E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น "นิด้าโพล" สำรวจความคิดเห็น เรื่อง "E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย" ระหว่างวันที่ 25 - 26 ก.ย. 2561 จากประชาชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั่วประเทศ กระจายทุกระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ จำนวน 1,253 หน่วยตัวอย่าง กำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95.0

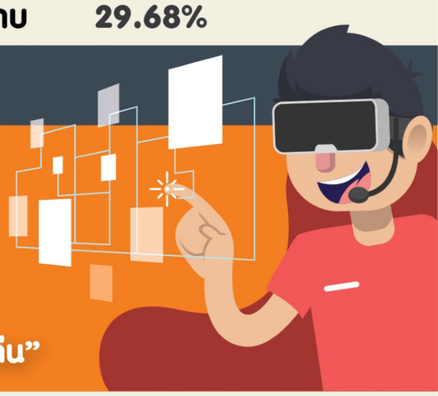
เคย/ไม่เคยได้ยิน กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport)

- ไม่เคยได้ยิน 75.26%
- เคยได้ยิน 24.74%

ทราบ/ไม่ทราบ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) แข่งขันอะไร?

- ทราบ 68.71%
- ไม่ทราบ 29.68%

การแข่งขันเกม E-Sport มีคุณสมบัติเป็นกีฬาชนิดหนึ่งหรือไม่



ไม่ถือเป็นกีฬา 55.63%

"เป็นแค่เกมเท่านั้น กีฬาต้องมีการออกแรงและใช้กำลังในการเล่น"

ถือเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง 41.02%

"เป็นการแข่งขันกีฬาของคนยุคใหม่ เป็นการฝึกสมาธิและฝึกใช้สมองในการเล่น"

หากการแข่งขันเกม E-Sport เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง จะส่งผลให้เด็กติดเกมมากน้อยเพียงใด

46.45% *ส่งผลมาก* / 32.48% *ส่งผลค่อนข้างมาก*

8.46% *ส่งผลค่อนข้างน้อย* / 3.59% *ส่งผลน้อย* / 8.30% *ไม่ส่งผลเลย*

ผลดี หรือ ผลเสีย หากสนับสนุนให้การแข่งขัน E-Sport เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง

63.37% *มีผลเสีย*
ควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น

31.84% *มีผลดี*
เป็นการฝึกใช้สมองและความคิด

ความพร้อมของสังคมไทย หากการแข่งขัน E-Sport ถือว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง

53.95% *ยังไม่มีความพร้อม*
คนเล่นยังไม่มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ

38.95% *มีความพร้อม*
การแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น

NIDA Poll
โพลแห่งแรกในประเทศไทย

ถูกต้อง
เที่ยงตรง
ด้วยคุณภาพตามหลักวิชาการ

Tel : 02 727 3594-6 Fax : 02 727 3595
email : nida_poll@nida.ac.th
www.nidapoll.nida.ac.th