

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

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย และ (2) สิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จ เป้าหมายในชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ต และข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต เลือกรกรณีศึกษาแบบเจาะจงจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จจำนวน 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 จากนั้นจึงตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่ตนเองถนัด มุ่งเหตุจูงใจในการเข้าแข่งขันของนักกีฬาแต่ละคนมีความแตกต่างกัน (3) นักกีฬาอีสปอร์ตเริ่มต้นฝึกฝนฝีมือการเล่นกีฬาตามความต้องการส่วนตัว แต่เมื่อได้เข้ามาเป็นนักกีฬาแล้ว ได้ใช้วิธีการกำหนดเวลาในการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ (4) ปัญหาของนักกีฬาอีสปอร์ตนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและเพื่อน รวมถึงปัญหาด้านการจัดสรรเวลาในการฝึกซ้อม แต่นักกีฬาแต่ละคนสามารถแก้ไขปัญหาของตนเองได้ (5) นักกีฬาอีสปอร์ตได้เรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารเวลา การทำงานเป็นทีม การควบคุมอารมณ์ รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (6) นักกีฬาทั้งหมดได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการแข่งขันและการฝึกซ้อมจากหน่วยงานภาคเอกชน ซึ่งส่วนใหญ่มีผู้จัดการทีมคอยดูแลเรื่องค่าใช้จ่าย (7) นักกีฬาอีสปอร์ตทั้งหมดได้รับชื่อเสียงจากการเล่นกีฬาอีสปอร์ตได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนและบริษัทเอกชนบางแห่ง (8) นักกีฬาส่วนใหญ่คาดหวังต่อความสำเร็จในการชนะเลิศการแข่งขันในระดับชาติและระดับโลก ส่วนในอนาคตหากไม่ได้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตแล้ว นักกีฬามีเป้าหมายในการประกอบอาชีพแตกต่างกัน และ (9) ข้อเสนอแนะในการเล่นกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ การรักษาวินัยในการฝึกซ้อม การควบคุมอารมณ์ การรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม การบริหารเวลา การออกกำลังกาย การพักผ่อน รวมถึงการวางตัวให้เหมาะสมเพื่อภาพลักษณ์ที่ดีต่อวงการกีฬาอีสปอร์ต

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก