

วันอาทิตย์ที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2561

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ โทรศัพท์ 02-727-3594-6 โทรสาร 02-727-3595

<http://www.nidapoll.nida.ac.th> <http://www.twitter.com/nidapoll> และ <http://www.facebook.com/nidapoll>

E-mail : [nida\\_poll@nida.ac.th](mailto:nida_poll@nida.ac.th) / [nidapoll.nida@hotmail.co.th](mailto:nidapoll.nida@hotmail.co.th)

## “E-sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย ?”

เรียน บรรณาธิการบริหาร / บรรณาธิการข่าว / หัวหน้าข่าว

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) เปิดเผยผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “E-sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย” ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 25 – 26 กันยายน 2561 จากประชาชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป กระจายทุกภูมิภาค ระดับการศึกษา และอาชีพทั่วประเทศ รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,253 หน่วยตัวอย่าง เกี่ยวกับ E-sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย การสำรวจอาศัยการสุ่มตัวอย่างด้วยความน่าจะเป็นจากบัญชีรายชื่อฐานข้อมูลตัวอย่างหลัก (Master Sample) ของ “นิด้าโพล” ด้วยวิธีแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งชั้นภูมิตามภูมิภาค จากนั้นในแต่ละภูมิภาคสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95.0

จากการสำรวจเมื่อถามถึงการได้ยื่นชื่อ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทย (กทท.) รับรองให้เป็นกีฬาและได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬา Asian Games 2018 ที่ผ่านมา พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 75.26 ระบุว่า **ไม่เคยได้ยื่น** และร้อยละ 24.74 ระบุว่า **เคยได้ยื่น**

ด้านความคิดเห็นของประชาชน กับการรับทราบเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) คือ กีฬาแข่งขันอะไร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่า **เคยได้ยื่น** พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 68.71 ตอบว่า **ทราบ** โดยได้ระบุว่า เป็นส่วนหนึ่งของเกมกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ เช่น League of Legends (LoL), Arena of Valor (AoV) ในประเทศไทยใช้ชื่อว่า Garena Thailand (RoV), Hearthstone, Pro Evolution Soccer 2018, Clash Royale, DotA, FIFA Online เป็นต้น รองลงมา ร้อยละ 29.68 ตอบว่า **ไม่ทราบ** และร้อยละ 1.61 **ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ**

เมื่อถามถึงความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับการแข่งขันเกม E-Sport มีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาสายหนึ่งหรือไม่ พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 55.63 ระบุว่า **ไม่ถือเป็นกีฬา** เพราะ เป็นเพียงแคเกมเท่านั้น ชาวคนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่าเรียนหนังสือ กีฬาต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย รองลงมา ร้อยละ 41.02 ระบุว่า **ถือเป็นกีฬาสายหนึ่ง** เพราะ เป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการแข่งขันทักษะของคนยุคใหม่ และได้ฝึกใช้สมอง และร้อยละ 3.35 **ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ**

ด้านความคิดเห็นของประชาชน หากการแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬาสายหนึ่ง จะส่งผลให้มีเด็กติดเกมมากขึ้นเพียงใด พบว่า ประชาชน ร้อยละ 46.45 ระบุว่า **ส่งผลมาก** ร้อยละ 32.48 ระบุว่า **ส่งผลค่อนข้างมาก** ร้อยละ 8.46 ระบุว่า **ส่งผลค่อนข้างน้อย** ร้อยละ 3.59 ระบุว่า **ส่งผลน้อย** ร้อยละ 8.30 ระบุว่า **ไม่ส่งผลเลย** และร้อยละ 0.72 **ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ**

เมื่อถามถึงว่าจะมีผลดีหรือผลเสีย หากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬาสายหนึ่ง พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 63.37 ระบุว่า **มีผลเสีย** เพราะ ควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิด ก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาให้ว่างเหมาะสม ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ รองลงมา ร้อยละ 31.84 ระบุว่า **มีผลดี** เพราะ มีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่ให้ความสนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการฝึกใช้สมอง และความคิด เด็กจะได้ไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ และพัฒนาความสามารถของตนเองได้ และร้อยละ 4.79 **ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ**

ท้ายที่สุดเมื่อถามถึงความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับความพร้อมของสังคมไทย หากการแข่งขันเกม E-Sport ถือเป็นกีฬาสายหนึ่ง พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 53.95 ระบุว่า **ยังไม่มีความพร้อม** เพราะ คนที่เล่นยังไม่มีความรู้ ความสามารถ หรือการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ พื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น รองลงมา ร้อยละ 38.95 ระบุว่า **มีความพร้อม** เพราะ การแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น เป็นการเปิดแนวทางใหม่ ๆ มีความทันสมัย เทียบเท่ากับต่างประเทศที่มีมานานแล้ว และเยาวชนไทยมีความสามารถ และร้อยละ 7.10 **ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ**

เมื่อพิจารณาลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง พบว่า ตัวอย่าง ร้อยละ 9.34 มีภูมิลำเนาอยู่กรุงเทพฯ ร้อยละ 26.81 มีภูมิลำเนาอยู่ปริมณฑล และภาคกลาง ร้อยละ 17.56 มีภูมิลำเนาอยู่ภาคเหนือ ร้อยละ 32.00 มีภูมิลำเนาอยู่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และร้อยละ 14.29 มีภูมิลำเนาอยู่ภาคใต้ ตัวอย่าง ร้อยละ 53.55 เป็นเพศชาย และร้อยละ 46.45 เป็นเพศหญิง ตัวอย่าง ร้อยละ 9.18 มีอายุ 15 – 25 ปี ร้อยละ 17.24 มีอายุ 26 – 35 ปี ร้อยละ 24.02 มีอายุ 36 – 45 ปี ร้อยละ 32.64 มีอายุ 46 – 59 ปี ร้อยละ 15.64 มีอายุ 60 ปีขึ้นไป และร้อยละ 1.28 **ไม่ระบุอายุ** ตัวอย่าง ร้อยละ 91.94 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 3.27 นับถือศาสนาอิสลาม ร้อยละ 1.12 นับถือศาสนาคริสต์ **ฮินดู/ซิกข์/ยิว/ไม่นับถือศาสนาใด ๆ** และร้อยละ 3.67 **ไม่ระบุศาสนา**

ตัวอย่าง ร้อยละ 24.82 สถานภาพโสด ร้อยละ 67.52 สมรสแล้ว ร้อยละ 3.99 หม้าย หย่าร้าง แยกกันอยู่ และร้อยละ 3.67 ไม่ระบุ สถานภาพการสมรส ตัวอย่าง ร้อยละ 25.86 จบการศึกษาประถมศึกษาหรือต่ำกว่า ร้อยละ 28.49 จบการศึกษามัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 9.10 จบการศึกษานุปริญญาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 26.41 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ร้อยละ 5.99 จบการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และร้อยละ 4.15 ไม่ระบุการศึกษา

ตัวอย่าง ร้อยละ 11.89 ประกอบอาชีพข้าราชการ/ลูกจ้าง/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 14.05 ประกอบอาชีพพนักงานเอกชน ร้อยละ 20.11 ประกอบอาชีพเจ้าของธุรกิจ/อาชีพอิสระ ร้อยละ 13.57 ประกอบอาชีพเกษตรกร/ประมง ร้อยละ 15.48 ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป/ผู้ใช้แรงงาน ร้อยละ 16.28 เป็นพ่อบ้าน/แม่บ้าน/เกษียณอายุ/ว่างงาน ร้อยละ 3.83 เป็นนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 0.16 เป็นพนักงานองค์กรอิสระที่ไม่แสวงหากำไร และร้อยละ 4.63 ไม่ระบุอาชีพ ตัวอย่างร้อยละ 14.45 ไม่มีรายได้ ร้อยละ 21.15 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 10,000 บาท ร้อยละ 26.98 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001–20,000 บาท ร้อยละ 11.33 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001–30,000 บาท ร้อยละ 6.54 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001–40,000 บาท ร้อยละ 8.94 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 40,001 บาทขึ้นไป และร้อยละ 10.61 ไม่ระบุรายได้

**1. ท่านเคยได้ยื่นชื่อ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทย(กกท.)รับรองให้เป็นกีฬาและได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬา Asian Games 2018 ที่ผ่านมา หรือไม่**

การได้ยื่นชื่อ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รับรองให้เป็นกีฬาและได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬา Asian Games 2018 ที่ผ่านมา	ร้อยละ
ไม่เคยได้ยื่น	75.26
เคยได้ยื่น	24.74
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

**2. ท่านทราบหรือไม่ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) คือ กีฬาแข่งขันอะไร (เฉพาะผู้ที่ตอบว่าเคยได้ยื่น n = 310 )**

การรับทราบของประชาชนเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) คือ กีฬาแข่งขันอะไร	ร้อยละ
ทราบ ระบุว่า เป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ เช่น League of Legends (LoL), Arena of Valor (AoV) ในประเทศไทยใช้ชื่อว่า Garena Thailand (RoV), Hearthstone, Pro Evolution Soccer 2018, Clash Royale, DotA, FIFA Online เป็นต้น	68.71
ไม่ทราบ	29.68
ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ	1.61
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

**3. ในความคิดเห็นของท่านคิดว่าการแข่งขันเกม E-Sport มีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาสายชนิดหนึ่ง หรือไม่**

ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับการแข่งขันเกม E-Sport มีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาสายชนิดหนึ่ง หรือไม่	ร้อยละ
ไม่ถือเป็นกีฬา เพราะ เป็นเพียงแค่เกมเท่านั้น ชาวคนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่าเรียนหนังสือ กีฬาต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย	55.63
ถือเป็นกีฬาสายชนิดหนึ่ง เพราะ เป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการแข่งขันทักษะของคนยุคใหม่ และได้ฝึกใช้สมอง	41.02
ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ	3.35
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

**4. ท่านคิดว่า หากการแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬาสายชนิดหนึ่ง จะส่งผลให้มีเด็กติดเกม มากขึ้นมากน้อยเพียงใด**

ความคิดเห็นของประชาชน หากการแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬาสายชนิดหนึ่ง จะส่งผลให้มีเด็กติดเกมมากขึ้นมากน้อยเพียงใด	ร้อยละ
ส่งผลมาก	46.45
ส่งผลค่อนข้างมาก	32.48
ส่งผลค่อนข้างน้อย	8.46
ส่งผลน้อย	3.59
ไม่ส่งผลเลย	8.30
ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ	0.72
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

5. ท่านคิดว่าจะมีผลดี หรือผลเสีย หากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันเกม E-Sport ให้เป็นกีฬารายการหนึ่ง

ผลดีหรือผลเสีย หากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬารายการหนึ่ง	ร้อยละ
มีผลเสีย เพราะ ควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิด ก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาให้ว่างเหมาะสม ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ และยิ่งส่งผลเสียต่อสุขภาพ	63.37
มีผลดี เพราะ มีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่ให้ความสนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการศึกษาใช้สมอง และความคิด เด็กจะได้ไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ และพัฒนาความสามารถของตนเองได้	31.84
ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ	4.79
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

6. ท่านคิดว่าสังคมไทยมีความพร้อมเพียงพอหรือไม่ หากการแข่งขันเกม E-Sport ถือว่าเป็นกีฬารายการหนึ่ง

ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับความพร้อมของสังคมไทย หากการแข่งขันเกม E-Sport ถือว่าเป็นกีฬารายการหนึ่ง	ร้อยละ
ยังไม่มีความพร้อม เพราะ คนที่เล่นยังไม่มีความรู้ ความสามารถ หรือการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ พื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น	53.95
มีความพร้อม เพราะ การแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น เป็นการเปิดแนวทางใหม่ๆ มีความทันสมัย เทียบเท่ากับต่างประเทศที่มีมานานแล้ว และเยาวชนไทยมีความสามารถ	38.95
ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ	7.10
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

## ลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง

ตารางที่ 1 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพฯ	117	9.34
ปริมณฑลและภาคกลาง	336	26.81
ภาคเหนือ	220	17.56
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	401	32.00
ภาคใต้	179	14.29
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 2 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	671	53.55
หญิง	582	46.45
เพศทางเลือก	-	-
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 3 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
15 – 25 ปี	115	9.18
26 – 35 ปี	216	17.24
36 – 45 ปี	301	24.02
46 – 59 ปี	409	32.64
60 ปีขึ้นไป	196	15.64
ไม่ระบุ	16	1.28
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 4 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามศาสนา

ศาสนา	จำนวน	ร้อยละ
พุทธ	1,152	91.94
อิสลาม	41	3.27
คริสต์ / ฮินดู / ซิกข์ / ยิว / ไม่นับถือศาสนาใด ๆ	14	1.12
ไม่ระบุ	46	3.67
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 5 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพการสมรส

สถานภาพการสมรส	จำนวน	ร้อยละ
โสด	311	24.82
สมรส	846	67.52
หม้าย หย่าร้าง แยกกันอยู่	50	3.99
ไม่ระบุ	46	3.67
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง (ต่อ)

ตารางที่ 6 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	324	25.86
มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	357	28.49
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	114	9.10
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	331	26.41
สูงกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	75	5.99
ไม่ระบุ	52	4.15
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 7 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพหลัก

อาชีพหลัก	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการ/ลูกจ้าง/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	149	11.89
พนักงานเอกชน	176	14.05
เจ้าของธุรกิจ/อาชีพอิสระ	252	20.11
เกษตรกร/ประมง	170	13.57
รับจ้างทั่วไป/ผู้ใช้แรงงาน	194	15.48
พ่อบ้าน/แม่บ้าน/เกษียณอายุ/ว่างงาน	204	16.28
นักเรียน/นักศึกษา	48	3.83
พนักงานองค์กรอิสระที่ไม่แสวงหากำไร	2	0.16
ไม่ระบุ	58	4.63
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 8 แสดงจำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่มีรายได้	181	14.45
ไม่เกิน 10,000	265	21.15
10,001 – 20,000	338	26.98
20,001 – 30,000	142	11.33
30,001 – 40,000	82	6.54
40,001 ขึ้นไป	112	8.94
ไม่ระบุ	133	10.61
<b>รวม</b>	<b>1,253</b>	<b>100.00</b>