวมีความรู้และเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ต และเป็นสถานที่ที่มีระบบการขนส่งมวลชนที่ดีในการรองรับการเดินทางของนักท่องเที่ยว ก็จะทำให้การท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น

7. ข้อเสนอแนะต่อแนวทางการจัดการอีสปอร์ตไปสู่การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

การจัดอีเวนต์ในสถานที่ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นเมืองเจริญและความน่าสนใจของวัฒนธรรมต่างๆของไทย หน่วยงานที่รับผิดชอบในระดับนโยบายและภาคเอกชนควรมีความสนใจด้านเงินลงทุน และการส่งเสริมทางการตลาด ควรมีการร่วมมือกันทั้งภาครัฐและเอกชน ควรมีการสร้างสเตเดียมศูนย์กลางกรุงเทพฯ ให้มีข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต และทำให้เป็นลักษณะของเทศกาลโดยมีการจัดการแข่งขันให้ต่อเนื่องทุกปีเพื่อสร้างฐานนักท่องเที่ยวและสร้างประวัติศาสตร์ จนทำให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่นักเล่นกีฬาอีสปอร์ตมีความต้องการเข้ามายังสถานที่แห่งนี้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร มีความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อกำหนดแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 302 คน คิดเป็นร้อยละ 78.40 ส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 18.70 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีจำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 62.10 ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 304 คน คิดเป็นร้อยละ 79 เข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา 2-5 ครั้ง จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นเกมกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 60.30 และไม่ใช่ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 39.70

พฤติกรรมการเล่นเกมกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเกมกีฬาอีสปอร์ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 42.67 ส่วนใหญ่เล่นเกมกีฬาอีสปอร์ตในช่วงเวลา 20.00 – 00.59 น. จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 68.50 ผู้เล่นเกมกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นกีฬาอีสปอร์ตกับเพื่อน จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 85.50 ประเภทเกมของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ MOBA จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 40.50 เกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ ROV จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ด้านบุคลากร จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.63) โดยให้ความคิดเห็นว่ากรรมการตัดสินภายในงานมีมาตรฐานและความยุติธรรมสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.21$, S.D. = 0.72)

ด้านงบประมาณ จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.71) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นสำคัญที่สุด และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการจัดการแข่งขันสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.23$, S.D. = 0.84)

ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวกจากการจัดการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.81$, S.D. = 0.72) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นเพียงพอ เช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันและฝึกซ้อม รวมถึง เม้าส์ คีย์บอร์ด หูฟัง สำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.90)

ด้านจัดการ จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.75) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นพอใจโดยรวมของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้สำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.89)

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต มีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากในด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่และด้านความต้องการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลางในด้านความต้องการเจริญเติบโต

ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.94$, S.D. = 0.76) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการความเพลิดเพลินและความสนุกสนานจากการชมกีฬาสีสปอร์ต สำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.85)

ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.76) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ประสบการณ์ และเทคนิคของกีฬาสีสปอร์ตกับผู้ที่มีความสนใจเดียวกันสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.01$, S.D. = 0.90)

ด้านความต้องการเจริญเติบโต จัดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.07$, S.D. = 0.90) โดยให้ความคิดเห็นว่าเป็นเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำความรู้มาเพิ่มทักษะและพัฒนาความสามารถของตนเองในกีฬาสีสปอร์ตสำคัญที่สุด ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.92)

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และ ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาสีสปอร์ต พบว่าในปัจจุบันความนิยมกีฬาสีสปอร์ตในประเทศไทยมีการพัฒนาเติบโตขึ้นไปในทิศทางบวก ทางภาครัฐได้รองรับกีฬาสีสปอร์ตให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ซึ่งมีการส่งเสริมสนับสนุนให้นักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันในระดับโลก นอกจากนี้ทางภาคเอกชนก็มีบทบาทในการส่งเสริมกีฬาสีสปอร์ตเช่นเดียวกัน มีการจัดการแข่งขัน หรือให้ความสนับสนุนแก่นักกีฬาของตนเองในสังกัด มีการปรากฏการแข่งขันกีฬา

อีสปอร์ตในโทรทัศน์ช่องต่างๆ แต่ในสถานการณ์ปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ต ยังเป็นกีฬาที่มีความสนใจเฉพาะกลุ่ม และควรขยายกลุ่มตลาดให้มากขึ้น ซึ่งพบปัญหาว่าคนในสังคมยังขาดความรู้ความเข้าใจ และประโยชน์ของกีฬาอีสปอร์ต มีปัญหาการแบ่งเวลาในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เงินรางวัลไม่จูงใจ และพฤติกรรมของผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตที่ไม่เป็นระบบระเบียบ บริษัทที่อยู่นอกวงการไม่เต็มใจจะเข้ามาสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มีราคาสูงทำให้การเข้าถึงเทคโนโลยีนั้นยังเป็นอุปสรรค

สำหรับโอกาสในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ต ควรมีการลดราคาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ลง และลดข้อจำกัดเรื่องสถานที่ในการแข่งขัน โดยเห็นควรให้มีการผลักดันกีฬาอีสปอร์ตจากหลายฝ่าย เช่น ผู้ปกครอง นักกีฬา ผู้จัดการแข่งขัน ผู้สนับสนุน นักพากย์ สื่อ และสมาคม รวมถึงหน่วยงานภาครัฐ

กรุงเทพมหานครมีศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะในด้านสถานที่ที่สามารถรองรับในการจัดการแข่งขันระดับโลกในอนาคตซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่ามีโอกาสอีสปอร์ตจะสามารถส่งเสริมเป็นกีฬายอดนิยมจนเกิดเป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬา และเสนอแนะแนวทางการจัดการอีสปอร์ตไปสู่การท่องเที่ยวเชิงกีฬาในแง่มุมของการจัดอีเวนต์ในสถานที่ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นเมืองเจริญและความน่าสนใจของวัฒนธรรมต่างๆของไทย ควรส่งเสริมความร่วมมือทั้งภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงการสร้างเสถียรและศูนย์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและจัดการแข่งขันต่อเนื่องทุกปี

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ซึ่งจะขออภิปรายเป็นประเด็นจากผลการวิจัยดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 20 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนและนักศึกษา ผู้ที่นิยมเล่นเกมเป็นเพศชาย เนื่องจากเพศชายเป็นเพศที่ชื่นชอบการแข่งขัน สอดคล้องกับการวิจัยของ อัลัน ลีส์ (Alan Reiss, 2008) ที่กล่าวว่า สมองของผู้ชายในส่วนที่ตอบสนองต่อการให้รางวัลตอบแทน กระตุ้นใจ รวมทั้งการแสดงอารมณ์ต่างๆ จะทำงานหนักกว่า และเชื่อมโยงสอดคล้องมากกว่าสมองเพศหญิง ผู้ชายจะรู้สึกสนุกกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้หญิง โดยอายุเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุประมาณ 20 ปี สอดคล้องกับ ซลลดา บุญโท (2554) ที่กล่าวว่ากลุ่มอายุช่วง 19-20 ปี เป็นกลุ่มที่ชอบแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ให้กับตนเอง ดังนั้นเกมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันได้ไม่ยาก

2. จากพฤติกรรมเข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา 2-5 ครั้ง โดยในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมาส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจะเห็นได้ว่าการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจำนวนมากในแต่ละปีซึ่งมีการจัดการแข่งขันทั้งในระดับย่อยและการแข่งขันในระดับประเทศ

3. พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของกลุ่มตัวอย่างพบว่า พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นกีฬาอีสปอร์ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน สอดคล้องกับ สุขใจ นำมุด(2536) ที่กล่าวว่า การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ควรใช้วันละ 4 ชั่วโมงเพื่อการพักผ่อน บันทึง ทำงานอดิเรก ซึ่งจะมีผลดีทางด้านอารมณ์ จิตใจ หรืออาจก่อให้เกิดรายได้บางส่วน ซึ่งผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ยประมาณ 20 ปี จึงมีช่วงเวลาในการเล่นคือ 20.00 – 00.59 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ว่างจากการศึกษาและการทำงาน โดยผู้เล่นส่วนใหญ่มักเล่นกีฬาอีสปอร์ตกับเพื่อน เนื่องจากกลุ่มอายุนี้นี้เป็นกลุ่มที่มีความต้องการในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับ ทอมป์สัน จอร์จ จี (Thompson George G. 1969) ที่กล่าวว่าผู้ที่อยู่ในวัย 17-22 ปีเป็นวัยที่มีความต้องการทางสังคม ตลอดจนต้องการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นๆ ประเภทเกมที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเป็นประจำคือ MOBA และผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่เล่นเกม ROV เนื่องจากเกมแนว MOBA เป็นเกมที่มีการตัดสินใจวางแผนร่วมกับทีมในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดิถนวัฒน์ เนื่องจำนงค์ และ ฮิโตชิ มิโตโมะ (Hitoshi Mitomo. 2012) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมแนว MOBA จะมีตำแหน่งตัวละครซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามโดยผู้เล่นที่มีตำแหน่งแครี่จะมีการตัดสินใจแบบผู้นำส่วนตำแหน่งซัพพอร์ตจะมีทั้งสภาวะผู้นำและผู้ตาม

4. ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อศักยภาพการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

4.1 ด้านบุคลากร ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่ากรรมการตัดสินภายในงานมีมาตรฐานและความยุติธรรม จัดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สถาบันพัฒนาบุคลากรสำนักงานการพัฒนากีฬาและนันทนาการกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา (2551) ที่กล่าวว่า ผู้ตัดสินที่ดีต้องประกอบด้วยหลากหลายประการรวมกัน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือความยุติธรรมเป็นบรรทัดฐาน มีความรู้ในกติกาอย่างถ่องแท้มีเทคนิคและกลวิธีที่ดีในการตัดสิน

4.2 ด้านงบประมาณ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า อุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการจัดการแข่งขัน จัดอยู่ในระดับมาก เนื่องจากภายในงานนั้นมีการนำอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในการแข่งขันและเพียงพอต่อการทดลองใช้งานของนักท่องเที่ยว ซึ่ง

แสดงให้เห็นได้ว่า มีการจัดเตรียมงบประมาณในการแข่งขันไว้สูง เนื่องจากอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพมักเป็นอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีมูลค่าสูง

4.3 ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันมีมาตรฐานเพียงพอ เช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันและฝึกซ้อม รวมถึง เมาส์ คีย์บอร์ด หูฟัง จัดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ น้อม สังข์ทอง ที่ได้กล่าวว่า การจัดการแข่งขันกีฬา ในปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกนั้นมีความสำคัญจะต้องมีการเตรียมความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวกให้ได้มาตรฐานและมีจำนวนเพียงพอ และยังคงสอดคล้องกับ ชูระวี สุริยจันทร์ ที่ได้กล่าวว่า หลักการจัดการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีปัจจัยทั้งด้านสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในการแข่งขันต้องได้มาตรฐานและมีคุณภาพ

4.4 ด้านการจัดการ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า มีความพึงพอใจโดยรวมของการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ทั้งด้าน บุคลากร งบประมาณ สถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับมาก เนื่องจากนักท่องเที่ยว และผู้เข้าชมนั้นได้มีความพึงพอใจต่อการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต อย่างเช่น ทางด้านบุคลากรภายในงานนั้นมีความสามารถในการให้ข้อมูล ส่วนในด้านงบประมาณอุปกรณ์และเทคโนโลยีในการจัดการแข่งขันมีคุณภาพที่สูง ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกประทับใจ และอุปกรณ์ที่ใช้จัดการแข่งขันมีมาตรฐานทำให้นักท่องเที่ยวมองว่า การจัดการโดยรวมอยู่ในระดับที่ดีเยี่ยม

5. ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

5.1 ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการความเพลิดเพลินและความสนุกสนานจากการชมกีฬาอีสปอร์ตจัดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัย กัสเทน จากโกลาร์ ลูคโคเนนและยิวพิพารี(Grasten, Jaakkola, Liukkonen and Yli-Piipari. 2010) ที่กล่าวว่า ความเพลิดเพลินเป็นความรู้สึกด้านบวกที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกที่สะท้อนให้เห็นถึงความสุขและความชื่นชอบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการใช้สื่อออนไลน์ที่จะสนับสนุนให้บุคคลนั้นมีความต้องการจะใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ อีกครั้งหนึ่ง

5.2 ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ประสบการณ์ และเทคนิคของกีฬาอีสปอร์ตกับผู้ที่มีความสนใจเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์สัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล (2534) ที่กล่าวว่าการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่อยู่บนพื้นฐานของหลักการทางจิตวิทยา ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อมีบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมาพบกันทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมของตนเองและบุคคลอื่น มีผล

ให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นไปในทางสร้างสรรค์และพัฒนาในทางที่ดีขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีความต้องการของอัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer, 1969) ที่ได้กล่าวว่า ความต้องการมีสัมพันธภาพ คือ ความต้องการร่วมรับรู้และแบ่งปันความรู้สึกระหว่างกัน รวมถึงต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น

5.3 ด้านความต้องการเจริญเติบโต ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อนำความรู้มาเพิ่มทักษะและพัฒนาความสามารถของตนเองในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีความต้องการของอัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer, 1969) ที่ได้กล่าวว่า ความต้องการความ เจริญก้าวหน้า เป็นความต้องการที่จะเจริญก้าวหน้าในการทำงาน สามารถทุ่มเทความรู้ ความสามารถ ของตนในการทำงานอย่างเต็มที่และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเพิ่มขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากผลการศึกษาทั้งจากบรรณานุกรมที่เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะแนวทางใน การจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตไว้ ดังนี้

- E – Earning เงินรางวัลสำหรับผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ต
- S – Standard มาตรฐานของการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต
- P – Perspective การสร้างทัศนคติที่ดีต่อกีฬาอีสปอร์ต
- O – Organization องค์กรที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
- R – Readiness ความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต
- T – Tourism การท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต

โดยสามารถอธิบายแนวทางได้ ดังนี้

Earning เงินรางวัลสำหรับผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ต จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเงินรางวัลที่มอบ ให้สำหรับผู้เข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ยังไม่สามารถดึงดูดให้ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต เปลี่ยนมาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพอย่างจริงจัง ทำให้กีฬาอีสปอร์ตยังไม่ถูกมองว่าเป็นกีฬาที่แท้จริง และยังไม่มีความสนใจให้แก่นักกีฬา ทางผู้วิจัยจึงขอเสนอนักกีฬาอีสปอร์ต ที่มีสังกัดควรได้รับ เงินเดือนเท่ากับค่าแรงขั้นต่ำที่ทางภาครัฐกำหนด เพื่อให้แก่นักกีฬาอีสปอร์ตนั้นสามารถสร้างรายได้ จากการเป็นนักกีฬาเทียบเท่ากีฬาชนิดอื่นและการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตควรมีเงินรางวัลให้แก่นักกีฬาในหลายอันดับไม่เพียงแต่อันดับที่อยู่สูงเพื่อเป็นการกระจายรายได้แก่นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขัน

Standard มาตรฐานของการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต จากการวิจัยในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยยังขาดความเป็นมาตรฐานในส่วนกติกาและอุปกรณ์ในการจัดแข่งขัน โดยแต่ ละรายการที่มีการจัดการแข่งขันกติกาและอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับผู้จัดการแข่งขันและผู้สนับสนุนในครั้งนั้น ทำให้อีสปอร์ตในประเทศไทยยังพัฒนาให้เป็นระบบสากลได้ยาก ทางผู้วิจัยจึงขอเสนอแนวทางในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานเดียวกันทั้งหมด โดยการกำหนดกติการากลางเพื่อใช้ในการตัดสินร่วมกันในการแข่งขันทุกรายการและกำหนด มาตรฐานของอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันให้อยู่ในระดับเดียวกัน เช่นการกำหนดมาตรฐานของฮาร์ดแวร์ ของคอมพิวเตอร์ที่จะใช้ในการแข่งขันให้มีระดับเดียวกันทั้งหมด รวมถึงการกำหนดข้อปฏิบัติของ นักกีฬาอีสปอร์ตให้มีความเป็นมืออาชีพเทียบเท่าสากล

Perspective การสร้างทัศนคติที่ดีต่อกีฬาอีสปอร์ต สิ่งสำคัญที่สุดในการพัฒนาอีสปอร์ต คือ การสร้างมุมมองและภาพลักษณ์ที่ดีต่ออีสปอร์ตทั้งต่อบุคคลที่อยู่ในวงการอีสปอร์ตและบุคคลทั่วไป เพราะในปัจจุบันคนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถแยกอีสปอร์ตให้ออกจากการเล่นเกมทั่วไปได้ ดังนั้นผู้วิจัย จึงเสนอแนวทางในการสร้างทัศนคติที่ดีต่ออีสปอร์ตด้วยการบรรจุวิชาอีสปอร์ตลงในหลักสูตร การศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาเพื่อการสร้างความเข้าใจอันดีแก่อีสปอร์ต

Organization องค์กรที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ในแม้ปัจจุบันอีสปอร์ตจะได้รับการยอมรับจาก กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้บรรจุเป็นกีฬาแล้ว แต่อีสปอร์ตยังไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ส่วนที่คอยขับเคลื่อนอีสปอร์ตในประเทศไทยส่วนใหญ่จะเป็นการรวมกลุ่มของภาคเอกชน ทั้งส่วนของ สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย บริษัทเกมและบริษัทอุปกรณ์เกมมิ่งเกียร์ต่างๆ ที่รวมกลุ่มกันผลักดัน ให้เกิดการแข่งขันทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด รวมถึงยังขาดการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างที่ ควรจะเป็น ทางผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางการจัดการองค์กร โดยเล็งเห็นว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาดูแลอีสปอร์ตอย่างจริงจังโดยเฉพาะ อย่างที่มีในกีฬาชนิดอื่น เพื่อการ พัฒนาอีสปอร์ตไทยให้เทียบเท่าสากล รวมถึงการกีฬาแห่งประเทศไทยควรพิจารณาอีสปอร์ตให้เป็น กีฬาที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ.2556 เพื่อร่วมกันพัฒนาอีสปอร์ต ให้มี มาตรฐาน และศักยภาพเทียบเท่านานาชาติ

Readiness ความพร้อมในการรองรับนักท่องเที่ยวยุคกีฬาอีสปอร์ต ในปัจจุบันการแข่งขัน กีฬาอีสปอร์ตมีอัตราการจัดการแข่งขันที่เพิ่มขึ้น แต่ความพร้อมต่อการรองรับนักท่องเที่ยวยุคกีฬา อีสปอร์ตยังไม่สามารถตอบสนองได้อย่างเต็มที่ ทางผู้วิจัยจึงมีแนวทางเสนอว่า ทางภาครัฐควรมี สถานที่ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่มีศักยภาพในการรองรับนักท่องเที่ยวยุคกีฬาอีสปอร์ต

พฤติกรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสถานที่ในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยวต่อไปในอนาคต

Tourism การท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต จากวิจัยพบว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานครยังไม่ได้ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร ซึ่งอีสปอร์ตนั้นยังไม่มี การสนับสนุนให้เป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ทำให้การท่องเที่ยวรูปแบบนี้ยังไม่เป็นรูปธรรม การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในแต่ละครั้งยังมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการแข่งขันมิใช่เพื่อการท่องเที่ยว ทั้งที่จริงแล้วการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตเป็นกระแสการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่รองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวยุคเจนเนอเรชั่นวายและยุคเจนเนอเรชั่นแซดที่เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวหลักที่สนใจในเรื่องอีสปอร์ต แต่ในปัจจุบันการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตยังไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาชมการแข่งขันได้มากพอ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะทางคือ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตควรมีการจัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนร่วม และให้ความสำคัญกับสถานที่ โดยคำนึงถึงการรองรับนักท่องเที่ยวทั้งในด้านสิ่งดึงดูดใจ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านที่พัก เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวในด้านต่างๆ ไม่เพียงแต่เพื่อการเข้าชมการแข่งขันเท่านั้น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ส่วนดังนี้

1. แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) ควรมีการจัดตั้งสนามกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันและมีพื้นที่รองรับผู้เข้าชม อีกทั้งภายในสนามกีฬาอีสปอร์ตที่จัดตั้งขึ้นต้องมีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอต่อการจัดกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ต

2. การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว (Accessibility) สนามจัดการแข่งขันควรสร้างขึ้นในพื้นที่ที่ง่ายต่อการเดินทางและเชื่อมต่อการขนส่งสาธารณะได้สะดวก

3. กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities) จัดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวที่เข้าร่วมกิจกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมโดยมีพื้นที่สำหรับทดลองเล่นเกม และจัดกิจกรรมแจกรางวัลพิเศษ

4. บริการทางการท่องเที่ยว (Amenities) จัดให้มีการบริการรถรับ-ส่ง นักท่องเที่ยวจากสนามบิน สถานีขนส่งผู้โดยสาร และสถานีรถไฟ ที่เป็นสถานีหลักในกรุงเทพฯ มายังสนามแข่งขันเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวและ จัดให้มีบุคลากรเพื่อบริการนักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย เจ้าหน้าที่ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต ในปริมาณที่เพียงพอต่อนักท่องเที่ยว มีศูนย์บริการอาหาร สถานที่จอดรถ ห้องน้ำ ตู้เอทีเอ็ม จอถ่ายทอดสดการแข่งขัน และมีบริการอินเทอร์เน็ตที่มีเสถียรภาพ

5. ที่พัก (Accommodation) ควรมีที่พักนักกีฬาเพื่อให้นักกีฬาได้ฝึกซ้อม และสถานที่จัดการแข่งขันควรมีการทำข้อตกลงกับโรงแรมที่เป็นพันธมิตรเพื่อร่วมมือกันจัดที่พักเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวที่

เดินทางมาร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยมีการเสนอตัวพร้อมแพ็คเกจที่พักในราคาพิเศษ สำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการพักผ่อน ชื่อเสียงในกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นตัวแทนในการประชาสัมพันธ์ของการแข่งขันนั้นๆ ซึ่งจะสามารถช่วยในการประชาสัมพันธ์ โฆษณาและสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าร่วมงานได้เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้ทำวิจัยครั้งต่อไปในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มีมาตรฐานให้เหมาะสมตามบริบทของประเทศไทย
2. แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในพื้นที่เมืองท่องเที่ยวต่างๆ ของประเทศไทย
3. พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ
4. รูปแบบการจัดอีเวนต์ของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต

บรรณานุกรม

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2559). รายงานภาวะเศรษฐกิจท่องเที่ยว พ.ศ. 2556-2559.

สืบค้น 8 กันยายน 2560. จาก http://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=8265

กฤษฎา จุลชาติ. (2543). **แรงจูงใจในการเล่นกีฬาออลฟ์** (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต).

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กฤษณา ศักดิ์ศรี. (2534). **มนุษย์สัมพันธ์ เล่ม 1**. กรุงเทพฯ: อักษรวิทยา

กฤษภาค พูลเพิ่ม. (2556). **การพัฒนาการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลอาชีพไทยแลนด์ลีก**

(ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://doi.nrct.go.th/ListDoi/Download/177127/f753d7535c4c4954e6bea22789ba643d?Resolve_DOI=10.14457/MU.the.2013.134

กิตติศักดิ์ คลังดิษฐ์. (2559). **แนวทางการพัฒนาการจัดการแข่งขันกีฬาแฮนด์บอลชายหาดใน**

การแข่งขันกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งชาติ (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต).

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จรรยาพร ธรณินทร์. (2534). **แนวทางการพัฒนาวิทยาศาสตร์การกีฬาของประเทศไทย**. กรุงเทพฯ:

คุรุสภา.

จุไร ชุมชุม. (2526). **สภาพแวดล้อมสังคมกลุ่มเพื่อนของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยใน**

กรุงเทพมหานคร (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรี-

นครินทรวิโรฒ.

ฉลองสถิติใหม่ของยอดผู้ชมพร้อมกันทะลุ 20,000 แจกไอเทมฟรียกเซิร์ฟเวอร์!! สืบค้น 1

กันยายน 2560. จาก <http://www.pb.in.th/news/content/14309.html>

ชลดา บุญโท. (2554). **พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี**

ราชวมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ (ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

<http://www.repository.rmutt.ac.th/bitstream/handle/123456789/847/124381.pdf?sequence=1>

ชวัลนุช อุทยาน. (2551). **ประเภทของนักท่องเที่ยว**. สืบค้น 7 กันยายน 2560. จาก

<https://tourismatbuu.wordpress.com/ประเภทของนักท่องเที่ยว>

- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2538). **การศึกษาตัวบ่งชี้การพัฒนากีฬาของไทย การพัฒนาเพื่อความ**
ความเป็นเลิศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทิดชาย ช้วยบำรุง. (2551). **การท่องเที่ยวไทยนานาชาติปี พ.ศ.2551.** กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยเพื่อ
การพัฒนาการท่องเที่ยวไทย.
- ธนพัทธ์ เอเมะบุตร. (2558). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของ**
ประชาชนในกรุงเทพมหานคร 2558 (ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
กรุงเทพ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก
<http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1196/3/thanapath.amab.pdf>
- ธัญญา ศิริลาภพานิช. (2558). **ความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน สิ่งร่ำทางสภาวะแวดล้อม และ**
การยอมรับเทคโนโลยี ที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่าง
ต่อเนื่องของผู้บริโภค ในเขตกรุงเทพมหานคร (ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก
http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2066/1/tunya_siri.pdf
- ธีรชัย ใจดี. (2557). **ประเภทมาตรการวัดเจตคติ.** สืบค้น 28 พฤศจิกายน 2560. จาก
<https://thirachai.wordpress.com/2014/07/02>
- นฤฤต ดีพลักดี. (2556). **การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์**
ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร (ปริญญาโทศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสยาม, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก [http://www.research-
system.siam.edu/2013-12-20-03-59-31/2013-12-20-04-08-40/207-2013-12-20-05-
58-56](http://www.research-system.siam.edu/2013-12-20-03-59-31/2013-12-20-04-08-40/207-2013-12-20-05-58-56)
- น้อม สังข์ทอง. (2542). **การจัดการแข่งขันกีฬา.** สงขลา: งานเสริมการผลิตตำรา มหาวิทยาลัย
ทักษิณ.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2555). **พฤติกรรมนักท่องเที่ยว(Tourist Behavior).** นนทบุรี: หจก.เฟิร์น
ข้าหลวง พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558). **แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์** (สารนิพนธ์
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสยาม, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก [http://www.research-
system.siam.edu/2013-12-20-04-25-20/2097-2013-12-20-05-58-301](http://www.research-system.siam.edu/2013-12-20-04-25-20/2097-2013-12-20-05-58-301)

- เดี่ยเฮ่อ เกียมาเต้อเจ้อ. (2556). **สภาพและปัญหาในการดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬาประจำปี ระดับวิทยาลัยของนครหลวงเวียงจันทน์** (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี). สืบค้นจาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms//files/54910439/title.pdf
- วรพจน์ แสนสินรังสี. (2555). **ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์และราคาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ Dota All Stars ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร**. วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ, 3(2), 80-97. สืบค้น 14 กันยายน 2560. จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/MBASBJ/article/view/3774>
- วรรณ วังษ์วานิช. (2539). **ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมศาสตร์ท่าพระจันทร์
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). **รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารินทร์ มัชยมนุช. ม.ป.ป. **รูปแบบการท่องเที่ยว**. สืบค้น 7 กันยายน 2560. จาก <https://tourismatbuu.wordpress.com/รูปแบบการท่องเที่ยว>.
- เศรษฐศิริษฐ์ พูนบำเพ็ญ. (2557). **10 อันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-SPORTS มากที่สุด**. สืบค้น 10 กันยายน 2560. จาก <https://goo.gl/LRtYkc>
- สถาบันพัฒนาบุคลากรสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. (2551). **คู่มือตัดสินฟุตบอล**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สิรินาถย์ กฤษภาธาร. (2552). **ความผูกพันต่อองค์กรของพนักงานบริษัทการบินไทยจำกัด (มหาชน)** (ปริญญาานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สาริณี ถินดำรง. (2560). **ศูนย์การค้าพันธุ์ทิพย์ฉนิทพลังภาครัฐ-เอกชน ตั้งโครงการ “พันธุ์ทิพย์ อี-สปอร์ต อะคาเดมี่”**. สืบค้น 10 กันยายน 2560. จาก <https://www.beartai.com/news/it-thai-news/187485>
- อารี พันธุ์มณี. (2534). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อจำกัด.
- อิสรา รุ่งทิวชัย. (2548). **การบริหารเวลาของนิสิตนักศึกษา** (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- GENE. (2557). **10 อันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-SPORTS มากที่สุด**. สืบค้น 10 กันยายน 2560. จาก <https://goo.gl/LRtYkc>

- MIKE666. (2560). Cyberclasher สร้างปรากฏการณ์ ยอดคนดู Dota 2 ในไทยสูงสุดเป็นอันดับที่ 3 ของโลก. สืบค้น 10 กันยายน 2560. จาก <http://www.gamegeek.in.th/6111>
- Pointblank. (2016). ฉลองสถิติใหม่ของยอดผู้ชมพร้อมกันทะลุ 20,000 แจกไอเทมฟรียกเซิร์ฟเวอร์!! สืบค้น 1 กันยายน 2560. จาก <http://www.pb.in.th/news/content/14309.html>
- Voathai. (2551). เหตุใดผู้ชายจึงติดเล่นเกมมากกว่าผู้หญิง?. Voathai. สืบค้น 28 พฤศจิกายน 2560 จาก <https://www.voathai.com/a/a-47-2008-02-20-voa3-90640094/921423.html>
- Alderfer, Clayton P. (1969). An Empirical Test of A New Theory of Human Needs. Organizational Behaviour and Human Performance, 4(2), 142-175.
- BBC. (2017). E-sports to Become A Medal Event in 2022 Asian Games. Retrieved September 11, 2017. from <http://www.bbc.com/news/technology-39629099>
- Brandon agha. (2015). The Work of Professional Players in League of Legends Esports (Master's Thesis, McMaster University, Hamilton, Ontario). Retrieved from <https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/18270/2/Agha%20Brandon%20N%20201509%20MA%20Work%20and%20Society.pdf>
- Chelladurai. (2009). Principles and Practice of Sport Management. Retrieved November 7, 2017, from <https://goo.gl/DP5f7u>
- Cohen, E. (1974). Who is a tourist? A conceptual clarification. Sociological Review, 22(4). Retrieved September 12, 2017, from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/j.1467-954X.1974.tb00507.x>
- ESL. (2017). ESL One Cologne Clocks New Attendance Record, Returns to Lanxess Arena in 2017. Retrieved September 10, 2017, from <https://www.eslgaming.com/press/esl-one-cologne-clocks-new-attendance-record-returns-lanxess-arena-2017>
- Funk, D. (2017). Esport Management: Embracing Esport Education and Research Opportunities. Retrieved September 11, 2017, from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300670?via%3Dihub#bbib0110>

- Gibson, H., Attle, S.; & Yiannakis, A. (1998). **Segmenting The Sport Tourist Market: A Lifespan Perspective**. Retrieved September 11, 2017, from https://www.researchgate.net/publication/247764441_Segmenting_the_active_sport_tourist_market_A_life-span_perspective
- Guzman, J. (2015). **Cod Comes to The Royal Opera House This weekend, But Its Not The First Iconic Venue to Host Esports**. Retrieved September 11, 2017, from http://gallery.mailchimp.com/a2b9207999131347c9c0c44ce/files/SuperData_Research_eSports_Brief.pdf
- Hall, C. (1992). **Adventure, Sport and Health Tourism**. London: Belhaven Press.
- HoNTour Thailand 2016: Grand Finals. Retrieved September 11, 2017, from <http://www.hon.in.th/tournament/show-10-91-1.html>
- Juho Hamari, Max Sjöblom. (2017). **What Is Esports and Why Do People Watch It?** (Doctoral dissertation, University of Tampere, Tampere). Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182
- Leiper, N. (1990). **Tourism Systems**. Auckland: Department of Management Systems.
- Llamas, S. (2014). **Esports: Digital Games Brief**. Retrieved September 11, 2017, from http://gallery.mailchimp.com/a2b9207999131347c9c0c44ce/files/SuperData_Research_eSports_Brief.pdf
- Marcel Martoncik. (2016). **E-Sports: Playing Just for Fun or Playing to Satisfy Life Goals?** (Research Report, Presov University, Presov). Retrieved from <https://12237321638018223288.googlegroups.com/attach/6501e7699f972/1-s2.pdf?part=0.1&>
- Maslow, A. H. (1970). **Motivation and Personality**. New York: Harper & Row.
- Max Sjoblom & Juho Hamari. (2016). **What Is Esports and Why Do People Watch It?** (Research, Tampere University, Tampere). Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182
- Mill, Robert Christie. (1990). **Tourism The International Business**. New Jersey: Prentice Hall.

- Nico Scholenkorf. (2016). **Managing Sport Development**. Retrieved September 13, 2017, from <https://goo.gl/PQCyKd>
- Pond, Kathleen Lingle. (1993). **The Professional Guide: Dynamics of Tour Guiding**. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Samuel Korpimies. (2017). **Sponsorships in E-Sports** (Bachelor's Thesis, Aalto University, Helsinki). Retrieved from https://pdfs.semanticscholar.org/e016/2c9f0b1c62fe977fb55ccd698e3415192b0b.pdf?_ga=2.246265478.307237348.1511436604-1194011165.1511436604
- Segal. (2017). **Esport Management: Embracing Esport Education and Research Opportunities**. Retrieved September 11, 2017, from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300670?via%3Dihub#bbib0110>
- Shusher, H.S. Man. (1967). **Sport and Existence**. Philadelphia: Lea & Febiger
- Standeven, J.; De Knop, P. (1999). **Sport Tourism**. Leeds: Human Kinetics Europe.
- Stevens, Laurence. (1985). **Guide to Starting and Operating A Successful Travel Agency**. Wheaton: Delmar.
- Thompson, C.G. (1969). **Child Psychology**. Massachusettes. Houghton Mifflin.
- Tinnawat Nuangjumnong & Hitoshi Mitomo. (2012). **Leadership Development Through Online Gaming**. Retrieved November 28, 2017, from http://gallery.mailchimp.com/a2b9207999131347c9c0c44ce/files/SuperData_Research_eSports_Brief.pdf
- Warr, P. (2014). **Esports in Numbers: Five Mind-blowing Stats**. esports. Retrieved September 10, 2017, from <https://www.redbull>.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย

อาจารย์ กฤติกา	สายณะรัตน์ชัย	คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ คมสิทธิ์	เกียนวัฒนา	คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ จิราดร	ถิ่นอ่อน	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้ให้คำสัมภาษณ์

รายชื่อผู้ให้คำสัมภาษณ์

1. ตัวแทนจากสมาคมไทยอีสปอร์ต
2. กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
4. ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
5. นักกีฬาอีสปอร์ต
6. นักแคสกีฬาอีสปอร์ต

ภาคผนวก ค
แบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัย



แบบสอบถาม

เรื่อง แบบสอบถามงานวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬา อีสปอร์ตในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในเขตกรุงเทพมหานคร ในรายวิจัยพื้นฐานเพื่อการท่องเที่ยว หลักสูตรนวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

2. แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพของการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

3. กรุณาตรวจสอบว่าท่านได้ตอบแบบสอบถามครบทุกข้อก่อนส่งแบบสอบถามกลับคืน และผู้วิจัยขอขอบพระคุณสำหรับความอนุเคราะห์ของท่านในครั้งนี้

นิติตันปีที่3 หลักสูตรนวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ

คำชี้แจง โปรดใช้เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ที่ตรงกับความคิดเห็น/สถานภาพของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ

..... ปี

3. อาชีพ

() นักเรียน/นักศึกษา () ราชการ/รัฐวิสาหกิจ () ธุรกิจส่วนตัว

() พนักงานเอกชน () อื่นๆ

4. ระดับการศึกษา

() ประถมศึกษา () มัธยมศึกษาตอนต้น () มัธยมศึกษาตอนปลาย

()ปริญญาตรี () สูงกว่าปริญญาตรี () อื่นๆ

5. จำนวนครั้งในการเข้าชมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา

() ครั้งแรก () 2-5 ครั้ง () 6-10 ครั้ง () มากกว่า 10 ครั้ง

6. จำนวนครั้งในการเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา

() ไม่เคย () ครั้งแรก () 2-5 ครั้ง

() 6-10 ครั้ง () มากกว่า 10 ครั้ง

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นกีฬาอีสปอร์ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ท่านเป็นผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตหรือไม่ (ถ้าตอบว่าไม่ใช่ ไม่ต้องตอบข้อ 2 – 6)

() ใช่ () ไม่ใช่

2. ท่านเล่นกีฬาอีสปอร์ตกี่ชั่วโมงต่อวัน

() 1 - 2 ชั่วโมง () 3 - 5 ชั่วโมง () มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป

3. ช่วงเวลาที่ท่านเล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นประจำ

() 01.00 – 05.59 น. () 06.00 – 10.59 น. () 11.00 – 15.59 น.

() 16.00 – 19.59 น. () 20.00 – 00.59 น.

4. ส่วนใหญ่ท่านใช้เวลาเล่นกีฬาอีสปอร์ตกับใคร

() คนเดียว () เพื่อน () ครอบครัว

() แฟน () อื่นๆ.....

5. ประเภทเกมที่ท่านเล่นเป็นประจำ

() MOBA () FPS () SPORTS () OPENWORLD

() MMORPG () อื่นๆ.....

6. เกมที่ท่านเล่นเป็นประจำ

.....

ส่วนที่ 3 ศักยภาพของการจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็นผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1. บุคลากร						
1	กรรมการตัดสินภายในงานมีมาตรฐานและความยุติธรรม					
2	เจ้าหน้าที่ที่ให้คำแนะนำมีความรู้และความเชี่ยวชาญในกีฬาอีสปอร์ต					
3	ผู้ดูแลภายในงานมีความกระตือรือร้นในการให้บริการ					
2. งบประมาณ						
1.	สำหรับการจัดกิจกรรมแก่นักท่องเที่ยว โดยมี การมอบของรางวัลและเงินรางวัล					
2.	สำหรับอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการจัดการแข่งขัน					
3.	เพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว เช่น จุดบริการนักท่องเที่ยว การรักษาความปลอดภัย เป็นต้น					

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็นผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
3. สถานที่ อุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวก						
1	สถานที่จัดแข่งมีการรองรับที่เพียงพอต่อ นักท่องเที่ยวนัก					
2	สิ่งอำนวยความสะดวกในสถานที่แข่งขันมี ความเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ลานจอดรถ ร้านอาหาร เป็นต้น					
3	อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งมีมาตรฐานเพียงพอ เช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน และฝึกซ้อม รวมถึง เมสส์ คีย์บอร์ด หูฟัง					
4	มีป้ายบอกข้อมูลภายในงานที่ชัดเจน เช่น ป้าย บอกทาง ข้อมูลสายการแข่งขัน					
4. การจัดการ						
1.	อินเตอร์เน็ตมีเสถียรภาพและครอบคลุมพื้นที่ การแข่งขัน					
2.	ความเพียงพอของจุดบริการนักท่องเที่ยว เช่น จุดลงทะเบียนเข้างาน จุดลงทะเบียนนักกีฬา เป็นต้น					
3.	การดูแลความปลอดภัยภายในงานให้เป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพ					
4.	ความพึงพอใจโดยรวมของการจัดกิจกรรมใน ครั้งนี้					

ส่วนที่ 4 ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ลำดับ	รายการ	ระดับความคิดเห็นผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.ด้านความต้องการดำรงชีวิตอยู่						
1.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการความเพลิดเพลินและความสนุกสนานจากการชมกีฬาอีสปอร์ต					
2.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองด้านท่างกายภาพในกีฬาอีสปอร์ต					
3.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างรายได้ให้กับตนเองจากการได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต					
2.ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น						
1.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการสนับสนุนให้บุคคลที่ตนเองชื่นชอบได้รับชัยชนะจากการแข่งขัน					
2.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติความรู้ ประสบการณ์ และเทคนิคของกีฬาอีสปอร์ตกับผู้ที่มีความสนใจเดียวกัน					
3.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการพบและพูดคุยกับบุคคลที่มีชื่อเสียงและนักกีฬาในวงการอีสปอร์ต					
3.ด้านความต้องการเจริญเติบโต						
1.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำความรู้มาเพิ่มทักษะและพัฒนาความสามารถของตนเองในกีฬาอีสปอร์ต					
2.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแสวงหาแนวทางสำหรับการนำมาประกอบอาชีพในอนาคต					
3.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการโอกาสในการเข้าร่วมแข่งขันในระดับนานาชาติ					
4.	เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อต้องการให้ตนเองมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับและรู้จักในวงการศึกษาอีสปอร์ต					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง
แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในงานวิจัย

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

ผู้รับการสัมภาษณ์ ชื่อ – นามสกุล..... อาชีพ.....

สถานที่สัมภาษณ์..... ทำการสัมภาษณ์ เมื่อวันที่.....

เดือน..... พ.ศ..... เวลา..... น. ถึง..... น.

สถานภาพของผู้รับการสัมภาษณ์

อายุ.....ปี ระดับการศึกษา.....

1. มุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์ต่อสถานการณ์ในปัจจุบันของ E-Sport ในประเทศไทย

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาหรืออุปสรรคในการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

3. โอกาสการพัฒนา E-Sport ในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

4. บุคคลหรือกลุ่มคนใดที่ผู้สัมภาษณ์มองว่าจะสามารถเป็นผู้ผลักดัน E-Sport ไทยให้สามารถพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น

.....

.....

.....

.....

5. ศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬา E-Sport ในกรุงเทพมหานคร ในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

.....
.....
.....
.....

6. E-Sport จะสามารถส่งเสริมเป็นกีฬายอดนิยมจนเกิดเป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้หรือไม่

.....
.....
.....
.....

7. ข้อเสนอแนะต่อแนวทางการจัดการ E-Sport ไปสู่การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

.....
.....
.....
.....

ผู้สัมภาษณ์.....

ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก จ
หนังสือขอความอนุเคราะห์

ที่ ศธ ๖๙๑๑(๓)/



คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย
เรียน อาจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา

ด้วย สาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา นจท ๓๒๒ พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยมีอาจารย์ ดร.กิงกนก เสาวภาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ซึ่งได้มอบหมายให้นิสิตทำการศึกษาและเก็บข้อมูลของโครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยสาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ในการนี้จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัยของโครงการวิจัยดังกล่าวข้างต้น โดยมี นายอรุณพล วัชรฤทัย เป็นนิสิตผู้ประสานงานวิจัย โทร. ๐๘๔-๔๕๕๓๘๖๖

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา)
รักษาการแทน หัวหน้าสาขาท่องเที่ยว

สาขาท่องเที่ยว
โทรศัพท์ ๐ ๒๖๔๙ ๕๐๐๐ ต่อ ๑๑๓๒๐
โทรสาร ๐ ๒๖๖๐ ๒๙๐๓

ที่ ศธ ๖๙๑๑(๓)/



คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย
เรียน อาจารย์ ดร.กฤติกา สายณะรัตรัชชัย

ด้วย สาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา นจท ๓๒๒ พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยมีอาจารย์ ดร.กิ่งกนก เสาวภาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ซึ่งได้มอบหมายให้นิสิตทำการศึกษาและเก็บข้อมูลของโครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยสาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ในการนี้จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัยของโครงการวิจัยดังกล่าวข้างต้น โดยมี นายอรรถพล วัชรฤทัย เป็นนิสิตผู้ประสานงานวิจัย โทร. ๐๘๔-๔๕๕๓๘๖๖

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จะขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คมลธิ์ เกียนวัฒนา)
รักษาการแทน หัวหน้าสาขาท่องเที่ยว

สาขาท่องเที่ยว
โทรศัพท์ ๐ ๒๖๔๔ ๕๐๐๐ ต่อ ๑๑๓๒๐
โทรสาร ๐ ๒๒๖๐ ๒๙๐๓

ที่ ศธ ๖๙๑๑(๓)/



คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมฯ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย
เรียน อาจารย์ จิราดร ถิ่นอ่อน

ด้วย สาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา นจท ๓๒๒ พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยมีอาจารย์ ดร.กิงกนก เสาวภาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ซึ่งได้มอบหมายให้นิสิตทำการศึกษาและเก็บข้อมูลของโครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยสาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ในการนี้จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัยของโครงการวิจัยดังกล่าวข้างต้น โดยมี นายอรรถพล วัชรฤทัย เป็นนิสิตผู้ประสานงานวิจัย โทร. ๐๘๔-๔๕๔๓๘๖๖

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จะขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา)
รักษาการแทน หัวหน้าสาขาท่องเที่ยว

สาขาท่องเที่ยว
โทรศัพท์ ๐ ๒๖๔๙ ๕๐๐๐ ต่อ ๑๑๓๒๐
โทรสาร ๐ ๒๒๖๐ ๒๙๐๓

ที่ ศธ 6911(3)/ 14

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุโขทัย 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

2 พฤศจิกายน 2560

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ห้องพื้นที่เก็บแบบสอบถาม เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิจัย

เรียน คุณพารินทร์ วิไลจิตร ผู้จัดการฝ่ายขายบริษัท หู มีเดีย โซลูชั่นส์ จำกัด

ด้วย สาขาท่องเที่ยว คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา นทท 322 พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยมีอาจารย์ ดร.กิงกนก เสาวภาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ซึ่งได้มอบหมายให้นิสิตทำการศึกษาและเก็บข้อมูลของโครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ตในเขตกรุงเทพมหานคร นั้น

ในกรณีจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ห้องพื้นที่เก็บแบบสอบถาม เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิจัยในงาน Thailand Game Show ระหว่างวันที่ 3-5 พฤศจิกายน 2560 โดยมี นายชนกันต์ อมรพิชชะ เป็นนิสิตผู้ประสานงานวิจัย โทร. 087-3699940

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จะขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา)
รักษาการแทน หัวหน้าสาขาท่องเที่ยวคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
โทรศัพท์ 0 2649 5000 ต่อ 11316 โทรสาร 0 2260 2903

ที่ ศธ ๖๔๑๑(๓)/๒๒



คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิจัย
เรียน คุณสันติ โหลทอง นายกสมาคมอีสปอร์ต

ด้วย สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชานจท ๓๒๒ พื้นฐานการวิจัยด้านการท่องเที่ยว โดยมีอาจารย์ กิ่งกนก เสาวภาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ซึ่งได้มอบหมายให้นิสิตเข้าไปสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลของโครงการวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอีสปอร์ต นั้น

ในการนี้จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ท่าน เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิจัย ในวันที่ ๑๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๐ โดยมี นางสาวกัศริมา ดาอุเส็น เป็นนิสิตผู้ประสานงานวิจัย โทร. ๐๙๕-๗๒๗๐๕๔๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

ดร.คณิศร ก.

(อาจารย์ ดร.คณิศร เกียนวัฒนา)
รักษาการแทน หัวหน้าสาขาท่องเที่ยว

สาขาท่องเที่ยว
โทรศัพท์ ๐ ๒๖๔๔ ๕๐๐๐ ต่อ ๑๑๓๒๐
โทรสาร ๐ ๒๒๖๐ ๒๔๐๓

ภาคผนวก จ
รูปภาพขณะเก็บรวบรวมข้อมูล

รูปภาพขณะเก็บรวบรวมข้อมูล



ตรวจสอบแบบสอบถามจากงาน
U-League 2017 เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2560



แจกแบบสอบถามที่งาน U-League 2017
เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2560



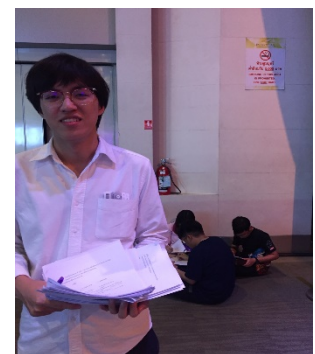
แจกของรางวัลผู้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน
U-League 2017 เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2560



เก็บแบบสอบถาม ที่ Arena Plus FPS
Thailand เมื่อวันที่ 16 กันยายน 2560



เก็บแบบสอบถามที่งาน Thailand game
show 2017 เมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2560



เก็บแบบสอบถามที่งาน Thailand game
show 2017 เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2560

ภาคผนวก ซ
แบบสรุปสัมภาษณ์

1. มุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์ต่อสถานการณ์ในปัจจุบันของอีสปอร์ตในประเทศไทย

คนที่ 1	นิยมในกลุ่มวัยรุ่น, กำลังพัฒนา, ส่งเสริมอีสปอร์ตมากขึ้น
คนที่ 2	ได้รับการสนับสนุนผลักดันให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา, มีตัวแทนนักกีฬาไปแข่งในระดับโลก, สมาคมมีบทบาท, ทิศทางบวก
คนที่ 3	เป็นกีฬาที่เป็นการพัฒนาแบบฝึกสมอง, อีสปอร์ตเป็นเรื่องของการพัฒนากีฬาของรัฐบาล
คนที่ 4	รับรองเป็นกีฬา, มีผู้สนับสนุน, มีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ
คนที่ 5	กลุ่มความสนใจเฉพาะยังไม่แพร่หลายเท่าไร, ขยายกลุ่มตลาด
คนที่ 6	อีสปอร์ตในโทรทัศน์, การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองเป็นกีฬาอีสปอร์ต

2. ปัญหาหรืออุปสรรคในการพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

คนที่ 1	แบ่งเวลา, การฝึกซ้อม, กลุ่มวัยรุ่น
คนที่ 2	พฤติกรรมของนักกีฬา, แยกเกมออกจากอีสปอร์ต, การไม่เปิดรับกีฬาอีสปอร์ตของสังคมมีรัฐบาลจะเปิดรับแล้ว, ขาดการพัฒนาและความเป็นระบบระเบียบจึงควรพัฒนาตัวนักกีฬา
คนที่ 3	วัฒนธรรมไทยที่คิดว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา, ขาดความรู้ความเข้าใจ และประโยชน์ของอีสปอร์ต
คนที่ 4	ปัญหาการแข่งขัน และเงินรางวัลที่ไม่ลู่ใจนักกีฬาให้มีการแข่งขันกว้างขวางยิ่งขึ้น
คนที่ 5	อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มีราคาสูง, การเข้าถึงเทคโนโลยี
คนที่ 6	เจ้าของทีมอีสปอร์ตและนักกีฬายังไม่เป็นมืออาชีพ, บริษัทที่อยู่นอกวงการ (Non-Endemic Companies) ยังไม่เต็มใจจะเข้ามาสนับสนุน

3. โอกาสการพัฒนา อีสปอร์ต ในประเทศไทยในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

คนที่ 1	มีการเปิดใจยอมรับอีสปอร์ต, มีการเผยแพร่การแข่งขันตามสื่อต่างๆ
คนที่ 2	กีฬาอีสปอร์ตของไทยอยู่ในระดับโลก, นักกีฬาเรามีความสามารถแต่ขาดเรื่องการพัฒนาการ และความเป็นระบบระเบียบ, สนามศุภชลาศัยมีการสร้าง sport complex ที่มีการบรรจุในส่วนของเกมกีฬาอีสปอร์ต
คนที่ 3	จัดตั้งสมาคมอีสปอร์ต, มีผู้เชี่ยวชาญวางแผนและพัฒนากีฬาอีสปอร์ต, ทำให้สามารถพัฒนาอีสปอร์ตไปพร้อมๆกับประเทศอื่นได้
คนที่ 4	สามารถพัฒนาได้หากมีการทำความเข้าใจกับคนในสังคมไทยว่าอีสปอร์ตมีความแตกต่างกับเกม
คนที่ 5	มีโอกาสดแต่ต้องมีการทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มีราคาไม่สูง, ไม่มีข้อจำกัดเรื่องของสถานที่จัดการแข่งขัน และสามารถส่งเสริมสุขภาพร่างกายได้
คนที่ 6	มูลค่าทางการตลาดที่มีมูลค่าสูง และ จำนวนผู้เล่นจำนวนมาก

4. บุคคลหรือกลุ่มคนใดที่ผู้สัมภาษณ์มองว่าจะสามารถเป็นผู้ผลักดันอีสปอร์ตไทยให้สามารถพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น

คนที่ 1	ผู้ประกอบการเข้าใจกีฬาอีสปอร์ต
คนที่ 2	นักกีฬา, ผู้จัดการแข่งขัน, สปอนเซอร์, นักพากย์, สื่อ และสมาคมต้องช่วยกันขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต
คนที่ 3	รัฐบาล, สมาคมอีสปอร์ต, การกีฬาแห่งประเทศไทย
คนที่ 4	ผู้จัดการแข่งขัน, นักกีฬา
คนที่ 5	สมาคมอีสปอร์ต, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, ภาคเอกชนมาเป็นสปอนเซอร์
คนที่ 6	ผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง ข้าราชการ, ผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต

5. ศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในกรุงเทพมหานคร ในมุมมองของผู้ให้สัมภาษณ์

คนที่ 1	เงินรางวัล, ใช้สื่อประชาสัมพันธ์, การถ่ายทอดสด, ความมีชื่อเสียงของนักกีฬา
คนที่ 2	สถานที่จัดการแข่งขันในกรุงเทพ แบ่งเป็น 3 ประเภท 1.) แข่งตามสถานที่เล็กๆ เช่น ร้านเกม 2.) แข่งขันในสเตเดียม เช่น ฟันรุ้ทิพย์, อารีน่าพลัส 3.) สร้างขึ้นใหม่ตามห้าง เช่น พารากอน โดยสถานที่แข่งขันมีความพร้อมด้านสถานที่และอุปกรณ์, สถานที่จัดแข่งขันในห้างมีศักยภาพในการดึงดูดผู้คนเข้ามาชมการแข่งขัน
คนที่ 3	ประเทศไทยสามารถเรียนรู้ และมีผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้มาช่วยในการจัดแข่งขันให้มีประสิทธิภาพ
คนที่ 4	เรื่องของสถานที่ในการรองรับ, สามารถพัฒนาสถานที่ในการแข่งขัน, สามารถรองรับการแข่งขันระดับโลกได้ในอนาคต
คนที่ 5	จัดได้เพราะที่กรุงเทพนั้นมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการรองรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต, จัดในลักษณะ อีเวนต์
คนที่ 6	จัดสถานที่ในห้างสรรพสินค้าใหญ่ๆ, ความสามารถของผู้จัดที่จะดึงดูดผู้ชม

6. อีสปอร์ตจะสามารถส่งเสริมเป็นกีฬาอดนียมจนเกิดเป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้หรือไม่

คนที่ 1	มีโอกาสแต่ต้องช่วยกันผลักดันทั้งรัฐ และเอกชน
คนที่ 2	ยากสำหรับกรุงเทพ แต่สามารถทำได้ในต่างจังหวัด
คนที่ 3	เป็นไปได้โดยการจัดอีเวนต์, ทำให้นักท่องเที่ยวมีความรู้ และเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ต
คนที่ 4	อาจเป็นไปได้เฉพาะกลุ่มที่สนใจในกีฬาอีสปอร์ต
คนที่ 5	จัดอีเวนต์ในเมือง หรือตามหัวเมืองสำคัญ, จัดทริปในกรุงเทพเพราะมีระบบการขนส่งที่ดีรองรับการเดินทาง
คนที่ 6	ได้ในปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันตามต่างจังหวัดและมีการลงทุนสร้างสนามแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

7. ข้อเสนอแนะต่อแนวทางการจัดการอีสปอร์ตไปสู่การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

คนที่ 1	ออกกฎหมายดูแลนักกีฬา
คนที่ 2	ควรมีการสร้างสเตเดียมที่ครบวงจร ที่มีประวัตินักกีฬาอีสปอร์ตเป็นศูนย์กลางอยู่ที่กรุงเทพฯ ทำให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยว
คนที่ 3	มีการจัดกิจกรรมเสริมระหว่างทำทัวร์, มีการจัดอีเวนต์ต่างๆ
คนที่ 4	มีการจัดงานอีเวนต์เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เพื่อโปรโมทสร้างความรู้ความเข้าใจให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดี
คนที่ 5	จัดอีเวนต์ในสถานที่ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นเมืองเจริญและความน่าสนใจของวัฒนธรรมต่างๆของไทย, หน่วยงานที่รับผิดชอบในระดับนโยบายและภาคเอกชนควรให้ความสนใจด้านเงินลงทุน และการส่งเสริมการตลาด, การร่วมมือกันทั้งภาครัฐและเอกชน
คนที่ 6	จัดการแข่งขันให้เป็นลักษณะของเทศกาลเพื่อสร้างฐานผู้ติดตามและสร้างประวัติศาสตร์จนกลายเป็นรายการศักดิ์สิทธิ์

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายกรกฎ พิษวิษณุพร
วัน/เดือน/ปี	12 กรกฎาคม 2539
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ฝ่ายมัธยม
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	2024/194 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10260

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกัศรีมา ดาอุเส็น
วัน/เดือน/ปี	15 พฤษภาคม 2538
ประวัติการศึกษา	
2556	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอิสลามวิทยาแห่งประเทศไทย
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	788/134 แขวงคอกฮอไรซอนรามคำแหง ถ.รามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายชนกันต์ อมรพัชระ
วัน/เดือน/ปี	4 สิงหาคม 2539
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	9/32 ซอยพัฒนาสุข ถ.เทพารักษ์ ต.บางเมือง อ.เมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชนมณีภา ป้อมปိုင်กัน
วัน/เดือน/ปี	10 มกราคม 2540
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	83/2 หมู่ 1 ต.คูทัย อ.คูทัย จ.พระนครศรีอยุธยา 13210

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชาคริยา แซมเกษม
วัน/เดือน/ปี	25 พฤศจิกายน 2539
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสารวิทยา
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขานวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	540/144 หมู่6 พหลโยธิน58 แขวงสายไหม เขตสายไหม กรุงเทพมหานคร 10220

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวฐิติกาญจน์ บุญนำ
วัน/เดือน/ปี	25 พฤษภาคม 2540
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขานวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	551 ถ.ลาดพร้าว ซ.95 เขตวังทองหลาง แขวงคลองเจ้าคุณสิงห์ กรุงเทพมหานคร 10310

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายบารเมษฐ์ ชัยฤกษ์
วัน/เดือน/ปี	20 มิถุนายน 2539
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จ.นครศรีธรรมราช
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะพัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	96 ม.3 ต.ทุ่งปรัง อ.สีชล จ.นครศรีธรรมราช 80120

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายวรภัทร เลิศบัญญัติ
วัน/เดือน/ปี	29 มกราคม 2540
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเทพศิรินทร์
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะพัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	530/1 เขตราชบุรีบูรณะ แขวงราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร 10140

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายอรรถพล วัชรฤทัย
วัน/เดือน/ปี	23 กันยายน 2539
ประวัติการศึกษา	
2557	จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)๒
2558-ปัจจุบัน	ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สาขาวัตกรรมการจัดการการท่องเที่ยวแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	139/114 ซ.คูบอน27แยก25 ถ.รามอินทรา เขตบางเขน แขวงท่าแร้ง กรุงเทพมหานคร 10220