

อีสปอร์ต(E-sport) เกมส์กีฬา หรือ ทำลายล้าง

อริชา มั่งมี¹ , ชนินทร์ จักรภพโยธิน²

¹ หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์,เบอร์โทร 080-0421217

² หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์,เบอร์โทร 087-3218762

¹e-mail: filmoms17@gmail.com

²e-mail: chanin.c@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เสนอรายละเอียดเกี่ยวกับ กีฬาอีสปอร์ต โดยมีเนื้อหาที่ประกอบไปด้วย ความหมายของอีสปอร์ต กระแสความนิยมของกีฬาอีสปอร์ต ผลกระทบของกีฬาอีสปอร์ต ข้อดีและข้อเสียของกีฬาอีสปอร์ต บทบาทของรัฐในการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจและเกิดความก้าวหน้าในวงการอีสปอร์ตของประเทศไทย รวมถึงข้อเสนอแนะในการเล่นอีสปอร์ตที่เหมาะสม

คำสำคัญ: กีฬาอีสปอร์ต, เกมส์ออนไลน์

E-Sport: Sport Game or Destruction

Aticha mangmee¹ , Chanin Chakkrapopyodhin²

¹Public Administration Valaya Alongkorn Rajabhat University, Tell 080-0421217

²Public Administration Valaya Alongkorn Rajabhat University, Tell 087-3218762

¹e-mail: filmoms17@Gmail.com

²e-mail: chanin.c@hotmail.com

Abstract

This article provides details on E-sports. The content comprises the meaning of E-sports, popularity of E-sports, the impact of E-sports, advantages and disadvantages of E-sports. Also, the role of the public sector as a supporter of E-spots helps to promote economic stimulus and to enhance the progress of E-sport industry in Thailand as well as suggestions for playing E-sports appropriately are given.

Keyword: E-Sports, Game Online

บทนำ

อีสปอร์ต (E-sport) เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง ย่อมาจากคำว่า (Electronic Sports) เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก มีทั้งประเภทบุคคลและประเภททีม ซึ่งเป็นการพัฒนาจากการเล่นเกมแบบเดิมๆ ที่ต้องมีการแข่งขันการเพื่อชัยชนะ ซึ่งกีฬาชนิดนี้เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การสร้างทีมแข่งขันไม่ได้หยุดอยู่ที่เพียงกีฬาปกติเท่านั้น แต่ยังมีมาจนถึงในวงการเกมอีกด้วย ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬาโดยใช้ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆเป็นสนามแข่งขันและใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน ซึ่งปัจจุบันได้มีทีมกีฬาและการแข่งขัน E-Sports เกิดขึ้นมากมายในระดับโลก เช่น World Cyber Games championship ซึ่งเปรียบได้กับโอลิมปิกของเกม และอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก เป็นต้น

อีสปอร์ต (E-sport) จึงมีทั้งข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันไม่ว่าเรื่องใดก็ตามย่อมเกิดข้อดีข้อเสียทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าจะเลือกทำให้มันออกทางเป็นทางไหนมากกว่า อย่างการเล่นกีฬาทั่วไปทุกชนิดเมื่อเรามองว่ามันคือเรื่องดีแต่ในทางกลับกันมันก็มีเรื่องแย่ ๆ แฝงเอาไว้ด้วยเสมอ

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ในการเพื่อนำเสนอกีฬาอีสปอร์ตในฐานะที่เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ซึ่งในปัจจุบันมีการสนับสนุนการแข่งขันขึ้นทั้งระดับโลกและระดับประเทศ และเพื่อนำเสนอข้อดีและข้อเสียของกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเพื่อนำเสนอแนะแนวทางต่อรัฐบาลในการเข้ามามีบทบาทในการควบคุมดูแล ส่งเสริม เกมกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) เพื่อให้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ ทำให้เกมและอีสปอร์ตได้รับความสนใจจากภาครัฐและเอกชนมากขึ้น

1. ความหมายของ อีสปอร์ต (E-sport)

เปรม ถาวรประภาสวงศ์ (2561) ได้ให้ความหมายของ อีสปอร์ต (E-sport) รูปแบบการแข่งขันกีฬาในรูปแบบหนึ่งที่ปฏิบัติการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไปเป็นเกมที่มีการวางแผนกลยุทธ์และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้ให้ความหมายของ อีสปอร์ต (E-Sports) คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรือกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง การแข่งขันนั้น

แบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป อีสปอร์ตได้รับการบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์

สุทธิกร อาภาณุกุล (2562) ได้ให้ความหมายของ อีสปอร์ต (E-sport) ว่าเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรือรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่เล่นกันเป็นทีม

Adaybulletin (2561) กล่าวว่า อีสปอร์ต หมายถึง การเล่นเกมหนึ่งโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนเป็นสำคัญ ดังนั้นถ้าจะตีความคำว่า กีฬา(sport) เท่ากับกีฬา

ดังนั้นผู้เขียนได้สรุปความหมายของอีสปอร์ต (E-sport) ว่าเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ กีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง กรมกีฬาได้จัดอีสปอร์ต (E-sport) เป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โมบา การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป

2. กระแสความนิยมของ อีสปอร์ต (E-sport) ในปัจจุบัน

2.1 จำนวนผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport)

จากกระแสความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตที่เพิ่มขึ้นทั้งระดับโลกและระดับประเทศในประเทศไทยเอง บริษัทที่สนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตก็ คือ บริษัทการีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) ซึ่งเป็นธุรกิจสตาร์ทอัพใหญ่ที่สุดในอาเซียน ให้บริการเกมออนไลน์และแพลตฟอร์มการสื่อสารชั้นนำโดยในประเทศไทยมีสมาชิกลงทะเบียนเล่นเกมบนแพลตฟอร์มพีซี 35 ล้านไอดี และแพลตฟอร์มสมาร์ทโฟน 25 ล้านไอดี ความนิยมในอีสปอร์ตก็เริ่มมีมากขึ้นในยุคของสังคมเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ผู้ใช้สมาร์ทโฟนและเครือข่ายมือถือ 4 จี อีกทั้งพฤติกรรมของคนเริ่มเปิดใจให้กับการเล่นเกมมากขึ้นกว่าเดิมมาก ปัจจุบันคาดว่าในประเทศไทยมีจำนวนผู้เล่นเกมประมาณ 20 ล้านคน แต่เป็นนักกีฬามืออาชีพประมาณ 5,000 คน (ไทยรัฐออนไลน์,2561) และยังมีการมีการพูดถึง อีสปอร์ต (E-Sport) อย่างจริงจัง ทั้งการสนับสนุนในด้านการจัดงานอีเวนต์ สร้างอารีนาการแข่งขันตามศูนย์ต่างๆ โดยเล็งเห็นถึงการเติบโตของตลาด และเปิดตัวเลขที่น่าสนใจหลายตัวของวงการนี้ ซึ่งที่ผ่านมากีฬา อีสปอร์ตได้มีจำนวนผู้เล่น

เกมส์อีสปอร์ต (E-Sport)มากขึ้นในทุกๆปีซึ่งในปัจจุบันมีผู้เล่นเกมส์ใน อีสปอร์ต (E-Sport) ทั้งหมด 27.47 ล้านคนทั้งบน PC & Mobile (พลวัฒน์ ศิริติมาโนช,2561)

สรุปได้ว่าปีที่ผ่านมากีฬาอีสปอร์ต (E-Sport)ได้มีกระแสการพัฒนาจากเดิมขึ้นมากจากที่มีจำนวนผู้ชมและผู้สนับสนุนจำนวนน้อยต่อมาได้มีเพิ่มขึ้นมากเรื่อยๆจนกลายเป็นกีฬา ทำให้คนรู้จักเพิ่มมากขึ้นในทุกๆปีทำให้เกิดอาชีพจากการเล่นเกมอีสปอร์ตมาเป็นอาชีพหลักได้

2.2 จำนวนผู้ชมกีฬาอีสปอร์ต

ข้อมูลจากบริษัทกรีน่า ซึ่งเป็นบริษัทที่เป็นผู้ริเริ่มและให้การสนับสนุนวงการกีฬาอีสปอร์ตมาตั้งแต่เริ่มก่อตั้งบริษัทเมื่อปี 2555 มุ่งเน้นและส่งเสริมให้ผู้สนใจที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้มีโอกาสและเวทีในการเข้าแข่งขันเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ พัฒนาความสามารถและเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันระดับนานาชาติ ได้จัดงาน Garena World มา 6 ปีติดต่อกันในปีนี้ ยกตัวอย่างจำนวนผู้เข้าชมในการจัดงานเกมส์กีฬาอีสปอร์ตในแต่ละครั้งได้เช่น เมื่อวันที่ 31 มี.ค.-1 เม.ย.61 ที่ศูนย์ประชุมไบเทค บางนา ถือว่าเป็นงานเกมและกีฬาอีสปอร์ตใหญ่ที่สุดในภูมิภาคอาเซียน โดยจัดงานขึ้นมาให้ชุมชนได้มาร่วมงาน ได้สรุป มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 236,000 คน และมียอดผู้ชมผ่านออนไลน์ 160,000 คน (ไทยรัฐออนไลน์, 2561) และ (นาย พลวัฒน์ ศิริติมาโนช,2561) ได้กล่าวปัจจุบันประเทศไทยกีฬาอีสปอร์ตเริ่มเป็นที่ยอมรับในสังคมมากขึ้นทำให้กีฬาอีสปอร์ตมีจำนวนผู้สนใจมากขึ้นในทุกๆปีโดยกีฬาอีสปอร์ตมีจำนวนผู้ชมอยู่ถึง 2.6 ล้านราย

2.3 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

Marketingoops (2561) ได้พูดถึงเกณฑ์ของผู้เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตโดยเกณฑ์ผู้เข้าร่วมโปรแกรมการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยต้องมีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ดังนี้

2.3.1 ประเภทเยาวชน อายุต่ำกว่า 18 ปี แบ่งออกเป็น 2 ระดับ

- 1) เยาวชนรุ่นเล็ก อายุ 13 ถึง 15 ปี ต้องเป็นสมาชิกของชมรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา ได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองอย่างเป็นทางการ มีผลการศึกษาผ่านเกณฑ์การตัดสิน
- 2) เยาวชนรุ่นเล็ก อายุ 16 ถึง 17 ปี ต้องเป็นสมาชิกของชมรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา ได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองอย่างเป็นทางการ มีผลการศึกษาผ่านเกณฑ์การตัดสิน

2.3.2ประเภทประชาชนทั่วไป อายุ 18 ปี ขึ้นไป แบ่งเป็น 2 ระดับ

- 1) ระดับมหาวิทยาลัย เป็นสมาชิกของชมรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา ได้รับการรับรองจากสถานศึกษา มีผลการศึกษาผ่านเกณฑ์การตัดสิน มีการฝึกซ้อมตามเกณฑ์ของสมาคมกีฬาอีสปอร์ต
- 2) ระดับประชาชนทั่วไป เป็นสมาชิกของชมรมอีสปอร์ตภายใต้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

2.4. การแข่งขันในระดับประเทศของกีฬาอีสปอร์ต

จากที่ผ่านมา ในปี 2560-2561 ได้มีการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับประเทศ ซึ่งมีข้อมูลดังนี้

การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในปี 2560

รายชื่อเกมส์	FIFA online 3 อ้างอิง: คลังความรู้ (2562)	ROV อ้างอิง: Sanook.com (2560)	Counter-Strike อ้างอิง: Online-station.net (2560)	PUBG อ้างอิง: Online-station.net (2560)
ลักษณะเกมส์	เกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล	เกมที่ผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งผสมระหว่างแอคชั่นและเรียลไทม์ เน้นการเล่นเป็นทีมเป็นหลัก	เกมยิงมุมมองบุคคลหนึ่ง ด้วยมุมมองที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงมือที่ถืออาวุธของตัวละครเท่านั้น	เกมที่มีรูปแบบคล้าย FPS แต่ส่วนสำคัญคือการเอาชีวิตรอดเป็น คนสุดท้ายเป็นแนวเกมที่กำลังได้รับความนิยม
วันที่แข่งขัน	21 - 23 กรกฎาคม 2560	1 - 2 เมษายน 2560	29 ธันวาคม - 7 มกราคม 2560-2561	25-28 พฤศจิกายน 2560
ระดับการจัดแข่ง	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ
รางวัลการแข่งขัน	เงินรางวัลมูลค่ารวม 2,000,000 บาท	เงินรางวัลมูลค่ารวม 1,000,000 พร้อมทุนการศึกษา	เงินรางวัลมูลค่ารวม 32 ล้านบาท	รางวัลรวมมูลค่ากว่า 200,000 บาท

การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในปี 2561

รายชื่อเกมส์	FIFA online 4 อ้างอิง: Fo4.garena (2561)	ROV อ้างอิง:คลังความรู้ (2562)	Point Blank อ้างอิง: Esports.pb.in.th (2561)	PUBG อ้างอิง: Pubgmobile.th.Official (2561)
ลักษณะเกมส์	เกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล	เกมที่ผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งผสมระหว่างแอคชั่น และเรียลไทม์ เน้นการเล่นเป็นทีมเป็นหลัก	เกมยิงมุมมองบุคคลหนึ่ง ด้วยมุมมองที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงมือที่ถืออาวุธของตัวละครเท่านั้น	เกมที่มีรูปแบบคล้าย FPS แต่ส่วนสำคัญคือการเอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้ายเป็นแนวเกมที่กำลังได้รับความนิยม
วันที่แข่งขัน	6-7 กันยายน 2561	2-6 ธันวาคม 2561	25 มิถุนายน 2561	22 ธันวาคม 2561
ระดับการจัด แข่ง	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ	การแข่งขันระดับประเทศ
รางวัลการแข่งขัน	อันดับที่1-3 จะได้เงินรางวัล 25,000 บาท อันดับที่ 4-6 จะได้เงินรางวัล 10,000 บาท อันดับที่ 7-12 จะได้เงินรางวัล 2,000 บาท	เงินรางวัลมูลค่ารวม 6,000,000 บาท	เงินรางวัลมูลค่ารวม 1,200,000 บาท	เงินรางวัลมูลค่ารวม 500,000 บาท

2.5 มูลค่าทางเศรษฐกิจอีสปอร์ต

กีฬาอีสปอร์ต(E-Sport) กลายเป็นกีฬายอดนิยม ที่สร้างรายได้ให้กับนักกีฬาเกม หรือเกมเมอร์ และนักแคสเกม เหยียบหลักหมื่นหลักแสน ไม่นับรวมอาชีพและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมหรืออีสปอร์ต (E-Sport) ที่เกิดขึ้นเพื่อรองรับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่สร้างรายได้ให้กับหลายประเทศจำนวนมหาศาล รวมถึงประเทศไทย สะท้อนจากตัวเลขการเติบโตของตลาดเกมในปัจจุบัน ที่มีมูลค่าสูงถึงแสนล้านเหรียญสหรัฐฯ และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 2 แสนล้านเหรียญสหรัฐฯ ในปี ค.ศ. 2025 โดยตลาดใหญ่สุดของโลกคือ จีน รองลงมาคือ สหรัฐอเมริกา ในขณะที่ ประเทศไทย อยู่ในอันดับ ที่อป 20 ของโลก (Workpoint new,2561)

จากการเปิดเผยของ อัลเลน ซู ผู้จัดการอาวุโสด้านพันธมิตรทางธุรกิจเกม บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้นำตลาดเกมในประเทศไทย ระบุว่า ปี พ.ศ.2559 มูลค่าการเติบโตของตลาดเกมเมืองไทยอยู่ที่ 8.7 พันล้านบาท แบ่งเป็นเกมพีซี 5.6 พันล้านบาท เติบโตจากปีก่อนหน้า 10% และเกมมือถือ (Mobile game) 3.1 พันล้านบาท ซึ่งเติบโตประมาณ 30% จากปีก่อนหน้า และปี พ.ศ. 2560 เติบโตต่อเนื่อง โดยเกมพีซีโต 13% มูลค่า 6.3 พันล้านบาท และเกมมือถือเติบโตสูง 30% เพิ่มเป็น 4 พันล้านบาท (Workpoint new,2561)

ดังนั้นมูลค่าทางเศรษฐกิจอีสปอร์ต มีการเติบโตที่พุ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ธุรกิจเล็ก-ใหญ่หันมาลงทุนในตลาดเกมและอีสปอร์ตอย่างคึกคัก เช่น การ์มินา ยักษ์ใหญ่ในธุรกิจเกม ที่เดินทางสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตของไทย โดยจัดการแข่งขันเกมในรายการต่างๆ เพื่อส่งเสริมนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย ให้เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและระดับโลก

2.6 แนวโน้มของกีฬาอีสปอร์ตในอนาคต

ไทยรัฐออนไลน์ (2561) กล่าวถึงในต่างประเทศเช่นประเทศจีนที่ส่งนักกีฬาอีสปอร์ตไปแข่งขันในระดับโลก เมื่อเร็วๆ นี้ไปประชุมร่วมกับคณะกรรมการโอลิมปิกที่เมืองเซี่ยงไฮ้ ทางผู้บริหารมหานครเซี่ยงไฮ้ได้พาไปดูงานที่นิคมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยได้แสดงความเข้าใจในอุตสาหกรรมเทคโนโลยี และแสดงวิสัยทัศน์ สนับสนุนสร้างเป็นรูปธรรมเพื่อสร้างนิคมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นหมู่บ้านอีสปอร์ต โดยจะมีอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมดรวมอยู่ในนี้ ซึ่งแน่นอนว่าทิศทางการเติบโตจะมีความมั่นคงไปพร้อมๆ กัน ที่ผ่านมามีนักกีฬาอาชีพเงินจำนวนไม่มากเท่าไร แต่ได้ฝากผลงานคว้าแชมป์มาหลายรายการ เขามองว่าเป็นโอกาสที่สร้างนักกีฬาสายอาชีพขึ้นมาสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศชาติ ยกตัวอย่างในประเทศไทยเอง ทาง กทท.ได้มีโครงการสอนกีฬาให้กับเยาวชนภาคฤดูร้อน โดยในปี

นับเป็นปีที่อีสปอร์ตเป็นหนึ่งในชนิดกีฬาที่ถูกบรรจุรวมไว้ด้วยกัน โดยมีเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมกว่าพันคน โดยอีสปอร์ตมีผู้เข้าร่วมแคมป์ 144 คน อายุ 11-15 ปี มีโปรและครูที่มีความคิดเชิงบวกไปสอนจะต้องรู้จักแพ้และชนะ อย่าเสียใจมากและอย่าดีใจมาก สามารถบอกเหตุผลในการแพ้ และเอาสิ่งที่มีผิดพลาดมาปรับปรุง ซึ่งในงานนี้มีผู้ปกครองเข้าร่วมด้วย ทำให้ภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตดีขึ้นมาก

ดังนั้นสรุปได้ว่า แนวโน้มของกีฬาอีสปอร์ตในอนาคตจะมีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันในระดับ โลก ระดับโอลิมปิก และ ระดับประเทศ ยกตัวอย่าง เช่น ในการประชุมเอเชียนเกมส์ปี 2022 เป็นที่แน่นอนแล้วลงมติว่า ในมหกรรมการแข่งขันเอเชียนเกมส์ ที่ประเทศอินโดนีเซีย จะให้การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาสาธิต และในอีก 3 ปีข้างหน้าประเทศจีนเป็นเจ้าภาพ จะยกระดับการแข่งขันเป็นการชิงเหรียญทองต่อไป

3. ผลกระทบจากกีฬาอีสปอร์ต

3.1 ผลด้านบวกของกีฬาอีสปอร์ต

นักกีฬาอีสปอร์ตมี EQ ในภาพรวมและทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ปกติ และมีด้านควบคุมตนเอง สูงกว่าปกติ เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตมี EQ สูงกว่า นักกีฬาฟุตบอล ในภาพรวม และในด้านควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีแรงจูงใจ ตัดสินใจและแก้ปัญหา สัมพันธภาพ (Subanrat ,Thanyakarn ; Sae-eyaw ,Tiprada 2018 อ้างถึงใน Neolutionesport 2562)

พร้อมทั้งนักกีฬา E-Sport สามารถสร้างรายได้จากเกมส์อีสปอร์ตได้ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละคน ซึ่งE-Sport เป็นอีกอาชีพหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ไม่แพ้อาชีพอื่น ๆ สำหรับในระดับนักกีฬาที่เป็นแชมป์ในระดับโลก จะมีรายได้เฉลี่ย 30,000 บาทต่อเดือน ซึ่งรายได้เหล่านี้จะมาจากสปอนเซอร์ที่สนับสนุนทีม หรือจากทีมที่นักกีฬาสังกัดอยู่ (ประชาชาติธุรกิจ,2561)

3.2 ผลด้านลบของกีฬาอีสปอร์ต

โดย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กฯ และภาคีเครือข่าย (2561) ได้อธิบายผลด้านลบของกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะ ทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมส์แข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก ที่นิยาม ว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมส์ในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากเทคโนโลยี และ นาย อติศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์(2561) ยังกล่าวอีกว่า ปัจจุบันมีการแพร่หลายของกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมส์ชิงเงินรางวัล ที่เรียกว่า อีสปอร์ต (E-sport) ซึ่งมีความสุ่มเสี่ยง

ว่าเป็น ธุรกิจเกมที่สามารถสร้างความเข้าใจผิดว่าเป็นกีฬา และการมุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเล่นเกมมืออาชีพโดยมีเป้าหมายที่เด็กและเยาวชนอย่างไร การกำกับดูแล จะนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ควบคุมได้ยากในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบทางสังคม สุขภาพและพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ ในขณะที่นายยังยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2561) ได้กล่าวถึงว่า อีสปอร์ต (E-sport) เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมในบางส่วนและเป็นการซ้ำเติม ปัญหาเด็กติดเกมให้มากขึ้น เพราะ อีสปอร์ต (E-sport) มีเนื้อหาที่หลากหลายรุนแรงและยังไม่มี การควบคุมอย่างเป็นระบบจากข้อมูลสถาบันสุขภาพจิต เด็กและวัยรุ่นพบว่าในช่วง 6 เดือนหลัง ประกาศสนับสนุน อีสปอร์ต (E-sport) และตั้งสมาคมขึ้นมามีเด็กที่ต้องการเข้ารับการบำบัดติดเกมแล้ว ถึง 60 คน

รวมถึง กรมสุขภาพจิต(2561) ได้พูดถึงอัตราเด็กติดเกมเพิ่มขึ้นอย่างน่ากลัว รวมทั้งปัญหาที่ตามมาเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว ละทิ้งการเรียน การพูดปด ลักขโมย ภาวะซึมเศร้า ซึ่งภายหลังจาก ประกาศสนับสนุนอีสปอร์ตภายใน 6 เดือนแรก ของการประกาศก็เพิ่มกว่าเท่าตัว มีการเปิดค่าย กีฬา E-Sport สนับสนุนให้นักเรียนจัดการแข่งขันในโรงเรียนโดยอ้างว่าเป็นกีฬา

กีฬาอีสปอร์ตถึงแม้ว่าจะมีการรองรับเป็นเกมส์กีฬาแล้วแต่ก็ยังมีข้อเสียในด้านอื่นๆอยู่อีกมาก และปัญหาของเด็กติดเกมส์ที่มากขึ้นจากเดิมนั้นนี้ยังมีความวิตกกังวลจากหลายฝ่ายในสังคมไทยถึงภัยคุกคามทางเทคโนโลยี กระทั่งกลายเป็นภาวะ เด็กติดเกม ที่มีผลต่อสุขภาพเยาวชน อาทิ ปัญหาทางกาย สมอง จิตใจ อารมณ์และสติปัญญา เกิดจากการเสพติดเกมเป็นระยะเวลายาวนานเกินไป หรือมุ่งแต่จะเอาชนะ ใช้ความรุนแรงฟุ้งทำลายล้าง เป็นต้น

สรุปได้ว่าในทางสากลกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) ก็คือกีฬาที่ใช้ทักษะการวางแผนคิดคำนวณ ซึ่งกีฬาประเภทนี้หลักๆ คือเกมส์ FPS ต่างๆ เช่น เกมสยองป็น ที่ต้องใช้ทักษะความคิดและการวางแผนกันเป็นทีม และการควบคุมอารมณ์ ใช้ความสามารถของตัวเอง และ กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ไม่ต้องใช้พลังกำลังมากเท่าใดนัก ก็เหมือนกีฬาบางชนิดที่ใช้ความถนัดด้านอื่นเข้ามาทดแทน เช่นบางกีฬาใช้ความชำนาญ ใช้สมาธิ ประสาทสัมผัส และไม่จริงเสมอไปที่กีฬาอีสปอร์ตจะมีแต่ผลด้านลบอย่างเดียว เช่น ทำอารมณ์ฉุนเฉียว ทำให้กลายเป็นเด็กติดเกมส์ไม่สนใจการเรียน เพราะถ้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จะมีการฝึกซ้อมที่เป็นระบบ และมีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตัวเองได้ พร้อมทั้งเกมส์อีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้ หรือ ทำเป็นอาชีพหลักได้

4. บทบาทและนโยบายรัฐต่อกีฬาอีสปอร์ต (E-sport)

รัฐบาลหลายประเทศมุ่งส่งเสริมเยาวชนของตนให้เก่งในด้านทักษะเพื่อเป็นนักกีฬา อีสปอร์ต (E-sport) ที่ว่านี้อย่างเอาเป็นเอาตาย ขณะที่รัฐบาลไทยเองก็เริ่มให้การยอมรับกีฬาประเภทนี้ โดยล่าสุดในปลายปีที่ผ่านมาได้ประกาศรับรองให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งไปแล้วที่สำคัญ อีสปอร์ต (E-sport) ถูกจัดให้เป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขัน เอเชียันเกมส์ ในปีนี้ และในอีก 4 ปีข้างหน้าจะถูกบรรจุให้เป็นอีกกีฬาเข้าช่วงชิงเหรียญทองนำมาเพื่อเกียรติยศและทำชื่อเสียงให้กับประเทศชาติ

นโยบายของรัฐบาล ไทยแลนด์ 4.0 นำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ ทำให้เกมและอีสปอร์ตได้รับความสนใจจากภาครัฐและเอกชนมากขึ้น มีตัวเลขจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลระบุว่า มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีมูลค่ามากกว่า 10,000 ล้านบาท มีอัตราเติบโตมากกว่า 12% ไม่รวมถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งตรงและทางอ้อมอีกมหาศาล ทีมเศรษฐกิจ ถือโอกาสที่ประเทศไทยเรากำลังเฉลิมฉลองมหาสงกรานต์เพื่อเริ่มศักราชใหม่นี้ขอประมวล อีสปอร์ต (E-sport) ที่กว่าจะฝ่าฟันอุปสรรคมาได้พูดคุยกับบุคคลและองค์กรที่พยายามผลักดันให้เกิดขึ้นในประเทศไทย นำโดยนายสันติ โหลทอง นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และนายอัลเลน ชู Country Head Strategic Partnership บริษัทการีน่า ออนไลน์ (ประเทศไทย) ซึ่งเป็นธุรกิจสตาร์ทอัพที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียน ให้บริการเกมออนไลน์และแพลตฟอร์มการสื่อสารชั้นนำโดยในประเทศไทยมีสมาชิกลงทะเบียนเล่นเกมบนแพลตฟอร์มพีซี 35 ล้านไอดี และแพลตฟอร์มสมาร์ทโฟน 25 ล้านไอดี (ไทยรัฐออนไลน์,2561)

ดังนั้นรัฐบาลไทยจึงผลักดันกีฬาอีสปอร์ตขึ้นมาเพื่อให้กีฬาอีสปอร์ตเป็นที่ยอมรับมากขึ้น โดยรัฐบาลจะมุ่งเน้นสองหัวข้อใหญ่ๆก็คือ

1. รัฐบาลควรมีการผลักดันนักกีฬาอีสปอร์ตไทย สู่เวทีนานาชาติ ให้เป็นที่ยอมรับ โดยเวทีการแข่งขันในปีหน้าที่จะเข้าร่วม คือ IeSF World Championship และ SEA Games
2. รัฐบาลควรมีการสร้างลีกการแข่งขันภายในประเทศของตนเอง และสร้างเครือข่ายนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ก็เพื่อสร้าง EQ ในภาพรวมและทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ปกติ และมีด้านควบคุมตนเอง สูงกว่าปกติ เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตมี EQ สูงกว่า นักกีฬาฟุตบอล ในภาพรวม และในด้านควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีแรงจูงใจ ตัดสินใจและแก้ปัญหา สัมพันธภาพ และ เป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวไปในตัว พร้อมทั้ง เป็นช่องทางในการประกอบอาชีพอีกหนึ่งอาชีพ

5. สรุปอภิปรายผล

บทความนี้เป็นบทความที่ต้องการให้รัฐบาลมีการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต จากแนวโน้มกีฬาอีสปอร์ตจากไทยรัฐออนไลน์ (2561) ได้กล่าวว่าในอนาคตจะมีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันในระดับ โลก ระดับโอลิมปิก และ ระดับประเทศ ยกตัวอย่าง เช่น ในการประชุมเอเชียนเกมส์ปี 2022 เป็นที่แน่นอนแล้วลงมติว่า ในมหกรรมการแข่งขันเอเชียนเกมส์ ที่ประเทศอินโดนีเซีย จะให้การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาสาธิต จะยกระดับการแข่งขันเป็นการชิงเหรียญทองต่อไป

เมื่อกล่าวถึง บทบาทและนโยบายรัฐต่อกีฬาอีสปอร์ต (ไทยรัฐออนไลน์, 2561) ได้กล่าวว่ารัฐบาลไทยจึงผลักดันกีฬาอีสปอร์ตขึ้นมาเพื่อให้กีฬาอีสปอร์ตเป็นที่ยอมรับมากขึ้น โดยรัฐบาลจะมุ่งเน้นสองหัวข้อใหญ่ๆก็คือ

1. รัฐบาลควรมีการผลิตต้นนักกีฬาอีสปอร์ตไทย สู่เวทีนานาชาติ ให้เป็นที่ยอมรับ โดยเวทีการแข่งขันในปีหน้าที่จะเข้าร่วม คือ Iesf World Championship และ SEA Games

2. รัฐบาลควรมีการสร้างลีคการแข่งขันภายในประเทศของตนเอง และสร้างเครือข่ายนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ก็เพื่อสร้าง EQ ในภาพรวมและทุกด้านอยู่ในเกณฑ์ปกติ และมีด้านควบคุมตนเอง สูงกว่าปกติ เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตมี EQ สูงกว่า นักกีฬาฟุตบอล ในภาพรวม และในด้านควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น มีแรงจูงใจ ตัดสินใจและแก้ปัญหา สัมพันธภาพ และ เป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวไปในตัว พร้อมทั้ง เป็นช่องทางในการประกอบอาชีพอีกหนึ่งอาชีพ

เพื่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจของกีฬาอีสปอร์ต และ ผลักดันทำให้เกิดนักกีฬามากขึ้นในยุคดิจิทัล ดังนั้น กีฬาอีสปอร์ตถึงจะเป็นกีฬาที่รัฐบาลรองรับและสนับสนุนแล้วแต่กีฬาอีสปอร์ตก็ยัง ยังมีทั้งข้อดีทั้งข้อเสีย ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตควรเล่นอย่างพอเหมาะเพื่อให้เกิดประโยชน์และเกิดอาชีพแก่ตัวเองได้

บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต (2561). อีสปอร์ต. สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2562

<https://www.dmh.go.th/news-dmh>

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) กีฬาอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2562

<https://www.scimath.org/article-technology/item/9118-e-sport>

คลังความรู้ (2562) กีฬาอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562

<https://www.scimath.org/article-technology/item/9118-e-sport>

ไทยรัฐออนไลน์ (2561) อีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2562

<https://www.thairath.co.th/news/business/1257307>

ประชาชาติธุรกิจ (2561) กีฬาอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2562

<https://www.prachachat.net/spinoff/spinoff-featured/news-241904>

เปรม ฤทธิประภาสวัสดิ์ (2561) อนาคตของอีสปอร์ตไทย . เอกสารสำนักวิชาการ

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร

พลวัฒน์ ศิริติมาโนช (2561) การแข่งอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2562

<https://droidsans.com/thai-gamer-esport-viewer-number/>

ภควัต เจริญลาภ (2560) ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต.

นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2561) อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย. สำนักวิชาการ

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร

สุทธิกร อาภาณุกุล (2561) อีสปอร์ตกีฬารูปแบบใหม่ที่ต้องสร้างมาตรฐาน. คณะวิทยาศาสตร์

การกีฬา จุฬาฯ

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กฯ และภาคีเครือข่าย (2561) อีสปอร์ตเพื่อลดความเสี่ยงต่อการ

เสพติดอินเทอร์เน็ต และ ผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก. มหาวิทยาลัยมหิดล

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2561) ผลกระทบของกีฬาอีสปอร์ต. มหาวิทยาลัยมหิดล

Adaybulletin (2561) แทกประเด็นอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2562

<https://adaybulletin.com/article-agenda-esport>

E-sports.pb (2561) การแข่งขันชิงแชมป์ระดับประเทศ Point Blank Thailand Championship

สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2562 <http://esports.pb.in.th/tournament/54>

Marketingoops (2561) อุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทย สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2562

<https://www.marketingoops.com/news/biz-news>

Neolutionesport (2562) นักกีฬาอีสปอร์ต สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2562

www.neolutionesport.com/th/news/ผลวิจัยชี้-นักกีฬาอีสปอร์ต/

Onlinestation (2560) Pubg Thailand E-Sports Tournament สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2562

<https://www.online-station.net/pc-console-game/view/103880>

PUBG.Th.Official (2561) PUBG Winter War สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2562

<https://www.facebook.com/PUBGMOBILE.TH.OFFICIAL/posts/24048064862133/>

Thaicsgo (2560) การแข่ง Extremesland Elite Cup สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2562

<https://www.thaicsgo.com/2017/12/extremesland-southeast-asiaesgoelitecup/>

Workpoint new (2561) ตลาดเกมสโโลก สืบค้นเมื่อวันที่ 5 กันยายน 2562

<https://workpointnews.com/2018/03/31/ตลาดเกมสโโลกโตแสนล้าน-e-sport/>

Sanook (2560) การแข่ง อีสปอร์ต(E-Sports) ชิงเงินล้าน สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2562

<https://www.sanook.com/game/984419/>