**การเล่นเกมนำไปสู่การสร้างรายได้หรือการเป็นนักกีฬา E-Sport**

ธีรภัทร์ ศรีพรมมินทร์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดวงพร อุไรวรรณ

หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

E-mail : theerapat23082540@hotmail.com

**บทคัดย่อ**

ปัจจุบันการเล่นเกมไม่ใช่เพียงแค่การเล่นเกมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวของผู้ที่เล่นเกม แต่สามารถที่จะสร้างรายได้ให้ได้กับคนบางคนได้ ซึ่งในบทความนี้จะขอนำเสนอแนวทางหรือสิ่งที่สามารถ หารายได้จากการเล่นเกม ซึ่งจะขอนำเสนอ 3 แนวทางไม่ว่าจะเป็นการแคสเกม (Game Caster) การเป็นนักกีฬา E-Sport และการซื้อขายของในเกมกันระหว่างผู้เล่น เพื่อที่จะนำเสนอข้อมูลให้กับคนที่ไม่ทราบข้อมูลเหล่านี้โดยเฉพาะกับพ่อแม่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่หลายคนๆ ที่อาจยังมองว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องที่ไร้ประโยชน์เอาเวลาไปทำอย่างอื่นนอกจากการเล่นเกมหรือมองว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องเอาเวลาไปเสียโดยเปล่าประโยชน์ เพื่อที่จะนำเสนอว่าเกมในปัจจุบันไม่ใช่เพียงสิ่งหรือสื่อที่ไว้เอาเพื่อเป็นความบันเทิงอย่างเดียว แต่เกมก็คือช่องทางรายได้อย่างหนึ่งหรืออาชีพอย่างหนึ่งและจะนำเสนอว่ามีรูปแบบหรือวิธีการอย่างไรที่จะสามารถหารายได้จากการเล่นเกมของกลุ่มคนที่เขาสามารถที่จะหารายได้จากการเล่นเกม พร้อมทั้งสรุปวิธีการหารายได้ในแต่ละแนวทางจากการหารายได้จากการเล่นเกม

**คำสำคัญ :** E-Sport , การเล่นเกม , การสร้างรายได้

**Abstract**

Presently, playing games is not just about playing games for entertainment alone. But it can generate income for some people. In this article, I would like to present some guidelines or things that are able to make money from playing games. Which will present 3 ways, such as Game Caster, E-Sport athletes, trading in-game among players. In order to provide information to people who do not know this information, especially to parents or many adults. May think that playing games is useless, taking time to do other things instead of playing games or seeing that playing games is a waste of time. In order to present that games are not just games or media intended for entertainment purposes only. Games are a way of earning money or a profession, and it will show how there are forms or methods of how to be able to earn money from playing games of those who are able to make money from playing games. As well as summarizing methods for earning money in each direction from earning money from playing games.

**Keywords :** E-Sport, Gaming, Monetization

**บทนำ**

ถ้าพูดถึงการเล่นเกมหรือพฤติกรรมการเล่นเกมนั้นในอดีตอาจหมายถึงการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง การคลายเครียด รวมถึงอาจจะเป็นกิจกรรมยามว่างหรืองานอดิเอกของใครหลายๆคน การเล่มเกมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่สำหรับผู้ปกครองหรือพ่อแม่ส่วนใหญ่ก็คงจะมองเห็นกันว่าการเล่นเกมนั้น คงจะมีแต่เพียงข้อเสียมากกว่าประโยชน์จากการเล่นเกม การเล่นเกมเป็นเรื่องที่ไม่มีประโยชน์เอาเวลาไปทำอย่างอื่นดีกว่าแทนที่จะมานั่งเล่นเกมและอาจทำให้ลูกเป็นคนติดเกม การใช้ชีวิตในประจำวันทำให้เขาไม่ยอมทำอะไรนอกจากการเล่มเกม รวมไปถึงร้ายแรงสุดอาจทำให้เขาเป็นคนที่ไม่ตั้งใจเรียนผลการเรียนเสียจากการเล่นเกม จึงทำให้พ่อแม่หรือผู้ปกครองหลายๆคนเป็นห่วงและไม่ค่อยสนับสนุนที่จะให้ลูกของตนเองเล่นเกม และจากข้อมูลของกรมสุขภาพจิตบอกว่าในปี 2561 ทั่วโลกกำลังประสบปัญหาการเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมการเสพติดเกมนับพันล้านคน สำหรับประเทศไทยมีการคาดการณ์ว่ามีเด็กติดเกมและมีปัญหาจากการติดเกม ประมาณ 2 ล้านคน โดย นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต อธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้บอกว่าปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม เป็นปัญหาจิตเวชเด็กและในวัยรุ่นที่พบบ่อยในอายุระหว่าง 6 - 18 ปี โดยเฉลี่ยเด็กและวัยรุ่นจะใช้เวลาเล่นเกมนาน 5 ชม.ต่อวัน และเด็กมักแสดงอาการหงุดหงิด ก้าวร้าวเมื่อให้เลิกเล่นและมักไม่ทำหน้าที่ตามความรับผิดชอบของตนเองซึ่งเกิดผลกระทบต่างๆตามมา ได้แก่ ปัญหาการเรียนสอบตก ไม่ยอมไปโรงเรียน ซ้ำชั้น เรียนไม่จบ จากการเล่นนานเกิน 4 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป พฤติกรรมเสี่ยงเรื่องเพศผ่านการแชทในห้องเกม ปัญหาการเติมเงิน การซื้อขายและการพนัน พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น การด่าทอด้วยภาษาหยาบคาย พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย (กรมสุขภาพจิต, 2561) แต่กลับกันในปัจจุบันการเลี้ยงดูของพ่อแม่ส่วนใหญ่กลับสนับสนุนให้ลูกเป็นคนที่ชอบเล่นเกมโดยการหยิบหรือยืนโทรศัพท์ให้กับลูกของตนเล่นเกม เพื่อที่เขาจะได้ไม่ต้องร้องไห้หรือพ่อแม่มีเวลาที่จะได้ทำอย่างอื่นโดยไม่ต้องมาดูแลลูก เกมนั้นก็มีหลายประเภทมากมายไม่ว่าจะเป็นการเล่นออฟไลน์หรือเล่นออนไลน์ มีทั้งที่เล่นคนเดียวหรือเล่นกันหลายคน แต่ส่วนใหญ่ที่นิยมกันจะเป็นเกมออนไลน์ที่ต้องเล่นกันหลายคนหรือเล่นกับผู้อื่นและมีผู้ที่ให้ความหมายของการเล่นเกมออนไลน์ไว้มากมาย อาทิเช่น

สุรางค์ สากร (อ้างอิงใน ชลลดา บุญโท, 2554 : 29) กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกา หรืออาจตัดสินจากการแพ้หรือชนะกัน การเล่มเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์เล่นก็ได้

จารวี ยั่งยืน (อ้างอิงใน ชลลดา บุญโท, 2554 : 31) กล่าวว่า เกมออนไลน์หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งที่บ้าน สถานศึกษาหรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งเกมออนไลน์ นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่างๆในเกมเสมือนตัวเอง

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (อ้างอิงใน กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ, 2559 : 17) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับ เกมหลายผู้เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจานวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ที่หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คน ขึ้นไป)

สวรรค์ บุญเรือง (อ้างอิงใน กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ, 2559 : 17) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นโลกๆหนึ่งที่มีความหลากหลายของเผ่าพันธุ์(สามารถเลือกบุคลิกภาพและบทบาทของตัวละครได้) ระบบเศรษฐกิจ พันธมิตรสถานการณ์ จริงที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ความแม่นยา เสน่ห์ดึงดูดใจ ผู้เล่นสามารถ ปรับแต่งตัว ละคร พูดคุย สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้

กล่าวโดยสรุปจากความหมายข้างต้น เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการใช้งานด้วยและเกมออนไลน์สามารถที่จะเล่นที่ไหนก็ได้ ไม่ว่าจะที่บ้าน โรงเรียน ที่ทำงาน นอกสถานที่ ขอเพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ก็เสมือนเป็นการจำลองสถานการณ์หรือจำลองโลกเสมือนจริงขึ้นมามีการกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆภายในเกม ในการเล่นร่วมกันเพื่อไม่เป็นการเอาเปรียบหรือโกงผู้อื่นเล่น การเล่นเกมออนไลน์ไม่ใช่แค่เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว เพราะเราไม่ได้เล่นเกมนั้นเพียงคนเดียวต้องนึกถึงคนอื่นด้วย เกมออนไลน์ก็เสมือนโลกของจริงอีกใบ โลกเสมือนจริงหรือเกมออนไลน์เป็นเครือข่ายทางสังคมเพื่อความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะลอกเลียนหรือดัดแปลงพื้นที่ สิ่งปลูกสร้าง แม้แต่ประชากรให้มีความเหมือนจริง หรือเหนือจริง โดยอาศัยการออกแบบผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เป็นภาพกราฟฟิก 2 มิติ หรือ 3 มิติ และเชื่อมโยงผู้ใช้งานเข้าด้วยกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ปุณยภพ สิทธิพรอนันต์, 2552 : 13) และตามแนวคิดของ Bartle เกี่ยวกับโลกเสมือนจริง มองว่าโลกเสมือน คือ พื้นที่จำลองโดยมีคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสนับสนุน โดยระบุเอาไว้ 5 อย่าง ประการที่แรก นอกจากมีกฎเกณฑ์ที่ถูกจำลองจากโลกจริงแล้ว กฎนั้นสามารถเพิ่มเติมโดยสังคมผู้เล่นเป็นผู้กำหนดขึ้นมาใหม่ได้ และบัญญัติเป็นบรรทัดฐานร่วมให้ทุกคนปฏิบัติตาม ประการที่สอง มีตัวตนที่แบ่งแยกว่าใครเป็นใคร โดยการสร้างตัวตนจำลอง (Avatar) เพื่อปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันและกับโลกเสมือน ประการที่สาม การปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นโดยอิงมาตรฐานเวลาที่เป็นจริงของโลกจริง การกระทำของผู้เล่นในโลกเสมือนจะส่งผลสะท้อนกลับทันทีตามช่วงเวลาที่เป็นจริง ประการที่สี่ โลกเสมือนคือการแบ่งปันบริบทของพื้นที่ ซึ่งผู้เล่นมีจำนวนมากจำลองตัวตนอยู่และดำเนินกิจกรรมที่แตกต่าง เป็นเหตุให้ผู้เล่นต้องปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อเชื่อมโยงโลกเสมือนตัวตนผู้อื่นเข้าด้วยกัน ประการที่ห้า โลกเสมือนเป็นพื้นที่ที่ถาวร เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งออกจากโลกเสมือน กิจกรรมและผู้เล่นอื่นก็ยังดำเนินต่อไป การเกิดขึ้นของโลกเสมือนจึงไม่ได้คำนึงผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นการแยกตัวระบบออกจากผู้เล่น (ปุณยภพ สิทธิพรอนันต์, 2552 : 29-30) การเล่นเกมออนไลน์ก็เสมือนโลกจริงอีกใบที่ได้ถูกจำลองขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นได้ทำตัวอิสระ เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงอาจจะไม่สามารถทำอะไรแบบนี้ได้ในโลกของความเป็นจริง และเกมนั้นก็มีหลายประเภทมากมาย แต่จะขอแบ่งตามแนวความคิดของ ปัณณธร ชัชวรัตน์ และ ดลฤดี เพชรขว้าง (อ้างอิงใน ปุณยภพ สิทธิพรอนันต์, 2552 : 17-20 ) ซึ่งได้แบ่งเอาไว้ 12 ประเภท ดังนี้

ประเภทของเกมทั้ง 12 ประเภท

1) เกมแอคชั่น (Action Game) 2) เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG)

3) เกมผจญภัย (Adventure Game) 4) เกมปริศนา (Puzzle Game)

5) เกมการจำลอง (Simulation Game) 6) เกมวางแผนการรบ (Strategy Game)

7) เกมกีฬา (Sport Game) 8) เกมอาเขต (Arcade Game)

9) เกมต่อสู้ (Fighting Game) 10) ปาร์ตี้เกม (Party Game)

11. เกมดนตรี (Music Game) 12) เกมออนไลน์ (Online Game)

จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมนั้นไม่ใช่เพียงแค่เล่นเพียงแค่ความสนุกสนาน มีการสร้างเป็นสังคม เป็นกลุ่มหรือเสมือนเป็นโลกจริงอีกใบและเกมนั้นก็มีให้เลือกเล่นหลายประเภทมาก และในปัจจุบันการเล่มเกมไม่ใช่เพียงแค่การเล่มเกมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เกมสามารถที่จะสร้างรายได้ให้กับผู้ที่เล่นได้อีกด้วย โดยวัตถุประสงค์ของผู้ที่ทำบทความในครั้งนี้จะขอเสนอ 3 แนวทางที่สามารถสร้างรายได้จากการเล่นเกมได้ คือ การเป็นนักแคสเกม การเป็นนักกีฬา E-Sport และการซื้อขายของในเกมกันระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

**การเป็นนักแคสเกม**

นักแคสเกม หรือ Game Caster คือ คนที่เล่นเกมไปด้วยและพากย์เกมไปด้วย ทั้งเกม Online และเกม Offline หลากหลายแนวด้วยการอัดคลิปแล้วโพสต์ลงเว็บไซต์ Youtube โดยที่มีการพากย์เสียงด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น หรือทำเสียงน่ากลัว เพื่อให้คนดูรู้สึกชอบและอินตาม หรือจะสรุปได้ว่าเป็นการเล่นเกมให้คนอื่นดูโดยผ่านตัวเรานั่นเอง ซึ่งบางคนอยากเล่นเกมแต่ไม่มีเวลาเล่น บางคนผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ไปร้านเกม บางคนไม่มีคอมพิวเตอร์ บางคนไม่กล้าที่จะเล่นเกมนั้นๆ หรือบางคนเล่นเกมแล้วไม่สามารถ ทำเควสหรือภารกิจบ้างอย่างผ่านด่านได้ ก็จะมาเปิดคลิปดูได้ด้วยการที่ยุคนี้เป็นยุคของสมาร์ทโฟน ที่เกือบแทบทุกคนจะต้องมีสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเอง กลุ่มคนเหล่านั้นก็จะอาศัยจากการดูคลิปของนักแคสเกม ซึ่งนักแคสเกมหลายคน ก็จะเลือกเกมที่มีเนื้อเรื่องน่าสนใจมาเล่นและแปลให้คนดูฟัง (PPTV Online, 2559) สำหรับนักแคสเกมในประเทศไทยก็มีหลายคนมากมาย จะขอยกตัวอย่าง 10 ช่องที่ดังหรือเป็นที่รู้จักประหรับประเทศไทยจากการจัดอันดับของ MTHAI “10 อันดับเกมแคสเตอร์ชื่อดังไปที่ไหนใครๆก็รู้จัก!! ในปี 2018” (Root, 2561 ) ดังต่อไปนี้

อันดับที่ 1 **zbing z.** มียอดผู้กดติดตามในช่อง Youtube ถีง 9,644,241 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2557

อันดับที่ 2 HEARTROCKER มียอดผู้กดติดตามในช่อง Youtube ถึง 5,201,144 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2555

อันดับที่ 3 **SkizzTV** มียอดผู้กดติดตามในช่อง Youtube ถึง 4,814,908 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2555

อันดับที่ 4 Maser Gamer มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 3,304,752 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2555

อันดับที่ 5 UDiEX2 มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 5,740,375 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 4 มกราคม 2561

อับดับที่ 6 Bay Riffer  มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 3,027,172 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2554

อันดับที่ 7 CGGG มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 5,740,000 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2559

อันดับที่ 8 Xcrosz หรือ เอ็กครอส มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 2,995,087 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2554

อันดับที่ 9 LowGrade มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 3,120,000 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่เกี่ยวกับเกมคือวันที่ 21 พฤศจิกายน 2560

อันดับที่ 10 มาลี สวยมาก มียอดผู้ติดตามในช่อง Youtube ถึง 910,000 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และคลิปแรกที่เผยแพร่ในช่อง คือคลิปเมื่อวันที่ 19 กันยายน 2561

จากการจัดอันดับนักแคสเกมในประเทศไทยทั้ง 10 คนที่ได้นำเสนอไปเป็นแค่เพียงส่วนหนึ่ง ยังมีอีกหลายคนมากมายที่ยังไม่ได้เอามากล่าวถึง และถ้าพูดถึงรายได้ของนักแคสเกมนั้นก็ไม่สามารถที่จะระบุได้ว่ามีรายได้เท่าไรกันแน่ เพราะไม่เคยมีใครออกมาเปิดเผยเรื่องเกี่ยวกับรายได้จากการแคสเกมหรือรายได้จาก YouTube แต่เราก็สามารถดูได้จากชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขา ว่ามีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไรบ้าง เช่น ช่อง UDiEX2หรือยูดาย เขาก็มีเงินหรือรายได้จากการแคสเกม ดูได้จากการที่เขามีเงินซื้อบ้าน ซื้อรถสปอร์ต ราคาหลายล้านบาท จากการที่เขานั้นได้ถ่ายคลิปลงเอาไว้ในช่องของตัวเองหรือจะยกตัวอย่างอีกช่องหนึ่ง คือช่อง 1412 หรือการิน อาชีพหลักของเขาคือการเป็นนักแคสเกมหรือเป็นยูทูเบอร์(YouTuber) ซึ่งเขาก็เป็นอีกคนที่ไม่เคยเปิดเผยรายได้เหมือนกัน แต่ เขาก็มีเงินซื้อรถสปอร์ตหรือซื้อบ้านราคาหลายล้านบ้านได้ ซึ่งเขาก็ได้ลงคลิปพวกนี้เอาไว้ในช่องของตัวเองเหมือนกัน แม้การเป็นนักแคสเกมหลายๆคนจะไม่เปิดเผยรายได้ว่ามีรายได้จากการแคสเกมเท่าไร การเป็นนักแคสเกมนอกจากรายได้จาก Youtube แล้ว ก็มีรายได้จากการ การสนับสนุนจากคนดูด้วย เช่น การโดเนทผ่าน tureWallet ซึ่งจากที่กล่าวไปก็ไม่เคยมีนักแคสเกมคนใดพูดว่ามีรายได้จากการแคสเกมเท่าใด เพราะอาจจะเหตุผลอะไรบ้างอย่างที่ไม่สามารถออกมาเปิดเผยรายได้ ของตนได้ แต่จะขอยกตัวอย่างที่คล้ายๆกัน คือ ช่อง bie the ska (บี้ เดอะสกา) เป็นยูทูเบอร์(YouTuber)เหมือนกันมีรายได้หลักจากการทำคลิปลง Youtube แต่ไม่ได้ทำคลิปเกี่ยวกับการเล่นเกม ส่วนมากเป็นช่องที่ทำคลิปเกี่ยวกับตลก เฮฮา สนุกสนาน พาไปเที่ยว ซึ่งช่องของบี้เดอะสกา มียอดคนติดตามถึง 9,950,000 คน (ข้อมูลวันที่ 9 กันยายน 2562) และเขาเคยให้สัมภาษณ์ไว้ในรายการตีท้ายครัว เกี่ยวกับรายได้จากการทำ Youtube แต่ไม่ได้ระบุตัวเลขที่ตายตัวว่าเท่าไร แต่พูดแค่ว่ารายได้ต่อเดือนหลักล้าน (NGOA TV, 2561) แต่ซึ่งจริงๆจากข้อมูลที่เขาได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่ามีรายได้จากการทำ Youtube หลักล้านต่อเดือน ซึ่งจากข้อมูลที่เขาบอกก็ถือว่าเป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้เพราะว่าเขาเปิดเป็นบริษัทเกี่ยวการทำคลิปลง Youtube โดยมีชื่อบริษัทว่าเดอะสกาฟิล์มจำกัด และมีพนักงานหรือทีมงานหลายคนที่อยู่ภายใต้สังกัดของเขา

**การเป็นนักกีฬา E-Sport**

คำว่า E-Sport หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sports) คือ[กีฬา](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B8%AC%E0%B8%B2)ประเภทบุคคลหรือทีม ชนิดหนึ่งกรมกีฬาได้จัด E-sport เป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับกับการแข่งขัน[วิดีโอเกม](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B9%82%E0%B8%AD%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1) โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดิโอเกมเช่น [เกมวางแผนการรบ](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B9%82%E0%B8%AD%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1), [เกมต่อสู้](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%89), [เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%A2%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%A1%E0%B8%B8%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%B8%E0%B8%84%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B6%E0%B9%88%E0%B8%87), [โมบา](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A1%E0%B8%9A%E0%B8%B2) การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป (วิกิพีเดีย, 2562) ซึ่งการแข่งขัน E-Sport มีทั้งการแข่งขันทั้งแบบคนเดียวและเป็นทีม แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการแข่งขันแบบทีม และเกมที่แข่งขันนั้นมีกันหลากหลายเกมมาก มีทั้งการแข่งขันตั้งแต่รายการเล็กจนไปถึงรายการใหญ่ ทั้งรายการของแชมป์ระดับประเทศและระดับโลก แต่ในที่นี้จะขอนำเสนอรายการ การแข่งขันชิงแชมป์ระดับโลก เกมที่คนไทยหรือตัวแทนจากประเทศไทยไปคว้าแชมป์โลกมาได้ ซึ่งมีด้วยกันอยู่ 4 เกม คือ เกม PB (Point Blank) , HoN (Heroes of Newerth) , FIFA Online และ PUBG MOBILE

**เกม PB (Point Blank)** คว้าแชมป์มาได้ 4 ปี

* ปี 2554 รายการ PB International Championship 2011 ทีม MiTH.GlamoRousCrazy

แข่งที่ประเทศเกาหลีใต้ เงินรางวัล 390,000 บาท (Djnutn, 2556)

* ปี 2558 รายการ PB International Championship 2015 ทีม DEFINITE GZ-GAMING

แข่งที่ประเทศอินโดนีเซีย กรุงจาร์การต้า เงินรางวัล 1,500,000 บาท (PaPaRoacH, 2558)

* ปี 2559 รายการ PB International Championship 2016 ทีม Ozone[V].Hybridman แข่งที่

ประเทศไทยศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 เงินรางวัล 1,500,000 บาท (ไทยรัฐ, 2559)

* ปี 2561 รายการ PB International Championship 2018 ทีม Signature.PB แข่งที่ประเทศ

เกาหลีใต้ ณ สนามแข่งขัน OGN E-Stadium เงินรางวัล 1,700,000 บาท (Glaciusonly, 2561)

**เกม HoN (Heroes of Newerth)** คว้าแชมป์มาได้ 1 ปี

* ปี 2559 รายการ HoNTour World Finals 2016 ทีม Neolution E-Sport MRR แข่งที่ประเทศ

ไทย ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 เงินรางวัล 2,000,000 บาท (ไทยรัฐ, 2559)

**เกม FIFA Online** คว้าแชมป์มาได้ 2 ปี

* ปี 2557 รายการ FIFA Online 3 Spearhead Invitational 2014 ทีม Neolution E-Sport

และ EstrellAlien แข่งที่ประเทศเกาหลีใต้ ที่กรุงโซล เงินรางวัล 1,500,000 บาท (ไทยรัฐ, 2557)

* ปี 2562 รายการ EACC Spring 2019 ทีม TNP RED แข่งที่ประเทศจีน เงินรางวัล 3,100,000

บาท (ข่าวสด, 2562)

**เกม PUBG Mobile** คว้าแชมป์มาได้ 1 ปี

* ปี 2561 รายการ [PUBG Mobile Star Challenge 2018](https://game.mthai.com/esports/118833.html) ทีม RRQ Athena แข่งที่นครดูไบ

สหรัฐอาหรับเอมิเรสต์ เงินรางวัล 6,600,000 บาท (ไทยรัฐ, 2561)

จากข้อมูลเกี่ยวกับเกมหรือรายการที่ตัวแทนจากประเทศไทยสามารถไปคว้าแชมป์โลกมาได้นั้น แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเด็กไทยหรือทีมไทยเกี่ยวกับฝีมือในเกมเล่นเกม โดยจากตัวอย่างทั้ง 4 เกมที่คนไทยสามารถไปคว้าแชมป์โลกมารวมทั้งหมด 8 รายการ รวมเป็นเงินรางวัลกว่า 18 ล้านบาท ซึ่งรายการที่เอามานำเสนอนั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งยังมีอีกหลายรายการที่มีการจัดแข่งขันและนอกจากรายการชิงแชมป์โลก ยังมีรายการที่จัดภายในประเทศ เช่น รายการแชมป์ระดับประเทศไทยและรายการอื่นๆอีกมากมายภายในประเทศ ซึ่งแค่ข้อมูลที่นำเสนอไปก็แสดงให้เห็นว่าวงการ E-Sport นั้นมีเงินไหลเวียนอยู่ไม่น้อยและหากมีนักแข่งคนไหนสามารถแข่งหรือชนะรายการทุกรายการหรือทุกปีเขาจะมีรายได้จากการเล่นเกมที่เป็นมูลค่าที่สูงมาก

**รายการเกมแข่งขัน E-Sport ที่มีเงินรางวัลมากที่สุด** สำหรับรายการเกมแข่งขันที่มีเงินรางวัล การแข่งขันมากที่สุดเท่าที่เคยมีการจัดแข่งขันมา อาจจะเป็นเกมที่มีชื่อว่า Dota2 ในรายการที่ชื่อว่า The International 2019 หรือ TI 2019 จัดการแข่งขันที่เซี่ยงไฮ้ประเทศจีน ในรายการ TI 2019 มีเงินรางวัลรวมกันถึง 32 ล้านเหรียญสหรัฐหรือประมาณ 1,000 ล้านบาท มีทีมที่เข้าแข่งขันทั้งหมด 18 ทีม ทีมละ 5 คนโดยทีมที่ได้อันดับที่ 17-18 ก็ได้รับเงินรางวัลประมาณ 80,000 เหรียญสหรัฐสหรัฐหรือประมาณ 2,400,000 บาท (gaming dose, 2562) ซึ่งขอแค่คุณได้เข้ารวมงานนี้แค่ไปเล่นแพ้ก็ได้เงินถึง 2.4 ล้านบาท ซึ่งทีมที่คว้าอันดับ 1 หรือผู้ชนะในรายการ TI 2019 ไปได้ก็คือ ทีม OG คว้าทั้งแชมป์โลกและเงินรางวัลไปกว่า 15,600,000 เหรียญสหรัฐหรือประมาณ 480 ล้านบาท ซึ่ง OG เองก็เป็นแชมป์เก่า TI 2018 ปีนั้นก็คว้าเงินรางวัลไปกว่า 11,200,000 เหรียญสหรัฐหรือประมาณ 345 ล้านบาท ทำให้ทีม OG แข่ง 2 ปีคว้าเงินรวมกันไปแล้วกว่า 825 ล้านบาท (ข่าวสด, 2562) ซึ่งถ้าเอามาหารกัน 5 คนแล้วก็ตกอยู่คนละประมาณ 165 ล้านบาท ซึ่งถือเป็นเงินที่เยอะมากสำหรับกับการแค่เล่นเกม 2 ปี ทำงานทั้งชีวิตอาจยังไม่ได้เยอะเท่านี้

**ตาราง** จำนวนเงินรางวัลในการแข่งขันเกม Dota2 ทีม OG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **รายการ** | **ทีม** | **เงินรางวัล** |
| The International 2018 (TI2018) | OG | 345 ล้านบาท |
| The International 2019 (TI2019) | OG | 480 ล้านบาท |
|  |  | **รวม 825 ล้านบาท** |

****

**ภาพที่ 1** ทีม OG แชมป์รายการ The International 2019 (TI2019)

**ที่มา :** Neolution E-Sport, 2562

แต่เมื่อมีรายได้ก็ต้องมีการเสียภาษีเป็นเรื่องธรรมดา จะขอยกตัวอย่างของนาย Kyle "Bugha" Giersdorf หนุ่มอเมริกันวัย 16 ปี ที่เขาได้ไปแข่งขันในเกม Fortnite ในรายการ Fortnite World Cup Solo Champion ซึ่งเขาเป็นผู้ที่สามารถชนะในรายการนี้ได้และคว้าเงินรางวัลไปคนเดียวกว่า 3 ล้านเหรียญสหรัฐหรือประมาณ 90 ล้านบาท (MGR ONLINE, 2562) แต่เขาก็ต้องโดนค่าภาษีที่มหาโหด แม้เขาได้รับเงิน 3 ล้านเหรียญสหรัฐ แต่เขาได้รับเงินจริงๆแค่ประมาณ 1.5 ล้านเหรียญสหรัฐหรือประมาณ 45 ล้านบาท คิดเป็นครึ่งหนึ่งของเงินรางวัลที่เขาได้รับ โดยโดนค่าภาษีต้องให้กับสหรัฐ 1.2 ล้านเหรียญ และ รัฐนิวยอค 265,000 เหรียญ (EsportsHighlight, 2019) แต่ถึงแม้จะโดนค่าภาษีที่มหาโหดแต่ถ้าคิดดูแล้วแค่เล่นเกมไม่กี่ตาก็ได้เงินถึง 1.5 ล้านเหรียญสหรัฐหรือแประมาณ 45 ล้านบาท ถือว่าเยอะมากกับการแค่เล่นเกม



**ภาพที่ 2** Kyle "Bugha" Giersdorf แชมป์รายการ Fortnite World Cup Solo Champion

**ที่มา :** MGR ONLINE, 2562

**การซื้อขายของในเกม**

นอกจากการเล่นเกมกันแล้วของผู้เล่นที่เป็นแค่เพื่อความสนุกสนาน ก็ยังมีการหารายได้จากการเล่นเช่นกัน ซึ่งเกมที่มีการซื้อขายกันระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นหรือการแปลงของในเกม ไอเทมในเกม ให้กลายเป็น เงินจริง ไม่ว่าจะเป็นการขายไอเทมในเกมหรือของในเกม โค้ชเกม การปั้มต่างๆไม่ว่าจะเป็นการปั้มของ ปั้มเวล หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการบริโภคสินค้าเสมือนจริง(Virtual products) เป็นการตักตวงผลประโยชน์บนความว่างเปล่า หรือการขายของในรูปแบบที่จับต้องไม่ได้ (สินค้าเงา) ซึ่งได้มีการประมาณการเกี่ยวกับธุรกิจการซื้อขายสินค้าเสมือนจริงไว้ในปี ค.ศ.2007 มีมูลค่าถึง 2.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และการซื้อขายสินค้าเสมือนด้วยเงินจริง (Real – money trade : RMT) เกิดขึ้นครั้งแรกปี ค.ศ.1999 เป็นการซื้อขายระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น (Palyer-to-player) ในเกมออนไลน์แบบจำลองบทบาท Ultima Online (MMORPG) ผู้เล่นนำรายชื่อสินค้าหายาก หรือตัวละครระดับสูงมาโพสไว้ในเว็บประมูล eBay และมีผู้เล่นที่สนใจร่วมเข้าประมูลสินค้าดังกล่าวเป็นเงินจริง (ปุณยภพ สิทธิพรอนันต์, 2552 : 2) ซึ่งในที่นี้ผู้นำเสนอจะขอนำเสนออยู่ 2 เกม คือ เกม [INFESTATION REVIVAL และเกม Rom (ragnarok mobile)](https://infest.exe.in.th/)

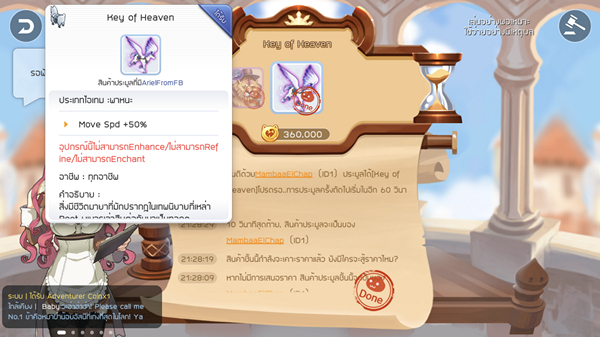
**INFESTATION REVIVAL** เป็นเกมแนวเอาชีวิตจากฝูงซอมบี้ นอกจากซอมบี้แล้วยังต้องค่อยระวังคนอีกด้วย เป็นเกมแนวยิงปืน บุคคลที่ 3 ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เน้นยิงคนมากกว่าที่จะเล่นเอาชีวิตรอดจากซอมบี้ ซึ่งเกมนี้ของส่วนใหญ่ที่ขายกัน จะเป็น ปืน ยา โล่ กระสุน ชุดเกราะ ซึ่งราคาปืนกลทั่วไปราคากระบอกละ 1-10 บาท ยา DX 150 อัน 50 บาท กระสุน CM 40 อัน 50 บาท (ข้อมูล ณ 19 กันยายา 2562) ซึ่งราคา ตรงนี้ไม่แน่นอนเปลี่ยนแปลงไปตามการณ์เวลาและขึ้นอยู่กับผู้ขายแต่ละคนที่ต้องการขายในราคาที่ไม่เท่ากัน อาจขายถูกกว่าเพื่อให้สินค้าของตัวเองขายได้ออกไวกว่าคนอื่น แต่ราคากลางก็จะประมาณนี้ และเคยมีปืนที่มีแพงมาก เช่น ปืนสไน M107 กระบอกละ 5,000 บาท หรือปืนสไน Vss กระบอกละ 2,000 บาท ที่ราคาแพงเพราะว่าโอกาสได้มันมายากมากและประกอบกับตัวเกมที่เพิ่งจะเปิดให้บริการได้ไม่นาน ทำให้มันมีราคาที่แพงเพราะยังมีไม่มีกี่กระบอกในเกม แต่ในอนาคตราคาของเหล่านี้ต้องตกหรือถูกลงอย่างแน่นอน



**ภาพที่ 3** ราคาของในเกม INFESTATION REVIVAL

**ที่มา :** กลุ่มfacebook : Infestation Thailand – Official

**Rom (ragnarok mobile)** เป็มเกมแนว MMORPG หรือเรียกกันง่ายๆว่าเกมเก็บเวล จุดเด่นเกมนี้คือการเวลตัวละครของเราให้ได้เลเวลที่สูงๆ เพื่อพัฒนาตัวละครของเราไม่ว่าจะเป็นของที่สวมใส่ อาวุธ ชุดเกราะ เพื่อให้ละครของเราเก่งหรือแข็งแกร่งกว่าผู้เล่นอื่น และยังมีแฟชั่นสวยงามเพื่อทำให้ตัวละครของคุณโดดเด่นหรือไม่เหมือนคนอื่น จนมีบ้างคนในเกมนี้เติมเงินในเกมเป็นล้านๆเพื่อของเหล่านั้น เพราะว่ามันมีแค่ชิ้นเดียวในเกม ซึ่งในที่นี้จะขอนำเสนอของ 2 ชิ้นในเกมที่อาจจะมีราคาแพงที่สุดเท่าที่เคยมีมาแล้ว ราคาเกินล้านทั้งสองชิ้น คือ Key of Heaven และ Unit-01 ซึ่งไอเทมทั้งสองชิ้นนี้เป็นของที่ทีมงามสร้างขึ้นมา แล้วเอามาประมูลในเกม ในรูปแบบระบบการประมูลภายในเกมที่ตัวเกมได้ทำเอาไว้ ซึ่งราคา Key of Heaven ปิดประมูลไปที่ 360,000 Big Cat Coin (ประมาณ 1,684,492 บาท) และส่วนของ Unit-01 ปิดประมูลไปที่ 490,620 Big Cat Coin (ประมาณ 2.3 ล้านบาท) ซึ่งราคาหน่วย Big Cat Coin เป็นค่าเงินในเกมชนิดหนึ่งของเกมนี้ ซึ่งจะต้องเติมเงินเพื่อแลกเป็น Big Cat Coin ซึ่งราคา Big Cat Coin ราคาอยู่ที่ ถ้าเติมเงินราคา 3500 บาท จะได้ Big Cat Coin 748 เหรียญ หรือเท่ากับว่า Big Cat Coin 1 เหรียญ ราคา 4.68 บาท (TF\_Youryu, 2562)



**ภาพที่ 4** การประมูล Key of Heaven

**ที่มา :** TF\_Youryu, 2562



**ภาพที่ 5** การประมูล Unit-01

**ที่มา :** TF\_Youryu, 2562

**รายได้จากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับเกมหรือธุรกิจเกม**

อย่างที่ได้มีการนำเสนอไปว่าในปัจจุบันเกมถือเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันของใครหลายๆคน และก็มีคนหลายคนที่เห็นวิธีที่จะทำเงินจากตรงนี้หรือหารายได้จากเกม ถ้าพูดถึงบริษัทที่เกี่ยวกับเกมก็มีอยู่หลายบริษัทที่สร้างหรือผลิตเกมออกมามากมาย เพื่อขายแก่ผู้สนใจหรืออยากจะเล่นเกมของเขาไม่ว่าจะเป็นทั้งเครื่องเล่นเกมหรือตัวเกม ในปี 2560 ตลาดเกมทั่วโลกมีมูลค่ารวมกันมากถึง 90,000 ล้านเหรียญสหรัฐ โดยที่จีนเป็นตลาดที่มีมูลค่าจากเกมมากที่สุด มูลค่ากว่า 24,000 ล้านเหรียญสหรัฐ และสำหรับประเทศไทย ก็ติดอันดับที่ 20 ของโลกมีมูลค่าถึง 9,000 ล้านบาท นอกจากนี้ยังมีการเปิดเผยข้อมูล 5 อันดับบริษัทผลิตเกมรายได้สูงสุด อันดับที่หนึ่ง Microsoft รายได้สุทธิ 21 พันล้านเหรียญสหรัฐ อันดับที่สอง Tencent รายได้ 5.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ อันดับที่สาม Sony รายได้รวมกว่า 2.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ อันดับที่สี่ NetEase มีรายได้กว่า 1.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ อันดับที่ห้า Warner Bros. Interactive รายได้รวมกว่า 1.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ (รัตนชัย ม่วงงาม, 2560) และนอกจากนี้ในปี 2561 ข้อมูลจาก The Entertainment Software Association ประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าธุรกิจเกมส์ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องถึง 18 เปอร์เซ็นต์ เมื่อเทียบกับรายได้ของปี 2560 ถึงขนาดถูกคาดการณ์ไว้ว่ากำลังจะแซงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ประเมินจากการขายตั๋วผ่าน Box Offices ทั่วโลกจากรายงานของเว็บไซต์ [Deadline Hollywood](https://deadline.com/2018/12/worldwide-box-office-record-2018-domestic-international-china-1202526458/) รายได้ที่ถูกประเมินเอาไว้เบื้องต้นสำหรับยอดขายตั๋วหนังจาก Box Offices ทั่วโลกของสิ้นปี 2018 น่าจะอยู่ที่ราวๆ 41.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 1.32 ล้านล้านบาทไทย) ในขณะที่รายได้จากธุรกิจเกมส์นั้นแซงไปอยู่ที่ระดับ 43.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 1.39 ล้านล้านบาท) เป็นที่เรียบร้อยแล้วว่าเกมส์ได้กลายเป็นความบันเทิงกระแสหลักสำหรับคนทุกเพศทุกวัยในยุคนี้อย่างแท้จริง แม่แต่อย่าง Netflix นั้นเองก็ยีงมีรายได้อยู่ที่ 28.8 พันล้านเหรียญสำหรับปี 2561 (DROIDSANS, 2562) นอกจากนี้ยังมีการคาดการณ์อีกว่าในปี 2568 อุตสาหกรรมเกมจะมีรายได้รวมกันมากถึง 2 แสนล้านเหรียญสหรัฐฯ (สิริลักษณ์ เล่า, 2561) สำหรับประเทศไทยเองก็มีบริษัทที่เกี่ยวกับเกมเช่นกันอย่างบริษัทการีนาออนไลน์ประเทศไทยจำกัด

**บทสรุป**

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปการเล่นเกมในปัจจุบันนั้นไม่ใช่เพียงแค่การเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานหรือเป็นการเล่นเกมเพื่อความคลายเครียดเพียงอย่างเดียว การเล่นเกมยังสามารถที่จะเป็นการเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นได้อีกด้วย เกมนั้นก็มีหลายประเภทมากมายแต่ส่วนใหญ่ที่นิยมกันจะเป็นแบบออนไลน์เพื่อต้องการที่จะเล่นกับเพื่อนๆหรือผู้อื่นรวมไปถึงการแข่งขัน และจากข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจเกม แสดงให้เห็นว่าในปี 2560 ตลาดเกมทั่วโลกมีมูลค่าสูงถึง 90,000 ล้านเหรียญสหรัฐ และสำหรับประเทศไทยก็มีมูลค่าเกี่ยวกับเกมสูงถึง 9,000 ล้านบาท ติดอันดับที่ 20 ของโลก และธุรกิจที่เกี่ยวกับเกมยังมีมูลค่าสูงกว่าธุรกิจหนังหรือภาพยนตร์อีกด้วยในปลายปี 2561 ธุรกิจเกี่ยวกับหนังหรือภาพยนตร์มีมูลค่าอยู่ที่ 41.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 1.32 ล้านล้านบาทไทย) แต่ธุรกิจเกี่ยวกับเกมมีมูลค่าอยู่ที่ 43.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 1.39 ล้านล้านบาท) ซึ่งธุรกิจเกี่ยวกับเกมมีมูลค่าที่สูงกว่า นั้นแสดงให้เห็นมีคนจำนวนมากในปัจจุบันที่ต้องการบริโภคสิ่งเหล่านี้ และยังมีการคาดการณ์อีกว่าในปี 2568 ธุรกิจที่เกี่ยวกับเกมจะมีรายได้รวมกันมากถึง 2 แสนล้านเหรียญสหรัฐฯ และสำหรับในปัจจุบันเกี่ยวกับช่องทางการหารายได้จากเกมนั้นผู้ทำบทความได้สรุปไว้แล้วว่ามีด้วยกันอยู่ 3 แนวทางหลักๆที่สามารถหาเงินจากการเล่นเกมได้ คือ 1)การเป็นนักแคสเกม 2)การเป็นนักกีฬา E-Sport และ 3)การซื้อขายของในเกมซึ่งผู้ทำบทความจะขออธิบายไว้ทั้งนี้

1.การเป็นนักแคสเกม หรือ Game Caster คือการหารายได้จากการบันทึกวีดีโอของตัวเองขณะที่เล่นเกมไปด้วยแล้วนำวิดีโอของตัวเองที่ได้บันทึกไว้ไปเผยแพร่ลง Youtube การหารายได้จากวิธีนี้ถือว่าเป็นวิธี ที่ง่ายใครๆก็สามารถที่จะทำได้เหมือนกันแค่เล่นเกมแล้วบันทึกวิดีโอไปด้วยแล้วนำไปคลิปวิดีโอที่บันทึกไปลงYoutube และรายได้นั้นก็จะมาจากยอดจำนวนคนที่ดูวิดีโอของเราและยอดคนกดติดตาม เพียงแค่นี้ก็สามารถที่จะหาเงินหรือมีรายได้จากการเล่นเกม จากข้อมูลที่นำเสนอไปนั้นจากตัวอย่างนักแคสเกม10 คน ในประเทศไทยก็ไม่เคยมีใครเปิดเผยเกี่ยวกับรายได้ของตนว่ามีรายได้จากการแคสเกมเท่าใด แต่จะขอยกตัวอย่างบุคคล 2 คนก็คือช่อง 1412 หรือ ช่อง UDiEX2 สามารถดูได้จากชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขาทั้งพวกเขาทั้ง 2 คนนี้ที่ได้ถ่ายคลิปเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ลงไว้ในช่องของพวกเขา ไม่ว่าจะเอาเงินไปซื้อบ้าน ซื้อรถราคาหลายล้านบาท ซึ่งแค่นี้ก็น่าทราบแล้วว่ารายได้จากการแคสเกมนั้นต้องมีรายได้ที่สูงอย่างแน่นอน และจากวิธีการมันก็ดูเหมือนจะง่ายเกี่ยวกับการเป็นนักแคสเกม แต่ในความเป็นจริงแล้วสำหรับการเป็นนักแคสเกมนั้น ใช่ว่าเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถที่จะเป็นกันได้ง่ายๆหรือเป็นกันได้ทุกคนหรือดังกันทุกคนสำหรับนักแคสเกมในประเทศมีเต็มที่ไม่น่าที่จะเกิน 100 คนที่ดังๆ และสามารถหารายได้จากการแคสเกมหรือเล่นเกมได้ เพราะนักแคสเกมก็เหมือนดาราหรือเน็ตไอดอล ที่ต้องมีผลงานคือการทำคลิปเกี่ยวกับการเล่นเกมออกมาให้คนที่รอผลงานของพวกเขาหรือติดตามผลงานของพวกเขา และมันก็จะมีทั้งคนที่ชอบและไม่ชอบ และคลิปนั้นผู้ที่เล่นก็ต้องมีการพูดเอนเตอร์เทนคนที่ดู พูดให้คลิปของตนดูสนุกสนาน เพราะถ้าแค่มาเล่นเกมอย่างเดียวมันก็อาจจะทำให้คลิปน่าเบื่อหรือไม่น่าสนใจและคนอาจไม่อยากที่จะเข้ามาดู จึงถือได้ว่าคนที่แคสเกมต้องเป็นคนที่มีทักษะในการพูดหรือเป็นคนที่ชอบพูดในระดับหนึ่งและต้องเป็นตัวของตัวเองซึ่งสิ่งนี้ไม่สามารถที่จะเรียนรู้กันได้ มันเป็นเอกลักษณ์หรือนิสัยลักษณะของแต่ละคน และการแคสเกมช่วงที่ลำบากมากที่สุดคือตอนเริ่มต้นหรือเริ่มทำ เพราะกว่าจะดังหรือมีคนรู้จัก เป็นที่รู้จักของคนมากมายและมีรายได้มันไม่ใช่เรื่องง่าย และที่สำคัญที่สุดคือความขยันและความสม่ำเสมอในการสร้างผลงานออกมาเพราะรายได้คือจากการบันทึกวิดีโอลง Youtube ซึ่งถ้าเดือนไหนไม่ทำก็ไม่มีรายได้หรือเดือนไหนทำคลิปวิดีโอน้อยก็มีรายได้น้อย รายได้จะมากจะน้อยขึ้นอยู่กับความขยันของคนที่ทำ แต่ข้อดีของการหารายได้จากการแคสเกม คือ ไม่ได้จำกัดอายุหรือวุฒิการศึกษาเป็นใครหรืออายุเท่าใด ไม่ต้องใช้ความสามารถหรือทักษะอะไรมากมาย ขอแค่รักหรือชอบในการเล่นเกมก็สามารถที่จะทำได้ แค่นั่งเล่มเกมแล้วบันทึกวิดีโอไปด้วย และนอกจากช่องทางรายได้จาก Youtube แล้วนักแคสเกมอาจยังมีรายได้จากแหล่งอื่นอีก เช่น twitch โดยโปรแกรมนี้จะเป็นการที่นักแคสเกมมาถ่ายถอดสดการเล่นเกมของตนผ่านโปรแกรม twitch ซึ่งรายได้มาจากการที่คนดูส่งเงินสนับสนุนให้ ตัวอย่างโอนเงินให้ผ่านแอฟ TureWallet

2. การเป็นนักกีฬา E-Sport สำหรับการหารายได้วิธีที่สองต้องเป็นคนที่เล่นเกมเก่งมากๆมีทักทักษะและฝีมือในเกมที่จะไปแข่งในเกมนั้นๆ และมันมีการแข่งขันกันที่สูงมาก และรายได้ที่ไม่แน่นอนเพราะถ้าหากไปแข่งแล้วไม่ชนะอาจไม่ได้เงินรางวัลเลย ซึ่งรายการการแข่งขันเกี่ยวกับเกมก็มีหลายรายการมากไม่ได้มีแค่การแข่งระดับโลก ซึ่งการไปแข่งขันหรือเป็นนักกีฬา E-Sport มันก็มีเงินรางวัลที่สูงเช่นกันแล้วยิ่งไปแข่งกันหลายรายการแล้วชนะทุกรายการรวมกันก็เป็นเงินที่สูงมาก ดังตัวอย่างที่ทีมไทยไปคว้าแชมป์โลกมาแล้ว 8 รายการ รวมเป็นเงินกว่า 18 ล้านบาท และอย่างที่บอกถือเป็นอีกอาชีพที่มีค่าตอบแทนที่สูงแค่เล่นไปเล่นเกมไม่กี่ตา ไม่กี่วันก็มีเงินเป็นแสนเป็นล้านได้ แถมบ้างรายการไปแข่งที่ต่างประเทศก็ได้ไปเที่ยวอีกด้วย ได้ทั้งไปเล่นเกมและไปเที่ยว และก็มีหลายคนที่ดังจากการเป็นแชมป์ในรายการเกม แล้วก็ไปแคสเกมหรือสตีมเกมแล้วก็มีคนติดตามผลงานแล้วก็ตามไปดูเพราะรู้จักจากการที่เป็นนักแข่งอยู่แล้ว เหมือนเป็นการหาฐานคนดูจากตรงนี้ แต่การแข่งขันเกมหรือการเป็นนักกีฬา E-Sport มันต้องใช้ทักษะหรือความสามารถในการเล่ม เพราะมันเป็นการแข่งขันต้องเล่นแข่งกับผู้อื่นหรือทีมอื่น ซึ่งมันต้องมีทั้งคนที่แพ้และชนะ และหากใครจะเอาเป็นอาชีพหลักก็คงไม่น่าเหมาะสมเพราะคนเรานั้นก็อายุมากขึ้นทุกปีร่างกายแก่ลงทุกวัน เช่น สายตาสั้นหรือการตอบสนอง ที่ช้าลง อาจทำให้วันหนึ่งก็ต้องเลิกลาจากตรงนี้ไปเพราะเนื่องจากสภาพร่างกาย เหมือนๆกับนักกีฬาทั่วไป แต่ถ้ามีโอกาสหรือช่วงเวลาของการกอบโกยก็ควรที่จะเอาไว้ให้ได้มากที่สุด ตัวอย่างเกม Dota2 ในรายการ TI 2018 และ TI2019 ที่ทีม OG ได้เงินรางวัลรวมกันไปกว่า 825 ล้านบาท ซึ่งเอามาหารกัน 5 คนแล้วก็ตกอยู่คนละประมาณ 165 ล้านบาท แค่เล่นเกม 2 ปี ซึ่งจำนวนเงินตรงนี้สำหรับคนธรรมดาก็คงสามารถที่จะใช้ไปได้ทั้งชีวิตไม่ต้องทำอะไรแล้ว แต่นั้นก็ยังอาจไม่โดนหักค่าภาษีเหมือนกับของ Kyle "Bugha" Giersdorf ที่เขาไปแข่งได้แชมป์รายการ Fortnite World Cup Solo Champion ได้เงินมากว่า 90 ล้านบาท แต่เขาสามารถที่จะใช้เงินที่ได้มาเพียง 45 ล้านบาทเพราะโดนค่าภาษีไปถึงเกือบครึ่งหนึ่งของรางวัล แต่แม้จะโดนค่าภาษีแต่ก็เหลือเงินถึง 45 ล้านบาท แค่ไปนั่งเล่มเกมก็มีรายได้ถึง 45 ล้านบาท

3. การซื้อขายของในเกม หรือ ของเสมือนจริง ซึ่งเป็นอีกแนวทางที่สามารถที่จะหาเงินได้จากการเล่นเกมและง่ายเช่นกัน แค่เกมเล่มแล้วนำของในเกมมาขายหรือการขาย ID แก่ผู้อื่นแล้วแปลงเป็นเงินจริง แต่มันก็มีข้อควรระวังเช่นกันเพราะมันเป็นการซื้อขายของออนไลน์มันก็มีการโกงกันเป็นเรื่องธรรมดา ถึงแม้มันจะเป็นแค่ของในเกมหรือข้อมูลชนิดหนึ่งในระบบ แต่มันก็มีราคาเช่นกันอย่างที่นำเสนอไปของเกม Rom ที่ของแค่ 2 ชื้นในเกมมีมูลค่ารวมกันกว่า 4 ล้านบาท

จากการที่กล่าวไปข้างต้นว่าการเล่มเกมสามารถที่จะสร้างรายได้หรือทำเงินให้กับผู้ที่เล่นได้ในปัจจุบัน แต่ปัจจุบันรัฐบาลเองก็ยังไม่ค่อยสนับสนุนเกมหรือให้สนับสนุนเยาวชนเล่นเกม แต่ก็ใช่ว่าวงการเกมในประเทศไทยจะไม่มีเลย สำหรับประเทศไทยส่วนใหญ่จะเป็นของเอกชนหรือบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออกมาจัดงานหรือกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมหรือสร้างกิจกรรมให้กับผู้ที่เล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นการจัดงานเกมหรือการแข่งขันต่างๆภายในประเทศ และบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมในประเทศไทยก็มีหลายบริษัท อาทิ บริษัทการีนาออนไลน์ประเทศไทยจำกัด , GOODGAMES , เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น เป็นต้น และหากพูดถึงการจัดกิจกรรมหรือการพยายามที่จะส่งเสริมผลักดันเกมภายในประเทศไทยก็มีมานาน แต่อาจไม่เป็นที่ยอมรับหรือเป็นที่รู้จักของสังคมไทย เป็นที่รู้จักเพียงกลุ่มคนที่เล่นเกมเท่านั้นและหากใครสนใจก็สามารถที่จะไปดูงานเกมที่จัดใหญ่ที่สุดในประเทศซึ่งมีการจัดทุกปีของช่วงเดือนตุลาคมชื่องานว่า THAILAND GAME SHOW และในปี2562 ซึ่งงาน THAILAND GAME SHOW 2019 ตรงกับวันที่ 25-27 ตุลาคม 2562 จัดที่รอยัล พารากอน ฮอลล์ ชั้น 5 ศูนย์การค้าสยามพารากอน ซึ่งภายในงานก็จะมีการจัดการแข่งขันเกมและกิจกรรมมากมายที่เกี่ยวกับเกม และในปัจจุบันแม้แต่อย่างสโมสรฟุตบอลไทย บุรีรัม ยูไนเต็ด ภายใต้การบริหารของ นาย เนวิน ชิดชอบ ก็มีการพลักดันสร้างทีมกีฬา E-Sprot อย่าง บุรีรัม ยูไนเต็ด อีสปอร์ต เพื่อผลักดันหรือเห็นความสำคัญของวงการเกมหรือ E-Sprot เช่นกัน

สุดท้ายนี้จากสิ่งที่ผู้ทำบทความต้องการนำเสนอการสร้างรายได้จากการเล่นเกมมีด้วยกัน 3 แนวทางหลักๆ ไม่ว่าจะเป็น การแคสเกม การเป็นนักกีฬา E-Sport และการซื้อขายของภายในเกม แต่ก็ใช่ว่ามันจะง่ายหรือไม่มีอุปสรรคใดเลย เช่น นักแคสเกมอุปสรรคคือกว่าจะดังหรือเป็นที่รู้จักและต้องมั่นทำผลงานหรือคลิปวิดีโอออกมาให้แก่คนที่รอดูผลงานของเขา ส่วนนักกีฬา E-Sport อุปสรรคคือการแข่งขันกับทีมอื่นๆหรือผู้เล่นคนอื่นๆ ผลการแข่งขันมันมีทั้งทีมที่แพ้และชนะ และสุดท้ายการซื้อขายของในเกมอุปสรรคคือการโกงกันระหว่างผู้ซื้อหรือผู้ขาย แต่ถึงแม้จะมีอุปสรรคบ้างแต่ถ้าคิดดูๆแล้วแค่เล่นเกมก็สามารถที่จะทำให้มีรายได้หรือ มีเงินซึ่งเมื่อเอาไปเทียบกับอาชีพอื่นๆ ยังมีรายได้เยอะกว่าด้วยซ้ำและเป็นอาชีพอิสระหรืองานอิสระ อยากทำตอนไหนก็ทำได้ไม่มีเวลาหรือกฎในการทำงาน แต่คนที่จะเป็นแบบนี้ได้ก็มีน้อยคนที่สามารถเป็นได้ในปัจจุบันหรือใครจะเอาเป็นอาชีพรองก็ได้ และแนวทางที่ได้นำเสนอจะเห็นว่าปัจจุบันการเล่นเกมสามารถสร้างรายได้ให้เราได้เช่นกัน ทั้งยังอาจกลายเป็นเน็ตไอดอลหรือเป็นที่รู้จักของกลุ่มคนนั้นๆหรือสังคม และก็มีหลายคนที่เป็นทั้งนักแคสเกมและนักกีฬา E-Sport ทำให้เขามีรายได้มากขึ้นไปอีก ซึ่งผู้ทำมีความต้องการที่จะนำเสนอให้เห็นว่า การเล่นเกมในปัจจุบันเกมนั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์หรือเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ มันสามารถที่จะสร้างรายได้หรือแปลงของในเกมหรือการที่เรานั่งเล่นเกมเป็นเงินได้ มันขึ้นอยู่กับคนที่เล่นเกมนั้นว่าเขาจะทำสิ่งนั้นให้มันมีมูลค่าได้อย่างไร ซึ่งหวังว่าจะทำให้ผู้ที่ไม่เข้าใจหรือทราบเกี่ยวกับว่าสังคมหรือโลกของเราก็มีอะไรแบบนี้ด้วย โดยเฉพาะคนที่เป็นพ่อแม่หรือผู้ใหญ่หลายๆคนที่ยังไม่เข้าใจ และที่สำคัญต้องเล่นเกมอย่างเหมาะสมจนไม่เสียการเรียนหรือการใช้ชีวิตประจำวันรวมถึงสุขภาพร่างกาย แบ่งเวลาให้เหมาะสมกับทั้งการเรียน ครอบครัว เพื่อน อย่างวลีที่เคยที่คนกล่าว “เราเล่นเกม อย่าให้เกมเล่นเรา” แต่ก็น่าอิจฉาเด็กในสมัยนี้มากที่สามารถที่จะหาเงินหรือมีรายได้จากการเล่นเกมได้ โดยที่ยังเรียนกันอยู่และยังเป็นสิ่งที่พวกเขานั้นก็ชอบทำกันอยู่แล้วไม่ได้เป็นการบังคับอะไร อยากทำตอนไหนก็ได้อีกด้วย

**เอกสารอ้างอิง**

กฤตนัย แซ่อึ้ง, นรินทร์ รมณ์ชิต, พงศ์ศักดิ์ แก้วประทีป, วิทวัส กองจันทร์, วีรวุฒิ นาคนวล, สหรัฐ บัตรพิมาย.

(2559). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.** มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

กรมสุขภาพจิต. (2561). **ปัญหาเด็กติดเกมส์.**  สืบค้น 15 กันยายน 2562, จาก

<https://dmh.go.th/news/view.asp?id=1239&fbclid=IwAR1y3EwaLTAXFg98ArIXmTnNVTOpknpOJ6iimuWyP-mjs0G_Z-Ttp77H1pMmgronline.com/game/detail/9620000072086>

ข่าวสด. (2562). **TNP RED ผงาด! ไทย สอยแชมป์โลก FIFA ONLINE 4 รับเงิน 3.1 ล้าน.**

สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.khaosod.co.th/sports/news_2554730>

ข่าวสด. (2562). **OG ทุบ Liquid ป้องแชมป์ DOTA ศึก TI – แข่ง 2 ปี ฟันเงินทะลุ 800 ล้าน.** สืบค้นเมื่อ

9 กันยายน 2562, จาก <https://www.khaosod.co.th/sports/news_2834388>

ชลลดา บุญโท. (2554). **พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล**

**ธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์.** มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ไทยรัฐออนไลน์. (2554). **'เด็กไทยเล่นเกมเก่ง ควรหรือไม่ที่จะบริหารความสามารถให้ถูกทาง' !?!**. สืบค้น

เมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.thairath.co.th/content/161777>

ไทยรัฐออนไลน์. (2557). **แชมป์โลก!! ทีมไทยแกร่ง คว่ำเกาหลีคว้าแชมป์ FIFA Online 3.**

สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.thairath.co.th/content/447222>

ไทยรัฐออนไลน์. (2559). **NeoEs.MRR ล้มยักษ์คว้าแชมป์โลก HoN พร้อมเงินรางวัล 2 ล้านบาท.** สืบค้น

เมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.thairath.co.th/content/648274>

ไทยรัฐออนไลน์. (2559). **เด็กไทยควบแชมป์โลกและรอง Point Blank Inter Championship 2016.**

สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก<https://www.thairath.co.th/content/735482>

ไทยรัฐออนไลน์. (2561). **"RRQ Athena" ประกาศศักดา! ผงาดแชมป์โลก PUBG Mobile.**

สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.thairath.co.th/sport/esport/1435208>

ปุณยภพ สิทธิพรอนันต์. (2552). **แรงจูงใจในการบริโภคสินค้าเสมือนจริงในเกมออนไลน์.** จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย

**โมบา**. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2562, จาก วิกิพีเดีย <https://th.wikipedia.org/wiki/โมบา>

รัตนชัย ม่วงงาม. (2560). **รายได้ของ Garena ยึดอันดับ 2 ตลาดเกมระดับโลก.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน

2562, จาก <http://www.thaismescenter.com/รายได้ของ-garena-ยึดอันดับ-2-ตลาดเกมระดับ>

โลก/

สิริลักษณ์ เล่า. (2561). **ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน: “E-Sport” ฟันกว่า 600 ล้าน ม.ไทย-เทศขานรับ ผลิต**

**คนป้อน**. สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://workpointnews.com/2018/03/31/ตลาด>

เกมโลกโตแสนล้าน-e-sport/

**อีสปอร์ต**. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562, จาก วิกิพีเดีย [https://th.wikipedia.org/wiki/](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%9B%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%95)อีสปอร์ต

Djnutn. (2556). **MiTH.GC เคยคว้าชัยแข่งเกมส์ Point Blank ระดับโลกมาแล้ว.** สืบค้น 9 กันยายน

2562, จาก <https://game.mthai.com/online-games/32422.html>

DROIDSANS. (2562). **Box Offices แตก.. ธุรกิจเกมส์กวาดรายได้ปี 2018 เกิน 4 หมื่นล้านเหรียญฯ**

**ประเมินรายได้แซงธุรกิจภาพยนตร์ไปเรียบร้อยแล้ว.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก

[https://droidsans.com/game-industry-surpassed-box-office-with-43-billion-revenue/](https://droidsans.com/game-industry-surpassed-box-office-with-43-billion-revenue/?fbclid=IwAR26AV5pDpbn8Vp0PDMwaRDIjKPAmWeTlcYYod2fvgCob0sWuGfF01QURgo)

EsportsHighlight**.** (2562) **Report: Fortnite World Cup Solo Champion Bugha Owes**

**$1,500,000 In Taxes.** สืบค้น 9 กันยายน 2562, จาก<https://esportshighlight.com/report-fortnite-world-cup-solo-champion-bugha-owes-1500000-in-taxes/>

Glaciusonly. (2561). **Signature.PB คว้าแชมป์โลกให้ไทยอีกครั้ง ในรายการ PBIC 2018 พร้อมเงิน**

**รางวัล 1.7 ล้านบาท ณ ประเทศเกาหลีใต้.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก

<https://www.fpsthailand.com/index/signature-pb->คว้าแชมป์โลกให้ไทยอี/

MGR ONLINE. (2562). **รวย!! แชมป์โลก "Fortnite" รับเงินไปคนเดียว กว่า 90 ล้านบาท.**

สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://mgronline.com/game/detail/9620000072086>

Neolution E-Sport. (2562). **OG แชมป์ The International 2019.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก

<https://www.facebook.com/neolutionEsport/photos/a.172813332755709/2376089592428061/?type=3&theater>

NGOA TV. (2561). **ตีท้ายครัว l บี้ เดอะสกา l 18 ก.พ. 61 | Full.** สืบค้น 9 กันยายน 2562, จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=gTqznle-Ogk&t=541s>

PaPaRoacH. (2558). **Point Blank: Definite GZ-GAMING โชว์ฟอร์มเทพ คว่ำรัสเซีย 2-0คว้าแชมป์**

**โลก PBIC 2015.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จากhttps://www.exp.co.th/mmo/content\_detail.php?id=5749

PPTV Online. (2562). **เปิดใจ Xcrosz "นักแคสเกม" อาชีพที่สร้างรายได้จำนวนมากจากการพากย์เกม.**

สืบค้น 15 กันยายน 2562, จาก [https://www.pptvhd36.com/news/](https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B9%84%E0%B8%A5%E0%B8%9F%E0%B9%8C%E0%B8%AA%E0%B9%84%E0%B8%95%E0%B8%A5%E0%B9%8C/39736)ไลฟ์สไตล์/39736

Root. (2561). **10 อันดับเกมแคสเตอร์ชื่อดังไปที่ไหนใครๆก็รู้จัก!! ในปี 2018**. สืบค้น

16 กันยายน 2562, จาก <https://game.mthai.com/online-games/119015.html>

TF\_Youryu. (2562). **อย่างป๋า! ชุด EVA UNIT-01 ใน Ragnarok Mobile ถูกประมูลไปในราคาเกือบ 3**

**ล้านบาท.** สืบค้น 15 กันยายน 2562, จาก <https://www.thisisgamethailand.com/content/>

ชุด-EVA-UNIT-01-ใน-Ragnarok-Mobile-ถูกประมูลไปในราคาเกือบ-3-ล้านบาท.html

TheStarrySky. (2562). **[Dota 2] TI 2019 กำลังจะเป็นที่สุดของ Esports ด้วยเงินรางวัลสูงถึง 430**

**ล้านบาท.** สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562, จาก <https://www.gamingdose.com/news/dota-2-ti-2019->กำลังจะเป็นที่สุดของ-es/