

บทความเรื่อง “อีสปอร์ต : สถานการณ์ ผลกระทบ และแนวทางการดูแล”

ในยุคโลกดิจิทัลที่ผู้คนใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อช่วยในการหาความรู้ ทำงาน สื่อสาร และเพื่อความบันเทิง และหนึ่งในรูปแบบเพื่อความบันเทิงคือ การเล่นเกมที่นิยมเพื่อการคลายความเครียด เล่นได้ทุกวัย เล่นเป็นครอบครัวหรือกับเพื่อนๆ ได้ กระทั่งพัฒนาไปสู่การเล่นเป็นอาชีพได้ ปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันเกมเพื่อเงินรางวัล หรือเรียกว่า “อีสปอร์ต” และได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งการเติบโตของอีสปอร์ต ทำให้เกิดการสร้างรายได้ อาชีพ การผลิต และมีการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก อาทิ นักกีฬา นักวิเคราะห์และพัฒนาเกม รวมถึงการพัฒนาอุปกรณ์การเล่นต่างๆ นอกจากนี้ ประเทศไทยโดยการกีฬาแห่งประเทศไทยได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้ อย่างไรก็ตาม มีความกังวลผลกระทบทางด้านสังคม โดยเฉพาะในเรื่องการเพิ่มจำนวนของเด็กติดเกมที่อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพ และพฤติกรรมของเด็ก บทความในครั้งนี้นจะนำเสนอ สถานการณ์ ผลกระทบ และแนวทางการดูแลอีสปอร์ต เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการลดผลกระทบทางสังคมและเพื่อให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่สร้างสรรค์

ความเป็นมาของอีสปอร์ต

อีสปอร์ต (Electronic Sports : E-Sports) เริ่มต้นจากการแข่งขันวิดีโอเกมคอนโซลระหว่างนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด เมื่อปี 2515 ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามามีบทบาททำให้เกมออนไลน์เป็นที่นิยม และรูปแบบเปลี่ยนจากการเล่นคนเดียวหรือกับเพื่อนอีกหนึ่งคนมาเป็นการเล่นแบบ Online Multiplayer คือ เล่นทางออนไลน์ได้หลายๆ คน เกมที่มีชื่อเสียงและนับเป็นผู้ก่อกำเนิดอีสปอร์ต อาทิ Counter-Strike StarCraft และ Quake อีสปอร์ตมีการแข่งขันอย่างเป็นทางการในระดับนานาชาติครั้งแรกเมื่อปี 2543 คือ รายการ World Cyber Game ในปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับการยอมรับในฐานะของการเป็นกีฬาทั้งในเชิงสมัครเล่นและอาชีพ โดยระดับนานาชาติมีการจัดการแข่งขันขึ้นอย่างแพร่หลายและมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันทางทีวีและเว็บไซต์มีผู้ชมจำนวนมากไป นอกจากนี้ หลายประเทศได้จัดตั้งองค์กรเพื่อรองรับอีสปอร์ตขึ้นเป็นการเฉพาะ รวมถึงเปิดหลักสูตรสอนในระดับมหาวิทยาลัย เช่น ประเทศเกาหลีใต้ จีน มาเลเซีย สหรัฐอเมริกา

“

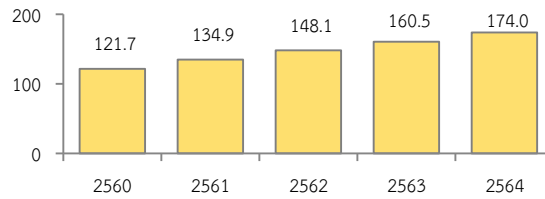
อีสปอร์ต คือ การแข่งวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขัน มีรูปแบบมาตรฐาน มีกฎระเบียบ และมีการแข่งขันในเชิงกีฬา

”

ความนิยมทำให้ตลาดเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว จากรายงานของ Newzoo บริษัทผู้นำในการสำรวจตลาดเกมและอีสปอร์ต พบว่า ในปี 2560 ประชากรทั่วโลก 2.2 พันล้านคน หรือประมาณ 1 ใน 4 เล่นเกม โดยมีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมสูงถึงประมาณ 1.2 แสนล้านดอลลาร์ สหรัฐ. และในช่วงปี 2560-2564 มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 9.3 ต่อปี ขณะที่รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก⁴ มีมูลค่ารวม 655 ล้านดอลลาร์ สหรัฐ. ในปี 2560 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเป็น 865 และ 1,790 ล้านดอลลาร์ สหรัฐ. ในปี 2561 และปี 2565 ตามลำดับ มีผู้ชมทั่วโลกประมาณ 335 ล้านคน (44% เป็นผู้ชมต่อเนื่อง) และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 395 และ 645 ล้านคน ในช่วงเวลาเดียวกัน สำหรับเงินรางวัลในการแข่งขันอีสปอร์ต พบว่า ในปี 2561 มีมูลค่ารวมกว่า 151 ล้านดอลลาร์ สหรัฐ. และในบางรายการมีมูลค่าสูงถึง 150,000 ดอลลาร์ สหรัฐ.

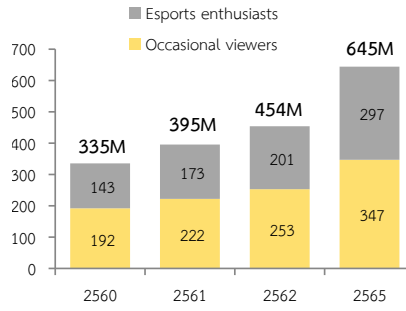
⁴ คาสปอนเซอร์ ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดการแข่งขัน ค่าโฆษณา ค่าธรรมเนียมผู้จัดการแข่งขัน รวมถึงค่าบัตรเข้าชมและของที่ระลึกในการแข่งขัน

แผนภาพ 15 มูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมของโลก (พันล้านดอลลาร์ สรอ.)



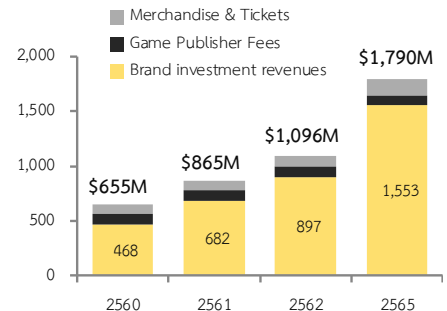
ที่มา : <https://newzoo.com/key-numbers>

แผนภาพ 16 ผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลก (ล้านคน)



ที่มา : <https://newzoo.com/key-numbers>

แผนภาพ 17 รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก (ล้านดอลลาร์ สรอ.)



สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการจัดแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่ปี 2544 โดยการแข่งขันระดับประเทศรายการแรก คือ CS All Thailand และได้มีการคัดเลือกตัวแทนไปร่วมแข่งขันรายการ World Cyber Game ในระดับนานาชาติ ต่อมาในปี 2550 นักกีฬาไทยสามารถคว้าแชมป์โลกในรายการ Ragnarok World Championship จนกระทั่งในปี 2556 ถึงได้ก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้น ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หลังจากนั้น 4 ปีต่อมาหรือในปี 2560 การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นประเภทกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และล่าสุดประเทศไทยได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน World Cyber Game 2018 ในช่วงระหว่าง 26-29 เมษายน 2561 ที่อิมแพ็คอารีนา เมืองทองธานี

แนวโน้มตลาดเกมและอีสปอร์ตของประเทศไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับการเติบโตของตลาดโลก โดยในปี 2560 มีผู้เล่นเกมประมาณ 18.3 ล้านคน คิดเป็น 1 ใน 4 ของประชากร ขณะที่ด้านอุตสาหกรรมเกม รายงานบริษัท Newzoo พบว่า ในปี 2561 ไทยมีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกม 667 ล้านดอลลาร์ สรอ. หรือ

นิยาม กีฬาอีสปอร์ต คือ การแข่งขันวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขันมีรูปแบบมาตรฐาน มีกฎระเบียบ มีการแข่งขันในเชิงกีฬา โดยวิดีโอเกมที่ใช้เป็นกีฬาอีสปอร์ตจะถูกกำหนดให้การรับรองโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (International e-Sports Federation: LeSF) หรือเป็นวิดีโอเกมที่มีการแข่งขันในมหกรรมต่างๆ เช่น โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ ซีเกมส์

ทั้งนี้ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นที่จะได้รับการรับรองให้เป็นกีฬาอีสปอร์ต คือ (1) จะต้องเป็นเกมที่ปราศจากความรุนแรง และไม่มีการเหยียดเชื้อชาติ (2) เนื้อหาของวิดีโอไม่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด สารต้องห้าม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยาสูบ และบุหรี่ และ (3) มีการแบ่งแยกประเภทเกมให้เหมาะสมกับช่วงอายุของผู้มีส่วนร่วม ปัจจุบันเกมที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้ให้การรับรองในการจัดแข่งขันมี 16 เกม ได้แก่ ประเภทวางแผน คือ LoL Dota2 StarCraft II RoV Mobile Legend ประเภทกีฬา คือ FIFA Pro Evolution Soccer NBA2K PGA Tour ประเภทศิลปะป้องกันตัว Tekken Street Fighter บ็อกซิ่ง WWE 2K ประเภทอุปกรณ์จำลอง Gran Turismo VR และประเภทเกมการ์ด Hearthstone

ที่มา: สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ประมาณ 22,000 ล้านบาท อยู่ในอันดับที่ 19 ของโลก เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ที่มีมูลค่า 597.2 ล้านดอลลาร์ สรอ. (19,700 ล้านบาท) สอดคล้องกับข้อมูลมูลค่าอุตสาหกรรมเกมของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่ 19,281 ล้านบาท ในปี 2560 เพิ่มขึ้นร้อยละ 18.1 จากปี 2559 สำหรับผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ต บริษัท Intel เปิดเผยว่า เมื่อปี 2561 มีผู้ชมอีสปอร์ตประมาณ 2.6 ล้านราย และคาดว่าอัตราการเติบโตของผู้ชมอีสปอร์ตจากปี 2560-2564 จะเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 30.0 ขณะที่ในปี 2560 รายงาน Twitch⁵ พบว่า มีคนไทยเข้าชมบน Twitch มากกว่า 2,129 ล้านนาที่ เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวจากปี 2559 ส่วนยอดผู้ใช้งานมีประมาณ 1.7 แสนคนต่อวัน สตรีมเมอร์ที่แอคทีฟในแต่ละเดือนมีประมาณ 48,026 ราย และสตรีมเมอร์ที่เข้าร่วมเป็นพาร์ทเนอร์กับ Twitch มี 347 ราย อย่างไรก็ตาม จำนวนนักกีฬาอีสปอร์ต⁶ ยังไม่มีการรวบรวมจำนวนที่ชัดเจนแต่จากการสมัครคัดเลือกตัวแทนทีมชาติไทยในรายการเดียวพบว่า มีจำนวนทีมถึง 450 ทีม เพื่อเข้าแข่งขัน Asia Pacific Predator League 2019

นอกจากนี้ จากการสำรวจเรื่อง อีสปอร์ต สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการกำกับดูแล ของ สสช. ร่วมกับ บริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB) ในกลุ่มเด็กและเยาวชน (13-24 ปี) จำนวน 2,155 ตัวอย่าง ผู้ปกครองของผู้ที่มีบุตรหลานอายุ 13-24 ปี อยู่ในความดูแล จำนวน 1,051 ตัวอย่าง ใน 7 จังหวัดคือ กรุงเทพฯ นนทบุรี สมุทรปราการ เชียงใหม่ ชลบุรี ขอนแก่น และสงขลา และกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตจำนวน 404 ตัวอย่าง มีผลสำรวจ ดังนี้

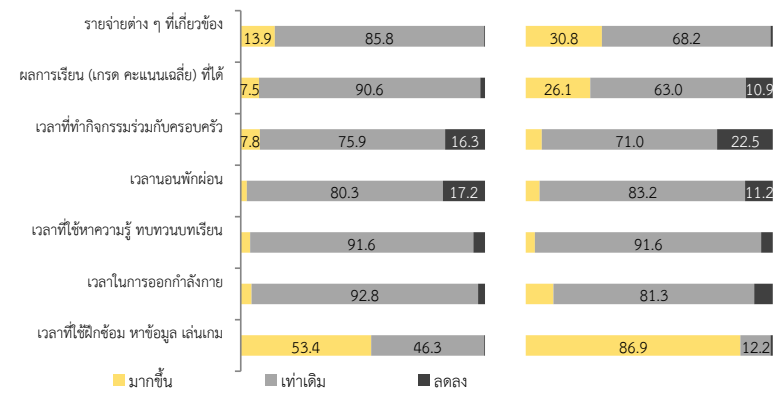
คุณลักษณะของนักกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬาส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 97.5 มีอายุระหว่าง 19-24 ปี มากที่สุดร้อยละ 85.4 สถานภาพส่วนใหญ่กำลังศึกษา ร้อยละ 78.5 ทำงานร้อยละ 19.1 ว่างงานไม่ได้เรียนหรือไม่ได้ทำงานเพียงร้อยละ 2.4 นักกีฬาใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาที ในวันธรรมดา และ 4 ชั่วโมง 15 นาที ในวันหยุด นักกีฬาส่วนใหญ่เป็นตัวแทนชมรมสถานศึกษาร้อยละ 58.9 อิสระไม่มีสังกัดร้อยละ 30.7 เป็นนักกีฬาในสังกัดร้อยละ 26.5 และเป็นนักกีฬาตัวแทนประเทศไทย/หน่วยงานองค์กรร้อยละ 0.7 ทั้งนี้ หากจำแนกเป็นนักกีฬาสมัครเล่นหรือกึ่งอาชีพ คือ กลุ่มอิสระหรือตัวแทนสถาบันแต่ไม่มีสังกัด กับกลุ่มนักกีฬาอาชีพที่มีสังกัด พบว่า นักกีฬาสมัครเล่นร้อยละ 98.4 เป็นนักกีฬาน้ำใหม่คือ มีระยะเวลาไม่เกิน 2 ปี ขณะที่นักกีฬาอาชีพ มีระยะเป็นนักกีฬาเฉลี่ย 2 ปี 5 เดือน ส่วนเหตุผลของการเป็นนักกีฬาของทั้ง 2 กลุ่ม เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ ชอบเล่นเกม และมีรายได้/รางวัล

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนและหลังการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่า ในกลุ่มนักกีฬาอาชีพใช้เวลาในการฝึกซ้อมและค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมมากขึ้นร้อยละ 86.9 และร้อยละ 30.8 ตามลำดับ และน่าสังเกตว่ามีผลการเรียนดีขึ้นร้อยละ 26.1 ขณะที่นักกีฬาสมัครเล่นใช้เวลาเพิ่มขึ้นร้อยละ 53.4 ส่วนด้านอื่นไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ด้านรายได้นักกีฬาอาชีพมีหลายช่องทาง อาทิ เงินเดือน เงินรางวัล สปอนเซอร์ ฯลฯ โดยมีรายได้เฉลี่ย 17,495 บาท นอกจากนี้ ครอบครัวของนักกีฬาร้อยละ 28.1 สนับสนุนการเป็นนักกีฬา ร้อยละ 55.7 ไม่สนับสนุนไม่คัดค้าน ขณะที่ร้อยละ 2.1 และร้อยละ 11.9 ไม่สนับสนุนและไม่ทราบ

⁵ แพลตฟอร์มถ่ายทอดสดการเล่นและการแข่งขัน e-sports

⁶ กลุ่มนักเล่นเกมที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตทั้งที่มีสังกัด (นักกีฬาอาชีพ) และไม่มีสังกัด (สมัครเล่น)

แผนภาพ 18 ช่วงก่อนเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตกับหลังเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต



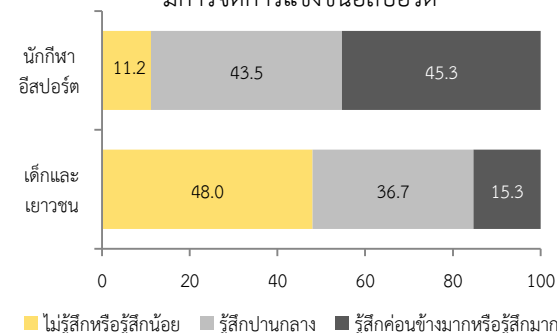
ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

มุมมองของเด็กและเยาวชน นักกีฬา และผู้ปกครองต่ออีสปอร์ต

การเป็นช่องทางอาชีพ เด็กและเยาวชนกับผู้ปกครอง ส่วนใหญ่มากกว่าครึ่งเห็นไปในทิศทางเดียวกันคือเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน และเห็นว่า เป็นอาชีพหลักได้เพียงร้อยละ 12.5 และร้อยละ 4.4 ขณะที่นักกีฬาส่วนใหญ่เห็นเป็นช่องทางหารายได้เสริมร้อยละ 56.4 และเป็นอาชีพหลักได้ร้อยละ 36.4

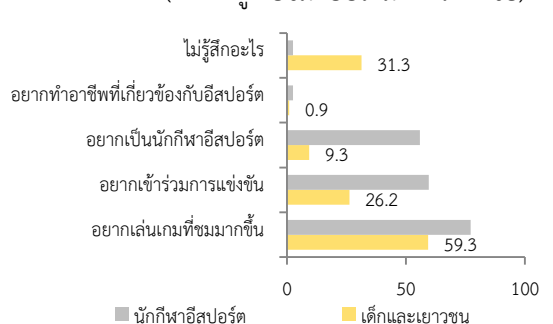
การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต เด็กและเยาวชนที่รับรู้ข่าวสารการแข่งขัน เห็นว่าสามารถกระตุ้นความรู้สึกในการอยากเล่นเกม อยากหารายได้จากการแข่งขัน และสนใจเป็นอาชีพได้ในระดับน้อย และกระตุ้นในระดับปานกลางในกลุ่มนักกีฬา อย่างไรก็ตาม มีเด็กและเยาวชนร้อยละ 15.0 ที่รู้สึกอยากเล่นเกมในระดับมากถึงมากที่สุด ขณะที่ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์เคยชมการแข่งขัน พบว่า ร้อยละ 59.3 อยากเล่นเกมที่ชมการแข่งขันมากขึ้น และร้อยละ 26.2 อยากเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ต ขณะที่ร้อยละ 31.1 ไม่รู้สึกอะไร ในกลุ่มผู้ปกครอง ประมาณ 3 ใน 4 ไม่รู้จักอีสปอร์ต ทั้งนี้ ในกลุ่มที่รู้จักอีสปอร์ตเห็นว่า การจัดให้มีการแข่งขันจะส่งผลกระทบต่อลูกอยากเล่นเกม อยากหารายได้ อยากเป็นนักกีฬา หรือทำงานเกี่ยวกับเกมในระดับปานกลาง โดยคะแนนต่อการเล่นเกม มีค่าสูงสุด ทั้งนี้ ผู้ปกครองที่รู้จักอีสปอร์ตประมาณร้อยละ 40.0 สนับสนุนให้เข้าร่วมแข่งขัน หรือสมัครเป็นสมาชิกชมรม ร้อยละ 26.5 สนับสนุนให้เป็นนักกีฬาอาชีพ ขณะที่ประมาณร้อยละ 8.0 คัดค้านในทุกด้าน

แผนภาพ 19 ความรู้สึกอยากเล่นเกมมากขึ้น เมื่อทราบว่า มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

แผนภาพ 20 ความรู้สึกเมื่อได้ชมการจัดการแข่งขัน (เฉพาะผู้เคยชมตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

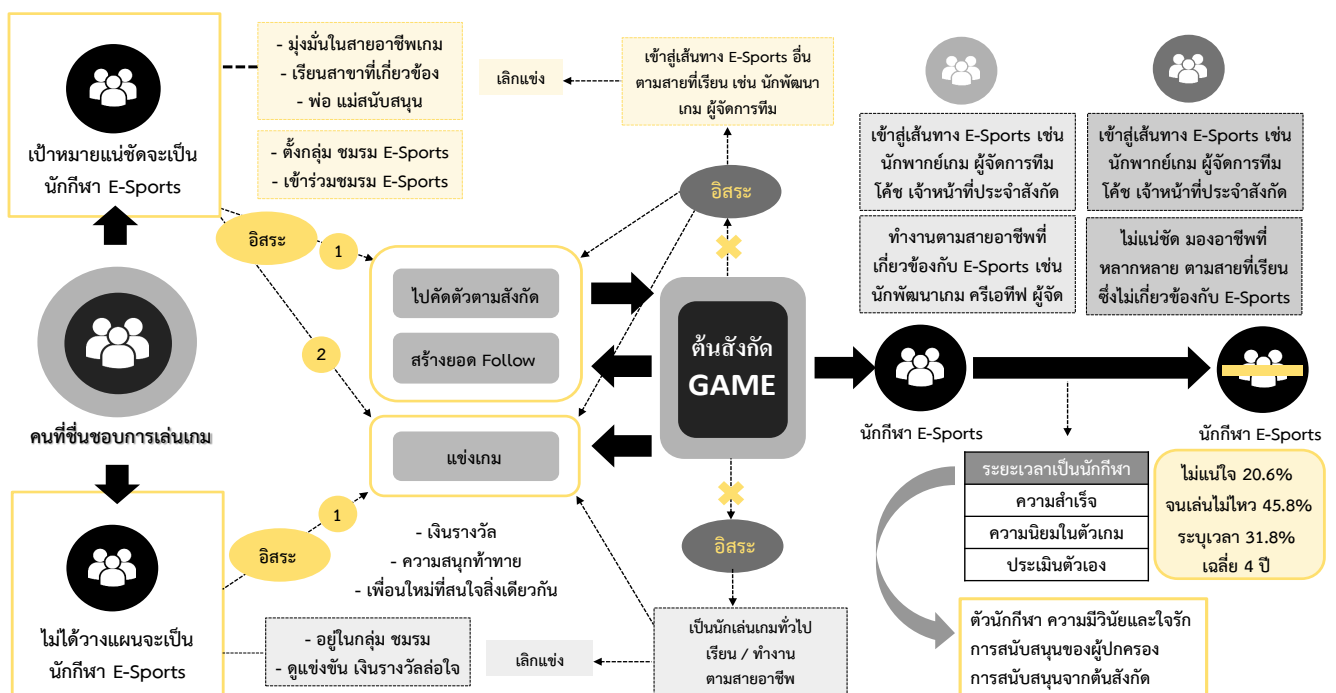
กระบวนการเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

นักกีฬาและนักเล่นเกมมีลักษณะที่แตกต่างกันทั้งด้านความรับผิดชอบ การรู้จักควบคุมตนเอง และการมีเป้าหมายในชีวิต การเปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นเกมไปสู่ นักกีฬาอาชีพจึงต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอน อย่างไรก็ตาม บางครั้งนักกีฬาสมัครเล่นกับนักกีฬาอาชีพแยกจากกันค่อนข้างยากเนื่องจากการแข่งขันมักไม่มีข้อกำหนดชัดเจน นักเล่นเกมจึงสามารถรวมกลุ่มเพื่อเข้าแข่งขันได้ง่าย แต่ประสบความสำเร็จได้ยาก

สำหรับจุดเริ่มต้นของการเข้าสู่เส้นทางนักกีฬาอีสปอร์ต คือ ความชื่นชอบในการเล่นเกมนั่นเอง แล้วจึงผันตัวเองเข้าไปเป็นนักกีฬา เหตุผลสำคัญในการเข้าสู่เส้นทางนักกีฬา คือ การได้ทำในสิ่งที่ชอบและเห็นเป็นช่องทางสร้างรายได้และชื่อเสียง ทั้งนี้ บางคนทำเป็นอาชีพแบบคู่ขนานโดยมีงานประจำหรืองานอื่นด้วย ขณะที่ช่องทางเข้าสู่การเป็นนักกีฬาจะมีหลายรูปแบบ อาทิ ประกาศคัดตัวเข้าสังกัด ระบบแมวมอง และเลือกนักกีฬาจากยอดการติดตาม (follow)

สำหรับผู้เข้าสู่การเป็นนักกีฬาอาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มแรกตั้งใจและมุ่งมั่นที่จะอยู่ในสายอาชีพเกี่ยวกับเกม กลุ่มนี้มักได้รับการสนับสนุนและยอมรับจากครอบครัว และกลุ่มสองชื่นชอบการเล่นเกมนแต่ไม่มีเป้าหมายว่าจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม แต่เมื่อเข้าสู่การแข่งขันแล้วประสบความสำเร็จ ทั้งสองกลุ่มมีมุมมองแผนชีวิตแตกต่างกัน โดยกลุ่มแรกจะอยู่ในเส้นทางของเกมที่มีระยะเวลานาน และหากต้องยุติเส้นทางนักกีฬาจะมองเส้นทางอาชีพในทิศทางที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ส่วนกลุ่มสองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จ ไม่ระบุถึงระยะเวลาการเป็นนักกีฬาที่แน่นอน และมีการมองเส้นทางอาชีพหลังเลิกเป็นนักกีฬาที่หลากหลายไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

แผนภาพ 21 กระบวนการเข้าสู่การเป็นนักกีฬา



ที่มา: บริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

ผลกระทบจากการมีอีสปอร์ต

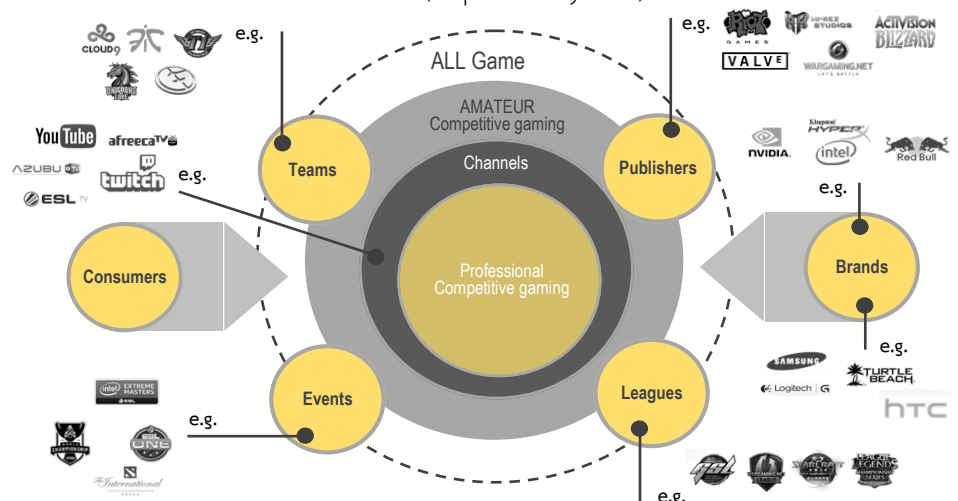
ผลกระทบเชิงบวก

1. การเกิดอาชีพใหม่ สร้างงาน สร้างอาชีพ อีสปอร์ตส่งผลให้เกิดอาชีพใหม่ๆ นอกจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่เกี่ยวข้อง เช่น นักแคสเกม หรือรีวิวกเกมในขณะที่กำลังเล่นไปด้วย นักพากย์เกม กรรมการ ผู้จัดการแข่งขัน และยังมีอาชีพที่อยู่เบื้องหลังมากมาย เช่น นักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักสร้างคอนเทนต์ นักเขียนโปรแกรม ผู้ดูแลเกม นักพัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ โค้ชทีม ผู้จัดการทีม นักโภชนาการทีม ปัจจุบันสถาบันการศึกษาได้มีการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มอาชีพดังกล่าว อาทิ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลแนวสร้างสรรค์ และหลักสูตรการออกแบบเชิงนวัตกรรมดิจิทัล

2. การสร้างโอกาสและแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกมได้มี การเล่นอย่างสร้างสรรค์ มีโอกาสประสบความสำเร็จ ความภาคภูมิใจในตนเอง การเป็นที่ยอมรับ การสร้างเพื่อนใหม่ รวมทั้งเป็นแรงจูงใจจากการแข่งขันในการพัฒนาทักษะของตนเองทั้งการฝึกวิธีการคิด การเรียนรู้ การฝึกวินัยและการปรับปรุงตัว เพื่อแก้ไขความผิดพลาด การทำงานเป็นทีม ทั้งนี้ การเล่นเกมต้องอยู่ในแนวทางที่เหมาะสมและปราศจากความรุนแรง

3. การเติบโตของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวม โดยวงการอีสปอร์ตมีองค์ประกอบสำคัญ คือ (1) ผู้เล่นหรือทีม (Teams) ได้แก่ นักเล่นเกม นักกีฬา กลุ่มของผู้ประกอบการ และนักพัฒนาเกม (2) สื่อโฆษณา (Publishers) เป็นกลุ่มสื่อรวมถึงผู้ผลิตเกมที่จะมีบทบาทในการเผยแพร่และสร้างสรรค์เกมการแข่งขัน (3) งานมหกรรม (Events) เป็นการจัดงานมหกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต (4) การแข่งขัน (Leagues) เป็นการจักระบบการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล นอกจากนี้ อีกส่วนประกอบหนึ่งของวงการอีสปอร์ต ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคและผู้สนับสนุน (Consumers and Brands) ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงอุตสาหกรรมไอทีทั้งซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ อุปกรณ์ต่อพ่วงเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ตลอดจนธุรกิจการท่องเที่ยวผ่านการจัดงานอีเวนต์ขนาดใหญ่ รวมถึงการจำหน่ายเสื้อทีมกีฬาและของที่ระลึกจากทีมต่างๆ

แผนภาพ 22 ระบบนิเวศของอีสปอร์ต (E-sport ecosystem)



ที่มา : <https://newzoo.com/insights/articles/industry-first-report-evolution-esports-ecosystem/>

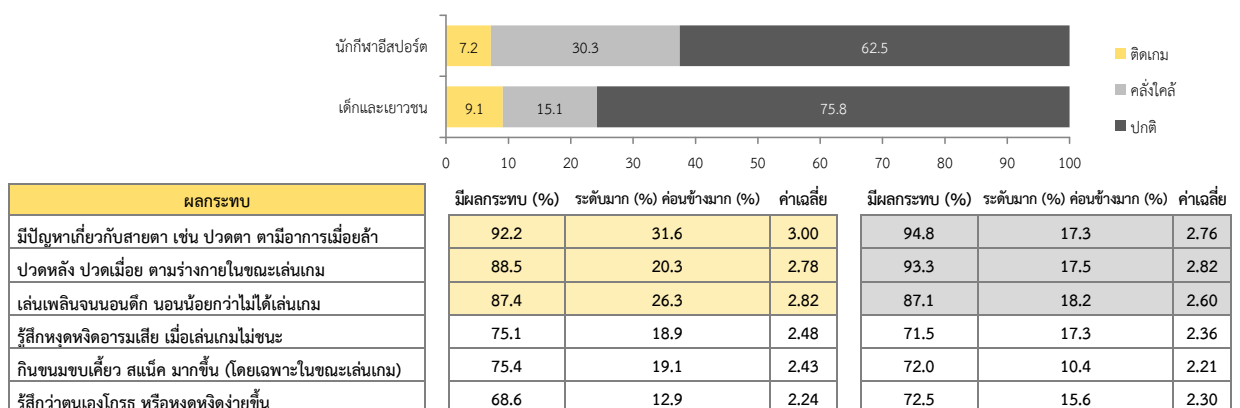
“เมื่ออีสปอร์ตได้รับความนิยมมากขึ้น จึงส่งผลให้เกิดธุรกิจที่เกี่ยวข้องตามมาอีกมากมาย”

ผลกระทบเชิงลบ

1. **อีสปอร์ตกับสภาวะการติดเกม** ปัจจุบันยังไม่พบหลักฐานสนับสนุนอย่างชัดเจนว่าอีสปอร์ตทำให้เด็กติดเกม อีสปอร์ตอาจเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กอยากติดเกมโดยถือเป็นปัจจัยทางอ้อมที่ส่งผ่านปัจจัยอื่นๆ ทั้งนี้ การศึกษาวิจัยที่ผ่านมามพบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเด็กและเยาวชน พบปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่น เช่น ความถี่และระยะเวลาในการเล่นที่ต่อเนื่องยาวนาน ทักษะสังคมน้อย ความพึงพอใจและภาคภูมิใจในตนเองน้อย ส่วนปัจจัยภายนอกที่แวดล้อมตัวผู้เล่นที่ควรให้ความสำคัญ คือ ปัจจัยด้านครอบครัวและการเลี้ยงดูบุตร⁷ ซึ่งจากผลสำรวจพบข้อมูลบางประการที่เชื่อมโยงระหว่างอีสปอร์ตกับการกระตุ้นความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกมคือ การรับรู้ข่าวสารการจัดแข่งขันอีสปอร์ตและการรับชมการแข่งขันเป็นปัจจัยทางอ้อมโดยสามารถกระตุ้นความรู้สึกให้เด็กอยากเล่นเกมมากขึ้น โดยเด็กเล่นเกมที่รับรู้ข่าวสารการจัดแข่งขันอีสปอร์ตร้อยละ 15 เกิดความรู้สึกอยากเล่นเกมหรือให้เวลากับการเล่นเกมมากขึ้นในระดับมากถึงมากที่สุด ขณะที่กลุ่มที่มีโอกาสรับชมการแข่งขันกลุ่มนี้ร้อยละ 59 รู้สึกอยากเล่นเกมที่มีการแข่งขัน รวมทั้งเมื่อเปรียบเทียบการใช้ชีวิตของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตระหว่างก่อนกับหลังจากเข้าเป็นนักกีฬาใช้เวลาในการเล่นมากขึ้น โดยนักกีฬาระดับสมัครเล่นร้อยละ 53 ใช้เวลากับเกมมากขึ้นเฉลี่ยวันละ 1 ชั่วโมง ขณะที่นักกีฬาอาชีพร้อยละ 87 ใช้เวลากับเกมเพิ่มขึ้นเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง

การติดเกมเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งร่างกายและภาวะอารมณ์ ทำให้ผู้เกี่ยวข้องแสดงความห่วงใยว่าอีสปอร์ตจะซ้ำเติมสถานการณ์เด็กติดเกมเพิ่มมากขึ้น โดยในปี 2561 กระทรวงสาธารณสุขคาดการณ์ว่า ในประเทศไทยจะมีเด็กติดเกมและเสี่ยงต่อการติดเกมประมาณ 2 ล้านคน พบบ่อยในเยาวชนอายุ 6-18 ปี โดยสัมพันธ์กับชนิดของเกมประเภทต่อสู้ออนไลน์แบบมีผู้ลงแข่งขันเป็นทีม เฉลี่ยแล้วผู้ติดเกมจะเล่นเกมนาน 5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเกินระดับความปลอดภัยที่ 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์⁸ ทั้งนี้ จากการประเมินผลสภาวะการติดเกมตามแบบทดสอบ Game Addiction Screening Test (GAST) ของการสำรวจฯ พบว่า สภาวะน่าจะติดเกมในกลุ่มเด็กและเยาวชนมีสัดส่วนร้อยละ 9.1 สูงกว่ากลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตมีสัดส่วนร้อยละ 7.2 ขณะที่กลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตมีกลุ่มคลั่งไคล้ (เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม) ร้อยละ 30.3 สูงกว่าเด็กเล่นเกมที่มีร้อยละ 15.1 ซึ่งจำเป็นต้องมีแนวทางส่งเสริมและดูแลเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม และให้อีสปอร์ตเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับการพักผ่อน และการเป็นอาชีพในอนาคต

แผนภาพ 23 สภาวะการติดเกมของกลุ่มเด็กและเยาวชน และนักกีฬาอีสปอร์ต



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

⁷ รวบรวมจากงานของวรณา กลกิจโกวิทนท์ และคณะ 2558 พรหมนกน รักศรีอักษร 2554 Wallenius & Punamaki 2008 และ Jeong & Kim 2011

⁸ <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/817160>

“

เส้นทางการเป็นนักกีฬาอาชีพที่มีระยะสั้น โดยพบว่าช่วงอายุที่เหมาะสมกับอาชีพอีสปอร์ตอยู่ระหว่าง 18-25 ปี

”

2. **ด้านสุขภาพ อารมณ์ และพฤติกรรม** ในกลุ่มเด็กเล่นเกมและนักกีฬาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมไม่แตกต่างกันคือ รู้สึกปวดหลัง/ปวดเมื่อยร่างกาย มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เช่น ปวดตา ตามีอาการเมื่อยล้า และเล่นเพลินจนนอนดึก ทั้งนี้ ยังพบว่าในกลุ่มนักกีฬาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมโดยมีการขาดเรียนหรือไปสาย รู้สึกไม่ค่อยอยากทำอะไรนอกจากเล่นเกม และมีพฤติกรรมเล่นพนันทายผลการแข่งขันอีสปอร์ต นอกจากนี้ เมื่อเปลี่ยนจากการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นนักกีฬา ทำให้มีการใช้เวลาและมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเพิ่มขึ้น

3. **การปรับเปลี่ยนอาชีพ** เนื่องจากการเป็นนักกีฬาอาชีพมีระยะเวลาสั้น อายุที่เหมาะสมของอาชีพอีสปอร์ตอยู่ที่ระหว่าง 18-25 ปี ขณะที่นักกีฬาอาชีพที่สามารถทำรายได้จนยึดเป็นอาชีพหลักยังมีจำนวนไม่มาก ทำให้เป็นอาชีพไม่มั่นคง ประกอบกับเป็นทักษะเชิงเดี่ยว (innate skill) ดังนั้น ผู้จะเข้าสู่เส้นทางนี้จึงควรตระหนักและมีการเตรียมเส้นทางและวางแผนอาชีพหลังจากยุติการเป็นนักกีฬาเพื่อให้ความพร้อมต่อการปรับตัวเข้าสู่อาชีพอื่นหลังยุติการเป็นนักกีฬา

4. **การขาดดุลการค้า** แม้ภาพรวมอีสปอร์ตจะช่วยให้เกิดการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากประเทศไทยไม่ได้เป็นผู้ผลิตและพัฒนาเกม ดังนั้น การเติบโตของตลาดเกมอาจส่งผลกระทบต่อดุลการค้าเพราะเงินจะไหลไปประเทศต้นทางที่เป็นผู้พัฒนาเกมหรือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ทั้งยังเป็นปัญหาในทางภาษีจากการไม่สามารถติดตามการซื้อขายในระบบออนไลน์ที่จะเรียกเก็บภาษีได้

มาตรการดูแลอีสปอร์ตของต่างประเทศและประเทศไทย

มาตรการดูแลกีฬาอีสปอร์ตของต่างประเทศ ในต่างประเทศทั้งภาครัฐและภาคส่วนต่างๆ พยายามออกแบบเครื่องมือและมาตรการเพื่อช่วยในการควบคุม และกำกับดูแลให้การเล่นเกมวงการอีสปอร์ตเติบโตได้อย่างเหมาะสม และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ประเทศ โดยหากจำแนกเครื่องมือและมาตรการในการกำกับดูแลกีฬาอีสปอร์ตและการเล่นเกมสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. **การกำหนดประเภทเกม (Rating Game)** โดยเป็นการจัดประเภทของเกมตามลักษณะเนื้อหา ภาษา รูปแบบ และความรุนแรงของเกมต่างๆ ให้เหมาะสมกับผู้บริโภคหรือผู้เล่นในแต่ละช่วงอายุ ซึ่งจะเป็ข้อมูลสำคัญแก่ผู้ปกครอง บุคลากรทางการศึกษา หรือแม้แต่ผู้เล่นเกมเองในการพิจารณาความเหมาะสม รวมทั้งการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่องสังคม

2. **การควบคุมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์** ส่วนใหญ่จะสอดคล้องมาตรการในการกำหนดประเภทของเกมเพราะหลังจากการกำหนดประเภทของเกมเรียบร้อยแล้ว จะมีการกำหนดการเข้าถึงเกมต่างๆ ตามประเภทและช่วงอายุของผู้เล่น ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามก็จะมีมาตรการลงโทษต่างๆ ตามที่กฎหมายหรือระเบียบกำหนดไว้

3. **การกำกับดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตและการกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน** ส่วนใหญ่มุ่งเน้นการช่วยเหลือและคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตให้ได้รับความเป็นธรรมมากยิ่งขึ้น ภายหลังจากเกิดปัญหาเกี่ยวกับการเซ็นสัญญาที่ไม่เป็นธรรม รวมทั้งเป็นการควบคุมให้การจัดการแข่งขันมีมาตรฐานและเหมาะสม

4. **ประเด็นอื่นๆ** เพื่อช่วยในการกำกับดูแลเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน เช่น การออกกฎหมาย Cinderella law ในเกาหลีใต้ เพื่อห้ามไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 16 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงระหว่างเที่ยงคืนถึงหกโมงเช้า

ตาราง 11 มาตรการในการดูแลกีฬาอีสปอร์ต และการเล่นเกมในประเทศต่างๆ

ประเทศ	การกำหนดประเภทเกม (Rating Game)	การควบคุมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	การกำกับดูแลนักกีฬาอีสปอร์ต	การกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน	อื่น ๆ
สหภาพยุโรป	✓	✓			
ฝรั่งเศส	✓		✓	✓	
เยอรมนี	✓	✓			
สหราชอาณาจักร	✓				
สหรัฐอเมริกา	✓				
เกาหลีใต้	✓	✓	✓	✓	- Cinderella law - I Will Centre
จีน	✓	✓			- ห้ามเด็กต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกิน 3 ชม.ต่อวัน
ญี่ปุ่น	✓		✓		
ไทย					- กำหนดเวลาการใช้บริการของเด็ก - กำหนดสภาพแวดล้อมของร้านเกม

ที่มา: สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

มาตรการดูแลในประเทศไทย ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับอีสปอร์ตออกมาอย่างเป็นทางการ โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่ในการควบคุมกฎระเบียบในการแข่งขันอีสปอร์ตและให้การรับรองรายการแข่งขันรายการที่เป็นทางการ อย่างไรก็ตาม ยังมีการจัดแข่งขันหรือตั้งชมรม/แคมป์ฝึกสอนอีกมากที่ไม่ได้ขอรับการรับรอง

ด้านดูแลเกมมีเพียงกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ซึ่งเป็นกฎหมายสำหรับออกใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ร้านวีดิทัศน์ รวมทั้งกำหนดระยะเวลาในการเวลาเล่นเกม และการใช้บริการร้านเกมของเด็ก ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 คือ เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ได้ตั้งแต่เวลา 14.00–20.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00–20.00 น. ในวันหยุดราชการ และเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ได้ตั้งแต่เวลา 14.00–22.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00–22.00 น. ในวันหยุดราชการ รวมทั้งมีการกำหนดสภาพแวดล้อมของร้านที่เหมาะสม อาทิ วัสดุหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อการถนอมสายตา มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือน การห้ามสูบบุหรี่ เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ห้ามเล่นการพนัน

ด้านเนื้อหาสาระของเกมปัจจุบันไทยยังไม่มีการจัดเรตติ้งเกม โดยเกมที่ผลิต/นำเข้าจะต้องผ่านการพิจารณาเนื้อหาซึ่งจะมีหลักเกณฑ์เดียวกับภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม จากรูปแบบและช่องทางการเล่นที่เปลี่ยนเป็นเล่นผ่านแอปพลิเคชันมือถือ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ประกอบกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับช่องทางการเล่นมีหลายหน่วยงาน อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กสทช. ฯลฯ การขาดการบูรณาการงานและความไม่เพียงพอของมาตรการต่อบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การกำกับดูแลการเล่นเกมขาดประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลกระทบเชิงลบด้านสังคม รวมทั้งการพัฒนาอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาที่สร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะแนวทางการดูแลอีสปอร์ต

ปัจจุบันอีสปอร์ตเป็นกระแสของโลกที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จึงจำเป็นต้องมีมาตรการในการกำกับดูแล และจัดการอย่างเหมาะสม เพื่อให้อีสปอร์ตมีความสมดุลทั้งในเชิงการกีฬา เศรษฐกิจ สุขภาพกาย สุขภาพจิตของผู้แข่งขัน ซึ่งจะทำให้อีสปอร์ต

กลายเป็นกีฬาที่สร้างสรรค์ และมีภาพลักษณ์ในเชิงบวกต่อทัศนคติของผู้ปกครองและสังคมรอบตัวต่อไปในอนาคต ดังนี้

1. การป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นเกม

- **การกำหนดเรตติ้ง และควบคุมอายุผู้เล่น** โดยออกกฎระเบียบ และจัดตั้งคณะทำงานเพื่อกำหนดเรตติ้งโดยเฉพาะที่สื่อความรุนแรง ไปเสียเลย รวมทั้งกลไกการควบคุมอายุผู้เล่นโดยสร้างข้อตกลงกับผู้ประกอบการรายใหญ่ลงทะเบียนเลขบัตรประชาชนและกำหนดให้มีการจำกัดเวลาที่เหมาะสม (screen time) ตลอดจนบูรณาการงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อบังคับใช้กฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การส่งเสริมเกมสร้างสรรค์** โดยส่งเสริมให้เกิดการผลิตและแข่งขันเกมที่พัฒนาความคิด วิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม ปราศจากความรุนแรง สามารถแข่งขัน/เล่นระหว่างสมาชิกในครอบครัวเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

- **การสื่อสารกับสังคมเพื่อให้ความเข้าใจที่ถูกต้อง** ระหว่างการเล่นเกมเพื่อความสนุก กับเล่นเกมในรูปแบบของนักกีฬา โดยอาจใช้ต้นแบบที่ประสบความสำเร็จเป็นตัวอย่างแก่เด็กและเยาวชนเห็นความแตกต่างของนักกีฬาและเด็กติดเกม ทั้งแนวทางการปฏิบัติที่เป็นระเบียบแบบแผน และมีการรักษาสมดุลทั้งด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต รวมถึงการไม่ละทิ้งการเรียน เพื่อเป็นต้นแบบที่ดี และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่เด็ก ผู้ปกครองและสังคม

- **การมีมาตรการแก้ไขปัญหาลูกติดเกม** โดยโรงเรียน ครู และผู้ปกครองควรมีการประสานงานร่วมกันในการช่วยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กในความรับผิดชอบ และเร่งแก้ไขหากพบเด็กมีความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพ การดำรงชีวิตประจำวัน รวมทั้งจัดตั้งกองทุนเพื่อช่วยเหลือบำบัดเด็กติดเกม โดยนํารายได้ส่วนหนึ่งจากการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตหรือจากธุรกิจเกมร่วมสมทบ เพื่อสนับสนุนการบำบัดดูแล ให้คำปรึกษา ตลอดจนศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการติดเกม

2. การดูแลการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

- **การกำหนดระเบียบปฏิบัติที่ชัดเจน** โดยมีหน่วยงานกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน มีระบบอนุญาตและแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับเกมที่ใช้แข่งขัน ผู้มีสิทธิสมัครเข้าร่วม ผู้ให้การสนับสนุน ฯลฯ ตลอดจนมีระบบการขึ้นทะเบียนผู้เกี่ยวข้อง เช่น ผู้จัดการแข่งขัน นักกีฬาอีสปอร์ต ร้านเกม ฯลฯ เพื่อให้สามารถตรวจสอบและกำกับดูแลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การคุ้มครองดูแลนักกีฬา** โดยมีการตกลงหรือออกระเบียบปฏิบัติเพื่อกำหนดแนวทางความรับผิดชอบต่อต้นสังกัด ในการดูแลนักกีฬาของตนให้อยู่ในมาตรฐานที่เหมาะสม เช่น สภาพแวดล้อมการฝึกซ้อม ระยะเวลา อุปกรณ์ที่มีมาตรฐานเหมาะสม ตลอดจนช่วยเหลือ คุ้มครองนักกีฬาให้ได้รับความเป็นธรรมเกี่ยวกับสัญญา

3. การเตรียมพร้อมระบบนิเวศวงการอีสปอร์ต

โดยสนับสนุนการสร้างบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหาแนวทางส่งเสริมให้พัฒนาไปสู่การเป็นผู้ผลิตเกมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมาตรการรองรับการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง การจัดเก็บภาษี ตลอดจนการเฝ้าระวังปัญหาอาชญากรรมและผลกระทบต่างๆ