

อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย

เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์
วิทยาการปฏิบัติการ
กลุ่มงานบริการวิชาการ 3 สำนักวิชาการ

อีสปอร์ต

“อีสปอร์ต” (Esports) เป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่ใช้ปฏิบัติการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไป เป็นเกมที่มีการวางแผนกลยุทธ์และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน มีการจัดการแข่งขันรายการใหญ่เป็นประจำที่รู้จักกันดีในวงการเกม เช่น League of Legends World Championship, The Evolution Championship โดยมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมีการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก เอเชียเกมส์

อีสปอร์ตมีรายได้จากค่าธรรมเนียมผู้เผยแพร่เกม ค่าสื่อเผยแพร่ข้อมูล การขายสินค้าและจำหน่ายบัตรเข้าชมการแข่งขัน ค่าโฆษณา และจากผู้สนับสนุนจัดการแข่งขัน ในช่วงที่ผ่านมา อีสปอร์ตมีรายได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยใน ค.ศ. 2016 อีสปอร์ตทำรายได้รวมทั่วโลกจำนวน 493 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และใน ค.ศ. 2017 อีสปอร์ตทำรายได้รวมทั่วโลกจำนวน 696 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เติบโตขึ้นประมาณร้อยละ 41.2 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีที่ผ่านมา โดยสัดส่วนรายได้จากอีสปอร์ตในประเทศจีนและกลุ่มประเทศอเมริกาเหนือรวมกันสูงถึงประมาณ 362 ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นร้อยละ 52 ของรายได้อีสปอร์ตทั่วโลก และคาดการณ์ว่าใน ค.ศ. 2020 อีสปอร์ตจะมีรายได้เติบโตสูงถึงประมาณ 1,500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

ในด้านสัดส่วนของผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ต พบว่ามีผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น ใน ค.ศ. 2017 ผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลกประมาณ 385 ล้านคน แบ่งเป็นผู้ชมที่ดูตามโอกาสจำนวน 194 ล้านคน และผู้ชมที่ติดตามสม่ำเสมอจำนวน 191 ล้านคน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตส่วนใหญ่อยู่ในทวีปเอเชีย (ชนกพร ตุ่มทอง, 2560)

อีสปอร์ตกับการกีฬาระดับภูมิภาคในทวีปเอเชีย

เมื่อเดือนเมษายน ค.ศ. 2017 อีสปอร์ตได้ถูกบรรจุเข้าเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน Asian Indoor and Martial Arts Games (AIMAG) ครั้งที่ 5 ณ กรุงอาซากาบัต เติร์กเมนิสถาน และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวได้ส่งเสริมอีสปอร์ตโดยคณะกรรมการโอลิมปิกของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้ประกาศบรรจุอีสปอร์ตเข้าสู่สารบบสมาคมกีฬามาตรฐานของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เพื่อให้ทีมชาติสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวเข้าเป็นหนึ่งในทีมลงแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันครั้งนี้ (ธีรภัทร เจริญสุข, 2560) และในช่วงเวลาเดียวกันนี้ สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้ประกาศอย่างเป็นทางการ กำหนดให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันกีฬาประเภทสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียเกมส์ 2018 ณ กรุงจาการ์ตา สาธารณรัฐอินโดนีเซีย เพื่อให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักและเข้าใจถึงกีฬาอีสปอร์ต โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทรายการแข่งขัน คือ เกม FIFA 2017, MOBA และ

RTA จากนั้นในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียจะเริ่มมีการมอบเหรียญอย่างเป็นทางการ

ทั้งนี้สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้รับการสนับสนุนจากบริษัท Alisports ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของอาลีบาบา โดยบริษัท Alisports ได้ช่วยเหลือในด้านการวางแผนกลยุทธ์การตลาดออนไลน์ และการผสมผสาน Sport Event เข้ากับ Platform อินเทอร์เน็ต ซึ่งจะช่วยให้อีสปอร์ตเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนทั่วไปมากยิ่งขึ้น (ชนกพร ตุ่มทอง, 2560)

อีสปอร์ตกับการท่องเที่ยว

หากจะจัดอีสปอร์ตให้เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยว เราสามารถจัดอีสปอร์ตให้เป็นการท่องเที่ยวเพื่อร่วมชมการแข่งขันกีฬาได้ เป็นการท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเข้าร่วมเชียร์นักกีฬาหรือชมการแข่งขันกีฬาในสถานที่ต่าง ๆ ที่จัดการแข่งขันขึ้นทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ เช่น กีฬาโอลิมปิก ฟุตบอลโลก เทนนิส บาสเกตบอล ในปัจจุบันมีกีฬาใหม่ที่สามารถดึงดูดผู้เข้าชมกีฬาได้จำนวนมาก คือ อีสปอร์ต ซึ่งพบว่าจำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตในสนาม Madison Square Garden สหรัฐอเมริกา มีจำนวนมากกว่าผู้เข้าชมการแข่งขันบาสเกตบอล NBA ซึ่งบริษัท PwC คาดว่าในช่วง 3-5 ปีข้างหน้า อีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดเป็นอันดับ 2 ของโลกรองจากกีฬาฟุตบอล และจะช่วยกระตุ้นให้จำนวนนักท่องเที่ยวเพื่อชมการแข่งขันกีฬาโดยรวมของโลกเพิ่มขึ้น (ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย, 2561)

อีสปอร์ตช่วยดึงดูดให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติโดยเฉพาะแฟนกีฬาอีสปอร์ตมาท่องเที่ยวในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น ด้วยการจัดงาน Event ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่น มหกรรมเกมอีสปอร์ต ดิจิทัลคอนเทนต์ เมื่อวันที่ 31 มีนาคม-1 เมษายน พ.ศ. 2561 บริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้จัดงาน Garena World: eSports for all ซึ่งเป็นมหกรรมเกมและอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีผู้เข้าชมมากกว่า 100,000 คน ทั้งผู้ประกอบการชาวไทยและชาวต่างชาติที่สนใจมาศึกษาดูงาน อีสปอร์ตจึงมีส่วนช่วยกระตุ้นให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยได้ส่วนหนึ่ง (อัครฐ จิรัญพงษ์, 2561)

อีสปอร์ตในประเทศไทย

นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในขณะนั้น ได้อนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (กว่าที่ “อีสปอร์ต” จะถูกเรียกว่า “กีฬา” ในบ้านเรา, 2561) จากนั้นวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 สมาคมไทยอีสปอร์ตที่ก่อตั้งใน พ.ศ. 2556 ได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยและเปลี่ยนชื่อสมาคมใหม่เป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation : TESF)” มีนายสันติ โหลทอง เป็นนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่หลักในการดำเนินงานทางด้านอีสปอร์ตภายใต้กฎระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมได้ทำการจัดตั้งชมรมกีฬาอีสปอร์ตในระยะแรก 23 ชมรมประกอบด้วย Counter-Strike: Global Offensive, DOTA 2, FIFA, Hearthstone, League of Legends, Minecraft, Monster Hunter, Overwatch, PlayerUnknown’s Battlegrounds, Pro Evolution Soccer, ROV, Simulation, Special Force, StarCraft, Street Fighter, Tekken, VR, Vainglory, เกมไทย, ผู้บรรยายเกม, อีสปอร์ตหญิง,

วิจัยอีสปอร์ต และปฏิบัติการสมาคม เพื่อบริหารจัดการการแข่งขันอีสปอร์ตและคัดเลือกเป็นตัวแทนของประเทศไทย พร้อมกับการพัฒนาอีสปอร์ตให้ไปในทางที่ถูกต้อง รวมถึงผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น โดยวางระบบให้ได้มาตรฐานภายใต้กติกาของการกีฬาแห่งประเทศไทย (เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน, 2560)

ในส่วนภาครัฐ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้ดำเนินการตามนโยบาย Thailand 4.0 ขับเคลื่อนประเทศด้วยเทคโนโลยี และได้กำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับนโยบาย โดยการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาขับเคลื่อนตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) ในยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมืออาชีพ และยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย, 2561) กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม และภาคเอกชนได้จัดการแข่งขันกีฬาภายใต้ “โครงการอีสปอร์ตออกเหนือ” เพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้สนใจเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น รวมถึงสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต และพัฒนาความสามารถสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ที่ชื่นชอบและมีความสนใจกีฬาอีสปอร์ตได้เรียนรู้ประสบการณ์ของการแข่งขันบนเวทีอีสปอร์ตที่ได้มาตรฐาน (กรมพลฯ เปิดตัวโครงการ “อีสปอร์ตออกเหนือ” เตรียมจัดชิงแชมป์ปท., 2561) นอกจากนี้ ผู้บริหารระดับสูงยังได้ให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตโดยพร้อมที่จะส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้มากขึ้น

นายสมคิด จาตุศรีพิทักษ์ รองนายกรัฐมนตรี กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญในโลกยุคดิจิทัล เปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาผ่านการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าการเล่นเกมนกีฬาเพียงอย่างเดียว และให้ทุกฝ่ายปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงและส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้มากขึ้น

นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตถือเป็นการเตรียมคนเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประชาชนไม่ควรต่อต้าน เพราะอีสปอร์ตให้คุณค่ามากกว่าการเล่นเกมน ควรใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตด้วยการส่งเสริมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ออกแบบเกมให้เกิดการเรียนรู้ด้านดิจิทัลผ่านเกม (นโยบายการกีฬาแห่งชาติ, 2561)

ในส่วนของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ได้มีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการอีสปอร์ตและการพัฒนาเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Thailand 4.0 การพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัล และเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม, วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เช่นเดียวกับอีกหลายประเทศอย่างสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ ที่ได้เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเช่นกัน (จาก E-Sport ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา, ม.ป.ป.)

ในส่วนภาคเอกชน นายจิรายุส เทพพิพิธ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท อินโฟเฟด จำกัด และเป็นผู้ก่อตั้ง Thailand E-Sports Arena ณ ชั้น 5 THE STREET รัชดา เป็นสนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ครบทุกรูปแบบ รวมไปถึงการจัด Event ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอีสปอร์ต

และพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาและวงการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มีศักยภาพไปสู่การแข่งขันอีสปอร์ตในระดับโลก (เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย, 2561)

อีสปอร์ตในมุมมองของคนไทย

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้เปิดเผยผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย” โดยทำการสำรวจระหว่างวันที่ 25-26 กันยายน พ.ศ. 2561 จากประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปกระจายทุกภูมิภาค ระดับการศึกษา และอาชีพทั่วประเทศ จำนวน 1,253 หน่วยตัวอย่าง จากคำถามที่ได้ทำการสำรวจ ดังนี้

ท่านเคยได้ยินชื่อ “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ทางการกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองให้เป็นกีฬาและได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสถิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ผ่านมาหรือไม่” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 75.26 ไม่เคยได้ยิน ร้อยละ 24.74 เคยได้ยิน

ท่านทราบหรือไม่ว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์คือกีฬาแข่งขันอะไร” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 68.71 ทราบระบุว่าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ ร้อยละ 29.68 ไม่ทราบ ร้อยละ 1.61 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “การแข่งขันเกมอีสปอร์ตมีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาชนิดหนึ่งหรือไม่” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 55.63 ไม่ถือเป็นกีฬา เพราะเป็นเพียงแค่เกมเท่านั้น เยาวชนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่าเรียนหนังสือ กีฬาต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย ร้อยละ 41.02 ถือเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง เพราะเป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการแข่งขันกีฬาของคนยุคใหม่ และได้ฝึกใช้สมอง ร้อยละ 3.35 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “หากการแข่งขันเกมอีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่งจะส่งผลให้เด็กติดเกมมากขึ้นเล็กน้อยเพียงใด” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 46.45 ส่งผลมาก ร้อยละ 32.48 ส่งผลค่อนข้างมาก ร้อยละ 8.46 ส่งผลค่อนข้างน้อย ร้อยละ 3.59 ส่งผลน้อย ร้อยละ 8.30 ไม่ส่งผลเลย ร้อยละ 0.72 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “จะมีผลดีหรือผลเสียหากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันเกมอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง” กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 63.37 มีผลเสีย เพราะควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิด ก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาให้ว่างเหมาะสม ไม่มีประโยชน์ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ ร้อยละ 31.84 มีผลดี เพราะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการฝึกใช้สมองและความคิด เด็กจะได้ไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถของตนเองได้ ร้อยละ 4.79 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ

ท่านคิดว่า “สังคมไทยมีความพร้อมเพียงพอหรือไม่หากการแข่งขันเกมอีสปอร์ตถือว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง” ร้อยละ 53.95 ยังไม่มีความพร้อม เพราะคนที่เล่นยังไม่มีทักษะ ความรู้ความสามารถ หรือการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ พื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น ร้อยละ 38.95 มีความพร้อม เพราะการแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น เป็นการเปิดแนวทางใหม่ ๆ มีความทันสมัยเทียบเท่ากับ

ต่างประเทศที่มีมานานแล้ว และเยาวชนไทยมีความสามารถ ร้อยละ 7.10 ไม่ระบุหรือไม่แน่ใจ (ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิต้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561)

อีสปอร์ตกับความเสี่ยงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

ถึงแม้ว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะอนุมัติให้อีสปอร์ตได้เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้แล้ว แต่อีสปอร์ตก็ยังเป็นที่วิจารณ์กันในสังคมไทยในด้านความขัดแย้งว่าอีสปอร์ตควรเป็นชนิดกีฬาหรือไม่ รวมถึงปัญหาผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

นายสุทธิกร อากานุกูล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวถึงอีสปอร์ตสรุปความได้ว่า ถ้ามองอีสปอร์ตเป็นกีฬาโดยใช้มาตรฐานชีวิตว่าเป็นการแข่งขันที่ต้องมีการแพ้การชนะ มีกฎระเบียบชัดเจนหรือเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน อาจถือว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่หากนิยามว่ากีฬาต้องมีการออกกำลังกายหรือเล่นเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง จะถือว่าอาจมีนิยามที่ไม่สมบูรณ์ เพราะกีฬาอีสปอร์ตอาจไม่ได้เสริมสร้างให้ร่างกายมีความแข็งแรงในเชิงสุขภาพ อีสปอร์ตมีข้อถกเถียงว่าเป็นการเล่นเพื่อฝึกซ้อมหรือเป็นการหมกมุ่นติดเกม ซึ่งไม่ต่างกับกีฬาสนุกเกอร์ ที่ถูกมองว่าเป็นการเล่นที่ไม่เหมาะสม แต่ในที่สุดก็มีการบรรจุเป็นการแข่งขันและได้รับการยอมรับ การให้อีสปอร์ตถูกจำกัดอยู่ที่การเล่นเกมเพื่อฝึกฝน อาจทำให้มองได้ว่าเป็นการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีการฝึกฝนทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่อีสปอร์ตบางรายการต้องอาศัยทักษะการจัดการ การสร้างสังคม สร้างสัมพันธ์ภาพกับทีม นักกีฬาต้องแบ่งเวลาให้เหมาะสม ควรใช้เวลาไปกับการทำกิจกรรมประเภทอื่น ๆ ด้วย เช่น การเรียนหนังสือ ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ตควรมีการจัดการและการสร้างความเข้าใจให้สังคมในเชิงบวกมากขึ้น (สุทธิกร อากานุกูล, 2561)

นายณัฐวุฒิ เรืองเวส รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การกีฬาแห่งประเทศไทยได้รับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาเพื่อคั่นหานักกีฬาไปแข่งขันในนามประเทศ สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย โดยมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเมื่อมีปัญหาผลกระทบเกิดขึ้น การกีฬาแห่งประเทศไทยได้แบ่งกลุ่มผู้เล่นเกมเป็น 3 รูปแบบ คือ กลุ่มนักกีฬาที่ฝึกซ้อมเป็นระบบ กลุ่มทั่วไปเล่นเพื่อความบันเทิง กลุ่มติดเกม และไม่ควรรนำปัญหากลุ่มติดเกมมาปิดกั้นกลุ่มที่มีศักยภาพที่จะเป็นนักกีฬาได้ (วงเสวนาถกวิถีสปอร์ต โอกาส กรณีให้ E-Sport เป็นกีฬา หวันเป็นดาบสองคม, 2561)

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า หน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับด้านเด็กและเยาวชนมีความกังวลว่าการสนับสนุนอีสปอร์ตจะเป็นการซ้ำเติมปัญหาเด็กติดเกม เพราะอีสปอร์ตมีเนื้อหาที่หลากหลาย รุนแรง และยังไม่มีการควบคุมอย่างเป็นระบบ จากข้อมูลสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นพบว่าในช่วง 6 เดือนหลังประกาศสนับสนุนอีสปอร์ตและตั้งสมาคมขึ้นมา มีเด็กที่ต้องเข้ารับการรักษาภาวะติดเกมแล้วถึง 60 คน (กรมสุขภาพจิต ห่วงเด็กเล่น อี-สปอร์ต ทำติดเกมหนัก รัฐบาลเร่งแก้ปัญหา, 2561)

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล และเครือข่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้จัดประชุมเสวนาแถลงข่าวเรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก” เพื่อเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ต ผู้ประกอบการอีสปอร์ต และหน่วยงานรัฐมีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน 7 ประเด็น ดังนี้

1. ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ตคือกีฬา

เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่รองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา หน่วยงานรัฐควรอธิบายว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมที่ทำผ่านคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตามที่ผู้เล่นระดับอาชีพเข้าร่วมเพื่อชิงเงินรางวัลของรางวัลหรือเพื่อความรูสึกทางใจ ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดูและมีผู้สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานหรือในระบบอินเทอร์เน็ต

2. ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์

ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์โดยขาดการกำกับดูแลจากผู้ปกครอง หน่วยงานรัฐควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันต้องอายุเกินกว่า 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล ควรงดเว้นการสื่อสารการตลาด การโฆษณาแก่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีให้มาร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ส่วนในการเข้าร่วมกิจกรรม เด็กที่อายุ 13-18 ปี ต้องมีมาตรการพิเศษเฉพาะที่เหมาะสมโดยเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันชิงรางวัล และต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและได้รับความยินยอม

3. หน่วยงานรัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษา

ห้ามจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษา

4. หน่วยงานรัฐและหน่วยงานธุรกิจผู้จัดการแข่งขันต้องมีมาตรการป้องกันการพนัน

ปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขันของอีสปอร์ตเข้ากับการพนัน และหน่วยงานรัฐยังไม่มีมาตรการสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง

5. กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เล่นเกม

เกมที่ใช้กิจกรรมแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะเป็นเกมออนไลน์ และผลิตมาจากสหรัฐอเมริกา ประเทศญี่ปุ่น ประเทศจีน ประเทศไต้หวัน ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งมีการจำกัดอายุผู้เล่น แต่ข้อเท็จจริงพบว่าผู้ประกอบการที่นำเข้ามาในประเทศไทยละเลยในการตรวจสอบอายุผู้เล่น และไม่มีหน่วยงานรัฐเข้าไปตรวจสอบ

6. ห้ามมีผู้สนับสนุนสินค้าประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน

ห้ามโฆษณาผู้สนับสนุนสินค้าหรือเครื่องดื่มที่มีสรรพคุณช่วยบำรุงสมอง สามารถเล่นเกมได้เชี่ยวชาญมากขึ้นและเล่นเกมได้ยาวนานมากขึ้น

7. ควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้ให้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต

สื่อสารให้รู้ถึงค่าใช้จ่ายในการเล่นแต่ละเกม ค่าใช้จ่ายบัตรเติมเงินซื้อสินค้าในเกม (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, 2561)

บทสรุปและข้อเสนอแนะของผู้ศึกษา

อีสปอร์ตเป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่ปฏิบัติการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีการวางแผนกลยุทธ์โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน วงการอีสปอร์ตมีรายได้ที่เติบโตสูงอย่างต่อเนื่องและมีจำนวนผู้ชมการแข่งขันที่มากขึ้น สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้ประกาศอย่างเป็นทางการกำหนดให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 เพื่อให้ผู้ชมทั่วไปได้รู้จักเข้าใจอีสปอร์ต ในมุมมองด้านการท่องเที่ยว

อีสปอร์ตจัดได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวเพื่อร่วมชมการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ตช่วยกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเข้าชมการแข่งขันกีฬามีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ประเทศไทยได้มีการจัดงานมหกรรมอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เมื่อวันที่ 31 มีนาคม-1 เมษายน พ.ศ. 2561 ส่งผลให้นักท่องเที่ยวที่สนใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตเข้ามาชมงานมหกรรมและท่องเที่ยวในประเทศไทยมากขึ้น ทำให้ประเทศมีรายได้เพิ่มขึ้นและมีภาพลักษณ์ที่ดี

ส่วนภาครัฐ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้รับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยมีสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยทำหน้าที่หลักในการดำเนินงานทางด้านอีสปอร์ต พัฒนาอีสปอร์ต และผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีศักยภาพมากขึ้น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้กำหนดนโยบายแผนงานอีสปอร์ตสอดคล้องกับแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) โดยจัดการแข่งขันกีฬาโครงการอีสปอร์ตเพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้สนใจเล่นกีฬา สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับอีสปอร์ต ทางด้านของมหาวิทยาลัยในประเทศไทยได้มีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการอีสปอร์ตและการพัฒนาเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในส่วนของภาคเอกชนได้สร้างสนามอีสปอร์ตครบวงจรเพื่อรองรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

แม้ว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะอนุมัติอย่างเป็นทางการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาแล้ว แต่อีสปอร์ตก็ยังเป็นที่วิจารณ์กันโดยแบ่งเป็นฝ่ายที่เห็นด้วยกับฝ่ายที่ไม่เห็นด้วย ฝ่ายที่เห็นด้วยจะมองว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา ใช้ทักษะ มีการวางแผนกลยุทธ์ ทำงานเป็นทีม มีระบบแบบแผน มีผู้สนับสนุน มีโอกาสในการพัฒนาศักยภาพเป็นตัวแทนประเทศไทยไปสร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติได้ ส่วนฝ่ายที่ไม่เห็นด้วยจะมองว่าอีสปอร์ตไม่ถือว่าเป็นกีฬา เด็กและเยาวชนจำนวนมากต้องมาติดเกม เกิดผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนา

สำหรับข้อเสนอแนะของผู้ศึกษาขอเสนอแนะดังนี้ ไม่ว่าจะอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาหรือไม่เป็นกีฬา แต่ถ้ามองถึงกระแสของอีสปอร์ตในอนาคตจะเห็นได้ว่าการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และส่งผลดีในหลายด้าน เช่น ด้านเทคโนโลยี ด้านการกีฬา ด้านการท่องเที่ยว ด้านเศรษฐกิจ เพราะฉะนั้นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องและสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยควรสนับสนุนอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง พัฒนาให้เป็นไปตามมาตรฐานกีฬา สร้างความเข้าใจให้เกิดการยอมรับจากสังคมไทย กำกับดูแลอีสปอร์ต ปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สร้างความสัมพันธ์อันดีกับประเทศที่มีการแข่งขันอีสปอร์ต พัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตให้มีศักยภาพเป็นตัวแทนประเทศไทย พร้อมกับมีมาตรการควบคุมดูแลผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากอีสปอร์ตให้จริงจังอย่างทั่วถึง เพื่อให้ประเทศไทยมีนักกีฬาที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ และประเทศมีรายได้และได้รับผลประโยชน์จากวงการอีสปอร์ตอย่างยั่งยืนต่อไป สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีผลกระทบต่ออีสปอร์ตมากที่สุดนั้น จึงควรสร้างทัศนคติต่ออีสปอร์ตว่า การเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตต้องเป็นไปในแนวทางการพัฒนาทักษะความคิด การวางแผนการเล่นอย่างมีระบบ การเชื่อฟังมากกว่าการหมกมุ่นติดเกม เสพติดการเอาชนะเกมจนกลายเป็นคนอารมณ์รุนแรง

บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษาเปิดตัวโครงการ“อีสปอร์ตออกเหนือ”เตรียมจัดชิงแชมป์ปท.. (16 พฤษภาคม 2561).
สืบค้น 8 ตุลาคม 2561 จาก <http://www.siamsport.co.th/other/other/view/69677>
- กรมสุขภาพจิต ห่วงเด็กเล่น อี-สปอร์ต ทำติดเกมหนัก จี้รัฐบาลเร่งแก้ปัญหา. (10 กันยายน 2561).
สืบค้น 9 ตุลาคม 2561 จาก https://www.khaosod.co.th/lifestyle/news_1553903
- กว่าที่ “อีสปอร์ต” จะถูกเรียกว่า “กีฬา” ในบ้านเรา. (23 มีนาคม 2561). สืบค้น 4 ตุลาคม 2561 จาก
<http://www.siamsport.co.th/other/otherleague/view/60143>
- จาก E-Sport ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 8 ตุลาคม 2561 จาก
<https://www.krungsri.com/bank/th/plearn-plearn/E-sport-ไทย-ต่อยอด-สู่การศึกษา.html>
- ชนกพร ตุ่มทอง. (มิถุนายน 2560). ทำความรู้จักกับ eSports อีกหนึ่งโอกาสสำหรับผู้ประกอบการกระจายเสียง
และโทรทัศน์. สืบค้น 27 กันยายน 2561 จาก https://broadcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_4.pdf
- ฉัตรฐ จิรัญพงษ์. (17 กรกฎาคม 2561). e-Sports โอกาสทางธุรกิจที่มีมากกว่าแค่เกม. สืบค้น 1 ตุลาคม 2561
จาก <https://www.scbeic.com/th/detail/product/4860>
- ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย. (สิงหาคม 2561). จับกระแส Sport Tourism สู่ออก
ของผู้ประกอบการไทย. สืบค้น 28 กันยายน 2561 จาก
<http://www.exim.go.th/doc/newsCenter/50030.pdf>
- ธีรภัทร เจริญสุข. (14 มิถุนายน 2560). คอลัมน์ เดือนหงายที่ชายโขง : e-Sport ลาวก้าวไกลเพราะอะไร.
สืบค้น 28 กันยายน 2561 จาก https://www.matichon.co.th/news-monitor/news_581376
- นโยบายการกีฬาแห่งชาติ. (30 สิงหาคม 2561). สืบค้น 8 ตุลาคม 2561 จาก
<http://www.thaigov.go.th/news/contents/details/15020>
- เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน. (21 ธันวาคม 2560).
สืบค้น 4 ตุลาคม 2561 จาก [http://www.tesf.or.th/2184/เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่ง
ประเทศไทย-วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน](http://www.tesf.or.th/2184/เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย-วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน)
- เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย. (29 กรกฎาคม 2561).
สืบค้น 2 ตุลาคม 2561 จาก <https://www.thaipost.net/main/detail/14288>
- วงเสวนาถกวิกฤต-โอกาส กรณีให้ E-Sport เป็นกีฬา หวังเป็นดาบสองคม. (25 มิถุนายน 2561). สืบค้น
9 ตุลาคม 2561 จาก <https://prachatai.com/journal/2018/06/77574>

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (30 กันยายน 2561). E-Sport
กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย. สืบค้น 9 ตุลาคม 2561 จาก
http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20180930082147.pdf

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว. (25 พฤษภาคม 2561). ข้อเสนอทางจริยธรรม
ในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อ
สุขภาพและการพัฒนาเด็ก. สืบค้น 3 ตุลาคม 2561 จาก [https://mahidol.ac.th/temp/2018/
06/E-sport.pdf](https://mahidol.ac.th/temp/2018/06/E-sport.pdf)

สุทธิกร อากานุกุล. (3 กันยายน 2561). ‘อีสปอร์ต’ กีฬารูปแบบใหม่ที่ต้องสร้างมาตรฐาน.
สืบค้น 9 ตุลาคม 2561 จาก <https://www.chula.ac.th/cuinside/12590/>