



แนวโน้มการส่งเสริมการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อความเป็นเลิศ และต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพ*

TRENDS IN PROMOTING E-SPORTS FOR EXCELLENCE AND BUILD ON IT FOR SUCCESS AT THE PROFESSIONAL LEVEL

ปรีชา ลาลุน

Preecha Lalun

การกีฬาแห่งประเทศไทย

Sports Authority of Thailand

Corresponding Author E-mail :top_one@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ผู้เขียนได้นำเสนอแนวโน้มการส่งเสริมการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพซึ่งพบว่าอีสปอร์ตจะยังคงเป็นความนิยมในปัจจุบันและในอนาคตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในทุก ๆ ปี และอุตสาหกรรม รวมถึงอีสปอร์ตที่ได้รับการยกระดับให้เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่ง และยัง ช่วย สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้จากการที่อุตสาหกรรมมีการเติบโตทั้งทางฝั่งผู้ผลิต ผู้ให้บริการ ผู้เล่นรวมถึงการสนับสนุนจากภาครัฐ

คำสำคัญ: อีสปอร์ต, กีฬา

Abstract

In this academic article, the author presents trends in promoting e-sports for excellence and further success at the professional level. It is found that e-sports will continue to be popular at present and in the future, increasing continuously. Due to the digital world where technology is continuously evolving. In every year and industry Including esports which has been elevated to be another type of sport and also helps create economic value as the industry grows on both the producer and service provider side. Players including support from the government

Keywords: Esports, Sports

บทนำ

ในยุคปัจจุบันคำว่า อีสปอร์ต (E-sport) มีการพูดถึงอยู่ทั่วไปมีการพัฒนาตัวเองขึ้นมาก จากการเล่นเกมที่เพียงแค่ออกกำลังกายว่างไว้เล่นเพื่อนผ่อนคลายกลายเป็นเกมที่ต้องใช้ ความสามารถและความคิดในการเล่น และผลที่ได้คือการได้ฝึกสมอง ฝึกทักษะต่างๆ ที่ใช้ได้ในชีวิต จริง เกมมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเกิดการแข่งกันเป็นกีฬาที่เรียกว่า อีสปอร์ต (E-sport (Electronic Sport) ขึ้นมา ใน (พจนานุกรมฉบับ

* Received February 5, 2024; Revised February 20, 2024; Accepted March 25, 2024





ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ระบุว่า กีฬา หมายถึงกิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกาที่กำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลาย ความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ ดังนั้น ถ้าพิจารณาแล้ว E-sport ก็ถือเป็นกีฬาประเภทหนึ่งเช่นกันแต่ไม่เน้นไปที่การเสริมสร้างร่างกาย

สำหรับในประเทศไทย กีฬา E-Sports ก็ได้รับความนิยมสูงเช่นกัน เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มี ข้อจำกัดเรื่องเพศ และอายุ ส่วนเกมที่นิยมเล่นกันอย่างกว้างขวางก็มีมากมายหลายเกม อาทิ Dot A (โดต้า หรือ ดอทเอ, เกมแนววางแผนการรบ Real Time Strategy) Special Force Starcraft 2 (เกม แนววางแผนการรบ Real Time Strategy) และอื่นๆ ตามแต่จะจัดการแข่งขันกันขึ้น โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมายในแต่ละปี มีรางวัลมอบให้แก่ผู้ชนะนั้นก็จะเป็น เงินสด มากน้อยขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการ ถ้าเป็นรายการใหญ่ เงินรางวัลรวมก็จะมีมูลค่าหลายแสนบาท หรือถ้าเป็นรายการทั่วไป ก็จะมีการจัดอันดับของเงินรางวัลจะอยู่ประมาณ 30,000 - 80,000 บาท จึงไม่น่าแปลกใจว่า ในปัจจุบันได้มีผู้เข้าแข่งขัน E-Sports เพิ่มขึ้นทุก ๆ วัน และยังให้มีการสร้างการรวมกลุ่มของแต่ละ กลุ่มว่าจะจัดกิจกรรมไปในทางไหนเป็นการเกิดการรวมกลุ่ม เพื่อตั้ง เป็นทีมกีฬา E-Sports ลงแข่งขันอย่างจริงจังในหลายๆ เกม

ถึงแม้ว่าในประเทศไทยจะเริ่มมีการสนับสนุนให้อีสปอร์ตเกิดขึ้นจากหลายภาคส่วน แต่ปัญหาหลักของสังคมไทยต่ออีสปอร์ตคือมุมมองของสังคมไทยที่มองว่าการเล่นเกมเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาต่างๆ ประกอบกับค่านิยมของสังคมไทยที่ยังมองว่า “เกม” คือเรื่องไร้สาระ ซึ่งใน หลายครั้งที่ครอบครัวส่วนใหญ่ไม่ให้การสนับสนุน และทำการกีดกันไม่ให้บุตรหรือสมาชิกใน ครอบครัวเล่นเกมเนื่องจากมีความเข้าใจว่าการเล่นเกมเป็นการใช้เวลาโดยเปล่าประโยชน์ และทำให้ สูญเสียโอกาส อีกทั้งตามสื่อต่างๆ ที่มีกล่าวถึงการเล่นเกมในด้านลบเสมอ ซึ่งทั้งนี้อาจเป็นการเหมารวมว่าเกมคือต้นตอของปัญหา และทำให้ไม่ได้มีการศึกษาอย่างจริงจังว่า จริงแล้วปัญหานั้นคืออะไร

ทั้งนี้ผู้เขียนจึงมีความสนใจในการนำเสนอแนวโน้มการส่งเสริมการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพเพื่อเป็นแนวทางในการเพิ่มโอกาสให้กับองค์กรและธุรกิจที่เกี่ยวข้องต่อไป

ประวัติความเป็นมาของกีฬา E-Sport

ในยุคอินเทอร์เน็ตเฟื่องฟูแบบนี้ต้องบอกว่าเกมกีฬาประเภทหนึ่งที่ก่อกำเนิดขึ้นมาและ กลายเป็นสิ่งได้รับความนิยมไปทั่วโลกนั่นคือ E-Sport เกมกีฬาที่หลายคนคงกำลังสงสัยว่าในเมื่อ มันคือการเล่นเกมที่กลายเป็นกีฬาได้อย่างไร ต้องบอกว่ารายละเอียดเบื้องลึกมันมีอะไรมากกว่า แค่เรื่องการเล่นเพียงอย่างเดียว ซึ่งถ้าใครได้คลุกคลีหรือคุ้นชินกับ E-Sport จะรู้ดีว่ามันไม่ใช่การ เล่นเกมเหมือนบรรดาเด็กติดเกมทั้งหลายที่ เล่น ทั้ง วัน ทั้ง คืน แต่ การ เล่น เกม เพื่อ เป็น กีฬา อย่าง E-Sport เขาจะต้องมีการฝึกซ้อม มีการนำเอาวิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามาช่วยและอื่น ๆ อีกมาก มาทำความเข้าใจพร้อมเรียนรู้ประวัติของ E-Sport ไปพร้อมๆ กันดีกว่า

วรงค์ดี เพียรชอบ (2525) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเล่นเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อแสดงออกซึ่งความสามารถและสวຍงามด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายในเวลา ว่างให้เป็นไปตามกฎระเบียบที่วางไว้ ทั้งนี้โดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น

จรวยพร ธรณินทร์ (2534) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว และมีลีลาการเล่นภายใต้กฎกติกาอย่างเป็นระเบียบ โดยมุ่งเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดประโยชน์ใน การพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา บางครั้งอาจใช้การแข่งขันด้วย





ซึ่งผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่ง ที่เล่นเพื่อความเพลิดเพลินและการนันทนาการ โดยมีการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการเล่นกีฬา ซึ่งกีฬาแต่ละประเภทจะมีรูปแบบ การเล่น อุปกรณ์ และกฎกติกาที่แตกต่างกันออกไป

การแข่งขันเกม E-Sport

กีฬา E-Sport หรือที่ภาษาอังกฤษเขาเรียกกันว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จัดว่าเป็นกีฬาประเภท บุคคล หรือประเภททีมรูปแบบหนึ่ง ผู้เกี่ยวข้องกับวงการกีฬาได้มีการจัดให้ E-Sport ถือเป็นส่วน หนึ่งด้านกีฬาที่มีความเกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยใช้วิดีโอเกมเป็นสื่อกลาง มีการแบ่งประเภทออกตามรูปแบบของวิดีโอเกมนั้นๆ เช่น เกมต่อสู้, เกมวางแผนการรบ, เกมการยิงด้วยมุมมองของบุคคล ที่หนึ่ง, เกมโมบา และอีกหลายประเภทที่ถูกสร้างขึ้นมา รูปแบบการแข่งขันของ E-Sport จะถูกแบ่ง ระดับตามความสามารถของคนเล่น ประกอบไปด้วยระดับสมัครเล่น, ระดับกึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพมีการจัดการแข่งขันในระบบลีกและการแข่งขันทั่วไปเหมือนกับการแข่งขันกีฬาอื่นๆ ที่เราคุ้นชินกันดี ปัจจุบันต้องยอมรับว่าการแข่งขันกีฬาประเภท E-Sport ได้รับความนิยมสูงอย่างรวดเร็ว จากสถิติเมื่อปี 2017 ระบุว่า ผู้รับชมการแข่งขันกีฬา E-Sport จากทั่วทั้งโลกมียอดอยู่ราว 385 ล้านคน ซึ่งถือว่าเยอะมากๆ เมื่อเทียบกับกีฬาหลายๆ ชนิดที่เกิดมายาวนานแต่ยังไม่ได้รับความนิยม สูงระดับนี้มากเอน นี้คือความหมายของเกมกีฬาประเภท E-Sport ที่เชื่อว่าทุกคนคงพอจะทำความเข้าใจกันได้บ้างแล้ว คราวนี้มาเรียนรู้เรื่องของประวัติต้นกำเนิดการแข่งขันกีฬา E-Sport กันว่า จุดเริ่มต้นอันแท้จริงมาจากตรงไหน

แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-Sport)

จูโฮ ฮามารี และ แมกซ์ สโบลอม (Juho Hamari and Max Sjöblom. 2017) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง รูปแบบของกีฬาที่ถูกทำให้มีความสะดวกขึ้นโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีการใส่ข้อมูลของผู้เล่นและทีม ข้อมูลที่ออกมาจากระบบเป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

อีเอสแอล (ESL. 2016) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) และองค์ประกอบทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับ การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เป็นการแข่งขันทะหว่างทีมสองทีมเพื่อต้องการชนะการแข่งขันในเกมนั้นๆ ซึ่งมี ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล การแข่งขันดังกล่าวทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้เข้าชมและสามารถ ทราบถึงจำนวนนักท่องเที่ยวนางานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยมีองค์กรจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ทั้งหลายร่วมมือกัน จัดตั้งลีก และจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตดังกล่าวขึ้น

วอร์ (Warr. 2014) ได้กล่าวว่าอีสปอร์ต (E-Sport) โดยทั่วไปหมายถึง การแข่งขันวิดีโอเกมทั้งมือ อาชีพและมือสมัครเล่นที่มีการดำเนินการต่างๆ ทั้งเป็นแบบลีกหรือทัวร์นาเมนต์ที่ซึ่งผู้เล่นมีการจัดการโดยผู้สนับสนุนหลากหลายองค์กร ใช้เวลาเพียงไม่กี่ปี อีสปอร์ตก็กลายมาเป็นสื่อใหม่ที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว เป็นตัวขับเคลื่อนของเกมออนไลน์และเทคโนโลยีการออกอากาศออนไลน์

ซึ่งผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าอีสปอร์ต (E-Sport) หมายถึง กีฬาชนิดหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเล่น วิดีโอเกม และมีการจัดการแข่งขันโดยมีการใช้อิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นส่วนช่วยในการแข่งขัน ซึ่งในการแข่งขันนั้นมี ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล รวมทั้งยังมีการได้รับการสนับสนุนการแข่งขันจาก หลากหลายองค์กรซึ่งในปัจจุบันนี้การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีการเติบโตเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

การจัดการแข่งขันกีฬา

เชลลาดูไร (Chelladurai. 2009) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาเป็นกิจกรรมที่สังคมจะต้องรักษาไว้ เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างแยกไม่ออก การจัดการกีฬาในปัจจุบันต้องยึดโยงกับหลักการตลาดให้มากขึ้น โดยเน้นการประชาสัมพันธ์ในเชิงรุกให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรผู้ปฏิบัติงาน





ให้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทาง สังคมให้ได้และต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารจัดการ ซึ่งมืองค์ประกอบดังนี้

1. การวางแผน เป็นขั้นตอนที่จะกำหนดแนวทางในการจัดการกีฬาก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์
2. การจัดการ เป็นขั้นตอนที่นำเอาการวางแผนในขั้นตอนแรกมาลงมือปฏิบัติ ในส่วนนี้มีการจัดแบ่งความเหมาะสมของบุคคลในแต่ละงาน และความรับผิดชอบในแต่ละหน้าที่
3. ภาวะผู้นำ เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการการแข่งขันโดยมีความสำคัญทำให้ กระบวนการการจัดการนั้นมีประสิทธิภาพ
4. การประเมิน เป็นขั้นตอนที่จะบรรลุความสำเร็จได้ ขึ้นอยู่กับพนักงานที่รับผิดชอบในหน้าที่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้จัดการจัดทำประเมินโดยระบบบันทึกเพื่อนำมาวัดคุณค่าของบุคคลในผลปฏิบัติงาน และคุณลักษณะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2538) ได้กล่าวว่า การจัดการแข่งขันกีฬาต้องมีการเตรียมทีมเข้าร่วมการแข่งขัน มีการวางแผนระยะสั้น ระยะยาว และปัจจัยต่างๆ อันประกอบด้วย บุคลากร การจัดโปรแกรม การฝึกซ้อม สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งสรุปองค์ประกอบสำคัญได้ ดังนี้

1. บุคลากร ในที่นี้ผู้เขียนหมายถึง นักกีฬาอีสปอร์ต ทีมงานในการจัดการแข่งขันรวมถึงผู้ที่อำนวยความสะดวกในงาน
2. งบประมาณ ในที่นี้ผู้เขียนหมายถึง งบประมาณในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ตั้งแต่ การเตรียมงาน งบประมาณสำหรับการพัฒนาเทคโนโลยีที่ใช้ในการแข่งขันให้มีประสิทธิภาพ งบประมาณสำรองที่เป็นรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน รวมไปถึงงบประมาณสำหรับของที่ระลึกใน งาน
3. สถานที่อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ในที่นี้ผู้เขียนหมายถึง สถานที่จัดการแข่งขัน ที่พักสำหรับนักกีฬา พื้นที่สำหรับผู้เข้าชม รวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในสถานที่และมีอุปกรณ์ สำหรับการการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ อาทิเช่น จอถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขัน เม้าส์ คีย์บอร์ด เป็นต้น
4. การจัดการ ในที่นี้ผู้เขียนหมายถึง ความพร้อมและความเพียงพอในการดำเนินการจัดการ แข่งขัน รวมไปถึงประสิทธิภาพของโดยรวมของการจัดงาน อาทิเช่น อินเทอร์เน็ตที่มีความเสถียรภาพ จุดบริการนักท่องเที่ยว และการดูแลความปลอดภัยภายในงาน เป็นต้น

ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต

1. ประเภทโลกเปิด (Open World) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งมีรูปแบบ การเล่นเกม ที่ผู้เล่นสามารถสำรวจโลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นในเกม ซึ่งผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทของ ตัวละครในเกม เพื่อเอาชีวิตรอด โดยมากแล้วแนวเกม Open World จะมีส่วนประกอบของความเป็น แอ็คชั่นเข้ามาร่วมด้วย แขนงที่ในเกมแนวนี้นี้มักจะถูกออกแบบมาให้มีขนาดใหญ่เพื่อรองรับผู้เล่นจำนวนมาก
2. ประเภทเล่นตามบทบาท (Massive Multiplayer Online Role Playing Game: MMORPG) เป็นประเภทของเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันได้บนเครือข่ายขนาดใหญ่ผ่าน ระบบการใช้งาน อินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะแทนตัวเองเป็นหนึ่งในตัวละครที่ต้องผจญภัยไปกันผู้เล่นคนอื่น เนื้อหาของเกมจะ โดยมากจะเน้นความเป็นแฟนตาซี มีการซื้อขายสินค้ากันภายในเกมเสมือน ตลาดในชีวิตจริง
3. ประเภทเก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer Online Battle Arena: MOBA) เป็นประเภทของเกมออนไลน์ โดยประเภทการเล่นลักษณะนี้มีจุดเด่นตรงที่ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครได้ เพียงตัวเดียว และจบเกมภายในการเล่นแต่ละครั้ง เกมแนวเก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (MOBA) จะกำหนดการเล่นของผู้





เล่นเป็นสองฝ่ายและต้องทำการแย่งชิงพื้นที่ ผลแพ้ชนะสามารถพลิกผันได้ใน หลายๆ ลักษณะ อย่างเช่นการเข้าตีพื้นที่ของอีกฝ่ายจนแตกหรือเอาชนะตัวละครฝ่ายตรงข้ามแนว เก็บเลเวลแบบผู้เล่นหลายคน (MOBA) ถูกนำมาแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอย่างแพร่หลายและเป็นแนวเกมที่มีการแข่งขันที่มีรายการและเงินรางวัลมากที่สุดในโลก

4. ประเภทกีฬา (Sport) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ รูปแบบการเล่นที่เป็น แนวกีฬาตามชื่อ โดยส่วนมากแล้วจะนำกติกาของกีฬาจริงๆ แต่ละประเภทมาสร้างเป็นเกม เช่น เกมกีฬาฟุตบอล (FIFA) ซึ่งเป็นเกมเสมือนฟุตบอลจริงๆ ผู้เล่นจะสามารถควบคุมตัวละครและมีกติกาที่เสมือนการแข่งขันฟุตบอลจริงๆ

5. ประเภทยิงปืน (First Person Shooting: FPS) เป็นประเภทของเกมออนไลน์และออฟไลน์ มีรูปแบบการเล่นแนวยิงปืนที่จับเกมภายในการเล่นแต่ละครั้ง โดยตัวเกมจะใช้มุมมองแทนสายตาของผู้เล่นซึ่งจะเห็นได้แค่มือและอาวุธที่ถือเท่านั้น เกมลักษณะนี้จะป็นลักษณะเกมยิงปืนเพื่อต่อสู้ฝ่าย กับตรงข้าม ตัวผู้เล่นให้ความรู้สึกเสมือนกับกำลังสวมบทตัวละครนั้นจริงๆ มีการเผชิญหน้ากับศัตรูที่ผู้เล่นไม่ทันตั้งตัว เกมลักษณะนี้มีความนิยมอย่างมากในการนำมาแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

แนวโน้มการตลาดการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

แนวโน้มการตลาดการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีกระแสการสนับสนุนหรือเม็ดเงินเข้ามาอยู่ในกระบวนการอีสปอร์ตส่งผลต่อการพัฒนาส่งเสริมอีสปอร์ตในประเทศไทย มีแนวโน้มที่จะมีเม็ดเงินจำนวนมากเข้ามาในอุตสาหกรรมของอีสปอร์ตแนวโน้มในประเทศไทยสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ จีรัฐพงษ์ (2561) การที่วงการอีสปอร์ตจะมีอัตราการเติบโตที่สูงต่อไปในช่วง 2-3 ปีข้างหน้าโดยมองว่าธุรกิจไทยที่จะได้ประโยชน์จากแนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ต่อเนื่องกับ The eSports Economy (2017) ได้กล่าวไว้ว่าอีสปอร์ตเป็นตลาดเกิดใหม่ที่มีรายได้ จำกัด ในปัจจุบันมีการเติบโตอย่างรวดเร็วและสามารถเข้าถึงตลาดได้ถึง 3 พันล้านยูโร และทาง Global eSportsmarket (2017) ได้กล่าวไว้ว่า "ตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกจะมีขนาดแนวโน้มที่สูงขึ้นและจากการคาดการณ์" การวิเคราะห์ตลาดอีสปอร์ตทั่วโลก

วิธีการในการจัดการอีสปอร์ตในประเทศไทย

วิธีการในการจัดการอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยทางสมาคมกีฬาได้รับเงินสนับสนุนจากทางรัฐบาลในการบริหารจัดการ ต้องมีการจัดสรรทรัพยากรเพื่อให้สโมสรเป็นสโมสรอาชีพจริงๆ หน่วยงานควรจัดทำเส้นทางอาชีพ (Career Path) ของกีฬาอีสปอร์ตให้ชัดเจนสำหรับเด็กและเยาวชนในการประพจน์ตัวสู่ความเป็นเลิศ และควรให้ความรู้กับประชาชนเกี่ยวกับแนวทางวิธีการจัดการอีสปอร์ตอย่างถูกวิธีสอดคล้องกับสุพานี สฤกษ์วานิช (2546) ได้กล่าวไว้ว่าการบริหารเชิงกลยุทธ์ คือ การบริหารองค์การโดยรวมให้มีกลยุทธ์หลัก และกลยุทธ์การแข่งขัน ตลอดจนมีข้อได้เปรียบในการแข่งขันเหนือกว่ากิจการอื่น ๆ และ ทางSnider, Jake (2018) ได้กล่าวไว้ว่า กีฬาอีสปอร์ตได้รับการสนับสนุนระหว่างสปีคภายในองค์กรของการแข่งขันโดยอาศัยวิธีที่ทีมมีส่วนร่วมในการแข่งขันนี้เป็นไปตามรูปแบบของกีฬาอาชีพต่อเนื่องกับแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพได้กล่าวไว้ว่า มุ่งเน้นด้านการสร้างและการพัฒนานักกีฬาของชาติให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันในระดับต่างๆ เพื่อสร้างชื่อเสียงเกียรติยศ และเกียรติภูมิของประเทศชาติให้ทัดเทียมกับนานาชาติ อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดนักกีฬาที่มีความเป็นเลิศไปสู่การกีฬาเพื่อการอาชีพอย่างเต็มตัว





แนวทางการบริหารอีสปอร์ตในประเทศไทย

แนวทางการบริหารอีสปอร์ตในประเทศไทยให้ความสำคัญในการพัฒนากีฬาชนิดนี้โดยยึดตามหลักปรัชญา กีฬา โดยต้องมีการปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี และทันต่อกระแสของอีสปอร์ตโลกทางสมาคมอีสปอร์ตจะต้องหาแนวทางที่ชัดเจนว่ากีฬาอีสปอร์ตส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้างทั้งด้านบวกและด้านลบให้กับประชาชนได้ทราบรวมทั้งผลักดันให้ภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตมากขึ้นสอดคล้องกับ แผนพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560 – 2564) ยุทธศาสตร์ที่ 6 เป้าประสงค์ที่ 1.2 ได้กล่าวไว้ว่าจะต้องมีความร่วมมือของส่วนราชการ หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนในการขับเคลื่อนการบริหารจัดการกีฬาของประเทศ ไทยอย่างมีประสิทธิภาพ และทางวิโรจน์ สารรัตนะ (2555) ได้กล่าวไว้ว่าการบริหาร หมายถึง กระบวนการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพโดยอาศัยหน้าที่ในการบริหาร ได้แก่ การวางแผน (Planning) การจัดองค์กร (Organizing) การชี้นำ (leading) และการควบคุมองค์กร (Controlling) โดยนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการกีฬาอีสปอร์ตซึ่งทาง ธรรมนูญ จิรัญพงษ์ (2561) ได้กล่าวไว้ว่าทิศทางในอนาคตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นคาดว่าจะเติบโตได้อีกจากการที่ตลาดเกมมีการเติบโตอย่างรวดเร็วรวมถึง การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐผลักดันให้เป็นกีฬาเต็มตัว และภาคการศึกษาที่เริ่มเปิดกว้างและขยายหลักสูตรเพื่อผลิตบุคลากรในวงการอีสปอร์ตให้ทันความต้องการในตลาด ถือเป็นโอกาสสำหรับธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่ควรจะมีแผนในการต่อยอดและใช้ประโยชน์จากการเติบโตของอีสปอร์ต ในไทย

ด้วยการที่วงการอีสปอร์ตจะมีอัตราการเติบโตที่สูงต่อไปในช่วง 2-3 ปีข้างหน้า อีไอซีมอง ว่าธุรกิจไทยที่จะได้ประโยชน์จากแนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้มี 3 ธุรกิจ ได้แก่

หนึ่ง ธุรกิจที่ใช้สปอนเซอร์ในการสร้างแบรนด์และเข้าถึงผู้บริโภคโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เพราะว่ามีรายได้หลักจากวงการอีสปอร์ตนั้นมาจากการสปอนเซอร์ ดังนั้น ถือเป็นโอกาสสำหรับ บริษัทต่างๆที่ต้องการเข้ามาลงทุนในวงการนี้ จะเห็นตัวอย่างได้ชัดเจน เช่น ค่ายมือถือ โทรูมูฟ เอช ภายใต้บริษัท โทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่เข้ามาสปอนเซอร์การแข่งขัน ROV3Pro League Season 1 ที่มีเงินรางวัลรวมมากกว่า 5 ล้านบาท รวมถึงบริษัท Grab Thailand ก็เป็นสปอนเซอร์การแข่งขัน GESC4: Thailand Dota 2 Minor เมื่อเดือนพฤษภาคม 2018 ด้วยเช่นกัน นับว่าเป็นโอกาสอีก ช่องทางหนึ่งสำหรับบริษัทต่างๆ ที่ต้องการจะประชาสัมพันธ์แบรนด์ของตัวเองโดยการเป็น สปอนเซอร์ในวงการอีสปอร์ตเพื่อเข้าถึงผู้ชมและกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้

สอง ธุรกิจอุปกรณ์ต่อพ่วงเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งจะได้รับผลประโยชน์และเป็นหนึ่ง ในทางรอดหลักของธุรกิจพีซีเพราะว่าบริษัทไอทีต่างๆ หันมาให้ความสนใจสินค้าสำหรับเหล่า นักกีฬาอีสปอร์ตกันอย่างมาก และรวมถึงอุปกรณ์ต่อพ่วงเกมด้วย ตัวอย่างเช่น เมาส์เกม คีย์บอร์ด เกม เป็นต้น โดยในปี 2017 ยอดขายจากทั่วโลกในตลาดนี้ช่วงเดือนมกราคมถึงมิถุนายนเพิ่มขึ้นถึง 56% จากปีที่แล้ว ซึ่งมีมูลค่ามากกว่า 4 หมื่นล้านบาท 5 รวมถึงมูลค่าตลาดอุปกรณ์ต่อพ่วงเกมในไทย อยู่ที่ 4 ร้อยล้านบาทในปี 2015 ซึ่งเติบโตจากปี 2014 ซึ่งมีมูลค่าอยู่ที่ราว 3.2 ร้อยล้านบาท 6 รวมไปถึง ถึงร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่จะไม่เพียงแต่ร้านเกมแบบเดิมอีกต่อไป แต่จะกลายเป็นสถานที่ ฝึกซ้อมสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต และยังก่อให้เกิดธุรกิจปลีกย่อยอื่นๆ เช่น การจำหน่ายเสื้อทีมกีฬา กำไร แหวน สร้อยคอ และสินค้าที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

สาม ธุรกิจการท่องเที่ยว นอกจากจุดเด่นที่ประเทศไทยจะติดหนึ่งในอันดับประเทศที่น่าท่องเที่ยวที่สุดในโลกมาโดยตลอดแล้ว การมีอุตสาหกรรมอีสปอร์ตก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่จะ ดึงดูดให้ชาวต่างชาติ โดยเฉพาะแฟนกีฬาอีสปอร์ตมาท่องเที่ยวและเยี่ยมชมประเทศไทยมากยิ่งขึ้น ผ่านการจัดงานอีเวนต์ขนาดใหญ่





ตัวอย่างเช่น มหกรรมเกมอีสปอร์ต ดิจิทัลคอนเทนต์ วันที่ 31 มีนาคม-1 เมษายน 2018 ที่ผ่านมา ที่ทาง บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้จัดงาน Garena World: eSports for all ที่จัดขึ้นที่ไบเทค บางนา ซึ่งเป็นมหกรรมเกมและอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีพื้นที่รองรับผู้คน มากกว่า 2 แสนคน ทั้งนี้ มีผู้ชมร่วมกว่า 1 แสนคน ทั้งผู้ประกอบการชาวไทยและชาวต่างชาติที่สนใจมาดูงาน อีสปอร์ตจึงสามารถมีส่วนร่วม ในการเพิ่มสีสันให้อุตสาหกรรมและธุรกิจการท่องเที่ยวไทยได้ในทางอ้อม

ผู้เขียนสรุปได้ว่าทิศทางในอนาคตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นคาดว่าจะเติบโตได้อีกจากการที่ตลาด เกมมี การเติบโตอย่างรวดเร็วรวมถึงการได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐผลักดันให้เป็นกีฬาเต็มตัว และ ภาค การศึกษาที่เริ่มเปิดกว้างและขยายหลักสูตรเพื่อผลิตบุคลากรในวงการอีสปอร์ตให้ทันความ ต้องการในตลาด ถือเป็นโอกาสสำหรับธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่ควรจะมีแผนในการต่อยอดและใช้ประโยชน์ จากการเติบโตของอีสปอร์ตในไทย เช่น การจัดสถานที่การแข่งขัน ของกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการ การ ร่วมมือกับทางผู้ให้บริการเกมจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ระดับโลกในไทยให้มากขึ้นเพื่อให้ไทยเป็นที่ยอมรับ ทั่วโลกในวงการอีสปอร์ต หรือการพัฒนา สินค้าและบริการให้ทันเพื่อตอบสนองความต้องการของทุกภาคส่วน ในวงการอีสปอร์ต เป็นต้น ซึ่ง การร่วมมือผลักดันทั้งจากภาครัฐและเอกชนจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของ ไทยพัฒนา ทำให้อุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตสามารถเติบโต ต่อไปได้ในยุคที่ เกมและกีฬาถูกผนึกเข้าด้วยกันจากเทคโนโลยีและไลฟ์สไตล์ของผู้คนที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- จรรยาพร ธรณินทร์. (2534). แนวทางการพัฒนาวิทยาศาสตร์การกีฬาของประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2538). การศึกษาตัวบ่งชี้การพัฒนากีฬาของไทย การพัฒนาเพื่อ ความเป็นเลิศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรฐ จิรัญพงษ์. (2561). e-sports โอกาสทางธุรกิจที่มีมากกว่าแค่เกม. สืบค้น วันที่ 10 มีนาคม พ.ศ.2561. จาก <http://www.scbeic.com/th/detail/product/4680>
- ธุรกิจการศึกษา. (ม.ป.ป.). E-sports ในไทยต่อยอดสู่การศึกษา. สืบค้นวันที่ 20 ตุลาคม พ.ศ.2561. จาก <http://www.krungsri.com/bank/th/plearn-plearn/E-sports-ไทย-ต่อยอด-สู่การศึกษา.html>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: บริษัทอักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อ ประเมินผลทาง พลศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิโรจน์ สารรัตนะ. (2555). การบริหารการศึกษา: หลักการ ทฤษฎี หน้าที่ ประเด็น และบทวิเคราะห์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุจ
- สุพานี สฤกษ์วานิช. (2546). พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่: แนวคิดและทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Chelladurai. (2009). Principles and Practice of Sport Management. Retrieved November 7, 2017, from <https://goo.gl/DP5f7u>
- ESL. (2017). ESL One Cologne Clocks New Attendance Record, Returns to Lanxess Arena in 2017. Retrieved September 10, 2017, from <https://www.eslgaming.com/press/esl-one-cologne-clocks-new-attendance-recordreturns-lanxess-arena-2017>





Juho Hamari, Max Sjöblom. (2017). What Is Esports and Why Do People Watch It? (Doctoral dissertation, University of Tampere, Tampere). Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182

Snider Jake (2018). 8 Things to know about competitive gaming. Associated Press: The Chicago Tribune

The esports economy. (2017). 2017 Global Esports Market Report. Retrieved Nov, 1, 2017. From <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light/>

Warr, P. (2014). Esports in Numbers: Five Mind-blowing Stats. esports. Retrieved September 10, 2017, from <https://www.redbull.com>

