**อิทธิพลของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมต่อชุดประสบการณ์การเล่นเกมส์**

**และความทุกข์ทางสังคมของนักกีฬาอีสปอร์ต**

Influence of the gaming industry on the experiences of game play among eSport players and their social suffering

ผู้แต่ง : นายพงศ์ธร ผลพัฒนาสกุลชัย,ดร.จอมพล พิทักษ์สันตโยธิน,ศ.พิมพวัลย์ บุญมงคล,ดร.ดรุณี ภู่ขาว

Author : Pongthon Ponputthanasagulchai,Jompon Pitaksantayothin,Pimpawun Boonmongkon, Darunee Phukaw

**บทคัดย่อ**

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าไปมากขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเกม ในอดีตการให้ความหมายต่อการเล่นเกมแบบเดิมที่เป็นเพียงการผ่อนคลาย ของเล่นเด็ก หรือแม้แต่เป็นสิ่งมอมเมาเยาวชน แต่ในปัจจุบันที่อินเตอร์เน็ตกับเกมสามารถเชื่อมต่อกันได้ ทำให้เล่นเกมพร้อมกันได้หลายคน และกลายเป็นสังคมเกมออนไลน์ อุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่เห็นช่องทางมีการปรับเปลี่ยนการดำเนินธุรกิจ โดยนำเกมมาใช้ในการแข่งขัน ดึงดูดคนให้เข้ามาเล่นเกมและอาจจะขยายกลุ่มคนเล่นให้กว้างขึ้นได้และการเติบโตของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมเองก็ทำให้เกิดความหมายใหม่ของเกมว่าเป็นกีฬา หรือเรียกว่า อีสปอร์ต (eSports) นักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเล่นเกมมากกว่าคนทั่วไป จำเป็นต้องเล่นเกมมากเพื่อพัฒนาฝีมือและสะสมประสบการณ์และนำไปใช้ในการแข่งขัน และกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่ใช้อีสปอร์ตเป็นธุรกิจอย่างหนึ่งเข้ามีบทบาทต่อการเล่นเกมของนักกีฬาอีสปอร์ตในด้านการเป็นผู้สนับสนุน ภายใต้เงื่อนไขที่เอาเปรียบ ขูดรีดนักกีฬาเพื่อผลประโยชน์ เช่น ข้อตกลงที่ต้องชนะการแข่งขันต่างๆหรือการกำหนดยอดไลค์หรือยอดผู้ติดตามในสื่อออนไลน์ หรือเงื่อนไขอื่นๆที่เอาเปรียบนักกีฬาอีสปอร์ต ทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตต้องเล่นเกมมากขึ้นเพื่อรักษาเงื่อนไขและผู้สนับสนุน จนทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตเสี่ยงต่อสุขภาพทางกายมากอยู่แล้ว จะทำให้เสี่ยงยิ่งกว่ากว่า เช่น ความอ้วน โรคเกี่ยวกับสายตา และโรคทางการยศาสตร์ และอาจตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมธุรกิจเกม ผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์การศึกษา เพื่อ 1) อธิบายชุดประสบการณ์การแข่งกีฬาอีสปอร์ตและความทุกข์ทางสังคมของนักกีฬาอีสปอร์ต 2) อธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์และผลประโยชน์ระหว่างสปอนเซอร์ทีมอีสปอร์ต สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกม 3) อธิบายระบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่างสปอนเซอร์ทีมอีสปอร์ต สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกม ที่สัมพันธ์และมีผลต่อชุดประสบการณ์การแข่งกีฬาอีสปอร์ตและความทุกข์ทางสังคมของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย 4) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีมานุษยวิทยาการแพทย์เชิงวิพากษ์ในการศึกษาและใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการวิจัยเชิงเอกสาร กับตัวแทนกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต กลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกม และกลุ่มภาครัฐที่สนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต ในส่วนของข้อค้นพบผู้วิจัยยังอยู่ระหว่างการศึกษา

**Abstract**

Nowadays, technology is progressing. Especially technology related to the game. In the past, the meaning of traditional games was simply relaxation, children's toy, or even a mesmerizing youth. But nowadays, the internet and games are connected. We can play game with everyone and become a social game online. The gaming industry sees the channel change their business. The game is used in the competition. They can attract people to play games and expand the group of players, and the growth of the game industry itself has given rise to a new meaning of the game as a sport call eSport. eSport player need to play a lot of games to develop skills and accumulate experience and apply to the competition. The gaming industry is playing a role as a sponsor of eSport player. Under unfavorable conditions. Rake the player for benefits. For example, an agreement to win a contest or to set up a subscribe in social network. Or other conditions that exploit player. Make eSports player have to play more games to maintain the conditions and supporters. eSports player are very risky. To make it even more risky health problem and may fall under the influence of the business and gaming industry. The research aims to study this. 1) Describe the series of eSports player experiences and social suffering of eSports player. 2) Describe the power relationships between sponsors. The eSports Association of Thailand and Game Industry, as well as patronage relationships and benefits that affect the game and the experience of Thai eSport player. 3) Describe the influence of relationships between the sponsors of the eSports team. The eSports Association of Thailand and the Game Industry. Influence of eSports player’s experiences and social suffering on thai eSports player. The researcher uses the concept of Critical Medical Anthropology Approach in the study and and uses in-depth interviewing methods. Unstructured interviews Participatory Observation and documentary research.

**คำสำคัญ (Keywords)**

ไทย : นักกีฬาอีสปอร์ต,เกม,อุตสาหกรรมเกม,ชุดประสบการณ์, ความทุกข์ทางสังคม

English : eSport, game, eSport player, Thai eSport, Game industry, Social Suffering, Experience

**บทนำ (Introduction)**

เกมเป็นอุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์สำหรับเล่นเพื่อความสนุกสนานได้ถือกำเนิดขึ้นเมื่อปลายทศวรรษที่ 1950 ในอดีตการให้ความหมายต่อการเล่นเกมแบบเดิมที่เป็นเพียงการผ่อนคลาย ของเล่นเด็ก หรือแม้แต่เป็นสิ่งมอมเมาเยาวชน ในอดีตการเล่นเกมนั้นยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับอินเตอร์เน็ตได้ทำให้การเล่นเกมถูกจำกัดสถานที่เพียงแค่ในบ้าน ร้านเกม หรือห้างสรรพสินค้า และในอดีตที่สังคมไทยยังไม่ยอมรับเกมมากเท่าที่ควร ทำให้การเล่นเกมจำกัดอยู่แค่กลุ่มเด็กหรือกลุ่มคนเล็กๆ การให้ความหมายต่อการเล่นเกมจึงเป็นเพียงการผ่อนคลาย ของเล่นเด็ก รวมทั้งงานวิจัย องค์ความรู้เกี่ยวกับเกมในอดีตมากมาย เช่น เกมจะทำให้คนในสังคมมีความรุนแรง ทำให้กลายวาทกรรมโน้มน้าวให้คนในสังคมเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่ในปัจจุบันที่อินเตอร์เน็ตกับเกมสามารถเชื่อมต่อกันได้ ทำให้เล่นเกมพร้อมกันได้หลายคน และกลายเป็นสังคมเกมออนไลน์ เกมจึงกลายเป็นพื้นที่กิจกรรมขนาดใหญ่ที่สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันได้ สามารถสร้างมิตรภาพได้โดยไม่ต้องเจอหน้ากัน และกิจกรรมแข่งขันเกมจึงเริ่มต้นขึ้น เพื่อวัดฝีมือในการเล่นเกม อุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่เห็นช่องทางมีการปรับเปลี่ยนการดำเนินธุรกิจ โดยนำเกมมาใช้ในการแข่งขัน เป็นการโฆษณาตัวเกมไปในตัวได้ ดึงดูดคนให้เข้ามาเล่นเกมและอาจจะขยายกลุ่มคนเล่นให้กว้างขึ้นได้ มุมมองของคนสังคมที่มีต่อเกมก็เริ่มเปลี่ยนไป และการเติบโตของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมเอง ก็ทำให้เกิดความหมายใหม่ของเกมว่าเป็นกีฬา หรือเรียกว่า อีสปอร์ต (eSports) การให้ความหมายต่อเกมว่าเป็น “กีฬา” ทำให้ภาพลักษณ์ของเกมดีขึ้น กลายเป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่ของเด็กเท่านั้น แต่เป็นกิจกรรมของทุกเพศทุกวัย ฝึกฝนให้เป็นทักษะทางด้านกีฬาและนำไปสู่การเป็นอาชีพที่ทำเงินได้ ซึ่งการเลือกที่จะใช้คำว่า “กีฬา” เป็นสร้างความหมายที่ดี ภาพลักษณ์ที่ดีให้กับการเล่นเกมส์ เป็นการแข่งขันโดยใช้เกมมีเงินรางวัลที่สูง กลายเป็นวาทกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจให้คนที่เล่นเกมว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาของคนรุ่นใหม่ สร้างรายได้ได้มากมาย เล่นเกมก็ประสบความสำเร็จได้ ทำให้สังคมเริ่มสนใจและเข้าสู่การเล่นเกมมากขึ้นและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับเกม ให้การเล่นเกมใกล้ชิดกับคนทั่วไป และเป็นการโฆษณาตัวเกมไปในตัวได้ จนในที่สุดจึงเกิดเป็นกีฬาใหม่ที่เรียกว่า กีฬาอีสปอร์ต (eSports) ซึ่งแนวเกมที่นิยมใช้แข่งอีสปอร์ตมากที่สุด คือ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง First person shooting(FPS) โดยผู้เล่นจะเห็นการกระทำผ่านสายตาของตัวละครผู้เล่น เช่น เกม counter strike, overwatch เกมแนว Massive online battle arena(MOBA) ซึ่งเป็นแนววางแผนการ เช่น Realm of Valor (RoV) และการ์ดเกม ที่จะใช้การ์ดที่ผลิตขึ้นและตั้งกฏพิเศษต่างๆในการแข่งขัน เช่น Hearthstone เป็นเพราะแนวเกมทั้งสามนั้นได้รับความนิยมและมีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก จากข้อมูลของ Newzoo บริษัททางด้านการตลาดเกี่ยวกับเกมจากสหรัฐอเมริกา ที่ได้จัดอันดับ 3 เกมที่มีคนเข้ามาดูการแข่งขันอีสปอรต์มากที่สุดโดยนับเป็นชั่วโมง เก็บข้อมูลไว้เมื่อเดือนกรกฏาคม พ.ศ.2017 อันดับ 1 คือ เกม Counter-Strike: Global Offensive เป็นแนว FPS เวลารวม 51.4 ล้านชั่วโมง อันดับสอง League of Legends เป็นแนว MOBA เวลารวม 26.9 ล้านชั่วโมง และอันดับ 3 Hearthstone แนวการ์ดเกม เวลารวม 5.5 ล้านชั่วโมง

ปัจจุบันธุรกิจและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเกมพัฒนาขึ้นอย่างมากรายงานจาก Newzoo บริษัททางด้านการตลาดเกี่ยวกับเกมจากสหรัฐอเมริกา ซึ่งได้เก็บข้อมูลมูลค่าตลาดอุตสาหกรรมในปี 2017 พบว่า ในทวีปเอเชียแปซิฟิกมีมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมสูงที่สุด 51,000 ล้านดอลล่าร์ คิดเป็นร้อยละ 47 ของตลาดอุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่เติบโตทั่วโลก และประเทศไทยก็มีมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมเป็นอันดับที่ 20 ของโลก มีมูลค่า 597 ล้านดอลล่าร์ รายงานจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ทำการสำรวจตลาดและสถิติในอุตสาหกรรมดิจิตอลคอนเท้นต์ และในรอบปี 2557-2558 เกี่ยวกับวงการเกม ตลาดเกมไทยโตขึ้นจากปี 2556 ถึง 14.7% ด้วยมูลค่ารวม 7,835 ล้านบาท ส่วนปี 2558 มีมูลค่า 8,894 ล้านบาท และน่าจะขยายได้ถึง 26.1% ในปี 2559 ข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคดิจิทัลคอนเทนต์ในเขตเมืองในปี 2557 ทาง สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) แจ้งว่าตลาดเกมออนไลน์เป็นอันดับหนึ่งในประเทศไทยด้วยมูลค่าตลาดรวมสูงถึง 5,732 ล้านบาท ทางด้านเกมมือถือจากปี 2556 ที่มูลค่าตลาดอยู่ที่ 143.9 ล้านบาทเพิ่มมาเป็น 1,697.3 ล้านบาท ส่วน PC Offline อยู่ที่ 180.1 ล้านบาท จากผลสำรวจเดียวกันยังพบว่าวัยรุ่นในประเทศไทยช่วงอายุ 15-19 เล่นเกมมากที่สุดในประเทศสูงถึง 41% รองลงมาคือวัย 20-24 ปีที่ 39% และตามมาด้วยวัยทำงาน 25-30 ปีอยู่ที่ 12% เปรียบเทียบข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคดิจิทัลคอนเทนต์ในเขตเมือง ประจําปี 2558 ช่วงอายุ 20-24 ปี ที่ 66% รองลงมาเป็นช่วงอายุ 1-9 ปี คิดเป็น 61 % และช่วงอายุ 15-19 ปี คิดเป็น 60 % กลุ่มเด็ก-เยาวชนตอนปลาย (10-24 ปี) เล่นเกมทางคอมพิวเตอร์/โน๊ตบุ๊คมากกว่าวัยอื่น

ผลจากการเติบโตของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต ทำให้หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานภาคการศึกษาเริ่มหันมาสนใจผลิตบัณฑิตเพื่อเป็นบุคลากรในอุตสาหกรรมธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต ตัวอย่างในสหรัฐอเมริกา ผู้บริหารของเมืองวอชิงตัน ดีซี ได้ประกาศสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการ โดยการประกาศสนับสนุนและเป็นพันธมิตรร่วมกับทีม NRG eSports และเตรียมการสร้างศูนย์กีฬาอีสปอร์ตขึ้นด้วยงบประมาณ 65 ล้านเหรียญสหรัฐฯ สามารถบรรจุผู้ชมมากกว่า 4,200 ที่นั่ง จะแล้วเสร็จในช่วงปลายปี 2018 (https://www.polygon.com/2017/3/12/14898634/washington-dc-esports-arena-nrg-sponsorship) นอกจากนี้ในภาคการศึกษาก็ให้ความสำคัญผลิตบัณฑิตเพื่อเป็นบุคลากรในอุตสาหกรรมธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต ตัวอย่างมหาวิทยาลัยยูท่าห์ (Utah University) มอบทุนการศึกษาให้นักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยยูทาห์ โดยในปัจจุบันมหาวิทยาลัยนี้มีแผนมอบให้กับนักศึกษาประมาณ 30 คน และจะขยายทุนการศึกษาไปอีก(https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-04-05/video-gaming-becomes-a-scholarship-sport-at-university-of-utah) ในส่วนของประเทศไทย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ร่วมกับ การีนา จัดการแข่งขันเกม RoV ทีมชนะจะได้รับทุนการศึกษาจำนวน 5 ทุนการศึกษา มูลค่ากว่า 1,600,000 บาท เพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี หรือระดับปริญญาโท ในสาขาใดก็ได้ที่ College Of Creative Design and Entertainment Technology ของมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์อีกด้วย ถือเป็นครั้งแรกของวงการ eSports ในเมืองไทยที่ภาคการศึกษาเข้ามาให้การสนับสนุนด้วยการมอบทุนการศึกษาอย่างเป็นทางการ และคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม การแข่งขันเกม Minecraft รางวัลเป็นทุนการศึกษาเรียนระดับมหาวิทยาลัยฟรี 4 ปี ที่มหาวิทยาลัยศรีปทุมเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2560 (https://www.spu.ac.th/activities/11288) นอกจากนี้คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม เตรียมเปิดสอนหลักสูตร eSports เต็มรูปแบบภายในปี พ.ศ. 2560 หลังจากเริ่มเปิดสอนวิชาอีสปอร์ตมาแล้วหนึ่งเทอม (https://4gamerth.com/sripatum-university-esports/) และการกีฬาแห่งประเทศไทย  
ก็ได้รับรองกีฬาอีสปอร์ต ให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการและอนุญาติ ให้จัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการในประเทศไทยได้(https://www.facebook.com/prsatfanpage/posts/1410626095718307) และได้รับรอง  
ให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งแล้วเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (https://www.facebook.com/neolutionEsport/photos/a.172813332755709.30332.164000793636963/1482990228404673/?type=3&theater) แสดงให้เห็นว่าทั้งในและต่างประเทศ เริ่มเล็งเห็นถึงการเติบโตของอุตสาหกกรรมและกีฬาอีสปอร์ตมากขึ้น จากการที่ทั้งหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานภาคการศึกษาเริ่มให้ความสำคัญและใช้โอกาสจากการเติบโตของอุตสาหกกรรมและกีฬาอีสปอร์ตผลิตนักกีฬาอีสปอร์ตออกมาเพื่อรองรับการแข่งขันอีสปอร์ตในอนาคต และคนกลุ่มดังกล่าวก็อาจมีความสำคัญในการเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับนานาชาติ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่ามีการใช้ แสวงหา และสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมขึ้นมา และนำไปใช้เพื่อชี้นำให้เกมถูกยอมรับในสังคมมากขึ้น และปฏิเสธไม่ได้ว่ากีฬาอีสปอร์ต เป็นกีฬาที่มีธุรกิจและกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งใช้อีสปอร์ตเป็นธุรกิจอย่างหนึ่งในการดึงคนให้เข้าสู่การเล่นเกมมากขึ้นโดยการให้ความหมายกับเกมใหม่ให้เป็นการแข่งกีฬา

อุตสาหกรรมธุรกิจเกมนั้นมีการเติบโตขึ้นอย่างมาก แต่เกมก็มีผลกระทบต่อสุขภาพได้เช่นกันโดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก จากการงานวิจัย พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย การเข้าสังคมที่น้อยลง ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ด้านการเรียนที่หมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ทำให้ขาดทักษะที่จำเป็นอื่นๆ(ชาญวิทย์ พรนภดล, 2552) และเกมยังทำให้เกิดพฤติกรรม ความคิดและความรู้สึกที่รุนแรงเพิ่มขึ้น รวมทั้งทำให้ความคิดที่ดีต่อสังคมลดลงด้วย (Craig A. Anderson and Brad J. Bushman.2001) ผู้ที่มีภาวะติดเกมจะหมกหมุ่นกับเกม ชอบโกหก ไม่สนใจกิจกรรมอื่นนอกจากเกม ขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว มักจะหาความชอบธรรมในการเล่นเกมของตัวเอง มีอารมภ์โกรธ ยอมรับความพ่ายแพ้ไม่ได้ เล่นแพ้ก็จะเกิดอารมภ์หงุดหงิด ไม่สามารถตั้งสมาธิกับสิ่งอื่นได้ยกเว้นการเล่นเกม ยึดติดกับเกม ใช้เกมเป็นที่หลีกหนีปัญหาชีวิต (KIMBERLY YOUNG,2009) มีพฤติกรรมดังที่กล่าวมาต่อเนื่อง แต่ยังพบว่าประเด็นของผลกระทบของการเล่นเกมยังมีข้อถกเถียงกันอยู่ งานวิจัยโดย Christopher J. Ferguson ในปี 2015 พบว่าเกมมีผลน้อยมากที่จะทำให้เกิดพฤติกรรม ความคิดและความรู้สึกที่รุนแรง และยังโต้แย้งว่ามีไม่เป็นธรรมของสำนักพิมพ์ที่จะเน้นตีพิมพ์เฉพาะผลงานที่บอกว่าเกมมีผลทำให้เกิดความรุนแรง การเล่นวิดีโอเกมเป็นสื่อสร้างสัมพันธ์ให้ใกล้ชิดกันได้มากขึ้น รวมทั้งการเล่นเกมช่วยเสริมแรงจูงใจ ความมุ่งมั่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น (Francis Dalisay,2014) ตามีอาการอ่อนล้า (eye fatigue) อาการเจ็บปวดบริเวณคอและแผ่นหลัง (neck and back pain) อาการเจ็บปวดที่ข้อมือ (wrist pain) และอาการเจ็บปวดที่ฝ่ามือ (hand pain) (Donoghue,2019) แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมที่มากเกินไป มีผลกระทบต่อสุขภาพด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วน แต่ในส่วนของสุขภาพจิตและผลของการเล่นเกมที่จะนำไปสู่ความรุนแรงนั้นยังเป็นประเด็นที่ยังถกเถียงกันอยู่ มีทั้งข้อดีข้อเสียและยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน ซึ่งยังมีประเด็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการเล่นเกม เช่น การเติบโตของอุตสาหกรรมธุรกิจเกม การให้ความหมายของการเล่นเกมจากตัวผู้เล่นจริงนั้นเป็นอย่างไร

การเล่นเกมจะมีผลกระทบต่อสุขภาพโดยเฉพาะนักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเล่นเกมมากกว่าคนทั่วไป จำเป็นต้องเล่นเกมมากเพื่อพัฒนาฝีมือและสะสมประสบการณ์และนำไปใช้ในการแข่งขัน และกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่ใช้อีสปอร์ตเป็นธุรกิจอย่างหนึ่งในการดึงคนให้เข้าสู่การเล่นเกมมากขึ้นโดยการให้ความหมายใหม่กับเกมใหม่ให้เป็นกีฬา การเข้ามามีบทบาทต่อการเล่นเกมของนักกีฬาอีสปอร์ตในด้านการเป็นผู้สนับสนุน ภายใต้เงื่อนไขที่เอาเปรียบ ขูดรีดนักกีฬาเพื่อผลประโยชน์ เช่น ข้อตกลงที่ต้องชนะการแข่งขันต่างๆหรือการกำหนดยอดไลค์หรือยอดผู้ติดตามในสื่อออนไลน์ หรือเงื่อนไขอื่นๆที่เอาเปรียบนักกีฬาอีสปอร์ต ทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตต้องเล่นเกมมากขึ้นเพื่อรักษาเงื่อนไขและผู้สนับสนุน จนทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตเสี่ยงต่อสุขภาพทางกายมากอยู่แล้ว จะทำให้เสี่ยงยิ่งกว่ากว่า เช่น ความอ้วน โรคเกี่ยวกับสายตา และโรคทางการยศาสตร์ และอาจตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมธุรกิจเกม แม้จะมีการศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมมากมายและปัจจัยมีส่งผลต่อการเล่นเกมมียังเป็นที่ถกเถียงแต่ปัญหาทางด้านร่างกายก็ปฏิเสธไม่ได้ ยกตัวอย่างในประเทศจีน ผู้เล่นทีม Wings Gaming 5 คนได้ลาออกจากทีมของพวกเขาอย่างกระทันหันก่อนการแข่งขัน Kiev Major เพียงไม่กี่อาทิตย์ ด้วยสาเหตุจากการขาดการติดต่อสื่อสาร รวมถึงขาดช่วงการรับเงินเดือนจากเจ้าของสโมสรซึ่งค้างชำระเงินพวกเขากว่า 3 เดือน และนอกจากนี้ยังได้เงินรางวัลจากการแข่งขัน The International ครั้งที่ 6 ไม่ครบ เนื่องจากทีมนำเงินไปลงทุนกับทีม League of Legends แล้วเงินส่วนที่ว่านั้นได้หายไป แต่ผู้เล่นทั้ง 5 คนกลับถูกสมาคมอีสปอร์ตประเทศจีนลงโทษห้ามแข่งตลอดชีวิต รวมถึงห้ามสโมสรอื่นๆเซ็นสัญญากับผู้เล่นชุดนี้ตลอดชีพอีกด้วย(http://www.gosugamers.net/dota2/news/44455-report-ace-bans-former-wings-players-from-competing-in-china)

จากที่ได้อธิบายข้างต้น จะพบว่าอุตสาหกรรมธุรกิจเกมนั้นได้สร้างวาทกรรมและความหมายใหม่ให้กับเกมให้กลายเป็นกีฬา รวมทั้งยังมีการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับเกมด้วยการสร้างหลักสูตรการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐที่ให้การรับรองการเล่นเกมเป็นกีฬา จึงเกิดความหมายใหม่ของการเล่นเกม และกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมต่างๆได้ประโยชน์ จึงนำไปสู่อำนาจที่จะกำหนดการเล่นเกมของนักกีฬาอีสปอร์ต นำไปสู่การเอาเปรียบและแสวงหาประโยชน์ในตัวของนักกีฬาอีสปอร์ต จนทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตต้องพบกับประสบการณ์ในการเล่นเกมที่นำไปสู่ปัญหาสุขภาพได้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาในประเด็นนี้ เพื่อให้เป็นแนวทางที่จะไม่ให้นักกีฬาอีสปอร์ตได้รับผลกระทบจากการถูกเอาเปรียบจากกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมจนได้รับผลกระทบด้านสุขภาพ รวมทั้งศึกษาชุดประสบการณ์การแข่งกีฬาอีสปอร์ตและความทุกข์ทางสังคมของนักกีฬาอีสปอร์ตไทยเป็นอย่างไร ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์และผลประโยชน์อิทธิพลของความสัมพันธ์ ระหว่างสปอนเซอร์ทีมอีสปอร์ต สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่มีผลต่อชุดประสบการณ์การแข่งกีฬาอีสปอร์ตและความทุกข์ทางสังคมของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย

**วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology)**

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพและสัมภาษณ์เฉพาะเจาะจงในกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตและบริษัทที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมธุรกิจเกม เพื่อทำความเข้าใจต่อบทบาทของอุตสาหกรรมธุรกิจเกมที่มีต่อกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต ร่วมบริบทในการเล่นเกมของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย และผู้วิจัยเองก็มีประสบการณ์เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเช่นกัน

3.1 พื้นที่การศึกษา

ผู้วิจัยจะเลือกพื้นที่การศึกษา ดังนี้

1. เข้าร่วมงานการแข่งขันอีสปอร์ตต่างๆ ในประเทศไทย และเลือกนักกีฬาอีสปอร์ตมาสัมภาษณ์ โดยจะต้องมีคุณสมบัติตามที่สมาคมไทยอีสปอร์ตกำหนด

2. ติดต่อขอสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตที่เข้าเก็บตัวฝึกซ้อมและแข่งขันตามงานแข่งอีสปอร์ตที่จัดในประเทศไทย

3. สัมภาษณ์และขอข้อมูลเกี่ยวการดำเนินธุรกิจของบริษัทที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมธุรกิจเกมในประเทศไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลวิจัยเชิงเอกสาร

3.2 การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย

1. นักกีฬาอีสปอร์ต กลุ่มตัวอย่าง 10 คน หรือจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว โดยนักกีฬาอีสปอร์ตที่จะสัมภาษณ์ต้องมีคุณสมบัติตามที่สมาคมไทยอีสปอร์ตกำหนด ดังนี้

1.1 ต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี บริบูรณ์

1.2 มีประสบการณ์ในการแข่งอีสปอร์ตอย่างน้อย 1 ปี

2. หน่วยงาน และบริษัทที่มีการดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวกับการแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ดังนี้

2.1 ตัวแทนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย 1 คน

2.2 ตัวแทนจากสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย 1 คน

2.3 ตัวแทนจากเจ้าของทีมอีสปอร์ต 1 คน

2.4 ตัวแทนผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต 1 คน

2.5 ตัวแทนผู้สนับสนุนการแข่งขันอีสปอร์ต 1 คน

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์กับแหล่งข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในประเด็นบริบทของการเล่นเกม และบทบาทที่กลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมมีต่อนักกีฬาอีสปอร์ต

ใช้วิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) ร่วมกับการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการดำเนินงานของกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมในประเทศไทย และบทบาทที่กลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจเกมมีต่อนักกีฬาอีสปอร์ต

3.4 เครื่องมือที่ใช้

1. แบบสอบถาม ใช้คำถามปลายเปิด

2. อุปกรณ์บันทึกข้อมูล

3. แบบแผนในการใช้ข้อมูลวิจัยเชิงเอกสาร

4. การสังเกต

3.5 การเริ่มต้นงานภาคสนามและขั้นตอนกระบวนการการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต ทั้งในฐานะผู้เข้าแข่งขันและผู้ชม โดยไป สนามแข่ง Arena plus กรุงเทพมหานคร ทำการขออนุญาติสัมภาษณ์เก็บข้อมูลและแสดงตัวเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท จากสาขาสังคมศาสตร์และสุขภาพ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล แจ้งจุดประสงค์ในการทำวิจัย และสร้างความคุ้นเคยรวมทั้งหากลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ เมื่อได้กลุ่มเป้าหมายแล้วจะดำเนินการสัมภาษณ์ ดังนี้

1. ก่อนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะแนะนำตัวก่อนว่าเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท จากสาขาสังคมศาสตร์และสุขภาพ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ชี้แจงถึงจุดประสงค์และที่มาของการทำวิจัย และขออนุญาติสัมภาษณ์แล้วแต่ความสมัครใจ

2. เมื่อกลุ่มตัวอย่างสมัครใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยก็จะเริ่มต้นสัมภาษณ์ทันที

3. ในส่วนของการสัมภาษณ์บริษัทเกม ผู้วิจัยอาจจะต้องทำหนังสือขออนุญาติในการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ รวมทั้งชี้แจงถึงจุดประสงค์ในการทำวิจัย และขออนุญาติใช้ข้อมูลต่างๆของบริษัทมาใช้ในการวิจัยเชิงเอกสาร

3.6 การสร้างความไว้วางใจและความเชื่อใจ (Trust building)

ในเรื่องการการสร้างความไว้วางใจและความเชื่อใจ ผู้วิจัยจะพยายามเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในทีมงานของสนามแข่ง Arena plus และจะพยายามช่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการแข่งอีสปอร์ตด้านต่างๆ เพื่อให้นักกีฬาอีสปอร์ตได้รู้จักตัวผู้วิจัยและมีความประสงค์ที่จะช่วยงานอีสปอร์ตจริง

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาถอดเทปเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองเพื่อให้ได้ประเด็นตอบโจทย์คำถามการวิจัยได้

3.8 หลักจริยธรรมในการวิจัย

1. ประเด็นจริยธรรมในการวิจัย

หลังจากสอบ 3 บท ผ่าน ก็จะดำเนินการยื่นขอจริยธรรมการวิจัยและรออนุมัติ เมื่อผ่านก็เริ่มลงมือเก็บข้อมูล ลงภาคสนาม ซึ่งจะเก็บข้อมูลโดยคำนึงถึงประเด็นจริยธรรมในการวิจัยต่างๆ ดังนี้

2. การยินยอมพร้อมใจ

ก่อนเลือกผู้ร่วมการวิจัย ผู้วิจัยจะชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ความสำคัญของประเด็นที่กำลังศึกษา พร้อมทั้งอธิบายข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นศึกษานี้ ให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าใจ และบอกถึงวิธีการ ขั้นตอนในการเก็บข้อมูล พร้อมทั้งมาตรการในการรักษาความปลอดภัย โดยเบื้องต้นผู้วิจัยจะบอกกล่าวด้วยวาจา โดยใช้วาจาเชิงขอความร่วมมือมากกว่าการบังคับให้กลุ่มเป้าหมายต้องตัดสินใจเข้าร่วม และให้เวลาในการตัดสินใจ ไม่เร่งรัด หรือกดดันให้ตกลงใจ ซึ่งจะสร้างความอึดอัดแก่กลุ่มเป้าหมาย โดยหากขณะสัมภาษณ์ ผู้ที่เข้าร่วมการวิจัยอึดอัดใจ สามารถขอหยุดการดำเนินการวิจัยได้ในตอนไหนก็ได้

3. การรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูล (Confidentiality)

ผู้วิจัยจะรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูลโดยไม่นำข้อมูลที่ได้ไปเผยแพร่ในลักษณะที่บ่งบอกตัวตนที่แท้จริงของผู้ให้ข้อมูล การสัมภาษณ์จะใช้นามสมมติ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะสามารถเข้าถึงได้โดยผู้วิจัย อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษารองเท่านั้น คนใดที่ไม่เกี่ยวข้องจะๆไม่มีสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูลดังกล่าว

4. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)

ผู้วิจัยจะให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยเลือกสถานที่ที่สะดวกใจในการให้การสัมภาษณ์ เพื่อความสบายใจและเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยระหว่างการสัมภาษณ์จะใช้นามสมมติในการเรียกชื่อ และไม่อนุญาตให้มีบุคคลภายนอกเข้ามาร่วมฟังการสัมภาษณ์ และผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถไม่ให้ข้อมูลในเรื่องที่อึดอัดใจ หรือยกเลิกการบันทึกเทปในเรื่องที่ไม่สะดวกใจได้ตลอดเวลา

**สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ (Summary, discussion, and recommendations)**

1. การเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จะเริ่มต้นจากความชอบเล่นเกม เล่นเกมมานานตั้งแต่วัยเด็ก อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ต้องมีการแข่งขัน จึงเกิดความชอบที่จะแข่งขันด้วย อีสปอร์ตก็เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถตอบสนองความชอบที่จะแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตได้ มีความใกล้เคียงกับผลงานวิจัยของ Richard M. Ryan ที่ทำไว้เมื่อปี 2006 ที่กล่าวว่า การเล่นเกมสามารถตอบสนองและเติมเต็มในด้านความต้องการมีทักษะ ความสามารถ (Competence)
2. นอกจากความชอบเล่นเกมและความชอบแข่งขันแล้ว การชักชวนจากคนรอบข้าง การรวมกลุ่มจนเกิดเป็น Community ของคนที่ชอบการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ตร่วมกันจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งในกลุ่มคนที่เล่นเกม สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Francis Dalisay จากวารสาร New Media & Society ปี 2014 ที่สำรวจความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัย 465 แห่งในสหรัฐอเมริกา พบว่าการมีเพื่อนที่เล่นเกมเหมือนกันก็เป็นแรงจูงใจให้เล่นเกมได้ มีการช่วยหรือให้คำแนะนำผู้เล่นอื่นและการบริหารหรือจัดการภายในกลุ่ม และการเล่นเกมยังสามารถใช้ทุนทางสังคมและส่งเสริมศักยภาพของผู้เล่นเกมได้
3. ผู้วิจัยได้ลองหาค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้ซ้อมของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต จากข้อมูลที่ได้ พบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 8 ชั่วโมงต่อวัน โดยการซ้อมนั้นนอกจากซ้อมเล่นเกมแล้ว ยังใช้เวลาในการศึกษาการแข่งย้อนหลัง และมีการซ้อมร่วมกันเป็นทีมด้วย จากการสอบถามนักกีฬาอีสปอร์ตเวลาในการซ้อมจะแตกต่างกันตามประเภทเกมที่นักกีฬาอีสปอร์ตนั้นใช้แข่ง เกมประเภทต่อสู้และเกมประเภทฟุตบอลจะใช้เวลาซ้อมไม่นานนัก เวลาเฉลี่ยที่ 2 ชั่วโมงต่อวัน แต่เกมประเภทวางแผนการรบ (RTS) นั้น เวลาในการซ้อมค่อนข้างแตกต่างจากเกมประเภทอื่น เนื่องจากระบุเวลาที่ใช้ซ้อมแน่นอนไม่ได้ แต่จะนับเป็นจำนวนเกมที่เล่น ตั้งแต่ 10 15 20 เกม เป็นต้น แต่ละเกมอาจใช้เวลานานถึง 1 ชั่วโมง หรือบางเกมอาจใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที แต่จากเวลาเฉลี่ยในการซ้อมที่ 8 ชั่วโมงต่อวันนั้น อาจทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีความเสี่ยงต่อสุขภาพได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Rimli Barthakur ในปี 2013 ที่กล่าวว่านักกีฬาอีสปอร์ตเกาหลีใต้เล่นเกมเป็นเวลานานก็มีผลต่อดวงตา จนเกิดอาการ Computer Vision Syndrome(CVS) ได้ และใกล้เคียงกับผลสำรวจของ Joanne Di Francisco-Donoghue ที่ได้ตีพิมพ์ในวารสาร BMJ Open Sport & Exercise Medicine ปี 2019 ซึ่งได้สำรวจพบว่าค่าเฉลี่ยเวลาซ้อมของนักกีฬาอยู่ที่ 10 ชั่วโมง นอกจากนี้ค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้ซ้อมของนักกีฬาอีสปอร์ต ยังขัดแย้งกับการให้ข้อมูลของตัวแทนสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยและตัวแทนเจ้าของทีมอีสปอร์ต ที่กล่าวว่าการซ้อมของนักกีฬาอีสปอร์ตใช้เวลา 3-4 ชั่วโมงต่อวันเท่านั้น
4. จากการสัมภาษณ์ตัวแทนสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพนักกีฬาแสดงให้เห็นว่าสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่มีนโยบายใดเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพของนักกีฬาอีสปอร์ต การดำเนินงานของสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยนั้น ขึ้นตรงต่อการกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยจึงจำเป็นต้องทำตามนโยบายที่การกีฬาแห่งประเทศไทย

ภาระในการดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตจึงมาอยู่กับเจ้าของทีมอีสปอร์ตการสัมภาษณ์ตัวแทนเจ้าของทีมอีสปอร์ต การดูแลสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ตจะมีนักกายภาพบำบัดประจำทีมเพื่อช่วยดูแลด้านสุขภาพ และมีการดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตด้านอื่นด้วย เช่น Life coaching เข้ามาสอนการใช้ชีวิต การปรับตัวเข้ากับสังคม และกิจกรรมอื่นเพื่อละลายพฤติกรรมและสร้างสร้างความสามัคคีภายในทีม แต่ก็เป็นการสัมภาษณ์ตัวแทนเพียงทีมเดียวเท่านั้น

ตัวแทนผู้จัดการแข่งขันก็ได้กล่าวถึงเรื่องสุขภาพที่ดีของนักกีฬาอีสปอร์ต ก็มีผลต่อผลงานในการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย และการซ้อมที่ใช้เวลานานก็ไม่ได้ทำให้ผลงานการแข่งออกมาดี ไม่ต้องซ้อมหักโหม เพื่อรักษาสุขภาพนักกีฬา

จากการสัมภาษณ์นักกีฬาเรื่องการการพักผ่อนและดูแลสุขภาพนักกีฬา เคยป่วย รู้สึกไม่สบายหรือได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม พบว่าส่วนใหญ่นักกีฬาอีสปอร์ตได้รับผลกระทบทางสุขภาพจากการแข่งเกมทั้งหมด ปัญหาสุขภาพที่พบประกอบไปด้วย ความอ่อนล้าของดวงตา ปวดหลัง ปวดคอ ปวดข้อมือ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Rimli Barthakur ในปี 2013 ที่กล่าวว่านักกีฬาอีสปอร์ตเกาหลีใต้เล่นเกมเป็นเวลานานก็มีผลต่อดวงตา รวมทั้งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ Joanne Di Francisco-Donoghue ที่ได้ตีพิมพ์ในวารสาร BMJ Open Sport & Exercise Medicine ปี 2019 ที่พบว่าปัญหาสุขภาพที่พบมากที่สุดในนักกีฬาอีสปอร์ตคือ ความอ่อนล้าของดวงตา (eye fatigue) อาการเจ็บปวดบริเวณคอและแผ่นหลัง (neck and back pain) และอาการเจ็บปวดที่ข้อมือ (wrist pain) ตามลำดับ

ในประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพนักกีฬาอีสปอร์ตอื่นที่น่าสนใจ จากการสัมภาษณ์ตัวแทนนักกีฬาอีสปอร์ตคนที่ 3 ได้ให้สัมภาษณ์ถึงผลกระทบจาการแข่งอีสปอร์ตนั้นมีผลต่อการควบคุมอารมภ์ตนเอง เกิดจากการแข่งอีสปอร์ตนั้นเป็นการแข่งขันเล่นเกมที่มีเป้าหมายที่จะต้องชนะ มีความคาดหวังจากผู้สนับสนุน ผู้ติดตาม และทีมงาน จึงมีภาวะกดดัน บางครั้งจะอารมณ์ร้อนและคุมตัวเองไม่ได้ จนส่งผลต่อผลการแข่งขันของตนเอง

แสดงให้เห็นว่านักกีฬาอีสปอร์ตกำลังเผชิญปัญหาสุภาพ ทั้งด้านร่างกายและด้านอารมภ์

5. บทบาทของผู้สนับสนุน (Sponsor) ที่มีต่ออีสปอร์ตในไทย โดยผู้สนับสนุน (Sponsor) จะแสวงหานักกีฬาอีสปอร์ตที่มีความสามารถ ความน่าสนใจและน่าลงทุน สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่ได้มีบทบาทใดที่เป็นเชิงธุรกิจ สมาคมอีสปอร์ตมีบทบาทสนับสนุนการคัดตัวกีฬาทีมชาติเท่านั้น บทบาทผู้สนับสนุน (Sponsor) ที่มีต่อนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่าผู้สนับสนุน (Sponsor) จะให้การสนับสนุนอุปกรณ์การเล่นเกม ที่พักและสถานที่ฝึกซ้อม ค่าตอบแทนเป็นเงินเดือน ค่าเดินทาง ค่าใช้จ่ายต่างๆเวลาเดินทางไปแข่ง เสื้อผ้าสำหรับแข่ง เบิกค่ารักษาพยาบาล และนักกายภาพบำบัดช่วยดูแลสุขภาพ แต่การสนับสนุนนั้นขึ้นอยู่กับการทำสัญญาระหว่างผู้สนับสนุน (Sponsor) และ นักกีฬาอีสปอร์ต

6. สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่ได้มีบทบาทในการดูแลเอาเปรียบหรือไม่ได้รับความเป็นธรรมจากผู้จัดการแข่งหรือสปอนเซอร์

7. สังคมไทยนั้น ยังไม่ยอมรับอีสปอร์ตเท่าที่ควร เป็นเพียงการละเล่นประเภทหนึ่ง ยังใหม่สำหรับสังคมไทย ผู้ปกครองรู้สึกไม่มั่นใจที่จะบุตรหลานของเข้าสู่วงการอีสปอร์ต ถูกมองว่าเหมือนเด็กติดเกมมาเล่นเกมกัน แสดงให้เห็นว่า นักกีฬาอีสปอร์ตในไทยถูกมองจากสังคมในแง่ลบ ซึ่งเป็นความทุกข์ทางสังคมหนึ่งที่นักกีฬาอีสปอร์ตต้องเผชิญ

**อ้างอิง (Reference)**

4Gamerth.(2560).มหาวิทยาลัยศรีปทุมเตรียมเปิดสอนหลักสูตร Esports เต็มรูปแบบภายในปีนี้.สืบค้นเมื่อ13 พฤษภาคม 2560. https://4gamerth.com/sripatum-university-esports/

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological science, 12(5), 353-359.

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. Oxford University Press.

Andrea Esanu.(2017). ACE bans former Wings players from competing in China. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2560. https://www.gosugamers.net/dota2/news/44455-report-ace-bans-former-wings-players-from-competing-in-china

Comerford, S. (2011). International intellectual property rights and the future of global e-sports. Brook. J. Int'l L., 37, 623.

Dalisay, F., Kushin, M. J., Yamamoto, M., Liu, Y. I., & Skalski, P. (2015). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. new media & society, 17(9), 1399-1417.

Darchen, S., & Tremblay, D. G. (2015). Policies for creative clusters: a comparison between the video game industries in Melbourne and Montreal. European planning studies, 23(2), 311-331.

DiFrancisco-Donoghue J, Balentine J, Schmidt G, et al. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. BMJ Open Sport & Exercise Medicine 2019; 5:e000467. Doi: 10.1136/ bmjsem-2018-000467

Good,O.(2017). Washington D.C. sponsoring major esports team, and building esports arena.สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560. https://www.polygon.com/2017/3/12/14898634/washington-dc-esports-arena-nrg-sponsorship.

Henderson, L., Eshet-Alkalai, Y., & Klemes, J. (2008). Digital gaming: a comparative international study of youth leisure in a peaceful and war zone country. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2(1), 73-103.

Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(4), 213-221.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European psychiatry, 23(3), 212-218.

MRO. (2012). กำเนิดเกมอิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561 จาก Compgamer: http://www.compgamer.com/home/221470/

Murphy, E., Fox,Rogers, L., & Redmond, D. (2015). Location Decision Making of “Creative” Industries: The Media and Computer Game Sectors in Dublin, Ireland. Growth and Change, 46(1), 97-113.

Nyxzz. (2015). E-Sports : EP1 ทำความรู้จัก E-Sports เล่นเกมมีรายได้ หาเลี้ยงตัวเองจนเป็นอาชีพนั้นมีอยู่ จริง. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561 จาก droidsans: https://droidsans.com/e-sports-ep1- introduction-to-electronic-sports

Rimli Barthakur (2013). Computer Vision Syndrome.สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2561. Internet Journal of Medical Update.

Ryan Avent (2017). ESCAPE TO ANOTHER WORLD : As video games get better and job prospects worse, more young men are dropping out of the job market to spend their time in an alternate reality. The Economist online magazine. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560 https://www.1843magazine.com/features/escape-to-another-world

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motivation and emotion, 30(4), 344-360.

Thongkambunjong, W., ChooChom, O., Intasuwan, P., & Supparerkchaisakul, N. (2011). Causal factors and effect of internet dependency behavior of high school students in Bangkok Metropolis. Journal of Behavioral Science Vol, 17(2).

Tyler Sorensen.(2014). How Do Video Games Affect Your Vision?.สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2561 https://www.rebuildyourvision.com/blog/vision-conditions/computer-vision-syndrome/how-do-video-games-affect-your-vision/

Vandewater, E. A., Shim, M. S., & Caplovitz, A. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. Journal of adolescence, 27(1), 71-85.

WHO(2018). The International Classification of Diseases.WHO.สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2561. <https://icd.who.int/dev11/l-m/en>

William.E.(2017). Video Gaming Becomes a Scholarship Sport at University of Utah.สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2560. https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-04-05/video-gaming-becomes-a-scholarship-sport-at-university-of-utah.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37(5), 355-372.

เอก เอกรัตน์.(2560).ย้อนรอยตำนาน 22 ปีกับ Sony และแบรนด์ PlayStation.สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2561. https://www.online-station.net/pc-console-game/view/97953

กองประชาสัมพันธ์ การกีฬาแห่งประเทศไทย.(2560). ผลการประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 7/2560.สืบค้นเมื่อ 27 กรกฎาคม 2560 https://www.facebook.com/prsatfanpage/posts/1410626095718307

ชญานิกา ศรีวิชัย. (2014). พฤติกรรมสุขภาพเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกม คอมพิวเตอร์: ทฤษฎีพฤติกรรม ตามแผน. วารสารพยาบาลตำรวจ (JOURNAL OF THE POLICE NURSES), 6(2), 1-15.

ชาญวิทย์ พรนภดล.,ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา.,ตวงพร สุรพงษ์พิวัฒนะ.,ชดาพิมพ์ ศศลักษณานนท์.,ปาฏิโมกข์ พรหมช่วย.(2552).การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น.สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).13 หน้า

นัฐวุฒิ สิงห์กุล.(2014).แนวคิดทฤษฎีมานุษยวิทยาการแพทย์เชิงวิพากษ์ (Critical Medical Anthropology Approach).สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561. http://nattawutsingh.blogspot.com/2014/01/5-critical-medical-anthropology-approach.html

บุรินทร์ ปะฉิมะ. (2558). ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561 จาก blogspot: http://burinpachima.blogspot.com/2015/02/blog-post\_14.html

ลิลิต วรวุฒิสุนทร.(2560).วาทกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์และเด็กติดเกมในสื่อมวลชนไทย.มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานประชาสัมพันธ์ ม.ศรีปทุม.(2560).ม.ศรีปทุม สนับสนุน E-SPORTS จัดแข่ง Minecraft ชิงทุนเรียนปริญญาตรีฟรี 4 ปี มูลค่ากว่าล้านบาท.สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2560. https://www.spu.ac.th/activities/11288.