

ระดับความมีประสิทธิภาพ และปัจจัยที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริม การเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

วันที่รับบทความ	12/01/2567
วันที่แก้ไขบทความ	31/05/2567
วันที่ตอบรับบทความ	04/06/2567

ปิตร มงคลประสิทธิ์^{1,*}

บทคัดย่อ

กีฬาอี-สปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬาชนิดใหม่ มีการแข่งขันจัดลีก มีสนามแข่ง มีการหารายได้ การฝึกทักษะทางการกีฬาอย่างจริงจัง และเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตสูงขึ้นเป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ นักซึ่งการเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตหรือโปรเพลเยอร์แตกต่างจากคนเล่นเกมทั่วไปที่ต้องมีฝีมือ มีวินัย ทุ่มเทฝึกซ้อม นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง ครอบครัวจึงมีอิทธิพลในการเลี้ยงดู และส่งเสริมสร้างนักกีฬา งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัว และปัจจัยที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอี-สปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย โดยใช้การวิจัยคุณภาพเชิงปรากฏการณ์วิทยา จากการสัมภาษณ์นักกีฬา และครอบครัวนักกีฬาอี-สปอร์ตมืออาชีพ จำนวน 15 ครอบครัว ผลการวิจัยพบว่านักกีฬาส่วนใหญ่เติบโตมาจากครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) ระดับครอบครัวมีผลกับแนวเกมที่เข้าแข่งขัน รวมถึงปัจจัย และอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ : อี-สปอร์ต, โปรเพลเยอร์, ครอบครัว

^{1,*} แชนงภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
อีเมล : Pawit.mo@ssru.ac.th

The Level of Effectiveness and Factors Influencing Family Support for Professional E-Sports Athletes in Thailand

Received	12/01/2024
Revised	31/05/2024
Accepted	04/06/2024

Pawit Mongkolprasit^{1,*}

Abstract

E-sports is a new type of sport with organized leagues, competition arenas, income generation, and serious athletic skill training. Additionally, the industry is expanding significantly on a global scale. Being an e-sports athlete or pro player differs from being an average gamer; it requires skill, discipline, and dedicated practice. Every successful athlete receives support from their families, and families play a significant role in nurturing and promoting athletes. This research aimed to study the effectiveness of families and the factors motivating families to support the development of professional e-sports athletes in Thailand. Using qualitative phenomenological research, the study involved interviews with 15 families of professional e-sports athletes. The findings revealed that most athletes came from optimally functional families. The family level influenced the types of games in which they competed, as well as the factors and obstacles that affected familial support for different athletes.

Keywords: E-sports; Pro players; Families

^{1,*} Films and Digital Media Program, College of Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University
e-mail: Pawit.mo@ssru.ac.th

บทนำ

ในปัจจุบันความเจริญทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมเกิดขึ้นมากมาย ปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยคือเรื่องของกีฬาอี-สปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬาชนิดใหม่ que พัฒนาจากการเล่นเกม ซึ่งในสมัยก่อนใช้เล่นเพื่อความสนุกและผ่อนคลายความเครียด แต่ในปัจจุบันถูกพัฒนาเป็นเกมกีฬา มีการแข่งขันจัดลีก มีสนามแข่ง มีการหารายได้ การฝึกทักษะทางการกีฬาชนิดนี้อย่างจริงจัง และเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตสูงขึ้นเป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ

จิริศ เทพพิพิธ (2561) กล่าวว่า กีฬาอี-สปอร์ตถือได้ว่าเป็น สภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) ของวงการกีฬา เพราะเริ่มเข้ามาในประเทศไทยปีพ.ศ. 2543 แต่กลับสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาลในเวลาไม่ถึง 20 ปี ข้อมูลจาก TDRI (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย) และ SIPA (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ) และศูนย์วิจัยกสิกรไทยออนไลน์ ได้สรุปข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับวงการเกมว่า ธุรกิจเกมในประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 7,835 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นแตะพันล้านบาทในอีกไม่กี่ปีหลังจากนี้

จากผลการสำรวจของบริษัทจัดหางานอเด็คโก้ ประเทศไทย (Adecco Thailand) ระบุว่าอาชีพในฝันของเด็กไทยในปี พ.ศ. 2563 อาชีพ “นักกีฬา” อยู่ในอันดับที่ 4 รองจากอาชีพ หมอ ครู และยูทูบเบอร์ จากผลสำรวจดังกล่าวทำให้เห็นได้ชัดว่า ปัจจุบันอาชีพนักกีฬาในประเทศไทยสามารถสร้างรายได้ที่มั่นคง และมีเกียรติได้รับการยอมรับจากสังคมไม่น้อยไปกว่าอาชีพอื่น ตัวอย่างเช่น นักฟุตบอล นักวอลเลย์บอล และแบดมินตัน ซึ่งมีลีกอาชีพภายในประเทศรองรับ และสามารถทำรายได้ปีละหลายล้านบาท ครอบครัวมีอิทธิพลในการสร้างความสำเร็จของนักกีฬา นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง เป็นผู้สนับสนุนและปลุกฝังให้ลูกให้มีหลักสำคัญในการดำเนินชีวิต การตัดสินใจ การยับยั้งชั่งใจและฟันฝ่าอุปสรรคขัดขวางน้อย ใหญ่ สิ่งยั่วยวนหลากหลาย รวมทั้งทางเบี่ยงเบนทั้งหลายให้สำเร็จและสวยงาม ทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) เมื่อเห็นความสำเร็จจะทำให้สร้างความภาคภูมิใจให้กับนักกีฬา และคนในครอบครัว

นิพัทธ์ อึ้งปกรณ์แก้ว (2022) กล่าวว่า ครอบครัวมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนความเป็นนักกีฬา (Sportsmanship) นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จล้วนมีครอบครัวอยู่เบื้องหลัง เป็นผู้สนับสนุนและปลุกฝังให้ลูกให้มีหลักสำคัญในการดำเนินชีวิต การตัดสินใจ การยับยั้งชั่งใจและฟันฝ่าอุปสรรคขัดขวางน้อยใหญ่ สิ่งยั่วยวนหลากหลายรวมทั้งทางเบี่ยงเบนทั้งหลายให้สำเร็จและสวยงาม เสมือนเป็น “ภูมิคุ้มกันในตนเอง” หรือ ทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) ที่มีรากฐานจากงานวิจัย มาชเมลโล เทส (Marshmallow Test) ของ วอลเตอร์ มิสเชล (Walter Mischel, 1970, p. 329–337)

จากข้อมูลดังกล่าวมาสรุปได้ว่าการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้น สังคมเริ่มยอมรับและกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในประเทศไทย เป็นกีฬารูปแบบใหม่ที่เป็นสภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) ของวงการกีฬา เป็นโอกาสที่ดีของเยาวชนที่เล่นเกมเก่งจนพัฒนาเป็นนักกีฬามืออาชีพ เป็นอาชีพเกิดใหม่ที่สร้างรายได้ที่ดี ในขณะที่เดียวกันการเกิดขึ้นของกีฬาอีสปอร์ตทำให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อนักกีฬาอีสปอร์ตที่ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ และปัญหาที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือเป็นการซ้ำเติมภาวะติดเกมในเยาวชนไทยที่มีมากขึ้นอีกด้วย ปัจจัยที่สำคัญของศักยภาพทางการกีฬานักกีฬา คือการปลูกฝัง อบรมสั่งสอน ทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) ให้ประสบความสำเร็จตั้งแต่เด็กจึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาประเด็นนี้

โดยมีเนื้อหาที่ทำการศึกษา ได้แก่ ศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตศึกษาปัจจัยและอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวสนับสนุนส่งเสริมในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ทำการศึกษาในพื้นที่ทุกจังหวัดของประเทศไทยตามภูมิลำเนาที่อยู่อาศัยของนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพที่ศึกษา และภูมิลำเนาของผู้ปกครอง ในช่วงปี พ.ศ. 2562 – 2566

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยช่วยส่งเสริมและอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายงานวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพเน้นการทำความเข้าใจถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง ผู้วิจัยใช้กลยุทธ์เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุดโต่งหรือกรณีเบี่ยงเบน (Extreme or Deviant Case Sampling) แบ่งกลุ่มเป้าหมายที่เลือกสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (in-depth interview) เป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตระดับโปรเพลเยอร์ หรือนักกีฬาที่มีเร้งกิ้ง (Ranking) สูง อันดับ 1-10 จากเกม จำนวน 15 คน หรือจนกว่าข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม มานั้นถึงจุดอิ่มตัว (saturation point) เพื่อทราบถึงพื้นฐานครอบครัว รูปแบบการเลี้ยงดู พฤติกรรมที่พึงประสงค์ที่มีผลต่อศักยภาพทางด้านกีฬา สามารถใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงภายในประชากรเป้าหมายการวิจัยตามวัตถุประสงค์

กลุ่มที่ 2 กลุ่มพ่อแม่ ผู้ปกครองของนักกีฬาอี-สปอร์ตตามกลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่ 2 เพื่อศึกษาพื้นฐานครอบครัว เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่นักกีฬาเติบโตขึ้นมา รูปแบบการเลี้ยงดู การสั่งสอน การปลูกฝัง การให้ความรักการดูแลและส่งเสริม เพื่อให้ นักกีฬาเติบโตมาอย่างมีศักยภาพ ทางด้านกีฬา

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกใช้การวิจัยคุณภาพเชิงปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological study) ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลแบบผสมผสาน โดยใช้ 2 วิธีคือ

1. การใช้ข้อมูลเอกสาร (Document) เป็นข้อมูลประเภทหนึ่งที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ นอกเหนือไปจากข้อมูลที่ต้องเก็บรวบรวมในสนามโดยตรง ได้แก่ เอกสาร สถิติ ตัวเลข และหลักฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคม ในงานวิจัย ข่าวสารต่าง ๆ จากหนังสือและทางออนไลน์ ทั้งในและต่างประเทศ โดยปกติจะจำแนกที่มาของเอกสารเป็นเอกสารขั้นต้นและเอกสารชั้นรอง

2. การสัมภาษณ์(Interview)ในการกำหนดกระบวนการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดให้มีกระบวนการวิจัย (methodology) โดยการใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยมีการออกแบบโครงสร้างของข้อคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างหรือการสัมภาษณ์แบบชี้นำ (guided interview) มีการนำคำสำคัญ (keywords) มาใช้ประกอบในการชี้นำ ซึ่งรูปแบบสัมภาษณ์ในโครงการวิจัยนี้ใช้รูปแบบการสัมภาษณ์ 2 แบบ คือ สัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อใช้สัมภาษณ์ตามแนวทางการสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้แต่ละประเด็นคำถามโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาคำตอบตามความมุ่งหมายของการวิจัยเช่น ข้อมูลตามหลักประชากรศาสตร์ ปัจจัยสัมพันธ์ภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู การส่งเสริมทางด้านกีฬาของสมาชิกในครอบครัว เพื่อให้ได้ข้อมูลตามประเด็นที่วางแผนไว้

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลพบว่า การสัมภาษณ์จะได้ข้อมูลที่ลึกมากกว่าใช้เอกสารซึ่งการสัมภาษณ์จะถ่ายทอดความรู้สึก มุมมอง และรายละเอียดได้ดีกว่า ซึ่งสามารถนำมาเป็นการตรวจสอบข้อมูลระหว่างเอกสาร และข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์ได้ว่าตรงกันหรือมีข้อแตกต่างกันประการใด มีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การจัดระเบียบข้อมูล 2) การทำดัชนีหรือกำหนดรหัสข้อมูล 3) การกำจัดข้อมูลหรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว 4) การสร้างบทสรุป และ 5) การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ (รัตนะ บัวสนธ์, 2551, น.228-235) ผู้วิจัยดำเนินการกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยการพรรณนาข้อมูลตามปรากฏการณ์ร่วมด้วย เพื่อแสวงหาหรือให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบสำคัญที่สามารถนำไปสู่การนำเสนอแนวทางจากผลวิจัย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

สามารถสรุปข้อมูลการนำเสนอผลการวิจัย ได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัว (Family Functioning)

การสร้างนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพจำเป็นต้องได้รับการยอมรับ และสนับสนุนจากครอบครัว ซึ่งประสิทธิภาพของครอบครัว วิธีการเลี้ยงดูที่เหมาะสมที่ปลูกฝังจากครอบครัวตั้งแต่วัยเด็ก มีผลกับนักกีฬาในหลากหลายมิติ ทั้งทางด้านทักษะฝีมือการเล่นเกม การมีสุขภาพกายและใจที่ดี การได้เรียนรู้ทักษะการสื่อสาร ทักษะคิด ลักษณะนิสัย ความมุ่งมั่น ความมีวินัย การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม และสังคม การวางตัวเป็นแบบอย่างของนักกีฬามืออาชีพ เป็นต้น

ครอบครัวนักกีฬาโปรเพลเยอร์ส่วนใหญ่เติบโตมาจากครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) เป็นครอบครัวที่มีการแสดงออกถึงความห่วงใยเอื้ออาทรต่อกัน เปิดเผยเห็นอกเห็นใจ และไว้วางใจซึ่งกันและกัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัวแต่ละคนจะรู้สึกว่าคุณค่าความคิดเห็นของตนเองมีความสำคัญ มีการดูแลสั่งสอน และสื่อสารไปในทางที่ดี รับฟังความคิดเห็น เคารพในการตัดสินใจส่งเสริมสนับสนุน ให้โอกาสให้กำลังใจทั้งในช่วงเวลาที่เข้าแข่งขัน และช่วงเวลาที่ต้องการกำลังใจ แม้บางครอบครัวจะเป็นครอบครัวที่มีฐานะไม่ดี มีภาระหน้าที่มากจนบางครั้งไม่มีเวลาร่วมกัน แต่การดูแลเอาใจใส่ ใช้เวลาร่วมกันอย่างมีคุณภาพทำให้การเลี้ยงดูเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาหล่อหลอมนักกีฬาให้เป็นคนมีความสามารถ มีศักยภาพสูงในปัจจุบัน

ส่วนนักกีฬาที่เติบโตมาจากครอบครัวหน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับปานกลาง (Moderately Dysfunctional Families) และครอบครัวที่มีหน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับต่ำมาก (Severely Dysfunctional Families) ปรากฏในลักษณะที่ 2 คือการยึดติดกับสังคมภายนอกมากเกินไป (Centrifugal Style) นักกีฬาที่อยู่ในสภาพการณ์นี้จะพบว่าแหล่งที่มาขัดแย้งสิ่งที่ตนเองไม่ได้รับในครอบครัว คือ เพื่อน และสังคมในเกม จะห่างเหินจากครอบครัว ไม่รับรู้ความขัดแย้งของครอบครัว มองหาเพื่อน และสังคมในเกมเป็นแหล่งบรรเทาทุกข์แทนที่จะเป็นการเหนี่ยวรั้งผูกมัดเอาไว้กับครอบครัว แสดงออกกับครอบครัวด้วยการดื้อ หลีกหนี ไม่ยอมรับในช่วงวัยรุ่น แต่ในปัจจุบันนักกีฬาทุกคนได้ปรับความเข้าใจกับครอบครัว และมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น

นอกจากนี้ประเภทของเกมที่ใช้เข้าแข่งขันมีผลสืบเนื่องจากระบบการเลี้ยงดูในครอบครัว นักกีฬาที่แข่งขันในเกมแนววางแผนกลยุทธ์ที่มีความซับซ้อน เช่น เกมแนวโมบ้า หรือแนวที่ใช้ทักษะเฉพาะเช่น เกมกีฬาฟุตบอล หรือเกมต่อสู้ นักกีฬาเติบโตมากับครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก (Optimally Functional Families) มีการอบรมเลี้ยงดูแบบใกล้ชิด เข้าใจรับฟัง ส่งเสริมเรื่องการศึกษา และสนับสนุนการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ขณะที่นักกีฬาที่แข่งขันในเกม

แนวเอาต์รอด และแนวอิงบุคคลที่ 1 ที่พึงทักษะความเร็ว ปฏิริยาตอบสนอง ความแม่นยำ สัญชาติญาณ การเอาต์รอด มักจะเติบโตมาในครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับกลาง และต่ำ การเติบโตมาในครอบครัวที่ไม่พร้อม ไม่สมบูรณ์ การสื่อสารที่ไม่เข้าใจ การใช้เวลาร่วมกันอย่างไม่มีคุณภาพ อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ส่งเสริมให้เยาวชนเล่นเกมเพื่อเติมเต็ม หลีกหนีความจริง เปลี่ยนความกดดันในชีวิตเป็นแรงขับเคลื่อนในทางสร้างสรรค์

ส่วนที่ 2 ปัจจัยและอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริม การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพสามารถลำดับได้ ดังนี้

1. การมีความรับผิดชอบต่อตนเอง นักกีฬาที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง โดยเฉพาะรับผิดชอบ ทางด้านการเรียน รับผิดชอบงานอื่นๆ ของที่บ้าน ฝึกซ้อมเกมได้โดยไม่เสียการเรียน หรือหน้าที่ของ ตนเอง การฝึกซ้อมอย่างมีวินัย จนถึงวันหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงชีวิตไปในทางที่ดี ทั้งการพูด การกระทำ การรับผิดชอบที่เป็นผู้ใหญ่ขึ้น พิสูจน์ตนเองให้เห็น เป็นสาเหตุหลักทำให้ผู้ปกครองไว้วางใจ เคารพใน การตัดสินใจของลูก เกิดความภูมิใจ หันมาสนับสนุนอย่างเต็มที่

2. ความมุ่งมั่นตั้งใจจริง นักกีฬาที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจจริงกับผู้ปกครองในการแข่งขัน อีสปอร์ต ทั้งการสื่อสาร และการกระทำที่พิสูจน์ให้ครอบครัวได้รับรู้ถึงการตั้งใจจริง มุ่งมั่น ฝึกซ้อม แข่งขัน สร้างผลการแข่งขันที่ดี ทำให้ผู้ปกครองเข้าใจ ภาควินใจ และพร้อมสนับสนุน

3. ผลการแข่งขัน ความสำเร็จ การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีฝีมือเล่นเกมที่ดีเป็น พื้นฐาน ผลการแข่งขันที่ดีเป็นสิ่งพิสูจน์ฝีมือในการแข่งขัน เป็นผลงานให้ผู้ปกครอง คนรอบข้างเห็น และให้การยอมรับ การได้รับรางวัลจากการแข่งขันสร้างความยินดี ความภาคภูมิใจให้กับตัวนักกีฬา และครอบครัว การพาครอบครัวชมการแข่งขันทั้งทางออนไลน์ หรือออนไลน์เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ครอบครัว ยอมรับ และสนับสนุน

4. เงินรายได้ จากเงินเดือนนักกีฬา การแข่งขัน หรือเงินพิเศษอื่น ๆ เป็นสิ่งพิสูจน์ถึงการเป็น นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถเป็นอาชีพได้ ในมุมมองของผู้ปกครอง มองว่านักกีฬาก้าวข้ามจากเด็กสู่ การเป็นผู้ใหญ่ สามารถดูแลตนเองได้ อาจเป็นปัจจัยอันดับที่ 1 ที่ทำให้ผู้ปกครองหันมาสนับสนุน การเป็นนักกีฬาโดยเฉพาะในครอบครัวที่มีฐานะทางบ้านไม่ค่อยดีนัก การมีเงินรายได้ไปแบ่งเบาภาระ ของครอบครัวเป็นสิ่งที่สร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้ปกครอง

5. เป็นโอกาสที่ดีในชีวิตเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์นอกห้องเรียน การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เป็นโอกาสในการเรียนรู้ประสบการณ์การทำงานกับทีมงานระดับมืออาชีพ บางครั้งมีการเดินทางแข่งขัน ที่ต่างประเทศโดยมีผู้สนับสนุนทางการเงิน การใช้ชีวิตในต่างประเทศช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นโอกาส ที่ทำได้ยากสำหรับเยาวชนคนหนึ่ง การส่งเสริมให้ลูกหาประสบการณ์นอกห้องเรียนเป็นส่วนหนึ่ง ที่ทำให้ลูกเติบโตโดยสมบูรณ์ เป็นโอกาสที่ควรคว้าไว้ เป็นเหตุผลหนึ่งให้ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ในอนาคตถ้ามีผลการแข่งขันที่ดี ประสบความสำเร็จ ผู้ปกครองยินดีให้ลูกออกจากระบบการศึกษา เพื่อทำงานเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเต็มเวลา

6. ปัจจัยภายนอกครอบครัว การที่ครอบครัวได้เข้าร่วมชมการแข่งขันทางออนไลน์ และออนไลน์ โดยเฉพาะในงานชิงแชมป์รายการที่บุตรหลานเข้าร่วมแข่งขัน ได้เห็นบรรยากาศการแข่งขันที่จริงจัง แสงสีผู้ชมกลุ่มแฟนคลับที่มาเชียร์ลูกเกิดความประทับใจภาคภูมิใจนอกจากนี้การเข้าสู่แคมป์ฝึกซ้อมที่อยู่ในระบบ เป็นการฝึกวินัย ฝึกฝนการทำงานแบบมืออาชีพ เป็นการสร้างประสบการณ์การทำงานที่ดีของลูก ทำให้เปลี่ยนความคิดเห็นมาสนับสนุน สอดคล้องกับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคทำให้ผู้ปกครองไม่ส่งเสริมในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสามารถลำดับได้ ดังนี้

6.1 การเล่นเกมสุมเสี่ยงต่อภาวะติดเกม เสียการเรียน เสียความตั้งใจของผู้ปกครอง นักกีฬาอีสปอร์ตใช้เวลาฝึกซ้อมเข้าแข่งขันหลายชั่วโมงต่อวันสุมเสี่ยงกับภาวะติดเกมทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการเรียน เนื่องจากอายุของเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอยู่ในวัยเรียนหนังสือ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทุกครอบครัวมีความกังวล แม้ในครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก การเรียนเป็นสิ่งหลักที่ทุกครอบครัวมีความตั้งใจให้ลูกสำเร็จ การไม่อยู่ในระบบการศึกษาอาจมีผลกระทบตามมาอีกหลายสิ่งในอนาคต การออกจากระบบการศึกษาเพื่อมาแข่งขันเกมสร้างความกังวลให้กับทุกครอบครัวโดยเฉพาะในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์การสื่อสารที่ไม่ดีมาตั้งแต่ต้น มักจะเกิดการทะเลาะรุนแรง

6.2 ความยั่งยืนในสายอาชีพอีสปอร์ต มองว่าอีสปอร์ตไม่ใช่อาชีพ น่าจะมีสิ่งอื่นที่ดีกว่าอาชีพนี้ เนื่องจากกีฬาอีสปอร์ตคือสิ่งใหม่เพิ่งเกิดขึ้นในสังคมไทยได้ไม่นาน การรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตของผู้ปกครองมีความแตกต่างกัน จึงทำให้เกิดข้อกังวลในเรื่องของความไม่รู้จักไม่เข้าใจ การไม่แน่ใจในความยั่งยืนในสายอาชีพอีสปอร์ต รวมไปถึงการคาดหวังของผู้ปกครองที่คาดหวังให้ลูกประกอบอาชีพอื่นในอนาคตเนื่องจากผลการเรียนที่ดีมากของลูกหรือเป็นสิ่งที่ครอบครัวคุ้นเคยจึงวางแผนให้ลูกประกอบอาชีพอื่นในอนาคต

6.3 อนาคตในสายอาชีพ เป็นเหตุผลสืบเนื่องจากข้อกังวลเรื่องความยั่งยืนในสายอาชีพอีสปอร์ต ผู้ปกครองทุกคนมีความกังวลในอนาคตหลังจากเกษียณจากการเป็นนักกีฬา เนื่องจากช่วงเวลาของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสั้นมาก ส่วนใหญ่เกษียณเมื่ออายุประมาณ 26 ปี การคาดหวังของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยากให้ลูกกลับไปศึกษาต่อ รวมถึงมีการวางแผนทางการเงิน การทำงานไว้ล่วงหน้าหลังจากเกษียณ

6.4 สุขภาพกาย และจิตใจ การฝึกซ้อมและแข่งขันที่ต้องนั่งอยู่กับที่ จ้องหน้าจอและเล่นเกมเป็นเวลานานไม่น้อยกว่า 8 ชม. ต่อวัน ปัญหาสุขภาพที่ตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่พ้น ปัญหาสายตา ปวดหลัง, ข้อมือ, ไหล่ ความเครียดที่เกิดจากการจดจ่อกับกิจกรรมนั้น ๆ เป็นเวลานาน รวมถึงความเครียดที่สะสมจากการแข่งขัน ปัญหาในการพักผ่อน การนอน ทั้งนอนไม่พอ และนอนไม่หลับ และด้วยลักษณะกิจกรรมแบบนี้ยาวนาน ๆ ไม่ค่อยขยับเขยื้อนร่างกาย (Sedentary lifestyle) ในระยะยาวก็ทำให้เกิดโรคเรื้อรัง เช่น โรคหัวใจ โรคหลอดเลือด เบาหวาน เป็นต้น เป็นสิ่งที่ทุกครอบครัวกังวล

6.5 การเล่นเกมในร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุม สุ่มเสี่ยงต่ออบายมุขสิ่งไม่ดีต่าง ๆ ที่จะตามมา ในครอบครัวที่มีฐานะไม่ดี ขาดการสนับสนุนทางด้านอุปกรณ์ รวมถึงครอบครัวที่มีประสิทธิภาพระดับปานกลาง และตำบลครอบครัวที่ห่างเหินกัน นักกีฬามองหาเพื่อน และสังคมในเกมเป็นแหล่งบรรเทาทุกข์แทนที่จะเป็นการเหนี่ยวรั้งผู้รักเอาไว้มากับครอบครัว ลูกจะเล่นเกม และฝึกซ้อมที่ร้านเกม ใช้ชีวิตอยู่กับสังคมในเกม หรือเพื่อนที่ร้านเกม การไม่ดูแลใกล้ชิดอาจเป็นช่องทางให้ยุ่งเกี่ยวกับอบายมุข หรือสิ่งไม่ดีอื่น ๆ

6.6 การขาดทักษะทางสังคม และพัฒนาการในช่วงวัยรุ่น การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีอาชีพเปรียบเสมือนคนที่ก้าวเข้ามาประกอบอาชีพในสังคมผู้ใหญ่ตั้งแต่อายุน้อย เยาวชนที่กว่าจะมาเป็นนักกีฬาได้ ต้องเริ่มเล่นเกมอย่างหนักมาตั้งแต่อายุน้อยกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ควรพัฒนาทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต เช่น การพัฒนาสติปัญญาซึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่หลากหลายที่เด็กแต่ละคนได้เจอ ความรับผิดชอบต่อกิจวัตรส่วนตัว และงานส่วนรวม การศึกษาเล่าเรียนความรู้พื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิต ทักษะทางสังคม และทักษะการเอาตัวรอด ด้วยลักษณะการฝึกฝนทำให้มีโอกาสพบเจอผู้คนในชีวิตจริงน้อยลง ใช้เวลาร่วมกับผู้คนจริง ๆ ในสังคมน้อยลง ซึ่งอาจกระทบต่อทักษะการปรับตัวในการอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่น

อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาระดับความมีประสิทธิภาพของครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

ครอบครัวกลุ่มโปรเพลเยอร์ที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นครอบครัวที่หน้าที่ของครอบครัวมีประสิทธิภาพระดับสูงมาก มีการดูแลสั่งสอน และสื่อสารไปในทางที่ดี รับฟังความคิดเห็น เคารพในการตัดสินใจส่งเสริมสนับสนุน ให้อิสระ ให้กำลังใจทั้งในช่วงเวลาที่เข้าแข่งขัน และช่วงเวลาพักครอบครัว นักกีฬาที่ส่งเสริมสนับสนุนการเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่ช่วงแรกเริ่มเป็นจำนวนครึ่งหนึ่งของครอบครัวผู้ให้สัมภาษณ์ ด้วยสาเหตุเชื่อใจเคารพในการตัดสินใจของลูก การรับรู้ข้อมูลข่าวสารของกีฬาอีสปอร์ต รวมไปถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริม และเป็นอุปสรรคในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ล้วนเป็นเหตุจากการเลี้ยงดู การดูแลสั่งสอน และการสื่อสารที่ดีในครอบครัว สอดคล้องกับผลการศึกษาของ อัมมาพร ตรังคสมบัติ (2540, น.2 อ้างจาก Goldenberg & Golderberg, 1980) กล่าวว่าครอบครัวที่สมบูรณ์ (Healthy Family) จะมีลักษณะเด่น ๆ หลายประการ การแสดงออกถึงความห่วงใยเอื้ออาทรต่อกัน เปิดเผยเห็นอกเห็นใจและไว้วางใจซึ่งกันและกัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัวแต่ละคนจะรู้สึกว่าคุณค่าความคิดเห็นของตนเองมีความสำคัญ และในทำนองเดียวกันก็เห็นคุณค่าและความสำคัญของสมาชิกของคนอื่น ๆ บทบาทของพ่อแม่ในครอบครัวแบบนี้จะไม่เป็นแบบเผด็จการ การแสดงความคิดเห็นและการต่อรองของลูก ๆ ถือเป็นเรื่องปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ

ผลการวิจัยของ มลินี สมภพเจริญ (2556, น.151-156) ด้านภารกิจของครอบครัว เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการคือ 1) ภารกิจพื้นฐานที่ครอบครัวจะต้องทำเพื่อให้สมาชิกสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ 2) ภารกิจด้านพัฒนาการตามขั้นตอนต่าง ๆ ของวงจรชีวิต 3) ภารกิจในยามวิกฤติ วิกฤติการณ์หรือภาวะฉุกเฉินที่เกิดขึ้นในครอบครัว

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยช่วยส่งเสริม และอุปสรรคที่ทำให้ครอบครัวส่งเสริมการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพในประเทศไทย

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อาทิเช่นพื้นที่นครปฐมที่แตกต่างตามภูมิภาคต่าง ๆ มีผลกับศักยภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตน้อย เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ของกีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้นทางออนไลน์เสียเป็นส่วนใหญ่ เช่น การแข่งขัน สตรีมมิ่ง การฝึกซ้อมต่าง ๆ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์การแข่งขัน เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยสำคัญในการเข้าร่วมแข่งขันเพื่อเป็นนักกีฬาสำหรับนักกีฬากึ่งสมัครเล่น (Sami Pro) การแข่งขันในสนามแข่งแบบออนไลน์เกิดขึ้นเฉพาะในวันชิงชนะเลิศ การอาศัยอยู่ในสถานที่ห่างไกลสนามแข่งจึงมีผลน้อยกว่ากีฬาประเภทอื่น ๆ สอดคล้องกับ Mitten (2017) กล่าวว่า กีฬาอีสปอร์ตจะทำลายข้อจำกัดของการเข้าถึง และการเล่นทำให้คนที่อายุน้อยสามารถเล่นได้ ผู้ชมการแข่งขันไม่ต้องไปชมที่สนามกีฬา แต่สามารถดูถ่ายทอดสดทางสมาร์ตดีไวส์ (Smart Device) หรือทางโทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน (Smart Phone) กับแท็บเล็ต (Tablet) ได้ และสอดคล้องกับ Lee and Schoenstedt (2018, p. 39-44) กล่าวว่า อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ที่เกิดจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 คือ การเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบในทุกแง่มุมของชีวิตประจำวันไม่ทางใดก็ทางหนึ่งการปฏิวัติครั้งนี้โลกจะก้าวเร็วขึ้นแบบทวีคูณ ตัวแปรที่สำคัญที่สุดคือการมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้แทบทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในโลกออนไลน์รวมถึงสอดคล้องกับภัสรา พงษ์สุขเวชกุล (2554, น.20 อ้างถึง Everett Rogers, 1980) กล่าวว่า เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ทว่าปัจจัยตัวนี้ต้องทำงานร่วมไปกับปัจจัยตัวอื่น ๆ เขาได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ (new media) เช่น คอมพิวเตอร์

ฐานะครอบครัวในช่วงก่อนเป็นโปรเพลเยอร์ การเข้าถึง และรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ดีของผู้ปกครอง ครอบครัวนักกีฬาส่วนใหญ่มีฐานะปานกลางค่อนข้างดี และระดับฐานะปานกลาง มีฐานะยากจนจำนวนน้อย เนื่องจากการฝึกฝนการเป็นนักกีฬาจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทางการเงิน ทั้งเรื่องอุปกรณ์การแข่งขัน โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการเข้าถึงกีฬาอีสปอร์ต และการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ทำให้ในครอบครัวฐานะยากจนที่ไม่มีทุนทรัพย์เพียงพอ นักกีฬาจะฝึกฝนการเล่นเกมที่ร้านเกมเป็นหลัก ซึ่งส่งผลไปถึงเกมที่เข้าร่วมแข่งขันด้วย อาทิเช่น เกมพับจี พีซี กับเกมพับจี โมบาย นักกีฬาที่มีฐานะยากจนส่วนใหญ่จะเลือกแข่งขันในเกมคอมพิวเตอร์ที่ฝึกฝนจากร้านเกม มากกว่าเกมที่แข่งขันทางโทรศัพท์มือถือ ขณะที่นักกีฬาที่มีฐานะดีกว่ามีโอกาสเลือกแข่งขันในเกมทุกอุปกรณ์ สอดคล้องกับ ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ (2553) กล่าวว่า จุดที่ประเมินความอบอุ่น

ของครอบครัวได้มากกว่า คุณพ่อคุณแม่ควรจะเป็นบุคคลที่มีอำนาจสูงสุดในการบริหารจัดการในระบบครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการจัดหาเงินทอง ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ของสมาชิกในครอบครัวรวมทั้งในด้านการเลี้ยงดู ความรัก การเอาใจใส่ ความอบอุ่น ทั้งทางด้านอารมณ์และจิตใจด้วย สิ่งแวดล้อมมีผลกระทบอย่างมากต่อครอบครัว โดยเฉพาะเรื่องของเศรษฐกิจ ในสมัยก่อนมีสมาชิกว่า กัดก้อนเกลือกินได้ ปัจจุบันจะเป็นเรื่องค่อนข้างยาก เพราะถ้าเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ดี ก็จะทำให้ครอบครัวไปไม่รอด คุณพ่อ คุณแม่จะมีความเครียดมาก จะมีผลทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้ง เกิดปัญหาครอบครัว ค่านิยมต่าง ๆ ในครอบครัวด้วย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการเลี้ยงดูในครอบครัว

จากผลการวิจัยสามารถสรุปข้อแนะนำในการเลี้ยงดูในครอบครัวเพื่อสร้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. การเรียนรู้ และรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตของผู้ปกครอง การทำความเข้าใจกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่เป็นอุตสาหกรรมที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และติดตามข่าวสารล่าสุดเกี่ยวกับแนวโน้ม และการพัฒนา ใช้เวลาในการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมที่บุตรหลานกำลังเล่น รู้จักทีม และนักกีฬาที่พวกเขาชื่นชม และภาพรวมของกีฬาอีสปอร์ตที่กว้างขึ้น ความรู้这不仅แค่ช่วยให้เข้าใจความหลงใหลของบุตรหลานได้ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยให้มีเครื่องมือในการสนับสนุนแรงบันดาลใจของพวกเขาอีกด้วย

2. การสนับสนุนทางการเงินจากครอบครัว เนื่องจากการฝึกฝนการเป็นนักกีฬาจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทางการเงิน ทั้งเรื่องอุปกรณ์การแข่งขัน โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ในครอบครัวที่ไม่สนับสนุนการเล่นเกมนักกีฬาจะฝึกฝนการเล่นเกมที่ร้านเกมเป็นหลักซึ่งส่งผลไปถึงเกมที่เข้าร่วมแข่งขันด้วย อาทิเช่นเกมพับจี พีซี กับเกมพับจี โมบาย นักกีฬาที่ขาดการสนับสนุนเรื่องเงินจากครอบครัวส่วนใหญ่จะเลือกแข่งขันในเกมคอมพิวเตอร์ที่ฝึกฝนจากร้านเกมมากกว่าเกมที่แข่งขันทางโทรศัพท์มือถือ ขณะที่นักกีฬาที่ครอบครัวสนับสนุนมีโอกาสเลือกแข่งขันในเกมทุกอุปกรณ์ นอกจากนี้ นักกีฬาที่มาจากครอบครัวที่ไม่สนับสนุนให้เข้าแข่งขันมีแนวโน้มเข้าสู่การเป็นนักกีฬาเมื่ออายุมากกว่าครอบครัวที่สนับสนุนตั้งแต่ต้น ทำให้มีระยะเวลาในการประกอบอาชีพนักกีฬาน้อยกว่า และเกษียณจากการเป็นนักกีฬาช้ากว่า

3. จัดเตรียมสภาพแวดล้อม บรรยากาศในบ้านที่มั่นคง และเกื้อหนุน สร้างการสื่อสารในครอบครัวที่ยืดหยุ่น รับฟังความคิดเห็น เคารพในการตัดสินใจ ส่งเสริมสนับสนุน ให้โอกาสในการตัดสินใจ ให้กำลังใจ ส่งเสริมทางอารมณ์ในช่วงเวลาที่ท้าทาย และกดดันจากการแข่งขัน เติบโตลงความสำเร็จในเวลาได้รับชัยชนะ และอดทนในบางเวลาที่บุตรหลานมีพฤติกรรมตามประสาวัยรุ่น

4. ส่งเสริมให้มีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพกายและจิตใจดี นักกีฬาอีสปอร์ตต้องมีสภาพร่างกายและจิตใจสูงสุดจึงจะทำผลงานได้ดีที่สุด ส่งเสริมให้บุตรหลานจัดลำดับความสำคัญของสุขภาพด้วยการส่งเสริมการเล่นกีฬา โดยเฉพาะการเล่นกีฬาเป็นทีม รับประทานอาหารที่สมดุล และนอนหลับพักผ่อนให้เพียงพอ ครอบครัวยังเป็นแบบอย่างได้ด้วยการทำกิจกรรมทางกายร่วมกัน และเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ

5. ปลูกฝังทักษะการคิดเพื่อความสำเร็จของชีวิต (Executive Function) เนื่องจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นสนามที่มีการแข่งขันสูง และตึงเครียด เป็นสิ่งสำคัญสำหรับครอบครัวที่จะต้องปลูกฝังความคิดเชิงบวกให้กับลูก สร้างนิสัยมีความมุ่งมั่น มีเป้าหมาย การตัดสินใจ การยับยั้งชั่งใจและฟันฝ่าอุปสรรคขัดขวางน้อยใหญ่ ส่งเสริมให้บุตรหลานเห็นความพ่ายแพ้เป็นโอกาสในการเติบโต ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าเพียงแค่ผลลัพธ์ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

6. สร้างเครือข่ายสนับสนุนที่แข็งแกร่ง สิ่งสำคัญสำหรับนักกีฬาอายุน้อยคือต้องมีเครือข่ายการสนับสนุนที่แข็งแกร่ง สนับสนุนให้บุตรหลานเชื่อมต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ และเข้าร่วมชุมชนอีสปอร์ตทางออนไลน์ หรือทางกิจกรรมออนไซต์ ในฐานะครอบครัว ยังให้การสนับสนุนทั้งทางอารมณ์ และการปฏิบัติได้ด้วยการเข้าร่วมชมการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ เชียร์พวกเขา และช่วยเหลือด้านการเดินทางไปสนามแข่ง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยภาพรวมในทุกแนวประเภทของเกมที่เป็นที่นิยมในประเทศไทย ซึ่งแนวของเกมแต่ละแนวมีบริบทที่แตกต่างโดยเฉพาะเกมแนววางแผนกับเกมแนวยิงบุคคลที่ 1 ที่ต้องการนักกีฬาที่มีทักษะความสามารถที่ต่างกัน ส่งผลถึงการฝึกฝนทักษะ การจัดการตารางการฝึกซ้อม การเตรียมความพร้อมทั้งจากอุปกรณ์ การเตรียมสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนกีฬาที่ต่างกัน ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยเสนอแนะให้ทำการวิจัยเฉพาะเจาะจงลงไปในแนวทางแต่ละเกม เพื่อทราบผลวิจัยที่ละเอียด เหมาะสมกับนักกีฬาแต่ละแนวมากขึ้น

2. ในการพัฒนาศักยภาพทางกีฬาของนักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ใช่แค่การเตรียมความพร้อมจากครอบครัวเพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาเตรียมความพร้อมทั้งระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอีสปอร์ตอันประกอบด้วย กลุ่มผู้แข่งขันหรือทีม (Teams) ค่ายเกม (Publishers) การแข่งขันกีฬา (League) สื่อ (Media) กลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ (Fans) ผู้สนับสนุนการกีฬา (Sponsor) และสโมสรกีฬา (Clubs) ทุกองค์ประกอบของระบบนิเวศมีความเกี่ยวพันกัน เพื่อให้การศึกษาครอบคลุมครบทุกด้าน ในการศึกษารoundต่อไปจึงควรศึกษาให้ครบทั้งองค์ประกอบในระบบนิเวศธุรกิจกีฬาอีสปอร์ต

บรรณานุกรม

- จิรายศ เทพพิพิธ. (2561). E-sport ที่กำลังเริ่มต้นและอีกไม่นานจะโจนทะยานด้วยความรวดเร็ว. ค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566, จาก <https://bit.ly/2RZOoxy>
- นิพัทธ์ อึ้งปรณแก้ว. (2022). อุดมการณ์โอลิมปิกของคูเบอร์แต็ง. ค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566, จาก <https://bit.ly/3ojKYKu>
- ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล. (2554). รายงานเทคโนโลยีสื่อใหม่กับการสื่อสารในครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร. การศึกษาปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. น.20.
- มลินี สมภพเจริญ. (2556). ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร : สองขาครีเอชั่น.
- ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ. (2553). การสร้างครอบครัวใหม่. ค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2566, จาก <https://shorturl.asia/yelBO>.
- รัตน์ะ บัวสนธิ์. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร : คำสมัย.
- อัมมาพร ตรังคสมบัติ. (2540). จิตบำบัดและการให้คำปรึกษารอบครัว (Family therapy and family counseling). กรุงเทพมหานคร : ศูนย์วิจัยและบำบัดครอบครัว ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Mitten, A. (2017). Are eSports going to replace the beautiful game?. Condé Nast. Retrieved November 23, 2023, from <https://bit.ly/2xJXNjL>
- Mischel, Walter. & Ebbesen, Ebbe B. (1970). Attention in delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology*. 16 (2), pp. 329–337.
- Lee, D. & Schoensted, L. (2011). Comparison of E-sports and Traditional Sports Consumption Motives. *ICHPER-SD Journal of Research*. 6(2), pp.39-44.
- Rogers, E. M., & Kincaid, D. L. (1981). *Communication networks: Toward a new paradigm for research*. (2 nd ed). New York, NY: Free Press.