

บทความวิจัย

เจตคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรมของวัยรุ่นที่พร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม

Attitudes, Motivations and Behaviors of Adolescents Who are Ready for Games-Related Careers

ชุตินา มีแสง (Chutima Meesang)*

คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์ (Komsan Kiatrungrit)**

วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (Wimonthip Musikaphan)***

วัลลภ อัจสิริยะสิงห์ (Wanlop Atsariyasing)****

Received: March 21, 2023

Revised: April 20, 2023

Accepted: May 31, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเจตคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรมของวัยรุ่น ที่พร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม สัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ วัยรุ่นอายุระหว่าง 13-18 ปีและผู้ปกครอง โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและวิเคราะห์โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์ระหว่างพฤษภาคมถึงมิถุนายน พ.ศ. 2565 รหัสโครงการ MU-MOU 170/2565 (IRB3)

ผลการศึกษาพบว่า เจตคติต่ออาชีพเกี่ยวกับเกม มีมุมมองต่อลักษณะของอาชีพแบ่งเป็น 3 มุมมอง คือ 1) อาชีพยังไม่มั่นคง รายได้ไม่แน่นอน เป็นเพียงช่องทางหารายได้เสริม 2) อาชีพมีความมั่นคง สร้างรายได้ต่อเนื่อง ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถของตนเอง 3) เป็นอาชีพที่น่าจะเติบโตในอนาคต ด้านแรงจูงใจที่จะประกอบ อาชีพเกี่ยวกับเกม ได้แก่ 1) ชื่นชอบการเล่นเกม 2) ความสบาย อิสระในการทำงาน 3) ความท้าทาย พิสูจน์ความสามารถ 4) อิทธิพลของการรับชมสื่อ 5) ต้องการเป็นเหมือนบุคคลที่ชื่นชอบ 6) การยอมรับจาก

****Corresponding author: Wanlop Atsariyasing ; E-mail: wanlop.atr@mahidol.edu

*วท.ม. นักศึกษาปริญญาโท โครงการร่วมคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล และสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล (Student, Master of Science, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University and National Institution of Child and Family Development, Mahidol University)

**อาจารย์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล (Instructor, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University)

***อาจารย์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล (Instructor, National Institution of Child and Family Development, Mahidol University)

****อาจารย์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล (Instructor, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University)

ผู้อื่น 7) รายได้ 8) โอกาสสู่อาชีพอื่นในวงการเกม พฤติกรรมของความพร้อมประกอบอาชีพแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ผู้ที่มีการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น 2) ผู้ที่มีการฝึกฝนทักษะอย่างจริงจังและในปัจจุบันมีการทดลองทำเป็นงานอดิเรก 3) ผู้ที่เคยมีการฝึกฝนทักษะอย่างจริงจังและเคยทดลองทำเป็นงานอดิเรก แต่ปัจจุบันหยุดทำชั่วคราว โดยสรุป ความพร้อมที่จะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมของวัยรุ่นนั้น มีลำดับขั้นพฤติกรรม ซึ่งแต่ละขั้นจะต้องมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่รู้ ไม่ทิ้งการเรียน มีแผนสำรองอาชีพอื่น การสนับสนุนจากครอบครัวที่ดี และความพร้อมของอุปกรณ์

คำสำคัญ: เจตคติ, แรงจูงใจ, พฤติกรรม, อาชีพเกี่ยวกับเกม, วัยรุ่น

Abstract

This descriptive research aimed to study the attitudes, motivations, and behaviors of adolescents who are ready for games-related careers. The data were collected by in-depth interviewing adolescents aged 13 to 18 and their parents, using semi-structured interviews. The obtained data were analyzed by using content analysis for qualitative data. The interviews were conducted between May and June 2022. This research has been certified by the MU-MOU Institutional Review Board (IRB3) under certification number 170/2565.

The results showed that the informants' attitudes towards games-related careers were three different aspects: these were 1) job insecurity, instable salary, being only an alternative way to make money, 2) sustainable career, continuity of salary, opportunity depending on self-capacity, and 3) being a job expected to growth in the future. Motivations were: 1) desire of playing games, 2) work flexibility and comfortability, 3) challenges to prove self-capacity, 4) influences of media, 5) desire of being as an idol, 6) being accepted by others, 7) salary, and 8) opportunity for other games-related careers. Different well-prepared behaviors for games-related careers were divided into three groups including those with, i.e., 1) basic knowledge, 2) some experiences and skills with current career-related activities as hobbies, and 3) some experiences and skills without such hobbies at the present. In conclusion, the behavior of well-preparation for games-related careers among the adolescents has several processes. In each step of the process, a person is required to be disciplined, responsible, and acknowledgeable. The person should continue learning and have a second plan for other simultaneous careers together with good family support and adequate relevant tools.

Keywords: Attitudes, Motivations, Behaviors, Games-related careers, Adolescents

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พัฒนาการวัยรุ่นตามทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial development) ของ Erikson อยู่ในระยะ Identity vs. role confusion (อายุ 13-20 ปี) เป็นช่วงวัยของการเสริมสร้างอัตลักษณ์และบทบาทของตนเอง ประกอบกับเริ่มมองโอกาสสำหรับอนาคตหากพัฒนาการในระยะนี้ล้มเหลวจะเกิดความสับสนในบทบาท (Role confusion) และความสำคัญของตนเองในสังคม (Lloyd, 1985) ทั้งนี้ การค้นหาตนเองของวัยรุ่น มีความสำคัญกับการเลือกประกอบอาชีพในอนาคตเป็นอย่างมาก Havighurst อธิบายถึง Developmental task ของวัยรุ่นว่า ต้องสร้างจุดมุ่งหมายทางอาชีพในวัยผู้ใหญ่ให้ได้ พยายามหาคำตอบว่าจะทำอาชีพอะไร และทำอย่างไรจึงจะประกอบอาชีพที่เป็นความใฝ่ฝันของตนเองได้ (Lloyd, 1985)

Ginzberg กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพ ในระยะที่ 2 คือ ระยะพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่ไม่แน่นอน (Tentative period) ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 11-17 ปี โดยพิจารณาการเลือกอาชีพจากความชอบของตนเอง เช่น ความสามารถ ความสนใจ รวมถึงคำนิยามของเพื่อน และจากบุคคลต้นแบบ (Budsritarad, 2020) ซึ่งจากผลสำรวจ 'อาชีพในฝันของเด็กไทย' ระหว่างปี 2562-2564 จากกลุ่มบริษัทเด็กไทยในประเทศไทยในเด็กไทยอายุ 7-14 ปี พบว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม ได้แก่ นักกีฬาอีสปอร์ต นักแคสเกม หรือยูทูบเบอร์ เคยติดอันดับเป็นหนึ่งในห้าอาชีพในฝันของเด็กไทย (Adecco Thailand, 2019-2021) จึงเห็นได้ว่าเด็กและวัยรุ่นในประเทศไทยบางส่วนให้ความสนใจและชื่นชอบในการเล่นเกมนอกเหนือจากใช้เวลาทำสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับสถิติการใช้อินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมออนไลน์ที่สูงขึ้นในแต่ละปี (Electronic Transactions Development Agency : ETDA, 2021)

การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล ส่งผลให้มีความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงของอาชีพที่อาจเกิดขึ้นใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน เช่น การเล่นเกมเป็นอาชีพหรือที่เรียกว่า 'อีสปอร์ต' คือการแข่งขันเกมแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อกันระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ภายใต้กฎกติกาที่กำหนด โดยมีเป้าหมายคือ

แชมป์และเงินรางวัล (Office of the National Economic and Social Development Council : NESDC, 2019) ซึ่งอีสปอร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในระดับสากลในฐานะของการเป็นกีฬา และยังยอมรับในการเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ที่มั่นคง (NESDC, 2019) ในประเทศไทยเองนั้น มีการจัดตั้ง 'สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย' ใน พ.ศ. 2560 (NESDC, 2019) ทั้งนี้ การที่เกมกลายเป็นอีสปอร์ตมีผลบวกต่อผู้เล่นในด้านสังคม ได้แก่ เปิดโอกาสให้มีการจ้างงาน ก้าวข้ามข้อจำกัดเพื่อสร้างโอกาสให้ตนเอง และมีตัวตนในสังคม (Kanksawiwat, 2022) อีกทั้ง นำไปสู่การเกิดอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ไม่ว่าจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต นักออกแบบเกม และคนเบื้องหลังในทีม ทั้งผู้จัดการทีม โค้ชเป็นต้น (NESDC, 2019) อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมก็มีผลทางลบหลายประการทั้งร่างกายจิตใจ และสังคม รวมถึงพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีมากเกินไป โดยหน่วยงานหลายภาคส่วนเห็นว่า การเติบโตและผลักดันอีสปอร์ตกับอาชีพเกมที่เกี่ยวข้องนั้น หากไม่มีมาตรการกฎหมายในการคุ้มครองให้กับเด็ก วัยรุ่นและเยาวชน อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กชอบเล่นเกมอยากเข้าสู่วงการอาชีพเกม โดยไม่ได้คำนึงถึงปัจจัยอย่างรอบด้านและเกิดปัญหาตามมาได้ (NESDC, 2019; Bánya, Zsila, Griffiths, Demetrovics, & Király, 2020; Kanksawiwat, 2022)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา มีการศึกษาเส้นทางอาชีพของนักเล่นเกม ที่สามารถก้าวเข้าสู่การทำอาชีพเกี่ยวกับเกมได้ อาทิ การศึกษาเจตคติของนักกีฬาอีสปอร์ต พบมุมมองว่าอีสปอร์ตเป็นช่องทางหนึ่งในการหารายได้สามารถทำเป็นอาชีพหลักและช่องทางหารายได้เสริม และต้องมีการวางแผนที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพแบบเต็มตัว (NESDC, 2019) หรืองานวิจัยที่ศึกษาแรงจูงใจที่ทำให้เกมกลายเป็นงานอดิเรกและเป็นกิจกรรมที่จริงจังมากขึ้นนั้น พบว่ามาจาก 1) ความสนุกสนานและความบันเทิงจากตัวของเกมเอง 2) พัฒนาการด้านสังคมของวัยรุ่นที่ผู้เล่นเกมได้รับอิทธิพลจากเพื่อน 3) ความท้าทายจากการแข่งขันและการตลาดการประชาสัมพันธ์ชิงธุรกิจเกม (Kanksawiwat, 2022) หรือแรงจูงใจในการแข่งขันเกม

การพัฒนาทักษะ แรงจูงใจทางสังคม จะเป็นตัวทำนาย การวางแผนอาชีพในฐานะผู้เล่นอีสปอร์ตมืออาชีพ (Bányai et al., 2020)

จากการทบทวนวรรณกรรมจะเห็นว่าเจตคติและแรง จูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเกมก้าวเข้าสู่การ ทำอาชีพที่เกี่ยวกับเกมได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษา ในกลุ่มของวัยรุ่นที่ชื่นชอบการเล่นเกมและอยากพัฒนา การเล่นเกมให้เป็นอาชีพในอนาคต เนื่องจากการศึกษา ที่ผ่านมา เป็นการศึกษาผู้ที่อยู่ในขั้นประกอบอาชีพแล้ว แต่สำหรับในกลุ่มวัยรุ่นที่เริ่มมีการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ อาชีพ ยังไม่มีการศึกษาที่มากนักโดยการศึกษาด้านเจตคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรมของวัยรุ่นที่พร้อมจะประกอบ อาชีพเกี่ยวกับเกม จะช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างรอบด้าน เนื่องจากเจตคติเป็นความรู้ความเชื่อ ความรู้สึก ที่มีผลต่อ แนวโน้มการแสดงออกของพฤติกรรม (Singhwee, 2015) ในขณะที่แรงจูงใจเป็นแรงขับที่ทำให้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนสำเร็จ (Dunlayaprapa, 2015) เจตคติและแรงจูงใจ มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับพฤติกรรมการแสดงออก ที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง (Ajzen & Fishbein, 1977) ปัจจัยทั้งสามด้านจึงมีความสำคัญที่ผลักดันให้วัยรุ่น พัฒนาการเล่นเกมให้สามารถประกอบอาชีพได้จริงใน อนาคต ทั้งยังเป็นแนวทางให้กับวัยรุ่นที่เริ่มต้นสนใจ อาชีพเกี่ยวกับเกม โดยใช้วิธีวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) เพื่อเป็นการศึกษาตามสภาพความเป็นจริงตาม ธรรมชาติ โดยผู้วิจัยไม่ได้เข้าไปมีบทบาทต่อผลที่เกิดขึ้น รวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์เนื้อหา ด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เพื่อให้ได้ ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data) อันแสดงถึงข้อเท็จจริง ความสัมพันธ์ของปัจจัย และสามารถนำผลการศึกษา ไปพัฒนาต่อยอดงานวิจัยต่อไปได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาเจตคติ แรงจูงใจและพฤติกรรมของวัยรุ่น ที่พร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาด้วยวิธีวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์

กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) สัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) ที่มีประสบการณ์สามารถ ให้ข้อมูลต่อประเด็นที่ศึกษาได้มากที่สุดโดยการประสาสัมพันธ์ ผ่านโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์ม (Social media platform) หลังจากนั้น ผู้ให้ข้อมูลจะแนะนำบอกต่อกันมา (Snowball sampling) รายละเอียดของผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย

1. วัยรุ่นอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่มีการเตรียมความพร้อม จะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม เช่น นักแข่งขันเล่นเกมมือ อาชีพ สตรีมเมอร์ เกมแคสเตอร์ นักพัฒนาเกม ฯลฯ โดยมี เกณฑ์คัดเข้าคือ 1) ผู้ให้ข้อมูลมีการเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ เกมที่ตนเองสนใจ ได้แก่ ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ เบื้องต้น หรือเคยลองทำคลิปวิดีโอเล่นเกม หรือเคย เข้าร่วมแข่งขันเล่นเกมหรือมีการฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้อง 2) ผู้ให้ข้อมูลสามารถให้ข้อมูลจนจบการสัมภาษณ์ เกณฑ์ในการคัดออก คือ 1) ผู้ให้ข้อมูลขาดการติดต่อ 2) ผู้ให้ข้อมูลไม่สามารถให้ข้อมูลจนจบการสัมภาษณ์ โดยได้ผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในเกณฑ์คัดเข้าจำนวน 20 คน แบ่งเป็น ผู้ที่เตรียมความพร้อมในการศึกษาหาข้อมูล เกี่ยวกับอาชีพเบื้องต้นจำนวน 5 คน ผู้ที่เคยลองทำคลิป วิดีโอเล่นเกม หรือเคยเข้าร่วมแข่งขันเล่นเกมหรือมี การฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องจำนวน 15 คน

2. ผู้ปกครองของผู้ให้ข้อมูลหลักที่เข้าร่วมงานวิจัย โดยยินยอมเข้าร่วมตามความสมัครใจภายหลังจากอ่านเอกสาร การเข้าร่วมวิจัย และสามารถให้ข้อมูลจนจบการสัมภาษณ์ จำนวน 7 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) แบ่งเป็นส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐาน ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เจตคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรม ต่ออาชีพเกี่ยวกับเกมของวัยรุ่นและผู้ปกครองโดยแบบ สัมภาษณ์เป็นคำถามปลายเปิด ซึ่งผู้วิจัยสามารถถามคำถาม เพิ่มเติมนอกเหนือจากแบบสัมภาษณ์เมื่อเห็นสมควร เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพิ่มเติมโดยมีขั้นตอน ในการสร้างและประเมินประสิทธิภาพดังนี้

1.1 การสร้างแบบสัมภาษณ์ ศึกษาเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างชุดคำถาม โดยใช้แนวคิด

ที่เกี่ยวกับเจตคติ ได้แก่ องค์ประกอบของเจตคติ 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Cognitive component) ด้านความรู้สึก (Effective component) และด้านพฤติกรรม (Behavioral component) (Singhwee, 2015) แนวคิดที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ ได้แก่ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (Dunlayaprapa, 2015) และแนวคิดที่เกี่ยวกับพฤติกรรม ได้แก่องค์ประกอบของการเกิดพฤติกรรมของ Cronbach (Piamyosuk, 2007) ตัวอย่างคำถามเช่น 'อะไรเป็นจุดเปลี่ยนจากการเล่นเกมไปสู่ความตั้งใจอยากทำเป็นอาชีพจริงจัง' 'น้องเตรียมความพร้อมอย่างไรในการเข้าสู่อาชีพ'

1.2 ตรวจสอบคุณภาพแบบสัมภาษณ์โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือ จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นจำนวน 2 คน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านอีสปอร์ต เกม และอินเทอร์เน็ตจำนวน 1 คน ประเมินความเที่ยงตรงเฉพาะหน้า (Face validity) ตรวจข้อคำถามให้ตรงประเด็นตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยหลังจากนั้นนำแบบสัมภาษณ์ไปทดลองสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 2 คน ซึ่งมีคุณลักษณะคล้ายกับผู้ให้ข้อมูล

2. เครื่องบันทึกเสียงเพื่อช่วยในการบันทึกและป้องกันไม่ให้ข้อมูลตกหล่น ทั้งนี้ก่อนอัดเสียงทุกครั้ง ผู้วิจัยจะขออนุญาตความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลก่อน และแจ้งว่าจะทำลายข้อมูลเมื่อสิ้นสุดการวิจัย

3. ผู้วิจัยมีส่วนสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีวิจัยเชิงพรรณนา และการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ อีกทั้งได้มีประสบการณ์พูดคุยกับวัยรุ่นที่เห็นประโยชน์จากการเล่นเกม โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยตระหนักถึงการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งไม่ได้นำอคติส่วนตัวมาใช้ในการศึกษา แต่จะให้ความสำคัญและวิเคราะห์ข้อมูลเฉพาะที่ได้มาจากผู้ให้ข้อมูลเท่านั้น

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล รหัสโครงการ MU-MOU170/2565 (IRB3) เลขที่หนังสือรับรองโครงการวิจัย Si 374/2022 เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2565 โดยก่อนเก็บข้อมูลผู้วิจัยขอรับรายละเอียดงานวิจัย

แก่ผู้ให้ข้อมูล พร้อมเอกสารชี้แจงและเอกสารยินยอมเข้าร่วมงานวิจัยซึ่งมีสิทธิที่จะตอบรับหรือปฏิเสธในการเข้าร่วมวิจัยครั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลที่ตรงตามเกณฑ์คัดเข้าและยินยอมเข้าร่วม จะได้รับเอกสารชี้แจงและเอกสารยินยอมเข้าร่วม 2 ฉบับ ได้แก่ 1) ฉบับของวัยรุ่นอายุ 13-18 ปี โดยมีผู้ปกครองลงนามรับรองพร้อมข้อมูลติดต่อเพื่อผู้วิจัยได้ติดต่อกลับผู้ปกครองยืนยันการยินยอมให้บุตรหลานเข้าร่วมงานวิจัย 2) ฉบับของผู้ปกครอง สำหรับผู้ปกครองที่ยินยอมเข้าร่วมวิจัย โดยทั้งสองฉบับส่งกลับคืนให้ผู้วิจัย หากผู้ให้ข้อมูลไม่ส่งเอกสารกลับ ผู้วิจัยจะไม่ดำเนินการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ มีการพิทักษ์สิทธิโดยการไม่เปิดเผยผู้ให้ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลจะเสนอในภาพรวมเพื่อใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาเท่านั้น เก็บบันทึกข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่มีรหัสป้องกันบุคคลอื่นไม่ให้สามารถเปิดได้ และทำลายข้อมูลเมื่อสิ้นสุดการวิจัย

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เมื่อผ่านการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ผู้วิจัยได้ทำการประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้ให้ข้อมูลผ่านโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์ม (Social media platform) เมื่อผู้ให้ข้อมูลติดต่อกลับ ผู้วิจัยได้โทรแจ้งรายละเอียดของงานวิจัยและการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการสอบถามข้อมูลเบื้องต้นในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพของผู้ให้ข้อมูลว่าเป็นอย่างไร ผู้ให้ข้อมูลที่ตรงตามเกณฑ์คัดเข้าและยินยอมเข้าร่วม จะได้รับเอกสารชี้แจงและเอกสารยินยอมเข้าร่วมงานวิจัย ทั้งฉบับของวัยรุ่นอายุ 13-18 ปีและผู้ปกครอง ลงนามรับรองส่งคืนกลับมาให้ผู้วิจัย และทำการนัดหมายวันเวลาที่สะดวกในการให้สัมภาษณ์

2. ดำเนินการสัมภาษณ์ โดยใช้การโทรพูดคุยแบบเห็นหน้าผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ (Application online) แยกสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลหนึ่งต่อหนึ่ง ไม่มีผู้อยู่ด้วยขณะสัมภาษณ์ หากผู้ให้ข้อมูลยินยอมเข้าร่วมทั้งวัยรุ่นและผู้ปกครอง จะดำเนินการสัมภาษณ์วัยรุ่นให้เสร็จสิ้นเสียก่อน แล้วนัดหมายสัมภาษณ์ผู้ปกครองภายหลังสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ทั้งโครงสร้างที่เป็นคำถามปลายเปิดและมุ่งที่ประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์เพื่อให้

ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น เมื่อคำตอบครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ จะทำการยุติการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลจะถูกสัมภาษณ์หนึ่งครั้ง โดยระยะเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์วัยรุ่นใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง จนถึง 1 ชั่วโมง 30 นาที โดยให้พักประมาณ 5 นาทีระหว่างสัมภาษณ์สำหรับผู้ปกครองใช้เวลาสัมภาษณ์ประมาณ 30 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. จัดระเบียบของข้อมูล (data organizing) เริ่มจากการถอดเสียงบันทึกสัมภาษณ์โดยข้อมูลถูกจัดเก็บเป็นไฟล์แยกเป็นรายบุคคล (Chantavanich, 2010)

2. ตรวจสอบข้อมูลสามเส้า (Triangulation) โดยวิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data triangulation) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเพียงพอและตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยจากข้อมูลที่ได้มาจากแหล่งต่าง ๆ (Podhisita, 2019) โดยผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลจากวัยรุ่น ผู้ปกครองและการสังเกตของผู้วิจัย

3. เรียบเรียงและวิเคราะห์ โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ให้รหัสข้อมูล (Coding) โดยการอ่านข้อมูลทั้งหมด สรรหาข้อความที่มีความหมายตรงกับประเด็นสำคัญ ข้อความที่มีความหมายเหมือนกันจะถูกกำหนดรหัสเดียวกัน ซึ่งมีการกำหนดประเด็นสำคัญ (Themes) และกำหนดหัวข้อ (Categories) ไว้อย่างคร่าว ๆ การให้รหัสข้อมูล (Coding) จะทำไปพร้อมกับการเก็บข้อมูล เพื่อรหัสข้อมูลใหม่และนับซ้ำด้วยมือ (Manually encoding) ดำเนินการสัมภาษณ์ จนไม่มีรหัสข้อมูลใหม่จากผู้ให้ข้อมูลต่อเนื่องกันจำนวน 3 คน ซึ่งแสดงถึงข้อมูลอิ่มตัว (Data saturation) (Chantavanich, 2010; Podhisita, 2019)

4. จัดกลุ่มข้อมูล (Grouping and sorting) โดยนำรหัสแทนข้อมูลมาพิจารณาว่ารหัสใดบ้างข้อมูลเหมือนกันหรือแตกต่างกัน จัดกลุ่มรวมรหัสข้อมูลที่เหมือนกันเพื่อกำหนดชื่อประเด็นหรือหัวข้อเดียวกัน ทำตารางสรุปสาระสำคัญ (Chantavanich, 2010; Podhisita, 2019)

5. สร้างข้อสรุปและยืนยันผลสรุป (Conclusion and verification) โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยมาเชื่อมโยงในการสร้างข้อสรุปและนำเสนอข้อมูล (Chantavanich, 2010)

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

1. วัยรุ่นอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่มีการเตรียมความพร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม จำนวน 20 คน แบ่งเป็นเพศชาย 12 คน เพศหญิง 8 คน แบ่งเป็นประเภทอาชีพเกี่ยวกับเกมที่สนใจเป็น 1) กลุ่มอาชีพฝั่งผู้เล่นเกม เผยแพร่เกม ได้แก่ สตรีมเมอร์ 6 คน เกมแคสเตอร์ 5 คน นักพากย์การแข่งขันเกม 1 คน ผู้จัดการการแข่งขันอีสปอร์ต 1 คน ผู้จัดการทีม 1 คน นักแข่งขันเล่นเกมมือถือ 2 คน กับ 2) กลุ่มอาชีพฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม ได้แก่ นักพัฒนาเกม 2 คน นักออกแบบเกม 2 คน

2. ผู้ปกครองของผู้ให้ข้อมูลหลักที่เข้าร่วมงานวิจัยจำนวน 7 คน สถานภาพ แบ่งเป็น คุณแม่ 5 คน คุณพ่อ 1 คน และคุณป้า 1 คน อายุระหว่าง 42-53 ปี

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลวัยรุ่น

รหัส	เพศ	อายุ	ระดับการศึกษา ปัจจุบัน	จังหวัด	อาชีพเกี่ยวกับเกมที่ต้องการทำ	
					ฝั่งผู้เล่นเกม เผยแพร่เกม	ฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม
001	ชาย	18	รอเข้ามหาวิทยาลัย	ปัตตานี	นักพากย์การแข่งขันเกม	
002	หญิง	14	ม.2	กรุงเทพฯ	สตรีมเมอร์	นักออกแบบเกม
003	ชาย	18	ม.6	ร้อยเอ็ด	เกมแคสเตอร์	
004	หญิง	16	ม.5	มุกดาหาร	ผู้จัดงานการแข่งขัน- อีสปอร์ตผู้จัดการทีม สตรีมเมอร์	
005	ชาย	17	ม.6	กรุงเทพฯ	เกมแคสเตอร์	
006	ชาย	17	ม.6	กรุงเทพฯ	เกมแคสเตอร์	
007	หญิง	16	ม.5	ปทุมธานี	สตรีมเมอร์	
008	หญิง	17	ม.6	กรุงเทพฯ		นักพัฒนาเกม
009	หญิง	17	ม.6	กรุงเทพฯ	สตรีมเมอร์ เกมแคสเตอร์	
010	หญิง	15	ม.3	กรุงเทพฯ	ผู้จัดการทีม	
011	ชาย	13	ม.2	กรุงเทพฯ	สตรีมเมอร์	
012	ชาย	16	ม.4	สระบุรี	นักแข่งขันเล่นเกม มืออาชีพ	
013	ชาย	16	ปวช.ปี 2	กรุงเทพฯ	เกมแคสเตอร์	
014	ชาย	17	ม.6	กรุงเทพฯ	นักแข่งขันเล่นเกม มืออาชีพ	
015	ชาย	17	ม.6	กรุงเทพฯ	สตรีมเมอร์	
016	หญิง	15	ม.4	เชียงใหม่	สตรีมเมอร์	
017	ชาย	17	ม.6	กรุงเทพฯ	เกมแคสเตอร์	
018	ชาย	17	ม.5	เชียงใหม่		นักออกแบบเกม
019	ชาย	16	ม.5	กรุงเทพฯ		นักพัฒนาเกม
020	หญิง	17	ม.6	นครปฐม		นักออกแบบเกม

เจตคติต่ออาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม

มุมมองต่อลักษณะของอาชีพ ในแง่ของความมั่นคง รายได้ และโอกาสประสบความสำเร็จ โดยผลการศึกษา พบมุมมองของวัยรุ่นต่อลักษณะของอาชีพ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) อาชีพยังไม่มั่นคง รายได้ไม่แน่นอน เป็นเพียงช่องทางหารายได้เสริมเพราะมีการแข่งขันสูง โอกาสประสบความสำเร็จเป็นไปได้ยาก การมีเครือข่าย (Connection) เป็นสิ่งสำคัญการผลิตเนื้อหาเล่นเกมลง แพลตฟอร์ม ต้องใช้เวลามากพอสมควรกว่าที่จะมีผู้ชมและผู้ติดตามในอาชีพนักแข่งขันเล่นเกมมีอาชีพและผู้จัดการทีม หากไม่ได้ทำงานภายใต้สังกัด จะมีรายได้เพียงตอนที่ มีเงินรางวัลจากการแข่งขันขณะเท่านั้น 2) อาชีพมีความมั่นคง สร้างรายได้ต่อเนื่อง ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถและการพัฒนาตนเอง เช่น พัฒนาเนื้อหาเล่นเกมที่ดึงดูดผู้ชม หาช่องทางเพิ่มรายได้ฝึกฝนทักษะทางคอมพิวเตอร์ และความคิดสร้างสรรค์ก็จะเข้าสู่อาชีพได้ อีกทั้งมีรายได้ที่สูง 3) เป็นอาชีพที่น่าจะเติบโตในอนาคตซึ่งทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสได้ใครเริ่มต้นเร็วจะมีโอกาสมากกว่า สำหรับผู้ปกครองมองว่ากลุ่มอาชีพฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกมนั้น มีความมั่นคงและรายได้สูง แต่อาชีพในฝั่งผู้ซื้อผู้เล่นเกม ขอมรับว่าเพิ่งมารู้จักในช่วงหลัง ซึ่งทำเป็นอาชีพเสริมได้จริงในปัจจุบันแต่ยึดเป็นอาชีพหลักจะยาก เนื่องจากการแข่งขันสูงรายได้ไม่แน่นอน และมีค่าใช้จ่ายสำหรับอุปกรณ์

"...เอาจริง ๆ มันไม่มั่นคงเลยรายได้นอกจากยูทูบ แล้ว ก็ต้องมีผู้ชมโคเนทไอซ์ใหม่เขาจะจ่ายเงินให้เราตลอดไป มันเป็นไปได้อยู่แล้วสตรีมเกมอย่างเดียว แล้วได้ตั้งครีเอเตอร์เซ็นค์ก็ไม่ได้..." รหัส 007

"...โอกาสที่จะทำตรงนี้ได้ หนูมองว่ามันเยอะมาก ๆ เลขนะ เพราะว่ามียอดถือแค่เครื่องเดียวก็ทำได้แล้ว แต่คนคิดจะทำหรือไม่ทำเท่านั้น..." รหัส 002

"...ระยะหลังโซเซียลเริ่มมีบทบาทแล้วมีอีสปอร์ต โอ๊ย! เราเริ่มงเลข มีอาชีพนี้ด้วยเหรอ...ต้องเป็นคนที่อยู่ในระดับที่เทพจนอย่างเรา มีสมักรเล่นก็เป็นที่ได้แก่ค่าขนม ถ้ามันถึงอาชีพหลัก มันก็เหมือนเขาเราเหลือข้างเดียว เข้าไปดูราคาคอมพิวเตอร์โห! เอาไว้ก่อนนะลูก

คิดว่าคนที่เค้าจะแคสเกมได้ ต้องมีรายได้พอประมาณ มาซื้ออุปกรณ์..." ผู้ปกครองรหัส 005

แรงจูงใจที่จะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม

ความต้องการที่เป็นพลังผลักดันให้อยากประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม ผลการศึกษาพบว่า ประกอบด้วย 1) ความชื่นชอบในการเล่นเกมนั่นคือสิ่งที่ทำให้มีความสุข ผ่อนคลาย พบเจอกลุ่มเพื่อนเมื่อมีเกมเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานน่าจะทำให้มีความสุขและไม่น่าเบื่อ 2) ความสบายและอิสระในการทำงานเป็นเจ้านายของตนเองถ่ายทอดความสามารถของตนเองได้เต็มที่ 3) ความท้าทายและพิสูจน์ความสามารถตนเอง 4) จากอิทธิพลของการรับชมสื่อตั้งแต่สมัยเด็ก จึงรู้สึกอยากลองทำตาม 5) ความต้องการเป็นเหมือนบุคคลที่ชื่นชอบหรือไอดอล 6) ความต้องการยอมรับจากผู้อื่นพิสูจน์ให้คนรอบข้างเห็นว่า การเล่นเกมไม่ใช่การคิดเกม แต่สามารถพัฒนาไปเป็นอาชีพได้ 7) รายได้ บางคนอยากหารายได้เสริมระหว่างเรียน หรือเป็นอาชีพเสริมในอนาคต 8) โอกาสสู่อาชีพอื่นในวงการเกม

"...พอได้แข่งกับคนเก่ง ๆ มันท้าทายดี ...อยากจะใช้ความสามารถของตัวเองทำเงินหาเลี้ยงตัวเองให้ได้ดี ถ้าผมทำไม่ได้ผมก็รู้ขีดของตัวเองรู้การไปไม่ถึงกลับมา โฟกัสชีวิตตัวเองมันก็ไม่ได้เสียเปล่า..." รหัส 012

"...อยากหางานทำจริงจังระหว่างเรียน รู้สึกว่าหนูกลับบ้านมานั่งเล่นเกมเฉย ๆ อะ มันก็ไม่ได้อะไร เล่นไปสนุกทั้งทีหาอะไรทำที่มัน ได้ดังคำไปด้วยเลยดีกว่า ยังไงก็ชอบเล่นเกมอยู่แล้ว..." รหัส 004

พฤติกรรมที่พร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม

การปฏิบัติที่แสดงออกมา สำหรับเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ จากการศึกษาพบพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้ที่มีการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

พบพฤติกรรมในการศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพทั้งการนั่งดูคนอื่นเล่นเกมตามช่อง (Channel) รายการต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์ หรือเนื้อหาวิดีโอแนะนำอาชีพเกมที่ตนเองสนใจทั้งไทยและต่างประเทศ เพื่อศึกษาแนวทางการทำอาชีพวิธีการทำ อุปกรณ์ วิธีการหารายได้รูปแบบเนื้อหาพบระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา 3-13 ชั่วโมง

ต่อวันวันหยุดมากกว่า 9 ชั่วโมงต่อวัน (รวมเวลาในการเล่น เกมด้วย) ความถี่มีตั้งแต่ 3 วันต่อสัปดาห์จนถึงทุกวัน สำหรับผู้ให้ข้อมูลที่สนใจอาชีพเกมแคสเตอร์และ สตรีมเมอร์ ระบุว่าตนเองยังไม่เคยฝึกลองทำคลิปเกม หรือสตรีมมิงเกม เนื่องจากเหตุผล 1) มองว่าตนเองยังไม่ มีความรู้มากพอ 2) ความพร้อมของอุปกรณ์และ สถานที่ 3) มุมมองต่อครอบครัวว่าครอบครัวไม่สนับสนุน

"...ก็ศึกษาในเรื่องของวิธีการสตรีม อุปกรณ์หรือ แบบรายได้พวกนี้...แบบแนวทางอย่างนี้...แต่ละคนสตรีม ไม่เหมือนกัน เราก็เก็บเหมือนเป็นประสบการณ์..."รหัส 011

กลุ่มที่ 2 ผู้ที่มีการฝึกฝนทักษะอย่างจริงจังและ ในปัจจุบันมีการทดลองทำเป็นงานอดิเรก

พบพฤติกรรมในการศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ อาชีพเพิ่มเติมจากกลุ่มที่ 1 คือ การสอบถามหรือปรึกษากับ ผู้ที่มีประสบการณ์ทำอาชีพนั้นโดยตรงมีการฝึกฝนฝีมือ การเล่นเกม ผู้ให้ข้อมูลที่สนใจอาชีพฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม มีการฝึกฝนทักษะเรื่องของการเขียนโปรแกรม เขียนโค้ด (Coding) ระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกฝน วันธรรมดา 3-4 ชั่วโมงต่อวัน วันหยุด 8-12 ชั่วโมงต่อวันทั้งนี้มีการวางแผน การเรียนต่อ หาข้อมูลเกี่ยวกับสาขาวิชาเรียนที่เป็น สาขาเฉพาะทางเกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์และการเขียน โปรแกรม สื่อมัลติมีเดีย เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาเกม โดยเฉพาะ โดยมีการวางแผนและฝึกฝนทักษะมากกว่า 1 ปีแล้ว

ผู้ให้ข้อมูลที่ในปัจจุบันมีการทดลองทำอาชีพเป็น งานอดิเรกนั้น คือ การเป็นสตรีมเมอร์และผู้จัดการทีม โดยเริ่มทำอย่างสม่ำเสมอมาประมาณ 1 ปีที่ผ่านมา ถึงแม้ จะเริ่มต้นจากงานอดิเรกแต่สตรีมเมอร์ก็มีรายได้เข้ามาบ้าง และเคยมีประสบการณ์การถูกหลอกและไม่ได้รับค่า ตอบแทนมาก่อน ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า วางแผนจะทำให้จริงจัง มากขึ้น เพื่อเป็นอาชีพเสริมระหว่างเรียน แต่ยังต้อง รับผิดชอบการเรียนควบคู่ไปด้วยกันให้ได้ โดยกล่าวถึง คุณลักษณะที่สำคัญคือ 1) ความรับผิดชอบด้านการเรียน ควบคู่ไปกับด้านการทำงาน 2) การมีระเบียบวินัยและ การแบ่งเวลาที่ชัดเจนของทั้งสองด้าน 3) มีความใฝ่รู้และ พัฒนาตัวเองอยู่เสมอ 4) การสนับสนุนจากครอบครัว

เป็นส่วนช่วยสำคัญที่ทำให้งานอดิเรกมีความจริงจัง มากขึ้น

"...จันทร์ถึงศุกร์ตื่นหกโมง เลิกเรียนสี่โมงครึ่ง กินข้าวทำการบ้าน ห้าโมงก็มานั่งทำปก วันไหนมีสตรีม ก็สตรีม นอนประมาณห้าทุ่มเที่ยงคืน เสาร์อาทิตย์ มีทำ คลิปตัดไฮไลต์อีกทีหนึ่ง...สองปีก่อน พอเล่นเกมหนัก ก็เกียจสตรีม แมื่ก็เลยแบบงงว่าจะทำอะไรกันแน่... ตอนแรกที่หนูอยากทำ (พ่อกับแม่) เขาก็บอกว่่าก็คิดนะ ทำสิ คุณพ่อเค้าไฮเทค ก็ช่วยหนูได้เยอะ คนโดนทรมาก็ไปเชื่อมกับบัญชีของแม่...(เวลามีผู้ชมแสดงความความคิดเห็น ด้านลบ) คอยช่วย moderator คอยกรองข้อความอยู่ด้วย..."รหัส 016

"...ทุกวันนี้ก็ยังจริงจังครับ ผมยังซ้อมแข่งอยู่แต่ละ เวลา ลง อาชีพนี้มันต้องเริ่มจากงานอดิเรกมาก่อน อย่างผมเนี่ยเรียน ผมก็ต้องเตรียมตัวเรียนพิเศษเพื่อ ไปต่อมหาลัย ผมเป็นเด็กติดเกม แต่ผมมองว่าผมยังรู้อะไรคือเรื่องจริง อะไรคือ ความฝัน มีอยู่ช่วงนึงผม ไม่เอาเรื่องเรียนเลย เพราะผมคิดว่ามันหนัก จนถึงตอนนี้ ผมรู้แล้วว่า เอ๊ย! เราต้องพักตรงนั้นมาทำตรงนี้นี่ก่อน... เราไม่ได้เสียทุกอย่างแต่เราก็อาจจะไม่ได้ทุกอย่างเรา ต้องอยู่กับความจริง..." รหัส014

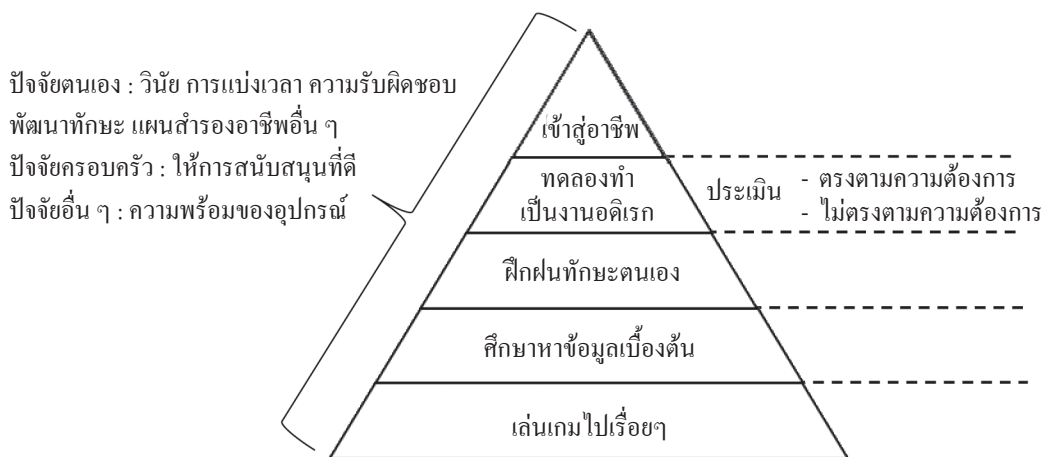
กลุ่มที่ 3 ผู้ที่เคยมีการฝึกฝนทักษะอย่างจริงจังและ เคยทดลองทำเป็นงานอดิเรก แต่ปัจจุบันหยุดทำชั่วคราว ปัจจุบันไม่ได้ศึกษาหาข้อมูลและฝึกฝนทักษะที่ เกี่ยวข้องกับการทำอาชีพจากมุมมองของผู้ให้ข้อมูล ระบุถึงเหตุผลที่ปัจจุบันหยุดทำชั่วคราว เนื่องจาก 1) เสียกำลังใจจากจำนวนผู้ชมน้อยและคำวิจารณ์ด้านลบ ของผู้ชมที่เข้ามาชมช่องรายการของตนเอง 2) มีความ ยากลำบากในการแบ่งเวลาและความรับผิดชอบด้าน การเรียน ต้องรักษาระดับผลการเรียนและเตรียมตัวสอบ เข้ามหาวิทยาลัย3) ปัญหาของอุปกรณ์ในการทำงาน เพราะ อุปกรณ์ไม่พร้อมทำงาน ทำให้ความกระตือรือร้นที่จะทำ ต่อและหยุดชะงักไป

"...เรื่องเวลาผมคิดว่ายังทำไม่ได้ ช่วงนี้เตรียมสอบ เข้ามหาลัยก็ต้องหยุดไปสักพักนึง พอเวลาขึ้นมหาลัยแล้ว ผมคิดว่าน่าจะมีเวลามากขึ้นก็เลยจะกลับไปทำ คนที่น่าจะ มาดูอยู่ครับ เพราะผมเคยเลิกทำไปสักพัก พอกลับมาทำ

ก็มีคนดูแต่อาจน้อยลง แต่ก็ทำไปเรื่อย ๆ ครบถ้าไม่มีคนดูก็ให้เป็นงานอดิเรก..."รหัส 017

ทั้งนี้ จากการศึกษาสามารถสรุปลำดับขั้นพฤติกรรมความพร้อมที่จะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมโดยเริ่มตั้งแต่การเล่นเกมไปเรื่อยๆ และเมื่อต้องเตรียมเลือกอาชีพในอนาคต วัยรุ่นจำนวนหนึ่งจึงเริ่มเลือกอาชีพที่เกี่ยวกับเกมเนื่องจากเป็นความชอบ ความถนัดของตนเอง หลังจากนั้นจะเริ่มสำรวจโดยการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพ และเมื่อประเมินความพร้อมก็จะเริ่มทำการฝึกฝนและพัฒนา

ทักษะของตนเองหลังจากฝึกฝนทักษะระยะหนึ่งแล้ว จะทำการเริ่มทดลองทำเป็นงานอดิเรกไปสักระยะ และประเมินผลลัพธ์ว่าตรงตามความต้องการหรือไม่ ถ้าไม่ตรงตามความต้องการ จะหยุดพฤติกรรมและพิจารณาอีกครั้ง แต่ถ้าตรงตามความต้องการ จะมีโอกาสเข้าสู่การทำอาชีพให้เป็นจริงได้ ทั้งนี้ ในแต่ละขั้นตอนจะต้องมีวินัย ความรับผิดชอบ ใฝ่รู้ ไม่ทิ้งการเรียน และมีแผนสำรองอาชีพอื่น ๆ ประกอบกับการสนับสนุนจากครอบครัวที่ดี และความพร้อมของอุปกรณ์



การอภิปรายผล

เจตคติต่ออาชีพที่เกี่ยวกับเกมของวัยรุ่นในการศึกษานี้ มีมุมมองต่อลักษณะของอาชีพ ในแง่ของความมั่นคง รายได้ และโอกาสประสบความสำเร็จเป็น 3 ลักษณะ ซึ่งยังคงเป็นในลักษณะเจตคติเชิงบวกและเป็นกลางต่ออาชีพ เป็นไปในทิศทางเดียวกับการศึกษาโดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำรวจมุมมองของนักกีฬาอีสปอร์ต ที่มองว่าอีสปอร์ตเป็นช่องทางหนึ่งในการหารายได้ สามารถทำเป็นอาชีพหลักหรือช่องทางหารายได้เสริม ส่งผลให้มีการวางแผนที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพแบบเต็มตัว (NESDC, 2019) อีกทั้งผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยเดียวกันที่ระบุว่า ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อมุมมองกีฬาอีสปอร์ต ส่วนใหญ่มองว่าเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความ

เพลิดเพลินแต่ยังคงมีแนวโน้มให้การสนับสนุนหากบุตรหลานเข้าร่วมการแข่งขันมากกว่าการคัดค้าน (NESDC, 2019) ทั้งนี้ การสนับสนุนที่ดีจากครอบครัว จะยิ่งช่วยให้วัยรุ่นสามารถฟันตัวออกจากผู้เล่นเกมทั่วไปไปสู่การลองทำอาชีพที่จริงจังได้

ผลการศึกษาพบแรงจูงใจที่จะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) แรงจูงใจที่ทำให้เริ่มสนใจทำอาชีพ ได้แก่ การรับชมสื่อ ความต้องการเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ สร้างความสนุกให้ผู้อื่น และเรื่องของการได้กับ 2) แรงจูงใจที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง ได้แก่ การได้อยู่กับเกมความอิสระในการทำงาน อยากรู้ความสามารถของตนเอง ต้องการการยอมรับจากคนอื่น และต่อ ยอดสู่อาชีพอื่น ๆ ในวงการเกม สอดคล้องกับการศึกษาที่ระบุ

แรงจูงใจที่ทำให้เกมกลายเป็นงานอดิเรกและจริงจังมากขึ้นได้แก่ ความสนุกและบันเทิงจากตัวเกม ต้องการพัฒนาศักยภาพตนเอง สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง การยอมรับพัฒนาการด้านสังคมของวัยรุ่น และการประชาสัมพันธ์ของธุรกิจเกม (Bányai et al., 2020; Kanksawiwat, 2022; Seo & Jung, 2016) ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมแรงจูงใจเหล่านี้ให้เกิดการพัฒนาตนเองไปสู่การทำอาชีพจริงได้ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายในที่ตอบสนองความต้องการของตนเองตามทฤษฎีแรงจูงใจของริชาร์ด โรอัน และเอ็ดเวิร์ด เดซี (Richard & Edward, 2020) ที่อธิบายว่า แรงจูงใจภายในจะกระตุ้นให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะบรรลุเป้าหมายได้ง่าย ร่วมกับมีเจตคติที่ดีจะสามารถช่วยรักษาแรงจูงใจให้คงอยู่ระยะยาวได้

ผลการศึกษาพบพฤติกรรมที่พร้อมจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมได้เป็น 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีการเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพที่แตกต่างกันเป็นลำดับขั้น สามารถอธิบายได้ตามองค์ประกอบการเกิดพฤติกรรมของ Cronbach ที่แต่ละคนนั้นมีความมุ่งหมาย ความพร้อมและการประเมินผลพฤติกรรมแตกต่างกัน (Piamyoosuk, 2007) ทั้งนี้ การที่วัยรุ่นเริ่มเล่นเกมมาตั้งแต่เด็กมีพฤติกรรมเลียนแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ที่อธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์อาจเกิดจากการเรียนรู้โดยตัวแบบ (Bandura, 1997) โดยการเล่นเกมเพื่อพัฒนาให้เป็นอาชีพต้องใช้เวลาในการนั่งดูศึกษาแนวทางทักษะการเล่นหรือแนวทางในการคิดเนื้อหาจากคนอื่นวันละหลายชั่วโมง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับตนเอง (Edwards, 2017) ซึ่งการได้ให้วัยรุ่นเรียนรู้และทดลองด้วยตนเองอย่างอิสระจะช่วยทำให้ได้สำรวจค้นหาอัตลักษณ์ตนเอง (Identity) ตามทฤษฎีจิตสังคมของ Erikson และทำให้เกิดความเป็นตัวของตัวเอง (Independence) ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองอย่างมาก (Limsuwan, n. d.)

แต่การเตรียมพร้อมเข้าสู่อาชีพอย่างเต็มตัว พวกเขาจะต้องมีวินัย ทักษะการแบ่งเวลาและความรับผิดชอบกับต้องเสียโอกาสบางกิจกรรมที่คนอื่นได้ร่วมกัน ได้รับซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐพร กังสวิวัฒน์ ที่ระบุว่าเส้นทางอาชีพผู้เล่นเกมมีความแตกต่างหรือคล้ายคลึงกับเด็กติดเกมนั้น ขึ้นอยู่กับระดับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และการบริหารเวลาของผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เล่นเกมต้องปรับตัวให้เหมาะสมด้วยตนเอง โดยมีการสนับสนุนที่ดีจากครอบครัวช่วยให้เกิดการพัฒนาตนเองได้และคอยแนะนำดูแลผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้น (Kanksawiwat, 2022)

ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

บุคลากรที่ดูแลการเรียนรู้และด้านสุขภาพของวัยรุ่นและผู้ปกครองควรสร้างความรู้ ความเข้าใจต่อวัยรุ่นที่ชื่นชอบในการเล่นและอยากพัฒนาให้เป็นอาชีพในอนาคตโดยนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในการพัฒนาส่งเสริมเจตคติ แรงจูงใจ และพฤติกรรมเพื่อสร้างความรู้เท่าทันและชี้แนะให้เกิดประโยชน์ต่อผลกระทบด้านบวก

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา ที่ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพไม่สามารถสรุปผลการวิจัยไปยังกลุ่มประชากรทั้งหมดได้ ควรทำการศึกษาเชิงสำรวจเพิ่มเติม เพื่ออ้างอิงประชากรได้มากขึ้นและผลกระทบด้านลบที่เกี่ยวข้อง

ทุนวิจัย

ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยบางส่วนจากบัณฑิตวิทยาลัยและสมาคมศิษย์เก่าบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

เอกสารอ้างอิง

- Adecco Thailand. (2019-2021). *Adecco Thailand's Children Survey*. Retrieved 28 Feb 2023 from <https://adecco.co.th/th/knowledge-center/detail/children-dream-career-survey-2019>. [In Thai].
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1977). Attitude-behavior relations: A theoretical analysis and review of empirical research. *Psychological Bulletin*, 84(5), 888-918. doi.org/10.1037/0033-2909.84.5.888
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy : The Exercise of Control*. New York W.H.Freeman and company.
- Bányai F, Zsila Á, Griffiths M.D., Demetrovics, Z. & Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Front. Psychol.* 11(1866). doi: 10.3389/fpsyg.2020.01866
- Budsritarad, J. (2020). *Enhancement of career readiness of high school students through guidance activities*. Master Thesis (Guidance psychology), Srinakharinwirot University. [In Thai].
- Chantavanich, S. (2010). *Qualitative Research* (18 Ed.). Bangkok : Chulalongkorn University Press. [In Thai].
- Dunlayaprapha, D. (2015). *The study of the effect of personal information, motivation to game playing behavior of game playing to imitation and violence behavior in daily life of Thailand*. Master Thesis (M.B.A), Bangkok University. [In Thai].
- Edwards, S. B. (2017). *Professional Gaming Careers*. Chicago: Norwood House Press.
- Electronic Transactions Development Agency: ETDA. (2021). *Thailand Internet User Behavior 2020*. Retrieved 10 Dec 2022 from: <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>. [In Thai].
- Kanksawiwat, N. (2022). *A qualitative study on professional gamers : characteristics, career path, and psychosocial impacts*. Master Thesis (Child, adolescent and family psychology), Mahidol University. [In Thai].
- Limsuwan, N. (n.d.). *Mental Development*. Retrieved 2 Feb 2023 from <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/child/06242014-1920>. [In Thai].
- Lloyd, M.A. (1985). *Adolescence*. New York : Harper & Row, Publishers.
- Office of the National Economic and Social Development Council: NESDC. (2019). *E-Sport : Situations, Impacts and Regulation Guidelines. Thailand's Social Situation and Outlook in Q1/2019*. 17(2), 30-39. [In Thai].
- Piamyoosuk, T. (2007). *Communication behavior in online game playing*. Master Thesis (Communication Arts), Chulalongkorn University. [In Thai].
- Podhisita, C. (2019). *Sciences and Arts in Qualitative Research* (8 Ed.). Bangkok : Amarin Printing and Publishing Public Company Limited. [In Thai].
- Richard, M.R., & Edward, L.D. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. doi.org/10.1006/ceps.1999.1020
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*. 16(3), 635-655. doi.org/10.1177/1469540514553711
- Singhwee, C. (2015). Attitude and altruistic behavior toward older persons of students of faculty of social sciences at Kasetsart university. *Journal of social work*, 23(2), 55-78. [In Thai].