



ระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัว และปัจจัยที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็น

นักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

Family Functioning and Factors Enhancing the Development of Pro players in Thailand.

ปวิตร มงคลประสิทธิ์*

Pawit Mongkolprasit

*แขนงภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

College of communication arts. Suan Sunandha Rajabhat University.

Email: Pawit.mo@ssru.ac.th

Received March 25, 2024 Revise April 14, 2024 Accepted August 31, 2024

บทคัดย่อ

กีฬาอีสปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬาชนิดใหม่ มีการแข่งขันจัดลีก มีสนามแข่ง มีการหารายได้ การฝึกทักษะทางการกีฬาอย่างจริงจัง และเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตสูงชันเป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ นักกีฬาอีสปอร์ต หรือโปรเพลเยอร์ แตกต่างจากคนเล่นเกมทั่วไป ที่ต้องมีฝีมือ มีวินัย ทุ่มเทฝึกซ้อม นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง ครอบครัวจึงมีอิทธิพลในการเลี้ยงดู และส่งเสริมสร้างนักกีฬา บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัว และปัจจัยที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทยวิธีดำเนินการวิจัย เลือกใช้การวิจัยคุณภาพเชิงปรากฏการณ์วิทยา จากการสัมภาษณ์นักกีฬา และครอบครัวนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ จำนวน 15 ครอบครัว

ผลการวิจัยนักกีฬาส่วนใหญ่เติบโตมาจากครอบครัวที่มีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) ระดับครอบครัวมีผลกับแนวทางที่เข้าแข่งขัน รวมถึงปัจจัย และอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาที่แตกต่างกันพัฒนาศักยภาพทางกีฬานักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ใช่แค่การเตรียมความพร้อมจากครอบครัว เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาเตรียมความพร้อมทั้งระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอีสปอร์ตอันประกอบด้วย กลุ่มผู้แข่งขันหรือทีม (Teams) ค่ายเกม (Publishers) การแข่งขันกีฬา (League) สื่อ (Media) กลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ (Fans) ผู้สนับสนุนการกีฬา (Sponsor) และสโมสรกีฬา (Clubs) ทุกองค์ประกอบของระบบนิเวศมีความเกี่ยวพันกัน เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าครอบคลุมทุกด้าน ในการศึกษาครั้งต่อไปจึงควรศึกษาให้ครบทั้งองค์ประกอบในระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต

คำสำคัญ อีสปอร์ต, โปรเพลเยอร์, ครอบครัว



Abstract

E-sports is a new type of sport. Racetracks, league competitions, and financial gain are all present. serious instruction in sportsmanship Additionally, the industry is expanding significantly on a global scale. Professional players are e-sports athletes. Not like other gamers That calls for aptitude, self-control, and practicing commitment. Every successful athlete has support from their families. As a result, family affects how children are raised. and encourage athletes. Objective to research the variables influencing e-sports athletes' performance. and establish policies for maximizing the athletic potential of Thai professional e-sports athletes. Methods The researcher chose to use qualitative phenomenological research. From interviews with 15 pro-players Families.

The research results show that most athletes grew up in families with very high levels of family function (Optimally Functional Families). Family level affects the type of games they compete in, as well as factors and obstacles that cause families to promote different types of athletes. Developing the athletic potential of e-sports athletes is not just about preparing the family alone. It is also necessary to develop and prepare the entire e-sports business ecosystem, which includes: Competitors or teams (Teams), game companies (Publishers), sports competitions (League), media (Media), audiences and fans (Fans), sports sponsors (Sponsor) and sports clubs (Clubs). All elements of the ecosystem support each other. In order for the study to cover all aspects, the next study should study all elements of the e-sports business ecosystem.

Keywords: E-sports, Pro player, families

บทนำ

ในปัจจุบันความเจริญทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมเกิดขึ้นมากมาย ปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยคือเรื่องของกีฬาอี-สปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬาชนิดใหม่ที่พัฒนาจากการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งในสมัยก่อนใช้เล่นเพื่อความสนุกและผ่อนคลายความเครียด แต่ในปัจจุบันถูกพัฒนามาเป็นเกมกีฬา มีการแข่งขันจัด



ลีก มีสนามแข่ง มีการหารายได้ การฝึกทักษะทางการกีฬาชนิดนี้อย่างจริงจัง และเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตสูงขึ้นเป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ

กีฬาอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็น สภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) ของวงการกีฬา เพราะเริ่มเข้ามาในประเทศไทยปีพ.ศ. 2543 แต่กลับสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาลในเวลาไม่ถึง 20 ปี ข้อมูลจาก TDRI (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย) และ SIPA (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ) และศูนย์วิจัยกสิกรไทยออนไลน์ ได้สรุปข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับวงการเกมว่า ธุรกิจเกมในประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 7,835 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นแตะพันล้านบาทในอีกไม่กี่ปีหลังจากนี้(จิริยศ เทพพิพิธ (2561)

จากผลการสำรวจของบริษัทจัดหางานอเด็คโก้ ประเทศไทย (Adecco Thailand) ระบุว่า อาชีพในฝันของเด็กไทยในปีพ.ศ. 2563 อาชีพ “นักกีฬา” อยู่ในอันดับที่ 4 รองจากอาชีพ หมอ ครู และยูทูปเบอร์ จากผลสำรวจดังกล่าวทำให้เห็นได้ชัดว่า ปัจจุบันอาชีพนักกีฬาในประเทศไทย สามารถสร้างรายได้ที่มั่นคง และมีเกียรติ ได้รับการยอมรับจากสังคมไม่น้อยไปกว่าอาชีพอื่น ตัวอย่างเช่น นักฟุตบอล นักวอลเลย์บอล และแบดมินตัน ซึ่งมีลีกอาชีพภายในประเทศรองรับ และสามารถทำรายได้ปีละหลายล้านบาท ครอบครัวยังมีอิทธิพลในการสร้างความสำเร็จของนักกีฬา นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง เป็นผู้สนับสนุนและปลุกฝังให้ลูกให้มีหลักสำคัญในการดำเนินชีวิต การตัดสินใจ การยับยั้งชั่งใจและฟันฝ่าอุปสรรคขัดขวางน้อย ใหญ่ สิ่งยั่วยวนหลากหลาย รวมทั้งทางเบี่ยงเบนทั้งหลายให้สำเร็จและสวยงาม ทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) เมื่อเห็นความสำเร็จจะทำให้สร้างความภาคภูมิใจให้กับนักกีฬา และคนในครอบครัว

ดร.นิพัทธ์ อึ้งปรกรณ์แก้ว (2022) กล่าวว่า ครอบครัวมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนความเป็นนักกีฬา (Sportsmanship) นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง เป็นผู้สนับสนุนและปลุกฝังให้ลูกให้มีหลักสำคัญในการดำเนินชีวิต การตัดสินใจ การยับยั้งชั่งใจและฟันฝ่าอุปสรรคขัดขวางน้อย ใหญ่ สิ่งยั่วยวนหลากหลาย รวมทั้งทางเบี่ยงเบนทั้งหลายให้สำเร็จและสวยงาม เสมือนเป็น “ภูมิคุ้มกันในตนเอง” หรือ ทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) ที่มีรากฐานจากงานวิจัย มาชเมลโล เทส (Marshmallow Test) ของศ.วอลเตอร์ มิสเชล (Prof. Walter Mischel)

จากข้อมูลที่กำลังมาสรุปได้ว่าการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้น สังคมเริ่มยอมรับและกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในประเทศไทย เป็นกีฬารูปแบบใหม่ที่เป็นสภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) ของวงการกีฬา เป็นโอกาสที่ดีของเยาวชนที่เล่นเกมเก่งจนพัฒนาเป็นนักกีฬามืออาชีพ เป็นอาชีพเกิดใหม่ที่สร้างรายได้ที่ดี ในขณะเดียวกันการเกิดขึ้นของกีฬาอีสปอร์ตทำให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อนักกีฬาอีสปอร์ตที่ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ และปัญหาที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือการเข้าเติมภาวะติดเกมในเยาวชนไทยที่มีมากขึ้นอีกด้วย ปัจจัยที่สำคัญของศักยภาพทางการกีฬานักกีฬา คือ



การปลูกฝัง อบรมสั่งสอนทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) ให้ประสบความสำเร็จตั้งแต่เด็ก จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาประเด็นนี้

โดยมีเนื้อหาที่ทำการศึกษาได้แก่ศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตศึกษาปัจจัยและอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวสนับสนุนส่งเสริมในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพทำการศึกษาในพื้นที่ทุกจังหวัดของประเทศไทยตามภูมิลำเนาที่อยู่อาศัยของนักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพที่ศึกษาและภูมิลำเนาของผู้ปกครอง ในช่วงปีพ.ศ. 2562 - 2566

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยช่วยส่งเสริม และอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพ

ในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้การวิจัยคุณภาพเชิงปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological study) ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลแบบผสมผสาน โดยใช้ 2 วิธีคือ

1. การใช้ข้อมูลเอกสาร (Document) เป็นข้อมูลประเภทหนึ่งที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ นอกเหนือไปจากข้อมูลที่ต้องเก็บรวบรวมในสนามโดยตรง ได้แก่ เอกสาร สถิติ ตัวเลข และหลักฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคม ในงานวิจัย ข่าวสารต่างๆจากหนังสือและทางออนไลน์ ทั้งในและต่างประเทศ โดยปกติจะจำแนกที่มาของเอกสารเป็นเอกสารขั้นต้นและเอกสารชั้นรอง

2. การสัมภาษณ์ (Interview) ในการกำหนดกระบวนการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดให้มีกระบวนการวิจัย (methodology) โดยการใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) โดยมีการออกแบบโครงสร้างของข้อคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่ง โครงสร้าง หรือการสัมภาษณ์แบบชี้นำ (guided interview) มีการนำคำสำคัญ (keywords) มาใช้ประกอบในการชี้นำ ซึ่งรูปแบบสัมภาษณ์ในโครงการวิจัยนี้ใช้รูปแบบการสัมภาษณ์ 2 คือแบบสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อใช้สัมภาษณ์ตามแนวทางแบบสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้แต่ละประเด็นคำถามโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาคำตอบตามความมุ่งหมายของการวิจัยเช่น ข้อมูลตามหลักประชากรศาสตร์ ปัจจัยสัมพันธ์ภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู การส่งเสริมทางด้านกีฬาของสมาชิกในครอบครัว เพื่อให้ได้ข้อมูลตามประเด็นที่วางแผนไว้



ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยเชิงคุณภาพเน้นการทำความเข้าใจถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง ผู้วิจัยใช้กลยุทธ์เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุดโต่งหรือกรณีเบี่ยงเบน (Extreme or Deviant Case Sampling) ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มเป้าหมายที่เลือกสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) เป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตระดับโปรเพลเยอร์ หรือนักกีฬาที่มีเรตติ้ง (Ranking) สูง อันดับ 1-10 จากเกม จำนวน 15 คน หรือจนกว่าข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม มานั้นถึงจุดอิ่มตัว (saturation point) เพื่อทราบถึงพื้นฐานครอบครัว รูปแบบการเลี้ยงดู พฤติกรรมที่พึงประสงค์ที่มีผลต่อศักยภาพทางด้านกีฬา สามารถใช้อธิบาย การเปลี่ยนแปลงภายในประชากรเป้าหมายการวิจัยตามวัตถุประสงค์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มพ่อแม่ ผู้ปกครองของนักกีฬาอีสปอร์ตตามกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 เพื่อศึกษาพื้นฐานครอบครัว เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่นักกีฬาเติบโตขึ้นมา รูปแบบการเลี้ยงดู การสั่งสอน การปลูกฝัง การให้ความรักการดูแลและส่งเสริม เพื่อให้ให้นักกีฬาเติบโตมาอย่างมีศักยภาพทางด้านกีฬา

การตรวจสอบข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลพบว่า การสัมภาษณ์จะได้ข้อมูลที่ลึกมากกว่าใช้เอกสารซึ่งการสัมภาษณ์จะถ่ายทอดความรู้สึก มุมมอง และรายละเอียดได้ดีกว่า ซึ่งสามารถนำมาเป็นการตรวจสอบข้อมูลระหว่างเอกสาร และข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์ได้ว่าตรงกันหรือมีข้อแตกต่างกันประการใด มีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การจัดระเบียบข้อมูล 2) การทำดัชนีหรือกำหนดรหัสข้อมูล 3) การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว 4) การสร้างบทสรุป และ 5) การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยการพรรณนาข้อมูลตามปรากฏการณ์ร่วมด้วยเพื่อแสวงหาหรือให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบสำคัญที่สามารถนำไปสู่การนำเสนอแนวทางจากผลวิจัย

ผลการวิจัย

สามารถสรุปข้อมูลการนำเสนอผลการวิจัย ได้ดังนี้

ระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัว (Family Functioning) พบว่า

การสร้างนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพจำเป็นต้องได้รับการยอมรับ และสนับสนุนจากครอบครัว ซึ่งประสิทธิภาพของครอบครัว วิธีการเลี้ยงดูที่เหมาะสมที่ปลูกฝังจากครอบครัวตั้งแต่วัยเด็ก มีผลกับนักกีฬาในหลากหลายมิติ ทั้งทางด้านทักษะฝีมือการเล่น เกม การมีสุขภาพกายและใจที่ดี การใฝ่เรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร ทักษะคิด ลักษณะนิสัย ความมุ่งมั่น ความมีวินัย การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม และสังคม การวางตัวเป็นแบบอย่างของนักกีฬามืออาชีพ เป็นต้น



ครอบครัวนักกีฬาโปรเพลเยอร์ส่วนใหญ่เติบโตมาจากครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) เป็นครอบครัวที่มีการแสดงออกถึงความห่วงใยเอื้ออาทรต่อกันเปิดเผยเห็นอกเห็นใจ และไว้วางใจซึ่งกันและกัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัวแต่ละคนจะรู้สึกว่าคุณค่าความคิดเห็นของตนเองมีความสำคัญ มีการดูแลสั่งสอน และสื่อสารไปในทางที่ดี รับฟังความคิดเห็น เคารพในการตัดสินใจส่งเสริมสนับสนุน ให้โอกาส ให้กำลังใจทั้งในช่วงเวลาที่เข้าแข่งขัน และช่วงเวลาพัก ต้องการกำลังใจ แม้บางครอบครัวจะเป็นครอบครัวที่มีฐานะไม่ดี มีภาระหน้าที่มากจนบางครั้งไม่มีเวลาร่วมกัน แต่การดูแลเอาใจใส่ ใช้เวลาร่วมกันอย่างมีคุณภาพทำให้การเลี้ยงดูเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาหล่อหลอมนักกีฬาให้เป็นคนมีความสามารถ มีศักยภาพสูงในปัจจุบัน สอดคล้องกับ

“เราเลี้ยงดูแบบไม่เคยว่า ไม่เคยตีลูก แต่แม่จะพูดสอนด้วยเหตุด้วยผล ตั้งแต่เค้ายังจำความไม่ได้ เช่น ทำยังงี้ให้น้ำไม่หก เดินยังงี้ให้ไม่ล้ม ไม่มีกฎอะไรต่าง ๆ เราทำให้ดูเป็นตัวอย่าง เราไม่เคยแสดงตัวเป็นแม่ที่คอยสั่งลูก แต่จะสอนให้เข้าใจเหตุผล ทำสิ่งนี้ได้ผลแบบนี้ แม่ค่อนข้างตามใจมากก็ในการเล่นเกมส์ ให้เบี่ยงเบี่ยงร่ายวันกับมิกก็มาก จนพี่สาวบ่น เราโตมาแบบคนจีน ก็จะตามใจลูกชายมากหน่อย แต่ไม่ได้โอ้อวดเกินไป ฝึกให้เค้าใช้ชีวิตบ้าง หัดตัดสินใจ มีความรับผิดชอบในตนเอง รู้วิธีเอาตัวรอดได้ เวลาไม่ควรทำอะไร เวลาไม่ควรทำอะไร เพราะแม่ไม่ได้มีเวลามาดูแลเหมือนคนอื่นเขา การให้อิสระกับลูกมากช่วยให้เค้าโตเร็ว”

(ครอบครัว A, สัมภาษณ์)

“อีกอย่างหนึ่งที่ครอบครัวต้องดูแลคือเรื่องกำลังใจ คือคุยกันตลอด อย่างน้องไปแข่งที่ไหนจะไม่พลาดสักแมตช์ คือเราไม่ได้คิดว่าเป็นหน้าที่นะ เพราะมันเป็นความรู้สึกของเราเองว่า อยากให้กำลังใจลูก ทริไม่ได้เหมือนเด็กที่ว่า ฉันจะแข่ง แม่ต้องมาเชียร์ฉัน เขาเป็นคนที่ไม่พูดไม่แสดงออกอะไรแบบนั้น แต่เรารู้สึกของเราเองว่า เราอยากเชียร์เขา เราอยากเป็นส่วนหนึ่งกับเขา อยากให้กำลังใจลูกตลอด จะบอกเขาเสมอว่า พี่ ๆ หรือทุกคนในครอบครัวเชียร์หรืออยู่นะ อยากบอกให้เขารู้ ก็โพสต์กันตลอดในกลุ่มไลน์”

(ครอบครัว B, สัมภาษณ์)

“ได้เค้าจะจิตตกเวลาแข่งขันแพ้ มีครั้งหนึ่งเขาโทรมาร้องไห้หนัก เพราะแพ้อยู่ ตกรอบจนรู้สึกท้อ จึงพูดคุยกะให้กำลังใจ เพราะเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าถึงเวลาที่เราแพ้ หรือล้ม ต้องการคนให้กำลังใจ บอกเค้าว่าไม่เป็นไรนะ ลู่ววันนี้เป็นแบบนี้ใช้ไหม พรุ่งนี้มันก็จะเป็นอย่างอื่นวันนึง คนเราไม่ได้เดินถอยหลัง แต่เราเดินไปข้างหน้าเสมอ เราสามารถที่จะทำได้พยายามสู้ต่อ เพราะคนเรารู้ใหม่ได้ทุกวัน คนเราเกิดมาต้องสู้ อยากจะบอกเขาว่า ยังไงพ่อแม่จะอยู่กับเขาตลอด จะเป็นพลังที่ดี ไม่ว่าเมื่อไหร่ ถ้าเครียดหรือไม่ไหว โทรหรือส่งข้อความมานะ จะอยู่ตรงนี้เสมอ”

(ครอบครัว C, สัมภาษณ์)

ส่วนนักกีฬาที่เติบโตมาจากครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับปานกลาง (Moderately Dysfunctional Families) และครอบครัวที่มีหน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับต่ำมาก (Severely



Dysfunctional Families) ปรากฏในลักษณะที่ 2 คือการยึดติดกับสังคมภายนอกมากเกินไป (Centrifugal Style) นักกีฬาที่อยู่ในสภาพการณ์นี้จะพบว่าแหล่งที่มาของความเครียดที่ตนเองไม่ได้รับในครอบครัว คือ เพื่อน และสังคมในเกม จะห่างเหินจากครอบครัว ไม่รับรู้ความขัดแย้งของครอบครัว มองหาเพื่อน และสังคมในเกมเป็นแหล่งบรรเทาทุกข์ แทนที่จะเป็นการเหนี่ยวนำผู้รักเอาไว้มากับครอบครัว แสดงออกกับครอบครัวด้วยการดื้อ หลีกหนี ไม่ยอมรับในช่วงวัยรุ่น แต่ในปัจจุบันนักกีฬาทุกคนได้ปรับความเข้าใจกับครอบครัว และมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ

“ที่บ้านผมไม่ได้ปล่อยให้เล่นเกม แต่แม่ก็ไม่ได้มีเวลาให้เราทำให้ส่วนใหญ่ผมใช้ชีวิตอยู่กับเกม ผมตัดสินใจลาออกจากมหาวิทยาลัย โดยไม่ได้บอกที่บ้าน แต่ผมไม่ได้อยากให้ทุกคนใช้ชีวิตแบบนี้นะ จริง ๆ มันทำควบคู่กันไปได้ แต่ด้วยความที่ผมเป็นคนบ้านไกล ฐานะไม่ได้ดีทำให้ต้องเลือกทางใดสักทางหนึ่ง ช่วงนั้นผมไม่กล้ากลับบ้านพบหน้าแม่”

(ครอบครัว D, สัมภาษณ์)

“ทีนี้พอกลับมาบ้านก็เป็นสังคมเพื่อนในหมู่บ้านไม่ได้เจอกันนาน ติดเพื่อนอีก เอามอเตอร์ไซด์ไปซึ่งไปแข่งกัน ม.5-6 ก็คือหนักเลย อะไรที่เขาห้ามเราก็ดองหมด แต่ที่บ้านไม่รู้ เขาไม่คิดว่าเราจะไปไกลขนาดนั้น คิดในใจว่าอยากมาเที่ยว แค่ออกจากบ้านเท่านั้น พ่อแม่ขับรถมาส่งจากสตูล ระหว่างทางแม่ก็จะร้องไห้ไปพูดไป ประมาณว่า กว่าจะสอบได้ไม่่ง่ายขอให้ตั้งใจเรียน แม่บอกว่าตอนนี้เหมือนมึงกำลังขับรถอยู่ แล้วมีพ่อกับแม่นั่งข้างหลังอยู่ มึงจะขับลงหลุมหรือหักซ้ายหักขวา ผมก็นั่งหลับ ๆ ตื่น ๆ แล้วก็ได้ยินแต่ประโยคนี้ซ้ำ ๆ ตลอดทาง”

(ครอบครัว E, สัมภาษณ์)

“ช่วงมัธยมผมพบว่า เป็นโรคพิเศษที่ทำให้ผมร่วง ขนร่วง ไปหาหมอได้ยามาก็ไม่ดีขึ้นจนสุดท้ายจนร่วงจนต้องโกนหัว เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงมัธยมต้นซึ่งกำลังเข้าสู่วัยรุ่น จึงอายุที่จะออกจากบ้าน รวมทั้งโดนเพื่อนล้อ และโดนแกล้งตบหัวที่โรงเรียน เพื่อน ๆ และที่บ้านไม่เข้าใจ ความรู้สึกเครียดสะสมที่ไม่มีใครเข้าใจ เลยเริ่มโดดเรียนไปอยู่ร้านเกม มากจนเวลาเรียนไม่พอ จนโดนโรงเรียนให้ออกตอนมัธยม 3 วันที่แม่มาเซ็นใบลาออกทุกคนร้องไห้ แม่บอกว่า ขอแค่เรื่องเรียนเรื่องเดียวทำให้ไม่ได้ และจะไม่ส่งเรียน กคน. ตอนนั้นผมออกไปเล่นเกมต่อเพราะคิดว่า เป็นอิสระแล้ว”

(ครอบครัว F, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ประเภทของเกมที่ใช้แข่งขันมีผลสืบเนื่องจากกระบวนการเลี้ยงดูในครอบครัว นักกีฬาที่แข่งขันในเกมแนววางแผนกลยุทธ์ที่มีความซับซ้อน เช่นเกมแนวโมบ้า หรือแนวที่ใช้ทักษะเฉพาะเช่น เกมกีฬาฟุตบอล หรือเกมต่อสู้ นักกีฬาเติบโตมากับครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) มีการอบรมเลี้ยงดูแบบใกล้ชิด เข้าใจรับฟัง ส่งเสริมเรื่องการศึกษา และสนับสนุนการเป็นนักกีฬาอาชีพ-สปอร์ต ขณะที่นักกีฬาที่แข่งขันในเกมแนวเอาตัวรอด และแนวยิงบุคคลที่ 1 ที่พึ่งพิงทักษะความเร็ว ปฏิกริยาตอบสนอง ความแม่นยำ สัญชาตญาณการเอาตัวรอด มักจะเติบโตมาในครอบครัวที่



หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับกลาง และต่ำ การเติบโตมาในครอบครัวที่ไม่พร้อม ไม่สมบูรณ์ การสื่อสารที่ไม่เข้าใจ การใช้เวลาร่วมกันอย่างไม่มีคุณภาพ อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ส่งเสริมให้เยาวชนเล่นเกมเพื่อเติมเต็ม หลีกหนีความจริง เปลี่ยนความกดดันในชีวิตเป็นแรงขับเคลื่อนในทางสร้างสรรค์

ปัจจัยและอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ พบว่า

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริม การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพสามารถลำดับได้ ดังนี้

1.การมีความรับผิดชอบตนเอง นักกีฬาที่มีความรับผิดชอบตนเอง โดยเฉพาะรับผิดชอบทางด้านการเรียน รับผิดชอบงานอื่น ๆ ของที่บ้าน ฝึกซ้อมเกมได้โดยไม่เสียการเรียน หรือหน้าที่ของตนเอง การฝึกซ้อมอย่างมีวินัย จนถึงวันหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงชีวิตไปในทางที่ดี ทั้งการพูด การกระทำ การรับผิดชอบต่อที่เป็นผู้ใหญ่ขึ้น พิสูจน์ตนเองให้เห็น เป็นสาเหตุหลักทำให้ผู้ปกครองไว้วางใจ เคารพในการตัดสินใจของลูก เกิดความภูมิใจ หันมาสนับสนุนอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับ

“จนมาถึงประมาณช่วงมัธยม แคว้นกลับบ้านเย็นค่ำ ถามเขาก็บอกว่าเล่นเกมอยู่ที่ยังห้าง แม่มองว่ายังไม่เสียการเรียนก็ปล่อยเขา เขาอยากทำอะไร ถ้าแม่ดูว่ามีความสร้างสรรค์ก็สนับสนุนเขา อาจจะเพราะเห็นเขาเป็นเด็กเจียบ ๆ ด้วย มีอะไรที่เป็นความสุขของเขาแม่ก็สนับสนุน บอกเขาเล่นได้แต่ต้องไม่เสียการเรียนนะ แคว้นทำได้ดีการเรียนไม่เสีย”

(ครอบครัว B, สัมภาษณ์)

2.ความมุ่งมั่นตั้งใจจริง นักกีฬาที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจจริงกับผู้ปกครองในการแข่งขันอีสปอร์ต ทั้งการสื่อสาร และการกระทำที่พิสูจน์ให้ครอบครัวได้รับรู้ถึงการตั้งใจจริง มุ่งมั่น ฝึกซ้อมแข่งขัน สร้างผลการแข่งขันที่ดี ทำให้ผู้ปกครองเข้าใจ ภาคภูมิใจ และพร้อมสนับสนุน สอดคล้องกับ

“เขาพูดให้แม่ฟังตอนขับรถไปส่งที่โรงเรียนว่า แม่ ทริจะก้าวไปอันดับ 100 ของไทยให้ได้ แล้วเขาก็ทำได้จริงในเวลาที่ไม่นานมาก แม่ก็รู้สึก ว่า ลูกเราทำได้อย่างที่ตัวเองพูด ประกอบกับช่วงนั้น อีสปอร์ตถูกบรรจุเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในไทย แม่เลยมีความรู้สึก ว่า มันอยู่ในจังหวะที่ลูกเรากำลังสนใจ แม่ก็มองว่า มันเข้าท่านะ ถ้าลูกชอบแบบนี้จริง ๆ แล้วเรามองจากความสามารถ ทริก็พูดให้เห็นว่าเด็กในวัยเดียวกันยังทำอันดับไม่ได้แบบนี้ เพราะฉะนั้น ถ้าทริจริงจัง แม่ก็จะไปดูแลว่ามหาลัยไหนเปิดหลักสูตรที่สอนด้านนี้ พูดให้เขาฟังแล้วเก็บเป็นข้อมูลไว้ เผื่อลูกอยากเรียนด้านนี้จริงจัง มันน่าจะเป็นอาชีพได้”

(ครอบครัว C, สัมภาษณ์)

3.ผลการแข่งขัน ความสำเร็จ การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีฝีมือเล่นเกมที่ดีเป็นพื้นฐาน ผลการแข่งขันที่ดีเป็นสิ่งพิสูจน์ฝีมือในการแข่งขัน เป็นผลงานให้ผู้ปกครอง คนรอบข้างเห็น และให้การยอมรับ การได้รับ



รางวัลจากการแข่งขันสร้างความยินดี ความภาคภูมิใจให้กับตัวนักกีฬา และครอบครัว การพาครอบครัวชมการแข่งขันทั้งทางออนไลน์ หรือออนไลน์เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ครอบครัวยอมรับ และสนับสนุน สอดคล้องกับ

“จุดเปลี่ยนที่ทำให้เราสนับสนุนลูกก็เพราะเห็นลูกออกโทรทัศน์แล้วได้แชมป์ เราเห็นแววเก่งของลูก เราได้พูดคุยกับน้อง และหาข้อมูลเรื่องอี-สปอร์ตเกมอาร์ไอวีทางอินเทอร์เน็ต เห็นภาพอี-สปอร์ตคืออะไร ในประเทศไทย กำลังจะโต พบว่าอาชีพโปรเพลเยอร์รายได้ดี ก็ไม่ได้ห้ามลูกเล่น หันมาสนับสนุน และตามดูลูกในเกมการแข่งขันต่าง ๆ จนเป็นแฟนคลับเกมคนหนึ่ง”

(ครอบครัว H, สัมภาษณ์)

4.เงินรายได้ จากเงินเดือนนักกีฬา การแข่งขัน หรือเงินพิเศษอื่น ๆ เป็นสิ่งพิสูจน์ถึงการเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตสามารถเป็นอาชีพได้ ในมุมมองของผู้ปกครอง มองว่านักกีฬาก้าวข้ามจากเด็กสู่การเป็นผู้ใหญ่ สามารถดูแลตนเองได้ อาจเป็นปัจจัยอันดับที่ 1 ที่ทำให้ผู้ปกครองหันมาสนับสนุนการเป็นนักกีฬาโดยเฉพาะในครอบครัวที่มีฐานะทางบ้านไม่ค่อยดีนัก การมีเงินรายได้ไปแบ่งเบาภาระของครอบครัวเป็นสิ่งที่สร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้ปกครอง สอดคล้องกับ

“เค้าไปแข่งเกมได้รางวัลมาบอกเรา ก็ยินดีแต่บางทีก็กลัวเค้าไปแข่ง ความรู้สึกเราคือไร้สาระ จนนานขึ้น เค้าไม่ค่อยมาขอเงิน ลักพักเริ่มมีเงินมาช่วยจ่ายค่าไฟฟ้าที่บ้าน ผ่านมา 2 ปีเริ่มมีเงินมาให้ยาย ก็รู้สึกเค้าทำงานก้าวหน้า จากที่เคยว่าก็เริ่มยอมรับ ถึงปัจจุบันก็ยอมรับเค้าแล้ว เค้ามีรายได้ดี มาแบ่งเบายายได้”

(ครอบครัว J, สัมภาษณ์)

5.เป็นโอกาสที่ดีในชีวิตเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์นอกห้องเรียน การเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตเป็นโอกาสในการเรียนรู้ประสบการณ์การทำงานกับทีมงานระดับมืออาชีพ บางครั้งมีการเดินทางแข่งขันที่ต่างประเทศโดยมีผู้สนับสนุนทางการเงิน การใช้ชีวิตในต่างประเทศช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นโอกาสที่หาได้ยากสำหรับเยาวชนคนหนึ่ง การส่งเสริมให้ลูกหาประสบการณ์นอกห้องเรียนเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ลูกเติบโตโดยสมบูรณ์ เป็นโอกาสที่ควรคว้าไว้ เป็นเหตุผลหนึ่งให้ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ในอนาคตถ้ามีผลการแข่งขันที่ดี ประสบความสำเร็จ ผู้ปกครองยินดีให้ลูกออกจากระบบการศึกษาเพื่อทำงานเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตเต็มเวลา สอดคล้องกับ

“การเป็นโปรเพลเยอร์เหมือนนักกีฬาอาชีพทั่วไป คือทำงานก่อน เข้าสู่โลกการทำงานจริง ๆ เร็วขึ้นหน่อย ดีกว่าเสียเวลาลำพทาง น้องโชคดีที่พบสิ่งที่ถนัดเร็ว พ่อเป็นนักธุรกิจจึงเข้าใจในมุมนี้ บางทีจังหวะโอกาสที่ดีในชีวิตเข้ามาต้องคว้าไว้ เมื่อลูกเล่นเก่งพอที่จะเป็นนักกีฬามืออาชีพแล้ว ก็ไม่มีความจำเป็นต้องต่อต้าน เราสนับสนุนเต็มที่”

(ครอบครัว H, สัมภาษณ์)



“มีช่วงหนึ่งเขามาคุยกับแม่ ช่วงนั้นเขาเรียนม. 4 เขาขอไปแข่งเกมที่มีประเทศสิงคโปร์ เค้านั้นไม่เคยเดินทางไปต่างประเทศเลย แม่มองว่าเขาเริ่มโตแล้ว เป็นโอกาสที่ดี ให้เขามีประสบการณ์ไปต่างประเทศบ้างเลยสนับสนุนให้ค่าใช้จ่ายเขาไป”

(ครอบครัว I, สัมภาษณ์)

6.ปัจจัยภายนอกครอบครัว การที่ครอบครัวได้เข้าร่วมชมการแข่งขันทางออนไลน์ และออนไลน์ โดยเฉพาะในงานชิงแชมป์รายการที่บุตรหลานเข้าร่วมแข่งขัน ได้เห็นบรรยากาศการแข่งขันที่จริงจัง แสงสี ผู้ชม กลุ่มแฟนคลับที่มาเชียร์ลูก เกิดความประทับใจ ภาคภูมิใจ นอกจากนี้การเข้าสู่แคมป์ฝึกซ้อมที่อยู่ในระบบ เป็นการฝึกวินัย ฝึกฝนการทำงานแบบมืออาชีพ เป็นการสร้างประสบการณ์การทำงานที่ดีของลูก ทำให้เปลี่ยนความคิดหันมาสนับสนุน สอดคล้องกับ

“จนสักพักหนึ่งเห็นเขาไปแข่งเกมบ่อย และพูดถึงเข้ารอบชิงชนะเลิศจากรายการแข่งขันหนึ่ง จึงไปร่วมเชียร์ที่สนามแข่งขันเป็นครั้งแรก เหตุการณ์นี้เป็นจุดเปลี่ยนเลย เพราะได้เห็นภาพบรรยากาศการแข่งขันจริง เห็นกลุ่มแฟนคลับที่มาเชียร์ เห็นระบบการบริหารจัดการงานแข่งขัน มันเป็นส่วนหนึ่งของเด็กวัยรุ่นที่เราเคยยังไม่เข้าใจ หลังจากการไปร่วมเชียร์วันนั้นจึงเปิดใจเพิ่มมากขึ้น”

(ครอบครัว G, สัมภาษณ์)

“พ่อแม่พาลูกเข้าไปดูแคมป์ในวันเปิดแคมป์ แคมป์คือบ้านของเจ้าของสโมสร พบครอบครัวนักกีฬาคนอื่น ๆ และนักกีฬาในสังกัดล้วนแต่เป็นเด็กเยาวชนที่อายุใกล้เคียงกับลูก แต่พอเข้าไปดูก็เห็นภาพว่าลูกจะกินอยู่ ฝึกซ้อมอย่างไร ทำให้วางใจมากขึ้นจึงตกลงเซ็นสัญญา การฝึกซ้อมจากสโมสรมีความมืออาชีพ มีการฝึกซ้อม วางแผนการเล่นเป็นระบบ ไม่ใช่แค่ฝึกให้เล่นเกมเก่งขึ้นอย่างเดียว เค้านั้นสอนเรื่องมารยาทการพุดจา การวางตัวเพื่อเป็นนักกีฬามืออาชีพที่ดีอีกด้วย”

(ครอบครัว K, สัมภาษณ์)

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคทำให้ผู้ปกครองไม่ส่งเสริมในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่า

1.การเล่นเกมส์เสี่ยงต่อภาวะติดเกม เสี่ยงการเรียน เสียความตั้งใจของผู้ปกครอง นักกีฬาอีสปอร์ตใช้เวลาฝึกซ้อมเข้าแข่งขันหลายชั่วโมงต่อวัน เสี่ยงกับภาวะติดเกม ทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการเรียน เนื่องจากอายุของเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอยู่ในวัยเรียนหนังสือ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทุกครอบครัวมีความกังวล แม้ในครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก การเรียนเป็นสิ่งหลักที่ทุกครอบครัวมีความตั้งใจให้ลูกทำสำเร็จ การไม่อยู่ในระบบการศึกษาอาจมีผลกระทบตามมาอีกหลายสิ่ง ในอนาคต การออกจากระบบการศึกษาเพื่อมาแข่งขันเกมสร้างความกังวลให้กับทุกครอบครัว โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์ การสื่อสารที่ไม่ดีมาตั้งแต่ต้น มักจะเกิดการทะเลาะรุนแรง สอดคล้องกับ



“พอเค้าเรียนถึงปี 2 ก็แอบไปลาออกเพราะอยากจะไปแข่งเกม พอเรารู้ทีหลัง โกรธลูกมาก ตอนนั้นทะเลาะกันรุนแรงมาก ไม่พูดคุยกันเป็นปี เราเสียความตั้งใจ ทำงานหาเงินส่งลูกเรียนอย่างลำบากแล้วไปลาออก ไม่บอกแม่”

(ครอบครัว D, สัมภาษณ์)

“ในปัจจุบันความคิดเรื่องการเรียนเพื่อเอาปริญญาของลูกสัก ๆ ยังเป็นห่วงอยู่ แต่ตอนนี้ลูกโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว พอเชื่อในการตัดสินใจของเขา มองย้อนกลับไปเมื่อ 5 ปีก่อนที่ต่อต้านการเล่นเกมไม่ได้ส่งเสริมลูกให้เต็มที่นัก ใครเป็นพ่อแม่คงทำแบบเดียวกัน เพราะยังเห็นภาพไม่ออกว่าอี-สปอร์ตคืออะไร มีตัวอย่างเด็กที่เสียการเรียนเพราะติดเกมเยอะแยะมากมาย”

(ครอบครัว K, สัมภาษณ์)

2.ความยั่งยืนในสายอาชีพอี-สปอร์ต มองว่าอี-สปอร์ตไม่ใช่อาชีพ น่าจะมีสิ่งอื่นที่ดีกว่าอาชีพนี้ เนื่องจากกีฬาอี-สปอร์ตคือสิ่งใหม่เพิ่งเกิดขึ้นในสังคมไทยได้ไม่นาน การรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอี-สปอร์ตของผู้ปกครองมีความแตกต่างกัน จึงทำให้เกิดข้อกังวลในเรื่องของความยั่งยืนในสายอาชีพอี-สปอร์ต รวมไปถึงการคาดหวังของผู้ปกครองที่คาดหวังให้ลูกประกอบอาชีพอื่นในอนาคต เนื่องจากผลการเรียนที่ดีมากของลูก หรือเป็นสิ่งที่ครอบครัวคุ้นเคย จึงวางแผนให้ลูกประกอบอาชีพอื่นในอนาคต

“ในช่วงแรกที่เค้าขอไปแข่งเกมที่กรุงเทพ เราฟังยังไม่อนุญาตทันที และไปปรึกษากับคุณพ่อ ในตอนแรกแม่กับพ่อไม่เข้าใจเขา ก็เตือนเค้าว่าให้ตั้งใจเรียนดีกว่า อย่าจริงจังกับเกมมากขนาดนั้น เค้าพยายามอธิบายว่ามันสามารถทำเป็นอาชีพได้ มันเป็นความฝันของเค้า เค้าเริ่มจริงจังขึ้น แรก ๆ เราปวดหัวเลย เพราะยังไม่เห็นภาพเหมือนเดี๋ยวนี้อย่างไร”

(ครอบครัว A, สัมภาษณ์)

“ยังไม่ว่าเค้าไม่สนับสนุนให้เล่นเกมเป็นหลัก มีบ่อยครั้งที่ตักเตือนเขาเรื่องเล่นเกมแต่เค้าก็แอบเล่นของตัวเอง เค้าเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนในอินเทอร์เน็ตเป็นบางวันเราก็ให้ เพราะห้ามไปก็ไม่มีผลคงแอบเล่นอีก มีข้อดีคือเค้าเล่นเกมอยู่ที่บ้าน ไม่ออกเที่ยวเหมือนวัยรุ่นบางคน แต่โดยรวมก็ไม่รู้ว่าเค้าทำอะไร”

(ครอบครัว F, สัมภาษณ์)

3.อนาคตในสายอาชีพ เป็นเหตุผลสืบเนื่องจากข้อกังวลเรื่องความยั่งยืนในสายอาชีพอี-สปอร์ต ผู้ปกครองทุกคนมีความกังวลในอนาคตหลังจากเกษียณจากการเป็นนักกีฬา เนื่องจากช่วงเวลาของการเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตสั้นมาก ส่วนใหญ่เกษียณเมื่ออายุประมาณ 26 ปี การคาดหวังของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยากให้ลูกกลับไปศึกษาต่อ รวมถึงมีการวางแผนทางการเงิน การทำงานไว้ล่วงหน้าหลังจากเกษียณ สอดคล้องกับ



“แม่ก็บอกลูกกิดไว้เสมอว่า เกมนี้ไม่รู้จะเป็นที่นิยมไปอีกนานไหม ถ้ามันยังดีก็ให้เล่นไปเรื่อย ๆ ถ้าไม่ดี พ่อแม่พร้อมเสมอที่จะช่วยดูแล ถ้าอย่างไรรักอย่าลืมกลับมาเรียนเพื่ออนาคต”

(ครอบครัว A, สัมภาษณ์)

“จนเค้าอยากลาออกมาทำอาชีพเล่นเกมเต็มตัว ได้เงินดีด้วย เราเลยสนับสนุนแม้ว่าจะเสียการเรียน ถ้าถึงเวลาเค้าอาจกลับมาเรียนใหม่ก็ได้ แต่ตอนนี้โอกาสเค้ามาก่อนก็ต้องช่วยเค้า เราช่วยเค้าเก็บเงิน ต่อยอดเอาไปทำแพ็คเกจวันนึงเค้าเล่นเกมจะได้มีรายได้”

(ครอบครัว F, สัมภาษณ์)

4.สุขภาพกาย และจิตใจ การฝึกซ้อมและแข่งขันที่ต้องนั่งอยู่กับที่ จ้องหน้าจอ และเล่นเกมเป็นเวลานาน น้อยกว่า 8 ชม.ต่อวัน ปัญหาสุขภาพที่ตามมาอย่างมึนงงไม่พ้น ปัญหาสายตา ปวดหลัง, ข้อมือ, ไหล่ ความเครียดที่เกิดจากการจดจ่อกับกิจกรรมนั้น ๆ เป็นเวลานาน รวมถึงความเครียดที่สะสมจากการแข่งขัน ปัญหาในการพักผ่อน การนอน ทั้งนอนไม่พอ และนอนไม่หลับ และด้วยลักษณะกิจกรรมแบบนี้ นาน ๆ ไม่ค่อยขยับเขยื้อนร่างกาย (Sedentary lifestyle) ในระยะยาวก็ทำให้เกิดโรคเรื้อรังเช่น โรคหัวใจ โรคหลอดเลือด เบาหวาน เป็นต้น เป็นสิ่งที่ทุกคนควรกังวล สอดคล้องกับ

RETRACTED

“แม่ก็บอกลูกกิดไว้เสมอว่า เกมนี้ไม่รู้จะเป็นที่นิยมไปอีกนานไหม ถ้ามันยังดีก็ให้เล่นไปเรื่อย ๆ ถ้าไม่ดี พ่อแม่พร้อมเสมอที่จะช่วยดูแล ถ้าอย่างไรรักอย่าลืมกลับมาเรียนเพื่ออนาคต”

(ครอบครัว A, สัมภาษณ์)

“จนเค้าอยากลาออกมาทำอาชีพเล่นเกมเต็มตัว ได้เงินดีด้วย เราเลยสนับสนุนแม้ว่าจะเสียการเรียน ถ้าถึงเวลาเค้าอาจกลับมาเรียนใหม่ก็ได้ แต่ตอนนี้โอกาสเค้ามาก่อนก็ต้องช่วยเค้า เราช่วยเค้าเก็บเงิน ต่อยอดเอาไปทำแพ็คเกจวันนึงเค้าเล่นเกมจะได้มีรายได้”

(ครอบครัว F, สัมภาษณ์)

5.การเล่นเกมนั้นเป็นแหล่งมั่วสุม สุ่มเสี่ยงต่ออบายมุขสิ่งไม่ดีต่าง ๆ ที่จะตามมา ในครอบครัวที่มีฐานะไม่ดี ขาดการสนับสนุนทางด้านอุปกรณ์ รวมถึงครอบครัวที่มีประสิทธิภาพระดับปานกลาง และต่ำบางครอบครัว ที่ห่างเหินกัน นักกีฬามองหาเพื่อน และสังคมในเกมเป็นแหล่งบรรเทาทุกข์แทนที่จะเป็นการเหนี่ยวรั้ง ผู้กรัดเอาไว้กับครอบครัว ลูกจะเล่นเกม และฝึกซ้อมที่ร้านเกม ใช้ชีวิตอยู่กับสังคมในเกม หรือเพื่อนที่ร้านเกม การไม่ดูแลใกล้ชิดอาจเป็นช่องทางให้ยุ่งเกี่ยวอบายมุข หรือสิ่งไม่ดีอื่น ๆ สอดคล้องกับ

“เขามักจะมีเรื่องให้เราได้อินบ่อย ๆ เราอายุชาวบ้าน เขาทำแม่กับพ่อร้องไห้หลายครั้ง เกรตแถมมาก เกือบไม่จบ เค้าไปโรงเรียนเพื่อไปเจอเพื่อน เวลาเขาหายไปก็ไปตามเขาได้ที่ร้านเกม แม่ไม่ชอบเกมเพราะมัน เกมก็มีส่วนที่เพิ่มความรุนแรง พอเล่นสนุกมันบ่อย ๆ ก็เลยเถิด เหมือนเสพติดความสะใจ กลุ่มเด็กในร้านเกมมักจะมาคอยเรียน พวกนี้เสียคนได้ง่าย พ่อแม่ก็ลุ่มใจมาก



ถึงปัจจุบันแม้มองเกมไม่ดีอยู่ แม้ว่าจะเป็นโอกาสในการสร้างอาชีพ ลูกแม่เป็นส่วนน้อยมากที่ประสบความสำเร็จ จริง ๆ ตัวเกมมันไม่มีอะไร ก็ไว้ใช้เล่นสนุก แต่สังคมในเกม หรือในร้านเกมที่ไม่ดี เสี่ยงการมั่วสุม และรวมตัวกันทำสิ่งไม่ดี คนเป็นพ่อแม่ต้องดูแลใกล้ชิด”

(ครอบครัว H, สัมภาษณ์)

6.การขาดทักษะทางสังคม และพัฒนาการในช่วงวัยรุ่น การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพเปรียบเสมือนคนที่ก้าวเข้ามาประกอบอาชีพในสังคมผู้ใหญ่ตั้งแต่อายุน้อย เยาวชนที่กว่าจะมาเป็นนักกีฬาได้ ต้องเริ่มเล่นเกมอย่างหนักมาตั้งแต่อายุน้อยกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ควรพัฒนาทักษะพื้นฐานต่างๆ ในการดำรงชีวิต เช่น การพัฒนาสติปัญญาซึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่หลากหลายที่เด็กแต่ละคนได้เจอ ความรับผิดชอบต่อกิจวัตรส่วนตัว และงานส่วนรวม การศึกษาเล่าเรียนความรู้พื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิต ทักษะทางสังคม และทักษะการเอาตัวรอด ด้วยลักษณะการฝึกฝน ทำให้มีโอกาสพบเจอผู้คนในชีวิตจริงน้อยลง ใช้เวลาร่วมกับผู้คนจริง ๆ ในสังคมน้อยลง ซึ่งอาจกระทบต่อทักษะการปรับตัวในการอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่น สอดคล้องกับ

“อีกเรื่องคือเขาเอาตัวเองออกจากโรงเรียนเร็วกว่าเพื่อนคนอื่น สิ่งที่เขาอาจจะขาดไปคือสังคมกับเพื่อนฝูง คือเขาเอาตัวเองมาอยู่กับอาชีพตั้งแต่เด็ก เมื่อมองอีกมุมหนึ่งเหมือนเป็นคนไม่มีเวลานะ เพราะเขาเอาเวลาทั้งหมดไปทุ่มให้กับแคมป์ จากเด็กที่คอยช่วยกันเรียนกลายมาเป็นช่วยกันไปเที่ยวชิล ๆ หรือทักษะในการใช้ชีวิตทำนองนี้ มันจะขาดไป อันนี้คือสิ่งที่ต้องเติมในมุมมองแม่”

(ครอบครัว E, สัมภาษณ์)

“ผมต้องเสียชีวิตวัยเด็กที่ได้สนุกกับเพื่อนไป มันเหมือนการเปลี่ยนสังคมทำงานเพื่อแข่งขันเกม วัน ๆ หนึ่งก็หมดไว้มาก ตื่นมาซ้อมทีมยันดึกไม่นานก็หมดไปอีกวัน มันเสียเวลาชีวิตไปค่อนข้างเยอะ และไม่มีเวลาส่วนตัว มันทำให้ผมไม่ค่อยได้กลับบ้านที่ ชลบุรี ถ้าฟอร์มดีตลอดทั้งปี จบโปรลีกก็ต้องแข่งนานาชาติดู ไม่มีช่วงให้หยุด”

(ครอบครัว G, สัมภาษณ์)

อภิปรายผล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

ครอบครัวกลุ่มโปรเพลเยอร์ที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก มีการดูแลสั่งสอน และสื่อสารไปในทางที่ดี รับฟังความคิดเห็น เคารพในการตัดสินใจส่งเสริมสนับสนุน ให้ออกไปให้กำลังใจทั้งในช่วงเวลาที่เข้าแข่งขัน และช่วงเวลาพัก ครอบครัวนักกีฬาที่ส่งเสริมสนับสนุนการเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่ช่วงแรกเริ่มเป็นจำนวนครึ่งหนึ่งของครอบครัวผู้ให้สัมภาษณ์ ด้วยสาเหตุเข้าใจ



เคารพในการตัดสินใจของลูกค้า การรับรู้ข้อมูลข่าวสารของกีฬาอีสปอร์ต รวมไปถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริม และเป็นอุปสรรคในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ล้วนเป็นเหตุจากการเลี้ยงดู การดูแลสั่งสอน และการสื่อสารที่ดี ในครอบครัว สอดคล้องกับผลการศึกษาของ อัมมาพร ตรังคสมบัติ (2540 อ้างจาก Goldenberg & Golderberg, 1980) กล่าวว่าครอบครัวที่สมบูรณ์ (HealthyFamily) จะมีลักษณะเด่น ๆ หลายประการ การแสดงออกถึงความห่วงใยเอื้ออาทรต่อกัน เปิดเผยเห็นอกเห็นใจและไว้วางใจซึ่งกันและกัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัวแต่ละคนจะรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าความคิดเห็นของตนเองมีความสำคัญ และในทำนองเดียวกันก็เห็นคุณค่าและความสำคัญของสมาชิกของคนอื่น ๆ บทบาทของพ่อแม่ในครอบครัวแบบนี้จะไม่เป็นแบบเผด็จการ การแสดงความคิดเห็นและการต่อรอง ของลูก ๆ ถือเป็นเรื่องปกติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มลินี สมภพเจริญ (2556) ด้านภารกิจของครอบครัว เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการคือ 1) ภารกิจพื้นฐานที่ครอบครัวจะต้องทำเพื่อให้สมาชิกสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ 2) ภารกิจด้านพัฒนาการตามขั้นตอนต่าง ๆ ของวงจรชีวิต 3) ภารกิจในยามวิกฤติ วิกฤติการณ์หรือภาวะฉุกเฉินที่เกิดขึ้นในครอบครัว

RETRACTED

วัตถุประสงค์ที่ 2 ปัจจัยช่วยส่งเสริม และอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อาทิเช่นพื้นที่ครอบครัวที่แตกต่างกันตามภูมิภาคต่าง ๆ มีผลกับศักยภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตน้อย เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ของกีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้นทางออนไลน์เสียเป็นส่วนใหญ่ เช่น การแข่งขัน สตรีมมิ่ง การฝึกซ้อมต่าง ๆ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์การแข่งขันเช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยสำคัญในการเข้าร่วมแข่งขันเพื่อเป็นนักกีฬา สำหรับนักกีฬาที่สมัครเล่น (Sami Pro) การแข่งขันในสนามแข่งแบบออนไลน์เกิดขึ้นเฉพาะในวันชิงชนะเลิศ การอาศัยอยู่ในสถานที่ห่างไกลสนามแข่งจึงมีผลน้อยกว่ากีฬาประเภทอื่น ๆ สอดคล้องกับ Mitten (2017) กล่าวว่า กีฬาอีสปอร์ต จะทำลายข้อจำกัดของการเข้าถึงและการเล่น ทำให้คนที่อายุน้อยสามารถเล่นได้ ผู้ชมการแข่งขันไม่ต้องไปชมที่สนามกีฬา แต่สามารถดูถ่ายทอดสด ทางสมาร์ตทีวี (Smart Device) หรือ ทางโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) กับแท็บเล็ต (Tablet) ได้ และสอดคล้องกับ Lee & Schoenstedt (2018) กล่าวว่า อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ที่เกิดจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 คือ การเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบในทุกแง่มุมของชีวิตประจำวันไม่ทางใดก็ทางหนึ่งการปฏิวัติครั้งนี้โลกจะก้าวเร็วขึ้นแบบทวีคูณ ตัวแปรที่สำคัญที่สุดคือการมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ทำให้แทบทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในโลกออนไลน์ รวมถึงสอดคล้องกับ ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล (2554 อ้างถึง Everett Rogers 1980) กล่าวว่า เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ทว่าปัจจัยตัวนี้ต้องทำงานร่วมไปกับปัจจัยตัวอื่น ๆ เขาได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ (new media) เช่น คอมพิวเตอร์



ฐานะครอบครัวในช่วงก่อนเป็นโปรเพลเยอร์ การเข้าถึง และรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ดีของผู้ปกครอง ครอบครัวนักกีฬาส่วนใหญ่มีฐานะปานกลางค่อนข้างดี และระดับฐานะปานกลาง มีฐานะยากจนจำนวนน้อย เนื่องจากการฝึกฝนการเป็นนักกีฬาคงจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทางการเงิน ทั้งเรื่องอุปกรณ์การแข่งขัน โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการเข้าถึงกีฬาอี-สปอร์ต และการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ทำให้ ในครอบครัวฐานะยากจนที่ไม่มีทุนทรัพย์เพียงพอ นักกีฬาจะฝึกฝนการเล่นเกมที่ร้านเกมเป็นหลัก ซึ่งส่งผลไปถึงเกมที่เข้าร่วมแข่งขันด้วย อาทิเช่นเกมพับจี พีซี กับเกมพับจี โมบาย นักกีฬาที่มีฐานะยากจนส่วนใหญ่จะเลือกแข่งขันในเกมคอมพิวเตอร์ที่ฝึกฝนจากร้านเกม มากกว่าเกมที่แข่งขันทางโทรศัพท์มือถือ ขณะที่นักกีฬาที่มีฐานะดีกว่ามีโอกาสเลือกแข่งขันในเกมทุกอุปกรณ์ สอดคล้องกับ รศ.พญ.ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ (2553) กล่าวว่า จุดที่ประเมินความอบอุ่นของครอบครัวได้มากกว่า คุณพ่อคุณแม่ควรจะเป็นบุคคลที่มีอำนาจสูงสุดในการบริหารจัดการ ในระบบครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการจัดหาเงินทอง ค่าใช้จ่ายต่างๆของสมาชิกในครอบครัวรวมทั้งในด้านการเลี้ยงดู ความรัก การเอาใจใส่ ความอบอุ่น ทั้งทางด้านอารมณ์และจิตใจด้วย สิ่งแวดล้อมมีผลกระทบอย่างมาก ต่อครอบครัว โดยเฉพาะเรื่องของเศรษฐกิจ ในสมัยก่อนมีสุขภาพจิตว่า กัดกร่อนเกลือกินได้ ปัจจุบันจะเป็นเรื่องค่อนข้างยาก เพราะถ้าเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ดี ก็จะทำให้ครอบครัวไม่รอด คุณพ่อ คุณแม่จะมีความเครียดมาก จะมีผลทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้ง เกิดปัญหาครอบครัวได้ง่าย นอกจากนี้ เรื่องของชุมชนที่ครอบครัวนั้นๆ อาศัยอยู่ก็จะมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต วิธีคิดค่านิยมต่าง ๆ ในครอบครัวด้วย

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1.จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยภาพรวมในทุกแนวประเภทของเกมที่เป็นที่นิยมในประเทศไทย ซึ่งแนวของเกมแต่ละแนวมีบริบทที่แตกต่างโดยเฉพาะเกมแนววางแผน กับเกมแนวยิงบุคคลที่ 1 ที่ต้องการนักกีฬาที่มีทักษะความสามารถที่ต่างกัน ส่งผลถึงการฝึกฝนทักษะ การจัดตารางการฝึกซ้อม การเตรียมความพร้อมทั้งจากอุปกรณ์ การเตรียมสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนกีฬาที่ต่างกัน ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยเสนอแนะให้ทำการวิจัยเฉพาะเจาะจงลงไปในแต่ละเกม เพื่อทราบผลวิจัยที่ละเอียด เหมาะสมกับนักกีฬาแต่ละแนวมากขึ้น

2.ในการพัฒนาศักยภาพทางกีฬาของนักกีฬาอี-สปอร์ต ไม่ใช่แค่การเตรียมความพร้อมจากครอบครัว เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาเตรียมความพร้อมทั้งระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอี-สปอร์ตอันประกอบด้วย กลุ่มผู้แข่งขันหรือทีม (Teams) ค่ายเกม (Publishers) การแข่งขันกีฬา (League) สื่อ (Media) กลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ (Fans) ผู้สนับสนุนการกีฬา (Sponsor) และสโมสรกีฬา (Clubs) ทุกองค์ประกอบของระบบนิเวศมีความเกี่ยวพันกัน



เพื่อให้การศึกษาคอบคลุมครบทุกด้าน ในการศึกษาครั้งต่อไปจึงควรศึกษาให้ครบทั้งองค์ประกอบในระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต

บรรณานุกรม

- จิรายศ เทพพิพิธ. (2561). E-sport ที่กำลังเริ่มต้นและอีกไม่นานจะเจอนะยานด้วยความรวดเร็ว. สาขาการจัดการธุรกิจดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. สืบค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566 จาก <https://bit.ly/2RZOoxy>
- นิพัทธ์ อึ้งปรกรณ์แก้ว. (2022). อุดมการณ์โอลิมปิกของคูเบอร์แต็ง. สืบค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566 จาก <https://bit.ly/3ojKYKu>
- ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล. (2554).เทคโนโลยีสื่อใหม่กับการสื่อสารในครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณเฑศศาสตรดุษฎีบัณฑิต.มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.กรุงเทพฯ
- ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ. (2553). การสร้างครอบครัวใหม่. สืบค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566 จาก <https://shorturl.asia/yelBO>.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2540).จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว (Family therapy and family counseling). กรุงเทพฯ : ศูนย์วิจัยและบำบัดครอบครัว ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Lee, D. & Schoensted, L. (2011). Comparison of E-sports and Traditional Sports Consumption Motives. ICHPER-SD Journal of Research.v6.
- Mitten, A. (2017). Are eSports going to replace the beautiful game?. Condé Nast. Retrieved November 23, 2023 from <https://bit.ly/2xJXNjL>

RETRACTED