

นิพนธ์ต้นฉบับ

การศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับผู้เล่นเกมมืออาชีพ : คุณลักษณะ เส้นทางอาชีพ และผลกระทบในมิติด้านจิตสังคม

วันรับ : 23 พฤษภาคม 2565

วันแก้ไข : 9 กันยายน 2565

วันตอบรับ : 10 กันยายน 2565

ณัฐพร กังสวีสวรรณ์, วท.ม.¹, ชาญวิทย์ พรนภดล, พ.บ.²,

วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ป.ร.ด.³, สมบูรณ์ หทัยอยู่สุข, พ.บ.²

โครงการร่วมคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

และสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล¹

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล²

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล³

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ : เพื่อศึกษาคุณลักษณะ แรงจูงใจ ผลกระทบทางบวกและลบในมิติด้านจิตสังคมของผู้เล่นเกม เส้นทางอาชีพ และความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม

วิธีการ : สัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้เล่นเกม ครอบครัว เพื่อน ครูหรืออาจารย์ของผู้เล่นเกม ผู้ที่ทำงานในวงการเกมและอีสปอร์ต และผู้ทำงานด้านการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน รวมทั้งหมด 53 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากการรับสมัครผู้เล่นเกมผ่านโซเชียลมีเดียและการแนะนำต่อกันมา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผล : คุณลักษณะสำคัญสำหรับการเป็นผู้เล่นเกมมืออาชีพที่ดี ได้แก่ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ความใฝ่รู้ การพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ความฉลาดทางอารมณ์ และการได้รับการสนับสนุนที่ดีจากครอบครัว โดยธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมีผลต่อแรงจูงใจของผู้เล่นทั้งในระดับมือสมัครเล่นและระดับมืออาชีพ การเล่นเกมอีสปอร์ตส่งผลทั้งทางบวกและทางลบทั้งในระดับมือสมัครเล่นและระดับมืออาชีพ ผู้ที่อยู่ในเส้นทางอาชีพนี้จะเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม ขึ้นอยู่กับระดับความรับผิดชอบต่อหน้าที่และทักษะการบริหารเวลา ผู้เล่นเกมจะมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจนขึ้นเมื่อมีโอกาสได้เข้าร่วมทีมอีสปอร์ต และปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการปรับตัว ได้แก่ การสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง ระบบของทีมระดับมืออาชีพ และการได้รับผลกระทบทางลบจนกระทั่งอยากเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น

สรุป : การเล่นเกมอีสปอร์ตมีผลทางบวกที่เอื้อให้ผู้เล่นเกมสามารถพัฒนาต่อยอดได้ แต่ก็มีผลทางลบหลายประการ ผู้ที่อยู่ในเส้นทางอาชีพนี้จะเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม ขึ้นอยู่กับระดับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และทักษะการบริหารเวลา

คำสำคัญ : ผลกระทบในมิติด้านจิตสังคม, แรงจูงใจ, โรคติดเกม, เส้นทางอาชีพของผู้เล่นเกม, อีสปอร์ต

ติดต่อผู้นิพนธ์ : ชาญวิทย์ พรนภดล; e-mail: chanvit.por@mahidol.edu

Original articles

A qualitative study on professional gamers: characteristics, career path, and psychosocial impacts

Received : 23 May 2022

Revised : 9 September 2022

Accepted : 10 September 2022

Nattaporn Kangsawiwat, M.Sc.¹, Chanvit Pornnoppadol, M.D.²,Wimontip Musikaphan, Ph.D.³, Somboon Hataiyusuk, M.D.²

Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Faculty of Medicine Siriraj Hospital,

National Institute for Child and Family Development, Mahidol University¹Department of Psychiatry, Faculty of Medicine Siriraj Hospital, Mahidol University²National Institute for Child and Family Development, Mahidol University³

Abstract

Objective: To describe professional gamers' characteristics, motivations, career paths, and psychosocial impacts, and to assess similarities and differences between professional gamers and gamers with gaming disorders.

Methods: In-depth interviews were conducted with 53 key informants, including gamers, family members, friends, teachers/instructors, supporters of professional gamers, and child protection/promotion workers. Participants were purposively recruited by using social media announcement and snowball sampling. Data were analyzed by using content analysis.

Results: The desirable characteristics of professional gamers reported by the participants were discipline, responsibility, curiosity, self-development, emotional intelligence, and good support from family members. Gaming and esports industry affected motivation of both amateur and professional gamers. Playing esports games could positively and negatively impact gamers at both amateur and professional levels. Whether gamers in gaming career paths were similar to or different from those with gaming disorders depended on gamers' responsibility and time management skills. Gamers would have clear career goals when they obtained the opportunity to join an esports team. The factor that assist gamers to adjust themselves included support from surrounding people, professional team system, and the drive to change themselves after facing negative impacts from gaming.

Conclusion: Even though gaming could positively impact gamers, it could cause significant adverse impacts. Whether gamers in gaming career paths are similar to or different from those with gaming disorders depends on gamers' responsibility and time management skills.

Keywords: esports, gamers' career path, gaming disorder, motivation, psychosocial impacts

Corresponding author: Chanvit Pornnoppadol; e-mail: chanvit.por@mahidol.edu

ความรู้เดิม : การแข่งขันเกมชิงรางวัลได้รับการยอมรับในสังคมมากขึ้น แต่มีเด็กป่วยเป็นโรคติดเกมเพิ่มมากขึ้น หลังจากอีสปอร์ตได้รับการรับรองเป็นกีฬาในปี พ.ศ. 2560

ความรู้ใหม่ : การเล่นเกมอีสปอร์ตมีผลทางบวกที่เอื้อให้ผู้เล่นเกมสามารถพัฒนาต่อยอดได้ แต่ก็มีผลทางลบหลายประการ ผู้ที่อยู่ในเส้นทางอาชีพผู้เล่นเกมอาจมีความแตกต่างหรือคล้ายคลึงกับเด็กติดเกม ขึ้นอยู่กับระดับความรับผิดชอบต่อน้ำที่ และการบริหารเวลาของผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เล่นเกมต้องปรับตัวให้เหมาะสมด้วยตนเอง โดยมีปัจจัยแวดล้อมที่สามารถช่วยสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมเกิดการพัฒนาด้านตนเองได้

ประโยชน์ที่จะนำไปใช้ : สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษาไปเป็นประเด็นในการมุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชน เพื่อเสริมสร้างปัจจัยสนับสนุนให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม และลดผลกระทบทางลบในกลุ่มผู้เล่นเกม

บทนำ

การแข่งขันเกมเพื่อชิงเงินรางวัล หรือที่นิยมเรียกกันว่า อีสปอร์ต หมายถึง เกมการแข่งขันที่มีกฎกติกาอย่างชัดเจน ซึ่งกระทำผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน โดยอาศัยทักษะการคิดเพื่อมุ่งสู่ชัยชนะ และได้รับเงินรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน มูลค่าของตลาดอีสปอร์ตมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีการคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ. 2022 ตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกจะมีมูลค่าประมาณ 1,380 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (50,744 ล้านบาท) โดยธุรกิจดิจิทัลและสตรีมมิ่งอีสปอร์ตเป็นกลุ่มที่มีรายได้เติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีมากกว่าร้อยละ 27.2 และร้อยละ 24.8 ตามลำดับ¹ สำหรับประเทศไทย หลังจากการกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2560 อีสปอร์ตในประเทศไทยก็เติบโตอย่างต่อเนื่องเช่นกัน โดยตลาดอีสปอร์ตไทยในปี พ.ศ. 2563 มีมูลค่ามากถึง 27,000 ล้านบาท² และในปี พ.ศ. 2564 ได้มีประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพในราชกิจจานุเบกษาสรุปให้เพิ่มชนิดกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพ³ ซึ่งให้เห็นว่าอีสปอร์ตได้

พัฒนาการเป็นการเล่นเกมที่มีความจริงจังและเป็นอาชีพซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐกิจมหาศาล

ท่ามกลางการเติบโตของอีสปอร์ต มีหลายภาคส่วนที่มีความห่วงใยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสุขภาวะของเด็ก เห็นได้จากมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 11 พ.ศ. 2561 เรื่อง ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก ซึ่งระบุว่า อีสปอร์ตเป็นความท้าทายต่อสุขภาวะเด็ก เนื่องจากเด็ก ๆ ใช้เวลาจำนวนมากเกินความจำเป็นไปกับการเล่นเกม โดยไม่รู้เท่าทันว่าอาจจะส่งผลกระทบทางลบต่อตนเองและตกอยู่ภายใต้การสื่อสารเพื่อการโฆษณาอย่างไ้การควบคุม และการจัดการแข่งขันยังขาดกฎเกณฑ์เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก⁴ นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลจากการวิเคราะห์สถานการณ์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นซึ่งระบุว่า ในปี พ.ศ. 2560 มีเด็กป่วยเป็นโรคติดเกม (gaming disorder) รายใหม่เข้ารับการรักษามากขึ้นจากปี พ.ศ. 2559 ถึง 6 เท่าตัว และมีเด็กที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคติดเกมเป็นจำนวน 1 ใน 3 ของผู้ป่วยเด็กทั้งหมด⁵ ซึ่งให้เห็นถึงผลกระทบอันอาจเกี่ยวเนื่องหลังจากที่อีสปอร์ตได้รับการรับรองให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ

อย่างไรก็ตาม การศึกษาที่ผ่านมากล่าวถึงผลกระทบของอีสปอร์ตทั้งในทางบวกและลบ ผลทางบวก เช่น ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้พบเพื่อนใหม่ ได้ฝึกการทำงานเป็นทีม มีโอกาสได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษ ได้ฝึกทักษะการวางแผน เปิดโอกาสให้มีการจ้างงาน ก้าวข้ามข้อจำกัดเพื่อสร้างโอกาสให้ตนเอง และการมีตัวตนในสังคม⁶ โดยผู้เล่นอาจสามารถพัฒนาด้านตนเองและกลายเป็นผู้เล่นมืออาชีพได้^{7,8} สำหรับผลทางลบของอีสปอร์ตนั้น การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Chan และคณะ⁹ พบงานวิจัยหลายเรื่องที่ระบุว่าการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งการเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต และการบริโภคอีสปอร์ต สัมพันธ์กับผลลัพธ์การใช้ชีวิตที่ไม่ดี (poor lifestyle outcomes) ได้แก่ การมีกิจกรรมทางกายลดลง ค่าดัชนีมวลกายเพิ่มขึ้น มีพฤติกรรมเนือยนิ่งมากขึ้น มีการรับประทานอาหารที่ไม่ดีมากขึ้น การบริโภคเครื่องดื่มที่มีความหวาน การมีคุณภาพหรือระยะเวลาการนอนลดลง และ

มีภาวะขาดการนอนหลับมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่สนับสนุนว่าการพนันและการเล่นเกมมีความคล้ายคลึงกัน¹⁰⁻¹⁴ โดยเฉพาะโครงสร้างและคุณสมบัติที่ทำให้เกิดการเล่นซ้ำ ๆ¹³⁻¹⁵ และเกมประเภทโมบา (multiple online battle arena: MOBA) ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบของอีสปอร์ต ยังมีอันตรายต่อสมองส่วนหน้าซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ สมาธิ ความจำ และการตัดสินใจด้วยเหตุผล โดยสมองส่วนนี้ จะทำงานลดลงเมื่อสมองส่วนลิมบิกได้รับการกระตุ้นด้วยความอยาก ความสนุก ความท้าทายจากการต่อสู้ และการได้คะแนนหรือชัยชนะในเกม เมื่อเกิดขึ้นบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ ต่อเนื่องนาน ๆ จะนำไปสู่วงจรสมองติดเกม¹⁶ ซึ่งโรคติดเกมเป็นปัญหาสุขภาพจิตที่ต้องได้รับการรักษาทางการแพทย์ โดยผู้ที่เป็โรคติดเกมจะมีอาการหลักคือ 1) ให้ความสำคัญกับการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ จนทำให้ทำกิจกรรมอื่นลดลง 2) มีความบกพร่องในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกม และ 3) แม้จะเกิดผลกระทบด้านลบแล้ว แต่ผู้นั้นยังคงเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง¹⁷ การมีกีฬาอีสปอร์ตจึงนำไปสู่คำถามมากมายว่ากีฬานี้ จะสร้างนักกีฬาที่แท้จริง หรือเพียงเปิดช่องให้ผู้เล่นติดเกมมากขึ้น

การจะพัฒนาเป็นนักกีฬาหรือเป็นแค่เด็กที่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานไปเรื่อย ๆ นั้นเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะและแรงจูงใจของผู้เล่นเกม การศึกษาของ Larrieu และคณะ¹⁸ ระบุว่า แรงจูงใจในการเล่นแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) เล่นเพื่อความบันเทิง (recreational) 2) เล่นเพื่อการแข่งขัน (competitive) 3) เล่นเพื่อหลีกเลี่ยงความจริงสู่จินตนาการ (escapers) โดยผู้เล่นที่มีแรงจูงใจแบบ competitive และ escapers มีคะแนนแบบวัดการติดเกม (internet gaming disorder scale) สูงกว่ากลุ่มผู้เล่นที่มีแรงจูงใจแบบ recreational จึงดูเหมือนว่าการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งผู้เล่นมักมีแรงจูงใจในการแข่งขัน อาจมีความเชื่อมโยงกับปัญหาการติดเกม ในขณะที่การศึกษาของ Bányai และคณะ¹⁹ ระบุว่า แรงจูงใจในการแข่งขันเกม การพัฒนาทักษะ และแรงจูงใจทางสังคม เป็นตัวทำนายการวางแผนอาชีพในฐานะผู้เล่นอีสปอร์ตมืออาชีพ ซึ่งควรมีการศึกษาความเสี่ยงที่ผู้เล่น

ในเส้นทางอาชีพอาจกลายเป็นผู้เล่นเกมที่มีปัญหาด้วย นอกจากนี้ การศึกษาของ Stone²⁰ ระบุว่า แม้จะมีการเหมารวมแบบเดิม (traditional stereotypes) ที่มองผู้เล่นเกมในลักษณะเชิงลบและแบ่งแยก แต่ก็พบว่ามีส่วนมองผู้เล่นเกมในลักษณะที่พึงประสงค์ด้วย เช่น ความขยันหมั่นเพียร ทักษะการรู้คิดที่ดี และความสามารถในการเล่นที่ดียเยี่ยม

อีสปอร์ตมีประเด็นที่ยังเป็นที่ถกเถียงกันหลายประการ ทั้งในมิติของเศรษฐกิจ สังคม และสุขภาพ โดยเฉพาะในประเด็นระดับปัจเจก เช่น คุณลักษณะ แรงจูงใจ เส้นทางอาชีพ และผลกระทบของผู้เล่นเกม ที่ยังมีช่องว่างที่ต้องการข้อมูลเชิงประจักษ์เพิ่มเติม ดังนั้นการศึกษารุ่นนี้จึงมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะของผู้เล่นเกมมืออาชีพ 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจ ผลกระทบทางบวกและลบในมิติด้านจิตสังคมของผู้เล่นเกมมืออาชีพ และ 3) เพื่อศึกษาเส้นทางอาชีพของผู้เล่นเกมและความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม เพื่อสะท้อนและขยายภาพของผู้เล่นเกมมืออาชีพให้มีความชัดเจน ซึ่งจะเป็ข้อมูลความรู้ประกอบการตัดสินใจ พุดคุย ส่งเสริม และดูแลผู้เล่นเกมซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน ให้ได้รับประโยชน์จากอีสปอร์ต และลดผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้นสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับนโยบายและระดับปฏิบัติการต่อไป

วิธีการ

การศึกษาเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ระหว่างเดือนมกราคมถึงตุลาคม พ.ศ. 2563 โดยสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมและบุคคลรอบข้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เล่นเกม เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยข้อมูลที่ได้รับถูกนำมาตีความผ่านกรอบการตีความใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การตีความทัศนคติ ความคิดเห็นต่อประเด็นที่ถูกถาม (attitude towards issues) 2) การตีความข้อมูลตามความเป็นจริง ไม่ปนทัศนคติใด ๆ (fact on issues) และ 3) การตีความพฤติกรรมตามปัจจัยสภาพแวดล้อมที่แตกต่างของผู้ให้ข้อมูลหลักแต่ละคน (behavioral response to environmental issues) โดยการตีความข้างต้นได้ถูกตรวจสอบด้วยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (data triangulation)

การเข้าถึงข้อมูล

เนื่องจากประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ตเป็นประเด็นที่มีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย โดยจากการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ เรื่องการศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาวะเด็กและการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 9 กลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน ได้แก่ 1) จิตแพทย์และกุมารแพทย์ 2) ครู/อาจารย์ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา 3) ผู้ปกครองของเด็ก 4) ผู้บริหารในหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง 5) นายกสมาคม/กรรมการสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย 6) ผู้ประกอบกิจการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต 7) ผู้เล่นอีสปอร์ตและผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต 8) เจ้าหน้าที่ที่ทำงานด้านเด็ก และ 9) เครือข่ายเด็ก เยาวชน และครอบครัว⁶ ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยจึงใช้เกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นเป็นหลัก และได้ตัดกลุ่มผู้บริหารออกเนื่องจากไม่มีความเกี่ยวข้อง

ประเด็นวิจัย และคงไว้ซึ่ง 8 กลุ่มที่เหลือโดยยกรวมบางส่วนให้เป็นกลุ่มเดียวกัน คงเหลือ 6 กลุ่ม รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 53 คน รายละเอียดดังตารางที่ 1

เครื่องมือในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) ข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วย คำถาม เพศ อายุ อาชีพ และระดับการศึกษา และ 2) ข้อคำถามปลายเปิด เพื่อตอบคำถาม 3 ข้อตามประเด็นการวิเคราะห์ (theme of analysis) ได้แก่ คุณลักษณะของผู้เล่นเกมมืออาชีพ แรงจูงใจและผลกระทบทางบวกและลบในมิติด้านจิตสังคมของผู้เล่นเกมมืออาชีพ และเส้นทางอาชีพของผู้เล่นเกมและความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม โดยข้อคำถามดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบคำถามทั้งหมด 3 ชุด (question categories) เพื่อตอบเป้าหมายการวิจัยดังกล่าว แบบสัมภาษณ์ได้ถูกนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คนตรวจสอบ

ตารางที่ 1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการเข้าถึง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	จำนวน	วิธีการเข้าถึง
1. ผู้เล่นเกม	26 คน (ชาย 23 คน หญิง 3 คน)	- ประชาสัมพันธ์รับสมัครใน Facebook - ประชาสัมพันธ์ในมหาวิทยาลัยภายในคณะที่มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต - การแนะนำต่อกันมา (snowball sampling)
2. สมาชิกในครอบครัวของผู้เล่นเกม	13 คน (ชาย 4 คน หญิง 9 คน) ได้แก่ บิดา หรือมารดา 7 คน พี่ 2 คน ภรรยา 4 คน	ขอข้อมูลติดต่อจากผู้เล่นเกม
3. เพื่อนของผู้เล่นเกม	5 คน (ชาย 2 คน หญิง 3 คน)	ขอข้อมูลติดต่อจากผู้เล่นเกม
4. ครู หรืออาจารย์ของผู้เล่นเกม	3 คน (ชายทั้งหมด)	ขอข้อมูลติดต่อจากผู้เล่นเกม
5. ผู้จัดการแข่งขัน โค้ชผู้ฝึกสอน หรือผู้ที่ทำงานในวงการเกมและอีสปอร์ต	7 คน (ชายทั้งหมด) ได้แก่ ผู้ซึ่งไม่เคยแข่งขันเกมมาก่อน 1 คน และเป็นอดีตผู้เล่นเกมมือสมัครเล่นด้วย 6 คน	- ผู้วิจัยติดต่อผ่านทีมอีสปอร์ตต่าง ๆ - การแนะนำต่อกันมา (snowball sampling)
6. จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น นักวิชาการ หรือผู้ที่ทำงานด้านการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	5 คน (ชาย 2 คน หญิง 3 คน) ได้แก่ อาจารย์มหาวิทยาลัย 2 คน นักวิชาการ 1 คน จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น 1 คน และข้าราชการในหน่วยงานด้านการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็ก 1 คน	- ติดต่อผ่านศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ หรือศูนย์โคแพท (child online protection action Thailand; COPAT) - การแนะนำต่อกันมา (snowball sampling)

ความตรงเชิงเนื้อหา ผลการตรวจสอบได้ค่าสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ซึ่งถือว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์เชิงเนื้อหา (content analysis) โดยวิเคราะห์จากเนื้อหาที่ปรากฏจากการให้ข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลหลักเท่านั้น (manifest content) โดยผู้วิจัยไม่ได้จัดกระทำกับเนื้อหาที่ซ่อนอยู่ (latent content) ข้อมูลที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด จะถูกนำมาจัดหมวดหมู่ (categories) ตามกฎแห่งหมวดหมู่ (rule of coding) ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ผ่านคำถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เมื่อข้อมูลถูกจัดหมวดหมู่แล้ว จะถูกนำมาถอดเพื่อวิเคราะห์ความหมาย (encoding) ทำการนับซ้ำ (frequency) เพื่อทำความเข้าใจ 3 ประเด็นหลักอันเป็นวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียง จัดระเบียบ ถอดคำ (code text) และนับซ้ำด้วยมือ (manually encoding) และ 2) สร้างอัตมโนทัศน์ของข้อมูลใน 2 ลักษณะ (categories) ได้แก่ ข้อมูลที่คล้ายคลึงกันและข้อมูลที่แตกต่างกัน จัดหมวดหมู่ หาความเชื่อมโยง และตีความจากข้อมูลที่ได้รับ โดยตัวอย่างกระบวนการถอดความออกมาเป็นอัตมโนทัศน์ แสดงดังตารางที่ 2

การศึกษานี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เอกสารรับรองโครงการวิจัยเลขที่ Si 849/2019 ลงวันที่

13 ธันวาคม 2562 โดยก่อนการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยอธิบายถึงรายละเอียดการทำวิจัยแก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งมีสิทธิตัดสินใจเข้าร่วมงานวิจัยหรือไม่ก็ได้ จากนั้นจึงขอให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลงนามในหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยก่อนการสัมภาษณ์ สำหรับผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้วิจัยได้ขอความยินยอมโดยตรง รวมทั้งขอความยินยอมจากผู้ปกครองหรือผู้แทนโดยชอบธรรมก่อนการสัมภาษณ์ด้วย

ผล

ข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกม

จากผู้เล่นเกมจำนวน 26 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยอิงจากทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพ (theory of career development) ของ Tiedeman และ O'Hara²¹ ได้แก่ ผู้เล่นเกมที่มีการฝึกฝนเล่นเกมอย่างจริงจัง (pre-professional gamers) หมายถึงผู้ที่อยู่ในระยะเตรียมเลือกอาชีพ จำนวน 8 คน ผู้เล่นเกมมืออาชีพ (professional gamers) หมายถึงผู้ที่อยู่ในระยะการประกอบอาชีพและการปรับตัว จำนวน 8 คน และอดีตผู้เล่นเกมมือสมัครเล่นและอดีตผู้เล่นเกมมืออาชีพ (ex-professional and ex-semiprofessional gamers) หมายถึงผู้ที่ผ่านระยะเตรียมเลือกอาชีพและระยะการประกอบอาชีพและการปรับตัวแล้ว และเปลี่ยนไปทำอาชีพอื่น จำนวน 10 คน แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 2 ตัวอย่างกระบวนการถอดคำออกมาเป็นกลุ่มอัตมโนทัศน์

หน่วยความหมาย (meaning unit)	ถอดคำ (code)	สร้างกลุ่มอัตมโนทัศน์ (categories)
ประเด็น : เป้าหมายอาชีพอีสปอร์ต		
ในกลุ่ม pre-professional gamers		
คนที่ 1 (เพศชาย)	เลือกจะทำเป็นอาชีพก่อน	เข้าสู่อาชีพแบบเต็มตัว
“ถ้าโอกาสมา ก็อาจจะไม่ต่อมหาวิทยาลัยครับ	การเรียน (1)	
เดี่ยวเรียนตอนไหนก็ได้ แต่โอกาสนี้ไม่ได้มาง่าย ๆ		
ทุกคนก็รู้ว่ารายได้มันค่อนข้างมหาศาล”		
คนที่ 2 (เพศหญิง)	เลือกทั้งการเรียนและ	รักษาสมดุลระหว่างอีสปอร์ตกับการเรียน
“ยังรู้สึกว่า อาชีพอีสปอร์ตน่าจะอยู่กับเราได้ไม่นาน	การทำเป็นอาชีพ (1)	หรืออาชีพอื่น
ก็ค่อนข้างว่าเป็นความชอบแบบว่าเสริมจากชีวิตจริงดีกว่า		
อีสปอร์ตอะ”		

การเข้าสู่วงการอีสปอร์ตและเป้าหมายอาชีพ

พบประเด็นการเข้าสู่วงการอีสปอร์ตมีความเหมือนกันในทั้งกลุ่ม pre-professional gamers, professional gamers, และ ex-professional and ex-semiprofessional gamers คือ เข้ามาใน 2 ลักษณะ ดังนี้ 1) เข้ามาด้วยตนเองจากความสนใจในอีสปอร์ต และ 2) มีผู้ชักชวนให้เข้าทีมเนื่องจากเห็นฝีมือ เมื่อเข้าสู่เส้นทางอาชีพแล้ว ทั้ง 3 กลุ่มมีเป้าหมายอาชีพแตกต่างกัน โดยเป้าหมายอาชีพของกลุ่ม pre-professional gamers พบว่ามี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) เข้าสู่อาชีพแบบเต็มตัว โดยพักการเรียน และ 2) รักษาสมดุลระหว่างอีสปอร์ตกับการเรียนหรืออาชีพอื่น โดยมีความแตกต่างบางส่วนระหว่างผู้เล่นชายและหญิง กล่าวคือ ผู้เล่นชายแม้ว่าจะมีเป้าหมายในการเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย แต่หากได้รับโอกาสในการเป็นผู้เล่นเกมมืออาชีพก็อาจจะพิจารณาพักการเรียนเพื่อทุ่มเทกับการเล่นเกมอาชีพอย่างเต็มที่ เพราะเป็นโอกาสที่น้อยคนจะได้รับและมีค่าตอบแทนที่สูง ในขณะที่

ผู้เล่นหญิงนั้นมีแนวโน้มจะเล่นเกมเพื่อการแข่งขันเป็นอาชีพเสริม และเลือกเรียนหรือทำงานอื่นไปด้วย เพราะมีโอกาสได้รับค่าตอบแทนน้อยกว่า ทั้งนี้ หากผู้เล่นหญิงผันตัวไปเป็นสตรีมเมอร์หรือเล่นเกมให้ผู้อื่นชม จะได้รับความนิยมมากกว่าการเล่นเกมเพื่อการแข่งขัน เป้าหมายอาชีพในกลุ่ม professional gamers พบว่ามี 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) เล่นเกมและทำธุรกิจส่วนตัว 2) เล่นเกมเพื่อเป็นแชมป์โลกก่อนแล้วค่อยทำงานต่อในวงการเกม เช่น โค้ช นักพากย์ และ 3) เล่นเกมโดยยังไม่มีเป้าหมายอื่นนอกจากเกม ในขณะที่เป้าหมายอาชีพในกลุ่ม ex-professional and ex-semiprofessional gamers จำแนกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) เล่นเกมเป็นงานอดิเรก โดยประกอบอาชีพอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมเพื่อเลี้ยงชีพ และอาจกลับเข้าสู่เส้นทางการแข่งขันถ้ามีโอกาส และ 2) ผันตัวทำงานอื่นในวงการอีสปอร์ต ซึ่งแม้ว่าพวกเขาจะยังคงเล่นเกม แต่พวกเขาเลือกที่จะทำงานบทบาทอื่นในวงการอีสปอร์ตมากกว่าการเป็นผู้เล่น และมุ่งพัฒนางานปัจจุบันของตนเอง

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกม

กลุ่มของผู้เล่นเกม	เพศ (คน)	อายุ (ปี)	ระดับการศึกษา (คน)	สถานะอื่น ๆ (คน)
pre-professional gamers	ชาย (5) หญิง (3)	(16 - 31) (21 - 26)	กำลังศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย (4) สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา (1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (2) กำลังศึกษาปริญญาโท (1)	-
professional gamers	ชาย (8)	(13 - 36)	กำลังศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น (1) สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา (2) กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี (1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (4)	สมรส (3) อยู่กับแฟน (1)
ex-professional gamers/ ex-semiprofessional gamers	ชาย (10)	(19 - 37)	กำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัย (1) พักการเรียนในระดับปริญญาตรี (1) กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี (1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (7)	พนักงานบริษัทเอกชน (2) นักวิทยาศาสตร์การกีฬา (1) นักร้องและเจ้าของบริษัท production (1) โค้ชผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต (2) นักพากย์อีสปอร์ต (1) เจ้าของทีมอีสปอร์ตและผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต (2) ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต (1)

“ถ้าโอกาสมา ก็อาจจะไม่ต่อมหาวิทยาลัยครับ เดี่ยวเรียนตอนไหนก็ได้ แต่โอกาสนี้ไม่ได้มาง่าย ๆ ทุกคนก็รู้ว่ารายได้มันค่อนข้างมหาศาล” (ผู้เล่นเกมระดับ pre-professional)

“ก็ยังไม่ได้มีเป้าหมายอะไรเป็นพิเศษ...ผมก็อยากชนะไปเรื่อย ๆ จนอายุประมาณสัก 30 มั้ง แล้วค่อยคิด” (ผู้เล่นเกมระดับ professional)

“ตอนนี้ทำงานประจำเป็นพนักงานบริษัทเอกชนครับ...ผมไม่ได้เลิกแข่งนะ แค่หมดสัญญาแล้วไม่มีคนติดต่อมาเฉย ๆ” (ผู้เล่นเกมระดับ ex-professional และ ex-semiprofessional)

คุณลักษณะของผู้เล่นเกม

ลักษณะของผู้เล่นเกมในสายตาของครอบครัวและบุคคลรอบข้าง พบว่า มุมมองที่มีต่อการเล่นเกมของผู้เล่นเกมมี 2 แบบ ได้แก่ 1) ครอบครัวสนับสนุนตั้งแต่แรก และ 2) ครอบครัวไม่สนับสนุนในเบื้องต้น แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็ยอมรับมากขึ้น เพราะเห็นว่าผู้เล่นได้รับค่าตอบแทน หรือชื่อเสียงจากการเล่นเกม โดยสัดส่วนทั้งสองกลุ่มนี้ใกล้เคียงกัน คุณลักษณะของผู้เล่นเกมในมุมมองที่มีต่อตนเอง พบว่า ผู้เล่นเกมมีมุมมองต่อตนเองว่าด้วยการติดเกมหรือไม่ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) คิดว่าตนเองไม่ได้ติดเกม และ 2) คิดว่าตนเอง “เคย” ติดเกม โดยผู้ที่คิดว่าตนเองเคยติดเกมระบุว่า พวกเขาอาจจะเคยติดเกมมาก่อน หรือเคยได้รับผลกระทบทางลบบางอย่าง แต่หลังจากนั้นพวกเขาจะปรับตัวไม่ให้การเล่นเกมส่งผลกระทบต่อชีวิต สำหรับมุมมองต่อตนเองว่าด้วยคุณสมบัติของการเป็นผู้เล่นเกมมืออาชีพ ผู้เล่นเกมทุกคนกล่าวในทำนองเดียวกันว่า ฝีมือการเล่นเกมไม่ใช่สิ่งที่สำคัญที่สุด แต่จะต้องมีคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ประกอบกัน ได้แก่ 1) ความมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ 2) ความใฝ่รู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ 3) ความฉลาดทางอารมณ์ และ 4) การได้รับการสนับสนุนที่ดีจากครอบครัว

“น่าจะประมาณตอนอายุ 14 ปี เคยนอนคุยกันแล้วเขาพูดขึ้นมาว่า เขาไปได้ไกลนะ แม่เชื่อสิ จนเขาก็เริ่มเล่นจริงจังขึ้น...ในเมื่อเขาคิดว่าเขาทำได้ดีแล้วก็สนับสนุน โดยที่เรา

ก็ประทับใจประคองสิ่งที่ยังต้องดูแล...เมื่อห้ามแล้วไม่ประสบความสำเร็จก็สนับสนุนไปเลยจะได้ไม่ต้องมาลำบากใจกัน...อย่างลูกแม่...แม่อีกไม่อยากให้ใครมาเลียนแบบน้องนะ อย่าทิ้งการเรียน ลีก็ แม่ก็ยังเป็นห่วง”

“มันก็ติดนะ แต่มันเป็นอาชีพเรา ก็เลยไม่เสียอย่างอื่น ถ้าเรียนอยู่ติดเกมมันทำให้เสียการเรียน อันนั้นมันเป็นงานของเรา เราก็มองไม่เสียการงาน”

“ผมก็เคยผ่านมามีเหมือนกัน (ติดเกม) บางครั้งเราพยายามที่จะโฟกัสในส่วนของการชัชชนะกับความเก่งจะครับ โหยหาที่จะชนะ จนเราต้องการฝึกตัวเอง เพื่อไปถึงจุดสูงสุดในการแข่ง จุดที่เป็นผู้ชนะแล้วมันก็ทำให้หยุดไม่ได้”

แรงจูงใจ ผลกระทบทางบวกและลบของผู้เล่นเกม

แรงจูงใจที่ทำให้เริ่มเล่นเกม เกิดขึ้นใน 2 ลักษณะ คือ

1) คนรอบตัวของพวกเขาเล่นเกม ทำให้เกิดบรรยากาศอยากเล่นตาม และ 2) สื่อโฆษณาเชิญชวนให้เล่นเกม แรงจูงใจที่ทำให้เกมกลายเป็นงานอดิเรกและเป็นกิจกรรมที่จริงจังมากขึ้น ประกอบด้วย 1) ความสนุกสนานและความบันเทิงจากตัวของเกมเอง และ 2) พัฒนาการด้านสังคมของวัยรุ่นที่ผู้เล่นเกมได้รับอิทธิพลจากเพื่อน และ 3) ความท้าทายจากการแข่งขันและการตลาด การประชาสัมพันธ์ของธุรกิจเกม ส่วนแรงจูงใจในระดับมืออาชีพ ประกอบด้วย 1) เงินและงาน บางครั้งผู้เล่นอาจรู้สึกเบื่อหรือเหนื่อยกับการเล่นเกม แต่ก็ยังคงเล่นเกมต่อไปเพราะเกมเป็นงานและเงินของเขา 2) ชื่อเสียงและการยอมรับโดยผู้เล่นส่วนหนึ่งเล่าว่าพวกเขาจะยิ่งพยายามและจริงจังกับการเล่นเพื่อรักษามาตรฐานและชื่อเสียงของตน 3) ความท้าทายและการแข่งขัน 4) การขาดแรงจูงใจด้านการเรียน เพราะมีแนวคิดที่ว่า “การประสบความสำเร็จด้านการเรียนไม่ได้หมายถึงการประสบความสำเร็จในชีวิต”

“ต้องจริงจัง ต้องซ้อมทุกวัน เพราะเราอยู่ในฐานะ (ชื่อสมมติ) ในความรู้สึกคือมันเป็นสโมสรใหญ่มาก ถ้าเราเอาชื่อเขามาแล้วเราทำไม่เต็มที่ เราก็จะเป็นขี้ปากคนนะ”

“พ่ออยากให้เรียนจบก่อนค่อยไปทำต่อ แต่ปัจจัยหลาย ๆ อย่าง ผมก็อธิบายไปครับว่า อีสปอร์ตมันเหมือนกับว่าใช้ช่วงอายุคนอะครับ 18 - 27 ปี เลยจากนั้นก็เหมือนกับ

หมดอายุอะครับ เหมือนต้องรีไทร์แล้ว ผมก็เลยบอกว่ามันเป็นโอกาสที่นาน ๆ ทีมีครั้ง เหมือนเป็นโอกาสที่เข้ามาครั้งเดียวในชีวิตอะครับ ถ้าไม่คว้าไว้มันก็จะหลุดไปเลย เขาก็แบบว่าโอเค แต่ถ้าเลิกแข่งเมื่อไหร่ก็กลับมาเรียนก็ดีเหมือนกัน”

ผลกระทบทางบวก ในระดับมือสมัครเล่น ได้แก่

1) ได้รับทักษะบางอย่างจากการเล่นเกม เช่น ทักษะการวางแผน ทักษะการสื่อสาร 2) ได้ฝึกทักษะการเข้าสังคม ฝึกการตั้งเป้าหมาย ฝึกความรับผิดชอบ และการจัดสรรเวลา 3) เกิดอารมณ์ทางบวก เช่น ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย และ 4) ต่อยอดไปสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม ส่วนในระดับมืออาชีพ พบ 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ได้รับค่าตอบแทนที่เลี้ยงชีพได้ 2) รู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและได้รับการยอมรับจากสังคม และ 3) ได้ประสบการณ์ในการต่อยอดอาชีพ

“ได้เพื่อน เพื่อนใหม่ เพื่อนที่ชอบเหมือนกัน เจอคนที่แปลก ๆ บ้าง นิสัยไม่ดีบ้าง แล้วก็เจอคนที่ดีบ้าง คนที่เรารู้สึกที่เราเข้าได้กับเขา แล้วก็ได้แฟนเพราะเล่นเกมด้วย”

“รายได้ที่มันจะต่อยอดในระยะยาว คือถ้าคุณมีฝีมือ คุณเก่งจริง คุณมีชื่อเสียง คุณไปทำสตรีม หรือไปทำยูทูบมันก็จะมีคนติดตาม”

ผลกระทบทางลบ ในระดับมือสมัครเล่น พบประเด็นที่เกี่ยวข้องดังนี้ 1) สมาธิในการเรียนลดลง จนอาจขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ 2) เกิดอารมณ์และพฤติกรรมทางลบ 3) ขาดการเรียนรู้ในสังคมจริง 4) เสียเงินและเวลาไปโดยไม่ได้ผลลัพธ์ที่ตั้งเป้าไว้ 5) อาจถูกล่อลวงและตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพในโลกออนไลน์ เช่น การทำงานแล้วไม่ได้รับค่าตอบแทน การหลอกให้ลงทุน 6) ประสบปัญหาด้านสุขภาพและด้านการจัดระเบียบชีวิต เช่น ปวดหัว ปวดตา ปวดหลัง นอนดึก อ่อนเพลีย และทะเลาะกับครอบครัวเพราะไม่สามารถจัดระเบียบเวลาในชีวิตได้ 7) อาจเป็นกลุ่มเสี่ยงในการถูกชักจูงเข้าสู่การพนันออนไลน์ เนื่องจากผู้มีอิทธิพลบนสื่อสังคมออนไลน์ (influencers) จำนวนหนึ่ง รับโฆษณาเว็บไซต์พนันซึ่งมีการใช้คำในลักษณะเชิญชวนให้เข้ามา “เล่นเกม” และได้ผลตอบแทน ในขณะที่ระดับมืออาชีพพบว่า ผู้เล่นเกม 1)

มีเวลาส่วนตัวน้อยลง 2) เกิดอารมณ์ทางลบ 3) ประสบปัญหาด้านสุขภาพร่างกาย โดยแม้ว่าจะมีการสื่อสารในสังคมว่านักกีฬาอีสปอร์ตต้องแบ่งเวลา มีวินัย ต้องออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ แต่ในความเป็นจริงพบว่า สังกัดอีสปอร์ตไม่ได้มีข้อกำหนดในเรื่องการดูแลสุขภาพที่ชัดเจนนัก มีเพียงคำแนะนำซึ่งขึ้นอยู่กับความสมัครใจของผู้เล่นเอง 4) มีโอกาสกลายเป็นส่วนหนึ่งของวงการพนันออนไลน์ 5) มีโอกาสถูกเอารัดเอาเปรียบในสัญญาจ้างที่ไม่เป็นธรรม 6) ขาดโอกาสพัฒนาความรู้และทักษะในอาชีพที่มั่นคงอื่น ๆ และ 7) มีโอกาสประสบปัญหาสุขภาพจิต ได้แก่ อาการติดเกม ปัญหาการเรียน การหยุดเรียน ตกซ้ำชั้น ออกจากระบบการศึกษา และมีโรคทางจิตเวช เช่น โรคสมาธิสั้น ปัญหาการควบคุมอารมณ์ และปัญหาการใช้สารเสพติด

“คุณเล่นเยอะเกินไป คุณก็ไม่มีเวลาทำอย่างอื่น ไม่มีเวลาเรียนหนังสือ ไม่มีเวลาทำงาน เล่นแล้วควบคุมอารมณ์ไม่ได้ เล่นแพ้อาละวาด คุณชนะคุณมั่นใจในฝีมือคุณมากเกินไป คุณก็ไปดูถูกคนอื่น บูลลี่คนอื่น หรือถ้าคุณเล่นห่วยไปโดนคนอื่นบูลลี่มา คุณก็มาเครียด ก็ไม่ดีอีก”

“อย่างคนรอบตัวผมหลาย ๆ คนที่เป็นนักแข่งน้อยมากเลยที่จะออกกำลังกาย นอนดึก ไม่ออกกำลังกาย จ้องหน้าคอม จ้องมือถือเยอะ ผมรู้สึกเลยว่าตอนเด็ก ๆ ผมพืตกว่านี่ ช่วงนี้ผมรู้สึกง่วงตาเบลออย่างมาก ตื่นมาารู้สึกว่าไม่ bright เหมือนมันเบลอล่ะครับ”

“พออีสปอร์ตดัง คนเข้ามามากขึ้น มันมีเว็บพนันที่จะจ่ายเงินให้หลาย ๆ สังกัด...เวลาที่เขาทำ content ไปดูเลยจะมีต่อท้ายด้วยอะไรที่เป็นโฆษณาเกี่ยวกับการพนัน...ก็มีเว็บพนันเคยมาเสนอที่เหมือนกัน...แต่ว่าเมื่อไหร่ที่เราได้เงิน เว็บพนันไปเราจะหมดโอกาสไปขอสปอนเซอร์ดี ๆ แต่บางคนเขาไม่ได้สนภาพลักษณ์ เขาสนใจแค่”

เส้นทางอาชีพ และความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม

ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นธรรมดากลายเป็นผู้เล่นในระดับมืออาชีพ ได้แก่ 1) ฝีมือที่โดดเด่นทำให้ได้รับความสนใจ และการชักชวนเข้าสู่ทีมระดับมืออาชีพ และ 2) การสั่งสม

ประสบการณ์แข่งขันจนมีเครือข่าย (connection) และได้รับโอกาสเข้าร่วมทีมระดับมืออาชีพ โดยระยะเวลาของผู้เล่นเกมอาชีพนั้นค่อนข้างสั้น เพราะมีการแข่งขันสูง และกระแสความนิยมของเกมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทำให้เมื่อถึงระยะเวลาหนึ่ง ผู้เล่นทั้งในระดับมือสมัครเล่นและระดับมืออาชีพจะต้องปรับตัว เพื่อหาอาชีพที่เลี้ยงตนเองให้ได้เส้นทางที่ผู้เล่นเกมแต่ละคนจะไปต่อได้นั้นขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถ และการปรับตัวของแต่ละบุคคล สำหรับผู้เล่นที่ไม่ประสบความสำเร็จหรือไม่สามารถปรับตัวหลังจากหมดระยะเวลาการเป็นผู้เล่นเกมมืออาชีพแล้ว มีแนวโน้มจะประสบปัญหาในการหางานทำ นอกจากนี้ ด้วยลักษณะของการจัดการแข่งขัน ซึ่งจะขึ้นอยู่กับกระแสความนิยมในเกมนั้น ๆ ทำให้ผู้เล่นเกมอาจมีการเปลี่ยนเกมที่เล่นเป็นอาชีพ และผู้เล่นเกมก็อาจหันกลับเข้าสู่เส้นทางอาชีพผู้เล่นเกมอีกครั้งได้เมื่อมีเกมใหม่ ๆ เกิดขึ้น แม้ว่าจะเคยออกจากเส้นทางอาชีพนี้มาแล้วในอดีตก็ตาม

สำหรับความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกมนั้น จากมุมมองของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งมีทั้งผู้เล่นเกมและบุคคลรอบข้าง ผู้เล่นเกม เห็นว่าผู้เล่นเกมมืออาชีพมีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างจากผู้ติดเกม ประเด็นที่ทำให้ผู้เล่นเกมแตกต่างจากผู้ติดเกม ได้แก่ การมีทักษะการบริหารเวลาและการมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของผู้เล่นเกม นอกจากนี้ ในเส้นทางอาชีพยังมีพลวัตรของการปรับตัว ผู้เล่นเกมที่ไม่มีเป้าหมายอาชีพด้านนี้มาก่อนจะมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจนขึ้นเมื่อมีโอกาสได้เข้าร่วมทีมอีสปอร์ต และปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการปรับตัวให้ดีขึ้น ได้แก่ การสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง ระบบของทีมระดับมืออาชีพ และการได้รับผลกระทบทางลบจนกระทั่งอยากเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น

“มองข้างนอกอาจจะแยกยาก เพราะจะเห็นว่านักกีฬาก็ดูเหมือนเล่นเกมอย่างเดียว แต่ที่เรียกเป็นนักกีฬาได้เนี่ย หลังจากเล่นเสร็จ ในทีมต้องมา reflect กันว่า เกมเมื่อถึงจุดบกพร่องอยู่ที่ไหน จะแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างไร...แตกต่างจากเด็กติดเกมคือจะเล่นเกมทั้งวันโดยไม่ได้อ่านว่าตัวเองเล่นไม่ดีตรงไหน แล้วไม่ได้มีการวางแผนชีวิต ไม่ได้ทำกิจกรรมอื่น

เลยนอกจากเล่นเกม...จริง ๆ นักกีฬาอีสปอร์ตหลาย ๆ คนเกิดจากเด็กติดเกมนะครับ เป็นเด็กติดเกมมาก่อน แต่ว่าเขาวางแผนชีวิตจนเขาสามารถพัฒนาฝีมือจนขึ้นมาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต”

“เป็นนักกีฬามันก็พอต่างนะ เพราะว่าเขาจัดการอะไรต่าง ๆ ได้ยังไม่ได้เสียจริตอะไรไป ยังทำหน้าที่อะไรได้...ติดเกมก็คือทุกอย่างเสีย...ส่วนกลุ่มที่เป็นนักกีฬานั้นกว่าเขาจะสามารถจัดระบบได้...ไม่ใช่ทุกคนที่ผ่านด่านเหล่านั้นมาถึงตรงนี้ได้นะ...คำว่านักกีฬาระดับประเทศ ใครไปถึงบ้าง ถามว่ากว่าจะไปถึงตรงนั้น มีกี่คนที่เสียจริตไป ที่ไปเข้าสู่เกณฑ์ของแพทย์ ตรงนี้ต่างหาก นั่นคือเด็กติดเกม”

วิจารณ์

ผู้เล่นเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชายมีแนวโน้มจะตัดสินใจเข้าสู่อาชีพแบบเต็มตัวมากกว่า ในขณะที่เพศหญิงมีแนวโน้มว่าจะเล่นเกมควบคู่กับการเรียนหรือการทำงานอื่น สอดคล้องกับการศึกษาของ Stone²⁰ ที่ระบุว่าเพศชายมีแนวโน้มจะมีส่วนร่วมกับการเล่นเกมโดยมีความถี่ในการเล่นมากกว่าเพศหญิง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นหญิงมีการแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอื่นมากกว่าผู้เล่นชาย เกมที่ผู้เล่นใช้ในการแข่งขันมีทั้งเกมที่ได้รับการรับรองและไม่ได้รับการรับรองการแข่งขันจากสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย²² ซึ่งเป็นหน่วยงานที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ที่พยายามสร้างมาตรฐาน และกำกับดูแลการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทย นอกจากนี้ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยยังได้ระบุคุณสมบัติของนักกีฬาอีสปอร์ตไว้ เช่น บุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ต้องได้รับการยินยอมอย่างเป็นทางการจากผู้ปกครองและมีผลการเรียนที่ผ่านเกณฑ์ของสถานศึกษา²³ ผลการศึกษาพบว่า ยังมีเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตที่ไม่มีการรับรองใด ๆ แสดงให้เห็นถึงช่องว่างที่เด็กและเยาวชนไม่ได้รับการดูแลอย่างทั่วถึง และอาจได้รับผลกระทบทางลบจากการเล่นเกม และการแข่งขันที่ไม่มีการกำกับดูแล

มุมมองต่อตนเองว่าด้วยคุณสมบัติของการเป็นผู้เล่นเกมมืออาชีพ มีความสอดคล้องในบางส่วนกับการศึกษา

ของ Himmelstein และคณะ²⁴ ซึ่งระบุปัจจัยที่เป็นอุปสรรคขัดขวางความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตไว้ด้วย ได้แก่ ความไม่เชื่อมั่นและไว้วางใจในทีม วิธีการจัดการกับความกังวลอย่างไม่เหมาะสม ประสบการณ์ทั้งความสำเร็จและล้มเหลวในอดีต การถูกรบกวนหรือก่อวุ่น การขาดการพัฒนาตนเอง และทีม นอกจากนี้ การแบ่งแยกการใช้ชีวิตและการเล่นเกมก็เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก และเป็นอีกอุปสรรคที่ขัดขวางความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ต

ผลการศึกษาพบแรงจูงใจในหลายลักษณะทั้งในระดับผู้เล่นมือสมัครเล่นและมืออาชีพที่น่าสนใจคือผลการศึกษาไม่พบแรงจูงใจในการเล่นเกมน้อยกว่าการหลีกเลี่ยงความจริงโดยการปล่อยอารมณ์ไปตามความบันเทิงหรือจินตนาการ (escapism) ซึ่งเป็นแรงจูงใจสำคัญที่มีผลนำไปสู่ปัญหาการเล่นเกม^{13,25,26} อย่างไรก็ตาม แรงจูงใจในการเล่นเพื่อการแข่งขันที่มีอยู่ในผู้เล่นมือสมัครเล่นและมืออาชีพก็อาจมีจุดที่น่ากังวลว่าจะมีความเชื่อมโยงกับการติดเกมเพียงใด เพราะมีผลกระทบทางลบซึ่งสะท้อนออกมาจากผลการวิจัยว่า ผู้เล่นอาจมีสมาธิในการเรียนลดลง อาจประสบปัญหาด้านสุขภาพและด้านการจัดระเบียบชีวิต และมีโอกาสประสบปัญหาสุขภาพจิต จากการศึกษาของ Larrieu และคณะ¹⁸ ระบุว่าผู้เล่นที่มีแรงจูงใจแบบเล่นเพื่อการแข่งขันมีคะแนนแบบวัดการติดเกม (internet gaming disorder scale) สูงกว่าผู้เล่นที่เล่นเพื่อความบันเทิง ทั้งนี้ แบบวัดการติดเกมเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอที่จะแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างผู้เล่นที่เสี่ยงต่อปัญหาการเล่นเกมกับผู้เล่นเกมที่ไม่มีความเสี่ยงต่อผลกระทบทางลบต่อคุณภาพชีวิต จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นแรงจูงใจที่เชื่อมโยงกับปัญหาการติดเกม

ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมแม้มีผลกระทบทางบวก แต่ก็มีผลกระทบทางลบจำนวนมาก ทั้งนี้ ข้อมูลจากการศึกษาจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่า ด้วยธรรมชาติของเด็กและวัยรุ่น และลักษณะของเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนันและมีผลต่อสมองส่วนหน้าในการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม¹⁰⁻¹⁶ จึงอาจเป็นเรื่องยากที่เด็กและวัยรุ่นจะสามารถพัฒนาตนเป็นผู้เล่นเกมที่มีความเป็นมืออาชีพจริง ๆ ได้ด้วย

ตนเองหากไม่มีต้นทุนชีวิตหรือปัจจัยเชิงบวกด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม ที่จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมมีการปรับตัวและมีพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม ปัจจัยที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสมนั้น สอดคล้องกับปัจจัยด้านต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชน ซึ่งประกอบด้วยต้นทุนชีวิตภายในและต้นทุนชีวิตภายนอก โดยมีอิทธิพลของปัจจัยทางชีวภาพ ปัจจัยทางจิตใจ และปัจจัยทางสังคม (biopsychosocial model) ที่ร่วมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ทั้งนี้จากการสำรวจสถานการณ์ต้นทุนชีวิต (life asset) ของเด็กและเยาวชนไทย พ.ศ. 2564 พบว่า ต้นทุนชีวิตในด้านต่าง ๆ ของเด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มลดลงเรื่อย ๆ โดยเฉพาะพลังชุมชนและพลังครอบครัว²⁷ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสภาพแวดล้อมที่จะหล่อหลอมเด็กและเยาวชนนั้นเป็นประเด็นที่ควรมุ่งพัฒนาเป็นอย่างมาก เพื่อเสริมสร้างปัจจัยที่จะสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมอย่างเหมาะสมและลดผลกระทบทางลบในกลุ่มผู้เล่นเกม

Kim และ Thomas²⁸ ระบุว่าเส้นทางของผู้เล่นเกมมืออาชีพมีทั้งหมด 5 ระยะ ประกอบด้วย 1) ระยะสนุกสนาน (enjoying stage) 2) ระยะพยายามดิ้นรน (struggling stage) 3) ระยะประสบความสำเร็จ (achieving stage) 4) ระยะตกต่ำ (slumping stage) และ 5) ระยะฟื้นตัว (recovering stage) ซึ่งมีลักษณะเป็นวงจร โดยเมื่อผู้เล่นเกมเข้าสู่ slumping stage ก็จะขาดโอกาสในการแสดงศักยภาพ ผู้เล่นจะรู้สึกสูญเสียชื่อเสียงและความพึงพอใจที่เคยได้รับจากประสบการณ์ก่อนหน้านี้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็จะเข้าสู่ recovering stage ซึ่งผู้เล่นก็จะกลับมาเล่นเกมใหม่อีกครั้ง สอดคล้องกับผลการศึกษานี้ที่พบว่า ด้วยลักษณะของอีสปอร์ตที่การจัดการแข่งขัน นั้นจะขึ้นอยู่กับกระแสความนิยมในเกมนั้น ๆ ทำให้ผู้เล่นเกมที่กำลังอยู่ในช่วงขาลงของอาชีพอาจมีการเปลี่ยนเกมที่เล่น และแม้ว่าผู้เล่นเกมจะเคยออกจากเส้นทางอาชีพแล้ว ผู้เล่นเกมก็อาจหันกลับเข้าสู่เส้นทางอาชีพอีกครั้งได้ในเกมใหม่ ๆ

สำหรับความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกม ผลการศึกษาพบว่า ประเด็นที่เป็นข้อแตกต่างระหว่างผู้เล่นเกม

สองกลุ่มนี้ ได้แก่ การมีทักษะการบริหารเวลา และการมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของผู้เล่นเกม อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นเกมที่อยู่ในเส้นทางอาชีพนี้มีพลวัตรในการปรับตัว จึงอาจมีทั้งช่วงเวลาที่เหมาะเหมือนติดเกมและไม่ติดเกมก็ได้ ในอนาคตจึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมสามารถปรับตัวอย่างเหมาะสม

การศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัด ได้แก่ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งไม่สามารถสรุปผลอ้างอิงไปยังกลุ่มประชากรทั้งหมดได้ มุมมองของผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อประเด็นความเหมือนหรือต่างจากเด็กติดเกมเป็นการตีความจากการรับรู้ของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งอาจไม่ตรงกับเกณฑ์วินิจฉัยทางการแพทย์

สรุป

การเล่นเกมส์อีสปอร์ตมีผลทางบวกที่เอื้อให้ผู้เล่นเกมสามารถพัฒนาต่อยอดได้ แต่ก็มีผลทางลบหลายประการ ผู้ที่อยู่ในเส้นทางอาชีพผู้เล่นเกมกับเด็กติดเกมนั้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมือนกัน แต่ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นผู้เล่นที่แตกต่างหรือคล้ายคลึงกับเด็กติดเกม ขึ้นอยู่กับระดับความรับผิดชอบหน้าที่และการบริหารเวลาของผู้เล่นเกม การศึกษานี้ยังแสดงให้เห็นถึงช่องว่างของเส้นทางอาชีพผู้เล่นเกม ซึ่งมีจุดที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้นได้ ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนในทุกภาคส่วนควรร่วมกันส่งเสริมให้การเล่นเกมนำมาเกิดผลกระทบทางบวกและลดผลกระทบทางลบให้น้อยที่สุด โดยปัจจัยที่ควรได้รับการส่งเสริมเพื่อให้ผู้เล่นเกมประสบความสำเร็จและมีภูมิคุ้มกันจากการติดเกม ได้แก่ การมีความรับผิดชอบ ทักษะการบริหารเวลา และการสนับสนุนจากคนในครอบครัว

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษานี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์บางส่วนสำหรับนักศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย จากสมาคมศิษย์เก่าบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

เอกสารอ้างอิง

1. Newzoo. Newzoo's global esports & live streaming market report 2022 [Internet]. Amsterdam: Newzoo; 2022 [cited 2022 Jul 20]. Available from: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
2. Eukeik EE. eSport สร้างแบรนด์ได้ดีแค่ไหน [How well does eSport build a brand] [อินเทอร์เน็ต]. กรุงเทพฯ: Marketeer; 24 มิ.ย. 2564 [สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ก.ค. 2565]. จาก: <https://marketeeronline.co/archives/223676#:~:text=Date%3A%2024%2F06%2F2021,สปอร์ตมากน้อยแค่ไหน>
3. ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 [Announcement of the professional sports committee: determination of types of sports which are professional sports (No. 2) 2021] [อินเทอร์เน็ต]. ราชกิจจานุเบกษาเล่มที่ 138, ตอนพิเศษ 224 (ลงวันที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2564) [สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ม.ค. 2565]. จาก: http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2564/E/224/T_0052.PDF
4. สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 11 พ.ศ. 2561 [11th national health assembly 2018]. กรุงเทพฯ: พิมพ์สิทธิ์พัฒนา; 2562.
5. กองบรรณาธิการวอยซ์ออนไลน์. เผยปี 60 พบเด็ก-วัยรุ่นป่วยเป็นโรคติดเกมเพิ่มขึ้น 6 เท่าตัว 2561 [In 2017, there was a 6-fold increase in the number of teenagers suffering from gaming addiction] [อินเทอร์เน็ต]. กรุงเทพฯ: Voice online; 11 ก.พ. 2561 [สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ม.ค. 2565]. จาก: <https://voicetv.co.th/read/r1voDNTIf>
6. สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.). การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพของเด็กและการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง [The impact of e-Sports on children's health and the construction of a shared responsibility model among the relevant departments]. นนทบุรี: สำนักงาน; 2562.

7. Martončík M. e-Sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals. *Computers in Human Behavior*. 2015;48:208-11. doi:10.1016/j.chb.2015.01.056.
8. Seo Y, Jung S-U. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*. 2016;16:635-55. doi:10.1177/1469540514553711.
9. Chan G, Huo Y, Kelly S, Leung J, Tisdale C, Gullo M. The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: a systematic review. *Comput Human Behav*. 2022;126:106974. doi:10.1016/j.chb.2021.106974.
10. Fisher S, Griffiths M. Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *J Gambl Stud*. 1995;11(3):239-47. doi:10.1007/BF02104791.
11. Johansson A, Götestam KG. Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychol Rep*. 2004;95(2):641-50. doi:10.2466/pr0.95.2.641-650.
12. Griffiths M, King D, Delfabbro P. The technological convergence of gambling and gaming practices. In: Richard DCS, Blaszczynski A, Nower L, editor. *The Wiley-Blackwell handbook of disordered gambling*. Wiley: Chichester; 2013.
13. Bányai F, Griffiths MD, Király O, Demetrovics Z. The psychology of esports: a systematic literature review. *J Gambl Stud*. 2019;35(2):351-65. doi:10.1007/s10899-018-9763-1.
14. Wood RT, Griffiths MD, Chappell D, Davies MN. The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis. *Cyberpsychol Behav*. 2004;7(1):1-10. doi:10.1089/109493104322820057.
15. King D, Delfabbro P, Griffiths M. Video game structural characteristics: a new psychological taxonomy. *Int J Ment Health Addict*. 2010;8:90-106. doi:10.1007/s11469-009-9206-4.
16. ชาม เชื้อสถาปนศิริ, พริยา เพชรแก้ว, มัณฑนา ด้านมะลิ. ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแลป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันและวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล (e-Sports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน [Policy proposals to government agencies, private sectors and civil society concerned with measures to regulate, supervise and prevent children and youth participating in prize competitions in video game/online game (e-Sports) competitions to be safe and knowingly]. กรุงเทพฯ: สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กเยาวชน; 2561.
17. World Health Organization. Addictive behaviors: gaming disorder [Internet]. Geneva: World Health Organization; 2020 [cited 2022 Jul 20]. Available from: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
18. Larrieu M, Billieux J, Décamps G. Problematic gaming and quality of life in online competitive videogame players: Identification of motivational profiles. *Addict Behav*. 2022;133:107363. doi:10.1016/j.addbeh.2022.107363.
19. Bányai F, Zsila Á, Griffiths MD, Demetrovics Z, Király O. Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player. *Front Psychol*. 2020;11:1866. doi:10.3389/fpsyg.2020.01866.
20. Stone JA. Self-identification as a “gamer” among college students: Influencing factors and perceived characteristics. *New Media & Society*. 2019; 21(11-12):2607-27. doi:10.1177/1461444819854733.

21. สถาบันพัฒนาการศึกษานอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยภาคกลาง. รายงานการวิจัยการพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาอาชีพของศูนย์ฝึกอาชีพชุมชนในภาคกลาง [Research report on development of educational management guidelines for career development of community vocational training centers in the central region]. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ; 2555.
22. กองบรรณาธิการผู้จัดการออนไลน์. ส.กีฬาอีสปอร์ต เปิดโผ 16 เกมแรก รับรองการแข่งขัน [Thailand e-Sports federation has opened a list of the first 16 games, certified the competition] [อินเทอร์เน็ต]. กรุงเทพฯ: MGR online; 27 พ.ย. 2561 [สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ธ.ค. 2561]. จาก: <https://mgronline.com/game/detail/9610000118458?fbclid=IwAR3xpaH7JAFAg6-ovXoX-L8exrZ6PsQiwz8nj9HDeFQg7vSSYDOymKXxaTw>
23. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย. ข้อมูลพื้นฐานกีฬาอีสปอร์ต [Basic information on e-Sports] [อินเทอร์เน็ต]. กรุงเทพฯ: สมาคม; [สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ม.ค. 2565]. จาก: <https://tesf.or.th/>.
24. Himmelstein D, Liu Y, Shapiro JL. An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *Int J Gaming Comput Mediat Simul.* 2017;9(2):1-21. doi:10.4018/IJGCMS.2017040101.
25. Király O, Nagygyörgy K, Koronczai B, Griffiths MD, Demetrovics Z. Assessment of problematic internet use and online video gaming. In: Aboujaoude E, Starcevic V, editor. *Mental health in the digital age: grave dangers, great promise.* Oxford: Oxford University Press; 2015. p. 46-68.
26. Yee N. Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav.* 2006;9(6):772-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772.
27. ศูนย์คุณธรรม. ดัชนีชี้วัดสถานการณ์คุณธรรม ครั้งแรกของประเทศไทย [Moral situation index Thailand's first] [อินเทอร์เน็ต]. กรุงเทพฯ: ศูนย์; 2564 [สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ก.พ. 2565]. จาก: <https://moralcenter.or.th/ศูนย์คุณธรรม/news/pr-news/753-news-23-12-64.html>.
28. Kim SH, Thomas M. A stage theory model of professional video game players in South Korea: the socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology.* 2015;14:176-86. doi:10.3923/ajit.2015.176-186.