



การศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์กีฬา Esports ในประเทศไทย
และแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy

โดย

พิชญ์วัฒน์ เจนจบ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานโยบายและการบริหารดิจิทัล
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2565

STUDY OF ESPORTS SITUATION IN THAILAND AND DEVELOPMENT
PLAN IN ACCORDANCE WITH THE DIGITAL ECONOMY CONCEPT

BY

PICHAWAT CHENCHOB



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE
DIGITAL POLICY AND MANAGEMENT
COLLEGE OF INNOVATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วิทยาลัยนวัตกรรมการ

การค้นคว้าอิสระ

ของ

พิชญวัฒน์ เจนจบ

เรื่อง

การศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์กีฬา Esports ในประเทศไทย
และแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2566

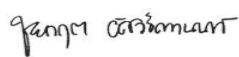
ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วศินี หุ่นรักดี)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ


(ดร.มานิต สาทิตสมิตพงษ์)

คณบดี


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชยกฤต อัครวิตานนท์)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์กีฬา Esports ในประเทศไทย และแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy
ชื่อผู้เขียน	พิชญ์วัฒน์ เจนจบ
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	นโยบายและการบริหารดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ดร.มานิต สาทิตสมบัติพงษ์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นการงานวิจัยศึกษาถึงสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศไทย เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบันของกีฬา Esports ในประเทศไทย เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆและเสนอแนะแนวทางการในการพัฒนาของกีฬา Esports ในประเทศไทยตามแนวคิด Digital Economy โดยใช้วิธีการศึกษาแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยได้วางกรอบแนวคิดเพื่อที่จะได้ทราบถึงสถานการณ์ของกีฬา Esports ได้แก่ (1) ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน (2) วัฒนธรรมทางสังคม (3) การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน

ผลการศึกษาสถานการณ์กีฬา Esports ในประเทศไทยพบว่าอยู่ในช่วงกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีความพร้อมในทุกๆด้านที่จำเป็นต่อการพัฒนากีฬา Esports แต่ยังคงขาดการสนับสนุนของทางภาครัฐเท่าที่ควร และในส่วนวัฒนธรรมทางสังคมนั้นกำลังให้ความยอมรับเกี่ยวกับการเล่นเกมเป็นอาชีพมากขึ้น

คำสำคัญ: Digital Economy, Esports, Game

Independent Study Title	STUDY OF ESPORTS SITUATION IN THAILAND AND DEVELOPMENT PLAN IN ACCORDANCE WITH THE DIGITAL ECONOMY CONCEPT
Author	Pichawat Chenchob
Degree	Master of Science
Department/Faculty/University	Digital Policy and Management College of Innovation Thammasat University
Independent Study Advisor	Manit Satitsamitpong, Ph.D.
Academic Year	2022

ABSTRACT

This independent study is a research study on the situation of Esports in Thailand. In order to study and understand the current situation of Esports in Thailand in order to analyze various problems and obstacles and recommend guidelines for the development of Esports in Thailand according to the concept of Digital Economy by using a qualitative research method (1) Availability of infrastructure (2) Social culture (3) Public and Private support.

The outcome of the Esports situation, of course, has to be consolidated. This will have the necessary readiness to develop further developments for esports that lack the support of Esports. Which is in the process of accepting to become more professional.

Keywords: Digital Economy, Esports, Game

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิด และวางแผน และจัดลำดับความสำคัญ และจะไม่สามารถออกมาเป็นผลงานที่ดีได้ หากขาดคณาจารย์ที่ให้การสนับสนุนคำแนะนำที่มีคุณค่าขอขอบพระคุณ ดร.มานิต สาริตสมบัติพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่สละเวลาในการให้คำแนะนำสั่งสอน เพื่อจัดทำงานค้นคว้าอิสระให้ออกมาโดยสมบูรณ์แบบ ขอขอบพระคุณดร.วศินี หนูนุกัถิ ประธานกรรมการสอบ ที่ให้คำแนะนำเพื่อกำหนดขอบเขตงานค้นคว้าอิสระให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญไม่ว่าจะเป็นผู้บริหารทีม MITH, น้องๆนักกีฬา Esports ทีม MITH, รวมไปถึงผู้ปกครอง ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลนำมาจัดทำงานค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ CIO รุ่น 9,10,11 ซึ่งเป็นกัลยาณมิตรที่ดีงาม และคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือกันตลอดระยะเวลาที่ได้เรียนด้วยกันมาหากงานค้นคว้าอิสระฉบับนี้ มีข้อผิดพลาดแต่ประการใด ข้าพเจ้าน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงแก้ไขแต่เพียงผู้เดียว

พิชญ์วัฒน์ เจนจบ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(7)
สารบัญภาพ	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย	5
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.4 ขอบเขตงานวิจัย	6
1.5 ประชากร	6
1.6 นิยามศัพท์	7
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของ Esports	9
2.2 กรอบแนวคิดทางทฤษฎี	19
2.3 สรุปภาพรวมของการทบทวนงานวิจัย	45
2.4 บทความที่เกี่ยวข้อง	49
2.5 กรอบแนวคิดการศึกษา	49

บทที่ 3 วิธีการวิจัย	51
3.1 เครื่องมือการศึกษาวิจัย	51
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	52
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	52
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	53
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	54
4.1 สถานการณ์ของกีฬา Esports ของประเทศไทยในปัจจุบัน	54
4.2 ผลการศึกษาความพร้อมและสถานการณ์ของแต่ละปัจจัย	63
4.3 ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนา	65
4.4 แนวการพัฒนาของภาครัฐ	66
4.5 ข้อเสนอแนะการพัฒนา	71
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	74
5.1 สรุปผลการวิจัย	74
5.2 อภิปรายผล	76
5.3 ข้อจำกัดของงานวิจัย	77
5.4 ข้อเสนอแนะ	77
รายการอ้างอิง	78

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างงานศึกษาประโยชน์ของ Digital Economy	21
2.2 แหล่งข้อมูลงานวิจัยทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
4.1 การตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2019	59
4.2 การตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2023	61
4.3 ผลการศึกษาความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน	63
4.4 ผลการศึกษาวัฒนธรรมทางสังคม	64
4.5 ผลการศึกษากการสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน	64
4.6 ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนา	65
4.7 ตัวอย่างโครงการของรัฐบาลที่ผ่านมา	70

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 มูลค่าธุรกิจ Esports ในปี 2018	3
2.1 ภาพจากการแข่งขันในเกม Rainbow Six : Siege	10
2.2 ภาพจากการแข่งขัน ROV Thailand Pro League	11
2.3 ภาพจากการแข่งขัน Tekken 7	12
2.4 ภาพจากการแข่งขัน Starcraft II	13
2.5 ภาพจากการแข่งขัน FIFA 2018	13
2.6 ภาพจากการแข่งขัน Gran Turismo	14
2.7 กราฟแสดงมูลค่าตลาดเกมโลกในปี 2018	15
2.8 กราฟแสดงการคาดการณ์เกี่ยวกับมูลค่าธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ Esports	16
2.9 ข้อเสนอเพื่อการพัฒนานโยบาย Digital Economy	22
2.10 กรอบแนวคิดงานวิจัย	50
4.1 มูลค่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ปี 2020	56
4.2 แผนงานจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

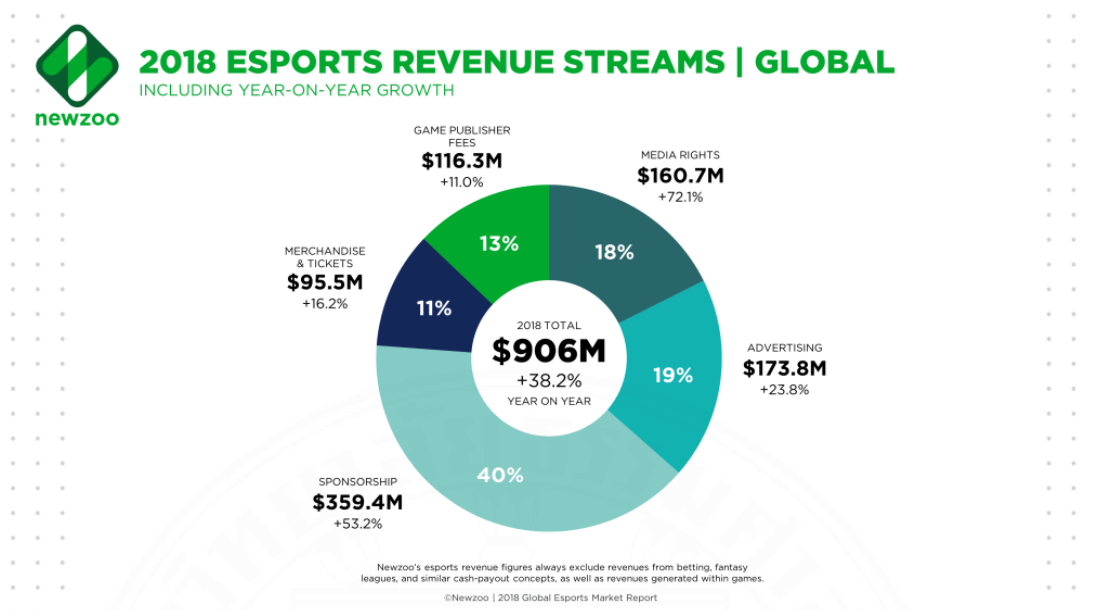
การละเล่นต่างๆอยู่กับมนุษย์มาช้านาน เป็นทั้งในเรื่องวัฒนธรรม ขบธรรมเนียม การดำรงชีวิต ซึ่งต่อมา ก็ได้พัฒนามาเป็นเกมที่ไว้เล่นกันเพื่อความสนุก ผ่อนคลาย หลังจากการการดำเนินชีวิตต่างๆ ต่อมาเมื่อมีการตั้งกฎ กติกาอย่างยุติธรรมและเป็นที่ยอมรับและมีจำนวนผู้เล่นที่มากพอ จึงทำให้มีการแข่งขันกัน ซึ่งจากการละเล่น หรือเล่นเกมจึงกลายเป็นกีฬา

จุดกำเนิดของกีฬาก็คือ การละเล่นใดละเล่นหนึ่งที่มีแพลตฟอร์มรองรับ มีกฎเป็นที่ยอมรับโดยทั่วกันและยุติธรรมต่อผู้เล่นทั้งสองฝ่าย มีผู้ชมหรือผู้ให้ความสนใจ สนับสนุนที่มากพอที่จะเป็นที่ยอมรับว่าเป็นกีฬา ตัวอย่าง กีฬาที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบันเช่น ฟุตบอล, บาสเก็ตบอล, วอลเลย์บอล เป็นต้น ซึ่งกีฬาเหล่านี้จะใช้ -โซสมรรถนะทาง ร่างกายเป็นหลัก แต่ไม่เพียงเท่านี้ ยังมีกีฬาอีกหลายประเภทที่ไม่เน้นการใช้สมรรถนะทางร่างกาย แต่ใช้การคิด วิเคราะห์เป็นหลักในการเล่น เช่น หมากฮุก, โกะ และเกมกระดานอีกมากมายที่ได้รับการยอมรับมาเป็นกีฬา ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นในด้านซอฟต์แวร์ หรือฮาร์ดแวร์ทำให้มีการสร้าง แพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อการใช้งานต่างๆ และที่ขาดไม่ได้คือการละเล่นต่างๆ ทำให้มีการพัฒนาเกมเกิดขึ้น จวบจนปัจจุบันเกมก็ได้รับการพัฒนาตามเทคโนโลยีอื่นๆมาตลอด ไม่ใช่แค่เพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่บางองค์กรยังใช้เกม เพื่อการทดสอบ ทดลองประสิทธิภาพของฮาร์ดแวร์ หรือซอฟต์แวร์ที่ตัวเองได้สร้างขึ้น เมื่อมีการพัฒนามากขึ้น ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้น มากขึ้น ทำให้ผู้คนสามารถเล่นเกมได้มากขึ้น ทำให้เกิดการแข่งขันเกมที่เราเรียกว่า **Esports**

Esports คือปรากฏการณ์ที่ส่งผลต่อวัยรุ่นกว่าล้านคนทั่วโลก เมื่อเกมจะไม่ใช้เกมอีกต่อไป แต่เป็นศึกใหญ่ ที่ท้าทายเกมเมอร์ทั่วโลก ที่มีเม็ดเงินตอบแทนมากมายมหาศาล ในยามว่างของเรา หรือช่วงเวลาที่ว่างๆ คลายเครียดหลายๆคนก็เลือกที่จะดูหนัง ฟังเพลง ไปเที่ยว เล่นกีฬา หรือไปรับชมกีฬา แต่ก็มีอีกหลายคนที่จะเลือกจะเล่นเกม

กระแสของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยม การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ได้มีการจัดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป และเอเชีย โดยการแข่งขันเกมมีประเภท หรือรูปแบบของเกมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้

(Fighting) เกมยิงปืน (First Person Shooter: FPS) เกมวางแผนต่อสู้ประเภทเรียลไทม์(Multi-player online battle arena: MOBA) และเกมออนไลน์แบบเล่นตาม บทบาท (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game: MMORPG) โดยผู้เล่นหลายคนเล่นเกมในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกันการแข่งขันเกมจำนวนมากมีการรับชมผ่านการถ่ายทอดสด (Live streaming) ทางเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เช่น ทวิต (Twitch), ยูทูบ (YouTube), ทวิตเตอร์ (Twitter) และ เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นการถ่ายทอดสดผ่านทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะรูปแบบที่ คล้ายคลึงกับการถ่ายทอดสดฟุตบอล ทางโทรทัศน์ สามารถดึงดูดผู้ชม และผู้เล่นที่ชื่นชอบการเล่น เกมให้เข้ามาชม ด้วยเหตุผลหลายประการตั้งแต่วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงไปจนถึงการเล่นและ ฝึกฝนเป็นนักกีฬาเพื่อเข้าแข่งขันการเติบโตของรายได้อุตสาหกรรมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ทั่วโลกในปี พ.ศ. 2561 มีรายได้ในอุตสาหกรรมนี้มากถึง 906 ล้านดอลลาร์ มีการคาดการณ์ว่าจะ เติบโตขึ้นเป็น 1,488 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี พ.ศ. 2563 ในด้านของกลุ่มผู้ชมมี จำนวนสูงถึง 385 ล้าน คนในปี พ.ศ. 2560 และมีการคาดการณ์ว่าจะมีจำนวนผู้รับชมเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 50 เป็น 286 ล้าน คนในปี พ.ศ. 2563 ในทวีปเอเชียประเทศเกาหลีใต้ และประเทศจีนเป็นตลาดที่น่าจับตามอง ซึ่งทาง อเมริกาครอบครองสัดส่วนของกลุ่มผู้ชมอยู่ถึงร้อยละ 25 ของผู้ชมทั่วโลก กลุ่มเป้าหมายส่วนมากจะ เป็นผู้ชายที่มี ช่วงอายุอยู่ระหว่าง 21 - 35 ปี มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 62 จากผู้ชมทั้งหมด โดยจะเป็น กลุ่มคนที่ชื่นชอบในเทคโนโลยี สารสนเทศ และไม่ยึดติดอยู่กับแบรนด์ใดแบรนด์หนึ่งมากนัก มักจะมี การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) อยู่เป็นประจำ และไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการดูโทรทัศน์ สักเท่าไร โดยในส่วนของผู้หญิงอีกร้อยละ 38 นั้นจะมีช่วง อายุระหว่าง 20 - 30 ปี และส่วนมากจะ มีครอบครัวแล้ว มีการสำรวจพบว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ได้รับความนิยมน้อยกว่ากีฬา ชนิดอื่น ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มของคนรุ่นใหม่



ภาพที่ 1.1 มูลค่าธุรกิจ Esports ในปี 2018

ที่มา (<https://Esportsobserver.com/newzoo-Esports-report-2017/>)

ในอาเซียนนับเป็นภูมิภาคที่กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) เติบโตเร็วมาก มีการคาดการณ์ว่าในปี 2019 ผู้ชื่นชอบ Esports จะมีอัตราการเติบโตสูงถึงร้อยละ 36.1 ขณะที่อัตราการเติบโตเฉลี่ยทั่วโลกในช่วงปีเดียวกันอยู่ที่ร้อยละ 19.1 เท่านั้น นอกจากนี้ The Olympic Council of Asia (OCA) ได้จัดให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ถูกบรรจุเป็นหนึ่งในการแข่งขันกีฬาในเอเชียนเกมส์ปี 2018 โดยจัดขึ้นในฐานะกีฬาสาธิต จัดขึ้นที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย และได้รับการบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในปี 2022 Asian Games ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน โดยมีทั้งหมด 6 เกมที่บรรจุเข้าร่วมแข่งขัน โดย Asian Electronic Sports Federation หรือ AESF เป็นผู้กำหนดประเภทกีฬาที่จะเข้าแข่งขัน

ในประเทศไทยได้มีการจัดตั้งสมาคมไทย Esports ขึ้น เริ่มก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2556 เข้าเป็นสมาชิกสหพันธ์กีฬานานาชาติ หรือ IeSF และได้ส่งนักกีฬา Esports เข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น รายการแข่งขัน Esportss World Championship การดำเนินการเพื่อให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) เป็นชนิดกีฬา โดยที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทย เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ทำให้ประเทศไทย

สามารถส่งนักกีฬาเข้าแข่งขัน Esports ในนามทีมชาติไทยอย่างเป็นทางการได้ในรายการแข่งขันกีฬอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ระหว่างประเทศต่าง ๆ โดยการเห็นชอบดังกล่าวได้มองในมุมของการแข่งขันหรือกีฬาว่าเป็นคนละส่วนกันกับปัญหาการติดเกม การอนุมัติให้สมาคมไทย Esports คือ สมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยใช้ชื่อสมาคมว่า “สมาคมกีฬา Esports แห่งประเทศไทย” (THAILAND ESPORTS FEDERATION หรือ TESF) โดยหน้าที่หลักของสมาคมคือดำเนินงานทางด้าน Esports ภายใต้กฎระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นที่มาในการจัดตั้งชมรมกีฬา Esports 23 ชมรม เพื่อบริหารจัดการ การแข่งขันกีฬา Esports และหาตัวแทนประเทศไทยเพื่อเข้าแข่งขันในแต่ละประเภทของเกม

ปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ในสังคมไทยยังมองว่าการเล่นเกมนั้นเป็นปัญหาด้านสังคม อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อการศึกษาและพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก ยังมีการถกเถียงกันอย่างต่อเนื่องว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) นับเป็นกีฬาหรือไม่ ซึ่งการแข่งขันเกมก็มีความคล้ายคลึงกันบางอย่างกับกีฬา ที่ประกอบไปด้วยผู้เล่น อุปกรณ์ มีการฝึกฝน การทำงานเป็นทีม หรือมีการดำเนินกลยุทธ์เพื่อความสมบูรณ์แบบ และมีการวางแผนไวล่วงหน้า ช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับนักกีฬาและผู้เล่นเพราะพวกเขาสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของพวกเขาสำหรับการขัดเกลาทางสังคมและการพัฒนาตนเอง เป็นการหาประสบการณ์ด้วยตนเองเป้าหมายเพื่อการแข่งขัน และชนะเลิศในการแข่งขันและได้รับความพึงพอใจที่แท้จริงจากการเล่น

ในปี 2560 ประเทศไทยโดยการนำของพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ คือ แผนแม่บทที่กำหนดเป้าหมายอนาคตประเทศในระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2560-พ.ศ. 2579) ซึ่งจะวางแนวทางในการพัฒนา และดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะอยู่ภายใต้รัฐบาลใดก็ตาม ซึ่งแผนระยะยาวนี้จะกรอบที่ช่วยให้แผนการขับเคลื่อนพัฒนาประเทศ สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติอย่างเหมาะสม ซึ่งภายใต้แผนการ 20 ปี จะมีจุดประสงค์เพื่อบรรลุเป้าหมายในด้านต่าง ๆ ทุก ๆ 5 ปี แบ่งออกเป็น ระยะ 5 ปี, 10 ปี, 15 ปี และ 20 ปี เพื่อนำประเทศไปสู่ความ “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” ซึ่งปัจจุบันคือการวางโครงสร้างและมีการออกแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 – 2564

โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐–๒๕๖๔) ได้จัดทำขึ้นในช่วงเวลาของการปฏิรูปประเทศและสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเชื่อมโยงกันใกล้ชิดกันมากขึ้น โดยได้น้อมนำหลัก “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นปรัชญานำทางในการพัฒนาประเทศต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๙-๑๑ เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและช่วยให้สังคมไทยสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมั่นคง เกิดภูมิคุ้มกัน และมีการบริหารจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ส่งผลให้การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืน

ในการจัดทำแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ ครั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้จัดทำบนพื้นฐานของกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙) ซึ่งเป็นแผนหลักของการพัฒนาประเทศ และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย ๔.๐ ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ นอกจากนั้น ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาทุกภาคส่วน ทั้งในระดับกลุ่มอาชีพ ระดับภาค และระดับประเทศในทุกขั้นตอนของแผนฯ อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และ ทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมทั้งร่วมจัดทำรายละเอียดยุทธศาสตร์ของแผนฯ เพื่อมุ่งสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ”

การพัฒนาประเทศในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ จึงเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญในการเชื่อมต่อกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ในลักษณะการแปลงยุทธศาสตร์ระยะยาวสู่การปฏิบัติ โดยในแต่ละยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ ได้กำหนดประเด็นการพัฒนา พร้อมทั้งแผนงาน/โครงการสำคัญที่ต้องดำเนินการให้เห็นผลเป็นรูปธรรมในช่วง ๕ ปีแรกของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมคน สังคม และระบบเศรษฐกิจของประเทศให้สามารถปรับตัวรองรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกัน ยังได้กำหนดแนวคิดและกลไกการขับเคลื่อนและติดตามประเมินผลที่ชัดเจน เพื่อกำกับให้การพัฒนาเป็นไปอย่างมีทิศทางและเกิดประสิทธิภาพนำไปสู่การพัฒนาเพื่อประโยชน์สุขที่ยั่งยืนของสังคมไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศไทยว่าปัจจุบันมีสนับสนุนและพัฒนาจากทั้งภาครัฐและเอกชนเป็นอย่างไร เพื่อวิเคราะห์ถึงปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบัน และเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะและแผนการพัฒนาจากปัญหาต่างๆที่ได้พบเจอ ซึ่งแผนการพัฒนามาจะเป็นไปตามแนวคิด Digital Economy เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมซึ่งเป็นนโยบายการพัฒนาประเทศในปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาศึกษาทำความเข้าใจของสถานการณ์ปัจจุบันของกีฬา Esports ในประเทศไทย

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆในการพัฒนาของกีฬา Esports และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ทราบถึงสถานการณ์ปัจจุบันของ Esports ในไทยเป็นอย่างไร
- 1.3.2 เพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้ที่เริ่มทำธุรกิจที่เกี่ยวกับกีฬา Esports
- 1.3.3 สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ในการศึกษาเรื่องต่างๆที่เกี่ยวกับธุรกิจกีฬา Esports ต่อไป

1.4 ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นรูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาข้อมูลแบบเชิงลึกในรายละเอียดเป็นการค้นหาและทำความเข้าใจเพื่อหาคำตอบ โดยได้เข้าไปศึกษาและสอบถามความคิดเห็นโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ สอบถามรายละเอียดจากผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนในการพัฒนาและทำงานในด้านต่างๆที่เกี่ยวกับกีฬา Esports เพื่อจะได้มองเห็นภาพรวมจากหลายแง่มุม และเน้นที่ความรู้สึกนึกคิดของผู้เชี่ยวชาญเพื่อการวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ของวงการ Esports ในประเทศไทย

1.5 ประชากร

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพมีเป้าหมายเพื่อให้ได้ผลการศึกษาและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่แท้จริง ดังนั้นการเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกระบวนการกลุ่ม (Focus Group) โดย

1. วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานเกี่ยวกับกีฬา Esports โดยจะแบ่งเป็นกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญที่ทำธุรกิจ และในด้านของสื่อมวลชน
2. วิถีกระบวนการกลุ่ม (Focus Group) จะเป็นผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกีฬา Esports แต่จะเป็นการสัมภาษณ์เพื่อสอบถามเกี่ยวกับการทัศนคติและการรับรู้เกี่ยวกับกีฬา Esports เพื่อวิเคราะห์หาปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาจากมุมมองบุคคลทั่วไป

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 Digital Economy การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างเสริมเศรษฐกิจ คือ การใช้ เทคโนโลยีทั้งหลายในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่ภาคผลิตจนถึงภาคการขาย ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีทั้ง ระบบ โดยเทคโนโลยีที่กล่าวมานั้นมีหลายรูปแบบตั้งแต่ เทคโนโลยี การสื่อสาร เทคโนโลยีการขนส่ง เทคโนโลยี การผลิต เป็นต้น ทั้งนี้ Digital Economy หรือ เศรษฐกิจดิจิทัล สามารถอธิบายได้หลายมุมมอง ดังต่อไปนี้ - เศรษฐกิจที่อยู่บนพื้นฐานทางด้านดิจิทัล และเทคโนโลยี เพื่อการขับเคลื่อนทุกมิติของเป้าหมายของ เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเงิน การผลิต และการบริการ - เศรษฐกิจภายใต้สภาพแวดล้อมใหม่ ที่มีรากฐานและการขับเคลื่อน/ผลักดันจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มและศักยภาพการแข่งขันในระดับสากล - เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการบริการ รวมทั้งการเงิน และกระบวนการบริหารการจัดการ ภายใต้มาตรฐาน และกระบวนการจัดการที่ดีเป็นสากล - เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการบริหารแบบบูรณาการในลักษณะ Integrated Single Framework ที่เชื่อมโยง ทุกเป้าประสงค์ของรัฐ และเอกชน ที่มีกระบวนการบริหารในแบบบูรณาการ (Integrated Management) - เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนโดยผู้มีผลประโยชน์ร่วม ภายใต้สภาพแวดล้อมทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ที่ผลักดันให้ประเทศ รัฐบาล และเอกชน มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี ที่มีมาตรฐานจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อ ขับเคลื่อนเป้าหมายทุกมิติ

1.6.2 Game เป็นสื่อที่ทำออกมาเพื่อจุดประสงค์ใดประสงค์หนึ่งและในผู้รับสื่อมีส่วนร่วมร่วมกับสื่อนั้นเพื่อ บรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งผู้ผลิตสื่อที่ตั้งใจ

1.6.3 Esports เป็นการแข่งขันเกม โดยเป็นการแข่งขันที่เป็นทางการ มีกฎและกติกาที่ยุติธรรมต่อ นักกีฬาทั้งสองฝ่ายและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วกัน ซึ่งการแข่งขันดังกล่าวมีการจัดการแข่งขันเป็นลีก มีลำดับชั้นของ ลีก และมีเงินรางวัลรวมไปถึงการสนับสนุนจากผู้ชมในจำนวนมากพอ

1.6.4 Gamer คือกลุ่มบุคคลที่มีความชื่นชอบในการเล่นเกมที่จุดประสงค์การเล่นที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ซึ่งการเล่นของกลุ่มคนที่เรียกตนเองว่า Gamer จะไม่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

1.6.5 Pro-Player หรือ Professional Player คือกลุ่มบุคคลที่เล่นเกมเป็นอาชีพ ไม่เพียงแต่เล่นเพื่อ ผ่อนคลายหรือความบันเทิงส่วนตัว แต่เป็นการเล่นเป็นดำรงชีพและหารายได้ ทั้งการเป็น Pro-Player จะต้องมิดัน สังกัดและมีการลงแข่งขันอย่างสม่ำเสมอ

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ Esports ในประเทศไทยและแผนพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy ผู้วิจัยได้มีการศึกษาค้นคว้า ทบทวนวรรณกรรม เอกสารที่เกี่ยวข้องในแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยอื่นๆ ที่ผ่านมา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของ Esport

- 2.2.1 ความเป็นมาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports)
- 2.1.2 สถานการณ์ Esports
- 2.1.3 ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ในประเทศไทย

2.2 กรอบแนวคิดทางทฤษฎี

- 2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับ Digital Economy
- 2.2.2 วัฒนธรรมย่อย Gamer
- 2.2.3 ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)

2.3 บทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

- 2.3.1 แนวคิด Thailand 4.0
- 2.3.2 Esports กับ สังคม

2.4 สรุปภาพรวมของการทบทวนงานวิจัย

2.5 กรอบแนวคิดในการศึกษา

2.1 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของ Esports

2.1.1 ความเป็นมาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports)

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1972 ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการแข่งขันเกมขึ้นครั้งแรกเท่าที่มีการจดบันทึกไว้ โดยเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม ค.ศ. 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดเป็นการแข่งขันเกมของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยชื่อเกมที่ใช้แข่งคือ Space war

ต่อปี 1980 เป็นการแข่งขันเกมขนาดใหญ่ครั้งแรกที่เกิดขึ้น เกมที่ใช้แข่งชื่อว่า Space Invader ชื่อของการแข่งขันนั้นคือ The Space Invader Championship จัดโดยบริษัทอาตาริ ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมรายใหญ่ในสมัยนั้นในการแข่งขันครั้งนั้นมีผู้เข้าร่วมชมถึง 10,000 คน จากทั่วทั้งสหรัฐอเมริกาในปี 1983 ได้มีการจัดตั้งทีมแข่งขันเกมระดับมืออาชีพขึ้นเป็นครั้งแรก ในนามของ U.S National Video Game

ต่อมาในทศวรรษ 1990 อุตสาหกรรมเกมได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โดยการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) รายการใหญ่หลาย ๆ รายการได้เกิดขึ้นในช่วงนี้ เช่น Nintendo world Championships, Cyberathlete Professional League (CPL), QuakeCon, the Professional Gamers League โดยเกมคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่ใช้แข่งขันในยุคนั้นก็มีหลากหลายเกม เช่น Tetris, Super Mario Bros., Counter-Strike series, Quake series, และ Warcraft เป็นต้น ทั้งนี้รายการแข่งขันเกมบางรายการยังจัดต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เช่น Nintendo world Championships, Quakecon เป็นต้น

ต่อมาในทศวรรษ 2000 Esports ของประเทศเกาหลีได้มีการเติบโตอย่างรวดเร็วเนื่องจากผลของ Broadband Internet Networks และเนื่องจากวิกฤติทางการเงินในปี 1997 ก่อให้เกิดอัตราการว่างงานที่สูงขึ้นทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศเกาหลีใต้ (เรียกว่า PC bang) เกิดการขยายตัวอย่างแพร่หลายและรวดเร็วมาก และในปีเดียวกัน The Korean Esports Association ก็ได้ก่อตั้งขึ้นโดยได้รับการอนุญาตจากของกระทรวงกีฬา วัฒนธรรม และการท่องเที่ยวของเกาหลีทำให้มีการส่งเสริม Esports ภายในประเทศให้แพร่หลายมากยิ่งขึ้นในช่วงทศวรรษนี้ Esports มีการเติบโตอย่างมหาศาล จำนวนของผู้ชมและเงินรางวัลในการแข่งขันเกมได้เพิ่มขึ้นอย่างมากรายการแข่งขันรายการใหญ่ ๆ ที่ก่อตั้งขึ้นในช่วงนี้ก็มียู่มากมายหลายรายการ จากเดิมในปี 2000 มีรายการแข่งขันทั้งหมด 10 รายการ แต่ใน ปี 2010 ได้มีรายการแข่งขันเพิ่มขึ้นเป็น 260 รายการคิดเป็นร้อยละ 25 ในระยะเวลา 10 ปี

ปี 2018 Esports ได้ถูกบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาในเอเชียนเกมส์ ปี 2018 โดยจัดขึ้นในฐานะกีฬาสาธิตจัดขึ้นที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย และได้รับการบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในปี 2022 Asian Games ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน ซึ่งประเภทหรือรูปแบบของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สามารถแบ่ง 6 ประเภทได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 ภาพจากการแข่งขันในเกม Rainbow Six : Siege

FPS เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (อังกฤษ: first-person shooter : FPS) เป็นวิดีโอเกมประเภทหนึ่งที่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่อาวุธปืนและการโจมตีโดยใช้อาวุธผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง กล่าวคือ ผู้เล่นจะพบกับการกระทำผ่านดวงตาของตัวเอง และในบางครั้งอาจเป็นดวงตาของปฏิปักษ์ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมีคุณสมบัติเดียวกันกับเกมยิงประเภทอื่นๆ ซึ่งจัดว่าเป็นเกมแอ็กชันประเภทหนึ่งเช่นกัน จากจุดเริ่มต้นของเกมประเภทดังกล่าว กราฟิกสามมิติขั้นสูงและเสมือนสามมิติเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อการพัฒนาฮาร์ดแวร์และได้รวมเอาระบบผู้เล่นหลายคนเข้าไว้ด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นเกมประเภทที่มียอดขายดีที่สุดรวมถึงเป็นเกมประเภทที่มีส่วนแบ่งทางการตลาดมากที่สุดในอุตสาหกรรมเกมด้วย

MOBA (MOBA; ย่อมาจาก Multiplayer online battle arena) เกมประเภทนี้เน้นการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นเลือกและควบคุม "Hero" หนึ่งตัวซึ่งเป็นยูนิตทรงพลังที่มีความสามารถและประโยชน์มากมายเพื่อสร้างยุทธศาสตร์โดยรวมของทีม จุดประสงค์คือทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุมที่ถูกปล่อยออกมาเป็นระยะโดยจะเคลื่อนสู่

สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า "เลน" ซึ่งเกมประเภทนี้ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมาได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย โดยผู้จกกับในชื่อเกม Realm of Valor หรือ ROVนั่นเอง



ภาพที่ 2.2 ภาพจากการแข่งขัน ROV Thailand Pro League

Fighting game หรือเกมต่อสู้ โดยเกมประเภทนี้จะมีตัวละครที่ใช้ศิลปะการต่อสู้ในรูปแบบต่างโดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะทำการเลือกตัวละครและต่อสู้กัน โดยที่เมื่อพลังชีวิตของหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายชนะ แต่ในกรณีที่เวลาหมดแล้วพลังชีวิตของทั้งสองฝ่ายยังไม่หมด ผู้ที่มีพลังชีวิตเหลือเยอะกว่าก็จะเป็นฝ่ายชนะ



ภาพที่ 2.3 ภาพจากการแข่งขัน Tekken 7

Strategy game เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อ การควบคุมเกม และมักจะ สามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีก ด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตล์เวทมนตร์คำสาป พ่อมด กองทหาร ยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็น การควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

ประเภทตอบสนองแบบทันที (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลาเนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่คอมมานด์แอนด์คองเคอร์, สตาร์คราฟต์, วอร์คราฟต์

ประเภทที่ละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลักดันสั่งการทหารของตัวเองเป็นรอบๆ เนื้อเรื่องส่วนใหญ่จะอิงประวัติศาสตร์จริงอาจพบได้หลายแบบส่วนใหญ่ค่ายที่ทำ แนวนี้จะเป็นค่าย SEGA ที่ผลิต คล้ายการเล่นหมากรุก จีวีไลเซชัน, Heroes of Might & Magic, Total War ROME 2



ภาพที่ 2.4 ภาพจากการแข่งขัน Starcraft II

Sport game ลักษณะของเกมคือ เป็นเกมที่จำลองการเล่นมาจากกีฬาในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมตัวอย่างเช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เบสบอล และอเมริกันฟุตบอล ซึ่งเกมประเภทนี้ จะมีการออกจำหน่ายเป็นรายปี ตามการเปลี่ยนแปลงของนักกีฬาในทีม



ภาพที่ 2.5 ภาพจากการแข่งขัน FIFA 2018

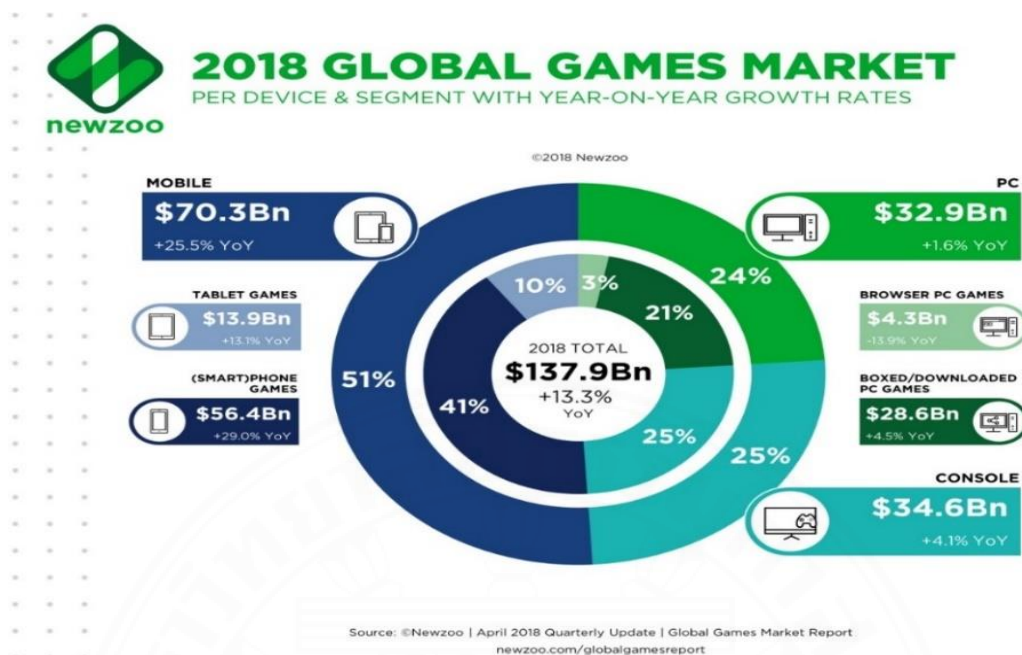
Racing game ลักษณะเป็นเกมที่จำลองจากกีฬาการแข่งขันรถในรูปแบบต่างๆ และกติกาการแข่งขันจะเป็นลักษณะเดียวกับการแข่งขันรถในโลกแห่งความจริง แต่เกมประเภทนี้มักไม่ได้รับความนิยมนับเป็น Esportsเท่าที่ควรเนื่องจากความหลากหลายให้การเล่นมีน้อย แต่จะเน้นไปที่ความสมจริงในการเล่นเพื่อใช้เป็นฝึกทักษะและพัฒนาทักษะแข่งรถของจริง



ภาพที่ 2.6 ภาพจากการแข่งขัน Gran Turismo

2.1.2 สถานการณ์ Esports

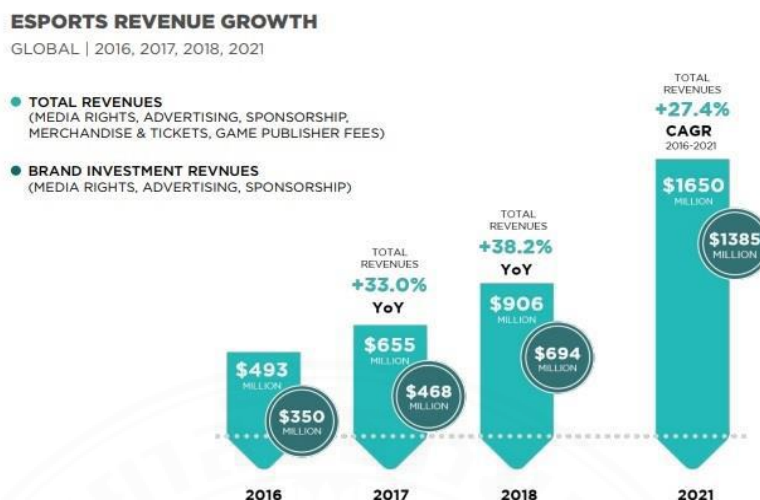
สถานการณ์ในตลาดโลกมีการวิจัยโดยบริษัท New Zoo ซึ่งเป็นบริษัทการตลาดชื่อดังที่วิจัยด้าน Esports เกม และ Mobile ได้เสนอตัวเลขการเติบโตของตลาดเกมทั่วโลก ว่ามีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างหยุดต่อเนื่องล่าสุดปี 2018 นี้ มูลค่าการซื้อขายในตลาดเกมโลก มีมูลค่าถึง 137,900 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งคิดเป็นเงินไทยสูงถึง 4.5 ล้านล้านบาท ถ้าเทียบกับรายได้ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จากการฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วโลกในแต่ละปี ปัจจุบันตลาดเกมมีมูลค่าสูงกว่าตลาดภาพยนตร์ถึง 2 เท่าและเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 2.7 กราฟแสดงมูลค่าตลาดเกมโลกในปี 2018

ที่มา (<https://Esportsobserver.com/newzoo-Esports-report-2017/>)

ถึงแม้ว่าไม่ใช่เกมทุกเกมจะเป็น Esports แต่ว่าจากตัวเลขที่รายงานปีต่อปี ก็พบว่าธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ Esports ก็มีรายได้สูงถึง 906 ล้านดอลลาร์สำหรับสหรัฐอเมริกา หรือคิดเป็นเงินได้สูงถึง 31,000 ล้านบาท ในปี 2018 เติบโตขึ้นจากปีก่อนหน้าถึง 38.2% และคาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 55,000 ล้านบาทในปี 2020 จากการเข้ามาลงทุนเป็นสปอนเซอร์ของแบรนด์ต่างๆ เพื่อผลประโยชน์ทางการตลาด



ภาพที่ 2.8 กราฟแสดงการคาดการณ์เกี่ยวกับมูลค่าธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ Esports
ที่มา (<https://Esportsobserver.com/newzoo-Esports-report-2017/>)

แต่สิ่งที่สำคัญกว่าและเป็นปรากฏการณ์ก็คือ Esports กำลังเข้ามาเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนจำนวนมากสร้างอาชีพใหม่ๆ สร้างงาน สร้างรายได้ ทั้งผู้เล่น และผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ไม่ใช่เพียงแค่สร้างผลประโยชน์ให้กับบริษัทผู้ผลิตเกมเหมือนในอดีต แม้ว่าจะมีคนที่ไม่เห็นด้วยและต่อต้านในเรื่องนี้ แต่ Esports และ อุตสาหกรรมเกมที่กำลังกลายเป็นอีกหนึ่งตัวแปรสำคัญ ที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยในอนาคต เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในประเทศอื่นตัวอย่างเช่น สหรัฐอเมริกาจีน หรือว่าเกาหลีใต้ ในอนาคต Esports อาจจะกลายเป็นสื่อบันเทิงกระแสหลัก และได้รับความสนใจอย่างรวดเร็ว

2.1.3 ประวัติและความเป็นมาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ในประเทศไทย

กว่าวงการ Esports ไทยจะเติบโตได้อย่างทุกวันนี้ ต้องย้อนกลับไปเมื่อปี 2000 หรือ ปี พ.ศ. 2543 ซึ่งในตอนนั้นวงการเกมในบ้านเราได้รับความนิยมมากขึ้นและก็เริ่มมีการจัดการแข่งขันขึ้น ซึ่งเกมแรกที่มีการจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการคือ เกม Counter Strike ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการจัดแข่งขันกันเองภายในร้านเกม หรือ ร้านอินเทอร์เน็ตในช่วงนั้น จากนั้นในปีต่อมา คือปี 2001 หรือ พ.ศ. 2544 จากการที่ได้รับความนิยมมากขึ้นทำให้ประเทศไทย มีการจัดแข่งขันเกม Counter Strike จิงแชมป์ประเทศไทยโดยมีชื่อรายการว่า Counter Strike All Thailand และมีอีกรายการหนึ่งชื่อ WCG หรือ World Cyber Games ซึ่ง WCG เป็นรายการ Esports ที่ใหญ่ที่สุดในโลกในช่วงนั้น ซึ่ง

การจัด Counter Strike All Thailand เป็นการแข่งขันเพื่อหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งรายการ WCG นั้นเอง และตัวแทนประเทศไทยทีมแรกที่ได้ไปแข่ง Esports เป็นทีมแรกคือทีม Xunwu TeamworkEsports (ซุนวู ทีมเวิร์ค) และรายการ WCG นี้เอง เป็นรายการที่พลิกโฉมวงการเกมในเมื่อไทย เพราะทำให้ผู้ที่เล่นเกมในยุคนั้นมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อแข่งขัน มากกว่าการเล่นเพื่อผ่อนคลายแต่เกมที่สร้างชื่อให้กับประเทศไทยในตอนนั้นไม่ใช่เกมอย่าง Counter Strike เพราะเกมที่สร้างชื่อหรือเกมที่คนไทยสามารถคว้าแชมป์โลกได้เป็นเกมแรกคือ Ragnarok Online ซึ่งเกมRagnarok ไม่เพียงแต่เป็นเกมที่ไวเล่นเพื่อหาความสนุกเท่านั้น ในอีกหลายๆคน ใช้เกม Ragnarok ในการหาเงินสามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ มีรายได้เป็นกอบเป็นกำ จากเกม Ragnarok โดยรายได้ในเกม Ragnarok มาจากไอเท็ม เงินในเกม ซึ่งมีการรับซื้อขายเป็นเงินจริง ทั้งยังมีบริการการรับเล่นเกม Ragnarok อีกด้วย

จากนั้นในปี 2003 หรือ พ.ศ. 2546 ในยุคนั้นคำว่า Esports ในประเทศไทยยังไม่แพร่หลายและยังไม่ใช่ที่รู้จักในเมืองไทย ซึ่งการจัดการแข่งขันที่เป็นรายการอย่างเป็นทางการยังไม่ค่อยมีเท่าที่ควร หรือเรียกได้ว่ายังไม่มีจัดการแข่งขันที่เป็นทางการ ซึ่งในยุคนั้นมีเพียงรายการเดียวที่มีการจัดแข่งและได้รับการยอมรับในระดับสากลคือWCG หรือ World Cyber Games เท่านั้น ซึ่งในช่วงนั้นยังไม่มีการจัดตั้งทีมหรือสังกัดอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจัง ซึ่งทีมEsports ของไทยที่มีการจัดการอย่างเป็นทางการมีเพียง Xunwu Teamwork Esports ทีมเดียวในปี 2004 หรือ พ.ศ. 2547 ก็ยังมีเพียงเกม Counter Strike ที่ยังคงหาตัวแทนไปแข่งในระดับสากล ซึ่งตัวแทนประเทศไทยในปีนั้นคือทีม Nely God โดยได้แชมป์ประเทศไทยในปีนั้น ซึ่งผู้จัดการทีมก็คือ คุณวู จากทีม Xunwu Teamwork Esports นั้นเอง หลังจากนั้นวงการเกมในประเทศไทยก็มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีการแข่งขันเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ยังไม่มีรางวัลที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล

ต่อมาในปี 2006 หรือ พ.ศ. 2549 เป็นปีที่มีเกมใหม่ๆเข้ามามากขึ้น ซึ่งเกมที่มีความนิยมมากที่สุดคงหนีไม่พ้นอย่างเกมแนว Moba (Multiplayer Online Battle Arena) ซึ่งเป็นแนวเกมที่ใหม่และได้รับความนิยมมาก ซึ่งเกมที่เป็นจุดเริ่มต้นและยังคงได้รับความนิยมมาถึงปัจจุบันคือเกม Dota จุดเริ่มต้นของเกม Dota มาจากทีมพัฒนาชื่อว่า Icefrog โดยในยุคนั้น Dota เป็นเพียง Mod หรือ ส่วนเสริมของเกมที่มีชื่อว่า Warcraft III แต่กลับได้รับความนิยมอย่างมาก จนบริษัท Vale ซึ่งเป็นบริษัทที่ทำร้านขายเกมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดอย่าง Stream ได้เข้ามาซื้อสิทธิในการพัฒนาจนได้ออกเป็นเกม Dota 2 ที่มีการแข่งขันและเงินรางวัลสูงที่สุดในปัจจุบัน ทั้งนี้ก็มีบางส่วนของทีม Icefrog แยกตัวออกมาทำเกม Moba ของตนเอง และในเวลาต่อมาก็ได้จัดตั้ง บริษัท Riot Game ซึ่งได้สร้างเกมที่มีชื่อว่า Legends of Legends หรือ LOL ซึ่งก็ได้รับความนิยมอย่างมากเรียกได้ว่าเป็นคู่แข่งที่เทียบเท่ากันเกม Dota 2 ซึ่งจากความสำเร็จนี้ บริษัทยักษ์ใหญ่จากจีนอย่าง Tencent ก็ได้เข้าซื้อ

กิจการ Riot game เป็นที่เรียบร้อยในปี 2018 ที่ผ่านมาซึ่งในปี 2006 นั้นเอง เกม Dota ก็ได้มีการจัดแข่งขันเช่นกันในรายการ WCG ซึ่งก็มีทีมไทยอย่าง ทีมล๊อชิงซึ่งได้ทะลุเข้าถึงรอบชิงชนะเลิศ แต่เป็นที่น่าเสียดายเนื่องจากได้แพ้ในรอบชิงชนะเลิศ ได้เพียงรองแชมป์และได้รับเงินรางวัลประมาณ 3,000 US Dollar ซึ่งนับว่ามากในสมัยนั้น อีกทั้งยังเป็นปีแรกที่มีการจัดงาน Thailand Game Show เป็นปีแรกโดยเป็นงานที่มีการจัดแสดงเกมต่างๆในประเทศไทยรวมทั้งมีการจัดการแข่งอย่างเป็นทางการอีกด้วย

ต่อมาในปี 2007 หรือ พ.ศ. 2550 ในประเทศไทยมีการพัฒนาทางอินเทอร์เน็ต ทำให้มีเกมออนไลน์ใหม่ๆ เปิดให้บริการจำนวนมาก ซึ่งเกมที่ได้รับความนิยมคือเกม Special Force โดยลักษณะเกมเป็นแนวเดียวกับ Counter Strike เปิดบริการให้เล่นฟรี ทำให้มีการจัดการแข่งขันมากขึ้น โดยทีม Nely god ได้เข้าแข่งขันและกวาดรางวัลแทบทุกรายการทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งเป็นการเซตมาตรฐาน และเป็นจุดกำเนิดของ Team Esports ที่มีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบทีมแรกในประเทศไทย

ต่อมาในปี 2009 และ 2010 หรือ พ.ศ. 2552 และ พ.ศ. 2553 นั้นเป็นยุคของวงการเกม Esports และร้านอินเทอร์เน็ต มีเกมออนไลน์ประเภทต่างเปิดให้บริการจำนวนมาก มีการจัดแข่งขันอย่างต่อเนื่อง จึงเริ่มมีการจัดตั้งทีม Esports ที่เป็นระบบมากขึ้น เช่น ทีม Signature gaming และ MITH Esports (Made In Thailand Esports) แต่ในยุคนั้นคำว่าเกมในความคิดของคนไทยส่วนใหญ่ ยังถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ อีกทั้งยังมีเหตุการณ์ไม่คาดคิดเกิดขึ้น เมื่อมีเด็ก มัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้ทำการทำร้ายคนขับ Taxi จนเสียชีวิตโดยอ้างว่าทำเลียนแบบเกม GTA (Grand Theft Auto) ซึ่งทำให้เกมที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระอยู่แล้ว ยังมีภาพลักษณ์ที่แย่ลงไปอีก และมีการแบนเกมต่างๆมากมาย ทำให้วงการ Esports ตกต่ำลง และกว่าจะฟื้นตัวก็ใช้เวลากว่า 2 - 3 ปีต่อมา

จากนั้นในปี 2013 หรือ พ.ศ. 2556 วงการ Esports ในประเทศไทยก็เริ่มกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง มีการจัดแข่งมากขึ้นมีผู้ให้การสนับสนุนจากบริษัทห้างร้านต่างๆในความสนใจต่อวงการเกมมากขึ้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และองค์กรที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต และคนไทยส่วนใหญ่อีกเริ่มเข้าใจวงการเกมมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจาก Social media และการรับข่าวสารต่างๆได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นเพราะการมาของเกม HON (Heroes Of Newerth) เป็นเกมแนว Moba ซึ่งทาง Garena ได้นำเข้ามาเปิดให้บริการ และยังใช้ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขัน HON ชิงแชมป์โลก จากจุดนั้นเองทำให้วงการ Esports ในไทยก็เติบโตอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันและในปีเดียวกันนี้เองประเทศไทยได้มีการจัดตั้งสมาคมไทย Esports ขึ้นและเข้าเป็นสมาชิกสหพันธ์กีฬานานาชาติ หรือ IeSF และได้ส่งนักกีฬา Esports เข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น รายการแข่งขัน Esportss World Championship การดำเนินการเพื่อให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์

(Esports) เป็นชนิดกีฬา โดยที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทย เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ทำให้ประเทศไทยสามารถส่งนักกีฬาเข้าแข่งขัน Esports ในนามทีมชาติไทยอย่างเป็นทางการได้ในรายการแข่งขันกีฬานานาชาติอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) ระหว่างประเทศต่าง ๆ โดยการเห็นชอบดังกล่าวได้มองในมุมของการแข่งขันหรือกีฬาว่าเป็นคนละส่วนกันกับปัญหาการติดเกม การอนุมัติให้สมาคมไทย Esports คือสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยใช้ชื่อสมาคมว่า “สมาคมกีฬา Esports แห่งประเทศไทย” (THAILAND ESPORTS FEDERATION หรือ TESF) โดยหน้าที่หลักของสมาคมคือดำเนินงานทางด้าน Esports ภายใต้กฎระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นที่มาในการจัดตั้งชมรมกีฬา Esports 23 ชมรมเพื่อบริหารจัดการ การแข่งขันกีฬา Esports และหาตัวแทนประเทศไทยเพื่อเข้าแข่งขันในแต่ละประเภทของเกมซึ่งจากที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นวิวัฒนาการของวงการ Esports ในประเทศไทย แต่ก็ยังไม่แพร่หลายเท่าปัจจุบัน เนื่องจากการแข่งขันในยุคต่างๆ ที่กล่าวมายังมีข้อจำกัดคือ การเล่นเกมหรือแข่งขันยังคงใช้ คอมพิวเตอร์ซึ่งมีราคาค่อนข้างสูงและยุ่งยากในการเล่น แต่การมา Smartphone ทำให้การเติบโตของวงการ Esports เติบโตอย่างก้าวกระโดด

2.2 กรอบแนวคิดทางทฤษฎี

2.2.1 แนวคิดและทฤษฎี Digital Economy

ผู้ที่บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นเป็นคนแรก คือ Don Tapscott โดยเขียนหนังสือชื่อ “The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence” ในค.ศ. 1995 และต่อมาในค.ศ. 1996 หนังสือเล่มนี้ได้กลายเป็นหนังสือไอเดียธุรกิจยอดนิยมอันดับที่ 1 โดย Tapscott ชี้ให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตจะเปลี่ยนวิถีของการค้าขายอย่างชนิดที่โลกไม่เคยเห็นมาก่อน โดยจำเป็นต้องมีโครงสร้างพื้นฐานด้านไอที กฎ กติกา และกฎหมายการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการปรับตัวและปรับทัศนคติของประชาชน Digital Economy มีชื่ออื่นอีกเช่น The Internet Economy, The New Economy หรือ Web Economy แต่ชื่อที่นิยมที่สุดคือ Digital Economy หากให้เข้าใจความหมายง่าย ๆ Digital Economy คือ การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างเสริมเศรษฐกิจ หรือให้ง่ายกว่านั้น คือ การใช้เทคโนโลยีทั้งหลายในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่การผลิตจนถึง การขาย ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีทั้งระบบ โดยเทคโนโลยีที่กล่าวมานั้นมีหลายรูปแบบตั้งแต่

เทคโนโลยี การสื่อสาร เทคโนโลยีการขนส่ง เทคโนโลยีการผลิต เป็นต้น ทั้งนี้ Digital Economy หรือ เศรษฐกิจดิจิทัล สามารถอธิบายได้หลายมุมมอง ดังต่อไปนี้

- เศรษฐกิจที่อยู่บนพื้นฐานทางด้านดิจิทัล และเทคโนโลยี เพื่อการขับเคลื่อนทุกมิติของเป้าหมายของเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเงิน การผลิต และการบริการ

- เศรษฐกิจภายใต้สภาพแวดล้อมใหม่ ที่มีรากฐานและการขับเคลื่อน/ผลักดันจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มและศักยภาพการแข่งขันในระดับสากล

- เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและการบริการ รวมทั้งการเงิน และกระบวนการบริหารการจัดการภายใต้มาตรฐาน และกระบวนการจัดการที่ดี เป็นสากล

- เศรษฐกิจที่เกี่ยวกับการบริหารแบบบูรณาการในลักษณะ Integrated Single Framework ที่เชื่อมโยงทุกเป้าประสงค์ของรัฐ และเอกชน ที่มีกระบวนการบริหารในแบบบูรณาการ (Integrated Management)

- เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนโดยผู้มีผลประโยชน์ร่วม ภายใต้สภาพแวดล้อมทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ผลักดันให้ประเทศ รัฐบาล และเอกชน มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี ที่มีมาตรฐานจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายทุกมิติแม้ยังไม่มีข้อสรุปชัดเจนว่าแผนงาน Digital Economy จะมีอะไรบ้าง แต่ภาพที่เริ่มเห็นคือการปรับโครงสร้างกระทรวงไอซีทีและเปลี่ยนชื่อให้เป็นกระทรวงเศรษฐกิจดิจิทัล โดย นายพรชัย รุจิประภา รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ กระทรวงไอซีที เป็นคนแรกที่ออกมาขานรับนโยบายดังกล่าวโดยประกาศเตรียมเปลี่ยนชื่อกระทรวงไอซีที เป็น กระทรวงเศรษฐกิจดิจิทัล ทั้งนี้ ตามแผนการใช้จ่ายงบประมาณพ.ศ. 2558 กระทรวงไอซีทีจะต้องใช้งบประมาณอยู่ที่ร้อยละ 55 จากงบประมาณ ที่กระทรวงไอซีทีได้รับการอนุมัติงบประมาณ พ.ศ. 2558 ที่ 5,590 ล้านบาท ซึ่งการเร่งรัดการใช้จ่ายงบประมาณดังกล่าวเป็นไปตามมติคณะรัฐมนตรี (ครม.) ที่เร่งรัดให้กระทรวงทุกกระทรวงเร่งอนุมัติงบประมาณในโครงการต่าง ๆ เพื่อเป็นอีกแนวทางในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ เพราะเมื่อเกิดการอนุมัติงบประมาณก็ถือเป็นการสร้าง งานสร้างเงินให้กับประชาชนในประเทศด้วยสำหรับประโยชน์ของ Digital Economy นั้น มีงานศึกษาไว้อย่างแพร่หลาย โดยประโยชน์หลักของ Digital Economy คือ ทำให้เกิดการแข่งขันในระบบเศรษฐกิจ โดยรายละเอียด ดังนี้

- 1.การเปิดกว้างการแข่งขันมากขึ้นจากการลดข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ ลดการกีดกีดทางการค้า และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการรายใหม่ ได้เข้ามาแข่งขันในตลาดมากขึ้น และขยายขนาดตลาด รวมถึงเพิ่มตลาดใหม่ที่เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยี ตัวอย่างงานศึกษาที่กล่าวถึง เช่น European Commission (2014) A. Alireza (2014) Börje Johansson et al. (2006) Georgios Zekos (2005)

2.เพิ่มผลิตภาพและนวัตกรรมในการผลิต และประสิทธิภาพในห่วงโซ่อุปทานต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ตัวอย่างงานศึกษาที่กล่าวถึง เช่น European Commission (2014) Georgios Zekos (2005)

3.ลดต้นทุนทางธุรกรรม Transaction Cost เช่นงานศึกษาของ A. Alireza (2014) Börje Johansson et al. (2006)

4.อื่น ๆ เช่น สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้มากยิ่งขึ้น ราคาสินค้าถูกลงและมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นตาราง

ตัวอย่างงานวิจัย	ประโยชน์
European Commission (2014)	- เพิ่มโอกาสในการแข่งขันระดับโลก - สามารถแบ่งปันแนวคิดใหม่ ๆ รวมถึงเป็นโอกาสดีในการสร้างผู้ประกอบการและตลาดใหม่ - เพิ่มผลิตภาพและส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ
Börje Johansson et al. (2006)	- ลดต้นทุนทางธุรกรรมจากความแตกต่างทางภูมิศาสตร์ - เพิ่มช่องทางในการค้าขายในระดับโลกมากขึ้น รวมถึงลดการกีดกันทางการค้า
Georgios Zekos (2005)	- เพิ่มผลิตภาพในการผลิต - ขยายขนาดตลาด และเพิ่มช่องทางในการค้าขาย - เพิ่มประสิทธิภาพของห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain)
OECD (2003)	- เพิ่มผลิตภาพในการผลิต - ราคาสินค้าถูกลงและมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างงานศึกษาประโยชน์ของ Digital Economy



ภาพที่ 2.9 ข้อเสนอเพื่อการพัฒนานโยบาย Digital Economy
โดยสมาคมสมาพันธ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งประเทศไทย

2.2.1.1 จาก Creative Economy สู่ Digital Economy

ก่อนที่จะมาเป็น Digital Economy หรือเศรษฐกิจดิจิทัลนั้น ประเทศไทยเคยผ่านนโยบายชื่อภาษาอังกฤษ ที่มีเป้าหมายคล้ายกันมาแล้ว คือ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้ทันกับโลกในยุคปัจจุบัน ในชื่อนโยบาย Creative Economy หรือ การพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ในยุครัฐบาลพรรคประชาธิปัตย์ ซึ่งมีที่มาจากต่างประเทศเช่นเดียวกับ Digital Economy คำว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในหนังสือของ John Howskins ซึ่งให้คำนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์” หลังจากนั้นคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในการนำประเทศ

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้ให้คำจำกัดความของ “เศรษฐกิจ สร้างสรรค์” ไว้ว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมการสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่” แม้ว่าแนวทางเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ประเทศไทยต้องการ แต่ด้วยความไม่มั่นคงทางการเมืองทำให้ การขับเคลื่อนนโยบายเหล่านี้ขาดความต่อเนื่องจนไม่เห็นผลเป็นชิ้นเป็นอัน แต่หากมองกลับในอีกมุมหนึ่ง

ไม่ว่า จะเป็น Creative หรือ Digital Economy นั้น ต่างก็มาจากรากฐานเดียวกันคือ “การขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดย อาศัยองค์ ความรู้เป็นพื้นฐาน” เนื่องจากการจะนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจย่อมต้อง ใช้ความรู้เป็นพื้นฐาน ทั้งนี้ Creative Economy นั้นมีเป้าหมายในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ด้วยการเพิ่มมูลค่า ให้กับสินค้าและบริการผ่านทางนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น หากจะเข้าใจความหมายของ Digital Economy นั้น คือ “การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลผลิตมวลรวมของประเทศ” นั่นเอง

แนวคิดการนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ๆ มาใช้ตั้งแต่ Creative Economy จนถึงนโยบาย Digital Economy เริ่มมีจุดเปลี่ยนจากเหตุการณ์การปรับเปลี่ยนการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจของประเทศ จากยุคที่ขับเคลื่อนด้วยปัจจัยการผลิตและทรัพยากรธรรมชาติไปสู่การขับเคลื่อนด้วยความรู้และความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาในหลายประการในด้านรายได้ โดยประเทศที่ปรับเปลี่ยนไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว มักเป็นประเทศที่มีรายได้สูง เช่น ญี่ปุ่น อิตาลี ฝรั่งเศส กลุ่มประเทศแถบสแกนดิเนเวีย เป็นต้น ในด้านการกระจาย ความมั่งคั่ง จะเห็นโอกาสของธุรกิจเล็กๆ ในชุมชน หรือผู้ประกอบการอาชีพอิสระ ในยุคโลกาภิวัตน์ที่พัฒนาสินค้าและบริการของตนเองด้วยความคิดสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับตลาดโลกได้โดยตรงมีมากขึ้น แม้ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์อาจจะดูเหมือนไม่บรรลุเป้าหมายของเศรษฐกิจในด้านการมีเสถียรภาพ เนื่องจากราคาสินค้าสร้างสรรค์ในหลายประเภทมีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว แต่ในด้านความผันผวนของภาวะเศรษฐกิจก็ยังน้อยกว่า การเจริญเติบโตที่พึ่งแต่สาขาเศรษฐกิจซึ่งขึ้นอยู่กับดินฟ้าอากาศและความเสี่ยงภัยจากธรรมชาติเท่านั้น ต่อมา โลกได้เปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคการแข่งขันทางดิจิทัลอย่างรุนแรง ดังนั้น การนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อ เพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลผลิตมวลรวมของประเทศจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

2.2.1.1.1 Digital Economy มีความสำคัญหรือส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจ

ดังต่อไปนี้

- (1) การลดต้นทุนในการประกอบการไม่ว่าในด้านการผลิต ด้านการขาย ทั้งนี้ เนื่องจากในอดีตที่สังคม ที่ไม่มีการติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยีหรือระบบอินเทอร์เน็ต อาทิ อีเมล โทรศัพท์มือถือ Conference Call จะส่งผลต่อค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ (Transaction Cost) สูง
- (2) อำนาจให้เกิดการต่อยอดในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ออกสู่ตลาดเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค อาทิ การนำข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ จากแหล่งอื่นๆ ทั่วโลกมาช่วยออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ

(3) การขยายตัวอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นของ E-commerce ท่ามกลางสถานการณ์ที่ต้นทุนในการดำเนินการ ลดต่ำลง อาทิ การขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องมีร้านค้า ความสะดวกของผู้ซื้อที่ไม่ต้องเดินทางไปหา ซื้อของ เกษตรกรเปิด Application และรู้ได้ทันทีจากตำแหน่ง GPS ที่ตนอยู่ในพื้นที่นั้นในปีนั้นควรปลูกพืชอะไร

(4) ขยายการจ้างงานและสร้างการจ้างงานในลักษณะใหม่ๆ อันเป็นผลจากการเกิดสินค้าการตลาดและรูปแบบการค้าขายใหม่ อาทิ นักกลยุทธ์การตลาดทาง Social Media ที่ปรึกษา E-Commerce นักโฆษณาสินค้าทาง Social Media

(5) อำนวนยให้เกิดการลงทุนธุรกิจข้ามพรมแดนมากยิ่งขึ้น อาทิ การจองโรงแรมและโปรแกรม การท่องเที่ยว การลงทุนซื้อหุ้นต่างประเทศ การค้าขายเงินตราต่างประเทศ

(6) สนับสนุนการเรียนรู้ของประชาชนซึ่งช่วยส่งเสริมคุณภาพของมนุษย์และแรงงาน อาทิ สื่อการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (E-Learning) ประการสำคัญ Digital Economy ช่วยอำนวนยให้กิจกรรมทางเศรษฐกิจของภาคต่าง ๆ มีมูลค่าสูงขึ้นและมีประสิทธิภาพสูงขึ้นด้วย นอกจากนี้ ยังสนับสนุนความแข็งแกร่งในการกำหนดกลยุทธ์การตลาด อันเนื่องมาจากการมีข่าวสารข้อมูลที่กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้นอีกด้วย

2.2.1.1.2 ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการดำเนินนโยบายเศรษฐกิจแบบ Digital Economy การวางรากฐาน Digital Economy ประกอบด้วยปัจจัยหลายอย่าง เป็นเรื่องของการพัฒนาปัจจัยพื้นฐานหลักของประเทศ

ปัจจัยแรก เรื่องโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการเชื่อมต่อ (Connectivity and Technology Infrastructure) ต้องพัฒนาให้ประชาชนและภาคธุรกิจสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสัญญาณโทรศัพท์ด้วยอัตรา ค่าบริการไม่แพง สะดวกรวดเร็ว และมีคุณภาพดี ซึ่งหากเทียบกับประเทศฮ่องกงหรือประเทศสิงคโปร์แล้ว ประเทศไทยยังถือว่าล้าหลังอยู่มาก ปัจจุบัน ทุกคนคงยอมรับว่าไม่ว่าจะเป็นระบบการดาวน์โหลดข้อมูล หรือระบบ ความเร็วอินเทอร์เน็ต 3G/4G ของไทยยังคงมีปัญหาด้านความเร็ว การเข้าถึง ค่าบริการที่แพงจากการจัดอันดับ ของสำนักข่าว The Economist ประเทศไทยได้เพียง 3.2 เต็ม 10 ขณะที่ฮ่องกงและสิงคโปร์ได้ 7.5 เต็ม 10 การตั้งหน่วยงาน Broadband แห่งชาติ อาจจะยังไม่สำคัญเท่ากับการวาง Blueprint ด้านเครือข่าย Broadband รวมถึงการผลักดันให้เกิดการแข่งขันอย่างเสรีและเป็นธรรมของภาคเอกชนในการให้บริการ Highspeed Broadband กับภาคประชาชนอย่างทั่วถึง การให้บริการของภาครัฐเพื่อเปิดให้ประชาชนผู้มีรายได้น้อยเข้าถึง High-speed Broadband ซึ่งจะช่วยลดช่องว่างเชิงดิจิทัล และการ

ลดความซ้ำซ้อนของการสร้างเครือข่ายของหน่วยภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งจะทำให้เราได้เครือข่ายที่มีคุณภาพและประหยัดการลงทุน

ปัจจัยที่สอง ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการลงทุนและพัฒนาด้านดิจิทัลจากภาคเอกชน สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ได้แก่ความมีเสถียรภาพทางการเมือง และการมีพื้นฐานเศรษฐกิจมหภาคที่ดี แต่เป็นที่ทราบดีว่า ประเทศไทย ขาดเสถียรภาพทางการเมืองมาร่วมทศวรรษ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการเปลี่ยนรัฐบาลบ่อย รวมทั้งปัญหาความขัดแย้ง ทางการเมืองภายใน ส่งผลให้เกิดการทำรัฐประหารใน พ.ศ. 2549 และ พ.ศ. 2557 ส่วนพื้นฐานเศรษฐกิจมหภาค ของไทยในปัจจุบันก็อ่อนแอมาก พ.ศ. 2557 เศรษฐกิจไทยมีการขยายตัวเพียงร้อยละ 0.7 สำหรับการคาดการณ์เศรษฐกิจ พ.ศ. 2558 จะขยายตัวที่ร้อยละ 3.5-4.5 ในขณะที่หนี้ครัวเรือนในปัจจุบันสูงกว่าร้อยละ 80 ของ GDP เกิดการกระจุกตัวของรายได้ที่สูงมาก ทำให้อำนาจซื้อของตลาดภายในไม่เข้มแข็ง พื้นฐานเศรษฐกิจและการเมืองเช่นนี้ไม่ใช่บรรยากาศที่ดีในการขยายการลงทุนของภาคเอกชน

ปัจจัยที่สาม ด้านการศึกษา คุณภาพการศึกษาของประเทศจะเป็นอีกปัจจัยในการวางพื้นฐานเศรษฐกิจดิจิทัล เนื่องจากการศึกษาเป็นเงื่อนไขสำคัญอย่างหนึ่งที่น่าไปสู่การใช้ประโยชน์สูงสุดจากอินเทอร์เน็ต ทั้งในแง่ความเข้าใจเรื่องของระบบดิจิทัล การใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันต่างๆ ตลอดจนในแง่การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ บนโลกออนไลน์ แต่อย่างที่เราทราบว่า คุณภาพการศึกษาของไทยก็ตกต่ำ ลงเรื่อยๆ เมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้าน ปัจจุบันอยู่ในอันดับต่ำกว่าลาวและกัมพูชาเสียอีก นอกจากนี้ ประเทศไทยมีการลงทุนด้านวิจัยและพัฒนาต่ำมาก แต่สิ่งสำคัญที่สุด คือ ประเทศไทยยัง ขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะด้านเทคนิค (Technical Skill) แรงงานของไทยกว่าร้อยละ 50 มีการศึกษาเพียงระดับประถม

ปัจจัยที่สี่ รัฐบาลจำเป็นต้องพัฒนากฎหมายให้ทันสมัยสอดคล้องกับการเติบโตของธุรกิจที่ต้องพึ่งพาระบบอินเทอร์เน็ตและต้องสร้างกลไกป้องกันอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (Cyber-Crime) ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจาก ที่ผ่านมาเราจะได้ยินข่าวคราวของการโจรกรรมรหัสบัตรเครดิต แล้วนำไปซื้อสินค้าออนไลน์บ่อยมาก รวมทั้งข่าวการเจาะข้อมูลเว็บไซต์ของหน่วยงานรัฐหลายครั้งในช่วงหนึ่งปีที่ผ่านมา อาทิ เว็บไซต์กระทรวงไอซีที เว็บไซต์กระทรวงศึกษาธิการ เว็บไซต์สำนักนายกรัฐมนตรี และเว็บไซต์ของหน่วยงานทหาร การขาดมาตรการที่ดีในการป้องกันการโจมตีในรูปแบบต่างๆ บนโลกดิจิทัลย่อมส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของนักลงทุน นักธุรกิจและผู้บริโภค

ปัจจัยที่ห้า รัฐบาลต้องมีแผนดำเนินงานที่ชัดเจน นอกจาก 4 ปัจจัยหลักที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว รัฐบาลจะต้องแสดงแผน ยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบดิจิทัล (Digital Development Strategy) ให้ชัดเจน อาทิ แผนการปรับปรุงเทคโนโลยีด้านการสื่อสารในอนาคต โครงการลงทุนพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเป็นการบริการสาธารณะ การมีแผนพัฒนาระบบดิจิทัลที่ชัดเจนของ

รัฐบาลเพื่อรองรับการมุ่งสู่เศรษฐกิจดิจิทัล จะเป็นตัวแปรสำคัญให้ภาคเอกชนสามารถกำหนดทิศทางการลงทุน และปรับเปลี่ยนเทคโนโลยีได้กล่าวโดยสรุป เศรษฐกิจดิจิทัลจะมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แต่การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทยที่ผ่านมาก็เป็นไปอย่างเชื่องช้า โดยมีสาเหตุมาจากข้อจำกัดด้านต่าง ๆ การที่จะทำเรื่องนี้ให้เกิดผลสำเร็จ จำเป็นจะต้องมีแผนงานที่ชัดเจนมากขึ้น

2.2.1.2 ตัวอย่าง Digital Economy ในต่างประเทศ

1. มาเลเซีย มาเลเซียริเริ่มนโยบาย Digital Economy ตั้งแต่ ค.ศ. 2012 โดยวางเป้าหมายให้ Digital Economy มีสัดส่วนอย่างน้อยร้อยละ 17 ของ GDP ภายใน ค.ศ. 2020 เพื่อขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกมิติของสังคม เชื่อมโยงมาเลเซียกับสังคมโลกที่มีพลวัตได้อย่างทันทั่วถึง อันนำไปสู่การยกระดับรายได้มวลรวมประชาชาติ (GNI) การพัฒนาศักยภาพในการแข่งขัน และคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของชนมาเลเซีย การปรับใช้นโยบาย Digital Economy ของมาเลเซียสะท้อนอยู่ในมาตรการส่งเสริมการลงทุนธุรกิจเทคโนโลยีการสื่อสาร (ICT) ที่เรียกว่า “Multimedia Super Corridor (MSC)” ซึ่งให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีแก่นักลงทุน โดยนักลงทุนที่ได้สถานะ MSC จะได้รับการยกเว้นภาษีเงินเป็นระยะเวลา 10 ปี เครื่องจักรหรือเครื่องมือที่นำเข้าจากต่างประเทศจะได้รับยกเว้นภาษีศุลกากร และนักลงทุนสามารถจ้างแรงงานต่างชาติที่มีฝีมือได้อย่างไม่จำกัดจำนวน นอกจากนี้ รัฐบาลมาเลเซียได้ปรับปรุงสาธารณูปโภคพื้นฐานด้านเทคโนโลยีการสื่อสารให้ทันสมัยเทียบเท่ามาตรฐานสากล เพื่อรองรับการขยายตัวของ Digital Economy นอกเหนือจากมาตรการดึงดูดการลงทุนจากต่างประเทศและในประเทศเพื่อพัฒนามาเลเซียไปสู่ Digital Economy แล้ว รัฐบาลมาเลเซียยังคำนึงพลวัตของข้อมูลในยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคในสังคม จึงตรากฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Act 2010 : PDPA) เพื่อป้องกันมิให้ผู้ประกอบการนำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้บริโภคไปแสวงประโยชน์ในทางมิชอบ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจึงมีเป้าหมายในการควบคุมการเก็บรวบรวม เก็บรักษาและเปิดเผยซึ่งข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้จากกิจกรรมในเชิงพาณิชย์ เมื่อพิจารณาเนื้อหาของกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจะพบว่า กฎหมายฉบับดังกล่าวมีมาตรฐานการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลในระดับสากลตาม Guidelines Governing the Protection of Privacy and Trans-border Data Flows of Personal Data ขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Co-operation and Development : OECD) ที่กำหนดให้การเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลจะต้องชอบด้วยกฎหมาย เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูล รวมถึงกำหนดให้ผู้เก็บรักษาข้อมูลมีมาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อป้องกันการสูญหายเข้าถึง ทำลายข้อมูล หรือนำข้อมูลไปใช้ในทางมิชอบโดยบุคคลที่สามเมื่อมาเลเซียมุ่งมั่นที่จะใช้

นโยบาย Digital Economy ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการให้ความมั่นใจแก่ผู้บริโภค และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับตลาดโลกบน Big Data ที่มีการเคลื่อนย้ายข้อมูลขนาดมหาศาลระหว่างประเทศ ประเทศคู่แข่งตะวันตกไม่สามารถ กีดกันผู้ประกอบการมาเลเซียได้อย่างมาตรฐานการคุ้มครองความเป็นส่วนตัว ส่วนตัวต่ำกว่ามาตรฐานสากลได้มาเลเซีย จึงเป็นประเทศสมาชิกอาเซียนหนึ่งที่นำจับตามองในยุค Digital Economy

2. เกาหลีใต้ เกาหลีใต้เป็นประเทศที่เคยฝ่าวิกฤตการณ์เลวร้ายมาหลายต่อหลายครั้ง แต่ปัจจุบันได้กลายเป็นประเทศผู้นำทางด้านเทคโนโลยีในอันดับต้น ๆ ของโลกประเทศหนึ่ง จนประเทศมหาอำนาจหลาย ๆ ประเทศได้ต่างหันมาให้ความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของกรณีศึกษา หรือจับมือร่วมเป็นคู่ค้าด้วย คำถามก็คือเหตุใดเกาหลีใต้จึงได้ประสบความสำเร็จ ทุกวันนี้ Digital Content ของเกาหลีใต้ นอกจากจะโดดเด่นเรื่อง “Korean Wave” หรือการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเกาหลีจอมติโลก อาทิ อุตสาหกรรมบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นละครและเพลงแล้ว เกาหลีใต้ยังได้ปรับตัวไปสู่ความทันสมัยจาก 20 ปีก่อนมากจุดเปลี่ยนสำคัญของเกาหลีใต้ คือ วิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง ใน ค.ศ. 1997 เกาหลีใต้ได้เปลี่ยนจากเดิมที่ผลิตสินค้าอุตสาหกรรมเป็นสินค้าวัฒนธรรม จึงได้ทำอุตสาหกรรม Korean Wave ขึ้นมาเพื่อหารายได้ทดแทนอุตสาหกรรมเดิม และสร้างแบรนด์ประเทศใหม่ โดยประธานาธิบดีปาร์ค กินเฮ ได้ตั้งกระทรวงใหม่เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รัฐบาลได้ดำเนินการเพื่อให้เป็นรูปธรรม อาทิ ตั้งกองทุนสร้างภาพยนตร์จากรายได้ร้อยละ 10 ของค่าบัตรเข้าชม และนำเงินดังกล่าวมาสนับสนุนการสร้างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของเกาหลีใต้ คอยดูแลให้ ร้านคาราโอเกะชำระค่าลิขสิทธิ์ให้ค่ายเพลงเพื่อเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมเพลง ช่วยทำบทแปลภาพยนตร์และวางแผนการตลาดอย่างจริงจังเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ละครเกาหลีไปฉายในต่างประเทศ ทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นตัวอย่งการส่งเสริมของรัฐบาลเกาหลีใต้ที่เป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ยังวางโครงข่ายโทรคมนาคมความเร็วสูง ทั่วประเทศ ปัจจุบันเกาหลีใต้เป็นผู้นำอันดับหนึ่งของโลกในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT-Information Technology) และสื่อดิจิทัล (Digital Media) จากข้อมูลพบว่าเกาหลีใต้เป็นประเทศที่มีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ที่สุดในโลก (100 MB ต่อวินาที) มีประชากรที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มากที่สุดในโลก อาทิ กรุงโซล ร้อยละ 98 และจังหวัดอื่น ๆ ทั่วประเทศร้อยละ 78 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านต่าง ๆ ของประชากรก็มี การขยายตัวมากที่สุดในโลก ทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้นโยบายรัฐที่มุ่งพัฒนา โครงสร้างสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างโครงสร้าง หรือฐานใหม่ให้กับเศรษฐกิจ ที่กำลังมี นวัตกรรม ความก้าวหน้าด้านไอทีและสื่อ ดิจิทัล นี้อาจเป็นพาหนะความเร็วสูง ที่พาเกาหลีใต้ให้ทะยานไปข้างหน้าไม่ว่าจะในด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา หรือวัฒนธรรม ซึ่งวิสัยทัศน์ที่พุ่งทะยานสู่นาคตนี้นับเป็นรูปแบบหรือโมเดลที่ประเทศไทยน่าติดตาม และ

นำมาปรับใช้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อเศรษฐกิจและสังคมอย่างมีนัยยะสำคัญโดยเฉพาะภาคธุรกิจ อาทิ ช่วยให้บริษัทใหญ่ๆ อย่าง Samsung และ LG สามารถพัฒนาเทคโนโลยีที่ล้ำหน้าได้ ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีในครัวเรือนและเครื่องใช้ไฟฟ้าทั้งหมดที่เชื่อมต่อบนออนไลน์ถึงตัวผู้ใช้ สามารถควบคุม ทุกอย่างได้แม้ไม่อยู่บ้าน นอกจากนี้ ยังผลักดันให้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ขยายตัวสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดย ใน ค.ศ. 2013 มียอดส่งออกสูงถึง 1.4 แสนล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 58 ปัจจุบันร้านค้าทุกแห่งได้เสนอบริการออนไลน์และร้านค้าผ่านโทรศัพท์มือถือที่รวดเร็ว ส่วนรัฐบาลก็ได้เพิ่มความสะดวกให้แก่ประชาชนด้วยบริการสาธารณะออนไลน์ต่าง ๆ อาทิ การชำระค่าบริการ การคำนวณและชำระภาษี แล้วยังส่งเสริมบริการจากภาครัฐสู่ธุรกิจอีกจำนวนมาก เพื่อสนับสนุนและดึงดูดธุรกิจต่าง ๆ ให้เข้ามาสร้างกลยุทธ์ควบคู่ไปกับนโยบายรัฐ และนอกจากรัฐบาลเกาหลีใต้จะให้การสนับสนุนเรื่องอินเทอร์เน็ตกับ กลุ่มคนทำงานแล้ว ยังมีจัดอบรมความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับครัวเรือนที่มีรายได้น้อย ผู้สูงอายุ และแม่บ้านอีกด้วย

ทั้งนี้ เพื่อผลักดันให้ประชากรโดยรวมของประเทศสามารถเข้าถึงข่าวสารความรู้อย่างรวดเร็ว และเป็นการช่วยกระตุ้นการบริโภคผ่านเทคโนโลยีออนไลน์ภายในประเทศด้วยนอกจากคอมพิวเตอร์ในบ้านและบนโทรศัพท์มือถือแล้ว สื่อดิจิทัลในเกาหลีใต้ยังได้ขยายตัวไปในพื้นที่สาธารณะด้วย ยกตัวอย่างเช่น “Digital View” ระบบนำทางแบบ “ทัชสกรีน” (Touch-screen) ในรถไฟฟ้าใต้ดิน Digital View นี้มาพร้อมกับฟังก์ชันหลากหลาย อาทิ การช่วยคำนวณเส้นทางที่รวดเร็วที่สุด เพียงป้อน จุดตั้งต้นและปลายทาง ผู้โดยสารก็จะรู้ว่าควรขึ้นรถขบวนใด ณ เวลาใด เปลี่ยนรถที่สถานีไหน จึงจะสะดวกที่สุด แล้วยังมีแผนที่ดาวเทียมไว้ให้ค้นหาสถานที่เหมือนใน Google earth ด้วย เพิ่มความแม่นยำในการเดินทางขึ้นไปอีกทั้งหมดนี้เป็นเพียงตัวอย่างของการใช้สื่อดิจิทัลในการพัฒนาธุรกิจ แต่พื้นฐานสำคัญก็คือสื่อดิจิทัล ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนธรรมดาสามารถสร้างคอนเทนต์หรือผลิตภัณฑ์ขึ้นมาด้วยตนเอง ด้วยต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่า สื่อใดๆ ที่เคยมีมาในประวัติศาสตร์ แล้วยังเข้าถึงผู้คนจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถือเป็นการกระตุ้น เศรษฐกิจ ตั้งแต่ระดับจุลภาคไปถึงมหภาคเลยทีเดียวกระทรวงการศึกษา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีของเกาหลีใต้ได้ประกาศว่าใน ค.ศ. 2015 รัฐบาลจะนำคอมพิวเตอร์ Tablet มาใช้แทนตำราเรียนทั้งหมด โดยจะใช้งบประมาณ 2,000 ล้านเหรียญสหรัฐ เพื่อเปลี่ยนตำราเรียนต่าง ๆ ให้เป็น e-book และสร้างเซิร์ฟเวอร์เพื่อรองรับการศึกษาผ่านระบบ Wi-Fi ในโรงเรียนทั้งหมดโดยรัฐเน้นย้ำว่าให้ใช้ Tablet แปรนดเกาหลีอย่าง Samsung ในส่วนของเทคโนโลยีนั้นรัฐบาลเกาหลีได้มีโครงการ Advanced Technology & Design Korea ที่ขึ้นตรงกับ Presidential Council on Nation Branding และกระทรวงเศรษฐกิจการเรียนรู้ ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการประชาสัมพันธ์ความสำเร็จของเกาหลีใต้และแบรนด์เกาหลีต่าง ๆ

ผ่านบทความชิ้นดี ส่งผลต่อการรับรู้และความร่วมมือร่วมใจของคนในชาติที่จะช่วยกันพัฒนาและช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อประเทศในท้ายที่สุด

3. จีน จีนได้พยายามพัฒนาประเทศจากอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยพัฒนาควบคู่กันระหว่างอุตสาหกรรมและข้อมูลข่าวสารซึ่งเรียกว่า Twin-Track Strategy โดยเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ในด้านการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมเน้นการพัฒนาโครงข่ายพื้นฐานในการขนส่ง เช่น Motorway ในส่วนของข้อมูลข่าวสารมี การติดตั้ง fibre optic cables โดยตัวอย่างโครงการที่รัฐบาลจีนได้ลงทุนในด้านเทคโนโลยี เช่นโครงการ Chinese Communist Party (CCP) และโครงการ Telephone Village ในจังหวัด Shandong เป็นต้น นอกจากนี้ในปี 1998 รัฐบาลจีนได้รวมหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศเช่น Ministry of Posts and Telecommunications (MPT) The Ministry of Electronic Industry (MEI) The communications networks of the Ministry of Radio Film and Television (MRFT) และ China Aerospace Industry Corp. and China Aviation Corp จัดตั้งเป็น Ministry of Information Industry (MII) และได้จัดตั้ง State Council Information Management Commission (SCIMC) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับ US Federal Communications Commission (FCC) ของอเมริกา จากความพยายามในการดำเนินงานได้ส่งผลให้จำนวนผู้ใช้ในปี 1998 จำนวน 1,175 เพิ่มขึ้นเป็น 26,500 คนและจำนวนเว็บไซต์เพิ่มขึ้นจาก 3,700 เว็บไซต์เป็น 242,739 เว็บไซต์ ถึงแม้ว่าจีนยังไม่ได้เป็น Digital Economy อย่างเต็มตัวแต่โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่รัฐบาลจีนได้สร้างขึ้น เพื่อรองรับการเป็น Digital Economy

4. ออสเตรเลีย ได้มีเป้าหมายการเป็น Digital Economy ในปี 2020 คือ โดยมีเป้าหมายคือ เพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชนและภาคธุรกิจในการใช้อินเทอร์เน็ต เนื่องจากจำนวนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นนั้นส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจด้วย โดยการเพิ่มการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ต เป้าหมายในด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมและโครงสร้างพื้นฐานที่ชาญฉลาด โดยเฉพาะการเพิ่มประสิทธิภาพและผลผลิตของการใช้พลังงานเพื่อลดผลกระทบทางด้านสิ่งแวดล้อมซึ่งส่งผลต่อการจ้างงานและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เช่นการใช้เทคโนโลยีในการจัดการถนนในเมืองในช่วงเวลารถติดเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและแก้ไขปัญหา การใช้เทคโนโลยีในการจัดการระบบชลประทานให้ตรงกับความต้องการของเกษตรกร มีการพัฒนาระบบสาธารณสุขและการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ เช่นการดูแลรักษารักษาออนไลน์และผ่านทาง social Network การให้ผลวินิจฉัยผ่านวิดีโอ เป็นต้น มีการศึกษาออนไลน์มากขึ้นโดยการเพิ่มเครื่องมือในการศึกษาออนไลน์อีกทั้งอัปเดตอุปกรณ์ให้ทันสมัย เพิ่มการทำงานทางไกล โดยการประชาสัมพันธ์ผ่านทาง

Telework Australia website, www.teleworkaustralia.net.au และมีการ workshop และนำเสนอการสอนทางไกล ปรับปรุงระบบออนไลน์ของรัฐ เช่นการใช้ high-definition ในการสัมมนาเก็บข้อมูลไว้ใน cloud และเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศในท้องถิ่นของออสเตรเลีย โดยการพัฒนาทักษะและการศึกษาในด้านเทคโนโลยี

5. สิงคโปร์ สิงคโปร์มีเป้าหมายที่จะเป็น Smart City หรือ Intelligent Island เพื่อเป็นศูนย์กลางข้อมูลข่าวสาร การคมนาคมขนส่ง ในภูมิภาคอาเซียน โดยได้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานของการสื่อสารทางไกลต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการร่วมลงทุนในภาครัฐและเอกชน โดยความร่วมมือของทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงการพัฒนาทักษะของแรงงานในการใช้เทคโนโลยี และประเมินผลของเทคโนโลยีต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง โดยหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่ดำเนินการและประสานความร่วมมือคือ National Information Infrastructures (NII) โดยวิธีการที่สิงคโปร์เปลี่ยนแปลงประเทศไปสู่ Digital Economy คือใช้ 4Cs คือ Compute คือการนำเทคโนโลยีและสารสนเทศไปใช้ในรัฐและภาคเอกชน Conduit เชื่อมโยงระบบต่าง ๆ ด้วยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ Content คือ การสร้างความเป็นศูนย์กลางของความเชี่ยวชาญและความรู้ทำให้เกิดอุตสาหกรรมเฉพาะ Communicate เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารโดยบริการมัลติมีเดียและอินเทอร์เน็ตมากขึ้น อย่างไรก็ตาม Digital Economy ยังคงเป็นเรื่องที่ใหม่ในหลายประเทศ โดยเฉพาะประเทศไทย เนื่องจากยังต้องสร้างความรู้ความเข้าใจใน Digital Economy อย่างมาก โดยความท้าทายสำคัญที่ต้องเผชิญมีดังนี้

2.2.1.3 ความท้าทายด้านเศรษฐกิจ

เนื่องจาก Digital Economy จะมีการใช้เทคโนโลยีที่สูงและมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นแรงงานที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจลักษณะนี้จะต้องมีทักษะที่สูง และมีการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกับเทคโนโลยีที่เพิ่มสูงขึ้น - การจัดเก็บภาษีทางการค้าและจากผู้บริโภคจะมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการค้าขายในระบบ Digital Economy มีการค้าที่เปิดกว้างไปทั่วทุกมุมโลกอย่างไร้พรมแดน และสินค้าก็มีลักษณะหลากหลายและสินค้าที่จับต้องไม่ได้มากยิ่งขึ้น ทำให้การคำนวณอัตราภาษีที่จัดเก็บต้องมีความซับซ้อนมากขึ้นด้วย ความพร้อมของภายในประเทศและโครงข่ายหากต้องการเปลี่ยนแปลงเป็น Digital Economy จะต้องมีการพัฒนาโครงข่ายเกี่ยวกับระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศให้ทันสมัยและทั่วถึง

ข้อควรระวังของ Digital Economy ในเขตพื้นที่ชนบทและเขตพื้นที่ในเมือง แท้จริงแล้ว Digital Economy นั้นเกิดขึ้นส่วนใหญ่จากสังคมเมือง การพัฒนาไปยังพื้นที่ชนบทจะส่งผลให้ต้นทุนสูงมากขึ้นเนื่องจากพื้นที่ห่างไกลและจำนวนประชากรมีน้อยกว่าในเมือง อย่างไรก็ตามหาก

ไม่เปลี่ยนแปลงให้ทั่วถึงอาจส่งผลให้เกิด Digital Gap ได้ ซึ่งเป็นการปิดโอกาสในการเข้าถึง Digital Economy ของสังคมในชนบทและอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้

2.2.1.4 ความท้าทายด้านสังคม

ปัญหา Digital Gap อาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมได้ เนื่องจากความแตกต่างในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้บางกลุ่มได้รับข้อมูลมากกว่ากลุ่มที่ไม่เข้าถึงซึ่งอาจเกิดการเอารัดเอาเปรียบกัน หรือ ใช้ประโยชน์จากการที่เข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศได้มากตักตวงผลประโยชน์ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม

สังคม Digital ทำให้เกิดความเสี่ยงสูงในการปลื้กตัวของประชาชน เนื่องจากสังคมในระบบ Digital Economy นั้น จะมีการพบปะกันน้อยลงซึ่งอาจส่งผลให้ประชาชนมีการปลื้กตัวได้ง่าย เช่น การทำงานที่บ้าน เป็นต้น

ความเสี่ยงภัยของระบบความปลอดภัยในข้อมูล ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นข้อมูลสำคัญต่าง ๆ จะถูกเก็บไว้ในรูป Digital หากถูกโจรกรรมหรือระบบขัดข้องจะส่งผลให้เกิดผลปัญหาได้ดังนั้น ความปลอดภัยของข้อมูลจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมากแต่ควรพิจารณาในด้านอื่น ๆ เช่นการใช้เทคโนโลยีในด้านสาธารณสุข การศึกษา การท่องเที่ยว การขนส่ง การเงิน เป็นต้น ซึ่งอาจช่วยแก้ปัญหาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและลดต้นทุนในการจัดการ อีกทั้งควรพัฒนาแรงงานให้มีความพร้อมกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้ทันสมัยและรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

2.2.2 วัฒนธรรมย่อย: Gamer

คำว่าวัฒนธรรม โดยทั่วไปหมายถึง รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัดและมีความสำคัญ วิธีการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นพฤติกรรมและสิ่งที่คนในสังคมหรือในหมู่สร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในกลุ่มพวกตนเอง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย และ ความเหมาะสม แต่ถ้าเป็นในวิชาหน้าที่พลเมืองจะแปลว่าสิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลงเพื่อความเจริญของงาม และสืบต่อกันมาวัฒนธรรมส่วนหนึ่งสามารถแสดงออกได้หลายช่องทางเช่นผ่านทาง ดนตรี วรรณกรรมจิตรกรรมประติมากรรม การละครและภาพยนตร์ แม้บางครั้งอาจมีผู้กล่าวว่าวัฒนธรรมคือเรื่องที่ว่าด้วยการบริโภคและสินค้าบริโภค เช่น วัฒนธรรมระดับสูง วัฒนธรรมระดับต่ำ วัฒนธรรมพื้นบ้านหรือวัฒนธรรมนิยม เป็นต้น แต่นักมนุษยวิทยาโดยทั่วไปมักกล่าวถึงวัฒนธรรมว่า มิได้เป็นเพียงสินค้าบริโภค แต่หมายรวมถึงกระบวนการในการผลิตสินค้าและการให้ความหมายและคุณค่าแก่สินค้านั้น ๆ ด้วย ทั้งยังรวมไปถึงความสัมพันธ์ทางสังคม

และแนวการปฏิบัติที่ทำให้วัตถุและกระบวนการผลิตหลอมรวมอยู่ด้วยกัน ในสายตาของนักมานุษยวิทยาจึงรวมไปถึงเทคโนโลยี ศิลปะวิทยาศาสตร์รวมทั้งระบบศีลธรรมวัฒนธรรมในภูมิภาคต่างๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการติดต่อกับภูมิภาคอื่น เช่น การเป็นอาณานิคมการค้าขาย การย้ายถิ่นฐาน การสื่อสารมวลชนและของศาสนา อีกทั้งระบบความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของศาสนามีบทบาทในวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติมาโดยตลอดวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

วัฒนธรรมทางวัตถุ คือ เครื่องมือ เครื่องใช้ ที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อความสุขทางกาย อันได้แก่ ยานพาหนะ ที่อยู่อาศัย ตลอดจนเครื่องป้องกันตัวให้รอดพ้นจากอันตรายทั้งปวง

วัฒนธรรมทางจิตใจ เป็นเรื่องเกี่ยวกับเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์ เพื่อให้เกิดปัญญาและมีจิตใจที่งดงาม อันได้แก่ ของศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม คติธรรม ตลอดจนศีลประวัตร คติและระเบียบแบบแผนของขนบธรรมเนียมประเพณี

2.2.2.1 วัฒนธรรมย่อย

ในการเข้าใจทางสังคมศาสตร์ วัฒนธรรมย่อย (subculture) ใช้เรียกลักษณะของกลุ่มสังคมที่มีการยึดถือบรรทัดฐาน และการกำหนดคุณค่าของสิ่งรูปธรรม และสิ่งนามธรรม แตกต่างกัน การพูดคุยในวัฒนธรรมย่อยเดียวกัน จะพูดคุยเรื่องเดียวกัน หรือที่เรียกว่า ภาษาเดียวกัน วัฒนธรรมย่อยแบ่งออกมาจาก วัฒนธรรม โดยแต่ละสังคมจะแตกต่างกันอยู่กับ อายุ ชนชาติ ของศาสนา เพศ ความรู้พื้นฐานทางสังคม และมุมมองต่างๆ อย่างไรก็ตามคำว่า วัฒนธรรมย่อยมีการกำหนดแตกต่างกันไปตามนักทฤษฎีต่างๆ ลักษณะหลักที่เห็นได้ชัดของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย จะเห็นได้ว่า ความเชื่อ แนวคิด จะแตกต่างกันตามกลุ่มยกตัวอย่างเช่น กลุ่มวัยรุ่นมีการแต่งตัว รสนิยมการเลือกฟังเพลง แตกต่างจากกลุ่มผู้ใหญ่เนื่องจากความเชื่อและการยึดถือแตกต่างกัน รวมถึงในมุมมองของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ตัวอย่างการยืมให้เพศตรงข้ามที่ไม่สนิท ในวัฒนธรรมเอเชีย ถือว่าเป็นการไม่สุภาพ ในขณะที่การไม่ยืมให้เพศตรงข้ามถือว่าเป็นเป็นการไม่สุภาพในบางวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกา

ตัวอย่างของวัฒนธรรมย่อย

กลุ่มวัยรุ่นที่ให้คุณค่ากับการเรียนมากกว่าการแต่งตัว ในขณะที่บางกลุ่มให้คุณค่ากับการแต่งตัวมากกว่าการเรียน หรือบางกลุ่มให้คุณค่ากับทั้งสองอย่างเท่ากันคนบางกลุ่มเห็นว่าการแต่งงานกับเพศเดียวกันของกลุ่มรักร่วมเพศเป็นเรื่องปกติในขณะที่บางกลุ่มเห็นว่าเป็นเรื่องผิดรุนแรงบางกลุ่มวัยรุ่นให้คุณค่ากับเสื้อผ้าราคาแพง ในขณะที่บางกลุ่มให้คุณค่ากับอุปกรณ์รถแต่ง และในขณะเดียวกัน ฮาร์ดดิสก์กลับมีคุณค่ามากกว่าเสื้อผ้าหรืออุปกรณ์รถแต่ง ในอีกวัฒนธรรมย่อยหนึ่ง คล้ายคลึงกับการเข้าใจกลุ่มของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การเข้าใจและศึกษากลุ่มสังคมที่วัฒนธรรม

ย่อยต่างกัน จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณค่า และบรรทัดฐานของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเพื่อที่จะเข้าใจลักษณะความคิดของกลุ่มสังคมนั้นๆ

เกมเมอร์คือวัฒนธรรมย่อยประเภทหนึ่งที่สามารถให้ความหมายได้ว่าเป็นบุคคลที่ทำกิจกรรมประเภทการเล่นเกมที่มีการปฏิสัมพันธ์ โดยส่วนใหญ่รูปแบบที่นิยมคือวิดีโอเกม แม้ว่าเกมนั้นสามารถเป็นไปได้หลากหลายรูปแบบเช่นเกมกระดานหรือการละเล่นระหว่างบุคคลจริงๆ ก็ตามวิดีโอเกมก็ยังเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

สังคมของเกมเมอร์มีอยู่มากมายทั่วโลก โดยส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปแบบของ กระดานข่าวในอินเทอร์เน็ตและ ชุมชนจำลองอื่นๆในอินเทอร์เน็ต ในสหรัฐอเมริกาอายุและระยะเวลาที่เล่นเกมโดยเฉลี่ยของคนเล่นเกมอยู่ที่ 30 ปี และเล่นเกมมามากกว่า 12 ปี ในสหราชอาณาจักร ปี2007 อายุเฉลี่ยของคนเล่นเกมอยู่ที่ 23 ปี และเล่นเกมมาแล้วมากกว่า 10 ปี โดยใช้เวลากว่า 11 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ไปกับการเล่นเกม จากผลสำรวจของ Pew Research Center กว่า 49%ของผู้ใหญ่นั้นเล่นเกมในช่วงชีวิตหนึ่งของตน และผู้เล่นเกมทั่วโลกนั้นแบ่งเป็นผู้หญิงและผู้ชายประมาณครึ่งต่อครึ่ง แต่ผู้ชายมักจะเรียกตัวเองว่าเกมเมอร์มากกว่าเป็นเรื่องธรรมดาของสังคมที่จะมีการแบ่งกลุ่มตามพฤติกรรม ซึ่งกลุ่มย่อยเหล่านี้บางครั้งจะแบ่งตามระดับความเอาใจจริงจังและความสนใจที่มีต่อวิดีโอเกม บางครั้งก็แบ่งตามชนิดของวิดีโอเกม que เล่น และบางครั้งก็ควรรวมปัจจัยเหล่านี้กับปัจจัยอื่นๆ แต่ที่เป็นแบ่งแยกที่ชัดเจนและแพร่หลายมากที่สุดจะมีดังนี้

Newbie (มักจะได้รับการย่อให้สั้นเป็นคำว่า noob, n00b, newb คำนี้คือคำแสลงที่ใช้เรียก กลุ่มผู้เล่นใหม่ที่ยังไม่มีความรู้หรือความชำนาญในวิดีโอเกมที่กำลังเล่นอยู่

Casual Gamers กลุ่มนี้ใช้เรียกกลุ่มที่เรียกผู้เล่นที่เล่นเกมแนว Casual เป็นหลัก แต่บางครั้งก็สามารถหมายถึงการเรียกผู้เล่นที่เล่นเกมในระดับที่น้อยกว่าเกมเมอร์กลุ่มอื่นๆ ซึ่งเกมเมอร์กลุ่มนี้อาจจะเล่นเกมที่ออกแบบมาเพื่อความผ่อนคลายเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่จะเป็นเกมสั้นๆ โดยประเภทของวิดีโอเกมในกลุ่มนี้เล่นจะมีค่อนข้างหลากหลาย และกลุ่มนี้มักจะไม่นิยามเป็นเจ้าของเครื่องเล่นวิดีโอเกม โดยกลุ่มประชากรในกลุ่มนี้จะมีความหลากหลายมากที่สุดเทียบกับกลุ่มอื่นๆและส่วนใหญ่มักจะเป็นกลุ่มผู้สูงอายุแต่ที่เด่นที่สุดคือผู้หญิง ยกตัวอย่างเช่นวิดีโอเกมในโทรศัพท์มือถือ Angry Birds, Everybody Marble, Cookie Run เป็นต้น

Mid-core Gamers กลุ่มนี้คือกลุ่มผู้เล่นที่มีความสนใจหลากหลายมากกว่ากลุ่ม Casual Gamers และโดยส่วนใหญ่มีความนิยมเล่นวิดีโอเกมหลากหลายประเภท แต่ยังขาดถึงการใช้เวลาและสัมผัสของการแข่งขันที่มีในกลุ่ม

Hardcore Gamers โดยกลุ่ม Hardcore Gamers นั้นมีความสนุกสนานและมีอารมณ์ร่วมกับวิดีโอเกมและอาจจะไม่ได้เล่นเกมเกมนั้นจนจบสมบูรณ์ เนื่องจากไม่มีเวลา

สำหรับวิดีโอเกมที่มีความยาวสูงและใช้เวลานานในการเล่น ซึ่งกลุ่มกลุ่มนี้นั้นได้นับเป็นกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของ Nintendo ซึ่งประธานของ Nintendo คุณ Satoru Iwata ได้กล่าวว่าพวกเราออกแบบเครื่องเล่นเกม Wii U เพื่อรองรับกลุ่มนี้ที่อยู่ระหว่าง Casual Gamers และ Hardcore Gamers และจากทฤษฎีต่างๆได้บ่งชี้ถึงการเติบโตของประชากรในกลุ่มนี้ที่มีมากขึ้น Hardcore Gamers กลุ่มนี้ถูกแยกออกมาจาก Core Gamer จากการสังเกตถึงการเน้นในเรื่องของการกระทำการแข่งขัน สิ่งแวดล้อม และสังคมเกมเมอร์ ที่มีความกว้าง รวมถึงการเฝ้ารอการพัฒนาในเรื่องของ hardware และ software อย่างทันเหตุการณ์ตลอดเวลา เรียกได้ว่าอยู่ในระดับที่เฝ้าหน้าจอดูกันเลยทีเดียว

Professional Player หรือเรียกได้อีกอย่างว่ากลุ่มนักเล่นเกมอาชีพ โดยปกติจะเล่นวิดีโอเกมเพื่อสร้างรายได้ให้ตัวเองหรือเพื่อเงินรางวัลจากการแข่งขัน โดยกลุ่มนี้จะศึกษาวิดีโอเกมอย่างลึกซึ้งถึงระบบการเล่นและข้อมูลเชิงลึกต่างๆเพื่อไปสู่จุดที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ และโดยส่วนใหญ่จะเล่นในรายการแข่งเป็นหลัก ซึ่งนักเล่นเกมอาชีพอาจจะอยู่ในชนิดของเกมเมอร์แบบอื่นก็ได้ เช่น Hardcore Gamers ถ้าเขามีคุณสมบัติที่ตรงกับชนิดนั้นๆ เช่นกันนอกเหนือจากการแบ่งตามพฤติกรรมแล้ว ก็ยังมีการแบ่งกลุ่มที่วัดจากคุณสมบัติอื่นๆเช่นเพศ หรือ ความสนใจที่มีต่อเกมบางประเภทเช่น กลุ่มเกมเมอร์ผู้หญิงกลุ่มเกมเมอร์ผู้หญิงคือผู้หญิงที่ชอบเล่นวิดีโอเกม จากการศึกษาของ Entertainment Software Association ในปี 2009 บอกว่า 40% ของผู้เล่นวิดีโอเกมทั่วโลกเป็นผู้หญิง และผู้หญิงอายุ 18 ปีขึ้นไปนั้นคิดเป็น 34% ของเกมเมอร์ทั้งหมด โดยจากผลสำรวจเดียวกัน บอกว่า 48% ของผู้ซื้อวิดีโอเกม เป็นผู้หญิง Gaymer (กลุ่มเกมเมอร์เพศที่สาม) Gaymer หรือ Gay Gamer กล่าวถึงกลุ่มของเกมเมอร์ที่เป็นเพศที่สามที่มีความสนใจในวิดีโอเกม ซึ่งเกมเมอร์กลุ่มนี้เคยได้รับความสนใจทางการศึกษาใหญ่ถึงสองครั้ง ครั้งแรกในปี 2006 ในเรื่องระดับของความอคติที่มีกลุ่ม Gaymers และขีดจำกัดที่เขาจะรับได้ และอีกครั้งในปี 2009 ที่มุ่งเน้นไปถึงคอนเทนท์ที่ Gaymers นั้นคาดหวังในวิดีโอเกม ซึ่งกลุ่มสังคมของ Gaymers นั้นได้ทำให้เกิด Safezone สำหรับกลุ่มเกมเมอร์เพศที่สามเอง และทำให้ไม่รู้สึกละแวกเหมือนที่เขารู้สึกจากการอยู่ในกลุ่มเกมเมอร์ที่เป็นเพศหญิงชายปกติและกลุ่มของ Gay ที่ไม่มีความสนใจในเรื่องของวิดีโอเกม Retrogamer กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่เล่นและสะสมวิดีโอเกมเก่า หรือวิดีโอเกมที่จัดอยู่ในระดับคลาสสิก กลุ่มนี้อาจจะถูกเรียกเป็นชื่ออื่นได้ในบางสังคมเช่น Classic Gamers หรือ Old-school Gamers ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะอยู่ในสหรัฐอเมริกาผู้เล่นกลุ่มนี้จะเล่นวิดีโอทั้งจากเครื่องยุคRเก่าจริงๆและเครื่องเล่นใหม่ที่เป็นจำลองเครื่องเก่า ซึ่งเรียกกันว่า Emulation Software/Hardwareการแบ่งกลุ่มจากเป้าหมายในการเล่น การแบ่งผู้เล่นจากเป้าหมายในการเล่นนั้นนอกจากจะแบ่งจากกลุ่มผู้เล่นออกจากกันแล้วยังแบ่งกลุ่มของการให้คุณค่าหรือการให้ความหมายที่ผู้เล่นมีต่อวิดีโอเกมเป็นกลุ่มๆได้อีกด้วยโดยส่วน

ใหญ่จะแบ่งจากจุดประสงค์ในการเล่นวิดีโอเกม Achievers กลุ่มนี้คือกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการทำแต้มคะแนนในเกมให้ได้สูงสุดและบรรลุทุกจุดประสงค์หรือถ้วยรางวัลที่เกมกำหนดไว้ Explorers กลุ่มนี้คือกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการจะค้นหาและเข้าถึงทุกพื้นที่ทุกซอกทุกมุมที่มีในเกมรวมถึงการเข้าถึงพื้นที่ลับและ Glitch ของเกม (ในที่นี้หมายถึงพื้นที่ที่เกิดขึ้นจากบัคหรือความผิดพลาด หรือบางครั้งความผิดพลาดนี้ทางผู้ผลิตก็ได้ตั้งใจใส่เข้ามาในเกมเพื่อความตื่นเต้นและนำค้นหา) Socializers กลุ่มของผู้เล่นที่เล่นเพื่อการยอมรับทางสังคมมากกว่าการสนใจหรือชื่นชอบในตัววิดีโอเกมจากข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย Gamer เราจะเห็นได้ว่าจริงๆ แล้วผู้เล่นเกมนั้นมีได้หลากหลายประเภทไม่ใช่อย่างที่อุปทานกันหลายๆ แห่งทั่วโลกว่า Gamer นั้นจะเป็นเด็กผู้ชายเท่านั้น แท้จริงแล้วประเภทของ gamer นั้นมีอยู่หลากหลายและแบ่งประเภทได้จากหลายๆ ปัจจัยรวมถึงจำนวนของ Gamer ที่มีมากขึ้นทุกๆ ปี และจากข้อมูลต่างๆ แสดงให้เห็นชัดเจนว่า Gamer ก็ถูกนับเป็นวัฒนธรรมย่อยเช่นกัน ซึ่งจะนำไปสู่ทฤษฎีต่อไปซึ่งคือทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

2.2.3 ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)

การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมเป็นองค์ความรู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมสองวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันและมีวงสังคมที่แตกต่างกัน หรือจะเป็นการศึกษาในเรื่องที่ว่าวัฒนธรรมส่งผลอย่างไรต่อการสื่อสาร และใช้สิ่งนี้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารในวงกว้างและปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นประจําในองค์กรและสังคม ซึ่งเหตุการณ์แบบนี้เกิดจากความแตกต่างของของศาสนาสังคม วัฒนธรรมที่ยึดถือ และพื้นฐานการศึกษาการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมนั้นถูกใช้คล้ายๆ กับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Communication) ในแง่ของการทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้คนที่มีถิ่นที่อยู่อาศัยที่ต่างกันและวัฒนธรรมที่ต่างกันนั้นแสดงออก สื่อสาร และรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกอย่างไรปัญหาของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมมักจะมาจากปัญหาในการส่งสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน

การตีความของคนรับสารก็จะขึ้นอยู่กับคุณค่าที่ยึดถือ ความเชื่อ และความคาดหวังต่อพฤติกรรมที่เหมือนคล้ายกับผู้ส่งสาร ซึ่งการสื่อสารจะประสบผลสำเร็จเมื่อข้อความที่ผู้รับสารตีความแล้วนั้นมีความเหมือนคล้ายกับสิ่งที่ผู้ส่งสารตั้งใจไว้ อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้รับสารนั้นมาจากวัฒนธรรมที่ต่างกัน และผู้รับสารใช้ข้อมูลที่มาจากรวมวัฒนธรรมของตน ข้อความที่ผู้รับสารจะตีความนั้นก็อาจมีความแตกต่างอย่างมากจากสิ่งที่ผู้ส่งสารตั้งใจไว้ และเมื่อมีใครบางคนเข้าใจผิดก็มักจะเกิดการบ่นหรือว่ากล่าวถึงความสับสนนั้นว่าเกิดขึ้นเพราะอีกฝ่ายการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพนั้นจะขึ้นอยู่กับความเข้าใจกันเองภายในกลุ่มคน ซึ่งประสิทธิภาพจะขึ้นอยู่กับความเชื่อมั่นที่ได้พัฒนาขึ้นระหว่างกลุ่ม

คน และเมื่อความเชื่อมั่นเกิดขึ้น ก็จะเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงในการสื่อสาร ความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาจถูกมองข้ามไป และปัญหาก็จะถูกแก้ได้โดยง่าย โดยวัฒนธรรมบางวัฒนธรรมนั้นได้มีการปลูกฝังในเรื่องของความเชื่อมั่นมากกว่าวัฒนธรรมอื่นๆ ภาษาเฉพาะทางวัฒนธรรมนั้นกล่าวถึงการสื่อสารโดยใช้วัตถุเป็นตัวกลางในการสื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น สถาปนิก, การแต่งออฟฟิศ, เฟอร์นิเจอร์, เครื่องแต่งกาย, รถ, เครื่องสำอางค์ และช่วงเวลา เช่นกลุ่มคนแบบ Monochronic เวลาสำหรับคนกลุ่มนี้จะไม่มีการทับซ้อนกันของการกระทำเกิดขึ้น และเวลาเป็นสิ่งที่สามารถใช้, ประหยัด, สร้าง หรือ เสียเปล่าได้ เวลาเป็นตัวกำหนดชีวิต และผู้คนจะจดจ่อกับสิ่งเดียวในเวลานั้นๆ

แต่ในกลุ่มคนแบบ Polychronic คนในกลุ่มนี้จะทำหลายสิ่งหลายอย่างในเวลาเดียวกัน มักจะมีความยืดหยุ่นสูง สนใจหลายๆสิ่งในเวลาเดียวกัน และเปลี่ยนแผนการบ่อยครั้ง การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมนั้นจะมีผลต่อเมื่อมีความต้องการจะสร้างความสัมพันธ์และบริบทที่เหมาะสมกับคนที่มีความวัฒนธรรมต่างกันกับเรา ดังนั้นการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมก็คือสะพานที่จะเชื่อมระหว่างความเหมาะสมของการสื่อสารกับประสิทธิผลของการสื่อสาร ซึ่งความเหมาะสมของการสื่อสารสามารถทำให้ความเข้าใจผิดทางการสื่อสารลดลงได้ถึง 15% ซึ่งความเหมาะสมและประสิทธิผลสามารถขยายความได้ดังนี้ความเหมาะสม หมายถึง ความเข้าใจในเรื่องของคุณค่า, บรรทัดฐานที่มี และความคาดหวังว่าความสัมพันธ์ระหว่างกันและกันจะไม่เกิดความขัดแย้งเนื่องด้วยการสื่อสารประสิทธิผล หมายถึง จุดมุ่งหมายของคุณค่า หรือ สิ่งที่ต้องการนั้นได้เกิดการบรรลุผลส่วนประกอบของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมสามารถโยงเข้ากับตัวตนของบุคคลได้ ซึ่งหมายความว่าผู้สื่อสารที่มีความสามารถนั้นจะสามารถทำให้ผู้อื่นยอมรับในตัวตนได้ เช่นเดียวกับการบรรลุซึ่งเป้าหมายของการสื่อสารนั้นก็ต้องมุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และสิ่งนี้จะเกี่ยวข้องกับผู้สื่อสารในเรื่องของการควบคุมไหวพริบในการสื่อสารว่าจะสามารถรักษาความเหมาะสมและประสิทธิผลไว้ได้หรือไม่สิ่งที่เราต้องระลึกไว้เสมอในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ก็คือสิ่งนี้ไม่ใช่ปัญหาที่สามารถแก้ไขได้ง่ายๆและทางออกก็ไม่ได้มีเพียงทางเดียว หัวข้อด้านล่างคือทักษะที่ควรมีในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมบริบท: การตัดสินใจว่าคุณควรใดบุคคลหนึ่งนั้นมีทักษะพอที่จะบรรลุผลด้านการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมหรือไม่มันก็จะขึ้นอยู่กับทั้งความสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลนั้นๆ และบริบทต่อสถานการณ์นั้นๆหมายความว่าทักษะเพียงอย่างเดียวไม่สามารถที่จะทำให้เกิดการบรรลุผลได้ ผู้สื่อสารสามารถถูกตีความได้แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมนั้นๆ เช่น การสบตา (Eye contact) ในวัฒนธรรมตะวันตกนั้นคือการแสดงถึงความสามารถ แต่ในขณะที่วัฒนธรรมเอเชียนั้นการสบตามาเกินไปนั้นคือการไม่ให้เกียรติหรือแสดงความก้าวร้าว ดังนั้นบริบทจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมความเหมาะสม: สิ่งนี้หมายถึงพฤติกรรมต่างๆของผู้สื่อสารได้รับการยอมรับ

ในวัฒนธรรมนั้นๆ ความรู้: หมายถึงข้อมูลที่ต้องรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของบุคคลที่กำลังสื่อสารอยู่ด้วย เครื่องมือหรือปัจจัยที่มีผลในการส่งเสริม

การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

☐ การแสดงออกซึ่งความสนใจ: เป็นการแสดงออกซึ่งความเคารพและให้เกียรติผู้อื่น

☐ การแสดงออกซึ่งความรู้: เป็นการที่ผู้คนจะทำการแสดงออกซึ่งตัวตนและความคิดของตนเองสู่ผู้อื่น

☐ ความเอาใจใส่: เป็นการแสดงออกว่าคุณเข้าใจโลกเหมือนที่ผู้อื่นเข้าใจ

☐ การบริหารจัดการซึ่งปฏิสัมพันธ์: เป็นทักษะที่ทำให้คุณสามารถกำหนดทิศทางของการพูดคุยได้

☐ ความสามารถในการบรรลุเป้าหมาย: มีความคิดที่สามารถส่งเสริมและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาซึ่งจะนำไปสู่การบรรลุซึ่งเป้าหมายได้

☐ การวางตัวในความสัมพันธ์: เรื่องของบุคลิกภาพและความคิดภายใน รวมถึงความสามารถในการไกล่เกลี่ย

☐ ความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์ใหม่ๆ โดยไม่มีอาการไม่สบายใจหรือกังวลใจ

☐ ปฏิกริยาในการตอบโต้: การการตอบโต้ และบริการกับผู้อื่นโดยไม่ได้ออกไปในเชิงตัดสินปัจจัยสำคัญของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

☐ ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาของเจ้าของวัฒนธรรมนั้นๆ: สามารถเข้าใจคำศัพท์และไวยากรณ์เป็นอย่างดี

☐ เข้าใจการใช้ภาษาในทางปฏิบัติจริง: สามารถทราบและเข้าใจถึงการใช้ภาษาที่สุภาพและการระวังการให้ข้อมูลต่างๆ มากจนเกินไป

☐ ละเอียดอ่อนและพึงระวังภาษาต่างๆ ในวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น การชูสองนิ้วในวัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมก็มีความหมายที่แตกต่างกัน

☐ พึงระวังการใช้ท่าทางที่อาจเป็นการละเมิดหรือแสดงท่าทีก้าวร้าวในวัฒนธรรมอื่น

☐ เข้าใจถึงระยะห่างระหว่างกันหรือที่เรียกกันว่าพื้นที่ส่วนตัวในแต่ละวัฒนธรรม รวมถึงการใช้น้ำเสียงในแต่ละวัฒนธรรมที่ต่างกันที่ทำให้ความหมายเปลี่ยนไปได้จากทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมจะแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมที่แตกต่างกันนั้นส่งผลต่อการสื่อสารเนื่องจากมีความเชื่อ, ภาษา และการแสดงออกต่างๆ ที่แตกต่างกัน วัฒนธรรมย่อยเกมเมอร์ กับ วัฒนธรรมไทยเองก็เช่นกัน ความเชื่อบางอย่างในวัฒนธรรมไทยนั้นก็สามารถเป็นอุปสรรคในการเข้าใจกลุ่มคนที่อยู่ใน

วัฒนธรรมย่อยเกมเมอร์ได้เช่นกัน เราจึงใช้ทฤษฎีนี้ในบทวิจัยเพื่อเป็นประโยชน์การสื่อสารต่างๆ ระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมย่อยเกมเมอร์ในขณะทำวิจัย

2.3 บทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 แนวคิด Thailand 4.0

Thailand 4.0 เป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย หรือ โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาล ภายใต้การนำของพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีและหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ(คสช.) ที่เข้ามาบริหารประเทศบนวิสัยทัศน์ที่ว่า “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ที่มีภารกิจสำคัญในการขับเคลื่อนปฏิรูปประเทศด้านต่าง ๆ เพื่อปรับแก้ จัดระบบ ปรับทิศทาง และสร้างหนทางพัฒนาประเทศให้เจริญ สามารถรับมือกับโอกาสและภัยคุกคามแบบใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รุนแรงในศตวรรษที่ 21 ได้เพื่อให้เข้าใจ “ประเทศไทย 4.0” ก่อนจะมาถึงประเทศไทย 4.0 ประเทศไทยก็ผ่านการพัฒนามาเป็นลำดับขั้นอย่างต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่

“ประเทศไทย 1.0” การดำรงอยู่และพัฒนาประเทศเน้นการเกษตรเป็นหลัก เช่น ผลิตและขาย พืชไร่ พืชสวน หมู หมา กา ไก่ เป็นต้น

“ประเทศไทย 2.0” นอกจากเกษตรกรรมแล้วก็เน้นไปทางอุตสาหกรรมแต่เป็นอุตสาหกรรมเบา เช่น การผลิตและขายรองเท้า เครื่องหนัง เครื่องดื่ม เครื่องประดับ เครื่องเขียน กระเป๋า เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น

“ประเทศไทย 3.0” ซึ่งเป็นยุคปัจจุบัน เน้นหนักไปทางอุตสาหกรรมหนักและการส่งออก เช่น การผลิตและขาย ส่งออกเหล็กกล้า รถยนต์ ถ่านน้ำมัน แยกก๊าซธรรมชาติ ปูนซีเมนต์ เป็นต้น ประเทศไทยในยุค 1.0 2.0 และ 3.0 รายได้ประเทศยังอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งประเทศจะอยู่อย่างนี้ได้ ต้องริบพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างประเทศ เพราะ Thailand 3.0 ที่เราเป็นกันมาตลอดจนถึงทุกวันนี้ มันทำให้รายได้ประเทศอยู่ในระดับ ปานกลางเท่านั้น เราไม่สามารถขยับหนีไปจากจุดนี้ได้สักที เมื่อ 50 ปีก่อน ช่วง พ.ศ.2500 - 2536 เศรษฐกิจของไทยเรามีการเติบโตอย่างมากถึงระดับ 7 - 8% ต่อปี แต่หลังจาก พ.ศ.2537 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน เศรษฐกิจไทยเติบโตขึ้นเพียง 3 - 4% ต่อปีเท่านั้น นอกจากนั้นยังมีเรื่องของ ‘ความเหลื่อมล้ำด้านความร่ำรวย’ อีกต่างหาก และสุดท้ายก็เรื่องของ ‘ความไม่สมดุลในการพัฒนา’ ซึ่งเรื่องพวกนี้แหละที่ทำให้รัฐบาลต้องหันมา ใส่ใจ เร่งพัฒนาปฏิรูปโครงสร้างเศรษฐกิจกันยกใหญ่ เพื่อให้เราก้าวข้ามจาก Thailand 3.0 ไปสู่ Thailand 4.0 ให้ได้ใน 3 - 5 ปีนี้ จึงเป็นเหตุให้หันไปสู่ยุคที่สี่ เรียกว่า “ประเทศไทย 4.0” กำหนดแนวทางพัฒนาประเทศให้เป็นประเทศเศรษฐกิจใหม่ (New Engines of Growth) ประเทศและประชากรมีรายได้สูง โดย

วางเป้าหมายให้เกิดผลการพัฒนาภายใน 5 - 6 ปีนี้ คล้าย ๆ กับการวางภาพอนาคตทางเศรษฐกิจที่ชัดเจนของประเทศที่พัฒนา เช่น สหรัฐอเมริกา “A Nation of Makers” อังกฤษ “Design of Innovation” อินเดีย “Made in India” หรือประเทศเกาหลีใต้ ที่วางโมเดลเศรษฐกิจในชื่อ “Creative Economy”

ไทยแลนด์ 4.0 มีลักษณะอย่างไร ?

“ประเทศไทย 4.0” เป็นความมุ่งมั่นของนายกรัฐมนตรี ที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ ไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” โดยมีฐานคิดหลัก คือ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น

ดังนั้น “ประเทศไทย 4.0” จึงควรมีการเปลี่ยนวิธีการทำที่มีลักษณะสำคัญ คือ เปลี่ยนจากการเกษตรแบบดั้งเดิมในปัจจุบันไปสู่การเกษตรสมัยใหม่ ที่เน้นการบริหารจัดการและเทคโนโลยี (Smart Farming) โดยเกษตรกรต้องร่ำรวยขึ้น และเป็นเกษตรกรแบบเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur) เปลี่ยนจาก Traditional SMEs หรือ SMEs ที่มีอยู่และรัฐต้องให้ความช่วยเหลืออยู่ตลอดเวลา ไปสู่การเป็น Smart Enterprises และ Startups บริษัทเกิดใหม่ที่มีศักยภาพสูง เปลี่ยนจาก Traditional Services ซึ่งมีการสร้าง มูลค่าค่อนข้างต่ำ ไปสู่ High Value Services และเปลี่ยนจากแรงงานทักษะต่ำไปสู่แรงงานที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะสูง

ไทยแลนด์ 4.0 จะพัฒนาเรื่องใดบ้าง ?

เพื่อให้เกิดผลจริงต้องมีการพัฒนาวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และ การวิจัยและพัฒนา แล้วต่อยอดในกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม เป้าหมาย ดังนี้

1. กลุ่มอาหาร เกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพ เช่น สร้างเส้นทางธุรกิจใหม่ (New Startups) ด้านเทคโนโลยีการเกษตร เทคโนโลยีอาหาร เป็นต้น
2. กลุ่มสาธารณสุข สุขภาพ และเทคโนโลยีทางการแพทย์ เช่น พัฒนาเทคโนโลยีสุขภาพ เทคโนโลยีการแพทย์ สปา เป็นต้น
3. กลุ่มเครื่องมือ อุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์ และระบบเครื่องกลที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ควบคุม เช่น เทคโนโลยีหุ่นยนต์ เป็นต้น

4. กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่าง ๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เช่น เทคโนโลยีด้านการเงิน อุปกรณ์เชื่อมต่อออนไลน์ โดยไม่ต้องใช้คน เทคโนโลยีการศึกษา อี-มาร์เก็ตเพลส อี-คอมเมิร์ซ เป็นต้น

5. กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีมูลค่าสูง เช่น เทคโนโลยีการออกแบบ ธุรกิจไลฟ์สไตล์ เทคโนโลยีการท่องเที่ยว การเพิ่มประสิทธิภาพการบริการ เป็นต้น

ไทยแลนด์ 4.0 จะพัฒนาอย่างไร ?

การพัฒนาประเทศไทยได้โมเดล “ประเทศไทย 4.0” จะสำเร็จ ใช้แนวทาง “สานพลังประชารัฐ” เป็นตัวการขับเคลื่อน โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาคการเงินการธนาคาร ภาคประชาชน ภาคสถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยต่าง ๆ ร่วมกันระดมความคิด ผนึกกำลังกันขับเคลื่อน ผ่านโครงการ บันทึกความร่วมมือ กิจกรรม หรืองานวิจัยต่าง ๆ โดยการดำเนินงานของ “ประชารัฐ” กลุ่มต่าง ๆ อันได้แก่

กลุ่มที่ 1 การยกระดับนวัตกรรมและผลิตภัณธ์ การปรับแก้กฎหมายและกลไกภาครัฐ พัฒนาคัลลัสเตอร์ภาคอุตสาหกรรมแห่งอนาคต และการดึงดูดการลงทุน และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน

กลุ่มที่ 2 การพัฒนาการเกษตรสมัยใหม่และการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและประชารัฐ

กลุ่มที่ 3 การส่งเสริมการท่องเที่ยวและไมล์ การสร้างรายได้ และการกระตุ้นการใช้จ่ายภาครัฐ

กลุ่มที่ 4 การศึกษาพื้นฐานและพัฒนาผู้นำ (โรงเรียนประชารัฐ) รวมทั้งการยกระดับคุณภาพวิชาชีพ

กลุ่มที่ 5 การส่งเสริมการส่งออกและการลงทุนในต่างประเทศ รวมทั้งการส่งเสริมกลุ่ม SMEs และผู้ประกอบการใหม่ (Start Up) ซึ่งแต่ละกลุ่มกำลังวางระบบและกำหนดแนวทางในการขับเคลื่อนนโยบายอย่างเข้มข้น

โดยสรุป กระบวนทัศน์ในการพัฒนาประเทศไทยได้ “ประเทศไทย 4.0” เป็นอีกนโยบายหนึ่งที่เป็นการวางรากฐานการพัฒนาประเทศในระยะยาว เป็นจุดเริ่มต้นในการขับเคลื่อนไปสู่การเป็นประเทศที่มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ตามวิสัยทัศน์รัฐบาลเป็นรูปแบบที่มีการผลักดันการปฏิรูปโครงสร้างเศรษฐกิจ การปฏิรูปการวิจัยและ การพัฒนา และการปฏิรูปการศึกษาไปพร้อม ๆ กัน เป็นการผนึกกำลังของทุกภาคส่วนภายใต้แนวคิด “ประชารัฐ” ที่ผนึกกำลังกับเครือข่ายพันธมิตรทางธุรกิจ การวิจัยพัฒนา และบุคลากรทั้งในประเทศและระดับโลกทุกคนที่รับรู้ถึงวิกฤตในครั้งนี้ก็ได้แต่

ฝากความหวังไว้ที่ Thailand 4.0 หวังว่ามันจะช่วยผลักดันให้ประเทศไทย หลุดพ้นกับดัก ทั้งหลายที่เคยเจอมาตลอดได้ ซึ่ง Thailand 4.0 นี่เป็นการ ‘ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม’ นั่นเอง เปลี่ยนจากที่แต่ก่อนเราลงมือทำมาก แต่ได้ผลตอบแทนน้อย มาเป็น ลงมือทำน้อย ๆ แต่ได้ผลตอบแทนมหาศาล โดยการเอาความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงผลักดัน และนวัตกรรรมเข้ามาช่วย เปลี่ยนจากการผลิตสินค้าไปสู่การบริการมากขึ้น Thailand 4.0 นี่จะเป็นการพูดถึง New S-Curve หรือก็คือ การพัฒนาเปลี่ยนแปลงที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ซึ่งก็คล้าย ๆ กับการ Disruptive ที่เข้ามาพัฒนาสินค้าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น และล้มล้างพฤติกรรมแบบเดิม ๆ เหมือนอย่างเช่น ฟิล์ม Kodak ที่เคยรุ่งเรืองอยู่ในสมัยก่อน ใครจะไปคิดว่าสุดท้ายแล้วบริษัทยักษ์ใหญ่รายนี้จะถูกคลื่นลูกใหม่ของเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาแทนที่ ต้องล้มหายไปจากความทรงจำของเด็กรุ่นใหม่ ทำให้ ยุคสมัยนี้คนอาจจะไม่รู้จักรักกับ Kodak แต่รู้จักกับกล้องดิจิทัลแบรนด์ดัง ๆ อย่างอื่นแทน ส่วนที่ยากของ New S-Curve คือเราจะเคลื่อนย้ายไปเทคโนโลยีใหม่เมื่อไหร่ อย่างแรกต้องดูว่าเราจะไปปักหลักกับเทคโนโลยี ไหนดี ต่อมาคือเราจะเปลี่ยนแปลงมันไปอย่างไร และสุดท้ายเมื่อไหร่ถึงควรจะปรับตัวไปยังเทคโนโลยีนั้น

จากแนวคิดข้างต้นผู้ศึกษาจะนำสถานการณ์ต่างๆที่เกี่ยวกับธุรกิจ Esports ถ้าวิเคราะห์กับแนวคิด Thailand 4.0 เพื่อหาว่าปัจจุบันรัฐบาลมีการสนับสนุนอย่างจริงจังหรือไม่ เนื่องจาก ธุรกิจที่เกี่ยวกับ Esports เป็นธุรกิจที่ใหม่ซึ่งเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และนวัตกรรมโดยตรง ดังนั้นจากแนวคิดและนโยบายข้างต้น จะเห็นว่าภาครัฐในความสนใจและวางแผนเพื่อพัฒนาประเทศ ซึ่ง Esports ก็เป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ในแนวคิด Thailand 4.0 เช่นกัน

2.3.2 Esports กับ สังคม

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2018) สืบเนื่องจากการที่การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ให้การรับรองสมาคม Esports นั้นเท่ากันว่าเป็นการรับรองกีฬาด้วย จึงทำให้เกิดกระแสความหวังในเด็กและครอบครัวเป็นกว้างเพราะได้มีการโฆษณาจากบริษัทเกมที่พยายามจะส่งเสริมการเล่นเกม และทำให้เยาวชนใช้เป็นข้ออ้างต่อพ่อแม่เพื่อหันมาสนใจเกมมากขึ้น และปัจจุบัน การจัดว่า Esports เป็นกีฬา WHO ก็ได้ประกาศชัดเจนว่าการเล่นเกมนานเกินไป อาจจะทำให้เด็กเข้าสู่ภาวะติดเกมได้ ซึ่งอาจทำให้ปัญหาเด็กติดเกมที่กำลังครุ่นอยู่แล้วไหม้กระหน่ำแรงขึ้นและกลายเป็นปัญหาของสังคมที่อยากจะแก้ไข ซึ่งทางนายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ได้ให้เหตุผลไว้ว่า

2.3.2.1. Esports เป็นเพียงวาทะกรรมของบริษัทเท่านั้น โดยปัจจุบันการแข่งขันเกม คณะกรรมการโอลิมปิกสากล ก็ยังไม่รองรับว่าเป็น Sport ด้วย 3 เหตุผลคือ การแข่งขันนั้นมีเนื้อหารุนแรง ขาดระบบ Sanction Body ที่คอยควบคุมนักกีฬา เช่น จะต้องไม่มีการโกงอายุ การแข่งขันกีฬาต้องเป็นสาธารณะ แต่เกมทุกเกมยังมีลิขสิทธิ์

2.3.2.2.คนเล่น เป็นนักกีฬาไม่ได้ทุกคน ปัจจุบันในสหรัฐอเมริกา มีคนเล่น ROV จำนวน 60 ล้านคน แต่มีผู้เล่นที่มีรายได้ประจำเพียงแค่ 57 คนเท่านั้น (อัตราเทียบคือ 1 :1,000,000) ซึ่งส่งผลเสียต่อครอบครัวและสมรรถนะในการประกอบอาชีพ

2.3.2.3.กว่าจะได้เป็นมืออาชีพ คนเหล่านี้ต้องเผชิญกับปัญหาสุขภาพ สมาธิสั้น เสียการพัฒนา โดย WHO จึงประกาศให้ Game Disorder หรือโรคติดเกม เป็นโรคทางจิตเวชชนิดหนึ่ง

2.3.2.4.การรับรองโดยสมาคม โดยในต่างประเทศเป็นการรับรองว่าเป็นสมาคมตัวแทน แต่กับประเทศไทย ได้รับรองว่าเป็นกีฬาโดยตรง ทำให้บริษัทและสมาคมสามารถขยายการโฆษณาได้อย่างไร้ขีดจำกัด

2.3.2.5.ผลคือการโฆษณาอย่างบ้าคลั่งทำให้เด็กติดเกมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีปัญหาด้านพฤติกรรมก้าวร้าว ละทิ้งการเรียน การโกหก ลักขโมย รวมไปถึงไปภาวะซึมเศร้า และเพียงแค่ประกาศรับรองได้เพียง 6 เดือนก็ทำให้เด็กมีภาวะติดเกมเพิ่มขึ้นกว่า 100% เพราะได้มีการจัดแข่งขันกันในโรงเรียนโดยอ้างว่าเป็นกีฬา ตันนุกัทร โลหะพงศธร (2018) ได้หยิบยกประเด็นของ Esports ที่เกี่ยวข้องกับสังคมไว้น่าสนใจซึ่งมี 3 ประเด็นหลักดังนี้

ประเด็นที่ 1: สรุปแล้ว Esports เป็นกีฬาหรือไม่

Esports หรือชื่อเต็มๆ เรียกว่า Electronic Sports คือ การเล่นเกมประเภทหนึ่งโดยใช้ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนเป็นสำคัญ ดังนั้นถ้าจะตีความคำว่า sport เท่ากับกีฬาที่หมายถึงการออกกำลังกาย ก็ถือว่าไม่ถูกต้องนัก เพราะในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ระบุว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกาที่กำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ ส่วน Oxford English Dictionary ให้นิยามคำว่า sport หมายถึง An activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment. (กิจกรรมที่ต้องใช้กำลังร่างกายและความสามารถส่วนตัวหรือการเล่นเป็นทีมแข่งขันกับผู้อื่นเพื่อความบันเทิง) จริงๆ แล้วคำว่า sport มีรากศัพท์มาจาก desport ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงคำว่า leisure หมายถึง เวลาว่างหรือสันทนาการเพื่อความบันเทิง ในภาษาอังกฤษ sport ปรากฏความหมายที่เก่าแก่ที่สุดประมาณช่วงปี ค.ศ. 1300 หมายถึง anything humans find amusing or entertaining (สิ่งที่ทำให้มนุษย์เพลิดเพลิน) ดังนั้น ถ้าพิจารณาจากการให้นิยาม Esports ถือว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่งจริง เพียงแต่ไม่ได้เน้นการเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายอย่างที่กีฬาส่วนใหญ่เป็นและถ้าพิจารณาอย่างละเอียดตามเกณฑ์ที่ระบุไว้โดย Global Association of International Sports Federations (GAISF) หรือ

องค์กรสากลผู้ตัดสินบรรจุกีฬาหรือโปรแกรมออกกำลังกายลงในการแข่งขันต่างๆ ซึ่งได้กำหนดนิยามของกีฬาว่าต้องประกอบด้วยเกณฑ์ดังนี้ คือ 1) ต้องมีจุดประสงค์เพื่อการแข่งขัน 2) ต้องไม่ใช่โชคหรือดวงในการเล่น 3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพและความปลอดภัยของผู้เล่น 4) ต้องไม่อันตรายต่อสิ่งมีชีวิตใดๆ และ 5) ต้องไม่พึ่งพาอุปกรณ์ที่มีผู้ผลิตเพียงรายเดียว จะเห็นได้ว่า Esports ก็เข้าเกณฑ์การพิจารณาเป็นกีฬาทุกข้อแต่สำหรับคณะกรรมการโอลิมปิกสากล หรือ International Olympic Committee (IOC) เห็นต่างออกไปและยังไม่รับรองว่า Esports เป็นกีฬา ด้วยเหตุผลหลักๆ คือเนื้อหาบางเกมมีความรุนแรง โดยเฉพาะเกมที่เน้นการฆ่า (Killer Game) อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบได้ ซึ่งแตกต่างจากกีฬาที่มีการปะทะกันอย่างขมวดหรือมวยปล้ำ เพราะกีฬาเหล่านี้เกิดขึ้นจากอารยธรรมและการใช้ชีวิต รวมทั้ง Esports ยังไม่มีหน่วยงานสูงสุดและโครงสร้างบริการจัดการคอยควบคุมดูแลเกมอย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ Esports ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงที่แตกต่างไปจากการเล่นกีฬาอื่นๆ เพราะอยู่บนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ไม่เป็นสาธารณะ และเป็นลิขสิทธิ์ของบริษัทเอกชนผู้ถือสิทธิ์สรุปแล้ว คำตอบของคำถามที่ว่า Esports เป็นกีฬาหรือไม่? จึงขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ที่ถูกหยิบยกขึ้นมาพิจารณาเป็นสำคัญ

ประเด็นที่ 2: การก้าวเข้าสู่กระแสหลักอย่างเต็มตัวของ Esports

การเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตเปิดประตูโลกของเกมออนไลน์ และเปลี่ยนรูปแบบการเล่นเกมจากเกมออฟไลน์เป็นบริการ Digital Distribution เช่น Steam PlayStation Store และ Xbox Store โดยมีจุดประสงค์หลักคือจำหน่ายเกมในรูปแบบของดิจิทัลหรือที่เรียกว่า Digital Download อย่างถูกลิขสิทธิ์ ดังนั้นการเล่นแต่ละครั้งจึงจำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการตรวจสอบและป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ รวมถึงช่วยลดค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็นอย่างการผลิตแผ่นเกม ทำให้ภาพรวมของราคาเกมออนไลน์มีราคาถูกลงไปด้วย นอกจากนี้ยังมีระบบการซื้อระหว่างเล่นเกมที่เรียกว่า In-App Purchasing หรือเรียกอย่างเข้าใจง่ายๆ ว่า ระบบเติมเงิน เกิดเป็นตลาดเกมออนไลน์ที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องปัจจุบัน Esports เป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีมูลค่าทางธุรกิจที่สูงมาก (มากกว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยซ้ำ) มีเม็ดเงินหมุนเวียนมหาศาลคอยผลักดันให้ Esports เป็นรูปแบบเกมกีฬากระแสหลักในที่สุด ข้อมูลล่าสุดจาก SuperData บริษัทวิเคราะห์ข้อมูลและสำรวจตลาดระบุว่า Esports มีรายได้หมุนเวียน 892 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯหรือประมาณ 30,000 ล้านบาท ซึ่งที่มาหลักของรายได้คือการได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์และโฆษณาเป็นจำนวนเงิน 661 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือประมาณ 23,000 ล้านบาท ทำให้บริษัทเกมต่างทุ่มลงทุนเพื่อสร้างสรรค์เกมอย่างเต็มที่ เพราะนั่นหมายถึงผลประโยชน์ทางธุรกิจที่กลับมาสู่บริษัท รวมถึงทีมและผู้เล่นอาชีพด้วย สำหรับเงินรางวัลแต่ละโปรแกรมแข่งขันก็มีมูลค่ามากขึ้นทุกปี โปรแกรมแข่งขันที่มีเงินรางวัลมากที่สุดซึ่งกินเนสส์เวิลด์เรคคอร์ดได้บันทึกไว้ คือ รายการ The International 7 ด้วยเงินรางวัล

เท่ากับ 20,770,460 ล้านเหรียญสหรัฐฯ หรือประมาณ 660 ล้านบาท และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นอีกในปีต่อไป ด้วยนอกจากนี้ยังมีการคาดการณ์ในอนาคตว่าวงการ Esports จะเติบโตอย่างต่อเนื่องภายในปี 2019 จะมีคนดูมากกว่า 303 ล้านคนทั่วโลก และจะมีรายได้หมุนเวียนทะลุ 1,000 ล้านเหรียญสหรัฐฯ หรือมากกว่า 35,000 ล้านบาทในประเทศไทย Esports เพิ่งจะได้รับการสนับสนุน

อย่างเป็นทางการจากการที่การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รับรอง Esports เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ซึ่งประกาศอย่างเป็นทางการในวันที่ 27 กรกฎาคม 2560 พร้อมเปิดตัวสมาคมกีฬา Esportsแห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation) ส่วนในภาคเอกชนมีการสนับสนุนให้จัดโปรแกรมการแข่งขัน Esports อย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกัน Interactive Game & Entertainment Association (IGE) หรือสมาคมเกมและสื่อบันเทิง ได้ประเมินจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกว่า ปัจจุบันมีผู้เล่นออนไลน์กว่า 700 ล้านคน จากทั้งหมด 1,200 ล้านคน และมีผู้ชม 205 ล้านคน ซึ่งส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 18-34 ปี ขณะที่ในประเทศไทยมีคนดู Esports ประมาณ 10 ล้านคน มากเป็นอันดับที่ 20 ของโลก จนถึงวันนี้ภาพรวมทั่วโลกของ Esports ถือว่ามาไกลจากจุดเริ่มต้นมาก และดูเหมือนว่ายังไม่มียะไรจะหยุดยั้ง กระแสของ Esports ได้ ถึงแม้ว่าจะมีบางภาคส่วนที่แสดงออกอย่างชัดเจนว่ารู้สึกวิตกกังวลถึงเรื่องผลกระทบด้านสุขภาพของผู้เล่น โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่น

ประเด็นที่ 3: ความหวาดวิตกและผลกระทบด้านสุขภาพของ Esports

เมื่อการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) บรรจุ Esports เข้าเป็นกีฬา ผลด้านตรงข้ามที่เกิดขึ้นตามมาคือ การเรียกร้องให้มีการทบทวนถึงความเหมาะสมของ Esports หนึ่งในกรณีที่น่าสนใจคือ จดหมายเปิดผนึกของนายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต โดยในจดหมายฉบับนี้มีใจความสำคัญว่า ต้องการให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้ศึกษาผลของ Esports อย่างรอบด้าน ไตร่ตรองและทบทวนเรื่องนี้อย่างจริงจัง โดยไม่อคติและไม่เห็นแก่ประโยชน์อื่นใดแอบแฝง ซึ่งทุกฝ่ายควรต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะ Esports สามารถส่งผลกระทบ ระดับรุนแรงในเด็กและวัยรุ่นได้ จนนำไปสู่การเกิดโรคต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ย้อนกลับไปในปี ค.ศ. 1995 Internet Addiction Disorder (IAD) หรือโรคเสพติดอินเทอร์เน็ตถูกกล่าวขึ้นเป็นครั้งแรก ผ่านมากกว่า 20 ปี จนถึงปัจจุบันโรคนี้อย่างคงมีอยู่ เพียงแต่ในตำราวินิจฉัยด้านความผิดปกติทางจิตฉบับที่ 5 ค.ศ. 2013 (DSM-5) ยังไม่ได้กำหนดเกณฑ์การวินิจฉัยไว้ เนื่องจากขาดหลักฐานการศึกษาวินิจฉัยที่เพียงพอว่าสรุปแล้วการเสพติดอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดอาการหรือโรคทางจิตจริงหรือไม่ แต่ในเบื้องต้นได้กำหนดโรคการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกม (Internet Use Gaming Disorder) ให้อยู่ในกลุ่มโรคที่ต้องศึกษาเพิ่มเติมก่อนบัญญัติเป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการขณะที่องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้บรรจุความผิดปกติจากการเล่นเกมหรือติดเกม (Gaming Disorder) ในคู่มือวินิจฉัยและจัดประเภทของโรคระหว่าง

ประเทศ ฉบับที่ 11 ค.ศ. 2018 (ICD-11) ว่าเป็นอาการทางจิตระดับร้ายแรงที่ต้องได้รับการรักษา เช่นเดียวกับโรคทั่วไปอื่นๆ รวมถึงให้คำจำกัดความของอาการติดเกมว่า เป็นพฤติกรรมเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง จนถึงขั้นไม่สนใจเรื่องอื่นๆ ในชีวิต ทำให้เกิดเสียงต่อต้านแสดงความคิดเห็นด้วยโดยเฉพาะ แวดวง Esports รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพบางส่วน เพราะในความเป็นจริงแล้ว อาการเสพติดเกิดขึ้นได้ในทุกกิจกรรม ไม่ใช่เพียงเพราะเกมเท่านั้นอย่างไรก็ตาม แม้ว่าความผิดปกติจากการเล่นเกมจะถูกกำหนดให้เป็นโรค แต่ไม่ใช่ทุกคนที่เล่นเกมจะถูกวินิจฉัยว่าเป็นโรคดังกล่าว เพราะหนึ่งในเกณฑ์การวินิจฉัยให้ความสำคัญกับความสามารถในการควบคุมตัวเองที่ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวเองขณะเล่นเกมได้ บริหารเวลาและความเหมาะสมระหว่างชีวิต การเรียน การ ทำงาน และการพักผ่อนให้เกิดความสมดุลได้ และไม่ส่งผลกระทบต่อด้านลบต่อชีวิต ก็ไม่ถือว่าเข้าข่ายเกณฑ์การวินิจฉัย แต่ถ้าผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เสพติดการเล่นเกมเหมือนการพนัน จนเหนียวนาให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่อชีวิตของตัวเองและผู้อื่น รวมถึงมีแนวโน้มสร้างความวุ่นวายให้เกิดขึ้นในสังคม เช่น ก่ออาชญากรรม หรือส่งผลเสียต่อสุขภาพส่วนตัว ก็ถือว่าอาจเข้าข่ายความผิดปกติจากการเล่นเกม ซึ่งต้องได้รับการรักษาต่อไป นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยจำนวนมากยืนยันว่าผู้ที่เล่นเกมมากไปทำให้เกิดความเสี่ยงต่อโรคทางกาย เช่น โรคอ้วน ปัญหาต่อระบบประสาท ตา กล้ามเนื้อ และกระดูก ปัญหาการนอน สมาธิสั้น พฤติกรรมก้าวร้าว โรคซึมเศร้า และปัญหาการใช้สารเสพติดให้โทษ รวมถึงปัญหาด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ดังนั้น วิธีการป้องกันปัญหาจากการเล่นเกมคือต้องให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เล่น โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่นที่สำคัญที่สุดคือสร้างวินัย ฝึกให้มีความรับผิดชอบ มองเห็นคุณค่าภายในตัวเอง ให้ความรัก ความอบอุ่นอย่างเพียงพอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จากการดูแลของผู้ปกครองและบุคคลในครอบครัวเป็นผู้สร้างขึ้น ถือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเสพติดเกมจนเกิดผลกระทบรุนแรงที่สายเกินเยียวยารักษา

2.4 สรุปภาพรวมของการทบทวนงานวิจัย

2.4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

อภิชัย บัวหุ่ย (2551) แรงจูงใจของนักกีฬาเทนนิสสมัครเล่นที่สนใจเข้าร่วมการแข่งขันเทนนิสระดับอาชีวะ จากการศึกษาพบว่านักกีฬาเทนนิสสมัครเล่นที่สนใจเข้าร่วมการแข่งขันเทนนิสระดับอาชีวะมีแรงจูงใจด้านความรัก ความสนใจ และความถนัดเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และผู้ที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬาเทนนิสระหว่าง 1 – 3 ปี มีแรงจูงใจด้านความรัก ความสนใจ และความถนัดในการเล่นกีฬาเทนนิส มากกว่า ผู้ที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันเทนนิส ตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

และผู้ที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันกีฬาเทนนิสระหว่าง 1 – 3 ปี ให้ความสำคัญกับความคิดที่ว่า นักกีฬาเทนนิสอาชีพเป็นอาชีพที่เหมาะสมกับตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม มากกว่าผู้ที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันเทนนิส ตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

หทัยรัตน์ ขจรบุญ ดร. พิชยา พรมาลีและ ดร. เนติ เฉลยวาเรศ (2556) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทราบถึงเหตุผลที่เล่นเกม 5 อันดับแรกคือ เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด พัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์ เล่นแก้เหงาและรู้จักเพื่อนใหม่ ซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในแต่ละครั้ง ไม่ว่าจะเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่เหตุผลหลักของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์คือเล่นเพื่อความสนุก ผ่อนคลายความเครียด ไม่ใช่การเล่นเพื่อทบทวนบทเรียน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน ไม่ว่าจะทางบวกหรือลบ

สิงหะ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2552) ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถเกิดขึ้นได้ในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น ในแต่ละบุคคลหรือแต่ละองค์การ ด้วยเหตุนี้การพิจารณาทฤษฎีต่างๆไปประยุกต์ใช้ศึกษาจึงควรเลือกใช้ทฤษฎีเป็นกรอบอ้างอิงให้เหมาะสมกับบริบทเป้าหมาย เพื่อสามารถพยากรณ์หรือให้คำอธิบายการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคลหรือแต่ละองค์การได้อย่างมีหลักการ ซึ่งจะทำให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับ ทั้งนี้แบบจำลอง UTAUT และ UTAUT2 ได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานความสัมพันธ์ที่เด่นชัดที่สุดของปัจจัยหลักสำคัญจาก 8 ทฤษฎีพื้นฐานด้านการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ UTAUT และ UTAUT2 จึงมีความเป็นไปได้ในการนำมาใช้เป็นกรอบอ้างอิง สำหรับประยุกต์ใช้ศึกษาในบริบทของแต่ละบุคคล ซึ่งจะสามารถช่วยให้การวิจัยมีความครอบคลุมทั้งกลุ่มบุคคลทั่วไปและกลุ่มผู้บริโภคซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน และโดยอาศัยความตั้งใจและพฤติกรรม เช่น พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นตัวพยากรณ์และตัวแปรตามตามลำดับ เพื่อให้ผลการวิจัยมีความถูกต้องน่าเชื่อถือ

รศ. ดร.เทพรัตน์ พิมลเสถียร (2560) นวัตกรรมด้านบริการในเศรษฐกิจดิจิทัล : กรณีศึกษาธุรกิจการบริหารทรัพยากรทางกายภาพในประเทศไทย การใช้นวัตกรรมทางการบริการในการช่วยบริหารทรัพยากรทางกายภาพนั้นควรได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานทุกภาคส่วน เนื่องจากต้องใช้ความรู้ความเชี่ยวชาญ และทรัพยากรเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องมี การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ ด้านเทคโนโลยี ด้านการออกแบบ หรือการวางแผนกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะทำให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาการบริหารได้ ดังนั้นควรมีการช่วยเหลือสนับสนุนจากทุกฝ่ายจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารทรัพยากรทางกายภาพทั้งนี้ก็เพื่อความสะดวกสบาย ปลอดภัย และสร้างการเจริญเติบโตให้กับระบบเศรษฐกิจอย่างมีประสิทธิภาพ

ภควัต เจริญลาภ (2560) – ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬา E-sport พบว่ามูลค่าของ E-Sport นั้นเติบโตมากขึ้นในทุกๆปี โดยเกิดจากหลายๆส่วน ส่วนแรกเกิดขึ้น จากเงินรางวัลของรายการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้นทุกปี และจำนวนของรายการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นทุกปีด้วยเช่นกัน ส่วนที่สองเกิดจากรัฐบาลในบางประเทศยังให้งบประมาณสนับสนุน eSportsอย่างจริงจัง เนื่องจากเห็นว่าเป็นอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโต และสามารถสร้างรายได้และชื่อเสียงให้กับประเทศได้อีกมาก ส่วนที่สามเกิดจากกลุ่มแฟนๆที่ให้ความสนใจใน eSports มากขึ้นอยู่ตลอดซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนให้กับอุตสาหกรรม ส่วนที่สี่เกิดจากผู้สนับสนุนที่ลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนหลักที่ทำให้อุตสาหกรรมเคลื่อนที่ไปข้างหน้าได้

พุมตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทราบถึงปัจจัยเฉพาะด้านการรับรู้ประโยชน์ การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน การรับรู้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน อิทธิพลทางสังคม เพื่อน ครอบครัวและคนรอบข้าง ประสบการณ์ และทัศนคติที่ส่งผลต่อความตั้งใจรับชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์มากที่สุดมาจากปัจจัยด้านความเพลิดเพลินสนุกสนาน แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีด้านความบันเทิงจะได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่ชื่นชอบ และเห็นความสะดวกในการใช้งานได้ส่งผลต่อความรู้สึกหรือทัศนคติของผู้ใช้ในการชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ภาพิมล ไชยวุฒิ (2557) การวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sport) ได้ทราบถึงแรงจูงใจที่บุคคลตามกลุ่มตัวอย่างจะเข้าเป็นนักกีฬา E-sports โดยแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่มาจากภายในตัวบุคคล และเป็นแรงขับที่ทำให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมโดยไม่หวังรางวัล หรือแรงเสริมภายนอก ได้แก่คลายเครียด ชอบเป็นส่วนตัว ต้องการมีเพื่อน เล่นตามเพื่อนแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอกได้แก่ แรงเสริมชนิดต่างๆ ตั้งแต่คำชม จนถึงรางวัลเป็นของขวัญหรือเงินรวมไปถึงตัวแปรต่าง ๆ ที่มาจากบุคคลและลักษณะของเหตุการณ์เช่นการโฆษณาประชาสัมพันธ์เชิญชวน

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Jaume Garci (2019) eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research in Sports (and) Economics โดยสรุปงานวิจัยชิ้นนี้เน้นประเด็นถึง

การมองว่า Esports เป็นกีฬาประเภทใหม่ที่ใกล้เคียงกับกีฬาดั้งเดิม ซึ่งในบางประเทศในการสนับสนุนเป็นวงกว้าง ซึ่งทำเป็นทั้งโอกาสและอุปสรรคต่อกีฬาแบบเดิมๆที่อยู่ในปัจจุบัน

Juho Hamari and Max Sjöblom (2017) What is eSports and why do people watch it ประเด็นของงานวิจัยชิ้นนี้คือการหาปัจจัยที่ทำให้ผู้คนถึงในความสนใจการรับชม กีฬา Esports สรุปได้ว่า ผู้คนเริ่มหาความแปลกใหม่ รวมถึงยุคจะสมัยใหม่ที่ผู้ใหญ่นิยมกับเกม รวมทั้งการมาของ Internet ทำให้มีช่องทางการรับสื่อใหม่ๆ มากขึ้นหนึ่งในนั้นคือกีฬา Esports

Keith Jakee (2018) Can ESports Unseat the Sports Industry Some Preliminary Evidence from the United States สรุปได้ว่า Esports ในอเมริกา กำลังได้รับความนิยม และจะมาแทนอเมริกันฟุตบอลที่เป็นกีฬาหลักในปัจจุบัน เนื่องจากการที่สื่อใหญ่และองค์กรใหญ่ๆให้การสนับสนุนเช่น ESPN, Coca Cola ทำให้ทัศนคติของบุคคลทั่วไปเริ่มมองเห็นความสำคัญของกีฬา Esports

Sjöblom, M. (Ed.), Hamari, J. (Ed.), Jylhä, H. (Ed.), Macey, J., & Törhönen, M. (2019) Esports: Final Report เป็นการสรุปภาพรวมของ ธุรกิจ Esports ในประเทศฟินแลนด์ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและการพัฒนาที่ทั้งภาครัฐและเอกชน ร่วมมือกัน ทำให้มีการเติบโตจากปีก่อนๆอย่างมาก

Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka (2018) eSports Venues A New Sport Business Opportunity สรุปได้ว่า กีฬา Esports กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่องทั้งนี้ยังเป็นธุรกิจที่สามารถสร้างกำไรได้อย่างมาก และเป็นสิ่งที่เข้ามาเปลี่ยนการดำเนินธุรกิจกีฬาแบบเดิมๆ เนื่องจากการจัดการที่ง่าย และ สะดวก เนื่องจากเทคโนโลยีกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วเช่นกัน

Michael Borowy (2008) Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy สรุปได้ว่า กีฬา Esports เป็นวัฒนธรรมที่ผู้เล่นเกมทุกคนให้ความสนใจ และยังเป็นช่องทางในการพัฒนา Content ทางการตลาดที่แปลกใหม่ รวมไปถึงการจำแนกระหว่างผู้ที่เล่นเกมเพื่อความสนุก และ เล่นเป็นอาชีพ

Anita Radman Peša¹, Dijana Čičin-Šain² & Toni Blažević (2017) NEW BUSINESS MODEL IN THE GROWING E-SPORTS INDUSTRY งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เขียน Model ทางธุรกิจเกี่ยวกับ Esports รวมไปถึงได้สรุปคำว่า Sports กับ Esports ว่าผู้ที่รับสารจะเป็นผู้ตีความเองสองคำนี้แตกต่างกันอย่างไร

Tyler Louis Snavely (2014) History and Analysis of eSport Systems เป็นการศึกษาความเป็นมาตั้งแต่เริ่มของเกม จนมีการแข่งขันที่เรียกว่ากีฬา Esports ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้

ได้แสดงถึงระบบการจัดการทีม รวมถึง Eco-system ต่างๆของกีฬา Esports และทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมของผู้ที่เล่นเกมและไม่เล่นเกม

Radoslav Baltezarevic (2018) THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION สรุปได้ว่า ผู้พัฒนาเกมเริ่มที่การผลิตเกมที่เน้นใช้แข่งขันมากขึ้น เนื่องจากกีฬา Esports เป็นช่องทางที่ทำรายได้มากกว่าผลิตเกมเพื่อความบันเทิง ซึ่งทำในแนวเกมแบบเดิมๆ เริ่มหายไป และยังส่งผลต่อลักษณะการเล่นเกม รูปแบบการเล่น รวมไปถึงทัศนคติของผู้เล่นด้วยเช่นกัน

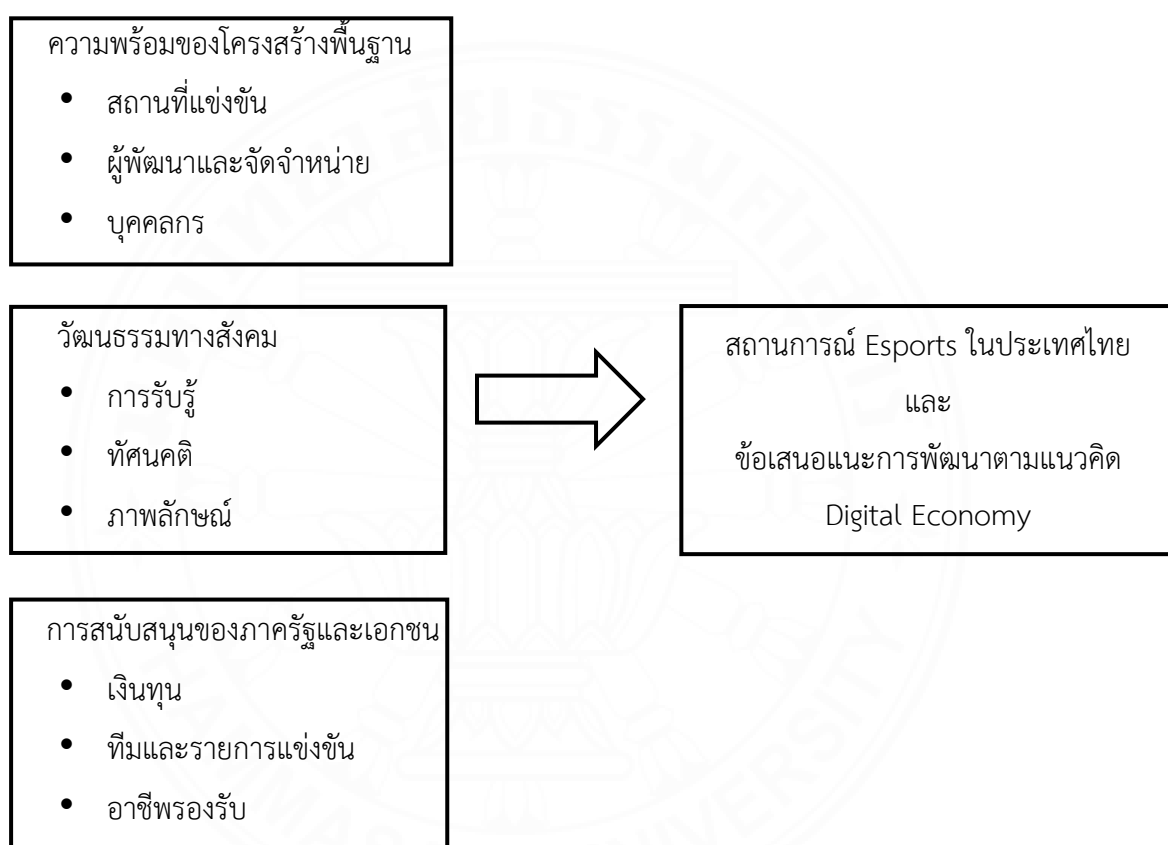
ทฤษฎีและกรอบงานวิจัย	สภาพพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน	วัฒนธรรมทางสังคม		การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน	
	Digital Economy	Gamer	Intercultural Communication	Social culture	Private and Gov
อภิชัย บัวอยู่ (2551)					
หทัยรัตน์ ขจรบุญ ดร. พิชยา พรมาลี และ ดร. เนติ เณยวาเรศ (2556)					
สิงหะ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จิตรภัทร (2552)					
กรณีศึกษาธุรกิจการบริหารทรัพยากรทางกายภาพในประเทศไทย (2560)					
ภควัต เจริญลาภ (2560)					
พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561)					
ภาพิมล ไชยวุฒิ (2557)					
Jaume Garci (2019)					
Juho Hamari and Max Sjöblom (2017)					
Keith Jakee (2018)					
Sjöblom, M. (Ed.), Hamari, J. (Ed.), Jylhä, H. (Ed.), Macey, J., & Törhönen, M. (2019)					
Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper,Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning, Patrick M. Tutka (2018)					
Michael Borowy (2008)					
Anita Radman Peša1, Dijana Čičin-Sain2 & Toni Blažević (2017)					
Tyler Louis Snaveley(2014)					
Radoslav Baltezarevic (2018)					

ตารางที่ 2.2 แหล่งข้อมูลงานวิจัยทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรอบแนวคิดในการศึกษา

จากการศึกษาข้อมูลตามแนวคิดและทฤษฎีและการทบทวนวรรณกรรมที่ จึงได้นำ

รายละเอียดในส่วนของแต่ละเรื่องมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการวางกรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย โดยการค้นคว้าอิสระนี้ได้มุ่งเน้นการศึกษาศาสนการณ์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาจึงได้วางกรอบดังนี้ 1. โครงสร้างพื้นฐาน 2. วัฒนธรรมทางสังคม 3. การสนับสนุนของเอกชนและภาครัฐ



ภาพที่ 2.10 กรอบแนวคิดงานวิจัย

บทที่ 3 วิธีการวิจัย

การศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ Esports ในประเทศไทยเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ในการพัฒนาของกีฬา Esports และ เสนอแนะแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันของกีฬา Esports ในประเทศไทย เพื่อนำมาวิเคราะห์หาอุปสรรคและปัญหาในการพัฒนา เพื่อเขียนข้อเสนอแนะให้ตรงจุดตามแนวคิด Digital Economy เพื่อเป็นข้อเสนอแนะแก่สมาคม หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ตลอดจนผู้ที่ให้ความสนใจให้การทำธุรกิจเกี่ยวกับกีฬา Esports โดยนำเสนอวิธีการศึกษาวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 3.1 เครื่องมือการศึกษาวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เครื่องมือการศึกษาวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการศึกษาจากเอกสารและวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Research) และวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth – Interview) โดยมีผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมกีฬา Esports โดยเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลโดยขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

3.1.1 การรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ทำการศึกษาและงานวิจัย รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยบทความและบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญในด้านสังคมและผู้ที่ทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ Esports โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ทบทวนวรรณกรรมมาสรุปเพื่อใช้ในการกำหนดเนื้อหาและขอบเขตของคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการจะศึกษา

3.2.2 การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก

การศึกษานี้ผู้ศึกษาใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างของข้อคำถามเป็นการสัมภาษณ์ปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่มีความยืดหยุ่นและ

เปิดกว้างหรือมีการนำคำสำคัญมาใช้ประกอบในการขึ้นาคำสัมภาษณ์ กล่าวคือ มีการร่างข้อคำถามที่มีลักษณะปลายเปิดที่มีคำสำคัญพร้อมกับลักษณะของข้อคำถามที่มีความยืดหยุ่นและพร้อมที่จะมีการปรับเปลี่ยนถ้อยคำของข้อคำถามให้มีความสอดคล้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยหรือผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละคนในแต่ละสถานการณ์ที่มีเหตุการณ์หรือมีสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลที่มีความหลากหลายในมิติต่างๆ และข้อเท็จจริง ในทางปฏิบัติ ที่มีทั้งมิติของความลึกและมิติของความกว้างในเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์กีฬา Esports ในประเทศไทย

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม เพื่อในครอบคลุมถึงประเด็นตามกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

3.2.1 ผู้เชี่ยวชาญในกีฬา Esports โดยจะเป็นผู้ที่ทำงานในวงการในด้านต่างๆ โดยจะใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อในได้ข้อมูลและแนวคิดต่างๆ ซึ่งได้แบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มดังนี้

- (1) ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานธุรกิจเกี่ยวกับกีฬา Esports 1 ท่าน คุณเสถียร บุญมานันท์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท นิโกลูชั่น คอร์ปอเรชั่น
- (2) ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานในสมาคมกีฬา Esports 1 ท่าน คุณสันติ โหลทอง นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

3.2.2 บุคคลทั่วไปที่เป็นผู้ปกครองที่มีบุตรหลายวัย 15 - 23 ปี และ นักกีฬา Esports โดยจะใช้การสัมภาษณ์แบ่งกลุ่ม โดยจะแบ่งดังนี้

- (1) ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานวัย 15 - 23 ปี จำนวน 5 ท่าน
- (2) นักกีฬา Esports จำนวน 5 ท่าน สังกัดทีม MiTH.Trust

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทำการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มีคุณภาพ โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก เนื่องจากจะได้ข้อมูลที่เป็นลักษณะของความ คิดเห็นและเจาะลึกความ คิดเห็นต่าง ๆ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยศึกษาเอกสารแนวทางปฏิบัติ ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูล

หน่วยงานขององค์กรสัมภาษณ์จากสื่อต่างๆที่สามารถสืบค้นได้โดยได้รับการเปิดเผยจากแหล่งข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 ลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยนาคาสัมภาษณ์จากผู้ถูกสัมภาษณ์ มาเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของแต่ละบุคคล และจัดลำดับความสำคัญ และคุณลักษณะ ของข้อมูลนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่จัดลำดับความสำคัญ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลทางเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะทราบถึงลักษณะ ที่คล้ายคลึงกัน และแตกต่างกันของข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ทั้งจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและทบทวนและศึกษามาจัดทำข้อเสนอแนะและแผนการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy ดังนั้นข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการตอบประเด็นสัมภาษณ์เชิงลึก และ ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ จะถูกนำมาวิเคราะห์และประมวลผล โดยเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ในแง่ต่างๆ ตามข้อเท็จจริง ทั้งในเชิงเหตุและผลซึ่งการวิเคราะห์จะออกมาในลักษณะของการพรรณนา จากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาเขียนแนวทางการพัฒนาและเขียนข้อเสนอแนะการพัฒนากีฬา Esports ตามแนวคิด Digital Economy ซึ่งแผนการพัฒนาและข้อเสนอแนะจะสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมซึ่งเป็นนโยบายการพัฒนาประเทศในปัจจุบัน

3.4.2 วิธีการรวบรวมข้อมูลเชิงลึก

ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาจัดเรียบเรียงข้อมูลเพื่อให้ง่ายและสะดวกในการวิเคราะห์โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. บันทึกข้อมูลบทการสัมภาษณ์
2. กำหนดประเด็นหลักที่สะท้อนออกมาจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์
3. นำข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องและอยู่ในประเด็นเดียวกันเข้ามารวบรวมและแจกแจงข้อมูลเหล่านั้นแบ่งความหมายเป็นแต่ละประเด็น
4. นำเสนอข้อมูลในรูปการเขียนบรรยายข้อเท็จจริงที่ค้นพบ เรียบเรียงให้ง่ายต่อการเข้าใจ

บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การทำวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาถึงสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคต่างๆในการพัฒนาของกีฬา Esports และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy ทำการศึกษาวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลการวิจัยจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยศึกษาเอกสาร ระเบียบแนวทางปฏิบัติ ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทสัมภาษณ์จากสื่อต่างๆที่สามารถสืบค้นได้โดยได้รับการเปิดเผยจากแหล่งข้อมูลและ รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับกีฬา Esports โดยผู้เชี่ยวชาญที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับกีฬา Esports 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานในสมาคมกีฬา Esports 1 นักกีฬา Esports 5 ท่าน และ บุคคลทั่วไปที่มีบุตรหลานวัย 15 - 23 ปีจำนวน 5 ท่าน เพื่อศึกษาถึงสถานการณ์และทัศนคติที่มีต่อกีฬา Esports และมองหาปัจจัยและปัญหาต่างๆที่มีผลต่อการพัฒนาวงการกีฬา Esports ในปัจจุบัน

โดยการศึกษาสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศไทยเพื่อวางแผนและข้อเสนอแนะตามแนวคิด Digital Economy จากกรอบแนวคิดที่ได้สรุปจากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมแลทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถวัดผลจากปัจจัยทั้ง 3 ด้านได้แก่ (1) ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน (2) วัฒนธรรมทางสังคม (3) การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน สามารถสรุปผลการศึกษาวิจัยได้เป็น 4 ประเด็นดังนี้

- 4.1. สถานการณ์ของกีฬา Esports ของประเทศไทยในปัจจุบัน
- 4.2. ผลการศึกษาความพร้อมและสถานการณ์ของแต่ละปัจจัย
- 4.3. ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนา
- 4.4 แนวการพัฒนาของภาครัฐ
- 4.5. ข้อเสนอแนะการพัฒนา

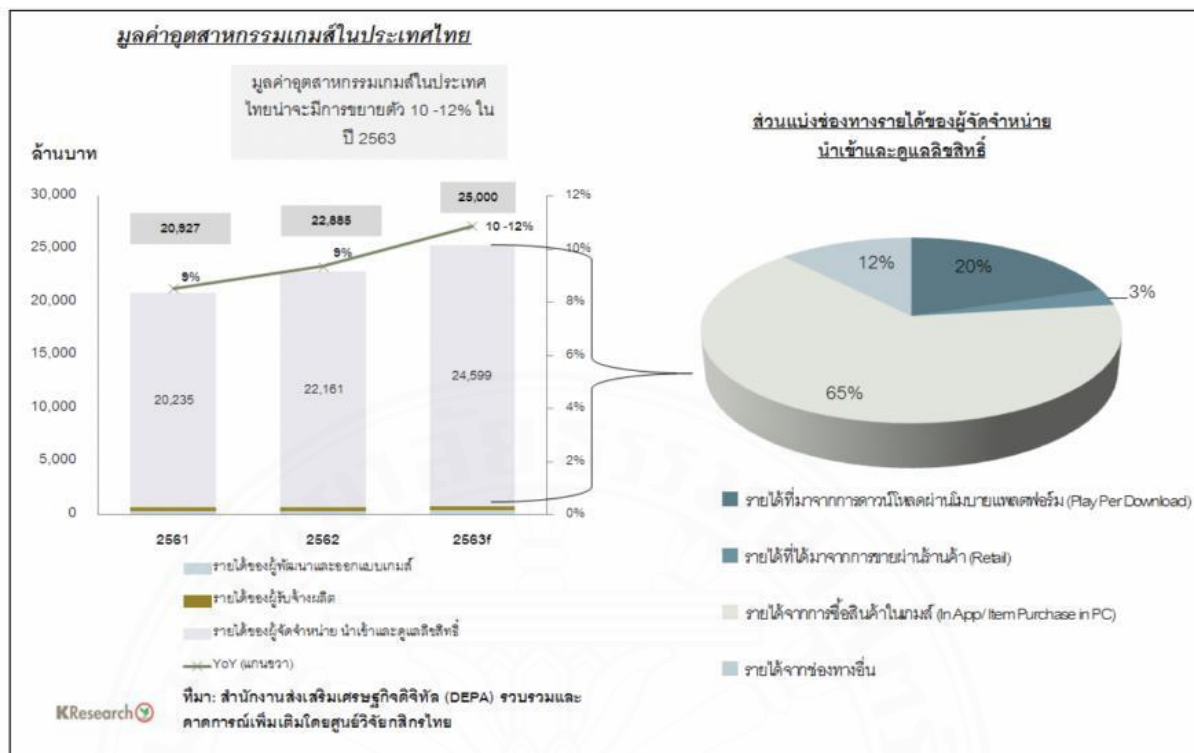
4.1 สถานการณ์ของกีฬา Esports ของประเทศไทยในปัจจุบัน

4.1.1 ผลจากการศึกษาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยของศูนย์กสิกรไทยและสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) โดยในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นจากข้อมูลโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ที่รายงานว่า

อุตสาหกรรมดังกล่าวมีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยย้อนหลัง 4 ปีสูงถึงร้อยละ 12.7 การขยายตัวดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย อาทิ การพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้บริโภคในปัจจุบัน ประกอบกับการพัฒนาเกมในกลุ่มของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้นกว่าในอดีต รวมถึงเม็ดเงินลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าวให้มีการขยายตัวต่อเนื่อง นอกจากนี้อีกหนึ่งปัจจัยที่คาดว่าจะมีการส่งผลให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศคือความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (ESports) ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและนอกประเทศ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมส์เข้ากับภาคธุรกิจอื่นๆ หนึ่งในตัวอย่างที่น่าสนใจคือภาคการศึกษาที่ได้รับความสนใจจากทั้งภาครัฐและเอกชนในการจัดตั้งหลักสูตรการศึกษาเพื่อสร้างบุคลากรในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมส์ เช่น ผู้จัดการทีมกรรมการ นักพัฒนาเกมส์ เป็นต้น ซึ่งคาดว่าจะมีจำนวนอยู่ที่ประมาณ 2,000 คน จากทั้งหมด 11 หลักสูตรทั่วประเทศ รวมถึงความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อผลักดันให้อุตสาหกรรมเกมส์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลได้มีความพร้อมในระดับสากล

อย่างไรก็ดีการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมส์ที่ได้กล่าวไป พบว่าเป็นการขยายตัวจากฝั่งผู้บริโภคเห็นได้จากรายได้ของผู้จัดจำหน่าย นาเข้าและดูแลลิขสิทธิ์ที่มีมูลค่ามากกว่า 2.46 หมื่นล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 90 ของมูลค่าอุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทย ซึ่งรายได้ส่วนใหญ่มาจากการที่ผู้บริโภคมีการซื้อสินค้าในเกมส์ (In App/ Item Purchase in PC) และรายได้จากการที่ผู้บริโภคดาวน์โหลดเกมส์ผ่านโมบายแพลตฟอร์ม (Play per Download) โดยเกือบทั้งหมดน่าจะเป็นเกมส์ที่พัฒนาจากผู้ประกอบการต่างประเทศเป็นหลัก ส่วนเกมส์ที่พัฒนาโดยผู้ประกอบการชาวไทยยังมีสัดส่วนไม่สูง เพราะเพิ่งจะมีผู้ผลิตเกมส์ชาวไทยเพียงไม่กี่รายที่สามารถนำเกมส์ของตนเข้าไปจำหน่ายบนแพลตฟอร์มระดับสากลได้สำเร็จในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ทั้งนี้รายได้ของผู้พัฒนาและออกแบบเกมส์ของไทยนั้นมีมูลค่าเพียง 400 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 2 ของทั้งอุตสาหกรรม สะท้อนให้เห็นว่ายังมีส่วนแบ่งตลาดอีกไม่น้อยให้ผู้พัฒนาออกแบบเกมส์ชาวไทยที่มีศักยภาพได้เข้ามาสร้างรายได้จากส่วนแบ่งดังกล่าว สะท้อนว่า หากผู้พัฒนาและออกแบบเกมส์ของไทยสามารถสร้างเกมและคอนเทนต์ที่ได้รับความนิยมรับ ในระดับสากลมากขึ้นแล้ว ก็ย่อมมีโอกาสที่จะได้รับรายได้จากการดาวน์โหลดอีกด้วย



ภาพที่ 4.1 มูลค่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ปี 2020

อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยได้เข้าสู่ช่วงเปลี่ยนผ่าน จากการเล่นเกมเพื่อสันทนาการในอดีต มาเป็นการพัฒนาเพื่อเป็นกีฬา Esports ในระดับมืออาชีพมากขึ้นซึ่ง นอกจากจะเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมเกมแล้ว การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรวมถึงดึงดูดผู้เล่นใหม่ๆ ให้เข้ามาในอุตสาหกรรมเกม อาทิการจัดตั้ง สมาคมกีฬา Esports แห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation) เมื่อปี 2556 ขึ้นมาเพื่อกำกับดูแลและยกระดับมาตรฐานของวงการ Esports ในประเทศไทย นอกจากนี้สมาคมยังมีบทบาทที่สำคัญในการติดต่อประสานงานกับองค์กรด้าน Esports ต่างๆ ทั้งในและนอกประเทศด้วย

การยกระดับทีมเข้าแข่งขันจากระดับ Amateur มาสู่ทีมสโมสร Esports ระดับ Professional ที่ถูกจัดตั้งขึ้นมาเพื่อการแข่งขันใน Tournament ต่างๆ ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ โดยทีมแข่งขัน ดังกล่าวได้มีส่วนและผลักดันให้เยาวชนที่มีความสามารถ ได้เปลี่ยนจากกิจกรรมอดิเรกมาเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเอง ทั้งนี้จากการรวบรวมข้อมูล คาดว่าทีมแข่งขัน Esports ระดับ Professional ในประเทศไทย น่าจะมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 15 ทีม โดยบางส่วนเป็นทีมระดับจังหวัดและภูมิภาคที่ได้รับการสนับสนุนจากภาคเอกชนรายใหญ่ ซึ่งคาดว่าเม็ดเงินลงทุนที่ใช้ในทีมแข่งขันระดับ Professional ในแต่ละปี นั้นอาจสูงถึง 4 ล้านบาทต่อทีมการจัดงานแข่งขันระดับ Semi-Professional และ ระดับ Professional ที่เพิ่มขึ้น อย่างต่อเนื่องจนคาดว่าในปี 2562 นี้ จำนวนงานการแข่งขันของทั้งสองระดับรวมกันจะมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 90 งาน ขณะที่งานการแข่งขันระดับย่อยๆ นั้นน่าจะมีไม่ต่ำกว่า 100 งานต่อปี ส่งผลให้ผู้ประกอบการเอกชนบางรายมองเห็นโอกาสทางธุรกิจ จึงได้เปิดให้เข้าสถานที่เพื่อการแข่งขัน Esports โดยเฉพาะ นอกจากนี้การแข่งขัน Esports ยังดึงดูดผู้สนับสนุนและโฆษณา (Sponsorship and Advertisement) ให้เข้ามาลงทุนและสามารถที่จะใช้ ธุรกิจ ESport เป็นสะพานเชื่อมโยงไปยังฐานลูกค้ากลุ่มใหม่ๆ รวมไปถึงสร้างความร่วมมือ (Brand Collaboration) ร่วมกับผู้เล่นนอกกลุ่มธุรกิจของตนเองอีกด้วย ในระยะข้างหน้าหากอุตสาหกรรมเกมส์และ Esports ในประเทศไทยได้รับการยอมรับด้านมาตรฐานในระดับสากล เราอาจได้เห็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐบาลและเอกชนในการผลักดันให้ Esports เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) หรือในระยะยาวอาจพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางของการแข่งขันกีฬา Esports ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ภาคบริการของประเทศ ทั้งนี้ประเมินว่า การเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมเพื่อสันทนาการสู่การพัฒนาเป็นนักกีฬา Esports มือ อาชีพ ได้สร้างเม็ดเงินหมุนเวียนให้แก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการแข่งขัน Esports ไม่ต่ำกว่า 500 ล้านบาท ในปี 2562 ซึ่งมูลค่าของเงินหมุนเวียนดังกล่าวประกอบไปด้วยค่าใช้จ่ายในการจัดงาน เงินรางวัล การขายสินค้า เป็นต้น โดยการจัดงานดังกล่าวเป็นหนึ่งในช่องทางที่ผู้ประกอบการต่างๆ สามารถประชาสัมพันธ์สินค้าไปยังกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้โดยตรง

4.1.2 ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

โดยเป็นการสรุปตามประเด็นต่างๆ จากผู้เชี่ยวชาญในแง่มุมต่างๆ จากนั้นนำมาสรุปตามกรอบแนวคิดโดยใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ได้คำถามหลายมุมมอง ซึ่งสามารถสรุปตามปัจจัยต่างๆได้ดังนี้

คำถาม ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ Esport ในประเทศไทยอย่างไร

สรุปประเด็นคำตอบ (ภาพรวม) - ปัจจุบัน Esports ได้รับความสนใจมากขึ้นเห็นได้จากการจัดการแข่งขันที่มีอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีทั้งในและต่างประเทศ รวมไปถึงการที่มีบุคคลกลุ่มใหม่ๆ ช่วงอายุใหม่ๆ ในความสนใจเกี่ยวกับเกมมากขึ้น เห็นได้จากการที่กลุ่มพ่อค้า แม่ค้า วินมอเตอร์ไซค์ มีการดูและเล่นเกมมากขึ้น ทั้งนี้สื่อที่เกี่ยวกับเกมเพิ่มขึ้นทำให้เห็นว่าวงการเกมและEsports มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

สรุปประเด็นคำตอบ (โครงสร้างพื้นฐาน) - ประเทศไทยในปัจจุบันมีความพร้อมในทุกด้านๆ เนื่องจากการที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ราคาอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ต่างๆมีราคาที่ถูกลง รวมทั้งส่วนสำคัญคืออินเทอร์เน็ตมีความเสถียรและความเร็วที่เหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัยหลัก เนื่องจากการแข่งขัน Esports หรือการซ้อมเองก็ดีอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสำคัญซึ่งหากไม่มีความเสถียรมากพอก็จะส่งผลต่อการแข่งขันอย่างมาก ในส่วนของสถานที่แข่งขันปัจจุบันประเทศไทยได้มีสถานที่แข่งขันที่มีมาตรฐานโดยเป็นการดำเนินงานของเอกชน คือ Thailand Esportss Arena ณ ชั้น 5 THE STREET รัชดา เป็นสนามEsportsครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันกีฬาEsports ได้ครบทุกรูปแบบ รวมไปถึงการจัด Event ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา Esports และพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาและวงการกีฬาEsportsในประเทศไทยให้มีศักยภาพไปสู่การแข่งขันEsports ใน ระดับโลก

สรุปประเด็นคำตอบ (ผู้พัฒนาและผู้จัดจำหน่าย) - ด้านของเกมในส่วนนี้ประเทศไทยยังขาดบุคลากรและการสนับสนุนอยู่มาก เนื่องจากปัจจุบันเกมที่ใช้ในการแข่งขันยังเป็นของต่างประเทศทั้งหมด หากมีการสนับสนุนและผลักดันวงการ Esports น่าจะได้รับการยอมรับและมีการพัฒนาที่รวดเร็วกว่าที่เป็นอยู่

สรุปประเด็นคำตอบ (บุคคลกร) - วงการ Esports ไม่ได้มีเพียงแต่นักกีฬาเท่านั้น โดยยังมีงานส่วนอื่นที่สำคัญไม่แพ้กันกีฬาไม่ว่าจะเป็น นักพากษ์ กรรมการ ผู้จัดการทีม คนทาคอนเท้น นักตัดต่อ และงานหลังบ้านอื่นๆซึ่งยังมีความต้องการบุคคลกรเหล่านี้เป็นจำนวนมาก อย่างมีการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเหมาะสมและมีมาตรฐานจะทำให้วงการ Esports ในประเทศไทยได้รับการยอมรับมากขึ้น

คำถาม ปัจจัยที่ทำให้ Esports ได้รับความนิยมและความสำเร็จในประเทศเช่น เกาหลี จีน และสหรัฐอเมริกา คืออะไร

สรุปประเด็นคำตอบ (การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน) การที่ประเทศที่กล่าวมาได้รับความนิยมและความสำเร็จส่วนใหญ่มาจากการสนับสนุนของทางภาครัฐที่เห็นความสำคัญ เช่น เกาหลีใต้ภาครัฐมีการสนับสนุนเงินทุนในด้านสื่อ เกม อย่างต่อเนื่อง ทำให้มีผู้พัฒนาเกมใหม่ๆเกิดขึ้นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลต่อผลงานที่ออกมา ทั้งยังอำนวยความสะดวกให้นักกีฬา เช่น การผ่อนผันหรือละเว้นการเกณฑ์ทหาร ให้กับนักกีฬาที่สร้างชื่อให้กับประเทศ ซึ่งผลจากการหาดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นที่ดีต่อนักกีฬา ทั้งนี้การส่งเสริมของภาครัฐยังทำให้ภาพลักษณ์และทัศนคติของบุคคลทั่วไปเห็นถึงความสำคัญและยอมรับการเล่นเกมเป็นอาชีพมากขึ้น เมื่อมีการสนับสนุนเงินทุนจากทางภาครัฐอย่างต่อเนื่องทำให้การพัฒนาของผู้พัฒนาเกมหรือคอนเท้นต่างๆ ซึ่งเป็นภาคเอกชนมีการเติบโตตามไปด้วย ส่งผลต่อการพัฒนาและการจ้างงานต่างๆก็มีมากขึ้นเป็นเงาตามตัว บริษัทต่างๆมีการสร้างทีมแข่งขันที่มีระบบ รวมไปถึงรายการการแข่งขันของเกมที่ตนเองพัฒนาใน

ด้านวัฒนธรรมทางสังคมผู้วิจัยได้มีการสอบถามต่อผู้ปกครองถึงการรับรู้ ภาพลักษณ์ ทัศนคติที่มีต่อเกม ซึ่งได้สอบถามคำถามแบบขึ้นำโดยได้มีการเก็บข้อมูล 2 ช่วง คือ ปี 2019 กับ ปี 2023 โดยได้มีการถามคำถามแบบเดิมและผู้สัมภาษณ์ท่านเดิม ซึ่งได้ผลดังนี้

การตอบคำถามของผู้ปกครอง ได้สรุปผลตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2019

คำถาม	ผล
ท่านรู้จักคำว่า Esports หรือไม่	ไม่รู้จักทั้ง 5 ท่าน
ท่านเห็นด้วยกับการเล่นเกมเป็นอาชีพหรือไม่	ไม่เห็นด้วยทั้ง 5 ท่าน
ท่านรู้หรือไม่มีการแข่งเกมใน Asian Game ครั้งที่ผ่านมา	ไม่รู้จักทั้ง 5 ท่าน
ท่านคิดว่าการเล่นเกมส่งผลต่อการใช้ชีวิตของบุตรหลานหรือไม่	ส่งผลทั้ง 5 ท่าน
หากรัฐบาลมีการสนับสนุนในการเล่นเป็นอาชีพท่านเห็นด้วยหรือไม่	เห็นด้วย 2 ท่าน ไม่เห็นด้วย 3 ท่าน

จากตารางในการตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2019 จะเห็นได้ว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่รู้จักและไม่เห็นด้วยกับการเล่นเกมเป็นอาชีพ ซึ่งจากการพูดคุยเพิ่มเติม ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความกังวลจะทำให้บุตรหลานเสียการเรียน และการเล่นเกมมากเกินไปจะทำให้บุตรหลานกลายเป็นเด็กก้าวร้าว ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ผู้ปกครองเห็นข่าวจากสื่อที่มีการรายงานเกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกมอย่างตึงเครียดทั้งนี้ผลการตอบคำถามที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับงานของ นิต้าโพล หรือ ศูนย์สำรวจความคิดเห็นของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้เปิดเผยผลสำรวจ ความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “Esports กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย” โดยทำการสำรวจระหว่างวันที่ 25-26 กันยายน พ.ศ. 2561 จากประชาชน อายุ 15 ปีขึ้นไปกระจายทุกภูมิภาค ระดับการศึกษา และอาชีพ ทั่วประเทศ จำนวน 1,253 หน่วย

ตัวอย่าง จากคำถามที่ได้ทำการสำรวจ ดังนี้

ท่านเคยได้ยินชื่อ “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองให้เป็นกีฬา และได้รับ การบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ผ่านมาหรือไม่” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 75.26 ไม่เคยได้ยิน ร้อยละ 24.74 เคยได้ยิน

ท่านทราบหรือไม่ว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือกีฬาแข่งขันอะไร” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 68.71 ทราบ ระบุว่าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ ร้อยละ 29.68 ไม่ทราบ ร้อยละ 1.61 ไม่ ระบุนหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “การแข่งขันเกมEsportsมีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาสชนิดหนึ่งหรือไม่” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ55.63 ไม่ถือเป็นกีฬา เพราะเป็นเพียงแค่เกมเท่านั้น เยาวชนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่า เรียนหนังสือ กีฬา ต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย ร้อยละ 41.02 ถือเป็นกีฬาสชนิดหนึ่งเพราะเป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการแข่งขันทกีฬาของคนยุคใหม่ และได้ฝึกใช้สมอง ร้อยละ 3.35 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจท่านคิดว่า “หากการแข่งขันเกมEsportsเป็นกีฬาสชนิดหนึ่งจะส่งผลให้มีเด็กติดเกมมากขึ้นมาน้อยเพียงใด” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 46.45 ส่งผลมาก ร้อยละ 32.48 ส่งผลค่อนข้างมาก ร้อยละ 8.46 ส่งผล ค่อนข้างน้อย ร้อยละ 3.59 ส่งผลน้อย ร้อยละ 8.30 ไม่ส่งผลเลย ร้อยละ 0.72 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “จะมีผลดีหรือผลเสียหากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันทเกมEsportsให้เป็น กีฬา ชนิดหนึ่ง”กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 63.37 มีผลเสีย เพราะควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มี ความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิด ก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลา

ให้ว่างเหมาะสม ไม่มีประโยชน์ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ ร้อยละ 31.84 มีผลดี เพราะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ให้ ความสนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เป็นการฝึกใช้สมองและความคิด เด็กจะได้ไม่หมกมุ่นกับเกมอื่น ที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถของตนเองได้ ร้อยละ 4.79 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจท่านคิดว่า “สังคมไทยมีความพร้อมเพียงพอหรือไม่หากการแข่งขันเกม Esports ถือว่าเป็นกีฬา ชนิดหนึ่ง” ร้อยละ 53.95 ยังไม่มีความพร้อม เพราะคนที่เล่นยังไม่มีทักษะ ความรู้ความสามารถ หรือการแบ่งเวลา ที่เหมาะสมและดีพอ พื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชน ไม่ทำอะไรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น ร้อยละ 38.95 มีความพร้อม เพราะการแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น เป็นการเปิดแนวทางใหม่ ๆ มีความทันสมัยเทียบเท่ากับ ต่างประเทศที่มีมานานแล้ว และเยาวชนไทยมีความสามารถ ร้อยละ 7.10 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ส่วนต่อมาผู้วิจัยได้มีการสอบถามต่อผู้ปกครองถึงการรับรู้ ภาพลักษณ์ทัศนคติที่มีต่อเกม โดยได้ถามคำถามชุดเดิมและสัมภาษณ์ผู้ปกครองท่านเดิมผลออกมาตามตารางการตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2023

ตารางที่ 4.2 การตอบคำถามของผู้ปกครอง ปี 2023

คำถาม	ผล
ท่านรู้จักคำว่า Esports หรือไม่	รู้จักทั้ง 4 ท่าน ไม่รู้จัก 1
ท่านเห็นด้วยกับการเล่นเกมเป็นอาชีพหรือไม่	ด้วยทั้ง 3 ท่าน ไม่เห็นด้วย 2
ท่านรู้หรือไม่ว่ามีการแข่งเกมใน Sea Game ครั้งที่ผ่านมา	รู้ทั้ง 5 ท่าน
ท่านคิดว่าการเล่นเกมส่งผลต่อการใช้ชีวิตของบุตรหลานหรือไม่	ส่งผลทั้ง 5 ท่าน
หากรัฐบาลมีการสนับสนุนในการเล่นเป็นอาชีพท่านเห็นด้วยหรือไม่	เห็นด้วยทั้ง 5 ท่าน

จากตารางจะเห็นได้ว่า ผู้ปกครองบางส่วนเริ่มที่ทัศนคติที่มองการเล่นเกมเปลี่ยนไป แต่ก็มองว่าการเล่นเกมนั้นยังส่งผลต่อการใช้ชีวิตของบุตรหลาน ซึ่งได้มีการสอบถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำคิดและทัศนคติที่ทำให้เปลี่ยนไป ซึ่งได้คำตอบว่าเนื่องจากมีการนำเสนอข่าวสารที่มากขึ้น รวมทั้งความสำเร็จของคนไทยในการแข่งขันระดับโลก ทั้งยังมีช่องทางในการหารายได้เพิ่ม และตัวบุตรหลานของผู้ปกครองเองมีการเล่นเกมเป็นอาชีพทำให้มีทัศนคติที่ดีขึ้น

ส่วนนักกีฬา Esports ในส่วนการสัมภาษณ์นักกีฬา Esports ถึงประเด็นการเข้ามาเป็นนักกีฬา Esports ว่ามีความเป็นมาอย่างไร รวมถึงอุปสรรคที่ต้องพบเจอเพื่อที่จะได้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้น

คำถาม เข้ามาเป็นนักกีฬา Esports ได้อย่างไร

สรุปประเด็นคำตอบ จากการสัมภาษณ์นักกีฬา Esports ทุกท่านเริ่มจากการที่เป็นคนชอบเล่นเกมเป็นทุนเดิมและมีการลงแข่งขันอย่างต่อเนื่องไม่ว่ารายการเล็กและรายการใหญ่ เมื่อถึงจุดหนึ่งก็มีการสนับสนุนจากบริษัทเอกชนเข้ามาทาบทามและดึงตัวเข้ามาอยู่ในสังกัดตรงนี้เองเป็นจุดเริ่มต้น

คำถาม เมื่อเข้ามาเป็นนักกีฬา Esports มีอุปสรรคอะไรบ้าง และทำอะไรให้ประสบความสำเร็จ

สรุปประเด็นคำตอบ ปัญหาหลักที่ทุกท่านได้พบคือ การไม่เข้าใจของผู้ปกครองเนื่องจากการเป็นนักกีฬาไม่ว่าจะกีฬาใดก็ตามต้องมีการฝึกซ้อม ทำให้แรกๆปัญหาที่เกิดขึ้นคือ มักจะมีปัญหากับผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นเกม และส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวที่แยกลง ในบางครั้งการไปแข่งขันนอกสถานที่ต้องมีการเก็บตัวฝึกซ้อมซึ่งในช่วงแรก ผู้ปกครองไม่อนุญาตการแก้ปัญหาคือเจ้าของทีมต้องมีการทาสัญญาและวางเงินเป็นหลักประกันว่าไม่ได้ทำบุตร-หลานไปหาเรื่องเสียหายแต่เมื่อมีผลงานและรายได้ ทั้งมีการเรียนที่ดี ทำให้ผู้ปกครองเข้าใจและมีการยอมรับมากขึ้น

คำถาม รายได้หลักของนักกีฬา Esports มาจากทางใด

สรุปประเด็นคำตอบ นักกีฬา Esports ทุกท่านให้ความเห็นที่ตรงกันว่า รายได้หลักไม่ได้มาจากเงินรางวัลจากการแข่งขัน แต่มาจากอาชีพเสริมต่างๆ กล่าวคือ ผลงานการแข่งขันเป็นเหมือนการโปรโมทฝีมือ และเมื่อมีผลงานอย่างต่อเนื่องทำให้มีคนมาติดตามมากขึ้น ซึ่งรายได้มาจากสองแหล่งคือ 1. รายได้จากทีมที่สังกัด 2. รายได้ จากการสตรีมเกมและไลฟ์สด เมื่อมียอดผู้ติดตามมากคือ ส่งผลต่อยอดวิวและยอดการรับชม เงินที่ได้รับก็มากขึ้นตาม ซึ่งรายได้หลักมาจากข้อสองเป็นส่วนใหญ่

4.2 ผลการศึกษาความพร้อมและสถานภาพของแต่ละปัจจัย

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ของสถานภาพ Esports ในประเทศไทย และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยได้ร่วมวิเคราะห์กับผู้เชี่ยวชาญถึงความพร้อมในด้านต่างๆ ที่มีอยู่แล้วสรุปผลโดยเป็นการสอบถามความคิดเห็น ส่วนที่เป็นจุดอ่อน และอุปสรรคต่อการพัฒนากีฬา Esports หรือ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ Esports ผลที่ได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน

ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน	
สถานที่แข่งขันมีเพียงพอต่อรายการการแข่งขัน	
เหตุผลสนับสนุน	เนื่องจากการแข่งขัน Esports เป็นการแข่งขันเกมที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักทำให้สถานที่แข่งขันมีค่อนข้างเพียงพอ เนื่องจากสามารถแข่งขันแบบออนไลน์ได้ ทั้งนี้ในที่ยังคิดว่าขาดอีก สนามแข่งที่มีมาตรฐานโดยปัจจุบันประเทศไทยมีสนามแข่งเป็น ESports Stadium มีเพียง 4 แห่ง ดังหากต้องมีผลักดันกีฬา Esports ในเป็น ธุรกิจอย่างจริงจังนั้นว่ายังโอกาสทางธุรกิจที่ดีโดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า "กลุ่มคนชื่นชอบ Esports นั้นมีกำลังซื้อ แต่พวกเขาเข้าถึงยาก เพราะไม่ได้ใช้สื่อดิจิทัลเดิมๆ หรือ Facebook และอื่นๆ จึงไม่แปลกที่แบรนด์สินค้าต่างๆ เริ่มลงทุนใน Esports Stadium เพื่อเข้าถึงกลุ่มดังกล่าว และสามารถต่อยอดธุรกิจได้อีกมุม"
มีผู้ประกอบการเกี่ยวกับการสร้างเกมเพื่อรองรับกีฬา Esports	
เหตุผลสนับสนุน	ปัจจุบันเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬา Esports ทั้งหมดยังเป็นการซื้อสิทธิการประกอบการเข้ามาจากต่างประเทศทำให้รายได้ยังเป็นส่วนใหญ่ออกนอกประเทศ ซึ่งหากมีการสนับสนุนจากรัฐจะทำให้รายได้จากธุรกิจนี้มากขึ้นและยังเป็นผลงานของประเทศที่ตั้งุดต่างชาติให้เข้ามาลงทุน ซึ่งนี้ยังส่งผลต่อการพัฒนาอาชีพใหม่ๆ รวมถึงภาพลักษณ์ที่ดีต่อเกมและ Esports
บุคคลกรที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาเกมและกีฬา Esports	
เหตุผลสนับสนุน	การพัฒนาบุคลากรในสายงานนี้ปัจจุบันยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น เนื่องจากปัจจุบันมีเพียงไม่กี่มหาวิทยาลัยที่เปิดสอนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม และด้วยความที่ยังใหม่ทำให้การสนับสนุนในการเข้าเรียนของผู้ปกครองยังมีส่วนน้อย ทั้งนี้หากมีการส่งเสริมและพัฒนาจากภาครัฐอย่างเป็นรูปแบบ เช่นกระทรวงศึกษาธิการให้การสนับสนุน ประชาสัมพันธ์ จะทำให้มีความเชื่อมั่นมากขึ้น

ตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาวัฒนธรรมทางสังคม

วัฒนธรรมทางสังคม	
สื่อมีการเสนอข่าวที่เกี่ยวกับเกมอย่างตรงไปตรงมา	
เหตุผลสนับสนุน	ปัญหาของสังคมไทยเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่รุนแรง หรือ เหตุการณ์ที่มีบุคคลใช้ความรุนแรง แก่ผู้อื่น สื่อใหญ่มักนำเสนอข่าวโดยให้เกมเป็นผู้ร้าย มักจะโทษว่าเป็นพฤติกรรมเลียนแบบเกม ทั้งนี้จะไม่ปฏิเสธว่าเกมก็มีส่วนกระตุ้นให้เกิดเหตุการณ์ หรือเป็นสาเหตุ แต่ทั้งนี้ควรมองในหลายๆด้าน เพราะผู้เล่นเกมมีทั่วโลก แต่ส่วนน้อยที่เกมเป็นสาเหตุ ดังนั้นสื่อควรมีการควบคุมและวิเคราะห์ให้รอบด้านก่อนนำเสนอ เนื่องจากสาเหตุนี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่มีผลต่อทัศนคติของคนส่วนรวมและส่งผลถึงการพัฒนาวงการเกม และ Esports ในประเทศไทย
ทัศนคติและการยอมรับโดยรวมของผู้ปกครองที่มีต่อการแข่งขันEsports	
เหตุผลสนับสนุน	ปัจจุบันหากเทียบกับเมื่อ 10 ปีก่อนวงการเกมและกีฬา Esports ได้รับการยอมรับและมีทัศนคติที่ดีขึ้น ทั้งนี้ทั้งนั้นมองว่ายังคงเป็นการยอมรับกันในวงกว้างเป็นส่วนมาก แต่ก็ยังมีทิศทางที่ดีขึ้น เห็นได้จากมีกลุ่มคนใหม่ๆเข้ามาให้ความสนใจ เช่น บุคคลที่ทำงานทั่วไปทำงานโรงงาน พ่อค้าแม่ ส่วนหนึ่งอาจมาจากการที่กลุ่มคนที่เล่นเกมเริ่มได้เป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้หากมีการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆของรัฐให้เป็นรูปธรรมก็จะเป็นส่วนช่วยที่ดี
ภาพลักษณ์ของเกมและการแข่งขันกีฬา Esports ที่มีต่อคนทั่วไป	
เหตุผลสนับสนุน	ในสายตาผู้ใหญ่ยุคก่อนเกมยังคงเป็นแค่สื่อที่ไร้สาระ ทั้งนี้การที่มีวัยผู้ใหญ่ที่เล่นเกมมากขึ้นทำให้มีความเข้าใจและการสนับสนุนที่ดี ส่วนถึงเข้าใจบุตรหลาน ซึ่งส่งผลต่อการให้คำถาถามแนะนำ ควบคุม ในอนาคตคิดว่า Esports จากเป็นสื่อที่ได้รับการยอมรับไม่ต่างจากฟุตบอลไทยสักเท่าไหร่ ซึ่งอยู่ที่ว่าสื่อใหญ่จะให้ความสำคัญและมีทัศนคติต่อการนำเสนออย่างไร

ตารางที่ 4.5 ผลการศึกษาการสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน

การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน	
รัฐมีการสนับสนุนเงินทุนแก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกม	
เหตุผลสนับสนุน	เนื่องจากกีฬา Esports เป็นส่วนต่อของระบบนิเวศจากการเป็นเกมนั้นปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐและสมาคมต่าง ๆ จึงเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมผู้ประกอบการที่ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของระบบนิเวศ ทั้งในด้านของนโยบาย ที่ทำให้ผู้ประกอบการไทยสามารถแข่งขันกับผู้ประกอบการต่างประเทศ และในด้านของกิจกรรมส่งเสริมในเรื่องของการจัดคู่ธุรกิจ การจัดและไปร่วมงาน Road show ในต่างประเทศเพื่อแสดงศักยภาพของผู้ประกอบการไทยอีกทางหนึ่งด้วย
บริษัทเอกชนมีการสนับสนุนเงินแก่นักกีฬา	
เหตุผลสนับสนุน	บริษัทเอกชนมีทั้งที่เป็นผู้ให้บริการและขายสินค้าต่างๆ ดังนั้น นักกีฬา Esports เป็นส่วนสำคัญให้การโฆษณาสินค้าและบริการ ส่งผลต่อรายได้ของบริษัท ทั้งนี้แล้วแต่ผลงานของตัวนักกีฬาและจำนวนผู้ติดตามเป็นสำคัญ ดังนั้นหากตัวนักกีฬามีวีรียและมีการพัฒนาอยู่เสมอตัวบริษัทก็พร้อมสนับสนุน ในส่วนของภาครัฐหากเป็นนักกีฬาที่เป็นตัวแทนของประเทศ ก็มีการดูแลไม่ต่างจากนักกีฬายอดนิยมอื่นๆ
มีทีมแข่งที่ได้มาตรฐานและรายการการแข่งขันที่เพียงพอ และมีอาชีพที่รองรับแก่บุคคลกรที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ Esports	
เหตุผลสนับสนุน	ปัจจุบันจากการเติบโตของการแข่งขัน ทำให้มีบริษัทห้างร้าน ทำทีมเข้าแข่งขันจำนวนมาก ไม่ต่างรายการการแข่งขันหากตัวเกมได้รับการยอมรับก็จะมีการแข่งขันที่เข้มข้น มีการจัดอย่างเป็นระบบ เช่น เกม ROV ปัจจุบันมีการแบ่งลีกเพื่อการแข่งขันไม่ต่างจากฟุตบอล ในส่วนอาชีพรองรับมีงานใหม่มากขึ้น เช่น ผู้จัดการทีม ผู้จัดการนักกีฬา นักตัดต่อ นักพากษ์ เป็นต้น หากนักไม่ออกใหม่เองโมเดลการทำลีกกีฬาอื่นๆ เช่น ฟุตบอล ตัวนักกีฬาเป็นส่วนสำคัญก็จริง แต่มีงานหลังบ้านอีกจำนวนมาก ดังนั้นงานในวงการนี้ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเก่ง เพียงแค่มีความรู้เฉพาะงานที่ตรงทำความต้องการ ความเข้าใจ และสนใจในการเล่นเกมน ก็สามารทำงานในวงการนี้ได้ และมีอาชีพอีกมากมายให้ทำ

4.3 ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนา

ผลการวัดระดับของปัญหาได้ทำการวัดระดับของปัญหาและอุปสรรคที่ควรได้รับการพัฒนาเพิ่มโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจัดลำดับปัจจัยและให้ผู้เชี่ยวชาญเสนอปัญหาที่คิดว่าเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาและทำการลงคะแนน จากนั้นผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยคัดประเด็นที่คล้ายกันและจัดลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด (1-10) และนำผลมาหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำมาสรุปผลได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.6 ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการพัฒนา

ปัญหาและอุปสรรค	ผู้เชี่ยวชาญ				ค่าเฉลี่ย	ระดับของปัญหา
	1	2	3	4		
มีผู้ประกอบการเกี่ยวกับการสร้างเกม	10	9	8	9	9	10
ขาดนโยบายดึงดูดการลงทุนด้านนี้	8	8	8	9	8.25	8
รัฐมีการสนับสนุนเงินทุนเพียงพอ	8	7	8	9	8	7
ภาพลักษณ์ของเกมต่อบุคคลทั่วไป	6	7	9	8	7.5	6
สื่อมีการเสนองานอย่างตรงไปตรงมา	6	7	9	5	6.75	5
ต้นทุนเทคโนโลยีการผลิตเกมมีมูลค่าสูงและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว	5	7	6	8	6.5	4
การแปลภาษาเป็นต้นทุนสำคัญในการขายให้กับต่างประเทศ	5	6	7	4	5.5	3
มีบุคคลกรที่มีความเชี่ยวชาญเพียงพอ	5	6	4	4	4.75	2
ทัศนคติของบุคคลทั่วไป	5	6	6	7	6	2
สถานที่แข่งขันเพียงพอ	4	2	3	3	3	1

ผลจากการจัดลำดับปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนา Esports

- 1.ผู้ประกอบการเกี่ยวกับการสร้างเกม
- 2.ขาดนโยบายดึงดูดการลงทุนด้านนี้
- 3.รัฐมีการสนับสนุนเงินทุนเพียงพอ
- 4.ภาพลักษณ์ของเกมต่อบุคคลทั่วไป
- 5.สื่อมีการเสนองานอย่างตรงไปตรงมา
- 6.ต้นทุนเทคโนโลยีการผลิตเกมมีมูลค่าสูงและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- 7.การแปลภาษาเป็นต้นทุนสำคัญในการขายให้กับต่างประเทศ
- 8.ทัศนคติของบุคคลทั่วไป
- 9.มีบุคคลกรที่มีความเชี่ยวชาญเพียงพอ
- 10.สถานที่แข่งขันเพียงพอ

จากตารางพบว่าปัญหาหลักคือการที่มีผู้ประกอบการเกี่ยวกับการผลิตเกมที่น้อย ซึ่งจะต่างกับการสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิด โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำว่า ปัญหาทางวัฒนธรรมทาง

สังคมตามกรอบนั้นเป็นปัญหาใหญ่ที่ปฏิเสธไม่ได้ แต่ทั้งนี้การพัฒนาโดยเริ่มที่พื้นฐานการสร้างเกมเพื่อรองรับกีฬา Esports นั้นสามารถทำเป็นรูปธรรมได้ง่ายกว่า และเมื่อมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีตัวเกมออกมาใช้แข่งขันโดยเป็นเกมที่ผลิตและพัฒนาโดยคนไทยเองนั้น ก็จะส่งผลต่อความคิด และทัศนคติ รวมไปถึงภาพลักษณ์ที่ดีต่อการเล่นเกม และกีฬา Esports ในที่สุด

4.4 แนวการพัฒนาของภาครัฐ

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแผนการพัฒนาดังกล่าวและแผนการพัฒนาดังกล่าวที่สอดคล้องกับแนวคิด Digital Economy ของทางรัฐบาลเช่น แผนการพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560 - 2564), แผนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ5ปี (พ.ศ. 2560 - 2564) พบว่าปัจจุบันรัฐบาลมีการสนับสนุนและทาเหตุการณ์ที่เป็นรูปธรรมแล้วเช่น การรับรองให้Esportsเป็นชนิดกีฬา ขับเคลื่อนตามแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560-2564) ในยุทธศาสตร์การพัฒนา กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมืออาชีพ และ ยุทธศาสตร์การพัฒนา อุตสาหกรรมการกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญ ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ หรือ การที่กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม และ ภาคเอกชนได้จัดการแข่งขันกีฬาภายใต้ “โครงการEsportsออกเหนือ” เพื่อส่งเสริมเยาวชนและ ประชาชน ให้สนใจเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น รวมถึงสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง เกี่ยวกับกีฬาEsports และพัฒนาความสามารถสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ ที่ชื่นชอบและมีความสนใจกีฬาEsports ได้เรียนรู้ ประสบการณ์ของการแข่งขันบนเวทีEsportsที่ได้ มาตรฐาน

ทั้งนี้จากการแผนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมพบว่ามียุทธศาสตร์ที่ เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับ แผนพัฒนากีฬา Esports ตามแนวคิด Digital Economy คือ ยุทธศาสตร์ ที่ 2 “ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล” การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ภาคธุรกิจสามารถลด ต้นทุนการผลิตสินค้าและบริการ พร้อมกับเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนวางรากฐาน การแข่งขันเชิงธุรกิจรูปแบบใหม่ในระยะยาว ภายใต้การส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลจึงจำเป็นต้องเร่งสร้าง ระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการยกระดับและพัฒนาขีดความสามารถใน การแข่งขันของ ภาคธุรกิจ ที่จะส่งผลต่อการขยายฐานเศรษฐกิจและอัตราการจ้างงานของไทยอย่างยั่งยืนในอนาคต

สำหรับยุทธศาสตร์ที่ 2 นี้ เป็นการเร่งส่งเสริมเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital economyacceleration) โดยมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล (Digital business

ecosystem) ควบคู่กับการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงธุรกิจ และกระตุ้นให้ภาคเอกชนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญ และจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้และปรับปรุงแนวทางการทำธุรกิจด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจขนาดกลางและเล็ก (SMEs) รวมถึงธุรกิจใหม่(start up) ในด้านเศรษฐกิจชุมชน เทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยเชื่อมโยงท้องถิ่นกับตลาดโลก สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าชุมชน

เป้าหมายยุทธศาสตร์



ภาพที่ 4.2 แผนงานจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม

โดยแผนงานของรัฐบาลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้ประกอบการและกีฬาEsports มีดังนี้

1. เร่งสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology startup) เพื่อให้เป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล โดย

1.1 สนับสนุนระบบนิเวศที่เอื้อต่อการเติบโตของธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีศักยภาพ อาทิ จัดให้มีทุนหรือสนับสนุนการร่วมทุน จัดให้มีศูนย์อำนวยความสะดวกทางธุรกิจแบบเบ็ดเสร็จ (one stop service) จัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางธุรกิจและการต่อยอดเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดให้มีการสร้างความเข้าใจและความตระหนักต่อรูปแบบการดำเนินธุรกิจนวัตกรรมภายในประเทศทั้งในหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน รวมถึงปรับปรุงกฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง

1.2 จัดให้มีทุนสนับสนุนงานนวัตกรรมบริการขนาดใหญ่ที่เป็นบริการพื้นฐาน (service platform) ของการคิดค้นรูปแบบธุรกิจใหม่ (disruptive business) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ระบบนวัตกรรมบริการที่เป็นพื้นฐานของการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์อัจฉริยะ (smart devices) และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเปิดในเชิงพาณิชย์

1.3 บูรณาการความร่วมมือในการพัฒนาและการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมอย่างยั่งยืน ตลอดจนสามารถต่อยอดและสร้างเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทการพัฒนาภายในประเทศ

2. พัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีความเข้มแข็งและสามารถแข่งขันได้ในอนาคต

2.1 สนับสนุนการวิจัย พัฒนา ทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลและอุตสาหกรรมเป้าหมายที่รองรับการพัฒนาเศรษฐกิจ

2.2 ส่งเสริมให้เกิดการลงทุนและประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศไทยทั้งจากในและต่างประเทศ ผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน (public private partnership) ตลอดจนจัดให้มีมาตรการส่งเสริม เช่น การอำนวยความสะดวกด้านการเคลื่อนย้ายบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางการให้สิทธิประโยชน์ทางการลงทุน และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงทุนในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลแห่งอนาคต

2.3 สนับสนุนให้ผลิตภัณฑ์และบริการทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลขึ้นบัญชีนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมโอกาสทางการตลาดด้วยการเปิดตลาดภาครัฐให้ซื้อผลิตภัณฑ์และบริการของไทยอย่างเป็นระบบ

2.4 สนับสนุนให้มีการจัดตั้งศูนย์วิเคราะห์ข้อมูลและศูนย์ให้บริการระบบวิเคราะห์เชิงธุรกิจที่เป็นระบบบริการแบบเปิด เพื่อส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในเชิงธุรกิจ (business insight) ให้มีการต่อยอดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเปิด เช่น มูลค่าการตลาด การส่งออก เพื่อนำไปใช้ในการทำธุรกิจ เป็นต้น

2.5 ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีศักยภาพและเป็นอุตสาหกรรมแห่งอนาคตซึ่งเป็นฐานการผลิตของอุตสาหกรรมการผลิตและการบริการในระบบเศรษฐกิจ เพื่อรองรับกิจการที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในอนาคตและเมื่อลงในรายละเอียดพบว่าการแบ่งกลุ่มของอุตสาหกรรมต่างๆ และมีโครงการต่างๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปแผนงานของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องคือ การส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Technology and Content Industries) กลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Technology and Content Industries) เป็น อุตสาหกรรมที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) ที่รัฐบาลให้การสนับสนุน เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพต่อการเติบโตในระบบเศรษฐกิจของประเทศ และเป็นอุตสาหกรรมที่ช่วยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมอื่น ๆ มีความเข้มแข็ง ที่สอดคล้องกับโมเดลประเทศไทย 4.0 ที่มุ่งเน้นปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจจากเดิมที่ขับเคลื่อนด้วยการพัฒนาประสิทธิภาพในการผลิตภาคอุตสาหกรรม ไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation Drive Economy) ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Technology and Content Industries) จึงแนวทางสำคัญหนึ่งในการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันของประเทศให้สามารถพัฒนาได้อย่างก้าวกระโดดได้ เป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมของประเทศสู่อุตสาหกรรมแห่งอนาคตซึ่งเป็นฐานการผลิตของอุตสาหกรรมการผลิตและการบริการในระบบเศรษฐกิจ รองรับภาคธุรกิจที่ต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในอนาคต

แนวทางการขับเคลื่อนที่รัฐบาลมีต่ออุตสาหกรรมเกมและกีฬา Esports

มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ให้กับอุตสาหกรรมดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทย โดยเปลี่ยนจากอุตสาหกรรมดิจิทัลเดิมของไทยที่แม้จะเติบโตทุกปี แต่ยังไม่มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมมากนักเมื่อเทียบกับประเทศที่เข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับก้าวหน้า อีกทั้งยังขาดแคลนกำลังคนดิจิทัลที่มีทักษะสูงทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ไปสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ที่เน้นการขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลมากขึ้นบนฐานที่ประเทศไทยมีความเข้มแข็งหรือต้องการพัฒนาด่วน มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการที่สร้างมูลค่าเพิ่ม

สูงมากขึ้น และมีกำลังคนดิจิทัลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเพียงพอต่อการพัฒนาอุตสาหกรรม โดยเน้นสาขาสำคัญเร่งด่วน เช่น Smart Devices, Software & Software Services, Cloud Computing, Digital Service Platforms, Cyber Security, Digital Content, Data Center, Internet Connectivity เป็นต้น

1. เร่งสร้างความต้องการในตลาด (Demand-driven) ที่เป็นอุตสาหกรรม ยุทธศาสตร์ S-Curve/ New S Curve ของประเทศ เช่น เกษตรและอาหาร อุตสาหกรรมการผลิต บริการสุขภาพ บริการท่องเที่ยว ฯลฯ เพื่อส่งเสริมให้ตลาดธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศไทยเติบโต

2. เร่งสร้างระบบนิเวศของธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology startups) เพื่อให้ธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีศักยภาพเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัล

3. ส่งเสริมและดึงดูดการลงทุนและประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ทั้งจากนักลงทุนในประเทศและต่างประเทศ ผ่านกลไกการสร้างเครือข่ายนักลงทุนระดับโลกและภูมิภาค การให้สิทธิประโยชน์ทางภาษี และสิทธิประโยชน์ในด้านอื่นๆ

4. ส่งเสริมการส่งออกสินค้าและบริการของธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้กลไกการส่งเสริมต่างๆ เช่น อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา หาดตลาด จับคู่ธุรกิจ จัดกิจกรรม และทำ Roadshow ฯลฯ

5. วิจัย พัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคการศึกษา พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจให้เอกชนเพิ่มการลงทุนด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล

6. สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงทุนในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลแห่งอนาคต เช่น การจัดตั้งเขตเศรษฐกิจพิเศษ การสร้างสิ่งอำนวยความสะดวก และการเร่งพัฒนากำลังคนดิจิทัลในประเทศ และการให้สิทธิพิเศษในการเข้าประเทศมาทำงานของบุคลากรจากต่างประเทศที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง เป็นต้น

ตารางที่ 4.7 ตัวอย่างโครงการของรัฐบาลที่ผ่านมา

โครงการสำคัญ	แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย
พัฒนาธุรกิจเกิดใหม่ดิจิทัล (Digital Entrepreneur)	จัดหากลไก มาตรการ และแหล่งทุน สนับสนุนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	ปี 2563 มีธุรกิจเกิดใหม่ไม่น้อยกว่า 300 ราย ประกอบด้วยคนรุ่นใหม่ที่มี ความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างธุรกิจใหม่ทดแทนความต้องการไม่ต่ำกว่า 1,500 ราย ในปี 2564
พัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัล คอนเทนต์ไทยสู่ตลาดโลก	จัดหากลไก และมาตรการสนับสนุน ให้เป็นเครื่องมือ ในการประชาสัมพันธ์ประเทศไทยสู่ประชาคมโลกด้วยการพัฒนาระบบพัฒนาคน พัฒนารายงานข้อมูล และพัฒนาการตลาด	มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเงินถึงไทย และพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลผลักดันให้ไทยสามารถเป็นผู้นำอุตสาหกรรมดิจิทัลในภาคพื้นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
โครงการวิจัยพัฒนาดิจิทัลเทคโนโลยีเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมไทย	จัดหากลไก มาตรการ และแหล่งทุน สนับสนุนการสร้างธุรกิจนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	สนับสนุนผู้ประกอบการแอปพลิเคชัน และคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ของไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน และสร้าง IP เป็นของตนเอง

จากการศึกษาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวการพัฒนา กีฬา Esports ตามแนวคิด Digital Economy โดยจะเน้นไปที่ธุรกิจเกี่ยวกับการพัฒนาเกม ซึ่งเป็นผลมาจากการสัมภาษณ์ และการจัดลำดับโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสอดคล้องจากผลการรวบรวมข้อมูลและการสัมภาษณ์ และการส่งเสริมตั้งแต่รากฐานของกีฬา Esports

4.5 ข้อเสนอแนะการพัฒนา

จากการศึกษาทั้งหมดผู้วิจัยได้ทำการเขียนข้อเสนอแนะที่ทางหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการดังนี้

1.ยกระดับอุตสาหกรรมให้ไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตเกมรวมไปถึงเป็นสถานที่แข่งขันเพื่อเป็นอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) และในระยะยาวพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางของการแข่งขันกีฬา ESport ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ภาคบริการของประเทศไทยและประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (AEC Hub)

2. ผลักดันการส่งออกเกมไทยสู่ต่างประเทศ เป็นการผลักดันและส่งเสริมวัฒนธรรมไทยสู่ต่างประเทศผ่านเกมเช่นเดียวกับประเทศเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จมาแล้ว (Korean Wave)

3. พัฒนาฝีมือผู้ผลิตเกมไทยรวมไปถึงผู้เล่น

4. มีนโยบายในการดึงดูดผู้ประกอบการไทยให้จดทะเบียนในประเทศไทย รวมไปถึงผู้ประกอบการจากต่างประเทศทั้งนี้โครงสร้างของตลาดเกมไทยในปัจจุบันประกอบด้วยผู้ประกอบการขนาดใหญ่จำนวนไม่กี่รายที่มีส่วนครองตลาดร่วมกันในสัดส่วนที่สูง ในขณะที่ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ในอุตสาหกรรม ได้แก่ ผู้ประกอบการขนาดเล็กซึ่งมีทั้งรูปแบบบริษัทและผู้ประกอบการอิสระ (Freelance) จำนวนมาก โดยแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะธุรกิจใหญ่ๆ

1. มี IP เป็นของตนเอง: เกมมีลิขสิทธิ์ของตนเองขายในประเทศและนำไปขายต่างประเทศ

2. Outsource: รับจ้าง เช่น การแปลภาษา การทำ CG การทำเสียงประกอบ การทำโปรแกรมต่างๆ

3. Game Distributors: ซื้อเกมมาจากต่างประเทศเพื่อจำหน่ายในประเทศไทย

4.6.1 แนวทางการส่งเสริมของภาครัฐที่ควรมีแก่ภาคเอกชนที่ดำเนินการเกี่ยวกับเกมและกีฬา Esports

1.ควรมีการสนับสนุนการขยายตลาดไปยังต่างประเทศ/เอเชีย สร้างความรู้ความเข้าใจในการขยายตลาดธุรกิจเกม

2.ส่งเสริมการสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกม ตั้งแต่ระดับสหกิจศึกษา รวมถึงส่งเสริมการผลิตสื่อการเรียนการสอนด้านเกมโดยเฉพาะ

3.มาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการเกมไทยด้านเงินทุนเพิ่มขึ้น รวมถึงให้ทุนและหา Matching Fund กับ Key Stakeholders (ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)

4.สนับสนุนการสร้างศูนย์เรียนรู้ออนไลน์ (Learning Center/Course Online) ให้แก่ผู้ประกอบการเกมและบุคลากรที่สนใจพัฒนาเกม เช่น การสอนทำเกมเป็นภาษาไทย หรือแปลภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย

5.รัฐบาลไทยควรมีนโยบายส่งเสริมผู้ประกอบการเกม และนโยบายในการกระตุ้นการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลอยู่เสมอ

6.จัดกิจกรรมเผยแพร่ศักยภาพอุตสาหกรรมเกมอย่างต่อเนื่องในต่างประเทศ

7.จัดอบรม/สัมมนา เพื่อพัฒนาทักษะความรู้ ความสามารถและเทคนิคต่างๆ ให้แก่ผู้ประกอบการ ซึ่งจะเป็นการยกระดับมาตรฐานการผลิตเพื่อการส่งออกต่อไป

8.ทำงานแบบบูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐ และให้การสนับสนุนสมาคม ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างโอกาสและนำพาพันธมิตรทางการค้าแก่ผู้ประกอบการ

9.นำผู้ประกอบการเกมไทยเข้าร่วมงานแสดงสินค้าที่สำคัญของโลกอย่างต่อเนื่องได้แก่ Tokyo Game Show ประเทศญี่ปุ่น - G-Star Korea ประเทศเกาหลีใต้

10.จัดคณะผู้แทนการค้า (Inbound/Outbound Business Matching) โดยเฉพาะประเทศ CLMV เพื่อให้เป็นผู้นำ IP Game ในแถบนี้

11.กลยุทธ์สร้างเสริมมิตรทางการค้ากับ นักธุรกิจในประเทศ ได้แก่ การจัด Thai Night/Networking Party ภายในงาน Bangkok International Digital Content Festival (BIDC)

12.ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศของภาครัฐ (G2G) และการบูรณาการความร่วมมือร่วมกับหน่วยงานอื่น

13. ชักชวนบริษัทเกมขนาดใหญ่ มาลงทุนสร้าง Head Office ของ AEC ในประเทศไทย เพื่อให้บริษัทไทย รับ Outsourcing จะเป็นการพัฒนาฝีมือให้ก้าวไปสู่ระดับนานาชาติและยังเป็นการก่อให้เกิดการสร้างงานและสร้างรายได้เข้าประเทศอีกด้วย

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเป็นแผนการส่งเสริมผู้ประกอบการเกมในประเทศไทย ทั้งนี้เพื่อเป็นการพัฒนาดังแต่รากฐาน และเป็นการส่งเสริมวงการและอุตสาหกรรมกีฬา Esports ในประเทศไทยในระยะยาว ซึ่งหากเกมของคนไทยได้รับความนิยมในประเทศและต่างประเทศส่งเสริมทั้งเศรษฐกิจ สังคม และเป็นการพัฒนาประเทศอีกทางหนึ่ง



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นการงานวิจัยศึกษาสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศไทย เพื่อสามารถนำผลการศึกษาและข้อเสนอแนะที่ได้มาทาแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy เพื่อได้ทราบถึงสถานการณ์ของกีฬา Esports ในประเทศไทยและในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องและเป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬาและอุตสาหกรรม Esports รวมทั้งนักกีฬา ตลอดจนผู้ประกอบการที่มีบุตรหลานในวัยที่สามารถเป็นนักกีฬา Esports ได้ โดยผู้ถูกสัมภาษณ์ได้อธิบายและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ Esports ในประเทศไทยในมุมมอง ความพร้อม ปัญหาและอุปสรรคเกี่ยวกับการพัฒนางานและอุตสาหกรรม Esports ทั้งนี้เพื่อค้นหาปัญหาที่แท้จริงต่อการพัฒนา ตามแนวคิด Digital Economy ซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผล พร้อมข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลงานวิจัย

5.1.1 ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานเกี่ยวกับกีฬา Esports ปัจจุบันประเทศไทยมีความพร้อมในทุกด้านๆ เนื่องจากการที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ราคาอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ต่างๆมีราคาที่ถูกลงรวมทั้งส่วนสำคัญคืออินเทอร์เน็ตมีความเสถียรและความเร็วที่เหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัยหลัก เนื่องจากการแข่งขันEsports หรือการซ้อมเองก็ตีอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสำคัญซึ่งหากไม่มีความเสถียรมากพอก็จะส่งผลต่อการแข่งขันอย่างมาก ในส่วนของสถานที่แข่งขันปัจจุบันประเทศไทยได้มีสถานที่แข่งขันที่มีมาตรฐานโดยเป็นการดำเนินงานของเอกชน คือ Thailand Esports Arena ชั้น 5 THE STREET รัชดา เป็นสนามEsportsครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันกีฬาEsportsได้ครบทุกรูปแบบ รวมไปถึงการจัด Event ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาEsports และพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาและวงการกีฬาEsportsในประเทศไทยให้มีศักยภาพไปสู่การแข่งขัน Esportsในระดับโลกด้านของผู้พัฒนาและจัดจำหน่ายปัจจุบันในประเทศไทยมีเพียงไม่กี่บริษัทที่เป็นผู้จัดจำหน่าย ทั้งนี้ในส่วนของผู้พัฒนามีเพียงแต่เกมที่เป็นการเล่นคนเดียวเสียส่วนใหญ่ ทั้งนี้การพัฒนาเกมที่จะใช้แข่งขันนั้นมีต้นทุนการผลิตและพัฒนาสูงมากไม่เพียงเท่านั้น การโปรโมทก็เป็นส่วนสำคัญ จะเห็นได้ว่าใช้เงินทุนจำนวนมากทั้งนี้ หากมีการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่องจะทำให้มีการ

พัฒนาที่ต่อเนื่องและประสบผลสำเร็จกว่าที่เป็นอยู่ ในด้านบุคคลกรยังหากบุคคลกรที่มีความรู้ความเข้าใจในวงการอยู่มาก เนื่องจากหากเป็นบุคคลที่มีความสามารถมักจะไปทำงานที่ต่างประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากมีรายได้ที่ดีกว่าและมีโอกาสในการเติบโตในสายงานและเป็นที่ยอมรับมากกว่า

5.1.2 วัฒนธรรมทางสังคม

จากการสัมภาษณ์รวมถึงการตอบคำถามของบุคคลนอกวงการหรือไม่ได้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมและกีฬา Esports ที่เป็นผู้ปกครองทั้งยังมีบุตรหลานที่เล่นเกมพบว่า ในช่วงปี 2019 ส่วนใหญ่ยังไม่รู้จัก และไม่ทราบว่าปัจจุบันการเล่นเกม และการแข่งเกม สามารถสร้างรายได้และได้รับการยอมรับนับว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งในปัจจุบันทั้งยังมองว่าเกมเป็นเรื่องไร้สาระ และเป็นการทำให้ผู้เล่นเสพติดความรุนแรงและก้าวร้าว ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากปัจจุบันข่าวสารโดยสื่อใหญ่มักมีการโยงประเด็นเมื่อเกิดเหตุการณ์ใช้ความรุนแรงว่ามีพฤติกรรมเลียนแบบ โดยประเด็นนี้ผู้วิจัยได้มีการสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นตรงกันว่าเป็นเรื่องปกติหากผู้ปกครองจะมองแบบนั้นอาจเป็นเพราะไม่ได้เติบโตมากับการเล่นเกม รวมทั้งยังมีตัวอย่างที่เป็นเคสของเด็กติดเกมมีความก้าวร้าวในเห็นตามสื่อต่างๆ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะส่งผลต่อ ทักษะคิด และภาพลักษณ์ทางลบที่มีต่อการเล่นเกมและกีฬา Esports

แต่จากที่มีการเก็บข้อมูลอีกครั้งในปี 2023 พบว่า ผู้ปกครองมีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับการเล่นเกมเป็นอาชีพ และ กีฬา Esports โดยได้รับคำตอบว่าเนื่องจากสื่อมีการนำเสนอความสำเร็จของเด็กไทยมากขึ้น ทั้งปัจจุบันยังมีการสนับสนุนที่มากขึ้นทำให้มีทัศนคติที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการเล่นเกมรวมถึงกีฬา Esports

5.1.3 การสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน

การผลักดันกีฬา Esports ในอดีตเป็นการเริ่มต้นโดยบริษัทเอกชน เนื่องจากใช้เกมเป็นสื่อในการแข่งขัน แต่ปัจจุบันจากการที่มีการพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องรวมทั้งกีฬา Esports เป็นส่วนต่อยอดของระบบนิเวศจากการเป็นเกมดังนั้นปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐและสมาคมต่าง ๆ จึงเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมผู้ประกอบการที่ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของระบบนิเวศ ทั้งในด้านของนโยบาย ที่ทำให้ผู้ประกอบการไทยสามารถแข่งขันกับผู้ประกอบการต่างประเทศ และในด้านของกิจกรรมส่งเสริมในเรื่องของการจัดคู่ธุรกิจ การจัดและไปร่วมงาน Road show ในต่างประเทศเพื่อแสดงศักยภาพของผู้ประกอบการไทยอีกทางหนึ่งด้วย ไม่

เพียงเท่านั้นบริษัทเอกชนมีทั้งที่เป็นผู้ให้บริการและขายสินค้าต่างๆ ดังนั้นส่งผลต่อนักกีฬา Esports ซึ่งเป็นส่วนสำคัญให้การโฆษณาสินค้าและบริการ ส่งผลต่อรายได้ของบริษัท ทั้งนี้แล้วแต่ผลงานของตัวนักกีฬาและจำนวนผู้ติดตามเป็นสำคัญ ดังนั้นหากตัวนักกีฬามีวินัยและมีการพัฒนาอยู่เสมอตัวบริษัทก็พร้อมสนับสนุน ในส่วนของภาครัฐหากเป็นนักกีฬาที่เป็นตัวแทนของประเทศ ก็มีการดูแลไม่ต่างจากนักกีฬาชนิดอื่นๆจากการที่ปัจจุบันจากการเติบโตของการแข่งขัน ทำให้มีบริษัทห้างร้าน ทำทีมเข้าแข่งขันจำนวนมาก ไม่ต่างรายการการแข่งขันหากตัวเกมได้รับการยอมรับก็就会有การแข่งขันที่เข้มข้น มีการจัดลีกอย่างเป็นระบบเช่น เกม ROV ปัจจุบันมีการแบ่งลีกเพื่อการแข่งขันไม่ต่างจากฟุตบอล ในส่วนอาชีพรองรับมีงานใหม่ๆมากขึ้น เช่น ผู้จัดการทีม ผู้ดูแลนักกีฬา นักตัดต่อ นักพากษ์ เป็นต้น หากนักไม่ออกให้มองโมเดลการทำลีกกีฬาอื่นๆ เช่นฟุตบอล ตัวนักกีฬาเป็นส่วนสำคัญก็จริงแต่มีงานหลังบ้านอีกจำนวนมาก ดังนั้นงานในวงการนี้ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเก่ง เพียงแค่มีความรู้เฉพาะงานที่ตรงตามความต้องการ ความเข้าใจ และสนใจในการเล่นเกม ก็สามารถทำงานในวงการนี้ได้ และมีอาชีพอีกมากมายให้ทำ

5.2 การอภิปรายผล

หลังจากการทำการศึกษา ทบทวนวรรณกรรม รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกแล้วสามารถสรุปปัญหาและอุปสรรคได้คือ ภาพลักษณ์ และทัศนคติที่มีต่อเกมในวงกว้าง โดยเป็นปัจจัยที่สำคัญมากเนื่องจากการจะพัฒนาต่างๆต้องมีการใช้บุคลากรในหลายๆด้าน หากมีความคิดและทัศนคติลบจะทำให้เป็นปัญหาในการพัฒนานักกีฬา Esports จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญหากต้องการจะให้กีฬา Esports พัฒนาให้เติบโตและสามารถเทียบเท่าต่างประเทศ ควรเริ่มต้นจากการส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการที่เกี่ยวกับการผลิตเกมเนื่องจากปัจจุบันเกมที่ใช้ในการแข่งขันทั้งหมดยังเป็นของบริษัทต่างประเทศ ทั้งนี้กีฬา Esports เป็นส่วนต่อยอดของระบบนิเวศจากการใช้เกมเป็นสื่อในการแข่งขัน ทำให้ผู้วิจัยได้เขียนแนวทางการพัฒนาตามแนวคิด Digital Economy ซึ่งจากการศึกษาพบว่าปัจจุบันรัฐบาลมีแผนการพัฒนาประเทศที่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าวประเด็นต่อมาคือความจริงจังและความต่อเนื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันพบว่าการสนับสนุนในช่วงแรกของแผนงาน แต่จากสืบค้นข้อมูล รวมถึงสอบถามผู้เชี่ยวชาญว่า การสนับสนุนของรัฐบาลไม่จริงจังเท่าที่ควรและยังขาดความต่อเนื่องทำให้ไม่ว่าจะมีแผนงานที่ดีอย่างไรหากขาดการสนับสนุนที่ต่อเนื่อง ทำให้การพัฒนาขาดความชัดเจนและช้ากว่าที่ควรจะเป็น ทั้งนี้ในปัจจุบันจากสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงผู้ที่มีอำนาจภายในประเทศยังไม่ค่อยเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ ทำให้ปัจจุบันนับว่าแนวทางการพัฒนาดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นการวางรากฐานการพัฒนา ซึ่งคงต้องรอการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย เพราะบุคคลที่

เติบโตกับการเล่นเกมเริ่มเป็นผู้ใหญ่ทำให้ในยุคต่อไปอาจได้เห็นกีฬาEsports ในประเทศไทยเติบโตกว่าที่เป็นอยู่ แต่ทั้งนี้จากเวลาที่มาเหล่าผู้ประกอบการมีทัศนคติที่ดีจากเมื่อมาก เนื่องด้วยปัจจุบันมีตัวแทนประเทศไทยไม่สร้างชื่อมาขึ้น รวมทั้งมีช่องทางสื่อ รวมถึงการนำเสนอความสำเร็จของนักกีฬามากขึ้นทำให้ทัศนคติของผู้ประกอบการมีแนวโน้มที่ดีขึ้นจากผลการสอบถาม

5.3 ข้อจำกัดของงานวิจัย

จากการศึกษาและทำงานวิจัยขึ้นนี้ ผู้วิจัยพบปัญหาและอุปสรรคขณะดำเนินการดังนี้ ปัญหาด้านเวลาและการสัมภาษณ์ เวลาไม่ตรงกันของผู้ให้สัมภาษณ์และผู้สัมภาษณ์การที่ผู้วิจัยจะขอเข้าไปสัมภาษณ์จึงต้องใช้เวลาสัมภาษณ์หลายครั้งถึงจะได้ข้อมูลครบถ้วน

5.4 ข้อเสนอแนะ

ไม่ว่า Esports จะเป็นกีฬาหรือไม่เป็นกีฬาแต่ถ้ามองถึงกระแสของ Esports ในอนาคต จะเห็นได้ว่าการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และส่งผลดีในหลายด้าน เช่น ด้านเทคโนโลยี ด้านการกีฬา ด้านการท่องเที่ยว ด้านเศรษฐกิจเพราะฉะนั้นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องและสมาคมกีฬา Esports แห่งประเทศไทยควรสนับสนุน Esports อย่างต่อเนื่องพัฒนาให้เป็นไปตามมาตรฐานกีฬาสร้างความเข้าใจให้เกิดการยอมรับจากสังคมไทยกากับดูแล Esports ปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วสร้างความสัมพันธ์อันดีกับประเทศที่มีการแข่งขัน Esports พัฒนา นักกีฬา Esports ให้มีศักยภาพเป็นตัวแทนประเทศไทย พร้อมกับมีมาตรการควบคุมดูแลผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจาก Esports ให้จริงจังอย่างทั่วถึงเพื่อให้ประเทศไทยมีนักกีฬาที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศและเป็นที่ยอมรับต่อสังคมซึ่งจะส่งผลทำให้ประเทศมีรายได้และได้รับผลประโยชน์จากวงการ Esports อย่างยั่งยืนต่อไปสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีผลกระทบต่อ Esports มากที่สุดนั้น จึงควรสร้างทัศนคติต่อ Esports ว่าการเข้าร่วมกิจกรรม Esports ต้องเป็นไปในแนวทางการพัฒนาทักษะ ความคิด การวางแผนการเล่นอย่างมีระบบ การเชื่อฟังมากกว่าการหมกมุ่นติดเกม เสพติดการเอาชนะเกมจนกลายเป็นคนอารมณ์รุนแรง

รายการอ้างอิง

บทความและวารสาร

ไอรดา เหลืองวิไล (2558) นโยบาย Digital Economy รองผู้อำนวยการสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).
วารสาร “ไทยคู่ฟ้า” ฉบับที่ 33 (2560) Thailand 4.0, สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี.
วารสารเศรษฐกิจและสังคม (2559) ข้อเสนอเพื่อการพัฒนา นโยบาย Digital Economy, สมาพันธ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งประเทศไทย.
สิงห์ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2552) ทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศวารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

วิทยานิพนธ์

ภควัต เจริญลาภ (2560) ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬา Esports. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, คณะนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.
พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ Esports. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี
ภาพิมล ไชยวุฒิ (2557) การวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ Esports. มหาวิทยาลัยศรีปทุม. คณะนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.
หทัยรัตน์ ขจรบุญ (2556) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.
อภิชัย บัวอยู่ (2551) แรงจูงใจของนักกีฬาเทนนิสสมัครเล่นที่สนใจเข้าร่วมการแข่งขันเทนนิสระดับอาชีพ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สาขาวิชาพลศึกษา
สุพิตร สมานิติ (2547) แนวทางการพัฒนานักกีฬาอาชีพ ภายใต้การสนับสนุนและส่งเสริมของภาครัฐและภาคเอกชนอย่างเป็นระบบ กรณีศึกษา กีฬาเทนนิสอาชีพและกีฬาฟุตบอลอาชีพ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

รศ. ดร.เทพรัตน์ พิมลเสถียร (2560) นวัตกรรมด้านบริการในเศรษฐกิจดิจิทัล : กรณีศึกษาธุรกิจการบริหารทรัพยากรทางกายภาพในประเทศไทย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

Articles

Jaume Garci (2019). eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research in Sports (and) Economics

Juho Hamari and Max Sjöblom (2017). What is eSports and why do people watch it

Keith Jakee (2018). ESports Unseat the Sports Industry Some Preliminary Evidence from the United States

Sjöblom, M. (Ed.), Hamari, J. (Ed.), Jylhä, H. (Ed.), Macey, J., & Törhönen, M. (2019). Esports: Final Report

Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper, Blake J (2018). eSports Venues A New Sport Business Opportunity

Michael Borowy (2008). Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy

Anita Radman Peša1, Dijana ČičinŠain2& Toni Blažević (2017). NEW BUSINESS MODEL IN THE GROWING ESPORESS INDUSTRY

Tyler Louis Snavely (2014). History and Analysis of eSport Systems

Radoslav Baltezarevic (2018). THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

แผนการพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560 - 2564) สืบค้นจาก <http://www.oic.go.th/>

แผนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ5ปี (พ.ศ. 2560 - 2564) สืบค้นจาก <https://www.dga.or.th>

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2561) เรื่อง Esports ไม่ใช่กีฬาที่ดักล่อให้เด็กติดเกม สืบค้นจาก <https://mgronline.com/daily/detail/9610000092817>

ศูนย์สำรวจความคิดเห็นของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ เรื่อง Esports กีฬาอิเล็กทรอนิกส์
 ในมุมมองของคนไทย สืบค้นจาก https://nidapoll.nida.ac.th/survey_detail?survey_id=151
 ระบบนิเวศอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (สาขาเกม) Digital Content Series: Game
 สืบค้นจาก <https://www.depa.or.th/th/article-view/2-digital-content-series-game>
 มูลค่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ปี 2020 สืบค้นจาก
https://www.kasikornbank.com/th/personal/the-premier/articles/pages/money-advice_next48_2021.aspx
 รายงานประจำปี สพรอ. 2562 – สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/about-etda/etda-project/etda-annual-report.aspx>
 บทความธุรกิจบริการด้านเกม (2564) กลุ่มงานพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริการ 2 สำนักพัฒนาและ
 ส่งเสริมธุรกิจบริการ สืบค้นจาก
https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/22/media_8-CEA-Game-and-Animation-Final-Report.pdf
 เอกสารการแถลงผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (2561) สำนักงานพัฒนา
 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สืบค้นจาก
http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:163047
 รายงานผลการสำรวจพฤติกรรม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี (2561) สำนักงานพัฒนาธุรกรรม
 ทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สืบค้นจาก
<https://ict.moph.go.th/th/extension/649>