

กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport  
ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต  
วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล  
พ.ศ. 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

สารนิพนธ์

เรื่อง

กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport  
ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต

วันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2567



นายจรรูเดช พุดตาลเล็ก  
ผู้วิจัย



รองศาสตราจารย์วินัย วงศ์สุวรรณ  
Ph.D.

อาจารย์ที่ปรึกษานิพนธ์



ธีรพงษ์ ปิณิจิเสติกุล  
Ph.D.

กรรมการสอบสารนิพนธ์



รองศาสตราจารย์วิจิตา รักธรรม  
Ph.D.

คณบดี

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล



ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยิ่ง คงอาชาภัทร  
Ph.D.

ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน” สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. ดร. วินัย วงศ์สุรวัฒน์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสำหรับคำแนะนำตลอดการทำสารนิพนธ์ในครั้งนี้ รวมถึงความรู้ และทักษะการสัมภาษณ์เชิงลึกให้มีประสิทธิภาพ จนทำให้งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่สละเวลามาให้ในการสัมภาษณ์ ทั้งครอบครัวนักกีฬา E-Sport, นักกีฬา E-Sport, โค้ชของนักกีฬา และผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการกีฬา E-Sport ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์ และช่วยแนะนำผู้สัมภาษณ์ท่านอื่นต่อ ทำให้ได้รับช่วยแรงบันดาลใจถึงมุมมองที่ไม่เคยรู้มาก่อน ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ทุกท่านคือส่วนสำคัญที่ทำให้สารนิพนธ์นี้สำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบคุณพระคุณคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ตลอดหลักสูตร ขอขอบคุณทุกกำลังใจจากคนใกล้ตัว และครอบครัวที่คอยส่งเสริมให้การสนับสนุนด้านการศึกษาโดยตลอด ขอขอบคุณเพื่อน ๆ การตลาดรุ่น 25B และกัลยาณมิตรที่คอยอยู่เคียงข้าง เป็นกำลังใจให้กัน และคอยช่วยเหลือตลอดมา

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างว่างานวิจัยครั้งนี้จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ E-Sport ในทุกภาคส่วน ตามความตั้งใจของผู้ทำวิจัยที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันวงการ E-Sport ในไทยให้เติบโตได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

จารุเดช พุดตาลเล็ก

กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน  
COMPARATIVE CASE STUDY OF PERFORMANCE OUTCOMES AMONG E-SPORTS  
PLAYER SUPPORTED AND UNSUPPORTED BY PARENTS

จารุเดช พุดตาลเล็ก 6550194

กจ.ม.

คณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์: รองศาสตราจารย์วินัย วงศ์สุรวัฒน์, Ph.D., ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
บุญยิ่ง คงอาชาภัทร, Ph.D., ชีรพงศ์ ปิณิจเสกิกุล, Ph.D.

#### บทคัดย่อ

เนื่องด้วยปัจจุบันกีฬา E-Sport ถูกจัดเป็นกีฬาประเภทที่ 14 ของประเทศไทยอย่าง  
สมบูรณ์ แต่ด้วยสภาพความเป็นกีฬาที่เกี่ยวข้องกับเกมทำให้ในสังคมไทยยังมีกำแพงใหญ่ที่ทำให้  
นักกีฬา E-Sport กลุ่มนี้ยังมีภาพลักษณ์ที่ไม่เหมือนกีฬาประเภทอื่น ซึ่งในปัจจุบันได้มีนักกีฬา E-  
Sport จำนวนไม่น้อยที่สามารถได้เติบโตในเส้นทางนี้ และเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย แต่ก็มีหลายคน  
ที่ได้เป็นนักกีฬา E-Sport จากตนเองที่อาจจะไม่ได้รับการสนับสนุน หรือได้รับการสนับสนุนก็ตาม  
ดังนั้นวิจัยเล่มนี้ถูกจัดทำเพื่อเป็นประโยชน์ต่อนักกีฬา และคนที่เกี่ยวข้องกับวงการ E-Sport เพื่อ  
พัฒนา และเปิดมุมมองกีฬา E-Sport ให้กว้างมากยิ่งขึ้น โดยวิจัยนี้จัดทำขึ้นตามหลักการวิจัยเชิง  
คุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มตัวอย่างนักกีฬา, ครอบครัว, โค้ชและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษา  
แรงจูงใจ มุมมอง ผลลัพธ์จากการได้รับ และไม่ได้รับการสนับสนุน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเทียบเคียงกับทฤษฎีพบว่า การสนับสนุนหรือไม่สนับสนุนจาก  
ผู้ปกครองไม่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจแข่งขันของนักกีฬา E-Sport แต่มาจากปัจจัยภายใน  
ได้แก่ความหลงใหลในเกม ความท้าทาย ความชื่นชอบที่อยากจะชนะ และปัจจัยภายนอกได้แก่ เงิน  
รางวัล ชื่อเสียง ปัจจัยเหล่านี้ทำให้นักกีฬา E-Sport จำนวนมากได้เติบโตในเส้นทางกีฬา E-Sport นี้  
รวมถึงบรรยากาศที่สนับสนุนด้านสถานที่ และเวลาจากครอบครัวจะส่งผลให้นักกีฬา E-Sport เป็น  
นักแข่งมืออาชีพที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การเพิ่มความรู้ให้กับกลุ่มผู้ใหญ่ และผู้ปกครอง จะช่วยให้  
กีฬา E-Sport ไปได้ไกลขึ้นอย่างก้าวกระโดด

คำสำคัญ : E-Sport / แรงจูงใจ / การสนับสนุน

## สารบัญ

|  | หน้า      |
|--|-----------|
| กิตติกรรมประกาศ  | ข         |
| บทคัดย่อ   | ค         |
| สารบัญ   | ง         |
| สารบัญภาพ  | ฉ         |
| สารบัญตาราง  | ช         |
| <b>บทที่ 1 บทนำ</b>                                    | <b>1</b>  |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญ                                  | 1         |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย                            | 3         |
| 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                          | 3         |
| 1.4 ขอบเขตของงานวิจัย                                  | 4         |
| 1.5 ข้อจำกัดของงานวิจัย                                | 4         |
| <b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>   | <b>6</b>  |
| 2.1 คำสำคัญ  | 6         |
| 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง                        | 8         |
| 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                              | 12        |
| <b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย</b>                   | <b>15</b> |
| 3.1 วิธีการวิจัย                                       | 16        |
| 3.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล                                  | 16        |
| 3.3 วิธีดำเนินการวิจัย                                 | 17        |
| 3.4 เครื่องมือในการศึกษาวิจัย                          | 18        |
| 3.5 การจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูล                         | 21        |
| 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล                                 | 22        |
| 3.7 ความเสี่ยงในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล | 23        |
| <b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>                              | <b>24</b> |
| 4.1 กระบวนการเก็บข้อมูล                                | 24        |

## สารบัญ (ต่อ)

|   | หน้า      |
|---|-----------|
| 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล                      | 26        |
| 4.3 ผู้ให้ข้อมูล                            | 26        |
| 4.4 ผลการวิจัย                              | 28        |
| 4.5 ประเด็นความเห็นต่าง                     | 38        |
| <b>บทที่ 5</b> สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | <b>39</b> |
| 5.2 สรุปแนวคิดหลัก                          | 39        |
| 5.3 ข้อควรปรับปรุง และข้อเสนอแนะ            | 43        |
| 5.4 ประโยชน์ที่ได้รับ                       | 43        |
| <b>บรรณานุกรม</b>                           | <b>45</b> |

## สารบัญภาพ

| ภาพที่ |   | หน้า |
|--------|---|------|
| 1.1    | เหตุการณ์โจรปล้นทองเหตุเลียนแบบเกม, ข่าวสด 2563   | 2    |
| 1.2    | กระตุ้ตั้งคำถามเกี่ยวกับกีฬา E-Sport, Pantip 2561 | 3    |
| 2.1    | ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของฮาเตอร์                | 11   |



## สารบัญตาราง

ตารางที่

4-1 ผู้ให้ข้อมูล

หน้า

26





## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันนี้ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าในวงการเกมกีฬา E-Sport มีการพูดถึงเป็นวงกว้างจากสื่อต่าง ๆ เนื่องจากทางผู้พัฒนาเกมมีการจัดทัวร์นาเมนต์ การประชาสัมพันธ์ หรือการที่มีสปอนเซอร์ที่ให้ความสนใจไม่น้อย จึงทำให้ในปีพ.ศ. 2560 กีฬา E-Sport ถูกจัดเป็นกีฬาอาชีพที่ 14 ของประเทศไทย โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเกม E-Sport สามารถเข้าแข่งขันในรายการระดับสากลได้อย่างเป็นทางการในนามของทีมชาติไทย เนื่องจากมีการลงนาม และอนุมัติจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา จึงส่งผลให้มีนักเล่นเกมสมัครเล่น จนถึงระดับมืออาชีพได้เข้ามาสนใจกับกีฬาชนิดใหม่นี้จำนวนมาก รวมถึงยังมีภาคการศึกษาเปิดหลักสูตรรองรับทำให้ตลาด E-Sport เติบโตอย่างต่อเนื่อง และยังมีผู้รับชมการแข่งขัน E-Sport จากทั่วทุกมุมโลกที่สูงขึ้นไป มากขึ้นไป เรื่อย ๆ จึงทำให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวงการ E-Sport เติบโตตามไปด้วย

แต่ถึงอย่างไรก็ตามกีฬา E-Sport ในประเทศไทยยังคงมีกำแพงใหญ่ที่ทำให้นักกีฬา E-Sport อาจไม่สามารถประสบความสำเร็จของการเป็นนักกีฬาอาชีพได้ เนื่องจากกีฬาประเภทนี้ยังไม่ถูกยอมรับจากบางกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มครอบครัว พ่อ แม่ เพราะในช่วงอดีตก่อนหน้านี้ที่จะเป็นกีฬา E-Sport ในปัจจุบันนั้นมีข่าวในทิศทางเชิงลบที่ได้กล่าวถึงเกมเชิงทำให้พฤติกรรมเด็กก้าวร้าว เลียนแบบเกมในทางที่ไม่ดี ดังภาพที่ 1.1 และไม่สนใจในการเรียน จึงทำให้ถูกปลูกฝังว่าการเล่นเกมมีแต่ให้โทษ มากกว่าให้คุณประโยชน์ ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเยาวชน และรวมถึงภาครัฐยังไม่เคยให้การสนับสนุนก่อนที่จะเป็นกีฬา E-Sport แต่อย่างใด ส่งผลกระทบให้ผู้ปกครอง และครอบครัวส่วนใหญ่มีมุมมองเกี่ยวกับกับเกม หรือกีฬา E-Sport เป็นไปในทิศทางเชิงลบ



ภาพที่ 1.1 เหตุการณ์โจรปล้นทองเหตุเลียนแบบเกม, ข่าวสด 2563

ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ของผู้วิจัยเอง โดยจุดเริ่มต้นจากเพื่อนสนิทของผู้วิจัยในมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ทางผู้วิจัยเคยมีโอกาสร่วมการแข่งขันในรายการมือสมัครเล่นด้วยกัน ได้ตัดสินใจเลือกเส้นทางสู่นักกีฬา E-Sport แทนการศึกษาต่อปริญญาตรี แต่การที่เพื่อนสนิทของผู้วิจัยได้ตัดสินใจนั้น ทำให้ในปัจจุบันมีชื่อเสียงอยู่ในวงการ E-Sport ไปอย่างแพร่หลายในหมู่สังคมกีฬา E-Sport ของประเทศไทย แต่มีข้อสงสัยในขณะที่เพื่อนสนิทของผู้วิจัยในขณะนั้นมีอุปสรรคมากมาย รวมถึงทางครอบครัวไม่เคยให้การสนับสนุนในการเล่นเกมนั้น แต่ในทางตรงกันข้ามเพื่อสนิทของผู้วิจัยก็ได้เดินทางในเส้นทางกีฬา E-Sport ตั้งแต่จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 และได้รับชัยชนะหลากหลายรายการ จนเป็นที่ที่มีชื่อเสียงปัจจุบัน และยังมีช่อง Twitch.TV ที่มีผู้คนติดตามถึง 17,400 คน ซึ่งเป็น Platform ในการถ่ายทอดสดเกี่ยวกับการเล่นเกม ซึ่งเป็นกลุ่ม Community ที่แข็งแกร่ง และมีการสนับสนุนนักกีฬา E-Sport อย่างต่อเนื่อง รวมถึงยังเป็น Platform ในการถ่ายทอดสดในการแข่งขันกีฬา E-Sport อีกด้วย

โดยผู้วิจัยคิดว่ายังคงมีนักกีฬา E-Sport ที่มีความสามารถแอบซ่อน ไม่กล้าที่จะเปิดเผย หรือสมัครลงเข้าแข่งขันเนื่องจากการปิดกั้นโอกาสจากทางครอบครัว หรือผู้ปกครอง ตามภาพที่ 1.2 ที่มีการถามถึงวิธีการแก้ปัญหาของการที่ครอบครัวไม่เข้าใจ ดังนั้นเองผู้วิจัยจะมุ่งเน้นศึกษาถึงพฤติกรรม และทัศนคติที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองของนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จ หรือกำลังก้าวเข้าไปอยู่ในวงการ E-Sport และมุ่งศึกษามุมมองของครอบครัวที่มีต่อกีฬา E-Sport เพื่อหาแนวทางการพัฒนาตลาดเรื่องความเข้าใจ และการสนับสนุนอย่างเหมาะสมทั้งตัวของนักกีฬา และครอบครัว



ภาพที่ 1.2 กระตุ้ตั้งคำถามเกี่ยวกับกีฬา E-Sport, Pantip 2561

ดังนั้นจากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สัมผัสกับนักกีฬา E-Sport โดยตรง และเคยมีประสบการณ์การลงแข่งขันในสมัยมัธยมตอนปลายได้พบเจอกับบุคคลรอบข้างที่เป็นนักกีฬามือสมัครเล่นที่ได้รับการช่วยเหลือสนับสนุน และไม่ได้รับการช่วยเหลือ หรือไม่สนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง ทำให้ทางผู้วิจัยอยากหาคำตอบว่า แรงจูงใจที่ทำให้มาเป็นนักกีฬา E-Sport ทั้งสองกรณีมาจากอะไร เหมือนหรือต่างกันอย่างไร และปัจจัยอะไรของนักกีฬา E-Sport ที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษา และเปรียบเทียบผลกระทบ หรือผลลัพธ์ ที่นักกีฬา E-Sport ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว ต่อการพัฒนาทักษะ และความสำเร็จของนักกีฬา ทั้งสองกรณี

1.2.2 เพื่อหาความสอดคล้องของการสนับสนุน และไม่สนับสนุนต่อแรงจูงใจที่เกิดจากตัวนักกีฬา E-Sport แต่ละท่าน

1.2.3 เพื่อพัฒนาแนวทางการตลาดสำหรับในกลุ่มผู้ปกครองเพื่อความเข้าใจ และพัฒนาการสนับสนุนที่เหมาะสมสำหรับนักกีฬา E-Sport ทั้งสองกรณีได้อย่างถูกต้อง

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ประโยชน์ต่อนักกีฬา E-Sport และโค้ชของนักกีฬา

เพื่อให้ข้อเสนอแนะอย่างเหมาะสมกับนักกีฬา E-Sport ในการสนับสนุนนักกีฬาทั้งสองกรณีในการพัฒนาทักษะ และจิตใจเพื่อให้ประสบความสำเร็จของนักกีฬา

1.3.2 ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง และครอบครัว

เพื่อให้เข้าใจ และได้รับข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับกีฬา E-Sport ในการประกอบการตัดสินใจของตัวนักกีฬา E-Sport ได้อย่างเหมาะสม

### 1.3.3 ประโยชน์ต่อวงการ E-Sport

เพื่อการพัฒนาแนวทางการสื่อสาร การเชื่อมโยง และพัฒนาวงการ E-Sport เกี่ยวกับบทบาท และความสำคัญในการพัฒนานักกีฬา E-Sport ให้ไปสู่นักกีฬามืออาชีพ

## 1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

งานศึกษาวิจัยเล่มนี้เกี่ยวกับปัจจัยของนักกีฬา E-Sport เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองจากสภาพแวดล้อมใกล้ตัว โดยผู้วิจัยใช้ขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มตัวอย่างที่เลือกผ่านวิธีเฉพาะเจาะจงในกลุ่มของนักกีฬา E-Sport กลุ่มของผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport กลุ่มของโค้ชของนักกีฬา E-Sport และกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport เพื่อเปรียบเทียบเหตุผล แรงจูงใจ การสนับสนุน และการไม่สนับสนุนส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองทางด้านทักษะ และด้านจิตใจของนักกีฬา E-Sport

## 1.5 ข้อจำกัดของงานวิจัย

เนื่องจากระยะเวลาในการเก็บข้อมูลอยู่ในช่วงเดือนธันวาคม 2566 - มีนาคม 2567 ทำให้ข้อมูลอาจไม่สามารถใช้ในการอ้างอิงได้ เนื่องจากเป็นการเก็บข้อมูลเป็นข้อมูลที่เฉลี่ยในช่วงเวลาหนึ่ง หากอนาคตในอนาคตมีการเปลี่ยนแปลงไปในปัจจัยใดปัจจัยหนึ่ง

จำนวนประชากรของกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ 30 คน เป็นเพียงส่วนหนึ่งจากประชากรทั้งหมด อาจไม่สามารถนำมาอ้างอิงเป็นประชากรทั้งหมดได้ ซึ่งข้อมูลที่ได้สัมภาษณ์มานั้นเป็นความคิดเห็นของประชากรกลุ่มน้อย โดยในการวิจัยครั้งถัดไปควรที่จะพิจารณาเป็นเชิงปริมาณเพื่อให้วิเคราะห์ในมุมมองกว้างมากยิ่งขึ้น

คำถามงานวิจัยในครั้งนี้มีความเสี่ยงที่ผู้ให้สัมภาษณ์อาจไม่สามารถสะดวกใจในการตอบทั้งหมด เนื่องด้วยเป็นคำถามเกี่ยวกับครอบครัว และมีความละเอียดอ่อน จึงอาจไม่สามารถนำมาตอบคำถามได้

ผู้ให้สัมภาษณ์บางท่านอาจไม่สามารถเปิดเผยตัวตนได้จากคำถามงานวิจัยที่กล่าวไป อาจส่งผลให้ผู้วิจัยเองไม่สามารถวิเคราะห์สีหน้า ท่าทางของผู้ให้สัมภาษณ์ได้ เนื่องจากอาจเป็นการสัมภาษณ์ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเสียงเท่านั้น



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่มีครอบครัวสนับสนุน และไม่สนับสนุน โดยมุ่งเน้นพฤติกรรมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ และการพัฒนาของนักกีฬา E-Sport ทั้งนี้ศึกษาทัศนคติต่อกีฬา E-Sport ในประเทศไทย ในกลุ่มผู้ปกครอง หรือนักคิดใกล้ชิด โดยผู้ศึกษาได้ขยายคำสำคัญของข้อมูลแนวคิด-ทฤษฎี และทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นเนื้อหา ดังนี้

#### 2.1 คำสำคัญ

##### 2.1.1 อีสปอร์ต (E-Sport)

#### 2.2 แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.2.1 แนวคิดบรรยากาศสร้างแรงบรรดาลใจ (Motivational Climate)

##### 2.2.2 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory)

#### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 คำสำคัญ

2.1.1 อีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sport) หรือ การแข่งขันผ่านระบบออนไลน์ ที่สามารถแข่งขันผ่านบนคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์ โดยต้องอาศัยการสื่อสาร และการวางแผนกลยุทธ์ ซึ่งการแข่งขันมีการตั้งกฎเกณฑ์ กติกาเพื่อการแข่งขันโดยเฉพาะ ทั้งนี้กีฬา E-Sport ได้ถูกจัดเป็นกีฬาประเภทที่ 14 ของประเทศไทยโดยคณะกรรมการกีฬาอาชีพในปีพ.ศ. 2561 ซึ่งการแข่งขัน E-Sport มีทั้งแข่งประเภทบุคคล และทีม โดยจะขึ้นอยู่กับการจัดแข่งใน Tournament นั้น และยังสามารถแบ่งออกเป็นได้แก่ 1. ระดับมือสมัครเล่น 2. ระดับกลางหรือกึ่งอาชีพ และ 3. ระดับแบบมืออาชีพ รวมทั้งหมด 3 ระดับ ซึ่งการแข่งขันแต่ละ Tournament จะมีเงินรางวัลเป็นผลตอบแทนสำหรับผู้ชนะเลิศ หรือทีมที่ชนะเลิศ พร้อมกับถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์ในสื่อ Social Media เช่น Facebook, Youtube หรือ Twitch TV เป็นต้น ให้กับผู้ที่ติดตาม และผู้ที่สนับสนุนนักกีฬา E-Sport ได้รับชมอย่างต่อเนื่อง



กีฬา E-Sport ยังมีรูปแบบการเรียกชื่อในแต่ละประเภทเกม โดยเกมที่มีการจัดการแข่งขันจะมี 8 ประเภท ได้แก่

1. Multiplayer Online battle Arena (MOBA) คือ การแข่งขันกันในเกมแบบไม่ต่อเนื่อง รูปแบบทีม ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะเป็นคนควบคุมได้เพียง 1 ตัวละครเท่านั้น ไม่มีการสร้างยูนิต และเป็นการใช้ทักษะวางแผนวางแบบเรียลไทม์ โดยจุดประสงค์คือทำลายสิ่งก่อสร้างของทีมคู่ต่อสู้ ถ้าหากทีมไหนทำลายได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

2. First-person shooter (FPS) คือ เกมยิงปืนบุคคลที่หนึ่ง ที่เสนอการกระทำผ่านสายตาของตัวละครผู้เล่น ซึ่งการแข่งขันจะแบ่งเป็น 2 ทีมคือทีมคุ้มกัน และทีมจู่โจมแข่งขันโดยการวางกลยุทธ์ของบทบาทที่ได้รับในแต่ละทีม เพื่อชัยชนะ

3. Real-time strategy (RTS) คือ เกมวางแผนกลยุทธ์ในการบริหารทรัพยากรและตัวละครได้หลายตัวละครได้พร้อม ๆ กัน หรือสามารถควบคุมยูนิตได้ไม่จำกัดตามการบริหารของผู้เล่นเอง ซึ่งต้องวางกลยุทธ์ในการใช้ เพื่อสร้างกองทัพของตนให้แข็งแกร่งกว่าฝ่ายตรงข้าม หากทำลายฐานทัพอีกฝ่ายได้ก่อนจึงจะได้รับชัยชนะ

4. Battle Royale (BR) คือ การแข่งขันการมีชีวิตรอด ที่ใช้ปัญญาไปหาวิธีเพื่อเอาตัวรอดจากสถานการณ์บังคับต่าง ๆ และเมื่อบรรลุเงื่อนไขเกมก็จะจบลง โดยต้องเหลือเป็นทีมสุดท้าย หรือเป็นผู้เล่นคนสุดท้ายที่อยู่รอด ซึ่งการแข่งขันจะเป็นการแสดงผ่านการกระทำผ่านสายตาตัวละครผู้เล่น หรือสายตาบุคคลที่สาม และสามารถแข่งขันได้แบบทีม หรือแบบเดี่ยว ก็ได้ขึ้นอยู่กับทัวร์นาเมนต์การแข่งขัน

5. Digital card games คือ เกมวางแผนจัดการการ์ดของตนเอง โดยก่อนการแข่งขันต้องคัดเลือกการ์ด 30 – 45 ใบของตนเองที่มีความสามารถต่าง ๆ ลงแข่งขันกับคู่ต่อสู้ โดยการแข่งขันแบบเดี่ยว ซึ่งการแข่งขันจะมีค่าพลังของผู้เล่นแต่ละคน หากตนเองสามารถทำให้ฝ่ายตรงข้ามมีค่าพลังเหลือศูนย์ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

6. Sport games คือ เกมจำลองกีฬาประเภทหนึ่งที่ใช้กฎการแข่งขันเหมือนกับกีฬาทั่วไป แต่อยู่ในเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์

7. Racing games คือ เกมจำลองการแข่งขันรถบนทางวิบาก หรือทางตรงบนเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งหากใครถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

8. Fighting games คือ เกมจำลองการต่อสู้ที่ควบคุมตัวละครเพียงได้เพียง 1 ตัวละครที่มีความสามารถแตกต่างกัน โดยหากทำให้อีกฝ่ายมีค่าพลังเหลือศูนย์ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

รวมทั้งหมด 8 รูปแบบในการแข่งขันในปัจจุบันของกีฬา E-Sport เป็นที่ยอมรับ เปิดกว้าง และได้รับการสนับสนุนสูงขึ้น ทั้งนี้ยังมีการสนับสนุนจากภาคการศึกษาจากมหาวิทยาลัยมีการเปิดหลักสูตรสำหรับสาขานักพัฒนาเกม, สาขาวิชาเกม และสื่อเชิงโต้ตอบ หรือสาขาธุรกิจเกมและ E-Sport เป็นต้น ทำให้ในปัจจุบันค่อนข้างมีการเปิดรับในกีฬา E-Sport อย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เชื่อมโยงแนวคิดและทฤษฎี 2 แนวคิดได้แก่

### 2.2.1 แนวคิดบรรยากาศสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational Climate)

บรรยากาศสร้างแรงบันดาลใจ เป็นคำที่มีการอ้างถึงใน (Keegan, Harwood, Spray & Lavallee, 2008) โดยให้ความหมายว่าแรงจูงใจจะผ่านการตอบรับด้วยวาจา และพฤติกรรม โดยแบ่งออกเป็น ผลตอบรับเชิงบวก ซึ่งมีผลต่ออิทธิพลแรงจูงใจ และผลตอบรับเชิงลบ ซึ่งมีอิทธิพลลดกำลังใจลงส่งผลให้บางที่ข้องเกี่ยวกับเป้าหมายที่มีการหลีกเลี่ยงออกไป และ (พรธณวดี คำไชยวงศ์, 2564) ได้ให้ความหมายว่าการมีสภาพแวดล้อมที่ดีซึ่งประกอบไปด้วยครอบครัว และคนใกล้ชิดจะเป็นแรงจูงใจในการฟื้นฟูที่ดีจากผู้กระทำผิดในเรือนจำเกิดพฤติกรรมพัฒนาส่งผลให้เกิดความสำเร็จในการกลับคืนสู่สังคมในเส้นทางสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพ

คลัททัย ทองตะนูนาม, 2553 กล่าวว่า ความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างเพื่อนร่วมทีมของนักกีฬามีความสำคัญมากที่สุดในการเล่นกีฬา โดยมีปัจจัยในหลายด้านที่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ ไม่ว่าจะเป็นความสามารถทางกาย การยอมรับจากเพื่อน หรือมิตรภาพในการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้อง (Smith, 2007) กล่าวว่าพฤติกรรมของโค้ชมีผลต่อแรงจูงใจที่สำคัญในการที่นักกีฬามีบรรยากาศโดยมีการตั้งเป้าไปให้ถึงเช่น การพัฒนาในด้านทักษะ การได้รับความสนุก การชนะ รวมถึงบรรยากาศรอบข้างเองที่สามารถปลุกดันในกับนักกีฬาไปสู่ความสำเร็จได้ ถ้าหากโค้ช หรือผู้มีอิทธิพลโดยตรงของนักกีฬามีการสนับสนุนทั้งทางกาย และทางจิตใจจะส่งผลให้นักกีฬามีความสามารถที่ดีขึ้น แต่ตรงกันข้ามกันหากโค้ช หรือผู้มีอิทธิพลโดยตรงไม่ให้การสนับสนุนจะทำให้ นักกีฬาสูญเสียกำลังใจ และทำให้ความสามารถทางกีฬาลดลงเช่นกัน



Horn & Horn, 2007 กล่าวว่า ทักษะคติ และความเชื่อของผู้ปกครอง และคนใกล้ชิดทำให้ส่งผลในด้านพฤติกรรมของตนเอง และส่งผลให้เกิดกระทบต่อแรงจูงใจของนักกีฬา ซึ่งพฤติกรรมกรรมกรสนับสนุน หรือการให้โอกาสกับลูกที่เป็นนักกีฬา ช่วยให้ เกิดทักษะคติ และความเชื่อของนักกีฬา ทำให้เกิดพฤติกรรมของนักกีฬาในอนาคต โดยสอดคล้องกับวิจัย (Holt, 2009) ที่ระบุว่าเด็กได้รับข่าวสาร หรือสื่อเกี่ยวกับ พฤติกรรม ความเชื่อ และเป้าหมายมาจากครอบครัว และคนใกล้ชิด จะส่งผลทำให้กระทบในด้าน การพัฒนาการทางจิตใจ และแรงจูงใจ และรวมถึงผู้ปกครอง หรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดมี ผลกระทบทั้งแง่บวก และแง่ลบต่อเด็ก จากการรายงานพบว่าเมื่อพ่อแม่พอใจ และอยาก สนับสนุนการเล่นกีฬาของลูกให้เป็นนักกีฬาอาชีพ โดยผลรายงานว่าเด็กมักมีความกดดัน กังวลมากเป็นพิเศษเมื่อพ่อแม่มีการเข้ามายุ่งเกี่ยวกับการเล่นกีฬา หรือมีความคาดหวัง มากจนเกินไป และสร้างแรงกดดันในด้านที่เกี่ยวกับการเล่นกีฬาสำหรับลูกของตน รวมถึงยังมีเอกสารที่ระบุว่า ผู้ปกครอง และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดมีผลต่อการพัฒนาการทาง จิตใจ และแรงจูงใจของเด็ก ซึ่งมีปัจจัยคือความเชื่อ พฤติกรรม และเป้าหมาย

Robert, 1992 กล่าวว่า แรงจูงใจจะถูกพัฒนาจากโค้ช ผู้ปกครอง เพื่อน หรือ บุคคลใกล้ชิด ซึ่งบรรยากาศที่สร้างแรงจูงใจ ที่จะนำไปสู่การแข่งขัน และการเลือก จุดหมายเพื่อให้ตนได้ในสิ่งที่ต้องการ โดยบุคคลสำคัญที่มีผลต่อนักกีฬาในด้านความคิด และพฤติกรรม คือครอบครัว เพื่อน และโค้ช ซึ่งผู้ครอบครัวมีผลสำคัญอย่างมากในวัย เยาวชน ในขณะที่เพื่อน และโค้ชส่งผลกระทบมากขึ้นตามอายุที่สูงขึ้น โดยจุดเริ่มต้นจะ เกิดขึ้นกับผู้ปกครองที่มีผลกระทบโดยตรงกับนักกีฬา ถ้าหากมีการสนับสนุนในวัยเด็ก จะส่งผลให้นักกีฬาคนนั้นจะเติบโตเป็นนักกีฬาที่มีศักยภาพที่ดี

การศึกษานี้มุ่งศึกษาถึงพฤติกรรม และแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport จากการ สนับสนุนของผู้ปกครอง เป็นที่น่าสนใจว่าผลลัพธ์ของนักกีฬาที่ได้รับการสนับสนุน จะ ได้รับผลลัพธ์การแข่งขันที่ดีกว่านักกีฬาที่มีไม่สนับสนุนจากผู้ปกครองจริงหรือไม่ ซึ่ง จากการทบทวนวรรณกรรมปัจจัยบรรยากาศสามารถสร้างแรงจูงใจยังมีข้อโต้แย้งอย่าง การสนับสนุนมากเกินไปมีโอกาสทำให้นักกีฬาเองกดดัน และลดกำลังใจลงได้ โดยทั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้นำเสนอทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการศึกษาเป็นลำดับถัดไปเพื่ออธิบาย สิ่งกระตุ้นแรงจูงใจของการวิจัยครั้งนี้ด้วย

## 2.2.2 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory)

แรงจูงใจของทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะมาช่วยอธิบายมีทั้งหมด 4 ทฤษฎีดังต่อไปนี้

McClelland, 1953 กล่าวว่า การที่มนุษย์สำเร็จลุล่วงตามที่ได้ตั้งเป้าหมาย เกิดจากพฤติกรรมที่มีแรงขับเคลื่อนให้ดำเนินกิจกรรมไปจนสู่การประสบความสำเร็จ ซึ่งมนุษย์จะเป็นคนกำหนดเป้าหมายไว้สูงกว่าที่ปกติที่ตนจะทำได้ และชอบที่จะเสี่ยงกับกิจกรรมนั้น ๆ แต่ยังคงอยู่ในความเป็นจริง หรือชอบความท้าทาย ทั้งนี้เป็นคนที่ชอบข้อมูลหลังจากตนเองทำแล้ว (Feedback) เกี่ยวกับผลการกระทำกิจกรรมของตนเอง ซึ่งเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าที่จะได้รับภาระที่มากขึ้น หรือความรับผิดชอบในการในการดำเนินงานตามหน้าที่ ซึ่งแรงจูงใจประกอบไปด้วย 3 สิ่งคือ

1. แรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ (Achievement Motive) คือแรงจูงใจที่อยากทำบางอย่างให้สำเร็จ โดยพยายามกำหนดมาตรฐานของการทำกิจกรรมนั้นไว้แล้ว และเกิดความสบายใจเมื่อทำตามมาตรฐานได้สำเร็จ

2. แรงจูงใจในความสัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือ แรงจูงใจที่ทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น ซึ่งอยากเป็นที่นิยม ชื่นชม หรือให้ชอบตนเอง โดยแรงจูงใจนี้จะผลักดันให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น

3. แรงจูงใจในเรื่องอำนาจ (Power Motive) คือ แรงจูงใจที่กระตุ้นให้ตนเองมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นทั้งบุคคลใกล้ตัว และบุคคลอื่นในที่ส่งผลกระทบต่อตนเองเกี่ยวกับการแสดงหาอำนาจ เพื่อให้ทำอะไรได้มากกว่าบุคคลอื่น

จากทั้งหมด 3 ข้อแมคเคลแลนค์ให้ลำดับความสำคัญกับแรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ (Achievement Motive) มากกว่าแรงจูงใจด้านอื่น เนื่องจากเชื่อว่าแรงจูงใจเชิงบวกมนุษย์มีความต้องการสัมฤทธิ์สูง ส่งผลให้มีความพยายามผลักดันตนเองมีความพยายาม มีความอดทนที่มากขึ้นในการบรรลุเป้าหมายให้ถึงความสำเร็จ

Harter, 1978 กล่าวว่า การประสบความสำเร็จของตนเอง มาพร้อมกับความพยายามที่อยากจะทำอะไรที่ยากขึ้น (Mastery) ที่มาจากรู้ว่าตนเองมีความสามารถ และความพร้อม ที่จะทำสิ่งที่ท้าทายมากขึ้นได้ แต่ในทางกลับกันจะไม่อยากทำเมื่อตนเองรู้ถึงความล้มเหลว ซึ่งการกระทำที่ส่งผลถึงพฤติกรรมที่มีแรงจูงใจมาจากการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ ดังในรูปภาพประกอบที่ 1 โดยการเสริมให้เกิดการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถทำได้ดังต่อไปนี้

1. Perceive Success (รับรู้ความสำเร็จ) มนุษย์ควรฝึกให้มีการรับรู้ถึงความสำเร็จ มุ่งเน้นไปที่ความพยายามในการกระทำกิจกรรมของตนเองเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และต้องเป็นเป้าหมายที่ยากขึ้น
2. Verbal Persuasion (การใช้คำพูด เพื่อให้กำลังใจ) ให้กำลังใจเพื่อสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาจากโค้ช หรือบุคคลใกล้ชิดเช่นผู้ปกครอง และเพื่อนร่วมทีม
3. Vicarious Experience (การให้สังเกต และเลียนแบบจากแม่แบบ) โดยการนำบุคคลที่มีศักยภาพใกล้เคียงกันทั้ง เพศ อายุ และความพร้อมความสามารถที่เหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน เพื่อนำมาเปรียบเทียบ ผลักดันในการฝึกซ้อม
4. Emotional Arousal (การเร้าทางอารมณ์) การกระตุ้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้แข่งขันได้ผลเต็มศักยภาพของนักกีฬา แต่ระดับกระตุ้นไม่ควรให้สูงหรือต่ำจนเกินไป



ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของฮาดเตอร์

ศศิพิมล พรชิตกิตติพร, 2562 กล่าวว่า การที่บุคคลถูกเร้าให้เกิดทำกิจกรรมหนึ่งด้วยความเต็มใจเกิดจากแรงจูงใจที่มีปัจจัยมาผลักดันให้คนนั้นแสดงพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุความต้องการของตนเองตามวัตถุประสงค์ หรือได้มาเพื่อให้ตนเองมีชื่อเสียง มีเงินทอง หรือความประสบความสำเร็จตามที่ตั้งไว้

โมลี สุทธิโมลิโพธิ, 2563 กล่าวว่า ความความต้องการของบุคคลที่ช่วยให้เกิดความตั้งใจกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จได้ดี และต้องได้มาตรฐานที่ดีเลิศ พร้อมทั้งให้ตนเองได้บรรลุเป้าหมายในระดับสูง เพื่อให้ได้มาตรฐานที่ดีกว่าบุคคลอื่น โดยการแข่งขัน และทำให้ตนเองสามารถผลักดันให้เกิดพฤติกรรมมุ่งมั่น เอาใจใส่ในการทำงาน เพื่อให้หวังว่างานจะสำเร็จมากกว่ากลัวความล้มเหลว

ดังนั้นนิยามของคำว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการศึกษานี้ หมายถึง ความต้องการจะประสบความสำเร็จ และเป็นที่ยอมรับจากบุคคลรอบข้างที่ต้องการให้สนับสนุนตนเองของนักกีฬา E-sport ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันโดยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจดังนี้

1. แรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ (Achievement Motive) คือการที่นักกีฬา E-sport ต้องการพัฒนาตนเองไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ตนเองอยู่จุดสูงสุด

2. แรงจูงใจในความสัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือการที่นักกีฬา E-Sport พยายามเอาชนะ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากบุคคลใกล้ชิด

โดยทั้ง 2 แรงจูงใจนี้สำคัญสำหรับการพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ หรือต้องการประสบความสำเร็จของนักกีฬา E-Sport โดยจะผลักดันให้นักกีฬามีแรงจูงใจในการแข่งขัน หรือตั้งกระตือรือร้นจากปัจจัยเหล่านี้

## 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐพงษ์ สายพิณ และวรัชญ์ กรุจิต, 2565 ศึกษาแนวทางการจัดการการสื่อสารและผลกระทบของอีสปอร์ตในสังคมไทย โดยเป็นรูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่ม นักกีฬา E-Sport ผู้เล่นเกม และนักวิชาการ รวมจำนวนทั้งสิ้น 16 คน โดยเลือกกลุ่มเจาะจง ได้ผลวิจัยพบว่า การสื่อสารในเกม และชุมชนออนไลน์ของเกม เป็นการสื่อสารผ่านทั้งข้อความบนช่องสนทนา และการพูดคุยผ่านไมค์ และลำโพงของระบบเกม ซึ่งวัตถุประสงค์การสื่อสารภายในเกมมี 2 ฐานะคือ ฐานะแคสเตอร์ หรือนักกีฬา E-Sport ใช้เพื่อถ่ายทอดสดเกม และฐานะเกมเมอร์ หรือผู้เล่นเกมทั่วไปใช้เพื่อติดตามการถ่ายทอดเกม และยังพบว่าความรุนแรงต่อผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเยาวชน โดยในด้านภาษาสำหรับใช้ในการสื่อสารมีผลกระทบในแง่ลบ และแง่บวก โดยในแง่บวกจะช่วยทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกลึกให้ผ่อนคลาย สนุก ลดความเครียด แต่แง่ลบทางด้านสุขภาพสายตา กล้ามเนื้ออ่อน หรือพฤติกรรมที่ซ้าลง รวมถึงสุขภาพจิตใจที่เกี่ยวข้องของพฤติกรรมการเล่นเกมส์ และทางผู้วิจัยให้ข้อเสนอแนะแนวทางการบริหารจัดการการสื่อสาร และผลกระทบของ E-Sport ผ่าน E-SPORTS MODEL ที่ได้ให้เป็นคำสำคัญได้แก่

E คือ Ecosystem of E-sports (ระบบนิเวศอีสปอร์ต) หมายถึงการสร้าง Community ใหม่เพื่อในการจัดการบริหารคนเล่นเกม หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องในการต่อการควบคุมสิทธิ์การเข้าถึง โดยยึดผู้เล่นเป็นจุดศูนย์กลาง

S คือ Social Media (การสื่อสารในชุมชนออนไลน์) หมายถึงการจัดการบริหารสื่อช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ ในสังคมเพื่อสื่อสารให้เหมาะสม และปลูกฝังมารยาทในการสื่อสารสำหรับผู้เล่นเกม และใช้งาน

P คือ Protection of Children (การป้องกันคุ้มครองเยาวชน) หมายถึงการจัดการระยะเวลาในการเล่นเกมนักกีฬาเยาวชน โดยกำกับ จำกัดเนื้อหาตามความเหมาะสมของเกม

O คือ Opportunity to New Careers (การสร้างโอกาสทางอาชีพ) หมายถึงการจัดตั้งศูนย์วิจัย หรือส่งเสริมให้สถาบันศึกษาพัฒนาระบบหลักสูตรที่รับรองแนวทางอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นในอนาคต

R คือ Rules (กฎระเบียบ) หมายถึงการสร้างกฎระเบียบกลาง และความรับผิดชอบในการเล่นเกมนักกีฬา เพื่อขับเคลื่อน และผลักดัน เพื่อให้มีความสำคัญกับกีฬา E-Sport

T คือ Training to Create Smart Players (การอบรมให้เป็นผู้เล่น) หมายถึงการอบรมแนวทางการปฏิบัติให้รู้เท่าทันของกีฬา E-Sport และสื่อต่าง ๆ ทั้งผลกระทบและปัญหา เพื่อให้กีฬา E-sport ดำเนินไปอย่างมีจรรยาบรรณ

S คือ Soft Power of E-Sports (ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของอีสปอร์ต) หมายถึงการส่งเสริม และสนับสนุนนักกีฬา E-Sport ให้เป็นบุคคลต้นแบบ โดยสอดแทรกวัฒนธรรมไทย

เพื่อให้เป็นสื่อของ E-Sport ที่สามารถสร้างเครือข่ายการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์ของผู้เล่นได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเพศ อายุ สถานะ ทั้งนี้ทางผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาประเด็นต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น รวมถึงแยกศึกษากลุ่มเด็กเยาวชน หรือผู้ใหญ่ ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนี้อาจมาเป็นแนวทางการพัฒนาการสื่อสารให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้องของบุคคลอื่น หรือบุคคลใกล้ชิดต่อไปได้นอกเหนือจากนักกีฬาเพียงกลุ่มเดียว

Fanni Bányai, Ágnes Zsila, Mark D. Griffiths, Zsolt Demetrovics and Orsolya Király, 2020 ศึกษาเกี่ยวกับอาชีพนักเล่นเกมมืออาชีพ: แรงจูงใจในการเล่นเกมนักกีฬาเพื่อคาดการณ์แผนอาชีพที่จะกลายเป็นผู้เล่น E-sport มืออาชีพ โดยเป็นการศึกษาเชิงปริมาณพบว่า การสร้างแรงจูงใจในกลุ่มนักกีฬา E-sport ในการพัฒนาได้แก่ การแข่งขัน การแสวงหา ความท้าทาย การรักษาความสัมพันธ์ และความเต็มใจที่จะพัฒนาทักษะของตนเอง นอกจากนี้พบว่าผู้เล่นเกมที่มีอายุน้อยมีแนวโน้มแสวงหาอาชีพ E-sport มากกว่าผู้ที่มีอายุมากกว่า และยังพบแรงจูงใจเชิงลบสำหรับแผนอาชีพสู่นักกีฬา E-sport ในเรื่องการเล่นเกมไม่ใช่การพักผ่อน หรือการกำจัดความเครียด แต่เป็นการพัฒนาตนเอง เพื่อให้



ชนะ และประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ทางผู้วิจัยให้ความคิดเห็นว่าการศึกษาในครั้งถัดไปมุ่งศึกษาไปทางจิตใจสำหรับนักกีฬา E-sport มือใหม่ต่อการแข่งขันเกี่ยวกับ โอกาส ความคาดหวัง หรือความเสี่ยงที่จะกลายเป็นนักกีฬา E-sport มืออาชีพ เพื่อการปรับเปลี่ยนที่จะสร้างแรงบันดาลใจ ดังนั้นงานวิจัยนี้ยังไม่สามารถตอบในมุมมองของทำไมนักกีฬาที่อายุน้อยกว่าถึงมีแรงจูงใจที่อยากพัฒนาตนเองเพื่อให้ชนะ และประสบความสำเร็จในสายอาชีพกีฬา E-sport ได้ แต่สามารถทำให้เข้าใจได้ว่าจุดเริ่มต้นมาจากในช่วงวัยเด็ก ที่ไม่ได้เล่นเกมเพื่อความสนุก และการพักผ่อน หรือคลายความเครียด แต่เป็นการเอาชนะ จึงทำให้มีช่องว่างที่สามารถเข้าไปศึกษาได้ว่าทำไมผู้เล่นเกมที่มีอายุน้อยมีความสนใจที่อยากเป็นนักกีฬา E-sport มีแรงจูงใจจากอะไร และสภาพแวดล้อมของเด็กมีความเกี่ยวข้องต่อแรงจูงใจ หรือไม่อย่างไร

จากงานวิจัยวรรณกรรมที่ได้ทบทวน พบว่าการศึกษเกี่ยวกับนักกีฬา E-sport ยังสามารถลงลึกในเนื้อหาในเรื่องเฉพาะเจาะจง ที่ยังมีช่องว่างคำถามมากมาย โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาการสนับสนุนของครอบครัวที่นำไปสู่ผลลัพธ์ของนักกีฬา E-Sport และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในอาชีพนักกีฬา E-sport ทั้งนี้ทางผู้วิจัยจึงตั้งใจหาคำตอบว่าผลลัพธ์ หรือแนวทางแก้ไขที่สามารถผลักดัน และพัฒนาในวงการกีฬา E-sport ให้ยั่งยืนในสังคมไทยต่อไปได้

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

หัวข้อวิจัยเรื่อง “กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน” โดยผู้วิจัยจัดทำเพื่อแนวทางการพัฒนาทางการตลาด เรื่องความเข้าใจ และให้ข้อเสนอแนะให้เหมาะสมกับนักกีฬา E-Sport เพื่อสนับสนุนนักกีฬาทั้งสองกรณีได้อย่างถูกต้อง และทางผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงแนวทาง วิธีการสนับสนุนทั้งสองกรณีในการพัฒนา และความสำเร็จของนักกีฬา E-Sport ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงใช้วิธีกระบวนการเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยได้กำหนดขั้นตอนพร้อมกับวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลมาโดยละเอียด ดังต่อไปนี้

#### 3.1 วิธีการวิจัย

##### 3.1.1 การเก็บข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์

#### 3.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

##### 3.2.1 กลุ่มนักกีฬา E-Sport

##### 3.2.2 กลุ่มผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport

##### 3.2.3 กลุ่มโค้ชนักกีฬา E-Sport

##### 3.2.4 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport

#### 3.3 วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.4 เครื่องมือในการศึกษาวิจัย

##### 3.4.1 คำถามกลุ่มนักกีฬา E-Sport

##### 3.4.2 คำถามกลุ่มผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport

##### 3.4.3 คำถามกลุ่มโค้ชนักกีฬา E-Sport

##### 3.4.4 คำถามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport

#### 3.5 การจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูล

##### 3.5.1 วิธีการจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูล

##### 3.5.2 ระยะเวลาการจัดเก็บข้อมูล

#### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.7 ความเสี่ยงในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.1 วิธีการวิจัย

ทางผู้วิจัยต้องการศึกษาเพื่อลงลึกแนวทางการสนับสนุนในการเสริมทักษะของนักกีฬา และการพัฒนาตนเอง รวมถึงการศึกษาเหตุผล แรงจูงใจ ที่สามารถผลักดันให้เป็นนักกีฬา E-Sport ได้จากกรณีศึกษาในครั้งนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกการวิจัยตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์เพื่อนำมาวิเคราะห์สรุปผล ดังนี้

#### 3.1.1 การเก็บข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้คำถามรูปแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ซึ่งจะเป็นเป็นการใช้คำถามปลายเปิด และจะไม่ถามตรงไปตรงมา ในกลุ่มผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งหมด 4 กลุ่ม เพื่อให้ผู้ที่ถูกสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นอย่างมีอิสระในการตอบคำถาม ซึ่งคำถามในการสัมภาษณ์จะถูกปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม และให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยคำถามแต่ละกลุ่มจะถูกกำหนดควบคุมให้อยู่ในหัวข้อเดียวกันทั้งหมด เพื่อให้สามารถนำมาวิเคราะห์หลังจากการสัมภาษณ์จากทุกกลุ่มเรียบร้อยแล้ว

### 3.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ทางผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มผู้สัมภาษณ์แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อมุ่งศึกษา และเก็บข้อมูลให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดจากกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึกจากในกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ รวมทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มสัญชาติไทย ทุกเพศ และทุกวัย รวมถึงต้องเกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sport ทางใดทางหนึ่ง โดยทางผู้วิจัยจำเป็นต้องแบ่งกลุ่มตัวอย่างสำคัญเป็นทั้งหมด 4 กลุ่ม ทั้งนี้แต่ละกลุ่มจะมีลักษณะการคัดเลือกที่แตกต่างกัน และแต่ละกลุ่มจะมีลักษณะ ดังนี้

#### 3.2.1 กลุ่มนักกีฬา E-Sport จำนวน 8 คน

คุณสมบัตินักกีฬา E-Sport จะต้องเป็นคนสัญชาติไทย อายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี และเป็นนักกีฬา E-Sport มีอาชีพในสมาชิกทีมใดทีมหนึ่งมาแล้วอย่างน้อย 12 เดือน รวมถึงมีประสบการณ์การเข้าร่วมแข่งขันมาแล้วอย่างน้อย 1 รายการ



### 3.2.2 กลุ่มผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport จำนวน 8 คน

คุณสมบัติกลุ่มผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport จะต้องเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง หรือเคยเลี้ยงดูอย่างใกล้ชิด หรือพักอาศัยเดียวกันของนักกีฬา E-Sport อย่างน้อย 10 ปี

### 3.2.3 กลุ่มโค้ชนักกีฬา E-Sport จำนวน 8 คน

คุณสมบัติกลุ่มโค้ชของนักกีฬา E-Sport จะต้องเกี่ยวข้องกับนักกีฬา E-Sport โดยตรง และมีบทบาทเป็นหัวหน้า หรือผู้ฝึกซ้อมของนักกีฬาอย่างน้อย 12 เดือน และต้องมีประสบการณ์การนำไปสู่การแข่งขันมาแล้วอย่างน้อย 1 รายการ

### 3.2.4 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport จำนวน 6 คน

คุณสมบัติกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport จะต้องเป็นคนสัญชาติไทย และเกี่ยวข้องกับวงการกีฬา E-Sport อย่างใกล้ชิด อาทิเช่น ผู้จัดการการแข่งขัน ผู้อยู่ในสังกัดสมาคมกีฬา E-Sport แห่งประเทศไทย เป็นต้น โดยจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sport มาแล้วอย่างน้อย 3 ปี

โดยจากการแบ่งกลุ่มทั้งหมด 4 กลุ่ม ทางผู้วิจัยต้องการศึกษาความสอดคล้อง และความแตกต่าง ของแต่ละกลุ่มจากการสัมภาษณ์ ซึ่งอาจจะทำให้ได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในหลากหลายมุมมองที่ต่างกันออกไป

## 3.3 วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 : ใช้รูปแบบการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับกีฬา และบรรยากาศการสร้างแรงจูงใจจากการสืบค้นเอกสารที่มีความน่าเชื่อถือ

ขั้นตอนที่ 2 : ออกแบบเครื่องมือการวิจัย โดยการสร้างตั้งประเด็นคำถาม และวางแผนเก็บข้อมูลให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 3 : เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้การตั้งประเด็นคำถามจากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งการเก็บข้อมูลเป็นการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว และมีการโต้ตอบกับผู้ให้สัมภาษณ์ (Two-way Communication) เพื่อให้มีความชัดเจน และมีประสิทธิภาพสูงสุด

ขั้นตอนที่ 4 : ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้วยวิธีตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เพื่อนำมาพิสูจน์ข้อมูลที่ทางผู้วิจัยได้รับมา มีถูกต้องหรือไม่ และมั่นใจว่าข้อมูลที่ได้นั้นจะสามารถตอบคำถามการวิจัยได้ โดยวัดความถูกต้องของเนื้อหาด้วยการตรวจสอบจาก เวลา สถานที่ และตัวบุคคลเอง

ขั้นตอนที่ 5 : วิเคราะห์ข้อมูล (Content Analysis) และจัดกลุ่มข้อมูลด้วยคำสำคัญ (Keyword) โดยข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจะนำมาหาข้อสรุป และสังเคราะห์ข้อมูล จากการทำการเชื่อมโยงในแต่ละส่วนของเนื้อหา โดยพรรณาสังเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาจากบทสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วสามเส้าด้านข้อมูลแล้ว โดยทางผู้วิจัยจะสร้างเป็นแนวคิดสรุปสู่การสรุปผลการศึกษาออกเป็นการเชื่อมโยงกับทฤษฎี และเปรียบเทียบระหว่าง 2 กรณี เพื่อให้ได้ผลสรุปที่เข้าใจได้อย่างละเอียด และมีเนื้อหาข้อมูลที่ลึกซึ้งกับการสนับสนุน หรือไม่สนับสนุนของผู้ปกครองที่ส่งผลต่อนักกีฬา E-Sport

ขั้นตอนที่ 6 : สรุปผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกสร้างเป็นแนวคิด โดยจะสรุปสู่ผลการศึกษารั้งนี้ และนำเสนอผลการศึกษาในลักษณะพรรณานความ (Descriptive Presentation)

### 3.4 เครื่องมือในการศึกษาวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ดังนั้นเครื่องมือที่เหมาะสมกับงานวิจัยในการเก็บข้อมูลปฐมภูมิได้แก่ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) ซึ่งเป็นการตั้งคำถามที่ควบคุมไม่ให้การสัมภาษณ์นั้นหลุดไปจากประเด็นที่ต้องการ และเพื่อความยืดหยุ่นของการตอบคำถาม รวมถึงให้อิสระกับผู้ถูกสัมภาษณ์มากยิ่งขึ้น โดยจะเน้นเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นได้หลากหลาย ในหลายๆแง่มุม และการสัมภาษณ์จะเป็นการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว และมีการตอบโต้กันทั้ง 2 ฝ่าย ทั้งนี้ผู้สัมภาษณ์จะเตรียมอุปกรณ์ในการสัมภาษณ์ อาทิเช่น การเตรียมอุปกรณ์สำหรับจดบันทึก อุปกรณ์เครื่องเขียน สมุด โน้ต และปากกา และอุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการทบทวนบทสัมภาษณ์ในภายหลัง

นอกเหนือจากการเตรียมขั้นพื้นฐาน ทางผู้วิจัยได้มีการเตรียมสื่อออนไลน์ เพื่อป้องกันสิ่งทีอาจจะเป็นอุปสรรคในการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า โดยผู้วิจัยได้

จัดเตรียมโปรแกรมการสื่อสารสำหรับการสัมภาษณ์ออนไลน์ ที่มีคุณสมบัติเปิดกล้อง และโต้ตอบได้ พร้อมกับสามารถบันทึกเสียงได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งโปรแกรมที่จัดเตรียมไว้ ได้แก่ Line, Zoom และ Discord โดยการสัมภาษณ์ครั้งนี้จะบันทึกเสียง หรือไม่บันทึกเสียงได้นั้นจะขึ้นอยู่กับฝ่ายผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นคนอนุญาตก่อนการสนทนา

เครื่องมือในการตั้งคำถามเพื่อวิเคราะห์หาแรงจูงใจ และบรรยากาศที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจของนักกีฬา E-Sport เพื่อให้สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนทางผู้วิจัยจึงแบ่งคำถามออกเป็น 4 ชุดคำถามตามกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งแต่ละคำถามจะแตกต่างกันไปตามบริบท แต่ยังคงให้เนื้อหาครอบคลุมอยู่ในหัวข้อเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็นประเด็นคำถาม 3 หัวข้อหลัก ได้แก่

หัวข้อที่ 1 คำถามเกี่ยวกับประวัติ

หัวข้อที่ 2 คำถามเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ และแรงจูงใจ

หัวข้อที่ 3 คำถามเกี่ยวกับมุมมอง และความคิดเห็น

โดยทางผู้วิจัยได้แบ่งชุดข้อมูลคำถามในแต่ละกลุ่มผู้ให้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ ดังนี้

#### 3.4.1 คำถามกลุ่มนักกีฬา E-Sport

คำถามสำหรับกลุ่มนี้เพื่อศึกษา ความสนิทสนมของคนในครอบครัว ความคาดหวัง และจุดประสงค์ในการแข่งขันกีฬา E-Sport รวมไปถึงศึกษาถึงแนวโน้มการเติบโตในเส้นทางการเป็นนักกีฬา E-Sport ในอนาคตของประเทศไทย ยกตัวอย่างคำถาม เช่น

ประวัติของนักกีฬา อาศัยกับใคร

วิธีการฝึกฝน และสถานที่การฝึก ก่อนมาเป็นนักกีฬา E-Sport

จุดเริ่มต้นที่เข้ามาในกีฬา E-Sport

ช่วยเล่าช่วงเวลาความสำเร็จ หรือช่วงเวลาที่ความล้มเหลวในวงการ E-Sport

ความพึงพอใจในการแข่งขันของตนเองเป็นอย่างไร

มีวิธีการจัดการกับความกดดันอย่างไร

#### 3.4.2 คำถามกลุ่มผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport

คำถามสำหรับกลุ่มนี้เพื่อศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับกีฬา E-Sport แรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport และที่สำคัญต้องการทราบถึงบทบาทอะไรของผู้ปกครองที่ทำให้นักกีฬา

E-Sport ประสบความสำเร็จ หรือปัจจัยใดที่ช่วยผลักดันให้กลายเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ ตัวอย่างคำถาม เช่น

- ประวัติของผู้ปกครอง และบทบาทก่อนเป็นนักกีฬา E-Sport
- คุณคิดยังไงกับกีฬา E-Sport และส่งผลต่อการเรียนของนักกีฬาใหม่
- ระหว่างการเล่นเกมเพื่อความสนุก และเพื่อเป็นนักกีฬา คุณมีความคิดเห็น  
อย่างไร
- คุณทราบว่าบุตรของท่านอยากเข้าร่วมกีฬา E-Sport ตอนไหน และมี  
วิธีการคุยกับเขาอย่างไร
- หลังจากเป็นนักกีฬา E-Sport คุณมีการตั้งเป้าหมาย หรือมีการตั้งความ  
คาดหวังใหม่
- คุณทราบแรงจูงใจของการเป็นนักกีฬา E-Sport ใหม่

### 3.4.3 คำถามกลุ่มโค้ชนักกีฬา E-Sport

คำถามสำหรับกลุ่มนี้เพื่อศึกษา ความสำคัญในการสนับสนุนของนักกีฬามี  
อย่างไรบ้าง และต้องการทราบวิธีแนวทางการคัดเลือกนักกีฬาว่าการจะมาเป็นนักกีฬา  
E-Sport เลือจากอะไร ตัวอย่างคำถาม เช่น

- ประวัติของโค้ช และประสบการณ์
- คุณมีวิธีคัดเลือกนักกีฬาจากอะไร
- คุณรู้จักนักกีฬาของคุณดีขนาดไหนเช่น นิสัยเป็นยังไง อาศัยกับใคร
- คุณมีวิธีบริหารจัดการ สนับสนุนนักกีฬายังไงบ้าง
- คุณมีวิธีการสร้างทีมให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง และความเข้มแข็งทาง  
จิตใจยังไง และทำไมต้องทำ

### 3.4.4 คำถามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬา E-Sport

คำถามสำหรับกลุ่มนี้เพื่อศึกษา มุมมองการสนับสนุนนักกีฬา และมุมมองการ  
เปลี่ยนแปลงในวงการ E-Sport ในอนาคต รวมถึงการพัฒนา การบริหารนักกีฬา E-Sport  
ให้ยั่งยืนในอนาคตเป็นอย่างไร ตัวอย่างคำถาม เช่น

- ประวัติของผู้เชี่ยวชาญ และเกี่ยวข้องยังไงกับวงการ E-Sport

- ท่านคิดว่าอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของกีฬา E-Sport ในประเทศไทย แตกต่าง หรือเหมือนกันอย่างไร เพราะอะไร และถ้าหากอนาคตมีการเปลี่ยนแปลงท่านมีวิธีรับมือ ยังไง
- ท่านคิดว่าการดูแล หรือสนับสนุนนักกีฬารูปแบบใดเหมาะสมที่สุด
- ท่านคิดว่าทักษะ หรือความคิดแบบไหนสำคัญที่สุดในการเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ
- สำหรับนักกีฬา E-Sport ที่ต้องการพัฒนาเป็นนักกีฬาอาชีพในอนาคต ท่านมีคำแนะนำอย่างไร

### 3.5 การจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้ทำวิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 กลุ่ม โดยมีแผนการเก็บข้อมูลดังนี้

#### 3.5.1 วิธีจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยวางแผนการเก็บข้อมูลเบื้องต้น โดยการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ในกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ โดยเริ่มจากตัวนักกีฬาเป็นรายบุคคล พร้อมกับนัดหมายวัน เวลา และช่องทางสัมภาษณ์ ผ่านช่องทางออนไลน์เช่น Line, Facebook หรือ Email และก่อนการสัมภาษณ์ทางผู้วิจัยจะขอช่องทางการติดต่อของโค้ช หรือผู้ปกครองเพิ่มเติมตามความสมัครใจของนักกีฬา และทางผู้วิจัยเองจะแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัย อธิบายภาพรวมของงานวิจัย และวัตถุประสงค์ต่าง ๆ พร้อมกับคำถามตัวอย่างเพื่อความเข้าใจของผู้ให้ข้อมูล และมีเวลาเตรียมพร้อมก่อนการสัมภาษณ์ และทางผู้วิจัยจะแจ้งการไม่เปิดเผยข้อมูล และขออนุญาตในการบันทึกเสียงในขณะที่สัมภาษณ์ก่อนการสนทนา

การสัมภาษณ์ในการวิจัยในครั้งนี้จะใช้เวลา 20-40 นาที ต่อผู้สัมภาษณ์ 1 คน โดยเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวของผู้วิจัย และบรรยายหัวข้อที่จะสัมภาษณ์ในวันนั้น ถึงวัตถุประสงค์ ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ฟังก่อนเริ่มเข้าประเด็น เมื่ออธิบายหมดแล้วจึงจะเริ่มเข้าสู่คำถามที่จัดเตรียมไว้ และระหว่างการสัมภาษณ์อาจจะมีการสลับเนื้อหาของคำถามหรือปรับเปลี่ยนลำดับคำถามตามความเหมาะสมในขณะที่สัมภาษณ์ เพื่อให้ไม่สะดุดระหว่างการสนทนา และความต่อเนื่องในเนื้อหาการสัมภาษณ์

ทางผู้วิจัยสำหรับการบันทึกเสียงจะทำการขออนุญาตจากผู้ให้ข้อมูลก่อนการเริ่มสัมภาษณ์ และการบันทึกเสียงนั้นหากได้รับอนุญาตจะบันทึกตั้งแต่ต้นจนจบการสัมภาษณ์ เพื่อในการทบทวนบทสัมภาษณ์มาใช้ในการประมวลผล ออกมาเป็นข้อมูลที่สมบูรณ์มากที่สุด

### 3.5.2 ระยะเวลาการจัดเก็บข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีระยะเวลาในการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2567 จนถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2567 รวมทั้งสิ้น 4 เดือน ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจะแล้วเสร็จภายในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2567 และเพื่อป้องกันหากมีข้อผิดพลาดจะสามารถกลับมาแก้ไขได้ทันภายในเวลา พร้อมกับนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลในลำดับขั้นตอนถัดไป

## 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 30 คนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทางผู้วิจัยจะนำมาประมวล และคัดกรองข้อมูลจากการถอดเทปร่วมกับข้อมูลที่ทางผู้วิจัยได้จดบันทึก พร้อมกับจัดระเบียบชุดข้อมูลตามหัวข้อ เพื่อนำมาตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล จากการเก็บข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 4 กลุ่ม เมื่อตรวจสอบว่าเนื้อหาถูกต้อง และครบสมบูรณ์ จะนำเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา พร้อมจัดกลุ่มด้วยคำสำคัญ มาช่วยสังเคราะห์ข้อมูล โดยคำสำคัญจะเป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แม้คำจะเหมือน หรือต่างกันก็ตาม โดยทางผู้วิจัยจะประมวลผลข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท

ประเภทที่ 1 : ประมวลผลด้วยการวิเคราะห์เชื่อมโยงกับทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และทฤษฎีบรรยากาศสร้างแรงบรรดาลใจ เพื่อหาความสอดคล้อง และความแตกต่างในข้อมูล และทฤษฎี เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่สมบูรณ์

ประเภทที่ 2 : ประมวลผลด้วยการวิเคราะห์เปรียบเทียบของข้อมูลระหว่าง 2 กรณี ยกตัวอย่างเช่น แรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport ระหว่างพ่อแม่สนับสนุน และพ่อแม่ไม่สนับสนุน หรือผู้ปกครองยุคใหม่ และผู้ปกครองยุคเก่า ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport การเปรียบเทียบนี้เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการสนับสนุน หรือการสื่อสารสำหรับนักกีฬา E-Sport ได้อย่างถูกต้อง



### 3.7 ความเสี่ยงในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากหัวข้องานวิจัยครั้งนี้คือ “กรณีศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่พ่อแม่สนับสนุน และไม่สนับสนุน” ซึ่งมีความเป็นข้อมูลส่วนตัวสำหรับผู้ปกครอง และมีความละเอียดอ่อนสำหรับผู้ให้ข้อมูล ซึ่งอาจจะมีการปกบัง ไม่เปิดเผยข้อมูล หรือไม่ให้สัมภาษณ์ แผนสำรองของผู้วิจัยคือ การเพิ่มกลุ่มตัวอย่าง และสร้างคำถามที่เป็นประเด็นเดียวกันในกลุ่มของเพื่อสนิทของนักกีฬา E-Sport โดยต้องรู้จักกับนักกีฬาอย่างน้อย 5 ปี และมีความใกล้ชิดกับนักกีฬาทางใดทางหนึ่ง

คำถามงานวิจัยจากที่กล่าวไปอาจจะทำให้กลุ่มตัวอย่างบางคนอาจไม่สะดวกใจในการเปิดเผยตัวตน หรือใบหน้า แผนสำรองของผู้วิจัยคือ ไม่เปิดเผยตัวตน และมีการสัมภาษณ์ออนไลน์แบบไม่เปิดกล้อง และไม่บันทึกเสียง หากผู้ให้ข้อมูลไม่อนุญาต

การถามอาจจะส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ให้ข้อมูล ที่เป็นคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์ส่วนตัว หรือสถานการณ์ที่ไม่สบายใจ ซึ่งอาจจะทำให้ผู้ให้ข้อมูลไม่พึงพอใจ แผนสำรองของผู้วิจัยคือ การบอกขอบเขตของการสัมภาษณ์ของงานวิจัยนี้ล่วงหน้า และไม่บังคับการเข้าร่วมสัมภาษณ์แต่อย่างใด

ระยะเวลาในการสัมภาษณ์อาจจะไปรบกวนเวลาการฝึกซ้อมของนักกีฬาได้ อาจจะทำให้การนัดหมายนักกีฬา E-Sport มีอาชีพได้ค่อนข้างยากลำบาก แผนสำรองของผู้วิจัยคือ นักวิจัยจะติดต่อนัดหมายโดยเริ่มจากโค้ชทีมของนักกีฬา E-Sport แทน หรือผู้ที่สามารถติดต่อได้ก่อน เพื่อความต่อเนื่องในการเก็บข้อมูล

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ราย ผ่านกระบวนการเก็บข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยเรื่อง “ศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่มีครอบครัวสนับสนุน และไม่สนับสนุน” โดยแบ่งออกการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 4.1 กระบวนการเก็บข้อมูล
- 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.3 ตารางผู้ให้ข้อมูล
- 4.4 ผลการวิจัย
- 4.5 ประเด็นความเห็นต่าง

#### 4.1 กระบวนการเก็บข้อมูล

ในงานวิจัยครั้งนี้ได้ใช้กระบวนการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้คำถามรูปแบบกึ่งโครงสร้าง เน้นการถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ซึ่งการเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 30 คน จากทั้งหมด 4 กลุ่มได้แก่ นักกีฬา E-Sport จำนวน 8 คน กลุ่มผู้ปกครองจำนวน 8 คน โค้ชจำนวน 8 คน และผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการ E-Sport จำนวน 6 คน ทำให้ได้รับข้อมูลหลากหลายมุมมองในหัวข้อการสนับสนุน และแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport โดยจากการเก็บรวบรวมข้อมูลทางผู้วิจัยเห็นได้ชัดว่ามีนักกีฬาทั้ง 2 ประเภทที่ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้รับการสนับสนุน นั้นมีแรงจูงใจที่คล้ายกัน ชอบความท้าทาย หรือชอบความยากที่อยากจะไปให้ถึง แต่ที่น่าสนใจคือการสนับสนุนด้านสถานที่และเวลาอาจจะช่วยผลักดันให้นักกีฬา E-Sport ประสบความสำเร็จได้ในอนาคต

อุปสรรคในการเก็บข้อมูล หรือการสัมภาษณ์เชิงลึกในบางครั้งพบปัญหาทางด้านเวลาในการเก็บข้อมูลซึ่งไปตรงกับการแข่งขันของนักกีฬาครั้งสำคัญประจำปี ทำให้นักกีฬา E-Sport ต้องตั้งสมาธิในการแข่งขัน และใช้เวลากับการซ้อมค่อนข้างมากทำให้โดยเลื่อนนัด หรือหากวิสัมภาษณ์ได้ค่อนข้างยาก แต่ทางผู้วิจัยเองได้มีวิธีการรับมือ



โดยการขอรายชื่อผู้ติดต่อนักกีฬาท่านอื่น และรีบติดต่อสอบถามช่วงวันเวลาที่สะดวก เพื่อที่จะถือคิวเอาไว้ตั้งแต่เนิ่น ๆ รวมถึงการให้ความร่วมมือของผู้ให้สัมภาษณ์บางคน ไม่สะดวกที่จะให้ข้อมูล เนื่องจากทางผู้วิจัยเองมีการเกร็งเกี่ยวกับหัวข้องานวิจัยทำให้นักกีฬา และผู้ปกครองบางคนปฏิเสธการให้ข้อมูลในครั้งนี้เนื่องจากคำถามค่อนข้างมีความละเอียดอ่อน และทางผู้ให้ข้อมูลบางคนไม่อนุญาตให้การบันทึกเสียง และไม่เต็มใจในการให้ข้อมูลทั้งหมด อาจจะเนื่องจากความกังวลเรื่องข้อมูลของตน แต่ทางผู้วิจัยได้รับมือโดยการแสดงตัวคนให้มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด เพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์สบายใจมากที่สุด หลังจากปรับการแนะนำตัวก็ทำให้สามารถได้รับนัดคิวสัมภาษณ์ได้มากขึ้น รวมถึงความโชคดีของทางผู้วิจัย เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการนัดคิวสัมภาษณ์ และตอบคำถามเป็นอย่างดี

ความท้าทายในการเก็บข้อมูลผู้วิจัยเนื่องจากหัวข้อการวิจัยมีความละเอียดอ่อนทำให้ผู้ให้ข้อมูลไม่สบายใจในการให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยเองจึงจำเป็นต้องทำให้ตัวเองเข้าไปอยู่ในสังคมของผู้ให้ข้อมูลให้ได้โดยทางผู้วิจัยมีการไปกอดติดตามทุกช่องทาง ทั้งรูปแบบฟรี และเสียค่าใช้จ่ายเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญ หรือความต้องการผู้ให้ข้อมูลท่านนี้ และรวมถึงแต่ละบุคคลในการตอบคำถามมีความคลุมเครือ หรือตอบคำถามสั้น จึงทำให้บางทีต้องอาศัยการซักถามอยู่บ่อยครั้ง เพื่อสร้างบรรยากาศให้การสัมภาษณ์ให้เป็นกันเอง และลดความกดดัน เหมือนเพื่อนสนิท หรือเหมือนลูกหลานมากที่สุดโดยอาจจะใช้คำว่าคุณแม่ พี่ หรือน้อง ในการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง จึงทำให้ผู้วิจัยต้องปรับตัวทุกครั้งในการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง หรือบางครั้งต้องเล่าเรื่องราวของผู้วิจัยเองต่าง ๆ เพื่อควบคุมไม่ให้เกิดการหลุดประเด็น และไม่ใช้เวลานานเกินไป

ความสำเร็จในการเก็บข้อมูล ทางผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ปกครองได้ตามเป้าหมาย และสามารถขอสัมภาษณ์ และได้ข้อมูลที่ต้องการครบถ้วนจากกลุ่มตัวอย่างที่ทางผู้วิจัยคัดเลือกมา รวมถึงผู้ให้ข้อมูลมีการเล่าเรื่องราวของตนเอง และทัศนคติต่อนักกีฬา E-Sport ได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้วิจัยจำคำ และแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ครั้งนี้ได้อย่างหลากหลาย และได้รับคำตอบที่คาดไม่ถึงในหลากหลายประเด็น เช่นแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport ไม่ได้มาจากการสนับสนุน และไม่สนับสนุนของผู้ปกครอง แต่มาจากตนเองเพียงอย่างเดียวที่ชอบความท้าทาย

## 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 กลุ่ม ผู้วิจัยจึงได้ถอดเสียงจากการบันทึก และจดประเด็นสำคัญเอาไว้เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ ในลำดับถัดไป แต่การที่ได้รับข้อมูลมาจากการสัมภาษณ์นั้นมาจากแหล่งข้อมูลทั้ง 4 กลุ่มที่มีความแตกต่างกัน ทางผู้วิจัยจึงได้นำมาผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงด้วยวิธีตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาโดยใช้หลักการนำคำสำคัญมาช่วยในการจัดระเบียบของกลุ่มของข้อมูลที่มีความหมายเหมือนกัน และแยกคำตอบที่ขัดแย้ง หรือที่แตกต่างจากคำตอบอื่น ๆ ทั่วไป และนำไปอีกส่วนหนึ่งจากนั้นเชื่อมโยงกลุ่มคำเพื่อแปลเป็นแนวคิด-ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษามาจากบทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ควบคู่กับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่ออธิบายความเป็นเหตุ และผลด้วยทฤษฎีเหล่านี้

เพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจ หรือการสนับสนุนที่มีผลต่อนักกีฬา E-Sport หรือไม่ ในการตอบคำถามของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่มการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้หาแรงจูงใจ จากการวิเคราะห์ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทั้ง 4 กลุ่ม รวมถึงแยกผู้ที่มีการสนับสนุน และไม่สนับสนุนนักกีฬา E-Sport เป็นจำนวนมาก เพื่อหาความสอดคล้องในการศึกษาว่าแรงจูงใจใดบ้างที่นำไปสู่การเป็นนักกีฬา E-Sport ที่ประสบความสำเร็จ หรือปัจจัยใดบ้างที่มีการสนับสนุนนักกีฬา E-Sport ให้มีประสิทธิภาพ รวมไปถึงวิเคราะห์หาความสอดคล้องต่าง ๆ ที่เกิดจากตัวนักกีฬา E-Sport หรือกลุ่มตัวอย่างแต่ละท่าน เพื่อให้งานวิจัยนี้มีข้อมูลที่หลากหลาย และน่าสนใจมากที่สุด

## 4.3 ผู้ให้ข้อมูล

ตารางที่ 4-1 ผู้ให้ข้อมูล

| ผู้ให้ข้อมูล         | ตำแหน่ง/อาชีพ   | ประสบการณ์ด้านกีฬา E-Sport                                  | วัน และเวลาที่สัมภาษณ์ | รูปแบบการสัมภาษณ์ |
|----------------------|---|---|------------------------|-------------------|
| คุณ กันต์            | นักกีฬา E-Sport   | แชมป์โลกเกม SF Special Force ปี 2560                        | 19/1/2567              | Online            |
| คุณแม่ ของคุณกันต์   | พนักงานบริษัท   | บุตรเป็นนักกีฬา E-Sport ระยะเวลา 8 ปี                       | 22/1/2567              | Online            |
| โค้ช ของคุณกันต์     | โค้ชนักกีฬา E-Sport   | แชมป์ประเทศไทยเกม SF Special Force ปี 2557                  | 25/1/2567              | Online            |
| คุณอมสิน             | นักกีฬา E-Sport   | แข่งขันเกม E-Sport ประเภท FPS ระยะเวลา 7 ปี                 | 20/1/2567              | Online            |
| คุณแม่ ของคุณอมสิน   | เจ้าของกิจการส่วนตัว  | เคยเปิดร้านเกม  | 21/1/2567              | Online            |
| คุณเร็น              | นักกีฬา E-Sport   | แข่งขันเกม E-Sport ประเภท FPS ระยะเวลา 2 ปี                 | 27/1/2567              | Online            |
| เพื่อนสนิทของคุณเร็น | นักกีฬา E-Sport   | รู้จักกับคุณเร็นมาเป็นระยะเวลา 8 ปี                         | 30/1/2567              | Online            |
| โค้ช ของคุณเร็น      | โค้ชนักกีฬา E-Sport   | ประสบการณ์แข่งขันกีฬา E-Sport ประเภท FPS มาแล้ว 10 ปี       | 31/1/2567              | Online            |
| คุณเอ (นามสมมติ)     | Content creator บริษัทเกมแห่งหนึ่ง  | เป็นผู้ทำ Content และ PR Marketing ให้กับนักกีฬามาแล้ว 5 ปี | 9/2/2567               | Online            |
| คุณบาส               | บุคลากรสำนักงานคณะกรรมการกีฬาอาชีพแห่งประเทศไทย   | ผู้สนับสนุนวงการกีฬาอาชีพ และ E-Sport                       | 17/2/2567              | Online            |
| คุณนัด               | โค้ชทีมชาติ และ กรรมการ E-Sport โลก ในสมาพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (International Esports Federation; IESF) | คนไทยคนแรกที่ได้รับ World E-Sport Referee Level 2           | 18/2/2567              | Online            |
| คุณบี (นามสมมติ)     | Marketing Manager บริษัทเกมแห่งหนึ่ง  | ประสบการณ์ทำงานในสาย 9 ปี                                   | 24/2/2567              | Online            |
| คุณซี (นามสมมติ)     | นักวิเคราะห์เกม   | เคยเป็นนักแข่งขัน และมีประสบการณ์ทำงานมาแล้ว 10 ปี          | 26/2/2567              | Online            |

#### 4.4 ผลการวิจัย

หลักการสรุป และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึก รวมถึงเชื่อมโยงแนวคิด-ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่ออธิบาย โดยผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดสำคัญจากการวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

แนวคิดที่ 1 การสนับสนุนหรือไม่สนับสนุนจากผู้ปกครองไม่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจแข่งขันของนักกีฬา E-Sport

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าแรงจูงใจที่ทำให้นักกีฬาอยากมาแข่งขันมาจากทั้งปัจจัยภายใน และภายนอก แต่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้ปกครอง เนื่องจากเกิดจากตนเอง และสิ่งเร้ารอบข้างของตัวนักกีฬาเอง โดยขอแบ่งปัจจัยภายในได้แก่ 1. ความหลงใหลในเกม 2. ความท้าทาย 3. ความชื่นชอบที่อยากจะทำ และปัจจัยภายนอกได้แก่ 1. เงินรางวัลจากการแข่งขัน 2. ความเป็นอิสระของกีฬา E-Sport ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้นจะสังเกตได้ว่าจะไม่มีการพูดถึงผู้ปกครอง หรือคนที่ใกล้ชิดนักกีฬา E-Sport s

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักกีฬา E-Sport กลุ่มที่ไม่ได้รับการสนับสนุน

“แม้ผมไม่เห็นด้วยกับการที่ผมจะไม่เรียนต่อ และให้ผมไปอยู่แคมป์ฝึกผมเลยต้องเข้ามาหาดีตามที่แม่ขอ ผมเลยเลือกคณะ *Digital Computer Game E-Sport* ที่รังสิต และผมก็ขอแม่มาอยู่คอนโดแถวรังสิต และผมก็หนีมาอยู่แคมป์”

“เล่นเกมมาตั้งแต่ช่วง 5-6 ขวบ และก็ชอบเล่นเกมมาโดยตลอด และเริ่มจริงจังตอนมอดันเพราะว่าอยากเก่ง เลยตั้งใจซ้อมเพื่ออยากเอาชนะ พอชนะแล้วรู้สึกดี รู้สึกสนุก”

“นักกีฬา *E-Sport* จริง ๆ ก็เหมือนกีฬาอื่น ๆ ทั่วไปแต่คนชอบคิดว่าเป็นอาชีพนี้ไม่มั่นคง แต่ผมมองว่านักกีฬา *E-Sport* สามารถสร้างอาชีพอื่น ๆ ได้อีกเยอะเลยไม่ว่าจะนักพากย์ นักวิเคราะห์ หรือโค้ช และผมก็คิดว่าเป็นอาชีพที่มีเวลาค่อนข้างอิสระกว่าอาชีพอื่น และได้ทำสิ่งที่ชอบด้วย”

“ชอบเล่นเกมเพราะว่า ชอบอะไรที่ยาก ๆ พอเราผ่านด้วยเทคนิคแปลก ๆ เราก็รู้สึกภูมิใจในตนเองเหมือนกันนะ และยิ่งถ้าเราทำได้ดีกว่าคนอื่นเราก็รู้สึกชนะ และอยู่เหนือกว่า”

“คนไทยส่วนใหญ่ชอบติดตามนักแข่งขันที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ถ้าไม่มีชื่อเสียงคนไทยก็จะรู้จักน้อย และจะไม่ค่อยมาสนับสนุน จริง ๆ ผมก็พยายามให้ได้แชมป์เพื่อให้มีตำแหน่ง และจะได้มีคนเข้ามาสนใจเพิ่มมากขึ้น”

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โค้ชของนักกีฬาที่ผู้ปกครองไม่สนับสนุน

“จริง ๆ แล้วแม่ของน้องรู้ว่าน้องอยู่แคมป์เก็บตัวฝึกเพราะถ้าไม่มีการอนุญาตทางสังกัดก็จะไม่ให้น้องเข้าร่วมเหมือนกัน ผมได้มีการติดต่อ และพูดคุยกับผู้ปกครองของน้อง ๆ ทุกคน แต่ด้วยที่ว่าน้องเพิ่งมาอยู่ได้ไม่นาน เพราะก่อนหน้านี้เราซ้อมกันแบบออนไลน์จึงยังไม่ได้บอก”

“ครอบครัวมีผลนะในตอนแรก จะได้ไปต่อ หรือไม่ได้ไปต่อนี้ขึ้นกับพวกเขาเลยนะ บางทีก็มีน้องที่พ่อแม่เขาไม่ยอมให้มา ทางสังกัดก็ทำอะไรไม่ได้ เราก็ต้องหาคนใหม่”

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักกีฬา E-Sport กลุ่มที่มีการสนับสนุน

“บอกตรง ๆ ที่บ้านซิล โชคดีพวกเขาทันสมัย กลับมาบ้านก็เล่นเกมซ้อมถึงเที่ยงคืนทุกวัน จนทำให้ได้แชมป์โลกปี 2017 รายการ SF World Championship พวกเขาสนับสนุนเต็มที่”

“ด้วยความที่บ้านเป็นนักกีฬาอยู่แล้ว พ่อเป็นนักกีฬาป้องกัน แม่เป็นครูสอนว่ายน้ำ เลยคิดว่าเขาก็น่าจะเข้าใจในกีฬาเหมือนกัน พวกเขาเลยให้เราทำอะไรเต็มที่ ไม่เคยห้ามที่จะไปแข่ง หรือเวลาซ้อมเลย ครอบครัวค่อนข้างเข้าใจ”

“ตอนนี้ผมว่าผมประสบความสำเร็จในกีฬา E-Sport ในระดับหนึ่งแล้วนะ ผมมีเงินเดือน และสามารถส่งให้พ่อแม่ได้ แต่ผมก็ยังคิดว่าผมอยากไปแข่งระดับโลกสักครั้ง และจะไปให้ได้”

“หลัง ๆ ที่บ้านซื้อคอมมาให้ที่บ้าน เพราะว่าไม่ยอมให้ไปเล่นข้างนอก ผมเลยกลับจากเรียนก็มาฝึกทุกวันวันละ 2-3 ชั่วโมง”



ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองนักกีฬา E-Sport กลุ่มที่มีการสนับสนุน  
 “แม่เห็นเขาเล่นเกมนาน แม่เลยซื้อเก้าอี้แบบสูง ๆ แบรินค์ Champion ให้ เพราะกลัวว่า  
 จะปวด เมื่อย และก็มีซื้อพวกเมาส์ คีย์บอร์ดให้”

“แม่เห็นน้องเล่นเกมแม่ก็เป็นห่วง ไม่อยากให้เล่นข้างนอก แม่เลยซื้อให้ไว้เล่นที่บ้าน  
 อย่างน้อยเขาก็ยังเล่นอยู่ให้เราเห็น”

“ขอแม่ไปแข่งเกมที่สยาม แม่ก็ไม่ว่าอะไรคิดว่าเล่นสนุก ๆ กับเพื่อน ๆ แม่ก็ให้เค้าไป  
 แต่พอเค้ากลับมาเอาเงินมาให้แม่ แม่เองก็ตกใจว่าเล่นเกมที่ไหนแล้วได้เงินด้วย”

“น้องจบ ม.6 แล้วมาขอแม่เล่นเกม แม่ก็กลัวใจ แต่ด้วยความที่เค้าชอบ เค้าบอกว่าพอ  
 ไปแข่งแล้วสนุกมากเลยครับ แม่ก็ไม่อยากห้ามเลยสนับสนุนเค้า”

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการ E-Sport  
 “นักกีฬา E-Sport เขามีแรงจูงใจที่ไม่เหมือนกีฬาอื่น ๆ ตรงที่ว่านักกีฬา E-Sport เขามี  
 จุดมุ่งหมายที่แน่ชัด เขาไม่หยุด เขาทำทุกวิถีทางที่เขาจะทำ”

“จุดแตกต่างเลยนะที่จะเห็นได้ชัดว่าคนนี้ ไม่ใช่เกมเมอร์ แต่เป็นนักกีฬาคือความ  
 มั่นใจแบบเด่นชัดเลยนะ คำพูดที่แบบฟังแล้วแบบเฮ้ยวินี่ไม่น่าพูดแบบนี้ เป็นคนที่  
 แบบมี keyword อะไรบางอย่าง แรงบันดาลใจบางอย่างที่ฟังแล้วมั่นใจ มีแรงจูงใจมาก  
 พอ และที่สำคัญนักกีฬาต้องมีวินัยแบ่งเวลาเป็น ไม่ใช่ว่าจะเลิกเล่นก็ต่อเมื่อชนะ เป็น  
 ดัน”

จากการสังเกตผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งกลุ่มที่มีการสนับสนุน และไม่มีการ  
 สนับสนุน รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องได้พูดไปในทิศทางเดียวกันว่า การสนับสนุน และไม่  
 สนับสนุนไม่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ หรือลดแรงจูงใจลงได้เนื่องจากนักกีฬามีปัจจัยภายใน  
 และภายนอกมาจากหลากหลายปัจจัยที่ไม่ใช่ผู้ปกครอง โดยปัจจัยภายในได้แก่

1. ความหลงใหลในเกม หมายถึง นักกีฬาที่มีความชอบในการเล่นเกมนสูง โดยมีการตั้งเป้าหมายในระดับที่สูง เพื่อให้ตัวเองเก่งขึ้น แต่ยังคงเล่นเพื่อความสนุกสนาน และความตื่นเต้นในการเล่น

2. ความท้าทาย หมายถึง นักกีฬาถูกดึงดูดความยาก ที่ต้องใช้ทักษะการเล่นเกมที่ต้องใช้เทคนิคสูง และมีการทำกลยุทธ์ที่ซับซ้อน

3. ความชื่นชอบที่อยากจะทำเอง หมายถึง การที่ตนเองพัฒนาทักษะการเล่นเกม เพื่อให้ตนเองเก่งกว่าคู่แข่ง และเมื่อชนะจะมีความรู้สึกสนุกสนาน

ปัจจัยภายนอกได้แก่

1. เงินรางวัลจากการแข่งขัน หมายถึง กีฬา E-sport สามารถสร้างความมั่นคงเหมือนกับกีฬาอาชีพอื่น ๆ ได้เช่นกัน

2. ชื่อเสียง หมายถึง การมีชื่อเสียงจะสามารถช่วยให้พวกเขามีผลกระทัดใจในการแข่งขันมากขึ้น เนื่องจากคนไทยชอบติดตามนักแข่งที่มีชื่อเสียงจากการชนะก่อน

ซึ่งพฤติกรรมแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport ที่ได้รับปัจจัยข้างต้นเมื่อนำมาเทียบกับแนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory) มีความคล้ายกันดังนี้

Mcclelland, 1953 กล่าวว่าคนที่มนุษย์สำเร็จลุล่วงตามที่ได้ตั้งเป้าหมาย เกิดจากพฤติกรรมที่มีแรงขับเคลื่อนให้ดำเนินกิจกรรมไปจนสู่การประสบความสำเร็จ ซึ่งมนุษย์จะเป็นคนกำหนดเป้าหมายไว้สูงกว่าที่ปกติที่ตนจะทำได้ และชอบที่จะเสี่ยงกับกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งแรงจูงใจประกอบไปด้วย 3 สิ่งคือ

1. แรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ (Achievement Motive) คือแรงจูงใจที่อยากทำบางอย่างให้สำเร็จ โดยพยายามกำหนดมาตรฐานของการทำกิจกรรมนั้นไว้แล้ว และเกิดความสบายใจเมื่อทำตามมาตรฐานได้สำเร็จ

2. แรงจูงใจในความสัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือ แรงจูงใจที่ทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น ซึ่งอยากเป็นที่นิยม ชื่นชม หรือให้ชอบตนเอง โดยแรงจูงใจนี้จะผลักดันให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น

3. แรงจูงใจในเรื่องอำนาจ (Power Motive) คือ แรงจูงใจที่กระตุ้นให้ตนเองมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นทั้งบุคคลใกล้ตัว และบุคคลอื่นในที่ส่งผลกระทบต่อตนเองเกี่ยวกับการแสดงหาอำนาจ เพื่อให้ทำอะไรได้มากกว่าบุคคลอื่น

แนวคิดที่ 2 บรรยากาศที่สนับสนุนด้านสถานที่ และเวลาจากครอบครัวจะส่งผลให้นักกีฬา E-Sport เป็นนักแข่งมืออาชีพที่มีประสิทธิภาพ

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าบรรยากาศรอบข้างภายในบ้าน ส่งผลต่อทักษะของนักกีฬา E-Sport โดยตรง ถึงจะเป็นการสนับสนุนเพียงเล็กน้อย หรือไม่ได้สนับสนุนเป็นตัวเงินทอง ก็สามารถทำให้กลายมาเป็นนักกีฬา E-Sport ได้อย่างเต็มตัว

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มนักกีฬา E-Sport ที่เคยแข่งขันมาไม่น้อยกว่า 5 รายการในระดับประเทศในประเภทเกม FPS (First-person shooter) ได้พูดโดยอ้อมเกี่ยวกับการที่บรรยากาศรอบข้างที่เหมือนจะไม่สนับสนุนในตอนแรกเลย แต่ก็หันมาสนับสนุนในตอนหลัง ทำให้นักกีฬา E-Sport มีเป้าหมายที่แน่ชัด และอยากพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพมากกว่าการที่ไม่ได้รับสนับสนุน

“มีวันหนึ่ง แม่ผมเคยเอา CPU ไปซ่อนเพื่อไม่ให้ผมเล่นเกม และเคยหยิบเร้าเตอร์ไวไฟ เพื่อไม่ให้ผมมีเน็ตเล่น แต่ผมก็ยังสามารถไปเล่นที่อื่นได้”

“ตัวผมเองรู้แล้วว่าแม่ต้องออกไปทำงานตอน 8 โมงผมก็จะคือไม่ยอมตื่น ไปเรียนแม่ก็ตาม แต่ผมรู้ว่ายังไงแม่ก็ต้องไปทำงานปลุกผมไปเรื่อย ๆ ไม่ได้หอรอก และผมก็ทำสำเร็จผมไม่ต้องไปเรียน ผมได้นั่งเล่นเกม”

“บ้านผมทำร้านเกม และก็จะจะมีพวกพี่ที่อายุมากกว่าผมเยอะ ๆ มาชวนเล่นเกม ผมก็เลยเล่นเกมตามพี่ ๆ เค้า จนเขาชวนไปแข่ง ก็ได้ไปคุยกับแม่ แม่ก็ไม่ได้ว่าอะไร เพราะที่บ้านเข้าใจอยู่แล้ว ไม่เคยห้ามเลย”

“ช่วงม. ต้น แม่ก็ซื้อคอมมาให้ครับ เพราะว่าไม่ยอมให้ผมไปเล่นร้านเกม เพราะว่ามันน่ากลัวครับ”

“แรงบัลดาลใจหอรอกครับ ผมอะเคยไปงานที่พาราคอน ไปตั้งแต่เด็ก เป็นงานเกม และเห็นเขาแข่งเกมที่ผมเล่นอยู่ แล้วผมอยากแข่งบ้าง ผมก็เลยศึกษา หาทีมเล่นแบบจริงจัง และก็ซ้อมทุกวันหลังจากเลิกเรียนก็รีบกลับบ้านมาเล่นเกม”



ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง พบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่เน้นมีภาวะการสนับสนุน และติดตามนักกีฬา E-Sport อย่างต่อเนื่อง หรือมีการหาข้อมูล และวางแผนให้สำหรับนักกีฬา

“แม่นะไม่อยากจะเค้าไปเล่นข้างนอก เพราะไม่รู้ว่าจะข้างนอกอันตรายแค่ไหน ให้เล่นที่บ้านก็สบายใจกว่า เลยซื้อคอมให้เค้า”

“เค้าจะขอแม่ไปคู่แข่งที่สยาม แม่ก็ไปกับเค้าเพราะแม่คุยกับเค้าแล้วว่าแม่แค่พามาดูนะ แต่ต้องกลับไปตั้งใจเรียน แต่พอกลับมาบ้านเค้าก็เหมือนมีมุมมองที่กว้างมาก ๆ เจออะไรที่หลากหลาย เค้าก็ไม่ไปเรียนเดือนสองเดือน แม่ก็ปวดหัว แม่ก็ไปปรึกษาอาจารย์ อาจารย์ก็แนะนำให้ไปเรียน GED เป็นการสอบเทียบให้ได้วุฒิ.6 ถ้าเกิดนู่นนี่นั่นจริง ๆ ก็ยังเรียนต่อมหาลัยได้ แม่ก็ไปคุยกับน้อง และน้องก็ตกลงทำตามนะ หลังจากสอบเทียบเสร็จแม่ก็ปล่อยเขา แม่ก็ทำอะไรไม่ได้ ไม่อยากห้ามความชอบของเขา”

“การที่พ่อแม่สนับสนุนเนี่ย ไม่จำเป็นต้องลงไปคลุกคลี แต่ว่าแค่เข้าไปมีส่วนร่วมกับเขา แทนที่ลูกจะอยู่คนเดียว คุยกับเพื่อน ก็ยังมีเราสนับสนุน หลังจากนั้นเขาก็มีความสุขขึ้นนะ เขาไม่ได้ร้องขออะไรเลย เราขอให้เขาเรียนเขาก็แบ่งเวลามาให้ เพราะเหมือนเราเปิดใจกันมากขึ้น”

จากการสังเกตผู้ปกครองของนักกีฬา E-Sport ให้สัมภาษณ์พบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนนักกีฬาทางอ้อมไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนทางการเงิน และจิตใจ รวมถึงคำนึงถึงอนาคตให้กับลูกของตน ถ้าหากเส้นทางสาย E-Sport เกิดข้อผิดพลาด

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โค้ชของนักกีฬาพบว่าผู้ปกครองก็มีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะในการแข่งขันอย่างมาก

“น้องบางคนก็เห็นชัด ๆ เลยนะบางที่ถ้าชนะก็จะมีรางวัลที่บ้านบ้าง บางคนก็ถึงกับโทรหาที่บ้านเลยนะว่าชนะแล้ว แต่ก็มีน้องที่เฉย ๆ นะก็ปกติ”

“การฝึกทักษะในแบบของผมหรือ จริง ๆ ก็ไม่มีอะไรยากคือการที่เราสามารถลดสารที่ทำให้ตื่นเต้น หรือ Panic ได้จะทำให้เราได้เปรียบเพราะว่าสารตัวนั้นมันจะทำให้เรามีมือ

สั้น หรือง่าย ๆ ทำให้เหมือนกับไร้อารมณ์เหมือนหุ่นยนต์ หลังจากฝึกทุกครั้งจะให้นั่งสมาธิคุมสติ หรือขณะเล่นเองต้องคุมอารมณ์ไม่ให้ดีใจจนเกินไป หรือตื่นเต้น”

จากการสังเกตโค้ชของนักกีฬา E-Sport พบว่าผู้ปกครองส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะที่ส่งผลให้เป็นนักกีฬาอาชีพถ้าหากไม่สนับสนุนจะไม่สามารถเดินบนเส้นทางนี้ได้เลย

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการ E-Sport พบว่าหากผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสนับสนุนของนักกีฬา E-Sport จะทำให้นักกีฬานั้นมีอะไรที่โดดเด่นออกมาทั้งทักษะ และความคิด

“จากประสบการณ์ ขอยกตัวอย่างน้องที่ แข่งในรายการ TI Dota 2 เป็นรายการระดับโลกผมเคยได้เข้าไปคุย แม่เขาบอกว่าน้องไม่เคยขอให้มาช่วยเชียร์ หรือสนับสนุนอะไรเลยนะ ขอแค่ให้เขาได้ทำตามความชอบของเขา แม่น้องที่น่ารักก็ไปหาข้อมูลต่าง ๆ จนรู้ว่า E-Sport คืออะไร เพื่อหากเกิดเหตุอะไรอันตรายจะได้ปกป้องลูกได้ถูก ประมานนี้”

“ในบ้านเราเหมือนผู้ปกครองส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับกีฬานิดนี้ ทำให้น้อง ๆ หลายคนต้องหลอกที่บ้าน โกหกอะไรประมานนี้เพื่อซุ่มกับเพื่อน ถ้าหากพ่อแม่ช่วยและเข้าใจก็คิดว่าจะมีนักกีฬา E-Sport ที่มีคุณภาพในประเทศอีกเยอะเลย แค่ Support ในเรื่องสถานที่ก็ได้เพราะว่าแบบข้างนอกสมัยนี้ร้านเกมก็แพง การเดินทางอีก อะไรประมานนี้ ก็คิดว่าจะช่วยให้นักกีฬา E-Sport ไปได้ไกลมากยิ่งขึ้นนะ”

ทั้งนี้จากการสังเกตการสัมภาษณ์ทั้ง 4 กลุ่มพบว่าข้อเท็จจริงว่าผู้ปกครองโค้ช และผู้ที่เกี่ยวข้อง มีการแนะนำให้สนับสนุนนักกีฬาทางอ้อมทางด้านสถานที่ในการซ้อมแข่งขันของนักกีฬาเอง หรือการเตรียมตัวสำหรับอนาคต รวมถึงสนับสนุนด้านเวลาที่สามารถให้ทางนักกีฬาต้องมีการฝึกซ้อม หรือใช้เวลาไปกับการเล่นเกม ทั้งหมดนี้ทำให้บรรยากาศที่อาจจะไม่เหมือนการสนับสนุน แต่จริง ๆ แล้วเป็นการสนับสนุนโดยที่ส่งผลให้นักกีฬา E-Sport หลายคนประสบความสำเร็จ

ซึ่งพฤติกรรมของนักกีฬา E-Sport ที่ได้รับจากบรรยากาศรอบข้างนั้นเมื่อนำมาเทียบกับแนวคิดทฤษฎีบรรยากาศสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational Climate) มีความคล้ายกันดังนี้

พรรณวดี คำไชยวงศ์, 2564 ได้กล่าวไว้ว่าสภาพแวดล้อมที่ดีซึ่งประกอบไปด้วยครอบครัว และคนใกล้ชิดจะเป็นแรงจูงใจในการฟื้นฟู และพัฒนาส่งผลให้เกิดความสำเร็จ ซึ่งจากการเก็บข้อมูลในครั้งนี้บรรยากาศรอบข้างที่มีการสนับสนุนในด้านสถานที่ และเวลา ที่ทางผู้ปกครองสนับสนุนล้วนทำให้นักกีฬามีการเติบโตไปเป็นแชมป์ระดับประเทศได้สำเร็จ

Horn & Horn, 2007 กล่าวว่า ทักษะคติ และความเชื่อของผู้ปกครอง และคนใกล้ชิดทำให้ส่งผลในด้านพฤติกรรมของตนเอง และส่งผลให้เกิดกระทบต่อแรงจูงใจของนักกีฬา ซึ่งพฤติกรรมการสนับสนุน หรือการให้โอกาสกับลูกที่เป็นนักกีฬา ช่วยให้ เกิดทักษะคติ และความเชื่อของนักกีฬา ทำให้เกิดพฤติกรรมของนักกีฬาในอนาคต โดยจากการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ผู้ปกครองสนับสนุนโดยการให้บุตรของตนได้ไปแข่งขัน อนุญาตให้สามารถฝึกซ้อมที่แคมป์ได้ และมีการเปิดรับให้โอกาสลูกได้ไปลองในสิ่งที่ชอบ แต่มีการเตรียมแผนสำหรับอนาคตไว้แล้ว

แนวคิดที่ 3 การเพิ่มความรู้ให้กับกลุ่มผู้ใหญ่ และผู้ปกครอง จะช่วยให้กีฬา E-Sport ไปได้ไกลขึ้นอย่างก้าวกระโดด

จากแนวคิดที่ผ่านมา ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักไม่สามารถห้ามการตัดสินใจของบุตร และสนับสนุนในทางอ้อม ของการเป็นนักกีฬา E-Sport ได้หากนักบุตรของตนนั้นได้ทำการพิสูจน์ในการแข่งขัน หรือการได้รับรางวัลบางอย่างก่อน แต่จากทางผู้วิจัยที่สัมภาษณ์มาได้รับข้อมูลมาจำนวนไม่น้อยเลยที่ผู้ปกครองอนุญาตในการแข่งขันในกีฬา E-Sport แต่ค่อนข้างเป็นระดับมือสมัครเล่นทำให้เสียโอกาสตัวเองในการเรียนต่อ และทำให้กีฬา E-Sport ในประเทศไทยอ่อนแอลงเนื่องจากขาด 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1. ระเบียบวินัย 2. ความรับผิดชอบต่อสังคม เนื่องจากกีฬา E-Sport มีดราม่าเกี่ยวกับระเบียบวินัย หรือทำผิดกฎอยู่บ่อย ๆ หรือมาทำให้กีฬา E-Sport คุไปในทิศทางลบ ดังนั้นหากเข้ามาเป็นนักกีฬาแล้ว ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และสนับสนุนได้อย่างถูกต้อง ทางนักวิจัยจึงอยากช่วยส่งเสริมกีฬา E-Sport ให้ยั่งยืนผ่าน 2 ประเด็นจากบทสัมภาษณ์ต่อไป

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าการเป็นนักกีฬา E-Sport ที่ประสบความสำเร็จนั้นยากมากในประเทศไทย หรือประมาณ 10% จากนักกีฬาอาชีพทั้ง 14 ประเภท ซึ่งน้อยมากๆ ดังนั้นการเริ่มต้นจึงเป็นพื้นฐานสำคัญ

มากสำหรับนักกีฬา แต่จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้แค่ตัวนักกีฬาเอง แต่ต้องมีผู้ปกครองเป็นคนชี้แนะ และสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

“จุดเริ่มต้นการเป็นนักกีฬาคืออย่าหยุดที่จะพยายาม เพราะกีฬาบางกีฬาต้องยอมถึงขนาดว่าเลิกเรียกให้กีฬา เพื่อให้ตัวเองได้เป็นนักกีฬาอาชีพ แต่ตรงจุดนี้เราไม่ได้เพราะบริบทของกีฬา E-Sport ต่างจากกีฬาประเภทอื่น มันไม่เหมือนกันเพราะฉะนั้นคือเราต้องช่วยกันทั้งเรา และที่สำคัญครอบครัวของนักกีฬา ช่วยตั้งแต่ต้นน้ำยันปลายน้ำ พ่อแม่ก็ต้องเรียนรู้ในการช่วย Support น้องให้ถูกต้อง ถ้าหากเป็นนักกีฬา E-Sport ที่ประสบความสำเร็จบอกเลยว่าคุณแม่ โคตรเก่ง เก่งกว่า เจ ชนาธิป เก่งกว่ากีฬาประเภทอื่น ๆ เพราะกีฬา E-Sport นี้และยากที่สุดทั้งสังคม และทักษะ”

“ยกตัวอย่างกีฬา E-Sport ก็เหมือนกีฬาสนุกเกอร์ การที่เด็กจะฝึกซ้อมได้นั้นคือพ่อแม่ต้องส่งเสริมด้วยเพราะว่าหนึ่งเขาอาจจะมองว่าสนามสนุกเกอร์ก็คือเป็นเหมือนแหล่งอบายมุข มีการพนัน มีกลิ่นบูหรีกันอะไรเงี้ย พ่อแม่ก็ต้องคิดว่าเราต้องส่งเสริมลูกยังไง ต้องทำยังไงถึงให้ลูกได้หัดเล่นสนุกเกอร์ กีฬา E-Sport ก็เหมือนกันถ้าครอบครัวพ่อแม่ส่งเสริม เช่นต้องซัดยังไงต้องสอนยังไง จะดีกว่าไหม หากพวกเขาเห็นว่า E-Sport คืออะไร”

“เอาจริง ๆ คนไทยผู้ใหญ่หลายคนยังไม่รู้จักกีฬา E-Sport เลยเมื่อเดือนก่อนผมนัดประชุมกรรมการ เขาไม่เข้าใจเกี่ยวกับบริบทของกีฬา E-Sport แน่นอนว่ากีฬา Dota 2 ที่ใหญ่ที่สุดมีงานการลงทุนเยอะที่สุด พวกเขาไม่รู้ แต่พอบอกว่าเงินรางวัล 700 ล้านบาท ทุกคนในห้องผู้ใหญ่ 30 กว่าคนฮือฮาหมด สงสัยว่าเป็นไปได้หรือ แต่จริง ๆ แล้วเงินรวมรางวัล 1,000 กว่าล้านบาท ถ้าทุกคนรู้อะไรเรื่องนี้ว่าอุตสาหกรรม E-Sport ใหญ่ขนาดไหน เติบโตแค่ไหน มีมูลค่าแค่ไหน อันนี้คือสิ่งที่ต้องมองใหม่เพราะเค้ามองไม่ออกว่าต้อง expose ยังไง”

“อยากให้น้องที่อยากเป็นนักกีฬานะ แนะนำว่าให้ไปคุยกับพ่อแม่ให้มากขึ้น พอถึงเวลานึงลองเข้าไปแข่งขันบางรายการหาประสบการณ์ และมาทวนดูว่าสิ่งที่เราทำไม่ดีคือตรงไหน ต่อมาถ้ามีโอกาส และยังรักอยู่ให้ชวนพ่อแม่เข้ามาอบรมกับสมาคม เพื่อช่วยส่งเสริม ดูกระบวนการว่าเป็นอะไรยังไง หลังจากออกมาอบรมแล้วถ้ายังมีความคิดเหมือนเดิม ตัวนักกีฬาเอง กับผู้ปกครองก็ต้องช่วยกันไปด้วยกันกับสมาคม

เพราะครอบครัวคือส่วนสำคัญมากในการสนับสนุน ไม่ใช่ให้เขาไปลองถูกลองผิดเอง”

“มันยังมีหลายคนที่ผมรู้จักคือเขาเป็นคนเล่นเกม หรือเป็นเด็กที่เก่งกว่าพี่ที่เล่นเกมด้วยซ้ำไป แล้วเขาเก่งมากแต่เค้ารู้ว่าที่บ้านไม่ซัพพอร์ตก็เลยแบบเล่นในกลุ่มเจิบ ๆ เก็บไว้เลยรู้สึกว่าจะจริง ๆ แล้ววงการเรายังมีคนเก่งมากกว่านี้แต่แค่ด้วยภาพของเด็กติดเกมเองก็ตาม หรืออาชีพอีสปอร์ตที่มันยังไม่รู้ ไม่ดูเป็นภาพบวกมากพอ ก็เลยทำให้หลายคนยังไม่ค่อยเปิดตัว”

“มีพ่อแม่เคยมาปรึกษาเหมือนกันว่าลูกติดเกมมากทำไงดี แบบลูกจะเป็นนักกีฬา E-Sport ทำไงดี ผมเลยแนะนำว่าให้เข้ามาพิสูจน์ฝีมือของเขาให้พ่อแม่ดู ถ้าเขาพอมีศักยภาพ มีมุมมองความคิด มีระเบียบวินัย ไม่ใช่อารมณ์ผมถึงจะแนะนำต่อได้ แต่ถ้าหากน้องบ้างคนใช้ E-Sport เป็นช่องทางในการเล่นต่อผมก็จะบอกพ่อแม่ของเขาไปตรง ๆ ดังนั้นผมจะอยากให้พ่อแม่ทุกคนแยกให้ออกระหว่างลูกเล่นเกม กับลูกที่เป็นนักกีฬาครับ”

“พ่อแม่มีส่วนในเรื่องของความกดดันของนักกีฬาเหมือนกันนะ พ่อแม่สนับสนุนเห็นได้เลยนะว่านักกีฬาเองอะ จะไม่เครียดเพราะเล่นเต็มที่เพราะเหมือนฉันเลือกเดินทางถูกแล้ว ก็จะเล่นให้ดีที่สุด แต่ในทางกลับกันมีน้องคนหนึ่งที่เครียดมากเพราะกลัวว่าตัวเองเลือกทางผิดเพราะพ่อแม่คาดหวังมาก ก่อนเข้ามาครอบครัวไม่สนับสนุน มันก็ทำให้การเล่นเกม drop ลงเหมือนกันนะ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นจะช่วย Support น้องเขาก็ควรช่วยให้ถูกวิธีมากกว่ามาเพิ่มความกดดันจากตัวของเด็ก”

“มีนักกีฬาที่เหมือนจะไม่ค่อยได้ลงแข่งขัน แต่มีชื่อเสียงในวงการเกม เขาก็เหมือนเป็น Streamer นั้นและ เข้า Live อะไรไปบางอย่าง หรือว่าเอาไม่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมในการที่จะเป็นตัวอย่างให้กับกีฬานี้ มันก็จะทำให้กลับกลายเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีให้กับวงการ E-Sport ไป และเราควบคุมไม่ได้เป็นต้น เลยอยากให้นักกีฬาที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมกันด้วยเพื่อผลักดันกีฬา E-Sport”



จากการสังเกตผู้เชี่ยวชาญ และผู้เกี่ยวข้องพบว่าครอบครัวที่มีความรู้เกี่ยวกับกีฬา E-Sport มีผลโดยตรงต่อการเป็นนักกีฬา E-Sport อาชีพอย่างเห็นได้ชัด หากเราเพิ่มการสื่อสาร หรือเพิ่มข้อมูลที่เหมาะสมกับกลุ่มครอบครัว คาดว่าจะช่วยเพิ่มนักกีฬา E-Sport ให้มีศักยภาพในประเทศไทยต่อไปได้ หรือปลูกฝังให้เป็นนักกีฬาที่ดี ที่สามารถเป็นแบบอย่างต่อไปได้ผ่าน 2 ประเด็นคือ 1. ระเบียบวินัย และ 2. ความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้กีฬา E-Sport เป็นที่ยอมรับในสังคมไทยได้มากขึ้น

#### 4.5 ประเด็นความเห็นต่าง

จากที่ทางผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้นการที่นักกีฬาได้รับการสนับสนุนหรือไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองไม่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจแข่งขันของนักกีฬา E-Sport นั้นทางผู้วิจัยคิดว่าผู้ปกครองยังคงเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport หากศึกษาแนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory) ยังมีกล่าวถึงแรงจูงใจในความสัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือ แรงจูงใจที่ทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น จากคำกล่าวของ (McClelland, 1953) ทำให้คิดว่านักกีฬาเองยังต้องมีการพิสูจน์ตนเองเพื่อให้ผู้ปกครองยอมรับขึ้นพื้นฐาน เพื่อให้ก้าวเข้ามาเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ จึงทำให้ผู้วิจัยคิดว่าการที่มีครอบครัวสนับสนุนจะทำให้แรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport ชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมถึงยังไม่มีภาวะความกดดันเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับจากผู้คนรอบข้าง



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยหัวข้อ “เปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างนักกีฬา E-Sport ที่มีครอบครัวสนับสนุน และไม่สนับสนุน” มุ่งศึกษาพฤติกรรมที่ทำให้ให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ และพัฒนาในกีฬา E-Sport รวมถึงศึกษามุมมองต่าง ๆ จากผู้ที่เกี่ยวข้องในกีฬา E-Sport โดยมีจุดประสงค์เพื่อความเข้าใจ และสนับสนุนนักกีฬาได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ประเภทกีฬา E-Sport อาชีพเติบโตไปอย่างยั่งยืนในอนาคต รวมไปถึงศึกษาปัจจัยเพื่อนำไปสู่การพัฒนาของนักกีฬา E-Sport ในอนาคต โดยวิจัยนี้ทำเพื่อตอบคำถามการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษา และเปรียบเทียบผลกระทบ หรือผลลัพธ์ที่นักกีฬา E-Sport ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว ต่อการพัฒนาทักษะ และความสำเร็จของนักกีฬา ทั้งสองกรณี
2. เพื่อหาความสอดคล้องของการสนับสนุน และไม่สนับสนุนต่อแรงจูงใจที่เกิดจากตัวนักกีฬา E-Sport แต่ละท่าน
3. เพื่อพัฒนาแนวทางการตลาดสำหรับในกลุ่มผู้ปกครองเพื่อความเข้าใจ และพัฒนาการสนับสนุนที่เหมาะสมสำหรับนักกีฬา E-Sport ทั้งสองกรณีได้อย่างถูกต้อง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทางผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์เทียบเคียงกับแนวคิด และทฤษฎี มาเป็นแนวคิดสำคัญเพื่อหาข้อสรุปในการเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนากีฬา E-Sport อาชีพต่อไป

#### 5.2 สรุปแนวคิดหลัก

จากทางผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ผ่านกระบวนการจัดระเบียบข้อมูล พร้อมกับวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 2 ทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดบรรยากาศสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational climate) และ ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory) ซึ่งทางผู้วิจัยได้ตกผลึกเป็นแนวคิดสำคัญที่น่าสนใจทั้งหมด 3 แนวคิด โดยแต่ละแนวคิดสรุปได้ดังนี้

## **แนวคิดที่ 1 การสนับสนุนหรือไม่สนับสนุนจากผู้ปกครองไม่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจแข่งขันของนักกีฬา E-Sport**

เริ่มต้นก่อนเริ่มการวิจัย ทางผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการที่ผู้ปกครองสนับสนุนนั้น จะช่วยให้นักกีฬา E-Sport ได้รับแรงจูงใจจากทางผู้ปกครอง แต่เมื่อได้รับข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มนักกีฬา E-Sport ที่ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้รับการสนับสนุน รวมถึงกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องของนักกีฬา E-Sport ทำให้ได้เห็นมุมมองที่ต่างออกไป โดยจากการวิเคราะห์จากทางผู้วิจัยนักกีฬา E-Sport ไม่ว่าจะได้รับการสนับสนุน ไม่ส่งผลต่อการสร้างแรงจูงใจในการผลักดันให้ตนเองเป็นนักกีฬา E-Sport หรือในทางกลับกันการไม่สนับสนุนไม่ได้ช่วยให้นักกีฬา E-Sport บั่นทอนการอยากที่จะเป็นหรือไม่สามารถลดแรงจูงใจของคนที่อยากเป็นนักกีฬา E-Sport ได้ เนื่องจากนักกีฬา E-Sport นั้นมีปัจจัยภายใน และภายนอกที่ผลักดันแรงจูงใจที่หลากหลายปัจจัยที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้ปกครอง โดยทางผู้วิจัยได้สรุปปัจจัยทั้งภายใน และภายนอก ดังนี้

ปัจจัยภายใน ได้แก่

1. ความหลงใหลในเกม หมายถึง นักกีฬาที่มีความชอบในการเล่นเกมส์สูง โดยมีการตั้งเป้าหมายในระดับที่สูง เพื่อให้ตัวเองเก่งขึ้น แต่ยังคงเล่นเพื่อความสนุกสนาน และความตื่นเต้นในการเล่น
2. ความท้าทาย หมายถึง นักกีฬาถูกดึงดูดความยาก ที่ต้องใช้ทักษะการเล่นเกมส์ที่ต้องใช้เทคนิคสูง และมีการทำกลยุทธ์ที่ซับซ้อน
3. ความชื่นชอบที่อยากจะเอาชนะ หมายถึง การที่ตนเองพัฒนาทักษะการเล่นเกมส์เพื่อให้ตัวเองเก่งกว่าคู่แข่ง และเมื่อชนะจะมีความรู้สึกสนุกสนาน

ปัจจัยภายนอกได้แก่

1. เงินรางวัลจากการแข่งขัน หมายถึง กีฬา E-sport สามารถสร้างความมั่นคงเหมือนกับกีฬาอาชีพอื่น ๆ ได้เช่นกัน
2. ชื่อเสียง หมายถึง การมีชื่อเสียงจะสามารถช่วยให้พวกเขามีผลกระทัดใจในการแข่งขันมากขึ้น เนื่องจากคนไทยชอบติดตามนักแข่งที่มีชื่อเสียงจากการชนะก่อน

ซึ่งพฤติกรรมแรงจูงใจของนักกีฬา E-Sport สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement goal theory) มีความคล้ายกันดังนี้

Mcclelland, 1953 กล่าวว่า การที่มนุษย์สำเร็จลุล่วงตามที่ได้ตั้งเป้าหมาย เกิดจากพฤติกรรมที่มีแรงขับเคลื่อนให้ดำเนินกิจกรรมไปจนสู่การประสบความสำเร็จ ซึ่ง

มนุษย์จะเป็นคนกำหนดเป้าหมายไว้สูงกว่าที่ปกติที่ตนจะทำได้ และชอบที่จะเสี่ยงกับกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งแรงจูงใจประกอบไปด้วย 3 สิ่งคือ

1. แรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ (Achievement Motive) คือแรงจูงใจที่อยากทำบางอย่างให้สำเร็จ โดยพยายามกำหนดมาตรฐานของการทำกิจกรรมนั้นไว้แล้ว และเกิดความสบายใจเมื่อทำตามมาตรฐานได้สำเร็จ

2. แรงจูงใจในความสัมพันธ์ (Affiliation Motive) คือ แรงจูงใจที่ทำให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น ซึ่งอยากเป็นที่นิยม ชื่นชม หรือให้ชอบตนเอง โดยแรงจูงใจนี้จะพลักให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น

3. แรงจูงใจในเรื่องอำนาจ (Power Motive) คือ แรงจูงใจที่กระตุ้นให้ตนเองมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นทั้งบุคคลใกล้ชิด และบุคคลอื่นในที่ส่งผลกระทบต่อตนเองเกี่ยวกับการแสดงหาอำนาจ เพื่อให้ทำอะไรได้มากกว่าบุคคลอื่น

จากทฤษฎีแสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจในกลุ่มนักกีฬา E-Sport นั้นมีแรงจูงใจ 3 สิ่งตามทฤษฎีเป็นพื้นฐาน จึงเป็นข้อสรุปของแนวคิดที่ว่า “การสนับสนุนหรือไม่สนับสนุนจากผู้ปกครอง ไม่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจแข่งขันของนักกีฬา E-Sport” ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้ปกครองหรือครอบครัวไม่ส่งผลต่อการเป็นนักกีฬา E-Sport ที่มีประสิทธิภาพได้

**แนวคิดที่ 2** บรรยากาศที่สนับสนุนด้านสถานที่ และเวลาจากครอบครัวจะส่งผลให้นักกีฬา E-Sport เป็นนักแข่งมืออาชีพที่มีประสิทธิภาพ

จากการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 กลุ่มล้วนให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันเกี่ยวกับบรรยากาศรอบข้างภายในบ้านที่ส่งผลโดยตรงต่อทักษะของนักกีฬา E-Sport แม้จะเป็นการสนับสนุนเพียงเล็กน้อย หรือไม่ได้สนับสนุนด้วยตัวเงินทอง ก็สามารถผลักดันให้เป็นนักกีฬา E-Sport ได้มีประสิทธิภาพ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการจะได้เริ่มต้นเป็นนักกีฬา E-Sport ล้วนมาจากครอบครัวเป็นลำดับแรก

ซึ่งพฤติกรรมของนักกีฬา E-Sport ที่ได้รับจากบรรยากาศรอบข้างนั้นเมื่อนำมาเทียบกับแนวคิดทฤษฎีบรรยากาศสร้างแรงบันดาลใจ (Motivational Climate) มีความคล้ายกันดังนี้

พรรณวดี คำไชยวงศ์, 2564 ได้กล่าวไว้ว่าสภาพแวดล้อมที่ดีซึ่งประกอบไปด้วยครอบครัว และคนใกล้ชิดจะเป็นแรงจูงใจในการฟื้นฟู และพัฒนาส่งผลให้เกิดความสำเร็จ ซึ่งจากการเก็บข้อมูลในครั้งนี้บรรยากาศรอบข้างที่มีการสนับสนุนในด้าน

สถานที่ และเวลา ที่ทางผู้ปกครองสนับสนุนล้วนทำให้นักกีฬามีการเติบโตไปเป็นแชมป์ระดับประเทศได้สำเร็จ

Horn & Horn, 2007 กล่าวว่า ทักษะ และความเชื่อของผู้ปกครอง และคนใกล้ชิดทำให้ส่งผลในด้านพฤติกรรมของตนเอง และส่งผลให้เกิดกระทบต่อแรงจูงใจของนักกีฬา ซึ่งพฤติกรรมการสนับสนุน หรือการให้โอกาสกับลูกที่เป็นนักกีฬา ช่วยให้ เกิดทัศนคติ และความเชื่อของนักกีฬา ทำให้เกิดพฤติกรรมของนักกีฬาในอนาคต โดยจากการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ผู้ปกครองสนับสนุนโดยการให้บุตรของตนได้ไปแข่งขัน อนุญาตให้สามารถฝึกซ้อมที่แคมป์ได้ และมีการเปิดรับให้โอกาสลูกได้ไปลองในสิ่งที่ชอบ แต่มีการเตรียมแผนสำหรับอนาคตไว้แล้ว

ดังนั้นข้อสรุปที่ได้จากแนวคิดนี้คือ การสนับสนุนนักกีฬา E-Sport ก่อนที่จะมาเป็นนักกีฬา E-Sport มีอาชีพนั้นส่วนมากได้รับการสนับสนุนแต่อาจจะไม่เหมือน การสนับสนุนโดยตรง แต่หากมองลงไปแล้วทางผู้วิจัยได้ตกผลึกจากประโยชน์ที่มีการ พูดถึงอยู่บ่อยครั้ง ได้แก่การได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในด้านสถานที่ และด้าน เวลา เพื่อให้มีพื้นที่ในการฝึกซ้อม หรือการจัดสรรเวลาของนักกีฬานั้นจะทำให้ นักกีฬา สามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง และยังคงคิดว่าไปซ้อมในสถานที่ข้างนอก ในเรื่องของข้อจำกัดทางด้านเวลา หรือความอันตรายจากสถานที่ภายนอก

### **แนวคิดที่ 3 การเพิ่มความรู้อีกกับกลุ่มผู้ใหญ่ และผู้ปกครอง จะช่วยให้กีฬา E-Sport ไปได้ไกลขึ้นอย่างก้าวกระโดด**

จากการเก็บข้อมูล และสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่เกี่ยวข้องในสายกีฬา อาชีพ E-Sport จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่ากีฬา E-Sport ในประเทศไทยอ่อนแอลง เนื่องจากขาด 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1. ระเบียบวินัย 2. ความรับผิดชอบต่อสังคม เนื่องจากกีฬา E-Sport มีครมามีเกี่ยวกับระเบียบวินัย หรือทำผิดกฎอยู่บ่อย ๆ หรือมาทำ ให้กีฬา E-Sport คูไปในทิศทางลบ ดังนั้นหากเข้ามาเป็นนักกีฬาแล้ว ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และสนับสนุนได้อย่างถูกต้อง ทางนักวิจัยจึงอยากช่วยส่งเสริมกีฬา E-Sport ให้ยั่งยืน ผ่าน 2 ประเด็นนี้

สรุปได้ว่าผู้ปกครอง หรือครอบครัวมีผลต่อการเป็นนักกีฬา E-Sport อาชีพ อย่างมาก เนื่องจากผู้ปกครองที่ขาดความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาประเภทนี้จะไม่สามารถผลักดัน หรือสนับสนุนบุตรตนเองที่มีความสามารถได้เลย หรือในทางตรงกันข้ามหากผู้ปกครองไม่มีความเข้าใจ และตัดสินใจผิดอาจจะทำให้เด็กคนนั้นเดินในทางที่ผิดเช่น

บุตรอาจจะอ้าง E-Sport เพื่อแข่งขัน แต่จริง ๆ แล้วต้องการเล่นเกมเพียงเท่านั้น ดังนั้น การให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬา E-Sport จะสามารถส่งเสริม และสนับสนุนได้อย่างเหมาะสมในกีฬา E-Sport ต่อไปได้อย่างยั่งยืน

### 5.3 ข้อควรปรับปรุง และข้อเสนอแนะ

จากที่ทำการหาข้อมูลรวบรวมในงานวิจัยเล่มนี้สิ่งที่ยังขาดไปคือมุมมอง และทัศนคติของนักกีฬา E-Sport เพศหญิง ทำให้ขาดข้อมูลแรงจูงใจ หรือการสนับสนุน เนื่องจากสิ่งแวดล้อมเพศชาย และเพศหญิงค่อนข้างมีความแตกต่างกัน ดังนั้นแรงจูงใจ หรือทักษะต่าง ๆ ทางผู้วิจัยคาดว่าจะมีส่วนที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามหากผู้ที่สนใจต่อยอด หรือศึกษางานวิจัยที่ใกล้เคียงจากงานวิจัยนี้สามารถศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่กว้างมากขึ้น หรือลองศึกษาเชิงปริมาณเพื่อหาความใกล้เคียง หรือสอดคล้องจากงานวิจัยเล่มนี้ หรือศึกษาหาปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดทักษะการเล่นกีฬา E-Sport ที่ทำให้ประสบความสำเร็จ เนื่องจากในงานวิจัยเล่มนี้ศึกษาหาปัจจัยเฉพาะการสนับสนุน หรือไม่สนับสนุนจากครอบครัวเท่านั้น

### 5.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

#### 5.4.1 ได้เปิดมุมมองกว้างขึ้นเกี่ยวกับกีฬาอาชีพ E-Sport

ก่อนการศึกษาผู้วิจัยยังมีมุมมองที่ว่านักกีฬา E-Sport ในประเทศไทยยังกำลังกับคนที่เล่นเกมเก่ง และในมุมมองหลาย ๆ คนมองว่าการเล่นเกมยังถูกมองเป็นเชิงลบเสมอ แต่เมื่อได้ทำวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้มีโอกาสในการสัมภาษณ์ในหลากหลายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-Sport รวมถึงพ่อแม่ของนักกีฬา E-Sport ด้วยเช่นกัน ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นมุมมองที่ว่ากีฬา E-Sport นั้นเป็นกีฬาที่สามารถเลี้ยงชีพของตนเองได้ เป็นกีฬาที่ต้องมีความชำนาญมากกว่ากีฬาอาชีพอื่น ๆ จำเป็นต้องมีความอดทนในการผ่านแต่ละด่านในการยอมรับทางสังคม และที่สำคัญต้องมีแรงจูงใจที่แน่วแน่ ซึ่งกีฬาประเภทนี้ไม่ว่าใครจะมาเป็นนักกีฬา E-Sport ได้ และถ้าได้มาเป็นแปลว่านักกีฬาคนนั้นได้พิสูจน์ตัวเองมาแล้วว่ามีความพากเพียร มุ่งมั่น อดทนเป็นที่สุด โดยกีฬา E-Sport นั้นยังได้สร้างอาชีพให้กับคนหลาย ๆ คนที่มีความชอบแบบเดียวกัน เช่น นักพากย์ นักวิเคราะห์ สตรีมเมอร์ กรรมการแข่งขัน หรือโค้ชของทีมสโมสรก็ตาม



#### 5.4.2 ช่วยให้อ่านใจพฤติกรรมกรรมการสนับสนุนในกลุ่มครอบครัว และวงการ E-Sport

เนื่องจากทางผู้วิจัยได้มีการสอบถามเชิงลึกในกลุ่มผู้ปกครอง ทุกคนได้พูดเป็นเสียงเดียวกันว่าพวกเขาต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับ E-Sport เองจากการหาในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งบางท่านเกิดการตัดสินใจให้เป็นนักกีฬา E-Sport ที่ช้า บางท่านตัดสินใจได้เลย แต่ทุกท่านล้วนมีความกังวลเกี่ยวกับสายกีฬาอาชีพประเภทนี้ และสนับสนุนในสิ่งที่นักกีฬาร้องขอเท่านั้น ทางผู้วิจัยจึงได้เห็นจุดบอดตรงนี้ว่าจริง ๆ แล้วควรจะมี Academy Sport สำหรับกีฬาประเภทนี้เพื่อให้ความรู้กับผู้ปกครอง และตัวของบุตรที่จะเป็นนักกีฬาในอนาคตด้วย เพื่อช่วยคัดกรองระหว่างนักกีฬา กับผู้เล่นเกมทั่วไป รวมถึงให้ความรู้เกี่ยวกับผู้ปกครองในการสนับสนุนได้อย่างเหมาะสม และช่วยปลูกฝังพฤติกรรมนักกีฬาอาชีพ E-Sport ให้เป็นนักกีฬาที่ดีได้ในอนาคต เพื่อช่วยให้กีฬา E-Sport เติบโตอย่างยั่งยืนในภายภาคหน้า



## บรรณานุกรม

- โมลี สุทธิโมลีโพธิ. (2563). ลักษณะของบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 อนุรักษ์ สายพิน และวรัชญ์ คุรุจิต, (2565). แนวทางการจัดการการสื่อสารและผลกระทบของอี  
 สปอร์ตในสังคมไทย, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ชลหทัย ทองตะนูนาม. (2553). เป้าหมายใฝ่สัมฤทธิ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตสมัครเล่น, มหาวิทยาลัยศรีนคร  
 รินทรวิโรฒ
- พรรณวดี คำไชยวงศ์. (2564). การแปลงเปลี่ยนพฤติกรรมและความสำเร็จในการกลับคืนสู่สังคม  
 จากนักโทษสู่นักกีฬาอาชีพ, คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศศิพิมล พรชิตกิตติพร. (2562). แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการทำงานของผู้ฝึกสอนส่วนบุคคลของฟิต  
 เนสในเขตกรุงเทพมหานคร, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อรรถพล ภูดวงจิตร. (2565). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล, จุฬาลงกรณ์  
 มหาวิทยาลัย
- Fanni Bányai, Ágnes Zsila, Mark D. Griffiths, Zsolt Demetrovics and Orsolya Király, (2020),  
 Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to  
 Become a Professional E-sport Player, Stanford University, United States
- Harter, S. (1978). Effectance motivation reconsidered. *Human Development*, 21, pp 34-64.
- Holt, Nicholas L.; et al. (2009). Youth Sport Parenting Styles and Practices. *Journal of  
 Sport and Exercise Psychology*. pp. 37-59.
- Horn, T.S.; & Horn, J.L. (2007). Family Influences on Children's Sport and Physical Activity  
 Participation, Behavior, and Psychosocial Responses. In G. Tenenbaum & R.C.  
 Eklund (Eds.). *Handbook of Sport Psychology* (3rd edition). pp.685-711.
- McClelland, David C. (1953). *The Achievement Motive*. NY: Apleton Century Crofts.
- Richard J. Keegan, Chris G. Harwood, Christopher M. Spray, David E. Lavallee. (2008). A  
 qualitative investigation exploring the motivational climate in early career sports  
 participants: Coach, parent and peer influences on sport motivation, Department of  
 Sport, Coaching and Exercise, University of Lincoln, Brayford Pool, Lincoln LN6  
 7TS, UK

## บรรณานุกรม (ต่อ)

Smith, Ronald E.; et al. (2007). Effects of a Motivational Climate Intervention for Coaches on Young Athletes' Sport Performance Anxiety. *Journal of Sport & Exercise Psychology*. pp: 39-59.

