



ที่มา: <https://www.facebook.com/ELeagueThailand>

10

จาก “เซียน” สู่ “มือโปรฯ”: เครือข่ายความสัมพันธ์ และการเป็นโปรเพลย์เยอร์*

From “Sien” to “Pro”: Interdependencies, Professional Players

Received: September 30, 2021 | Revised: October 22, 2021 | Accepted: October 26, 2021

ศุภเกียรติ เมืองแก้ว**

Supakiat Muangkeaw

* บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “อีสปอร์ต: กระบวนการสู่ความศิวิไลซ์ ความสัมพันธ์เชิง
พึ่งพิงและการเป็นมืออาชีพของนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย”

** นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
เชียงใหม่ อีเมล: supakiat.muangkeaw@gmail.com

Master’s student of Program in Sociology and Anthropology, Faculty of Social Science,
Chiang University. email: supakiat.muangkeaw@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้มุ่งศึกษากระบวนการสู่มืออาชีพของนักกีฬาอีสปอร์ต หรือ “โปรเพลย์เยอร์” ในรายการ E-League Thailand ซึ่งเป็นลีกการแข่งขันอีสปอร์ต ระดับมืออาชีพของประเทศไทย โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตระดับมืออาชีพ รวมทั้งเก็บข้อมูลจากสื่อออนไลน์ทั้งในรูปแบบวิดีโอสัมภาษณ์ และบทสัมภาษณ์นักกีฬามืออาชีพ จากการศึกษาค้นพบว่ากระบวนการสู่มืออาชีพสามารถแบ่งเป็น 5 ขั้น ได้แก่ *หนึ่ง* ขั้นความสนุก *สอง* ขั้นความท้าทาย *สาม* ขั้นสร้างตัว *สี่* ขั้นการเป็นอาชีพ *ห้า* ขั้นทางแยก โดยกระบวนการเหล่านี้สัมพันธ์กับการขยายตัวของเครือข่ายผู้เล่นเกม การควบคุมตนเองและการแสดงออกภาพลักษณ์

คำสำคัญ: อีสปอร์ต, วินนิ่ง, โปรเพลย์เยอร์, มืออาชีพ, เครือข่ายความสัมพันธ์เชิงพึ่งพิงต่อรอง, เครือข่าย

A b s t r a c t

This paper aims to study the professionalization of e-sports players. The focus is on events in E-League Thailand, which is the official professional e-sports association in Thailand. This paper applies ethnographic approaches, in-depth interviews with professional players, and data collected through online platforms such as video interviews and article interviews. The result reveals that the process of becoming a professional e-sports player can be divided into 5 stages: enjoying, challenging, transforming, careering, and turning-point. Furthermore, these processes are dependent on the enlarging of e-sport players' networks and the procedures of self-control and self-image.

Keywords: E-sports, Winning, Pro-Player, Professional, Interdependencies, Network

บทนำ

อีสปอร์ตคือรูปแบบความสัมพันธ์ที่ประกอบไปด้วย “โปรเพลย์เยอร์ ทีมอีสปอร์ต บริษัท สื่อบอร์ดแคสเตอร์ ผู้ชม และแฟนคลับ” (Kim & Tomas 2015: 176) รวมถึงภาครัฐที่ร่วมผลักดันก่อให้เกิดอีสปอร์ต การเกิดขึ้นของอีสปอร์ตส่งผลต่อวัฒนธรรมการเล่นเกมอย่างเป็นวงกว้าง จากกิจกรรมการใช้เวลาว่างของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ไปสู่กิจกรรมรูปแบบอื่นอันหลากหลาย ที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับการเล่นเกม โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของ “โปรเพลย์เยอร์” โดยเริ่มปรากฏครั้งแรกในประเทศเกาหลีใต้ช่วงปลาย ค.ศ. 1990 และต่อมากลายเป็นอาชีพที่ถูกต้องตามกฎหมาย ภายใต้การสนับสนุนของรัฐบาลเกาหลีใต้ (Kim & Tomas 2015: 177) ยิ่งกว่านั้น โปรเพลย์เยอร์กลายมาเป็นอาชีพที่ใฝ่ฝันของผู้เล่นเกมจำนวนมากในปัจจุบัน

“ก็คงอาชีพสุดท้ายของคนเล่นเกมอะ ทำอะไรก็ได้เล่นเกมให้ได้ตั้งค์... พี่ว่ามันที่สุดละ” (Akanichi 2562) ประโยคดังกล่าวได้สะท้อนถึงเป้าหมายหนึ่งของผู้เล่นเกมในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี นั่นคือการทำในสิ่งที่ชอบแล้วสามารถต่อยอดหรือพัฒนาให้เกิดรายได้เลี้ยงตัวเอง อาจถือได้ว่าเป็นหนึ่งในความสำเร็จในชีวิตกลุ่มผู้เล่นเกม เช่นเดียวกับผลการสำรวจในประเทศฮังการีพบว่า โปรเพลย์เยอร์คืออาชีพหนึ่งซึ่งเป็นตัวเลือกที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวที่อายุต่ำกว่า 24 ปี (eNet 2017 in Bánya et al. 2020: 1) เช่นเดียวกับในประเทศไทย การสำรวจโดยบริษัทอเด็คโก้ในปี

2562 พบว่าโปรเพลย์เยอร์และอาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมติด 1 ใน 5 อาชีพในฝันของเด็กไทย (Adecco 2019) กล่าวได้ว่าแนวโน้มของเด็กรุ่นใหม่รวมไปถึงกลุ่มที่เติบโตมาในยุคดิจิทัลเลือกที่จะประกอบอาชีพในสิ่งที่ตนเองชอบหรือการนำงานอดิเรกมาเป็นอาชีพของตน

สำหรับบทความชิ้นนี้ผู้เขียนต้องการที่จะศึกษาเส้นทางการพัฒนาจากผู้เล่นเกมไปสู่โปรเพลย์เยอร์ที่แข่งขันอยู่ในรายการ E-League Thailand ซึ่งเป็นรายการแข่งขันวิดีโอเกมฟุตบอล Pro Evolution Soccer (PES) หรือเป็นที่รู้จักของกลุ่มผู้เล่นเกมในชื่อ “วินนิง” แข่งขันแพลตฟอร์มเพลย์สเตชัน 4 (PlayStation 4) โดยถือเป็นรายการแข่งขันอีสปอร์ตระดับมืออาชีพครั้งแรกของประเทศไทย ซึ่งมีสโลแกนของการแข่งขันว่า “เมื่อการเล่นเกมนกลายเป็นเรื่องของมืออาชีพ” และถือว่าเป็น “การแข่งขันอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในประเทศไทย” รายการแข่งขันนี้จัดขึ้นผ่านความร่วมมือของ 1) สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยฯ 2) บริษัทแพลนบี มีเดีย และ 3) โคนามิ ดิจิทัล เอนเตอร์เทนเมนต์ โดยทีมที่เข้าร่วมแข่งขันในสองฤดูกาลแรกยังคงจำกัดเฉพาะทีมอีสปอร์ตที่สังกัดอยู่ในสโมสรฟุตบอลที่แข่งขันในไทยลีก แต่ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนให้ทีมอีสปอร์ตอื่นๆ สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้เช่นกัน สำหรับรูปแบบการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 2 รอบคือ รอบคัดเลือก โดยจะทำการแบ่งสายการแข่งขันและคัดเลือกแต่ละทีมที่ทำผลงานได้ดีที่สุดในแต่ละสายมา 10 ทีม เพื่อผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ในรอบ

นี้ทำการแข่งขันแบบพบกันหมดเพื่อหาทีมชนะเลิศที่มีคะแนนสะสมดีที่สุด
และที่สำคัญ E-League Thailand ยังนำไปสู่ “โอกาส” ในการสร้าง
รายได้จากการเล่นเกม โดยการก่อตัวขึ้นของรายการดังกล่าวโปรเพลย์เยอร์
ถือเป็นหนึ่งในฟันเฟืองที่สำคัญในการขับเคลื่อนและสร้างมูลค่าให้กับ
การแข่งขัน การก้าวไปสู่โปรเพลย์เยอร์นั้นต้องอาศัยการฝึกซ้อม การพัฒนาฝีมือ
อย่างต่อเนื่อง รวมถึงวิเคราะห์รูปแบบการเล่น การจัดทำสถิติต่างๆ เพื่อชี้
วัดถึงฝีมือ การแข่งขันจึงมีไว้เพื่อผ่อนคลายและใช้เวลาว่างแต่เพียงอย่างเดียว
อีกต่อไป แต่ยิ่งเพื่อแสวงหาโอกาสสู่การเล่นเพื่อหารายได้ดำรงชีพ สุดท้าย
การเกิดขึ้นของรายการ E-League Thailand เปรียบเหมือนเป็นหมุดหมาย
สำคัญในการเปลี่ยนแปลงความหมายของการ “เล่นเกม” สู่ “งาน” อย่าง
เป็นทางการ

ในส่วนของวิธีการวิจัย ผู้เขียนเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับ
โปรเพลย์เยอร์ที่แข่งขันอยู่ในรายการ E-League Thailand จำนวน 3 คน
และทำการสัมภาษณ์แบบกลุ่มกับโปรเพลย์เยอร์ที่สังกัดอยู่สโมสร MS C.
พร้อมทั้งรวบรวมข้อมูลบนพื้นที่ออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ
(YouTube) ในรูปแบบของวิดีโอถ่ายทอดสดการแข่งขัน บทสัมภาษณ์ และ
วิดีโอสัมภาษณ์ เป็นต้น

เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อการเป็นโปรเพลย์เยอร์ภายใต้บริบทสังคม
ไทย บทความชิ้นนี้ต้องการจะนำเสนอใน 3 ประเด็นดังนี้ **หนึ่ง** โมเดล 5
ขั้นในกระบวนการสู่โปรเพลย์เยอร์ **สอง** ผู้เขียนนำแนวคิดเครือข่ายความ
สัมพันธ์เชิงพึ่งพิง [ต่อรอง] (Interdependencies) ของนอร์เบิร์ต เอไลอัส
(Norbert Elias) โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นรูปแบบความสัมพันธ์เชิง
อำนาจที่วางอยู่บนการพึ่งพิงต่อรองและแลกเปลี่ยนทรัพยากร อาทิ แรงงาน
เงินตรา เกียรติยศ สถานะ ฯลฯ ระหว่างสมาชิกในเครือข่าย อย่างไรก็ตาม
ความสัมพันธ์นี้วางอยู่บนความเหลื่อมล้ำของอำนาจที่ไม่เท่าเทียมของแต่ละ
ฝ่าย แต่สมาชิกต่างตระหนักและยินยอมอยู่บนความสัมพันธ์อันไม่เท่าเทียม
เพื่อโอกาสและการแข่งขันในการเข้าถึงผลประโยชน์หรือทรัพยากรที่ตน

นั้นต้องการ (Van Krieken 1998: 81-90) หรือเพื่อนำไปสู่การได้มาซึ่งผลประโยชน์ ทั้งในระยะสั้นคือการตอบสนองแรงปรารถนาและความต้องการทางอารมณ์ และในระยะยาวคือการได้มาซึ่งตำแหน่งแห่งที่ทางสังคม (Van Krieken 1998: 138) ในกรณีนี้ผู้เขียนนำมาใช้เป็นฐานในการพิจารณาการเกิดขึ้นของกลุ่ม ชมรม หรือเครือข่ายคนเล่น PES ในฐานะพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ ซึ่งในที่นี้อาจเป็นการแลกเปลี่ยนความสนุกของการเล่นเกม PES รวมไปถึงการแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งตำแหน่งทางสังคมหรือการเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่ม

และสุดท้าย ทำความเข้าใจการเป็นโปรเพลย์เยอร์ผ่านแนวคิดกระบวนการควบคุมตนเองและการแสดงออกภาพลักษณ์ (Self-Restraint and Self-image) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสัมพันธ์ไปกับการขยายตัวของเครือข่ายเชิงพึ่งพิง (ต่อรอง) ที่ขยายตัวออกไปและมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ปัจเจกจะตระหนักถึงการดำรงอยู่ของสมาชิกอื่นๆ บนเครือข่าย เพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งขึ้นบนความสัมพันธ์ ปัจเจกจะมีตระวังและยับยั้งชั่งใจในการแสดงพฤติกรรมมากยิ่งขึ้นเพื่อไม่ให้กระทบกระทั่งต่อผู้อื่นๆ ในสังคมนวงกว้าง (ชาญ พนารัตน์ 2564: 9) ผ่านกลไกของการเกิดความรู้สึกละอายเมื่อกระทำหรือแสดงพฤติกรรมที่แปลกแยกหรือไปจากมาตรฐานของกลุ่ม

เส้นทาง 5 ขั้นสู่โปรเพลย์เยอร์

Kim & Tomas (2015: 180-182) ได้ศึกษาเส้นทางสู่โปรเพลย์เยอร์ในประเทศเกาหลีใต้ และได้สรุปผลออกมาเป็นแบบจำลองกระบวนการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบนเส้นทางการเป็นโปรเพลย์เยอร์ 5 ขั้นดังต่อไปนี้ 1) **ขั้นของความสนุก** ผู้เล่นเกมที่ถูกจัดอยู่ในขั้นนี้เป็นกลุ่มที่มีฝีมือทักษะการเล่นอยู่ในระดับสูงและโดดเด่นกว่าผู้เล่นทั่วไป เป้าหมายในการเล่นเพื่อความสนุกสนานและตอบสนองความต้องการภายในจิตใจของตนเองเท่านั้น 2) **ขั้นการดิ้นรน** ในขั้นนี้ผู้เล่นเกมได้เลื่อนสถานะของตนไปสู่โปรเพลย์เยอร์โดยสมบูรณ์ผ่านการเซ็นสัญญาเข้าร่วมทีมอีสปอร์ต แต่ยังไม่ได้เป็นที่ยอมรับ

จากสมาชิกทีมและแฟนคลับมากนัก จึงจำเป็นต้องคืนรนฝึกซ้อมและพัฒนาฝีมือการเล่นของตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้รับการยอมรับ 3) *ขั้นแห่งความสำเร็จ* หลังจากโปรเพลย์เยอร์ได้รับการยอมรับถึงความสามารถและฝีมือการเล่นจากเพื่อนร่วมทีม ผู้ฝึกสอน รวมทั้งแฟนคลับ ในขั้นนี้โปรเพลย์เยอร์ได้ก้าวเข้ามาเป็นตัวจริงในการแข่งขันอย่างเต็มตัว อีกทั้งยังได้รับชื่อเสียงและการยอมรับอย่างมาก จนถือได้ว่าเป็นจุดสูงสุดในอาชีพโปรเพลย์เยอร์ 4) *ขั้นตกต่ำ* โปรเพลย์เยอร์บางส่วนที่ประสบความสำเร็จมักละเลยการฝึกซ้อมและการพัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้โปรเพลย์เยอร์หน้าใหม่ที่มีฝีมือก้าวเข้ามาแทนที่ ในขั้นนี้โปรเพลย์เยอร์มีบทบาทในทีมลดน้อยลงแต่ยังคงได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมทีมและแฟนคลับในฐานะผู้เล่นที่มีชื่อเสียง 5) *ขั้นของการฟื้นฟู* หลังจากโปรเพลย์เยอร์อยู่ในสถานะตกต่ำของอาชีพ ในขั้นนี้โปรเพลย์เยอร์สามารถที่จะฟื้นฟูชื่อเสียงและสถานะของตนกลับไปประสบความสำเร็จได้อีกครั้ง ทว่าโปรเพลย์เยอร์บางส่วนที่ไม่สามารถเดินทางต่อในอาชีพนี้อาจจะผันตัวเองไปสู่อาชีพอื่นที่ยังเกี่ยวข้อง กับอีสปอร์ต อาทิ ผู้ฝึกสอน ผู้จัดการทีม หรือนักพากย์เกม เป็นต้น

สำหรับบริบทอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากอีสปอร์ตในสังคมประเทศเกาหลีใต้ที่มีการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจากการสนับสนุนโดยรัฐบาลผ่านกฎหมาย ACT on Promotion Of E-Sports ซึ่งเป็นหนึ่งในแผนนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2012 (Salvador 2019: 39) ส่งผลให้เกิดโครงสร้างพื้นฐานสำหรับวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยเฉพาะประเด็นเรื่องการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพโปรเพลย์เยอร์และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ส่วนในประเทศไทยนั้นสมาคมอีสปอร์ตฯ เพิ่งได้รับการจัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2561 เพื่อผลักดันและพัฒนากิจกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทย แต่ยังคงยังขาดการสนับสนุนโดยภาครัฐอย่างเต็มที่ ทั้งด้านเงินทุน ด้านกฎหมายคุ้มครอง (วัชรพงษ์ และ นาณิรันดร์ 2564: 133-134) รวมไปถึงการนำเสนอภาพด้านลบที่มีต่อผู้เล่นเกมของสื่อในไทย เป็นผลให้โครงสร้างพื้นฐานด้านวัฒนธรรมอีส

ปอร์ตและอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยไม่เอื้อต่อการพัฒนาความเป็นมืออาชีพเทียบเท่าในสังคมเกาหลีใต้ อีกทั้งการเกิดขึ้นของรายการ E-League Thailand นั้นอยู่ภายใต้การดูแลของสมาคมฟุตบอลไทยฯ กฎระเบียบ ข้อบังคับ และรูปแบบการแข่งขันจึงอยู่ภายใต้การควบคุมของสมาคมฟุตบอลไทยฯ ดังนั้นรูปแบบการพัฒนาสู่โปรเพลย์เยอร์จึงแตกต่างไปจากงานศึกษาของ Kim & Tomas (2015: 180-182) ผู้เขียนจึงได้นำแนวทางการศึกษาดังกล่าวมาปรับใช้เพื่อทำความเข้าใจโปรเพลย์เยอร์ในประเทศไทยสามารถแสดงออกมาได้ ดังนี้

หนึ่ง ขั้นความสนุก เป็นช่วงที่โปรเพลย์เยอร์เริ่มเล่นเกม สถานะในขั้นนี้ยังเป็นเพียงผู้เล่นเกมธรรมดาทั่วไป โดยแต่ละคนเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุประมาณ 10 ปี โดยการชักชวนของรุ่นพี่ เพื่อน และผู้ปกครองซื้อเครื่องเล่นเกมให้ที่บ้าน นอกจากนั้นร้านเกมก็เป็นอีกสถานที่ที่โปรเพลย์เยอร์หลายคนเริ่มรู้จักกับเกม PES โดยในขั้นนี้การเล่นเกมนั้นถูกมองว่าเป็นเพียงกิจกรรมยามว่างและเพื่อความสนุกสนานเพียงเท่านั้น เป็นกิจกรรมร่วมกับเพื่อนฝูงหรือสมาชิกในครอบครัว ในเวลาหลังเลิกเรียนหรือเลิกงาน ในขณะที่เดียวการเล่นร่วมกันกับเพื่อนฝูงก็ได้ก่อให้เกิดรูปแบบกฎกติกาการเล่นและรูปแบบการแข่งขันอย่างง่ายขึ้นมาภายในกลุ่มเพื่อนฝูง อาทิ ห้ามกดหยุดเกม ห้ามเล่นแบบวัน-ทู ห้ามเลือกเล่นบางทีม (เช่น อาร์เจนตินา บราซิล เนื่องจากมีค่าพลังนักเตะที่สูงกว่าทีมอื่น) เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับการเล่นไม่น่าเบื่อจำเจ โดยเป้าหมายหลักของการเล่นเกมในช่วงนี้จึงมุ่งไปเพื่อตอบสนองต่อความสนุกส่วนตัว และเติมเต็มจินตนาการที่ขาดหายไป

สอง ขั้นความท้าทาย โดยในขั้นนี้โปรเพลย์เยอร์ยังคงเป็นผู้เล่นเกมธรรมดาเช่นเดียวกับในขั้นแรก แต่เริ่มเข้าร่วมการแข่งขันชิงเงินรางวัล หรือแข่งขันกับกลุ่มเพื่อนโดยการวางเงินเดิมพัน กล่าวคือ ผู้เล่นที่อยู่ในขั้นนี้เริ่มเสาะแสวงหารูปแบบการเล่นใหม่ๆ ที่มีความตื่นเต้นเร้าใจยิ่งกว่าการแข่งขันแบบปกติ เนื่องจากการเล่นในรูปแบบเดิมเริ่มซ้ำซากไม่ได้สร้างความตื่นเต้นอย่างเท่าที่ควร เงินรางวัลหรือเดิมพันจึงเป็นเงื่อนไขถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อมีไว้

สำหรับผู้ชนะ ในแง่นี้การแข่งขันอย่างมีเป้าหมายซึ่งเป็นเงินรางวัลหรือการเติมพันธกิจสร้างให้เกมการแข่งขันมีความตื่นเต้นเร้าใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังได้ก่อให้เกิดการรวมตัวของผู้เล่นที่ได้รู้จักกันผ่านการแข่งขัน ก่อให้เกิดเป็นชุมชนคนเล่น PES รวมทั้งเกิดช่องทางการติดตามข่าวสารการแข่งขันในรูปแบบต่างๆ ขึ้น

สาม ขั้นสร้างตัว ในช่วงนี้ไม่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนกับช่วงที่สองมากนัก ในขั้นนี้ผู้เล่นเกมเริ่มมีฝีมือที่สูงขึ้น จากการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการแข่งขันชิงเงินรางวัลหรือการเติมพันธกิจกับเพื่อนฝูง ในขั้นนี้ผู้เล่นเริ่มเดินสายแข่งขันอย่างจริงจังในรายการต่างๆ และมีสังกัดหรือเป็นสมาชิกในทีมใดทีมหนึ่ง โดยผู้เล่นบางคนที่มีฝีมือการเล่นที่โดดเด่น หรือมีฝีมือสูง และมีโอกาสได้รับรางวัลจากการแข่งขันรายการใหญ่ๆ ทั้งในประเทศรวมทั้งต่างประเทศจะเป็นที่ยอมรับในกลุ่มสมาชิกผู้เล่น PES และที่สำคัญผลงานการแข่งขันและรางวัลเหล่านี้จะกลายมาเป็น “โปรไฟล์” เป็นเงื่อนไขที่สำคัญในการผลักดันให้กลุ่มคนเหล่านี้ก้าวไปสู่การเป็นโปรเพลย์เยอร์ในลำดับต่อไป

สี่ ขั้นสู่การเป็นอาชีพ นับตั้งแต่ผู้เล่นได้เซ็นสัญญาเข้าร่วมเป็นสมาชิกทีมอีสปอร์ตหนึ่ง ซึ่งมีการกำหนดค่าตอบแทนอย่างชัดเจน นั่นถือว่าเขาได้ก้าวสู่การประกอบอาชีพ “โปรเพลย์เยอร์” อย่างเต็มตัว การก้าวเข้ามาสู่ช่วงนี้ผู้เล่นอาจก้าวข้ามมาจากสามช่วงที่ผ่านมาตามลำดับ หรืออาจก้าวข้ามขั้น จากขั้นหนึ่งหรือขั้นสองแล้วกระโดดมาสู่การเป็นโปรเพลย์เยอร์จากการเข้าร่วมการคัดตัวในรายการ Thai E-League Trial Day อย่างไรก็ตามช่วงสร้างตัวก็ยังคงเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการผลักดันผู้เล่นให้เข้าสู่การเป็น “โปรเพลย์เยอร์” เนื่องจากประสบการณ์และฝีมือการเล่นที่เป็นที่ประจักษ์อยู่ในแวดวงการเล่นเกม

ในขั้นนี้โปรเพลย์เยอร์ไม่ได้เล่นเกมเพียงเพื่อความสนุกสนานและความตื่นเต้นเร้าใจอีกต่อไป แต่การเล่นได้เปลี่ยนไปสู่รูปแบบของการทำงาน มีสัญญาเป็นเครื่องผูกพันทางกฎหมาย ซึ่งจะเกี่ยวข้องไปกับเรื่องของกฎระเบียบที่ต้องปฏิบัติตาม รวมทั้งการจัดการภาพลักษณ์ใหม่ในฐานะ

นักกีฬา

ห้า ขั้นทางแยก เมื่อการเล่นในฐานะโปรเพลย์เยอร์ดำเนินมาจนถึงจุดฤดูกาลการแข่งขัน ถือเป็นจุดเปลี่ยนของผู้เล่นหลายคน บางคนอาจเลือกที่จะไปประกอบอาชีพเดิม บางคนอาจเลือกที่จะไปประกอบอาชีพอื่น หรือเลือกที่จะต่อสัญญากับทีมใหม่ เมื่อฝีมือการเล่นมาถึงจุดอิ่มตัวและไม่มีการพัฒนาฝีมือ ประกอบกับการเกิดผู้เล่นหน้าใหม่ที่เข้ามาแทนที่ รวมถึงการเปิดการซื้อขายตัวผู้เล่นอย่างเสรี ส่งผลให้ผู้จัดการทีมมีตัวเลือกในการดึงผู้เล่นที่มีฝีมือเข้ามาเสริมทีมได้สะดวกยิ่งขึ้น ดังนั้นจุดนี้จึงเป็นเสมือนจุดเปลี่ยนของโปรเพลย์เยอร์ที่จะต้องเลือกว่าจะกลับไปประกอบอาชีพอื่นเพื่อความมั่นคง หรือยอมเลือกอาชีพที่ตนรักต่อไป โดยการเปลี่ยนบทบาทสู่การเป็นโค้ช หรือผู้จัดการทีม

เขียนวินนิ่ง และเครือข่ายคนเล่น PES

จากโมเดล 5 ขั้นที่ได้นำเสนอมานั้น พบว่า ตลอดช่วงการเปลี่ยนแปลงฝีมืออาชีพในแต่ละขั้นมีความสัมพันธ์อย่างเกี่ยวเนื่องไปกับการขยายตัวของเครือข่ายคนเล่น PES ด้วยเช่นกัน จากการเล่นในกลุ่มเล็กๆ เฉพาะเพื่อนฝูง ได้พัฒนาไปสู่การแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก การพัฒนาดังกล่าวนั้นเป็นผลมาจากการร่วมกันสร้างและออกแบบกิจกรรมการเล่นเกมเพื่อให้มีความสุขสนุกสนาน เราอารมณ์ของผู้เล่นให้มากขึ้นกว่าการเล่นปกติทั่วไป

ร้านเกมถือเป็นสถานที่ (Real space) และพื้นที่ (Virtual space) ซึ่งเอื้อให้ผู้คนเกิดปฏิสัมพันธ์และพบปะระหว่างกันบนเงื่อนไขเฉพาะ (Martončík 2015: 210) กล่าวคือ ร้านเกมเป็นพื้นที่ซึ่งก่อให้เกิดกิจกรรมการเล่นเกมและการแข่งขันระหว่างกัน ซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นทั้งในพื้นที่กายภาพรวมทั้งพื้นที่ภายในวิดีโอเกม ในแง่นี้ร้านเกมในฐานะพื้นที่ซึ่งเอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในรูปแบบต่างๆ อาทิ การเล่นเกมร่วมกัน การแข่งขันในกลุ่มเพื่อนฝูง รวมไปถึงการแข่งขันระหว่างกันภายในร้านเกม โดยรูปแบบปฏิสัมพันธ์เหล่านี้สามารถพิจารณาได้ว่าเป็นหนึ่งในเครือข่ายหนึ่ง

ของคนเล่นเกม PES สืบเนื่องจากระบบของเกม PES ที่เอื้อให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันกันได้ โปรเพลย์เยอร์หลายคนเริ่มต้นการเล่นเกมที่ร้านเกม และรู้จักเกม PES จากร้านเกม ในช่วงนี้ผู้เล่นเกมถูกจัดอยู่ใน “ชั้นของความสนุก” โดย AKDragon (2564) ได้เล่าว่า ตอนเด็กๆ ตนมักจะปั่นจักรยานไปยืนมองคนเล่นเกมในร้านเกมแถวบ้าน จนวันหนึ่งรุ่นพี่ที่รู้จักกันให้ลองเล่นจนติดใจ นับแต่นั้นมาเขาก็เริ่มเล่นเกมและทุกเย็นหลังเลิกเรียนจะไปฝั่งตัวอยู่ร้านเกมเป็นประจำ และสนิทกับทุกคนในร้านเกม เช่นเดียวกับ Akanichi (2562) ได้เล่าว่าเมื่อก่อนทุกวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ และหลังเลิกเรียนจะไปอาศัยเล่นเกมบ้านเพื่อนและร้านเกมเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากราคาเครื่องเล่นเกมสมัยนั้นค่อนข้างสูง จนสนิทกับคนอื่นในร้านเกม

ในขณะเดียวกันการเล่นเกม PES ยังเป็นการเติมเต็มจินตนาการโลกฟุตบอลของผู้เล่นด้วยเช่นกัน โดยรายละเอียดของเกมได้หยิบเอาข้อมูล อาทิ ชื่อทีมฟุตบอล ชื่อนักเตะ รวมไปถึงอัตลักษณ์ของนักเตะจากข้อมูลจริงมาประกอบสร้างเป็นวิดีโอเกม สอดคล้องกับ SienLue (2564) ได้เล่าว่า สมัยมัธยมปลายทุกวันหยุดเสาร์อาทิตย์ ตนและกลุ่มเพื่อนผู้ชายในห้องจะนัดกันจัดแข่ง PES ซึ่งแชมป์ประจำห้อง จำลองรูปแบบการแข่งขันบอลถ้วยให้ทุกคนมาแข่งขันแพ้แล้วคัดออก มีแชมป์มีรองแชมป์ เหมือนการแข่งขันฟุตบอลจริงๆ เขาได้เล่าต่อว่า การเล่นแบบนี้มันให้ความสุขและตื่นเต้นกว่าการเล่นธรรมดา เพราะการแข่งขันมีเป้าหมายคือการได้เป็นแชมป์ ในแง่นี้รูปแบบการเล่นหรือการแข่งขันในรูปแบบต่างๆ ทั้งในระดับเพื่อนฝูงหรือระดับร้านเกม อาทิ การจัดลีกการแข่งขันชิงแชมป์ห้องเรียน แข่งขันชิงแชมป์ร้านเกม เป็นต้น โดยมักจะหยิบยืมเอารูปแบบการแข่งขันของกีฬาฟุตบอลมาใช้เป็นต้นแบบในการแข่งขัน

นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล โดยมีการกำหนดรางวัลเป็นสิ่งตอบแทนสำหรับผู้ชนะ เพื่อเป็นสิ่งจูงใจในการแข่งขัน (Kim & Tomas 2015: 182-185) รูปแบบการแข่งขันดังกล่าว ผู้เล่นเกมพัฒนารูปแบบการแข่งขันขึ้นมาร่วมกันเพื่อแสวงหาประสบการณ์และความตื่นเต้นเร้าใจที่มาก

ยิ่งกว่าการเล่นปกติหรือแตกต่างจากการเล่นเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อนฝูง ซึ่งในการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการเล่นเกมร่วมกันจนกลายมาเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่ม และนำไปสู่การกำหนดแบบแผนและรูปแบบของการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง (Witkowski & Manning 2018: 954) เช่น การแข่งขันแบบลีก คือการสร้างรายการแข่งขันให้ผู้เล่นแต่ละคนสมัครเข้ามาร่วมแข่ง โดยมีการกำหนดกติกา วันเวลาแข่งขัน โดยอาจจะมีรางวัลสำหรับผู้ชนะ ซึ่งการแข่งขันจะจัดแข่งเป็นประจำทุกสัปดาห์จนกว่าจะได้ผู้ชนะ หรือจัดแข่งหาผู้ชนะภายในวันเดียวแล้วแต่รูปแบบการแข่งขันที่ผู้จัดจะออกแบบขึ้นมา รวมไปถึงการแข่งขันในระดับรายการใหญ่ที่มีเงินรางวัลสูง ผู้เล่นในกลุ่มนี้จัดอยู่ใน “ชั้นความท้าทาย”

จากการพูดคุยกับกลุ่มโปรเพลย์เยอร์ MS C. (2562) ได้ให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันว่า นอกจากการเล่นและแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนานภายในกลุ่มเพื่อนฝูงแล้ว การเข้าร่วมแข่งขันชิงเงินรางวัลหรือเดินสายแข่งขันตามสนามต่างๆ เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่มักจะเข้าร่วม เนื่องจากอยากทดสอบฝีมือตนเอง ผ่านการเจอคู่แข่งที่หลากหลาย รวมไปถึงเป้าหมายเพื่อคว้ารางวัลชนะเลิศ โดยมีรายการแข่งขันใหญ่ซึ่งจัดขึ้นโดยบริษัทเอกชน มีเงินรางวัลตั้งแต่ 20,000 บาท ไปจนถึง 1 ล้านบาท ซึ่งจัดขึ้นโดยบริษัทเอกชน อาทิ คิวิก วินนิ่งอีเลฟเว่น 2003, Bangkok Game Show 2005, Winning Eleven Thailand Championship (WTC) 2008 เป็นต้น ซึ่งรายการเหล่านี้จะเป็นที่สนใจของผู้เล่น PES สมัครเข้ามาแข่งขันเป็นจำนวนมาก

ในขณะเดียวกัน รายการแข่งขันที่เกิดขึ้นมาจากกลุ่มที่ชื่นชอบการเล่น PES ก็เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก แต่เป็นเพียงรายการแข่งขันขนาดเล็ก เงินรางวัลยังไม่สูงมาก โดยมีรายการหนึ่งที่สำคัญคือ รายการ “แชมป์บางแสน” โดยกลุ่ม “เซียนวินนิ่ง” จุดเริ่มต้นมาจากเจ้าของร้านเซียนวินนิ่งคือ “ยัม” มักเห็นลูกค้าในร้านโอ้อวดกันไปมาถึงฝีมือการเล่นวินนิ่ง จึงมีความคิดจัดการแข่งขันขึ้นเพื่อให้ลูกค้าในร้านร่วมสนุก และเป็นการตัดสินใจว่าใครฝีมือดีที่สุดภายในร้าน รายการดังกล่าวจัดมาแล้วกว่า 16 ปี (เริ่มจัดครั้งแรก

แรกในปี ค.ศ. 2005) มีเงินรางวัลประมาณ 5,000-20,000 บาท ซึ่งเป็นเงินที่จัดสรรมาจากเงินค่าสมัครเข้าร่วมแข่งขัน แม้จะมีเงินรางวัลที่ไม่สูงมาก การแข่งขันจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีและเริ่มได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมทั้งในพื้นที่และต่างจังหวัดมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเปรียบเสมือนงานแข่งขันประจำปีที่ผู้เล่น PES ทุกคนต้องไม่พลาดเพื่อมาพาดพิงฝีมือการเล่น นอกจากเงินรางวัลการแข่งขันที่ผู้ชนะจะได้รับแล้ว กลุ่มเซียนวินนิ่งยังได้สร้างทำเนียบรายชื่อผู้ชนะในแต่ละปีไว้บนเว็บไซต์เซียนวินนิ่งเพื่อเชิดชูในฐานะ “เซียน” วิดีโอเกม PES ในประเทศไทย และสถานะดังกล่าวถือเป็นที่ยอมรับในกลุ่มชุมชนผู้เล่นเป็นอย่างมาก

“เห้ย...มันต้องแชมป์บางแสนเว้ย!...มันก็เปรียบเหมือนเป็นแชมป์ประเทศไทยอะ” Akanichi (2564) ให้ความสำคัญต่องานดังกล่าวเป็นอย่างมาก ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากชุมชนคนเล่น PES ในประเทศไทยขณะนั้นยังมีไม่มาก มีเพียงกลุ่มที่รวมตัวกันจัดแข่งรายการระดับเล็ก เนื่องจากรายการแข่งขันที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีเช่นเดียวกับรายการชิงแชมป์บางแสนยังมีน้อย นอกจากนั้นกลุ่มเซียนวินนิ่งเองก็มีส่วนผลักดัน และให้โอกาสผู้เล่นระดับเซียนเป็นตัวแทนประเทศแทนไปแข่งขันในรายการระดับนานาชาติ อาทิ รายการ SEA Champions League 2016, รายการ Champion Online Thailand vs Vietnam เป็นต้น เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่างๆ ให้มีการจัดแข่งขันเพื่อคัดตัวแทนไปแข่งขัน ในขณะเดียวกันการได้มีโอกาสเดินทางไปแข่งขันในระดับนานาชาตินั้น ถือได้ว่าเป็นการสร้างมิตรภาพและเครือข่ายผู้เล่นต่างประเทศ ผู้เล่นที่สามารถคว้ารางวัลจากการแข่งขันต่างๆ รวมไปถึงการที่ได้รับโอกาสเดินทางไปแข่งขันต่างประเทศนั้น จะถูกจัดอยู่ใน**ขั้นการสร้างตัว** ซึ่งกลุ่มผู้เล่นที่มีฝีมือระดับสูง สามารถกล่าวได้ว่าฝีมือการเล่น PES ในระดับต้นๆ ของเมืองไทย

เห็นได้ว่า รูปแบบการเล่น หรือการแข่งขันวิดีโอเกม PES นั้นมีการเปลี่ยนแปลงโดยสัมพันธ์ไปกับการขยายตัวของเครือข่ายคนเล่นเกม กล่าวคือ จากการเล่นภายในกลุ่มเพื่อนฝูงหรือกลุ่มร้านเกมซึ่งมีขนาดเล็ก จะมี

รูปแบบการเล่นและการแข่งขันที่ไม่ซับซ้อนมาก กิจกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเพียงเพื่อตอบสนองผ่อนคลายความตึงเครียด ปลุกเร้าความสนุกตื่นเต้น รวมถึงเพื่อการสร้างความยอมรับภายในกลุ่ม ต่อมารูปแบบการเล่นดังกล่าวถูกพัฒนาไปสู่การแข่งขันเพื่อชิงรางวัลซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นท้าทายให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีรูปแบบการแข่งขัน กฎระเบียบและกติกาที่รัดกุมและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เมื่อการแข่งขันมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น อีกทั้งจำนวนผู้เล่นเกมบนเครือข่ายเพิ่มมากขึ้น โดยผู้เล่นทุกคนล้วนมีเป้าหมายเข้าร่วมแข่งขันเพื่อแสวงหาความตื่นเต้น เร้าใจ และความท้าทายที่ขึ้นเกิดจากการเล่นเกม ซึ่งไม่สามารถพบเจอได้ภายในชีวิตประจำวัน กฎระเบียบ กติกาเหล่านี้ล้วนเกิดขึ้นเพื่อให้การแข่งขันมีความยุติธรรมและเท่าเทียม

นอกจากนั้น การถูกยอมรับภายในกลุ่มหรือการได้รับตำแหน่งสถานะจากการแข่งขัน โดยเฉพาะตำแหน่งแชมป์ หรือสิ่งที่ผู้เขียนแทนว่า “เซียน” ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องสะท้อนถึงฝีมือความสามารถของผู้เล่นเกมที่ถูกรับยอมรับในเครือข่ายคนเล่น PES เท่านั้น แต่ได้กลายมาเป็นสถานะทางสังคม รวมทั้งเป็นทุนทางสังคม ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญเปรียบเสมือนบัตรผ่านไปสู่การเป็นโปรเพลย์เยอร์

โปรเพลย์เยอร์ การควบคุมตนเอง และภาพลักษณ์นักกีฬา

E-League Thailand ได้เกิดขึ้นมา ถือเป็นหมุดหมายที่สำคัญต่อวงการ PES ในประเทศไทย โปรเพลย์เยอร์ถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมดังกล่าว ทั้งยังเป็นการเพิ่มการยอมรับให้มีตำแหน่งแห่งที่ในสังคมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย การเปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นเกมไปสู่โปรเพลย์เยอร์นั้นมีหลายเงื่อนไขที่แตกต่างกันไป ทั้งจากการแข่งขันเพื่อคัดเลือกหรือการดึงผู้เล่นที่มีประสิทธิภาพในการแข่งขันเข้าร่วมทีม แต่หมุดหมายที่สำคัญในกระบวนการเปลี่ยนผ่านดังกล่าว คือ “การเซ็นสัญญา” นับจากวินาทีที่ข้อตกลงสัญญาวางระหว่างผู้เล่นเกมและทีมอีสปอร์ตถูกยอมรับ เขาเหล่านั้นได้กลายเป็น ‘โปรเพลย์เยอร์’ อย่างสมบูรณ์ โดยจะจัดอยู่ใน

“ขั้นสู่การเป็นอาชีพ”

การก้าวเข้ามาเป็นโปรเพลย์เยอร์ ประวัติและผลงานการแข่งขันที่ผ่านมา หรือที่ Akanichi (2564) เรียกว่า “โปรไฟล์” ถือเป็นเงื่อนไขสำคัญในการพิจารณาเลือกเข้าทีมอีสปอร์ต เขาเองถือเป็นหนึ่งในแถวหน้าของวงการ PES ประเทศไทย หรือเซียนวินนิ่งคนหนึ่ง ซึ่งมีรางวัลติดตัวมากมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิ แชมป์บางแสนจัดโดยกลุ่มเซียนวินนิ่ง และตัวแทนประเทศแข่งขันในรายการชิงแชมป์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ “ตอนนั้นแต่ละทีมเค้าเริ่มหาตัวผู้เล่น สโมสรไหนก็ต้องการผู้เล่นเข้าทีม ยิ่งผู้เล่นที่โปรไฟล์สูงๆ จะมารวมอยู่ที่ทีม MSC เยอะมาก...มันมีข้อเสนอมาหลายสโมสร” (Akanichi 2564) เช่นเดียวกับ SienLue (2564) เล่าว่า “ช่วงแรกๆ ก็มีทีมติดต่อเข้ามาเหมือนกัน...ช่วงแรกๆ ก็มีติดต่อกันบ้าง แต่ยังไม่ถึงขั้นเซ็นสัญญาจริงๆ” เห็นได้ว่า ในช่วงแรกเริ่มของการก่อตั้งลีกการแข่งขัน สโมสรฟุตบอลที่แข่งขันอยู่ในไทยลีกต้องตั้งทีมอีสปอร์ตของตนเองเพื่อลงแข่งในรายการดังกล่าว แต่ด้วยที่ยังขาดประสบการณ์ด้านอีสปอร์ตในการทำทีมลงแข่งขัน ผู้เล่นเกมที่มีประสบการณ์แถวหน้าของประเทศไทย โดยเฉพาะผู้เล่นที่มีสถานะหรือทุนเป็นทรัพยากรเดิมอยู่แล้ว จะมีโอกาสมากกว่าที่จะถูกดึงมาร่วมทีมเพื่อมาเป็นกำลังหลักในการแข่งขัน

จากการพูดคุยเบื้องต้นกับโปรเพลย์เยอร์ที่แข่งขันในรายการดังกล่าว ทราบว่า นอกจากเงินรางวัลในการแข่งขันแล้ว โปรเพลย์เยอร์จะได้รับค่าตอบแทนต่อเดือนเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 15,000-25,000 บาท รวมค่าเดินทาง ซึ่งอัตราค่าแรงนี้จะขึ้นอยู่กับความสามารถ ฝีมือการเล่น และตำแหน่งการเล่นภายในทีม สำหรับผู้เล่นต่างชาติจะได้รับค่าตอบแทนต่อเดือนที่สูงกว่าคนไทยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 40,000-50,000 บาท โดยไม่รวมค่าเดินทาง ทั้งนี้ค่าตอบแทนขึ้นอยู่กับเนื้อหาสัญญาจ้างของแต่ละสโมสรด้วยเช่นกัน ส่วนมากโปรเพลย์เยอร์หลายคนได้ทำสัญญาจ้างเป็นระยะสั้น 3 เดือน 6 เดือน ไปจนถึงหนึ่งปี ซึ่งขึ้นอยู่กับผลงานการแข่งขันและบทบาทภายในทีม (MS C. 2562)

ในการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกทีมอีสปอร์ต กฎระเบียบ และ ข้อบังคับต่างๆ ก็เป็นสิ่งที่โปรเพลย์เยอร์ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด โดย Thiborg (2009) แสดงให้เห็นว่า “การกำกับควบคุม” (Governance) อาทิ ระดับมาตรฐาน กฎระเบียบ และบรรทัดฐาน คือการแยกอีสปอร์ตออกจากการเล่นเกมนเพื่อความสนุกสนานที่ชัดเจนที่สุด ในขณะเดียวกัน Seo (2016) ชี้ว่า โปรเพลย์เยอร์มีการรับเอาบรรทัดฐาน และคุณค่าที่ดำรงอยู่ภายในสังคมอีสปอร์ตมาเป็นการรอบในการพัฒนาตัวตนและการแสดงออกทางอัตลักษณ์ของตน

“การฝึกซ้อม” ถือเป็นกิจวัตรหนึ่งที่สำคัญ และเป็นสิ่งหนึ่งที่พวกเขา รับรู้ได้ว่ามันไม่ใช่การเล่นเกมนเพื่อความสนุกสนาน แต่เป็นไปอย่างมีระบบ และแนวทางของการฝึกซ้อมที่ชัดเจน AKDragon (2564) ชี้ว่า “การซ้อม แทบไม่ต้องปรับตัวอะไรมาเพราะเล่นเป็นประจำอยู่แล้ว เพียงแค่ซ้อมให้ ตรงเวลาและสม่ำเสมอ” สอดคล้องกับ SienLue (2564) เล่าว่า “พอมามาเป็นโปรเพลย์เยอร์ ความเอาใจจริงเอาจึงมันมากขึ้น...คือเค้าจ้างคุณมาเล่นเกม...เล่นๆ ไม่ได้ ก็ต้องซ้อม มีการจัดตารางการซ้อม” การซ้อมถือเป็นเส้นแบ่งระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกทั่วไปกับการเป็นอาชีพ โดยเฉลี่ยแต่ละสโมสรจะกำหนดให้มีการซ้อมอยู่ที่ 5-6 วันต่อสัปดาห์ และเฉลี่ยซ้อมวันละ 4-5 ชั่วโมง สำหรับช่วงเวลาการฝึกซ้อมไม่ได้กำหนดเป็นเวลาที่ตายตัว อาจปรับเปลี่ยนไปตามความสะดวกของแต่ละคน โดยขึ้นอยู่กับตารางตกลงร่วมกัน ภายในทีม โดยการซ้อมส่วนใหญ่เป็นการดูเทปการแข่งขันย้อนหลัง เพื่อการ ทบทวนข้อผิดพลาดในการแข่งขันแต่ละแมตช์ และหาวิธีแก้ไขเกมการเล่น ขณะเดียวกัน Akanichi (2564) ยังเน้นย้ำถึงการฝึกซ้อมและพัฒนาตนเองว่าเป็นสิ่งสำคัญของการเป็นโปร แม้ว่าโปรเพลย์เยอร์จะมีฝีมือการเล่นแค่ไหน หากไม่รับฟังข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขก็ยากที่จะเป็นโปรเพลย์เยอร์

“การแต่งกาย” ในการเข้าร่วมการแข่งขันหรือกิจกรรมของต้นสังกัด โปรเพลย์เยอร์จะต้องแต่งกายด้วยชุดนักกีฬาที่ทางทีมจัดให้ ถือเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงตัวตนและความเป็นกลุ่มอย่างหนึ่ง สโมสรส่วนใหญ่จะใช้เสื้อแบบ

เดียวกับเสื้อฟุตบอลของสโมสร บนตัวเสื้อจะปรากฏตราสัญลักษณ์สโมสร อยู่บนหน้าอกและตราสัญลักษณ์ของผู้สนับสนุนทีมอยู่ตามจุดต่างๆ ของเสื้อ สำหรับกางเกงจะเป็นกางเกงกีฬาขาสั้น รองเท้าผ้าใบ โปรเพลย์เยอร์ สโมสรชลบุรีเอฟซีนั้นจะแต่งกายเฉพาะแบรนด์ผู้สนับสนุนทุกครั้งที่ใช้ร่วม งานของสโมสรและเข้าร่วมแข่งขันในทุกรายการ อาทิ ชุดการแข่งขันจาก พูม่า (PUMA) อุปกรณ์หูฟังจาก Bose เป็นต้น สำหรับเครื่องแต่งกายโปรเพลย์เยอร์สโมสรอื่นนั้นจะเป็นเสื้อกีฬาหลากหลายที่แต่ละสโมสรออกแบบมา

ต่อมา “การแสดงออกและการนำเสนอภาพลักษณ์” เนื่องจากต้นสังกัดเป็นสโมสรฟุตบอล โปรเพลย์เยอร์จึงต้องปฏิบัติตามเพื่อไม่ให้ทางต้นสังกัดเสื่อมเสียชื่อเสียง และละหวังให้โปรเพลย์เยอร์ต้องแสดงภาพลักษณ์ในฐานะสมาชิกของสโมสรด้วยเช่นกัน ในประเด็นนี้ถือเป็นเรื่องที่ต้นสังกัดให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก Akanichi (2562) กล่าวว่า “ต้นสังกัดเขาเคร่งในเรื่องบุคลิก เช่น สไตล์ การแสดงออก...อย่างการลดน้ำหนักก่อนเป็นอย่างแรก...เราต้องดูแลตัวเอง ก็เหมือนอย่างนักฟุตบอลจะต้องดูแลตัวเอง” โดยโปรเพลย์เยอร์ของ MS C. ทุกคนจะต้องมีการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอตามโปรแกรมที่กำหนด และขณะเดียวกันทางสโมสรยังได้จัดการฝึกอบรมโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพโปรเพลย์เยอร์เมื่อต้องอยู่ท่ามกลางผู้คนจำนวนมาก ขณะการแข่งขันหรือระหว่างงานกิจกรรมต่างๆ นอกจากนั้น การแสดงออกบนพื้นที่ออนไลน์ ก็เป็นอีกพื้นที่หนึ่งที่มีแฟนคลับติดตามเป็นจำนวนมาก ซึ่ง Akanichi ถือเป็นที่ใหญ่ของทีม รวมทั้งควบบทบาทหน้าที่โค้ชด้วย เขาจึงต้องปฏิบัติตามให้เป็นแบบอย่างแก่รุ่นน้องในทีม และคอยสอดส่องดูแลและตักเตือนสมาชิกในทีมให้ระมัดระวัง การแสดงพฤติกรรมที่เสื่อมเสีย อาทิ การระวังในการโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ การดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีสติ การไม่ยุ่งเกี่ยวกับการพนันและสารเสพติด เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ในด้านของกระบวนการกำกับควบคุมไม่ว่าจะเป็น การฝึกซ้อม การแต่งกาย หรือการแสดงออกภาพลักษณ์ของกลุ่มโปรเพลย์เยอร์

นั้นมีความแตกต่างกันไป เนื่องจากบางสโมสรที่ส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันมีการลงทุนในกิจกรรมอีสปอร์ตแตกต่างกันไป ในกรณีของ SienLue (2564) ที่เคยผ่านการเป็นผู้เล่นมาแล้ว 3 ทีมก่อนจะมาอยู่กับ Chiang R U. เล่าว่า “จริงๆ คนที่เคร่ง น่าจะเป็นผู้จัดการมากกว่าครับ...ในเรื่องของ เสือการแข่งขัน ชูตการแข่งขันต้องมี ทางสโมสรจะทำเสื้อมาให้ เค้าไม่ค่อยยูนึ้นนี้นั้น” ส่วนหนึ่งเนื่องจาก MS C. หันมาเน้นการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมากขึ้น เช่นเดียวกับทีมสโมสรยักษ์ใหญ่แห่งหนึ่งทางภาคอีสาน จึงส่งผลให้สโมสรเข้ามามีบทบาทในการกำกับควบคุมโปรเพลย์เยอร์มากกว่าสโมสรอื่นๆ แต่อย่างไรก็ตามก็ยังให้อิสระในการจัดการด้านการฝึกซ้อมและจัดการภายในทีม

ในอีกด้านหนึ่ง ระหว่างเกมการแข่งขัน “การควบคุมอารมณ์” เป็นสิ่งที่โปรเพลย์เยอร์ทุกคนจะตระหนักถึง และมีความระมัดระวังเป็นอย่างมาก เนื่องจากการแข่งขันถูกจับจ้องด้วยผู้ชมเป็นจำนวนมาก ทั้งภายในสนาม และการถ่ายทอดสดออนไลน์ การแสดงฝีมือการเล่นให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้ชมเป็นความกดดันอย่างหนึ่งของผู้ชมที่ต้องการเห็นการแข่งขันที่ดุเดือดตื่นเต้นและเร้าใจ SienLue (2564) เล่าว่า “ช่วงแรกๆ อย่างตอนอุปบลฯ ที่เข้าไปเล่นในฤดูกาลแรก ซึ่งเป็นแบบออฟไลน์ที่ต้องไปเล่นบนตู้บนเวที คือเข้าไปไม่รู้จริงๆ นะว่าบรรยากาศมันกดดันขนาดไหน พอเข้าไปนั่งแข่งข้างในจริงๆ มันคนละเรื่องกันเลยนะ บรรยากาศ ความกดดัน ความเครียดมาครบ เหมือนนักกีฬาจริงๆ ในสนาม มันพลาดไม่ได้” โดยการแข่งที่ตั้งเครียดอาจก่อให้เกิดการ “หัวร้อน” ขึ้นได้ โปรเพลย์เยอร์จะต้องระมัดระวังในการแสดงออกทางอารมณ์ไม่ให้เกินเลย ในฐานะการเป็นส่วนหนึ่งของสโมสรจะต้องระมัดระวังการแสดงออกพฤติกรรมของตนเอง ไม่แสดงความก้าวร้าวออกมา มุ่งมั่นแสดงฝีมือการแข่งขันอย่างเต็มที่ และต้องยอมรับผลการแข่งขัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันอย่างยุติธรรม (Fair play) สอดคล้องกับข้อมูลของ Seo (2015: 269) ว่าโปรเพลย์เยอร์จะให้ความสำคัญต่อความยุติธรรมและเสมอภาค (Fairness and equity) เป็นอย่างมาก โดยอาจให้ความสำคัญในประเด็นนี้มากกว่านักกีฬาประเภทอื่นๆ ก็ว่าได้

และสุดท้ายเมื่อช่วงเวลาของการเป็นโปรเพลย์เยอร์ดำเนินมาถึงจุดหนึ่ง คือการสิ้นสุดฤดูกาลแข่งขันจะเป็นช่วงเวลาของการปรับเปลี่ยนสมาชิกในทีมใหม่ โปรเพลย์เยอร์ในกลุ่มนี้จัดอยู่ใน “ชั้นทางแยก” บางส่วนมีโอกาสได้ต่อสัญญากับสังกัดเดิม หรือเริ่มต้นกับสโมสรใหม่ ขณะเดียวกันส่วนหนึ่งอาจต้องหยุดเดินบนเส้นทางนี้ลง หรือที่ในวงการเรียกว่า “แขวนจอย” (จอย คือ อุปกรณ์ควบคุม หรือบังคับการเล่นเกม) เพราะไม่ได้ต่อสัญญากับทีมเดิมหรือเริ่มต้นกับทีมใหม่ ส่วนหนึ่งคือการขาดการฝึกซ้อมและพัฒนาฝีมือรวมทั้งการเข้ามาแทนที่ของโปรเพลย์เยอร์หน้าใหม่ บ้างต้องกลับไปเติมที่กับอาชีพหลักเพราะรายได้จากการเป็นโปรเพลย์เยอร์ยังไม่มากพอในการสร้างความมั่นคงในชีวิต แต่พวกเขาเหล่านี้ก็ยังไม่ทิ้งการเล่น PES ยังคงเข้าร่วมแข่งขันเดินสายในรายการต่างๆ เช่นเดียวกับก่อนมาเป็นโปรเพลย์เยอร์ นอกจากนั้นบางคนได้เริ่มอาชีพใหม่แต่ยังคงเกี่ยวข้องกับการแข่งขันอีสปอร์ตเช่นเดิม อาทิ โค้ช ผู้จัดการทีม เป็นต้น เช่นในกรณีของ SienLue และ Akanichi โดยทั้งสองรับตำแหน่งหน้าที่ทั้งเป็น โค้ช และโปรเพลย์เยอร์ในเวลาเดียวกัน โดยลดบทบาทในการแข่งขันของตนลงเพื่อให้โอกาสเด็กรุ่นใหม่ได้แสดงฝีมือการแข่งขันมากขึ้น และขณะเดียวกันการรับบทบาทโค้ชด้วยนั้น เพื่อเป็นการวางแผนและปูทางเพื่อเตรียมหยุดบทบาทการเป็นโปรเพลย์เยอร์ในอนาคต

สรุป

จากการศึกษาพบว่ากระบวนการสู่โปรเพลย์เยอร์ของนักกีฬามืออาชีพภายในรายการแข่งขัน E-League Thailand สามารถแสดงออกมาในโมเดล 5 ขั้น โดยในแต่ละขั้นนั้นสัมพันธ์ไปกับการขยายตัวของเครือข่ายผู้เล่นเกม อาทิ กลุ่มเพื่อนฝูง กลุ่มร้านเกม ซึ่งมีลักษณะเป็นเครือข่ายขนาดเล็ก ได้ขยายกว้างออกไปจนพัฒนากลายเป็นรูปแบบของ กลุ่มชมรม ทีม หรือสโมสร ความสัมพันธ์ดังกล่าววางอยู่บนการพึ่งพิงต่อรองและแลกเปลี่ยนทรัพยากรระหว่างสมาชิกในเครือข่าย เพื่อนำไปสู่การได้มาซึ่งผล

ประโยชน์ ทั้งในระยะสั้นคือการตอบสนองแรงปรารถนาและความต้องการทางอารมณ์ ในระยะยาวคือการได้มาซึ่งตำแหน่งแห่งที่ทางสังคม (Van Krieken 1998: 138)

สมาชิกบนเครือข่ายต่างมีเป้าหมายในการร่วมสร้างความตื่นเต้นเร้าใจร่วมกัน โดยปรากฏในรูปแบบเกมการแข่งขัน และเมื่อเกมการแข่งขันนั้นเกิดความน่าเบื่อหน่าย เหล่าสมาชิกจะร่วมกันปรับเปลี่ยนรูปแบบการแข่งขัน จากการแข่งขันเพื่อความสุขไปสู่การแข่งขันชิงรางวัล แต่ในขณะเดียวกันกฎกติกาและการกำกับควบคุมก็จะมากยิ่งขึ้นตามไปด้วย เมื่อเล่นกับเพื่อนฝูงอาจมีกติกาเพียงเล็กน้อย แต่เมื่อเข้าสู่การแข่งขันที่มีผู้เข้าร่วมมากยิ่งขึ้น รูปแบบกติกา ก็จะเข้มงวดมากยิ่งขึ้น ดัง เอลิอัส และ ดันนิง (Elias & Dunning 2008) ได้เสนอให้เห็นว่า รูปแบบของกฎ กติกา และการกำกับควบคุม ในกีฬาสสมัยใหม่นั้นพัฒนาขึ้นมาเพื่อลดความรุนแรงทางกายภาพที่เกิดขึ้นจากการเล่นกีฬา ไปสู่รูปแบบการเล่นที่ไม่อันตรายต่อร่างกาย แต่ยังคงไว้ซึ่งความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจของเกมการแข่งขัน ถึงแม้ว่าการเล่นวิดีโอเกมจะไม่ก่อให้เกิดความรุนแรงทางกายภาพ แต่การเกิดขึ้นของกฎกติกาและการกำกับควบคุมนั้นเพื่อให้เกิดการแข่งขันกันอย่างยุติธรรม โดยความเข้มข้นของการควบคุมจะแปรผันและสั่นไหวไปตามรูปแบบของความสัมพันธ์เชิงพึ่งพิงตอรองในระดับต่างๆ

รายการ E-League Thailand เป็นอีกรูปแบบการแข่งขันหนึ่ง ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสร้างความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจให้แก่การเล่น PES และที่สำคัญยังเป็นพื้นที่รองรับอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะ “อาชีพโปรเพลย์เยอร์” ซึ่งการเป็นโปรเพลย์เยอร์นั้นไม่ได้อาศัยฝีมือการเล่นแต่เพียงอย่างเดียวในการไต่เต้าขึ้นไป ทว่ายังเกี่ยวข้องกับ “เสียน” ซึ่งเป็นสถานะทางสังคมภายในกลุ่มคนเล่น PES ที่จะกลายเป็นปัจจัยหลักในการผลักดันสู่การเป็นโปรเพลย์เยอร์

และสำหรับ “การเปลี่ยนโปรเพลย์เยอร์” คือการชิมชัปเอามาตรฐาน “นักกีฬาอาชีพ” เข้ามาปรับใช้ในการจัดการตนเอง คือการประกอบสร้าง

ตัวตนและสร้างภาพลักษณ์ ผ่านระบบคุณค่าและบรรทัดฐาน ซึ่งเปรียบได้กับระบบคุณค่าบรรทัดฐานที่ปรากฏอยู่ในกีฬาสมัยใหม่ (Seo 2016: 268) โดย “ความเป็นมืออาชีพ” ที่เหล่าโปรเพลย์เยอร์ซึ่มซึ่มมานี้เองได้จัดจำแนกและสร้างภาพแทนของนักกีฬาขึ้นมา กลายเป็นความคาดหวัง และระเบียบวินัยที่ต้องปฏิบัติและแสดงออกภาพลักษณ์ตามอุดมคติเหล่านั้น (Newton 1996: 140-143) ซึ่งปรากฏในรูปแบบของ การฝึกซ้อม การแต่งกาย การควบคุมอารมณ์ตนเองขณะการแข่งขัน รวมทั้งการปรับเปลี่ยนการแสดงออกด้านบุคลิกภาพ โดยโปรเพลย์เยอร์ก็ค่อยๆ เกิดความระมัดระวังในการวางตัวและการแสดงภาพลักษณ์ของตนในพื้นที่สาธารณะ โดยซึ่มซึ่มและรับเอาการควบคุมทางสังคมเข้าไปเป็นการควบคุมระดับจิตใจ ในรูปแบบของลักษณะนิสัยที่แสดงถึงความรู้สึกผิดชอบที่เหมาะสม (ชาญ พนารัตน์ 2564: 3) เพื่อไม่ให้กระทบต่อต้นสังกัดรวมไปถึงเพื่อไม่ให้เสื่อมเสียชื่อเสียงในฐานะโปรเพลย์เยอร์ของสโมสร

และสุดท้าย สำหรับบทความอาจไม่สามารถเป็นภาพแทนของเส้นทางสู่โปรเพลย์เยอร์ได้ทั้งหมด แต่หวังว่าจะช่วยจุดประเด็นและเป็นประโยชน์ในการศึกษาประเด็นเรื่องอีสปอร์ต และการเป็นโปรเพลย์เยอร์ต่อไปในอนาคต และที่สำคัญผู้เขียนหวังว่าอาชีพโปรเพลย์เยอร์รวมทั้งอาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตจะสามารถเป็นอาชีพที่ยั่งยืนได้ โดยต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านการคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการของคนทำงาน รวมไปถึงการสนับสนุนในด้านอื่นๆ อีกทั้งการสร้างความรู้ความเข้าใจใหม่ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของคนเล่นเกมว่าไม่ใช่แค่เรื่องไร้สาระ แต่สามารถกลายเป็นงานสร้างอาชีพได้ ทั้งนี้เพื่อพัฒนาให้วงการอีสปอร์ตเติบโตทัดเทียมนานาชาติ และสามารถเป็นอาชีพที่มั่นคงได้อย่างแท้จริง



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ชาญ พนารัตน์, 2564. “บนทางสู่อารยะ: มุมมองทางสังคมวิทยาและประวัติศาสตร์ของ นอร์เบิร์ต เอไลอัส.” เอกสารอยู่ระหว่างการตีพิมพ์.
- วัชรพงษ์ เชื้อนพนธ์ และ นาดนรินทร์ จันทรงาม, 2564. “ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับสัญญาจ้าง นักกีฬาอีสปอร์ต.” *Rajapark Journal* 15 (38): 123-136.

ภาษาอังกฤษ

- Bányai F. et al., 2020. “Career as a professional gamer: Gaming motives as predictors of career plans to become a professional Esport player.” *Frontiers in Psychology* 11: 1-9.
- Dunning E., 1997. “Sport in the quest for excitement: Norbert Elias’s contributions to the sociology of sport.” *Group Analysis* 30 (4): 477-487.
- Elias N. & Dunning E., 2008. **Quest for excitement: Sport and leisure in the civilizing process. Collected works of Norbert Elias volume 7.** Dublin: University College Dublin Press.
- Kim S.H. & Tomas M.K., 2015. “A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise.” *Asian Journal of Information Technology* 14 (5): 176-186.
- Martončík M., 2015. “e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?.” *Computers in Human Behavior* 48: 208-211.
- Newton T., 1996. “Resocialising the subject? a re-reading of Grey’s ‘career as a project of the self...’.” *Sociology* 30 (1): 137-144.
- Salvador S. Reyes Jr., 2019. “Institutionalization of esports as sports in Korea.” Master’s dissertation. Seoul National University.
- Seo Y., 2015. “Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports.” *Journal of Business Research* 69 (1): 264-272.
- Thiborg J., 2009. “eSport and governing bodies-An outline for a research project and preliminary results.” Paper presented at Kultur-Natur Conference. Norrköping, Sweden.
- Van Krieken R., 1998. **Norbert Elias.** London: Routledge.

Witkowski E. & Manning J., 2012. “Player power: Networked careers in esports and high-performance game livestreaming practices.” **Convergence** 25 (5–6): 953–969.

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

Adecco, 2019. ผลสำรวจ “อาชีพในฝันของเด็กไทย” ปี 2562. ค้นเมื่อ 3 มีนาคม 2564, จาก <https://cmu.to/VvQOx>

สัมภาษณ์

Akanichi, 2562. โปรเพลย์เยอร์. สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์.

-----, 2564. โปรเพลย์เยอร์. สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม.

AKDragon, 2564. โปรเพลย์เยอร์. สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม.

MS C., 2562. ทีมอีสปอร์ต. สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์.

SeinLue, 2564. โปรเพลย์เยอร์. สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม.