



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

ปริญญา

พัฒนาสังคม

สังคมศาสตร์

สาขา

คณะ

เรื่อง ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย

Backgrounds and Factors Affecting the Success of Thai Electronic Sports Players

นามผู้วิจัย นายชชชช นฤทุม

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ภัทรวรรณ จีร์พัฒนธร, Ph.D.)

ประธานสาขาวิชา

(รองศาสตราจารย์สิริกร กาญจนสุนทร, วท.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา ชีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วัน เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย

Backgrounds and Factors Affecting the Success of Thai Electronic Sports Players

โดย

นายชยธร นฤทุม

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ชยธร นฤทุม 2555: ภูมิหลังและปัจจัยสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อาจารย์ภัทรวรรณ จีร์พัฒนธร, Ph.D. 111 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย และ (2) สิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ต และข้อเสนอแนะในการเล่นอีสปอร์ต เลือกกรณีศึกษาแบบเจาะจงจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จจำนวน 5 คน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และเก็บข้อมูลเพิ่มเติมบางส่วนจากเพื่อนของนักกีฬาอีสปอร์ตที่สะดวกให้ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นกรณีศึกษา เป็นชาย 3 คน หญิง 2 คน ทั้งหมดเป็นชาวกรุงเทพมหานคร เกือบทั้งหมดอาศัยอยู่กับบิดามารดา กีฬาอีสปอร์ตที่เล่น ได้แก่ Warcraft 3 DotA จำนวน 3 คน และ SPECIAL FORCE จำนวน 2 คน มีอายุเฉลี่ย 21 ปี ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี (2) นักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์มาก่อนจนเกิดความชำนาญ จากนั้นจึงตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตที่ตนถนัด มูลเหตุจูงใจในการเข้าแข่งขันของนักกีฬาแต่ละคนมีความแตกต่างกัน (3) นักกีฬาอีสปอร์ตเริ่มต้นฝึกฝนฝีมือการเล่นกีฬาตามความต้องการส่วนตัว แต่เมื่อได้เข้ามาเป็นนักกีฬาแล้ว ได้ใช้วิธีการกำหนดเวลาในการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ (4) ปัญหาของนักกีฬาอีสปอร์ตนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและเพื่อน รวมถึงปัญหาด้านการจัดสรรเวลาในการฝึกซ้อม แต่นักกีฬาแต่ละคนสามารถแก้ไขปัญหาของตนเองได้ (5) นักกีฬาอีสปอร์ตได้เรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารเวลา การทำงานเป็นทีม การควบคุมอารมณ์ รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (6) นักกีฬาทั้งหมดได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการแข่งขันและการฝึกซ้อมจากหน่วยงานภาคเอกชน ซึ่งส่วนใหญ่มีผู้จัดการทีมคอยดูแลเรื่องค่าใช้จ่าย (7) นักกีฬาอีสปอร์ตทั้งหมดได้รับชื่อเสียงจากการเล่นอีสปอร์ตได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนและบริษัทเอกชนบางแห่ง (8) นักกีฬาส่วนใหญ่คาดหวังต่อความสำเร็จในการชนะเลิศการแข่งขันในระดับชาติและระดับโลก ส่วนในอนาคตหากไม่ได้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตแล้ว นักกีฬามีเป้าหมายในการประกอบอาชีพแตกต่างกัน และ (9) ข้อเสนอแนะในการเล่นอีสปอร์ต ได้แก่ การรักษาวินัยในการฝึกซ้อม การควบคุมอารมณ์ การรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม การบริหารเวลา การออกกำลังกาย การพักผ่อน รวมถึงการวางตัวให้เหมาะสมเพื่อภาพลักษณ์ที่ดีต่อวงการอีสปอร์ต

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Chayatron Naritoom 2012: Backgrounds and Factors Affecting the Success of Thai Electronic Sports Players. Master of Arts (Social Development), Major Field: Social Development, Faculty of Social Sciences. Thesis Advisor: Mr. Pattarawat Jeerapattanatorn, Ph.D. 111 pages.

The objectives of this research were to explore (1) backgrounds and factors affecting the success of Thai electronic sports players, and (2) gains from being succeeded, goals of life, and suggestions for playing e-sports. Purposive selection was used to purposively select five e-sports players who succeeded in competitions as case study. Data were collected by in-depth interview and participant observation. Additional data were collected from friends when they pleased to inform.

Findings revealed that (1) there were three male e-sports players while another two were female. All of them lived in Bangkok. Most of them stayed with their parents. Three of them played Warcraft 3 DotA and another two played SPECIAL FORCE. Their average age was 21 and most of them are currently studying bachelor degree program. (2) Most of them experienced both online and offline computer games brought about their developed skills, and later on, decided entering their preferred e-sports competitions. Their internal motivations towards joining competitions were different. (3) E-sports players started practicing their e-sport skills by their own desires. However, after they became e-sports players, systematic practicing schedules were used for skill development. (4) There were several problems of e-sports players such as personal relationship with family members and friends, and including time allocation for their training. However, they were able to solve their problems. (5) E-sports players have learned about time management, team working, emotional control, and promotion of good images as e-sports players. (6) All e-sports players received financial supports for their training and competitions from private companies which normally there were team managers operated about their expenses. (7) E-sports players gained fame from playing e-sports and being interested by mass media organizations and some private companies. (8) Most of e-sports players expected for their success in winning at national and global ranks. And if they were not e-sports player in the future, they have various goals towards their careers, and (9) Their suggestions of being e-sports players were to keep strong discipline about training, emotional control, be open minded for different opinions, time management, physical exercising, rest, and promotion of good images as e-sports players.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์ ดร.ภัทรวรรณ จีรพัฒนัชนธร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ชัยรัตน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง อาจารย์ประจำ สาขาพัฒนาสังคม ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การดูแลช่วยเหลือเป็นอย่างดีตลอดมา และขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.นาถ พันธุมนาวิน ประธานการสอบ และอาจารย์ ดร.พจน์ ใจชาญสุขกิจ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำเพิ่มเติมทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย รวมถึงผู้เขียนตำรา เอกสาร บทความต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้านำมาอ้างอิงใน วิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณนักกีฬาโอลิมปิกทุกท่านที่สละเวลาในการฝึกซ้อมเพื่อให้ผู้วิจัยได้ ต้มกายณ์จนการศึกษาครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

กราบขอบพระคุณ คุณพ่อปริทรรณ และคุณแม่ชัชรี นฤทุม ที่ได้อบรมเลี้ยงดู และ สนับสนุนทางการศึกษาตลอดมา เป็นกำลังใจที่สำคัญยิ่ง ขอคุณภรรยา และนิสิตพัฒนาสังคม รุ่นที่ 48 ทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่ทำการศึกษา จนทำให้การ วิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด

ชยธร นฤทุม

พฤษภาคม 2555

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง		(3)
สารบัญภาพ		(4)
บทที่ 1 บทนำ		1
ความสำคัญของปัญหา		1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย		5
ขอบเขตของการวิจัย		5
ประโยชน์ที่ได้รับ		6
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร		7
กีพาลีเก็ทรอนิกส์		7
การศึกษาประวัติชีวิต		16
การศึกษาจากกรณีศึกษา		20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		23
กรอบแนวคิดในการวิจัย		29
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		29
บทที่ 3 วิธีการวิจัย		32
การดำเนินการวิจัย		32
ประชากรในการวิจัย		32
การเก็บรวบรวมข้อมูล		33
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย		35
การวิเคราะห์ข้อมูล		36
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์		37
ผลการวิจัย		37
ข้อวิจารณ์		79

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	84
สรุปผลการวิจัย	84
ข้อเสนอแนะ	89
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	92
ภาคผนวก	96
ภาคผนวก ก คำศัพท์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	97
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	105
ภาคผนวก ค รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย	109
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	111

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ประชากรในการศึกษา	32
2	ตารางการเก็บข้อมูล (Information Matrix)	33
3	ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	38
ตารางผนวกที่		
1	คำศัพท์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	98

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แผนที่ภารกิจ DotA	15
2	กรอบแนวคิดในการวิจัย	29
3	เกม Warcraft 3	39
4	เกม Counter-Strike	40
5	ตราสัญลักษณ์ของ THAICYBERGAMES	41
6	เกม tokclub	42
7	เกม SPECIAL FORCE (SF)	44
8	สมาชิกทีม MiTH-Trust สวมชุดทีมที่มีตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุน	62
9	สมาชิกทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE สวมเสื้อทีมระหว่างการแข่งขัน	64
10	สมาชิกทีม 1 st GIGABYTE ซึ่งสวมเสื้อแจ็กเก็ตและรองเท้าแบบเดียวกัน	66
11	ทีม Trust ไปแข่งขันที่ประเทศสิงคโปร์	69
12	งานเปิดตัวเกมใหม่ซึ่งเชิญทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE เข้าร่วม	70
13	ทีม MiTH-Trust ไปแข่งขันเกม DotA 2 ณ ประเทศเยอรมนี	73
14	โฆษณาการแข่งขันใหญ่ของเกม SPECIAL FORCE ซึ่งผู้ชนะจะได้ “ปิ่นทอง”	75

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมาก ทำให้มนุษย์สามารถประดิษฐ์นวัตกรรมหลายอย่างขึ้นมาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น สะดวกสบายขึ้น และใช้เวลาในการทำสิ่งต่าง ๆ ให้น้อยลง นอกจากนั้นแล้วเทคโนโลยียังเข้ามามีบทบาทในการสร้างความบันเทิงให้กับมนุษย์ หนึ่งในนั้นคือเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบสนองความสนใจของผู้เล่นในทุกกลุ่มทุกวัยให้มีความสุขสนุกสนานและสมจริงมากขึ้น

เมื่อเกมคอมพิวเตอร์ถูกพัฒนาให้มีความสุขยิ่งขึ้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ในขณะที่เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารที่เรียกว่าอินเทอร์เน็ตก็ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีต้นทุนที่ลดลงและมีความเร็วที่มากขึ้นจึงทำให้ผู้สร้างเกมคอมพิวเตอร์พยายามพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความท้าทายผู้เล่นมากขึ้นโดยการนำประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในเกมคอมพิวเตอร์ให้สามารถมีผู้เล่นหลายคนทำการเล่นพร้อมกันได้ ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่นด้วยกันซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่อมาภายหลังถูกเรียกว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic Sports (E-Sports) โดยในปัจจุบัน ได้ถูกจัดให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งตามข้อกำหนดของคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (International Olympic Committee, 2009) โดยมีแนวคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับกีฬา จะเป็นการช่วยพัฒนาวงการกีฬาได้อีกทางหนึ่ง โดยในปี พุทธศักราช 2550 มีการจัดการแข่งขัน Asian Indoor Games ที่ประเทศเวียดนามซึ่งมีการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกีฬาสาขาลชนิดอื่น ๆ (Olympic Council of Asia, 2011) ด้วยเหตุนี้เอง จึงเกิดแนวคิดในการที่จะจัดตั้งสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นในประเทศไทย (ไพเราะเลิศวิราม, 2553) เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ ควบคุมและดูแล ตลอดจนจนถึงส่งเสริมและสนับสนุนให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนไทย ได้มีโอกาสก้าวไกลไปแข่งขันในรายการระดับโลกมากขึ้น โดยศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2553) คาดว่า หากแนวคิดในการจัดตั้งสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยดังกล่าว สามารถเกิดขึ้นได้จริง เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นแล้วในประเทศเกาหลีใต้ โดยเฉพาะจะทำให้มี เด็ก,เยาวชนและผู้สนใจเล่นเกมจำนวนมากขึ้น และหันมาเล่นเกม

เพื่อพัฒนาทักษะ จนสามารถไปแข่งขันได้มากขึ้น ก็จะทำให้กลุ่มผู้เล่นเกมในไทยขยายตัวออกไปมากขึ้น

บทสัมภาษณ์ของนายพงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท โซวี่ไรซ์ จำกัด (ปิยุบล ตั้งชนธานี, 2553) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการจัดตั้งสมาคมนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตไว้ว่า ในต่างประเทศประชาชนมีความนิยมและสนใจการเล่นและแข่งขันเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก เห็นได้จากการจัดงาน World Cyber Game 2000 (WCG) การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หรือ E-Sport ที่รวมเอาหลากหลายประเภทเกม โดยมีสมาชิกกว่า 65 ประเทศทั่วโลกมาร่วมเข้าแข่งขัน ถือเป็นการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่งที่มีความยิ่งใหญ่ไม่แพ้การแข่งขันกีฬาทั่วไป ขณะนี้ มีการรวมตัวของหลายฝ่ายในวงการเกม ก่อตั้งสมาคมนักกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการแข่งขันเกมอีสปอร์ตทั้งในและต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยยังไม่มีหน่วยงานหรือองค์กรใด ดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างจริงจัง จึงไม่มีกระบวนการเก็บตัว ฝึกซ้อม หรือคอยอดภายหลังการแข่งขัน ซึ่งสมาคมฯ จะเข้ามาทำหน้าที่เหล่านี้ เพื่อพัฒนาและยกระดับนักกีฬาอีสปอร์ตไทยให้สามารถสร้างชื่อเสียงจากการแข่งขันเกมกีฬาอีสปอร์ตต่าง ๆ มากขึ้น ทำให้นักกีฬาอีสปอร์ต กว่าร้อยคนในประเทศไทยมีผู้สนับสนุนเหมือนกับประเทศอื่น และผู้เขียนบทความยังสรุปไว้ตอนท้ายว่า “กีฬาอีสปอร์ตถือเป็นกีฬาแห่งโลกอนาคต ประเทศอื่น ๆ มีการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งจากรัฐบาลและองค์กรต่าง ๆ ในภาคเอกชน แม้การจัดตั้งสมาคมดังกล่าวจะมาจากความฝันของคนวงการเกม แต่ก็มิ่วัดอุปสรรคเพื่อพัฒนาและยกระดับเกม รวมถึงผู้เล่น เพื่อสร้างมิติใหม่และชื่อเสียงให้ประเทศไทย” ทั้งนี้ นายวิรัช ฤทธิวรรณกุล หนึ่งในนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย และผู้ได้รับรางวัล The Best Gamer ในงาน Thailand Game Show 2010 (TGS 2010) ได้สนับสนุนแนวคิดดังกล่าวด้วย โดยให้ความคิดเห็นไว้ว่า

การจัดตั้งสมาคมนักกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ผมว่านี่คือประโยชน์สำหรับคนรุ่นต่อไป ทำให้พวกเขามีคนช่วยคิดช่วยดูแล สามารถพัฒนาศักยภาพได้เป็นระบบ จากผู้สนับสนุนและผลักดันที่มีคุณภาพ ขณะเดียวกัน ทีมงานภายในสมาคมฯ ก็กลายเป็นแบบอย่างของคนเล่นเกม ทั้งยังเป็นการสนับสนุนให้เกมเมอร์ชาวไทยร่วมกันสร้างชื่อเสียงให้ประเทศได้ อีกทางหนึ่ง

ในปัจจุบันการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยได้ถูกจัดขึ้นหลายรูปแบบทั้งชนิดของเกมที่ใช้แข่งขัน และระดับของการแข่งขัน เช่น ระดับร้านอินเทอร์เน็ต เช่นรายการที่ชื่อ DotA

Mini-Competition เป็นความร่วมมือของบริษัทผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และร้านอินเทอร์เน็ตรวมกันจัดการแข่งขันเกม Warcraft 3 DotA ที่ร้านอินเทอร์เน็ตชื่อดังในภูมิภาคต่าง ๆ (i3 Technology for life, 2554) หรือในระดับประเทศที่ชื่อรายการ ESTC (E-Sports Thailand Championship) ซึ่งจัดโดยบริษัท True และมีผู้ให้บริการเกมออนไลน์และผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นผู้สนับสนุนการจัดงาน ในรายการแข่งขันดังกล่าวมีเกมที่ใช้แข่งขันหลายเกม เช่น Warcraft 3 DotA, SPECIAL FORCE และ FIFA online เป็นต้น โดยมีการจัดการแข่งขันในภูมิภาคต่าง ๆ ก่อนเพื่อหาตัวแทนในแต่ละภาคเข้าแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย โดยการแข่งขันครั้งนี้มีทีมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากต่างประเทศเข้าแข่งขันด้วยในเกม Warcraft 3 DotA (ASTV ผู้จัดการออนไลน์, 2553) รวมถึงมีเว็บไซต์เกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศทำข่าวการแข่งขันรายการดังกล่าวบนเว็บไซต์ด้วย อาทิเช่น <http://www.gosugamers.net> ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้เล่นใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกม Warcraft 3 DotA และ <http://www.playdota.com> ซึ่งเป็นเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเกม Warcraft 3 DotA

ถึงแม้ว่าในประเทศไทยจะมีการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นบ่อยครั้ง และมีความจริงจังมากขึ้น แต่ทัศนคติต่อการเล่นเกมในประเทศไทยนั้นยังถูกมองว่าเป็นกิจกรรมที่สิ้นเปลืองเวลา โดยเฉพาะการเล่นของเด็กและเยาวชนที่ถูกมองว่ามีโอกาสติดเกมและเป็นปัญหาต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้ เนื่องจากโครงสร้างสมองในส่วนการควบคุมการขยับคิด การควบคุมความรู้สึกยังไม่พัฒนาเต็มที่ เมื่อได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความสนุกสนานและท้าทาย ทำให้เด็กทุ่มเทความสนใจทั้งหมดในการเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง (ชิน ภู่วรรณ และ ณิช ภู่วรรณ, 2550: 28) ผู้ปกครองและเครือข่ายต่าง ๆ จึงมักมีความกังวลว่าเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมมากเกินไปจะมีผลเสียต่อตัวเด็กและเยาวชนได้ โดย ชิน ภู่วรรณ และ ณิช ภู่วรรณ (2550: 151) จึงได้ประเมินข้อเสียของการเล่นเกมไว้ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการเรียนและสิ่งแวดล้อม เพราะเด็กที่เล่นเกมจะมีใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมตลอดเวลาทำให้ขาดสมาธิในการเรียน

2. ด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ ในเกมส่วนมากจะเน้นวัตถุนิยม คือเล่นเกมเพื่อครอบครองสิ่งของที่มีคุณค่าสูงในเกม อาจทำให้เด็กเป็นพวกวัตถุนิยมได้ อีกทั้งเกมหลายชนิดมีลักษณะของความก้าวร้าวและใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ออกต่อสิ่งแวดล้อมในเกม เด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวมาใช้ในชีวิตจริงได้

3. ด้านร่างกาย เกิดจากใช้งานร่างกายในการเล่นเกมนานเกินไปขาดการพักผ่อนและขาดการออกกำลังกาย ทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับสายตาที่จ้องอยู่บนจอคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์นานเกินไป การจับข้อมือและปวดหลังจากการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดที่ไม่เหมาะสม

และจากการศึกษาของกมลวรรณ คงทรัพย์ (2552) เรื่องความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมของนักเรียนจะส่งผลเสียในด้านต่าง ๆ คือ ด้านสุขภาพ โดยเฉพาะระบบประสาทตา พักผ่อนน้อย สุขภาพทรุดโทรม ด้านการศึกษาผู้ปกครองเห็นว่าการเล่นเกมจะทำให้ไปโรงเรียนสาย ไม่ทบทวนบทเรียนและไม่กลับบ้านหลังเลิกเรียนเพราะไปเล่นเกม ด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นผู้ปกครองมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมทำให้เด็กมีความสัมพันธ์กับคนในบ้านน้อยลง ทำกิจกรรมร่วมกันน้อยลง และผู้ปกครองมีความเห็นว่า เกมออนไลน์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรง ถ้าติดเกมจะนำไปสู่อาชญากรรมได้

ในขณะที่กระแสความนิยมในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งระดับประเทศและระดับโลกมีมากขึ้น และมีแนวคิดในการตั้งสมาคมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ตามประเทศต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ควบคุมและดูแลนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขันระดับต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือและผลักดันนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันระดับโลกได้ หรือแม้แต่ดำเนินตามประเทศสาธารณรัฐเกาหลีที่มีนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อาชีพ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการสร้างทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทยขึ้นมาใหม่จากการเล่นเพื่อความสนุกสนานไปสู่การพัฒนาทักษะเพื่อการแข่งขัน และท้ายที่สุดคือพัฒนาเป็นอาชีพ สิ่งที่น่าสนใจคือ การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จนั้น ตัวนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีการดำเนินชีวิตอย่างไรเมื่ออยู่บนเส้นทางในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีการจัดการฝึกซ้อมอย่างไร ประสบปัญหาและแก้ไขปัญหาในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างไร รวมถึงข้อเสนอแนะในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ดีนั้นมีอะไรบ้าง ดังนั้น การศึกษาจากต้นแบบ (Role Model) ที่มีความโดดเด่น หรือจากกรณีศึกษาที่เน้นสาระภายใน หรือ Intrinsic Case Study (Yin, 1989) ของนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันระดับชาติหรือระดับนานาชาติ อาจทำให้ได้ข้อค้นพบใหม่ ๆ เกี่ยวกับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย โดยค้นหาเนื้อหาสาระในเชิงลึกของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกรณีศึกษาเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เรื่องราวของผู้ที่ประสบความสำเร็จในแวดวงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยในหลากหลายมิติ โดยนำไปปรับใช้เพื่อการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเอง และใช้เพื่อการพัฒนาตนเองในด้านอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้ปกครอง ครูและองค์กรด้านการพัฒนาเด็ก

และเยาวชนสามารถนำผลการศึกษาไปปรับใช้เพื่อการกำหนดนโยบายและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชนได้ในอีกทางหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ไทย
2. เพื่อศึกษาสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอเล็กทรอนิกส์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรในการศึกษาคั้งนี้คือ นักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกรณีศึกษา จำนวน 5 คน และกลุ่มเพื่อนนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ที่สะดวกในการให้ข้อมูลจำนวนหนึ่ง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยคั้งนี้เป็นการศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ไทย 5 คน โดยมีมิติในการศึกษาดังนี้

1. ภูมิหลังศึกษาเรื่องข้อมูลพื้นฐาน และเส้นทางของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์
2. ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ ศึกษาเรื่องการฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอเล็กทรอนิกส์ ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหานักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอเล็กทรอนิกส์ และการได้รับการสนับสนุน
3. ศึกษาสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอเล็กทรอนิกส์

ซึ่งเรื่องที่ศึกษาทั้งหมดจะถูกร้อยเรียงออกมาเป็นเรื่องราวชีวิตของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์
ในแง่มุมนั้นๆ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เด็กและเยาวชน หรือผู้ที่สนใจในกีฬาอเล็กทรอนิกส์ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิหลังและ
ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ รวมถึงข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการ
เป็นนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ที่ดี
2. สมาคมหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง หรือสนใจกีฬาอเล็กทรอนิกส์ ได้ทราบข้อมูลและเรียนรู้
เรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับการเป็นนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์ในหลากหลายมิติ และสามารถนำไปใช้เพื่อ
การกำหนดนโยบายหรือการจัดโครงการต่าง ๆ เพื่อพัฒนางานกีฬาอเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. กีฬาอิเล็กทรอนิกส์
2. การศึกษาประวัติชีวิต
3. การศึกษาจากกรณีศึกษา
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ความหมายของคำว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sports หรือ E-Sports)

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทยมีเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สิ่งที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทำ และประสบ เพื่อให้เข้าใจความหมาย และลักษณะของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยได้ทำการหาความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) ได้ให้ความหมายของคำว่า กีฬา คือ กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

กีฬา หมายถึง กิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกาย อย่างกระตือรือร้น ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน และผู้เล่นมักคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน อันได้แก่ สุขภาพ ความสนุกสนาน ความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ และประโยชน์ภายนอก อันได้แก่ ชัยชนะ ชื่อเสียง รายได้และค่าตอบแทน (ซัชชัย โกมารทัต 2549:18)

ใน Britannica Online Encyclopedia ได้ให้ความหมาย เกมอิเล็กทรอนิกส์ หรือ เกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็น เกมที่มีการตอบโต้อื่น ๆ โดยถูกใช้งานอยู่บนวงจรคอมพิวเตอร์ ซึ่งอุปกรณ์หรือ “platforms” ที่ใช้เล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ อาจเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เครื่องเล่นเกมที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุมเกมซึ่งถูกต่อเข้ากับหน้าจอแสดงผล ซึ่งสามารถเรียกว่าเกมอิเล็กทรอนิกส์ได้ทั้งหมด โดยรวมคือการเล่นเกมบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีหน้าจอ (Henry, 2011)

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) หมายถึง การแข่งขัน Video Games, Competitive Gaming หรือ Cyber sports ซึ่งจะเป็นการแข่งขันระดับนักกีฬาสมัครเล่น หรือมืออาชีพ ซึ่งจะสูงกว่าการแข่งขันแบบทั่วไป คือมักจะจัดเป็นลีก หรือทัวร์นาเมนต์ (ดรุณัย มาเป็ง, 2553)

และดรุณัย มาเป็ง (2553) ยังได้กล่าวถึงประเภทของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า แต่เดิมประเภทของเกมที่ถูกจัดว่าเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะมีประเภท First-person Shooter (FPS) (เกมยิงในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง), Real-time Strategy (RTS) (เกมวางแผน) และ Sports Game (เกมกีฬา) แต่ในปัจจุบันแนวเกมที่บรรจุใน E-Sports มีเพิ่มขึ้นอย่างมากมาตามวิวัฒนาการของเกมที่เกิดขึ้นในสมัยนี้ เช่นเกมประเภท racing games (เกมรถแข่ง) หรือ music games (เกมดนตรี) เป็นต้น

จากความหมายของกีฬา เกมอิเล็กทรอนิกส์และกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ผู้วิจัยสรุปได้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้เล่นเป็นผู้ควบคุมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีหน้าจอแสดงผลด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยมีกฎ กติกาสำหรับการแข่งขันที่ชัดเจน โดยเล่นเพื่อหวังผลประโยชน์ภายใน เช่นความสุข หรือสนุกสนาน หรือประโยชน์ภายนอกเช่น ชัยชนะ ชื่อเสียง ทรัพย์สิน หรือผลตอบแทน

ประวัติความเป็นมา

ดรุณัย มาเป็ง (2553) ได้รวบรวมประวัติความเป็นมาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เกมที่ใช้ในการแข่งขัน รวมไปถึงความนิยมของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งต่างประเทศและในประเทศไทยไว้ ดังนี้

ในยุคสมัยแรกประมาณช่วงปี 2523 – 2532 ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการจัดแข่งขันเกมตู้ ซึ่งยุคนั้นมีเกมที่ใช้แข่งขันประมาณ 7 เกมได้แก่ Sinister, Congo Bongo, Star Trek, Spike's Peak, Mario Bro's, Bubbles และเกม Buck Rogers โดยทีมที่มีชื่อเสียงสมัยนั้นคือ ทีม U.S. National Video Game

ต่อมาในปี 2533 บริษัท Nintendo ได้จัดการแข่งขันที่เป็นของตัวเองในระดับโลก (World Championships) ซึ่งจัดแข่งในประเทศอเมริกา นอกจากนั้นแล้ว บริษัท Block Buster ก็ได้มีการจัดแข่งขันเกมของตัวเองที่เป็นระดับโลกด้วยเช่นกัน ซึ่งในตอนนั้นมีเกมเช่น NBA Jam และ Virtua Racing เป็นเกมที่ถูกใช้ในการแข่งขัน

ในวันที่ 10 ธันวาคม ปี 2536 เกม Doom ได้วางจำหน่ายซึ่งเป็นเกมที่สามารถเล่นแบบหลายผู้เล่นได้ โดยผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อเข้ากับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้โดยผ่านทางโมเด็ม และนั่นถือว่าเป็นต้นกำเนิดของระบบออนไลน์ด้วยเช่นกัน ซึ่งถือเป็นจุดสำคัญในการให้กำเนิดการแข่งขัน E-Sports อย่างเต็มรูปแบบในช่วงต่อมา

โดย E-Sports กำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการครั้งแรกในปี 2538 ซึ่งเป็นปีที่ทางบริษัท ไมโครซอฟท์ได้มีการปล่อยระบบปฏิบัติการรุ่นใหม่ในขณะนั้น นั่นคือ Windows 95 ในฤดูร้อนปีนั้น ทางบริษัท ได้ศึกษาการตลาดและความเป็นไปได้ที่สำคัญ ในการที่จะจัดแข่งขัน E-Sports รายการ Deathmatch 95 โดยมีการแข่งขันลักษณะของเกม Offline ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของปีนั้นก็คือเกม Doom II

การแข่งขันถูกจัดขึ้นที่เมือง Richmond รัฐ Virginia ในกลางเดือนตุลาคม 2538 โดยบริษัท ไมโครซอฟท์เป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนหลัก ซึ่งมีนักเล่นเกมระดับชาติจากยุโรปจำนวนมากที่บินมาเพื่อร่วมการแข่งขันและเป็นพยานในการแข่งขันครั้งนี้ แต่เป็นที่น่าเสียดาย ที่มีแต่นักเล่นเกมอเมริกาเหนือเท่านั้นที่มีสิทธิ์เข้าแข่งขันได้ จึงทำให้นักเล่นเกมระดับแนวหน้าหลาย ๆ คนของยุคนั้น จากทวีปอื่นไม่ได้สิทธิ์ในการแข่งขัน

การแข่งขัน Deathmatch 95 มีความยิ่งใหญ่เพราะ ไมโครซอฟท์เป็นผู้จัดการแข่งขัน หลังจากนั้นเป็นต้นมาวงการ E-Sports ก็เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายไปทั่วโลก ซึ่งภายหลังประเทศเกาหลีใต้ก็ได้ให้กำเนิดสิ่งที่สำคัญอีกอย่างกับวงการนี้ นั่นก็คือสิ่งที่เรียกว่า “Professional Gaming” หรือ “นักเล่นเกมอาชีพ” โดยมีเกม StarCraft เป็นตัวจุดประกาย

ความนิยมของ E-Sports ในต่างประเทศ

ดรุณย์ มาเป็ง (2553) กล่าวถึงความนิยมของ E-Sports ในต่างประเทศว่า หลังจากที่มีการแข่งขัน E-Sports ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากนับตั้งแต่ปี 2542 เป็นต้นมา ก็ได้มีรายการแข่งขัน

ระดับโลกถือกำเนิดขึ้นมากมาย แต่ด้วยวัฒนธรรมของการเล่นเกมที่แตกต่างกันของโลกตะวันตก และโลกตะวันออก ทำให้เกมที่ใช้ในการแข่งขัน E-Sports มีความแตกต่างกันออกไป

ฝั่งตะวันตกที่นำโดยสหรัฐอเมริกาและทวีปยุโรปมักจะให้ความสำคัญกับเกมตระกูล PC หรือ Console ซึ่งใช้ระบบ LAN (Local Area Network) ในการเล่น โดยเฉพาะเกมแนว FPS และ RTS ไม่ว่าจะเป็นเกม Quake, Counter-Strike, Halo, Unreal Tournament, Warcraft, StarCraft, Age of Empires, Age of Mythology ต่อมาเมื่อเกมที่วางจำหน่ายในตลาดมีความหลากหลายมากขึ้น ก็ได้เริ่มมีเกมแนวอื่น ๆ สอดแทรกเข้ามา

ฝั่งตะวันออกวัฒนธรรมการเล่นเกมในช่วงแรกได้รับอิทธิพลมาจากฝั่งตะวันตกมากพอสมควร ทำให้ในตอนนั้นเกมตระกูล PC และ Console จึงเป็นที่นิยมไปอย่างแพร่หลาย ก่อนที่ต่อมาอุตสาหกรรมเกมได้ถูกพลิกโฉมหน้าอีกครั้ง ซึ่งนำโดยประเทศเกาหลีใต้, จีน, ไต้หวัน และ ญี่ปุ่น ที่ได้ผลิตเกมแนว Online ป้อนเข้าสู่ตลาดมากขึ้น ทำให้ในปัจจุบันเกม Online กลายเป็นสัญลักษณ์ของโลกตะวันออกไปแล้ว

ในด้านของการแข่งขัน E-Sports นั้น ประเทศเกาหลีใต้ถือว่าเป็นประเทศแรกของโลกตะวันออกที่ปลูกกระแสของการแข่งขัน E-Sports เพราะประเทศเกาหลีใต้เป็นประเทศแรกที่ได้รับเกียรติให้เป็นเจ้าภาพการแข่งขันระดับโลกอย่าง WCG ซึ่งจัดติดต่อกันถึง 3 ปีซ้อน ทำให้กระแสของการแข่งขัน E-Sports ในประเทศเกาหลีใต้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา

ความนิยม E-Sports ภายในประเทศ

ครุณย์ มาเป็ง (2553) กล่าวถึงกระแสของ E-Sports ในประเทศไทยว่า มีจุดกำเนิดมาจากเกมตู้ในช่วงปี 2540 ไม่ว่าจะเป็นเกม Street Fighter หรือ King of Fighters ซึ่งมีผู้นิยมเล่นอย่างมากในช่วงนั้น ก่อนที่ E-Sports จะเริ่มต้นตัวในวงที่กว้างขึ้นจาก เกม Winning Eleven ซึ่งเป็นเกมกีฬาฟุตบอล และการแข่งขัน E-Sports เป็นที่นิยมในการจัดแข่งขันตามร้านอินเทอร์เน็ตอย่างมากในยุคของเกม Counter Strike

ต่อมาในปี 2543 ได้มีรายการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่ชื่อว่า Half-life Counter-Strike Thailand Championship ครั้งที่ 1 ซึ่งถือว่ายิ่งใหญ่ที่สุดของประเทศไทยในขณะนั้น โดยบริษัท บี.เอ็ม.มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด เป็นผู้สนับสนุนเงินรางวัลที่สูงถึง 180,000 บาท พร้อมด้วยรางวัล

เกียรติยศ มีนักกีฬา E-Sports ให้ความสนใจเข้ามาสมัครมากกว่า 200 ทีม ซึ่งทีมที่สามารถฝ่าฝืนฝ่าอุปสรรคจนคว้าแชมป์มาครองก็คือทีม 109 Seri Center จาก โรงเรียน เตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการ

ในปี 2544 ชาว E-Sports ในประเทศตื่นตัวขึ้นอีกครั้งเมื่อได้สิทธิ์ในการเข้าร่วมแข่งขันรายการระดับโลกอย่าง WCG โดยไทยได้ส่งตัวแทนเข้าไปเวทีระดับโลกทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ FIFA 2001, Counter-Strike, Quake III และ StarCraft

ต่อมาในปี 2546 การแข่งขัน E-Sports ของเกมออนไลน์ รายการแรกของประเทศไทยก็ได้เกิดขึ้น ซึ่งเกมที่จัดแข่งขันในครั้งแรกคือ เกม “Fairylant” โดยใช้ชื่อการแข่งขันว่า Fairylant Thailand Challenge 2003 เงินรางวัลรวม 35,000 บาท ซึ่งทีมที่สามารถคว้าแชมป์ได้จะเป็นตัวแทนของประเทศไทย ไปทำการแข่งขันระดับทวีปเอเชีย ณ กรุงไทเป ประเทศไต้หวัน

กระแสของการแข่งขัน E-Sports ของแนวเกมออนไลน์ มาเป็นที่นิยมเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิมเมื่อปี 2547 โดยเกมยอดนิยมในยุคนั้นคือ Ragnarok Online ซึ่งมีการจัดแข่งขันระดับประเทศที่มีรูปแบบการคัดตัวอย่างจริงจังเป็นครั้งแรก โดยมีการคัดตัวอย่างผู้เล่นทั่วประเทศเพื่อหาตัวแทนประเทศไทย ไปทำการแข่งขันชิงแชมป์โลก

ปัจจุบันการแข่งขันที่ชื่อว่า “RWC” (Ragnarok World Championship) ยังคงมีการจัดอย่างต่อเนื่องและถือว่าเป็นอีกหนึ่งรายการที่คือนักเล่นเกมชาวไทย และถือว่าเป็นรายการที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยอีกรายการหนึ่ง โดยการที่ตัวแทนประเทศไทยได้แชมป์ระดับโลกในปี 2550 และ ปี 2551

ในปัจจุบันการแข่งขัน E-Sports ที่เป็นทางการที่สุดในประเทศไทยคือ การแข่งขัน ESTC (Electronic Sport Thailand Championship) ถูกจัดครั้งแรกเมื่อปี 2551 โดยบริษัทฟิวเจอร์เกมเมอร์ จำกัด ที่เล็งเห็นความนิยมการแข่งขัน E-Sports ในประเทศไทย จึงเกิดการแข่งขันในปีนั้น โดยใช้ชื่อว่า ESTC 2008 โดยส่วนมากเกมที่ใช้แข่งขันจะเป็นเกมออนไลน์ ซึ่งนักเล่นเกมชาวไทยให้ความสนใจ โดยมีการแข่งทั้งหมด 7 เกมประกอบไปด้วย

1. Warcraft 3 DotA
2. SPECIAL FORCE
3. FreeStyle

4. Pucca Racing
5. Crazy Mon Racing
6. Hip Street
7. Call of Duty

โดยเกม DotA เป็นเกมที่มีความสำคัญต่อการแข่งขันครั้งนี้มากเพราะมีทีมจากต่างประเทศ เข้าร่วมแข่งขันด้วย และยังมีการจัดแข่งขันกันเรื่อยมา โดในปี 2552 นั้นจัดแข่งขันสองช่วงคือ ฤดูร้อน “ESTC 2009 Summer” เป็นการแข่งขันเพื่อหาตัวแทนภายในประเทศไปแข่งขัน ในฤดูหนาว “ESTC 2009 Winter” ซึ่งเชิญทีมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชั้นนำจากประเทศอื่น ๆ มาเข้าแข่งขันด้วยทำให้มีผู้ติดตามจากทั่วโลก ทำให้ทีมนักกีฬาของประเทศไทยเป็นที่รู้จักในระดับโลกด้วย

จากการศึกษาเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะเห็นได้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย นั้นมีการจัดการแข่งขันมานานแล้วเพียงแต่มีผู้สนใจอยู่ในวงจำกัด และผู้สนับสนุนในการจัดแข่งขันมีน้อยราย และไม่มีการกระจายข่าวการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทางสื่อหลัก ซึ่งในปัจจุบันนี้ผู้เล่นเกมมีจำนวนมากขึ้นผู้สนใจจะเข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จึงมีมากขึ้นตามไปด้วย ถึงแม้ว่ายังไม่มีการกระจายข่าวการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทางสื่อหลัก แต่ผู้สนใจชมและผู้สนใจเข้าแข่งขันสามารถติดตามข่าวการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ตาม Facebook และเว็บไซต์ข่าวสารเกมต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันมีให้ติดตามหลายเว็บไซต์

โดยกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่นิยมในประเทศไทยในปัจจุบัน มี 2 ประเภท คือเกมแนว FPS โดยเกมแนวนี้ที่ได้รับความนิยมคือ เกม SPECIAL FORCE และ เกม Point Blank และเกมแบบ RTS โดยมีเกมที่นิยมคือ Warcraft 3 DotA, Hero of Newerth และ Starcraft 2

คุณลักษณะของเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

โดยในการศึกษาเรื่องภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทยนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกรณีศึกษาเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในเกม Warcraft 3 DotA และเกม SPECIAL FORCE จึงขอกล่าวแนะนำเกมทั้ง 2 ให้ผู้สนใจได้เข้าใจลักษณะและวิธีการเล่นพอสังเขป

Warcraft 3 DotA

Warcraft 3 DotA เป็นการเล่นรูปแบบหนึ่งของเกม Warcraft 3 ซึ่งเกิดจากการที่เกม Warcraft 3 นั้นเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถพัฒนาจากภารกิจใหม่ขึ้นมาเล่นเองได้ ซึ่ง DotA เองก็ถูกพัฒนาขึ้นมาหลายรุ่น ในการปรับแก้ไขสมดุลในการเล่นและเพิ่มเติมตัวละครที่มีรูปแบบการเล่นไม่ซ้ำเดิมอยู่บ่อยครั้ง จนในปัจจุบัน แผนที่ภารกิจ DotA ถูกพัฒนาให้รองรับ 15 ภาษา เพื่อให้ผู้เล่นทั่วโลกสามารถทำความเข้าใจกับรายละเอียดของแผนที่ภารกิจ DotA ได้มากยิ่งขึ้น โดยวิธีการบรรลุภารกิจคือ ควบคุม Hero ของตนเองไปทำลายโบราณสถานของอีกฝ่ายให้ได้

ในการเล่น Warcraft 3 DotA ในประเทศไทยนั้นผู้เล่นจะต้องเล่นผ่าน โปรแกรมของ THAICYBERGAMES ซึ่งภายในโปรแกรมผู้เล่นสามารถเลือกแผนที่ภารกิจต่าง ๆ มาเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ เมื่อมีคนทำการเลือกแผนที่ภารกิจขึ้นมาโปรแกรมเกม Warcraft 3 จะสร้างห้องเพื่อให้ผู้เล่นเข้ามารอการเริ่มเกม ในส่วนของแผนที่ภารกิจ DotA นั้นผู้เล่นสามารถเล่นได้สูงสุด 10 คน แบ่งออกเป็นสองฝ่ายฝ่ายละเท่า ๆ กัน แต่ที่นิยมในการแข่งขัน และการเล่นทั่วไป คือการเล่นทีมละ 5 คน เมื่อเข้ามาในห้องเพื่อรอเล่นเกมแล้วทำการเลือกว่าจะอยู่ฝ่ายไหน โดยฝ่ายที่อยู่ด้านบนเรียกว่า Sentinel ส่วนฝั่งที่อยู่ด้านล่างเรียกว่า Scourge

Hero ใน Warcraft 3 DotA จะถูกแบ่งเป็นสามประเภทคือ Strength(Str) Agility(Agi) และ Intelligence(Int) โดยแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

Str มี hero 42 แบบ hero ประเภทนี้จะมีพลังชีวิตเยอะกว่าประเภทอื่น แต่จะโจมตีช้า

Agi มี hero 41 แบบ Hero ประเภทนี้จะโจมตีเร็วกว่าประเภทอื่น แต่พลังชีวิตจะน้อย

Int มี Hero 45 แบบ Hero ประเภทนี้จะเน้นใช้ทักษะพิเศษในการ โจมตีหรือป้องกันตัว ทำให้พลังโจมตีต่ำและโจมตีช้า

ทั้งนี้ Hero สามารถพัฒนาความสามารถโดยการฆ่าฝ่ายตรงข้ามซึ่งจะได้ประสบการณ์มาใช้ เพิ่มความสามารถของตัวละคร นอกจากนั้นยังสามารถซื้อ item ให้ Hero สวมใส่ได้ถึง 6 ชนิดซึ่งมีความสามารถที่หลากหลาย

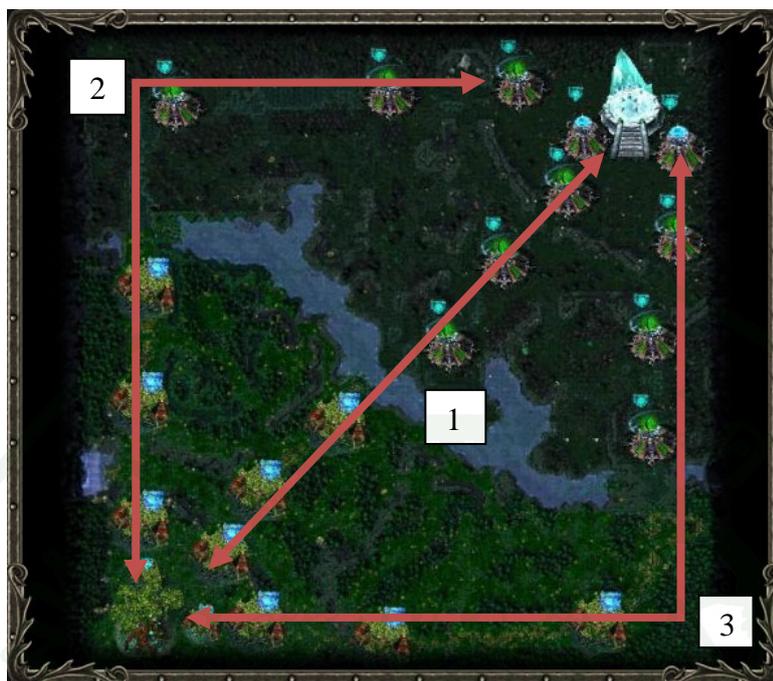
ในการแข่งขันผู้เล่นทำการสร้างห้องแผนที่ภารกิจ DotA หลังจากผู้เล่นเข้าห้องและเลือกฝั่งที่ทีมอยู่ จนครบผู้สร้างห้องทำการเริ่มเล่นเกมเมื่อเกมเริ่มขึ้นผู้สร้างห้องต้องพิมพ์คำสั่ง -cm เพื่อทำการเลือก Hero โดยเกมจะกำหนดให้ผู้เล่นเลือกห้ามเล่น Hero .ให้ฝ่ายตรงข้าม และเลือก Hero ที่ใช้เล่นให้ทีมของตนเอง โดยระบบในเกมจะจัดการลำดับการเลือกห้ามเล่น และการเลือก Hero เพื่อเล่นสลับกันโดยมีการจับเวลาในการเลือกด้วย

ในแผนที่ภารกิจเป็นการต่อสู้กัน Sentinel และ Scourge ที่ต่างต้องการทำลายโบราณสถานของอีกฝ่ายให้ได้ผู้เล่นทำหน้าที่เป็นผู้นำทัพกองกำลังของฝ่ายตนเองทำลายฐานทัพฝ่ายตรงข้าม โดยแต่ละฝ่ายมีทหารที่ถูกควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรียกรวมว่า Creep อยู่ โดยมี Creep อยู่ 3 รูปแบบคือ (1) Creep โจมตีระยะใกล้ (2) Creep โจมตีระยะใกล้ และ (3) Creep รถ โจมตี

สภาพทั่วไปในแผนที่ภารกิจ DotA มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนด้วยแม่น้ำในมุมทะแยงจากมุมขวาล่างไปมุมซ้ายบน พื้นที่โดยทั่วไปถูกปกคลุมไปด้วยต้นไม้ นอกจากนั้นแล้วที่มุมซ้ายล่าง และมุมขวาบนของแผนที่มีฐานทัพอยู่ มีสามเส้นทางหลักที่จะสามารถไปถึงฐานทัพอีกฝั่งได้คือ (1) เส้นทางจากฐานทัพหนึ่งสู่อีกฐานทัพในแนวทแยงตรง (2) เส้นทางในแนวมุมฉากจากมุมขวาบนไปมุมซ้ายล่างไปทางด้านขวา และ (3) เส้นทางในแนวมุมฉากจากมุมขวาบนไปมุมซ้ายล่างไปทางด้านซ้าย ฐานของฝั่ง Sentinel จะอยู่ในมุมซ้ายล่าง ส่วน Scourge อยู่ในมุมขวาบน

การเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เกม Warcraft 3 DotA นั้นผู้เล่นจะมองเห็นเหตุการณ์ในเกมจากมุมบน โดยจะมองเห็นแค่ในรัศมีวงกลมรอบตัว Hero ป้อม และ Creep ซึ่งมีระยะการมองเห็นที่ต่างกัน และถูกบดบังรัศมีการมองเห็นจากภูมิประเทศภายในเกมที่มีความสูง ต่ำ และวัตถุที่เป็นอุปสรรคในการมองเห็น เช่น ต้นไม้

สิ่งก่อสร้างที่พบในเกมคือป้อมปราการที่คอยโจมตีฝ่ายตรงข้าม โดยจะมีป้อมปราการอยู่ในเส้นทางแต่ละเส้นทางที่นำไปสู่ฐานของแต่ละฝ่าย อยู่เส้นทางละ 2 ป้อม และในทางเข้าฐานทัพทั้งสามทางมีป้อมปราการอีกทางละ 1 ป้อม และสุดท้ายมีป้อมปราการอยู่ที่หน้าโบราณสถานอีก 2 ป้อม นอกจากนั้นแล้วยังมีสิ่งก่อสร้างที่ผู้เล่นเรียกว่า Barracks ซึ่งมีความสำคัญต่อผลการแข่งขัน โดยในทางเข้าฐานจากแต่ละเส้นทาง จะมี Barracks ถูกตั้งไว้อยู่ถ้า Barracks ถูกฝ่ายตรงข้ามทำลายได้จะทำให้ Creep มีความสามารถมากขึ้น



ภาพที่ 1 แผนที่ภารกิจ DotA

SPECIAL FORCE

เป็นเกมแนว FPS ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ให้บริการโดยบริษัท True Digital plus เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นหน่วยรบพิเศษที่มีชื่อเสียงของโลก อย่าง seal, sas, หรือ delta force เป็นต้น ในเกมผู้เล่นจะสามารถอาวุธประจำตัวได้สามแบบคือ อาวุธหลัก ,อาวุธเสริม และอุปกรณ์ โดยอาวุธหลัก มีประเภทอาวุธปืนกลเบา ปืนกลหนัก และปืนซุ่มยิงอาวุธเสริมมี อาวุธประเภท ปืนพก และปืนลูกซองในส่วนของ อุปกรณ์มีระเบิดทำลาย ระเบิดแสง และระเบิดควัน

ในเกมผู้เล่นจะสู้รบอยู่ในสมรภูมิที่ถูกสร้างขึ้นให้มีบรรยากาศเหมือนอยู่ในประเทศต่าง ๆ เช่น อียิปต์ ,ไอซ์แลนด์ ,อิตาลี หรืออัฟกานิสถาน เป็นต้น โดยแต่ละด่านจะมีภารกิจที่แตกต่างกัน ให้ผู้เล่นทำเช่น วางระเบิดเป้าหมาย ,ขโมยวัตถุเป้าหมาย หรือหลบหนี ซึ่งผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งทำการขัดขวางภารกิจและอีกฝ่ายต้องทำภารกิจให้สำเร็จ

การตัดสินใจแพ้หรือชนะทำได้สองแบบคือ ฝ่ายหนึ่งต้องกำจัดอีกฝ่ายให้หมด หรือมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำภารกิจได้สำเร็จ ถือว่าฝ่ายนั้นชนะในรอบนั้นการเล่นทั่วไปผู้เล่นจะลงทะเบียนเข้าสู่

ระบบเกมด้วยอินเทอร์เน็ต หลังจากสร้างตัวละครและเลือกอาวุธหลัก อาวุธเสริม และอุปกรณ์แล้ว ทำการเลือกด่านหรือที่เรียกว่า “สร้างห้อง” โดยกำหนดรอบการเล่น เช่น 10 รอบ คือทีมใดชนะมากที่สุด ใน 10 ครั้งถือว่าจบรอบเกมฝ่ายที่ได้รับชัยชนะสูงสุดใน 10 ครั้งเป็นผู้ชนะในเกมนั้นเป็นต้น จากนั้นรอผู้เล่นคนอื่นเข้ามาเล่นในห้องที่สร้างไว้จนคนครบก็เริ่มเกมได้ทันที และจบเกมเมื่อชนะครบที่ถูกระบุไว้ ผู้เล่นจะได้ค่าประสบการณ์และเงินในเกมจำนวนหนึ่ง

ในการแข่งขันนิยมแข่งกันแบบ 5 ต่อ 5 โดยจะเล่นในแผนที่ภารกิจวางระเบิด โดยแข่งกัน 10 win ใครชนะมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ โดยในการแข่งขันในรอบออฟไลน์ จะสามารถมี ผู้จัดการทีม ในการควบคุมผู้เล่นให้ทำตามกติกาและช่วยผู้เล่นคิดแผนการเล่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

การศึกษาประวัติชีวิต

การศึกษาเรื่องภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทย ใช้แนวทางศึกษาเชิงการทำประวัติชีวิตของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งได้กล่าวไปแล้ว เพื่อให้ผู้ทำวิจัยเข้าใจการศึกษาครั้งนี้มากขึ้นผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมคำอธิบายการศึกษาประวัติชีวิตไว้ดังนี้

สุภางค์ จันทวานิช (2549:113) ได้กล่าวถึงการศึกษาประวัติชีวิตไว้ดังนี้

การศึกษาประวัติชีวิต คือระเบียบวิธีในการศึกษาประวัติของบุคคลหรือของกลุ่ม โดยการสืบสาวปัจจัยภายนอกซึ่งได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม และปัจจัยภายในซึ่งได้แก่ ความนึกคิดของตัวบุคคลหรือกลุ่มนั้น โดยการศึกษาอาจกระทำโดยศึกษาเรื่องราวตลอดชีวิตหรือช่วงเวลาตอนใดตอนหนึ่งของชีวิตก็ได้

และสุภางค์ จันทวานิช (2549:114) ได้กล่าวถึงลักษณะเด่นของการศึกษาประวัติชีวิตไว้ดังนี้

ลักษณะเด่นของการศึกษาประวัติชีวิตคือ การศึกษาบุคคลในบริบททางวัฒนธรรมของคนคนนั้นเพื่อหาคำอธิบายว่าทำไมเขาจึงคิดเช่นนั้น เขาได้รับแรงจูงใจจากสิ่งใดทำให้ประพฤติปฏิบัติเช่นนั้น ประวัติชีวิตทำให้ผู้วิจัยมองเห็นความเกี่ยวพัน ระหว่างบุคคลกับวัฒนธรรมที่หล่อหลอมเขาอยู่

ในการทำประวัติชีวิต ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งข้อมูล ที่สำคัญที่สุดคือข้อมูลที่ ได้มาจากบุคคลผู้เป็นเจ้าของประวัติเอง ข้อมูลส่วนนี้จะได้จากการสัมภาษณ์เจ้าตัวและจากบันทึก เล่าประวัติที่เจ้าตัวเขียนขึ้น บันทึกเล่าประวัตินี้ควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นบันทึกที่ผู้วิจัยจะหาหลักฐานมาสนับสนุนให้แน่ใจว่าไม่บิดเบือนจากความเป็นจริง
2. บันทึกควรมีความครอบคลุมชีวิตให้มากที่สุด ควรแบ่งเป็นช่วงเวลาหรือวัยด้วย
3. เป็นบันทึกที่มีรายละเอียดเพียงพอ อธิบายถึงความรู้สึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วย
4. สามารถลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังได้

อุษา ดวงสา (2437:163) ได้กล่าวถึงการศึกษาประวัติชีวิตไว้ดังนี้

การศึกษาประวัติชีวิต เป็นวิธีการหนึ่งเพื่อให้ผู้รวบรวมข้อมูลทราบแบบแผนทาง วัฒนธรรมบางประการที่เป็นมาตรฐาน มีเป้าหมายเพื่อหาความกระจ่างให้กับชุดแบบแผนทาง วัฒนธรรม ซึ่งผู้ให้ข้อมูลและเพื่อนของเขาได้ประสบมา ว่าคน ๆ นั้นทำอะไรในชีวิตหรืออาชีพ ของเขา และสิ่งเหล่านี้สามารถเป็นตัวแทนของแบบแผนร่วมของวัฒนธรรมได้มากน้อยเพียงไร

ผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า การศึกษาประวัติชีวิต คือ ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อศึกษาประวัติชีวิตของ บุคคล หรือกลุ่ม มีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจกับชุดแบบแผนทางวัฒนธรรมของบุคคลหรือกลุ่ม โดยการสืบสาวปัจจัยภายนอกซึ่งได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม และปัจจัยภายในซึ่งได้แก่ ความ นึกคิดของตัวบุคคลหรือกลุ่มนั้น โดยการศึกษาประวัติชีวิตนั้นจะศึกษาเรื่องราวทั้งชีวิตของบุคคล กลุ่มบุคคล หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งของชีวิตก็ได้

วิธีการทำประวัติชีวิต

สุภางค์ จันทวานิช (2549:116) ได้แบ่งประเด็นในการทำประวัติชีวิตเป็น 7 ขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างความสัมพันธ์ ผู้วิจัยจะต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยเฉพาะเจ้าของประวัติชีวิต ตลอดจนบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติ การทำประวัติ ชีวิตเป็นงานที่ยาก การที่จะให้ใครคนหนึ่งมาเล่าประวัติชีวิตส่วนตัวให้ฟังเป็นเรื่องที่ต้องอาศัย ความคุ้นเคยและความไว้วางใจ เพราะเป็นการเปิดเผยชีวิตทั้งชีวิตของเขา

ผู้วิจัยจะต้องไปพบเจ้าของประวัติชีวิตอย่างต่อเนื่องและวางตัวและบทบาทให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ ต้องสร้างความไว้วางใจก่อนแล้วจึงจะเริ่มลงมือทำประวัติชีวิต

2. ภาษา ผู้วิจัยต้องเรียนรู้ภาษาของเจ้าของประวัติชีวิต เพื่อจะได้เข้าใจข้อมูลที่เจ้าของประวัติถ่ายทอดให้ในระดับลึกซึ่งอย่างที่เรียกกันว่ารู้ subjective meaning ของเจ้าของประวัติชีวิต อีกทั้งยังรู้ความหมายของเรื่องปลีกย่อยในวัฒนธรรมที่ห่อหุ้มเจ้าของประวัติอยู่ การรู้ภาษาอย่างดีจะช่วยให้ผู้วิจัยใช้ภาษาที่เหมาะสมถูกต้องในการรวบรวมข้อมูลที่จะได้มาโดยยาก เช่น ข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวอย่างมาก ข้อมูลที่เป็นความลับหรือน่าละอาย เช่น การถามผู้หญิงเรื่องการมีประจำเดือน การคุมกำเนิด ถ้าใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมจะทำให้ผู้ตอบไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นเรื่องน่ารังเกียจหรือน่าละอาย

3. การสัมภาษณ์ ในการศึกษาประวัติชีวิต ผู้วิจัยจะใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เป็นอย่างมาก เพราะต้องการทราบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคุณค่า ค่านิยม ทักษะ ทศนคติ ความเชื่อ และความหมายของบุคคลที่เป็นเจ้าของประวัติชีวิต การสัมภาษณ์อาจเป็นทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการจะทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายไปอีกลักษณะหนึ่ง ผู้วิจัยจะต้องตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เสมอ

4. ความน่าเชื่อถือและการเลือกตัวอย่าง การทำประวัติชีวิตจะต้องพบคำถามที่ว่า ข้อมูลที่เจ้าของประวัติให้มานั้นน่าเชื่อถือเพียงใด หรือแปลความได้ว่า เจ้าของประวัติบอกความจริงแก่ผู้วิจัยมากแค่ไหน ในเรื่องนี้ ผู้ที่ทำการศึกษาประวัติชีวิตจำเป็นต้องตรวจสอบข้อมูลที่ตนได้มาเช่นเดียวกับผู้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพทุกคน โดยผู้วิจัยอาจตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยอาศัยการสังเกตความสมเหตุสมผล การตรวจสอบข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลคนอื่น และจากการถามซ้ำจากเจ้าของประวัติชีวิต โดยอาจอ้างว่าลืมหรือไม่เข้าใจข้อมูลที่เคยให้ไว้ทั้งนี้เพื่อยืนยันข้อมูล

สำหรับการเลือกตัวอย่าง คือ การเลือกว่าใครบ้างที่ผู้วิจัยจะใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาประวัติชีวิตของคนคนหนึ่ง ข้อเสนอแนะก็คือ ให้เลือกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติและเรื่องที่ต้องการจะศึกษามากที่สุดพิจารณาความสอดคล้องในแง่เพศ อายุ และฐานะทางสังคม ประกอบด้วย จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นตัวแทนของเรื่องที่ศึกษาได้เป็นอย่างดี

5. การหาข้อมูลเพิ่มเติม ได้แก่การใช้ข้อมูลแหล่งอื่น ๆ

6. การบันทึกข้อมูล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และข้อมูลเพิ่มเติมที่ได้มานี้จะต้องบันทึกไว้เพื่อการวิเคราะห์ต่อไป การใช้เทปบันทึกเสียงช่วยให้เก็บข้อมูลได้ละเอียดยิ่งขึ้น

7. บุคลิกภาพของผู้วิจัย ผู้วิจัยที่จะทำการศึกษาประวัติชีวิตต้องระมัดระวังบุคลิกภาพของตน วางตนให้เหมาะสม ไม่สร้างเงื่อนไขให้กับตนเองที่จะเป็นอุปสรรคแก่การรวบรวมข้อมูล ระมัดระวังการมีอคติ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับนักกีฬาโอลิมปิกแต่ละคน และเรียนรู้การใช้คำเกี่ยวกับกีฬาโอลิมปิกเพื่อใช้พูดคุยสอบถามนักกีฬาโอลิมปิก นอกจากนั้นยังทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่า ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ และความหมายของบุคคลที่เป็นเจ้าของประวัติชีวิต และใช้การสัมภาษณ์ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ พร้อมทั้งตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากเพื่อนนักกีฬาโอลิมปิก รวมถึงการหาแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ประวัติทีมกีฬาโอลิมปิกข่าวการแข่งขันของนักกีฬาโอลิมปิกเป็นต้น โดยผู้วิจัยวางตัวและใช้คำศัพท์ที่ไม่เป็นทางการมากเกินไปในการพูดคุยและสัมภาษณ์นักกีฬาโอลิมปิก

ศุภางค์ จันทวานิช (2549:117) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และจากบันทึกของเจ้าของประวัติชีวิตถือเป็นข้อมูลปฐมภูมิและเป็นข้อมูลส่วนตัว (Private archival records) แหล่งข้อมูลอื่นที่ผู้วิจัยจะแสวงหาเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของประวัติชีวิตได้แก่

1. แหล่งทั่ว ๆ ไป เช่น หนังสือนิตยสาร ข้อมูลจากสถานที่ที่เจ้าของประวัติได้เคยมีส่วนเกี่ยวข้อง
2. สถาบันที่ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการประชากร เช่น สถิติการเกิด การตาย การแต่งงาน การหย่าร้าง
3. รายงานของทางราชการและรายงานของศาล เช่น คำตัดสินพิพากษาคดี แผนกงบประมาณของรัฐ
4. ข้อมูลอื่น ๆ ของทางการ เช่น รายงานอากาศ สถิติอาชญากรรม แผนงานสังคมสงเคราะห์ บัตรบันทึกประวัติคนไข้ด้านการรักษาพยาบาล

5. ข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้โดยเฉพาะเกี่ยวกับพฤติกรรมรวมหมู่ พฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ ปัญหาสังคม ผลการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมือง ความคาดหวังในชีวิต
 6. ข้อมูลจากแบบแผนการดำรงชีวิตของประชากร โดยทั่วไป
 7. ข้อมูลจากบันทึกประจำวันของบุคคล (ข้อมูลนี้ผู้วิจัยควรระมัดระวังในการใช้เพราะอาจมีการบิดเบือนได้)
 8. ข้อมูลจากรายงานของผู้ที่อยู่ใกล้ชิดหรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติชีวิต เช่น พ่อแม่ พี่น้อง สามีภรรยา
 9. ข้อมูลจากความทรงจำของเจ้าของประวัติ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่ประทับใจมากที่สุดในชีวิต
 10. ข้อมูลจากเอกสารสถิติต่าง ๆ เช่น บัญชีรายรับจ่าย บันทึกการประชุม สมุดเยี่ยม หนังสือรุ่น สมุดมิตรภาพ
 11. ข้อมูลจากข้อเขียนอื่น ๆ ที่เจ้าของประวัติกล่าวถึงตนเองและความสัมพันธ์ที่มีกับผู้อื่น
- จะเห็นได้ว่ามีข้อมูลที่จะนำมาใช้ทำประวัติชีวิตได้หลายแหล่ง เพราะว่าคุณค่าที่ผู้วิจัยจะตัดสินใจทำประวัติชีวิตนั้น เป็นคนที่มีชีวิตน่าสนใจเป็นพิเศษไป บางครั้งคนเหล่านี้ก็เป็นบุคคลสำคัญที่เป็นที่รู้จักกันดี เช่น เป็นผู้นำพาชน เป็นรัฐบุรุษ เป็นอาชญากรคนสำคัญ เป็นนักปฏิวัติ ฯลฯ แหล่งข้อมูลจึงต้องหลากหลายไปตามความเกี่ยวข้องของเจ้าของประวัติชีวิต แต่เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจึงเลือกแหล่งข้อมูลจาก ข่าวตามอินเทอร์เน็ตและนิตยสาร การเล่าประวัติของเจ้าของประวัติ และการเล่าประวัติของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ใกล้ชิดนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

การศึกษาจากกรณีศึกษา

การศึกษาจากกรณีศึกษา หรือบางครั้งอาจเรียกว่าการศึกษาเฉพาะกรณี ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับผู้วิจัยเลือกใช้ ส่วนในภาษาอังกฤษใช้คำเดียวกัน คือคำว่า Case Study

ความหมายของการศึกษาเฉพาะกรณี

ชาย โพรธิตา (2550:162) ได้ให้ความหมายของการศึกษาเฉพาะกรณีว่า คือวิธีการวิจัยที่เน้นการศึกษาคกรณินที่เฉพาะเจาะจง จุดเน้นอยู่ที่สิ่งที่ถูกศึกษา (case) ซึ่งจะต้องมีลักษณะเฉพาะจรง มีขอบเขตที่กำหนดได้ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ไม่ได้เน้นวิธีการศึกษา

ลักษณะสำคัญของการศึกษาเฉพาะกรณีอยู่ที่การศึกษาให้ได้ทั้งแนวกว้างและแนวลึกของกรณีทีเลือกมาศึกษานั้น ๆ วิธีทีจะให้ได้ทั้งแนวกว้างและแนวลึกของกรณีทีเฉพาะเจาะจงเช่นนี้ ในทางปฏิบัติก็คือใช้ข้อมูลหลายชนิดจากหลายแหล่ง ด้วยวิธีการหลายแบบในงานวิจัยเรื่องเดียวกัน

รูปแบบของการวิจัยแบบการศึกษาเฉพาะกรณี

การวิจัยแบบกรณีศึกษาอาจทำได้ 3 รูปแบบ และในแต่ละรูปแบบผู้วิจัยจะเลือกกรณีศึกษา มาเพียงกรณีเดียวหรือหลายกรณีก็ได้ โดยวิธีการศึกษา 3 รูปแบบมีดังนี้ (ชาย โพรธิตา, 2550)

1. ศึกษาเชิงพรรณนา (descriptive) มุ่งแสดงรายละเอียดพร้อมทั้งบริบทอย่างสมบูรณ์ของปรากฏการณ์ทีเลือกมาศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาด้วยเทคนิคการบรรยาย สิ่งสำคัญของการทำกรณีศึกษาแบบนี้อยู่ที่การให้รายละเอียด พร้อมด้วยบริบทของกรณีทีศึกษาไม่เน้นการวิเคราะห์
2. ศึกษาแบบมุ่งการค้นหา (exploratory) เป็นกรณีศึกษาทีรู้จักและใช้กันแพร่หลาย มีลักษณะเป็นการวิจัยนำร่อง เพื่อหาปริมาณสำหรับมโนทัศน์ทียังไม่ชัดเจน หรือเพื่อสร้างสมมติฐานสำหรับการวิจัยแบบสำรวจ (เชิงปริมาณ) ทีจะตามมาในภายหลัง นอกจากนี้แล้ว ผู้วิจัยอาจทำกรณีศึกษาเพื่อค้นหาประเด็นปัญหาทีแท้จริงของปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ที่ไหน หรือเพื่อค้นหาประเด็นทีควรได้รับการศึกษาให้ลึกลงไปเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งคืออะไร หลังจากนั้นจึงออกแบบการวิจัยทีมุ่งทำความเข้าใจหรือหาทางแก้ปัญหานั้น ๆ อีกทีหนึ่ง วิธีการเช่นนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยมั่นใจว่าการวิจัยทีจะตามมานั้นจับประเด็นและตั้งคำถามได้ถูกต้อง ข้อค้นพบของกรณีศึกษารูปแบบนี้มีลักษณะเป็นข้อค้นพบชั่วคราวเพื่อรอการวิเคราะห์เจาะลึกมาขึ้นยืน หรือปรับปรุงภายหลังจากได้ศึกษาในรายละเอียดแล้ว

3. การศึกษาแบบมุ่งหาคำอธิบาย (explanatory) ในกรณีศึกษาแบบนี้ปรากฏการณ์ หรือสิ่ง ที่เลือกมาเป็นกรณีศึกษาอาจจะเป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคยอยู่บ้างไม่มากนักน้อย การทำกรณีศึกษาแบบนี้ ไม่ได้มุ่งที่จะเปิดเผยหรือทำความเข้าใจปรากฏการณ์เพียงอย่างเดียว แต่เพื่อหาคำอธิบายที่ยังไม่เคยมี มาก่อน หรือคำอธิบายอาจจะมีอยู่แต่ไม่เป็นที่พอใจ กรณีศึกษาเชิงคุณภาพแบบนี้มีประโยชน์มาก สำหรับหาคำอธิบายให้แก่ข้อค้นพบจากการศึกษาเชิงปริมาณ ที่ข้อมูลเชิงปริมาณเองไม่สามารถให้ คำอธิบายที่น่าพอใจได้

รูปแบบการทำกรณีศึกษาทั้งสามนี้ ไม่จำเป็นต้องเป็นอิสระจากกันเสมอไป กรณีศึกษาเรื่อง หนึ่งอาจใช้ทั้งรูปแบบเชิงพรรณนาและเชิงวิเคราะห์เพื่อหาคำอธิบาย

ขั้นตอนสำคัญในการทำกรณีศึกษา มีดังนี้ (ชาย โปธิลิตา, 2550)

1. เลือกกรณีสำหรับศึกษา ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กรณีที่ควรเลือกมาศึกษานั้น ต้องเป็น กรณีที่มีขอบเขตชัดเจน สมบูรณ์ในตัวเอง ทั้งในแง่เนื้อหา เวลา และสถานที่ ซึ่งอาจจะเป็นบุคคล เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ กลุ่มชนที่มีลักษณะเฉพาะ โครงการหรือกิจกรรม อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ ใน การเลือกกรณีศึกษานั้น โดยปกติใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง คือให้ความสนใจกรณีที่สามารถให้ข้อมูลที่ หลากหลายและครอบคลุมเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการศึกษาในกรณีนั้น ๆ

2. รวบรวมข้อมูลที่หลายหลายเกี่ยวกับกรณีศึกษา ใช้เทคนิคหลายแบบในการรวบรวม ข้อมูล เนื่องจากจุดเด่นของกรณีศึกษาอยู่ที่การให้ภาพที่ชัดเจนและสมบูรณ์ของสิ่งที่ศึกษา ข้อมูลที่ หลากหลายจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ผู้วิจัยอาจรวบรวมข้อมูล โดยการสังเกต สัมภาษณ์ ค้นคว้าจากเอกสาร หรือจากสื่อทัศนูปกรณ์อื่น ๆ เช่นเดียวกับในการวิจัยเชิงคุณภาพทั่วไป ข้อมูลอาจเป็นทั้งเชิง ปริมาณและเชิงคุณภาพ และควรจะเป็นข้อมูลที่ให้บริบทอย่างเพียงพอ โดยสรุปก็คือ ใช้ทุกวิธีการที่ เหมาะสมและรวบรวมข้อมูลทุกชนิดที่จะให้ภาพที่สมบูรณ์ที่สุดของกรณีศึกษานั้น

3. พรรณนารายละเอียดของสิ่งที่ศึกษา จำเป็นต้องพรรณนากรณีศึกษาอย่างละเอียดเพื่อให้ เห็นภาพอย่างชัดเจน การพรรณนาไม่ใช่เพียงแต่เล่าเรื่องโดยปราศจากจุดมุ่งหมาย แต่เป็นการ นำเสนอเรื่องราวของกรณีศึกษาอย่างมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน

4. วิเคราะห์และตีความข้อมูล วิธีการที่ใช้วิเคราะห์จะต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะข้อมูล และต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย คำถามและวัตถุประสงค์ในการศึกษา ตลอดจนบริบทของกรณี ที่ศึกษาคด้วยเสมอ

ทั้งนี้การศึกษาแบบกรณีศึกษาก็มีปัญหาและข้อจำกัด โดย ชาย โปริสิตา (2550) ได้เสนอไว้ว่า ข้อจำกัดและปัญหาของวิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเลือก ตัวอย่าง แม้จะมีหลักกว้าง ๆ ว่ากรณีที่เลือกจะต้องมีขอบเขตที่ชัดเจน แต่ก็ไม่ง่ายนักที่จะตัดสินใจว่า ขอบเขตที่แท้จริง ทั้งในแง่ของเนื้อหา เวลา และสถานที่ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เริ่มต้นและสิ้นสุดลงที่ใด ความยากลำบากในเรื่องนี้อาจทำให้ในบางครั้งผู้วิจัยต้องกำหนดขอบเขตเองตามความต้องการ

ความยากลำบากอีกประการคือ การตัดสินใจว่า จะเลือกกรณีที่จะศึกษาจำนวนเท่าใดจึงจะเพียงพอ ถ้าเป็นการศึกษาที่ต้องการกรณีที่ชัดเจนเพียงกรณีเดียวก็ไม่มีปัญหา แต่ถ้าจำเป็นต้องมีหลายกรณี ก็อาจมีปัญหาว่าจะต้องมีจำนวนกรณีศึกษาเท่าไรจึงจะพอ ซึ่งเป็นปัญหาที่ไม่มีคำตอบที่ ถูกหรือผิด เพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้องผู้วิจัยควรคำนึงถึง จุดมุ่งหมาย ความเป็นไปได้เรื่องเวลา ทรัพยากร และปัจจัยอำนวยความสะดวกอื่น ๆ

ข้อจำกัดที่สำคัญของวิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษา เป็นเรื่องเกี่ยวกับสามัญการหรือการนำผล ที่ได้ไปใช้ในวงกว้าง เพราะใช้จำนวนตัวอย่างน้อยในการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องภูมิหลังและปัจจัยสู่ความสำเร็จของนักกีฬา อีเล็กทรอนิกส์ไทย มีการศึกษาอย่างจำกัด แต่เพื่อเพิ่มเติมความรู้และความเข้าใจให้กับผู้วิจัยได้ เข้าใจงานวิจัยมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงทำการทบทวนงานวิจัยใน 3 ด้านซึ่งประกอบไปด้วยด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. เรื่องเกี่ยวกับการศึกษาประวัติชีวิต
2. เรื่องเกี่ยวกับชีวิตนักกีฬา
3. เรื่องเกี่ยวกับเกมอิเล็กทรอนิกส์หรือเกมคอมพิวเตอร์

1. เรื่องเกี่ยวกับการศึกษาประวัติชีวิต

มันทนาภรณ์ ไชยสาร (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่องประวัติชีวิตและผลงานทางการศึกษานอกระบบของ ดร.โกวิท วรพิพัฒน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติชีวิตและผลงานทางการศึกษานอกระบบของ ดร.โกวิท วรพิพัฒน์ โดยศึกษาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร และสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่าประวัติชีวิตของ ดร.โกวิท วรพิพัฒน์ เป็นชีวิตที่ได้รับการเล็งดูตามวิถีชีวิตของคนไทยในชนบท มีประสบการณ์ในการทำงาน และประสบความสำเร็จในชีวิตการรับราชการ ชีวิตครอบครัว เป็นนักคิด นักปฏิบัติ และนักบริหารการศึกษา ผลงานด้านการศึกษานอกระบบ เป็นบุคคลที่ให้แนวคิด และนำปรัชญา “คิดเป็น” มาใช้ในการจัดการศึกษานอกระบบ ส่งผลให้การศึกษานอกระบบของประเทศไทยเป็นที่ยอมรับของวงการศึกษาทั่วโลกตราบนานทุกวันนี้ กิจกรรมที่สำคัญเช่น การจัดการศึกษาผู้ใหญ่แบบเบ็ดเสร็จ การจัดตั้งที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน และการรณรงค์เพื่อการเรียนรู้หนังสือแห่งชาติ เป็นต้น

จามจุรี โอภาสภานุเมศ (2546) ได้ทำเรื่องศึกษาประวัติชีวิตและผลงานด้านการแพทย์แผนไทยของประกอบ อุบลขาว โดยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาประวัติชีวิตและ ผลงานด้านการแพทย์แผนไทยของประกอบ อุบลขาว มีขอบเขตด้านเนื้อหาด้านประวัติชีวิตในเรื่อง ชาตภูมิ ปฐมวัย การศึกษา อุปนิสัย บุคลิกภาพ ชีวิตครอบครัว และเกียรติคุณที่ได้รับ ในผลงานด้านการแพทย์แผนไทย ศึกษาในเรื่องการประกอบยาสมุนไพรและการบำบัดรักษาโรคโดยใช้ยาสมุนไพร และการอนุรักษ์สมุนไพร และการเผยแพร่การแพทย์แผนไทย โดยเก็บข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์ประกอบ อุบลขาว แพทย์แผนไทยในจังหวัดสงขลา เครือญาติ ผู้ที่เคยรับการรักษากับประกอบ อุบลขาว และบุคคลทั่วไป เสนอผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ โดยประกอบ อุบลขาวมีประวัติชีวิตในวัยเด็กหลังจบ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร ก็อุปสมบท 3 พรรษา สอบได้ธรรมเอก อุปนิสัยและบุคลิกภาพ เป็นคนใจดี มีคุณธรรม ให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาไทย และชอบช่วยเหลือผู้อื่น สมรสและมีบุตร 2 คน ได้รับรางวัลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหลายรางวัล ผลงานด้านการแพทย์ประกอบ อุบลขาวสามารถประกอบยารักษาได้ทุกโรคโดยจะตรวจโรคก่อนประกอบยาให้คนไข้ทุกครั้ง ด้านการอนุรักษ์สมุนไพร และการเผยแพร่การแพทย์แผนไทยนั้น ประกอบ อุบลขาวได้เก็บรวบรวมตำรายาเก่าไว้หลายตำหรับยา และถ่ายทอดความรู้ให้ลูกชายส่วนตำราบริจจาคให้คณะเภสัชกรรม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยได้สร้างหลักสูตรแพทย์แผนไทยร่วมกันด้วย ประกอบ อุบลขาวยังได้เป็นอาจารย์พิเศษและวิทยากรให้กับหลายสถาบันและหน่วยงาน โดยได้สร้างเครือข่ายกับที่ต่าง ๆ ที่ตนได้ไปบรรยาย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องแพทย์แผนไทย

จุฬารัตน์ บุษบงก์ (2550) ได้ศึกษาเรื่องชีวิตชาวหอหญิง: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อนำเสนอผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักศึกษาหอพักที่พักอาศัยในหอพักนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มุ่งหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสภาพการดำเนินชีวิตของ นักศึกษาหอพัก นำเสนอในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักศึกษาหอพัก โดยศึกษาในเรื่องของการอยู่ร่วมกัน ในหอพักที่มีบรรยากาศเอื้อต่อการศึกษาล่าเรียน การสร้างบรรยากาศการดำเนินชีวิตใน มหาวิทยาลัย การจัดกิจกรรมในหอพัก รวมถึงการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษา ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวได้แสดงให้เห็นถึงสาเหตุต่าง ๆ ทั้งจากภายในและภายนอกหอพักที่ทำให้นักศึกษา หอพักมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสังเกตแบบมีส่วนร่วม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลคืออาจารย์ประจำหอพักและนักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักหญิง จำนวน 20 คน ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาอยู่รวมกันในห้องแบบคละหลากหลาย โปรแกรมวิชา มี การช่วยเหลือซึ่งกันและกันทั้งในด้านการดำเนินชีวิตและด้านวิชาการในบางส่วน นักศึกษาส่วนใหญ่รู้จักแบ่งเวลาในการศึกษาล่าเรียน รับผิดชอบในหน้าที่ต่าง ๆ ได้ดี นอกจากนี้ นักศึกษายังให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมกันมากและเห็น ความสำคัญของกิจกรรมต่าง ๆ ที่หอพักได้จัดขึ้น เป็นการสานสัมพันธ์อันดี เรียนรู้ซึ่งกันและกัน มีความเข้าใจ มีจิตสำนึกในการอยู่ร่วมกันในการใช้ของส่วนรวม ช่วยกันดูแลรักษาของใช้ และช่วยรักษาผลประโยชน์ของเพื่อนร่วมห้องและหอพัก นักศึกษาพยายามทำตนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหอพัก

จิราภาส เหมืองหม้อ (2548) ได้ศึกษาเรื่อง ชีวิตและการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาแก่นำปฏิรูปการเรียนรู้ กรณีศึกษา โรงเรียนอนุบาลอุตรดิตถ์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาในสองด้านคือด้านประวัติชีวิตในเรื่องประวัติส่วนตัว ประวัติการศึกษาและประวัติการทำงาน ด้านการบริหารการศึกษาในเรื่องปรัชญาและวิสัยทัศน์ในการบริหารสถานศึกษา กระบวนการบริหารสถานศึกษา และภาวะผู้นำและพฤติกรรมกรรมการบริหาร ของนายธำรงค์ น่วมศิริ ซึ่งเป็นผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลอุตรดิตถ์ มีวิธีการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ใช้เก็บข้อมูลด้านประวัติชีวิต และใช้การสัมภาษณ์ การรวบรวมเอกสาร และการสังเกตการณ์ในการเก็บข้อมูลด้านการบริหารการศึกษา โดยมีผู้ให้ข้อมูลหลักคือผู้บังคับบัญชา ผู้บริหารร่วมวิชาชีพในจังหวัดอุตรดิตถ์ บุคลากรร่วมสถาบัน นักเรียนโรงเรียนอนุบาลอุตรดิตถ์ ผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนอนุบาลอุตรดิตถ์ และบุคคลในครอบครัวของกรณีศึกษา โดยเมื่อเสร็จสิ้นการศึกษาได้ส่งข้อมูลให้นายธำรงค์ น่วมศิริ อ่านและให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขให้ถูกต้องยิ่งขึ้น ผลการศึกษาพบว่า ประวัติชีวิตมีปัจจัยส่งผลให้นายธำรงค์ น่วมศิริ เป็นผู้บริหารการศึกษาที่ดีคือ การที่เกิดเป็นลูกคนโตซึ่งถูกเลี้ยงมาให้เป็นผู้ใหญ่นิ่ง สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก ได้รับรางวัลในด้านการบริหาร

การศึกษาทั้งในส่วนท้องถิ่นและในระดับประเทศ ในด้านการบริหารการศึกษาพบว่านายชารง น่วมศิริ มีปรัชญาในการทำงานคือ ริเริ่ม รวดเร็ว และรอบครอบ ในด้านวิสัยทัศน์ในการบริหารสถานศึกษาพบว่ามีวิสัยทัศน์กว้างไกล จัดคนเข้ากับงานตามความสามารถและสมัครใจ สามารถสร้างความมั่นใจในการทำงานให้กับบุคลากรในโรงเรียนได้ รวมถึงจัดการอบรม และศึกษาคุณานให้บุคลากรได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ในด้านภาวะความเป็นผู้นำมีคำขวัญส่วนตัวคือ กล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ เมื่อคิดแล้วต้องทำ และทำอย่างต่อเนื่องจนกว่าจะประสบผลสำเร็จ

2. เรื่องเกี่ยวกับชีวิตนักกีฬา

ศรินทิพย์ เทียนเงิน (2550) ได้ศึกษาเรื่องชีวิตการทำงานของอาชีพนักมวย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนในการเข้าสู่อาชีพนักมวยไทย ศึกษาชีวิตการทำงานของผู้ที่ประกอบอาชีพนักมวยไทย และเปรียบเทียบชีวิตการทำงานของนักมวยที่มีคุณลักษณะต่าง ๆ กัน โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบผสมคือ การศึกษาเชิงปริมาณ โดยเก็บข้อมูลจากนักมวยค่ายแฟร์เท็กซ์ 60 คนและการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยสัมภาษณ์กรณีศึกษา 2 คน ผลการศึกษาพบว่า อายุ การศึกษา ตำแหน่ง และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ชีวิตการทำงานของนักมวยแตกต่างกันในเรื่อง รายได้ ค่าตัว การขึ้นชกบนเวทีดัง มีความแตกต่างกัน การศึกษา ตำแหน่งที่และประสบการณ์แตกต่างกัน ส่งผลให้นักมวยได้รับอาหารเสริมเช่น รันนิก หรือวิตามิน แตกต่างกัน และอายุที่ต่างกันมีผลต่อสัญญาณที่แตกต่างกัน และผลการศึกษาจากกรณีศึกษาพบว่าการเข้าสู่อาชีพนักมวยเนื่องจากมีรายได้ดี และนักมวยมีโอกาสคลุกคลีกับการชกมวยตั้งแต่อายุยังน้อย ชีวิตการทำงานของนักมวย มีรายได้ 10,000-20,000 บาท จากการขึ้นชก และเงินรางวัลจากการเดิมพัน มีการบาดเจ็บกล้ามเนื้อจากการชก อาศัยอยู่ในค่ายมวยมีการจัดหาอาหารหลักและอาหารเสริมให้นักมวยทุกคนแต่จะมีอาหารเสริมพิเศษให้นักชกที่มีผลงาน มีความสัมพันธ์อันดีในค่าย ในมวยรุ่นเด็กไม่พบอาการบาดเจ็บ ส่วนนักมวยผู้ใหญ่พบการบาดเจ็บ เช่น สายตาพร่ามัว หูอื้อ และมีอาการเบลอ รวมถึงการบาดเจ็บกล้ามเนื้อจากการขึ้นชก

พระมหาสมเกียรติ พวงใย (2552) ได้ศึกษาเรื่องวิถีชีวิตและการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมของนักมวยไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาวิถีชีวิตต้นแบบนักมวยไทยที่ประสบความสำเร็จ และเพื่อศึกษาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมของนักมวยไทยในระหว่างเป็นนักมวยและหลังเลิกอาชีพการชกมวยไทย กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้แก่ กลุ่มผู้รู้ นักมวยไทยในอดีต นักมวยไทยในปัจจุบัน และผู้เกี่ยวข้องโดยตรงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ที่เลือกแบบเจาะจงจำนวน 61 คน ผลการศึกษาพบว่า นักมวยไทยที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่ยากจน จบ

การศึกษาภาคบังคับและมีโอกาสเรียนมากขึ้นจากการชกมวยไทย เขามาเป็นนักมวยไทยเพราะคิดว่าเป็นการเสริมความเป็นลูกผู้ชาย ช่วยให้มีรายได้และต้องการเป็นนักมวยตามบรรพบุรุษ อีกทั้งยังเชื่อว่ามวยไทยมีคุณค่าทางวัฒนธรรม และช่วยหล่อหลอมคุณธรรมด้านความเป็นคนที่สมบูรณ์ ในด้านความเชื่อในการชกมวยไทยนั้น นักมวยไทยเชื่อว่าเครื่องรางของขลังเป็นสิ่งเสริมกำลังใจให้เกิดความมั่นใจ และความฮึกเหิมได้ แต่นักมวยไทยที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีความอดทนเป็นเบื้องต้น ในส่วนของนักมวยเมื่อเลิกชกมวยแล้วนักมวยที่มีชื่อเสียงจะได้รับการยอมรับนับถือจากสังคมและมีบทบาทในการพัฒนาสังคม และมักจะเป็นผู้ถ่ายทอดศิลปะมวยไทย หรือมีอาชีพเกี่ยวกับมวยไทย และบางส่วนประกอบอาชีพอื่น ๆ เช่น ทหาร ตำรวจ หรือประกอบธุรกิจส่วนตัวจากเงินที่สะสมได้จากการชกมวย ทั้งนี้ผู้วิจัยยังกล่าวถึงความขยันหมั่นฝึกซ้อม และความซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ การชกมวยไทยเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักมวยไทยประสบความสำเร็จและมีความมั่นคง

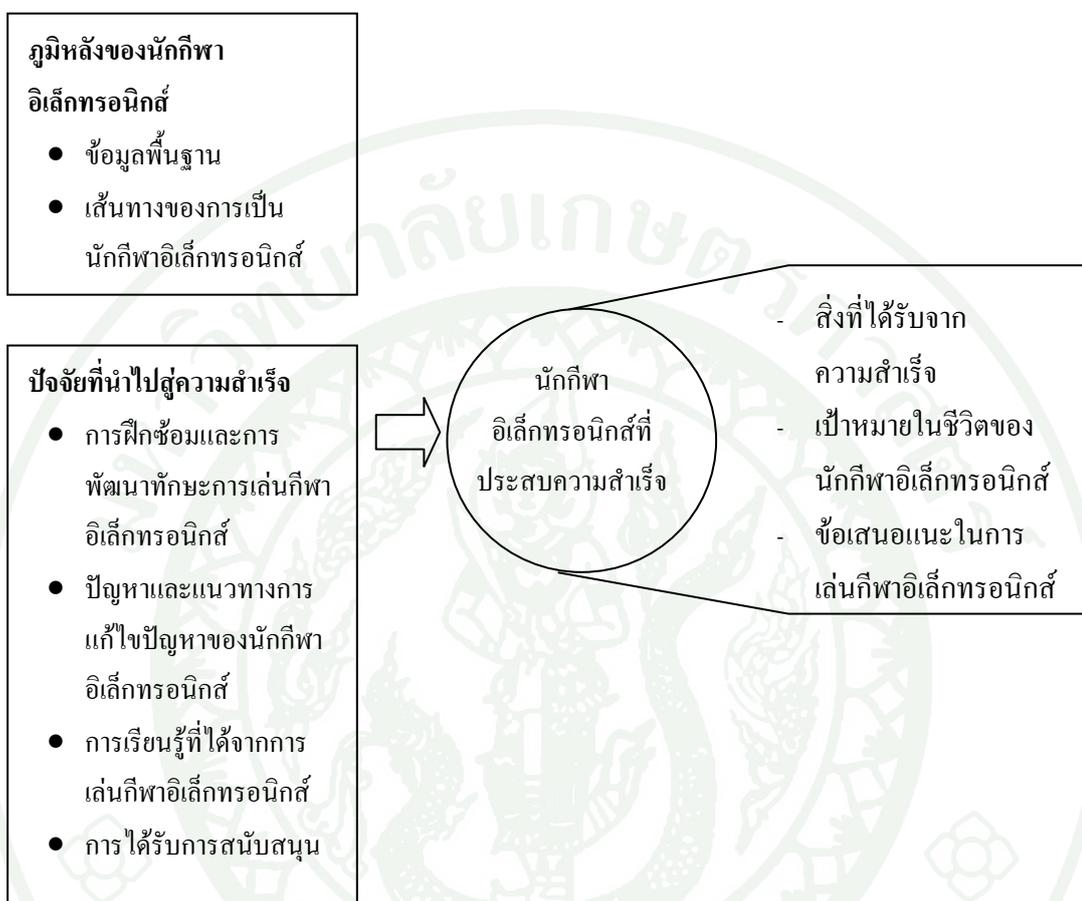
3. เรื่องเกี่ยวกับเกมอิเล็กทรอนิกส์หรือเกมคอมพิวเตอร์

ดลฤดี คุ่มพูล (2547) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชนไทยใน ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียน (2) ศึกษาแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความเหมาะสมกับเยาวชนชายไทย และ (3) ศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นกับผลกระทบด้านอารมณ์ สังคม การเรียน ของเยาวชนไทย โดยกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมแอคชั่น โดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นประจำในช่วงปิดเทอม และวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านของผลกระทบด้านอารมณ์ สังคมและการเรียน ส่วนใหญ่มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ส่วนแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เด็กได้เล่นเกมที่สนุกสนานและได้รับความรู้ อีกทั้งยังเหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก และเพื่อเป็นการป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบการเล่นเกมของเด็ก

ฉัตรพรณี เกษมสันต์ ณ อยุธยา (2550) ได้ทำการศึกษาเรื่องเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณี เกม The sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA เป็นการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการที่มีต่อเกม

คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ในประเด็นเรื่องประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผลการวิจัยในด้านความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการ เกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น ในภาพรวม ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อวัยรุ่น โดยมีประโยชน์ต่อสติปัญญา อารมณ์ และต่อสังคม โดยเฉพาะการนำไปเป็นประเด็นในการสนทนากับเพื่อน ส่วนโทษของเกมคอมพิวเตอร์นั้น เห็นว่าเป็นโทษต่อสุขภาพ ต่อการเรียน และต่ออารมณ์ และมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การเล่นเกมอย่างพอเหมาะจะมีประโยชน์มากกว่าโทษ โดยเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จะมีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับการวางเงื่อนไขและวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภทว่ามีการวางเงื่อนไขให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนการคิดหรือได้กระตุ้นให้ใช้ความสามารถทางสติปัญญาบ่อย ๆ ก็จะช่วยในการพัฒนาสติปัญญาได้มาก นอกจากนี้เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ยังช่วยให้วัยรุ่นรู้จักควบคุมอารมณ์ และเรียนรู้ที่จะแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เพราะเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีเงื่อนไขของการเล่นที่ดี เช่น ในขณะที่เล่นต้องใช้ความใจเย็น ความอดทนพยายาม ซึ่งจะทำให้วัยรุ่นมีความอดทนอดกลั้นต่อสภาพปัญหาต่าง ๆ มีความสามารถในการปรับตัว รู้จักเห็นใจผู้อื่น และยังช่วยปลดปล่อยจินตนาการ ความเครียด ความคับข้องใจ ซึ่งจะช่วยพัฒนาอารมณ์สุข ทำให้วัยรุ่นมีความสุขทางอารมณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากภาพที่ 1 เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทย ซึ่งเป็นเหตุแห่งการประสบความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อศึกษาสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นผลมาจากความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การแข่งขันเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างคนกับคนซึ่งอาจจะแข่งขันแบบเดี่ยวหรือแบบทีมก็ได้ โดยมีกฎกติกาที่ชัดเจนสามารถตัดสินแพ้ชนะได้

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง นักเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการพัฒนาฝีมือและฝึกซ้อมเพื่อเข้าแข่งขันเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีกฎกติกาชัดเจน โดยมุ่งหวังเพื่อเอาชนะคู่แข่ง

ความสำเร็จ หมายถึง ชัยชนะในการแข่งกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ระดับประเทศหรือระดับนานาชาติที่มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 16 ทีม รวมถึงชัยชนะในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับการยอมรับจากผู้สนใจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และการได้รับการสนับสนุนจากเอกชน

ภูมิหลัง หมายถึง ข้อมูลพื้นฐาน และ เส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ หมายถึง การฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และการได้รับการสนับสนุน

ข้อมูลพื้นฐาน หมายถึง ประวัติทั่วไปของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพครอบครัว สมาชิกในครอบครัว กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่แข่งขัน และทีมที่สังกัด

เส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างไร เริ่มสนใจการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพราะเหตุใด และเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างไร

การฝึกซ้อมและการพัฒนาการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แต่ละคนมีการเตรียมฝีมืออะไรบ้างก่อนจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และในปัจจุบันนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ทำอะไรบ้างเพื่อรักษาคุณภาพฝีมือไว้

ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ปัจจัยที่เข้ามาขัดขวาง และปัจจัยที่เข้ามาทำให้รบกวนชีวิตการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง แนวคิดของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นำมาใช้ในชีวิต

การได้รับการสนับสนุน หมายถึง นักกีฬาเล็กทรอนิกส์ได้รับการส่งเสริมในการเป็นนักกีฬาเล็กทรอนิกส์อย่างไรบ้างจาก ครอบครัว โรงเรียนหรือสถานศึกษา และเอกชน

สิ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จ หมายถึง สิ่งของ โอกาส หรือชื่อเสียง ที่ได้รับมาจากการเป็นนักกีฬาเล็กทรอนิกส์

การกำหนดเป้าหมายในชีวิต หมายถึง นักกีฬาเล็กทรอนิกส์มีความคาดหวังต่ออนาคตในการเป็นนักกีฬาเล็กทรอนิกส์ของตนเองอย่างไร และมีความคาดหวังในชีวิตอื่นอีกหรือไม่ถ้าไม่ได้เป็นนักกีฬาเล็กทรอนิกส์แล้ว

ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาเล็กทรอนิกส์ หมายถึง แนวคิดจากนักกีฬาเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันที่ต้องการแนะนำผู้ที่สนใจการเป็นนักกีฬาเล็กทรอนิกส์

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงลึกจากกรณีศึกษา (Case Study) ที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขัน โดยมีรายละเอียดในการทำวิจัยดังนี้

ประชากรในการวิจัย

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้คือ นักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นกรณีศึกษา จำนวน 5 คน และกลุ่มเพื่อนนักกีฬาอีสปอร์ตที่สะดวกในการให้ข้อมูลจำนวนหนึ่ง

ตารางที่ 1 ประชากรในการศึกษา

ประชากรในการศึกษา	จำนวน
นักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นกรณีศึกษา	5 คน

โดยนักกีฬาอีสปอร์ตที่เลือกมาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในเกม Warcraft 3 DotA ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย (Thai esports, 2554) และ SPECIAL FORCE เกมแนว First-person Shooter (FPS) (เกมยิงในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย (GG Pro League, 2554)

สำหรับการเลือกกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการเลือก (Selection Criteria) ดังต่อไปนี้

1. เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสัญชาติไทย

2. มีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มาแล้วไม่น้อยกว่า 2 ปี
3. เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในเกมที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย
4. ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในระดับประเทศหรือระดับนานาชาติมาแล้วไม่น้อยกว่า 2 รางวัล โดยในรายการที่แข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ประเภททีมจะต้องมี ทีมที่เข้าแข่งขันอย่างน้อย 16 ทีม ประเภทเดี่ยวจะต้องมีผู้เข้าแข่งขันไม่ต่ำกว่า 16 คน
5. ยกเว้นกรณีทีมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงล้วนซึ่งอาจจะไม่เคยได้รับรางวัลจากการแข่งขันแต่ต้องมีชื่อเสียงจากการแข่งขันและมีเอกชนเป็นผู้สนับสนุน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยจะลงไปสัมภาษณ์นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง มีการสังเกตนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในการดำเนินชีวิตประจำวันรวมถึงการใช้ชีวิตในฐานะนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์การฝึกซ้อมหรือการแข่งขัน สำหรับตารางเก็บข้อมูลจากประชากรปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางการเก็บข้อมูล (Information Matrix)

สิ่งที่ศึกษา	ผู้ให้ข้อมูล	วิธีการเก็บข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล
- ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ	นักกีฬา	1. สัมภาษณ์เชิงลึก	1. แบบสัมภาษณ์นักกีฬา
- สิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ		2. การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม	2. แบบบันทึกภาคสนาม
เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาและข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬา	เพื่อนของนักกีฬา	สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ	แบบบันทึกภาคสนาม

โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ทำการติดต่อนักกีฬาที่ได้เลือกไว้ตามเกณฑ์ เพื่อแนะนำตัวและจุดประสงค์ของงานวิจัย และกรอบคำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ พร้อมทั้งถามความสมัครใจในการให้ข้อมูลกับผู้วิจัย
2. เมื่อนักกีฬาสะดวกให้ข้อมูลกับผู้วิจัย จึงทำการนัดโดยสอบถามวันที่นักกีฬามีการแข่งขัน, การฝึกซ้อม หรือวันว่างอื่น ๆ โดยผู้วิจัยเน้นเลือกวันที่มีการฝึกซ้อม หรือการแข่งขัน เป็นวันสัมภาษณ์ โดยให้ความสำคัญตามลำดับ โดยให้นักกีฬาเป็นผู้บอกสถานที่นัดพบแก่ผู้วิจัย พร้อมแจ้งให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หาเพื่อนที่สนิทมาด้วย และโทรศัพท์หานักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีกครั้งก่อนวันนัดพบ 3 วัน เพื่อยืนยันการนัดสัมภาษณ์
3. เมื่อถึงวันสัมภาษณ์ผู้วิจัยไปสถานที่นัดพบ โทรศัพท์แจ้งนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้ทราบว่าผู้วิจัยมาถึงแล้วเพื่อยืนยันตำแหน่งที่แน่นอน
4. เมื่อพบกัน ผู้วิจัยทำการแนะนำตัว และแจ้งวัตถุประสงค์ในการวิจัยให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทราบอีกครั้ง พร้อมทั้งแจ้งให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทราบว่ามีการใช้เครื่องอัดเสียงถ่ายภาพ และแจ้งถึงจริยธรรมของผู้วิจัยให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทราบ
5. ในการสัมภาษณ์นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกรณีศึกษาผู้วิจัยจะยืนยันข้อมูลในการตอบ และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมบางส่วนจากเพื่อนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
6. หลังจบการสัมภาษณ์นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจะทำการทบทวนแต่ละประเด็นที่ได้สัมภาษณ์ไปเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและใช้เวลาที่เหลือในการสังเกตการณ์การแข่งขันหรือการฝึกซ้อม รวมถึงการทักทายเพื่อนร่วมทีมหรือ เพื่อนร่วมวงการของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเก็บข้อมูลอย่างไม่เป็นทางการในประเด็นอื่น ๆ ที่น่าสนใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แบบสัมภาษณ์นักกีฬา เป็นแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview Form) ใช้สำหรับสัมภาษณ์นักกีฬาโอลิมปิกและทีมนักกีฬาโอลิมปิก โดยหัวข้อในการสัมภาษณ์ มีดังนี้

ภูมิหลัง

1. ข้อมูลพื้นฐาน
2. เส้นทางของการเป็นนักกีฬาโอลิมปิก

ปัจจัยสู่ความสำเร็จ

1. การฝึกซ้อมและการพัฒนาการเล่นกีฬาโอลิมปิก
2. ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาโอลิมปิก
3. การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาโอลิมปิก
4. การได้รับการสนับสนุน

สิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ

เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาโอลิมปิก
ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาโอลิมปิก

2. แบบบันทึกภาคสนาม (Field Notes) ใช้สำหรับการเก็บข้อมูลจากการสังเกต และเก็บข้อมูลอย่างไม่เป็นทางการ เป็นแบบบันทึกปลายเปิดสำหรับบันทึกเรื่องราวของนักกีฬาโอลิมปิกที่เป็นกรณีศึกษา และบันทึกข้อมูลเพิ่มเติมจากเพื่อนนักกีฬาโอลิมปิก ในประเด็นที่มีความสำคัญต่อการขยายความจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

สำหรับแบบสัมภาษณ์นักกีฬา ได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาปรับปรุงเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

ในส่วนของจริยธรรมในการวิจัย (Ethical Consideration) ผู้วิจัยสอบถามความประสงค์ในการตอบคำถามบางคำถามของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทุกคนที่เป็นกรณีศึกษาก่อนทำการวิจัย มีการขออนุญาตบันทึกเสียงเพื่อความสะดวกในการรวบรวมข้อมูลวิจัย รวมถึงการแจ้งล่วงหน้าเกี่ยวกับการไม่เปิดเผยรายชื่อนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในทุกรกรณี

สำหรับข้อจำกัดในการศึกษา (Limitation of the Study) นั้น ผู้วิจัยอาจไม่ได้รับข้อมูลในบางด้านเนื่องจากนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกรณีศึกษามีอิสระในการไม่เปิดเผยเรื่องราวที่ไม่ต้องการเปิดเผยได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อจัดเรียงเนื้อหา จัดกลุ่มเนื้อหา แยกประเภทเนื้อหา และสรุปความที่ได้จากการวิเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบของการเล่าเรื่อง (Narrative)

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยจะบรรยายถึงภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาโอลิมปิกไทย โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักกีฬาโอลิมปิก 5 คน และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการจากเพื่อนของนักกีฬาโอลิมปิกที่สะดวกให้ข้อมูลจำนวนหนึ่ง ในประเด็นเรื่อง ภูมิหลัง และปัจจัยสู่ความสำเร็จ นอกจากนี้ยังศึกษาในเรื่องสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาโอลิมปิก และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาโอลิมปิก นำเสนอผลการวิจัยโดยการบรรยายในบางประเด็นจำเป็นต้องมีการใช้สำนวนที่ไม่เป็นทางการเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ผู้อ่านทั่วไปสามารถอ่านได้โดยง่ายและน่าติดตาม ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอที่ละประเด็นของนักกีฬาโอลิมปิกทั้ง 5 คน

ในการวิจัยครั้งนี้คำนึงถึงจรรยาบรรณในการวิจัยเป็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงขอไม่เปิดเผยชื่อของนักกีฬาโอลิมปิกและเพื่อนของนักกีฬาโอลิมปิก โดยจะชื่อนักกีฬาและชื่อเพื่อนนักกีฬาทั้งหมดเป็นชื่อที่ผู้วิจัยสมมุติขึ้น

ภูมิหลังของนักกีฬาโอลิมปิก

เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นของนักกีฬาโอลิมปิกแต่ละคน ผู้วิจัยเลือกนำเสนอหัวข้อภูมิหลังของนักกีฬาโอลิมปิก ผู้วิจัยนำเสนอใน 2 เรื่อง คือข้อมูลพื้นฐาน และ เส้นทางของการเป็นนักกีฬาโอลิมปิก

ข้อมูลพื้นฐาน

ตารางที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ชื่อนักกีฬา	ต้าร์	เจ็บบ	วรรณ	ตุ้ย	วิน
เพศ	ชาย	หญิง	หญิง	ชาย	ชาย
อายุ	23	27	17	20	17
การศึกษา	จบการศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	จบการศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	จบมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 6	กำลังศึกษาชั้น ปริญญาตรี	จบมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 6
อาชีพ	-	พนักงานบริษัท และเลขา ร้าน อินเทอร์เน็ต	-	-	-
ภูมิลำเนา	กรุงเทพฯ	กรุงเทพฯ	กรุงเทพฯ	กรุงเทพฯ	กรุงเทพฯ
อาชีพของ ครอบครัว	ธุรกิจส่วนตัว	ธุรกิจส่วนตัว	ธุรกิจส่วนตัว	บิดาข้าราชการ มารดาค้าขาย	บิดาธุรกิจส่วนตัว มารดาค้าขาย
จำนวนพี่น้อง	ลูกคนเดียว	2 คน โดยมี พี่สาว 1 คน	3 คน โดยมี พี่ชาย 1 คน น้องสาว 1 คน	2 คน โดยมี น้องสาว 1 คน	ลูกชายคนเดียว
กีฬา อิเล็กทรอนิกส์ ที่เล่น	Warcraft 3 DotA	Warcraft 3 DotA	Warcraft 3 DotA	SPECIAL FORCE	SPECIAL FORCE
ทีมที่สังกัด	MiTH-Trust	Axis DotA Ladies	MiTH-TRY	1 st GIGABYTE	1 st GIGABYTE

เส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในหัวข้อเส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะกล่าวถึงการเริ่มต้นการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แต่ละคนว่ามีที่มาอย่างไร จนก้าวขึ้นมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างไร

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ต้าร์ เล่าถึงประวัติการเล่นเกมของตนเอง และการได้รู้จักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า ต้าร์เริ่มเล่นเกมในช่วงที่เกม Ragnarok และ Counter-Strike (CS) เริ่มมีความนิยมในหมู่เด็กและวัยรุ่น โดยเริ่มเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตกับเพื่อน โดยในขณะนั้นต้าร์ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในช่วงที่ต้าร์ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายที่บ้านของต้าร์มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้านทำให้เขาเล่นเกมอยู่ที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ หลังจากนั้นต้าร์ผ่านกรเล่นเกมออนไลน์เกมอื่น ๆ อีกหลายเกม มีบางเกมที่ต้าร์เล่นจริงจังถึงขนาดเติมเงินหลายพันบาท

เมื่อปีค.ศ. 2002 เกม Warcraft 3 ได้เริ่มจำหน่าย ต้าร์หัดเล่นเกมนี้บ้างเพราะเป็นเกมชื่อดัง แต่ในขณะนั้นยังไม่มีการเล่นแบบ DotA โดยต้าร์หัดเล่นที่บ้าน ในการเล่นเกม Warcraft 3 ต้าร์จะเล่นแบบธรรมดา คือเล่นโดยผ่านด่านไปตามเนื้อเรื่อง ซึ่งในแต่ละด่านมีการกำหนดให้ผู้เล่นทำภารกิจให้ผ่าน เมื่อเล่นผ่านหมดจึงจบด่าน



ภาพที่ 3 เกม Warcraft 3

หลังจากเกม Warcraft 3 ออกจำหน่ายมาได้เกือบปี ถึงมารู้จักการเล่นแบบ DotA และชอบเล่นมาก จนถึงตอนนี้ต้าร์ได้เล่น Warcraft 3 DotA มาได้ 6 ปีแล้ว ส่วนการก้าวเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นต้าร์เล่าว่า

“ใน 3 ปีแรกที่เริ่มเล่น ต้องบอกว่าดาร์จิงจังแต่ว่าในตอนนั้น ยังไม่ถึงขั้นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพราะเป็นการฝึกหัดไว้ เพื่อเข้าไปลองแข่งขันชิงรางวัล”

โดยในหมู่นักเล่นเกมจะทราบกันว่าเกมที่มีความนิยมสูงในหมู่นักเล่นเกมมักจะมีการจัดแข่งขันชิงรางวัลบ่อย เช่นในสมัยที่เกม CS มีความนิยมสูง เกม CS ถูกนำไปจัดแข่งขันชิงรางวัลบ่อยครั้งและดาร์ก็ทราบเรื่องนี้ จึงเตรียมพร้อมฝีมือเพื่อเข้าแข่งขันชิงรางวัล

โดยในช่วงที่ยังไม่ใช่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้น ดาร์เคยทำทีมเข้าแข่งขันแต่เพื่อนในทีมมีความจริงจังน้อย ผลการแข่งขันจึงมีแพ้มากกว่าชนะ จนดาร์ได้รู้จักกับเบส ซึ่งเป็นเพื่อนที่อยู่ในทีมปัจจุบัน โดยได้รู้จักเบสผ่านการไปขอเป็นคู่ซ้อม และพบเจอกันในการแข่งขันบ่อยครั้ง ได้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์กันทำให้รู้สึกชอบแนวคิดในการทำทีม Trust จึงขอเข้าร่วมเป็นสมาชิกของทีมนี้จนถึงปัจจุบัน โดยดาร์ได้รับตำแหน่งกัปตันทีมต่อกจากกัปตันคนเก่าที่ถอนตัวไปตามหาฝัน โดยเบสเพื่อนผู้พาดาร์เข้าทีมได้เล่าให้ฟังอย่างติดตลกว่า “ในตอนนั้นดาร์มาคุยเข้าอ้อนวอนขอร้องให้ผมพาเข้าทีม”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจียบ เล่าถึงเรื่องราวการเริ่มต้นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองว่า ตอนอายุ 18-19 เล่นเกมตามเพื่อนโดยเริ่มเล่น เกม Counter-Strike และ เกม Command & Conquer: Red Alert หลังจากนั้นถึงเริ่มไปเล่นเกมออนไลน์อย่าง Ragnarok, Linage2 และ Granado Espada โดยส่วนมากเจียบจะเล่นเกมไปตามเพื่อน เมื่อเพื่อนย้ายไปเล่นเกมไหนเจียบจะตามไปเล่นเกมนั้นกับเพื่อนเสมอ



ภาพที่ 4 เกม Counter-Strike

“ส่วนมากเจียบจะเล่นเกมตามเพื่อนที่ร้านอินเทอร์เน็ต มีเกมไหนเปิดใหม่เพื่อนที่ร้านอินเทอร์เน็ตจะมาชวนกันไปเล่น เจียบก็จะย้ายตามเพื่อนไปเล่นเกมนั้น”

โดยเพื่อนของเจียบในชีวิตจริงเป็นเพื่อนที่รู้จักจากร้านอินเทอร์เน็ตและ เป็นเพื่อนที่เล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งบางคนก็สนิทสนมกันมาก ในส่วนนี้ทำให้เจียบมีเพื่อนหลายคน และหลายกลุ่มซึ่งมีผลต่อการกลายมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในภายหลัง

หลังจากนั้นเจียบได้เล่าถึงการมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองว่า หลังจากเล่นมาหลายเกม เพื่อนก็ชวนมาเล่นเกม Warcraft 3 DotA โดยในตอนแรก ๆ เจียบหัดเล่นกับเพื่อนในร้านอินเทอร์เน็ต ในช่วงนี้ที่บ้านของเธอเริ่มมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านแล้วทำให้เล่นได้ทั้งที่บ้านและที่ร้านอินเทอร์เน็ต โดยปกติการเล่น Warcraft 3 DotA ผู้เล่นจะต้องเล่นผ่านระบบของ THAICYBERGAMES (TCG) และทาง TCG กำลังประกาศหาผู้เล่นห้องเล่นเกมเพิ่ม เพื่อนที่เล่น Warcraft 3 DotA และเพื่อนที่เป็นผู้เล่นของ TCG อยู่ให้เจียบสมัครเข้าไปเป็นผู้ดูแลห้องเล่นเกม ด้วยความสนิทสนมกับเพื่อนที่เป็นผู้เล่นห้องเล่นเกมจึงทำให้เจียบได้มาเป็นผู้ดูแลห้องเล่นเกมของ TCG ในช่วงที่มาเป็นผู้ดูแลห้องเล่นเกมของ TCG ทำให้ได้รู้จักกับผู้เล่น Warcraft 3 DotA ที่มีฝีมือดีเพิ่มขึ้นอีกหลายคน และกลุ่มเพื่อนที่เล่นเก่งหลายคน เกิดมีความคิดอยากทำทีมเข้าแข่งขันจึงเริ่มตั้งทีมกันขึ้น ในช่วงนั้นเจียบได้เข้าไปช่วยเป็นผู้ดูแลทีมให้กับเพื่อน โดยทีมที่เจียบเคยดูแลจะมีทีม Trust, cutto และ jubu ซึ่งเป็นทีมที่มีผู้เล่นฝีมือระดับต้นของประเทศไทย

โดยในปี 2553 มีการแข่งรายการที่ชื่อ E-sports Thailand Championship (ESTC) ซึ่งมีการจัดแข่งขันนัดกระชับมิตรขึ้น โดยจัดให้ทีมหญิงของประเทศไทยพบกับทีมหญิงจากประเทศสิงคโปร์ ทางฝ่ายผู้จัดของไทยจึงทำการรวบรวมผู้หญิงที่เล่น Warcraft 3 DotA เก่ง ๆ มารวมตัวกันภายใต้สังกัดทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE ซึ่งในตอนนั้นทีมยังขาดผู้เล่นอยู่อีก 1 คน น้องที่รู้จักจึงได้ชักชวนให้เจียบเข้าทีม หลังจากเข้าทีม เจียบมีการฝึกซ้อมและแข่งขันอยู่เสมอ ๆ จึงกลายมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเต็มตัว



TCG
THAICYBERGAMES

ภาพที่ 5 ตราสัญลักษณ์ของ THAICYBERGAMES

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณ ได้เล่าถึงเรื่องราวการเล่นเกมนของตนเองก่อนมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุ 8 ปี ใกล้เคียงบ้านของวรรณมีร้านอินเทอร์เน็ตและพี่ชายชอบไปเล่นเกมที่นั่นบ่อยครั้ง วรรณจึงตามพี่ชายไปเล่นด้วยทุกครั้ง แต่ไม่ได้เล่นเกมที่พี่ชายเล่น โดยวรรณเป็นคนเลือกเล่นเกมเองจากในคอมพิวเตอร์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมีให้เล่น และหัดเล่นด้วยตนเอง หลังจากนั้นเมื่อปี 2547 ได้หัดเล่นเกมออนไลน์คือ เกม tokclub โดยตัวเกมเล่นง่าย น่ารักสดใส และไม่ต้องแข่งเก็บ “เลเวล” กับใคร นอกจากนั้นเกมที่ต้องเก็บ “เลเวล” เช่น Ragnarok เธอได้ทดลองเล่นด้วย



ภาพที่ 6 เกม tokclub

เมื่อวรรณโตขึ้นที่บ้านของเธอเริ่มมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จึงเล่นเกมทั้งที่บ้านและแวะเวียนไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นบางครั้ง เมื่อมีเกม Warcraft 3 ออกมา เธอจึงมีโอกาสได้ลองเล่นเกมนี้ที่ร้านด้วยเพราะวรรณชอบทดลองเล่นเกมใหม่ที่ร้านเกมอยู่เสมอ และขอโปรแกรมเกมจากร้านอินเทอร์เน็ตมาลงที่บ้าน การเล่นเกม Warcraft 3 ของเธอจะเล่นแบบปกติคือเล่นตามเนื้อเรื่องของเกมที่จะมีการกิจให้ทำเป็นด่าน ๆ และได้มารู้จักการเล่นแบบ DotA ได้เมื่อสามปีก่อน และชื่นชอบการเล่นแบบนี้มากเพราะได้เล่นกับเพื่อนหลายคน เกม Warcraft 3 DotA จึงเป็นเกมที่เธอเล่นทุกวัน

หลังจากนั้นวรรณได้เล่าถึงการรู้จักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และกลายมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของเธอว่า หลังจากที่อยู่ Warcraft 3 มีการเล่นแบบ DotA เธอจึงเริ่มหัดเล่นกับคนในร้านอินเทอร์เน็ต และได้รู้ว่าสามารถเล่นแบบออนไลน์ได้โดยเล่นผ่าน TCG ซึ่งใน TCG จะมีส่วนที่เป็นกระดานสนทนา เพื่อให้ผู้ใช้งาน TCG ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งวรรณจะชอบเข้า

ไปอ่าน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นบ่อย ๆ จนได้ทราบว่ามีการแข่งขัน ESTC ปี 2009 ซึ่งเธอเล่าด้วยความ ตื่นเต้นว่า

“ในงาน ESTC ปี 2009 วรรณได้รู้ว่ามีการแข่งขันทีมหญิงไทยพบกับทีมหญิง สิงคโปร์ แล้วทีมไทยชนะทำให้วรรณสนใจการเล่น DotA มากยิ่งขึ้น”

หลังจากการแข่งขันที่พี่หว่ายซึ่งเป็นกัปตันทีมในปัจจุบันของวรรณ ได้ตั้งทีม TRY ซึ่งเป็นทีมหญิงล้วนขึ้น แต่วรรณก็ยังไม่ได้เข้าไปร่วมทีม TRY ในตอนนั้น ในส่วนเส้นทางของเธอในการเข้าสู่ทีม TRY เธอเล่าว่าพอเริ่มเล่นเป็น และได้เข้าไปอ่านข่าวสารใน กระดานสนทนา ก็ทราบว่ามีการจัดแข่งขัน Warcraft 3 DotA บ่อยก็จะมีเพื่อนที่คุยกันในกระดานสนทนา ชวนไปดูบ้างและ เข้าแข่งขันบาง ประกอบกับในช่วงนั้นกลุ่มผู้หญิงที่เล่นเกม Warcraft 3 DotA ยังมีจำนวนไม่มาก จึงมีโอกาสได้มาสนิทกับพี่หว่าย หัวหน้าทีม TRY ในช่วงที่ได้เข้าทีม TRY นั้น เพราะทีมขาดคน เนื่องจากผู้เล่นในทีมเล็กเล่น เนื่องจากวรรณเคยเข้าแข่งขันให้กับทีมอื่น รวมทั้งเคยไปร่วมฝึกซ้อม กับทีม TRY พี่หว่ายจึงชวนเข้าทีมในฐานะตัวสำรอง และขยับขึ้นมาเป็นตัวจริงได้ในที่สุด

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

คู่ย์ เล่าให้ผู้วิจัยฟังถึงประวัติการเล่นของตนเองว่า เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจาก เกม Counter-Strike ที่เป็นเกมแนว FPS โดยเป็นเพื่อนที่โรงเรียนชวนเล่น หลังจากนั้นเพื่อนที่ โรงเรียนได้ชวนเล่นเกมออนไลน์คือ เกมRagnarok ซึ่งเล่นกับเพื่อนที่โรงเรียนหลายคน จึงรวมกลุ่ม กันสร้าง Guild ขึ้น โดยมีสมาชิกอยู่ 5 คน ซึ่งเกม Ragnarok นั้น คู่ย์เล่นอยู่ประมาณ 1 ปี จนได้ทราบ ข่าวจากเวปไซด์ และหนังสือเกมว่า จะมีเกมแนว FPS ที่เป็นเกมออนไลน์ด้วย ซึ่งก็คือเกม SPECIAL FORCE (SF) โดยเปิดให้บริการแบบเต็มรูปแบบใน วันที่ 7 กันยายน 2549 คู่ย์เลยสนใจ เป็นพิเศษเพราะเป็นเกมที่มีสองแนวผสมกัน ซึ่งคู่ย์ชอบเล่นเกมทั้งสองแนวอยู่แล้ว แต่ยังไม่ใช่ว่า จุดเริ่มต้นของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเต็มตัวของคู่ย์



ภาพที่ 7 เกม SPECIAL FORCE (SF)

ตัวยังเล่าถึงการก้าวสู่การเป็นนักกีฬาอย่างเต็มตัวไว้ว่า

“หลังจากเล่น SF ได้สักระยะคิดว่าตัวเองพอมีฝีมือในระดับหนึ่งแล้วจึงตั้งทีมกับเพื่อน เข้าแข่งรายการ café cup ปี 2007 ทีมผมชนะในรอบ 64 ทีมในการแข่งออฟไลน์ ไปเข้าแข่งขันรอบ 8 ทีมในแบบออนไลน์ปรากฏว่าเราแพ้ตกรอบแรกเลย”

โดยทีมของตัวยังจะประกอบไปด้วยเพื่อนที่โรงเรียน และเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการเล่นเกม โดยรายการ café cup ใน 2007 บริษัทที่ให้บริการเกม SF เป็นผู้จัดขึ้น โดยของรางวัลในปีนั้นเป็น item ในเกมซึ่งหาไม่ได้จากการเล่นทั่วไป และเป็น item ที่มีคุณสมบัติที่ดีที่สุดในเกม แต่ผลการแข่งขันของตัวยังในครั้งนั้นออกมาไม่ดีนักและยังเป็นแบบนี้ไปอีก 2 ปีต่อมาด้วย

จนมาเจอกับวิน ซึ่งเคยพบกันผ่านการเล่น SF ในการเล่นออนไลน์ และเจอกันตามงานแข่งหลายครั้งทำให้เห็นฝีมือของกันและกัน วินจึงชวนตัวยังทำทีมขึ้นมาใหม่ ซึ่งเป็นทีมปัจจุบัน โดยตัวยังเป็นกัปตันทีมส่วนวินเปรียบเหมือนเป็นมือขวา

“จากที่เคยทำทีมมา คนที่เคยทำทีมแข่ง SF จะรู้ว่าผมเป็นกัปตันทีมที่ดีมีพาเวอร์ในการสั่งการ นี้อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้วินมาชักชวนผมเข้าร่วมทีม”

หลังจากที่ได้ทำทีมร่วมกับวินแล้วก็เข้าแข่งขันในรายการ Lord of SF ในปี 2009 ผลปรากฏว่าในครั้งนั้นได้อันดับรองชนะเลิศเลยมีกำลังใจที่จะทำทีมเข้าแข่งขันต่อไป

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วิน เล่าถึงความสนใจในการเล่นเกมนของตัวเองไว้ว่า วินเริ่มจากการเล่นเกม PlayStation2 ก่อน โดยเกมที่เล่นในตอนนั้นเป็นเกมแนว action คือเกม God of War หลังจากนั้นที่บ้านถึงจะเริ่มมีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และนี่คือจุดเริ่มการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวิน โดยเขาเล่าว่า

“เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกมแรก เป็นเกม CS: S ซึ่งเป็นเกมแนว FPS จากการแนะนำของเพื่อน เพราะเห็นเพื่อนพูดถึงกันบ่อยจึงขอแผ่นมาลง โดยจะเล่นกับ BOT”

BOT เป็น โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์สำหรับเป็นคู่ต่อสู้กับผู้เล่น โดยในขณะนั้นเกม CS: S เป็นเกมที่มีผู้นิยมเล่นกันมากในหมู่นักเรียนนักศึกษา หลังจากนั้นประมาณปี 2549 วินทราบข่าวจากการท่องอินเทอร์เน็ตว่าจะมีเกม SF เปิดให้บริการซึ่งเป็นเกมแนวเดียวกับ CS: S และสามารถออนไลน์เล่นกับเพื่อนได้ก็ทำให้วินสนใจเล่นเกม SF ซึ่งในครั้งนั้นเขาไม่ต้องเล่นกับ BOT อีกต่อไป เพราะมีเพื่อนที่โรงเรียนเล่นด้วยกันหลายคนผ่านระบบออนไลน์

โดยวินเล่าถึงการเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองต่อไปว่า หลังจากเริ่มหัดเล่นเกม SF และพัฒนาฝีมือตนเองจากการเล่นซ้ำแล้วซ้ำอีกจากการเล่นบ่อย ๆ จึงทำให้วินรู้ว่าการเล่นแบบไหนเรียกว่า “เก่ง” หรือ “อ่อน” ทำให้เขาพัฒนาในส่วนที่อ่อนและเสริมความเก่งของตนเอง ซึ่งเขาเล่าต่อไปว่า

“ผมใช้เวลาประมาณ 3 ปีในการพัฒนาฝีมือตัวเองจากผู้เล่นธรรมดาจนฝีมือดีและมีความมั่นใจที่จะเข้าแข่งขัน”

เนื่องจากเกม SF เป็นเกมออนไลน์จึงทำให้มีโอกาสรู้จักกับเพื่อนในเกมหลายคน และอีกสิ่งที่ทำให้วินสนใจที่จะเข้าแข่งขันในเกม SF อีกประการคือการทำวินทราบว่าในต่างประเทศการแข่งขันเกม SF มีเงินรางวัลสูง และมีการจัดแข่งขันในระดับโลกด้วยซึ่งมีประเทศที่เข้าแข่งขันทั้งหมด 8 ประเทศ โดยวินเล่าว่า

“ผู้ชนะก็สามารถสร้างชื่อเสียงและมีรายได้จากการแข่งขัน”

จุดนี้ที่ทำให้วันคิดชวนเพื่อนในเกม SF ทำทีมเพื่อร่วมเข้าแข่งขันในรายการ Lord of SF ในปี 2009

หลังจากที่ได้อันดับรองชนะเลิศในรายการ Lord of SF ปี 2009 แล้วพีโจลีจึงได้ชวนให้ทีมที่วันเป็นสมาชิกเข้าสังกัดกับทีม GIGABYTE

ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในหัวข้อปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬา ประกอบไปด้วยเรื่องการฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และการได้รับการสนับสนุน โดยนำเสนอทีละประเด็นตามลำดับ

การฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในประเด็นนี้จะกล่าวถึงการฝึกซ้อมของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ตั้งแต่แรกเริ่มจนก้าวมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเต็มตัว และการซ้อมในปัจจุบัน ว่ามีการฝึกซ้อมอย่างไรและใช้เวลาในการฝึกซ้อมในแต่ละครั้งใช้เวลาเท่าไรจนทำให้ประสบความสำเร็จในภายหลัง

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ดาร์ได้เล่าถึงการฝึกซ้อมตั้งแต่ก่อนจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตัวเองว่า ในก่อนที่ดาร์จะมีทีมในช่วงเริ่มหัดเล่นเกม Warcraft 3 DotA เขาทดลองเล่น Hero ทุกตัว โดยดาร์ตั้งเป้าหมายในการเล่นเพียงแค่เล่น Hero ตัวที่ลองเล่นให้เป็น โดยดู Hero แต่ละตัวนั้นมีจุดเด่นทางด้านไหน มี skill อะไรบ้างและใช้อย่างไร โดยใน Hero แต่ละตัวการใช้ skill มีปุ่มในการกดแตกต่างกัน เขาจึงพยายามจดจำ “short key” ในการใช้ skill ของ hero แต่ละตัวให้ได้ นอกจากนั้นยังต้องฝึกการออก item ให้เหมาะกับ Hero แต่ละตัวด้วย หลังจากเล่นเป็นในระดับหนึ่งแล้ว ดาร์เริ่มฝึกในระดับที่สูงขึ้นคือเป็นเรื่องเทคนิคในการเล่นที่เป็นเคล็ดลับ

เก็ล็ดน้อย ที่ทำให้การเล่นได้เปรียบ อย่างเช่นการหลบเข้าป่า การหลบเข้าหมอก และการโจมตี creep ให้ได้เงิน ซึ่งดาร์เล่าว่า

“พวกการฝึกหลบเข้าป่า หลบเข้า fog หรือการ last creep ดาร์ไม่ได้ฝึกแบบจริงจัง ๆ จัง ๆ แต่อาศัยฝึกจากการเล่นบ่อย ๆ เพราะดาร์ว่าทักษะพวกนี้มันเป็นส่วนประกอบส่วนบุคคลของนักกีฬาที่ต้องมีอยู่แล้ว”

ในส่วนของเวลาฝึกซ้อมในช่วงที่ยังไม่ได้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้น ไม่ได้กำหนดเวลาซ้อมไว้ คือถ้ามีเวลาว่างเมื่อไรก็จะเล่นแต่ก็จะไม่เลิกตีมาก บางวันใช้เวลาถึงเที่ยงคืน หรือ ตีหนึ่ง

เมื่อถามถึงการฝึกในช่วงที่เป็นนักกีฬาดาร์ให้ข้อมูลว่า หลังจากที่ดาร์เริ่มจริงจังในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ตอนนั้นเขาเรียนอยู่ในระดับปริญญาตรีแล้ว เขาจึงใช้เวลาในการฝึกซ้อมตั้งแต่ 6 โมงเย็น ถึง ตีหนึ่งในการฝึกซ้อม ในช่วงแรกของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ดาร์ได้เน้นการฝึกการเก็บเงิน เพราะคิดว่าเป็นแผนการเล่นที่ทีมคิดว่าดีที่สุด โดยดาร์ขยายความว่า

“แผนคือ ต่างคนต่างเก็บเงินจนสามารถออก item ที่ทำให้ Hero ที่ตัวเองเล่นให้โหดที่สุดแล้วก็รวมกัน 5 คนพยายามบุกเพื่อปิดเกม”

หลังจากที่ดาร์มีประสบการณ์ในการเล่นมากขึ้นความคิดที่มีต่อการเล่นจึงเปลี่ยนไป การฝึกเลยเปลี่ยนแปลงไปโดยเปลี่ยนเป็นการฝึกที่มีแบบแผนและทำตามแผน คือการคิดแผน และกำหนดหน้าที่ของเพื่อนแต่ละคนได้ทำตามแผนที่วางไว้ นอกจากนั้นแล้วการฝึกที่สำคัญอีกอย่างที่ดาร์ให้ความสำคัญมากคือ การฝึกจังหวะในการรุกและการรับ เพราะการเล่น Warcraft 3 DotA จะต้องเล่นกันเป็นทีมละ 5 คน การที่ใครคนใดคนหนึ่งในทีมผิดจังหวะในการเข้าปะทะหรือถอยทำให้เสียเปรียบทันที โดยหลังการฝึกซ้อมก็จะมีการพูดคุยถึงแผนการเล่นว่ามีตรงจุดไหนที่เล่นได้ไม่ดีหรือจังหวะไหนที่เข้าบุกหรือถอยรับกัน ได้ดีจะมีทั้งคำชมและแนะนำกันทุกครั้ง และดาร์เน้นย้ำอีกว่า

“ดาร์จะให้ความสำคัญกับ team work มากเรียกว่าเป็นหัวใจของการเล่น DotA เพราะ DotA เล่นเป็นทีม ทุกคนต้องช่วยกัน”

โดยการซ้อมส่วนใหญ่จะเป็นการซ้อมแบบออนไลน์จากที่บ้านของสมาชิกแต่ละคนเอง แต่ถ้าใกล้มีการแข่งขันแบบออฟไลน์จะมีการรวมทีมกันไปซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ต และมีการเข้าค่ายฝึกซ้อมในการแข่งขันรายการที่มีความสำคัญในต่างประเทศ

นอกจากนั้นแล้วตัวเธอยังบอกอีกว่าการฝึกซ้อมของทีม Trust นั้นมีการฝึกซ้อมกับทีมต่างประเทศด้วยซึ่งทำให้แผนการเล่น และวิธีการเล่น Hero แต่ละตัวของคนในทีมเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น จากการได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจียบได้เล่าถึงการพัฒนาทักษะความสามารถในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองให้ผู้วิจัยฟังว่า การฝึกหัดของเจียบ ในช่วงก่อนที่จะมาเป็นนักกีฬาเรียกว่าการฝึกหัดคงไม่ได้เพราะเจียบเล่นกับเพื่อนเพื่อความสนุกสนานมากกว่า โดยเจียบอธิบายการเล่นเพื่อความสนุกสนานแต่ได้พัฒนาฝีมือของตนเองว่า

“เจียบอาศัยเล่นกับเพื่อน ๆ ค่ะ แต่เพื่อนที่เจียบเล่นด้วย คือพวกนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชาย ที่การซ้อมทีมของเพื่อนบางครั้ง ทีมของเพื่อนขาดคน หรือทีมคู่แข่งขาดคนเจียบจะเข้าไปเล่นแทน”

หลังจากที่เจียบได้เข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์กับทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE การซ้อมก็ต้องจริงจังมากขึ้นเพราะเป้าหมายในการเล่นเปลี่ยนไป โดยเจียบจะมีการซ้อมทีมวันจันทร์ อังคาร และพุธ โดยจะซ้อมทีมกัน 2-3 เกม ในการซ้อมของเจียบจะไม่มีอะไรมากเรียกว่าซ้อมกันพอเป็นพิธี และจะซ้อมกับทีมชายที่เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แถวหน้าของเมืองไทย

“ส่วนมากจะซ้อมทีมกับทีมที่เก่ง ๆ อย่าง Axis DotA GIGABYTE ทีมชาย และทีม jubu ซึ่งฝีมือทีมหญิงจะสู้ทีมชายไม่ได้อยู่แล้ว”

นอกจากนั้นก็มีการซ้อมแผนบ้าง โดยแผนจะศึกษาจากทีมอื่นที่เคยเล่น หรือเคยซ้อมกัน จากนั้นจะลองนำมาใช้ดู และกำหนดหน้าที่ตามแผนที่ซ้อมกัน ซึ่งการซ้อมส่วนใหญ่จะทำการออนไลน์ซ้อมจากที่บ้านของสมาชิกแต่ละคนในวันธรรมดา และในวันหยุดจะมีการซ้อมทีมที่ร้านอินเทอร์เน็ต

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณ ได้เล่าถึงการฝึกพัฒนาทักษะก่อนมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองว่า วรรณ ผ่านการเล่น Warcraft 3 ในแบบธรรมดามาแล้วทำให้ทักษะการควบคุม Hero มีความชำนาญในระดับหนึ่ง แต่พอมาเล่น Warcraft 3 DotA ทำให้วรรณต้องฝึกการออก item และการเล่น Hero แต่ละตัว เพราะในภายในเกม Warcraft 3 DotA มี item หลายแบบซึ่ง item บางชิ้นต้องนำ item ชิ้นอื่นมาผสมจึงจะได้ item ที่เราต้องการ ในระหว่างที่วรรณหัดการออก item ให้ชำนาญ วรรณหัดเล่น Hero หลายตัวเพื่อคว้า Hero แต่ละตัวนั้นมีความสามารถแบบไหน มีข้อดีข้อเสียอย่างไร ระหว่างที่ฝึกหัดเล่นเธอเคยโดนผู้เล่นคนอื่นว่า “กาก noob หรือเกรียน” ซึ่งเป็นการเปรียบเปรยว่าไม่มีฝีมือแต่ก็ไม่ได้สนใจฝึกหัดเพิ่มเติมต่อเพราะยังสนุกกับการเล่นอยู่ โดยในการฝึกช่วงแรกไม่ได้มีการกำหนดคุณภาพของการฝึกที่จะต้องเล่นให้ได้ประมาณไหน ซึ่งเป็นการฝึกแค่ “พอเป็น” เท่านั้น โดยในส่วนของระยะเวลาในการฝึกซ้อมนั้นก็ไม่ได้ตายตัวว่างเมื่อไรก็จะเล่นฝึกซ้อมคนเดียว

หลังจากก้าวเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วการฝึกของวรรณมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยเริ่มมีการกำหนดเป้าหมายและกำหนดคุณภาพในการฝึกแต่ละครั้ง ให้สอดคล้องกับตำแหน่งที่เล่นในทีม เช่นตำแหน่งของวรรณ เธอเล่นในตำแหน่ง “ตัวฟาร์ม” คือมีหน้าที่ในการเก็บเงินให้ตัวเองซื้อ item ที่ทำให้ Hero ที่เธอเล่นนั้นสามารถโจมตีได้แรงกว่าเพื่อนในทีม ทำให้การฝึกของเธอเน้นการ last shot creep ให้มีความแม่นยำที่สุดเพราะถ้าทำการ last shot creep ได้มากจะสามารถเก็บเงินซื้อ item ได้เร็ว ซึ่ง item ที่มีส่วนใหญ่จะมีราคาแพงทำให้เธอต้องเน้นการฝึกเช่นนี้เป็นพิเศษ โดยการเล่น Hero แต่ละตัวที่เธอเล่น จะถูกกำหนดระยะเวลาที่เธอจะต้องออก item ที่ดีให้ได้ เป็นต้น นอกเหนือจากการฝึกการ last shot creep แล้ว วรรณยังฝึกการหลบเข้าป่า การหลบเข้าหมอก และการฝึกจังหวะในการรุกและรับด้วยเพื่อทำให้การเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์

นอกจากนั้นวรรณยังได้เล่าถึงข้อจำกัดของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงและการฝึกฝนเพื่อแก้ไขข้อจำกัดไว้ว่า

“นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงส่วนมากจะเล่น Hero ไม่หลากหลายเท่าผู้ชายเวลาเจอทีมชายหรือเจอทีมหญิงด้วยกันก็มักจะเคาทากันออกว่าจะมาแนวไหน วรรณเลยมีการฝึก Hero แปลก ๆ หรือเล่นแนวที่แตกต่างออกไปไว้เซอร์ไพรส์คู่แข่ง”

หลังจากการฝึกซ้อมก็จะมีการมาพูดคุยกันในทีมเพื่อแก้ไขจุดบกพร่องของแต่ละคนว่าการซ้อมในครั้งนั้นพลาดตรงไหน หรือยังทำตรงไหนได้ไม่ดีเท่าที่ควรจะมีการแนะนำกัน

ในส่วนของเวลาในการฝึกซ้อมนั้น สมาชิกทุกคนในทีมจะออนไลน์จากที่บ้านของสมาชิกแต่ละคนโดยซ้อมกันช่วง 4-5 โมงเย็นและเลิกประมาณ 2-3 ทุ่ม แต่ถ้าติดภารกิจ อย่างการสอบหรือต้องไปธุระก็สามารถงดซ้อมได้ โดยเธออธิบายการของซ้อมของเธอว่า

“ถ้ามีสอบวรรณจะไม่ซ้อมในวันก่อนสอบ 1 วัน หรือถ้าติดธุระก็บอกพี่หว่าย หัวหน้าทีม ถ้าขาดสมาชิก 1 คนสมาชิกที่เหลือก็จะซ้อมกันตามปกติ หรือถ้าวันไหนไม่มีการซ้อมพี่หว่ายก็จะโทรมาบอกคะ”

นอกจากการซ้อมปกติแล้วจะมีบางครั้งนัดซ้อมกันที่ร้านอินเทอร์เน็ต

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ผู้ซึ่งนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แนว FPS เล่าให้ฟังถึงแนวทางการฝึกและพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองให้ผู้วิจัยฟังว่า เนื่องจากผู้ซึ่งมีทักษะจากการเล่นเกม แนวเดียวกันอย่าง CS มาก่อนทำให้การฝึกก่อนจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นไม่แตกต่างจากการเล่นทั่วไปคือ การควบคุมตัวละคร และพยายามยิงให้แม่นยำ

หลังจากเขาเล่นเกม SF ได้ระยะหนึ่งก็ตั้งทีมซึ่งเป็นทีมก่อนที่จะย้ายมาอยู่กับ ทีม 1st GIGABYTE โดยผู้ซึ่งอธิบายของซ้อมของทีมตัวเองว่า

“ก่อนที่จะเข้าทีม GIGABYTE การซ้อมของทีมผมทำกันแค่ตอนก่อนจะไปแข่ง ในการซ้อมจะไม่มีอะไรมาก โดยจะหาร้านอินเทอร์เน็ตที่มีเครื่องว่าง 5 เครื่อง ทำการเข้าเล่นเกมพร้อมกันทั้งทีมไม่มีอะไรมาก ทำเพื่อเรียกความมั่นใจแค่นั้นครับ”

หลังจากที่ทีมเก่าของผู้ซึ่งได้ชนะเลิศรายการ café cup ในรอบออนไลน์แต่พลาดในรอบใน รอบออนไลน์ การซ้อมมีความจริงจังมากขึ้น โดยจะซ้อมทุกวันหลังเลิกเรียน 4-5 โมงเย็น ถึง 3 ทุ่ม โดยตัวผู้ซึ่งจะซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ตใกล้บ้านเพราะไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และในวันหยุดจะนัดรวมทีมไปที่ร้านอินเทอร์เน็ตเวลาประมาณเที่ยงเมื่อสมาชิกมาครบจะเริ่มซ้อมกันจนถึง 6 โมง

เย็น ถ้าในช่วงใกล้สอบจะหยุดซ้อมก่อนสอบ 1 อาทิตย์ในการสอบได้ แต่ถ้าเป็นการสอบเก็บคะแนนจะหยุดซ้อมกันก่อนวัน สอบ 1 วัน

ในช่วงที่คู้ยเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นผ่านช่วงเวลาที่สำคัญในชีวิตคือการสอบเข้ามหาวิทยาลัย คู้ยเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่าในช่วงนั้นบิดาของเขาสั่งห้ามซ้อม เขาทำตามที่บิดาบอกและไม่ซ้อมเป็นเวลา 6 เดือนเพื่อเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัยซึ่ง เขาเล่าว่า “ในช่วงนั้นตั้งใจอ่านหนังสือจริงจังเพื่อให้ที่บ้านได้สบายใจ” หลังจากที่สอบเข้ามหาวิทยาลัยได้แล้วจึงทำการซ้อมตามปกติ

ภายหลังจากที่คู้ยได้อันดับรองชนะเลิศการแข่งขันในรายการ Lord of SF ในปี 2009 กับทีม 1st GIGABYTE ทำให้การซ้อมของคู้ยเปลี่ยนไปเพราะที่บ้านเริ่มยอมรับในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จึงซื้อคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลให้ทำการฝึกซ้อมที่บ้าน เวลาซ้อมจะเริ่มตอน 1 ทุ่ม ถึง 4-5 ทุ่ม ทุกวัน ยกเว้นในวันอาทิตย์ที่จะพิเศษกว่าทุกวันเพราะมีการซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ต โดยจะนัดกันตั้งแต่เที่ยงถึง 2 ทุ่ม ในการซ้อมวันอาทิตย์จะแบ่งเป็นสองส่วนคือ เป็นการซ้อม Lan เป็นการซ้อมแข่งขันกับทีมอื่นที่เข้ามาขอซ้อมด้วยโดยจุดประสงค์ของทีมที่มาขอซ้อมคือ อาจจะต้องการทดสอบฝีมือหรือลองแผนใหม่ ๆ โดยทีมที่มาขอซ้อมก็จะมีทั้ง “มือใหม่และมือโปร” หลังจากซ้อมกับทีมอื่นเสร็จแล้ว จะทำการซ้อมในระบบออนไลน์กับทีมอื่นอีกจนถึงเวลา 2 ทุ่มก็แยกย้ายกันกลับบ้าน

“หลังจากที่ผมได้อันดับรองชนะเลิศในรายการ Lord of SF ในปี 2009 ที่บ้านของผมเห็นว่าเรามีความจริงจัง การเรียนไม่เสีย และเห็นว่าการเล่นเกมของเราประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง จึงซื้อคอมพิวเตอร์ให้จะได้ฝึกซ้อมที่บ้านไม่ต้องไปซ้อมที่ร้านทุกวัน”

ในภายหลังจากการฝึกแต่ละครั้งจะมีการบันทึกการเล่นในครั้งนั้นส่งให้ “พีโจลี” ซึ่งเป็น Commander และเป็นผู้ดูแลทีมจะมีหน้าที่ดูว่าใครเล่นดีเล่นเสียตรงไหน “พีโจลี” จะให้คำแนะนำเพิ่มเติม หรือมีแผนการเล่นใหม่ ๆ “พีโจลี” จะเป็นคนคิดและอธิบายแผนให้กับสมาชิกในทีมฟัง

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วินเล่าถึงการพัฒนาฝีมือและการฝึกซ้อมของตนเองในฐานะนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า ก่อนจะมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นตนเป็นเพียงคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมที่เขามักเล่นแบบไม่มี

เป้าหมายใด ด้วยความที่เขาเล่นบ่อยทำให้มีโอกาสเห็นการเล่นของผู้เล่นฝีมือดีคนอื่น จาก การสังเกตของวินทำให้วินรู้ว่าผู้เล่นที่มีฝีมือดีนั้นแตกต่างจากคนที่ตรงไหน และตนเองนั้นยังต้อง พัฒนาฝีมือด้านใดบ้างถึงจะทำให้ตนเองเป็นผู้เล่นฝีมือดี เมื่อเขาทราบดังนั้นก็แล้วเขาจึงทดลองฝึก เองจากการดูคนที่เล่นเก่งกว่า และทำตามซึ่งทำให้วินกลายเป็นผู้เล่นฝีมือดี

วิน ได้ยกตัวอย่างเทคนิคที่ได้จากการดูการเล่นของผู้เล่นฝีมือดีและนำมาทดลองด้วยตนเอง เช่น การเพิ่มความแม่นยำในการเคลื่อนที่ยิง และการจดจำจุดยุทธศาสตร์ในแต่ละแผนที่เป็นต้น

“ในตอนแรกเล่นไปเรื่อย ๆ แต่ด้วยความที่วินเล่นบ่อยทำให้รู้ว่า คนเก่ง เล่นแบบ ไหนถึงเรียกว่า เก่ง วินเลยลองฝึกให้เล่น ได้แบบคนเก่ง เช่น เทคนิคในการ กระโดดยิง และการจดจำจุดต่าง ๆ ในแผนที่”

เมื่อวินมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในนามของทีม 1st GIGABYTE การฝึกซ้อมเริ่มเป็น ตารางการฝึกซ้อมประจำวัน โดยจะทำการซ้อมกันทุกวัน 1 ทุ่มถึง 4 ถึง 5 ทุ่ม โดยจะซ้อมกันผ่าน การออนไลน์ และในวันอาทิตย์จะมีการฝึกซ้อมกันที่ร้านอินเทอร์เน็ตโดยนัดกันประมาณ เกือบ ไม้ เกินบ่ายโมง ก็จะเริ่มทำการซ้อมโดยจะแบ่งการซ้อมออกเป็นสองส่วนคือการซ้อมในแบบ lan ใช้ เวลาประมาณสองชั่วโมง โดยในส่วนนี้จะทำการซ้อมกับทีมอีก 1 ทีมที่มาขอซ้อมด้วย หลังจากนั้น ทำการพัก ประมาณครึ่งชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมง และทำการซ้อมผ่านการออนไลน์กับทีมต่าง ๆ ต่อจนถึง เวลา 2 ทุ่มจึงแยกกันกลับบ้าน

โดยในการซ้อมแต่ละครั้งจะมีการกำหนดแผนการก่อนการซ้อมแต่ละครั้ง ซึ่งแผนการที่ใช้ ในการซ้อมขึ้นอยู่กับแผนที่และการเป็นฝ่ายบุกหรือฝ่ายตั้งรับ ซึ่งจะมีแผนการแตกต่างกันเพื่อให้ทีม ได้รับชัยชนะทุกคนจะต้องทำตามแผนที่ถูกกำหนดมาให้ดีที่สุดซึ่งแผนการจะมี “พีโจลี” เป็นคนคิด และ กัปตันทีมจะเป็นคนสั่งการทุกคนอีกครั้ง ในการฝึกซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งจะมีการ บันทึกรายการแข่งขันไว้ด้วยเพื่อส่งให้ “พีโจลี” ดูการเล่นของแต่ละคนว่าบกพร่องส่วนใดและแผนการ ที่วางไว้รัดกุมหรือไม่ หลังจากนั้น 1 วันก็จะประชุมกันว่าการเล่นของแต่ละคนในทีมเป็นอย่างไร ต้องปรับปรุงตรงไหน

เนื่องจากการฝึกซ้อมของทั้งตู้ยและวินได้ถูกกล่าวถึง “พีโจลี” ผู้วิจัยจึงสอบถามคุณโจลีว่า ทำหน้าที่ใดให้กับทีม 1st GIGABYTE ซึ่งคุณโจลีได้เล่าว่า

“ผมเป็นคนที่เล่นเกม SF ไม่เก่งในเชิงทักษะแต่ชอบดูการเล่น SF และรู้ว่าจุดไหนที่สามารถทำให้ทีมได้เปรียบและเสียเปรียบ ในการเล่น ผมเลยทำหน้าที่เป็น commander ให้กับทีมและช่วยดูแล น้องในการฝึกซ้อม เช่นนั่งน้องในทีม หาทีมคู่แข่ง ติดต่อสถานที่ซ้อม หาข้าวและน้ำ รวมถึงทำข่าวการฝึกซ้อมและการแข่งขันให้กับทีม”

ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้สอบถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ให้สัมภาษณ์ที่เป็นกรณีศึกษา ซึ่งปัญหาจะครอบคลุมถึงเรื่องความสัมพันธ์กับครอบครัว และเพื่อน และการแบ่งเวลาซึ่งนักกีฬาบางคนอาจจะมีปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือไม่มีปัญหาใดเลย โดยแต่ละปัญหาอาจหนักและเบาแตกต่างกัน และอุปสรรคในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของแต่ละคนว่ามีอุปสรรคอะไรที่ขัดขวางการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทำให้การเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทำได้ไม่เต็มที่ หรือเกิดความผิดพลาด ซึ่งประเด็นเหล่านี้เป็นปัจจัยด้านลบ โดยผู้วิจัยจะแสดงผลปัญหาและอุปสรรคของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ด้าร์ให้ข้อมูลกับผู้วิจัยในเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า ตอนที่เริ่มเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ เขาคิดว่าอาจจะมีปัญหากับครอบครัวเพราะในความคิดของผู้ใหญ่มองการเล่นเป็นเรื่องการเล่นของเด็กและไร้สาระ แต่เขาได้พยายามแบ่งเวลาในการเรียนและเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้ครอบครัวเห็น และพูดคุยกับพ่อและแม่ตรง ๆ ว่าการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของเขาจะไม่กระทบกับการศึกษา โดยด้าร์ให้ความสำคัญกับการศึกษามาก่อนการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เสมอ จากการพูดคุยกับครอบครัวอย่างตรงไปตรงมาและมีความรับผิดชอบในการเรียน และสามารถแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ ทำให้พ่อและแม่พอใจและไม่ได้ขัดขวางการเล่น เมื่อครอบครัวเริ่มเห็นถึงความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากผลงานการแข่งขันและการมีผู้ให้การสนับสนุนกับทีมสิ่งเหล่านี้ทำให้ครอบครัวของเขามีทัศนคติต่อการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เปลี่ยนแปลงไป จนในท้ายที่สุดยังให้การสนับสนุนเงินสำรองในการเดินทางไปแข่งขันที่ต่างประเทศอีกด้วย

นอกจากเรื่องครอบครัวที่ด้าร์หวั่นใจว่าจะเป็นปัญหาในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วนั้นตัวของเขายังไม่คิดว่าตนเองจะมีปัญหาอื่นอีกเพราะ เขามีทั้งเพื่อนที่มหาวิทยาลัย และเพื่อนที่เป็น

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ด้วยกัน ปัญหาเรื่องสุขภาพร่างกายจากการเล่นเกมไม่มีเพราะการฝึกซ้อมจะใช้เวลา 4-5 ชั่วโมง และมีการพักระหว่างฝึกซ้อมส่วนของการแข่งขัน แต่ครั้งที่แข่งขันจะใช้เวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมงครึ่ง

“การซ้อมหรือการแข่งขันแต่ละครั้งกินเวลาไม่มากครับและไม่ได้ทำการซ้อมติดต่อกันเป็นเวลานาน ๆ ปัญหาพวกปวดข้อมือ ปวดหลัง ปวดตาก็จะไม่เป็นกัน”

ในส่วนของอุปสรรคในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นตัวให้ข้อมูลว่า จากการที่เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มา อุปสรรคที่สำคัญที่สุดของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือ “เวลา” ในการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันจะมีการกำหนดเวลา ซึ่ง “เวลา” ของคนในทีม คือทั้ง 5 คน ต้องวางพร้อมกัน ซึ่งตัวเรามองว่าเป็นอุปสรรคมาก ที่คนทั้ง 5 คนจะจัดสรรเวลาให้วางได้ นอกจากเวลาของคนในทีมแล้วบางครั้งในการแข่งขันออนไลน์ ซึ่งถูกกำหนดเวลาจากผู้จัดการแข่งขันไว้แล้ว บางครั้งเวลาว่างของทั้งทีมเราและทีมคู่แข่ง อาจว่างไม่ตรงกันซึ่งในบางครั้งต้องเลื่อนการแข่งขันออกไป ผมร้ายที่สุดคือต้องยอม “แพ้ยาย”

นอกจากนั้นเรื่องของอารมณ์ เป็นอีกอุปสรรคหนึ่งในการแข่งขัน เพราะอารมณ์จะส่งผลกับความรอบคอบในการเล่น โดยตรง บางครั้งถ้าโมโหทีมคู่แข่งมาก อาจจะไม่ทำตามแผนที่วางโดยค้าได้ยกตัวอย่างให้ฟังว่า

“เช่น กำหนดให้นาย ก. อยู่ในแนวหลังในจังหวะปะทะเพื่อสนับสนุนเพื่อน แต่ในการแข่งครั้งนี้นาย ก. ถูก “kill” บ่อยมากเลยโมโห พอถึงจังหวะปะทะกลับบุกขึ้นหน้ามากเพื่อหวังทำแต้มคืน แต่กลายเป็นว่าไปทำให้ตนเองโดน “kill” ก่อนเป็นคนแรกทำให้ทีมขาดตัวสนับสนุนผลสุดท้ายตายยกทีม เป็นต้น”

นอกจากเรื่องของปัจจัยภายในของแต่ละคนแล้วอุปสรรคอีกอย่างของทีม Trust คือ ระบบอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย เพราะทีม Trust มีการฝึกซ้อมหรือมี “show match” กับทีมต่างประเทศอยู่บ่อยครั้งแต่ด้วยระบบอินเทอร์เน็ตของไทยกับของต่างประเทศมีความแตกต่างกันบางครั้งของการฝึกซ้อมหรือ “show match” มีอาการ “lag” ทำให้การเล่นในครั้งนั้นไม่สามารถใช้ฝีมือกันได้อย่างเต็มที่ซึ่งน่าเสียดายมากเพราะทีมต่างประเทศที่เป็นทีมอันดับต้น ๆ ของโลกจะมีเวลาว่างมาซ้อมกับทีมอื่นที่อยู่ต่างประเทศน้อยมาก ซึ่งปัญหานี้ลูกบอลเพื่อนของตัวให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “มี

ปัญหาทุกค่ายอินเทอร์เน็ตครบเพราะทั้งทีม 5 คนก็ 5 ค่ายเลยบางวันคนนั้นมีปัญหา อีกวันก็จะเป็นคนอื่นที่มีปัญหา”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

สำหรับปัญหาของเจียบซึ่งเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิง และเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในช่วงที่ได้ทำงานแล้วนั้นปัญหาของเจียบนั้นจะไม่มีปัญหาใด ยกเว้นการจัดการเวลาในการซ้อมซึ่งเจียบนั้นทำงานในการช่วยดูแลบัญชีให้ร้านอินเทอร์เน็ตหลายแห่งทำให้เลิกงานดึกซึ่งเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เจียบตัดสินใจเลิกเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

“ปัญหากับเพื่อนกับครอบครัวไม่มี แต่มีปัญหาเรื่องการจัดการเวลาให้กับการฝึกซ้อม เพราะเจียบต้องทำงานให้กับร้านอินเทอร์เน็ตหลายแห่งซึ่งเลิกงานดึกทำให้เราซ้อมได้ไม่เต็มที่”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

ในส่วนของวรรณได้เล่าถึงปัญหาในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้ผู้วิจัยฟังว่า ในตอนแรกที่ได้เข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะมีการซ้อมทุกวันช่วงเย็น จากที่เธอเคยไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนที่โรงเรียนหลังเลิกเรียนก็ไม่สามารถไปได้เพราะต้องไปซ้อมกับทีม ซึ่งพี่ในทีมมีการกำชับกันว่าการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องเป็นมืออาชีพการ โดคซ้อมหรือมาซ้อมเช้าเป็นเรื่องที่ไม่สมควรเป็นอย่างมาก จุดนี้เองทำให้เธอไม่มีเวลาให้กับเพื่อน ในเวลาที่เพื่อนชวนไปไหนหลังเลิกเรียนหรือไปเที่ยวในวันหยุด เธอจะมีการซ้อมหรือการแข่งขันแทบทุกครั้ง ทำให้ไม่สามารถไปกับเพื่อนที่โรงเรียนได้ ซึ่งเพื่อนที่โรงเรียนไม่เข้าใจในสิ่งที่เธอทำอยู่ และเพื่อนคิดไปเองว่า “วรรณเปลี่ยนไปและ วรรณไม่รักเพื่อนแล้ว”

วรรณได้เล่าต่อไปว่า หลังจากนั้นเพื่อนชวนเธอไปเที่ยวน้อยลง เวลาเพื่อนมีเรื่องสำคัญก็ไม่บอกเธอ ทำให้เธอรู้สึกอึดอัดมากในตอนแรก เธอจึงนำเรื่องนี้ไปปรึกษากับพี่ในทีม โดยพี่ในทีมแนะนำว่าให้เธออธิบายกับเพื่อนตรง ๆ ว่าที่เธอไม่ได้ไปเที่ยวกับเพื่อนนั้น วรรณอยากไปแต่จัดเวลาไม่ได้ และอธิบายการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้เพื่อนฟัง โดยปัจจุบันนี้เพื่อนเธอเข้าใจในสิ่งที่เธอทำแล้ว นอกจากนั้นแล้วการจัดการเวลาของวรรณให้เพื่อน ๆ ก็ดีขึ้น โดยในปัจจุบันเธอพอมีเวลาให้กับการไปเที่ยวกับเพื่อนในช่วงวันหยุดบ้าง

ในส่วนของอุปสรรคในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงขอวรรณให้ข้อมูลว่า ความที่เป็นผู้หญิงผู้ปกครองจะเป็นห่วงเป็นพิเศษในการไปแข่งออนไลน์ที่มีการเลิกแข่งขันดึก แต่ทุกครั้งจะมีพี่ในทีมช่วยดูแลเราในการไปส่งถึงบ้านในกรณีที่ต้องกลับบ้านดึกหลังฝึกซ้อมหรือไปแข่งขันตลอด

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ปัญหาที่เกิดจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของคู่ขนาน เขาให้ข้อมูลกับผู้วิจัยว่า คนส่วนใหญ่ในสังคมโดยเฉพาะผู้ใหญ่อาจจะมองว่าการติดเกมจะทำให้เกิดปัญหาแต่การติดเกมกับเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีความแตกต่างกัน เพราะการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะต้องมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม และต้องจัดสรรเวลาสำหรับหน้าที่ต่าง ๆ ให้เหมาะสม ซึ่งในส่วนตัวเองที่คู่ขนานทำได้ดีโดยการแบ่งเวลาในการศึกษา และทบทวนความรู้มาเป็นอันดับแรก หลังจากนั้นจะเป็นเวลาของการฝึกซ้อม และพักผ่อนซึ่งทำให้คู่ขนานไม่มีปัญหากับครอบครัวทั้งยังให้การสนับสนุนอีกด้วย

“ไม่มีปัญหาอะไรครับเพราะเราแบ่งเวลาได้อย่างถูกต้อง โดยแบ่งให้การศึกษาก่อน หลังจากนั้นก็จะทบทวนนิดหน่อย พอถึงเวลาซ้อมก็จะซ้อมและเลิกซ้อมตามเวลา”

ในด้านปัญหากับเพื่อนคู่ขนานให้ข้อมูลว่า เพื่อนที่มหาวิทยาลัยนั้นส่วนใหญ่เป็น “เด็กเรียน” จะไม่มีการชวนไปเที่ยวที่ไหนอยู่แล้ว และเพื่อนของคู่ขนานส่วนมากเป็นเพื่อนสมัยเรียนที่โรงเรียน และเพื่อนจากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเพื่อนกลุ่มนี้มีความสนิทกันดี

ในส่วนของอุปสรรคนั้นคู่ขนานให้ข้อมูลกับผู้วิจัยว่าในปัจจุบันนี้มีการใช้โปรแกรมโกงกันเยอะในการแข่งขันแบบออนไลน์ ซึ่งนี่เป็นอุปสรรคในการแข่งขันมาก ซึ่งอุปสรรคนี้ต้องบอกว่าไม่ได้เกิดกับตนเองเท่านั้นแต่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีกด้วย

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

สำหรับวินได้เล่าถึงปัญหาในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองว่า ก่อนที่ทีมจะมีผู้สนับสนุนนั้นเขามีปัญหาทางการเงิน เพราะเสียค่าใช้จ่ายในการฝึกซ้อมและค่าเดินทางไปแข่งขัน หลายครั้งต้องหยิบยืมเงินจากเพื่อนร่วมทีมและเพื่อนบ้านเป็นบางครั้ง แต่หลังจากที่ทีมมีผู้สนับสนุนทำให้ปัญหาด้านการเงินของเขาหมดไป

วินยังมีปัญหากับครอบครัวด้วยในช่วงแรกของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ วินได้เล่าเรื่องราวของปัญหาไว้ว่า ในช่วงเริ่มต้นทำทีมนั้นเขามีคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้านและทำการซ้อมอย่างหนักเพื่อพัฒนาฝีมือ ผู้ปกครองจึงเป็นห่วงว่าเขาจะติดเกมจึงทำการขายคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ไปจึงทำให้เขาต้องออกไปซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ต แต่ในภายหลังที่เขาได้อันดับรองชนะเลิศรายการ Lord of SF ในปี 2009 แล้วผู้ปกครองจึงเห็นว่าตัววินมีความสำเร็จในสิ่งที่ทำ และเห็นถึงความตั้งใจในการฝึกซ้อมและการแบ่งเวลาในการศึกษาบิดาของวินจึงซื้อคอมพิวเตอร์เครื่องใหม่ให้ทำการฝึกซ้อมที่บ้าน

นอกจากปัญหาทางการเงินและครอบครัวแล้ว วินยังมีปัญหากับแฟน โดยปัญหาของวินกับแฟนเกิดขึ้นเพราะแฟนของเขาที่ไม่เข้าใจสิ่งที่เขาทำ โดยวินเล่าถึงปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาว่า

“อีกเรื่องจะเป็นปัญหากับแฟนครับ ในตอนแรกแฟนผมไม่เข้าใจว่าผมต้องไปไหนทุกเย็น เสาร์ อาทิตย์ก็ไม่มีเวลาให้ แต่ตอนหลังก็พาไปซ้อม พาไปแข่งด้วย แฟนก็เริ่มเข้าใจ”

การเรียนรู้ที่ได้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในด้านการเรียนรู้ที่ได้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นจะเป็นเรื่องของการเรียนรู้ของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แต่ละคนที่ได้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นำไปใช้ในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และชีวิตประจำวัน

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ดาร์เล่าถึงสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า จากประสบการณ์ของดาร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากทีมเล็ก และก้าวขึ้นมาเป็นกัปตันในทีมที่มีชื่อเสียง ดาร์บอกกับผู้วิจัยว่าสิ่งแรกที่ได้เรียนรู้ในการก้าวเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเต็มตัว คือเรื่องของการตรงต่อเวลา เพราะในการซ้อมครั้งแรกของการเข้ามาอยู่กับทีม Trust นั้น เขามาซ้อมสายพร้อมกับการแสดงออกในอาการที่ไม่ได้เดือนร้อนใด ๆ โดยดาร์เล่าเหตุการณ์ครั้งนั้นให้ผู้วิจัยฟังว่า

“เรื่องแรกคงเป็นเรื่องการตรงต่อเวลา เพราะเคยไปซ้อมสายในวันแรกที่เข้าทีม Trust วันนั้น โคนฟีในทีมที่เป็นกัปตันทีม อบรมอยู่นานเรื่องการมาสายครั้งนั้น ผมน้ำตาซึมเลยครับ เพราะการที่เรามาสายทำให้คนอื่นเสียเวลา”

เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้ดาร์ได้คิดว่า การมาสายจะเป็นการเอาเปรียบคนอื่น เพราะทุกคนในทีมก็ต่างสละเวลามาฝึกซ้อม การที่เขามาสายจึงเป็นการเบียดเบียนเวลาของคนอื่น หลังจากครั้งนั้นเขาไม่เคยมาสายอีกเลย

การเรียนรู้เรื่องต่อมาของดาร์คือ การเรียนรู้ในการทำทีม เขาเล่าว่าการทำทีมของดาร์นั้นคือ หลักของความเชื่อถือ และมั่นใจในสมาชิกในทีม จากเหตุการณ์ที่เขาซ้อมสายนอกจากจะได้รับ การอบรมในเรื่องของการตรงต่อเวลาแล้ว กัปตันทีมคนเก่ายังได้บอกอีกว่า

“การที่เราทำอะไร ไม่ดีแม้เพียงเล็กน้อย อย่างการมาสายนั้นจะทำให้เพื่อนในทีมจะ มีความคิดด้านลบกับเรา 1 เรื่องทันทีและถ้าเพื่อนมีความคิดด้านลบต่อตัวเราสะสม มาก ก็จะไม่ไว้ใจและไม่เชื่อใจเราอีก”

จากคำสอนของกัปตันทีมคนเก่าในฐานะที่ดาร์เป็นกัปตันทีมคนใหม่ก็นำคำสอนนั้นมาใช้ โดยพยายามให้เพื่อนในทีมเชื่อมั่นในตัวเขา และเขาก็เชื่อมั่นในตัวเพื่อน โดยคิดบวกกับเพื่อนในทีมทุกคน ทุกคนก็จะคิดบวกกลับมาที่เร เขาเชื่อว่า ความเชื่อมั่น ทำให้ทีมเกิดความรู้สึกดีต่อกัน และนำไปสู่ความสำเร็จ โดยทีมของดาร์จะมีคำพูดที่ติดปากเสมอว่า

“In Trust we Trust”

นอกจากเรื่องความเชื่อมั่นในการทำทีมแล้ว ดาร์ยังได้เรียนรู้ว่าสมาชิกที่เหมาะสมกับการทำทีมของตนเองนั้นสมาชิกจะต้องมี “ego ไม่สูง” คือจะต้องไม่เห็นว่าเป็นตัวเองเก่งกว่าคนอื่นยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและทีมได้

สิ่งที่ดาร์ได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอเล็กทรอนิกส์เรื่องสุดท้ายที่ให้ข้อมูลกับผู้วิจัยคือ เรื่องของการควบคุมอารมณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในฐานะของผู้นำทีม เพราะในการแข่งขันจะมีการเล่นที่ผิดพลาดอยู่บ้าง ซึ่งอาจจะเกิดเพราะตัวเรา หรือตัวเพื่อน ซึ่งการเล่นผิดพลาดในจังหวะที่สำคัญ ๆ อาจจะทำให้เกิดอารมณ์เสียได้ ก็ต้องพยายามควบคุมอารมณ์ของตัวเองไม่ให้

เอาความผิคนั้นไปตำหนิเพื่อนแรง ๆ ซึ่งจากประสบการณ์ในการอยู่ในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มานาน เขาบอกว่า “เคยเห็นหลายทีมที่ต้องเสียเพื่อนในทีมไปเพราะการตำหนิกันแรง ๆ จากการเล่นที่ผิดพลาดบ่อย จนบางคนถึงขั้นเข้าหน้ากัน ไม่คิดเลยก็มี

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจียบ ได้กล่าวกับผู้วิจัยถึงสิ่งที่เธอได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ว่าสิ่งแรกที่เธอได้เรียนรู้ในตอนเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือ การรักษาเวลา เพราะในช่วงที่เธอเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นมิงงานทำแล้ว ทำให้เวลาในการซ้อมกับเพื่อนร่วมทีมมีอย่างจำกัด การนัดซ้อมหรือไปแข่งขันแต่ละครั้งจะต้องรักษาเวลาให้ดี คือไม่ไปสายและเลิกตรงเวลา

นอกจากเรื่องการรักษาเวลา เธอยังได้เรียนรู้เรื่อง “Team Work” จากการที่เกม Warcraft 3 DotA นั้นเป็นเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นถึง 5 คน ในการแข่งขันจะต้องช่วยเหลือเพื่อนที่เป็นหัวใจของทีมก่อน อาจจะต้องมีการเสียสละในการเป็นเป้าให้กับเพื่อน หรือในการเล่นบางจังหวะต้องอาศัยความร่วมมือเพรียงกันของทั้ง 5 คนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามแผน ซึ่งเจียบได้อธิบายให้ผู้วิจัยฟังว่า

“ในบางจังหวะในการแข่งขันถ้าเราไม่สนใจเพื่อน สนแต่ตัวเองในจังหวะนั้นทั้งเรา และเพื่อนอาจ โคนอีกฝั่งรุมฆ่า แต่ถ้าช่วยกันอาจจะรอดทั้งคู่หรือไม่ก็คนใดคนหนึ่ง”

แม้การเล่น Warcraft 3 DotA จะให้ทั้ง 5 คน ได้ควบคุม Hero แยกกันคนละตัว แต่การที่ต่างคนต่างเล่นส่งผลให้ทีมพ่ายแพ้ได้

การเปิดใจยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เจียบได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ถึงแม้ในการเล่นหรือการฝึกซ้อมแต่ละครั้งจะมีการกำหนดหน้าที่ของแต่ละคนมาอยู่แล้วแต่เกม Warcraft 3 DotA เป็นเกมที่ไม่ตายตัว ในบางครั้งที่เสียเปรียบเราอาจจะไม่สามารถทำหน้าที่ที่เราหนดหรือชอบได้ ก็ต้องฟังคำร้องขอจากเพื่อนในการเปลี่ยนหน้าที่ของตนเองไปช่วยเพื่อนหรือทำหน้าที่อื่นแทนเพื่อน และสิ่งสุดท้ายคือ ทุกการตัดสินใจต้องใจเย็นห้ามใช้อารมณ์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก โดยเจียบได้กล่าวเสริมว่า

“จากการแข่งขันหลายครั้ง ทำให้เห็นว่าถ้าทีมเราใจเย็นในช่วงที่เสียเปรียบจะสามารถแก้สถานการณ์ที่เสียเปรียบในการแข่งขันได้จะทำให้สามารถพลิกกลับมาเอาชนะได้ แต่ถ้าอารมณ์เสียแล้วก็ยากที่จะชนะ”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณ เล่าถึงการเรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า เนื่องจากวรรณอายุน้อยที่สุดในทีมเลยได้เรียนรู้หลายอย่างเกี่ยวกับการวางตัวในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากพี่ในทีม เช่นเรื่องการระมัดระวังคำพูดซึ่งมันจะถูกเตือนอยู่บ่อยครั้ง โดยวรรณเล่าว่า

“หนูชอบผลอหุดพูดคำไม่สุภาพในการแข่งขัน และในการพูดคุยกับเพื่อนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในที่สาธารณะ หลายครั้งคะ”

ซึ่งการพูดไม่สุภาพนี้ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะกับทีม TRY ที่มีผู้สนับสนุนด้วยแล้วการมีภาพลักษณ์ที่ดีเป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งจากการสอบถาม หวายกับต้นทีม TRY ได้ให้ข้อมูลในเรื่องการใช้คำพูดของวรรณกับผู้วิจัยว่า

“น้องวรรณ จะมีการใช้คำพูดไม่สุภาพบ้างทั้งในการแข่งขันและการคุยเล่นกับเพื่อนในที่สาธารณะ หรือที่แข่งขัน ก็ต้องคอยเตือนเพราะการพูดไม่สุภาพในสถานที่สาธารณะ ซึ่งส่งผลต่อภาพลักษณ์ของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และผู้สนับสนุนที่ให้การสนับสนุนเรา”

นอกจากนั้นวรรณยังกล่าวถึงท้ายข้อดีของการวางตัวที่เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยว่า “การวางตัวให้เหมาะสมในสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ตัวเรานั้นดูดี และทำให้ผู้ใหญ่เอ็นดู”

เรื่องความสำคัญในการควบคุมอารมณ์เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่วรรณได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดย เธอให้เหตุผลว่า การเล่น Warcraft 3 DotA นั้นใช้ผู้เล่น 5 คน ถ้าเพื่อนในทีมเล่นได้ไม่ดีในการแข่งขันเพื่อนร่วมทีมอาจหงุดหงิดได้ หรือถ้าเราเล่นไม่ดีแล้วเพื่อนหงุดหงิดเราก็ต้องเข้าใจ ซึ่งแน่นอนว่าถ้านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไม่สามารถจัดการอารมณ์หงุดหงิดนั้นให้หายไปไม่ได้ จะทำให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไม่สามารถมีสมาธิกับการแข่งขันได้เลย ทำให้เธอต้องฝึกฝนในการควบคุมอารมณ์ด้วยเช่นกัน

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ตุ้ยได้เล่าถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า จากการที่ตุ้ยได้เป็นกัปตันทีมให้กับทีม 1st GIGABYTE สิ่งที่เขาได้เรียนรู้คือการเป็นผู้นำซึ่งผู้นำในแบบของตุ้ยนั้นจะเป็นผู้นำที่เด็ดขาดในการออกคำสั่ง และสามารถกระตุ้นลูกทีมให้มีความฮึกเหิมในการแข่งขันได้ จากการสอบถามลูกทีมของตุ้ยให้ข้อมูลว่า

“ตุ้ยจะเป็นคนเด็ดขาดในการสั่งการถ้าการเล่นครั้งนั้นมีข้อผิดพลาดอะไรตุ้ยจะบอกทันทีเช่น ไปถึงที่หมายช้าไปให้ไปให้ถึงให้ไวขึ้นและไม่ต้องกลัวว่าจะโดนดักโจมตีเพราะมีตุ้ยช่วยคุ้มกันให้”

นอกจากการเรียนรู้ในการเป็นผู้นำทีมที่เด็ดขาดแล้ว ตุ้ยยังได้เรียนรู้ที่ในการทำงานกันเป็นทีม โดยตุ้ยให้ข้อมูลกับผู้วิจัยว่า จากการที่ได้มาเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทำให้เขาเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีมมากยิ่งขึ้น เพราะในเกม SF ผู้เล่นในทีมทุกคนจะมีความถนัดแตกต่างกัน ในการฝึกซ้อมและการแข่งขันแต่ละครั้งจะมีการกำหนดเป้าหมายให้แต่ละคนตามความถนัด ซึ่งเป้าหมายที่ถูกกำหนดให้แต่ละคนปฏิบัติจะทำให้ทีมได้เปรียบและนำชัยชนะมาสู่ทีม

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วิน กล่าวถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือ ความมีวินัย การตรงต่อเวลา เพราะก่อนที่จะประสบความสำเร็จในการแข่งขันฝึกซ้อมกันแบบ “ตามสบาย” มาซ้อมสายบ้างทำให้มีเวลาฝึกซ้อมกันได้น้อย ภายหลังเมื่อมีผู้ให้การสนับสนุน เริ่มมีความจริงจังกันมากขึ้น มาซ้อมกันตรงเวลาทำให้มีเวลาในการซ้อมและการทบทวนความผิดพลาดหลังการซ้อมแต่ละครั้งเยอะขึ้นกว่าเดิม และมีวินัยในการซ้อมทำให้การซ้อมแต่ละครั้งทุกคนในทีมใช้ความพยายามกันอย่างเต็มที่ในการทำตามแผนการ และใช้ความรู้สึกละเหมือนการแข่งขันจริงทุกครั้ง จนทำให้ฝีมือทุกคนในทีมก้าวหน้าไปได้มาก

“สิ่งที่ผมเรียนรู้คือ ความมีวินัยและการตรงต่อเวลา ถ้าเรามีวินัยในการฝึกซ้อมซ้อมกันอย่างจริงจัง ใส่ใจแผนการที่ได้รับมอบหมายมาทำให้ได้ใช้ฝีมืออย่างเต็มที่ และมาตรงต่อเวลาทำให้มีเวลาซ้อมมากขึ้น ทำให้ทีมเรายิ่งเก่งขึ้น”

การได้รับการสนับสนุน

ในประเด็นการสนับสนุนผู้วิจัยจะนำเสนอการสนับสนุนที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้รับ ซึ่งอาจจะประกอบไปด้วยการสนับสนุนจากหลายฝ่าย และได้รับการสนับสนุนหลายรูปแบบ

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ด้าร์ให้ข้อมูลการได้รับการสนับสนุนของตนเองให้ผู้วิจัยฟังว่า ทีม Trust เคยมีผู้สนับสนุนคือ บริษัท Neolution ซึ่งเป็นตัวแทนจำหน่ายอุปกรณ์ของ Rocat ซึ่งเป็นผู้ผลิตอุปกรณ์สำหรับใช้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด ที่รองเมาส์ เป็นต้น โดย Neolution นับเป็นผู้สนับสนุนรายแรกในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย แต่หมดได้สัญญาไปเมื่อต้นปี ทางทีมของเขาไม่ได้ต่อสัญญากับ Neolution เนื่องจากการสื่อสารที่ไม่ตรงกันทำให้ทีมพลาดการต่อสัญญา โดยปัจจุบันทีม Trust ได้รับการสนับสนุนจาก สโมสรกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ MiTH ซึ่งเป็นผู้หาผู้สนับสนุน โดยทีม Trust ได้รับเงินสนับสนุนจาก บริษัท com7 ที่เป็นตัวแทนจำหน่ายอุปกรณ์ Steelserie ในประเทศไทยซึ่งเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกม โดยทีมของด้าร์จะต้องมีตราสัญลักษณ์ของ Steelserie อยู่บนเสื้อที่ใช้ในการแข่งขัน

“ตอนนี้ทีม Trust สังกัดสโมสร MiTH และมี steelserie เป็นผู้สนับสนุนครับ”



ภาพที่ 8 สมาชิกทีม MiTH-Trust สวมชุดทีมที่มีตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุน

โดยในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ดาร์ ดาร์ได้บอกว่ากำลังจะมีผู้สนับสนุนรายอื่น กำลังเสนอกันเข้ามาอีก ซึ่งผู้สนับสนุนรายอื่นต้องคุยกับทางผู้จัดการของสโมสร MiTH ถึงข้อตกลงต่าง ๆ อีกครั้ง โดยในส่วนข้อตกลงต่าง ๆ ดาร์ยังไม่ทราบรายละเอียด ซึ่งรายละเอียดในการสนับสนุนทีม Trust ดาร์จะศึกษาด้วยตนเองทุกครั้ง

นอกจากการสนับสนุนจากบริษัทต่าง ๆ ที่ให้การสนับสนุนทีมแล้ว ดาร์ยังบอกว่าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวด้วย เพราะกว่าจะก้าวมาถึงจุดที่มีผู้สนับสนุนอย่างในปัจจุบัน ครอบครัวเป็นผู้สนับสนุนรายเดียวของดาร์เรื่องค่าใช้จ่ายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในค่าฝึกซ้อมและค่าเดินทางไปแข่งขัน อีกทั้งครอบครัวไม่ได้ขัดขวางการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งดาร์มองว่าเป็นการให้การสนับสนุนที่สำคัญ

“การสนับสนุนจากครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญมาก แค่ครอบครัวอนุญาตให้เราได้ทำสิ่งที่เรารักตรงนี้ดาร์ถึงว่าเป็นการสนับสนุนที่สำคัญมาก”

เมื่อผู้วิจัยถามถึงการสนับสนุนจากสถานศึกษาดาร์ให้ข้อมูลกับผู้วิจัยว่าการสนับสนุนจากสถานศึกษาของดาร์นั้นอาจจะดูไม่เป็นรูปธรรมนัก แต่อาจารย์ และเพื่อนในสาขาวิชาที่ดาร์เรียนอยู่ จะทราบว่าดาร์เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ชนะเลิศหลายรายการในประเทศไทย และเคยไปแข่งขันในต่างประเทศ แต่ผลงานเหล่านี้ดาร์ไม่ได้ส่งให้กับทางคณะทราบ เพราะดาร์มองการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์กับการศึกษาไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ถึงอย่างไรในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ยังมีสถานศึกษาให้การสนับสนุนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ถึงแม้จะไม่ได้สนับสนุนดาร์ โดยดาร์เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า

“ในส่วนของดาร์ไม่เคยขอหรือได้รับการสนับสนุนจากสถานศึกษา แต่เบสเพื่อนในทีมเดียวกัน ที่คณะที่เขาเรียนอยู่ มีจัดงานมอบรางวัลให้ตอนที่ทีม Trust ชนะเลิศเป็นตัวแทนไปแข่งขันที่ต่างประเทศ”

ดาร์ได้แจกแจงสิ่งที่ได้รับจากผู้สนับสนุนจะมี เงินสนับสนุนให้ทีมจำนวนหนึ่ง ค่าเดินทาง การแข่งขันและค่าที่พักในการไปแข่งขัน โดยเฉพาะในทวีปเอเชีย และอุปกรณ์ทั้งหมดภายใต้ตราสินค้า Steelserie ซึ่งจำเป็นต่อนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เมส ที่รองเมส คีย์บอร์ด หูฟัง เป็นต้น

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจียบได้เล่าถึงผู้ให้การสนับสนุนในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของตนเองว่า มีบริษัท GIGABYTE ซึ่งเป็นบริษัทที่ผลิตอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เมนบอร์ด กราฟิกการ์ด ไนต์บุ๊ก พีซี และ อุปกรณ์พีซี เป็นต้น ให้การสนับสนุนผ่านสโมสร Axis ซึ่งในส่วนของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิง จะไม่ได้รับการสนับสนุนเท่ากับทีมชายการสนับสนุนส่วนใหญ่จะเป็นค่าฝึกซ้อมของทีม ค่าเดินทางไปร่วมงานต่าง ๆ และผู้สนับสนุนทำเสื้อทีมแจก รวมไปถึงอุปกรณ์ในการเล่นกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เมาส์ ที่รองเมาส์ คีย์บอร์ด เป็นต้น



ภาพที่ 9 สมาชิกทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE สวมเสื้อทีมระหว่างการแข่งขัน

นอกจากการสนับสนุนจากบริษัท GIGABYTE แล้วเจียบไม่มีผู้สนับสนุนอื่นอีกรวมทั้ง การสนับสนุนจากครอบครัวก็ไม่มีเพราะ ในขณะที่เจียบเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นเจียบทำงานหาเงินใช้ด้วยตนเองแล้ว

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณได้เล่าถึงการได้รับการสนับสนุนของตนเองว่าทีม TRY ได้รับการสนับสนุนจาก บริษัท com7 ที่เป็นตัวแทนจำหน่ายอุปกรณ์ของ Steelserie ในประเทศไทยซึ่งเป็นอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์สำหรับนักเล่นเกม ผ่านสโมสร MiTH จากการสัมภาษณ์วรรณไม่ทราบรายละเอียดอื่น ๆ ที่ทีมได้รับการสนับสนุนโดยจะมีหัวหน้าทีมเป็นผู้ที่รู้เรื่องและจัดการทั้งหมด

“ในส่วนของผู้สนับสนุนทีมวรรณได้รับการสนับสนุนจาก steelserie แต่ในส่วน
ของรายละเอียดว่าได้รับการสนับสนุนอะไรบ้างวรรณไม่ทราบรายละเอียดต้องถาม
จากพี่หวายคะ”

โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์คุณหวายหัวหน้าทีม TRY เพิ่มเติมในภายหลังจึงทราบว่า
รายละเอียดเกี่ยวกับการสนับสนุนเป็นสัญญาที่ทางทีมได้ทำไว้กับผู้ให้การสนับสนุนว่าจะไม่
เปิดเผยกับบุคคลอื่น โดยหวายกล่าวเพียงสั้น ๆ ว่า

“เกี่ยวกับการสนับสนุนของ sponsor ไม่สามารถบอกได้คะเพราะเป็นสัญญาที่ทีม
ได้ทำไว้กับบริษัทซึ่งห้ามเปิดเผยกับคนภายนอก”

นอกจากนั้นแล้ววรรณยังได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการอนุญาตให้ออกไป
แข่งขันหรือไปฝึกซ้อมซึ่งบางครั้ง วรรณจะต้องกลับบ้านดึก โดยในการได้รับการสนับสนุนจาก
ครอบครัวของวรรณส่วนหนึ่งเป็นเพราะได้คุณหวายหัวหน้าทีมมาช่วยพูดให้กับที่บ้านเกี่ยวกับการ
เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และทำหน้าที่ดูแลและรับรองว่าวรรณได้มาทำการซ้อมและไปแข่งขัน
จริงทำให้ครอบครัวไว้วางใจ

“ที่บ้านก็สนับสนุนคะ เพราะได้พี่หวายเป็นคนช่วยพูดคุยกับที่บ้านให้ พ่อแม่เลย
วางใจให้ออกไปแข่งขันหรือฝึกซ้อมได้”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ผู้ได้เล่าถึงการได้รับการสนับสนุนของตนว่าได้รับการสนับสนุนจาก GIGABYTE โดย
บริษัทสนับสนุนผ่านทีมโดยตรงซึ่งจะมี “พีโจลี” เป็นคนดูแลในเรื่องค่าใช้จ่ายในการฝึกซ้อมที่ร้าน
อินเทอร์เน็ตซึ่งประกอบไปด้วย ค่าชั่วโมงร้านอินเทอร์เน็ต ค่าเดินทางไปฝึกซ้อม และค่าอาหาร
เครื่องดื่ม และค่าแข่งขัน แบ่งเป็นค่าเดินทาง ค่าที่พัก และค่าอาหารเครื่องดื่ม โดยรายละเอียดของ
การสนับสนุนที่ GIGABYTE มอบให้ ซึ่งผู้ที่ไม่ทราบและไม่เข้าไปยุ่งเพราะไว้ใจ “พีโจลี” ให้เป็น
คนจัดการ เนื่องจากตนอยากมุ่งมั่นในการฝึกซ้อมและการแข่งขันมากกว่า

นอกจากนั้นแล้ว “พีโจลี” ยังทำหน้าที่เป็นผู้จัดการทีม 1st โดยจัดหาชุดแข่งขันซึ่งมีสัญลักษณ์ของ GIGABYTE และชื่อทีมติดอยู่ โดยชุดที่แข่งขันจะมีเสื้อทีมที่มีตราสัญลักษณ์ของ GIGABYTE กางเกงขายาว และรองเท้า ซึ่งทั้งหมดนี้จะเป็นแบบเดียวกันทั้งทีมรวมถึงตัว “พีโจลี” ก็ใส่ชุดแบบเดียวกันในการไปฝึกซ้อมและแข่งขันในรายการต่าง ๆ



ภาพที่ 10 สมาชิกทีม 1st GIGABYTE ซึ่งสวมเสื้อแจ็คเก็ตและรองเท้าแบบเดียวกัน

ในด้านการสนับสนุนจากครอบครัวผู้บอกว่าครอบครัวให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี หลังจากที่ผู้ได้อันดับรองชนะเลิศในรายการ Lord of SF ปี 2009 ประกอบกับคนได้เข้ามาวิทยาลัยแล้ว ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ให้ครอบครัวเห็นถึงความรับผิดชอบและสามารถแบ่งเวลาได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามผู้ไม่ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยโดยเพื่อนและอาจารย์ที่ขณะที่ผู้ศึกษาอยู่นั้น ไม่มีใครทราบว่าผู้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนหนึ่งเพราะการแข่งขันส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวันหยุดและปิดภาคเรียนทำให้ผู้ไม่ต้องขาดเรียนแต่อย่างใด

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วิน ได้เล่าถึงการได้รับการสนับสนุนของตนเองว่า หลังจากที่ได้อันดับรองชนะเลิศในรายการ Lord of SF ในปี 2009 ทีมที่วินสังกัดได้ถูกชักชวนให้เข้าสังกัดของบริษัท GIGABYTE โดยเป็น “พีโจลี” ซึ่งเป็นตัวแทนของบริษัท GIGABYTE ที่ต้องการหาทีมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มาเข้าสังกัดเพื่อการสนับสนุน

การให้การสนับสนุนที่วินได้รับจาก GIGABYTE นั้นวินไม่ทราบรายละเอียดมากนัก ทราบแต่เพียงว่า มีเงินค่าสนับสนุนในการเดินทางไปแข่งขันและฝึกซ้อม ซึ่ง “พีโจลี” เป็นคนเบิกกับทาง GIGABYTE มาให้ นอกจากนั้นจะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกซ้อมและแข่งขัน เช่น เมมส์ คีย์บอร์ด หูฟัง หรือที่รองเมมส์ ซึ่งอุปกรณ์ที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จำเป็นต้องใช้จะเรียกรื่องผ่าน “พีโจลี” หลังจากนั้นทางบริษัท GIGABYTE จะจัดหาให้ในภายหลัง ในรายละเอียดอื่น ๆ ของการรสนับสนุน วินไม่ทราบ โดยไว้วางใจให้ “พีโจลี” จัดการทั้งหมด

“ทีม 1st” ได้รับการสนับสนุนจาก GIGABYTE โดยให้การสนับสนุนค่าเดินทางไปแข่งขันและค่าฝึกซ้อม โดยมีพีโจลีเป็นคนดูแลค่าใช้จ่ายทั้งหมด”

นอกจากการสนับสนุนจากบริษัท GIGABYTE แล้ว วินยังเล่าว่าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวด้วย โดยก่อนที่วินจะได้อันดับรองชนะเลิศในรายการ Lord of SF ในปี 2009 นั้นทางครอบครัวของวินเห็นว่าเขาใช้เวลาเล่นคอมพิวเตอร์มากเกินไป จึงขายคอมพิวเตอร์ไป ทำให้วินต้องออกไปซ่อมฝีมือที่ร้านอินเทอร์เน็ต หลังจากได้อันดับรองชนะเลิศรายการ Lord of SF ปี 2009 ทางครอบครัวของเขาเห็นถึงความตั้งใจ ความรับผิดชอบในการแบ่งเวลา และเข้าใจการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของวินจึง บิดาจึงซื้อคอมพิวเตอร์ให้วิน เพื่อได้ทำการฝึกซ้อมที่บ้าน และยังออกค่าเดินทางในการไปฝึกซ้อมและการแข่งขันให้วินในบางครั้งด้วย

วินยังได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับผู้วิจัยอีกว่านอกจากครอบครัวที่สนับสนุนเรื่องเงินในการเดินทางไปฝึกซ้อมและการแข่งขันแล้ว ในบางครั้งเมื่อครอบครัวไม่อยู่และวินไม่มีเงินค่าเดินทาง วินต้องหยิบยืมเงินของเพื่อนบ้านบ้างครั้ง โดยวินเล่าว่า

“บางครั้งพ่อกับแม่ไม่อยู่ก็มีไปยืมเงินป้าข้างบ้านเป็นค่าเดินทาง”

ในส่วนของโรงเรียนวินเล่าให้ฟังว่าไม่ได้รับการสนับสนุนใด ๆ มีเพียงอาจารย์ที่สอนในชั้นที่วินเรียนและ เพื่อน ๆ ทราบว่าตนเองเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกม SF เท่านั้น

นอกจากหัวข้อภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้นำเสนอไป เพื่อให้เข้าใจนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะนำเสนอในอีก 3 ประเด็น ได้แก่ สิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

สิ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จ

ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงสิ่งที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขัน โดยสิ่งที่ได้รับอาจจะเป็นสิ่งของ ชื่อเสียง หรือการได้รับประโยชน์จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ต้าร์เล่าถึงสิ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จของตนเองว่า หลังจากที่ทีม Trust เริ่มประสบความสำเร็จจากการชนะเลิศอันดับ 1 ในการแข่งขันรายเดือนของ TCG หลายสมัยทำให้มีผู้สนใจให้การสนับสนุน โดยได้รับการสนับสนุนเป็นรายเดือนซึ่งเป็นเงินจำนวนหนึ่งซึ่งไม่สามารถนำมาจัดสรรในการใช้จ่ายใดได้ ซึ่งในปัจจุบันนี้ต้าร์เปลี่ยนผู้สนับสนุนใหม่และได้เล่าถึงเงินที่ได้รับจากผู้สนับสนุนใหม่ด้วยความภาคภูมิใจว่า

“ตอนนี้ได้เงินสนับสนุนมากขึ้นแบ่งให้ทุกคนในทีมแล้ว ทุกคนจะได้เงินใช้ใกล้เคียงกับรายได้อันค่า”

นอกจากการได้รับการสนับสนุนหลังจากประสบความสำเร็จแล้ว ของรางวัลในการแข่งขันชนะเลิศในแต่ละครั้งสมัยก่อนจะได้เป็นเมาส์ คีย์บอร์ด หรือที่รองเมาส์ แต่ในปัจจุบันหลายการแข่งขันจะได้เป็นเงินรางวัลซึ่งขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ถ้าผู้เข้าแข่งขันมีหลายทีมเงินรางวัลที่จะได้จะสูงขึ้นเป็น “หลักหมื่นขึ้นไป”

นอกจากสิ่งที่ได้รับมาจากการประสบความสำเร็จจะเป็นเงินหรือสิ่งของแล้ว เขายังได้รับชื่อเสียงจากการแข่งขันซึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จ โดยต้าร์เล่าว่า

“ในประเทศไทยจะมีชื่อเสียงอยู่ในกลุ่มของผู้ที่เล่นเกม Warcraft 3 DotA เพราะทีม Trust มีข่าวการแข่งขันลงหนังสือบอยและทำผลงานได้ดี นอกจากนั้นก็ยังมีหนังสือเกมมาสัมภาษณ์ลงหนังสือเกม รายการทีวีของ true และสัมภาษณ์ออกสื่อออนไลน์”

เนื่องจากทีม Trust เคยเดินทางไปแข่งต่างประเทศหลายครั้งและสร้างผลงานในการชนะทีมอันดับต้นของวงการเกม Warcraft 3 DotA มาแล้วทำให้ชื่อเสียงของทีม Trust ในต่างประเทศนั้นเป็นที่รู้จักเป็นอย่างมากซึ่งเห็นได้จากในการแข่งแต่ละครั้งในต่างประเทศจะมีการจัดโต๊ะให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทีมต่าง ๆ หมุนเวียนกันมาแจกจ่ายเซ็น ซึ่งดีร์เล่าด้วยท่าทางดีใจว่า

“ไปแข่งที่ต่างประเทศ อย่างมาเลเซีย หรือเวียดนาม จะมีจัดโต๊ะให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทีมต่าง ๆ แจกจ่ายเซ็น อย่างตอนไปแข่งที่มาเลเซียรายการ smm ปี 2010 ซึ่งเป็นครั้งแรกของดีร์ที่ได้แจกจ่ายเซ็นในประเทศไทยไม่มี ครั้งนั้นเซ็นกันปาวมือเลยครับ”



ภาพที่ 11 ทีม Trust ไปแข่งขันที่ประเทศสิงคโปร์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจียนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงเล่าถึงสิ่งที่ได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงว่า ในส่วนของเธอนั้นไม่ค่อยได้รับอะไรจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มาก แม้ว่าทีมของเธอจะมีผู้สนับสนุน แต่ไม่ได้ให้การสนับสนุนเป็นเงินโดยตรงกับสมาชิกในทีม นอกจากนั้นแล้วเจียวยังได้ให้ข้อมูลกับผู้วิจัยว่า ก่อนที่เธอจะมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้น เธอทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลให้กับ TCG และเป็นผู้ดูแลทีมอันดับต้น ๆ ในเมืองไทยมาก่อนแล้วทำให้มีชื่อเสียงมีคนมาสัมภาษณ์เพื่อลงบทความในหนังสือเกม และสื่อออนไลน์มาก่อนหน้านั้นแล้ว แต่สิ่งที่เจียบได้จาก

การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือ ได้เพื่อนเพิ่มมากขึ้นและกว้างขึ้น และได้เป็นพรีเซ็นเตอร์ให้กับสินค้าของผู้สนับสนุน และได้รับเชิญไปร่วมงานเปิดตัวของเกมออนไลน์อย่างเกม paperman online ซึ่งเป็นเกมแนว FPS



ภาพที่ 12 งานเปิดตัวเกมใหม่ซึ่งเชิญทีม Axis DotA Ladies GIGABYTE เข้าร่วม

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณได้เล่าถึงสิ่งที่ได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า แม้ว่าทีม TRY จะยังไม่เคยได้รับรางวัลในการแข่งขันในรายการใหญ่ แต่ก็ได้ถือว่าประสบความสำเร็จแล้วในระดับทีมหญิงด้วยกันทั้งหมด สิ่งที่ได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จึงไม่ใช่ของรางวัลแต่เป็นชื่อเสียงซึ่งในปัจจุบันมีกลุ่มคนประมาณ 1000 คนในสังคมออนไลน์ที่ติดตามเป็นแฟนคลับของเธอ ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอรู้สึกภูมิใจที่ได้เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

“สิ่งที่วรรณได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นไม่บ่อยจะมีเป็นชิ้นเป็นอัน แต่สิ่งที่ได้จริง ๆ คือชื่อเสียง มีคนรู้จักวรรณในฐานะของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงมากขึ้น และที่ภูมิใจที่สุดคือได้เป็นแบบอย่างให้ผู้สนใจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหญิงและชาย”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ผู้ได้เล่าถึงสิ่งที่ได้รับจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันว่า เนื่องจากเกม SF เป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ โดยบริษัท True Digital plus (TDP) ซึ่งการแข่งขันในช่วงแรกการแข่งขันส่วนใหญ่จะถูกจัดโดย TDP ทำให้ของรางวัลส่วนใหญ่จะเป็น Item ในเกม ซึ่งบางชิ้นมีมูลค่าในการซื้อขายเป็นเงินจริงหลัก 1,000 บาทขึ้นไป ซึ่งขายกันในทางลับระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

เมื่อเกมมีความนิยมมากขึ้นเริ่มมีการจัดแข่งขันเองของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตทำให้ของรางวัลในการแข่งขันเป็นเงินสด ซึ่งผู้ก็ได้เงินรางวัลจากการแข่งมาแล้วหลายรางวัล ในปัจจุบันนี้การแข่งขัน SF หลายรายการเป็นการจัดร่วมกันระหว่าง TDP และผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต รวมทั้งกลุ่มผู้สนใจอย่างเช่น เว็บไซต์ FPS Thailand ซึ่งเป็นเว็บไซต์ข่าวเกมแนว FPS ในเมื่อไทยที่มีผู้สนใจในเกม FPS ให้ความสนใจเข้าชมเว็บไซต์อยู่เสมอ ทำหน้าที่ในการจัดแข่งขัน ซึ่งของรางวัลในการแข่งขันในรายการใหญ่ที่มีหลายฝ่ายร่วมกันจัดการแข่งขัน ของรางวัลจะมีทั้งเงินสดและ Item ภายในเกม โดยในภายหลังที่ทีม 1st GIGABYTE ชนะในรายการ Lord of SF ทำให้มีผู้มาสนับสนุนซึ่งถือเป็นสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ

นอกจาก Item และเงินสดที่ได้จากการแข่งขันแล้วสิ่งที่ผู้ได้รับการจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันยังมีชื่อเสียงจากการที่หนังสือเกมรวมถึงเว็บไซต์ที่นำเสนอข่าวเกี่ยวกับเกมมาขอสัมภาษณ์เพื่อนำบทความไปลงให้ผู้สนใจได้อ่าน และผู้ได้พูดถึงสิ่งที่พิเศษที่สุดของเขาคือ การได้รับเชิญไปงานเปิดตัวสินค้าของ GIGABYTE ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนทีม และยังได้รับเชิญไปงานเปิดตัวเกมออนไลน์แนว FPS ในฐานะของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชั้นนำของประเทศไทย

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วินให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ตนได้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จว่า รางวัลที่ได้จากการแข่งขันจะมีทั้ง ไอเทมภายในเกม เช่นปืนทอง ประเภทต่าง ๆ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด และที่รองเมาส์ และเงินสด

ในปัจจุบันเกม SF มีการจัดแข่งขันร่วมกันระหว่าง TDP กับผู้ร่วมรายการอื่น ๆ เช่น บริษัทจำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ร้านอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ 50 เครื่องขึ้นไป และกลุ่มผู้ชื่นชอบกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ FPS Thailand และเว็บไซต์ Thai E-sports League ทำในช่วงปี 2552-2554 รางวัลจากการแข่งขันจะมีเงินสดมากขึ้น วินได้พูดถึงเงินรางวัลสูงสุดที่เคยได้รับว่า

“เดี๋ยวนี้มีผู้จัดการแข่งขันและผู้สนใจเข้าแข่งขันเยอะขึ้น รางวัลก็มีเงินสดมากขึ้น เงินรางวัลที่เคยได้สูงสุดจากการแข่งประมาณ 60,000 บาท”

นอกจากรางวัลที่ได้เป็นสิ่งของและเงินสดแล้ว ทีมของวินยังได้ผู้สนับสนุนจาก GIGABYTE ซึ่งให้การสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการฝึกซ้อมและการเดินทางแข่งขันทั่วประเทศซึ่งทำให้วินไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และทาง GIGABYTE ยังให้โอกาสวินและสมาชิกในทีมได้ทำงานให้กับ GIGABYTE ในการจัดการแข่งขันเกมและเป็น “พีรีเซนเตอร์” ให้กับสินค้าของ GIGABYTE อีกด้วย

วินยังเล่าต่ออีกว่าตนมีโอกาสได้ถูกเชิญไปร่วมงานเปิดตัวเกมแนว FPS และถูกสัมภาษณ์จากสื่อเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศไทยหลายครั้งในเรื่องของการแข่งขัน และเทคนิคเฉพาะตัว

เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในหัวข้อนี้จะเป็นการกล่าวถึงเป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่าได้กำหนดเป้าหมายในชีวิตของตนเองไว้อย่างไร ทั้งในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และเป้าหมายในชีวิตด้านอื่นถ้านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องเลิกจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ต้าร์ได้เล่าถึงเป้าหมายในชีวิตของเขาว่าตอนนี้กำหนดเป้าหมายไว้ที่ การเป็นทีมอันดับ 1 ของโลกจากการที่ได้ไปแข่งขันในระดับโลกมาหลายครั้งและเคยสามารถล้มทีมอันดับต้น ๆ ของโลกได้ เขาจึงเห็นว่าฝีมือของคนไทยไม่ได้ต่างชั้นกับทีมอันดับต้น ๆ ของโลกเลยแม้แต่วันนี้ ประสบการณ์ และแผนการเล่นของทีมในประเทศไทยยังขาดความหลากหลายอยู่ ตรงจุดนี้เขามองว่าโอกาสที่จะเป็นที่ 1 ของโลกนั้นก็ไม่ได้ไกลเกินฝัน ถ้ามีจัดการแข่งขัน Warcraft 3 DotA ใน

ประเทศไทยบอยขึ้น น่าจะทำให้คุณภาพนักกีฬาอีสปอร์ตในประทศไทยสูงขึ้นด้วย และส่งผลให้นักกีฬาอีสปอร์ตไทยซึ่งอาจจะไม่ใช่ Trust ได้ประสบความสำเร็จในระดับโลกแบบที่ทีม Trust เคยได้รับมาแล้ว

“จากที่เคยไปแข่งขันกับทีมระดับ top ในต่างประเทศแล้วชนะเลิศเห็นว่ามีมือของคนไทยกับต่างประเทศไม่ได้แตกต่างกันมาก แต่ขาดประสบการณ์และแผนที่ดี ทำให้เราแพ้หรือปรับแผนตามเขาไม่ทันทำให้พ่ายแพ้”



ภาพที่ 13 ทีม MiTH-Trust ไปแข่งขันเกม DotA 2 ณ ประเทศเยอรมนี

เมื่อผู้วิจัยถามเป้าหมายอื่นในชีวิต ซึ่งดาร์ได้แสดง ความพึงพอใจในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในปัจจุบันว่า ทุกวันนี้พอใจมาก เนื่องจากได้ทำอะไรที่ตนเองรักและได้เงินสนับสนุนมีมูลค่าใกล้เคียงกับค่าครองชีพขั้นต่ำ และในปัจจุบันนี้มีการจัดแข่งขัน Warcraft 3 DotA เพิ่มขึ้นจากแต่ก่อนมาก โดยมีการจัดการแข่งขันทุกเดือน ซึ่งมีของรางวัลเป็นเงินสดจำนวนหนึ่งและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์บางอย่าง ซึ่งแตกต่างจากเมื่อ 2-3 ปีก่อนที่ของรางวัลจะเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด หรือที่รองเมาส์ เป็นต้น ทำให้เขายังไม่ได้มองเป้าหมายอื่นในขณะนี้โดยเขาอยากจะทำตรงนี้ให้ถึงที่สุดซึ่งบอกเวลาไม่ได้แต่ปัจจุบันมีความสุขและมีเงินพอใช้จากการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

“ในตอนนี้อยู่พอใจแล้วสำหรับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เพราะเหมือนมีเงินเดือนแม้จะไม่มากแต่ก็ใกล้เคียงค่าแรงขั้นต่ำ และได้ทำในสิ่งที่ชอบคือการเล่น Warcraft 3 DotA”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจ็บบได้เล่าถึงเป้าหมายในชีวิตของตนเองว่าในตอนแรกที่เข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ก็ไม่ได้หวังอันดับในการแข่งขันว่าตนเองจะต้องเป็นทีมอันดับหนึ่ง โดยเจ็บบอธิบายเพิ่มเติมว่า

“ส่วนตัวเจ็บบคิดว่าฝีมือการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ผู้ชายจะเล่นเก่งกว่า เจ็บบเลยไม่ได้ตั้งความหวังเกี่ยวกับอันดับอะไรมาก แต่ที่มาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพราะคิดว่าเข้ามาช่วยสร้างสีสันให้กับวงการมากกว่า และจะได้เป็นการเชิญชวนน้อง ๆ ผู้หญิงเข้ามาเล่นให้มากขึ้น”

จากที่เจ็บบให้ข้อมูลจะเห็นว่าเป้าหมายในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของเธอนั้นเป็นเรื่องของการเล่นเพื่อสร้างสีสันให้กับวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ Warcraft 3 DotA และอีกเป้าหมายคือ เพื่อเป็นการเชิญชวนให้ผู้หญิงเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้มากขึ้นเพื่อที่ในอนาคตจะได้มีการแข่งขันเฉพาะทีมหญิงขึ้นมา

ในช่วงที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เป็นช่วงที่เจ็บบได้เลิกเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้ว โดยเจ็บบให้เหตุผลในการเลิกเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า ตนเองต้องทำงานเลิกงานดึก และยังทำหน้าที่ช่วยเป็นพนักงานบัญชีให้กับร้าน Enjoy ซึ่งเป็นร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่มีเวลาฝึกซ้อมที่มากพอทำให้ไม่มีความพร้อมที่จะลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ จึงขอออกจากทีมเพื่อเปิดโอกาสให้รุ่นน้องที่มีความสามารถและพร้อม เข้ามาเป็นกำลังให้ทีมต่อไป โดยขณะนี้เจ็บบยังวนเวียนอยู่ในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในฐานะของผู้จัดการทีมให้กับทีม ideal GIGABYTE ซึ่งเป็นทีม Warcraft 3 DotA ทีมชายอันดับต้นๆของเมืองไทย

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณได้เล่าถึงเป้าหมายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้ผู้วิจัยฟังว่า วรรณต้องการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงเกม Warcraft 3 DotA ที่เก่งที่สุดในประเทศไทย โดยวรรณได้บอกกับผู้วิจัยถึงวิธีการในการไปสู่เป้าหมายคือ ทำการฝึกซ้อมและการแข่งขันทุกครั้งให้ดีที่สุด นอกจากนั้นแล้ววรรณยังได้กล่าวถึงท้ายกับเป้าหมายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงที่เก่งที่สุดในประเทศไทยว่า “ทุกวันนี้ DotA เปลี่ยนจากสิ่งที่ชอบกลายเป็นสิ่งที่รักไปแล้ว” และอยากเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไปเรื่อย ๆ

เมื่อถามถึงเป้าหมายอื่นถ้าวรรณ ไม่ได้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้ว เธอกล่าวกับผู้กับ
ผู้วิจัยว่า

“ถ้าไม่ได้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วคงไปเป็นทนาย เพราะตอนนี้ได้เรียน
นิติศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยรามคำแหง”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ผู้ได้เล่าให้ฟังถึงเป้าหมายเริ่มแรกในการเข้ามาแข่งขันเกม SF ให้ผู้วิจัยฟังว่า ในตอนแรก
นั้นที่เข้าแข่งขันในรายการ café cup เป็นเพราะผู้ชนะในการแข่งขันนี้จะได้รับรางวัลเป็น item ในเกม
ที่เรียกว่า “ปืนทอง” ซึ่งเป็นอาวุธที่ดีที่สุดในเกมและมีรูปลักษณะโดดเด่นที่สุดในเกม โดยการจะ
ได้มาครอบครองมีวิธีเดียวคือการชนะการแข่งขันในรายการใหญ่ ของ SF เท่านั้น

“ในตอนที่ทำทีมแข่งครั้งแรกเป็นเพราะอยากได้ปืนทอง”



ภาพที่ 14 โฆษณาการแข่งขันใหญ่ของเกม SPECIAL FORCE ซึ่งผู้ชนะจะได้ “ปืนทอง”
ที่มา: บริษัททรูดิจิทัลพลัส (2553)

ภายหลังจากที่ผู้ได้ประสบความสำเร็จได้รับรางวัลชนะเลิศ และได้มีบริษัท GIGABYTE
ให้การสนับสนุนแล้ว ผู้ก็ได้ตั้งความหวังให้สูงขึ้นไปอีกขั้น ในการเป็นทีมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
เกม SF อันดับ 1 ของเมืองไทย และอันดับ 1 ของโลก ซึ่งเกม SF มีการจัดแข่งขันในระดับโลก
ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 และในปีนี้เกม SF ได้เข้าเป็นหนึ่งในเกมที่ใช้แข่งขันในรายการแข่งขันกีฬา
อิเล็กทรอนิกส์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกคือรายการ “World Cyber Games” (WCG) ซึ่งผู้ได้กล่าวถึงท้าย
กับผู้วิจัยว่า

“ในปีนี้ WCG จะมีเกม SF เป็น 1 ในเกมที่ใช้แข่งในรายการด้วยซึ่งตอนนี้ การเข้าไปร่วมแข่งขัน WCG และชนะเลิศเป็นเป้าหมายของทีม ช่วยเชียร์ด้วยถ้าทีม 1st ได้เป็นตัวแทนทีมไทยในการไปแข่งขัน ในรายการ WCG”

เมื่อผู้วิจัยถามถึงเป้าหมายในอนาคตกับการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ผู้บอกว่า ถ้าต่อไปไม่เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วจะผันตัวเองไปเป็นผู้ฝึกสอนเด็กรุ่นใหม่ ๆ ให้ก้าวเข้ามาสู่วงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในฐานะเป็น “Commander” ซึ่งในผู้เล่าถึงเป้าหมายต่อไปของตนเองให้ผู้วิจัยฟังว่า

“ตอนนี้ก็มีน้อง ๆ ที่อยากเป็นนักกีฬาจะมาชวนให้ไปดูการฝึกซ้อมของทีม เพื่อจะขอคำแนะนำจากเราซึ่งถ้าผู้มีโอกาสก็จะไปช่วยเสมอ”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วินได้เล่าถึงเป้าหมายของตนเองทั้งในฐานะของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และนักเรียนไว้ว่า เมื่อวินได้เล่นเกม SF มาได้ 1 ปี ก็ทราบว่าจะมีการจัดแข่งขันเกม SF โดยมีรางวัลเป็นปีทอง แต่สิ่งที่วินสนใจคือการเป็นตัวแทนไปแข่งชิงแชมป์โลก ซึ่งวินเห็นแชมป์โลกในปีนั้น คือทีม STXsoul จากสาธารณรัฐเกาหลี ได้เงินรางวัลจากการแข่งครั้งนั้นหลายแสนบาทและมีชื่อเสียงไปทั่วโลกจึงทำให้วิน ต้องการสร้างชื่อเสียงจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ วินกำหนดเป้าหมายของตนเองว่าจะต้องเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกม SF ในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จ และสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองได้

หลังจากที่ทีมของวินได้รับการสนับสนุนจากบริษัท GIGABYTE แล้วทำให้เขาเริ่มมั่นใจในฝันของตนเองมากขึ้นและพยายามไปสู่จุดมุ่งหมายมากยิ่งขึ้น โดยการตั้งเป้าหมายว่า ทีม 1st GIGABYTE จะต้องเป็นที่ 1 ในทุกรายการแข่งขันในประเทศ และเป้าหมายที่สำคัญในปีนี้ที่เขาและเพื่อนในทีมไฝ่ฝันสูงสุดคือการได้ไปแข่งขันในรายการ World Cyber Game ซึ่งเป็นรายการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ใหญ่ที่สุด ณ สาธารณรัฐเกาหลี และวินยังตั้งเป้าหมายไว้ด้วยว่าถ้าได้ไปแข่งขันในรายการ WCG แล้วจะต้องชนะเลิศในการแข่งขันเกม SF ให้ได้

นอกจากเป้าหมายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของวินแล้ว ในฐานะนักเรียนวินตั้งใจว่าเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 แล้ว จะสอบเข้าสาขานิเทศศาสตร์ ภาควิชาภาษาอังกฤษ ที่

จุฬาลงกรณ์วิทยาลัย แต่เมื่อถามถึงการทำงานในอนาคตนั้นวินยังไม่ได้กำหนดเป้าหมายบอก เพียงแต่ว่ายังต้องการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปตราบที่ยังมี GIGABYTE ให้การสนับสนุน

ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ในหัวข้อนี้เป็นคำแนะนำในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คิดขึ้นเองจากประสบการณ์และเห็นว่าเรื่องนั้นสำคัญและอยากให้ผู้ที่สนใจจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ใช้เป็นแนวทางสู่ความสำเร็จ

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 1

ตัวร่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชายเกม Warcraft 3 DotA ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไว้ดังนี้ เขาอยากให้ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่าใช้อารมณ์ในการเล่น ซึ่งเหมือนกีฬาทุกชนิดที่เล่นกันเป็นทีม การใช้อารมณ์มีแต่จะทำให้เกิดผลเสียทั้งผลการเล่น และความสัมพันธ์ในทีม ซึ่งเหตุการณ์คล้ายกันนี้เคยเกิดขึ้นกับทีม Trust โดยเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันจากการที่เพื่อนร่วมทีมอารมณ์เสียใส่กันแล้วห้ามกันไม่อยู่ทำให้เพื่อนในทีมมีปากเสียงกันแต่ยังโชคดีที่เรื่องไม่บานปลายเพราะ เขาใช้ความใจเย็นและเป็นตัวแทนพยายามคุยไกล่เกลี่ยให้เพื่อนสุดท้ายเรื่องก็จบลงด้วยดี

ตัวรยังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอีกเรื่องคือ ระเบียบวินัย และความตรงต่อเวลาซึ่งเรื่องของการตรงต่อเวลาตัวรได้อธิบายไปแล้วในหัวข้อสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนเรื่องระเบียบวินัย เขาอธิบายเพิ่มเติมว่า

“นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หลายคนในหลายทีมเมื่อเล่นได้ดีก็จะประมาทไม่ฝึกซ้อม ทำให้ฝีมือไม่อยู่ในเกณฑ์ที่สม่ำเสมอ หรือบางคนพอเห็นว่าฝีมือตกก็พาลเลิกเล่น ไม่ฝึกซ้อมให้ฝีมือกลับคืนมา”

ซึ่งตัวรกล่าวต่อว่าการที่ฝีมือขึ้นหรือลงเป็นเรื่องธรรมดาที่นักกีฬาไม่ว่าประเภทไหนก็มีโอกาสเกิดขึ้นกับตัวเองได้ การฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอจะช่วยทำให้ฝีมือไม่ตก และช่วยให้ในช่วงที่ฝีมือตกไม่เล่นแยกว่าเกณฑ์จึงอยากให้ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ขยันในการฝึกซ้อม

นอกจากนั้นตัวยังทิ้งท้ายไว้ด้วยการเล่นเกมธรรมดากับการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นแตกต่างกันตรงที่ความคิด การเล่นเกมธรรมดาไม่ต้องคิดอะไรเล่นเพื่อสนุกสนานแต่การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องคิดตลอดในการแข่งขันและการฝึกซ้อมว่าจะต้องทำอะไรให้ชนะคู่แข่ง

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 2

เจ็บบนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงเกม Warcraft 3 DotA ได้ฝากข้อแนะนำสำหรับผู้สนใจอยากจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า อยากให้ทุกคนที่สนใจอยากเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เมื่อพร้อม คือให้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่รบกวนเงินของบิดามารดาเพื่อมาทำทีมในการซ้อมหรือเดินทางไปแข่งขัน และแนะนำสำหรับนักเรียน นักศึกษาที่สนใจจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้แบ่งเวลาให้ดีโดยออกไปทำกิจกรรมอย่างอื่นบ้าง อย่างเช่นไปเที่ยวกับเพื่อน กับครอบครัว และออกกำลังกาย เพราะตนเองเรียกได้ว่าเป็น เด็กที่ติดเกมคนหนึ่งในสมัยที่ยังเป็นนักศึกษาอยู่ซึ่งเมื่อ โตขึ้นรู้สึกเสียดายเวลา

สิ่งสุดท้ายที่เจ็บบฝากถึงผู้ที่อยากเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทุกคนว่าให้วางตัวให้ดีเพราะในปัจจุบันนี้การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ยังไม่เป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ ถ้าทำตัวไม่ดีไม่เหมาะสมคนอื่นจะมองว่าการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นการมั่วสุมกัน

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 3

วรรณนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงเกม Warcraft 3 DotA ได้ให้ข้อแนะนำในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แก่ผู้ที่สนใจว่า อยากให้ทุกคนที่สนใจให้มีความตั้งใจทั้งในการฝึกซ้อม และการแข่งขัน เพราะเธอเชื่อว่าถ้าตั้งใจแล้วย่อมประสบความสำเร็จ และยังคงพยายามควบคุมอารมณ์ของตนในการแข่งขันให้ได้ด้วย

นอกจากนั้นเธอยังแนะนำให้ผู้ที่สนใจลองลงแข่งขันเพื่อหาประสบการณ์จากการแข่งขันด้วย โดยเธอยังบอกอีกว่าความพยายามเป็นหัวใจสำคัญในการก้าวขึ้นมาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ดีได้ โดยให้ผู้สนใจพยายามในการพัฒนาการเล่นเพราะในเกม Warcraft 3 DotA มีจุดที่สามารถใช้สร้างความได้เปรียบในการแข่งขันได้หลายจุดถ้าเรานำมาใช้ได้ย่อมได้เปรียบกว่าคนอื่น

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 4

ผู้ฝึกกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกม SF ได้ให้คำแนะนำในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ว่า อยากให้ทุกคนเริ่มที่การแบ่งเวลาในการซ้อมและการเรียน และหน้าที่ต่าง ๆ ของตนเองให้เหมาะสมเสียก่อน ถ้าเป็นนักเรียน นักศึกษาควรดูว่าการฝึกซ้อมของเราทำให้เสียเวลาเรียน หรือเสียเวลาในการทบทวนการเรียนหรือไม่

นอกจากนั้นแล้วผู้ยังบอกเคล็ดลับในความสำเร็จว่า “ถ้าอยากเก่งขอให้ทุกคนหมั่นฝึกซ้อมอยู่เสมอ”

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์คนที่ 5

วินได้ให้คำแนะนำสำหรับผู้สนใจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า ให้กำหนดเป้าหมายที่พอจะเป็นไปได้ขึ้นมาก่อน จากนั้นต้องจริงจังในการฝึกซ้อมเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้น เช่นถ้าเป็นหน้าใหม่ อาจจะกำหนดเป้าหมายง่าย ๆ อย่างการผ่านรอบคัดเลือกในการแข่งรายการใหญ่ก่อน ทำการฝึกซ้อมอย่างจริงจัง เมื่อสำเร็จก็กำหนดเป้าหมายให้ยากขึ้นอย่างเป็นที่ 3 ที่ 2 หรือที่ 1

นอกจากนั้นแล้ววินยังฝากให้ผู้สนใจทุกคนนั้นมีวินัยในการฝึกซ้อมและรับฟังเพื่อนร่วมทีม โดยวินได้เน้นเรื่องการรับฟังเพื่อนร่วมทีมเป็นสำคัญเพราะวินเชื่อว่า “บางครั้งการที่คนนอกมองอาจจะดีกว่าที่เรามองด้วยตนเอง”

ข้อวิจารณ์

การวิจัยเรื่องภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทย กรณีศึกษาคือ นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทยที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขัน ซึ่งจะต้องเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มาไม่ต่ำกว่า 2 ปี ในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยได้รับรางวัลชนะเลิศในระดับประเทศหรือในระดับนานาชาติมาไม่ต่ำกว่า 2 ครั้ง และชื่อยกเว้นสำหรับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงเลือกกรณีศึกษาจากนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงที่มีชื่อเสียงจากการแข่งขันและมีเอกชนเป็นผู้สนับสนุน ทำการเก็บข้อมูลเชิงลึกกับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 5 คนและเพื่อนของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่สะดวกให้ข้อมูล มีวัตถุประสงค์เพื่อนศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทย และเพื่อศึกษาสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ

เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบประเด็นที่ควรนำมาวิจารณ์ดังนี้

ข้อค้นพบทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

การเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ถึงแม้ว่าจะมีผู้เล่นก้าวสู่การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า เป็นมืออาชีพและมีผู้สนับสนุน แต่มีผู้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่จะไปถึงจุดนี้ได้ โดยข้อมูลของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2553 อ้างใน อิทธิพลปริติประสงค์, 2554 ว่ามีประเทศไทยมีผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์กว่า 10 ล้านคน เมื่อนำมาเทียบกับข้อมูลของ Thaiespots, 2555 พบว่า ปัจจุบันเกมที่นิยมใช้เพื่อการแข่งกันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยนั้น มีอยู่ด้วยกัน 4 เกม คือ DotA , StarCraft2 , Point Blank และ SPECIAL FORCE ซึ่งแต่ละเกมจะประกอบไปด้วยผู้เล่นหลัก 5 คน ตัวสำรองหรือผู้จัดการทีมอีก 1-2 คน ยกเว้นเกม StarCraft2 เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ประเภทเดี่ยว โดยเกม DotA มีทีมที่มีผู้สนับสนุนทั้งหมด 10 ทีม เกม Point Blank มีทีมที่มีผลงานต่อเนื่อง 5 ทีม และ เกม SPECIAL FORCE มีทีมที่มีผลงานต่อเนื่อง 5 ทีม ส่วนเกม StarCraft2 มีผู้เล่นที่มีผลงาน 10 คน จะมีผู้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จและมีผลงานต่อเนื่องประมาณ 130 คน ซึ่งเป็นสัดส่วนเพียง 0.0013 เปอร์เซ็นต์ ของจำนวนผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ผู้ที่สนใจจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จึงควรทราบก่อนว่าผู้ที่ประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้นั้นมีจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับผู้เล่นเกมทั่วประเทศ ซึ่งแต่ละคนที่ประสบความสำเร็จต้องใช้เวลาฝึกฝนและพัฒนาฝีมือของตนเองอยู่เสมอ

ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

1. แนวคิดทางพุทธศาสนา

ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แต่ละคน ไม่ได้เป็นพรสวรรค์แต่กำเนิด แต่ทุกคนมีใจรักในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ทำการฝึกฝนพัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่อง ไม่ท้อแท้ท้อใจ และคิดปรับปรุงฝีมือตนเองอยู่ตลอดเวลา ซึ่งตรงกับคำสอนของพระพุทธเจ้าเรื่องอิทธิบาท 4 ซึ่งหมายความว่า ฐานของความสำเร็จ 4 ประการ อันได้แก่

ฉันทะ มีใจรัก คือ พอใจจะทำสิ่งนั้น และทำด้วยใจรัก ต้องการทำให้เป็นผลสำเร็จอย่าง ดีแห่งกิจหรืองานที่ทำ มิใช่สักว่าทำพอให้เสร็จ ๆ หรือเพียงเพราะอยากได้รางวัลหรือผลกำไร

วิริยะ พากเพียรทำ คือ ขยันหมั่นประกอบ หมั่นกระทำสิ่งนั้นด้วยความพยายาม เข้มแข็ง อดทน เอาธุระ ไม่ทอดทิ้ง ไม่ทอดยถ่ก้าวไปข้างหน้าจนกว่าจะสำเร็จ

จิตตะ เอาจิตฝึกใฝ่ คือ ตั้งจิตรับรู้สิ่งที่ทำ และทำสิ่งนั้นด้วยความคิด ไม่ปล่อยจิตใจ ฟุ้งซ่านเลื่อนลอย ใช้ความคิดในเรื่องนั้นบ่อย ๆ เสมอ ๆ ทำกิจหรืองานนั้นอย่างอุทิศตัวอุทิศใจ

วิมังสา ใช้ปัญญาสอบสวน คือ หมั่นใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญตรวจตราหาเหตุผล และตรวจสอบข้อที่ยังห้อยนเกินเลขบกพร่องขัดข้อง เป็นต้น ในสิ่งที่ทำนั้น โดยรู้จักทดลอง วางแผน วัตถุประสงค์วิธีแก้ไขปรับปรุง เป็นต้น เพื่อจัดการและดำเนินงานนั้นให้ได้ผลดียิ่งขึ้นไป

2. แนวคิดในทางจิตวิทยา

นอกจากแนวคิดทางพุทธในเรื่องอิทธิบาท 4 แล้วหากมองในด้านจิตวิทยา การก้าวสู่ ความสำเร็จของนักกีฬาโอลิมปิกส์เป็นไปตาม ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (1970) ด้วยเช่นกัน โดยเห็นได้จากนักกีฬาโอลิมปิกส์ที่เป็นกรณีศึกษาได้รับการตอบสนอง ใน ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความปลอดภัย และความต้องการความรักและความ เป็นเจ้าของจาก ครอบครัว และคนรอบข้าง รวมไปถึงการมีผู้สนับสนุนในเรื่องค่าใช้จ่ายในการ ฝึกซ้อมและการแข่งขัน ทำให้นักกีฬาโอลิมปิกส์รู้สึกพึงพอใจกับความต้องการทั้งสามด้าน แล้ว จนแสวงหาความต้องการขั้นต่อไปคือการได้รับความนับถือยกย่อง ซึ่งได้เป็นแรงจูงใจให้ นักกีฬาโอลิมปิกส์ทำการฝึกซ้อมและทำผลงานให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันเพื่อให้ ตนเองรู้สึกว่สิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จและ ผู้คนยอมรับในความสามารถของตนเอง เมื่อทำ ได้สำเร็จแล้วจึงแสวงหาความต้องการขั้นต่อไป คือขั้นความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง คือ การคงสภาพการของความเป็นนักกีฬาโอลิมปิกส์ของตนเองรวมและพัฒนาความสามารถเพื่อ แสวงหาความสำเร็จจากการเป็นนักกีฬาโอลิมปิกส์ต่อไป ซึ่งจากการศึกษาก็พบว่า เจียบ นักกีฬาโอลิมปิกส์หญิงมีความรู้สึกส่วนตัวว่า ไม่สามารถประสบความสำเร็จขั้นสูงขึ้นไป ได้ จนเลิกเล่นกีฬาโอลิมปิกส์ในภายหลัง

จากผลการวิจัยพบว่านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง โดยเห็นได้จากความพยายามในการฝึกซ้อม และคิดแผนการในการเอาชนะคู่แข่ง และเมื่อนักกีฬาได้ประสบความสำเร็จแล้วก็ยังมุ่งหวังความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต่อไปอีก โดยนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีคุณลักษณะตาม ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ McClelland (1969) ดังนี้

1. ความต้องการความสำเร็จ พบว่านักกีฬามีความต้องการความสำเร็จมาก โดยเห็นได้จาก การชอบการแข่งขัน และความท้าทาย และต้องการการประเมินเพื่อพัฒนา
2. ความต้องการความผูกพัน พบว่านักกีฬามีความต้องการความผูกพันสูง ดังเห็นได้จาก การที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีความคิดเห็นว่าการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีมและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิก และควบคุมการใช้อารมณ์กับเพื่อนร่วมทีม
3. ความต้องการอำนาจ พบว่านักกีฬามีความต้องการอำนาจต่ำ เห็นได้จากการที่นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชอบการเล่นเป็นทีม

3. การได้รับการสนับสนุน

นอกจากนั้นแล้วยังเห็นได้ว่าการได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเอกชนของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยผลักดันให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไม่ต้องกังวลเรื่องค่าใช้จ่ายทั้งในการฝึกซ้อมและการเดินทางไปแข่งขันในต่างประเทศ ซึ่งคล้ายกับชีวิตของครอบครัวนักกีฬาเทนนิสของประเทศไทย หรือครอบครัวศรีชาพันธุ์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเอกชนตั้งแต่วัยเด็กทำให้ทั้งครอบครัวสามารถมุ่งมั่นฝึกซ้อม และมีผลงานการแข่งขันระดับเยาวชนถึงระดับชาติ และสะสมประสบการณ์จนก้าวสู่ระดับโลก (ชนะชัย ศรีชาพันธุ์, 2546)

ความแตกต่างระหว่างนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และผู้ติดเกม

1. การรับรู้ปัญหาและการแก้ไขปัญหา

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะแตกต่างจากผู้ติดเกม ถึงแม้จะประสบปัญหาที่คล้ายกันกับผู้ติดเกม เช่น ปัญหาความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรือความสัมพันธ์กับเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ที่ศึกษาเรื่องพฤติกรรมและผลกระทบ

ของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่ผู้เสพติดเกมจะมีปัญหาในเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคมและครอบครัวข้างจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกมที่ช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว และพบด้วยว่าการตระหนักรู้และรับทราบถึงภาวะการเสพติดเกมของผู้เสพติดเกมนั้น ไม่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขพฤติกรรมในการเล่น แต่จากการศึกษาครั้งนี้พบว่านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีความต้องการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

2. การจัดการอารมณ์และความก้าวร้าว

นอกจากนี้การศึกษาอื่นยังพบว่าการเล่นเกมนำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เช่นบทความของ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน (2555) เรื่องเด็กติดเกมส์ รายงานว่าองค์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันยืนยันได้ว่า การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างชัดเจนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และยังพบว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นลดลง แต่ผลกระทบดังกล่าวยังขึ้นอยู่กับปัจจัยอีกหลายประการ เช่น อายุ เพศ เชื้อชาติ ปัญหาบุคลิกภาพ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม และครอบครัว เป็นต้น แต่จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการเล่นเกมของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไม่ทำให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรง อีกทั้งยังช่วยให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเอาชนะคู่แข่ง ถึงแม้ว่าเกมที่ใช้แข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นเกมที่มีลักษณะของการใช้ความรุนแรงโดยเฉพาะเกม SPECIAL FORCE ที่เป็นเกม FPS หรือเกมยิงในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งการที่ผลการวิจัยครั้งนี้ไม่สอดคล้องกับบทความดังกล่าวอาจเกิดจากรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงทั่วไปกับการเล่นเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแข่งขัน และการเล่นแบบเดียวกับการเล่นแบบทีม อาจทำให้นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องใช้ความคิดและการควบคุมอารมณ์มากกว่า ใช้ความก้าวร้าวในการเอาชนะคู่แข่ง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษานักกีฬาลีหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย เป็นการศึกษาเพื่อค้นหาเนื้อหาสาระในเชิงลึกของนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อให้ผู้สนใจในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต หรือผู้สนใจพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จได้นำไปปรับใช้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย และศึกษาสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ต และข้อเสนอแนะในการเล่นอีสปอร์ต โดยสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จในการเล่นอีสปอร์ตที่เป็นที่นิยมสองเกมคือ เกม Warcraft 3 DotA และ เกม SPECIAL FORCE โดยเลือกนักกีฬาอีสปอร์ต 5 คน โดยเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจากเกม Warcraft 3 DotA 3 คน และจากเกม SPECIAL FORCE 2 คน และเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากเพื่อนของนักกีฬาอีสปอร์ตที่สะดวกในการให้ข้อมูลจำนวน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม กับนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จทั้ง 5 คน และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการกับเพื่อนของนักกีฬาอีสปอร์ตที่สะดวกให้ข้อมูลจำนวนหนึ่ง ผู้วิจัยนัดนักกีฬาอีสปอร์ตสัมภาษณ์ในวันที่นักกีฬาอีสปอร์ตมีการแข่งขัน หรือการฝึกซ้อม เพื่อเก็บข้อมูลในประเด็นภูมิหลังของนักกีฬาอีสปอร์ตได้แก่ เรื่องข้อมูลพื้นฐาน การเข้ามาสู่เส้นทางของนักกีฬาอีสปอร์ต และประเด็นปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในเรื่องการฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นอีสปอร์ต การเผชิญและแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของนักกีฬาอีสปอร์ต การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นอีสปอร์ต และการได้รับการสนับสนุน นอกจากนี้ยังเก็บข้อมูลเรื่องสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ต และข้อเสนอแนะในการเล่นอีสปอร์ต บันทึกลงในเครื่องอัดเสียงและลงในแบบสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ต และสังเกตชีวิตในแต่ละวันในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจากการแข่งขันและการฝึกซ้อมรวมถึงการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพิ่มเติมจากเพื่อนของนักกีฬาอีสปอร์ต

เพื่อนำไปบันทึกลงในแบบบันทึกภาคสนาม การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบข้อมูลจะดำเนินไประหว่างการเก็บข้อมูลในแต่ละวันที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และขอเบอร์โทรศัพท์หรือ E-mail ในการติดต่อสอบถามเพิ่มเติมในข้อสงสัยที่อาจพลาดการเก็บ หลังจากการเก็บข้อมูลเสร็จสิ้นผู้วิจัยทำการถอดเสียงจากเครื่องบันทึกเป็นตัวอักษรจากนั้นเอาข้อมูลที่ได้อีกทั้งหมดมาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อจัดเรียง และจัดกลุ่ม แยกประเภทเนื้อหา และสรุปความที่ได้จากการวิเคราะห์ จากนั้นนำเสนอข้อมูลในแบบการเล่าเรื่อง ซึ่งสรุปเนื้อหาได้ดังนี้

1. ภูมิหลังของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐาน และเส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

1.1. ข้อมูลพื้นฐาน

ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ไทยที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ศึกษาประกอบด้วยนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เกม Warcraft 3 DotA 3 คน เป็นชาย 1 และ หญิง 2 และเกม SPECIAL FORCE 2 คน เป็นชาย 2 คน ทั้งหมดเป็นคนกรุงเทพฯ ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดามารดา 4 คน นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีทั้งวัยทำงานและ วัยเรียนในระดับปริญญาตรี

1.2. เส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

สำหรับเส้นทางของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของแต่ละคนนั้น พบว่า นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 4 คนเริ่มต้นจากการเล่นเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่อง PlayStation 2 ในส่วนของเกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ พบว่านักกีฬาเล่นเกมทั้งแบบออนไลน์ และออฟไลน์ ก่อนที่จะมาเล่นเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะเล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนในมหาวิทยาลัย หรือเพื่อนที่รู้จัก สำหรับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงนั้นเริ่มจากการที่มีผู้เห็นความสามารถในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบกับการมีชื่อเสียงในแวดวงนักกีฬา รวมถึงเห็นความสนใจในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จึงถูกชักชวนให้เข้าร่วมทีมเพื่อการแข่งขันในที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นเกมที่ร้านคอมพิวเตอร์ก่อน จากนั้นจึงเล่นเกมจากที่บ้านของตนเอง และมีนักกีฬา 1 คนที่เล่นเฉพาะที่บ้านของตนเอง สำหรับการเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีเหตุผลที่แตกต่างกัน โดยนักกีฬา

อิเล็กทรอนิกส์ชายทั้งสามคนมีความตั้งใจเข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์โดยตรงซึ่งพบว่านักกีฬาทราบว่าเกมที่มีความนิยมนั้น มักถูกนำมาจัดการแข่งขัน และมีการเตรียมพร้อมก่อนจะเข้ามาเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าแข่งขันชิงรางวัล ส่วนรางวัลที่คาดหวังนั้นมีทั้งเงินรางวัลและชื่อเสียงจากการแข่งขัน สำหรับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงนั้น เริ่มเข้ามาเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากการถูกชักชวนเนื่องจากมีชื่อเสียงในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อยู่ก่อนแล้ว และด้วยการแสดงออกถึงความสนใจในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างมากจึงมีรุ่นพี่นักกีฬาชักชวนให้เข้าร่วมการแข่งขัน

2. ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ประกอบด้วย การฝึกซ้อมและการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และการได้รับการสนับสนุน

2.1 การฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

สำหรับการฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้น ช่วงก่อนจะเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นั้น นักกีฬาเกม Warcraft 3 DotA จะมีการฝึกฝนที่คล้ายกัน โดยฝึกพื้นฐานในการควบคุมตัวละคร จากนั้นเริ่มทำความเข้าใจในการเล่นด้วยตนเอง นอกจากนั้นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ยังใช้วิธีฝึกฝนทักษะกับเพื่อนที่เป็นนักกีฬาด้วยกันจนเกิดความชำนาญ ส่วนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกม SPECIAL FORCE มีพื้นฐานจากการเล่นเกมที่คล้ายกับเกม SPECIAL FORCE มาก่อน จนเทคนิคค่อยซึมซับจากประสบการณ์ในการเล่น โดยนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดไม่มีการกำหนดเวลาในฝึกซ้อมแต่อย่างใด และภายหลังจากที่ได้เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้ว นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีการฝึกซ้อมอยู่ 2 ลักษณะคือ (1) ทำการออนไลน์ฝึกซ้อมกับเพื่อนร่วมทีม และ (2) ทำการฝึกซ้อมที่ร้านอินเทอร์เน็ตเรียกว่าการฝึกซ้อมแบบออฟไลน์ โดยทุกคนจะมีการกำหนดเวลาในการฝึกซ้อมซึ่งนักกีฬาแต่ละคนจะกำหนดเวลาฝึกซ้อมแตกต่างกัน รายละเอียดของการฝึกซ้อมส่วนใหญ่เป็นการฝึกซ้อมทีมกับทีมนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อื่น โดยมีเป้าหมายในการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาแผนการเล่น และฝึกฝนในจุดที่ทำให้ได้เปรียบคู่แข่ง โดยนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะทำการฝึกซ้อมทุกวัน ยกเว้นติดภารกิจส่วนตัว เช่นมีการสอบ หรือทำธุระอื่น ๆ สามารถยกเว้นการซ้อมได้ หลังจากเสร็จการฝึกซ้อมจะมีการหารือกันถึงการฝึกซ้อมที่ผ่านมาว่าตรงไหนที่ยังต้องแก้ไข

2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีปัญหาในช่วงแรกของการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากนั้นทุกคนสามารถแก้ไขปัญหาได้ โดยปัญหาที่พบบคือนักกีฬามีทัศนคติไม่ตรงกันกับครอบครัวและคนรอบข้างในเรื่องการการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยนักกีฬาส่วนใหญ่แก้ปัญหาด้วยกันแบ่งเวลาในการเรียนให้ดี และพยายามพิสูจน์ให้ครอบครัวและคนรอบข้างเห็นถึงเข้าใจความสำคัญในการเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนั้นพบว่ามีนักกีฬาหนึ่งคนที่ไม่พบปัญหาจากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในส่วนของอุปสรรคที่นักกีฬาพบได้แก่ อุปสรรคจากเวลาที่ไมตรงของเพื่อนร่วมทีม อารมณ์ของเพื่อนร่วมทีม อุปสรรคจากระบบอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่ช้ากว่าประเทศอื่นที่เป็นคู่แข่งหรือคู่แข่ง และความเป็นเพศหญิงเป็นอุปสรรค และการใช้โปรแกรมโกงการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

2.3 การเรียนรู้ที่ได้จากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้เรียนรู้หลายเรื่องดังนี้ เรื่องของการรักษาเวลาและการตรงต่อเวลา เรื่องของการทำทีมและการควบคุมอารมณ์ และเรียนรู้ในการวางตัวทั้งในการแข่งขันและนอกการแข่งขันเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

2.4 การได้รับการสนับสนุน

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้รับการสนับสนุนจากภาคเอกชน ซึ่งเป็นผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยให้การสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการแข่งขัน และค่าใช้จ่ายการฝึกซ้อม โดยจำนวนเงินที่ได้รับในการสนับสนุนไม่สามารถเปิดเผยได้เพราะเป็นสัญญากับผู้ให้การสนับสนุน โดยนักกีฬาทั้งหมดได้รับอุปกรณ์ในการแข่งขัน เช่น เสื้อทีม คีย์บอร์ด เมาส์ และที่รองเมาส์ นักกีฬาส่วนใหญ่ไม่ทราบรายละเอียดการสนับสนุนด้านการเงิน โดยมีผู้จัดการทีมดูแลด้านการเงิน นอกจากนั้นนักกีฬาส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวที่อนุญาตให้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ในระหว่างที่นักกีฬายังเป็นนักศึกษาอยู่ และพบว่ามีเพื่อนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์รายหนึ่งได้รับการสนับสนุนจากสถานศึกษา

3. สิ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จ

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดมีชื่อเสียงในหมู่ผู้สนใจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยทุกคนยังเคยถูกสัมภาษณ์เพื่อนำบทสัมภาษณ์ลงในหนังสือเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และนักกีฬาบางคนได้รับเชิญไปเปิดตัวเกมออนไลน์ นอกจากนี้ นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชายได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันจำนวนหนึ่ง

4. เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทุกคนหวังอันดับในการแข่งขันโดยจะแตกต่างกันไปเช่น หวังในอันดับ 1 ในระดับโลก อันดับ 1 ในประเทศ โดยมีนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หญิงไม่หวังในอันดับเพียงแต่หวังให้มีผู้หญิงหันมาสนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น นอกจากนี้เป้าหมายในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนั้นยังพบว่านักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์บางคนมีความคาดหวังว่าจะศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาที่สนใจ โดยมีนักกีฬาบางคนคาดหวังว่าเมื่อเลิกเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วจะทำหน้าที่อื่น ๆ ในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เช่น ผู้จัดการทีม หรือผู้ฝึกสอนนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

5. ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ให้คำแนะนำที่หลากหลายกับผู้สนใจการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีเรื่องของการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอเป็นสิ่งสำคัญซึ่งนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทุกคนกล่าวถึง ลำดับต่อมาคือเรื่องของควบคุมอารมณ์และการรับฟังเพื่อน การแบ่งเวลาในการทำหน้าที่และกิจกรรมอย่างอื่นเช่น การแบ่งเวลาเรียน การออกกำลังกาย และไปเที่ยว นอกจากนี้แล้วนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ยังฝากให้ผู้สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ช่วยกันวางตัวให้เหมาะสมกับการในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพื่อภาพลักษณ์ที่ดีต่อวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีข้อดีหลายประการที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะหลายประการดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจ

ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรทราบว่า การเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ประสบความสำเร็จมีปัจจัยส่งเสริมหลายประการ เช่น ได้รับการสนับสนุน การฝึกซ้อมที่ต่อเนื่อง รวมไปถึงถึงสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆที่ประสบได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรเลือกกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เล่นให้ถูกต้อง คือเลือกจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการยอมรับและมีการจัดแข่งขันบ่อยครั้ง

ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทุกวัยควรแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆในชีวิตของตนเองอย่างเหมาะสม เพราะการเล่นเกมนักถูกสังคมมองว่าเป็นกิจกรรมสิ้นเปลืองเวลา

ผู้ที่สนใจเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรวางตัวให้เหมาะสมในการแข่งขัน เนื่องจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มักถูกจับตามองจากสังคม การทำพฤติกรรมที่ไม่สมควร เช่น การสูบบุหรี่ ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ หรือพูดไม่สุภาพ ในสถานที่ที่จัดการแข่งขัน นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดที่เข้าแข่งขันจะถูกรับว่ามีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมไปด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง

ผู้ปกครองควรทำความเข้าใจกิจกรรมของบุตรหลานว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีความแตกต่างกัน และเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่นิยมในการแข่งขันมีอยู่จำกัด ควรแน่ใจว่ากิจกรรมที่บุตรหลานทำ เป็นการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือเล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย

ผู้ปกครองควรให้การสนับสนุนและให้กำลังใจบุตรหลานในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงชี้แนะเรื่องการแบ่งเวลาให้กับการศึกษาอย่างเหมาะสม

ผู้ปกครองควรทำความรู้จักสมาชิกนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในทีมของบุตรหลานเพื่อเป็นการสอดส่องบุตรหลานของท่านอีกทางหนึ่ง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ควรมีหน่วยงานเข้ามากำหนดว่าเกมคอมพิวเตอร์เกมไหนที่จัดเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้สนใจและผู้ปกครองมีข้อมูลในการเลือกและสนับสนุนในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ควรจัดตั้งหน่วยงานที่เป็นกลางคอยดูแล เช่น สมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อป้องกันความไม่เป็นธรรมจากการได้รับสนับสนุนจากบริษัทเอกชนของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

หน่วยงานในแวดวงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรจัดกิจกรรมนำเสนอการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างมืออาชีพ เพื่อสร้างความคิดที่ถูกต้องในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

สังคมควรมีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ใหม่ เพื่อป้องกันการสับสนระหว่างการเล่นเกม การติคเกม และการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

4. ข้อเสนอแนะสำหรับนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรทำความเข้าใจเงื่อนไขสัญญาที่ได้ทำกับผู้ให้การสนับสนุน เพื่อให้ความเป็นธรรมกับตนเองเพราะ การทำหน้าที่เป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ต้องเสียเวลา และเสียโอกาสบางอย่างไป

นักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ควรมีการวางแผนอนาคตด้วยดีถึงแม้ว่าการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จะสามารถเลี้ยงชีพได้ในระดับหนึ่งแต่เกมที่นิยมเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มีการเปลี่ยนแปลงได้เสมอควรวางแผนฝึกซ้อมเกมใหม่ หรือวางแผนในการทำอาชีพอื่นไว้ด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาในเชิงลึกเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว

จากการศึกษาพบว่านักกีฬาโอลิมปิก 4 ใน 5 มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวหรือเพื่อนสนิท ถึงแม้ว่านักกีฬาโอลิมปิกที่เป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้จะสามารถจัดการกับปัญหาดังกล่าวได้ แต่นักกีฬาโอลิมปิกที่เหลืออาจกำลังเผชิญปัญหานี้

2. ควรมีการศึกษาผลทางธุรกิจที่เกิดจากการสนับสนุนนักกีฬาโอลิมปิก

การศึกษาครั้งนี้พบว่านักกีฬาโอลิมปิกที่ประสบความสำเร็จจะได้รับการสนับสนุนจากผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ จึงควรมีการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจสนับสนุนนักกีฬาโอลิมปิกใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจเพื่อให้การสนับสนุนนักกีฬาโอลิมปิก หรือใช้นักกีฬาโอลิมปิกเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมเพื่อประโยชน์ของกิจกรรมนั้น

3. ควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติชีวิตของอดีตนักกีฬาโอลิมปิกที่เคยประสบความสำเร็จ

เพื่อให้เป็นข้อมูลเพิ่มเติมต่อไปสำหรับผู้ที่เป็นนักกีฬาโอลิมปิก ได้ศึกษานักกีฬาโอลิมปิกที่เคยประสบความสำเร็จในอดีตและปัจจุบันเลิกเล่นกีฬาโอลิมปิกแล้ว การเป็นนักกีฬาโอลิมปิกส่งผลต่อชีวิตในขณะที่เป็นนักกีฬาโอลิมปิกและหลังเป็นนักกีฬาโอลิมปิกอย่างไรบ้าง

4. ควรมีการศึกษาความก้าวร้าวของนักกีฬาโอลิมปิกและการควบคุมอารมณ์

เนื่องจากมีงานวิจัยหลายชิ้นพบว่าการเล่นคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมใดเกมหนึ่งและเกมที่เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเล่นมักไม่ใช่เกมที่ใช้แข่งขันกีฬาโอลิมปิก ในขณะที่นักกีฬาโอลิมปิกที่เป็นกรณีศึกษามักเน้นย้ำว่าการเล่นกีฬาโอลิมปิกจะต้องควบคุมอารมณ์ของตนเองเสมอซึ่งน่าจะแตกต่างกับผลงานวิจัย จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมว่าการเล่นเกมที่ใช้แข่งขันกีฬาโอลิมปิกและการเล่นกีฬาโอลิมปิกมีผลต่อผู้เล่นในด้านของอารมณ์และจิตใจของผู้เล่นอย่างไร

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

- กมลวรรณ คงทรัพย์. 2551. **ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จามจรี โอภาสภานุมาส. 2546. **ศึกษาประวัติชีวิตและผลงานด้านการแพทย์แผนไทยของประกอบ อุบลขาว.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา, มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- จิรภาส เหมือนหม้อ. 2548. **ชีวิตและการบริหารสถานศึกษาแก่นำปฏิรูปการเรียนรู้ กรณีศึกษาโรงเรียนอนุบาลอุดรดิตถ์.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- จุฬารัตน์ บุญบงก์. 2550. **ชีวิตชาวหอหญิง: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
- ฉัตรรพี เกษมสันต์ ณ อุทธยา. 2550. **เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA.** วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ซัชชัย โกมารทัต. 2549. **กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.** กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- ชาย โพธิ์สิตา. 2550. **ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งฯ.
- ชนะชัย ศรีชาพันธุ์. 2546. **ปั้นลูกให้เป็นแชมป์.** กรุงเทพฯ : เนชั่น มัลติมีเดีย.
- ดรุณย์ มาเป็ง. 2553. **กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sport).** (Online). www.estc.in.th., 15 กันยายน 2553.

คณฤดี คຸ້มพล. 2547. การศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

บริษัททรูดิจิทัลพลัส. 2553. **Gold Desperado** กระบอกรุ่นนี้สำหรับแชมป์เท่านั้น. (Online). www.gg.in.th, 11 กรกฎาคม 2554.

ปิยุบล ตั้งชนธานีข. 2553. “สมาคมเกม มาตรฐานใหม่ ยกระดับวงการ.” ไทยรัฐออนไลน์ (Online). <http://www.thairath.co.th>, 2 กันยายน 2553.

พระมหาสมเกียรติ พวงไข. 2552. วิถีชีวิตและการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมของนักมวยไทย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ไพเราะ เลิศวิราม. (บรรณาธิการ). 2553. “เกมออนไลน์ปี 53: มูลค่าตลาดขยายตัว 14% แต่กลุ่มผู้เล่นเริ่มอิ่มตัว.” **POSITIONING** (Online). <http://www.positioningmag.com>, 5 กันยายน 2553.

มันทนารถณ์ ไชยสาร. 2546. ประวัติชีวิตและผลงานทางการศึกษานอกระบบของ ดร.โกวิท วรพิพัฒน์. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ยีน ภู่วรรณ และ ณัษ ภู่วรรณ. 2550. **รู้ทันเกมคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ: คิวบิกครีเอทีฟ.

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน. 2555. **Game Addiction: The Crisis and Solution**. (Online). <http://www.ramamental.com>, 10 เมษายน 2555.

ศรินทิพย์ เทียนเงิน. 2550. **ชีวิตการทำงานของอาชีพนักมวยไทย**. สารนิพนธ์พัฒนาแรงงานและสวัสดิการมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. 2553. “เกมออนไลน์ปี’ 53: มูลค่าตลาดขยายตัว 14%... แต่กลุ่มผู้เล่นเริ่ม ‘อิ่มตัว’ มองเศรษฐกิจ (Online). <http://www.kasikornresearch.com>, 7 กันยายน 2553.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550. **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบ พ.ศ. 2550-2554**. 19 ตุลาคม 2549.

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. 2541 **จิตวิทยาการกีฬา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

สุภางค์ จันทรวานิช. 2549. **วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อิทธิพล ปรีดีประสงค์. 2554. “เทพ ๔ องค์ ประสูตทางออกสำหรับเด็กเล่นเกม : จุดเปลี่ยนวิกฤติ เป็นโอกาส.” แหล่งเรียนรู้ทำหนังสือและสารสนเทศแห่งประเทศไทย (Online). <http://www.milthailand.org>, 20 มีนาคม 2555.

อุษา ดวงสา. 2537. **การวิจัยเชิงคุณภาพ: ทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ในการศึกษาและสังคมสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ASTV ผู้จัดการออนไลน์. 2553. **BIG Festival 2010 เปิดศึกประชัน ESTC** (Online). <http://www.manager.co.th/game/viewnews.aspx?newsID=9530000137640>, 16 ตุลาคม 2553.

McClelland, D. C. 1969. **Motivating economic achievement**. New York : Free Press.

Henry, E. L. 2011. “electronic game.” **Britannica Online Encyclopedia** (Online). <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/183800/electronic-game>, 5 มกราคม 2554.

I3 Technology for life. 2554. **nVIDIA ร่วมกับ ARC จัดการแข่งขันเกมส์ DotA ผ่านร้าน Internet Café แล้ววันนี้** (Online). <http://beta.i3.in.th/content/view/4560>., 6 มกราคม 2554.

- International Olympic Committee. 2009. **Evaluation criteria for sports and disciplines** (Online). www.olympic.org/Documents/Reports/EN/en_report_813.pdf, December 20, 2010.
- Marion, L. D. 1982. **Ethnographic Research: Theory and Application for Modern Schools and Societies**. New York: Greenwood Publishing Group, Inc.
- Maslow, A. H. 1970. **Motivation and personality**. New York : Harper.
- Olympic Council of Asia. 2009. **Asian Indoor Games 2009** (Online). www.ocasia.org, March 10, 2011.
- THAI ESPORTS. 2555. **ทีมผู้เล่น** (Online). <http://www.thaiesports.com/team.php>, 10 มีนาคม 2555.
- YIN, R. K. 1989. **Case study research: design and methods**. Newbury Park, Calif: Sage.





คำศัพท์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ตารางผนวกที่ 1 คำศัพท์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

คำศัพท์	ความหมาย
World Cyber Game (WCG)	การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในระดับโลกซึ่งจะมีการแข่งขันขึ้นทุกปี เริ่มจัดครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 2001 ที่สาธารณรัฐเกาหลี โดยเกมที่ใช้ในการแข่งขันจะมาจากการโหวตจากนักเล่นเกมทั่วโลกโหวตผ่านเว็บไซต์ของ WCG
Thailand Game Show 2010 (TGS 2010)	งานจัดแสดงโชว์เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย จัดโดยบริษัท โชว์ไว้ใจ จำกัด โดยมีนายพงศ์สุข หิรัญพุกภัย หรือคุณหนู่ย พิธีกรรายการ IT ชื่อตั้งเป็น กรรมการผู้จัดการ โดยภายในงานมีการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ประกวดการแต่ง Cosplay และโชว์เกมคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการและมีจำหน่ายในประเทศไทย
First-person Shooter (FPS)	ประเภทหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์ ที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม โดยเห็นสภาพแวดล้อมในเกมเสมือนมองด้วยตาของตนเอง ส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมที่ตัวละครถืออาวุธประเภทปืน เข้าทำร้ายผู้อื่น เกมประเภทนี้มักจะถูกมองว่า ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรง
Real-time Strategy (RTS)	ประเภทหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์ โดยเกมประเภทนี้จะเป็นเกมสงครามซึ่งผู้เล่นรับหน้าที่ในการควบคุมกองกำลังเข้าทำลายกองกำลังของอีกฝ่าย ซึ่งการดำเนินการในเกมของทั้งสองฝ่ายสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา
Sports Game (เกมกีฬา)	ประเภทหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีเนื้อหาจากกีฬาต่าง ๆ เช่นฟุตบอล, บาสเกตบอล, กอล์ฟ เป็นต้น โดยผู้เล่นควบคุมตัวละครที่เป็นนักกีฬาที่ละ 1 ตัวและมีคอมพิวเตอร์ช่วยควบคุมตัวอื่น ๆ เพื่อเอาชนะคู่แข่ง โดยกติกาการแข่งขันส่วนมากจะเป็นกติกาดิจิทัลที่กีฬาชนิดนั้น ๆ ใช้แข่งขัน ยกเว้นบางเกมที่เพิ่มความเหนือจริงเข้าไปเพื่อความสนุกสนานกติกาจะถูกปรับเปลี่ยนไป
Warcraft 3	ชื่อเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเกม RTS โดย Warcraft 3 เป็นภาคที่ 3 ของเกม Warcraft ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการรุกรานของปีศาจที่ต้องการทำลายโลก โดยเนื้อเรื่องในภาคนี้ เป็นเรื่องราวของการต่อสู้สี่เผ่าพันธุ์ ประกอบไปด้วยมนุษย์

ยักซ์ ฟี และเอลฟ์

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
Warcraft 3 (ต่อ)	ซึ่งถูกชักจูงจากอำนาจที่ปีศาจยื่นให้เข้าสู่รบกัน โดยผู้เล่นจะทำการรวบรวมทรัพยากรและพัฒนาฐานทัพเพื่อสร้างกองทัพไปรุกรานคนอื่นหรือป้องกันตนเอง โดยจุดเด่นของเกม Warcraft 3 คือสามารถมีแม่ทัพซึ่งมีความสามารถพิเศษและสามารถพัฒนาตัวเองให้เก่งกว่าทหารทั่วไปได้ และในเกม Warcraft ทุกภาคผู้เล่นสามารถสร้างแผนที่และกำหนดภารกิจขึ้นใหม่เพื่อเล่นกันเองในหมู่ผู้เล่นผ่านการออนไลน์ หรือ LAN ได้
Warcraft 3 DotA	เป็นหนึ่งในแผนที่และภารกิจที่ถูกสร้างขึ้นจากเกม Warcraft 3 โดยอ้างอิงเนื้อเรื่องส่วนหนึ่งจาก Warcraft 3 โดยผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นสองฝ่าย ตั้งแต่ฝ่ายละ 1-5 คน โดยผู้เล่นควบคุมแม่ทัพ หรือที่เรียกว่า Hero คนละ 1 ตัว โดยจะปกป้องฐานซึ่งควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ที่เป็นพันธมิตรกับตน และบุกทำลายฐานของคอมพิวเตอร์อีกฝ่ายให้ได้ โดยภายในฐานของคอมพิวเตอร์แต่ละฝ่ายจะมีโบราณสถานสำคัญถ้าถูกทำลายจะทำให้ผู้เล่นฝ่ายนั้นแพ้ทันที ซึ่งถือว่าเป็นป่า ในแผนที่ Warcraft 3 DotA จะมีลักษณะเป็นป่า และถูกปกคลุมไปด้วยหมอกสีดำและหมอกที่บดบังการมองเห็นของผู้เล่นผู้เล่นจะมองเห็นเฉพาะบริเวณที่มี hero ที่ควบคุมหรือสิ่งที่พันธมิตรควบคุมเท่านั้น โดยฐานฝ่ายที่ 1 จะอยู่มุมซ้ายล่าง และอีกฝ่ายอยู่ขวาบน โดยมีสามเส้นทางไปสู่ฐานของอีกฝ่าย เส้นทางแรก คือ ตรงกลางจากหน้าฐานหนึ่งไปอีกฐานหนึ่ง เส้นทางที่สองจากซ้ายของฐานไปสุดขอบแผนที่แล้วหักมุม 90 องศาไปฐานอีกฝั่ง เส้นทางที่สองเริ่มจากทางขวาและเหมือนกันเส้นทางที่สอง โดยระหว่างเส้นทางทั้งสามจะขนานไปด้วยแนวป่าซึ่งสามารถเดินลัดและเข้าไปหลบการโจมตี หรือซุ่มโจมตีได้ โดยตามเส้นทางแต่ละเส้นก่อนถึงฐานจะมี ป้อมปราการที่จะโจมตีฝ่ายตรงข้ามที่เข้ามาในเขต มีทั้งหมด 2 ป้อมปราการก่อนถึงฐาน บนฐานจะมีป้อมปราการอีก 1 ป้อม และหน้าโบราณสถานแต่ละฝ่ายจะมีป้อมปราการอีก 2 ป้อม โดยผู้เล่นจะไม่สามารถทำลายป้อมปราการที่อยู่ด้านในได้ถ้าป้อมปราการที่อยู่ชั้นนอกยังไม่ถูกทำลาย และไม่สามารถทำลายโบราณสถานได้ถ้า ป้อมปราการหน้าโบราณสถานยังไม่ถูกทำลาย ในเกม Warcraft 3 DotA คอมพิวเตอร์นอกจากจะควบคุมสิ่งก่อสร้างเช่นป้อมปราการแล้วยังควบคุมกองกำลังส่วนหนึ่งซึ่งจะถูกปล่อยออกมาทุก ๆ 1 นาที

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
Warcraft 3 DotA(ต่อ)	<p>ในทุกเส้นทางซึ่งเรียกว่า Creep ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นที่เป็นพันธมิตรต่อสู้กับอีกฝ่ายโดย Hero ใน Warcraft 3 DotA จะถูกแบ่งเป็นสามประเภทคือ Strength(Str) Agility(Agi) และ Intelligence(Int)</p> <p>Str มี hero 42 แบบ hero ประเภทนี้จะมีพลังชีวิตเยอะกว่าประเภทอื่น แต่จะโจมตีช้า</p> <p>Agi มี hero 41 แบบ Hero ประเภทนี้จะโจมตีเร็วกว่าประเภทอื่น แต่พลังชีวิตจะน้อย</p> <p>Int มี Hero 45 แบบ Hero ประเภทนี้จะเน้นใช้ทักษะพิเศษในการโจมตีหรือป้องกันตัว ทำให้พลังโจมตีต่ำและโจมตีช้า</p> <p>การเล่นทั่วไปจะเล่นทีละ 5 คน โดยแต่ละคนจะเลือก Hero คนละแบบ ไม่ซ้ำกัน ส่วนในการแข่งขันจะมีการพิมพ์คำสั่ง -cm เพื่อเข้าโหมดแบบแข่งขัน จะมีให้โอกาสทั้งสองฝ่ายตัด Hero ที่ไม่ต้องการให้อีกฝั่งเล่น 5 ตัวก่อน จากนั้นจะถึงจะเลือก Hero ที่ต้องการเล่น 5 ตัว</p>
SPECIAL FORCE	<p>เกมแนว FPS ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ให้บริการโดยบริษัท True Digital plus เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นหน่วยรบพิเศษที่มีชื่อเสียงของโลก อย่าง seal, sas, หรือ delta force เป็นต้น</p> <p>ในเกมผู้เล่นจะสามารถอาวุธประจำตัวได้สามแบบคือ อาวุธหลัก ,อาวุธเสริม และอุปกรณ์</p> <p>โดยอาวุธหลัก มีประเภทอาวุธปืนกลเบา ปืนกลหนัก และปืนซุ่มยิง อาวุธเสริมมี อาวุธประเภท ปืนพก และปืนลูกซอง</p> <p>ในส่วนของ อุปกรณ์มีระเบิดทำลาย ระเบิดแสง และระเบิดควัน</p> <p>ในเกมผู้เล่นจะสู้รบอยู่ในสมรภูมิที่ถูกสร้างขึ้นให้มีบรรยากาศเหมือนอยู่ในประเทศต่าง ๆ เช่น อียิปต์ ,ไอซ์แลนด์ ,อิตาลี หรืออัฟกานิสถาน เป็นต้น โดยแต่ละด่านจะมีภารกิจที่แตกต่างกันให้ผู้เล่นทำเช่น วางระเบิดเป้าหมาย ,</p>

ขโมยวัตถุเป้าหมาย หรือ
ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
SPECIAL FORCE (ต่อ)	<p>หลบหนี ซึ่งผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งทำการขัดขวางภารกิจและอีกฝ่ายต้องทำภารกิจให้สำเร็จ</p> <p>การตัดสินใจแพ้หรือชนะทำได้สองแบบคือ ฝ่ายหนึ่งต้องกำจัดอีกฝ่ายให้หมดหรือมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำภารกิจได้สำเร็จ ถือว่าฝ่ายนั้นชนะในรอบนั้น</p> <p>การเล่นทั่วไปผู้เล่นจะลงทะเบียนเข้าสู่ระบบเกมด้วยอินเทอร์เน็ต หลังจากสร้างตัวละครและเลือกอาวุธหลัก อาวุธเสริม และอุปกรณ์แล้ว ทำการเลือกด่านหรือที่เรียกว่า “สร้างห้อง” โดยกำหนดรอบการเล่น เช่น 10 รอบ คือทีมใดชนะมากที่สุด 10 ครั้งถือว่าจบรอบเกมฝ่ายที่ได้รับชัยชนะสูงสุดใน 10 ครั้งเป็นผู้ชนะในเกมนั้นเป็นต้น จากนั้นรอผู้เล่นคนอื่นเข้ามาเล่นในห้องที่สร้างไว้จนครบก็เริ่มเกมได้ทันที และจบเกมเมื่อชนะครบที่ถูกกำหนดไว้ ผู้เล่นจะได้ค่าประสบการณ์และเงินในเกมจำนวนหนึ่ง</p> <p>ในการแข่งขันนิยมแข่งกันแบบ 5 ต่อ 5 โดยจะเล่นในแผนที่ภารกิจวางระเบิด โดยแข่งกัน 10 win ใครชนะมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ</p> <p>โดยในการแข่งขันในรอบออฟไลน์ จะสามารถมี ผู้จัดการทีม ในการควบคุมผู้เล่นให้ทำตามกติกาและช่วยผู้เล่นคิดแผนการเล่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้</p>
Command & Conquer: Red Alert	<p>เกมแนว RTS โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับโลกคู่ขนานในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการรบกันของฝ่ายสัมพันธมิตร กับนาซีเยอรมันและ โซเวียต ซึ่งผู้เล่นสามารถรบกันได้ทั้งสองฝ่ายในการสร้างฐานทัพและกองกำลังเข้าทำลายฐานทัพและกองกำลังของอีกฝ่าย โดยเกมนี้สามารถเล่นพร้อมกันหลายคนได้ผ่านทั้งการออนไลน์และผ่านระบบ LAN</p>
Ragnarok	<p>เกมออนไลน์เกมที่ 2 ที่เปิดให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท Asiasoft เป็นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game หรือเกมที่เล่นหลายคนพร้อมกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเกมนั้น</p>

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
Counter-Strike (CS)	เป็นเกมแนว FPS ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ผู้เล่นรับบทเป็นหน่วยปราบปรามหรือผู้ก่อการร้าย มีอาวุธประเภทปืนหลายชนิดให้ผู้เล่นเลือกใช้ สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกันในระบบ LAN และ ออนไลน์แต่ไม่ถือว่าเป็นเกมออนไลน์เพราะไม่ได้ทำกำไรจากการเล่นออนไลน์ สามารถหาเล่นได้ที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป
Counter-Strike Source (CS:S)	เป็นภาคต่อของเกม CS ที่ถูกแก้ไขข้อผิดพลาดและพัฒนาให้ผู้เล่นรู้สึกสมจริงมากขึ้นในด้านภาพและความรู้สึกในการเคลื่อนที่และแรงดุดของปืน สามารถหาเล่นได้ที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป
Thai esports	เป็นบริษัทที่จัดตั้งเพื่อสร้าง E-Sports League ในประเทศไทย โดยเริ่มต้นในเดือนมกราคมของปี พ.ศ. 2554 โดยจัดตั้ง Thailand E-Sports League (TESL) ซึ่งได้รับการสนับสนุนโดย 7 บริษัทผู้ผลิตเทคโนโลยีชั้นนำและผู้ขาย GIGABYTE, Gskill, Neolution, OKER, SteelSeries, Razer และ Tt eSPORTS ผู้สนับสนุนได้มาร่วมมือกันเพื่อสร้างวัฒนธรรมการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเป็นมืออาชีพ เพื่อยกระดับการแข่งขันในประเทศไทยให้มีมาตรฐานเทียบเท่าระดับโลก ซึ่งก่อนที่จะมีการก่อตั้ง Thai E-Sports League ขึ้น การจัดการแข่งขันเกมต่าง ๆ จะแยกกันจัดโดยบริษัทผู้ผลิตฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ ต่าง ๆ แต่ถึงกับใหม่ได้รวมบริษัทชั้นนำทั้งผู้ผลิตและผู้ขายฮาร์ดแวร์ คอมพิวเตอร์เข้ามาในฐานะผู้สนับสนุนเกม ฉะนั้นทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันนี้จะต้องมีผู้สนับสนุนหลักอย่างเป็นทางการเท่านั้น
THAICYBERGAMES (TCG)	เป็นเซิร์ฟเวอร์ที่ให้ผู้เล่นออนไลน์เข้ามาเล่นเกมต่าง ๆ เช่น CS , Warcraft 3 ,Starcraft 2 และ Warcraft 3 DotA เป็นต้น ซึ่งการที่ต้องมีเซิร์ฟเวอร์นี้เพราะปกติการเล่นเกมนั้นในแบบออนไลน์จำเป็นต้องออนไลน์ไปที่ต่างประเทศซึ่งทำให้เกิดการตอบสนองที่ช้าระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นกับเครื่องเซิร์ฟเวอร์ และผู้เล่นคนอื่น ๆ ทำให้ไม่สามารถเล่นได้จึงต้องมีการติดตั้งเซิร์ฟเวอร์ขึ้นในประเทศไทยเพื่อให้การเล่นราบรื่น

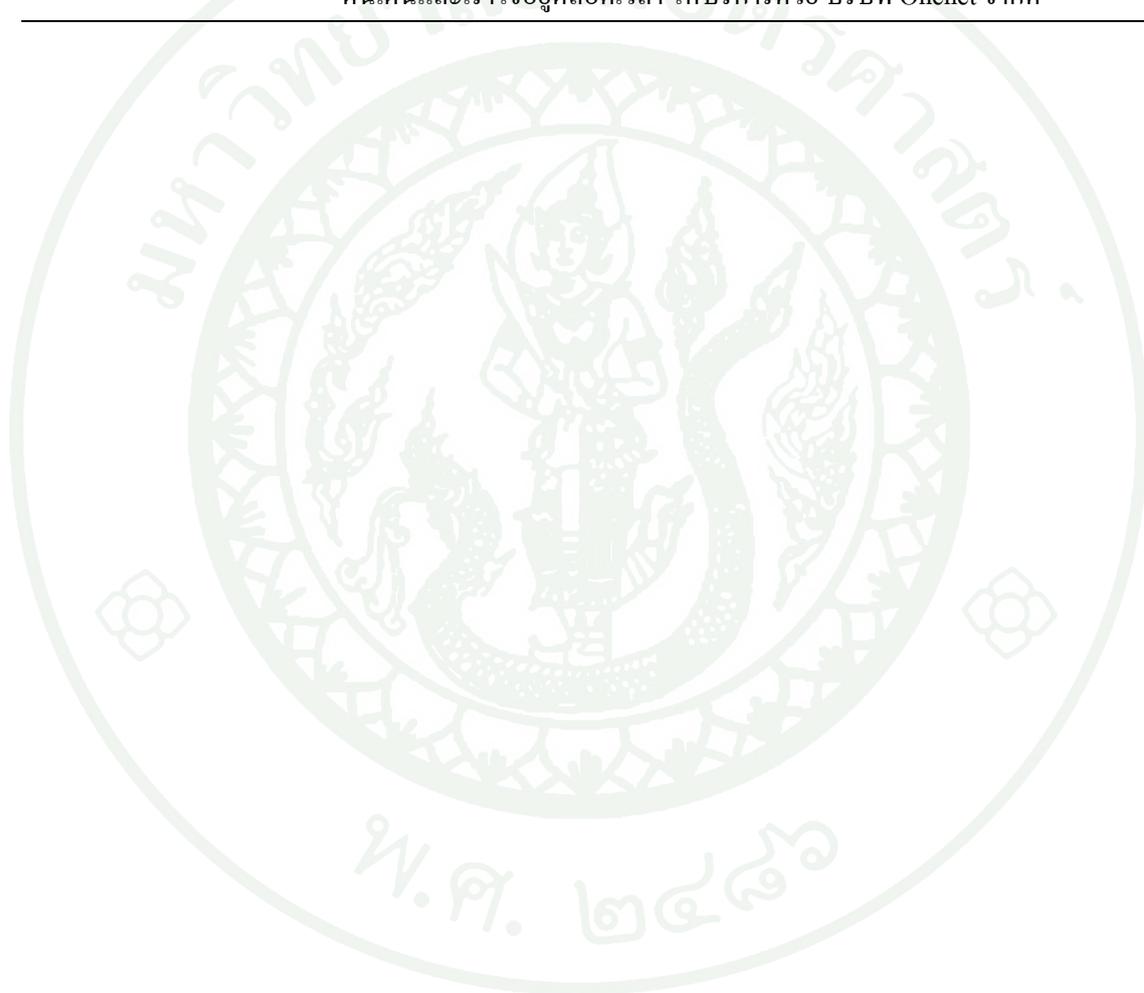
ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
E-sports Thailand Championship (ESTC)	เป็นการจัดแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นที่นิยมในประเทศไทยจัดโดย True life โดยจะจัดขึ้นในงาน BIG festival โดยจะมีเกมดัง อย่าง Warcraft 3 DotA และ SF ที่นักเล่นเกมให้ความสนใจเป็นพิเศษ
café cup	เป็นรายการการแข่งขันของเกม SF ที่ถูกจัดขึ้นโดยบริษัท TDP
BOT	เป็นคำเรียกที่มาจากคำว่า Robot ซึ่งแปลว่าหุ่นยนต์ แต่แท้จริงแล้ว BOT คือ ปัญญาประดิษฐ์ ชนิดหนึ่งซึ่งถูกใส่ไว้ในเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นคู่แข่งให้กับผู้เล่น
Lord of SF	เป็นรายการการแข่งขันของเกม SF ที่ถูกจัดขึ้นโดยบริษัท TDP
noob	เป็นคำที่ใช้ในหมู่นักเล่นเกม ใช้เรียกผู้เล่นที่เล่นเกมมานานแต่ฝีมือไม่พัฒนา
last shot creep	เป็นเทคนิคหนึ่งในการเล่น Warcraft 3 DotA เนื่องจากการหาเงินในเกมเพื่อซื้อ item จะต้องทำการฆ่า Creep โดยใช้ Hero ที่ตนควบคุมในการฆ่าเท่านั้นถึงจะได้เงิน โดย Creep จะมีพลังชีวิตจำนวนหนึ่ง ในการปะทะกันของ Creep และ Hero จะมีการโจมตีทำให้พลังชีวิตของ Creep ลดลงเรื่อยๆ จนตาย โดย Creep อาจจะตายได้โดยทั้งการโจมตีจาก Creep ด้วยกัน หรือจาก Hero ก็ได้ การบังคับให้ Hero ที่ผู้เล่นควบคุมให้โจมตีในจังหวะสุดท้ายที่ทำให้ Creep ตายนั่น จึงเป็นเทคนิคที่สำคัญในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกม Warcraft 3 DotA
การหลบเข้าหมอก หรือ การหลบเข้าป่า	เป็นเทคนิคหนึ่งในการเล่น Warcraft 3 DotA ในการเล่นจะจำกัดการมองเห็นของผู้เล่นทุกคนให้มองเห็นเฉพาะขอบเขตที่มี Hero ของตนและของพันธมิตร และสิ่งก่อสร้างและ Creep ของพันธมิตรเท่านั้น นอกนั้นจะถูกปกคลุมไปด้วยหมอกทึบ ในส่วนที่เป็นหมอกทึบจะมองเห็นสิ่งกีดขวาง เช่นต้นไม้สิ่งก่อสร้าง แต่จะมองไม่เห็น Hero และ Creep ฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นจึงมักซุ่มโจมตีอยู่ในส่วนที่เป็นหมอกทึบนี้ แลหลบหนีเข้าป่าเพื่อป้องกันการมองเห็นจากคู่แข่งในกรณีที่ไม่ได้ ทำให้เป็นเทคนิคที่สำคัญในการจู่โจมหรือเอาตัวรอดของนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์

ส่วนบุคคล

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
paperman online	เกมออนไลน์ ประเภท FPS ที่ตัวละครที่เป็น “กระดาศ” ซึ่งน่ารักและสดใส และมีแอสซันการยิง การเคลื่อนไหว ซาวด์เอฟเฟค รวมถึงฉากที่สมจริง ผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์เหมือนกับเข้าไปในสมรภูมิจริง มีทั้งความตื่นเต้นและเร้าใจอยู่ตลอดเวลา ให้บริการด้วย บริษัท Onenet จำกัด





2.3 การเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ท่านได้แนวคิด อะไรบ้างจากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือใช้ในชีวิตประจำวัน

2.4 การได้รับการสนับสนุน

ท่านได้รับการสนับสนุนจากใครบ้าง ครอบครัว โรงเรียน มหาวิทยาลัย และบริษัทเอกชน และได้รับการสนับสนุนอย่างไร

3. สิ่งที่ได้รับจากการประสบความสำเร็จ

จากการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จนประสบความสำเร็จ ท่านได้รับ สิ่งของ ชื่อเสียง หรือถูกได้รับความสนใจจากสังคม อย่างไรบ้าง

4. การกำหนดเป้าหมายในชีวิต

- ท่านมีเป้าหมายอะไรต่อการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ของท่าน และถ้าหาท่านไม่ได้เล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แล้วท่านมีเป้าหมายใด
- นอกจากนั้นแล้วท่านมีเป้าหมายอื่น ๆ ในชีวิตอีกหรือไม่

5. ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ท่านมีความต้องการฝากคำพูด หรือ ข้อเสนอแนะ ให้กับผู้ที่สนใจกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ อย่างไรบ้าง



ภาคผนวก ค
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ศาสตราจารย์ ดร.นาถ พันธุมนาวิน ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสาขาพัฒนาสังคม
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. อาจารย์กังสดาล เชาว์วัฒนกุล อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและ
มานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. อาจารย์ชัชรัตน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง อาจารย์ประจำสาขาพัฒนาสังคม
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ -นามสกุล	นายชยธร นฤทุม
วัน เดือน ปี ที่เกิด	23 เมษายน 2527
สถานที่เกิด	จังหวัดนครปฐม
ประวัติการศึกษา	ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร

