



แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนา
อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย

โดย

กุลชา ปรีดาศักดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566

GUIDELINES FOR PROMOTION AND DEVELOPMENT
THAILAND'S GAMES AND ESPORTS INDUSTRY

BY

KHUNLACHA PREEDASAK



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
MANAGEMENT OF CULTURAL HERITAGE AND CREATIVE INDUSTRIES
COLLEGE OF INNOVATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วิทยาลัยนวัตกรรม

วิทยานิพนธ์

ของ

กุลชา ปรีดาศักดิ์

เรื่อง

แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

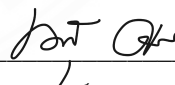
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2566

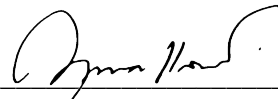
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิพล เอื้อจรัสพันธุ์)

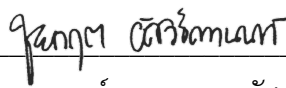
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจ)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ แสนทวี)

คณบดี


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชยกฤต อัครวิชิตานนท์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย
ชื่อผู้เขียน	กุลชา ปรีดาศักดิ์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจ
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ที่มีวัตถุประสงค์ 2 วัตถุประสงค์ ได้แก่ เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย และเพื่อนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมไทย เช่น ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561 - 2565 และกรณีศึกษาจากประเทศตัวอย่างอย่าง ประเทศจีน สหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ รวมไปถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยจำนวน 6 ท่าน จากการศึกษาผู้วิจัยจึงทำการเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตออกเป็น 3 กลยุทธ์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ ยุทธศาสตร์ที่ 2 การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย และยุทธศาสตร์ที่ 3 การส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

คำสำคัญ : อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย, แนวทางส่งเสริม, ยุทธศาสตร์

Thesis Title	GUIDELINES FOR PROMOTION AND DEVELOPMENTTHAILAND'S GAMES AND ESPORTS INDUSTRY
Author	Khunlacha Preedasak
Department/Faculty/University	Management of Cultural Heritage and Creative Industries College of Innovation Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Veluree Metaveevinij, Ph.D.

ABSTRACT

Qualitative research was done to study opportunities for, and obstacles to, gaming and electronic sports (esports) industry growth in Thailand and formulate promotional guidelines. Data was gathered from documents related to gaming industry in Thailand, including the 20-year national strategy (2017–2036); national policy and plan on digital development for the economy and society (2018–2037); master plan for promoting the digital economy (2018–2022); and case studies from China, the United States of America, and South Korea. In addition, data was gathered from interviews with six stakeholders in the gaming and e-sports industry. Results were that guidelines to promote the gaming and esports industry may be divided into three strategies: 1) developing quality personnel for the gaming and esports industry; 2) improving policy and support in line with gaming and esports industry developments; and 3) promoting and supporting production and marketing of the gaming and esports industry.

Keywords: Gaming and esports industry in Thailand, Promotion guidelines, Strategy

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เวฬุรีย์ เมธาวีวินิจ (อาจารย์ที่ปรึกษา) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิพล เอื้อจรัสพันธุ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ท แสหนวี ที่ได้ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนการแก้ไขทุกประการมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณพ่อ แม่ ญาติพี่น้อง หมอ และพยาบาลทุกท่านที่คอยให้กำลังใจ และคำแนะนำที่ดีมาเสมอมา

ขอขอบคุณเพื่อนสมัยมัธยม เพื่อน ๆ และ พี่ ๆ ชาว ป.โททุก ๆ คนที่ช่วยเป็นที่ปรึกษา พุดคุย หาวิธี และมีคำตอบให้เราอยู่เสมอ โดยเฉพาะวันวิวาท์ (หมีว) และอริสรา (เฟิร์น) ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา อยู่ทำงานด้วยกันจนถึงเช้าตรู่ทุกวัน และร่วมหัวเราะร้องไห้ ด้วยกันจนผู้วิจัยสามารถทำงานจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณพี่เอก Heartrocker พี่ ๆ ในใส่นัว พี่น้องป.สี่ ปริมคุง และนักร้องทุกท่านที่คอยให้ความบันเทิงและเยียวยาสภาพจิตใจตลอดการทำงานเสมอมา สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวเองที่ขุดตัวเองขึ้นมา นั่งทำวิจัยเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ถึงแม้ว่าการทำวิจัยในครั้งนี้จะทำให้ผู้วิจัยนั้นต้องเสียทั้ง กำลังกายและกำลังใจเป็นอย่างมากก็ตาม เก่งมากเจ้ากุลชา!!!

หากผลการศึกษานี้มีข้อบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุง แก้ไขในการศึกษาครั้งต่อไป

กุลชา ปรีดาศักดิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญภาพ	(10)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.5 นิยามคำศัพท์	7
บทที่ 2 บรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์	8
2.1.1 ความหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์	9
2.1.2 ขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์	10
2.1.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย	14
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports)	15
2.2.1 ความเป็นมาของเกมและอีสปอร์ต (Esports)	15
2.2.2 ความหมายของอีสปอร์ต (Esports)	16

2.2.3 ประเภทของอีสปอร์ต (Esports)	17
2.2.4 ระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ต (Esports)	19
2.2.5 อีสปอร์ต (Esports) ในประเทศไทย	21
2.2.6 นโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	24
2.3 กรณศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ	38
2.3.1 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) จีน	38
2.3.2 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) สหรัฐอเมริกา	41
2.3.3 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) เกาหลีใต้	46
2.4 แนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	51
2.4.1 ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ (Policy Implementation Theory)	51
2.4.2 ความสำคัญของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	52
2.4.3 ขั้นตอนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	53
2.4.4 ปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	54
2.4.5 แนวทางการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	55
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	57
2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) และกรณศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ	58
2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ	58
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	59
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	60
3.1 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย	60
3.1.1 ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณศึกษาจากต่างประเทศ	60
3.1.2 ระยะที่ 2 การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	61
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
3.2.1 ตารางสรุปนโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมไทยเกมและอีสปอร์ตไทย	62
3.2.2 ตารางสรุปการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศ	63

3.2.3 คำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์	65
3.2.4 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์	65
บทที่ 4 ผลการวิจัย	66
4.1 โอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ต (Esports) ในไทย	66
4.2 ผลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและ อีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตต่างประเทศ	72
4.3 ผลการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	99
4.4 แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย	109
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	125
5.1 สรุปผลการวิจัย	125
5.2 อภิปรายผล	130
5.3 ข้อเสนอแนะ	145
รายการอ้างอิง	139
ภาคผนวก	146
ประวัติผู้เขียน	153

บทที่ 1

บทนำ

งานวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีรายละเอียดในบทที่ 1 บทนำมีดังต่อไปนี้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ประโยชน์เชิงวิชาการ

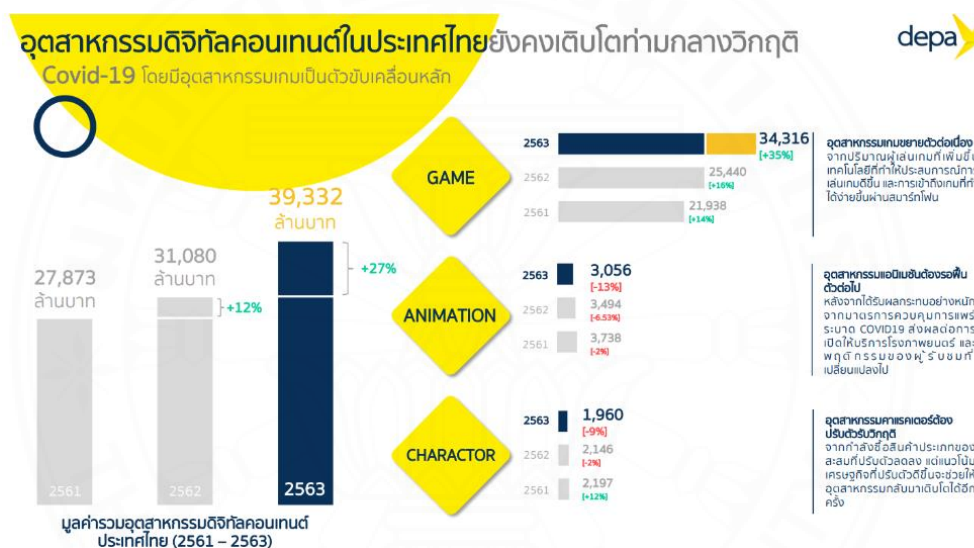
1.4.2 ประโยชน์เชิงการบริหาร

1.5 นิยามศัพท์

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันมนุษย์ดำเนินชีวิตพร้อมกับการขับเคลื่อนและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกแก่มนุษยชาติหลายด้าน อาทิ ด้านการศึกษา ด้านการคมนาคม ด้านการแพทย์ ด้านการทหาร ด้านการเมืองและการปกครอง โดยเฉพาะด้านการสื่อสารที่สามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจน เดิมการสื่อสารในยุคแรกจะเริ่มจากการสื่อสารด้วยเสียงประกอบท่าทางการวาดภาพ หรือการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อสารให้เกิดความเข้าใจกันระหว่างผู้ส่งสาร (Sender) และผู้รับสาร (Receiver) สื่อยุคสื่อเก่า (Old Media) ได้แก่ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์และวิทยุ จนกระทั่งการเข้ามาของอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่ทำให้มนุษย์นั้นสามารถสื่อสารกันได้อย่างสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Internet) ก็ก่อให้เกิดยุคสื่อใหม่ (New Media) และเกิดอุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสารมากมาย เช่น สมาร์ทโฟน (Smart Phone) คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (Tablet) รวมไปถึงแอปพลิเคชัน (Application) อีกมากมาย ทำให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันสามารถบริโภคสื่อ ติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นได้อย่างไร้ขีดจำกัดทั้งในเรื่องของเวลา ระยะเวลา และสถานที่ ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาอุตสาหกรรม ระบบและอุปกรณ์สำหรับอุปกรณ์และบริโภคมามากมาย เพื่อก่อให้เกิดความสะดวกสบายต่อประชากรในประเทศ เช่น อุตสาหกรรมโรงงาน

อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรมการแปรรูปอาหาร และอุตสาหกรรมที่ผู้จัดทำให้ความสนใจเป็นพิเศษคืออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย ซึ่งการเล่นเกมนั้นก็ถือว่าเป็นวัฒนธรรมที่มีการสะสมประสบการณ์ เทคนิค ความรู้ อุปกรณ์และอื่น ๆ ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นหนึ่งมาอย่างยาวนาน อีกทั้งการเล่นเกมนั้นยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่นสู่รายได้ของประเทศ รวมไปถึงการเข้าถึงสตรีมมิง (Streaming) ของคนไทยนั้นมีแนวโน้มที่สูงขึ้นตั้งแต่ปี 2017 – 2027 (statista, 2022) ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องในปี 2018 – 2020 เป็นมูลค่ากว่า 34,316 ล้านบาท ดังปรากฏในภาพด้านล่าง (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2563)



ภาพที่ 1.1 ภาพแสดงผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ปี 2563

(<https://www.brandbuffet.in.th/2021/11/digital-content-research-depa-2020/>)

อ้างอิงผลงานวิจัยพฤติกรรมผู้บริโภคเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ตของมินเทล พบว่าจากกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคอายุ 18 ปีขึ้นไปจำนวน 1,500 ท่าน เล่นเกมอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 76 และเล่นเกมเป็นเวลา 2-4 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 36 อีกทั้งการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาที่มีส่วนทำให้คนไทยเล่นเกมมากขึ้น จากการขยายตัวของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยนั้นส่งผลให้เกิดบุคลากรภายในอุตสาหกรรมมากมายผ่านแพลตฟอร์ม (Platform) ออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Twitch Youtube และ Facebook รวมไปถึงความสามารถทางการแข่งขันของบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลดังตัวอย่างที่ปรากฏตามภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1.2 ภาพทีมชาติไทยชนะเลิศ ROV ใน SEA Games Tekken
(<https://thestandard.co/thailand-won-gold-medal-on-rov-champion/>)



ภาพที่ 1.3 ภาพทีม PUBG ไทยชนะเลิศการแข่งขัน
(<https://www.facebook.com/thematter>)



ภาพที่ 1.4 ทีม dtac Talon ชนะ ROV ใน AWC 2021
(<https://thestandard.co/dtac-talon-winner-awc-2021/>)



ภาพที่ 1.5 ทีม PHOENIX ชนะ Free Fire World Series 2021

(<https://www.thairath.co.th/news/local/2104676>)



ภาพที่ 1.6 ทีม Buriram United Esports ชนะ ROV ใน AIC 2021

(<https://mgronline.com/game/detail>)

อีกทั้งความสามารถในการสร้างสรรค์เกมที่ผสมผสานความเป็นไทย วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และตำนานความเชื่อ อย่างเกม Home Sweet Home สร้างโดย YGGDRAZILL GROUP CO.,LTD หรือ Mastiff เกม Home Sweet Home เป็นเกมผจญภัยของขวัญที่ผู้สร้างได้เผยแพร่วัฒนธรรมไทยที่สร้างมาจากความเชื่อและเรื่องลี้ลับของไทย เช่น วิญญาณ ผี สถาปัตยกรรมไทย สถานที่ ตำนาน เกมนี้มีทั้งหมด 2 ตอนและมีการสร้างเป็น Home Sweet Home : Survive ที่มีการร่วมงานกันกับสตรีมเมอร์ (Streamer) และเกมแคสเตอร์ (Game Caster) มากมาย เกม Araya (อารยา) สร้างโดย MAD Virtual Reality Studio ที่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคทั้งในประเทศและต่างประเทศอย่างล้นหลาม เกม Araya (อารยา) เป็นเกมผจญภัยของขวัญที่ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นตัวละครหลักชื่อ มาริสา ที่ต้องสาเหตุการหายไปอย่างลึกลับของเพื่อนรักอย่างอารยาในโรงพยาบาลร้างแห่งหนึ่ง โดยเกม Araya (อารยา) เป็นเกม VR (Virtual Reality) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับความเสมือนจริงและเป็นเกมแนวผจญภัยเกมแรกของไทยที่มีการนำเทคโนโลยี VR มาปรับใช้ เกม

Araya (อารยา) เป็นเกมที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความเป็นไทยมากมาย เช่น ความเชื่อเรื่อง ผีसाป ป้ายภาษาไทย บทสนทนา ซึ่งตัวเกมได้รับเสียงตอบรับจากผู้เล่นในทิศทางบวกอย่างล้นหลาม



ภาพที่ 1.7 เกม Home Sweet Home
(shorturl.at/xyCFT)



ภาพที่ 1.8 เกม Araya
(store-games.com)

ถึงแม้ว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ไทยจะมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องแต่มูลค่าการนำเข้าเพื่อการบริโภคสูงถึง 36,036 ล้านบาท เนื้อหาที่ผลิตใช้ภายในประเทศมีมูลค่า 633 ล้านบาท และส่งออกเพียง 367 ล้านบาท (Maeketeer, 2022) อีกทั้งจากการสังเกตของผู้จัดทำพบว่าความสำเร็จและการขยายตัวอย่างต่อเนื่องภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้น มักจะมาจากการผลักดันและการสนับสนุนของบริษัทเอกชนหรือองค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย เช่น บริษัทขายอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม บริษัทให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์ เป็นต้น

ในขณะเดียวกันทัศนคติของคนไทยต่อเกมนั้นยังไปในทิศทางลบค่อนข้างมาก รวมถึงผลกระทบเชิงลบของการบริโภคเกมเป็นเวลานานนั้นยังมีให้เห็นอยู่ ทั้งภาวะลึ้มเลือดดูดดัน หัวใจวาย บาดเจ็บจากการทำกิจกรรมซ้ำ ๆ ปวดหลัง ตาแห้ง ลมชัก ภาวะโรคอ้วน และอาการติดเกม (notebookspec, 2017) ที่ทำให้ผู้บริโภคมีอารมณ์รุนแรง พุดจาเสียงดังหยาบคาย ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ตลอดจนทำร้ายร่างกายผู้อื่นหรือเสียชีวิตเนื่องจากเล่นเกมเป็นเวลานานตามที่ปรากฏในข่าว เช่น “สลด เด็ก 17 เรียนดี ติดเกมหนัก ซ็อกดับคาโต๊ะคอมฯ” “โซเซียลซ็อก เด็กติดเกม ‘เล่นแพ้แล้วคลั่ง’ โมโหจัดคว้ามิดซูซ่าแม่-อาแม่” “เกลี้ยง! ด.ช.จันทวี 11 ขวบแอบเอาเงินในบัญชีพ่อไปซื้อฮีโร่ในเกม” และ “หลานชายคลั่ง รับผิดชอบจนหลอน คิดว่ายาคือคู่ต่อสู้พันดับ” ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกม

และอีสปอร์ตไทยได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐผ่านการให้เงินสนับสนุน การก่อตั้งองค์กรเพื่อดูแลและอำนวยความสะดวก เช่น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Depa) ที่มีอำนาจในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลให้สอดคล้องกับแผนระดับชาติ รวมไปถึงการจัดทำนโยบายที่มีความเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมไทย เช่น แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561-2565 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563-2565 และการจัดตั้งคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-Sport)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นจึงเป็นเหตุผลที่ผู้จัดทำให้ความสนใจที่จะจัดทำ “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” โดยการศึกษาในครั้งนี้ผู้จัดทำจะทำการศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและต่างประเทศ ตลอดจนศึกษานโยบายและแผนงานที่มีส่วนสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมไทยโดยรัฐบาล เพื่อศึกษาว่าสิ่งใดดีแล้วหรือสิ่งใดควรเพิ่มเติมเพื่อให้อุตสาหกรรมเกมไทยนั้นสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นสามารถสร้างรายได้และชื่อเสียงระดับสากลให้กับประเทศได้เป็นจำนวนมาก จึงมีความเหมาะสมที่จะยกระดับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยให้เป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมหลักที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศไทยได้ในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

1.2.2 เพื่อนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้จัดทำมีการศึกษาข้อมูลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ได้แก่ สถานการณ์ปัจจุบันภายในอุตสาหกรรม โอกาสและอุปสรรคในการเติบโต นโยบายและแผนงานที่ส่งเสริมอุตสาหกรรม การศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ รวมไปถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยการวิจัยครั้งนี้จะใช้เวลาตามที่ระยะการศึกษา กำหนด

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ประโยชน์เชิงวิชาการ

ประโยชน์เชิงวิชาการสำหรับงานวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” คือ การศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยแก่ภาครัฐ ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1.4.2 ประโยชน์เชิงการบริหาร

ประโยชน์เชิงบริหารสำหรับงานวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” คือ การนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้เป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมหลักที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศ และเพื่อพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

1.5 นิยามศัพท์

งานวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” นั้นมีการนิยามศัพท์ที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ดังนี้

1.5.1 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports)

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) หมายถึง อุตสาหกรรมที่เล่นวิดีโอเกมผ่านทางโมบาย (Mobile) คอมพิวเตอร์ (PC) และคอนโซล (Console) รวมไปถึงการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับวิดีโอเกม ประเภทบุคคลหรือทีม ในการแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับสมัครเล่น ระดับกึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ โดยการศึกษาในครั้งนี้ผู้จัดทำจะมีการกล่าวรวมถึงอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (เกมส์ และแอนิเมชัน) และอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ร่วมด้วย

1.5.2 แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนา

แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนา หมายถึง แนวทางที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความรู้ บุคลากร งบประมาณ และอื่นๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดและสามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่อง

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา เรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยรวมถึงเอกสารวิชาการต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียดในการศึกษาดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports)
- 2.3 กรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industry) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรมภายหลังการเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ในปี ค.ศ. 1947 คำว่า “Cultural industry (ies)” โดยTheodor W. Adorno จากสำนักแฟรงก์เฟิร์ต (Frankfurt School) ได้กล่าวถึงการนำวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้าและการผลิตซ้ำที่ส่งผลให้ความหลากหลายและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้นเลือนหายไป ต่อมาในปี ค.ศ. 1994 คำว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) ได้ปรากฏครั้งแรกใน Australia report Creative Nation และใน ค.ศ. 1997 กรมดิจิทัลวัฒนธรรม สื่อ และการกีฬาแห่งสหราชอาณาจักร (Department for Culture, Media and Sport of the United Kingdom) หรือ UK DCMS ได้นำแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) มาปรับใช้ในประเทศและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จึงทำให้แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) นั้นเป็นที่รู้จักในระดับสากล ภายหลังแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) ได้รับความนิยมและมีการนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก

2.1.1 ความหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) เป็นแนวคิดที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดการวัฒนธรรมอุตสาหกรรม ธุรกิจ และเศรษฐกิจในระดับชุมชน สังคม และประเทศ โดยมีการให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) ไว้ดังนี้

John Howkins (2001) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า การสร้างมูลค่าที่เกิดขึ้นจากความคิดมนุษย์

กระทรวงดิจิทัลวัฒนธรรม สื่อ และการกีฬาแห่งสหราชอาณาจักร (UK DCMS : Department for Culture, Media and Sport of the United Kingdom) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่าอุตสาหกรรมใดก็ตามที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความชำนาญ และความสามารถพิเศษส่วนบุคคล ที่มีศักยภาพในการสร้างความมั่งคั่ง สร้างงานสร้างอาชีพ ผ่านการสะสมและส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง โดยการดำเนินการดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้วย

องค์การยูเนสโก (UNESCO : United Nations Education, Scientific and Cultural Organization) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า อุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นอุตสาหกรรมที่หลอมรวมกันระหว่างการสร้างสรรค์ การผลิตและการค้าเนื้อหาที่มีความสร้างสรรค์ (Creative content) ที่ไม่สามารถจับต้องได้และเป็นธรรมชาติทางวัฒนธรรม โดยการดำเนินการเหล่านี้จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของสินค้าหรือบริการ (เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทสากล, 2564)

องค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD : United Nations Conference on Trade and Development) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นแกนหลักของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และถูกกำหนดให้เป็นวงจรของการผลิตสินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทุนทางปัญญาเป็นหลัก (เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทสากล, 2564)

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO : World Intellectual Property Organization) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า อุตสาหกรรมประกอบด้วยผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะทำขึ้นมาทันทีหรือผ่านกระบวนการผลิต และเน้นการปกป้องผลงาน (ลิขสิทธิ์, 2553)

ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศที่ได้นำแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) มาปรับใช้เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมในระดับชุมชน สังคมและประเทศ โดยได้

บัญญัติศัพท์ว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)” แทนการใช้คำว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative industries) และได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) (2552) ได้ให้ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีสมัยใหม่

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้ให้ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าสังคม

กระทรวงอุตสาหกรรม (2559) ได้ให้ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า กระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset - Based) ร่วมกับการคิดสร้างสรรค์ (Creativity) นวัตกรรม (Innovation) หรือเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ (Commercialization) หรือคุณค่าเพิ่มทางสังคม

สำนักนายกรัฐมนตรี ได้ให้ความหมายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยการใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัย ที่เชื่อมโยงพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมสมัยใหม่ ในการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรี ด้วยการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2556)

จากการศึกษาความหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจ คือ อุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และความสามารถส่วนบุคคลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผ่านการผสมผสานพื้นฐานทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคม และนวัตกรรม ก่อให้เกิดเป็นผลงานทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม โดยผลงานดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญา

2.1.2 ขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การกำหนดขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นจะสามารถแบ่งได้ตามที่แต่ละองค์กรและหน่วยงานกำหนดต่อไปนี้

กระทรวงดิจิทัลวัฒนธรรม สื่อ และการกีฬาแห่งสหราชอาณาจักร (UK DCMS : Department for Culture, Media and Sport of the United Kingdom) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 13 กลุ่ม ได้แก่ การโฆษณา สถาปัตยกรรม หัตถกรรมและงานฝีมือ งานศิลปะและวัตถุโบราณ การออกแบบ แฟชั่น ภาพยนตร์และวิดีโอ สื่อสิ่งพิมพ์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ซอฟต์แวร์ วิทย์และเทคโนโลยี และวิดีโอเกม

องค์การยูเนสโก (UNESCO : United Nations Education, Scientific and Cultural Organization) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ได้แก่ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552)

(1) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เน้นเฉพาะด้านวัฒนธรรม (Cultural domains) แบ่งออกเป็น 6 กลุ่มย่อย คือ

1. มรดกทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ (Cultural and natural heritage) ได้แก่ พิพิธภัณฑสถาน สถาปัตยกรรมและสถานที่ทางประวัติศาสตร์ พื้นที่ทางวัฒนธรรม และมรดกวัฒนธรรมทางธรรมชาติ
2. การแสดง (Performance and celebrations) ได้แก่ ศิลปะการแสดง ดนตรี งานและเทศกาลต่าง ๆ
3. หนังสือและสิ่งพิมพ์ (Book and press) ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ และวารสาร หอสมุด งานหนังสือ และสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
4. สื่อทัศนและสื่อดิจิทัล (Audio visual and digital media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวิดีโอ โทรทัศน์และวิทยุ วิดีโอเกม และพ็อดคาสติ้ง (Podcasting) (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2020)
5. ทัศนศิลป์ งานฝีมือ และการออกแบบ (Visual arts, crafts and design) ได้แก่ แฟชั่น กราฟฟิก (Graphic) งานออกแบบภายใน งานออกแบบพื้นที่ สถาปัตยกรรม และการโฆษณา

(2) กลุ่มอื่นที่เกี่ยวข้อง (Related domains) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย

1. การท่องเที่ยว (Tourism)
2. กีฬาและนันทนาการ (Sports and recreation)

องค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD : United Nations Conference on Trade and Development) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ได้แก่ (สมบัติ, 2010)

(1) มรดก (Heritage) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ประเพณี ความเชื่อ และสังคม แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อย คือ

1. กลุ่มที่สำแดงออกทางวัฒนธรรมตามจารีตประเพณี (Traditional cultural expressions) ได้แก่ งานศิลปะและหัตถกรรม งานเทศกาล (Festivals) และการเฉลิมฉลอง (Celebrations)

2. สถานที่ทางวัฒนธรรม (Cultural site) ได้แก่ สถานที่เชิงโบราณคดี พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด งานแสดงนิทรรศการ (Exhibitions) เป็นต้น

(2) ศิลปะ (Art) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของศิลปะและวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อย คือ

1. หัตถศิลป์ (Visual arts) หมายถึง ศิลปกรรมที่แสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการมองเห็นและการสัมผัส (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔, มปป.) เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม

2. ศิลปะการแสดง (Performing arts) เช่น การแสดงละครเวที การแสดงดนตรีสด นาฏศิลป์ เป็นต้น

(3) สื่อ (Media) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่มุ่งผลิตสารสร้างสรรค์ที่มีเป้าหมายเพื่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ

1. การจัดพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and printed media) เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร สำนักพิมพ์ และการตีพิมพ์แบบอื่น ๆ

2. ภาพและเสียง (Audiovisuals) เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และการกระจายภาพและเสียงในรูปแบบอื่น ๆ

(4) งานสร้างสรรค์ที่มุ่งใช้งาน (Function creations) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่เน้นการตอบสนองความต้องการและเน้นการใช้งาน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มย่อย คือ

1. กลุ่มงานออกแบบ (Design) เช่น แฟชั่น งานตกแต่งภายใน เครื่องประดับ

2. กลุ่มสื่อแนวใหม่ (New media) เช่น ซอฟต์แวร์ วิดีโอเกม

3. กลุ่มบริการเชิงสร้างสรรค์ (Creative services) เช่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา การวิจัยและการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ และอื่น ๆ

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO : World Intellectual Property Organization) ได้แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ประเภท ทั้งหมด 20 อุตสาหกรรม ได้แก่ (สมบัติ, 2010 และ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552)

(1) กลุ่มอุตสาหกรรมหลักที่มุ่งผลิตทรัพย์สินทางปัญญาและการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ที่ถือเป็นเรื่องสำคัญของธุรกิจ (Core copyright industries) ได้แก่ การโฆษณา

งานสะสม ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี ศิลปะการแสดง สื่อสิ่งพิมพ์ ซอฟต์แวร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และงานศิลปะและกราฟฟิค

(2) กลุ่มอุตสาหกรรมที่จำเป็นต้องนำเอาสินค้าและบริการของกลุ่มแรกส่งมอบต่อไปยังผู้บริโภค และการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ถือเป็นเรื่องสำคัญของธุรกิจ (Interdependent copyright industries) ได้แก่ สื่อสำหรับการบันทึก เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องดนตรี กระจก กระจกถ่ายภาพและอุปกรณ์ถ่ายภาพ

(3) กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีบางส่วนของธุรกิจมีความเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา แต่เพียงส่วนเล็กน้อยเมื่อเทียบกับกระบวนการปฏิบัติทั้งหมด (Partial copyright industries) ได้แก่ สถาปัตยกรรม เครื่องนุ่งห่มและรองเท้า งานออกแบบ แฟชั่น สินค้าตกแต่งบ้าน และของเล่น

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้แบ่งประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยออกเป็น 4 กลุ่ม โดยยึดตามองค์การความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา (UNCTAD : United Nations Conference on Trade and Development) ดังต่อไปนี้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, มปป.)

(1) การสืบทอดทางวัฒนธรรม (Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย

(2) ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

(3) สื่อ (Media) ได้แก่ การพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี

(4) งานสร้างสรรค์แบ่งตามลักษณะของงาน (Functional creations) ได้แก่ งานออกแบบ แฟชั่น งานโฆษณา สถาปัตยกรรม และซอฟต์แวร์

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ได้แบ่งประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยออกเป็น 5 กลุ่ม ทั้งหมด 15 อุตสาหกรรม ได้แก่ (CEA, มปป.)

(1) กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative originals) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์บนรากฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

(2) กลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (Creative content / media) คือ การนำความคิดสร้างสรรค์มาผลิตคอนเทนต์หรือสื่อ ได้แก่ ภาพยนตร์และวิดีโอ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ และซอฟต์แวร์

(3) กลุ่มบริการสร้างสรรค์ (Creative services) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่ใช้บริการด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การโฆษณา การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

(4) กลุ่มสินค้าสร้างสรรค์ (Creative good / products) คือ การนำความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาสินค้า ได้แก่ อุตสาหกรรมแฟชั่น

(5) กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (Related industries) คือ กลุ่มอุตสาหกรรมที่นำความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินธุรกิจ ได้แก่ อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

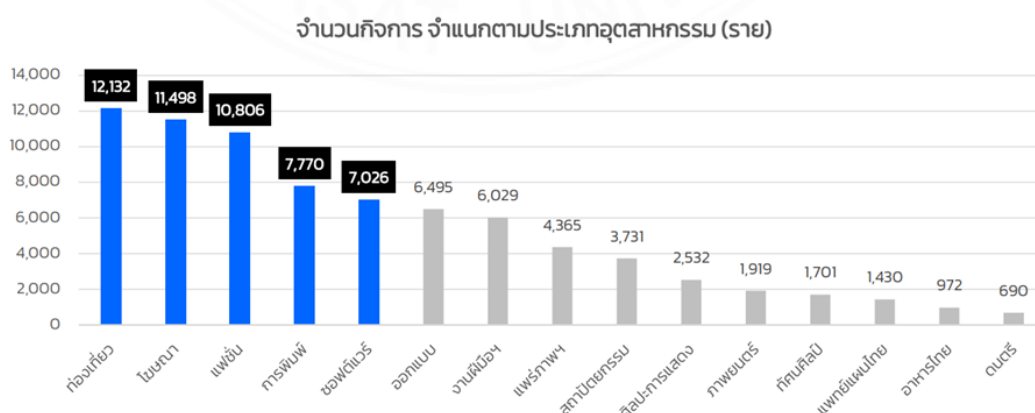
กระทรวงอุตสาหกรรม (2559) ได้แบ่งประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยออกเป็น 12 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย กลุ่มอุตสาหกรรมโฆษณาไทย กลุ่มธุรกิจให้บริการด้านสถาปัตยกรรมไทย กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย กลุ่มธุรกิจการแพร่ภาพและกระจายเสียงไทย กลุ่มอุตสาหกรรมการพิมพ์ไทย กลุ่มอุตสาหกรรมการออกแบบไทย กลุ่มอุตสาหกรรมดนตรีไทย กลุ่มอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ไทย กลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่นไทย กลุ่มอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงไทย และกลุ่มอุตสาหกรรมหัตถกรรมไทย (Thailand Global สารคดีรักเมืองไทย อุตสาหกรรมไทย ยิ่งใหญ่ระดับโลก, มปป)

จากการศึกษาขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจำกัดขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น จำแนกตามประเภทของอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับมรดกวัฒนธรรม อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริการ และอื่น ๆ ตามการให้ขอบเขตในแต่ละหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ

2.1.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

อ้างอิงผลประเมินสถานการณ์ธุรกิจสร้างสรรค์ไทยในปี 2561-2563 (อัปเดตธุรกิจสร้างสรรค์ไทย, 2564) จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ดังต่อไปนี้

2.1.3.1 จำนวนกิจการโดยจำแนกตามประเภทอุตสาหกรรม



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงจำนวนกิจการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปี 2561-2563
(อัปเดตธุรกิจสร้างสรรค์ไทย, 2564)

จำนวนผู้เข้าร่วมกว่า 10,000 คน ในปี 1984 โคนามิ (Konami) บริษัทผลิตและพัฒนาวิดีโอเกมชั้นนำของประเทศญี่ปุ่น ได้จัดการแข่งขันเกมแทรคแอนด์ฟิลด์ (Track & Field) ที่มีผู้เข้าร่วมกว่าหนึ่งล้านคนจากทั้งญี่ปุ่นและอเมริกาเหนือจนได้รับการขนานนามว่า “งานหยอดเหรียญแห่งปี” และได้รับการบันทึกสถิติกินเนสส์ (Guinness Book of World Records) ว่าเป็นการแข่งขันเกมที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในปี 1988 ซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์ซ (Open Source Software หรือ OSS) ซอฟต์แวร์ที่เปิดเผยแหล่งที่มาของเทคโนโลยีของซอฟต์แวร์ที่ให้ผู้บุคคลภายนอกเข้ามาใช้ได้ภายใต้เงื่อนไขบางประการ ได้มีการพัฒนาเกม Netrek ซึ่งเป็นเกมอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เล่น 16 คน โดยนิตยสาร Wired ได้ยกให้เกม Netrek เป็นเกมกีฬาออนไลน์เกมแรกของโลก

ต่อมาเกมออนไลน์มีพัฒนาการอย่างรวดเร็วจึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก บวกกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทำให้เกมออนไลน์สามารถเข้าถึงผู้บริโภคมากขึ้น ทั้งการเข้ามาอินเทอร์เน็ต การเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ในปี 1991 บริษัทแคปคอม (Capcom) ได้เปิดตัวเกมต่อสู้ในชื่อสตรีทไฟเตอร์ (Street Fighter) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากเนื่องจากการแข่งขันกันแบบตัวต่อตัวที่ผู้เล่นต้องทำคะแนนให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม โดยความนิยมที่เกิดขึ้นก็นำไปสู่การจัดการแข่งขัน “International Evolution Championship Series” หรือ EVO ในปี 1996 และมีการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์อื่น ๆ เรื่อยมา เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2008 ได้มีการก่อตั้ง “สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (International Esports Federation: IESF)” โดยสมาคมอีสปอร์ตจาก 9 ประเทศ ได้แก่ เดนมาร์ก เกาหลีใต้ เยอรมนี ออสเตรเลีย เบลเยียม เนเธอร์แลนด์ สวิตเซอร์แลนด์ และไต้หวัน ซึ่งมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่กรุงโซล เกาหลีใต้ ภายใต้พันธกิจเพื่อให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้รับการยอมรับว่าเป็นกีฬาที่ถูกต้องตามกฎหมาย

ในปี 2010 มีผู้ชมอีสปอร์ตเป็นทั่วโลกจำนวน 454 ล้านคน ก่อให้เกิดรายได้กว่า 1 พันล้านเหรียญสหรัฐ และเกิดแพลตฟอร์มสำหรับรับชมกีฬาอีสปอร์ตทั้งยูทูบ (Youtube) และทวิตช์ (Twitch) มูลค่าตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง ในปี 2022 อีสปอร์ตมีมูลค่าทางตลาดกว่า 209 พันล้านเหรียญสหรัฐ การเกิดขึ้นของอีสปอร์ตส่งผลให้เกิดอาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เช่น เกมเมอร์ (Gamer) แคสเตอร์ (Caster) สตรีมเมอร์ (Streammer) และอีกมากมาย ปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับการบรรจุให้เป็นกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว ประเทศจีน โดยจัดขึ้นในฐานะกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 ณ กรุงจาร์กาตา ประเทศอินโดนีเซีย

2.2.2 ความหมายของอีสปอร์ต (Esports)

Wagner (2006, อ้างถึงใน วรภพ วิทยาพิภพสกุล, 2564, น.7) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า การทำกิจกรรมหรือกีฬาที่ผู้ได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและจิตใจ ผ่านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

Hamari (2017, อ้างถึงใน วรภพ วิทยาพิภพสกุล, 2564, น.7) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า กีฬาที่ใช้งานระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขันเป็นหลัก รวมไปถึงการแข่งขันในประเภทวิดีโอเกม โดยผู้เล่นจะดำเนินการผ่านระบบ Human-computer interfaces ในการแข่งขัน

Lifestyleissue (2019) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่แข่งขันผ่านทางคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องเล่นเกม

Springnews (2021) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรือ Electronic Sports ที่มีการสร้างกฎกติกาขึ้นให้เป็นระบบสากล

Krungthai compass (2022) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า กิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างเกมในการดำเนินการแข่งขัน โดยมีรูปแบบและวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมผ่าน Console, PC หรือ Mobile

Newzoo (2022) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า เกมการแข่งขันระดับมืออาชีพหรือกึ่งอาชีพ ในรูปแบบทัวร์นาเมนต์หรือลีก ที่มีเป้าหมายหรือรางวัลโดยเฉพาะ เช่น เงินรางวัล

เมธาวิ คณานุรักษ์ (2565) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแข่งขันเกมผ่านระบบออนไลน์ โดยการอาศัยทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการวางแผนกลยุทธ์

Cambridge Divtionary (ม.ป.ป) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผู้อื่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างรายได้จากการรับชมของผู้ชม และมีการจัดการแข่งขันเป็นครั้งคราว

Sripatum University (ม.ป.ป) ได้ให้ความหมายอีสปอร์ตไว้ว่า กีฬาที่ไม่ต้องใช้ร่างกายแต่ใช้สมองเป็นสำคัญ ที่มีอุปกรณ์เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ

จากการศึกษาความหมายของอีสปอร์ตสามารถสรุปได้ว่า อีสปอร์ต หมายถึง กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแข่งขันผ่านการเล่นเกม โดยการแข่งขันจะแข่งขันผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม ที่ใช้ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีมและการวางแผน อีกทั้งการแข่งขันนี้ยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่นผ่านการเข้าชมของผู้ชม

2.2.3 ประเภทของอีสปอร์ต (Esports)

2.2.3.1 แบ่งตามเกมที่ใช้ในการแข่งขันออกเป็น 6 ประเภท (พุดตาล, 2561) ได้แก่

- (1) โมบา (MOBA : Multiplayer Online Battle Arena)
- (2) เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person Shooter) หมายถึง เกมที่ใช้อาวุธในการโจมตีผ่านตรงข้ามผ่านบุคคลที่หนึ่ง
- (3) เกมวางแผนการรบแบบเรียลไทม์ (RTS : Real-time Strategy)

(4) เกมต่อสู้ (Fighting)

(5) เกมประเภทกีฬา (Sports)

(6) ประเภทอื่น เช่น เกม Hearthstone : Heroes of Warcraft

Sportepro (ม.ป.ป) ได้จำแนกประเภทอีสปอร์ตที่แบ่งตามเกมที่ใช้ในการแข่งขันได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่

(1) RTS (Real Time Strategy) หมายถึง เกมที่เน้นการวางแผนโดยการสร้างกองทัพเพื่อไปต่อกรกับฝ่ายตรงข้าม เช่น Star Craft

(2) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นต้องคุมตัวละคร 1 ตัว โดยเกมจะผสมผสานระหว่างแอคชั่น (Action) และเรียลไทม์ (Real Time) เช่น Realm of Valor (ROV)

(3) FPS (First Person Shooter) หมายถึง เกมโจมตีผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยการโจมตีนั้นจะโจมตีผ่านอาวุธของตัวละครที่ผู้เล่นเลือก เช่น Valorant

(4) Fighting (Fighting Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นต้องโจมตีกันในระยะประชิด โดยทั้งสองฝ่ายจะมีชีวิตพลังที่จำกัด เช่น Street Fighter

(5) Sports (Sport Game) หมายถึง เกม เช่น FIFA

(6) BATTLE ROYALE (Battlegrounds Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นต้องเอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้าย เช่น PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)

2.2.3.2 แบ่งตามทักษะของผู้เข้าแข่งขันออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ (esportsiam, 2021)

(1) กลุ่มเกมอีสปอร์ตสายแอคชั่น เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องต่อสู้กันระหว่างสองฝ่าย โดยตัวละครจะมีความชำนาญและอาวุธที่แตกต่างกัน

(2) กลุ่มเกมอีสปอร์ตสายบันเทิง เป็นเกมที่มีสีสันสดใส มีเสียงดนตรีตลอดการเล่นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่น

(3) กลุ่มเกมอีสปอร์ตสายกีฬา

(4) กลุ่มเกมอีสปอร์ตสายผจญภัย เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเอาชีวิตรอดผ่านด่านต่าง ๆ

2.2.3.3 แบ่งตามระดับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (springnews, 2021)

(1) การแข่งขันแบบมือสมัครเล่น

(2) การแข่งขันแบบกึ่งอาชีพ

(3) การแข่งขันแบบมืออาชีพ

2.2.3.4 แบ่งตามจำนวนผู้เข้าแข่งขันออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- (1) ประเภทบุคคล
- (2) ประเภททีม

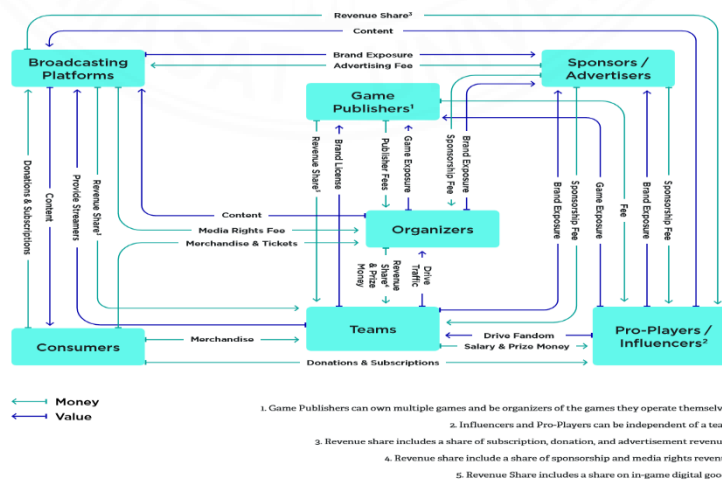
2.2.4 ระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ต (Esports)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2564) ได้กล่าวถึงระบบนิเวศน์ของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (เกม) ประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

- (1) **กลุ่มแรงงานสร้างสรรค์** คือ ผู้ที่ผลิตเกมเข้าสู่ตลาดใน 3 แพลตฟอร์ม ได้แก่ มือถือ (Mobile) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และเครื่องเล่นวิดีโอเกม (Console)
- (2) **สมาคมและการรวมตัวเพื่อผลประโยชน์ของแรงงานสร้างสรรค์** คือ สมาคมที่มีบทบาทดูแลผลประโยชน์ให้แก่แรงงานสร้างสรรค์ภายในอุตสาหกรรม ทั้งประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ประสานงานระหว่างภาครัฐในการจัดกิจกรรมส่งเสริมอุตสาหกรรม และการรวมกลุ่มผ่านช่องทางออนไลน์เพื่อพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์
- (3) **ค่ายเกม (Publishers)** คือ ผู้ที่เผยแพร่เกมให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงเกมได้ อีกทั้งค่ายเกมขนาดใหญ่ก็สามารถเป็นผู้ผลิตและพัฒนาเกมได้อีกด้วย
- (4) **สถาบันการศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกม** คือ ผู้ที่มีบทบาทในการพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์โดยตรง และมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนอย่างต่อเนื่องตามอัตราการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน)
- (5) **ธุรกิจเกี่ยวเนื่องและต่อยอด** คือ กลุ่มอาชีพและธุรกิจที่ไม่ได้อยู่ในระบบแต่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรม ทั้งด้านการผลิตเนื้อหา การเพิ่มมูลค่าทางการตลาด การสร้างชุมชนระหว่างผู้เล่น และการประชาสัมพันธ์ผลงานของแรงงานสร้างสรรค์
- (6) **หน่วยงานรัฐ** คือ หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมในด้านนโยบาย เงินทุน และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ
- (7) **นักลงทุนเอกชน** คือ บุคคลหรือหน่วยงานเอกชนที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนด้านทุนในโครงการและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม

Newzoo (2022) ได้กล่าวถึงระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ต ประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

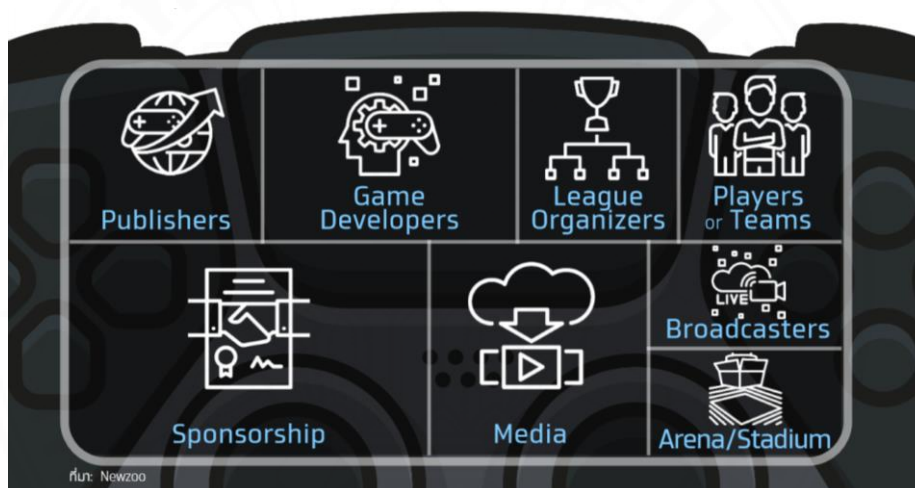
- (1) ช่องทางการออกอากาศ (Broadcasting Platforms)
- (2) ค่ายเกม (Game Publishers)
- (3) ผู้จัดงานและกิจกรรมต่าง ๆ (Organizers)
- (4) แร่งงาน (Teams)
- (5) ผู้บริโภค (Consumers)
- (6) ผู้เล่นมืออาชีพและอินฟลูเอนเซอร์ (Pro-Players / Influencers)
- (7) ผู้สนับสนุนและโฆษณา (Sponsors / Advertisers)



Ref. code: 25666423110078MDO

Krungthai compass (2022) ได้กล่าวถึงระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ต ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

- (1) ค่ายเกม (Publishers)
- (2) ผู้พัฒนาเกม (Game Developers)
- (3) ผู้จัดกิจกรรมการแข่งขัน (League Organizers)
- (4) ผู้เข้าแข่งขันทั้งรายบุคคลและทีม (Players or Teams)
- (5) ผู้สนับสนุน (Sponsorship)
- (6) สื่อ (Media)
- (7) ช่องทางการเผยแพร่ ได้แก่ สื่อแพร่ภาพและสนามแข่งขัน (Broadcasters & Arena/Stadium)



ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ตไทย

(ทำความเข้าใจกับตลาด Esport โอกาสในการอัปเลเวลของภาคธุรกิจไทย, 2022)

2.2.5 อีสปอร์ต (Esports) ในประเทศไทย

ในวันที่ 17 ตุลาคม 2560 การกีฬาแห่งประเทศไทยหรือ กกท. ได้เห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นกีฬานานาชาติที่สามารถจดทะเบียนเพื่อจัดตั้งสมาคมได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในวันเดียวกัน ส่งผลให้ไทยสามารถส่งผู้เล่นทีมชาติไทยเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตระหว่างประเทศได้ (THE STANDARD, 2017) ต่อมาในวันที่ 20 กันยายน 2564 ราชกิจจานุเบกษาได้เผยแพร่ประกาศจากคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาเป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 ใจความว่าการกำหนดให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพเพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมาคมกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพ และบุคลากรกีฬาอาชีพที่เกี่ยวข้องตามกฎหมาย โดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 11 (4) แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬา

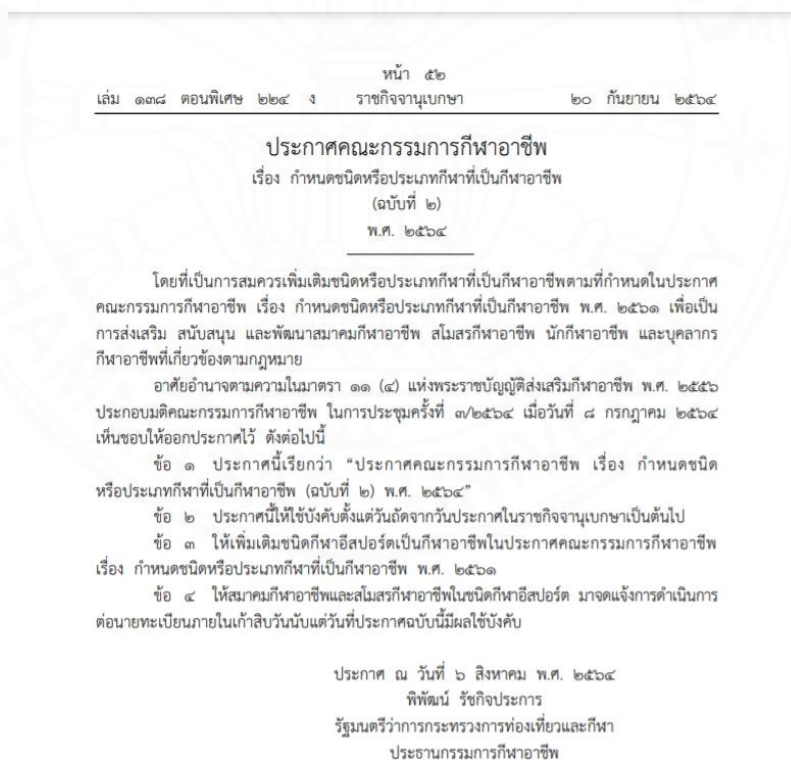
อาชีพ พ.ศ. 2556 ประกอบกับมติคณะกรรมการกีฬาอาชีพ ในการประชุมครั้งที่ 3/2564 เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2564 เห็นชอบให้ออกประกาศไว้ดังนี้ (THE STANDARD, 2021)

ข้อที่ 1 ประกาศนี้เรียกว่า ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564

ข้อที่ 2 ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษา เป็นต้นไป

ข้อที่ 3 ให้เพิ่มเติมชนิดกีฬาอีสปอร์ต เป็นกีฬาอาชีพ ในประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือ

ข้อที่ 4 ให้สมาคมกีฬาและสโมสรกีฬาอาชีพในชนิดกีฬาอีสปอร์ต มาจัดแจ้งการดำเนินการต่อนายทะเบียนภายในเก้าสิบวันนับตั้งแต่วันที่ประกาศฉบับนี้มีผลใช้บังคับ ประกาศ ณ วันที่ 6 สิงหาคม 2564 โดย พิพัฒน์ รัชกิจประการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประธานกรรมการกีฬาอาชีพ



ภาพที่ 2.6 ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ
(TODAY, 2564)

ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคไทยมากขึ้น ทำให้ปัจจุบันมีผู้บริโภคไทยที่รับชมเกมและอีสปอร์ตเป็นจำนวนกว่า 5.5 ล้านคนและมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้มูลค่าทางการตลาดของเกมและอีสปอร์ตในไทยนั้นถูกคาดการณ์ว่าในปี 2570 จะมีมูลค่ากว่า 108,000 ล้านบาทหรือเติบโตร้อยละ 23.5 ต่อปี จากปัจจัยที่ช่วยหนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทย 5 ประการ ได้แก่ (1) ผู้เล่นเกมในไทยมีแนวโน้มสูงขึ้นตามการเติบโตของเทรนด์โลก คาดการณ์ว่าในปี 2570 ผู้เล่นเกมในไทยจะมีจำนวนกว่า 18.7 ล้านคน (2) ผู้ชมอีสปอร์ตในไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น คาดการณ์ว่าในปี 2570 ผู้ชมอีสปอร์ตในไทยจะมีจำนวนกว่า 10.7 ล้านคน (3) พัฒนาการอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยี ส่งผลให้ผู้ผลิตเกมนั้นสามารถผลิตเกมได้ตรงตามความต้องการของผู้เล่นได้มากขึ้น และผู้ชมสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น (4) แรงงานเฉพาะด้านของไทยมีแนวโน้มสูงขึ้น เนื่องจากมหาวิทยาลัยในไทยได้มีการเพิ่มหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมากขึ้น (5) ภาครัฐมีการสนับสนุนอีสปอร์ตมากขึ้น ผ่านการสนับสนุนทางด้านเงินทุนและสิทธิประโยชน์ในการลงทุน (Krungthai COMPASS, 2022) อ้างอิงจากรายงานการสรุปผลอุตสาหกรรมเกมของ DEPA กล่าวว่าอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในไทยในปี 2020-2022 นั้นจะมีการเติบโตร้อยละ 14.1, 16.1 และ 15.6 ตามลำดับ



ภาพที่ 2.7 อัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกม

(DEPA, 2564)

ในปัจจุบันมีสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตหลายที่ เช่น วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต (หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมส์และอีสปอร์ต) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเกมส์และสื่อเชิงโต้ตอบ) คณะดิจิทัล

มีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม (หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมส์) เป็นต้น

2.2.6 นโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

2.2.6.1 ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ดำเนินการภายใต้วิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” จัดทำโดยคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ มีเป้าหมายเพื่อประเทศชาติที่มั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) มุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วจะเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์และก่อให้เกิดธุรกิจรูปแบบใหม่ อุตสาหกรรมและผลิตภัณฑ์ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ประกอบไปด้วย 6 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ด้านความมั่นคง ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ โดยยุทธศาสตร์ที่มีความสอดคล้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต คือ *ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน* ประกอบไปด้วย

(1) การพัฒนาภาคการผลิตและบริการ ประกอบด้วย 4 หัวข้อ โดยหัวข้อที่สอดคล้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

1. ยกระดับศักยภาพภาคอุตสาหกรรมให้แข่งขันได้บนฐานเทคโนโลยีขั้นก้าวหน้า คือ การทำการศึกษาอย่างลึกซึ้งเพื่อกำหนดเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการพัฒนาโครงสร้างและยกระดับอุตสาหกรรมไปสู่ระดับที่ก้าวหน้ามากขึ้น ประกอบกับส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงขึ้นตลอดห่วงโซ่การผลิตของอุตสาหกรรม ซึ่งบุคลากรภายในอุตสาหกรรมทุกระดับจะต้องมีความสามารถในการปรับตัวและใช้เทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์แนวทางต่อธุรกิจให้สอดคล้องต่อการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป

2. พัฒนารูปแบบบริการที่มีศักยภาพใหม่ ๆ ที่สร้างรายได้สูง คือ การใช้ความสามารถในการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาต่อยอดสู่ธุรกิจบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในอนาคต โดยธุรกิจที่ให้บริการที่มีคุณภาพจะต้องอยู่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ผสมผสานกับเทคโนโลยี เช่น การผสมผสานเทคโนโลยีและความเป็นไทย

(Thainess) นอกจากนี้ยังต้องพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานให้มีความเหมาะสม การปรับปรุงระเบียบให้เอื้อต่อการลงทุนและการเข้าถึงการบริการ การพัฒนาบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญด้านภาษาต่างประเทศ เพื่อขยายตลาดให้มีความหลากหลายมากขึ้น

(2) การพัฒนาสังคมผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Society) เพื่อสร้างผู้ประกอบการทางธุรกิจ โดยผู้ประกอบการทางธุรกิจจะต้องพิจารณาโอกาสในการทำธุรกิจผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการขับเคลื่อนธุรกิจ สู่การเป็น “ผู้ผลิตได้ ขายเป็น” เพื่อเพิ่มการผลิตและยกระดับความสามารถในการแข่งขัน โดยต้องมุ่งพัฒนาทั้ง 2 ด้านดังนี้

1. สร้างผู้ประกอบการไทยที่มีความเป็นมืออาชีพทั้งผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรม โดยผู้ประกอบการต้องมีความสามารถในการบริหาร แสวงหาโอกาสและกล้าลงทุน ก้าวทันต่อกระแสสแกนเปลี่ยนแปลงของโลก เข้าใจและปรับใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

2. ปัจจัยแวดล้อมในการสร้างสังคมผู้ประกอบการที่สำคัญ คือ การพัฒนากฎระเบียบที่อำนวยความสะดวกต่อการตั้งธุรกิจใหม่ และการปฏิรูประบบทรัพย์สินทางปัญญาทั้งระบบ

(3) การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ประกอบไปด้วย

1. การลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศจะต้องมุ่งสนับสนุนการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการ ช่วยสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีของทุกคนในสังคมและช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม

2. การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม ตลอดห่วงโซ่มูลค่าเพื่อก้าวข้ามกับดักจากผู้ซื้อเทคโนโลยีไปสู่การเป็นผู้ผลิตและขายเทคโนโลยี

(4) การวางรากฐานที่แข็งแกร่งเพื่อสนับสนุนการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยหัวข้อที่สอดคล้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

1. เสริมสร้างเสถียรภาพและสมรรถนะทางเศรษฐกิจมหภาค โดยมีการบริหารเศรษฐกิจมหภาคที่ดี ทันท่วงที สถานการณ์ มีความยืดหยุ่นในระดับที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการรักษาสมดุลทางเศรษฐกิจของประเทศ ในทุกช่วงสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง รวดเร็วหรือสถานการณ์ที่ประเทศต้องเผชิญความเสี่ยงและความผันผวนทั้งในระยะสั้น

2. การเชื่อมโยงกับภูมิภาคและเศรษฐกิจโลก เช่น การส่งเสริมบทบาทไทยสู่เวทีระดับโลกในฐานะผู้ประสานการเชื่อมโยงและสร้างความสมดุลระหว่างไทยและกลุ่มอำนาจทางเศรษฐกิจ การขยายความร่วมมือทางการค้าและการลงทุนกับประเทศต่าง ๆ การส่งเสริมและสนับสนุนการลงทุนไทยในต่างประเทศเพื่อสร้างผลตอบแทน และองค์ความรู้และเทคโนโลยีในสาขาที่

ไทยมีความโดดเด่น การสร้างองค์ความรู้ด้านการต่างประเทศและพัฒนาความเป็นสากลของคนไทย เป็นต้น

2.2.6.2 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580)

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) ได้รับการพัฒนาจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีวิสัยทัศน์และเป้าหมาย คือ การมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาวอย่างยั่งยืน เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) มีเป้าหมาย 4 เป้าหมาย ดังต่อไปนี้

(1) เป้าหมายที่ 1 เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ก้าวทันเวทีโลก ด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการผลิตและบริการ

(2) เป้าหมายที่ 2 สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม ด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเท่าเทียม

(3) เป้าหมายที่ 3 พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล

(4) เป้าหมายที่ 4 ปฏิรูปกระบวนการทัศน์การทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อการปฏิบัติงานอย่างโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

เนื่องจากเทคโนโลยีในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในระยะ 20 ปี จึงกำหนดภูมิทัศน์ประเทศไทยออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

(1) ระยะที่ 1 Digital Foundation ประเทศไทยลงทุน และสร้างรากฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ในระยะเวลา 1 ปี 6 เดือน ประกอบด้วย

1. โครงสร้างพื้นฐาน : อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงถึงทุกหมู่บ้านทั่วประเทศ เพื่อเป็นฐานกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมอื่น ๆ

2. เศรษฐกิจ : เสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจภายในประเทศ เพื่อปรับสมดุลทางเศรษฐกิจด้วยการปรับเปลี่ยนบริบทการทำธุรกิจในยุคดิจิทัลให้ทันสมัยมากขึ้น

3. สังคม : ประชาชนทุกกลุ่มเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างเท่าเทียม

4. รัฐบาล : ปรับเปลี่ยนให้หน่วยงานรัฐมีการทำงานเชื่อมโยงกันและบูรณาการข้อมูลข้ามหน่วยงาน

5. ทุมนุชย์ : เสริมสร้างแรงงานให้มีทักษะด้านดิจิทัลเป็นที่ยอมรับในตลาดแรงงานทั้งในและต่างประเทศ

6. ความเชื่อมั่น : รัฐบาลออกกฎหมายดิจิทัลที่ครอบคลุมและปฏิรูปองค์กรที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนงาน

(2) ระยะที่ 2 Digital Thailand I : Inclusion ทุกส่วนของประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ ในระยะเวลา 5 ปี ประกอบด้วย

1. โครงสร้างพื้นฐาน : อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเชื่อมกับประเทศในภูมิภาคอื่น ๆ

2. เศรษฐกิจ : ภาคเกษตร การผลิตและบริการ เติบโตด้วยการใช้ประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยี และธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (Technology Startup) มีบทบาทในระบบเศรษฐกิจไทย

3. สังคม : ประชาชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล ตลอดการเรียนรู้และใช้ดิจิทัลมาพัฒนาในมิติต่าง ๆ

4. รัฐบาล : การทำงานระหว่างภาครัฐจะเชื่อมโยงและบูรณาการเหมือนเป็นองค์กรเดียว

5. ทุมนุชย์ : เร่งสร้างและพัฒนาความสามารถของแรงงานให้ทำงานได้อย่างไร้พรมแดน มีผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศเข้ามาทำงานในประเทศไทย

6. ความเชื่อมั่น : ประเทศไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำธุรกรรมดิจิทัล มีระบบการอำนวยความสะดวก และมีมาตรฐาน

(3) ระยะที่ 3 Digital Thailand II : Full Transformation ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ ในระยะเวลา 10 ปี ประกอบด้วย

1. โครงสร้างพื้นฐาน : อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงถึงทุกบ้าน และรองรับการเชื่อมต่ออุปกรณ์ครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ

2. เศรษฐกิจ : ประเทศไทยจะเป็นศูนย์กลางการค้าและการลงทุนดิจิทัล ภาคเกษตร การผลิตและบริการสามารถแข่งขันได้ด้วยนวัตกรรมดิจิทัล และเชื่อมโยงประเทศสู่การค้าในระดับภูมิภาคและระดับสากล

3. สังคม : ประชาชนสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างทั่วถึง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่

4. รัฐบาล : รัฐบาลให้มีการบริการที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชน เปิดเผยข้อมูลและให้ประชาชนมีส่วนร่วม

5. ทุนมนุษย์ : พัฒนาทักษะแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลระดับสูง มีความเชี่ยวชาญ และเพียงพอต่อความต้องการ

6. ความเชื่อมั่น : ประเทศไทยมีกฎหมายที่เอื้อต่อเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลในระยะยาว และไม่เป็นอุปสรรคต่อการค้า เพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจโลก

(4) ระยะที่ 4 Global Digital Leadership ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าและคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน ในระยะเวลา 20 ปี ประกอบด้วย

1. โครงสร้างพื้นฐาน : อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อทุกที่ ทุกเวลา ทุกอุปกรณ์ อย่างไม่รอยต่อ

2. เศรษฐกิจ : กิจกรรมทางเศรษฐกิจทุกกิจกรรมเชื่อมต่อภายใน และระหว่างประเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล นำประเทศไทยสู่ความมั่งคั่ง

3. สังคม : เป็นประเทศที่ไม่มีความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัล ชุมชนสามารถนำเทคโนโลยีไปใช้เพื่อพัฒนาท้องถิ่นของตนเอง

4. รัฐบาล : เป็นผู้นำด้านรัฐบาลดิจิทัล ทั้งการบริหารจัดการและการบริการประชาชน

5. ทุนมนุษย์ : มีความพร้อมและเป็นศูนย์กลางด้านแรงงานดิจิทัลของภูมิภาคอาเซียน

6. ความเชื่อมั่น : ประเทศไทยเป็นต้นแบบที่มีการพัฒนาทบทวนกฎระเบียบ กติกา ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและจริงจัง

จากการกำหนดภูมิทัศน์ประเทศไทยออกเป็น 4 ระยะแล้ว ต่อมาจึงกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาไว้ 6 ยุทธศาสตร์ เพื่อให้สามารถติดตามและประเมินความก้าวหน้าได้อย่างชัดเจน ดังนี้

(1) ยุทธศาสตร์ที่ 1 : พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ

(2) ยุทธศาสตร์ที่ 2 : ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

(3) ยุทธศาสตร์ที่ 3 : สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

(4) ยุทธศาสตร์ที่ 4 : ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

(5) ยุทธศาสตร์ที่ 5 : พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

(6) ยุทธศาสตร์ที่ 6 : สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

โดยยุทธศาสตร์ที่มีความสอดคล้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยอย่างชัดเจน คือ ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โดยยุทธศาสตร์ที่ 5 จะมุ่งเน้นพัฒนาแรงงานดิจิทัลเพื่อรองรับการทำงานในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล โดยเน้นทั้งกลุ่มคนทำงานที่เป็นแรงงานสำคัญในการผลิตในระบบเศรษฐกิจ และกลุ่มที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัล รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมให้ประชาชนทั่วไป ยุทธศาสตร์ที่ 5 มีเป้าหมายยุทธศาสตร์ 3 เป้าหมาย ประกอบด้วย

(1) บุคลากรในวิชาชีพด้านดิจิทัลมีคุณภาพและปริมาณเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่ขาดแคลน หรือมีความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรมดิจิทัล

(2) เกิดการจ้างงานแบบใหม่ อาชีพใหม่ ธุรกิจใหม่จากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลจำนวน 20,000 งาน

(3) บุคลากรผู้ทำงานทุกสาขามีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

และแผนงาน 3 แผนงาน ประกอบด้วย

(1) พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากรในตลาดแรงงาน

(2) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่รองรับเทคโนโลยีใหม่ในอนาคตให้กับบุคลากรในสายวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปฏิบัติงานในภาครัฐและเอกชน

(3) พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2.6.3 แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561 – 2565

แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (พ.ศ. 2561-2565) ได้รับการพัฒนาจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ที่มีเป้าหมายและเนื้อหาสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยมีวิสัยทัศน์ในการปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ที่เน้นการสร้างสรรค์และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเต็มรูปแบบผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่น โดยกำหนดเป้าหมาย 4 ประการ ดังนี้

(1) เพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ให้ก้าวทันเวทีโลก

(2) สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม

(3) พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล

(4) ปฏิรูปกระบวนการทัศน์การทำงานและการให้บริการของภาครัฐ

โดยแผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (พ.ศ. 2561-2565)

ดำเนินการภายใต้ยุทธศาสตร์ 4 ด้าน ดังนี้

(1) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนากำลังคนสู่ยุคดิจิทัล มุ่งเน้นพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตพร้อมเรียนรู้ ปรับตัวและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม รวมไปถึงการพัฒนาทักษะและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ผ่านการมุ่งเน้นเสริมสร้างบุคลากรให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในอนาคต การเสริมสร้างทักษะด้านดิจิทัลให้กลุ่มประชาชนทั่วไป และการสร้างโครงการ Coding Nation เพื่อเพิ่มกำลังคนด้านดิจิทัล และบ่มเพาะเยาวชนสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต

(2) ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยกระดับภาคเศรษฐกิจเข้าสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการให้กลายเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digitalized Enterprise) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การผลิต ลดต้นทุน เพิ่มคุณภาพสินค้าและบริการ ผ่านการสร้างโครงสร้างพัฒนาสภาพแวดล้อมและส่งเสริมการเติบโตของ Digital Startup โดยขับเคลื่อนและยกระดับให้ประเทศไทยกลายเป็นศูนย์กลางของ Digital Startup ระดับภูมิภาคและสร้างโอกาสในการแสวงหาช่องทางทางธุรกิจ ขยายตลาด และเติบโตในระดับสากล

(3) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ขับเคลื่อนชุมชนสังคมดิจิทัล เป็นการสร้างโอกาสในการต่อยอด และใช้ประโยชน์จาก เนื้อหานวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการกระจายรายได้ ยกระดับคุณภาพชีวิต โดยมุ่งเน้นการสร้างความแข็งแกร่งให้ชุมชนและสังคมให้สามารถเข้าถึงสวัสดิการภาครัฐและเอกชนได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ผ่านการสร้างสร้างชุมชนดิจิทัลทั่วประเทศ เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้ชุมชนและประชาชนทั่วไป การสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสังคม (Social Digital Innovation) ที่พัฒนาให้เกิดการนำไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ

(4) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานรองรับนวัตกรรมดิจิทัล พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น IoT Network และ Sensors พัฒนาโครงสร้างทางด้านกฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ รวมไปถึงการสร้างสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี และการส่งเสริมความมั่นคงต่อไซเบอร์เพื่อความเติบโตของภาคเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ผ่านการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ที่มุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงข้อมูลรวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกที่เกี่ยวข้องกับการ เชื่อมโยงข้อมูล การสร้างสภาพแวดล้อมให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security) มุ่งเน้นให้ภาคเอกชนและภาคประชาชนมีความตระหนักใช้เทคโนโลยีให้สามารถป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากการโจมตีทางไซเบอร์

2.2.6.4. แผนที่นำทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ ๒๐ ปี สู่ประเทศไทย ๔.๐

แผนที่นำทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ ๒๐ ปี สู่ประเทศไทย ๔.๐ พัฒนาโดยกรมทรัพย์สินทางปัญญาที่สอดคล้องกับร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ ๒๐ ปี โดยมีเป้าหมายที่จะเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยประสิทธิภาพเป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและปัญญา สามารถสรุปสาระสำคัญได้ ๖ ด้าน ดังนี้

(1) ด้านการสร้างสรรค์ (Creation)

1. ประเด็นปัญหา คือ งานวิจัยสร้างสรรค์สร้างสรรค์และพัฒนา สิ่งประดิษฐ์ของไทยยังไม่ประสบความสำเร็จในการนำไปใช้ประโยชน์หรือการขอรับความคุ้มครอง ทรัพย์สินทางปัญญา

2. เป้าหมาย คือ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาในไทยที่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้มากขึ้น และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการตระหนักถึงความสำคัญ ของทรัพย์สินทางปัญญา

3. แผนการดำเนินงาน คือ การพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ ด้านทรัพย์สินทางปัญญา พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ จัดให้มีมาตรการ สนับสนุนการสร้างสรรค์ และการเข้าถึงแหล่งทุนที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ และจัดตั้งศูนย์สนับสนุน การวิจัย นวัตกรรม เทคโนโลยี และทรัพย์สินทางปัญญา

(2) ด้านการคุ้มครอง (Protection)

1. ประเด็นปัญหา คือ กรมทรัพย์สินทางปัญญามีค่าของจดทะเบียน ทรัพย์สินทางปัญญาค้างสะสมเป็นจำนวนมาก เนื่องจากมีการขอจดทะเบียนมากขึ้นและมีจำนวนผู้ ตรวจสอบที่จำกัด

2. เป้าหมาย คือ เพื่อให้งานจดทรัพย์สินทางปัญญา มีความสะดวก รวดเร็วขึ้น และมีการใช้ระบบเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ ใช้งานง่าย อีกทั้งยังมีการควบคุมมาตรฐาน ของผู้ตรวจสอบและการจดทะเบียน

3. แผนการดำเนินงาน คือ เพิ่มจำนวนและพัฒนาศักยภาพผู้ตรวจสอบ สิทธิบัตรนายทะเบียนเครื่องหมายการค้า ปรับแก้ไขปัญหากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา และเพิ่ม ประสิทธิภาพการจดทะเบียน

(3) ด้านการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ (Commercialization)

1. ประเด็นปัญหา คือ ผลการวิจัยและพัฒนาหลายกรณีของไทยไม่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้อย่างเต็มที่ และนักวิจัย ผู้ประกอบการ SMEs และ Startup ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงแหล่งเงินทุน

2. เป้าหมาย คือ เพื่อให้งานวิจัยสามารถตอบสนองความต้องการของตลาด และใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์

3. แผนการดำเนินงาน คือ จัดพื้นที่จับคู่ธุรกิจและแสดงสินค้านวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในทาง งานแสดงสินค้า และออนไลน์ การนำผลงานวิจัยไปขยายผลหรือพัฒนาต่อยอดให้ตรงตามความต้องการของตลาด และสนับสนุนการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา และใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นหลักประกันธุรกิจ

(4) ด้านการบังคับใช้กฎหมาย (Enforcement)

1. ประเด็นปัญหา คือ พบปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์อยู่หลายช่องทาง และผู้ประกอบการไทยเริ่มพบปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในต่างประเทศ

2. เป้าหมาย คือ เพื่อลดการละเมิดพื้นที่การค้าบนอินเทอร์เน็ตและพื้นที่การค้า ตลอดจนทรัพย์สินทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองในต่างประเทศ

3. แผนการดำเนินงาน คือ ปรับเปลี่ยนกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างจิตสำนึกเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

(5) ด้านสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication : GI)

1. ประเด็นปัญหา คือ กลุ่มผู้ผลิตชุมชนขาดความเข้าใจการควบคุมมาตรฐานการผลิต และไม่ทราบประโยชน์ของการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

2. เป้าหมาย คือ เพื่อให้ผู้ผลิตชุมชน และผู้บริโภคเข้าใจความสำคัญของสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ มีการควบคุมมาตรฐานและรักษาคุณภาพการผลิต

3. แผนการดำเนินงาน คือ สร้างความเข้าใจแก่ชุมชนผู้ผลิตและผู้บริโภค พัฒนาการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์และครอบคลุมทั้ง 77 จังหวัด

(6) ด้านทรัพยากรพันธุกรรม (Genetic Resources: GRs) ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Traditional Knowledge: TK) และการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional cultural expressions: TCEs)

1. ประเด็นปัญหา คือ การลักลอบนำทรัพยากรพันธุกรรม การแสดงออกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย และของต่างชาติไปใช้ประโยชน์

2. เป้าหมาย คือ ไทยสามารถคุ้มครองทรัพยากรพันธุกรรม การแสดงออกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยจากการลักลอบได้

3. แผนการดำเนินงาน คือ พัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนให้หน่วยงานจัดทำฐานข้อมูลทรัพยากรพันธุกรรม การแสดงออกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยให้เป็นมาตรฐานเดียวกันและเป็นสากล

2.2.6.5 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565)

แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565) ได้รับการพัฒนาโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) มีวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจประเทศ โดยมีกำหนดวัตถุประสงค์ 6 ประการ คือ

- (1) ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ
- (2) ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่มุมชนสาธารณสุข และสถาบันการศึกษา
- (3) ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศและเริ่มต้นธุรกิจใหม่ รวมทั้งการพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น
- (4) พัฒนาผู้ประกอบการและส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการการคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ
- (5) เป็นศูนย์กลางการรวบรวมและพัฒนาข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบายและเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม
- (6) ส่งเสริมและประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานต่างประเทศหรือระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของประเทศ

โดยแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565) นั้นดำเนินการภายใต้ประเด็นยุทธศาสตร์ 5 ประเด็น ได้แก่

(1) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิด สร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ ประกอบไปด้วย 5 กลยุทธ์ ดังนี้

1. กลยุทธ์ที่ 1.1 : ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชน พัฒนาองค์ความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์แก่ชุมชนและหน่วยงานท้องถิ่น เพื่อนำความรู้ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ดังกล่าว

2. กลยุทธ์ที่ 1.2 : พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการนำความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างมูลค่าเพิ่มให้สินค้าและบริการ ที่จะนำไปสู่การขยายตัวทางเศรษฐกิจของประเทศ

3. กลยุทธ์ที่ 1.3 : สนับสนุนการพัฒนาความรู้และทักษะเพื่อสร้างผู้ประกอบการใหม่ สนับสนุนการให้ความรู้ด้านการประกอบธุรกิจให้กับนักสร้างสรรค์และผู้ประกอบการรายใหม่ รวมไปถึงการบ่มเพาะและให้คำปรึกษาในการประกอบธุรกิจสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ ผ่าน แพลตฟอร์มดิจิทัลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4. กลยุทธ์ที่ 1.4 : บูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐผ่านกลไกแผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการกำหนดแผนการปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ

5. กลยุทธ์ที่ 1.5 : พัฒนาเครือข่ายสถาบันการศึกษา วิจัยและนวัตกรรม สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ รวมกลุ่มและเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาองค์ความรู้และการวิจัย รวมทั้งการสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในเชิงสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ เช่น การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา การส่งเสริมการลงทุนของเอกชนที่มีความเหมาะสมต่อนิเวศสร้างสรรค์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น ความพร้อมของสถานที่และบริการ รวมไปถึงการพัฒนากฎหมายให้เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 กลยุทธ์ ดังนี้

1. กลยุทธ์ที่ 2.1 : พัฒนาย่านและเมืองสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม โดยการกำหนดพื้นที่ให้เอื้อต่อการพัฒนา สร้างกิจกรรมให้ชุมชนมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ดึงดูดการลงทุนและนักท่องเที่ยว

2. กลยุทธ์ที่ 2.2 : พัฒนามาตรฐานแบรนด์สินค้า/บริการสร้างสรรค์ของไทย สร้างมาตรฐานและข้อกำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับสินค้าและบริการสร้างสรรค์ของไทย

3. กลยุทธ์ที่ 2.3 : พัฒนากลไก/มาตรฐานสนับสนุนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์เข้าถึงสิทธิต่าง ๆ เช่น สิทธิประโยชน์ทางภาษี การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

4. กลยุทธ์ที่ 2.4 : ส่งเสริมการร่วมมือกับเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ ผลักดันให้เกิดความร่วมมือและประสานงานจากทั้งในและต่างประเทศ

(3) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 ส่งเสริมการยกระดับความคิดและทักษะสร้างสรรค์ให้กับคนไทย การพัฒนาและยกระดับศักยภาพคนไทยทั้งความรู้และความคิด เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ และส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์เพื่อยกระดับความสามารถในการผลิตสินค้าและบริการ ประกอบด้วย 2 กลยุทธ์ ดังนี้

1. กลยุทธ์ที่ 3.1 : ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้กับเด็กและเยาวชน เสริมสร้างบรรยากาศผ่านกิจกรรมเพื่อสร้างแรงกระตุ้นและจินตนาการที่สร้างสรรค์แก่เยาวชน

2. กลยุทธ์ 3.2 : ส่งเสริมการสร้างค่านิยมและทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ประชาชน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมต่าง ๆ ของประชาชนผ่านสื่อและช่องทางต่าง ๆ

(4) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย การรวบรวมและการทำฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และพัฒนานโยบายและทิศทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม ประกอบด้วย 3 กลยุทธ์ดังนี้

1. กลยุทธ์ที่ 4.1 : บริหารจัดการฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นต่อการพัฒนาธุรกิจและต่อยอดในอนาคต

2. กลยุทธ์ที่ 4.2 : พัฒนาดัชนีเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยและเชื่อมโยงกับดัชนีสากล เพื่อใช้ในการวัดอันดับและพัฒนาขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล

3. กลยุทธ์ที่ 4.3 : จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา

(5) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาศักยภาพองค์กรสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ในด้านการบริการ บุคลากร ระบบสารสนเทศ ตลอดจนระบบการจัดการ เพื่อให้บุคลากรภายในองค์กรมีความพร้อมต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 กลยุทธ์ ดังนี้

1. กลยุทธ์ที่ 5.1 : พัฒนาคุณภาพการบริการ เพื่อสร้างความเชื่อมั่น ความไว้วางใจ รวมไปถึงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2. กลยุทธ์ที่ 5.2 : พัฒนาประสิทธิภาพด้านการเงิน จัดการด้านการเงิน ให้มีความเหมาะสม ใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ให้เกิดประโยชน์และคุ้มค่ามากที่สุด

3. กลยุทธ์ที่ 5.3 : พัฒนาการกำกับดูแลกิจการ มุ่งให้องค์กรปรับปรุงและพัฒนาการ ดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนและสอดคล้องกับแนวทางการจัดการระดับประเทศ

4. กลยุทธ์ที่ 5.4 : พัฒนาสู่องค์กรสมรรถนะสูงรองรับยุคดิจิทัล พัฒนาบุคลากร กระบวนการ และระบบต่างเพื่อบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและรองรับยุคดิจิทัล

2.2.6.6 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) เป็นแผนพัฒนาฉบับแรกที่เริ่มต้นกระบวนการยกร่างกรอบแผนภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ จัดทำโดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมีวิสัยทัศน์ว่า “พลิกโฉมประเทศไทยสู่สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” เพื่อให้เป็นไปตามวิสัยทัศน์ดังกล่าวจึงมีการกำหนดเป้าหมายทั้ง 5 ประการ ได้แก่

(1) การปรับโครงสร้างการผลิตสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม โดยการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการให้สูงขึ้น และตอบโจทย์การพัฒนาของเทคโนโลยี

(2) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยการพัฒนาคนไทยให้มีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งด้านความรู้ พหุติกรรม และคุณสมบัติที่ดีต่อสังคม

(3) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม โดยการลดความเหลื่อมล้ำทั้งในรายได้ ความมั่งคั่งและโอกาสในการแข่งขันทางธุรกิจ ช่วยเหลือกลุ่มเปราะบางและจัดการบริการสาธารณะที่มีคุณภาพให้ทั่วถึง

(4) การเปลี่ยนผ่านสู่ความยั่งยืน โดยการใช้ทรัพยากรธรรมชาติเพื่อการผลิตและบริการให้มีประสิทธิภาพ และแก้ไขปัญหามลพิษอย่างยั่งยืน

(5) การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่ โดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและกลไกทางสถาบันที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัล

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ได้กำหนดหมวดหมู่ทั้งหมด 13 หมวดหมู่เพื่อบรรจุเป้าหมายหลักในช่วงระยะ 5 ปี โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 มิติ ดังนี้

(1) มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย ประกอบด้วย 6 หมวดหมู่

1. หมวดหมู่ที่ 1 ไทยเป็นประเทศชั้นนำด้านสินค้าเกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง
2. หมวดหมู่ที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน
3. หมวดหมู่ที่ 3 ไทยเป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้าที่สำคัญของโลก
4. หมวดหมู่ที่ 4 ไทยเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง
5. หมวดหมู่ที่ 5 ไทยเป็นประตูการค้าการลงทุนและยุทธศาสตร์ทางโล

จิสติกส์สำคัญของภูมิภาค

6. หมายเหตุที่ 6 ไทยเป็นฐานการผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะที่สำคัญของโลก

(2) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม

7. หมายเหตุที่ 7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้

8. หมายเหตุที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เดิบดี อย่างยั่งยืน

9. หมายเหตุที่ 9 ไทยเป็นฐานการผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะที่สำคัญของโลก

(3) มิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

10. หมายเหตุที่ 10 ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

11. หมายเหตุที่ 11 ไทยสามารถลดความเสี่ยงและผลกระทบจากภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

(4) มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ

12. หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

13. หมายเหตุที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบ โจทย์ประชาชน

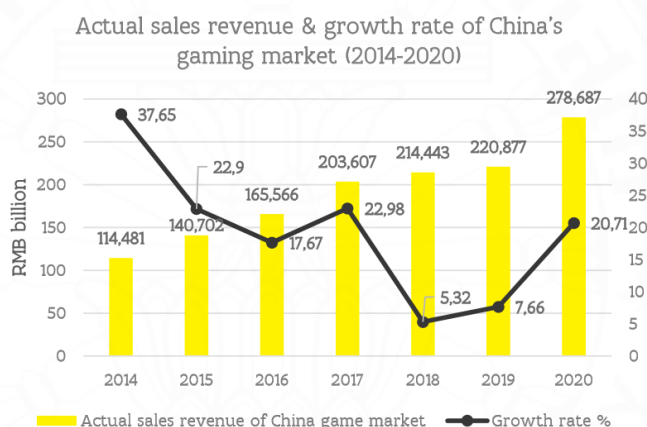
จากการศึกษาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ผู้จัดทำได้ เล็งเห็นว่าสิ่งที่สอดคล้องต่อการศึกษารื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” ได้แก่ เป้าหมายทั้ง 5 ประการ หมายเหตุที่ 6 เพื่อให้ไทยเป็นศูนย์กลางของการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมหรือแข่งขันอีสปอร์ต หมายเหตุที่ 7 เพื่อให้ไทยมีธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ตที่แข็งแกร่งทัดเทียมสากล และหมายเหตุที่ 12 เพื่อพัฒนาทักษะความรู้ ความสามารถด้านเกมและอีสปอร์ตแก่คนไทย รวมไปถึงการพัฒนากระบวนการศึกษาให้สอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีในอนาคต

2.3 กรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ

2.3.1 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) จีน

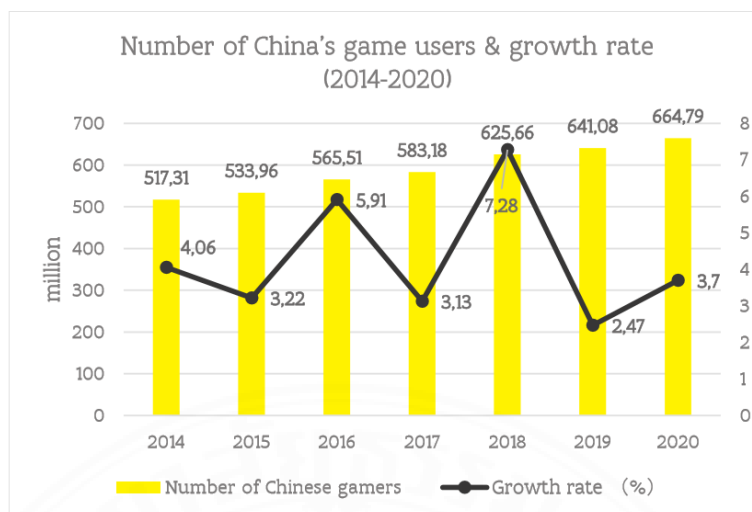
2.3.1.1 อุตสาหกรรมเกมของจีน

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของจีนมีใหญ่ที่สุดในโลก จนได้รับการขนานนามว่า “Games Industry Capital of the World” หรือ เมืองหลวงแห่งอุตสาหกรรมเกมของโลก เนื่องจากมีพื้นที่ทางการตลาดที่ใหญ่ที่สุด มีจำนวนผู้เล่นและจำนวนมีผู้ชมมากที่สุด และเป็นที่ตั้งของบริษัทเกมขนาดใหญ่หลายแห่ง อุตสาหกรรมเกมของจีนพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ในปี 2020 ผู้เล่นชาวจีนกว่า 665 ล้านคนได้ใช้จ่ายกับวิดีโอเกมไปมากกว่า 38.59 พันล้านยูโร โดยมีอัตราการเติบโตร้อยละ 20.71 (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021, น. 4)



ภาพที่ 2.8 รายได้จากการขายและการเติบโตของตลาดเกมของจีน
(Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021)

ในขณะเดียวกันจำนวนผู้เล่นเกมในจีนก็ยังเติบโตอย่างต่อเนื่องในปี 2020 โดยมีผู้ใช้ถึง 665 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.7 (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021, น. 5)



ภาพที่ 2.9 จำนวนผู้เล่นเกมและอัตราการเติบโตของจีน
(Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021)

Charles Li, Vivian He และ Kaiying Wu กล่าวว่า ในปี 2022 รายได้จากอุตสาหกรรมเกมลดลงร้อยละ 19.13 เหลือเพียง 59.7 พันล้านหยวน บริษัท CMG กล่าวว่า การลดลงของรายได้ อาจเกิดจากหลายปัจจัย ได้แก่ เศรษฐกิจที่แย่งส่งผลให้ผู้เล่นทำการใช้จ่ายน้อยลง และกฎระเบียบที่เคร่งครัด เช่น การระงับการอนุมัติใบอนุญาตเผยแพร่เกม การจำกัดเวลาในการเล่น เกม และการเข้มงวดในเนื้อหาเกม (practiceguides, 2022)

2.3.1.2 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของจีน

เนื่องจากจีนเป็นผู้นำแห่งอุตสาหกรรมเกม จึงทำให้มีผู้เล่นเข้าแข่งขันเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ตจำนวนมาก ในความเป็นจริงจีนเป็นประเทศที่ผลักดันอีสปอร์ตให้มีการเติบโต ทั้งในด้านความสามารถทางการแข่งขันและการสร้างรายได้ ขณะนี้ทีมนักกีฬาอีสปอร์ตของจีนก็ได้รับการสนับสนุนจากแบรนด์สินค้าต่างประเทศจำนวนมาก (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021, น.14)



ภาพที่ 2.10 รายได้จากอีสปอร์ตจีน
(Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021)

ในเดือนธันวาคม ปี 2020 รัฐบาลจีนได้จัดอันดับให้อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมอย่างเป็นทางการใน Asian Game 2022 ที่จัดขึ้นในเมืองหางโจว และกลายเป็นกีฬาที่ใช้แข่งขันในโอลิมปิกในอนาคต

2.3.1.3 การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของจีน

(1) การบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต ในปี 2016 กระทรวงศึกษาธิการของจีนได้ประกาศให้มหาวิทยาลัยที่ได้รับการอนุญาตจากกระทรวงศึกษาธิการจีนบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตโดยใช้ชื่อว่า “Esports and Management” เข้าในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาและการฝึกอบรมสายอาชีพ (esportsinsider, 2022)

(2) การให้ใบอนุญาตเผยแพร่วิดีโอเกม (banhao) ผู้ประกอบการเกมในจีนต้องได้รับใบอนุญาตเผยแพร่เกมจาก National Press and Publication Administration (NPPA) ก่อนที่จะมีการเปิดให้ผู้บริโภคเข้าถึงเกมดังกล่าว โดยเกมที่จะได้รับใบอนุญาตเผยแพร่ต้องมีลักษณะดังนี้ เกมต้องมีการเผยแพร่วัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม เกมต้องสอดคล้องกับนโยบายทางการเมืองและวัฒนธรรมของจีน และเกมเพื่อการศึกษา (practiceguides, 2022)

(3) การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ จีนได้มีการประกาศคุ้มครองผู้เยาว์เพื่อควบคุมเกมออนไลน์ครั้งล่าสุดเมื่อเดือนมีนาคม 2022 โดยหน่วยงานด้านไซเบอร์สเปซของจีน (Cyberspace Administration of China) ได้ออกระเบียบว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ทางออนไลน์ฉบับร่าง มีข้อเสนอเพิ่มเติมให้กับผู้ให้บริการเกม เช่น การติดตั้งโหมดเยาวชนและการควบคุมโดยผู้ปกครอง การจำกัดค่าใช้จ่ายของผู้เล่น การตรวจสอบตัวตนผู้เล่นที่แท้จริง และการแสดงเรทตามความเหมาะสม (practiceguides, 2022)

(4) การเซ็นเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม จีนได้จัดให้วิดีโอเกมอยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐบาล ในปี 1990 กระทรวงอุตสาหกรรมสารสนเทศ (MIIT) ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อควบคุมและส่งเสริมบริษัทโทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ ซึ่งรวมเกมออนไลน์ด้วย โดยตามระเบียบเกมจะต้องไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง องค์กรประกอบทางเพศ เลือด ความหวาดกลัวและข้อความที่ไม่ดี หากบริษัทต่างชาติต้องการเผยแพร่วิดีโอเกมในจีน บริษัทดังกล่าวต้องได้รับใบอนุญาตสำหรับจีนจาก SARFT (State Administration of Radio, Film, and Television) ก่อนเผยแพร่ ถ้าเนื้อหาเกมมีความไม่เหมาะสม ก็จะถูกห้ามเผยแพร่ทันที (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021)

(5) นโยบายสนับสนุนบริษัทเกมของจีนในระดับสากล ในฐานะที่เกมเป็นส่วนช่วยในการส่งออกวัฒนธรรมและค่านิยมของจีน เพื่อเน้นความได้เปรียบทางการแข่งขันผ่านการส่งออกเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับการส่งออกสินค้า เช่น การพิมพ์ การแปล การพากย์ การตัดต่อ และขั้นตอนภายหลังการผลิตสำหรับเกมที่ผลิตนอกประเทศ (practiceguides, 2022)

2.3.1.4 หน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ของประเทศจีน ประกอบด้วย 3 องค์กร ได้แก่ (CEA, 2564)

(1) กระทรวงอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน (Ministry of Information Industry) ก่อตั้งขึ้นในปี 2008 ภายใต้สภาแห่งรัฐที่รับผิดชอบการบริหารอุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมสารสนเทศของจีน มีความรับผิดชอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ เอกำหนดแผนอุตสาหกรรม นโยบายให้เป็นไปตามมาตรฐานของประเทศ เพื่อติดตามการดำเนินงานประจำของสาขาอุตสาหกรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สำคัญและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาคการสื่อสาร ซึ่งการส่งเสริมดังกล่าวเป็นพื้นฐานการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) เพื่อเป็นแนวทางมรการจัดทำระบบสารสนเทศ และเพื่อปกป้องความปลอดภัยทางข้อมูลของจีน (ENGLISH.GOV.CN, 2014)

(2) General Administration of Press and Publication (GAPP) เป็นหน่วยงานที่ควบคุมสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อควบคุมเนื้อหาให้สอดคล้องกับนโยบายประเทศ (ChinaCulture.org, 2008)

(3) State Administration of Radio, Film, and Television (SARFT) เป็นหน่วยงานบริหารวิทยุ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เคยมีการบริหารที่เกี่ยวข้องกับเกมในปี 2004 ซึ่งแสดงให้เห็นการควบคุมดูแลเนื้อหาเกมที่มีความเข้มงวด (CEA, 2564)

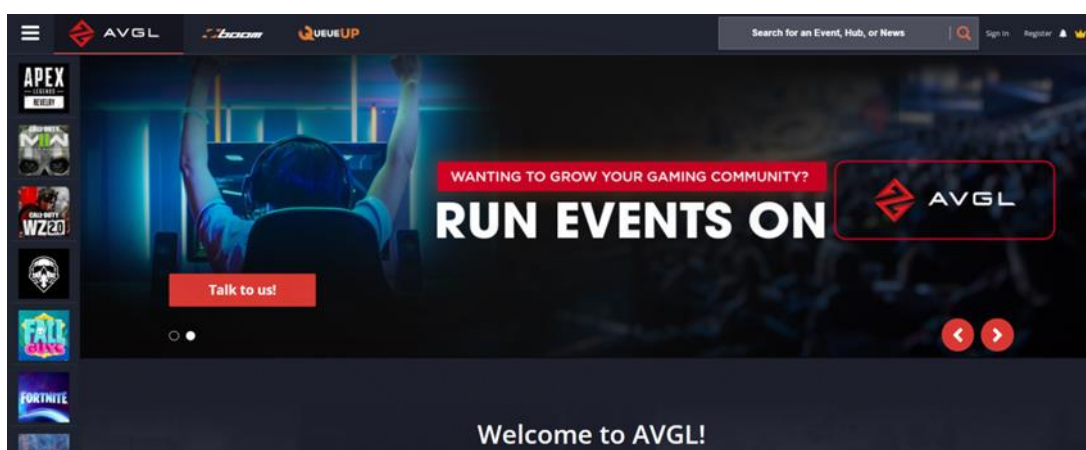
2.3.2 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) สหรัฐอเมริกา

2.3.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสหรัฐอเมริกา

สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศชั้นนำทางด้านเทคโนโลยีและเป็นตลาดอีสปอร์ตที่มีขนาดใหญ่อันดับ 2 รองจากประเทศจีน โดยสหรัฐอเมริกาคือผู้นำทางด้านอุตสาหกรรม

เกมและอีสปอร์ต บุคลากร องค์กร ทัวรนาเมนต์ (Tournaments) และผู้พัฒนาเกมมากมาย สหรัฐอเมริกาเป็นขนาดใหญ่ที่ได้รับการผลักดันสู่ศูนย์กลางของอีสปอร์ตโดยภาครัฐและเอกชน ในปี 2013 อีสปอร์ตได้ถูกยอมรับอย่างเป็นทางการและกลายเป็นคุณสมบัติหลักของผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ตมืออาชีพ ในฐานะนักกีฬาที่มีสิทธิ์ยื่นขอวีซ่า P1A สำหรับผู้ที่ต้องการทำงานในประเทศชั่วคราว สหรัฐอเมริกามีสมาคมหรือสหพันธ์อีสปอร์ตแห่งชาติหลายแห่ง เช่น (esportsinsider, 2023)

(1) American Video Game League (AVGL)



ภาพที่ 2.11 สมาคม AVGL

(<https://avgl.org/>, 2023)

วิธีการทำงานของเว็บไซต์ดังกล่าวถูกแบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่

1. PLAY (เล่น) คือ ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความชื่นชอบของตนเองได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งสามารถเข้าร่วมกลุ่มกับสตรีมเมอร์ที่ผู้เล่นท่านนั้น ๆ ชื่นชอบ และสามารถติดตามสถิติการเล่นของผู้เล่นได้ทางลีดเดอร์บอร์ดของฮับ (Hub Leaderboards)
2. WATCH (ดู) คือ ผู้เล่นสามารถเลือกดูการแข่งขันของภายหลังจบบายการได้ และสามารถเลือกชมมุมมองการเล่นของผู้เล่นรายอื่น ๆ ได้
3. CREATE (สร้างสรรค์) คือ ผู้เล่นสามารถสร้างชุมชนของตนเองและมีโอกาสได้รับรางวัลจากการแข่งขันทัวร์นาเมนต์

(2) Esports Trade Association



ภาพที่ 2.12 สมาคม Esports Trade Association

(<https://esportsta.org/>, 2023)

สมาคม Esports Trade Association มีจุดประสงค์การจัดตั้งเพื่อส่งเสริม ปกป้อง และพัฒนาผลประโยชน์ในวงกว้างของชุมชนอีสปอร์ต โดยการจัดหาเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า โอกาสในการสร้างเครือข่าย และการวิจัยอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างความเชี่ยวชาญทางธุรกิจและการเติบโตอย่างยั่งยืนในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

(3) National Esports Association



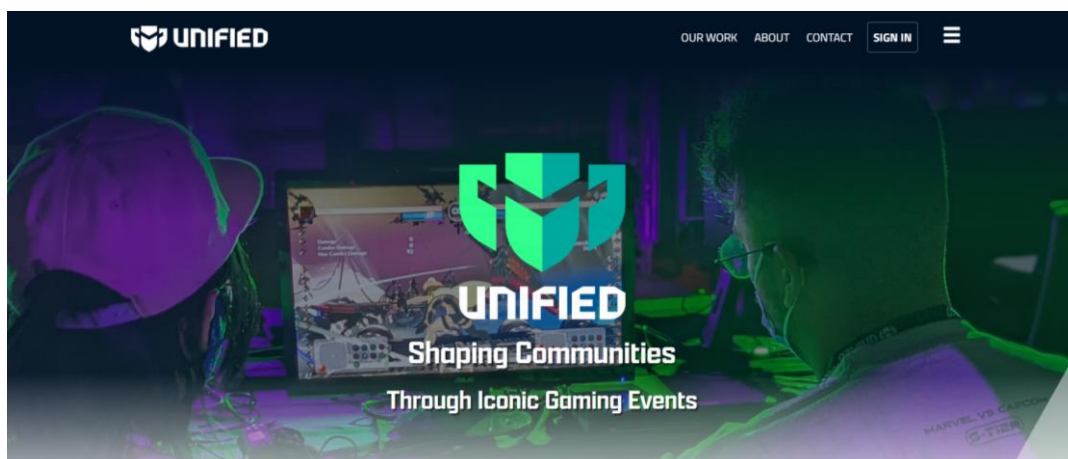
ภาพที่ 2.13 สมาคม National Esports Association

(<https://nea.gg/>, ม.ป.ป)

สมาคม National Esports Association เป็นผู้นำระดับโลกด้านการศึกษาและการมีส่วนร่วมของอีสปอร์ต สมาคมได้มีการแนะนำสถานศึกษาและองค์กรต่าง ๆ ผ่าน

การเรียนรู้ รวมไปถึงการหลักสูตรจากการใช้ความรู้และประสบการณ์ เพื่อเยาวชนและแรงงานในอุตสาหกรรมเกมอีสปอร์ตในอนาคต

(4) Unified Esports Association (UEA)



ภาพที่ 2.14 สมาคม UEA

(<https://unified.gg/>, ม.ป.ป)

Unified Esports Association (UEA) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแพลตฟอร์มสำหรับผู้เล่นผ่านการใช้ผลิตภัณฑ์ ซอฟต์แวร์ และบริการที่หลากหลาย โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมพลังให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบการแข่งขันและระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ต

(5) United States Esports Association



We believe in American values for American esports.

The global esports conversation is dominated by anticompetitive interests from Asia and the Middle East, with Africa, Europe, Latin America, and North America, along with the unique cultures, values, and beliefs of the peoples living therein, too often taking second stage. This situation, while mitigated by unbridled and unsustainable investment into American esports development, disadvantages the United States and our allies around the world. Compounding these challenges, esports has become a tool for geopolitical posturing, the covering up of egregious human rights violations,

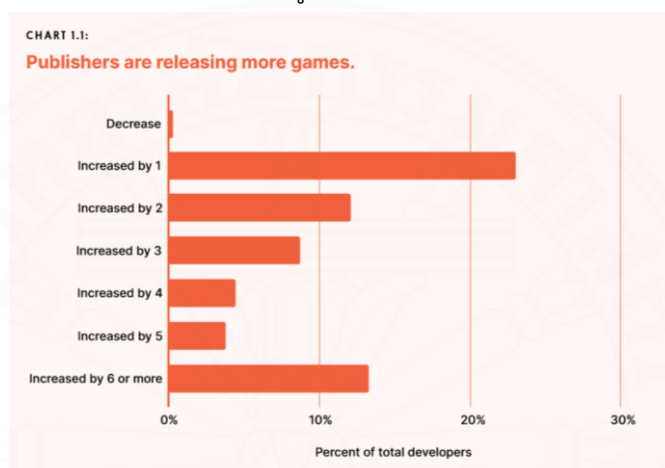
We believe in the foundational values of this country and free, fair, open, and just economic policy. We are dedicated to the enhancement of the competitiveness and positive regard of our great nation in the eyes of the global community. We believe that through strategic public-private collaboration, the development and implementation of a concerted plan for rapid and sustainable domestic esports development, and the normalization of contemporary American values founded upon pro-competitive economic policy and progressive morality that we can

ภาพที่ 2.15 สมาคม US Esports Association

(<https://esportsus.org/>, ม.ป.ป)

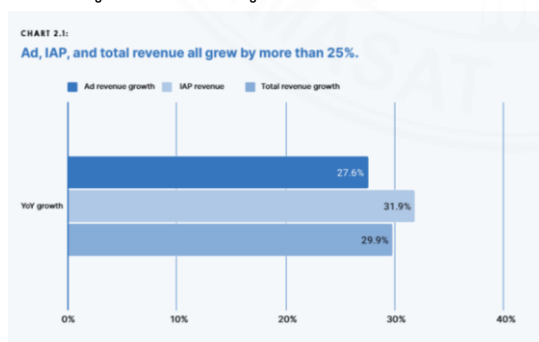
United States Esports Association เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหากำไรที่ก่อตั้งในปี 2018 จากความคาดหวังว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถไปได้ไกลกว่าที่เป็นอยู่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการแก่นักแข่งขันและผู้เล่นสมัครเล่น ตลอดจนสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนา กีฬาในฐานะสาธารณประโยชน์ของอีสปอร์ต

อ้างอิงจาก Unity Gaming Report 2022 (Unity, 2022) พบว่าจากการระบาดของไวรัสโคโรนาส่งผลให้การผลิตเกมนั้นตกลงไปมาก แต่ในปี 2021 มีการเผยแพร่เกมบนแพลตฟอร์ม Unity เพิ่มขึ้นร้อยละ 93 และมีผู้ผลิตเกมบนแพลตฟอร์มเพิ่มขึ้นร้อยละ 31

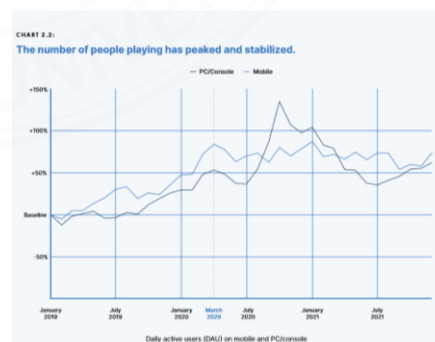


ภาพที่ 2.16 การเติบโตของจำนวนเกมบน Unity
(Unity, 2022)

รายได้ที่ได้จากการเล่นเกมเพิ่มขึ้นร้อยละ 29.9 ในช่วงของการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาคนภายในอุตสาหกรรมมีความกังวลว่าผู้เล่นจะหายไป แต่ในทางกลับกันจำนวนผู้เล่นกลับเพิ่มสูงขึ้นและมีจำนวนคงที่ภายหลังการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา



ภาพที่ 2.17 การเพิ่มขึ้นของรายได้บน Unity
(Unity, 2022)



ภาพที่ 2.18 การเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้เล่นบน Unity
(Unity, 2022)

2.3.3.2 การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของสหรัฐอเมริกา

(1) การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของ **การศึกษา** สหรัฐอเมริกาได้ให้วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ต โดยเน้นไปที่การจัดการอีสปอร์ตหรือธุรกิจ ในส่วนของการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตในวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยก็มากขึ้นเช่นกัน รวมไปถึงการแข่งขันอีสปอร์ตในระดับมัธยมปลายด้วย โดยการแข่งขันภายใต้หลักสูตรนั้นได้สนับสนุนทุนการศึกษาให้แก่ผู้ที่เข้าแข่งขันอีกด้วย (esportsinsider.com, 2023)

(2) **การใช้เกมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม** สหรัฐอเมริกาได้มีความเป็นวัฒนธรรมประชานิยม จึงนำวัฒนธรรมอเมริกาและความก้าวหน้าแบบตะวันตกมาเป็นส่วนหนึ่งของเกม เช่น เกม The Sims ที่ผู้เล่นสามารถสร้างเรื่องราวและควบคุมการดำเนินชีวิตของตัวละครได้ รวมทั้งเกมยังแสดงให้เห็นของเทศกาลต่าง ๆ ในตะวันตก เช่น เทศกาลฮาโลวีน เทศกาลขอบคุณพระเจ้า และอื่น ๆ (CEA, 2021)

(3) **การลดหย่อนภาษีเทคโนโลยี** อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของสหรัฐอเมริกาได้รับข้อเสนอพิเศษด้านภาษีจากรัฐบาล โดยข้อเสนอนี้เป็นผลจากการข้อกำหนดปี 1969 ที่ยอมให้บริษัทต่าง ๆ หักค่าใช้จ่ายด้านพัฒนาซอฟต์แวร์ ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวนั้นมีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก (CEA, 2021)

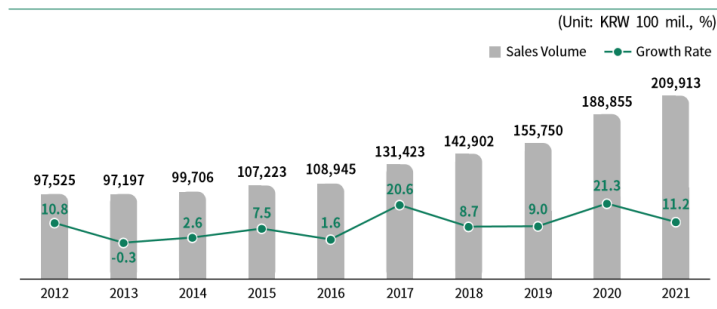
2.3.3.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ของสหรัฐอเมริกา

(1) **Entertainment Software Association (ESA)** เป็นสมาคมผู้พัฒนาเกมที่มีหน้าที่สนับสนุน ผลักดัน รวมถึงการดูแลกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเกม อีกทั้งยังเน้นการคุ้มครองผู้ผลิตเกม โดยการกำหนดข้อบังคับด้านทรัพย์สินทางปัญญา และมีบทบาทในการควบคุมเนื้อหาเกมผ่านคณะกรรมการจัดเรตสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง (CEA, 2564)

2.3.3 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) เกาหลีใต้

2.3.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเกาหลีใต้

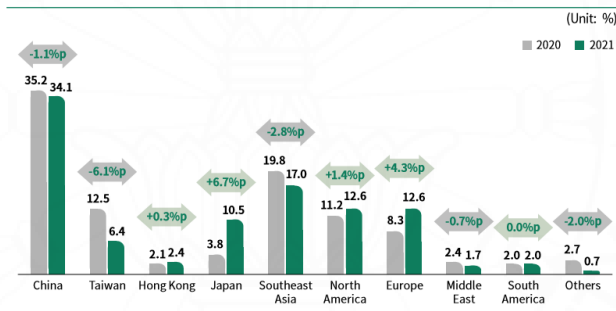
เกาหลีใต้เป็นที่รู้จักในเรื่องของการเล่นเกมมาอย่างยาวนานและเป็นหนึ่งในตลาดอีสปอร์ตที่ใหญ่ที่สุดในโลก ที่มีการแข่งขันวิดีโอเกมมาตั้งแต่ปี 1960 และเติบโตมาอย่างต่อเนื่อง ในปี 2021 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในเกาหลีใต้เติบโตร้อยละ 11.2 คิดเป็นเงิน 20.9913 วอน ในปี 2022 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในเกาหลีใต้เติบโตร้อยละ 8.5 และคาดการณ์ในปี 2023 และ 2024 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในเกาหลีใต้เติบโตร้อยละ 5.9 และ 7.2 (White paper on Korean games, 2022, น. 4)

Figure 1 Total Size and Growth Rate of the Domestic Gaming Market(2012~2021)

ภาพที่ 2.19 การเพิ่มของเกมเกาหลี

(White paper on Korean games, 2022)

ในส่วนของการส่งออกเกมไปต่างประเทศ ปี 2021 อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเกาหลีส่งออกไปยังประเทศจีน คิดเป็นร้อยละ 34.1 เอเชียร้อยละ 17 อเมริกาเหนือร้อยละ 12.6 และยุโรปร้อยละ 12.6 (White paper on Korean games, 2022, น. 9)

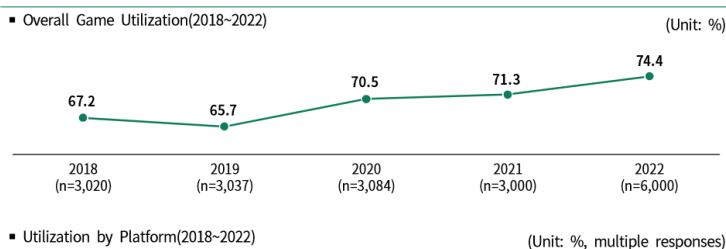
Figure 4 Comparison of the Share of Domestic Gaming Exports by Country(2020~2021)

ภาพที่ 2.20 การส่งออกเกมไปยังต่างประเทศ

(White paper on Korean games, 2022)

จากการสำรวจประชาชนจำนวน 6,000 คน ช่วงอายุ 10-65 ปี เกี่ยวกับการใช้เกมตั้งแต่เดือนมิถุนายนปี 2021 พบว่ามีผู้ใช้เกมร้อยละ 74.4 เป็นเกมโทรศัพท์ร้อยละ 84.2 เกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 54.2 เกมคอนโซลร้อยละ 17.9 และเกมอาร์เคด (Arcade) ร้อยละ 9.4 (White paper on Korean games, 2022, น. 28)

Figure 8 Game Utilization



ภาพที่ 2.21 ประชาชนที่ใช้เกม

(White paper on Korean games, 2022)

เกาหลีใต้มีการจัดตั้ง “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งเกาหลี” หรือ Korea e-Sports Association (KeSPA) จัดตั้งเพื่อจัดการกีฬาอีสปอร์ตในเกาหลีใต้ และเป็นส่วนหนึ่งของ คณะกรรมการโอลิมปิกเกาหลีและสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ KeSPA เป็นองค์กรที่ควบคุมอีสปอร์ต 25 รายการในประเทศ เช่น Starcraft II: Legacy of the Void, League of Legends, Dota 2 และ Counter-Strike: Global Offensive



ภาพที่ 2.21 สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งเกาหลี

(White paper on Korean games, 2022)

KeSPA ก่อตั้งขึ้นในปี 2000 ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ การทำให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันอย่างเป็นทางการ และสร้างความแข็งแกร่งในเชิงพาณิชย์ของอีสปอร์ต

2.3.3.2 การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของเกาหลีใต้

(1) การยกเลิกการใช้กฎหมายชัตดาวน์ (Shutdown Law) ในปี 2011

สภาแห่งชาติเกาหลีใต้ได้ประกาศพระราชบัญญัติแก้ไขคุ้มครองเยาวชน ที่ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 16 ปี

เล่นวิดีโอเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 00:00 น. ถึง 06:00 น. เนื่องจากพระราชบัญญัติดังกล่าวใช้เพื่อควบคุมไม่ให้เยาวชนหมกมุ่นกับเกมออนไลน์มากเกินไปและนอนหลับอย่างเพียงพอ ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเกาหลีใต้เปลี่ยนแปลงในช่วง 10 ปีเพราะพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวครอบคลุมเพียงแค่เกมคอมพิวเตอร์ ไม่ได้ครอบคลุมถึงเกมโทรศัพท์ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS), Youtube และอื่น ๆ ภายหลังการตรวจสอบพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวได้ถูกยกเลิกไปในปี 2021 และรวมกับ “game time selection system” หรือ “ระบบการเลือกเวลาเล่นเกม” ซึ่งผู้ปกครองเลือกเวลาการเล่นของเด็กได้อย่างอิสระแทนการบังคับ รวมไปถึงการใช้ฟังก์ชันการควบคุมโดยผู้ปกครอง (Parental Control Function) (White paper on Korean games, 2022)

(2) การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ในเกาหลีใต้ได้บรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตทั้งในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา โดยองค์กรอีสปอร์ต Gen.G ของเกาหลีใต้ร่วมมือกับบริษัทการศึกษา Elite Open School ในปี 2019 เพื่อเปิด Gen.G Elite Esports Academy ในกรุงโซล หลักสูตรนี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต นอกจากนี้ Gen.G ยังร่วมมือกับมหาวิทยาลัยเคนตักกี (University of Kentucky) และสมาคมนักวิชาการ International Studies Abroad ในปี 2021 เพื่อเปิดตัวโครงการแลกเปลี่ยนกีฬาระหว่างประเทศ (esportsinsider.com, 2022)

(3) การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม ในปี 2021 สมาคมอีสปอร์ตเกาหลี (KeSPA) ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกคณะกรรมการกีฬาและโอลิมปิกของเกาหลี (KSOC) รัฐบาลได้เริ่มทำงานเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตในระดับเวทีสากล อีกทั้งในระหว่างการแข่งขัน Esports Championship จะมีการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่จัดขึ้นโดยบริษัทเกมและองค์กรที่เกี่ยวข้อง โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นประกอบไปด้วย การละเล่น การให้ความรู้เกี่ยวกับเกม แฟนมีตติ้ง (Fan Meeting) ตลาดนัด โซนถ่ายรูปและการแข่งขันเกมขนาดใหญ่และขนาดย่อม (White paper on Korean games, 2022, น.21)

(4) การเพิ่มเงินเดือนในอุตสาหกรรมเกม การเพิ่มเงินเดือนภายในอุตสาหกรรมมีสาเหตุมาจากการค้นหาคะลาจรัที่มีความสามารถโดดเด่น การขึ้นเงินเดือนเกิดขึ้นเมื่อการระบาดของไวรัสโคโรนาส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมได้รับผลประโยชน์เป็นอย่างมาก แต่การเพิ่มเงินเดือนส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานแย่ลง ไม่มีผลิตภัณฑ์ใหม่เกิดขึ้น บริษัทใหญ่ได้รับผลกระทบ และบริษัทขนาดกลางและขนาดเล็กก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน (White paper on Korean games, 2022, น.18)

2.3.3.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ของเกาหลีใต้ ได้แก่

(1) Korea Creative Content Agency (KOCCA) เป็นหน่วยงานภาครัฐที่จัดตั้งเมื่อปี 2009 ภายใต้การร่วมมือของ 5 หน่วยงาน ได้แก่ สถาบันกระจายเสียงแห่งชาติ หน่วยงานวัฒนธรรมเกาหลี หน่วยงานอุตสาหกรรมเกมเกาหลี หน่วยงานวัฒนธรรมเกาหลี และ หน่วยงานอุตสาหกรรมเกมเกาหลี KOCCA มีหน้าที่กำกับดูแลเนื้อหาที่จะเผยแพร่ในเกาหลีที่มีเป้าหมายเพื่อให้ส่งเสริมภาคเอกชนเกิดการส่งออกสินค้าและบริการ พร้อมกับการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีสู่ต่างประเทศ อีกทั้งยังเป็นผู้สร้างฐานข้อมูลให้แก่อุตสาหกรรมเกมเกาหลีได้ผ่านการจัดทำรายงาน “White Paper on Korean Games” ขึ้นทุกปี (CEA, 2564)

(2) กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว เป็นหน่วยงานมีผลักดันนโยบายและส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว โดยมีการกำหนดทิศทาง ดังนี้ สนับสนุนการศึกษาเพื่อผลิตแรงงานภายในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ขยายการสนับสนุนความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมวัฒนธรรม การอนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรม การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม พัฒนาเอกลักษณ์และการสนับสนุนการทูตเชิงวัฒนธรรม (CEA, 2564)

(3) มูลนิธิศิลปวัฒนธรรมแห่งชาติ (Korean Culture and Arts Foundation) คือ หน่วยงานที่ให้ทุนสนับสนุนแก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม (CEA, 2564)

(4) สถาบันศิลปะแห่งชาติ (National Academy of Art) คือ สถาบันที่ให้การสนับสนุนการมีเสรีภาพในการแสดงออกของผู้ผลิตงานด้านศิลปวัฒนธรรม และมีการจัดสัมมนาเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรม (CEA, 2564)

(5) กองทุนส่งเสริมวัฒนธรรมถิ่น (Provincial Cultural Promotion Funds) หน่วยงานที่สนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่น ผ่านการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น ๆ (CEA, 2564)

(6) คณะกรรมการศิลปะธุรกิจแห่งเกาหลี (Korean Business Council for the Arts: KBCA) คือ หน่วยงานที่ส่งเสริมการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมเกาหลีสู่ตลาดสากล (CEA, 2564)

(7) มูลนิธิศิลปวัฒนธรรมแห่งชาติ (Arts Council Korea: ARKO) คือ หน่วยงานที่มีหน้าที่ศึกษาวิจัยและพัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงและให้การสนับสนุนทางการเงินแก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม ARKO มีวิสัยทัศน์ว่า “A partner in the art scene that brings together the joy of creation.” และมีเป้าหมายเพื่อยกระดับชีวิตของประชาชนให้สามารถเข้าถึงศิลปะและกิจกรรมทางวัฒนธรรมได้อย่างทั่วถึง เปิดโอกาสให้ศิลปินเกาหลีก้าวสู่เวทีโลกและมีการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม โดยมีหลักการสำคัญ 3 หลักการ ได้แก่ (1) ความท้าทาย

และการเปลี่ยนแปลง คือ การแสวงหาการเปลี่ยนแปลงในความท้าทายโดยวิธีที่สร้างสรรค์ (2) การเอาใจใส่และความร่วมมือ คือ การรับฟังเสียงจากวงการศึกษาระดับประชาชน และการเคารพซึ่งกันและกัน และ (3) ความรับผิดชอบต่อสาธารณะ เพื่อตระหนักถึงผลประโยชน์สาธารณะและคุณค่าทางสังคมเป็นหลัก (Arts Council Korea, ม.ป.ป.)

(8) **Korea Mecenat Association** คือ องค์กรที่ไม่แสวงหากำไร ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและศิลปะในเกาหลี และขยายฐานผู้บริโภควัฒนธรรมและศิลปะสู่การพัฒนาของเศรษฐกิจและวัฒนธรรม (Korea Mecenat Association, ม.ป.ป.)

2.4 แนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

2.4.1 ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ (Policy Implementation Theory)

Jefferey L. Pressman and Aaron Wildavsk (1979) ได้ให้ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า การกระทำเพื่อดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายให้ครบถ้วน ให้เกิดผลผลิตเสร็จสมบูรณ์ โดยนโยบายจะต้องมีเป้าหมายและวิธีการเพื่อให้ประสบความสำเร็จ

ศุภชัย ยาวะประภา (2554) ได้ให้ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า กระบวนการที่มีความต่อเนื่อง ไม่ใช่กิจกรรมที่เกิดขึ้นชั่วคราว โดยแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันตลอดเวลาทำให้การดำเนินงานสำเร็จตามเป้าหมายของนโยบายตามที่กำหนดไว้

สมบัติ อารังธัญวงศ์ (2555) ได้ให้ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า กระบวนการที่เกิดขึ้นในการกำหนดนโยบายเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยจะส่งผลกระทบต่อผู้ที่เกี่ยวข้องและเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน หรืออีกหนึ่งความหมาย คือ การปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุอย่างมีประสิทธิภาพ

มยุรี อนุมานราชชน (2556) ได้ให้ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า การแปลงวัตถุประสงค์ของนโยบายให้เป็นแนวทาง แผนงาน โครงการและกิจกรรมให้อยู่ในรูปธรรม เพื่อจัดหาทรัพยากรและการบริหารจัดการของหน่วยงานที่รับผิดชอบ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สิริกาญจน์ เอี่ยมอาจหาญ (2556) ได้ให้ความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า การเลือกวิธีการหรือแนวนโยบายที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ตามที่ต้องการ การเลือกนโยบายสู่การปฏิบัตินั้นต้องคำนึงถึงหลักจริยธรรมหรือคุณธรรมเป็นอย่างยิ่ง โดยการเลือกนโยบายต้องพิจารณาจาก 6 หลักดังนี้

- (1) ประสิทธิภาพ (Effectiveness) คือ ความสามารถในการบรรลุวัตถุประสงค์
- (2) ประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ ความสามารถในการผลิตเมื่อเปรียบเทียบกับต้นทุน
- (3) ความพอเพียง (Adequacy) คือ ความสามารถดำเนินการให้บรรลุวัตถุประสงค์ภายใต้ทรัพยากรที่มีอย่างจำกัด
- (4) ความเป็นธรรม (Equity) คือ การกระจายตัวของผลการดำเนินการตามนโยบายต่อสังคมอย่างเท่าเทียม
- (5) การตอบสนอง (Responsiveness) คือ ความสามารถในการเติมเต็มความต้องการของประชาชน
- (6) ความเหมาะสม (Appropriateness) คือ การพิจารณาเชิงคุณค่าและความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ

จากการศึกษาความหมายการนำนโยบายสู่การปฏิบัติข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ คือ ขั้นตอนหนึ่งในการสร้างนโยบายสาธารณะ เป็นกิจกรรมที่ต้องดำเนินการตามแนวทางที่ตัดสินใจนำมาปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างนโยบายที่สร้างขึ้นใหม่หรือการปรับปรุงนโยบายให้มีความเหมาะสมกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมในขณะนั้น โดยการนำนโยบายสู่การปฏิบัติจะกระทำภายในขอบเขตที่จำกัด รวมไปถึงการนำนโยบายสู่การปฏิบัติส่งผลกระทบต่อประชาชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนโยบายสาธารณะนั้น การนำนโยบายสู่การปฏิบัติมีหลักในการพิจารณาทั้ง 6 ข้อ ได้แก่ (1) ประสิทธิภาพ (2) ประสิทธิภาพ (3) ความพอเพียง (4) ความเป็นธรรม (5) การตอบสนอง และ (6) ความเหมาะสม

2.4.2 ความสำคัญของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

Edward III (1980) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่าการนำนโยบายสู่การปฏิบัติเป็นนโยบายที่อยู่ระหว่างผู้จัดทำนโยบายและผลที่เกิดขึ้นกับผู้ได้รับ ถ้านโยบายที่เลือกนั้นไม่มีความเหมาะสมมากพอก็จะทำให้การแก้ปัญหานั้นล้มเหลวและไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

สมบัติ อารังธัญวงศ์ (2001) และ สิริกาญจน์ เอี่ยมอาจหาญ (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า การนำนโยบายสู่การปฏิบัติมีความสำคัญกับประชาชนทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ด้วยเหตุผล 6 ประการได้แก่

- (1) ผลที่เกิดขึ้นจากการนำนโยบายสู่การปฏิบัติสามารถเป็นผลกระทบในเชิงบวกและผลกระทบในเชิงลบก็ได้ และผลกระทบดังกล่าวจะส่งผลกระทบทางตรงและทางอ้อมต่อผู้กำหนดนโยบาย ถ้านโยบายที่นำมาปฏิบัติประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จะทำ

ให้ประชาชนที่ได้รับผลประโยชน์เกิดความเชื่อมั่นต่อผู้จัดทำนโยบายนั้น และเป็นผลดีต่ออนาคตทางการเมืองของผู้จัดทำนโยบาย ในทางกลับกันการถ่วงนโยบายที่นำมาปฏิบัติไม่ประสบความสำเร็จหรือส่งผลให้เกิดความล้มเหลวแก่สังคม ผู้จัดทำนโยบายก็จะได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์จากประชาชนในสังคม และความเชื่อใจของประชาชนต่อผู้จัดทำนโยบายก็จะลดลงไปด้วย

(2) ผลที่เกิดขึ้นจากการนำนโยบายสู่การปฏิบัติจะส่งผลกระทบได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อกลุ่มเป้าหมายหรือประชาชนในสังคม ถ้านโยบายที่นำมาปฏิบัติประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ทำให้ปัญหาของประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมายนั้นได้รับการแก้ไขอย่างทันถ่วงที แต่ถ้านโยบายที่นำมาปฏิบัติไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์จะส่งผลให้ประชาชนเรียกร้องต่อผู้จัดทำนโยบาย ทำให้การดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็นไปด้วยความยากลำบากมากขึ้น

(3) ผลที่เกิดขึ้นจากการนำนโยบายสู่การปฏิบัติจะส่งผลกระทบได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมทางตรงและทางอ้อมต่อหน่วยงานปฏิบัติ ถ้านโยบายที่นำมาปฏิบัติประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์จะทำให้ภาพลักษณ์ของหน่วยงานดังกล่าวนี้เป็นไปในทางที่ดีขึ้น และเป็นที่ยอมรับของผู้จัดทำนโยบายและประชาชนในสังคม

(4) ความคุ้มค่าของการใช้ทรัพยากร การนำนโยบายมาปฏิบัติจำเป็นต้องคำนึงถึงทรัพยากรที่มีอย่างจำกัด โดยนโยบายนั้นต้องสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมและก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

(5) การพัฒนาประเทศ ถ้านโยบายที่นำมาปฏิบัติประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์จะทำให้ประเทศนั้นพัฒนาได้เป็นอย่างดี จะส่งผลให้ความก้าวหน้าทางสังคม เศรษฐกิจ และความสงบสุขของประชาชนในประเทศ

(6) ความสำคัญต่อกระบวนการนโยบายสาธารณะ การนำนโยบายมาปฏิบัติที่มีความสำคัญต่อการสร้างนโยบายมาก เนื่องจากผู้จัดทำนโยบายต้องคำนึงถึงการเลือกนโยบายไปปฏิบัติอย่างรอบคอบเพื่อไม่ให้เกิดความสูญเปล่า อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความเป็นจริงและก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

2.4.3 ขั้นตอนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

วรเดช จันทรศร (2554) และ พงศ์เทพ สุธีรวิทย์ (2564) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ว่า ขั้นตอนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติแบ่งได้ออกเป็น 2 ขอบเขตใหญ่ ได้แก่

(1) การนำนโยบายสู่การปฏิบัติในระดับมหภาค (Macro Implementation) โดยหน่วยงานในระดับสูงจะมีบทบาทในการควบคุมนโยบาย หน่วยงานระดับสูงจะต้องทำความเข้าใจบริบทและสาระของนโยบาย แปลงนโยบายให้เป็นแนวทาง แผนงาน หรือโครงการ เพื่อ

มอบหมายให้หน่วยงานในระดับรองลงมานำนโยบายดังกล่าวไปปฏิบัติในแนวทางที่เหมาะสม สามารถแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นตอนที่ 1 การแปลงนโยบายเป็นแนวทางปฏิบัติ แผนงาน หรือ โครงการ เมื่อมีการกำหนดนโยบายแล้วจะต้องมีการแปลงนโยบายออกมาในรูปแบบเชิงปฏิบัติ แผนงาน หรือโครงการ การแปลงนโยบายต้องแปลงให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อให้นโยบายดังกล่าวนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความสำเร็จของนโยบายจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความชัดเจนของเป้าหมายที่ตั้งโดยผู้จัดทำนโยบายและความร่วมมือกันของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง นโยบายดังกล่าว

2. ขั้นตอนที่ 2 การยอมรับจากหน่วยงานระดับล่าง ภายหลังจากการแปลงนโยบายแล้ว หน่วยงานระดับรองที่ได้รับมอบหมายให้นำนโยบายนั้นไปปฏิบัติต้องมีความเข้าใจในแผนงานนั้น เพื่อให้การปฏิบัติบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) การนำนโยบายสู่การปฏิบัติในระดับจุลภาค (Micro Implementation) โดยหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการปฏิบัติและต้องดำเนินการให้บรรลุผลที่กำหนดไว้ หน่วยงานที่ได้รับมอบหมายต้องยอมรับนโยบาย แนวทาง แผนงานและโครงการที่เกี่ยวข้องกับนโยบาย ต้องมีการระดมกำลังทรัพยากรและการอาศัยการร่วมมือกัน และต้องมีการตรวจสอบและติดตามผลอย่างต่อเนื่อง การนำนโยบายสู่การปฏิบัติในระดับจุลภาคประกอบด้วย 3 ขั้นตอนได้แก่

1. ขั้นตอนที่ 1 การระดมพลัง คือ การที่หน่วยงานที่ได้รับมอบหมายต้องแสวงหาการสนับสนุนทั้งการสนับสนุนจากสมาชิก หน่วยงาน ตลอดจนบุคคลสำคัญ โดยให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการออกแบบหรือกำหนดโครงการภายในนโยบาย อีกทั้งจะต้องพิจารณาว่านโยบายนั้นมีความสำคัญ ตรงตามเป้าหมาย และสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนหรือไม่ เพื่อสร้างความสำเร็จและความต่อเนื่องในการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

2. ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ คือ ขั้นตอนการปรับเปลี่ยนนโยบายหรือโครงการที่จะนำมาปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับผู้ปฏิบัติโดยตรง โดยผู้ปฏิบัติจะตัดสินใจ กำหนดแนวทาง ปรับให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม หรืออาจมีการนำเครื่องมือมาใช้ร่วมกับการปฏิบัติ จึงทำให้การดำเนินงานไม่ได้มีเพียงแค่แนวทางเดียว

3. ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความเป็นปึกแผ่นหรือความต่อเนื่อง คือ ความสำเร็จระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการยอมรับของผู้ปฏิบัติ ถึงแม้ว่านโยบายนั้นจะสิ้นสุดลงแล้วแต่ก็ยังมีปฏิบัติต่อไปจนกลายเป็นหน้าที่ประจำของผู้ปฏิบัติ ทั้งนี้หน่วยงานต้องมีการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้ปฏิบัติ เพื่อให้ผู้ปฏิบัติเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและยอมรับโครงการดังกล่าวที่จะส่งผลให้เกิดการปฏิบัติอย่างยั่งยืน โดยสมบัติ อารังธัญวงศ์ (2555) ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการนำนโยบายไปสู่การ

ปฏิบัติได้อย่างสำเร็จ ได้แก่ แหล่งที่มาของนโยบาย ความชัดเจนของนโยบาย การสนับสนุนนโยบาย ความซับซ้อนในการบริหารงาน สิ่งจูงใจสำหรับผู้ปฏิบัติงาน และการจัดสรรทรัพยากร

2.4.4 ปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการนำนโยบายสู่ปฏิบัติ

Edwarda and Sharkansky (1978) ได้กล่าวถึงปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการนำนโยบายสู่ปฏิบัติไว้ 5 ประการ ได้แก่

(1) ระบบการสื่อสาร ผู้ที่ทำหน้าที่ในการนำนโยบายสู่การปฏิบัติต้องมีความเข้าใจ ต้องมีการสื่อสารภายในองค์กรให้ตรงประเด็น ครบถ้วน ชัดเจน ไม่ขัดแย้งกัน เพื่อให้การปฏิบัติเป็นไปได้ด้วยดี

(2) ทรัพยากรและอำนาจในการจัดสรรหรือแบ่งปันทรัพยากร ได้แก่ การสร้างความรู้ ความสามารถและกำลังให้แก่บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมทั้งการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และการมอบอำนาจให้ผู้ที่มีหน้าที่นำนโยบายสู่การปฏิบัติอย่างเหมาะสม

(3) ลักษณะของหน่วยงานที่นำนโยบายสู่การปฏิบัติ มีการแข่งขันกันของระหว่างหน่วยงานเพื่อผลประโยชน์ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งหรือไม่

(4) มาตรฐานของระเบียบวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติงาน บางครั้งอาจเอื้อต่อการทำงานที่มีลักษณะเป็นงานประจำแต่ไม่เอื้อต่อการทำงานลักษณะใหม่

(5) การติดตามผล มีความสำคัญอย่าง เนื่องจากการติดตามผลจะทำให้ทราบถึงผลที่ได้จากการนำนโยบายสู่การปฏิบัติว่ามีผลประโยชน์ ปัญหา อุปสรรค หรือควรมีการแก้ไขปรับปรุงหรือไม่ เพื่อให้ให้นโยบายนั้นให้ผลประโยชน์ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ศุภชัย ยาวะประภาษ (2552) ได้กล่าวถึงปัจจัยกำหนดความสำเร็จของการนำนโยบายสู่ปฏิบัติไว้ 8 ประการ ได้แก่

(1) นโยบายที่จะนำมาสู่การปฏิบัตินั้นต้องมีความเป็นไปได้ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด และสามารถติดตามผลจากการปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่อง

(2) วัตถุประสงค์ของนโยบายต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีความสอดคล้องความต้องการของเป้าหมาย และมีตัวชี้วัดความสำเร็จของนโยบายอย่างชัดเจน

(3) ความเป็นไปได้ทางการเมืองของนโยบายและการสนับสนุนจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

(4) นโยบายต้องมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ สภาพแวดล้อมและความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยี

(5) การใช้ทรัพยากรที่มีอย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งด้านการเงิน บุคลากร และการบริหาร

(6) ลักษณะของหน่วยงานที่นำนโยบายสู่การปฏิบัติ ขนาดขององค์กร ลำดับขั้นตอน ความสามารถของผู้นำ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์กร และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ทั้งหมดนี้ล้วนส่งผลต่อการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

(7) ทักษะคติ ค่านิยม พฤติกรรมของผู้นำนโยบายสู่ปฏิบัติ ที่มีผลต่อวัตถุประสงค์ของนโยบายและการตอบสนองผลประโยชน์ของผู้ที่เกี่ยวข้องกับนโยบาย

(8) กลไกภายในหน่วยงาน จำนวนหน่วยงาน ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงาน และการแทรกแซงของหน่วยงานนั้นล้วนมีผลกระทบต่อการปฏิบัติตามนโยบายทั้งสิ้น

2.4.5 แนวทางการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

Yavaprabhas and Whangmahaporn (2012) ได้แบ่งแนวทางการนำนโยบายสู่การปฏิบัติออกเป็น 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่าง (Top Down) คือ การที่ผู้มีอำนาจในการปกครองโดยภาครัฐเป็นผู้ดำเนินการ และแนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากล่างขึ้นบน (Bottom Up) คือ การให้เอกชนและประชาชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

(1) แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่าง (Top Down) คือ การที่นโยบายถูกกำหนดและควบคุมการนำนโยบายมาปฏิบัติโดยผู้กำหนดนโยบายโดยตรงและมีการถูกแปลงสู่การปฏิบัติเพื่อให้ผู้ปฏิบัติระดับล่างนำไปปฏิบัติ โดยมีความคาดหวังว่าการนำนโยบายไปปฏิบัติจะได้รับผลประโยชน์สูงสุดและแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของนโยบายอย่างเต็มที่ แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่าง (Top Down) จะมีการใช้อำนาจควบคุมของผู้กำหนดนโยบายภายใต้การบริหารสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นนโยบายนั้นจะมีความเหมาะสมหรือไม่ก็ตาม หลายครั้งที่การนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่างนั้นเป็นอันตรายต่อวัตถุประสงค์ของนโยบาย เนื่องจากผู้จัดทำนโยบายมุ่งเน้นผลประโยชน์ทางการเมืองมากกว่างบประมาณและผลประโยชน์ของประชาชน

(2) แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากล่างขึ้นบน (Bottom Up) คือ การเปิดโอกาสให้บุคลากร เอกชน ประชาชน และผู้ที่ได้รับผลประโยชน์จากนโยบายมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและใช้นโยบายสู่การปฏิบัติ ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่าง (Top Down) อย่างสิ้นเชิง โดยแนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับบุคลากรระดับล่างและประชาชนเป็นอย่างมากแต่จะเห็นว่าความตั้งใจของนโยบายจะไม่ปรากฏหรือได้รับการตอบสนอง จนกว่าจะมีการเจรจากันระหว่างผู้กำหนดนโยบายและผู้ที่มีอำนาจนำนโยบายไปปฏิบัติ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา เรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports) ไทย” นั้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาวิจัยที่มีเนื้อหาสอดคล้องและมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกัน โดยสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ชาณุณรงค์ ชัยพัฒน์ (2553) ศึกษาเรื่อง “บทบาทและสภาพการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจุบันภาครัฐมีนโยบายขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยโดยการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนแต่ละอุตสาหกรรม เพื่อขับเคลื่อนประเทศเข้าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่เมื่อพิจารณาจากบทบาทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์พบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยนั้นมีมูลค่าอยู่ที่ร้อยละ 10-20 ของผลิตภัณฑ์รวมในประเทศทั้งหมด ซึ่งเห็นได้ว่ามีอัตราการเติบโตที่น้อย ดังนั้นจึงต้องพิจารณาการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยอย่างเร่งด่วนและจะมีวิธีการส่งเสริมอย่างไรบ้าง

เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา (2553) ศึกษาเรื่อง “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย” ผลการศึกษาพบว่า การขับเคลื่อนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละประเทศในปัจจุบันนั้นมีแนวคิดที่เปลี่ยนไปจากเดิมที่เน้นปริมาณการผลิตสินค้าเป็นสำคัญ ทำให้มีส่วนแบ่งทางการตลาดในเวทีโลกที่มากยิ่งขึ้นส่งผลให้ผู้ผลิตรายใหญ่กลายเป็นผู้ที่ผูกขาดสินค้าชนิดนั้น และมีอำนาจในการกำหนดราคาสินค้า อำนาจการต่อรอง แต่การผลิตสินค้าในปริมาณมากนั้นทำให้สินค้าไม่มีคุณภาพมากเท่าที่ควร มีการนำทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดมาตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไร้ขีดจำกัดส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติขาดความสมดุล จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ก่อให้เกิดการนำเสนอสินค้าผ่านความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ภายใต้ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพยากรสินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม

ต่อสกุล พันธุ์พิพัฒน์ (2557) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ กรณีศึกษา การประยุกต์ใช้กับการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์” ผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า โครงสร้างประเด็นการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาในบริบทแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ มี 3 ประเด็น คือ 1) การจัดการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) การวิจัยและพัฒนา และ 3) พัฒนาและสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า การรับรู้ข่าวสารนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาเมื่อสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.19) ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์อยู่ในระดับกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.83) ด้านการมีส่วนร่วมกับการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์อยู่ใน

ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.52) แนวทางการพัฒนาที่ประชาชนต้องการเป็นอันดับแรก คือ ควรสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาเชิงใหม่ต่อไป (ค่าเฉลี่ย 4.41)

2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) และกรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ

วรภพ วิทยาพิภพสกุล (2564) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาและพัฒนาารูปแบบ อีสปอร์ตคอมมูนิตีในบริบทของประเทศไทย” ผลการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความเห็นพ้องต้องกันในเรื่องการสร้าง E-sports Community ที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมวงการอีสปอร์ตไทย อีกทั้งผลจากการวิเคราะห์และสรุปรวมแบบสอบถามทั้งหมดพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีการยอมรับ Fuction ของ Phototype A และ Fuction ของ Phototype A นั้นสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในวงการอีสปอร์ตไทย

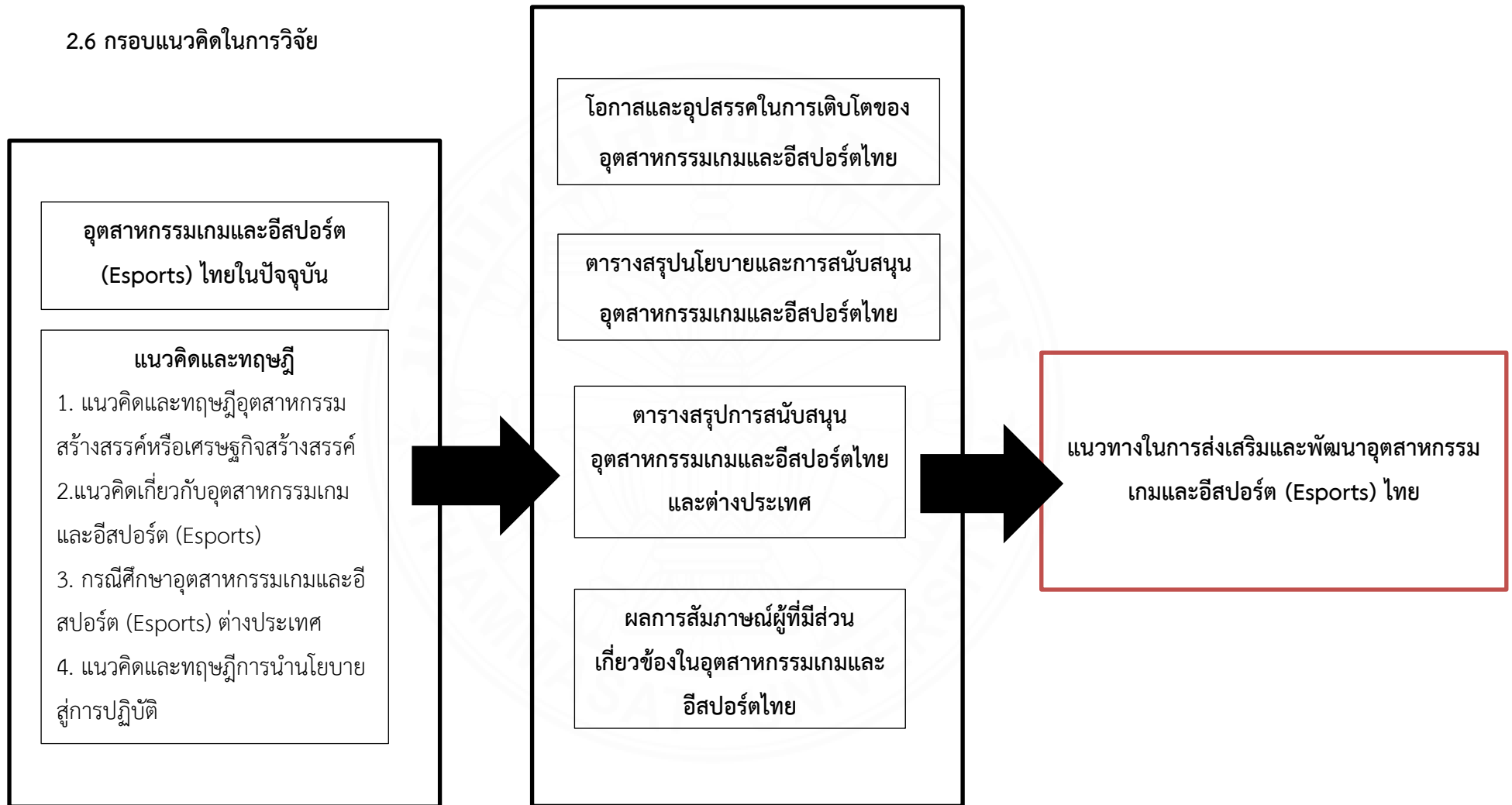
พุดตาล ปราชญ์ศรีภูมิ (2561) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีสปอร์ตอิเล็กทรอนิกส์” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติ คือ ปัจจัยด้านการรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน ปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อทัศนคติ คือ ปัจจัยด้านเพื่อน ครอบครัว บุคคลรอบข้าง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับชมกีฬาอีสปอร์ตอิเล็กทรอนิกส์เกิดจากอิทธิพลด้านการรับรู้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อการรับชมกีฬาอีสปอร์ตอิเล็กทรอนิกส์ คือ ปัจจัยด้านการรับรู้ความสะดวกและความง่ายต่อการใช้งาน

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2564) ศึกษาเรื่อง “รายงานการศึกษาพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมส์และแอนิเมชัน)” ผลการศึกษาพบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมส์และแอนิเมชัน) มีการเจริญเติบโตในทางธุรกิจสูง โดยปัจจัยที่นำไปสู่การเจริญเติบโต คือ การที่ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น และการพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารที่สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ทำให้การเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตนั้นสามารถทำได้ง่าย ประกอบกับราคาสมาร์ตโฟนที่ถูกลงและการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง ทั้งการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและพัฒนาสู่การประกอบอาชีพได้ ในการศึกษาครั้งนี้ได้มีการศึกษาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมส์และแอนิเมชัน) ต่างประเทศอีกด้วย

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

วัชร สบายสมาน (2562) ศึกษาเรื่อง “การนำนโยบายความรับผิดชอบต่อสังคมไปปฏิบัติ : ศึกษากรณี การพัฒนาชุมชนเชิงพื้นที่แบบองค์รวม ของบริษัทเอฟูด” ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริหารบริษัทเอฟูดให้ความสำคัญกับการมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งการดำเนินงานดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนในพื้นที่และสร้างความยั่งยืนแก่สังคมและสิ่งแวดล้อม

2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นโยบายและการสนับสนุนจาก ภาครัฐ เพื่อให้ทราบถึงสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยใน ปัจจุบัน ตลอดจนศึกษากรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จสู่ การจัดทำแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง ผู้จัดทำจึงขอเสนอ รายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1. ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาจากต่างประเทศ

ระยะที่ 2 การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

3.1.1 ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาจากต่างประเทศ

การศึกษาค้นคว้าในระยะที่ 1 มีเป้าหมายเพื่อให้ข้อมูลสถานการณ์และการสนับสนุนจากภาครัฐที่ส่งต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย รวมถึงการศึกษาวินัยการต่างประเทศจำนวน 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐประชาชนจีน เกาหลีใต้ และสหราชอาณาจักร เพื่อให้เห็นถึงสถานการณ์และต้นแบบที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับประเทศไทยได้

3.1.1.1 วิธีดำเนินการ

การศึกษาค้นคว้าในระยะที่ 1 มีวิธีดำเนินการด้วยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตจาก ภาครัฐทั้งภายในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยเอกสารดังกล่าวมาจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน รวมไปถึงบทสัมภาษณ์และงานเขียนของบุคคลทั่วไป

3.1.2 ระยะที่ 2 การสัมภาษณ์และอ่านบทสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

การศึกษาค้นคว้าในระยะที่ 2 มีวิธีดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย เพื่อให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นสู่การจัดทำแนวทางส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

3.1.2.1 วิธีดำเนินการ

การศึกษาค้นคว้าในระยะที่ 2 มีวิธีดำเนินการด้วยการสัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยจำนวน 6 ท่าน ได้แก่

(1) คุณเอ เพศชาย ประธานคณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-sport)

(2) คุณบี เพศชาย จากส่วนส่งเสริมการตลาด ตำแหน่ง ผู้จัดการส่วนส่งเสริมการตลาด สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) 1 ท่าน

(3) คุณซี เพศชาย จากส่วนส่งเสริมการตลาด ตำแหน่ง นักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)

(4) คุณดี เพศชาย อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

(5) คุณอี เพศชาย พนักงานของบริษัท อินโฟเอด จำกัด และ eArena

(6) คุณเอฟ เพศหญิง สตรีมเมอร์จากช่อง Limoshi

โดยคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ประกอบไปด้วย 6 คำถาม ได้แก่

(1) ปัจจุบันคุณเป็นใครในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย
(2) สถานการณ์ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในมุมมองของคุณเป็นอย่างไร

(3) ปัญหาที่พบในฐานะบุคคลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมีอะไรบ้าง

(4) จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ท่านในฐานะผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ต้องการแนวทางการแก้ไขอย่างไรบ้าง

(5) ความคาดหวังต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในอนาคต

(6) โอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในระดับสากล

3.1.2.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์

(1) ผู้ให้สัมภาษณ์มีความรู้และเข้าใจในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

(2) ผู้ให้สัมภาษณ์เป็นผู้ปฏิบัติงานภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมไทยและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

3.2.1 ตารางสรุปนโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมไทยและอีสปอร์ตไทย
ใช้เพื่อสรุปสาระสำคัญในแต่ละนโยบายตามขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ดังต่อไปนี้

นโยบาย	การพัฒนา บุคลากร ภายใน อุตสาหกรรม	การสร้าง บรรยากาศ เพื่อส่งเสริม อุตสาหกรรม	การสนับสนุน จากหน่วยงาน ภาครัฐ และเอกชน	การสนับสนุน การลงทุนทั้ง ในและ ต่างประเทศ	การนำทุนไป ใช้เป็นส่วน หนึ่งของการ ผลิตเนื้อหา
1. ยุทธศาสตร์ ชาติ 20 ปี (2560-2579)					
2. นโยบาย และแผน ระดับชาติว่า ด้วย การ พัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจ และสังคม					
3. แผนแม่บท การส่งเสริม เศรษฐกิจ ดิจิทัล					
4. แผนที่นำ ทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สิน ทางปัญญา					

ของประเทศ ระยะ 20 ปี สู่ ประเทศไทย 4.0					
5. แผนปฏิบัติ การสำนักงาน ส่งเสริม เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การ มหาชน) พ.ศ. 2563-2565					
6. แผนพัฒนา เศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13					

ตาราง 3.1 ตารางสรุปนโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทย

3.2.2 ตารางสรุปการสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศ ใช้เพื่อสรุปความเหมือนและความแตกต่างในการสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยและกรณีศึกษา ตามขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ดังต่อไปนี้

การสนับสนุน อุตสาหกรรม เกมและอีสปอร์ต	ประเทศจีน	สหรัฐอเมริกา	ประเทศเกาหลีใต้	ประเทศไทย
1. นโยบายและ การสนับสนุน สามารถเข้าใจได้ ง่ายและมีความ ชัดเจน				

2. การให้ความสำคัญและพัฒนาศักยภาพในอุตสาหกรรมเกม				
3. การมีส่วนร่วมของสมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม				
4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม				
5. การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลแก่ประชาชน				

ตาราง 3.2 ตารางสรุปการสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศ

การศึกษากรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำการบริหารและจัดการอุตสาหกรรมของต่างประเทศมาปรับใช้ให้เกิดพัฒนาการที่ดีต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย ทั้งการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนโดยการคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาอุตสาหกรรม ผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชนที่จะก่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในอนาคต การศึกษาครั้งนี้จะทำการศึกษา อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศจำนวน 3 ประเทศ ได้แก่ ประเทศจีน สหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ เนื่องจากทั้ง 3 ประเทศนั้นมีรายได้จากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต มากที่สุดในปี 2022 (newzoo, 2022) โดยประเทศจีนมีรายได้จำนวน 45.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ มีผู้เล่นกว่า 744.1 ล้านคน สหรัฐอเมริกามีรายได้ 45 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ มีผู้เล่นกว่า 209.8 ล้านคน และเกาหลีใต้มีรายได้ 7.9 พันล้าน มีผู้เล่นกว่า 34.1 ล้านคน

3.2.3 คำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 6 คำถาม ได้แก่

- (1) ปัจจุบันคุณเป็นใครในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย
- (2) สถานการณ์ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในมุมมองของคุณเป็นอย่างไร
- (3) ปัญหาที่พบในฐานะบุคคลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมีอะไรบ้าง
- (4) จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ท่านในฐานะผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ต้องการแนวทางการแก้ไขอย่างไรบ้าง
- (5) ความคาดหวังต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในอนาคต
- (6) โอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในระดับสากล

3.2.4 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์

- (1) ผู้ที่ทำงานอยู่ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย
- (2) ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย 2) เพื่อนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ และใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย จำนวน 6 ท่าน โดยสามารถแบ่งเป็นสายของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ตโดยตรง และสายของนักวิชาการ สามารถแสดงผลการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

4.1 โอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

จากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผู้วิจัยได้พบโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย ดังต่อไปนี้

4.1.1 โอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย

ปัจจุบันเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเกมการกีฬาได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อประชากรไทยเป็นอย่างมาก ผู้คนได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงและรับเข้าของเทคโนโลยีมาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งเกมกีฬาที่เป็นออนไลน์หรืออิเล็กทรอนิกส์ ยังเป็นเกมกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเพศ อายุและสมรรถภาพทางร่างกาย โดยกีฬาทั่วไปส่วนใหญ่จะเน้นใช้สมรรถภาพทางร่างกายเป็นหลักซึ่งจะเกิดความได้เปรียบและเสียเปรียบที่แตกต่างกันในขณะที่มีการแข่งขัน สามารถสร้างโอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในไทย ได้ดังนี้

1. กีฬาอีสปอร์ตถือเป็นกีฬาอาชีพชนิดใหม่ที่ก่อให้เกิดรายได้ทั้งในการแข่งขันและการจัดตั้งธุรกิจเกี่ยวกับอีสปอร์ตซึ่งมีเงินรางวัลค่อนข้างสูง อีสปอร์ตช่วยสร้างงานให้กับคนไทยและประเทศไม่เพียงแต่คนในอุตสาหกรรมเกมจะได้รับประโยชน์ นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถประกอบอาชีพได้ ผู้เล่นที่ได้รับเงินรางวัลรวมสูงสุดเป็นชาวสหรัฐอเมริกาชื่อ Saahil Arora มีเงินรางวัลที่ได้รับรวมทั้งหมด 2.7 ล้านดอลลาร์ โดยเงินทั้งหมดนั้นมาจากการแข่งขันเกม Dota 2 เพียงเกมเดียว และผู้เล่นที่ทำเงินได้สูงสุดในปี 2016 คือ ชาวจีนที่มีชื่อว่า Li peng ทำเงินได้ทั้งหมด 1.9 ล้านดอลลาร์ใน

ปีเดียว และทีมอีสปอร์ตที่ได้รับเงินรางวัลรวมสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ คือทีม Evil Geniuses สำหรับประเทศไทยมีนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีเป้าหมายในชีวิตชัดเจนว่า ต้องการแข่งขัน ฝึกทักษะเพื่ออะไร เช่น ต้องเข้าไปแข่งขันในรายการระดับโลก ต้องเป็นอันดับ 1 ในประเภทเกมนั้น ๆ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“เกมไม่ต้องใช้ที่ดิน ไม่ต้องมีการลดหย่อนภาษีให้ใครหรือเพิ่มสิทธิประโยชน์ให้ชาวต่างชาติ ไม่ต้องใช้งบประมาณรัฐมากมาย และไม่ต้องใช้บุคลากรของรัฐเข้ามายุ่งวุ่นวายด้วย ต้นทุนในการทำน้อยมาก ทุกอย่างออนไลน์หมด ไม่ต้องมีการเดินทาง ไม่มีเบี้ยประชุม แค่สนับสนุนก็จะมีเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น แต่สักวันเราจะสร้างบริษัทเกมในระดับโลกได้แน่นอน” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

2. ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวสามารถสร้างแพ็คเกจชวนนักท่องเที่ยวเที่ยวต่อได้อีก การจัดแข่งขันหรือจัดอีเวนต์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติเพื่อมาท่องเที่ยวในประเทศไทยในรูปแบบการท่องเที่ยวเพื่อรับชมอีสปอร์ตได้ เช่น การจัด Tournament การจัดยังเรียกผู้ประกอบการและผู้ลงทุนทั้งไทยและต่างประเทศให้มาศึกษาดูงานเพื่อต่อยอดธุรกิจ หากจะจัดอีสปอร์ตให้เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยว สามารถจัดอีสปอร์ตให้เป็นการท่องเที่ยวเพื่อร่วมชมการแข่งขันกีฬาได้ เป็นการท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเข้าร่วมเชียร์นักกีฬาหรือชมการแข่งขันกีฬาในสถานที่ต่าง ๆ ที่จัดการแข่งขันขึ้นทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ เช่น กีฬาโอลิมปิก ฟุตบอลโลก เทนนิส บาสเกตบอล ในปัจจุบันมีกีฬาใหม่ที่สามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมชมกีฬาได้จำนวนมาก คือ อีสปอร์ต ซึ่งพบว่า จำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตในสนาม Madison Square Garden สหรัฐอเมริกา มีจำนวนมากกว่าผู้เข้าชมการแข่งขันบาสเกตบอล NBA ซึ่งบริษัท PWC คาดว่าในอนาคตอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดเป็นอันดับ 2 ของโลกรองจาก กีฬาฟุตบอลและจะช่วยกระตุ้นให้จำนวนนักท่องเที่ยวเพื่อชมการแข่งขันกีฬาโดยรวมของโลกเพิ่มขึ้น ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“ต้องมีการร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อแก้ไขปัญหาให้ตรงจุด อาจจะมีการจัด Tournament ให้เยอะขึ้น” (คุณอี, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

3. การกำเนิดขึ้นของอีสปอร์ตเป็นการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยจากยุคสังคมอุตสาหกรรมไปสู่ยุคของสังคมที่มีพื้นฐานอยู่บนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถตีความคำว่า E-Sports ได้อีกความหมายหนึ่งว่า E-Sports คือ ขอบเขตของกิจกรรมกีฬาที่ผู้คนได้พัฒนาและฝึกฝนทักษะทั้งร่างกายและจิตใจโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ขอบข่ายของคำว่า E-

Sports จะมีประเภทของเกมที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายในการแข่งขันอีสปอร์ต เช่น Real-time Strategy หรือ RTS Multiplayer online battle arena หรือ MOBA First-person shooters หรือ FPS (อยู่ใน Shooter Games) และ Fighting Games โดยเกมแนว MOBA ได้รับความนิยมสูงที่สุดทั้งในจำนวนของผู้เข้าร่วมและผู้ชม ข้อมูลของ NewZoo ในเดือนธันวาคม 2016 พบว่า เกมอีสปอร์ตที่ได้รับการเข้าชมใน Twitch มากที่สุด 5 อันดับแรกได้แก่ 1. Dota 2 (MOBA) 2. Counter-Strike : Global Offensive (FPS) 3. League of Legends (MOBA) 4. Hearthstone : Heroes of Warcraft (CCG) 5. Overwatch (FPS) เกม Dota 2 นั้นเป็นเกมที่มีเงินรางวัลในการแข่งขันสูงที่สุดในโลก และในรายการแข่งขัน The international ปี 2016 มีเงินรางวัลรวมสูงถึง 20.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และใน ปี 2015 และ 2014 นั้นรายการ The international มีเงินรางวัลรวม 18 ล้านดอลลาร์และ 10.9 ล้านดอลลาร์ ตามลำดับ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“การสนับสนุนอุตสาหกรรมจะมีการเปลี่ยนแปลงแน่นอน เพราะจะเป็นการส่งออกทางวัฒนธรรมได้ง่าย อุตสาหกรรมเกมมันเป็นการรวมศิลปะเอาไว้มากมาย เช่น การทำเพลง การทำกราฟฟิก การเขียนบทโปรแกรมเมอร์ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้กับกลุ่มคนมากมาย” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

4. เป็นกีฬาที่มุ่งมั่น สมาธิ การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ดูแล นักกีฬาอีสปอร์ตจะลงทุนเล่นเกมเพื่อหวังเงินรางวัลในอนาคต มีเป้าหมายชัดเจน การเป็นนักกีฬาที่ดีต้อง รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รวมถึงต้องควบคุมอารมณ์ตนเองให้ดี มีน้ำใจนักกีฬากับผู้อื่นเสมอ ไม่คิดอาฆาต ต้องการเอาชนะหลังจบเกมด้วยวิธีสุภาพ รวมถึงการเข้าใจกันและกันระหว่างทีมนักกีฬาอีสปอร์ตจะได้รับการฝึกฝนด้านสภาพจิตใจ แต่จะมีระเบียบการฝึกซ้อม เล่นวันละกี่ชั่วโมง กิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องทำทานอาหารให้เหมาะสม ฯลฯ ซึ่งนักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นคนเก่ง ๆ ก็มีรายได้ตั้งแต่ 100,000 บาทขึ้นไปจนถึง 1,000,000 บาท แต่นักกีฬาที่ได้เข้าสังกัดในทีมปกติก็อาจได้รับประมาณ 30,000 บาท ขึ้นไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถ ภูมิภาคลีกที่แข่งขัน และเงินทุนของทีมนั้น ๆ มีการเล่นเกมอย่าง “Clash Royale”, “PUBG Mobile”, “Call of Duty: Mobile” และ “Arena of Valor” ที่ดึงดูดความสนใจของผู้เล่นและผู้ชมจำนวนมากผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์และกิจกรรมการแข่งขันอีกด้วย การเปลี่ยนแปลงในพลวัตของเกมได้นำไปสู่การจัดตั้งลีกมืออาชีพ การสนับสนุนที่มีกำไร และเงินรางวัลรวมจำนวนมากสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตบนมือถือ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสร้างโอกาสมากมาย เช่น นวัตกรรมในการเล่นเกมนั้นคือ เกมอีสปอร์ตบนมือถือมีศักยภาพที่จะแนะนำกลไกการเล่นแบบใหม่ที่ใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติเฉพาะของสมาร์ตโฟน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สดใหม่และน่าดึงดูดสำหรับผู้เล่น ประสบการณ์ของผู้ชม คือ อีสปอร์ตบนมือถือสามารถสำรวจวิธีการ

ใหม่ๆ เพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ชม โดยใช้ประโยชน์จากการใช้อุปกรณ์มือถืออย่างแพร่หลาย เพื่อมอบตัวเลือกการรับชมที่คุ้มค่าและการมีส่วนร่วมเชิงโต้ตอบ

5. การมีส่วนร่วมของชุมชน คือ การเข้าถึงเกมอีสปอร์ตบนมือถือสามารถส่งเสริมชุมชนที่มีชีวิตชีวา โดยนักพัฒนามีโอกาสที่จะมีส่วนร่วมกับผู้เล่นโดยตรง และนำข้อเสนอแนะมารวมไว้ในวิวัฒนาการของเกม การเล่นเกมข้ามแพลตฟอร์ม คือ การบูรณาการการเล่นข้ามแพลตฟอร์มระหว่างอุปกรณ์มือถือ คอนโซล และพีซีสามารถเชื่อมต่อว่างระหว่างระบบนิเวศของเกมที่แตกต่างกัน ขยายฐานผู้เล่น และเพิ่มการแข่งขัน แนวโน้มของเกมอีสปอร์ตบนมือถือจะมีแนวโน้มที่ดี โดยมีแนวโน้มหลายประการที่เป็นตัวกำหนดทิศทาง คือ การบูรณาการความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน ในขณะที่เทคโนโลยี AR และ VR ก้าวหน้าต่อไป กีฬาบนมือถือสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่คุ้มค่าและมีส่วนร่วม เบลอเส้นแบ่งระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและเสมือนจริง

6. การลงทุนและโครงสร้างพื้นฐานที่เพิ่มขึ้น คือ เมื่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตบนมือถือเติบโต เราก็สามารถคาดหวังการลงทุนจำนวนมากในโครงสร้างพื้นฐาน รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะโปรแกรมการฝึกอบรม และการตั้งค่าการออกอากาศขั้นสูง การแข่งขันและการชิงแชมป์ระดับโลก คือ การแข่งขันเกมอีสปอร์ตมือถือ มีแนวโน้มที่จะขยายไปทั่วโลก โดยมีกิจกรรมที่มีทีมจากต่างประเทศและผู้เล่นจากภูมิภาคที่หลากหลายมาแข่งขันกันเพื่อชิงเงินรางวัลจำนวนมาก ประเภทเกมที่กำลังพัฒนา คือ เกมอีสปอร์ตบนมือถืออาจสำรวจประเภทเกมที่หลากหลาย นอกเหนือจากการมุ่งเน้นไปที่เกมแนวแบทเทิลรอยัลและ MOBA ในปัจจุบัน ซึ่งจะช่วยให้ภูมิทัศน์เกมการแข่งขันมีความหลากหลาย ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“โครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลที่ดีอยู่แล้วในประเทศไทย ก็จะเป็นประโยชน์ในการเข้าถึงพวกโครงสร้างพื้นฐานอยู่แล้ว” (คุณปี, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

7. การเติบโตของอีสปอร์ตบนมือถือมีแนวโน้มที่จะนำไปสู่การพัฒนากฎระเบียบและแนวปฏิบัติที่เป็นมาตรฐาน เพื่อให้มั่นใจว่ามีการเล่นที่ยุติธรรม ความซื่อสัตย์ และการแข่งขันที่สม่ำเสมอ เมื่อระบบนิเวศเกมอีสปอร์ตมือถือเติบโตเต็มที่ นักพัฒนาเกม ผู้เล่น และผู้ที่ชื่นชอบจะต้องร่วมมือกันเพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการแข่งขันที่ยุติธรรม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการยกระดับเกมอีสปอร์ตบนมือถือไปสู่อีกระดับหนึ่ง ด้วยศักยภาพของความเป็นจริงเสริม การเล่นเกมข้ามแพลตฟอร์ม และการชิงแชมป์ระดับโลก โดยพรรคเพื่อไทยที่เป็นพรรคที่จัดตั้งรัฐบาลในปี 2566 มีนโยบายในการช่วยผลักดันอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ดังนี้ สร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับผู้คนในสังคม ลงทุนระบบโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงต่างๆ และ

เทคโนโลยี มี Business Zone ดึงต่างชาติเข้ามาลงทุน เช่น การเสนอให้งบประมาณส่วนหนึ่ง แลกเปลี่ยนให้คนไทยได้เข้าไปเรียนรู้วัฒนธรรม ส่งเสริมผู้ทำอาชีพด้านอุตสาหกรรมเกม เช่น นักพากย์ โค้ช นักกีฬา นักทำกราฟิก เป็นต้น สร้างต้นแบบของผู้ทำอาชีพด้านอุตสาหกรรมเกมที่ดี ด้วยการนำเสนอข้อมูลของกลุ่มต้นแบบที่ดี ให้ประชาชนรับรู้ว่าการจะขึ้นมาทำหน้าที่นี้ ต้องผ่านอะไร เพราะผู้ที่ประสบความสำเร็จ ไม่ได้เล่นเกมเพียงอย่างเดียว นักกีฬาอีสปอร์ต ต้องดูแลทั้งอาหารการกินและฟิตร่างกาย Learn to earn ให้บริษัทแต่ละสำนักงานเข้ามาแชร์ความต้องการว่าต้องการได้ผู้ร่วมงานที่มีทักษะแบบใด เพราะในยุคปัจจุบันหลายหน่วยงานต้องการคนๆ เดียวที่สามารถทำได้หลากหลายสเกล

8. การส่งเสริมการจัดอีเวนต์ด้านอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย เปิดโอกาสให้ประเทศไทยได้เป็นพื้นที่ในการจัดอีเวนต์ ซึ่งประเทศไทยเป็นจุดศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงเป็นประเทศที่เปิดรับนักท่องเที่ยวมาก ไม่ปฏิเสธการขอวีซ่าเมื่อเทียบกับประเทศอื่น

9. นโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมนั้นมีความครอบคลุมเพียงพอ แต่ในภาคของการปฏิบัตินั้นยังไม่สามารถทำให้เห็นเป็นรูปธรรมได้ และการที่มหาวิทยาลัยเอกชนนั้นเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตก็เป็นอีกช่องทางการพัฒนาทักษะของบุคลากรที่มีความต้องการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมฯ ได้ อีกทั้งการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมส์และอีสปอร์ตส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองเพื่อผลประโยชน์ของตนเองได้มากขึ้น รวมถึงเกมไทยที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นทั้งไทยและต่างประเทศก็ถือว่าเป็นโอกาสในการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้เช่นกัน ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“ซีเกม เราก็หวังว่าเราจะสามารถเติบโตได้ในระดับโลก ส่วนนี้จึงต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่าง depa และการกีฬาแห่งประเทศไทยที่จะผลิตกำลังคน” (คุณบี, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

4.1.2 อุปสรรคของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย

อีสปอร์ต คือ การทำกิจกรรมหรือกีฬาที่ผู้เล่นจะได้ฝึกฝนทักษะและพัฒนาทักษะทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ผ่านทางการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีการใช้งานระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขันเป็นหลัก รวมไปถึงการแข่งขันประเภท วีดีโอเกม ผู้เล่นนั้นจะกระทำการกิจกรรมโดยผ่านระบบ Human-computer interfaces เพื่อแข่งขัน ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ได้แก่

1. ปัญหาเด็กติดเกม โดยมีกอธิบายว่าเด็กหงุดหงิดที่ไม่ได้เล่นเกม ซึ่งไม่ได้วิจัยปัจจัยอื่นๆ เลยว่ามีสิ่งแวดล้อมอื่นที่ทำให้เด็กก้าวร้าว อีกประเด็น คือ การบูลลี่ เช่น จากต่างประเทศที่มีเด็กถูกลวนลามทางเพศผ่านเกม ซึ่งในกรณีนี้ก็เกี่ยวกับหลายปัจจัยที่แวดล้อม และยังต้องมองว่าสังคมมีกฎหมายที่ควบคุมการกระทำผิดเหล่านี้อยู่ด้วย อีกประเด็นที่สำคัญ คือ องค์การอนามัยโลกออกมานิยามว่า การติดเกม หรือ Gaming disorder เป็นอาการป่วยทางสุขภาพจิต ซึ่งยังไม่ได้ประกาศอย่างเป็นทางการ แต่มีการยกประเด็นนี้มาอ้าง แพทย์แต่ละคนจะเคลมว่าการติดเกมรักษายากอย่างไร แต่ก็ยังไม่มีเด็กที่ถูกวินิจฉัยจากแพทย์ว่าเป็นโรคติดเกม เพราะยังไม่มีโรคนี้นี้ แม้หลายกรณีด้านลบที่เกิดขึ้นอาจจะมีปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ

2. ปัญหาการขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตของคนในสังคม เช่น พ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจยังรู้สึกกังวล เพราะเกมเป็นอีกโลกที่หลายคนยังเข้าไม่ถึง การคำนึงถึงอันตรายหรือผลเสียก็อาจเกิดขึ้นได้เพราะความเป็นห่วง ในปัจจุบันการให้เด็กเล่นเกมไม่ใช่เรื่องแปลก เพราะเกมและดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ของเด็กๆ เป็นช่องทางการเรียนรู้โลกใหม่ที่ง่ายที่สุดในมือ พบว่า คนเล่นเกมมีถือมากกว่าเกมในคอมพิวเตอร์เพราะเด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ในช่องทางมือถือได้มากกว่า รวมถึงความคิดและทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกมนั้นยังมีอคติอยู่มาก จึงมีความจำเป็นที่จะต้องให้ความรู้และความเข้าใจแก่ผู้ปกครองและประชาชนเป็นอย่างมาก อีกทั้งการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ก็ส่งผลให้เป็นการจำกัดการเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตสำหรับผู้ที่มีความสนใจได้ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“ในเรื่องของความเข้าใจ เช่น มาเรียนด้านอีสปอร์ต เราต้องอธิบายให้ผู้ปกครองเห็นภาพและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ปกครอง” (คุณดี, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2566)

3. ปัญหาบุคคลภายนอกขาดความเชื่อมั่นต่อสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ เนื่องจากกรรมการในสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ ยังขาดความเข้าใจในลักษณะของกีฬาหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงและล้ำสมัยอย่างรวดเร็ว ทำให้บุคคลภายนอกไม่มั่นใจว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตจะได้รับการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา อุปสรรคที่มีได้อย่างลุล่วงหรือทัน่วงที

4. ปัญหาสังคมไทยยังไม่ค่อยให้การยอมรับกีฬาอีสปอร์ต ผู้ปกครองของเด็กมีทัศนคติในแง่ลบต่อเด็กที่เล่นเกม เด็กและเยาวชนจำนวนมากยังไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“ปัญหาเดียวที่แสบที่สุด คือ เรื่องทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกม” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

5. ปัญหาการสนับสนุนของภาครัฐและภาคเอกชนยังมีไม่มาก อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้นยังขาดการสนับสนุนเป็นอย่างมาก ทั้งการสนับสนุนจากภาครัฐ เช่น กฎหมาย และการสนับสนุนจากเอกชนที่มีอย่างจำกัดและขาดหน่วยงานที่ดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโดยตรง ทำให้บุคลากรภายในอุตสาหกรรมต้องดิ้นรนในการเจริญเติบโตภายในอุตสาหกรรมกันเอง จึงส่งผลให้อุตสาหกรรมนั้นมีบุคลากรที่จำกัด รายได้ที่จำกัด อุปกรณ์มีจำกัด ทำให้การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมนั้นเป็นไปได้ยาก ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“กฎหมายที่ล้าหลังของไทย เช่น การนำเข้าเครื่องสร้างเกมโดยเฉพาะเพื่อนำมาผลิตเกมในไทยยังวุ่นวายไปหมด ทั้งศุลกากร ทั้งภาษี สุดท้ายก็นำเข้ามาไม่ได้” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

6. ปัญหาความแตกต่างของอุปกรณ์ คือ แตกต่างจากอีสปอร์ตแบบดั้งเดิมที่มีข้อกำหนดด้านฮาร์ดแวร์ที่ได้มาตรฐาน เกมอีสปอร์ตบนมือถือจะต้องแข่งขันกับสมาร์ตโฟนที่หลากหลายด้วยพลังการประมวลผลและความสามารถที่แตกต่างกัน สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความไม่สมดุลในการเล่นแบบแข่งขันและจำเป็นต้องพิจารณาอย่างรอบคอบโดยผู้พัฒนาเกม การควบคุมและกลไก คือ อุปกรณ์เคลื่อนที่มีวิธีป้อนข้อมูลที่จำกัดเมื่อเปรียบเทียบกับแป้นพิมพ์และเมาส์หรือตัวควบคุมคอนโซล การออกแบบเกมที่มีการควบคุมที่ใช้งานง่ายซึ่งมอบประสบการณ์ที่สมดุลสำหรับทั้งผู้เล่นทั่วไปและผู้ที่มีสนใจการแข่งขันถือเป็นงานที่ซับซ้อน การรับรู้และการตีตรา คือ แม้จะมีความก้าวหน้า แต่เกมอีสปอร์ตบนมือถือยังคงเผชิญกับความกังขาจากผู้ที่มีมองว่าเกมเหล่านั้นมีทักษะน้อยกว่าหรือมีการแข่งขันมากกว่าอีสปอร์ตแบบดั้งเดิม การเอาชนะความอับอายนี้จำเป็นต้องมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและคุณภาพที่สม่ำเสมอในการออกแบบเกม

7. ปัญหาการโกงและการเล่นอย่างยุติธรรม คือ เกมอีสปอร์ตบนมือถือเผชิญกับความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการโกงและการเล่นอย่างยุติธรรม เนื่องจากความง่ายในการใช้ซอฟต์แวร์บุคคลที่สามบนอุปกรณ์มือถือ การดูแลให้สนามแข่งขันมีระดับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการรักษาความไว้วางใจของผู้เล่นและส่งเสริมสภาพแวดล้อมการแข่งขันที่ดี และปัญหาการโกงอาจนำไปสู่การพนันได้

4.2 ผลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตต่างประเทศ

4.2.1 จากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

4.2.1.1 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560-2579)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 -2579) คือ แผนพัฒนาประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2560 - 2579 ซึ่งกำหนดให้ทุกรัฐบาลต้องเดินตามยุทธศาสตร์ของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ที่มีพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชาเป็นหัวหน้าคณะ ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความมั่นคง 2) ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน 3) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ 4) ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม 5) ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และ 6) ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ มียุทธศาสตร์ที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

ข้อที่ 2 การพัฒนาสังคมผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Society) เพื่อสร้างผู้ประกอบการทางธุรกิจ เช่น บริษัทที่ออกแบบเกม ธุรกิจเกี่ยวกับอุปกรณ์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ สถาบันทางการศึกษา เป็นต้น เป็นการพัฒนาศักยภาพในอุตสาหกรรม สร้างผู้ประกอบการไทยที่มีความเป็นมืออาชีพ ทั้งผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรมและบริการ โดยจะต้องมีคุณลักษณะของ “ความเป็นผู้ประกอบการ” ที่มีความสามารถในการบริหารจัดการ แสวงหาโอกาสและกล้าลงทุนอย่างชาญฉลาด ก้าวทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก มีความรู้ความเข้าใจในความต้องการของตลาดที่หลากหลาย รวมทั้งเข้าใจและปรับใช้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างเหมาะสม เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ให้กับสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ที่มีจุดเด่น ผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งปฏิรูประบบและกลไกในการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่มีสมรรถนะสูงโดยสนับสนุนและพัฒนาศักยภาพของสถาบันการศึกษาในท้องถิ่นให้เป็นกลไกหลักถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีจากผู้ประกอบการขนาดใหญ่และนักลงทุนต่างชาติสู่ผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม และผู้ประกอบการในชุมชนมีเอกลักษณ์และสามารถตอบสนองวิถีชีวิตสมัยใหม่ที่หลากหลายของผู้บริโภคทั้งไทยและโลกได้ โดยต้องปฏิรูปกลไกในการบ่มเพาะผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ ปัจจัยแวดล้อมในการสร้างสังคมผู้ประกอบการที่สำคัญ คือ การพัฒนากฎระเบียบที่อำนวยความสะดวกในการตั้งธุรกิจใหม่ได้ง่ายขึ้น การปฏิรูประบบทรัพย์สินทางปัญญาทั้งระบบ ตั้งแต่การจดทะเบียน การส่งเสริมการใช้ และการป้องกันการละเมิด เพื่อส่งเสริมให้ผู้ประกอบการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ สามารถสร้างความเติบโตทางธุรกิจได้ มีการพัฒนาแหล่งเงินทุนในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการเริ่มต้นธุรกิจใหม่และผู้ประกอบการชุมชนให้สามารถเข้าถึงได้สะดวกมากขึ้น รวมทั้งมีระบบการพัฒนาศักยภาพในการบริหารการเงินของผู้ประกอบการเพื่อให้สามารถใช้จ่ายเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อที่ 3 การพัฒนาปัจจัยสนับสนุนและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม มีการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและรองรับการยกระดับทางเศรษฐกิจอย่างทั่วถึงและคุณภาพชีวิตประชาชน โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและความมั่นคงของประเทศด้วย ทั้งนี้ยังมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ICT (Information and Communication Technology) ที่เป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ทันสมัยและกระจายอย่างทั่วถึงเพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล เสริมสร้างความสามารถของอุตสาหกรรม ICT ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการใช้ ICT ในภาคการผลิตและบริการสำคัญของประเทศเพื่อสร้างนวัตกรรมบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูง และขยายช่องทางการค้าและการตลาดใหม่ ๆ รวมทั้งส่งเสริมการใช้ ICT ในภาครัฐเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการแก่สาธารณะทั้งด้านการศึกษา และการจดทะเบียนต่างๆ เป็นต้น ขณะเดียวกันจะต้องมีการพัฒนาระบบการรักษาความปลอดภัยของระบบและเครือข่าย (Cyber Security) ที่มีประสิทธิภาพสูง เพื่อให้เกิดความมั่นคงทางไซเบอร์โดยเน้นการวิจัยและพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีขั้นพื้นฐาน (Basic Science/Basic Research) เพื่อสร้างองค์ความรู้ ความคิด (Know-how/Idea Generation) และเทคโนโลยีต้นน้ำสู่การพัฒนาเทคโนโลยีต้นแบบ (Prototype) และเพื่อวางรากฐานความเข้มข้นในการต่อยอดเทคโนโลยีจากต่างประเทศ และนำไปใช้ประโยชน์ทั้งเชิงพาณิชย์ สังคม และชุมชน

ในขณะเดียวกันยังต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาและวิจัยแบบวิศวกรรมย้อนกลับ (Reversed Engineering) เพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่ออุตสาหกรรมอนาคตที่ยังต้องอาศัยเทคโนโลยีจากต่างประเทศ ซึ่งเป็นการพัฒนาและวิจัยเชิงประยุกต์เพื่อลอกเลียนแบบ (Applied Science/Applied Research) เพื่อพัฒนาต่อยอดสู่การพัฒนาเทคโนโลยีเป็นของตนเอง (Imitation to Innovation) นำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ รวมทั้งมุ่งเพิ่มจำนวนบุคลากร วิจัยและพัฒนาทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ และเพิ่มสัดส่วนการลงทุนวิจัยและพัฒนาของภาคเอกชนมากกว่าภาครัฐในงานวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีปลายน้ำที่ภาคเอกชนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้ทันทีในขณะที่การลงทุนวิจัยและพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพื้นฐานและเพื่อสนับสนุนภาคธุรกิจเอกชนในสาขาการผลิตและบริการที่เป็นเป้าหมายในเชิงยุทธศาสตร์ของประเทศและการแข่งขันสูงต้องเพิ่มบทบาทของภาครัฐให้มากขึ้น นอกจากนี้ต้องบูรณาการการดำเนินงานและการบริหารจัดการด้านการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมของหน่วยงานภาครัฐให้มีเอกภาพสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อที่ 4 การวางรากฐานที่แข็งแกร่งเพื่อสนับสนุนการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม ที่เป็นการสนับสนุน

ด้านนโยบาย งบประมาณ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความรู้ หรือโอกาสในการทำอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเพื่อสามารถขยายขนาดของธุรกิจให้ใหญ่ขึ้น เป็นการเอื้อประโยชน์หรือส่งเสริมให้สามารถแข่งขันกับต่างประเทศได้ เช่น จีน เกาหลี สหรัฐอเมริกา หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาทิ เศรษฐกิจโลกที่ยังฟื้นตัวล่าช้า การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีทางการเงินและสถานการณ์ตลาดเงิน และตลาดทุนโลก และความเสี่ยงในระยะยาว เช่น การขาดแคลนทรัพยากรธรรมชาติ โครงสร้างทางสังคมและประชากร และการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศที่กระทบต่อระบบเศรษฐกิจโลกและการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจและการลงทุนในภาคส่วนต่าง ๆ ของโลก ดังนั้น จึงต้องมีการบริหารเศรษฐกิจมหภาคที่เหมาะสมและเปลี่ยนแปลงได้ทันกระแสโลก โดยมีแนวทาง ได้แก่ การรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจและสร้างความเชื่อมั่นในการลงทุน โดยดำเนินนโยบายผ่านการคลังและการเงินให้มีความสอดคล้องกัน การรักษาวินัยการเงินการคลังและเสถียรภาพของอัตราแลกเปลี่ยน และการสร้างความเชื่อมั่นในต่างประเทศ โดยการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้อง การพัฒนาระบบการเงินของประเทศให้มีประสิทธิภาพและสามารถให้บริการประชาชนทุกระดับได้อย่างทั่วถึง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจ และโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนของผู้ประกอบการใหม่ ผู้ประกอบการในชุมชน และประชาชนเพื่อปรับปรุงกลไกภาครัฐในการบริหารเศรษฐกิจ การคลัง และงบประมาณของประเทศ ให้สามารถสนับสนุนการนำยุทธศาสตร์การพัฒนาไปสู่การจัดสรรงบประมาณและการขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติได้อย่างสอดคล้องและเกิดบูรณาการ โดยออกกฎหมายการเงินการคลังภาครัฐให้ครอบคลุมองค์ประกอบหลักในการบริหารจัดการรายได้แผ่นดิน รายจ่าย การบริหารสินทรัพย์ และการบริหารหนี้ที่จะต้องอยู่ภายใต้กรอบการวิเคราะห์และกฎเกณฑ์การบริหารจัดการที่สอดคล้องกันและปรับบทบาทภารกิจของหน่วยงานที่รับผิดชอบ ตั้งแต่ระดับการกำหนดนโยบายหรือยุทธศาสตร์ การกำหนดนโยบาย ด้านการคลัง และการกำหนดแนวทางการจัดสรรงบประมาณ ให้เกิดความเชื่อมโยงได้อย่างแท้จริง

ข้อที่ 4 การวางรากฐานที่แข็งแกร่งเพื่อสนับสนุนการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ในข้อย่อยที่ 2 การเชื่อมโยงกับภูมิภาคและเศรษฐกิจโลก เป็นการสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศโดยยึดหลักการสร้างความร่วมมือทางการค้าและการลงทุนระหว่างประเทศเพื่อการพัฒนาและการสร้างความเป็นหุ้นส่วน การพัฒนากับประเทศในอนุภูมิภาค ภูมิภาค และนานาชาติ ทั้งในระดับทวิภาคและพหุภาคี และต่อยอดความร่วมมือทางเศรษฐกิจการค้า การพัฒนาสังคมและความมั่นคงในอนุภูมิภาคเพื่อส่งเสริมความมั่นคง ด้านบริการ ด้านเทคโนโลยี และการบริหารจัดการภัยพิบัติในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งการป้องกันภัยในทุกรูปแบบ เพื่อสร้างความเจริญก้าวหน้าและลดความเหลื่อมล้ำอย่างยั่งยืนร่วมกันในทุกมิติ ได้แก่ การส่งเสริมบทบาทของไทยในเวทีความร่วมมือระดับภูมิภาคและโลกในฐานะการเป็นผู้ประสานประโยชน์ในการเชื่อมโยงและสร้างความสมดุลของความสัมพันธ์ของประเทศไทยกับกลุ่มอำนาจทางเศรษฐกิจต่างๆ

และแก้ไขปัญหาความแตกต่างทางเศรษฐกิจของประเทศในภูมิภาค โดยการดำรงความสัมพันธ์ที่ดีกับประเทศและองค์กรระหว่างประเทศทั้งในและนอกภูมิภาคอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งส่งเสริมการขยายความร่วมมือระหว่างภูมิภาคต่าง ๆ กับประเทศนอกภูมิภาคบนหลักของการรักษาคุณภาพของการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มมหาอำนาจต่าง ๆ รวมทั้งการเพิ่มบทบาทและการมีส่วนร่วมของไทยในองค์การระหว่างประเทศในการผลักดันการพัฒนาในอนุภูมิภาคและภูมิภาค รวมทั้งประเทศกำลังพัฒนาในภูมิภาคอื่น ๆ และให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านการเงินและทางเทคนิคกับประเทศกำลังพัฒนาในการพัฒนาความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจสังคมและการพัฒนาทุนมนุษย์ ขยายความร่วมมือทางการค้าและการลงทุนกับมิตรประเทศ และแสวงหาตลาดใหม่สำหรับสินค้าและบริการของไทย โดยการผลักดันให้สามารถใช้ประโยชน์จากความตกลงทางเศรษฐกิจที่ดำเนินการอยู่แล้วให้เกิดผลเต็มที่ทั้งในระดับอนุภูมิภาค ภูมิภาค และกรอบความตกลงอื่น ๆ ในระดับที่กว้างขวางออกไป และขยายความร่วมมือกับตลาดเกิดใหม่ที่มีศักยภาพทั้งความร่วมมือในรูปทวิภาคีและพหุภาคี ควบคู่ไปกับการดำเนินยุทธศาสตร์เชิงรุก โดยความร่วมมือรัฐและเอกชนในการแสวงหาตลาดใหม่และพันธมิตรทางการค้าใหม่ ๆ รวมทั้งวางแผนทางป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นสำหรับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ การดำเนินยุทธศาสตร์ความร่วมมือเพื่อการพัฒนาภายใต้กรอบ CLMVT หรือ กลุ่มอาเซียนในเขตภาคลุ่มน้ำโขง (Great Mekong Subregion ที่มีเส้นทางคมนาคมติดต่อกัน ได้แก่ กัมพูชา ลาว พม่า เวียดนาม และไทย) (finnomena, 2021) เพื่อสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจของกลุ่มเพิ่มอำนาจการต่อรองทางเศรษฐกิจและดึงดูดการลงทุนระหว่างกันและจากประเทศภายนอกกลุ่ม ร่วมกันขับเคลื่อนการพัฒนาสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมทั้งลดความเหลื่อมล้ำระหว่างกัน สร้างความไว้วางใจ และสร้างความมั่นคงในอนุภูมิภาค ส่งเสริมการลงทุนไทยในต่างประเทศของผู้ประกอบการไทยเพื่อสร้างผลตอบแทนจากเงินทุน และองค์ความรู้และเทคโนโลยีในสาขาการผลิตและบริการที่ไทยที่มีความโดดเด่น และสนับสนุนการพัฒนาประเทศไทยไปสู่การเป็นชาติการค้า ซึ่งเป็นการดำเนินยุทธศาสตร์เชิงรุกที่จะใช้ประโยชน์จากเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนที่ทำให้อาเซียนกลายเป็นแหล่งผลิตและตลาดเดียวกัน รวมทั้งการใช้ประโยชน์ข้อตกลงระหว่างอาเซียนกับประเทศต่าง ๆ เช่น RCEP (Regional Comprehensive Economic Partnership) หรือ ความตกลงหุ้นส่วนทางเศรษฐกิจระดับภูมิภาค ซึ่งเป็นเขตการค้าเสรีที่ใหญ่ที่สุดของโลก (bbc, 2022) ที่ในอนาคตจะเปิดโอกาสให้ประเทศสมาชิกเป็นฐานใหม่ในการลงทุนและการส่งออกของไทย การสนับสนุนให้ผู้ประกอบการไทยมีขีดความสามารถในการผลิตได้และค้าขายเป็นการพัฒนาความเป็นสากลของบุคลากรไทย การสร้างนักการค้าอัจฉริยะ สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการบริหารจัดการการค้าในภูมิภาค และการส่งเสริมการค้าที่ขับเคลื่อนหรือนำโดยความต้องการในตลาด สร้างองค์ความรู้ด้านการต่างประเทศและพัฒนาความเป็นสากลของคนไทย และให้ความรู้ความเข้าใจด้านการต่างประเทศ และผลประโยชน์ที่มีต่อการพัฒนาประเทศต่อภาคส่วนต่าง ๆ และสาธารณชนไทย

รวมทั้งดำเนินการเชิงรุกในการสร้างความเข้าใจ ความเชื่อมั่น และภาพลักษณ์ที่ดีและศักยภาพทางเศรษฐกิจและด้านอื่นๆ ของประเทศไทย

ไม่มีการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนและการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา

4.2.1.2. นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ

สังคม จะเป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ จัดทำโดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีนโยบายหรือแผนที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

เป้าหมายที่ 2 สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม ด้วยข้อมูล ข่าวสารและบริการผ่านสื่อดิจิทัล และภูมิประเทศไทยทั้ง 4 ระยะ ที่เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม ด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มผู้ด้อยโอกาสทางสังคม ให้สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลอย่างเท่าเทียม คุณภาพชีวิตของประชาชนดีขึ้น จากการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ โดยเฉพาะบริการพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยประชาชนทุกคนต้องสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้เป็นสาธารณูปโภคพื้นฐาน

เป้าหมายที่ 3 พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัลด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล ที่เป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (Digital Literacy) ประเทศไทยมีกำลังคนด้านดิจิทัลที่มีความรู้ความสามารถ และความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล และกำลังคนในประเทศมีความรอบรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและ

สร้างสรรค์ผลงาน มีตัวชี้วัดเป็นประชาชนทุกคนมีความตระหนัก มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์

เป้าหมายที่ 4 ปฏิรูปกระบวนการทัศน์การทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล ที่เป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐและเอกชน เป็นการมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐ เพื่อให้เกิดการปฏิรูปกระบวนการทำงานและขั้นตอนการให้บริการให้มีประสิทธิภาพถูกต้องรวดเร็ว อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ และสร้างบริการของภาครัฐให้มีธรรมาภิบาลและสามารถให้บริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ ณ จุดเดียวผ่านระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัตโนมัติการเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐที่ไม่กระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลและความมั่นคงของชาติผ่านการจัดเก็บรวบรวมและแลกเปลี่ยนอย่างมีมาตรฐานให้ความสำคัญกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์และข้อมูลรวมไปถึงการสร้างแพลตฟอร์มการให้บริการภาครัฐ เพื่อให้ภาคเอกชนหรือนักพัฒนาสามารถนำข้อมูลและบริการของภาครัฐไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดนวัตกรรม บริการและสร้างรายได้ให้กับระบบเศรษฐกิจต่อไป

ไม่มีการสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศและการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา

4.2.1.3 แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศระยะ 20 ปี (พ.ศ 2560-2575) จัดทำโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนากำลังคนสู่ยุคดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 2 มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ขับเคลื่อนชุมชนสังคมดิจิทัล และยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานรองรับนวัตกรรมดิจิทัล มียุทธศาสตร์ที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนากำลังคนสู่ยุคดิจิทัล ที่เป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม เป็นการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตพร้อมเรียนรู้ ปรับตัว และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งทักษะเหล่านี้ครอบคลุมความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลที่เป็นกระบวนการทำงานที่อยู่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล หรือผลของเทคโนโลยีดิจิทัลและทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็น มีแนวทางในการดำเนินงาน ได้แก่ โปรแกรมส่งเสริมการสร้างบุคลากรและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 2 มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ เป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรมที่เป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการในภาคการผลิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมทั้งภาคบริการ

อุตสาหกรรม ในกลุ่ม S-Curve หรือการเติบโตของธุรกิจ ให้กลายเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต ลดต้นทุน เพิ่มคุณภาพสินค้าบริการ ขยายตลาด ไปจนถึงการพัฒนาสินค้า บริการ หรือรูปแบบทางธุรกิจใหม่ ๆ เข้าสู่ Smart Factory และ High-value Service รวมไปถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลไทยให้เข้มแข็ง และสร้างวิสาหกิจเริ่มต้นด้านดิจิทัล อันเป็นรุ่นใหม่ที่จะเข้มแข็งของประเทศ มีตัวอย่างเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล เช่น Mobile & Cloud Internet of Things Advanced Robotics เป็นต้น

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ขับเคลื่อนชุมชนสังคมดิจิทัล เป็นการต่อยอด และใช้ประโยชน์จากข้อมูลหรือเนื้อหาข่าวกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของการกระจายรายได้ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน เน้นให้ชุมชนเข้มแข็ง อยู่ได้ เป็นการพัฒนาศักยภาพของคนในชุมชน โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส เช่น ผู้สูงอายุ คนพิการ ให้สามารถเข้าถึงบริการของภาครัฐและเอกชน เป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างรายได้ พัฒนาตนเองและชุมชนตามความต้องการ และยกระดับคุณภาพชีวิตและสังคมให้ดีขึ้น เกิดความเท่าเทียมและทั่วถึง ได้แก่ ชุมชนสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล และผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาสและผู้พิการสามารถเข้าถึงบริการทางสังคม ด้วยนวัตกรรมดิจิทัล แนวทางการดำเนินงาน ได้แก่ โปรแกรมสร้างชุมชนดิจิทัลทั่วประเทศ โครงการพลิกโฉมชุมชนสู่สังคมดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานรองรับนวัตกรรมดิจิทัล พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม เป็นการพัฒนาคอนกรีตพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น IoT Network รวมถึงโครงสร้างพื้นฐานด้านกฎหมาย กฎระเบียบ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การส่งเสริมความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ให้เป็นส่วนที่สำคัญในการทำ Digital Transformation ของภาคเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ แนวทางการดำเนินงาน ได้แก่ โปรแกรมพัฒนาเมืองอัจฉริยะ โครงการจัดตั้งสถาบันไอโอทีเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลแห่งอนาคต

ไม่มีการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐและเอกชน การสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศและการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา

4.2.1.4 แผนที่นำทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ

ระยะ 20 ปี สู่ประเทศไทย 4.0 จัดทำโดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ เพื่อปฏิรูประบบทรัพย์สินทางปัญญาของไทยให้สอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ไทยแลนด์ 4.0 ที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมและปัญญา ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน คือ 1. การสร้างสรรค์ 2. การคุ้มครอง 3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ 4. การบังคับใช้กฎหมาย 5. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication : GI) มุ่งเสริมสร้างความเข้าใจกับชุมชน 6. ประโยชน์และความสำคัญของ

สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแผนที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้แก่

ข้อ 1 ด้านการสร้างสรรค์ แผนการดำเนินงาน คือ การพัฒนาการศึกษาและทรัพยากร มนุษย์ด้านทรัพย์สินทางปัญญา เป็นการพัฒนาศักยภาพในอุตสาหกรรม เพื่อส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาในไทยที่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้มากขึ้น และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการตระหนักในสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งมีระบบฐานข้อมูลทรัพย์สินทางปัญญาที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ตลอดจนมีบุคลากรด้านการวิจัยและพัฒนาที่เพียงพอ ให้มีความสำคัญกับการพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ด้านทรัพย์สินทางปัญญา พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์จัดให้มีมาตรการสนับสนุนการสร้างสรรค์ และการเข้าถึงแหล่งทุนที่จะส่งเสริมการสร้างสรรค์และจัดตั้งศูนย์สนับสนุนการวิจัย นวัตกรรม เทคโนโลยี และทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น

ข้อ 2 ด้านการคุ้มครอง แผนการดำเนินงาน คือ เพิ่มจำนวนและพัฒนาศักยภาพผู้ตรวจสอบสิทธิบัตรนายทะเบียนเครื่องหมายการค้า เป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐและเอกชน เพื่อให้งานจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญามีความสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น เป็นมาตรฐานสากล มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ และใช้งานง่าย รวมทั้งมีระบบควบคุมคุณภาพ และมาตรฐานของผู้ตรวจสอบและการจดทะเบียน เพิ่มจำนวนและพัฒนาศักยภาพผู้ตรวจสอบสิทธิบัตรนายทะเบียน เครื่องหมายการค้า ปรับแก้ไขกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อลดขั้นตอนที่ซ้ำซ้อน และเพิ่มประสิทธิภาพการจดทะเบียน พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบบริหารจัดการการจดทะเบียน รวมทั้งปรับปรุงระบบการทำงาน (Workflow optimization) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจดทะเบียน การสร้างองค์ความรู้ด้านการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา และจ้างหน่วยงานภายนอกช่วยงานสนับสนุนและปฏิรูปกรมทรัพย์สินทางปัญญา ให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้เท่าทันสถานการณ์ทางการค้าที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น

ข้อ 4 ด้านการบังคับใช้กฎหมาย ปรับเปลี่ยนกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาให้มีประสิทธิภาพ และสร้างจิตสำนึกเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม เพื่อลดการละเมิดในพื้นที่การค้าและบนอินเทอร์เน็ต และให้ไทยหลุดจากบัญชี PWL ตามกฎหมายการค้าสหรัฐฯ มาตรา 301 พิเศษ ตลอดจนให้ทรัพย์สินทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองในต่างประเทศ บูรณาการปราบปรามการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นรูปธรรมรณรงค์สร้างจิตสำนึกเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ส่งเสริมองค์ความรู้ด้านการบังคับใช้กฎหมายแก่เจ้าหน้าที่พัฒนาระบบฐานข้อมูลและโครงสร้างพื้นฐานด้านการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา และพัฒนามาตรการและกฎหมายการป้องกันและปราบปรามการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาให้มีประสิทธิภาพและได้มาตรฐานสากล

ข้อ 4 ด้านการบังคับใช้กฎหมาย เป้าหมาย คือ เพื่อลดการละเมิดพื้นที่การค้าบนอินเทอร์เน็ต และพื้นที่การค้า ตลอดจนทรัพย์สินทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองในต่างประเทศ เป็นการสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศ เพื่อลดการละเมิดในพื้นที่การค้าและบนอินเทอร์เน็ต และให้ไทยหลุดจาก บัญชี PWT ตามกฎหมายการค้าสหรัฐฯ มาตรา 301 พิเศษ ตลอดจนให้ทรัพย์สินทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองในต่างประเทศ

ข้อ 6 ด้านทรัพยากรพันธุกรรม ภูมิปัญญา และการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม แผนการดำเนินงาน คือ พัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องและ สนับสนุนให้หน่วยงานจัดทำฐานข้อมูลดังกล่าว เป็นการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา ประเทศไทยสามารถปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น (TK) ทรัพยากรพันธุกรรม (GRs) และการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (TCEs) จากการลักลอบนำไปใช้อย่างไม่เหมาะสม และ เพื่อให้เศรษฐกิจ สังคม และ ชุมชนได้ประโยชน์จากการนำ GRs, TK และ TCEs ของไทยไปพัฒนาต่อยอด พัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสนับสนุนและส่งเสริมให้หน่วยงานจัดทำฐานข้อมูล GRs, TK และ TCEs ที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน และเป็นสากลที่สามารถเชื่อมต่อเป็นฐานข้อมูลกลางระดับชาติที่มีประสิทธิภาพ และใช้ประโยชน์ได้จริง รวมทั้งผลักดันการจัดทำความตกลงระหว่างประเทศ เพื่อให้มีการขออนุญาตก่อนใช้ การเปิดเผยแหล่งที่มาและแบ่งปันผลประโยชน์ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาต่อยอด GRs, TK และ TCEs และนำเข้าสู่ระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

4.2.1.5. แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563-2565 จัดทำโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีเป้าหมายในการสนับสนุน ให้ประเทศเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการ ทำงานด้านการส่งเสริมผู้ประกอบการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการ รวมทั้งยกระดับการผลิตสินค้าให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล ประเด็นยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 5 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์ ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ส่งเสริมการยกระดับความคิดและทักษะสร้างสรรค์ให้กับคนไทย ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย และ ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มียุทธศาสตร์ที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม การสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการในทุกระดับ ให้มีจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ รวมทั้งการปรับตัวสู่ธุรกิจรูปแบบใหม่

ๆ ซึ่งประกอบด้วย ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชน พัฒนาองค์ความรู้ของวิสาหกิจชุมชนและเครือข่ายหน่วยงานท้องถิ่นในความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนใหม่ ๆ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีอยู่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ สนับสนุนการเติบโตเชิงธุรกิจ สร้างความมั่นคงทางรายได้ พัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมการนำความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ หรือประยุกต์ใช้ประโยชน์ในทางธุรกิจทั้งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมอื่น อันจะนำไปสู่การขยายตัวทางเศรษฐกิจของประเทศ สนับสนุนการพัฒนาความรู้และทักษะเพื่อสร้างผู้ประกอบการรายใหม่ สนับสนุนการให้ความรู้ด้านการประกอบธุรกิจให้กับนักสร้างสรรค์และผู้ประกอบการรายใหม่ ผ่านกระบวนการและเครือข่าย รวมทั้งการเป็นแหล่งบ่มเพาะและให้คำปรึกษาในการประกอบธุรกิจสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ บนดิจิทัลแพลตฟอร์มและเครือข่ายของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ บูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐผ่านกลไกแผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างความร่วมมือและการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการดำเนินงานตามนโยบายที่สอดคล้องและต่อเนื่องอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการกำหนดมาตรการและแผนการปฏิบัติงานซึ่งจะส่งผลต่อการเติบโตเชิงเศรษฐกิจเกิดการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน พัฒนาเครือข่ายสถาบันการศึกษา วิจัยและนวัตกรรม สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ รวมกลุ่มและเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายสถาบันการศึกษา เพื่อการพัฒนาองค์ความรู้และการวิจัย รวมทั้งการสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในเชิงกลไกที่สนับสนุนในการพัฒนาและขับเคลื่อนการดำเนินธุรกิจ สร้างสรรค์ที่เหมาะสม เช่น การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา มาตรการส่งเสริมการลงทุนของภาคเอกชนที่เหมาะสมต่อการสร้างนิเวศสร้างสรรค์ เป็นต้น และการลงทุนทางด้านโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพที่จำเป็นที่เป็นส่วนสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจสร้างสรรค์ เช่น ระบบการคมนาคม เทคโนโลยีการสื่อสาร หรือพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-working space) ศูนย์บ่มเพาะ (Incubators) ตลอดจนความพร้อมของพื้นที่ส่วนกลางในการจัดแสดงสินค้าและบริการ รวมถึงการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับเป้าหมายและทิศทางการพัฒนาผู้ประกอบการ ตลอดจนแนวโน้มของการส่งเสริมการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) รวมถึงการพัฒนาด้านกฎหมายให้เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ การส่งเสริมการจดทะเบียนการใช้และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา การขยายช่องทางการตลาด การสร้างตราสินค้าให้เป็นที่ยอมรับ และการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาในเชิงพาณิชย์ นอกจากนี้ ยังรวมถึงการสร้างและพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เอื้อและเหมาะสมต่อการพัฒนาที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และเป็นช่องทาง

หนึ่งในการอำนวยความสะดวกในการประกอบธุรกิจให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาย่านและเมืองสร้างสรรค์ พัฒนายนและเมืองสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม โดยการกำหนดพื้นที่ต้นแบบที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนา พร้อมทั้งจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนและธุรกิจในพื้นที่ นำไปสู่การสร้างบรรยากาศสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้ามาลงทุนหรือการท่องเที่ยว รวมถึงการส่งเสริมให้พื้นที่อื่นๆ นำแนวทางการพัฒนาย่านและเมืองสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้เพื่อก่อให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์แห่งใหม่ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค พัฒนามาตรฐานแบรนด์สินค้า/บริการสร้างสรรค์ของไทย สร้างมาตรฐานและข้อกำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับสินค้าและบริการสร้างสรรค์ของไทย (Creative Thailand) เพื่อส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์สินค้าและบริการสร้างสรรค์ของไทย (Thailand Brand) ให้เกิดการรับรู้และยอมรับทั้งในและต่างประเทศ พัฒนากลไก/มาตรการสนับสนุนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์สามารถเข้าถึงสิทธิในมาตรการต่าง ๆ ของไทยและต่างประเทศที่สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ เช่น สิทธิประโยชน์ทางภาษี และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น รวมถึงโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนสนับสนุน ส่งเสริมความร่วมมือกับเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ ผลักดันให้เกิดการสร้างความร่วมมือและประสานงานของภาคธุรกิจใ้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งในและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ส่งเสริมการยกระดับความคิดและทักษะสร้างสรรค์ให้กับคนไทยเป็นการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม การพัฒนาระดับศักยภาพของคนไทย ทั้งในแง่ของความรู้และความคิด เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ได้ดีกับธุรกิจสร้างสรรค์ อีกทั้งจะต้องสร้างเสริมแรงจูงใจให้มีพลังขับเคลื่อนในการทำงานจากแรงจูงใจภายในมีความสุขความภาคภูมิใจในงานที่ทำ และส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์เพื่อยกระดับความสามารถในการผลิตสินค้าและบริการที่โดดเด่น สอดคล้องกลมกลืนกับบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและความต้องการของ ผู้บริโภคในตลาดยุคใหม่ ซึ่งประกอบด้วย การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้กับเด็กและเยาวชน เสริมสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมผ่านกิจกรรมที่เอื้ออำนวยให้เกิดแรงกระตุ้นจินตนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งปลูกฝังให้มีกระบวนการคิดในการดำรงชีพบนพื้นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การส่งเสริมการสร้างค่านิยมและทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กับประชาชน ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมต่าง ๆ ของประชาชน ด้วยการให้ความรู้ความเข้าใจผ่านสื่อ และช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้บุคลากรและกำลังแรงงานของประเทศสามารถประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและเพิ่มคุณค่าด้านสังคม

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม การรวบรวมและการจัดทำฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำคัญในการวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางในการดำเนินนโยบายและทิศทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคตที่เหมาะสม ตลอดจนการ

พัฒนาที่ตรงต่อสถานการณ์ของผู้ประกอบการอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการประเมินสถานการณ์และแนวโน้มในการพัฒนาและต่อยอดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในกลุ่มต่าง ๆ โดยอาศัยความร่วมมือในการจัดเก็บข้อมูลและการบูรณาการระบบฐานข้อมูลเชิงสถิติร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสร้างระบบการจัดเก็บข้อมูล เพื่อรองรับการนำเข้าองค์ความรู้ ทักษะหรือความเชี่ยวชาญจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลภายนอกที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ที่สามารถถ่ายทอดไปสู่คนรุ่นหลัง เพื่อให้เกิดเป็นศูนย์กลางของข้อมูล ที่พร้อมใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ และทุกคนสามารถเข้าถึง เพื่อนำไปต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ ตลอดจนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งประกอบด้วย การบริหารจัดการฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ส่งเสริมการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลในการสร้างโอกาสให้ภาคธุรกิจ โดยพัฒนาระบบฐานข้อมูลเกี่ยวกับองค์ความรู้ สถิติ ผลการวิจัยและพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา การตลาดและนวัตกรรมให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นต่อการวางแผนธุรกิจ ตลอดจนต่อยอดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการพัฒนาสินค้าและบริการของวิสาหกิจประเภทต่าง ๆ จัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา การจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา

ยุทธศาสตร์ที่ 1 กลยุทธ์ที่ 1.4 : บูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐผ่านกลไกแผนการ เป็นการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐและเอกชน สร้างความร่วมมือและการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการดำเนินงานตามนโยบายที่สอดคล้องและต่อเนื่องอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีส่วนร่วมในการกำหนดมาตรการและแผนการปฏิบัติงาน ซึ่งจะส่งผลต่อการเติบโตเชิงเศรษฐกิจ เกิดการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน สศส. มีบทบาทการขับเคลื่อนร่วมกับหน่วยงานตามแผนการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นการสร้างความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ ในการสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์

ยุทธศาสตร์ที่ 2 กลยุทธ์ที่ 2.4 : ส่งเสริมการร่วมมือกับเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ ผลักดันให้เกิดความร่วมมือและประสานงานจากทั้งในและต่างประเทศ เป็นการสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศ ผลักดันให้เกิดการสร้างความร่วมมือและประสานงานของภาคธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง มีผลที่คาดหวัง คือ เกิดการเชื่อมโยงเครือข่ายธุรกิจเพื่อเพิ่มโอกาสให้กับธุรกิจสร้างสรรค์ของไทย

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิด สร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ เป็นการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา ผู้ประกอบการประยุกต์ใช้ความคิดและทักษะด้านความคิด สร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ มีแหล่งบ่มเพาะสนับสนุนการ

เริ่มต้นธุรกิจสร้างสรรค์รายใหม่ ทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์และธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพ

4.2.1.6. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 จัดทำโดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่า อย่างยั่งยืน” ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้า พลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการให้บริการให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม มีหมุดหมายการพัฒนา จำนวน 13 หมุดหมาย ได้แก่ หมุดหมายที่ 1 ไทยเป็นประเทศชั้นนำด้านสินค้าเกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง หมุดหมายที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน หมุดหมายที่ 3 ไทยเป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้าที่สำคัญของโลก หมุดหมายที่ 4 ไทยเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง หมุดหมายที่ 5 ไทยเป็นประตูการค้าการลงทุนและยุทธศาสตร์ทางโลจิสติกส์ที่สำคัญของภูมิภาค หมุดหมายที่ 6 ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน หมุดหมายที่ 7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ หมุดหมายที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เดิมน่าอยู่ได้อย่างยั่งยืน หมุดหมายที่ 9 ไทยมีความยากจนข้ามรุ่นลดลง และมีความคุ้มครองทางสังคมที่เพียงพอ เหมาะสม หมุดหมายที่ 10 ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ หมุดหมายที่ 11 ไทยสามารถลดความเสี่ยงและผลกระทบจากภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต หมุดหมายที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน มีแผนที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ได้แก่

เป้าหมายที่ 2 การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต เป็นการพัฒนานุเคราะห์ในอุตสาหกรรม การพัฒนาทุนมนุษย์ทุกช่วงวัยที่ผ่านมาได้มีความพยายามปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทุกระดับ ทั้งการยกระดับมาตรฐานการศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมที่เป็นแบบอย่างด้านการศึกษา ทำให้สถานศึกษามีความเป็นอิสระควบคู่ กับมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมภาคีการพัฒนาเข้ามามีส่วนร่วมจัดการศึกษา และการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะการจัดการอาชีวศึกษาและการอุดมศึกษาในหลายรูปแบบ อาทิ การจัดการศึกษา ทวิภาคี สหกิจศึกษา รวมถึงความพยายามในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยค้นหาเด็กและผู้เรียนที่ด้อยโอกาส และจัดสรรเงินอุดหนุนผ่านกลไกของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทาง

การศึกษา ตลอดจนรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ ได้กำหนดให้รัฐต้องดำเนินการ ให้เด็กทุกคนได้รับการศึกษาเป็นเวลาสิบสองปี ตั้งแต่ก่อนวัยเรียนจนจบการศึกษาภาคบังคับอย่างมี คุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย รวมถึงรัฐพึงให้ความช่วยเหลือ เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ ผู้ ยากไร้ และผู้ด้อยโอกาสให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ ส่งผลให้ มีการปรับปรุงกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา เอื้อให้การจัดการศึกษามีความคล่องตัวและสอดคล้องกับ ความ เปลี่ยนแปลงมากยิ่งขึ้น อาทิ พระราชบัญญัติปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๒ พระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทุนมนุษย์ทุกช่วงวัยยังคงต้องมีการยกระดับการพัฒนาในแต่ละ ช่วงวัย ได้แก่ ระดับการอาชีวศึกษาและอุดมศึกษา พบว่าการผลิตกำลังคนยังมีสมรรถนะไม่สอดคล้อง กับความต้องการของตลาดงาน ถึงแม้ว่าการอาชีวศึกษา จะมีการปรับหลักสูตรอาชีวศึกษาให้ สอดคล้องกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อดึงดูดคนเก่งเข้ามา เรียน อาทิ อาชีวศึกษารฐานวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี แต่ยังมีข้อจำกัดในการเรียนต่อในระดับ ปวส. อีก ทั้งค่าจ้างที่จ่ายตามคุณวุฒิการศึกษายังไม่สามารถดึงดูดให้มีผู้เรียนเพิ่มขึ้นได้ ในขณะที่มหาวิทยาลัย ประสบปัญหานักศึกษาน้อยลง และมีความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทำให้การ จัดการเรียนรู้ออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีต้นทุนการดำเนินงานต่ำและตอบสนอง ความต้องการได้เป็นรายบุคคล มหาวิทยาลัยจึงไม่สามารถมุ่งเฉพาะกลุ่มนักศึกษาในระบบได้อีกต่อไป ต้องเปลี่ยนเป็นการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเน้นประสบการณ์สำหรับคนทุกช่วงวัยให้เข้าถึงได้จากทุก ที่ และทุกเวลา รวมทั้งมีต้นทุนที่ไม่สูงเกินไปจนเป็นอุปสรรคในการเข้าถึง นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของ โควิด-19 ทำให้ต้องปิดโรงเรียนเป็นเวลานาน มีผลกระทบต่อคุณภาพของผู้เรียนทุกระดับชั้น เกิด ภาวการณ์ถดถอยของการเรียนรู้ที่มีแนวโน้มการเกิดขึ้นซ้ำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การพัฒนากำลังคน สมรรถนะสูงเพื่อพลิกโฉมประเทศไปสู่การขับเคลื่อนที่ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน มีหลายปัจจัยที่สนับสนุน ทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีบทบาทในการเรียนรู้และเสริมสร้างสมรรถนะมา กขึ้น มีสถาบันการศึกษาและแพลตฟอร์มฝึกอบรมจำนวนมาก รวมถึงคนไทยมีความคุ้นเคยกับการใช้ เทคโนโลยีมากขึ้นที่สามารถฝึกอบรมทั้งการฝึกซ้ำและการฝึกยกระดับเพื่อเพิ่มสมรรถนะ อย่างไรก็ตาม ยังขาดระบบฐานข้อมูลอุปสงค์และอุปทานกำลังคนของประเทศ และข้อมูลสมรรถนะที่จำเป็น ในการทำงานของแต่ละอาชีพ

ข้อ 2 มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม หมายความว่า

7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ เป็นการ สร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม การส่งเสริมและพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ไทยให้เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ เป็นแนวทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ โดยเฉพาะในยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันใน 2 เป้าหมาย ได้แก่ ประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว เศรษฐกิจเติบโตอย่าง มีเสถียรภาพและยั่งยืน

และประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น ในประเด็นการพัฒนาเศรษฐกิจ บนพื้นฐานผู้ประกอบการยุคใหม่ ผ่านการสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะยุคใหม่ที่มีทักษะและจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการแข่งขันและมีอัตลักษณ์ชัดเจน สามารถปรับตัวและประยุกต์ใช้เครื่องมือและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมในการประกอบธุรกิจ และได้รับการส่งเสริมให้เข้าถึงแหล่งเงินทุนและแหล่งเงินทุนทางเลือกด้วยการใช้ประโยชน์จากข้อมูลทั้งด้านการเงินและที่มีใช้การเงิน รวมทั้งสามารถเข้าถึงตลาดทั้งในและต่างประเทศทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ ที่เหมาะสมตามศักยภาพของผู้ประกอบการ โดยมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลและได้รับการอำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้สามารถเข้าถึงข้อมูล ระบบคลังข้อมูลและความรู้กลางของภาครัฐอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง พร้อมทั้งยังสอดคล้องตามยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในเป้าหมายสังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุน ต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ในประเด็นการกระตุ้นให้ภาคธุรกิจมีการบริหารจัดการอย่างมีธรรมาภิบาล โดยคำนึงถึงต้นทุนทางสังคมและกระตุ้นให้เกิดการประกอบธุรกิจเพื่อสังคม รวมทั้งยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้าง โอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ใน 2 เป้าหมาย ได้แก่ การกระจายศูนย์กลางความเจริญทางเศรษฐกิจ และสังคม เพิ่มโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามาเป็นกำลังของการพัฒนาประเทศในทุกระดับ และการเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนท้องถิ่นในการพัฒนา การพึ่งตนเองและการจัดการตนเองเพื่อสร้างสังคมคุณภาพ มีเป้าหมาย คือ วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเติบโตและแข่งขันได้ วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม มีศักยภาพสูงในการดำเนินธุรกิจ สามารถยกระดับและปรับตัวเข้าสู่ การแข่งขันใหม่ วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมสามารถเข้าถึงและได้รับการส่งเสริมอย่างมีประสิทธิภาพจากภาครัฐ มีกลยุทธ์ คือ การพัฒนาระบบนิเวศให้เอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจและการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม การพัฒนาแพลตฟอร์มเชื่อมโยงฐานข้อมูลวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และส่งเสริมให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเข้าสู่ระบบ จัดให้มีกลไกทางการเงินที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เพื่อให้วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงแหล่งทุนได้อย่างทั่วถึง การส่งเสริมการพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมให้เป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล การยกระดับประสิทธิภาพกระบวนการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลาง ไม่มีการสนับสนุนจากหน่วยงานจากภาครัฐและเอกชน การสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศและการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา

ผลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับนโยบายอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตตระหนักถึงการศึกษาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตต่างประเทศ
จากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

นโยบาย	การพัฒนาบุคลากร ภายในอุตสาหกรรม	การสร้างบรรยากาศเพื่อ ส่งเสริมอุตสาหกรรม	การสนับสนุนจาก หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน	การสนับสนุนการลงทุน ทั้งในและต่างประเทศ	การนำทุนไปใช้เป็นส่วน หนึ่งของการผลิตเนื้อหา
1. ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560-2579)	ปรากฏในยุทธศาสตร์ด้าน การสร้างความสามารถใน การแข่งขัน ได้แก่ ข้อที่ 2. การพัฒนาสังคม ผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Society) เพื่อสร้าง ผู้ประกอบการทางธุรกิจ (ร่างยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี, 2560, น.77)	ปรากฏในยุทธศาสตร์ด้าน การสร้างความสามารถใน การแข่งขัน ได้แก่ ข้อที่ 3. การพัฒนาปัจจัย สนับสนุนและการพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานเพื่อเพิ่ม ขีดความสามารถในการ แข่งขัน ข้อที่ 4 การวางรากฐานที่ แข็งแกร่งเพื่อสนับสนุน การเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขัน (ร่างยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี, 2560, น.79-83)	ไม่มี	ปรากฏในยุทธศาสตร์ด้าน การสร้างความสามารถใน การแข่งขัน ได้แก่ ข้อที่ 4 การวางรากฐานที่ แข็งแกร่งเพื่อสนับสนุน การเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขัน ในข้อย่อย ที่ 2 การเชื่อมโยงกับ ภูมิภาคและเศรษฐกิจโลก (ร่างยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี, 2560, น.81)	ไม่มี
2. นโยบายและแผน ระดับชาติว่าด้วยการ พัฒนาดิจิทัลเพื่อ	ปรากฏในเป้าหมายที่ 3 พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุค ดิจิทัลด้วยการเตรียม	ปรากฏในเป้าหมายที่ 2 สร้างโอกาสทางสังคม อย่างเท่าเทียม ด้วย	ปรากฏในเป้าหมายที่ 4 ปฏิรูปกระบวนการ ทำงานและการให้บริการ	ไม่มี	ไม่มี

เศรษฐกิจและสังคม	ความพร้อม ให้บุคลากร ทุกกลุ่มมีความรู้และ ทักษะที่เหมาะสมต่อการ ดำเนินชีวิตและประกอบ อาชีพในยุคดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการ ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ กระทรวง ดิจิทัลเพื่อสังคมและ เศรษฐกิจ, 2562, น.15)	ข้อมูล ข่าวสารและบริการ ผ่านสื่อดิจิทัล และภูมิ ประเทศไทยทั้ง 4 ระยะ (สำนักงานคณะกรรมการ ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ กระทรวง ดิจิทัลเพื่อสังคมและ เศรษฐกิจ, 2562, น.15 และ 17)	ของภาครัฐ ด้วย เทคโนโลยีดิจิทัลและการ ใช้ประโยชน์จากข้อมูล (สำนักงานคณะกรรมการ ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ กระทรวง ดิจิทัลเพื่อสังคมและ เศรษฐกิจ, 2562, น.15)		
3. แผนแม่บทการ ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	ปรากฏใน ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนา กำลังคนสู่ยุคดิจิทัล (สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล, น.19) ยุทธศาสตร์ที่ 2 มุ่งเน้น พัฒนาศักยภาพ ผู้ประกอบการ (สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล, น.29)	ปรากฏใน ยุทธศาสตร์ที่ 3 ขับเคลื่อนชุมชนสังคม ดิจิทัล (สำนักงานส่งเสริม เศรษฐกิจดิจิทัล, น.43) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนา โครงสร้างพื้นฐานรองรับ นวัตกรรมดิจิทัล พัฒนา โครงสร้างพื้นฐานและสิ่ง อำนวยความสะดวก	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี

		(สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, น.48)			
4. แผนที่นำทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย 4.0	ปรากฏใน (1) ด้านการสร้างสรรค์ แผนการดำเนินงาน คือ การพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ด้านทรัพย์สินทางปัญญา (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559, น.1)	ปรากฏใน (4) ด้านการบังคับใช้กฎหมาย ปรับเปลี่ยนกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาให้มีประสิทธิภาพ และสร้างจิตสำนึกเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559, น.3)	ปรากฏใน (2) ด้านการคุ้มครอง แผนการดำเนินงาน คือ เพิ่มจำนวนและพัฒนาศักยภาพผู้ตรวจสอบสิทธิบัตรนายทะเบียนเครื่องหมายการค้า (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559, น.2)	ปรากฏใน (4) ด้านการบังคับใช้กฎหมาย เป้าหมาย คือ เพื่อลดการละเมิดพื้นที่การค้าบนอินเทอร์เน็ต และพื้นที่การค้า ตลอดจนทรัพย์สินทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองในต่างประเทศ (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559, น.3)	ปรากฏใน (6) ด้านทรัพย์สินทางปัญญา และการแสดงออกทางวัฒนธรรม แบบดั้งเดิม แผนการดำเนินงาน คือ พัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนให้หน่วยงานจัดทำฐานข้อมูลดังกล่าว (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559, น.4)
5. แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563-2565	ปรากฏในประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาความสามารถของผู้ประกอบการและธุรกิจสร้างสรรค์ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การ	ปรากฏในประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และกลไกสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2563, น.47) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนา	ปรากฏในประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 1 กลยุทธ์ที่ 1.4 : บูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐผ่านกลไกแผนการ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การ	ปรากฏในประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 2 กลยุทธ์ที่ 2.4 : ส่งเสริมการร่วมมือกับเครือข่ายธุรกิจสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ ผลักดันให้เกิดความร่วมมือและ	ปรากฏในประเด็น ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่ม

	มหาชน), 2563, น.46) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ส่งเสริมการยกระดับความคิดและทักษะสร้างสรรค์ให้กับคนไทย (องค์การมหาชน), 2563, น.49)	ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการยกระดับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย (องค์การมหาชน), 2563, น.50)	มหาชน), 2563, น.47)	ประสานงานจากทั้งในและต่างประเทศ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2563, น.48)	มูลค่าให้กับสินค้าและบริการ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2563, น.46)
6. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13	ปรากฏใน เป้าหมายที่ 2 การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13, 2566, น. 38)	ปรากฏใน (2) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม หมายความว่า 7 ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13, 2566, น. 37)	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี

ตาราง 4.1 ตารางสรุปนโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

4.2.2 จากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. นโยบายและการสนับสนุนสามารถเข้าใจได้ง่ายและมีความชัดเจน ในแต่ละประเทศจะมีนโยบายที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนในด้านความรู้ บุคลากร และงบประมาณเพื่อให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถดำเนินการได้อย่างสะดวกและเป็นเอื้ออำนวยหรือสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงกลยุทธ์ในการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น ประเทศจีน มีนโยบายดังต่อไปนี้ การบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต กระทรวงศึกษาธิการ โดยบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตที่ใช้ชื่อว่า “Esports and Management” เข้าในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาและการฝึกอบรมสายอาชีพ (esportsinsider, 2022) การให้ใบอนุญาตเผยแพร่วิดีโอเกม (banhao) ผู้ประกอบการเกมในจีนต้องได้รับใบอนุญาตเผยแพร่เกมจาก NPPA ก่อนที่จะมีการเปิดให้ผู้บริโภคเข้าถึงเกมดังกล่าว (practiceguides, 2022) การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ โดยหน่วยงานด้านไซเบอร์สเปซของจีน (practiceguides, 2022) การเซ็นเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม โดยตามระเบียบเกมจะต้องไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง องค์กรประกอบทางเพศ เลือด ความหวาดกลัวและข้อความที่ไม่ดี (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021, น.16) นโยบายสนับสนุนบริษัทเกมของจีนในระดับสากล เพื่อเน้นความได้เปรียบทางการแข่งขันผ่านการส่งออกเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับการส่งออกสินค้า (practiceguides, 2022) สหรัฐอเมริกา มีนโยบายดังต่อไปนี้ การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา สหรัฐอเมริกาได้ให้วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ต (esportsinsider.com, 2023) การใช้เกมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม หรือการนำวัฒนธรรมอเมริกาและความก้าวหน้าแบบตะวันตกมาเป็นส่วนหนึ่งของเกม การลดหย่อนภาษีเทคโนโลยี อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของสหรัฐอเมริกาได้รับข้อเสนอพิเศษด้านภาษีจากรัฐบาล (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในรายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน), 2564, น.45) ประเทศเกาหลีใต้ มีนโยบายดังต่อไปนี้ การยกเลิกการใช้กฎหมายชัตดาวน์ (Shutdown Law) โดยใช้ระบบการเลือกเวลาเล่นเกม ซึ่งผู้ปกครองสามารถเลือกเวลาการเล่นเกมของเด็กได้อย่างอิสระ (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.14) การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา เกาหลีใต้ได้บรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตทั้งในระดับมัธยมศึกษาและ ระดับอุดมศึกษา (esportsinsider.com, 2022) การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม เพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตในระดับเวทีสากล (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.21) การเพิ่มเงินเดือนในอุตสาหกรรมเกม แต่การเพิ่มเงินเดือนส่งผลให้ประสิทธิภาพในการ

ทำงานแย่ง (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.18) ประเทศไทย มีนโยบายและการสนับสนุนดังต่อไปนี้ ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561 - 2565 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561) แผนพินาทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ 20 ปี สู่ประเทศไทย 4.0 (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2560) แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

2. การให้ความสำคัญและพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต บุคลากรในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตที่สำคัญ เช่น นักเล่น ผู้พากย์ ผู้ฝึกสอน เป็นต้น ล้วนแล้วแต่เป็นบุคลากรที่สำคัญและเป็นพลังขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเจริญเติบโต ได้รับความสนใจแก่บุคคลที่สนใจในเกมและอีสปอร์ตที่พยายามจะฝึกจนเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ ด้วยบุคลากรเหล่านี้ควรได้รับการพัฒนาหรืออบรมความรู้เพื่อเพิ่มเทคนิคในการเล่นให้มีความสามารถเป็นเลิศ ได้รับรางวัลตามที่หวังหรือตามเป้าหมายที่วางไว้ จะเห็นได้ว่า ประเทศต่าง ๆ พยายามพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถจนเกิดทักษะ และความเชี่ยวชาญอย่างดี จนสามารถแข่งขันได้รับรางวัลและเงินรางวัลของแต่ละโปรแกรมการแข่งขัน เช่น ประเทศจีนมีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (esportsinsider, 2022) รวมไปถึงนโยบายสนับสนุนบริษัทเกมในระดับสากล (practiceguides, 2022) สหรัฐอเมริกามีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการมีอยู่ของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่ง (esportsinsider.com, 2023) ประเทศเกาหลีได้มีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งเกาหลี (esportsinsider.com, 2023) ประเทศไทยให้ความสำคัญทั้งทักษะของแรงงานและทักษะการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องในระดับอุดมศึกษาและสายอาชีพ

3. การมีส่วนร่วมของสมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต สมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สมาคมกีฬา คณะกรรมการการกีฬา คณะอนุกรรมการการศึกษา สถาบันการศึกษา มีความเกี่ยวข้องหรือให้การสนับสนุนและส่งเสริม พยายามลดอุปสรรคหรือปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ เทคนิคหรือความรู้ ทักษะของนักกีฬา โดยหลาย ๆ หน่วยงานพยายามบูรณาการหรือร่วมมือกันเพื่อให้การช่วยเหลือในด้านความรู้ เงิน คน เพื่อให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตได้รับการพัฒนาสามารถไปแข่งขันยังต่างประเทศ เพื่อนำเงิน

กลับเข้าสู่ประเทศได้มากขึ้น เช่น ประเทศจีน ไม่มีการจัดตั้งสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต สหรัฐอเมริกามีการรวมกลุ่มกันของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่งส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองถึงสิ่งที่เป็นโยบายขึ้นต่อตนเองได้ (esportsinsider.com, 2023) ประเทศเกาหลีใต้อนุมัติให้สมาคมอีสปอร์ตเกาหลีเข้าร่วมเป็นสมาชิกคณะกรรมการกีฬาและโอลิมปิกของเกาหลี ประเทศไทยได้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมส์และอีสปอร์ตส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองเพื่อผลประโยชน์ได้

4. การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เป็นสร้างบรรยากาศการเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น ทำให้ภาพการกีฬาประเภทอีสปอร์ตได้รับการยอมรับจากบุคคลบางจำพวก เช่น ผู้ปกครอง คนอนุรักษ์นิยม ที่คิดว่าเป็นกีฬาไร้สาระ ไม่มีประโยชน์ ทำให้เสียสุขภาพ จึงต้องมีการประชาสัมพันธ์หรือความรู้เกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ตว่า สามารถเป็นกีฬาอาชีพที่สามารถสร้างรายได้มหาศาล เป็นกีฬาที่ฝึกทักษะทางสมอง ใช้ความคิดและการตัดสินใจ และสามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้ให้กับประเทศ เช่น ประเทศจีนบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการสนับสนุนบริษัทเกมของจีนไปในระดับสากล สหรัฐอเมริกาบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการลดหย่อนภาษีเทคโนโลยีส่งผลเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสหรัฐอเมริกา ประเทศเกาหลีใต้บรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม การยกเลิกการใช้ Shutdown Law การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม และการขึ้นเงินเดือนในอุตสาหกรรมเกม ประเทศไทยบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการพัฒนาอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในทุกพื้นที่ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น

5. การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลแก่ประชาชน เป็นการเอื้ออำนวยความสะดวกในการเล่นเกมหรืออีสปอร์ต เช่น โอกาสในการเข้าถึงเกมและอีสปอร์ต โดยการให้สามารถเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดอายุ หรือวัยในการเล่น เป็นการเปิดโอกาสหรือเสรีภาพในการเล่น การจะเล่นหรือไม่เล่นเป็นการตัดสินใจของผู้เล่น ปล่อยเป็นอิสระหรือเกิดเสรีภาพ หรือเป็นเอื้อระบบเครือข่ายให้ขยายวงกว้าง ทำให้คนสามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตได้เป็นอย่างดี เช่น ประเทศจีน คือ ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างจำกัด เนื่องจากเนื้อหาเกมต้องได้รับการตรวจสอบจากภาครัฐอย่างเคร่งครัด ทั้งการใช้การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ และการเซนเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม สหรัฐอเมริกา คือ ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด และการเลือกเข้าร่วมสมาคมเกมและอีสปอร์ตได้ตามความชื่นชอบส่วนบุคคล ประเทศเกาหลีใต้ คือ ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด ประเทศไทย คือ บางพื้นที่ในประเทศยังไม่มีติดตั้งอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ประชาชนบางส่วนไม่สามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตได้

ผลจากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

การสนับสนุนอุตสาหกรรม เกมและอีสปอร์ต	ประเทศจีน	สหรัฐอเมริกา	ประเทศเกาหลีใต้	ประเทศไทย
1. นโยบายและการสนับสนุน สามารถเข้าใจได้ง่ายและมี ความชัดเจน	นโยบายมีดังต่อไปนี้ - การบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ตกระทรวงศึกษาธิการ โดยบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตที่ใช้ชื่อว่า “Esports and Management” เข้าในหลักสูตรการศึกษา ระดับอุดมศึกษาและการฝึกอบรมสายอาชีพ (esportsinsider, 2022) - การให้ใบอนุญาตเผยแพร่วิดีโอเกม (banhao) ผู้ประกอบการเกมในจีนต้องได้รับใบอนุญาตเผยแพร่เกมจาก NPPA ก่อนที่จะมีการเปิดให้ผู้บริโภคเข้าถึงเกมดังกล่าว (practiceguides, 2022)	นโยบายมีดังต่อไปนี้ - การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา สหรัฐอเมริกาได้ให้วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ต (esportsinsider.com, 2023) - การใช้เกมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม หรือการนำวัฒนธรรมอเมริกาและความก้าวหน้าแบบตะวันตกมาเป็นส่วนหนึ่งของเกม - การลดหย่อนภาษีเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของสหรัฐอเมริกาได้รับข้อเสนอพิเศษด้านภาษีจากรัฐบาล (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ	นโยบายมีดังต่อไปนี้ - การยกเลิกการใช้กฎหมายชัตดาวน์ (Shutdown Law) โดยใช้ระบบการเลือกเวลาเล่นเกมซึ่งผู้ปกครองสามารถเลือกเวลาเล่นเกมของเด็กได้อย่างอิสระ (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.14) - การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา เกาหลีใต้ได้บรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตทั้งในระดับมัธยมศึกษา และ ระดับอุดมศึกษา (esportsinsider.com, 2022) - การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม เพื่อ	นโยบายและการสนับสนุนมีดังต่อไปนี้ - ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) - นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) - แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561 - 2565 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

	- การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ โดยหน่วยงานด้านไซเบอร์สเปซของจีน (practiceguides, 2022) - การเซนเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม โดยตามระเบียบเกมจะต้องไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง องค์ประกอบทางเพศ เลือด ความหวาดกลัวและข้อความที่ไม่ดี (Flanders Investment & Trade Shanghai, 2021, น. 16) - นโยบายสนับสนุนบริษัทเกมของจีนในระดับสากล เพื่อเน้นความได้เปรียบทางการแข่งขันผ่านการส่งออกเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับการส่งออกสินค้า (practiceguides, 2022)	สร้างสรรค์ ในรายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน), 2564, น.45)	สร้างมาตรฐานอีสปอร์ตเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตในระดับเวทีสากล (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.21) - การเพิ่มเงินเดือนในอุตสาหกรรมเกม แต่การเพิ่มเงินเดือนส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานแย่ลง (KOCCA ในรายงาน White paper on Korean games, 2022, น.18)	- แผนที่นำทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ 20 ปี สู่ประเทศไทย 4.0 (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2560) - แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) - แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)
2. การให้ความสำคัญและพัฒนาศักยภาพบุคลากรภายใน	มีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ	มีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ	มีการให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ	ให้ความสำคัญทั้งทักษะของแรงงานและทักษะการเป็น

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (esportsinsider, 2022) รวมไปถึงนโยบายสนับสนุนบริษัทเกมในระดับสากล (practiceguides, 2022)	อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการมีอยู่ของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่ง (esportsinsider.com, 2023)	อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งเกาหลี (esportsinsider.com, 2023)	ผู้ประกอบการ รวมถึงการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องในระดับอุดมศึกษาและสายอาชีพ
3. การมีส่วนร่วมของสมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	จีนไม่มีการจัดตั้งสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	มีการรวมกลุ่มกันของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่งส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองถึงสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่อตนเองได้ (esportsinsider.com, 2023)	การอนุมัติให้สมาคมอีสปอร์ตเกาหลีเข้าร่วมเป็นสมาชิกคณะกรรมการกีฬาและโอลิมปิกของเกาหลี	ปัจจุบันไทยได้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมส์และอีสปอร์ต ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองเพื่อผลประโยชน์ได้
4.การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต	การบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการสนับสนุนบริษัทเกมของจีนไปในระดับสากล	การบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการลดหย่อนภาษีเทคโนโลยีส่งผลเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสหรัฐอเมริกา	การบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม การยกเลิกการใช้ Shutdown Law การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม และการขึ้นเงินเดือนในอุตสาหกรรมเกม	การบรรจุหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรที่ต้องการเข้ามาในอุตสาหกรรม และการพัฒนาอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในทุกพื้นที่ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น

5. การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลแก่ประชาชน	ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างจำกัด เนื่องจากเนื้อหาเกมต้องได้รับการตรวจสอบจากภาครัฐอย่างเคร่งครัด ทั้งการใช้การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ และการเซนเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม	ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด และการเลือกเข้าร่วมสมาคมเกมและอีสปอร์ตได้ตามความชื่นชอบส่วนบุคคล	ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด	บางพื้นที่ในประเทศยังไม่มีการติดตั้งอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ประชาชนบางส่วนไม่สามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตได้
---	--	---	--	--

ตาราง 4.2 ตารางสรุปการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศ

จากการศึกษาการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ พบว่า ประเทศจีน สหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ นั้นต่างได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของทั้ง 3 ประเทศนั้น ประสบความสำเร็จและเจริญรุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้เมื่อเปรียบเทียบกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยแล้ว ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้นยังไม่ได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอ รวมไปถึงทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกมนั้นยังเป็นอคติอยู่ จึงทำให้อุตสาหกรรมเกมไทยและอีสปอร์ตนั้นไม่สามารถขยายได้อย่างเต็มที่ ทั้งที่เรามีบุคลากรที่มีความสามารถมากมาย และมีคนพร้อมที่จะสนับสนุน

4.3. ผลการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 มิติ ดังต่อไปนี้

4.3.1 มิติเศรษฐกิจ

จากที่ผ่านมามีอีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น และการเติบโตทางเศรษฐกิจ สูงราว ๆ 20% โดยมีมูลค่าสูงถึง 37,600 ล้านบาทในปี 2565 (อ้างอิง Statista และการประเมินโดย Krungthai COMPASS) เกิดเป็นกลุ่มอาชีพใหม่ที่สร้างรายได้ให้ระบบเศรษฐกิจ ตัวอย่างเช่น นักแคสเกม (Game Caster) นักกีฬาอีสปอร์ต (E-sports Player) นักพากย์การแข่งขันเกม (Shout Caster) นักพัฒนาเกม (Game Developer) หรือนักออกแบบเกม (Game Designer) เป็นต้น อีสปอร์ตเป็นกลุ่มอุตสาหกรรม New S-curve คือกลุ่มอุตสาหกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นภายใต้การลงทุนด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีความก้าวหน้าและได้รับความสนใจจากกลุ่มนักลงทุนเป็นจำนวนมาก New S-curve จึงถือเป็นอุตสาหกรรมในอนาคตที่สำคัญจากการเติบโตอย่างก้าวกระโดดและต่อเนื่องที่จะส่งผลให้ในระยะยาวทั้งในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจ และผลพลอยได้ก็ตามมาคือการพัฒนาเมืองเพื่อรองรับกับการเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยเช่นกัน อีสปอร์ตถูกผลักดันให้อยู่ในอุตสาหกรรมประเภทดิจิทัล โดยการที่เปิดให้ต่างชาติหรือนักธุรกิจเข้ามาลงทุนในรูปแบบของ Sponsorship หรือการลงทุนด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ซึ่งอีสปอร์ตสามารถสร้างอาชีพ ได้แก่ game designer (นักออกแบบเกม) มีหน้าที่คิดคอนเซ็ปต์ กติกา แนวทาง ออกแบบเรื่องราว ความยากง่ายของเกม เป็นอาชีพที่บริษัททั้งเล็กและใหญ่ต้องการ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,000-100,000 บาท game caster นักแคสเกม ทำหน้าที่ทดลองเกม รีวิว ผ่านการสตรีมมิ่ง แห่ลงรายได้มาจากค่าสมาชิก สปอนเซอร์โฆษณา เป็นต้น รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 40,000-500,000 บาท ปัจจัยสำคัญในการกำหนดรายได้คือ

จำนวน subscribers และสไตลอันเป็นเอกลักษณ์ animator หรือ artist ภาพสวย ๆ ในเกม แคนรีกเตอร์ตัวละคร และฉากต่าง ๆ เป็นผลงานการออกแบบของอาชีพนี้ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,000-100,000 บาท ซึ่งนอกจากอุตสาหกรรมเกม ยังสามารถทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้อีกด้วย game developer นักพัฒนาเกมทำหน้าที่เขียนโค้ด โดยใช้ภาษาทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างเกม เรียกได้ว่าเป็นแกนหลักในการสร้างเกม นอกจากนี้ยังทำหน้าที่การแก้ bug แก้ crash เวลาที่เกิดความผิดพลาดในเกม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 25,000-100,000 บาท ธุรกิจอีสปอร์ตมีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ได้แก่งบประมาณทั้งค่าตัวนักกีฬา การฝึกซ้อม สถานที่เก็บตัว ฯลฯ เป็นเงินลงทุนและการได้รับผลประโยชน์ก็จะมาจากเงินรางวัลแข่งขัน, สปอนเซอร์ ดังนั้นคนที่คิดจะเข้ามาในธุรกิจนี้ต้องวางแผนให้ดี เกิดค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ยังไม่รวมถึงการสมัครเข้าแข่งขันที่มีค่าใช้จ่ายเกิดขึ้น ค่าเดินทาง ค่าอุปกรณ์ การบริหารบุคลากร ฯลฯ เรียกว่าจัดตั้งในรูปแบบบริษัทชัดเจน มีค่าใช้จ่ายต่อเดือนที่ต้องรับผิดชอบ อีสปอร์ตถือว่ามีความเสี่ยงสูง ยกตัวอย่างผลประกอบการของบางทีม บางบริษัท เช่น อีสปอร์ต เน็ตเวิร์ค (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นเจ้าของทีม Alpha แม้รายได้เข้ามาถึง 23.14 ล้านบาท แต่ก็แจ้งขาดทุนมาที่ 18.42 ล้านบาท ในปี 2561 ซึ่งการลงทุนไม่ใช่แค่กับทีมอย่างเดียว แต่อาจยังต้องลงทุนเพื่อให้คนรู้จักมากขึ้น เช่น เป็นสปอนเซอร์การแข่งขันในบางรายการ เป็นต้น ทั้งเรื่องสปอนเซอร์ การลงทุน คนที่เข้ามาชม แต่ธุรกิจ อีสปอร์ตยังถือว่าน่าสนใจ และนำลงทุนมาก นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพมาแรงสร้างรายได้หลักล้าน ซึ่งนอกเหนือจากเงินเดือนประจำที่ต้นสังกัดจ่ายให้ทุกเดือน อาชีพนี้ยังมีรายได้ที่เป็นเงินรางวัลจากการแข่งขันด้วย ซึ่งนักกีฬาอีสปอร์ตไทยที่ได้ลงแข่งในเวทีระดับโลก สามารถทำรายได้สูงสุดกวาดเงินรางวัลรวม 498,448.74 ดอลลาร์สหรัฐ (ราว 18 ล้านบาท) คือ อนุชา จิระวงศ์ หรือ Jabz รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,000-1,000,000 บาท จากการมองคุณค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ตนั้นมีในบางประเทศ เช่น ประเทศมหาอำนาจต่างๆ และในประเทศที่อีสปอร์ตเป็นที่ยอมรับ เช่น เกาหลีได้รวมไปถึงในประเทศไทยด้วยซึ่งเกิดจากการเริ่มมีนักกีฬาอีสปอร์ตและ Steamer เพิ่มมากขึ้นและได้รับการประกาศให้เป็นกีฬา โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยแล้ว จึงทำให้ปัจจุบัน อีสปอร์ตในประเทศไทยมีคุณค่าทางเศรษฐศาสตร์ที่มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้นทุกปี จากทั้งผู้สนับสนุน และจากรัฐบาลเพราะเห็นว่า เป็นอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโต และสร้างรายได้ชื่อเสียงให้กับประเทศได้ ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตนั้นเติบโตไปในทางที่ดี เนื่องจากการสนับสนุนจากหน่วยงานเอกชนและการผลักดันของบุคลากรภายในอุตสาหกรรมฯ ส่งผลให้แนวโน้มการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมนี้น่ามีทิศทางในทางบวกอย่างต่อเนื่องทุกปี แต่ยังไม่มีการพัฒนาหรือการยกระดับของผู้เล่น เนื่องจากการทำงานร่วมกันระกวางภาครัฐและเอกชนยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพได้มากกว่าที่เป็นอยู่ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“เรามองว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยเป็นกลุ่มที่ตลาดมีศักยภาพสูงมาก เนื่องจากผู้บริโภคและ ผู้เกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก แต่ยังไม่มีการพัฒนาหรือการยกระดับ สำหรับผู้เล่น เนื่องจากการทำงานร่วมกันระหว่างรัฐบาลและเอกชนยังสามารถเพิ่ม ประสิทธิภาพได้มากกว่านี้ รวมไปถึงมุมมองของคนไทยที่มีต่อเกมและอีสปอร์ตที่ยังมีการ ตั้งแง่กันอยู่” (คุณซี, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2566)

“ปัจจุบันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของไทยกำลังเติบโตเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของ ฝีมือการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตและการพัฒนาทีมด้านต่าง ๆ” (คุณเอฟ, สัมภาษณ์ 23 เมษายน 2566)

4.3.2 มิติสังคม

4.3.2.1 ภาครัฐ

อุตสาหกรรมดิจิทัลสามารถแบ่งออกได้ 5 กลุ่ม คือ กลุ่มฮาร์ดแวร์และ อุปกรณ์อัจฉริยะ (Hardware & Smart Device) กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (Software), กลุ่ม อุตสาหกรรมการสื่อสาร (Communications), กลุ่มอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัล (Digital Service) และกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) โดยเป็นอุตสาหกรรมธุรกิจ ดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เผยแพร่ จัดจำหน่าย และให้บริการสื่อสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลผ่าน อุตสาหกรรมบันเทิง ประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ การ์ตูน เกม และอื่น ๆ อีกมากมาย ล่าสุด เมื่อ วันที่ 20 ก.ย. 2564 เว็บไซต์ราชกิจจานุเบกษาได้เผยแพร่ ประกาศคณะกรรมการกฤษฎีกา เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 ประกาศว่า ให้กีฬาอีสปอร์ต เป็นกีฬาอาชีพ เรียกได้ว่าวงการอีสปอร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในประเทศไทย และเป็นที่ยอมรับของ หลายภาคส่วน อีสปอร์ตมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่นเกมได้ อย่างมหาศาล และเจ้าตลาดวงการเกมอีสปอร์ตที่เป็นผู้นำคงหนีไม่พ้นสหรัฐอเมริกา รองลงมาเป็นจีน ญี่ปุ่น และล่าสุดมีการเล่นเกม

ทั้งนี้อุตสาหกรรมเกมกำลังมีการปรับเปลี่ยนเป็นแบบเน้นจำนวนผู้เล่น/ ผู้ใช้งานแพลตฟอร์มมากขึ้น จากเดิมที่อยู่ในรูปแบบคอนโซล เห็นได้จากการเข้าซื้อ Activision Blizzard ของ Microsoft ซึ่งอาจเป็นอีกจุดเชื่อมต่อของการเติบโต Metaverse ในอนาคต ขณะที่ สันติ โหลทอง นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กล่าวว่า ปัจจุบันอีสปอร์ตเกาหลี GameFi ที่เล่นแล้วได้เงิน โดยมีสกุลเงินคริปโตเคอร์เรนซีเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งในต่างประเทศเล่นเกมลักษณะนี้ มาก่อนหน้านี้แล้ว ทำให้เกิดเศรษฐกิจใหม่ขึ้นอย่างมากภายในเวลาอันรวดเร็ว ส่วนในประเทศไทยเอง ต้องยอมรับว่ารัฐบาลยังมีการควบคุมสกุลเงินดิจิทัลอยู่อย่างเข้มงวด อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยอาจ เสียโอกาส เนื่องจากผู้ใหญ่ในประเทศไทยยังไม่มีสมาธิในเรื่องคริปโตเคอร์เรนซี เลยทำให้ไม่

สามารถจำแนกได้ว่าใครคือผู้เล่นตัวจริงหรือตัวปลอมในอุตสาหกรรมนี้ ยกตัวอย่างเช่น การสร้างรายได้จากในเกม หากมีผู้เล่นเกมตีมอนสเตอร์และได้อิโตะเพิ่มมา ซึ่งสามารถเก็บสะสมไอเท็มไปเรื่อยจนสามารถเปลี่ยนเป็นบิทคอยน์ได้ ซึ่งระบบนี้ในประเทศไทยยังไม่รองรับ แต่ทั่วโลกเปิดกว้างกันอย่างมาก จึงทำให้เงินสกุลดิจิทัลในประเทศไทยไม่เติบโต ทำให้แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องในกลุ่มเกมก็ไม่เติบโตด้วย

หน่วยงานรัฐบาลไทยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) โดยตรง ต้องเข้ามาศึกษาอย่างจริงจัง เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ธุรกิจเกมเติบโตมากขึ้น ปัจจุบันเกม GameFi กำลังมาแรง ซึ่งเป็นการเล่นเกมมาผสมกับคริปโตเคอร์เรนซี ที่ก่อให้เกิดรูปแบบ Play to Earn สามารถรับรางวัลเป็นโทเคน (Token) ได้ แต่ถ้ารัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเปิดโอกาสกับการเล่นเกมในรูปแบบนี้ได้จริงก็ต้องมีมาตรการที่จะทำอย่างไรไม่ให้เกิดเป็นแชร์ลูกโซ่ด้วย

ขณะที่ Metaverse โลกเสมือนจริง จุดเริ่มของการบัญญัติคำนี้ขึ้นมาคือ มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ผู้ก่อตั้ง Facebook ทำให้ของจริงหายไปเกือบหมด เพราะเป็นโลกแห่งการจำลองได้มากขึ้น หากมองในแง่ดี คือ สามารถมีทรัพย์สินอยู่บนโลกออนไลน์และเปลี่ยนมาเป็นเงินจริงได้ คือ หารายได้เพิ่มขึ้น แต่ข้อเสียคือ มีการใส่หน้ากากเข้าหากันมากขึ้น ทำให้ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริง มีฉ้อโกงอาจเกิดขึ้นได้จากสิ่งนี้ สำหรับกีฬาอีสปอร์ต ปัจจุบันมีนักกีฬาทีมชาติ 2 รายที่สามารถสร้างรายได้อยู่ที่ประมาณ 10 ล้านบาทต่อปี ไม่รวมคริปโตเคอร์เรนซีดิจิทัล และเดือนพฤษภาคม 2565 จะไปแข่งขันซีเกมส์ ซึ่งเป็นการแข่งขันระดับนานาชาติ ที่ประเทศเวียดนาม และในเดือนกันยายน 2565 มีแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2022 ที่เมืองหางโจวของจีน ซึ่งในปี 2565 กีฬาอีสปอร์ตถูกบรรจุในกีฬาเอเชียนเกมส์ โดยสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย หรือ OCI ได้เซ็นสัญญากับสมาพันธ์อีสปอร์ตแห่งเอเชีย หรือ AESF ในการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตในเอเชียนเกมส์ 2022 ผ่านทางระบบเวอร์ชวล ซึ่งมีการแข่งขันจำนวน 6 เหรียญทอง บริษัทจัดการกองทุน หรือ บลจ. เล็งเห็นนำมาจัดตั้งเป็นกองทุนในธีม Gaming แต่ผู้เล่นต้องทำการศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมก่อน เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้ลงทุนมีความเข้าใจเพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจนำมาซึ่งความสูญเสียได้ในอนาคต แม้อุตสาหกรรมเกมยังคงมีการเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วด้วยนวัตกรรมที่ทันสมัย โดยเฉพาะอีสปอร์ตที่ถูกระบุให้เป็นหนึ่งในกีฬการแข่งขันระดับนานาชาติ ขณะที่ Metaverse และ GameFi เป็นอีกหนึ่งเทรนด์ที่กำลังมาแรง แต่ด้วยสถานการณ์เงินเฟ้อที่เป็นตัวฉุดให้กองทุนนั้นมีผลการดำเนินงานติดลบ ทั้งนี้ผลตอบแทนในอดีตของกองทุนรวมมิได้เป็นสิ่งยืนยันถึงผลการดำเนินงานในอนาคต ฉะนั้นแล้วผู้ลงทุนควรศึกษาข้อมูลก่อนตัดสินใจลงทุนอย่างละเอียดและรอบคอบ

ปัจจุบันในประเทศไทยนั้นได้มีหลักเกณฑ์และวิธีการควบคุมกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่กำหนดหลักเกณฑ์ในการควบคุมการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม หรือการฉายหรือมีการเผยแพร่

แพร่สื่อโฆษณา ดังต่อไปนี้ 1) เกมที่จะนำมาทำการให้เช่า ฉาย แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรนั้น หรือสื่อโฆษณาเกมที่จะนำมาฉายหรือมีการเผยแพร่ในราชอาณาจักร จะต้องไม่มีเนื้อหาที่อยู่ในลักษณะเป็นบ่อนทำลายชาติ หรือในลักษณะที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรืออาจจะทำให้กระทบกระเทือนถึงความมั่นคงต่อรัฐหรือเกียรติภูมิของราชอาณาจักร 2) เกมที่อนุญาตให้ทำการให้เช่า ฉาย แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักรนั้น หรือสื่อโฆษณาเกมที่ได้รับอนุญาตให้ฉายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรจะต้องมีรายละเอียด เช่น มีหมายเลขรหัสที่ได้รับอนุญาต และมีเครื่องหมายการอนุญาต เป็นต้น 3) ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมนั้น จะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการเกี่ยวกับการจัดพื้นที่ใช้สอย รวมถึงการติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ในร้านเพื่อให้มีความปลอดภัย และมีกำหนดเวลาในการให้บริการ มีการแสดงใบอนุญาตและมีการแบ่งพื้นที่เพื่อแยกการให้บริการเครื่องเล่นเกมและจัดจำหน่ายเกมออกจากกัน จากการควบคุมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยพบว่า ประเทศไทยจะยังมีกฎหมายที่รองรับในการกระทำความผิดเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยอยู่นั้น แต่ประเทศไทยนั้นยังไม่ได้มีกฎหมายที่เป็นการควบคุมมาตรฐานที่เฉพาะเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยจึงเป็นสาเหตุทำให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายได้อย่างไม่ทั่วถึงและครอบคลุมเพียงพอ โดยไม่ใช่แค่ตัวเกมแต่รวมไปถึงธุรกิจต่างๆที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยด้วย เช่น การถ่ายทอดสดเกม การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นต้น

มาตรการทางกฎหมายได้มีการจัดให้มีหน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อควบคุมและกำกับดูแล อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยโดยมีหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการควบคุมและกำกับดูแล อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย อันได้แก่ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้ทั้ง 2 หน่วยงานนี้ เป็นผู้ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแล โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติของกฎหมายในการควบคุมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ดังต่อไปนี้ 1) สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทำหน้าที่ในการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาของสาระของเกมและกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และเป็นองค์กรของรัฐ ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้บังคับบัญชาที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลและรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติหรือที่รู้จักกันในชื่อ สวช. ซึ่งมีเลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นผู้บังคับบัญชา โดยมีฐานะเทียบเท่ากรมในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและรับโอนหน้าที่ความรับผิดชอบในการควบคุมกำกับ ดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยที่มีอยู่ ซึ่งแต่เดิมจะอยู่ในความรับผิดชอบของกรมตำรวจ สังกัดกระทรวงมหาดไทย หรือสำนักงานตำรวจแห่งชาติ แต่ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรมจะดำเนินการในการควบคุมและกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้

สอดคล้องไปตามคำสั่งและนโยบายของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติและรัฐบาล 2) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แต่เดิมมีชื่อว่า กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือที่รู้จักกันดีในชื่อของ “กระทรวง ICT” โดยจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 ภารกิจหลักในเรื่องของการวางแผน การส่งเสริม การเสนอแนะ การสนับสนุน และ พัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสถิติ การอุดมศึกษา การสื่อสาร รวมถึงราชการอื่นๆ ตามที่มีกฎหมายกำหนดไว้ให้อยู่ภายในอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และทั่วถึงมากขึ้น ยังเป็นการทำให้เกิดความเป็นรูปธรรมมากขึ้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร รวมทั้งดูแลระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ทำให้สิ่งใดก็ตามที่จะต้องใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารหรือเพื่อที่จะเข้าถึงข้อมูลจะถูกจัดเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานบนระบบคอมพิวเตอร์ ส่งผลทำให้การกระทำใด ๆ ก็ตามที่กล่าวมาจะอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพราะฉะนั้นสิ่งใดก็ตามที่มีลักษณะเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวที่ต้องออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้ว ทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะเป็นผู้เข้ามาทำหน้าที่ควบคุมกำกับดูแลในส่วนนั้นทั้งหมด มาตรการในการควบคุมและการกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยยังขาดประสิทธิภาพ ที่ทำให้ผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชนไม่ได้รับความคุ้มครองอย่างเหมาะสม ซึ่งปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากปัจจุบันมีหน่วยงานเข้ามาควบคุมกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย 2 หน่วยงาน คือ 1) กระทรวงวัฒนธรรม ทำหน้าที่กำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมทุกชนิดของแต่ละประเภท แต่ทั้งนี้ไม่รวมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต เพราะว่าความหมายของคำว่า วีดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้วัตถุที่ควบคุมต้องมีลักษณะที่เป็นวัสดุ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการมีหน่วยงานนอกหน่วยงานหนึ่งเข้ามากำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต 2) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่ทำหน้าที่กำกับดูแลและควบคุมเกมออนไลน์และเกมต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นการเฉพาะอีกหน่วยงานหนึ่ง หน่วยงานเข้ามาจัดการเรื่องการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ 2 หน่วยงานในเวลาเดียวกัน และมีลักษณะของงานที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่ตรงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมายที่ต้องการควบคุมกำกับดูแลตัวเกมไม่ได้ควบคุมกำกับดูแลข้อมูลเนื้อหาที่อยู่ในเกม ดังนั้นจึงทำให้เกิดความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงานและเกิดความซ้ำซ้อนในการรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติในการควบคุมกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในปัจจุบัน

ปัจจุบันนั้นยังไม่ได้มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลหลังจากที่มีการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในราชอาณาจักร จึงทำให้เกมที่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในราชอาณาจักรนั้น ยังคงมีเกมที่ขัดต่อศีลธรรมที่ผิดพลาดมาจากหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา แต่ด้วยการที่ไม่มีมาตรการใดในการทบทวน หรือมีการเพิกถอนการอนุญาตภายหลังจากการที่ได้มีการอนุญาตไปแล้ว นั้น เกมคอมพิวเตอร์ที่ขัดต่อศีลธรรมทั้งเนื้อหาและความไม่เหมาะสม ยังคงชอบด้วยกฎหมายอยู่ ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมายมาจากการที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เป็นกฎหมายสำหรับใช้ในการควบคุมกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ปัจจุบันในประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในการกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเหตุให้พระราชบัญญัติไม่ครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยบางประเภท ทั้งที่ประเทศไทยยังคงมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมอีกมากมายที่ควรได้รับการกำกับดูแลทางกฎหมาย อย่างเหมาะสม ทางด้านมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะมาใช้บังคับกับอุตสาหกรรมเกม เนื่องจากกฎหมายได้ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจอยู่ 2 ประเภทหลัก คือ 1) ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจภาพยนตร์ 2) ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวีดิทัศน์ คาราโอเกะ ภาพยนตร์ และอุตสาหกรรมเกม ทั้งสามอย่างนี้ มีความแตกต่างกันอย่างมาก ในด้านของการบริโภคและมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากในด้านธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งสามารถเห็นได้ชัด การที่นำหลักเกณฑ์และนำวิธีการที่มาใช้ในการกำกับดูแลทั้ง ภาพยนตร์และคาราโอเกะ ไม่ว่าจะเป็นทั้งคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและหลักเกณฑ์ที่ใช้พิจารณา รวมถึงวิธีการพร้อมกับเงื่อนไขต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบธุรกิจที่นำมาใช้กับอุตสาหกรรมเกม ย่อมทำให้การควบคุมกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้น ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะการใช้มาตรการทางกฎหมายไม่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์แห่งกฎหมาย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ติดการเล่นเกมออนไลน์อาจมีผลกระทบรุนแรงต่อครอบครัวและสังคม เพราะสามารถเล่นได้ และสามารถเข้าถึงได้ทุกเวลา

ในปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย คือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) แต่ในเชิงประจักษ์ยังไม่สามารถเห็นได้ว่าภาครัฐให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตอย่างไรบ้าง ภาครัฐจึงต้องมาช่วยสนับสนุนอย่างเต็มที่ทั้งในเรื่องเงินทุน กิจกรรม สถานที่ในการจัดกิจกรรม รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดนักลงทุนทั้งไทยและต่างประเทศเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการสร้างเชื่อมั่นและแสดงมูลค่าที่ได้จากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“ถ้ารัฐบาลไทยให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมอีสปอร์ตไทยนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่แน่นอน อย่างน้อยการหมุนเวียนในเศรษฐกิจเยอะมาก มีการเปิดรับ

แรงงานหลากหลายอาชีพ ต้นทุนใน การทำก็น้อยสามารถทำงานที่บ้านได้ สิ่งที่เราควรทำคือ การสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ไอเดียมันจะเป็นสิ่งที่ดีมาก มันจะค่อย ๆ เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ จนวันหนึ่งเรา จะต้องสร้างบริษัทเกมระดับโลกได้อย่างแน่นอน ” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

“แล้วรัฐบาลเราก็ไม่สนับสนุนบวกกับกฎหมายเราก็ไปทำให้เขาทำอะไรได้ยากอีก ยกตัวอย่างง่าย ๆ เกม Home Sweet Home เกมดังระดับโลก กระทรวงวัฒนธรรมก็เข้าไปขวางทำให้เขายิ่งซ้ำเข้าไปใหญ่ แต่ถามว่าทุกวันที่ที่เขาอยู่ได้กินที่ยังพอประทังตัวได้ และยังมีชื่อเสียงได้รับรางวัลบ้าง เพราะว่าเขาทำของเขาเองหมดเลย เขากระเลื่อกระสนกันเองหมดเลย ไม่มีการสนับสนุน จากภาครัฐ” (คุณเอ, สัมภาษณ์ 22 เมษายน 2566)

“สถานการณ์อุตสาหกรรมอีสปอร์ตปัจจุบันยังค่อนข้างแคบ ไม่เปิดกว้าง การสนับสนุนยังเป็นเรื่องยากอยู่ ไม่ได้ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ทั้ง ๆ ที่เด็กไทยฝีมือไกลมาก” (คุณจี, สัมภาษณ์ 24 เมษายน 2566)

“จากปัญหาที่เกิดขึ้นก็อยากจะให้ภาครัฐแก้ปัญหาโดยการดำเนินการ 2 แบบ ได้แก่ การมองภาพอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต โดยการทำโครงการเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติของทั้งผู้เล่นเกมและคนรอบตัวผู้เล่น การทำ Roadshow ตามโรงเรียน มีการทำงานร่วมกับคุณครู ผู้ปกครอง สถาบันการศึกษาเพื่อให้มีความเข้าใจต่อเกมและอีสปอร์ตที่ดีขึ้น และอีกหนึ่งโครงการ Esports Tournament เพื่อเฟ้นหานักกีฬาอีสปอร์ตหน้าใหม่ สุดท้ายนักกีฬาอีสปอร์ตเหล่านี้ควรจะได้รับการส่งเสริม” (คุณซี, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2566)

4.3.2.2 ภาคเอกชน

อุตสาหกรรมเกมจึงเป็นธุรกิจที่สามารถเติบโตและมีโมเดลธุรกิจใหม่ ๆ ตามการพัฒนาของเทคโนโลยี โดยมีปัจจัยหนุนต่างๆ เช่น การพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้บริโภคในปัจจุบัน การพัฒนาเกมในกลุ่มของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้นกว่าในอดีต รวมถึงเม็ดเงินลงทุนจากภาคเอกชน นอกจากนี้คาดว่า ความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและนอกประเทศ เป็นหนึ่งในส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่นๆ อีกด้วย โดยโมเดลทางธุรกิจของเกมในปัจจุบันไม่ได้เน้นการขายตัวเกมเป็นหลัก แต่เน้นการสร้างเครือข่ายให้ผู้เล่นชักชวนเพื่อนมาเล่นเกม และสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เล่นให้อยู่ในระบบนิเวศของเกมให้นานขึ้น นอกจากนี้ การขยายตัวของเกมออนไลน์ และเทรนด์อีสปอร์ตหรือการมองเกมเป็นกีฬา ทำให้มีการจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการ และเริ่มแพร่หลายในวงกว้าง ซึ่งเป็นโอกาสสำหรับธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น นักแข่ง/ผู้เล่น ธุรกิจการจัดแข่งขัน อีสปอร์ต ธุรกิจฮาร์ดแวร์ (อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์โทรศัพท์)

ธุรกิจผู้ให้บริการเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ธุรกิจการให้เช่าสถานที่แข่งขัน/ที่พัก ธุรกิจร้านค้าปลีก อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับผู้เล่นเกม ธุรกิจที่จะได้ประโยชน์จากการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต คือ ธุรกิจที่ใช้สปอนเซอร์ในการสร้างแบรนด์และเข้าถึงผู้บริโภคโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เพราะรายได้หลักมาจากสปอนเซอร์ ธุรกิจอุปกรณ์ต่อพ่วงเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งจะได้รับผลประโยชน์และเป็นหนึ่งในทางรอดหลักของธุรกิจพีซี เนื่องจากบริษัทไอทีต่างๆ หันมาให้ความสนใจสินค้าสำหรับเหล่านักกีฬาอีสปอร์ตมาก และรวมถึงอุปกรณ์ต่อพ่วงเกม เช่น เมาส์เกม และคีย์บอร์ดเกม เป็นต้น ธุรกิจการท่องเที่ยว

นอกจากจุดเด่นที่ไทยติดหนึ่งในอันดับประเทศที่น่าท่องเที่ยวที่สุดในโลกมาโดยตลอดแล้ว การมีอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่จะดึงดูดให้ชาวต่างชาติโดยเฉพาะแฟนกีฬาอีสปอร์ตมาท่องเที่ยวไทยมากขึ้นผ่านการจัดงานขนาดใหญ่ เช่น มหกรรม E-Sport digital content กีฬาอีสปอร์ตยังทำให้เกิดธุรกิจเครื่องดื่มและผลิตภัณฑ์เสริมอาหารชนิดใหม่ที่ให้พลังงานเพิ่มศักยภาพและช่วยบรรเทาอาการปวดกล้ามเนื้อและกระดูกและความวิตกกังวลจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลานานให้แก่ผู้เล่นหรือนักเล่นเกม อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic sports โดยมีการตั้งกฎ กติกาขึ้นมาให้เป็นระบบสากล ใครที่เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎดังกล่าวเหมือนกีฬาทั่ว ๆ ไป สามารถเข้าแข่งขันได้ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล ขึ้นอยู่กับการจัดแข่งในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ ซึ่งประเภทของเกมที่ใช้แข่งขันก็มีหลากหลาย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ มือสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และแบบมืออาชีพ โดยในการแข่งขันแต่ละทัวร์นาเมนต์จะมีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะพร้อมถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์ไปยังผู้ที่สนใจรับชมทั่วโลกอีกด้วย ด้วยความนิยมของอีสปอร์ตจึงทำให้ในเวลานี้มีมหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่งเปิดหลักสูตรสอนกันแบบชัดเจน จบออกมาหางานทำได้จริง

โดยมหาวิทยาลัยชื่อดังของบ้านเราที่มีเปิดการเรียนการสอน อีสปอร์ต เช่น มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ สาขาวิชาการจัดการ อีสปอร์ต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม หลักสูตรเกมและอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะศิลปกรรมศาสตร์ หลักสูตรการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาการพัฒนาสื่อประสมและเกม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (DPU) ในวิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี (ANT) มีให้เลือกเรียน ดังนี้ ปริญญาตรี คือ การออกแบบเชิงโต้ตอบและพัฒนาเกม (IG) เรียนเกี่ยวกับการจัดการธุรกิจ อีสปอร์ต การวาดภาพประกอบและการออกแบบตัวละครดิจิทัล การออกแบบวัตถุสำหรับเกม ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเสมือนจริงและเทคโนโลยีความจริงเสริม AR/VR การออกแบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ (DO) เรียนเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก

การสร้างสรรคแอนิเมชัน แนวคิดการออกแบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ การวาดภาพประกอบและการออกแบบตัวละคร ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเสมือนจริงและเทคโนโลยีความจริงเสริม AR/VR ปริญาโท คือ วิศวกรรมเว็บและการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (WE) อัสกิลด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาแพลตฟอร์ม iOS และ Android การออกแบบแอปพลิเคชันแบบ full stack developer และการใช้กลไกด้านเกมกับธุรกิจ gamification วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต (หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมส์และอีสปอร์ต) วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่(หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกมส์) รวมถึงการที่ DEPA ได้มีการวางแผนจัดทำโครงการกับสถาบันการศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้นสามารถสร้างรายได้ และเป็นอาชีพได้ในอนาคต สำหรับมหาวิทยาลัยต่างประเทศก็มีบางแห่งที่เปิดให้เรียนในหลักสูตร อีสปอร์ต ได้แก่ Staffordshire University Shenandoah University University of Wisconsin – Stout การเลือกเรียน อีสปอร์ตไม่ใช่การเล่นเกมนะ แต่เป็นการเรียนรู้ที่ล้ำลึกทั้งทฤษฎี หลักการ พื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต กฎหมาย จริยธรรมธุรกิจ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับสายที่เลือกเรียน ดังนั้นเมื่อเรียนจบคณะ อีสปอร์ต จึงมีอาชีพได้หลากหลายมาก ๆ เช่น เป็นนักกีฬา โค้ช ผู้จัดการทีม กรรมการ ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต ผู้พัฒนาเกม ออกแบบเกม นักแคสเตอร์เกม พากย์เกม ลงเสียง ทำธุรกิจเกี่ยวกับอีสปอร์ตหรือเทคโนโลยีด้านเกมที่เกี่ยวข้อง สร้างคอนเทนต์ในด้านเกม เทคโนโลยี และอื่น ๆ

“ทางสาขาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรมให้ได้ทำงานทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ การสื่อสารยังมีความลำบากเนื่องจากประชาชนยังไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับเกม อธิบายสังคมได้ค่อนข้างยาก” (คุณอี, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

อีสปอร์ตกำลังเดินทางเข้าสู่กลุ่มอุตสาหกรรมใหม่ที่เรียกว่า New S-curve อันจะเป็นหนทางไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการลงทุนในรูปแบบใหม่ของเมือง eSport ย่อมาจาก Electronic Sports แปลตรงตัวก็คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เป็นกีฬาที่ไม่ต้องใช้แรงกาย แต่ใช้สมองเป็นส่วนสำคัญ ใช้อุปกรณ์ประเภทอิเล็กทรอนิกส์เป็นอุปกรณ์หลัก อาทิ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน รวมไปถึงอุปกรณ์ประกอบการใช้งานต่าง ๆ โดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้แรงกายในการแข่งขันเหมือนกีฬาทั่ว ๆ ไป แต่ต้องใช้สมองในการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่ชัยชนะ สิ่งจำเป็นสำหรับกีฬานี้ไม่แตกต่างไปจากการเล่นกีฬาอื่นๆตรงที่ ผู้เล่นต้องมีทักษะ มีการวางแผนการเล่น และฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอๆ จึงจะนำไปสู่นักกีฬามีอาชีพที่สามารถคว้ารางวัลมาได้มากมาย ตัวนักกีฬาเองหากเล่นเก่ง มีหน้าตาดี ก็สามารถเป็นคนที่แฟน ๆ ในวงกว้างชื่นชอบได้เหมือนกัน อีสปอร์ตระหว่างแข่ง มี

ส่วนร่วมกับเกมโดยการพิมพ์แชทได้ หรือถ้าหากจบเกมแล้วอารมณ์ยังค้างก็สามารถเข้าไปเล่นเกมที่เพิ่งจบไปได้ ใช้ทักษะที่ปรับให้ตนเองเก่งขึ้น คุณสมบัตินักกีฬาอีสปอร์ต คือ นักกีฬา e-sports ต้องมีระเบียบวินัยที่ดี เช่น มีเวลาการฝึกซ้อม เข้านอน ทานอาหาร ออกกำลังกาย การเป็นนักกีฬาต้องรู้ว่าจังหวะไหนควรสู้ จังหวะไหนควรถอย มีชั้นเชิงในการเล่น เพราะทุกอย่างแลกมาด้วยเม็ดเงินและต้นทุนด้านอื่น ๆ มากมาย ต้องเตรียมพร้อมในด้านต่าง ๆ ให้เหมาะสม เช่น ก่อนวันแข่งต้องพักผ่อนให้เพียงพอ รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ฝึกฝนทักษะอยู่ตลอด เป็นต้น ปัจจุบันประเทศไทยมีผู้เล่นเกมและอีสปอร์ตเป็นจำนวนมาก แต่ความเข้าใจของคนไทยต่อเกมยังไม่ทราบถึงการทำงานรายได้ อาชีพที่เกิดจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต จึงทำให้เกิดการตั้งคำถามมากมายและก่อให้เกิดเป็นความไม่เข้าใจระหว่างผู้เล่นและผู้ปกครองของผู้เล่น และการยังไม่มีการจัดตั้งเป็นสถาบันที่จะสามารถอำนวยความสะดวกได้อย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ เช่น

“อยากให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยได้รับการสนับสนุนมากกว่านี้ค่ะ นักกีฬาอีสปอร์ตไทย โดนดึงตัวไปทีมต่างประเทศเยอะมาก ส่วนตัวคิดว่าถ้าไทยให้ความสนับสนุนมากพอ คงไม่เสียนักกีฬาฝีมือดีให้ต่างประเทศ” (คุณจี, สัมภาษณ์ 24 เมษายน 2566)

“ปัญหาที่เจอคือเรื่องความเชื่อของไทยที่มีจะบอกว่าเกม คือปัญหาของความรุนแรง ความเกรงของเด็ก ทำให้เมื่อบอกบุคคลอื่นว่าทำงานที่เกี่ยวข้องกับเกม และถามในเรื่องของความมั่นคงทางอาชีพ” (คุณอี, สัมภาษณ์ 7 พฤษภาคม 2566)

“ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ ความรู้ความเข้าใจ ของผู้ใหญ่ที่ยังไม่สามารถส่งเสริมได้อย่างเป็นรูปแบบ” (คุณดี, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2566)

“สิ่งที่เกิดขึ้นอีกอย่าง คือ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ยังไม่มีสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นสถาบัน” (คุณซี, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2566)

4.4 แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (ElectronicSports) หรืออีสปอร์ต(E-sports) เป็นกีฬาที่แข่งขันกันด้วย ระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบการแข่งขันมาจากการนำเกมที่ใช้เล่นกันในปัจจุบันมาแข่งขันภายใต้กฎ กติกาสากล ต่อมาผู้เล่นมีการฝึกฝนอย่างจริงจังเพื่อนำไปใช้ในการแข่งขันตามร้านเกมใหญ่ๆ จนมาถึง ยุคของสมาร์ทโฟนทำให้เข้าถึงเกมง่ายขึ้น ผู้เล่นและผู้ชมการแข่งขันเริ่มให้ความสนใจการแข่งขัน สปอนเซอร์ (ผู้สนับสนุน) และผู้จัดการแข่งขันเริ่มให้ความสนใจโดยกำหนดเกมที่ใช้ในการแข่งขัน มีการตั้งกฎกติกาให้เป็นสากลมากยิ่งขึ้น นักกีฬาต้องทำตามกฎดังกล่าว เกมมีรูปแบบผู้เล่นตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไปหรือเกมที่ต้องจัดทีมแข่งโดยสามารถเล่นได้ทั้งบนเครือข่ายปิดและบนเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต สถานที่จัดการแข่งขันสามารถให้ผู้เข้าชมการแข่งขันได้และจัดให้มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน รวมถึงการจัดการแข่งขันในระบบออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถสื่อสารระหว่างกันได้จึงสะดวกทั้งผู้เล่น และผู้เข้าชมที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกสถานที่ อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีผู้ให้ความสนใจและสามารถสร้างรายได้ทั้งในและต่างประเทศ ทิศทางในอนาคตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยนั้น คาดว่าจะเติบโตได้อีก จากการที่ตลาดเกมมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐที่ผลักดันให้เป็นกีฬาเต็มตัว และภาคการศึกษาที่เริ่มเปิดกว้างและการเปิดหลักสูตรการเรียนเกี่ยวกับอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย อาทิ มหาวิทยาลัยศรีปทุม และมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ เพื่อผลิตบุคลากรด้านไอทีเข้าสู่ตลาดสินค้าและผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์เช่นเดียวกับอีกหลายประเทศชั้นนำอย่างสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร จีน เกาหลีใต้ และนอร์เวย์ หรือเพื่อนบ้านอย่างมาเลเซีย ที่มีหลักสูตรสำหรับอีสปอร์ตด้วย

อีสปอร์ตมีแนวโน้มเติบโตในช่วงโควิด-19 จากสถานการณ์โรคระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด 19) ในปัจจุบันทำให้รัฐบาลออกมาตรการกักกันโรค โดยการออก พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ส่งเสริมให้ประชาชนหยุดอยู่กับบ้าน (work from home) งดเดินทาง เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 อีกทั้งยังมีนโยบายการแจกอินเทอร์เน็ตมือถือ และอินเทอร์เน็ตบ้านฟรี ตั้งแต่วันที่ 10 เมษายน – 30 เมษายน 2563 ทำให้แนวโน้มของธุรกิจอีสปอร์ตหรือธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องมีการเติบโตมากขึ้น จากการที่ประชาชนหยุดอยู่กับบ้าน การเล่นเกมมือถือจึงเป็นวิธีหนึ่งในการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากสถานการณ์เชื้อไวรัสระบาดในปัจจุบัน และยังมีแนวโน้มส่งผลต่ออัตราการเจริญเติบโตของธุรกิจด้านนี้อีกด้วย แนวทางการแก้ไขปัญหาและแนวทางการพัฒนา คือ การขอความร่วมมือจากสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง การสร้างรูปแบบขึ้นมา เช่น รูปแบบการคัดตัวนักกีฬาทีมชาติ ภาครัฐต้องให้การรับรองกฎระเบียบของสมาคมและต้องอนุมัติให้มีพบบ.ที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต บุคลากรในวงการกีฬาอีสปอร์ตต้องทำงานบนแพลตฟอร์มเดียวกัน ต้องมีการสร้างศูนย์ฝึกอบรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรูปแบบลีกอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการส่งเสริมให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต สื่อมวลชนต้องช่วยนำเสนอข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ภาครัฐและภาคเอกชนควรสนับสนุนให้มากขึ้น การสนับสนุนของภาครัฐที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ การอนุญาตให้จัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หน่วยงานของรัฐอำนวยความสะดวกแก่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ การให้โอกาสสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ ร่วมมือกับหน่วยงานรัฐในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ การให้ความช่วยเหลือกันระหว่างสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ กับหน่วยงานรัฐ การสนับสนุนของภาคเอกชนที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ การเข้ามาเป็นสปอนเซอร์ให้กับทีมต่างๆ ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การให้ทุนการศึกษาแก่ทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันรายการต่าง ๆ เพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี และการร่วมมือกันระหว่าง

ภาครัฐกับภาคเอกชนจัดโครงการที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต นอกจากนี้ภาครัฐควรมีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตที่ชัดเจน

เนื่องจากกีฬานี้สามารถสร้างอาชีพและสร้างรายได้ให้กับประชาชนได้ อีกทั้งในปัจจุบันมีนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยชนะเลิศการแข่งขันรายการระดับภูมิภาครวมถึงการได้รางวัลรองชนะเลิศในระดับโลก ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเยาวชนไทยมีศักยภาพสูง ภาครัฐควรมีพระราชบัญญัติว่าด้วยกีฬาอีสปอร์ตซึ่งให้อำนาจหน่วยงานรัฐหรือหน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เช่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย มีอำนาจในการกำกับ ดูแล วงการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย เพื่อให้มีระเบียบแบบแผน รวมไปถึงมีแนวทางการดำเนินงานที่สอดคล้องกัน อีกทั้งยังสามารถสร้าง กฎข้อบังคับต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาที่มีได้ ภาครัฐควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนหาแนวทางในการดูแลบุตรหลานของตนเองไม่ให้เล่นเกมมากเกินไปให้เกิดผลเสียตามมา อีกทั้งอาจเปลี่ยนแปลงทัศนคติผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่มีต่อกีฬานี้ได้ ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีการจัดประชุมเพื่อความร่วมมือกันพัฒนากีฬาอีสปอร์ตและเพื่อให้มีแนวทางในการดำเนินงานที่สอดคล้องต่อกัน ทั้งนี้ควรขอความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในสังคมให้เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดความร่วมมือกันของทุกฝ่าย และควรเพิ่มการตั้งกองทุน เป็นต้น

จากการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและต่างประเทศ ผู้จัดทำมองเห็นว่านโยบายและการสนับสนุนต่าง ๆ นั้นมีความครอบคลุมบวกกับรายได้ที่เกิดขึ้นภายในอุตสาหกรรมและความสามารถของบุคลากรภายในอุตสาหกรรมนั้นมีมากพอที่จะขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยไปสู่อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโลก ผู้จัดทำจึงขอเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในอนาคต เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมเกมไทยสู่อุตสาหกรรมหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจประเทศในอนาคต จากการศึกษาโอกาสและอุปสรรคและการศึกษา นโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและประเทศที่เป็นต้นแบบ เช่น ประเทศจีน สหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ โดยผู้จัดทำได้แบ่งแนวทางในการพัฒนาออกเป็นทั้งหมด 3 ยุทธศาสตร์ในระยะเวลา 5 ปี ดังนี้

4.2.1 ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาศักยภาพที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ ทั้งบุคลากรจากภาครัฐ เอกชน และประชาชน โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมฯ 3 โครงการ ได้แก่

(1) โครงการอบรมบุคลากรเพื่อสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหาที่ปรากฏในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ในการประชุมต้องมีการประชุมร่วมกันระหว่างภาครัฐ ผู้ผลิตเนื้อหาเกม และตัวแทนผู้บริโภคด้วยทุกครั้ง โดยกลไกในการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับ

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย สามารถกำหนดเป็นกลไกระหว่างภาครัฐและบริษัทเอกชน ผ่านการจัดการอบรมเพื่อสร้างความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร รวมไปถึงความเหมาะสมในการนำวัฒนธรรมไทยไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัยมากขึ้น องค์กรต่าง ๆ ควรดำเนินการภายใต้การทำงานแบบทีมประเทศไทย โดยเป็นการประสานงานร่วมกันของกระทรวงพาณิชย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวงวัฒนธรรม ที่จะเน้นในด้านการพัฒนาบุคลากรโดยทำงานควบคู่กับมหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเกมให้เชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น ซึ่งประเทศไทยยังขาดบุคลากรที่มีประสบการณ์ และขาดองค์ความรู้ และความเชี่ยวชาญในการผลิตเกมคอนโซล เป็นต้น ควรมีการสร้างศูนย์หรือสถาบันเกี่ยวกับเกม โดยมีกลุ่มเป้าหมาย เป็นเด็กหรือผู้ที่มีความสนใจเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมเริ่มต้น แบ่งออกเป็นหลักสูตรวิชาต่าง ๆ เช่น การออกแบบตัวละครในเกม การถอดรหัสหรือการสร้างเกม การสร้างสภาพแวดล้อมของเกม รวมทั้งวิชาพื้นฐานของอีสปอร์ต ที่ประกอบด้วย การแคสต์เกม การสร้างผู้เล่น และการจัดการทีม หรือมีการจัดอบรมเพื่อสร้างความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร เช่น การนำวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การกำหนดระเบียบการนำวัฒนธรรมมาใช้อย่างเหมาะสม การศึกษาระเบียบ กติกา และคุณสมบัติของนักกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันอีสปอร์ตระดับประเทศหรือระดับโลกและเหมาะสมในการนำวัฒนธรรมไทยไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัย มีตัวชี้วัด คือ กระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องมีความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารอย่างถูกต้องและเหมาะสม ในปีการดำเนินงาน 2566-2570 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ กระทรวงวัฒนธรรม DEPA CEA ตัวแทนผู้พัฒนาเกมไทย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(2) โครงการเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ให้แก่บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ในปัจจุบันภาคการศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้มีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยบ้างแล้ว โดยกลไกในการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย สามารถกำหนดเป็นกลไกระหว่างภาครัฐและบริษัทเอกชน ผ่านการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้ผลิตเนื้อหาเกมและผู้ที่มีความสนใจ อาจเป็นกิจกรรมที่ฝึกทักษะระยะสั้น เป็นการพัฒนาทักษะเพิ่มเติมหรือสร้างเสริมประสบการณ์ เพื่อให้บุคลากรสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาตลอดเวลา เป็นการเพิ่มเติมความรู้หรือเพิ่มพูนทักษะที่มีอยู่ให้สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการพัฒนารูปแบบวัฒนธรรม เนื้อหาสาระที่เปลี่ยนแปลงหรือเกิดการพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้ทันยุคทันสมัยในแต่ละช่วงเวลา หรือมีการจัดกิจกรรม Workshop เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้ารับการอบรมได้อย่างเต็มที่ เช่น การพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะด้านการติดต่อ การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะมีการเชิญผู้พัฒนาเกม นักกีฬาอีสปอร์ต

เกมเมอร์ และสตรีมเมอร์ทั้งไทยและต่างประเทศมาให้ความรู้แก่ผู้เข้าอบรมด้วย การให้บุคลากรที่อยู่ในกระบวนการผลิตได้ไปศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในทางที่ดีขึ้น มีตัวชี้วัด คือ บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต้องมีทักษะและความเชี่ยวชาญมากขึ้น ในปีการดำเนินงาน 2566-2570 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(3) โครงการสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องเกมและอีสปอร์ตให้แก่ประชาชน โดยกลไกในการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย สามารถกำหนดเป็นกลไกระหว่างการศึกษา สื่อ และประชาชน เพื่อการสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชนผ่านการใช้สื่อเก่าและสื่อใหม่ รวมไปถึงการให้ระบบการศึกษาสอดแทรกเนื้อหาเกมและอีสปอร์ตเข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาทั้งในระดับมัธยมศึกษา อุดมศึกษาและสายอาชีพ การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมให้เป็นที่ยอมรับต่อสังคมทุกฝ่ายจะต้องมีแนวคิดในการปรับเปลี่ยนทัศนคติ หรือสร้างบรรทัดฐานทางสังคมใหม่ โดยจำเป็นต้องประสานความร่วมมือกัน เพื่อทำให้สื่อกระแสหลักในสังคมไทยที่มักจะมีทัศนคติเชิงลบต่อวงการเกม ทำให้ทุกฝ่ายในสังคมจะต้องปรับเปลี่ยนท่าทีและจะต้องช่วยกันสื่อสารในทุกช่องทาง หรือถกแถลงให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งมุมมองของประชาชน หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในสังคม จะต้องสะท้อนภาพให้หน่วยงานของรัฐได้รับรู้และตระหนักถึงความสำคัญเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวทีของอีสปอร์ตที่ทุกฝ่าย มักจะมีความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน แต่ควรเข้าใจให้ถูกต้องว่า กีฬาอีสปอร์ตจะมีลักษณะที่ไม่ได้ใช้พละกำลังเหมือนกีฬาประเภทอื่น ๆ เช่น มีการสร้างสื่อทั้งสื่อใหม่และสื่อเก่า เช่น โฆษณาทางโทรทัศน์ Facebook Instagram Twitter Tiktok ในการสร้างการรับรู้ผ่านการตั้งผู้ที่มีกระแสสังคมในทางที่ดี เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองและประชาชนมีความรู้และความเข้าใจในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมากขึ้น การสร้างความร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนและหน่วยงานที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เช่น DEPA เพื่อให้นักเรียนที่มีความสนใจสามารถหาความรู้ประกอบการตัดสินใจได้ โดยเนื้อหาที่ใช้จะเป็นประโยชน์ และผลที่ได้รับจากการประกอบอาชีพภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และความแตกต่างจากบุคคลที่เล่นเกมและบุคคลที่ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรม มีตัวชี้วัด คือ ประชาชนรู้สึกได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น ส่งผลให้เกิดมุมมองที่ดีต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น ในปีการดำเนินงาน 2566-2570 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม โรงเรียน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ ทั้งบุคลากรจากภาครัฐ เอกชน และประชาชน									
ที่	โครงการ	แนวทางในการพัฒนา	ตัวชี้วัด	ปีการดำเนินงาน					หน่วยงานที่รับผิดชอบ
				2566	2567	2568	2569	2570	
1	โครงการอบรมบุคลากรเพื่อสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหาที่ปรากฏในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	มีการจัดอบรมเพื่อสร้างความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร เช่น การนำวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การกำหนดระเบียบการนำวัฒนธรรมมาใช้อย่างเหมาะสม การศึกษาระเบียบ กติกา และคุณสมบัติของนักกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันอีสปอร์ตระดับประเทศหรือระดับโลก รวมไปถึงความเหมาะสมในการนำวัฒนธรรมไทยไปใช้	ก ร ะ ท ร ว ง วัฒนธรรมและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารอย่างถูกต้องและเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓	- กระทรวงวัฒนธรรม - DEPA - CEA - ตัวแทนผู้พัฒนาเกมไทย - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

		เป็นส่วนหนึ่งของ เนื้อหา เพื่อให้มีความ สอดคล้องกับยุคสมัย							
2	โครงการเสริมสร้าง ทักษะและประสบการณ์ ให้แก่บุคลากรภายใน อุตสาหกรรมเกมและ อีสปอร์ตไทย	- มีการจัดกิจกรรม Workshop เพื่อให้ผู้ ที่มีความสนใจสามารถ เข้ารับการอบรมได้ อย่างเต็มที่ เช่น การ พัฒนาทักษะด้าน ความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะด้าน การติดต่อ การพัฒนา ทักษะการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยจะ มีการเชิญผู้พัฒนาเกม นักกีฬาอีสปอร์ต เกม เมอร์ และสตรีมเมอร์ ทั้ง ไทย และ ต่างประเทศมาให้	บุคลากรภายใน อุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ตมี ทักษะและความ เชี่ยวชาญมากขึ้น	✓	✓	✓	✓	✓	- DEPA - CEA - สมาคมนักกีฬาอีสปอร์ต แห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัท พัฒนาเกม - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

		ความรู้แก่ผู้เข้าอบรมด้วย - การให้บุคลากรที่อยู่ในกระบวนการผลิตได้ไปศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในทางที่ดีขึ้น							
3	โครงการสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องเกมและอีสปอร์ตให้แก่ประชาชน	- มีการสร้างสื่อทั้งสื่อใหม่และสื่อเก่า เช่น โฆษณาทางโทรทัศน์ Facebook Instagram Twitter Tiktok ในการสร้างการรับรู้ผ่านการดึงผู้ที่มีกระแสสังคมในทางที่ดี เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองและประชาชนมีความรู้	ประชาชนรู้สึกได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น ส่งผลให้เกิดมุมมองที่ดีต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น	✓	✓	✓	✓	✓	- DEPA - CEA - สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม - โรงเรียน - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

		และความเข้าใจในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมากขึ้น - การสร้างความร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนและหน่วยงานที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เช่น DEPA เพื่อให้นักเรียนที่มีความสนใจสามารถหาความรู้ประกอบการตัดสินใจได้ โดยเนื้อหาที่ใช้จะเป็นประโยชน์และผลที่ได้รับจากการประกอบอาชีพภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และความแตกต่างจากบุคคลที่เล่นเกมและบุคคลที่ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรม							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ตาราง 4.3 ตารางแสดงแนวทางและโครงการในยุทธศาสตร์ที่ 1

4.2.2 ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมฯ 2 โครงการ ได้แก่

(1) การประชุมเพื่อจัดตั้งองค์กรเพื่อดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยเฉพาะ สามารถกำหนดเป็นกลไกระหว่างภาครัฐและเอกชน หน่วยงานของประเทศไทยที่กำกับดูแลการใช้กฎหมายในการเล่นเกมนออนไลน์ ยังไม่มีความเชี่ยวชาญและความชำนาญเพียงพอต่อการดำเนินงานในด้านนี้โดยตรง จึงทำให้มีการใช้กฎหมายคุ้มครองการเล่นเกมนออนไลน์ได้อย่างไม่เต็มที่เพียงพอ ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไปให้เป็นรูปธรรม จึงควรนำเรื่องอุตสาหกรรมเกมเข้าบรรจุในยุทธศาสตร์ชาติ จึงควรมีองค์กรเพื่อดูแลโดยเฉพาะที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ โดยการประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่ดูแล ควบคุมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโดยตรง เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้ทัดเทียมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโลก มีตัวชี้วัด คือ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานดังกล่าวอย่างเหมาะสม อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมีพื้นที่ในการแสดงความสามารถของบุคลากรที่เพียงพอ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตชั้นนำระดับโลก ในปีการดำเนินงาน 2566 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(2) การร่างและประกาศใช้กฎหมายคุ้มครองผู้ผลิตเกม นักกีฬาอีสปอร์ตและบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย เป็นกลไกระหว่างภาครัฐ เอกชน และฝ่ายกฎหมาย ในการประชุมต้องมีการประชุมร่วมกันระหว่าง ภาครัฐ ผู้ผลิตเกม สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยและตัวแทนจากผู้บริโภคเกมไทยเข้าร่วมประชุมด้วยทุกครั้ง ซึ่งความท้าทายจากการร่างกฎหมายกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมทำให้ไม่สามารถมีตลาดใหม่สำหรับคนทำเกมพยายามแก้ไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์เพื่อให้มีความทันสมัยและรองรับเทคโนโลยีมากขึ้น คือ ประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองผู้ผลิต นักกีฬา และบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยอย่างเหมาะสม เช่น การกำหนดระยะเวลาเวลาในการเล่นในแต่ละครั้งสำหรับเด็ก ผู้เล่นทั่วไป ละผู้เล่นมืออาชีพ ซึ่งจะช่วยแก้ไขปัญหาการติดเกมได้ มีตัวชี้วัด คือ บุคลากรภายในอุตสาหกรรมได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ ผลงานผู้ผลิตเกมไทยได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ทั้งในไทยและต่างประเทศ ผู้ผลิตเกม สร้างผลงานที่มีการนำเสนอวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลาย และใช้วัฒนธรรมในการดำเนินเรื่องผ่านมิติ ต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น ในปีการดำเนินงาน 2566 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงวัฒนธรรม

DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตริมเมอร์
บริษัทพัฒนาเกม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง



ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย									
ที่	โครงการ	แนวทางในการพัฒนา	ตัวชี้วัด	ปีการดำเนินงาน					หน่วยงานที่รับผิดชอบ
				2566	2567	2568	2569	2570	
1	การประชุมเพื่อจัดตั้งองค์กรเพื่อดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยโดยเฉพาะ	ประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่ดูแลควบคุมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโดยตรง เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้ทัดเทียมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโลก	- อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานดังกล่าวอย่างเหมาะสม - อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมีพื้นที่ในการแสดงความสามารถของบุคลากรที่เพียงพอ - อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตชั้นนำระดับโลก	✓	-	-	-	-	- DEPA - CEA - สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ตเกมเมอร์ - สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2	การร่างและประกาศใช้กฎหมายคุ้มครองผู้ผลิตเกม นักกีฬาอีสปอร์ตและบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	ประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองผู้ผลิต นักกีฬา และบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยอย่างเหมาะสม	- บุคลากรภายในอุตสาหกรรมได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ - ผลงานผู้ผลิตเกมไทยได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ทั้งในไทยและต่างประเทศ - ผู้ผลิตเกม สร้างผลงานที่มีการนำเสนอวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลาย และใช้วัฒนธรรมในการดำเนินเรื่องผ่านมิติต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น	✓	-	-	-	-	- กรมทรัพย์สินทางปัญญา - กระทรวงวัฒนธรรม - DEPA - CEA - สมาคมนักกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ตเกมเมอร์ - สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ตาราง 4.4 ตารางแสดงแนวทางและโครงการในยุทธศาสตร์ที่ 2

4.2.3 ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาด
อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมฯ 2 โครงการ ได้แก่

(1) การจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย เป็นกลไกระหว่างภาครัฐและเอกชน เช่น กองทุนเพื่อใช้ทำการตลาดเพื่อแข่งขันในตลาดต่างประเทศ กองทุนโครงสร้างพื้นฐาน ที่จะนำร่องสร้างสนามในมหาวิทยาลัยหรือสนามแข่งขันอีสปอร์ตโดยเฉพาะ คือ การจัดตั้งกองทุนส่งเสริมและสนับสนุนผู้สร้างเกมไทย โดยการกำหนดเกณฑ์ประกอบการพิจารณาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ เป็นที่ต้องการของตลาดไทยสู่ตลาดโลก และทำให้ผู้เล่นได้เล่นเกมในเนื้อหาที่มีความหลากหลาย มีตัวชี้วัด คือ มูลค่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยต่อ GDP ของประเทศเพิ่มขึ้น ในปีการดำเนินงาน 2566-2570 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ บริษัทพัฒนาเกม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(2) การประชาสัมพันธ์ให้บริษัทเกมชั้นนำของต่างประเทศจ้างบุคลากรไทยในการผลิตเกมเนื้อหาต่าง ๆ หรือการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศไทย เป็นการหารือร่วมกันระหว่างประเทศไทยและประเทศที่ต้องการร่วมงานด้วย ควรมีการพัฒนาฐานข้อมูลด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน รายการละครโทรทัศน์รวมถึงเกมที่จะมีการรวบรวมข้อมูลให้เปิดเป็นทำเนียบซึ่งทำให้ผู้ที่สนใจจากต่างประเทศสามารถหาแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือได้ เพื่อประกอบการพิจารณาการทำธุรกิจการค้ามีการจัดทำข้อมูลการจดทะเบียนของผู้จัดทำ เพื่อให้นักลงทุนจากต่างประเทศที่สนใจจะลงทุนในเรื่องเกม แอนิเมชันหรือการละครโทรทัศน์ สามารถเลือกข้อมูลเหล่านี้จากกระทรวงได้ทันที มีการประชาสัมพันธ์ธุรกิจในด้านต่างประเทศ ทีมประเทศไทยจะสร้างคูหาพิพิธภัณฑ์ Thailand Pavilion โดยจะแบ่งให้ผู้ประกอบการเป็นราย ๆ ไป จำเป็นต้องแจ้งแผนล่วงหน้าแก่กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศเป็นระยะเวลาพอสมควร เพื่อให้ผู้ประกอบการที่มีความประสงค์จะเข้าร่วมสามารถเข้าร่วมงานนี้ได้ หรือควรมีการประชาสัมพันธ์ให้บริษัทเกมชั้นนำของต่างประเทศจ้างบุคลากรไทยในการผลิตเกมเนื้อหาต่าง ๆ หรือการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศไทย เพื่อการเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรม เอกลักษณ์ วิถีชีวิตชาวไทยสู่สายตาชาวโลก และสามารถสร้างรายได้เข้าสู่ประเทศได้โดยตรง มีตัวชี้วัด คือ สถิติการจ้างงานบุคลากรไทยและการจัดกิจกรรมการแข่งขันเพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ในทุก ๆ ปี ในปีการดำเนินงาน 2566-2570 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ กระทรวงการท่องเที่ยว DEPA CEA สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ บริษัทพัฒนาเกม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย									
ที่	โครงการ	แนวทางในการพัฒนา	ตัวชี้วัด	ปีการดำเนินงาน					หน่วยงานที่รับผิดชอบ
				2566	2567	2568	2569	2570	
1	การจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย	การจัดตั้งกองทุนส่งเสริมและสนับสนุนผู้สร้างเกมไทย โดยการกำหนดเกณฑ์ประกอบการพิจารณาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพเป็นที่ต้องการของตลาดไทยสู่ตลาดโลก และทำให้ผู้เล่นได้เล่นเกมในเนื้อหาที่มีความหลากหลาย	มูลค่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยต่อ GDP ของประเทศเพิ่มขึ้น	✓	✓	✓	✓	✓	- DEPA - CEA - สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัทพัฒนาเกม - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2	การประชาสัมพันธ์ให้ บริษัทเกมชั้นนำของ ต่างประเทศจ้างบุคลากร ไทยในการผลิตเกม เนื้อหาต่าง ๆ หรือการ จัดกิจกรรมการแข่งขัน ระดับโลกที่ประเทศไทย	การประชาสัมพันธ์ให้ บริษัทเกมชั้นนำของ ต่างประเทศจ้าง บุคลากรไทยในการ ผลิตเกมเนื้อหาต่าง ๆ หรือการจัดกิจกรรม การแข่งขันระดับโลกที่ ประเทศไทย เพื่อการ เป็นการเผยแพร่ วัฒนธรรม เอกลักษณ์ วิถีชีวิตชาวไทยสู่ สายตาชาวโลก และ สามารถสร้างรายได้เข้า สู่ประเทศได้โดยตรง	สถิติการจ้างงาน บุคลากรไทยและ การจัดกิจกรรมการ แข่งขันเพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ในทุก ๆ ปี	✓	✓	✓	✓	✓	- กระทรวงการ ท่องเที่ยว - DEPA - CEA - สมาคมกีฬาอีสปอร์ต แห่งประเทศไทย - สังกัดนักกีฬาอีสปอร์ต เกมเมอร์ สตรีมเมอร์ และบริษัท พัฒนาเกม - หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
---	--	--	--	---	---	---	---	---	--

ตาราง 4.5 ตารางแสดงแนวทางและโครงการในยุทธศาสตร์ที่ 3

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย และเพื่อนำเสนอแนวทางมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิธีการดำเนินการประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาเอกสาร งานวิจัย บทความที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งไทยและกรณีศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ เช่น รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมส์และแอนิเมชัน) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2564) เอกสาร Esports & Gaming market report 2022 (STWS, 2022), The gaming & E-sports market in China (Flanders State of the Art, 2021), เอกสาร White paper on Korea games (KOCCA, 2022) และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์และอ่านบทสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ 2 วัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย และเพื่อนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

5.1.1 ผลการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยที่สอดคล้องกับแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวคิดเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) พบว่านโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยประกอบไปด้วย ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560-2579), นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, แผนที่นำทาง (Roadmap) ด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ 20 ปีสู่ประเทศไทย 4.0, แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563-2565 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจ

และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 นโยบายและการสนับสนุนดังกล่าวมีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย 5 ข้อ ได้แก่ การพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรม การสร้างบรรยากาศเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน การสนับสนุนการลงทุนทั้งในและต่างประเทศ และการนำทุนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเนื้อหา

5.1.2 ผลการศึกษานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศ

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยที่สอดคล้องกับกรณีศึกษาอุตสาหกรรมและอีสปอร์ต (Esports) ต่างประเทศ และการเปรียบเทียบนโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศผ่านตาราง พบว่า อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตจากประเทศจีน สหรัฐอเมริกา เกาหลีใต้ และไทยนั้นมีการสนับสนุนที่สอดคล้องกัน 5 ประการ ได้แก่ นโยบายและการสนับสนุนสามารถเข้าใจได้ง่ายและมีความชัดเจน การให้ความสำคัญและพัฒนาบุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การมีส่วนร่วมของสมาคมและกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลแก่ประชาชน

5.1.3 โอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

จากการเติบโตหรือการพัฒนาของอุตสาหกรรมและอีสปอร์ต มีโอกาสและอุปสรรค ดังนี้

5.1.3.1 โอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย

- (1) กีฬาอีสปอร์ตถือเป็นกีฬาอาชีพชนิดใหม่ที่ก่อให้เกิดรายได้จากการแข่งขันที่ได้รับในรูปของเงินรางวัล
- (2) เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวใช้เวลาในการอยู่ในประเทศไทยให้นานที่สุด เช่น ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวจัดโปรแกรมท่องเที่ยวให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมการแข่งขันเกมและอีสปอร์ต
- (3) การกำเนิดขึ้นของอีสปอร์ตเป็นการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยจากยุคสังคมอุตสาหกรรมไปสู่ยุคของสังคมที่มีพื้นฐานอยู่บนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นการแพร่กระจายวัฒนธรรมของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้กับคนยุคใหม่ในปัจจุบัน
- (4) เป็นกีฬาที่มุ่งมันฝึกสมาธิ การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ดูแล ซึ่งเป็นการสร้างวินัยให้เกิดขึ้นกับตนเอง และแฝงการฝึกจิตใจให้เข้มแข็ง
- (5) สร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นการกีฬาที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ต้องหาสมาชิกในทีม เป็นการสร้างชุมชนของกีฬาให้เกิดขึ้น ทำให้ได้เพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

(6) การลงทุนและโครงสร้างพื้นฐานที่เพิ่มขึ้น เช่น การขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถเล่นเกมหรืออีสปอร์ตได้ทุกที่ ทุกเวลา สร้างโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเอื้ออำนวยความสะดวกเพิ่มมากขึ้น

(7) การนำไปสู่การพัฒนากฎระเบียบและแนวปฏิบัติที่เป็นมาตรฐาน อันเกิดจากการเจริญเติบโตของเกมและอีสปอร์ต เพื่อให้เป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ ความสุข และใช้กำลังความคิดที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจมากที่สุด

(8) การส่งเสริมการจัดอีเวนต์ด้านอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ทำให้ประเทศไทยมีโอกาสเป็นประเทศชั้นนำสำหรับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เป็นการจัดประสบการณ์ให้พบเจอกันระหว่างผู้เล่นหรือนิยมเกมและอีสปอร์ตมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน

(9) นโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมนั้นมีความครอบคลุมเพียงพอจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยภาครัฐมีนโยบายในการสนับสนุน และภาคเอกชน เช่น มหาวิทยาลัยมีหลักสูตรในการเปิดสอน เป็นการส่งเสริมให้คนมีความรู้และทำเป็นอาชีพเพื่อสร้างรายได้

5.1.3.2 อุปสรรคของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย

(1) ปัญหาเด็กติดเกม ถ้ามีการใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จนไม่มีสติในการหยุดคิด หรือแยกแยะถูก-ผิด หลงหมัวเมา ก็จะเกิดเป็นปัญหาในการเสพติดการเล่นจนเกินไป จนมีผลเสียต่อร่างกายและจิตใจได้

(2) ปัญหาการขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตของคนในสังคม เช่น พ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจยังรู้สึกกังวลว่าจะเกิดผลเสีย แต่ขาดความเข้าใจในวิธีการเล่นที่ถูกต้องหรือพฤติกรรมที่ดีในการเล่นและอีสปอร์ต จนปิดกั้นกิจกรรมการเล่นและอีสปอร์ตที่ถูกต้องที่จะแสดงถึงผลดีจากการเล่นได้

(3) ปัญหาบุคคลภายนอกขาดความเชื่อมั่นต่อสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ เพราะเกรงว่ากรรมการสมาคมจะไม่มีความรู้เทคโนโลยีที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ไม่มีความรู้ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสมาคมได้

(4) ปัญหาสังคมไทยยังไม่ค่อยให้การยอมรับกีฬาอีสปอร์ต เนื่องจากยังมีปัญหาค่านิยมที่คิดว่าเกมและอีสปอร์ตเป็นแค่เรื่องเล่น ๆ ไม่สามารถทำเป็นกิจกรรมที่จริงจังได้

(5) ปัญหาการสนับสนุนของภาครัฐและภาคเอกชนยังมีไม่มาก เช่น งบประมาณ และบุคลากรที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในจำนวนที่เพียงพอ ทำให้ขาดแคลนทรัพยากรบริหารที่จำเป็น

(6) ปัญหาความแตกต่างของอุปกรณ์ระหว่างผู้เล่นทั่วไปและผู้สนใจการแข่งขันถือเป็นงานที่ซับซ้อน จำเป็นต้องอาศัยผู้พัฒนาเกมที่มีความสามารถ

(7) ปัญหาการโกงและการเล่นอย่างยุติธรรม เป็นช่องว่างของการมีคุณธรรม และจริยธรรมของผู้เล่น จึงต้องอาศัยระเบียบ และข้อบังคับในการควบคุมและป้องกันการเกิด เหตุการณ์การโกงหรือการเล่นที่เกิดความยุติธรรม และลงโทษผู้กระทำผิด

5.1.4 แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esport) ในไทย

จากการศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและต่างประเทศสู่การ จัดทำแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยทั้ง 3 ยุทธศาสตร์ในระยะเวลา 5 ปี ดังนี้

5.1.4.1 ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาศักยภาพที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม และอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรม 3 โครงการ ได้แก่

(1) โครงการอบรมบุคลากรเพื่อสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหาที่ปรากฏใน อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการจัดอบรมเพื่อสร้างความเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร เช่น การนำวัฒนธรรมไทยมาต่อยอดในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การกำหนดระเบียบการนำ วัฒนธรรมมาใช้อย่างเหมาะสม และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการคำนึงถึงความเหมาะสมในการนำ วัฒนธรรมไทยไปเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย

(2) โครงการเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ให้แก่บุคลากรภายใน อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการจัดกิจกรรม Workshop สำหรับผู้ที่มีความสนใจที่จะ พัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการติดต่อ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดย การดำเนินกิจกรรมจะจัดทำโดยผู้ที่มีประสบการณ์ และการเปิดโอกาสให้ผู้ทำงานในส่วนผลิตได้ไป ศึกษาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ในรัฐบาลของคุณเศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 1 ปี กล่าวว่าต้องทำหลักสูตรเพื่อ Upskill และ Reskill (พรรคเพื่อไทย, 2566)

(3) โครงการสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องเกมและอีสปอร์ตให้แก่ประชาชน ผ่านการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งการใช้สื่อใหม่ เช่น Facebook Instagram Twitter และสื่อเก่า เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ รวมไปถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและหน่วยงานที่ ส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเพื่อให้นักเรียนที่มีความสนใจสามารถหาความรู้ประกอบการ ตัดสินใจได้ ต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติในรัฐบาลของคุณ เศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 6 เดือน กล่าวว่า วิจัยเพื่อศึกษามูลค่าทางเศรษฐกิจและพฤติกรรม ผู้บริโภค (พรรคเพื่อไทย, 2566)

5.1.4.2 ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้อง กับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรม 2 โครงการ ได้แก่

(1) การประชุมเพื่อจัดตั้งองค์กรเพื่อดูแลอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยเฉพาะ ผ่านการประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่ดูแลควบคุมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโดยตรง เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้ทัดเทียมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตโลก ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติในรัฐบาลของคุณเศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 100 วัน กล่าวว่า มีการจัดตั้งคณะทำงานร่าง พรบ. เกม (พรรคเพื่อไทย, 2566)

(2) การร่างและประกาศใช้กฎหมายคุ้มครองผู้ผลิตเกม นักกีฬาอีสปอร์ต และ บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการประชุมหารือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนถึงการร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองผู้ผลิต นักกีฬา และ บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยอย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติในรัฐบาลของคุณเศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 100 วัน กล่าวว่า ทบพวน พรบ.เกมและภาพยนตร์ และมีการจัดตั้งคณะทำงานร่าง พรบ.เกม (พรรคเพื่อไทย, 2566)

5.1.4.3 ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาด อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย โดยมีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรม 2 โครงการ ได้แก่

(1) การจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรภายใน อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมและสนับสนุนผู้สร้างเกมไทย โดยการกำหนดเกณฑ์ประกอบการพิจารณาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพเป็นที่ต้องการของตลาดไทยสู่ตลาดโลก และทำให้ผู้เล่นได้เล่นเกมในเนื้อหาที่มีความหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติในรัฐบาลของคุณเศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 6 เดือน กล่าวว่า กำหนดนโยบายการให้ทุนอุตสาหกรรมเกม (พรรคเพื่อไทย, 2566)

(2) การประชาสัมพันธ์ให้บริษัทเกมชั้นนำของต่างประเทศจ้างบุคลากรไทยในการผลิตเกมเนื้อหาต่าง ๆ หรือการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศไทย ผ่านการประชาสัมพันธ์ให้บริษัทเกมชั้นนำของต่างประเทศจ้างบุคลากรไทยในการผลิตเกมเนื้อหาต่าง ๆ หรือการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศไทย เพื่อเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรม เอกลักษณ์ วิถีชีวิตชาวไทยสู่สายตาชาวโลก และสามารถสร้างรายได้เข้าสู่ประเทศได้โดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติในรัฐบาลของคุณเศรษฐา ในระยะการดำเนินงาน 1 ปี กล่าวว่า ดึงงานแสดงสินค้าและการแข่งเกมระดับโลกมาจัดที่ไทย (พรรคเพื่อไทย, 2566)

ทั้ง 3 ยุทธศาสตร์สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยแนวทางในการส่งเสริมเป็นทั้งแนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากบนลงล่าง (Top Down) ที่เกิดจากการนำนโยบายมาปฏิบัติโดยผู้กำหนดนโยบายโดยตรงและมีการถูกแปลงสู่การปฏิบัติเพื่อให้ผู้ปฏิบัติระดับล่างนำไปปฏิบัติ และแนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติจากล่างขึ้นบน

(Bottom Up) เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยถึงปัญหาที่พบเจอในอุตสาหกรรมโดยตรง ผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นมาจัดทำเป็นแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยตามกลยุทธ์ด้านบน

5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง “แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย” พบว่าแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยประกอบไปด้วย 3 ยุทธศาสตร์ ได้แก่ พัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย และการส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ซึ่งทั้ง 3 ยุทธศาสตร์เป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยได้ เนื่องจากเป็นยุทธศาสตร์ที่จัดทำขึ้นสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการของบุคลากรที่อยู่ภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลผ่านการอ่านเอกสารและสัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยทั้ง 6 ท่าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ ที่กล่าวถึงแนวทางการนำนโยบายสู่การปฏิบัติจากล่างขึ้นบน (Bottom Up) คือ การเปิดโอกาสให้บุคลากร เอกชน ประชาชน และผู้ที่ได้รับผลประโยชน์จากนโยบายมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและใช้นโยบายสู่การปฏิบัติ เนื่องจากผู้จัดทำได้ทำการสัมภาษณ์บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยถึงสถานการณ์ ปัญหา และความคาดหวังในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยก่อนที่จะจัดทำเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย สำหรับการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยอภิปรายไว้ดังต่อไปนี้

5.2.1 การศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อศึกษาโอกาสและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผลการศึกษาพบว่าอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสที่จะพัฒนาต่อไปเป็นอุตสาหกรรมหลักที่ขับเคลื่อนประเทศไทยในอนาคต เนื่องจากผู้จัดทำพบว่านโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมที่ศึกษามาจากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560-2579) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล แผนที่นำทางด้านทรัพยากรสารสนเทศของประเทศไทย 20 ปี สู่ประเทศไทย 4.0 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

(องค์การมหาชน) พ.ศ. 2563-2565 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับ ที่ 13 นั้นมีความครอบคลุมเพียงพอที่จะพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมต่อไปได้ การบรรจุหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษาก็เป็นอีกช่องทางที่จะช่วยพัฒนาทักษะของบุคลากรที่มีความต้องการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ซึ่งธุรกิจอีสปอร์ตได้สร้างรายได้ให้กับเกมเมอร์และกลุ่มบริษัทต่าง ๆ ทั่วโลก โดยการแข่งขันอีสปอร์ต ผู้เข้าแข่งขันจะออกมาแข่งขันกันตั้งแต่ระดับภูมิภาค จนถึงระดับโลก แต่ละเวทีแข่งขัน (Tournament) ก็จะมีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะ พร้อมถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์ทั่วโลก ยกตัวอย่างเช่น เกม Arena of Valor (ROV) มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 10,000,000 ครั้ง และยังมีการแข่งขันในรูปแบบ Pro-league หรือมืออาชีพที่มียอดเงินรางวัลรวมสูงถึง 10,000,000 บาท และยังมีโอกาสต่อยอดในการเข้าแข่งขันระดับโลกอีกด้วย โดยที่ผ่านมาเกม Arena of Valor (ROV) ได้ถูกบรรจุเข้าเป็นหนึ่งในเกมที่ใช้ในการแข่งขัน SEA Games ปี 2019 ซึ่งประเทศไทยได้รับเหรียญทองจากการแข่งขัน รวมถึงทีมตัวแทนประเทศไทยยังได้รับชัยชนะในการแข่งขัน Arena of Valor (ROV) ระดับโลกเมื่อต้นปี 2021 อีกด้วย การนำเกม Arena of Valor (ROV) มาจัดกิจกรรมนั้น จึงเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการส่งเสริมให้ผู้สนใจในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้เข้ามาเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมในวงกว้าง รวมไปถึงการต่อยอดนำทักษะที่ได้ไปใช้ในสาขาอาชีพที่สนใจและนำไปพัฒนาในเชิงของดิจิทัลคอนเทนต์ได้อีก จะเห็นว่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เป็นธุรกิจที่สามารถยืนหยัดได้ในทุกสถานการณ์ แม้ว่า ในปัจจุบันโลกกำลังเผชิญสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ธุรกิจต่าง ๆ ทั่วโลกได้รับผลกระทบ แต่ธุรกิจอีสปอร์ตก็สามารถปรับตัวและสร้างความแข็งแกร่งให้อุตสาหกรรมเกมได้เป็นอย่างดี ซึ่งการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตสามารถชี้วัดได้จากรายได้ทั่วโลก รวมถึงจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลก ซึ่งในประเทศไทยนั้นมีผู้เล่นเกมถึง 27 ล้านคน เป็นจำนวนที่สูงมาก

อีสปอร์ตจึงเป็นธุรกิจที่น่าจับตามองทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ซึ่งความสามารถของบุคลากรไทยในอุตสาหกรรมที่ได้รับเสียงตอบรับในทิศทางบวกเป็นอย่างมาก ทั้งการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ต การสร้างสรรค์เนื้อหาเกมที่ผสานความเป็นไทยของนักพัฒนาเกม และนักตัดต่อมืออาชีพ และฝีมือการสร้างผลงานเกมร่วมกับต่างประเทศมากมาย รวมไปถึงการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ต การยอมรับอีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพ และการมีอยู่ของคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมและอีสปอร์ต สอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวว่า ประเทศไทยมียุทธศาสตร์นโยบายและแผนที่ส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต โดยอุตสาหกรรมนี้สามารถสร้างงานสร้างรายได้ต่อเศรษฐกิจได้ทั้งจากที่คนไทยสร้างเกมเองและการที่คนไทยไปสร้างเกมกับต่างประเทศ บวกกับคนเล่นเกมในประเทศไทยมีมากกว่าครึ่งของคนทั้งประเทศ ทำให้มีเงินหมุนเวียนกว่า 3 หมื่นล้าน ซึ่งมีอยู่แค่ 1-2% เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมเกาหลีที่คิดเป็น 60% ของอุตสาหกรรมที่รัฐบาลเกาหลีเขาทั้งสนับสนุนและส่งเสริม ได้แก่ การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอี

สपोर्टเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา เกาหลีใต้ได้บรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตทั้งในระดับมัธยมศึกษาและ ระดับอุดมศึกษา การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม เพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตในระดับเวทีสากล และสอดคล้องกับโมเดลการพัฒนาเกม คือ เป็นการออกแบบจากนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ เรื่องราวหรือเนื้อหาของเกม และตามความต้องการ

แต่ในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้นยังต้องเผชิญอุปสรรคอยู่มาก เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตยังขาดการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนอยู่มาก ถึงแม้ว่าสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) จะให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องแต่มันยังไม่มากพอที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมให้เติบโตได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งการขาดหน่วยงานที่ดูแลโดยตรงส่งผลให้บุคลากรภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไม่ได้รับการสนับสนุนและการคุ้มครองที่เหมาะสม จึงทำให้แรงงานภายในอุตสาหกรรมมีจำนวนน้อยและจำกัด รวมถึงความคิดและทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกมและอีสปอร์ตที่มีอคติเป็นอย่างมาก จึงต้องมีการปรับความรู้และความเข้าใจให้แก่ผู้ปกครองและเด็ก ๆ อย่างเหมาะสม โดยผู้ใหญ่และหรือผู้ปกครองส่วนใหญ่อาจจะมองว่าเด็กที่เล่นเกมนั้นจะตกอยู่ในโลกของจอสีเหลี่ยม ตกอยู่ในกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดียวกันที่อาจจะเจอกันเฉพาะทางออนไลน์ และเมื่อเด็กเล่นเกมต่อเนื่องอาจส่งผลต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตในสังคมจริง เกมจะส่งผลให้พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นเด็กก้าวร้าวได้ นอกจากนี้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ ภาครัฐยังไม่ดูแลหรือคุ้มครองเยาวชนจากการเผยแพร่ที่ล่อแหลมทางเพศหรือภาพ เนื้อหาที่เป็นผลเสียหรือไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนได้อย่างเป็นรูปธรรมหรือสามารถทำได้อย่างจริงจัง สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค คือ การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลแก่ประชาชนของประเทศไทย คือ บางพื้นที่ในประเทศไทยยังไม่มี การติดตั้งอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ประชาชนบางส่วนไม่สามารถเข้าถึงเกมและอีสปอร์ตได้

ประเทศจีน มีประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างจำกัด เนื่องจากเนื้อหาเกมต้องได้รับการตรวจสอบจากภาครัฐอย่างเคร่งครัด ทั้งการใช้การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ และการเซ็นเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม ประเทศมหาอำนาจต่างๆ และในประเทศที่ E-sport เป็นที่ยอมรับ เช่น เกาหลีใต้ จีน และอเมริกา รวมไปถึงในประเทศไทยด้วยซึ่งเกิด จากการเริ่มมีนักกีฬา E-sport และ Steamer เพิ่มมากขึ้นและได้รับการประกาศให้เป็นกีฬา แต่ประเทศไทยยังไม่พัฒนาเท่าประเทศจีน เกาหลีใต้ และอเมริกาเนื่องจากประเทศไทยยังขาดแผนการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต โดยเฉพาะขาดโครงสร้างพื้นฐาน เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ บุคลากรที่เป็นนักกีฬาเกมหรือนักกีฬาอีสปอร์ตขาดการสนับสนุนที่เป็นกำลังใจหรือส่งเสริมสนับสนุนของงบประมาณจากบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครองที่คิดว่าเป็นพฤติกรรมติดเกมที่ทำลายสุขภาพร่างกายและจิตใจ (workpoint today, 2562) และยังไม่มีการเมืองใดที่จะเป็นผู้นำหรือผู้ปฏิวัติ

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตให้มีความก้าวหน้าหรือได้รับการพัฒนาสู่อุตสาหกรรมต่างประเทศ ผู้คนในประเทศไทยยังมีความคิดว่าเป็นกีฬาที่ไม่สร้างรายได้หรืออาชีพจึงไม่ให้ความสำคัญกับอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต และอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตยังไม่ได้รับการประชาสัมพันธ์หรือทำข่าวให้ได้รับการสนใจหรือตื่นตัว นอกจากนี้ประเทศจีน เกาหลีใต้และอเมริกามองความสำคัญของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สร้างรายได้มหาศาล พยายามสร้างทัวร์นาเมนต์ที่น่าสนใจและดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าประเทศด้วยการวางนโยบายและกฎหมายเพื่อรองรับการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมเพื่อให้ประเทศไทยได้รับการพัฒนาเท่าประเทศต้นแบบต้องมีการวางนโยบายในการส่งเสริม และกฎหมายเพื่อรองรับและควบคุมการเกิดผลเสียหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งการประชาสัมพันธ์เพื่อเปลี่ยนทัศนคติที่เป็นด้านลบ และแสดงความชื่นชมนักกีฬาไทยที่ไปสร้างชื่อเสียงในต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชาญณรงค์ ชัยพัฒน์ (2553) ศึกษาเรื่อง “บทบาทและสภาพการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย” ที่พบว่า ต้องพิจารณาการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยอย่างเร่งด่วนและวิธีการส่งเสริม งานวิจัยของเสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา (2553) ศึกษาเรื่อง “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย” ที่พบว่า การนำเสนอสินค้าผ่านความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ภายใต้ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม

5.2.2 การนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports)

ในไทย

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อนำเสนอแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ในไทย อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเภทอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน) เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ ความสามารถส่วนบุคคลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผ่านการผสมผสานพื้นฐานทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ การสั่งสมความรู้ของสังคมและนวัตกรรม ก่อให้เกิดเป็นสินค้าที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่เศรษฐกิจและสังคม และผลงานดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ด้วยตลาดเกมและอีสปอร์ตไทยก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วโดยมีมูลค่ากว่า 39,822 ล้านบาทในปี 2565 ซึ่งโตขึ้นร้อยละ 10 เมื่อเทียบกับปี 2564 และการเพิ่มขึ้นของผู้จำนวนผู้เล่นมีมากถึง 32 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 47 ของประชากรไทยทั้งหมด (ประชาชาติธุรกิจ, 2565) และมีแนวโน้มเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งการเล่นเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมต่อสัปดาห์ค่อนข้างมาก และส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมจะมีการจ่ายเงินสำหรับการเล่นเกมด้วย และเกมยอดนิยมก็เป็นเกมที่ที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตซึ่งหากผู้เล่นเกมสามารถแบ่งเวลาจากการเรียนเพื่อมาฝึกซ้อมเล่นเกมจนชำนาญจนสามารถลงแข่งขันได้ ก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมเพื่อสันทนาการสู่การพัฒนาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ จากการศึกษา

เอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ถึงปัญหาและสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรม ในรัฐบาลของคุณเศรษฐาพบว่ามีการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ไทยได้เป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาค โดยสิ่งที่ภาครัฐต้องสนับสนุน คือ การจัดตั้งคณะเพื่อช่วยงานในด้านต่าง ๆ และสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงาน ซึ่งมีเป้าหมายในการดำเนินงาน 3 ระยะเวลา ได้แก่

5.2.2.1 ภายในระยะเวลา 100 วัน

- (1) ทบทวน พรบ. เกมและภาพยนตร์
- (2) ตั้งคณะทำงานร่าง พรบ.เกม
- (3) ทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมในไทย
- (4) รวมข้อมูลการใช้เงินรัฐเกี่ยวกับเกม
- (5) ประชาสัมพันธ์การส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม
- (6) จัดกิจกรรมเชื่อมโยงคนในอุตสาหกรรม

5.2.2.2 ภายในระยะเวลา 6 เดือน

- (1) กำหนดนโยบายการให้ทุนอุตสาหกรรมเกม
- (2) สร้างการรับรู้ถึงวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม
- (3) สนับสนุนทุนจัดงาน Game Jam
- (4) วิจัยเพื่อศึกษามูลค่าทางเศรษฐกิจและพฤติกรรมผู้บริโภค

5.2.2.3 ภายในระยะเวลา 1 ปี

- (1) ดึงงานแสดงสินค้าและการแข่งขันเกมระดับโลกมาจัดที่ไทย
- (2) ทำปฏิทินแข่งเกมประจำปีในทุกระดับ
- (3) มีแพลตฟอร์มระดมทุน
- (4) ทำหลักสูตรเพื่อ Upskill , Reskill
- (5) นำเสนอโปรโมชันและเนื้อหาพร้อมกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ

อีกทั้งนโยบายของพรรคเพื่อไทยที่มีคุณเศรษฐาเป็นนายกรัฐมนตรีได้มีนโยบายที่ใช้ในการสนับสนุนอีสปอร์ตทั้งหมด 7 ข้อ ได้แก่ (PPTV Online, 2566)

- (1) สร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับสังคมในสังคม
- (2) ลงทุนระบบโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงต่าง ๆ และเทคโนโลยี
- (3) มี Business Zone ดึงต่างชาติเข้ามาลงทุน เช่น การเสนอให้งบประมาณส่วนหนึ่ง แลกเปลี่ยนให้คนไทยได้เข้าไปเรียนรู้วัฒนธรรมของเขา

(4) ส่งเสริมผู้ทำอาชีพด้านอุตสาหกรรมเกม เช่น นักพากย์ โค้ช นักกีฬา นักทำกราฟฟิก เป็นต้น

(5) สร้างต้นแบบของผู้ทำอาชีพด้านอุตสาหกรรมเกมที่ดี ด้วยการนำเสนอข้อมูลของกลุ่มต้นแบบที่ดี ให้ประชาชนรับรู้ว่าการจะขึ้นมาทำหน้าที่ตรงนี้ ต้องผ่านอะไรมาบ้าง เพราะผู้ที่ประสบความสำเร็จ ไม่ได้เล่นเกมเพียงอย่างเดียว อย่างนักกีฬาอีสปอร์ต ต้องดูแลทั้งอาหารการกินและฟิตร่างกายเหมือนกัน เพราะถ้าคุณปวดหลัง เพอร์ฟอร์แมนซ์ก็ลด ทุกอย่างมีส่วนทั้งนั้น การเป็นนักแข่ง จึงมีเรื่องให้ฝึกฝนมากกว่านั้น

(6) Learn to earn ให้บริษัทแต่ละสำนักงานเข้ามาแชร์ความต้องการว่าอยากได้ ผู้ร่วมงานที่มีทักษะแบบไหนบ้าง เพราะในยุคปัจจุบันหลายหน่วยงานต้องการคนๆ เดียวที่สามารถทำได้หลากหลายสกิล เช่น เป็นวิศวกรแต่ก็สามารถบริหารได้ ทำบัญชี ทำการตลาด ได้ เป็นต้น เด็กๆ จะได้เข้ามาดู และวางแผนการเรียนไต่ต่างๆ ว่าควรจะเลือกเรียนอย่างไรต่อไป เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

(7) ส่งเสริมการจัดอีเวนต์ด้านอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย เปิดโอกาสให้ประเทศไทยได้เป็นพื้นที่ในการจัดอีเวนต์ ซึ่งเราเป็นจุดศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อยู่แล้ว รวมถึงเป็นประเทศที่เปิดรับนักท่องเที่ยวมาก ไม่ค่อยปฏิเสธการขอวีซ่าเมื่อเทียบกับประเทศอื่น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างงานให้กับคนไทยแล้วยังสร้างรายได้ให้กับประเทศ ไม่เพียงแต่คนในอุตสาหกรรมเกมจะได้รับไปอย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย ยังรวมถึงการท่องเที่ยวที่เติบโตมากขึ้นด้วย เพราะโอกาสเหล่านี้ ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวสามารถสร้างแพ็คเกจชวนนักท่องเที่ยวเที่ยวต่อได้

ผู้จัดทำจึงจัดทำแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมและอีสปอร์ตในไทย โดยผู้จัดทำได้แบ่งแนวทางในการพัฒนาออกเป็นทั้งหมด 3 ยุทธศาสตร์ในระยะ 5 ปี ดังนี้

(1) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยให้มีคุณภาพ ทั้งบุคลากรจากภาครัฐ เอกชน และประชาชน เนื่องจากบุคลากรจากภาครัฐยังไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการนำเนื้อหาทางวัฒนธรรมมาปรับใช้ให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม จากกรณีศึกษาเรื่องกระทรวงวัฒนธรรมสั่งห้ามนำท่ารำและเครื่องดนตรีไทยใส่ในเกม ‘Home Sweet Home’ เพราะอาจทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวและเหตุผลอื่น ๆ (THE MATTER, 2020) ผู้จัดทำจึงเห็นว่ามีความจำเป็นที่จะพัฒนาบุคลากรทั้งภาครัฐและเอกชนเป็นอย่างมาก อีกทั้งทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกมและอีสปอร์ตยังมีอคติอยู่มาก จึงต้องมีการให้ความรู้และความเข้าใจในเรื่องเกมและอีสปอร์ตให้แก่ประชาชน ผ่านการจัดกิจกรรมหรือการบรรจุผ่านการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของประเทศไทยที่ให้ความสำคัญทั้งทักษะของแรงงานและทักษะการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องในระดับอุดมศึกษา ประเทศจีนที่ให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต รวมไปถึงนโยบายสนับสนุนบริษัทเกมในระดับ

สากล ประเทศสหรัฐอเมริกาที่ให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการมีอยู่ของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่ง และประเทศเกาหลีใต้ที่ให้ความสำคัญในเรื่องการบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต และการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งเกาหลี สอดคล้องกับงานวิจัยของต่อสกุล พันธุ์พิพัฒน์ (2557) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ กรณีศึกษา การประยุกต์ใช้กับการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์” ที่พบว่า แนวทางการพัฒนาที่ประชาชนต้องการเป็นอันดับแรก คือ ควรสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาเชียงใหม่ต่อไป

(2) ยุทธศาสตร์ที่ 2 การปรับปรุงนโยบายและการสนับสนุนให้สอดคล้องการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยยังไม่ปรากฏองค์กรที่ดูแลอุตสาหกรรม และยังไม่มีกฎหมายที่ใช้เพื่อคุ้มครองผู้ผลิตเกม นักกีฬาอีสปอร์ต และบุคลากรภายในอุตสาหกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของประเทศไทยที่มีนโยบายและการสนับสนุนดังต่อไปนี้ ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคม (พ.ศ. 2561 - 2580) แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561 – 2565 แผนที่น่าสนใจทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ระยะ 20 ปี สู่ประเทศไทย 4.0 แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (พ.ศ. 2563-2565) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ประเทศจีน มีนโยบายดังต่อไปนี้ การบรรจุหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต กระทรวงศึกษาธิการ โดยบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตที่ใช้ชื่อว่า “Esports and Management” เข้าในหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา การคุ้มครองผู้เยาว์ในเกมออนไลน์ โดยหน่วยงานด้านไซเบอร์สเปซของจีน การเซ็นเซอร์ในอุตสาหกรรมเกม โดยตามระเบียบเกมจะต้องไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง องค์ประกอบทางเพศ เลือด ความหวาดกลัวและข้อความที่ไม่ดี นโยบายสนับสนุนบริษัทเกมของจีนในระดับสากล เพื่อเน้นความได้เปรียบทางการแข่งขันผ่านการส่งออกเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับการส่งออกสินค้า สหรัฐอเมริกา มีนโยบายดังต่อไปนี้ การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา สหรัฐอเมริกาได้ให้มหาวิทยาลัยหลายแห่งบรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตการใช้เกมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม หรือการนำวัฒนธรรมอเมริกาและความก้าวหน้าแบบตะวันตกมาเป็นส่วนหนึ่งของเกม การลดหย่อนภาษีเทคโนโลยี อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของสหรัฐอเมริกาได้รับข้อเสนอพิเศษด้านภาษีจากรัฐบาลประเทศเกาหลีใต้ มีนโยบายดังต่อไปนี้ การยกเลิกการใช้กฎหมายชัตดาวน์ (Shutdown Law) โดยใช้ระบบการเลือกเวลาเล่นเกม ซึ่งผู้ปกครองสามารถเลือกเวลาการเล่นเกมของเด็กได้อย่างอิสระ การบรรจุหลักสูตรและการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา เกาหลีใต้ได้บรรจุหลักสูตรเกมและอีสปอร์ตระดับอุดมศึกษา การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรม เพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตเพื่อสร้างมาตรฐานอีสปอร์ตในระดับเวทีสากล นอกจากนี้ภาครัฐควรกำหนด

นโยบายหรือกำหนดระเบียบ ข้อบังคับให้ชัดเจนเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมจึงควรมีนโยบายหรือระเบียบ ข้อบังคับเพื่อเป็นการควบคุมพฤติกรรมที่อาจจะเป็นปัญหาได้ เช่น การกำหนดระยะเวลาในการเล่นในแต่ละครั้งติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมงเป็นการแก้ไขปัญหาด้านการติดเกม ซึ่งการติดเกมมักใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปจนเกิดการเสพติดการเล่นได้ ดังนั้นควรจำกัดเวลาในการเล่นไม่ให้ยาวนานเกินไปจนเสียสุขภาพกายและใจ ซึ่งการเล่นในระยะนานไปอาจทำให้ร่างกายอ่อนล้า ตื่นเต้นและเครียดมากเกินไปได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2564) ศึกษาเรื่อง “รายงานการศึกษาพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาซอฟต์แวร์ (เกมส์และแอนิเมชัน)” ที่พบว่า การสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง ทั้งการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและพัฒนาสู่การประกอบอาชีพได้

(3) ยุทธศาสตร์ที่ 3 การส่งเสริมและการสนับสนุนการผลิตและการตลาดอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ผ่านการจัดตั้งกองทุนและประชาสัมพันธ์ให้บริษัทเกมชั้นนำต่างประเทศจ้างบุคลากรไทยในการผลิตเนื้อหาเกม รวมไปถึงการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ประเทศไทย ซึ่งมีการจัดตั้งหน่วยงานเพื่อประชาสัมพันธ์และต่อรองเพื่อผลประโยชน์ของผู้ร่วมสมาคม สอดคล้องกับแนวคิดของประเทศไทยที่มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และคณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมส์และอีสปอร์ตส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองเพื่อผลประโยชน์ได้ สหรัฐอเมริกามีการรวมกลุ่มกันของสมาคมอีสปอร์ตหลายแห่งส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตสามารถต่อรองถึงสิ่งที่ตนเป็นประโยชน์ต่อตนเองได้ และประเทศเกาหลีใต้อนุมัติให้สมาคมอีสปอร์ตเกาหลีเข้าร่วมเป็นสมาชิกคณะกรรมการกีฬาและโอลิมปิกของเกาหลี สอดคล้องกับงานวิจัยของชาญณรงค์ ชัยพัฒน์ (2553) ศึกษาเรื่อง “บทบาทและสภาพการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย” ที่พบว่า ปัจจุบันภาครัฐมีนโยบายขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทยโดยการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนแต่ละอุตสาหกรรม เพื่อขับเคลื่อนประเทศเข้าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการศึกษาพบว่าเมื่อผู้วิจัยได้เปรียบเทียบกันระหว่างอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยเข้ากับ SDGs (The Sustainable Development Goals) ซึ่งอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมีความสอดคล้องกับ 3 ด้าน ได้แก่

(1) ข้อ 1 ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกที่ (End poverty in all its forms everywhere) เนื่องจาก อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยนั้นจะสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับบุคคลที่มีความสนใจ เช่น การเข้าร่วมการแข่งขันเกม

(2) ข้อ 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่และมีผลิตภาพ และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Promote sustained,

inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all) เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยสามารถสร้างรายได้ให้สู่ประเทศกว่า 3 หมื่นล้านบาท และถูกคาดการณ์ว่าจะมีคนอยู่ในเสฟสื่อเกมราว 10.7 ล้านคนในปี 2570 นอกจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตแล้วยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ ธุรกิจฮาร์ดแวร์ ธุรกิจอินเทอร์เน็ต ธุรกิจให้เช่าสถานที่ ธุรกิจสื่อ เป็นต้น

(3) ข้อ 9 สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม (Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation) เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมีแนวโน้มเจริญเติบโตขึ้นในระยะ 2-3 ปีที่ผ่านมา จึงทำให้มีแนวโน้มที่จะพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมหลักที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศได้ในอนาคต

จากการศึกษาพบว่าความสอดคล้องระหว่างอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยและความเป็นศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถในการนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาแข่งขันกันให้ได้คะแนนเพื่อไปสู่ชัยชนะเกมที่ได้แข่งขันสามารถสร้างมิตรภาพ และความสุขที่ได้ชนะการแข่งขัน ได้เห็นข้อบกพร่องคะแนน ได้ทำภารกิจต่าง ๆ ที่ท้าทายสามารถเชื่อมโยงไปยังชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งทำให้บรรยากาศสนุกยิ่งขึ้น เมื่อได้รับการเสริมแรงทั้งภายในและภายนอก เช่น การยกย่องให้เป็นผู้รอบรู้มีข้ออยู่บนบอร์ดคะแนน การได้รับรางวัลสะสมผลงานต่าง ๆ เป็นต้น สามารถส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม จากความสามารถในศตวรรษที่ 21 เป็นกลุ่มทักษะ competency ที่เป็นการใช้ Gamification & Game-Based Learning, Simulation Game, และ Coach & Facilitator เป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยขับเคลื่อนการสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (21st-Century Skill) Gamification และ Game-Based Learning คือ การกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านกลไกของเกม (Gamification) และการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) เป็นวิธีที่ BASE Playhouse ใช้เป็นหลัก เพราะโดยธรรมชาติของตัวกลไกเกม (Game Mechanics) นั้นประกอบไปด้วย Interaction ระหว่างผู้เล่นเพื่อให้เกมเดินไปได้ รวมทั้ง การตอบกลับ (feedback) จากการตัดสินใจที่แตกต่างกันของผู้เล่นในตัวเองแล้ว จึงสามารถตอบโจทย์ทุกรูปแบบกระบวนการในการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี บรรยากาศการเรียนรู้มีความสุข เพื่อเอื้อต่อประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก เหมือนกับภาพบรรยากาศ Game-based learning ของ BASE Playhouse

การจำลองสถานการณ์ให้เกิดการลงมือทำจริงได้มากขึ้น และสามารถย้อนประสบการณ์และสภาพแวดล้อมของสถานการณ์ที่อาจใช้ทั้งเวลาเป็นปีๆ และต้นทุนมหาศาล ให้ลงมาอยู่ใน Control Space เกิดการเรียนรู้ได้จริงทั้งในด้านความรู้ ทักษะและทัศนคติ Business Simulation Game ของ BASE Playhouse เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่ดี ผู้เรียนจะผ่านรูปแบบของ

กระบวนการทั้งสามอย่างโดยไม่รู้ตัว (Structure of Interactions, Elements of Play, Assessment and Reinforcement) ซึ่งสามารถสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้ เนื่องจากแก่นสำคัญของ ทักษะศตวรรษที่ 21 คือการเข้าสังคมและการจัดการอารมณ์ วิธีการที่สามารถสร้างทักษะนี้ได้คือการใช้ Coach และ Facilitator ที่มีประสบการณ์ ซึ่งจะทำหน้าที่ในการวิเคราะห์การตัดสินใจ และการลงมือทำของผู้เล่น และให้ real-time feedback กับผู้เล่นไปปรับใช้ได้ ซึ่งก็คือการสร้าง Assessment & Feedback ทีม Coach และ Facilitator นั้นได้รับการฝึกฝนและอบรมเฉพาะทาง เพื่อให้เข้าใจถึงเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะทำให้การให้ feedback นั้นเป็นไปในทางเดียวกันและตอบเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ตรงจุด เช่น ทีม Coach และ Facilitator ของ BASE Playhouse นั้นจะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านนั้นโดยตรง อีกทั้งต้องผ่านการอบรมในการให้การตอบกลับ (Feedback) ตามหลักจิตวิทยาเบื้องต้นมาก่อน โดยทีม Coach และ Facilitator ที่ดีนั้นจะต้องเข้าถึงผู้เล่นอย่างทั่วถึง เพื่อช่วย Guide และเอื้อให้กลุ่มผู้เล่นสามารถแสดงศักยภาพของตัวเองออกมาได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการอ่านเอกสารเป็นหลัก และมีการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั้งสตูดิโอเกม อาจารย์หลักสูตรเกมและอีสปอร์ต ตลอดจนประธานคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-sport) จนนำมาสู่แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต แต่ในการวิจัยครั้งนี้ยังขาดการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์จากการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตทั้งในระดับประเทศและระดับสากล ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้ที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันเกมและอีสปอร์ต เพื่อให้ได้ข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นภายในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมาวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น

5.3.2 สำหรับผู้ที่ต้องการเสนอแผนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต ต้องคำนึงถึงปัญหาในด้านการปฏิบัติ เพื่อลดปัญหาและทัศนคติด้านลบที่จะเกิดขึ้นภายหลังการนำนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ตไปปรับใช้ในอนาคต ต้องมีการจัดทำนโยบายที่ควบคุมสิ่งที่จะเกิดขึ้นในด้านลบด้วย

รายการอ้างอิง

หนังสือและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- CEA. (2564). รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน). จาก https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/22/media_8-CEA-Game-and-Animation-Final-Report.pdf
- DEPA. (2021). *GAMING INDUSTRY*. จาก <https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/investment-quarterly-gaming-industry220164-Final.pdf>
- esportsiam. (2021). ประเภทของ e-sport การเล่นเกมที่พบบ่อยใหม่ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์. จาก <https://shorturl.at/BGZ09>
- Krungthai COMPASS. (2022). ทำความรู้จักกับตลาด ESport โอกาสในการอัพเลเวลของภาคธุรกิจไทย. จาก https://krungthai.com/Download/economyresources/EconomyResourcesDownload_475Esports.pdf
- Lifestyle Issue. (2019). E-Sport (อีสปอร์ต) คืออะไร? ความนิยม E-Sport ในไทยและอาชีพที่เกี่ยวข้อง. จาก <https://www.lifestyleissue.com/it/e-sport-thailand/>
- SPRING. (2021). E-sports เป็นกีฬาอาชีพแล้ว สร้างรายได้หลักล้าน! บางทีสัมนาเมนต์แจกคริปโต. จาก <https://www.springnews.co.th/blogs/program/816212>
- TelecomLover. (2022). AIS เต็มเต็มวงการ eSports ไทยให้ ecosystem เทียบชั้นนานาชาติ บั่น Caster มืออาชีพต่อเนื่องปีที่ 2. จาก <https://www.telecomlover.com/2022/09/28/casterseason2/>

วิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์

- พุ่มตาล ปราชญ์ศรีภูมิ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. จาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2018/TU_2018_6002037122_9447_9592.pdf

เมธาวี คณานุรักษ์. (2565). แรงจูงใจในการสนับสนุนและความรักดีต่อนักกีฬาอีสปอร์ตประเภทเกม.

จาก

<https://archive.cm.mahidol.ac.th/bitstream/123456789/4724/1/TP%20MM.035%202565.pdf>

ไม่ปรากฏชื่อผู้เขียน. (ม.ป.ป.). บทที่ 2 ประวัติความเป็นมาของ esports. จาก

<https://shorturl.at/eLZ45>

วรภาพ วิทยาพิภพสกุล. (2564). การศึกษาและพัฒนารูปแบบ อีสปอร์ตคอมมูนิตี ในบริบทของประเทศไทย. จาก <http://ir->

[thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1550/1/g611130514.pdf](http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1550/1/g611130514.pdf)

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ARTS COUNCIL KOREA. (n.d.). *About us*. จาก <https://www.arko.or.kr/eng/about/vision>

AVGL. (n.d.). *AVGL HOME*. จาก <https://avgl.org/>

BBC NEWS. (2022). RCEP คืออะไร ไทยจะได้ประโยชน์อะไรจากเขตการค้าเสรีที่ใหญ่ที่สุดของโลกนี้. จาก <https://www.bbc.com/thai/59847341>

Chambers and Partners. (2022). *Gaming Law 2022 China*. จาก

<https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/china/trends-and-developments>

Chambers and Partners. (2022). *Gaming Law 2022 South Korea*. จาก

<https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2022/south-korea>

ChinaCulture.org. (2008). *General Administration of Press and Publications*. จาก

http://en.chinaculture.org/library/2008-01/16/content_127444.htm

ChinaCulture.org. (2008). *State Administration of Radio, Film and Television*. จาก

http://en.chinaculture.org/library/2008-01/16/content_127445.htm

DAILYNEWS. (2566). คนไทยเล่นเกมมากขึ้น, 45 อีฟเติบโตมากที่สุด. จาก

<https://www.dailynews.co.th/news/1934239/>

DEPA. (ม.ป.ป.). สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (สำนักงานใหญ่). จาก

<https://www.depa.or.th/th/get-in-touch>

ENGLISH.GOV.CN. (2014). *Ministry of Industry and Information Technology*. จาก

http://english.www.gov.cn/state_council/2014/08/23/content_281474983035940.htm

Es_UpDatE. (ม.ป.ป.). *ความเป็นมาของกีฬา E-SPORT*. จาก <https://shorturl.at/cqvGX>

Esports Insider. (2022). *Esports Around The World: China*. จาก

<https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-china>

Esports Insider. (2022). *Esports Around The World: South Korea*. จาก

<https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-south-korea>

Esports Insider. (2022). *Esports Around The World: United States of America*. จาก

<https://esportsinsider.com/2023/04/esports-around-the-world-usa>

ESPORTS TRADE ASSOCIATION. (n.d.). *ESPORTS TRADE ASSOCIATION*. จาก

<https://esportsta.org/>

finnomena. (2021). *รู้จักกลุ่มประเทศอาเซียน, CLMVT และ MSCI AC ASEAN INDEX*. จาก

<https://www.finnomena.com/dekfinance/get-to-know-asean-clmvt/>

GAMMING ZONE. (2017). *[Game Scoop] ข้อเสียสุดอันตรายต่อร่างกาย ถ้าหากคุณใช้เวลาเล่นเกมนานจนเกินไป (มากกว่า 10 ชั่วโมง)*. จาก

<https://notebookspec.com/web/420702-bad-things-if-you-play-video-game-over-time>

HB. (2019). *China Online Gaming Laws*. จาก

<https://harrisbricken.com/chinalawblog/china-online-gaming-laws/>

KeSPA. (n.d.). *Team Korea of esports*. จาก <https://shorturl.at/cDPR7>

Marketeer. (2022). *คนไทยซื้อเกมต่างประเทศเล่น 3.6 หมื่นล้านบาท ดิจิทัลคอนเทนต์ไทยโตจริง แต่ส่งออกแค่ 2,574 ล้านบาท*. จาก <https://marketeeronline.co/archives/281042>

Korea Mecenat Association. (n.d.). *Korea Mecenat Association*. จาก

<https://www.mecenat.or.kr/ko/down/eng.pdf>

Mahidol University. (มปป.). *เป้าหมาย SDGs 17 ประการ*. จาก

<https://science.mahidol.ac.th/sdgs/sdgs-17/>

NATIONAL ESPORTS ASSOCIATION. (n.d.). *NEA LEADER IN ESPORTS EDUCATION*. จาก

<https://nea.gg/>

PPTV Online. (2566). *เลือกตั้ง 2566 : เปิดแมพนโยบายหนูน้อยสปอร์ต "พรรคเพื่อไทย"*. จาก

<https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87/196315>

- sanook. (2562). โซเชียลซ็อก เด็กติดเกม “เล่นแพ้แล้วคลั่ง” โมโหจัดคว้ามิดซูม่าแม่-อาม่า. จาก <https://www.sanook.com/news/7929194/>
- Thai PBS. (2562). สัญญาณเตือน “เด็กติดเกม” เนะรักษาก่อนสาย. จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/285367>
- THE MATTER. (2020). สรุปรประเด็น กระทรวงวัฒนธรรมสั่งห้ามนำทำรำไล้ในเกมพี ‘Home Sweet Home’ เพราะอาจทำให้คนกลัว. จาก <https://thematter.co/brief/130713/130713>
- THE MOMENTUM. (2021). จากเด็กคลั่งไคล้เกม ถึงนายกสมาคมอีสปอร์ต ‘สันติ โหลทอง’ ในวันที่ ‘เกม’ คือ ‘กีฬาอาชีพ’. จาก <https://themomentum.co/theframe-santi-tesf/>
- The National Academy of Arts, Republic of Korea. (n.d.). *The National Academy of Arts, Republic of Korea*. จาก <http://www.naa.go.kr/site/eng/home#>
- THE STANDARD. (2017). กทท. อนุมัติ E-Sports เป็นกีฬาทางการแล้ว! นายกฯ สมาคมเตรียมแคมป์ทีมชาติไประดับโลก ระดม 300 ล้านบาท. จาก <https://thestandard.co/sat-support-esports/>
- THE STANDARD. (2021). ราชกิจจานุเบกษา เผยแพร่ ‘อีสปอร์ต’ เป็นกีฬาอาชีพอย่างเป็นทางการแล้ว. จาก <https://thestandard.co/e-sports-official-professional-sport/>
- TODAY. (2564). ราชกิจจานุเบกษา ประกาศให้ ‘eSport’ เป็นกีฬาอาชีพ นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ เผยเดินทางเกิด 3 ไบอโนญูต. จาก <https://workpointtoday.com/1esport/>
- UNIFIED. (ม.ป.ป.). HOME. จาก <https://unified.gg/>
- United States Esports Association. (ม.ป.ป.). จาก <https://esportsus.org/>
- Workpoint today. (2562). โรคติดเกมเป็นโรคทางจิตเวช ส่งผลให้เด็กเป็นโรคสมาธิสั้น วิตกกังวล ซึมเศร้า และก้าวร้าว. จาก <https://workpointtoday.com/g-3/>
- World Esports IESF. (ม.ป.ป.). HOME. จาก <https://iesf.org/>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (ม.ป.ป.). กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. จาก <https://www.mdes.go.th/about/12>
- คณะกรรมการการกีฬา สภาผู้แทนราษฎร. (2563). บันทึกการประชุม คณะกรรมการการกีฬา สภาผู้แทนราษฎร ครั้งที่ 20. จาก https://www.parliament.go.th/ewtcommittee/ewt/25_sport/ewt_dl_link.php?id=435&filename=index

- คณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-Sport).
(2563). รายงาน คณะอนุกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-Sport). จาก <https://shorturl.at/axyOX>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2562). สลด เด็ก 17 เรียนดี ติดเกมหนัก ช็อกดับคาโต๊ะคอมฯ. จาก <https://www.thairath.co.th/news/society/1696838>
- ประชาชาติธุรกิจ. (2565). ตลาด e-sports โต งานสายเกมรายได้สูง มีอาชีพอะไรบ้าง-รายได้เท่าไร?. จาก <https://www.prachachat.net/csr-hr/news-1011780>
- มหาวิทยาลัยรังสิต. (ม.ป.ป.). คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต. จาก <https://it.rsu.ac.th/cge/index.html#footer7-u>
- รัฐบาลเพื่อไทย. (2566). ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ. จาก <https://ptp.or.th/%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A2%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/ofos-thacca-policy>
- ราชกิจจานุเบกษา. (2564). ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ ๒). จาก <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/17179633.pdf>
- โรงพยาบาลมนารมย์. (ม.ป.ป.). การเสพติดเกม (Game Addiction). จาก <https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>
- ลงทุนแมน. (2023). อุตสาหกรรมเกม 30,000 ล้าน กำลังสร้างงาน สร้างรายได้ให้คนไทย. จาก <https://www.longtunman.com/45511>
- วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป.). สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ. จาก <https://shorturl.at/jnFG1>
- วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป.). อีสปอร์ต. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AD%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%9B%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%95>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี. จาก <http://nscr.nesdc.go.th/ns/>

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *การจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570)*. จาก <https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=plan13>

เอกสารต่างประเทศ

Access Partnership. (2022). *PROPELLING KOREA'S GLOBAL SUCCESS THROUGH INNOVATION AND CULTURAL EXPORTS*. จาก https://accesspartnership.com/wp-content/uploads/2023/01/Propelling-Koreas-Global-Success_EN.pdf

Flanders State of the Art. (2021). *THE GAMING & E-SPORTS MARKET IN CHINA*. จาก https://www.flandersinvestmentandtrade.com/export/sites/trade/files/market_studies/2021%20Market%20Research%20Gaming%20%26%20E-sports%20Industry%20in%20China.pdf

KOCCA. (2022). *2022 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES*. จาก https://welcon.kocca.kr/cmm/fms/CrawlingFileDown.do?atchFileId=FILE_2fe3c225-f793-44bd-9ddc-c5a64054b676&fileSn=2

Newzoo. (2022). *Global Esport & Live Streaming Market Report*. จาก <https://academyonline.uefa.com/fame/Repository/KissDocument/16005001/3/2/1/8/16005001.pdf>

STWS. (2022). *ESPORTS & GAMING MARKET REPORT*. จาก <https://sportstechworldseries.com/wp-content/uploads/2022/10/STWS-Esports-Gaming-Market-Report-2022.pdf>

Unity. (2022). *UNITY GAMING REPORT 2022*. จาก <https://shorturl.at/NR078>



ภาคผนวก

ผลการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

1. ปัจจุบันคุณเป็นใครในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

คุณเอ : เป็นผู้เล่นและผู้บริโภค ในส่วนของอนุกรมามีการนี้มั่ววัตถุประสงค์เพื่อศึกษาซอฟต์แวร์เกมและอีสปอร์ต และในแง่ของการเมืองที่มีกลุ่มคนต้องการควบคุมเกม เช่น การกำหนดการสตรีมมิง (Steaming) การเซนเซอร์ เพื่อป้องกันการนำ พ.ร.บ.ควบคุมเกมเข้าสภา จึงทำให้เป็นข่าวและทำให้เห็นว่ามีคนสนับสนุนอยู่ คนที่ไม่สนับสนุนเกมจึงไม่กล้า นำ พ.ร.บ. ควบคุมเข้าสภา

คุณบี: สำหรับ depa เป็นหน่วยงานรัฐ เป็นหน่วยงานพิเศษ มีหน้าที่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งหมดผ่านการดำเนินงานต่างๆ เราทำงานเป็น 4 อย่างหลัก คือ การเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัล การนำอุตสาหกรรมดิจิทัลไปเพิ่มมูลค่าให้แก่อุตสาหกรรมอื่นๆ การทำเรื่องกำลังคนด้านดิจิทัล และ Digital infrastructure ถามว่าเรื่องนี้เกี่ยวกับเรื่องเกมและอีสปอร์ตอย่างไร โดยเกมและอีสปอร์ตก็จะอยู่ใน digital content ที่มีกำลังเพิ่มสูงมาก เราจึงอย่างจะส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตให้เติบโตต่อไปได้และให้สามารถแข่งขันกับต่างประเทศได้ครับ

คุณซี : ไม่ได้ตอบคำถามข้อนี้ เนื่องจากคุณบีให้สัมภาษณ์ครบถ้วนแล้ว

คุณดี : สำหรับหลักสูตรสาขาคอมพิวเตอร์เกมอีสปอร์ตก็จะสร้างบุคลากรกระจายไปในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

คุณอี : ปัจจุบันเป็นพนักงานของบริษัท อินโฟฟีด จำกัด และ eArena ตำแหน่ง Creative live and Production

คุณเอฟ : ปัจจุบันเป็นสตรีมเมอร์ ชื่อช่อง Limoshi (platform : Twitch)

2. สถานการณ์ของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในมุมมองของคุณเป็นอย่างไร

คุณเอ : โดยอุตสาหกรรมนี้สามารถสร้างงานสร้างรายได้ต่อเศรษฐกิจได้ทั้งจากที่คนไทยสร้างเกมเองและการที่คนไทยไปสร้างเกมกับต่างประเทศ บวกกับคนเล่นเกมในประเทศไทยมีมากกว่าครึ่งของคนทั้งประเทศ ทำให้มีเงินหมุนเวียนกว่า 3 หมื่นล้าน ซึ่งมีอยู่แค่ 1-2% เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมเกาหลีที่คิดเป็น 60% ของอุตสาหกรรมที่รัฐบาลเกาหลีเขาทั้งสนับสนุนและส่งเสริม ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ รวมทั้งการสร้างกฎหมายที่บีบให้แรงงานในอุตสาหกรรมลดน้อยลง ซึ่งจริงๆ เกมสามารถแพร่กระจายได้ง่ายผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น steam epic game พอมีการเข้ามาวุ่นวายของรัฐก็ทำให้การทำงานของเขาล่าช้าลงและขาดทุนไป

อีก เพราะฉะนั้นสถานการณ์เป็นอย่างไรรู้คือไม่ดีเลย ทุกวันนี้ที่อยู่กันได้ ได้รับรางวัล มีชื่อเสียงเป็นเพราะตัวพวกเขาเองล้วนๆ

คุณบี : ในมุมมอง depa อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพสูงมาก ด้วยกลุ่มคนที่เล่นเกมที่มีกว่า 40% ของประเทศ เป็นอุตสาหกรรมที่มีผู้เล่นและผู้เกี่ยวข้องจำนวนมาก แต่อาจจะยังไม่มีมีการยกระดับ การพัฒนาอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้คนในอุตสาหกรรมก็หลุดหายไปเรื่อยๆ การทำงานของภาครัฐและเอกชนอาจจะสามารถทำงานร่วมกันอาจจะยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพได้มากกว่านี้ นอกเหนือจากเรื่องกำลังคนแล้วจะเป็นการสร้างความรู้ให้คนในเจนเนอเรชั่นเก่าๆ ที่ยังมองอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นพิษภัยแก่เยาวชนและสังคม เขายังไม่คำนึงถึงการสร้างรายได้ที่สามารถต่อยอดไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ ได้

คุณซี : ตอนนี้ประเทศไทยมีคนเล่นเกมมากอยู่แล้ว แต่ตัวสถาบันเองมันยังไม่ค่อยแข็งแรงยังไม่มีการผลิตอย่างจริงจัง รวมไปถึงเรื่องงานการอาชีพที่อุตสาหกรรมอีสปอร์ตสามารถสร้างอาชีพที่หลากหลายได้ มันสามารถแปรรูป ประยุกต์ได้ใช้หลากหลายแบบ ทั้งการเข้าไปและการออกมาของอุตสาหกรรมเอง แต่ตอนนี้ทางภาคประชาชนยังคงติดขัดในเรื่องของความเข้าใจว่าอะไรคืออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตและผลประโยชน์ที่ได้จากอุตสาหกรรมนี้มีอะไรบ้าง จึงกลายเป็นหน้าที่ของ depa ที่จะต้องส่งเสริมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชน

คุณดี : ตลาดอุตสาหกรรมเกมมันโตขึ้นกว่าเมื่อก่อนมาก ในไทยจะเห็นผู้ผลิตเกมหน้าใหม่เพิ่มมากขึ้น ทั้งที่มีเกมเป็นของตัวเองหรือการลงเินเครื่องเล่นเกมมากมาย และการรับจ้างผลิตเกมจากต่างประเทศ และมีความง่ายในแง่การศึกษาที่ผลิตบุคคลากรออกสู่ตลาด เครื่องไม้เครื่องมือมันก็ง่ายกว่าเมื่อก่อน โอกาสก็มีมากขึ้น ในส่วนของอีสปอร์ตที่ปัจจุบันมันโตขึ้นเป็นอย่างมากและจะโตขึ้นอีก เห็นได้จากการที่นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถไปคว้ารางวัลต่างๆมากมาย ตอนนี้กระทรวงศึกษา ก็ให้การสนับสนุนในระดับมัธยมศึกษา ทุกวันนี้ภาพรวมมันโตขึ้นมีการแข่งขัน tournament มากมาย มีทีมไทยที่ประสบความสำเร็จถึงระดับโลก

คุณอี : ณ ปัจจุบันวงการอีสปอร์ตของไทยกำลังเติบโตขึ้นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นฝีมือของนักแข่งหรือการพัฒนาของทีมต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันวงการอีสปอร์ตไม่ได้แปลว่าจะต้องเล่นเกมอย่างเดียว เพราะในวงการยังมีบุคลากรอีกมากมายที่วงการอีสปอร์ตต้องการ ไม่ว่าจะเป็น Production นักวิทยาศาสตร์การกีฬา นักจิตวิทยา และอื่น ๆ อีกมากมาย ที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวงการอีสปอร์ตจนทำให้วงการอีสปอร์ตของไทยนั้นสามารถเติบโตขึ้นได้

คุณเอฟ : ยังค่อนข้างแคบ ไม่เปิดกว้าง การสนับสนุนยังเป็นเรื่องยากอยู่ ไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ทั้ง ๆ ที่เด็กไทยมีฝีมือไกลมาก

3. ปัญหาที่พบในฐานะบุคคลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยมีอะไรบ้าง

คุณเอ : ปัญหาเดียวที่แก้ยากที่สุด คือ เรื่องทัศนคติของคนไทยที่มีต่อเกม เนื่องจากรัฐไทยมีความอนุรักษ์นิยมมาก ทำให้สิ่งที่เข้ามาใหม่ เทคโนโลยีใหม่นั้นก็จะถูกอคติเป็นธรรมดา ตรงนี้จึงเป็นทั้งอุปสรรค สิ่งที่ไม่ทำให้เศรษฐกิจไม่โต อีกทั้งกฎหมายที่ล้าหลังของไทย เช่น การนำเข้าเครื่องสร้างเกมโดยเฉพาะเพื่อนำมาผลิตเกมในไทยยังวุ่นวายไปหมด ทั้งศุลกากร ทั้งภาษี สุดท้ายก็นำเข้ามาไม่ได้ ทั้งคู่จึงเป็นอุปสรรคเป็นอย่างมาก

คุณบี : มีสองประเด็นหลัก ๆ คือ ความรู้ความเข้าใจของผู้ใหญ่ที่มีต่อเกมและอีสปอร์ต และยังมีสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นสถาบัน

คุณซี : -

คุณดี : ในเรื่องของความเข้าใจ เช่น มาเรียนด้านอีสปอร์ต เราต้องอธิบายให้ผู้ปกครองเห็นภาพและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ปกครอง

คุณอี : ปัญหาที่พบสำหรับเรายังมองได้ไม่ชัดมากขนาดนั้นเพราะเพิ่งเข้าวงการมา แต่เท่าที่สัมผัสได้คือ เราคิดว่าการแข่งขันกับจำนวนเงินรางวัลที่ได้มันยังไม่สอดคล้องกับเงินเดือนของนักแข่ง ซึ่งมันก็จะคล้าย ๆ กับฟุตบอลที่มีการซื้อตัวนักแข่ง ในปัจจุบันนักแข่งแต่ละคนก็มีค่าตัวที่แตกต่างกันไปตั้งแต่ 10,000-1,000,000 บาท แต่เงินรางวัลบางรายการไม่ได้เยอะขนาดนั้น เราเลยคิดว่าตอนนี้อีสปอร์ตมันกำลังเติบโตเร็วจนเกินไป

คุณเอฟ : ปัญหาที่เจอคือเรื่อง "ความเชื่อของ" ทยที่มักจะบอกว่าเกม คือปัญหาของความรุนแรง ความเกเรของเด็ก ทำให้เมื่อบอกคนอื่นว่าทำงานที่เกี่ยวข้องกับเกม ก็มักจะโดนถามว่า มันคงห่วย จะดีหรือ แนวทางการแก้ไขคือทำได้แค่อธิบาย ปลอ่ยผ่าน หรือพิสูจน์ให้เห็น

4. จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ท่านในฐานะผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย ต้องการแนวทางการแก้ไขอย่างไรบ้าง

คุณเอ : ต้องแก้ที่ความคิดคนโดยการที่รัฐต้องบอกว่าอันไหนถูกอันไหนผิด ถ้ารัฐบอกว่าอีสปอร์ตกับเกมเป็นเรื่องดีต้องสนับสนุน ข้าราชการทุกคนก็จะคิดว่ามันดีและพร้อมที่จะสนับสนุนเอง ไม่ว่าจะเป็นรัฐบาลจะคิดแบบไหน ข้าราชการ คนไทยก็พร้อมที่จะเปลี่ยนความคิดทันที สิ่งสำคัญคือการส่งเสริมการสนับสนุนด้วยการให้เงินไปผลิตและลงทุน เพราะเรามีทรัพยากรที่พร้อมและเยอะอยู่แล้ว เช่น มวยไทย สารพัด ถ้าเรากล้าขายก็สามารถสร้างเศรษฐกิจได้

คุณบี : depa ได้แก้ไขปัญหทั้งสองส่วนข้างต้น ส่วนแรกคือเรื่องของทัศนคติ เรามีการวางแผนที่จะทำโครงการเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติของคนที่เล่นเกมและของคนรอบข้างคนเล่นเกม ในส่วนของคนเล่นเกมเราได้สร้างโครงการที่ให้นักเล่นเกมได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ ให้สามารถสร้างรายได้ จัดสรรเวลาได้ ที่จะทำเป็นหลักสูตรออนไลน์ให้ผู้สนใจเข้ามาเรียน ในส่วนที่สองเป็นการทำ road show ในโรงเรียนจะมีการทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองร่วมกับ

สถาบันการศึกษา เพื่อให้เข้าใจว่าจริงๆแล้วเกมไม่ได้เป็นผู้ร้ายในสังคม แต่สามารถกลายเป็นที่มาของอาชีพใหม่ๆได้ และสร้างความเข้าใจให้คุณครูทราบว่าเด็กสามารถเรียนรู้และสร้างรายได้เองได้ด้วย ในส่วนนี้ depa ได้ทำ mou ร่วมกับสำนักงานส่งเสริมการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงกระทรวงสาธารณสุข สมาคมอีสปอร์ตและหลายหน่วยงาน ในส่วนที่สองสำหรับคนที่เล่นเกมก็จะมีการจัดโครงการ esports tournament จะมีการเฟ้นหานักกีฬาหน้าใหม่ ส่วนสุดท้ายก็จะเป็นเรื่องของการส่งเสริมนักกีฬาอีสปอร์ตไทยอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมและมีโอกาสได้จับคู่ร่วมกับสโมสรอีสปอร์ต จึงให้สามารถต่อยอดได้ในอนาคต

คุณชี : -

คุณตี : เราต้องทำความเข้าใจและอธิบาย ต้องมีสื่อสารให้มีการเข้าใจมากขึ้น เช่น อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตมันสามารถสร้างอาชีพได้ สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ มีอาชีพที่เกี่ยวข้องมากมาย อีกส่วนที่สำคัญคือ ภาครัฐต้องมีการสนับสนุนมาก

คุณอี : แนวทางในการแก้ไขอาจจะต้องมีการร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชน เพื่อแก้ไขปัญหาให้ตรงจุด อาจจะมีการจัดการแข่งขัน (Tournament) ให้มากขึ้นโดยอาจจะขึ้นอยู่กับผู้ให้การสนับสนุนเป็นต้น

คุณเอฟ : คงต้องแก้ที่ทัศนคติของผู้ใหญ่ก่อนแล้วจึงปลูกฝังเด็กให้เห็นว่าการเล่นเกมที่ให้มีประสิทธิภาพนั้นสามารถทำได้อย่างไร

5. ความคาดหวังต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในอนาคต

คุณเอ : ถ้ารัฐบาลยังไม่ให้การสนับสนุนหรือส่งเสริมอุตสาหกรรมอยู่แบบนี้ อุตสาหกรรมเกมก็กระเสือกกระสนกันต่อไป แต่ถ้ารัฐบาลไทยให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมจะมีการเปลี่ยนแปลงแน่นอน เพราะจะเป็นการส่งออกทางวัฒนธรรมได้ง่าย อุตสาหกรรมเกมมันเป็นการรวมศิลปะเอาไว้มากมาย เช่น การทำเพลง การทำกราฟฟิก การเขียนบท โปรแกรมเมอร์ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้กับกลุ่มคนมากมาย เกมไม่ต้องใช้ที่ดิน ไม่ต้องมีการลดหย่อนภาษีให้ใครหรือเพิ่มสิทธิประโยชน์ให้ชาวต่างชาติ ไม่ต้องใช้งบประมาณรัฐมากมาย และไม่ต้องใช้บุคลากรของรัฐเข้ามายุ่งวุ่นวายด้วย ต้นทุนในการทำน้อยมาก ทุกอย่างออนไลน์หมด ไม่ต้องมีการเดินทาง ไม่มีเบี้ยประชุม แค่สนับสนุนก็มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น แต่สักวันเราจะสร้างบริษัทเกมในระดับโลกได้แน่นอน

คุณบี : ปัจจุบันนักกีฬาอีสปอร์ตไทยนั้นมีมากพอสมควรที่สามารถเติบโตได้ในระดับประเทศและต่างประเทศ เช่น ซีเกมส์ เราก็หวังว่าเราจะสามารถเติบโตได้ในระดับโลก ส่วนนี้จึงต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่าง depa และการกีฬาแห่งประเทศไทยที่จะผลิตกำลังคน

คุณซี : -

คุณดี : อยากให้อุตสาหกรรมโตขึ้นเรื่อย ๆ และเปิดโอกาสให้บุคคลที่สนใจในการเรียนเรื่องเกมและอีสปอร์ตได้เข้ามาเรียน และสามารถกลายเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในอุตสาหกรรมได้ ไปจนถึงระดับโลก และอยากให้มียุทธศาสตร์บุคลากรที่มีการยกระดับอุตสาหกรรมขึ้นไปอีก

คุณอี : ความคาดหวังสำหรับเราอยากเห็นทีมชาติไทยหลาย ๆ ทีมได้ไปแข่งในระดับโลกทุก ๆ ปี อยากให้ประเทศไทยเป็นจุดศูนย์กลางของวงการอีสปอร์ต

คุณเอฟ : อยากให้วงการอีสปอร์ตได้รับการสนับสนุนมากกว่านี้ นักกีฬาไทยโดนดึงตัวไปทีมต่างประเทศเยอะมาก สำหรับเราคิดว่าถ้าไทยให้ความสนับสนุนมากพอ คงไม่เสียนักกีฬาฝีมือดีให้ต่างประเทศ

6. โอกาสของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยในระดับสากล

คุณเอ : ถ้ายังอยู่แบบปัจจุบันก็ยังไม่เห็นโอกาสที่จะได้อยู่ในระดับสากล จริงๆแล้วเรามีโอกาสมากกว่าคนอื่นเขาเพราะเราอยู่ตรงกลางของเอเชียอาคเนย์ มันพร้อมหมดทุกอย่าง ถ้าเราไปสนับสนุน ไปติดกับต่างชาติ ทั้งการดึงบุคลากรหรือผู้ผลิตให้เข้ามาตั้งฐานในประเทศเรา ยิ่งงเขา ก็จะไหลเข้ามาเรื่อยๆ

คุณบี : มองว่ามีโอกาสและศักยภาพที่สูงมากจากความสนใจจากเด็กรุ่นใหม่ที่มีในประเทศ รวมไปถึงโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลที่ดีอยู่แล้วในประเทศไทย ก็จะเป็นประโยชน์ในการเข้าถึงพวกโครงสร้างพื้นฐานอยู่แล้ว

คุณซี : นอกจากจำนวนคนเล่นเกมที่มีเยอะอยู่แล้ว เกมสมัยนี้มีการหันเหให้มีความเข้ากับอีสปอร์ตมากขึ้น ซึ่งค่อนข้างเป็นที่พึงพอใจในเอเชียตะวันออกเฉียงของเรา ก็จะมีผู้เล่นที่ให้ความสนใจในด้านนี้ค่อนข้างสูงเหมือนกัน ยังมีนักเล่นเกมอีกมากมายที่ยังไม่ได้แสดงฝีมือให้ใครได้เห็นตรงนี้จึง depa เองก็จะเปิดโอกาสให้เขาได้แสดงฝีมือไปยังระดับโลก

คุณดี : ถ้าในเรื่องของการพัฒนาเกมและอีสปอร์ต เรามีบุคลากรที่มีความสามารถที่ไปในระดับสากลได้ รวมถึงสตูดิโอในไทยเองก็รับงานจากต่างประเทศมาทำก็มาก แต่ถ้าเราสามารถสร้าง IP ของตนเองได้ก็จะเป็นอะไรที่ดีมาก แต่ก็ยังยากอยู่เนื่องจากปัญหาเรื่องของเงินที่จะใช้ในการลงทุน ในส่วนของอีสปอร์ตไทยก็ได้รับรางวัลระดับโลกมากมาย มันยังมีโอกาสอีกเยอะที่จะสามารถไประดับโลกได้

คุณอี : สำหรับโอกาสที่จะไปสู่ระดับโลกของไทยมีค่อนข้างมาก ขึ้นอยู่กับความร่วมมือของหลายภาคส่วน ถ้ามีผู้สนับสนุนที่ดีไม่ว่าอย่างใดก็สามารถไปสู่สากลได้แน่นอน แต่ในปัจจุบันทีมอีสปอร์ตหลายทีมที่แข่งขันในหลาย ๆ เกม ก็มีโอกาที่จะไปแข่งขันในระดับโลก ไม่ว่าจะเป็น PUBG ROV VALORANT เป็นต้น

คุณเอฟ : โอกาสสูงมากที่จะไปได้ไกล ณ ปัจจุบันก็ไปได้ไกลในระดับหนึ่งแล้ว แต่มันควรที่จะทำให้มีความชัดเจนมากกว่านี้ และเรื่องที่ยังขาดการสนับสนุน ทั้งด้านการเงินและด้านอื่น ๆ

- (1) คุณเอ ประธานคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Software Game) และอีสปอร์ต (E-sport)
- (2) คุณบี นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย โดยการอ่านบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง
- (3) คุณซี จากส่วนส่งเสริมการตลาด ตำแหน่ง ผู้จัดการส่วนส่งเสริมการตลาด สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) 1 ท่าน
- (4) คุณดี จากส่วนส่งเสริมการตลาด ตำแหน่ง นักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
- (5) คุณอี อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต
- (6) คุณเอฟ พนักงานของบริษัท อินโฟฟีด จำกัด และ eArena
- (7) คุณจี สตรีมเมอร์จากช่อง Limoshi_

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

นางสาวกุลชา ปรีดาศักดิ์

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา: 2564 ศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผลงานทางวิชาการ

กุลชา ปรีดาศักดิ์. "เปรียบเทียบอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต่างประเทศสู่การพัฒนาอุตสาหกรรม
เกมและอีสปอร์ตไทย" การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการสื่อสารครั้งที่ 7 ประจำปี 2566,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2566

