

การสื่อสารเพื่อพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

The communications for development Esports in Thailand

วันที่ได้รับบทความ 2 กุมภาพันธ์ 2564

กาญจนาถ อุดมสุข*

วันที่แก้ไขบทความ 5 มีนาคม 2564

Kanchanat Udomsook

วันที่ตอบรับบทความ 15 มีนาคม 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาการสื่อสารเพื่อพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยข้อสันนิษฐาน เรื่องการยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬา โดยใช้เครื่องมือแบบวิเคราะห์เนื้อหาสื่อออนไลน์ (Content Analysis) ช่วงเดือน มกราคม - ธันวาคม พ.ศ. 2562 ใน 3 ด้าน คือ 1) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต 2) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต 3) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน โดยผลการวิจัยสรุปว่าข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต แสดงให้เห็นพัฒนาการในวงการอีสปอร์ต การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตในฐานะกีฬาในปี พ.ศ.2562 มีเพิ่มมากขึ้น อีสปอร์ตได้รับการสนับสนุนทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน แปรนด์สินค้าชั้นนำรวมถึงสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมในกิจกรรมที่

* คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร

เลขที่ 137 หมู่ 3 ต.บางหญ้าแพรก อ.เมือง จ.สมุทรสาคร 74000 E-mail: kancha.tato@gmail.com

Faculty of Communication Arts Thailand National Sports University (TNSU) Samut Sakhon Campus.

137 Moo 3, Bang Ya Prak, Amphoe Muang Samut Sakhon Province, Thailand

เกี่ยวข้อง ซึ่งมีเงินรางวัลมหาศาลดึงดูดใจรวมทั้งโอกาสในการสร้างชื่อเสียง ในฐานะนักกีฬาระดับนานาชาติสอดคล้องกับที่ตลาดโลกตีมูลค่าอีสปอร์ตสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดดโดยการขยายตัวดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย หนึ่งในนั้นคือการสื่อสารข่าวสารอีสปอร์ตผ่านสื่อออนไลน์ที่แพร่หลายมากขึ้น และปัจจัยอื่น ๆ อาทิ การพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟน ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้บริโภค ความสะดวกรวดเร็วของเทคโนโลยีทั้งผู้เล่นและผู้ชม ประกอบกับการพัฒนาเกมในกลุ่มผู้ประกอบการไทยมีจำนวนมากขึ้น รวมถึงเม็ดเงินลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าว และปัจจัยที่คาดว่าจะส่งผลให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมประเภทนี้ คือความนิยมในกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและต่างประเทศที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ

คำสำคัญ: อีสปอร์ต (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) / การสื่อสารเพื่อพัฒนา / สื่อใหม่ / การเล่นเกมอีสปอร์ตในประเทศไทย

Abstract

This research aimed at the development of Esports in Thailand and its recognition of Esports as a sport. Its focus in 3 main issue about Esports; 1) to study communication for the development of Esports in online media 2) to examine that Esports has supported from various media, governmental organizations and the private sectors 3) to study relevant information on Esports competition management and Esports industry. The study was a

qualitative research with the method of content analysis tools, articles via online media about Esports during January - December 2019. The tools used to collect data are tabular, there are 3 parts: Part 1, the content of supporting media in Esports industry, Part 2, the content about the development of Esports industry and Part 3, Esports organizing competitions and sport events that occurred during the time. The research results were found that of Thailand Esports development has grown more and more accepted in Thai people. There is evidence appears that the development of the Esports industry competition management increased. It has received support from the public, private sectors and leading brands, including tertiary education, that allow students to take part in activities related to Esports. There are a lot of people involved in online gaming, audience and supporters. Especially huge prizes attracted more contestant's player join in the game and more sponsors target to support the Esports competitions. Moreover, Esports athletes have the opportunity to become international athletes. The results of the study were as follows; The key factor made Esports industry expanding rapidly is communicating Esports news on online media and other factors such as smartphone online game developing for consumers which has been very popular, develop the game in a group of Thai entrepreneurs with a growing number and business sectors investment is a part that drives the growing online gaming industry. Moreover

game players can participate in tournaments with foreigners, it is a competition between players both inside and outside the country. The last issue resulted in the expansion and connection of the gaming industry with other business sectors.

Keyword: Esports (Electronic Sports) / Communication / New Media / Esports in Thailand

บทนำ

การพัฒนาเทคโนโลยีในรูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือ “อีสปอร์ต” พัฒนามาจากการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยมในคนรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก อีสปอร์ตเป็นนวัตกรรมสารสนเทศที่ให้ความบันเทิงเปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาผ่านการเล่นเกมที่มีผู้ชมจำนวนมาก ด้วยจุดเด่นที่เน้นผู้เล่นหลายคน จำลองพฤติกรรมคนในหลายบุคลิกที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในเรื่องราวเสมือนจริงมาพร้อมกับเงื่อนไขที่เร้าใจให้แก่ปัญหาต่าง ๆ และท้าทายด้วยระดับความยากที่เพิ่มขึ้น ประกอบกับเกมมีให้เลือกหลายประเภท ดึงดูดคนให้หมกมุ่นเวียนกันเข้ามาประลองฝีมือกันนับครั้งไม่ถ้วน โดยองค์ประกอบที่อีสปอร์ตถูกดึงเข้ามาเป็น “กีฬา” คือจำนวนความต้องการของผู้เล่นและผู้ชมที่มีมากและความสะดวก คือมีเพียงอินเทอร์เน็ตที่รับชมผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หรือมือถือก็สามารถเข้าถึงอีสปอร์ตได้ ซึ่งขณะนี้ผู้เล่นอีสปอร์ตทั่วโลกมีราว 700 ล้านคน จากทั้งหมด 1,200 ล้านคน ส่วนใหญ่อายุระหว่าง 18-34 ปี และมีผู้ชม 205 ล้านคน ประเทศไทยมีคนดูกว่า 10 ล้านคน นับว่ามากเป็นอันดับที่ 20 ของโลก (ตฤภัทร โลหะพงศธร, 2561) และเหตุที่ประเทศไทยจำเป็นต้องเร่งพัฒนางานการกีฬานี้

เนื่องจากในระดับสากลเริ่มมีการนำอีสปอร์ตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน เช่น ซีเกมส์ ครั้งที่ 30 หรือการเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ ในปี 2018 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจึงได้รับรองอีสปอร์ตประเทศไทยให้เป็นหนึ่งชนิดกีฬาตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย เมื่อปี 2558 พร้อมรับรองสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation) ร่วมด้วย ซึ่งกว่า 5 ปีแล้ว ที่วงการอีสปอร์ตก้าวไปข้างหน้าแต่สังคมไทยมองไม่เห็นภาพเหล่านี้ชัดเจนนัก ส่วนหนึ่งเกิดจากคนบางกลุ่มที่มองอีสปอร์ตไม่ถือว่าเป็น “กีฬา” เพราะเชื่อว่าเยาวชนจะใช้เป็นข้ออ้างเพื่อเล่นเกมทำให้ควบคุมยากไม่ให้อ้าเส้นของความเป็น “นักกีฬา” กับ “สาวกเกม” และมีปัจจัยอื่น ๆ ที่อีสปอร์ตยังไม่ได้รับการยอมรับและจัดการเท่าที่ควร (Siamsport, 2561) อาทิ ขาดความสนใจในการทำข่าวจากสื่อ ขาดการสนับสนุนอย่างจริงจังจากภาครัฐ ฯลฯ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการสื่อสารข่าวสารอีสปอร์ตเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลอย่างมากกับการพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในภาพรวมด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการสื่อสารข่าวสารที่จะผลักดันอีสปอร์ตได้รับการยอมรับในฐานะกีฬา โดยหวังว่าข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะช่วยพัฒนาการสื่อสารอีสปอร์ตให้สอดคล้องสังคมและภาคนโยบายเพื่อการพัฒนากีฬาชนิดนี้อย่างเป็นระบบทัดเทียมกับกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย
3. ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ. 2562

ทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

อีสปอร์ต หรือ Esports ย่อมาจาก Electronic Sports มีความหมายที่พัฒนามาจากการเล่น “เกมออนไลน์” (Online Game) ที่ผู้เล่นเลือกบุคคลิกและบทบาทตัวละครได้ ใช้การโต้ตอบกันหลายคนในขณะที่เล่น และมีสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยรายละเอียดความแม่นยำ (สวรรณบุญเรือง, 2549) ผ่านระบบออนไลน์ที่สะดวกกับผู้เล่นและผู้ชมไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนเวลาใด นักกีฬาอีสปอร์ตต้องใช้เวลาฝึกซ้อมไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อให้คุ้นเคยกับอุปกรณ์ ฝึกวางแผนกลยุทธ์และทำงานเป็นทีม โดยมีการแข่งขันแบบสมัครเล่น (Amateur sporting events) ที่ไม่ได้ค่าตอบแทนไปจนถึงระดับอาชีพ (Professional) ที่มีเงินรางวัล (Supathanish, 2554) ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่นำมาจัดแข่งขันมีหลากหลาย มีการจัดระบบแข่งขันในระดับกลุ่ม (league) ไม่ต่างจากกีฬาทั่วไป โดยรายการใหญ่ที่จัดขึ้นเป็นประจำ เช่น League of Legends World Championship ซึ่งถ่ายทอดสดขณะแข่งและมีการมอบรางวัลเช่นเดียวกับกีฬาโอลิมปิก ซึ่งอีสปอร์ตจัดเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง เพราะมีระบบแข่งขันที่มีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย เช่น มีผู้จัดการแข่งขัน สนามแข่ง นักกีฬา ผู้ชม สปอนเซอร์ ผู้สนับสนุนเบื้องหลัง ฯลฯ ซึ่งตรงกับความหมายที่เอแลน กัทแมนอธิบายไว้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความต่างระหว่าง “เกม” และ “กีฬา”
ที่มา: (Guttman, 2004)

ซึ่งแม้ว่าอีสปอร์ตแม้จะใช้เวลาเคลื่อนไหวร่างกายน้อย แต่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในการกำกับมือและสายตาให้ประสานกันอย่างรวดเร็ว (Jonasson and Thiborg, 2010) ซึ่งขณะแข่งขันผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาควบคุมอุปกรณ์และคุมเกมทั้งทีมและบุคคลมีความท้าทายที่รุนแรงในการควบคุมอารมณ์เพราะสมจริงจนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมและทีม สร้างความเพลิดเพลินให้จิตใจจ่อเข้าสู่สภาวะหลุดพ้นจากภารกิจประจำวันจนเกิดความสุข (Supathanish, 2554) ซึ่งหลายคนอาจมองว่าเป็นการเล่นเกมที่ไม่ได้ฝึกทักษะใด ๆ ทั้งที่อีสปอร์ตบางรายการต้องอาศัยทักษะการจัดการทางสังคม สร้างสัมพันธภาพกับทีมยิ่งไปกว่านั้นยังต้องวางแผนการเล่น รวมถึงนักกีฬาต้องฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทไม่ต่างกับกีฬาทั่วไป (เลอทัต ศุภดิติก, 2557) โดย Snavelly (2014) กล่าวว่าอีสปอร์ตเป็นมิติใหม่ของการแข่งขันที่ต้องใช้ศักยภาพด้านต่าง ๆ จนเกิดความชำนาญ มีเป้าหมายความเป็นทีม โดยเล่นผ่านระบบดิจิทัล ที่มีลักษณะเฉพาะ โดยการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของไทยแบ่งเป็น 3 กลุ่มหลัก คือ 1) การแข่งขันเชิงพาณิชย์จัดโดยกลุ่มธุรกิจที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกม (เงินรางวัลสูง) 2) การแข่งขันเชิงกิจกรรมจัดโดยผู้ชอบเกม กลุ่ม gamer กลุ่ม community (เงินรางวัลน้อย) 3) การแข่งขันเชิงกีฬาจัดโดยสมาคมกีฬาทั้งสมัครเล่น (ชิงเหรียญ) กีฬาอาชีพ (ชิงเงินรางวัล) โดยระดับของการแข่งขัน แบ่งเป็นการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศ อาทิ แข่งขันกีฬาเยาวชน การคัดเลือกระดับภาค แข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย และการแข่งขันระดับนานาชาติ อาทิ ชิงแชมป์อาเซียน เอเชีย และชิงแชมป์โลก เป็นต้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

อีสปอร์ตในยุคเริ่มต้นเกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development communication) ด้วยแนวคิดนี้จะช่วยเปลี่ยนความคิด เจตคติและพฤติกรรมนำไปสู่การพัฒนาในทุกระดับตามหน้าที่ของการสื่อสาร (ปัญญिता ชัยสนธิ และคณะ, 2554) แม้การสื่อสารเพื่อการพัฒนาจะถือกำเนิดในประเทศ

กำลังพัฒนาในยุคแรกราว ค.ศ.1960 แต่ปัจจุบันมีผู้นำแนวคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ คือภาคนโยบายที่เห็นว่า การสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยผลักดันให้กระบวนการพัฒนาประเทศสำเร็จลุล่วงด้วยดี (เสถียร เขยประทับ, 2538) ซึ่งการพัฒนาที่หาอีสปอร์ตให้เป็นที่ยอมรับสามารถใช้กลไกนี้ได้ไม่ต่างกัน โดยวัตถุประสงค์ของการสื่อสารชนิดนี้คือเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทางที่ดีขึ้น เป็นการแบ่งปันความรู้เพื่อบรรลุถึงข้อยุติเกี่ยวกับการปฏิบัติโดยพิจารณาถึงความสนใจ ความต้องการ และขีดความสามารถของทุกฝ่ายด้วยการสื่อสารทุกรูปแบบ ดังนั้น จึงถือเป็นกระบวนการสังคมอย่างหนึ่ง (Servaes, 2003) หน้าที่หลักของการสื่อสารดังกล่าว คือ ให้ข่าวสาร (Informative Function) ชักจูงใจ (Persuasive Function) และให้ความรู้ (Educational Function) เพื่อส่งเสริม (Complement) สนับสนุน (Facilitate) และขยาย (Extend) งานพัฒนา (Development Activities) ซึ่งมีรายละเอียด (ปรมะ สตะเวทิน, 2546) ดังนี้

1. การให้ข่าวสารเป็นประโยชน์ที่เอื้อต่อการพัฒนา กล่าวคือ ก) นำเสนอสิ่งใหม่ที่ส่งเสริมความรู้และประสบการณ์ ทำให้ทราบว่าบุคคลหรือสังคมอื่นเป็นอย่างไร ข) จูงใจคนให้หันเหสู่การพัฒนา ค) ยกย่องระดับความปรารถนาของคน สิ่งที่ดีกว่าเดิมทั้งในระดับบุคคลและประเทศ ง) สร้างบรรยากาศการพัฒนาให้เห็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยและชีวิตในสังคมที่พัฒนา เพื่อให้ประชาชนย้อนมาเทียบเคียงกับตัวเองเพื่อกำหนดอนาคต

2. การจูงใจไปสู่พัฒนา หมายถึง จูงใจให้เปลี่ยนวิถีชีวิตและตัดสินใจเข้าร่วมการพัฒนาอย่างจริงจัง กล่าวคือ ก) เป็นแหล่งข่าวสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลและเผยแพร่ในสังคมให้ผู้มีอิทธิพลรับสารไปถ่ายทอดต่อ ข) สร้างสถานภาพให้บุคคลโดยยกย่องหรือเอ่ยถึงอยู่เสมอทำให้ความคิดและนโยบายเหล่านั้นน่าเชื่อถือ นำไปสู่การเข้าร่วมการพัฒนา ค) ส่งเสริมการร่วมกำหนดนโยบายโดยทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นสะท้อนไปยังภาครัฐให้นำไปพิจารณาโยบายนั้น ง) ปลูกฝัง

บรรทัดฐานที่ดีของสังคมให้อยู่ในกรอบบรรทัดฐานที่วางไว้ จ) ช่วยปลูกฝังรสนิยมที่ดีให้ประชาชน ฉ) เปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ไม่ฝังแน่น สร้างทัศนคติใหม่รวมทั้งเบี่ยงเบนทัศนคติเดิมบางอย่างเพื่อทำให้เกิดการยอมรับได้ง่ายขึ้น ช) ให้ความรู้ที่จำเป็นในการปรับตัวของประชาชนให้เข้ากับการพัฒนาประเทศ

3. การให้การศึกษา สื่อมวลชนจะต้องให้ความรู้ที่จำเป็นแก่ประชาชน ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม เพื่อการปรับตัวสู่การพัฒนา ตัวอย่างข้อความในสื่อ เช่น “..อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ต้องใช้ทักษะการเล่น การคิดวิเคราะห์และทำงานเป็นทีม..” เป็นการให้ความรู้และปรับทัศนคติโดยเทียบให้เห็นว่าอีสปอร์ตต่างจากการเล่นเกมทั่วไป หรือให้ศึกษาโดยอ้อม เช่น “กรมพลศึกษา ชวนเกมเมอร์ ออกเหงือกกับ Esports..” เป็นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้ตื่นตัวในการออกกำลังกายและเกิดการรับรู้เรื่องอีสปอร์ตมากขึ้นโดยอัตโนมัติ

3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

สื่อสมัยใหม่หรือสื่อออนไลน์ได้พัฒนาขึ้นอย่างหลากหลายจนเป็นที่รู้จักและนิยมมากขึ้น (Burnett, R. and David P.M., 2003) เป็นช่องทางนำเสนอข่าวสารและโฆษณาไปสู่ผู้บริโภค ซึ่งข่าวสารอีสปอร์ตส่วนใหญ่ส่งผ่านทางสื่อในในระบบเทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ด้วยบริการเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW) โดยธิษณูมิ รัตนวิจารณ์ (2554) มองว่าสื่อออนไลน์เป็นสื่อมวลชนประเภทใหม่ที่ผสมผสานคุณสมบัติของสื่อบุคคลและสื่อสารมวลชนเข้าไว้ด้วยกัน ใช้แสดงเนื้อหา ข้อมูล และสารสนเทศ ให้ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ (ปัจจุบันคนดูผ่านมือถือได้) ในขณะที่กิดานันท์ มะลิทอง (2542) กล่าวว่า เว็บไซต์เป็นแหล่งรวมเว็บเพจจำนวนมากในเรื่องเดียวกันมาอยู่รวมกัน โดยข่าวอีสปอร์ตได้เผยแพร่ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ให้ประชาชนเข้าถึงอย่างสะดวกและต่อเนื่อง

4. อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย

อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของไทยมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และคาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 2.5 หมื่นล้านบาทโดยขยายตัวประมาณร้อยละ 10 - 12 ในปี 2563 หลังจากสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ เข้ามาบริหารจัดการแข่งขัน มีการคัดเลือกนักกีฬาเพื่อพัฒนาให้ได้มาตรฐานไปสู่นักกีฬาระดับนานาชาติ อาทิ กีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 31 ที่จะมีตัวแทนนักกีฬาไทยเข้าร่วมด้วย เป็นต้น ซึ่งแผนการผลักดันอีสปอร์ตเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับต่ออีสปอร์ตในภาคนโยบาย สอดคล้องกับข้อมูลอัตราการขยายตัวของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเฉลี่ยย้อนหลัง 4 ปีร้อยละ 12.7 (ปี 2559-2562) ซึ่งมาจากหลายปัจจัย อาทิ การพัฒนาเกมผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก การพัฒนาเกมในกลุ่มผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561) ประกอบกับเม็ดเงินลงทุนในภาครัฐและเอกชนช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าว

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภควัด เจริญลาภ (2561) ศึกษาคุณค่าและข้อมูลทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต ผลวิจัยพบว่า 1) อีสปอร์ตเป็นสิ่งที่มีความและมูลค่ามากขึ้นอยู่กับแต่ละประเทศ 2) การเกิดขึ้นของคุณค่าและมูลค่าในกีฬาอีสปอร์ตมีหลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชน โรงเรียน ผู้ปกครอง รวมถึงฝั่งของนักกีฬาเอง 3) ระบบ Sponsorship เป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนวงการอีสปอร์ตเนื่องจากเป็นภาคส่วนที่ใหญ่ที่สุดในอุตสาหกรรม 4) เงินรางวัลจากการแข่งขันมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปีจนกลายเป็นการยกระดับมาตรฐานและบรรทัดฐานของเงินรางวัลในการจัดงานโดยจะมีผลในการให้คุณค่าและมูลค่าสูงขึ้นด้วย

กอบชัย ชันติชัยวรรณ (2561) การศึกษาการเปิดรับสื่อออนไลน์ของธุรกิจเกมออนไลน์โดยใช้เกม Legend Of Swordman (LOS) เป็นกรณีศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อออนไลน์ผ่านช่องทาง Facebook

เชื่อถือข้อมูลจากสื่อออนไลน์ผ่านช่องทาง YouTube และช่องทาง Facebook มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหรือดาวน์โหลดเกม LOS ส่วนผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานคือ ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้บริโภคมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การเปิดรับสื่อออนไลน์ และการตัดสินใจซื้อ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้บริโภคมีผลต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์ และการตัดสินใจซื้อ และการเปิดรับสื่อออนไลน์ของผู้บริโภคมีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค

Jason C. Thompson, (2018) ศึกษาข้อมูลอีสปอร์ตในสื่อและรวมเล่มเป็นหนังสือ Game and Culture พบว่า มีข่าวสารอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หลังจากที่ มีข่าวสารครั้งแรกตั้งแต่ปี พ.ศ.2547 จนถึงปี พ.ศ. 2557 มีเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า และเป็นทวีคูณขึ้นในปีถัดมา โดยเฉพาะในสื่อสิ่งพิมพ์ จากคลังข้อมูลที่รวบรวมได้ พบว่า มีการค้นคว้าเกี่ยวกับอีสปอร์ตในกลุ่มผู้สนใจ นักวิจัย และอื่นๆ ส่วนใหญ่ ศึกษาเนื้อหาในแง่วิทยาศาสตร์กีฬาที่เปรียบเทียบกับกีฬาดั้งเดิมกับกีฬาสสมัยใหม่ ด้านลักษณะการแข่งขัน การพัฒนาฝีมือของนักกีฬา รวมไปถึงการเป็นกิจกรรมนันทนาการและองค์ประกอบโครงสร้างการแข่งขันและการยอมรับทางสังคม ส่วนข้อมูลในประเด็นอื่น อาทิ ศึกษาในแง่สื่อสารสนเทศ ธุรกิจ สังคมวิทยา กฎหมาย ความรู้ ฯลฯ

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามข้อสันนิษฐานที่ว่า ประเทศไทยยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬา มีการนำความรู้มาสร้างเครื่องมือ โดยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือจากการสอบถามผู้เล่นอีสปอร์ต มีการทดสอบเก็บข่าวสารก่อนช่วงเวลาวิจัย และขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านข่าวออนไลน์ โดยมีขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหา คือศึกษาเนื้อหาการสื่อสารเพื่อ

พัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยเท่านั้น ขอบเขตด้านเวลา คือศึกษา
ข่าวสารกีฬาอีสปอร์ตในช่วงเวลาการพัฒนาสมาคมกีฬาอีสปอร์ตในปี พ.ศ. 2562
เท่านั้น

ผลการศึกษา

จากการรวบรวมข่าวสารและบทความในสื่อออนไลน์ด้วยตารางจำแนก
ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต

ตารางที่ 1 ตารางการแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต

เดือน	เนื้อหาประเภทข่าว บทความ	แหล่งที่มา
มกราคม	-4 แบรินด์ตั้งมุ่งสู่นาคต หันมาหนุนธุรกิจ Esports major cineplex,บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด, AIS และ Acerสี่ แบรินด์ตั้งได้เล็งเห็นว่าธุรกิจแบบ Esportsจะสามารถเข้าถึงคนได้จำนวนมาก สะดวกและง่ายในการทำให้แต่ละแบรินด์ ใช้เงินลงทุนกับ Esportsมากขึ้นเพื่อขยายธุรกิจของตนเองให้ผู้คนได้รู้จักมากยิ่งขึ้นและสร้างรายได้มหาศาล	เว็บไซต์ : www.thumbsup.in.th
กุมภาพันธ์	-DPU explore Series เปิดประสบการณ์PLAYFESSIONAL ชอบทางไหนต้องไปให้สุด สำหรับเดือนกุมภาพันธ์ เสนอตอน Esports สำหรับใครที่อยากรู้เบื้องหน้า เจาะลึกเบื้องหลังพร้อมทั้งหาโอกาสธุรกิจใหม่ๆ ในวงการ Esports -ไม่ใช่แค่อาชีพใหม่ของ Young Gen แต่ “อีสปอร์ต” กลายเป็น “New Business Model” ใช้โปรโมทแบรินด์จนถึงตอนนี้ กระแส “อีสปอร์ต” บ้านเรายังเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งฟากของการแข่งขัน รวมถึงการจัดอีเวนต์และการที่แบรินด์ต่าง ๆ พากันเข้ามาสนับสนุนการแข่งขัน	เว็บไซต์ : www.ryt9.com เว็บไซต์ : www.marketmarketi.com

มีนาคม	-กฟผ. พร้อมหนุน Esportsไทย ระเบิดศึกไกลสู่นานาชาติ ล่าสุดก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเช่นนี้ กฟผ. ก็ได้ให้ความสนใจกับน้องใหม่ในวงการกีฬาอย่าง “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” หรือที่เรียกว่า “Esports” เพราะหลังจากที่การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รับรองสถานะ Esports ให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ จนผู้ปฏิบัติงานของ กฟผ. เข้าร่วมแข่งขันคัดเลือกจนถึงทีมชาติ ทำให้ได้เห็นมุมมองที่แฝงอยู่ในกีฬานี้ดีนี้ ที่จะสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้ในอนาคต	เว็บไซต์ : www.egat.co.th
เมษายน	-มข. หนุน นศ. เรียนให้ เป็น เล่นให้ บัง ด้วย Esports มหาวิทยาลัยขอนแก่น จัดงาน KKUMaker Space Workshop and Challenge เรียนให้ เป็น เล่นให้ บัง ด้วย Esports เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมการสร้างวินัยในตนเอง รู้จักการบริหารจัดการเวลาในการเรียนและการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเผยแพร่และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการแข่งขันกีฬา Esports -บริษัท Mineski International Inc จำกัดได้ร่วมมือกับคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม จัดโครงการประกวดสร้างสรรค์ผลงาน ด้าน Digital Media creative contest 2019 ในหัวข้อ “Esportsเกมสร้างอาชีพ” สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศขึ้น เพื่อเป็นเวทีให้นักศึกษาทุกสถาบันทั่วประเทศได้ประลองฝีมือ และเตรียมพร้อม เป็นการกระตุ้นและผลักดันให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างอิสระ	เว็บไซต์ : www.ryt9.com เว็บไซต์ : www.ryt9.com
พฤษภาคม มิถุนายน กรกฎาคม สิงหาคม - ไม่มีข่าวสาร		
กันยายน	-เครื่องดื่ม B'lue ประกาศเข้าร่วมผลักดันและสนับสนุนวงการ Esports ไทยแล้วผู้ใหญ่หลายคนก็เล็งเห็นถึงจุดนั้นจึงเริ่มที่จะทำการหยิบธุรกิจตัวนี้มาเช่นกัน ทั้งการหยิบเด็กมาทำทีม หรือการเป็นสปอนเซอร์ในการแข่งขันต่าง ๆ ในโอกาสที่นักกีฬาทีมชาติไทย	เว็บไซต์ : www.4gamers.co.th

ตุลาคม	-บริษัท ไทยซัมซุงอิเล็กทรอนิกส์ จำกัด เผยข้อมูลกับทาง ONEEsportsภายในงาน Thailand Esports League 2019 ว่าแบรนด์ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าชื่อดัง Samsung กำลังมีแผนจะสนับสนุนEsportsในประเทศไทยให้มากขึ้นทั้งด้านเป็นผู้สนับสนุนในรายการแข่งขันต่างๆ	เว็บไซต์ : www.oneesports.gg
--------	--	--

ส่วนที่ 2 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต

ตารางที่ 2 ตารางการแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต

เดือน	เนื้อหาประเภทข่าว บทความ	แหล่งที่มา
มกราคม	กุมภาพันธ์ - ไม่มีข่าวสาร	
มีนาคม	<p>-Esports มาแล้วในปีนี้ ด้วยตัวเลขการลงทุนสูงสุดเป็นประวัติการณ์ Esports คือคลื่นลูกใหม่ของวงการบันเทิงโลกอย่างแท้จริง และเงินรางวัลหลายล้านบาท มีการวางแผนลงทุนสลับสับเปลี่ยนผู้เล่นกันตามกำลังทรัพย์ ทำให้ Esports กลายเป็นขุมเงินขุมทองของทั้งนักลงทุน กับทั้งนักกีฬาเองด้วยเช่นกัน</p> <p>-“Esports” เริ่มเป็นที่รู้จักและแพร่หลายมากขึ้นในปัจจุบัน Esports เป็นอะไรที่มากกว่าแค่การเล่นเกมนะ กีฬาเหล่านี้ถูกพัฒนาจากการสู้รบ แล้วเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนกีฬาต่าง ๆ ก็เริ่มเปลี่ยนไป จากการพัฒนาทักษะทางการรบ กลายเป็นพัฒนาทักษะทางด้านการเล่นไหว พัฒนาทักษะด้านกล้ามเนื้อ พัฒนาทักษะทางสายตา</p> <p>- อีสปอร์ต โอกาสใหม่ทางธุรกิจ ไม่เพียงแต่นักธุรกิจที่เห็นโอกาสนี้ เด็กรุ่นใหม่หลายคนก็อยากจะทำอาชีพอีสปอร์ตในมิติต่างๆ ตั้งแต่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต มองหาช่องทางขายสินค้าใหม่ๆ ที่จับกลุ่มผู้เล่น ไปจนถึงนักแคสต์เกม ที่เล่นเกมไม่เก่งแต่มีลูกเล่นในการนำเสนอ ก็สามารถสร้างรายได้ตั้งแต่ยังเรียนไม่จบเสียด้วยซ้ำ</p>	<p>เว็บไซต์ : www.gaminggami.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.marketmarketm.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.posttoday.com</p>

<p>เมษายน</p>	<p>-บริษัท ซินเน็ค (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน) มองภาพรวมตลาด เกมมิ่งและ Esportsเมืองไทยในขณะที่ว่า ในขณะที่อุตสาหกรรมตลาดด้านนี้มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง นับเป็นทั้งโอกาสและความท้าทาย SYNEX จึงเดินทางต่อยอดกลยุทธ์ Get Closer to Gamer ภายใต้ การเข้าไปสนับสนุน ทีม Esportsสร้างลีกการแข่งขันในระดับอุดมศึกษาเพื่อปูพื้นฐานสู่การเป็นนักกีฬา Esportsระดับสากลให้กับนักศึกษาไทย</p> <p>-อุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลกจะมีมูลค่าแตะหลัก 1.1 พันล้านดอลลาร์ การินา*มียอดผู้ลงทะเบียนทั้งหมด216.2 ล้าน 'Active Users' ในระดับภูมิภาคเติบโตขึ้น 146% จากช่วงเดียวกันของปี 2560 ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการเติบโตทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ</p> <p><u>หมายเหตุ</u> *การินา เป็นบริษัทที่ให้บริการเกมให้บริการฟรี มีรายได้จากการขายไอเทม ฯลฯ</p>	<p>เว็บไซต์ : www.techsatec.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.salika.com</p>
<p>พฤษภาคม</p>	<p>-ส่องภาพรวมตลาดอีสปอร์ตโลก และแนวโน้มการเติบโตในประเทศไทยจุดเริ่มต้นของยุคอีสปอร์ตในประเทศไทยกราฟแสดงงบการเงินของ บริษัทการินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จากฐานข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า แสดงให้เห็นว่าในปี 2560 ที่ผ่านมามีผู้หันมาลงทุนในธุรกิจอีสปอร์ตสูงขึ้นมาก โดยงบการเงินของการินามีส่วนของผู้ถือหุ้นถึง 1,349.93% ต่างจากปี 2559 ที่มีส่วนของผู้ถือหุ้น -42.23% และปี 2560 ก็ยิ่งแสดงให้เห็นว่ากระแสกีฬาอีสปอร์ตในไทยกำลังมาแรงและยังมีแนวโน้มที่จะไปต่อได้อีกไกล</p>	<p>เว็บไซต์ : www.thumbsup.in.th</p>
<p>มิถุนายน</p>	<p>-อีสปอร์ตไม่ใช่แค่กีฬาเด็กเล่น(เกม)ตั้งแต่ต้นปีต่อเนื่องมา 'ความเทพ'ของนักกีฬาอีสปอร์ต (Esports)ไทยอยู่เป็นระยะๆ ถึงการไปคว้ารางวัลจากหลายสนามแข่งขันเว็บไซต์ฟอร์จูน เคยรายงานภาพรวมมูลค่าตลาดอีสปอร์ตทั่วโลก โดยอ้างอิงผลการศึกษาของ NewZoo บริษัทที่เป็นผู้นำในแง่ของการสำรวจตลาดเกมและอีสปอร์ตว่าจะเติบโตทะลุ 1.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปีนี้ คิดเป็นอัตราเติบโตต่อปีถึง 26.7%</p>	<p>เว็บไซต์ : www.komchkomchk.net</p>

	<p>-อีสปอร์ตกลายเป็นอาชีพในฝันยอดฮิตของคนรุ่นใหม่ และเป็นตลาดที่บรรดาแบรนด์ธุรกิจต่าง ๆ มองเห็น (ต่อ) โอกาสการเติบโตอย่างสูง ตลาดเกมและอีสปอร์ตในไทยเติบโตต่อเนื่อง ในปี 2560 มีผู้เล่นเกมราว 18.3 ล้านคน คิดเป็น 1 ใน 4 ของประชากรขณะที่ในปี 2561 มีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมสูงถึงราว 22,000 ล้านบาท อยู่ในอันดับที่ 19 ของโลก มีผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตราว 2.6 ล้านคน และคาดว่าจะโตอีก 30% ในช่วงปี 2560-2564</p> <p>-อีสปอร์ต ดารารุ่งดวงใหม่ผลการศึกษาของสภาพัฒนา ทำให้มองเห็นภาพรวมของ “ตลาดอีสปอร์ต” ในไทย มีข้อดีทางด้านเศรษฐกิจหลายประการ เช่น ยาวชนคนไทย ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ จะเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องมากขึ้น เช่น นักแคสเกม หรือรีวิวกเกม ในขณะที่กำลังเล่นเกม นักพากย์เกม กรรมการ ผู้จัดการ แข่งขัน กลุ่มธุรกิจที่อยู่เบื้องหลัง เช่น นักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักเขียนโปรแกรม</p>	<p>เว็บไซต์ : www.prachaprac.net</p> <p>เว็บไซต์ : www.thai.rath.co.th</p>
<p>กรกฎาคม</p>	<p>-สองเทรนด์วงการเกมย้อนหลัง 5 ปี เทรนด์ไหนรุ่ง เทรนด์ไหนร่วงปัจจุบันเกมได้กลายเป็นอุตสาหกรรม เกมเติบโตอย่างก้าวกระโดด โดยในปี 2018 วงการเกมเพิ่มจาก 91.5 พันล้านเหรียญเป็น 137.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ เพิ่มขึ้นเกือบ ๆ สองเท่า อีกทั้งเกม Red Dead Redemption 2 ขึ้นทำเนียบสื่อบันเทิงที่ทำเงินได้สูงที่สุดในประวัติศาสตร์ไปแล้ว นอกจากนี้ตลาดของวงการเกมมือถือยังโตเพิ่มขึ้นมากถึง 50%</p>	<p>เว็บไซต์: www.gamingdose.com</p>
<p>สิงหาคม- ไม่มีข่าวสาร</p>		
<p>กันยายน</p>	<p>-Esportsธุรกิจดาวรุ่งกับโอกาสเติบโตเทียบชั้นสากลกลายเป็นธุรกิจดาวรุ่งที่เติบโตอย่างรวดเร็วในยุค Digital จากที่จัดแข่งขันในระดับสากลที่มีสปอนเซอร์มาสนับสนุน ด้วยการถ่ายทอดสดการแข่งขันผ่านระบบ online ยิ่งส่งผลให้มีผู้ชมเพิ่มขึ้น จนสามารถยกระดับเป็นอาชีพและสร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำ</p>	<p>เว็บไซต์ : www.techsauce.com</p>
<p>ตุลาคม พฤศจิกายน - ไม่มีข่าวสาร</p>		

อันวาคม	- จาก Esports ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษาที่มีการเติบโตขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม มีระบบแบบแผน มีสมาชิก มีทีม มีผู้สนับสนุน ส่วนกลุ่มนักกีฬาเองก็พัฒนาทักษะจากการฝึกซ้อมไม่ต่างจากนักกีฬาชนิดอื่น ๆ พวกเขามีตารางเวลาในการฝึกที่ชัดเจน มีรายได้จากการเล่นมากน้อยแตกต่างกันออกไป เหมือนกันกับนักกีฬาอาชีพ	เว็บไซต์ : www.krungsri.com
---------	--	--

ส่วนที่ 3 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน

ตารางที่ 3 ตารางการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน

เดือน	เนื้อหาประเภทข่าว บทความ	แหล่งที่มา
มกราคม	- เตรียมพบกับ Predator League 2019 งานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสุดยิ่งใหญ่ระดับเอเชีย จากตัวแทนหลากหลายประเทศกว่า 26 ทีม พร้อมเป็นเจ้าบ้านที่ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่ง Event ใหญ่เปิดต้นปีกันเลย กับงาน Predator League 2019 งานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับเอเชียแปซิฟิก ที่จะจัดขึ้นในวันที่ 15-17 กุมภาพันธ์ 2562 นี้ ณ สนามกีฬาแห่งชาติ อาคารกีฬานิมิบุตร กับเกม PUBG และ DOTA2 โดยมีผู้เข้าแข่งขันกว่า 26 ทีม จากทั่วภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ด้วยเงินรางวัลรวมมูลค่าสูงถึง 8,250,000 บาท -Infodet เปิดตัว “University Esports Championship” รายการแข่งขัน Esports ระดับมหาวิทยาลัยครั้งแรกในประเทศไทย พร้อมประกาศรับการลงทุนจาก KK Fund และรับการสนับสนุนจาก depa สำหรับวงการ Esports ชิงรางวัลเป็นทุนการศึกษามูลค่า 1,000,000 บาท พร้อมโอกาสการทำงานในอุตสาหกรรม Esports ในอนาคต และยังประกาศรับการระดมทุนจาก KK Fund กองทุนจากประเทศสิงคโปร์ เพื่อขยายการดำเนินงานในกลุ่มประเทศ CLMV	เว็บไซต์ : www.whatpwhat.net เว็บไซต์ : www.techsauce.com

	<p>-สิ้นสุดการรอคอย! เตรียมพร้อมลุยสมรภูมิตีเด็ด ก้าวแรกสู่ชิงแชมป์โลก ระเบิดศึกการแข่งขัน Free Fire Thailand Championship 2019 ซึ่งเงินรางวัลกว่า 500,000 บาท พร้อมสิทธิ์เข้าแข่งขันรายการ Free Fire World Cup 2019 เพื่อแย่งชิงความเป็นที่ 1 ของโลกกับโปรเพลเยอร์จาก 9 ประเทศ เปิดรับสมัครตั้งแต่ 22-30 ม.ค. 2562 ไม่จำกัดจำนวนทีม</p> <p>-เตรียมพบกับ Game of Teen รายการแข่งขันเกม RoV ฉบับ Mini GAME OF TEEN” รายการแข่งขันเกม MOBA ยอดนิยมอย่าง RoVเตรียมเปิดศึกให้ทั้งมือใหม่ และมือเก๋มาร่วมประลองฝีมือในรูปแบบ Mini Match เพื่อลุ้นรับรางวัลมากมาย</p>	<p>เว็บไซต์ : www.esporte.freefire.in.th</p> <p>เว็บไซต์ : www.thailandesportclub.com</p>
<p>กุมภาพันธ์</p>	<p>-Predator League 2019 งานแข่งอีสปอร์ตระดับเอเชียแปซิฟิกซีซั่นล่าสุดจัดในไทย! เปิดตัวอย่างเป็นทางการกันเป็นที่เรียบร้อยแล้วสำหรับ Asia Pacific Predator League 2019 ทัวร์นาเมนต์การแข่งขันEsportsสุดยิ่งใหญ่จากทาง Acer ที่ในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกที่จัดขึ้นเป็นซีซั่น2 โดยครั้งล่าสุดนี้ประเทศไทยได้รับเกียรติให้จัดเป็นสถานที่การแข่งขัน</p>	<p>เว็บไซต์ : www.beartai.com</p>
<p>มีนาคม เมษายน - ไม่มีข่าวสาร</p>		
<p>พฤษภาคม</p>	<p>-สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย เปิดรับสมัครนักกีฬาเข้าร่วมทดสอบฝีมือเพื่อคัดเลือกตัวแทนทีมชาติไทยไปแข่งขันซีเกมส์ ครั้งที่ 30</p>	<p>เว็บไซต์ : www.thailandesportclub.com</p>
<p>มิถุนายน</p>	<p>- Advice Esports2019 ปลุกความเป็นนักกีฬาEsportsขึ้นมาเพื่อเข้าสู่การแข่งขันอีกครั้งเหล่า Gamer ห้ามพลาดเด็ดขาด!!! Adviceจัดทัวร์นาเมนต์ใหญ่ Advice Esports2019 ที่จะพาคุณที่มีความมุ่งมั่นสู่ความเป็นหนึ่ง ซึ่งเงินรางวัลรวมมูลค่ากว่า 500,000 บาท กับการแข่งขัน Esportsหน้าร้านสาขา Advice และมหาวิทยาลัยดังรวม 35 แห่ง ทั่วประเทศ!!</p>	<p>เว็บไซต์ : www.thailandesportclub.com</p>
<p>กรกฎาคม</p>	<p>- S-LYNX คิวแชมป์ PMTC 2019 เตรียมลุยรายการใหญ่ระดับโลกTencent จัดการแข่งขันรอบสุดท้ายรายการ PUBG Mobile Thailand Championship 2019 Official partner with AIS (PMTC 2019) ณ GMM Live House ชั้น 8 ห้างสรรพสินค้า เซ็นทรัลเวิลด์ ฟลาซ่า เพื่อชิงเงินรางวัลรวม</p>	<p>เว็บไซต์ : www.sanook.com</p>

	<p>กว่า 2 ล้านบาท พร้อมทั้งเป็นตัวแทนประเทศไทยเพื่อเข้าไปแข่งขันแชมป์โลกในรายการ PUBG Mobile Club Open 2019 (PMCO 2019) การแข่งขัน PUBG Mobile แบบลีกในระดับมืออาชีพที่มีมูลค่ารางวัลในรายการนี้สูงถึง 2 ล้านเหรียญสหรัฐ มากกว่า 63 ล้านบาท</p> <p>-รอบคัดเลือกวันสุดท้าย เฟ้นหานักกีฬาอีสปอร์ตเพียง 5 คนที่มีฝีมือดีที่สุดเข้าร่วมทีม "ออมสินข้างชมพู" ภายใต้สังกัดธนาคารอมสิน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล ลาดพร้าวหลังจบการแข่งขันผลปรากฏว่า รางวัลชนะเลิศในการแข่งขันตกเป็นของนายณัฐชัย นครไทย พร้อมรับเงินรางวัล 100,000 บาท</p> <p>-ปิดฉากอย่างสวยงามสำหรับ "Dell Gaming Championship League of Legends Thailand 2019" การแข่งขันเกม "League of Legends" ที่จัดขึ้น ณ โรงภาพยนตร์อีสปอร์ตแห่งแรกของโลก ทีม SMALL คว่าแชมป์ พร้อมรับเงินรางวัล 100,000 บาท</p>	<p>เว็บไซต์ : www.mgromgpro.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.mgromgpro.com</p>
สิงหาคม	<p>-การีนา เปิดศึก "FIFA Online 4" ระดับอาชีพ เป็นการแข่งขันระดับมืออาชีพของเกม FIFA Online 4 เพื่อคัดเลือกทีมสำหรับเข้าร่วมเป็นตัวแทนประเทศไทยในการแข่งขันระดับนานาชาติของเกม FO4 ครั้งถัดไป และชิงเงินรางวัลกว่า 1,000,000 บาท</p> <p>-ปิดฉาก "PUBG MOBILE Thailand Championship 2019 official partner with AIS" ศึกโมบายอีสปอร์ตระดับประเทศ ทีม SNOW LYNXTH คว่าแชมป์พร้อมสิทธิ์ตัวแทนไทยไปแข่งขันต่อบนเวทีระดับโลก</p>	<p>เว็บไซต์ : www.sanook.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.sanook.com</p>
กันยายน	<p>-สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) จัดงาน "Thailand Esports Championship 2019" 27ก.ย62 การแข่งขันอีสปอร์ตที่ได้รับการรับรองจากกรกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) อย่างเป็นทางการ ณ MBK Hall มานูญครองเซ็นเตอร์</p> <p>-ทีม LucidDream คว่าแชมป์ CS:GO ศึกTaiwan Excellence Esports Cup Thailand"ปิดฉาก"Taiwan</p>	<p>เว็บไซต์ : www.mgromonline.com</p> <p>เว็บไซต์ : www.mgromonline.com</p>

	Excellence Esports Cup Thailand การแข่งขันอีสปอร์ต เกม CS:GO ที่จัดขึ้นครั้งแรกโดยสำนักงานเศรษฐกิจและ วัฒนธรรมไทยเประจำประเทศไทย ผลสรุปทีม LucidDream คว้าแชมป์ พร้อมสิทธิ์เป็นตัวแทนไทยไปแข่งขันต่อที่ไต้หวัน	
ตุลาคม พฤศจิกายน ธันวาคม - ไม่มีข่าวสาร		

สรุปผลการวิจัย

ในสื่อออนไลน์ ปี 2562 เนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต มีทั้งสิ้น 30 บทความ โดยภาพรวมข่าวสารในสื่อเป็นการโน้มน้าวใจให้เห็นว่า ภาคธุรกิจกำลังสนใจให้เงินลงทุนกับอีสปอร์ตเพื่อส่งเสริมการขายและมีธุรกิจ การศึกษาร่วมพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ต โดยมีการแข่งขันอีสปอร์ตมากกว่า 10 รายการในรอบ 1 ปี ซึ่งสรุปผลเนื้อหาข่าวสารในแต่ละส่วน มีดังนี้

ส่วนที่ 1 จากการศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการ อีสปอร์ต พบว่า มีข่าวและบทความที่สนับสนุนอีสปอร์ต จำนวน 6 ชิ้น ส่วนใหญ่เสนอมุมมองในภาคธุรกิจที่ว่า อีสปอร์ตช่วยให้แบรนด์เป็นที่รู้จักเพราะ เข้าถึงคนได้จำนวนมาก เป็นโอกาสทางธุรกิจของนักลงทุนที่จะเติบโตต่อเนื่อง ยกตัวอย่าง ข้อความ อาทิ “ขุมทองของนักลงทุน” “เพื่อขยายธุรกิจ” “เพิ่มโอกาส ทางธุรกิจ” เป็นต้น รองลงมาเป็นข้อความที่แสดงการสนับสนุนวงการอีสปอร์ต ในภาคการศึกษา ประเด็นการเข้าถึงอีสปอร์ตทั้งผู้เล่น ผู้ชมและผู้เกี่ยวข้องมี จำนวน 2 ชิ้น และประเด็นประโยชน์ของอีสปอร์ตในฐานะกีฬา มีจำนวน 2 ชิ้น ดังตาราง 1.1

ตาราง 1.1 ผลวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต

1. ข้อความที่สนับสนุนวงการอีสปอร์ตสำหรับภาคธุรกิจ	2. ข้อความที่แสดงการสนับสนุนวงการอีสปอร์ตในภาคการศึกษา	3. ข้อความด้านประโยชน์ของอีสปอร์ตและการลงทุนทางธุรกิจ
<ul style="list-style-type: none"> - หันมาลงทุนธุรกิจ... - นื่องใหม่ในวงการกีฬา... - ใช้เงินลงทุนกับอีสปอร์ต... - เป็นช่องทางขายสินค้าใหม่... - เพื่อขยายธุรกิจ... - โอกาสทางธุรกิจใช้โปรแกรมแบรนด์ - ขุมทองของนักลงทุน... - ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ในอนาคต... - มีแผนจะสนับสนุนอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มากขึ้น... 	<ul style="list-style-type: none"> - มหาวิทยาลัยจัดงานเวิร์คช็อปอีสปอร์ต - มหาวิทยาลัยกับภาคเอกชนจัดประกวดผลัดสื่อนิวส์อีสปอร์ต เกมสร้างอาชีพ - การจัดอีเว้นท์และการที่แบรนด์ต่าง ๆ พากันเข้ามาสนับสนุนการแข่งขันอีสปอร์ต 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้คนรู้จักมากเพราะเข้าถึงคนได้จำนวนมาก - หลังจากที่ถูกท.รับรองสถานะของอีสปอร์ตทำให้เห็นมุมมองที่แฝงอยู่ในกีฬานี้ - ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ส่วนที่ 2 จากการศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต พ.ศ. 2562 พบว่า เนื้อหาข่าวและบทความ มีจำนวน 11 ชิ้น ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลการลงทุนกับอีสปอร์ตในภาคเอกชนมากที่สุด รองมาคือพัฒนาการด้านความสามารถของนักกีฬาอีสปอร์ต ส่วนเนื้อหาอื่น ๆ เป็นพัฒนาการด้านอาชีพที่เกี่ยวข้อง อาทิ นักแคสเกม นักพากย์เกม หรือธุรกิจเบื้องหลังอีสปอร์ต มีข้อมูลพัฒนาการด้านผู้ชมและผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตเป็นส่วนน้อย ดังข้อมูลในตาราง 1.2

ตาราง 1.2 ผลวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต

1. ข้อความที่ แสดง พัฒนาการด้านการลงทุนกับอีสปอร์ต	2.ข้อความที่แสดงพัฒนาการด้านความสามารถของนักกีฬา	3. ข้อความที่ แสดง พัฒนาการด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	4. ข้อความที่ แสดง พัฒนาการด้านผู้ชมและผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
<p>- ตัวเลขการลงทุนสูงเป็นประวัติการณ์...</p> <p>- อุตสาหกรรมด้านนี้เติบโตอย่างต่อเนื่อง นับเป็นทั้งโอกาสและความท้าทาย...</p> <p>- ระดับภูมิภาคเติบโตขึ้น 146%สอดคล้องกับแนวโน้มการเติบโตในทั้งระดับภูมิภาคและระดับประเทศ...</p> <p>- มีผู้หันมาลงทุนในธุรกิจอีสปอร์ตสูงขึ้นมาก (แสดงจำนวนผู้ถือหุ้น)...</p> <p>- อีสปอร์ตจะเติบโตทะเลลุ 1.1 พันล้านดอลลาร์</p> <p>- มูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมสูงถึงราว 22,000 ล้านบาทและคาดว่าจะโตอีก 30%</p> <p>- อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างก้าวกระโดดทำเงินสูงสุดในประวัติศาสตร์</p> <p>- กลุ่มธุรกิจเบื้องหลังนักพัฒนาเกม ออกแบบเกม นักเขียนโปรแกรม...</p>	<p>- ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว พัฒนาทักษะด้านกล้านเนื้อ พัฒนาทักษะทางสายตา</p> <p>- อีสปอร์ตมากกว่าการเล่นเกมนักกีฬาที่พัฒนาทักษะทางการรบ</p> <p>- เด็กรุ่นใหม่ตั้งแต่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตไปจนถึงเคสเกมสร้างรายได้ตั้งแต่ยังเรียนไม่จบ</p> <p>- จากทีมอีสปอร์ตในลีกการแข่งขันระดับอุดมศึกษาพื้นฐานไปสู่ นักกีฬาระดับสากล</p> <p>- อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาเด็กเล่น(เกม) นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถไปคว้ารางวัลจากหลายสนามแข่ง</p>	<p>- เด็กรุ่นใหม่อยากเข้ามาในวงการอีสปอร์ตในมิติต่างๆ ตั้งแต่เป็นนักกีฬามองหาช่องทางการขายสินค้าใหม่ที่จับกลุ่มผู้เล่นไปจนถึงนักแคสเกม</p> <p>-เยาวชนคนไทยซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่จะเข้ามามีส่วนมากขึ้น เช่น นักแคสเกม หรือวีวีกเกมในขณะที่กำลังเล่นเกม</p> <p>นักพากย์เกม กรรมการผู้จัดการแข่งขัน</p>	<p>- อีสปอร์ตเริ่มรู้จักเป็นที่แพร่หลายเพราะเป็นอะไรที่มากกว่าการเล่นเกมน</p> <p>- การ์ตูนมียอดผู้ลงทะเบียนทั้งหมด 216.2 ล้าน “Active Users”ในระดับภูมิภาคเติบโตขึ้น 146%</p> <p>- ในปี 2560 มีผู้เล่นเกมราว 18.3 ล้านคน คิดเป็น 1 ใน 4 ของประชากร ปี 2561 มีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมสูงถึงราว 22,000 ล้านบาท อยู่ในอันดับที่ 19 ของโลก มีผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตราว 2.6 ล้านคน และคาดว่าจะโตอีก 30% ในช่วงปี2560-2564</p>

ส่วนที่ 3 จากการศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ปี 2562 พบว่ามีข่าวและบทความ จำนวน 13 บทความ ส่วนใหญ่เป็นการจัดแข่งขันเชิงพาณิชย์จัดโดยกลุ่มธุรกิจที่มองเห็นโอกาสในการโฆษณาแบรนด์กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนและวัยทำงาน รองลงมาคือ การแข่งขันอีสปอร์ตที่จัดโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ส่วนอื่น ๆ คือ การแข่งขันอีสปอร์ตจัดโดยสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ส่วนการแข่งขันอีสปอร์ตเชิงกิจกรรม จัดโดยคนที่ชอบเล่นเกม กลุ่ม gamer กลุ่ม community พบว่า มีการจัดการแข่งขันแต่ไม่ปรากฏเป็นข่าวสารในสื่อทั่วไปดังข้อมูลในตาราง 1.3

ตาราง 1.3 ผลวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

1. ข้อความการแข่งขันอีสปอร์ตเชิงพาณิชย์จัดโดยกลุ่มธุรกิจที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกม	2. ข้อความการแข่งขันอีสปอร์ตเชิงกิจกรรมจัดโดยคนที่ชอบเล่นเกม กลุ่ม gamer กลุ่ม community	3. ข้อความการแข่งขันอีสปอร์ตเชิงกีฬาจัดโดยสมาพันธ์กีฬาสมาคมกีฬาต่าง ๆ	4. ข้อความการแข่งขันอีสปอร์ตเชิงกีฬาจัดโดยสถาบันการศึกษา
<ul style="list-style-type: none"> - Free Fire Thailand Championship 2019 ต่อยอดสู่การแข่งขันรายการ Free Fire World Cup 2019 - Asia Pacific Predator League 2019 - Dell Gaming Championship League of Legends Thailand 2019 - PUBG MOBILE Thailand Championship 2019 Official partner with AIS - Esports ออมสินช้างชมพู - Taiwan Excellence Esports Cup Thailand 	<ul style="list-style-type: none"> - Game of Teen รายการแข่งเกม RoV ฉบับ Mini 	<ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขันอีสปอร์ตระดับเอเชียแปซิฟิก เกม PUBG และ DOTA2 - FIFA Online 4 ระดับอาชีพเพื่อคัดเลือกตัวแทนประเทศไทยในการแข่งขันระดับนานาชาติของเกม FIFA Online4 - Thailand Esports Championship 2019 จัดโดยสมาพันธ์กีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - UniversityEsports ระดับมหาวิทยาลัย - อุตสาหกรรมตลาดด้านนี้เติบโตอย่างรวดเร็ว นับเป็นอันดับที่ 19 ของโลก มีผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ต ราว 2.6 ล้านคน และคาดว่าจะโตอีก 30% ในช่วงปี 2560-2564

อภิปรายผลการวิจัย

ข่าวสารด้านอีสปอร์ตในภาพรวมปี พ.ศ. 2562 แสดงให้เห็นพัฒนาการในวงการอีสปอร์ตที่เพิ่มขึ้นและเอื้อต่อการพัฒนาวงการการเล่นอีสปอร์ตตามแนวคิดการสื่อสารเพื่อการพัฒนา มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 จากการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ตพบว่า มีการนำเสนอข่าวสาร อีสปอร์ตในฐานะกีฬาใหม่ที่ได้รับ ความสนใจจากทุกฝ่าย โดยสื่อเลือกใช้คำด้านความนิยมที่สูงขึ้นและการเติบโตของวงการนี้พร้อมเปิดเผยตัวเลขผู้เล่นและผู้ชมที่มากขึ้น รวมทั้งเจาะจงไปยังภาคธุรกิจว่าเป็นโอกาสสำหรับนักลงทุน เป็นช่องทางแนะนำสินค้าเปิดตัวธุรกิจ สร้างการจดจำตราสินค้า (แบรนด์) ให้กับผู้บริโภคได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง มีข้อสังเกตว่ามีผู้สนับสนุนรายใหม่เข้ามาเป็นผู้จัดแข่งขันหรือสนับสนุนนักกีฬาอีสปอร์ตในลีกการแข่งขันที่เพิ่มขึ้น ประกอบกับมีกิจกรรมเสริมความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในภาคการศึกษาาร่วมด้วย จึงเป็นการขับเคลื่อนไปพร้อมกัน ในหลายภาคส่วน

ส่วนที่ 2 จากการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ตพบว่า เนื้อหาพัฒนาการด้านการลงทุนเกี่ยวกับอีสปอร์ตมีจำนวนเท่ากับเนื้อหาพัฒนาการด้านความสามารถของนักกีฬาและวิชาชีพที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต มีการนำเสนอมุมมองในแง่ประโยชน์ที่ผู้เล่นสามารถสร้างรายได้ด้วยเงินรางวัลที่มากกว่ากีฬาบางประเภท ทั้งยังจูงใจด้วยความเป็น “นักกีฬา” ที่มากกว่าเด็กเล่นเกมทั่วไป ถือเป็น การต่อยอดสู่อาชีพใหม่ ๆ หรือสร้างโอกาสให้ตนเองในการสร้างชื่อเสียงระดับประเทศ จัดว่าเป็นการสื่อสารเพื่อการพัฒนาวงการอีสปอร์ตโดยเฉพาะในมุมมองของผู้สนับสนุนหรือผู้อุปถัมภ์ อันเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาประเภทนี้ สอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยของภควัต เจริญลาภ (2561) ในแง่การเสนอข่าวที่เน้นเงินรางวัลสูงที่

นอกจากจะดึงดูดคนให้เข้าร่วมการแข่งขันแล้ว ยังส่งผลดีกับมาตรฐานคุณค่าทางเศรษฐศาสตร์ที่จะช่วยยกระดับบรรทัดฐานเงินรางวัลในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตให้มีมูลค่าที่สูงขึ้นตามไปด้วย

ส่วนที่ 3 จากการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในปี 2562 พบว่า มีการจัดการแข่งขันทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ ส่วนใหญ่จัดขึ้นเพื่อคั่นหานักกีฬาที่มีฝีมือให้เข้าร่วมแข่งขันในเวทีที่สูงขึ้น ส่วนภาพรวมข่าวสารยังมีจำนวนไม่มากพอที่จะสร้างบรรยากาศให้สังคมรับรู้ถึงการเล่นอีสปอร์ตที่แพร่หลายเท่าที่ควร เพราะยังให้น้ำหนักไปกับภาคธุรกิจ ซึ่งช่องว่างของเนื้อหาข่าวสารเหล่านี้ จำเป็นต้องพัฒนาต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย : สื่อมวลชนในฐานะสื่อกลางควรมีส่วนร่วมพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นที่ยอมรับในฐานะกีฬามากขึ้น ทั้งในระดับนโยบายและการยอมรับในสังคม ด้วยการนำเสนอข่าวสารในหลายมิติให้มากขึ้น เช่น เน้นความสามารถของผู้เล่นหรือนักกีฬาเพื่อจูงใจให้สังคมยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬามากขึ้น นำเสนอข่าวกิจกรรมอีสปอร์ตที่จัดโดยภาครัฐ หรือสัมพันธมิตรผู้บริหารระดับนโยบายที่ให้ความเห็นด้านนโยบายเพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีที่จะเห็นทิศทางการพัฒนาประเภทนี้ระดับประเทศมากขึ้น ฯลฯ รวมถึงควรใช้ผู้มีอิทธิพลทางสังคมช่วยส่งต่อข่าวสารหรือยกย่องนักกีฬาอีสปอร์ตในแง่มุมต่าง ๆ อาทิ ด้านความทุ่มเท ความเป็นผู้นำทีม เป็นต้น

2) ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปพัฒนาอีสปอร์ต : สมาคมนักกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ควรนำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องและหลากหลายมุมมอง เพื่อให้สังคมรับรู้และเข้าใจอีสปอร์ตในมิติที่หลากหลายมากขึ้น

3) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป : ควรศึกษาข้อมูลอีสปอร์ตในประเด็นอื่น ๆ ครอบคลุมมากขึ้น และมีการใช้เครื่องมือช่วยในการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม อาทิ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริหารด้านธุรกิจอีสปอร์ต ผู้สนับสนุนในระดับนโยบายจากภาครัฐ หรือผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ

บรรณานุกรม

- กอบชัย ชันติชัยวรรณ. (2561). การเปิดรับสื่อออนไลน์ของธุรกิจเกมออนไลน์
กรณีศึกษา: Legend Of Swordman. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ
นิต้า*, 4(2), 42-43
- กรุงศรี เพลลิน เพลลิน. (2562). จาก Esports ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา. สืบค้น
30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.krungsri.com/th/plearn-plearn/E-sport-ไทย-ต่อยอด-สู่การศึกษา>
- กว่าที่ “อีสปอร์ต” จะถูกเรียกว่า “กีฬา” ในบ้านเรา. (2561, 23 มีนาคม). สืบค้น
30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.siamsport.co.th/other/view/60143>
- การีนา เปิดศึก “FIFA Online 4” ระดับอาชีพ ชิงรางวัล 1,000,000 บาท. (2562,
19 สิงหาคม). ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/9620000079341>
- กิดานันท์ มลิทอง. (2542). *สรรค์สร้างหน้าเว็บและกราฟิกบนเว็บ*. จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- จิกโกโล. (2562, 30 มีนาคม). *ไขความลับ “Esports” แค่ปรับภาพลักษณ์ ให้เด็ก
ติดเกมเท่านั้นจริงหรือ*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.marketingoops.com/reports/industry-insight/step-to-esports/>
- ตุนุภัทร โลหะพงศธร. (2561). *แตกประเด็น Esports เป็นทั้งกีฬาเพื่อผ่อนคลาย
และทำให้เจ็บป่วยระดับเป็นโรค*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://adaybulletin.com/article-agenda-esport/21300>
- ทีมข่าวไอซีที. (2562, 13 มิถุนายน). *อีสปอร์ต 2.2 หมิ่นล. มาพร้อมโอกาส-ปัญหา.
ประชาชาติธุรกิจ*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.pracha-chat.net/ict/news-338075>

- ทีม SMALL คว่ำแชมป์ “League of Legends” ณ โรงภาพยนตร์ Dell Gaming Esports. (2562, 23 กรกฎาคม). ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/>
- ทีม SNOW LYNXTH คว่ำแชมป์ PUBG MOBILE เตรียมลุยต่อเวทีระดับโลก. (2562, 8 สิงหาคม). ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/>
- เทคซอสทีม. (2562, 22 เมษายน). *ส่องเทรนด์ Gaming & e-Sport 2019 เติบโต ร้อนแรง*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://techsauce.co/pr-news/gaming-e-sport-synnex>
- เทคซอสทีม. (2562, 24 กันยายน). *Esports ชูธุรกิจดาวรุ่งกับโอกาสเติบโตเทียบชั้นสากล*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://techsauce.co/exec-insight/e-sports>
- เทคซอสทีม. (2563, 28 ตุลาคม). *Infofed ผนึก อว. เปิด UEC University eSports Championship พร้อมขึ้น 3 อาชีพแข่งวงการอีสปอร์ต*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://techsauce.co/pr-news/in-fofed-uec-university-esports-championship>
- เห็นเห็น. (2562, 28 กรกฎาคม). *S-LYNX คว่ำแชมป์ PMTC 2019 เตรียมลุย รายการใหญ่ระดับโลก*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.sanook.com/game/1036027/>
- ธิษภูมิ รัตนิจารณ์. (2554). *เทคนิคการประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ในธุรกิจการ พัฒนาอสังหาริมทรัพย์*. สาขานวัตกรรมกรรมการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- นกยูง. (2562, 22 กุมภาพันธ์). *ไม่ใช่แค่อาชีพใหม่ของ Young Gen แต่ “อีสปอร์ต” กลายเป็น “New Business Model” ใช้โปรโมทแบรนด์.* สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <https://www.marketingoops.com/news/biznews/esport-in-thailand/>
- ปีชชี่บล็ออก. (2562, 17 มิถุนายน). *อีสปอร์ตไม่ใช่แค่กีฬาเด็กเล่น(เกม). คมชัดลึก.* สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.komchadluek.net/news/lifestyle/375753>
- แบล็คแคท. (2562, 11 พฤษภาคม). *สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเปิดรับสมัครนักกีฬาอีสปอร์ต เข้าร่วมทดสอบฝีมือเพื่อคัดเลือกตัวแทนทีมชาติไทยไปแข่งขันซีเกมส์ ครั้งที่ 30.* สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.thailandesportclub.com/tesf-seagame/>
- แบล็คแคท. (2562, 20 มิถุนายน). *Advice Esports2019 ปลุกความเป็นนักกีฬา eSports ขึ้นมาเพื่อเข้าสู่การแข่งขันอีกครั้ง.* สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.thailandesportclub.com/advice-esports-2019/>
- ปรมะ สตะเวทิน. (2546). *หลักนิเทศศาสตร์.* รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- ปัญญิตา ชัยสนิทและคณะ (2554). *การสื่อสารเพื่อพัฒนาท้องถิ่น.* คณะวิทยาการจัดการ สถาบันราชภัฏอุตรดิตถ์.
- เปิดเวทีเวิร์กกัน! คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม จัดประกวดออกแบบสื่อดิจิทัล Esports เกมสร้างอาชีพ” Digital Media creative contest 2019.* (2562, 9 เมษายน). สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <https://www.ryt9.com/s/prg/2977223>

- เผยโฉม 5 ตัวเต็งสังกัดทีม “ออมสินข้างชมพู” รายการ GSB GEN E-SPORTS AUDITION. (2562, 31 กรกฎาคม). ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/>
- ภควัด เจริญลาภ. (2561). *ศึกษาคูณค่าและข้อมูลทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต*. สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภัชภิชา ฤกษ์สิรินุกูล. (2562, 12 ตุลาคม). *eSports อุตสาหกรรม 3.4 หมื่นล้านบาทกับการผลักดันไทยสู่ eSports Hub ของอาเซียน*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.salika.co/2019/04/12/garena-world-2019-in-thailand-and-esports-hub-of-asian/>
- มข.หนูนนค.เรียนให้เล่นเกมให้ปังด้วย *Esports* ชาวเกมเมอร์ร่วมคับคั่ง. (2562, 29 เมษายน). สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <https://www.ryt9.com/s/prg/2984244>
- โยธิน อยู่จงดี. (2562, 18 มีนาคม). *อีสปอร์ต โอกาสใหม่ทางธุรกิจ. โพสต์ทูเดย์*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/583621>
- เลอทัต ศุภดิolk. (2557). *เมื่อการเล่นเกมกลายเป็นเล่นกีฬา (Esports Startups)*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <http://lertad.com/columns/sm-magazine/esports-gaming-startups>
- วรรณกิจ ตันตฉันทะวงศ์. (2562, 18 มิถุนายน). *อีสปอร์ต” ดาวรุ่งดวงใหม่. ไทยรัฐ*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.thairath.co.th/news/business/1593623>

- วรยุทธ์ เชิดศรีชูเกียรติ. (2562). *Predator League 2019! งานแข่งอีสปอร์ตระดับเอเชียแปซิฟิกชี้ชัดล่าสุดจัดในไทย*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.beartai.com/news/it-thai-news/310009>
- วัน อีสปอร์ต. (2562, 7 ตุลาคม). *พร้อมหนุนทีม Samsung เผยเตรียมรุกตลาด esports ในไทยอย่างเต็มตัว*. สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <https://www.onesports.gg/th/gaming/พร้อมหนุนทีม-samsung-เผยเตรียม/>
- ศุภสรร์ บุญเรือง. (2549). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. [การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. มหาวิทยาลัยขอนแก่น. <https://library.kku.ac.th/>
- ศูนย์สำรวจความคิดเห็นนิด้าโพล. (2562). *Esports กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก https://nidapoll.nida.ac.th/survey_detail?survey_id=151
- ส. กีฬาอีสปอร์ต จัดงานแข่งชิงแชมป์ระดับประเทศครั้งแรก 27-29 ก.ย. นี้. (2562, 27 กันยายน). *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/>
- สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย. (2562, 5 กันยายน). *Thailand Esports Championship 2019*. สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก https://www.facebook.com/thailandesports/posts/1480066948799426?rdc=1&_rdc.other/view/60143
- ส่องเทรนด์วงการเกมย้อนหลัง 5 ปี เทรนด์ไหนรุ่ง เทรนด์ไหนร่วง. (2562, 5 กรกฎาคม). สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://today.line.me/th/v2/article/kPolOk>

- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2561). *ระบบนิเวศน์ของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (สาขาเกม) Digital series content: game*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.depa.or.th/en/article-view/2-digital-content-series-game>
- สิ้นสุดการรอคอย เตรียมพร้อมลุยสมรภูมิตีเด็ด ก้าวแรกสู่ชิงแชมป์โลก. (2562). สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://esports.freefire.in.th/tournament/FFTC>
- Burnett, R. & David, P. M. (2003). *Web Theory*. Routledge.
- CS:GO คีค “Taiwan Excellence eSport Cup Thailand”. (2562, 26 กันยายน). *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://mgronline.com/game/detail/>.
- Esports มาแฉะในปีนี ด้วยตัวเลขการลงทุนสูงสุดเป็นประวัติการณ์*. (2562, 1 มีนาคม). สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://today.line.me/th/v2/article/Esports+มาแฉะในปีนี+ด้วยตัวเลขการลงทุนสูงสุดเป็นประวัติการณ์-6rVxrX>
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2): 287–299.
- Miller, P. (2010). *2011: The Year of eSports*. PCWorld. Retrieved March 29, 2020, from http://www.pcworld.com/article/214432/2011_the_year_of_esports.html
- Mook. (2562, 2 มกราคม). *4 แบรินด์ดังมุ่งสู่อนาคต หันมาหนุนธุรกิจ Esports*. สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <https://www.thumbsup.in.th/e-sports-business-support>

- Servaes, J. (Ed.). (2003). *Approaches to Development Communication*.
Unesco.
- Snavely, T. L. (2014). *History and Analysis of eSports system*. Retrieved
from <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/28652?show=full>
- Supathanish (2000-2007). *การตลาดทางกีฬา*. สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2553,
จาก <http://www.vcharkarn.com/vblog/65204>
- Wittawin.A. (2562, 26 พฤษภาคม). *ส่องภาพรวมตลาดอีสปอร์ตโลก และแนวโน้มการเติบโตในประเทศไทย*. สืบค้น 30 มีนาคม 2563, จาก <https://www.thumbsup.in.th/esport-market>
- ZNeze. (2562, 9 มกราคม). *เตรียมพบกับ Predator League 2019 งานแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสุดยิ่งใหญ่ระดับเอเชีย จากตัวแทนหลากหลายประเทศกว่า 26 ทีม พร้อมเป็นเจ้าบ้านที่ประเทศไทย*. สืบค้น 29 มีนาคม 2563, จาก <https://www.whatphone.net/news/predator-league>