



ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ ธุรกิจอีสปอร์ต

บทที่ 7 สภาวะและแนวโน้ม
ธุรกิจอีสปอร์ต



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:

1. อธิบายสภาวะปัจจุบันของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้
2. วิเคราะห์แนวโน้มสำคัญที่ส่งผลต่อธุรกิจอีสปอร์ตได้
3. ประเมินโอกาสและความท้าทายในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

เนื้อหาในบท

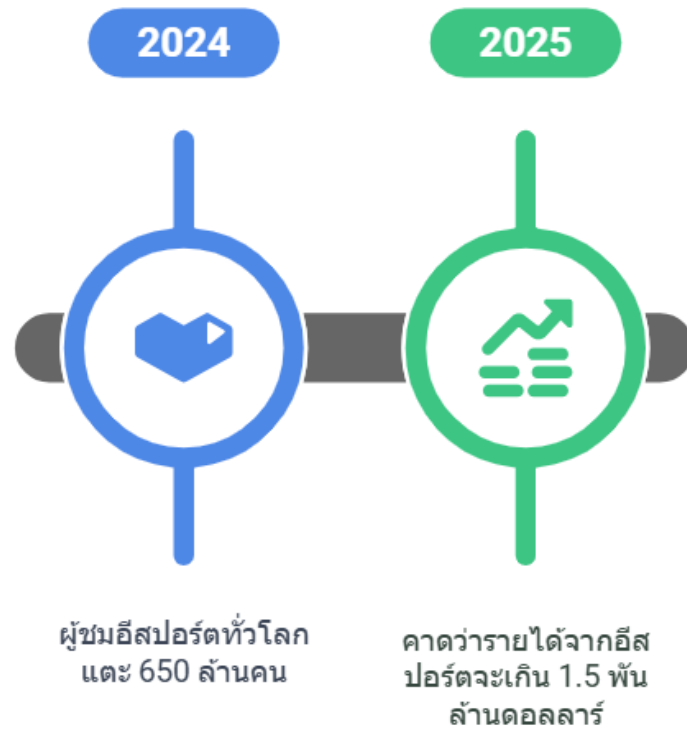


- สถานะปัจจุบันของธุรกิจอีสปอร์ต
- แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต
- โอกาสและความท้าทายในธุรกิจอีสปอร์ต



สภาวะปัจจุบันของธุรกิจอีสปอร์ต

- 📌 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตอย่างต่อเนื่อง



ลีกอีสปอร์ตสำคัญ เช่น League of Legends Worlds, The International, Valorant Champions Tour มีผู้ชมหลักล้าน

สภาวะปัจจุบันของธุรกิจอีสปอร์ต



- 📌 ภูมิภาคที่เป็นศูนย์กลางอีสปอร์ต
- เอเชีย (จีน, เกาหลีใต้, ไทย) เป็นตลาดอีสปอร์ตที่ใหญ่ที่สุด
- อเมริกาเหนือและยุโรป มีลีกอีสปอร์ตที่มีโครงสร้างเป็นมืออาชีพมากที่สุด
- ตลาดอีสปอร์ตในตะวันออกกลางและแอฟริกา กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว



สภาวะปัจจุบันของธุรกิจอีสปอร์ต

- การลงทุนและการสนับสนุนจากองค์กรระดับโลก
- บริษัทเทคโนโลยีใหญ่ เช่น Intel, NVIDIA, Tencent, Sony สนับสนุนอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง
- แบรินด์ไม่เกี่ยวกับเกม เช่น Red Bull, Mercedes-Benz, Louis Vuitton เข้าสู่วงการอีสปอร์ต
- ลีกกีฬาแบบดั้งเดิม เช่น NBA, FIFA เริ่มลงทุนในลีกอีสปอร์ตของตนเอง

ความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจใน อุตสาหกรรมอีสปอร์ต



บทบาทของซาอุดีอาระเบียในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

□ 1. การลงทุนมหาศาลในอีสปอร์ต

- จัด Esports World Cup (2024)
- ลงทุน 38,000 ล้านดอลลาร์
- ซื้อกิจการ ESL & FACEIT (1.5 พันล้านดอลลาร์)

สนับสนุนลีกอีสปอร์ตระดับโลก

□ 2. เป็นเจ้าภาพอีเวนต์ระดับนานาชาติ

- จัดเทศกาลอีสปอร์ต Gamers8 ดึงดูดผู้เล่นและแฟนทั่วโลก
- สนับสนุนทีมอีสปอร์ต เช่น Team Falcons, Nigma Galaxy

ความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจใน อุตสาหกรรมอีสปอร์ต



- □ 3. ขยายตลาดและดึงดูดนักลงทุน
- ลงทุนในบริษัทเกมชั้นนำ เช่น Tencent, Activision Blizzard, Nintendo
- เชื่อมโยง อีสปอร์ต, เทคโนโลยี AI, VR, Blockchain และ Metaverse
- □ 4. พัฒนาตัววันออกกลางให้เป็นศูนย์กลางอีสปอร์ต
- พัฒนา โครงสร้างพื้นฐาน, ลีแกอีสปอร์ต, และเกมพัฒนาในประเทศ
- ส่งเสริม การศึกษาอีสปอร์ตและสร้างโอกาสให้เยาวชน

อันดับเกมที่มีเงินรางวัลสูงสุด (2567)

Top 10 games ranked by amount of prize money awarded					
Ranking	Game	Prize Money	No. Of Players	Tournaments	% Of Prize Money Contribution
1	Dota 2	\$349.7M	4896	1903	20.28%
2	Fortnite	\$182.1M	9334	2210	10.56%
3	Counter-Strike: Global Offensive	\$162.4M	16441	6984	9.42%
4	League of Legends	\$109.9M	9477	2959	6.37%
5	Arena of Valor	\$92.8M	2180	175	5.38%
6	PubG Mobile	\$83.6M	4200	331	4.85%
7	PubG	\$61.8M	3963	624	3.58%
8	Rainbow Six Siege	\$46.1M	3069	566	2.67%
9	StarCraft II	\$41.4M	2270	7438	2.40%
10	Rocket League	\$38.4M	6028	4164	2.23%



แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต

1. อีสปอร์ตเข้าสู่กระแสหลัก

อีสปอร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในระดับสากล

- การแข่งขันอีสปอร์ตถูกบรรจุในงาน Asian Games และ Olympic Esports Week
- สื่อกระแสหลักรายงานข่าวเกี่ยวกับอีสปอร์ตมากขึ้น



แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต

2. การเติบโตของเกมมือถือในอีสปอร์ต

- เกมมือถือเช่น PUBG Mobile, Free Fire, Arena of Valor มีทัวร์นาเมนต์ระดับโลก
- 5G และระบบ Cloud Gaming ช่วยให้ผู้เล่นเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น
- ตลาดอีสปอร์ตมือถือมีผู้เล่นและผู้ชมเพิ่มขึ้นเร็วกว่าเกมพีซี



แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต



3. เทคโนโลยีใหม่ที่เข้ามามีบทบาท

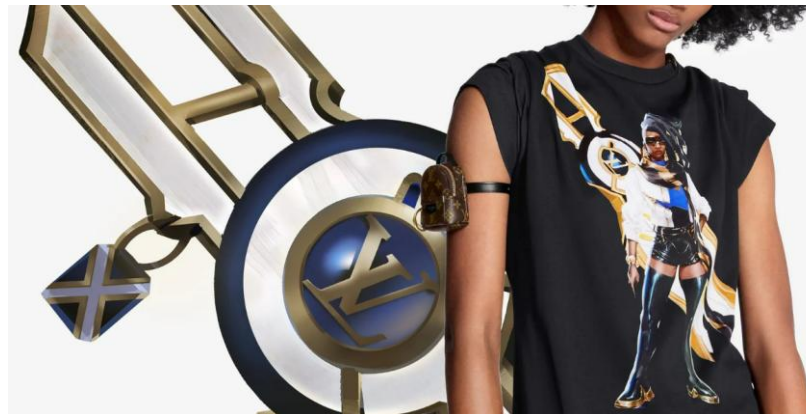
- AI และ Big Data ใช้ในการวิเคราะห์เกมและพัฒนากลายยุทธ์
- VR และ AR ถูกนำมาใช้ในการแข่งและการรับชมอีสปอร์ต
- Blockchain และ NFTs เริ่มถูกใช้ในเกมและอีสปอร์ตเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม



แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต

4. การขยายตลาดอีสปอร์ตสู่วงการบันเทิงและกีฬา

- การร่วมมือระหว่าง อีสปอร์ต วงการบันเทิง และแบรนด์แฟชั่น เช่น *Louis Vuitton x League of Legends*



- อีสปอร์ตถูกนำไปผสมผสานกับ คอนเสิร์ต ศิลปะ และภาพยนตร์

แนวโน้มสำคัญของธุรกิจอีสปอร์ต



5. การเติบโตของลีกและการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลก

- ลีกอีสปอร์ตมีโครงสร้างที่มั่นคงขึ้น เช่น Overwatch League, Call of Duty League, Dota Pro Circuit
- มีการแข่งขันระดับมหาวิทยาลัยเพิ่มขึ้น เช่น Collegiate Esports Leagues
- อีสปอร์ตในระดับโรงเรียนและมหาวิทยาลัยได้รับการสนับสนุนมากขึ้น

โอกาสและความท้าทายในธุรกิจอีสปอร์ต



โอกาส (Opportunities)

- ตลาดผู้ชมขยายตัว – อีสปอร์ตเป็นที่นิยมมากขึ้นทั่วโลก
- การลงทุนจากแบรนด์ใหญ่ – สปอนเซอร์และแบรนด์สนับสนุนมากขึ้น
- ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี – AI, VR, Blockchain ช่วยพัฒนาอีสปอร์ต
- การเติบโตของ Mobile Esports – อีสปอร์ตมือถือช่วยขยายฐานผู้เล่น

โอกาสและความท้าทายในธุรกิจอีสปอร์ต



⚠ ความท้าทาย (Challenges)

- ปัญหาทางกฎหมายและลิขสิทธิ์ – บางประเทศยังไม่รองรับอีสปอร์ตอย่างเต็มที่
- ความเหนื่อยล้าของผู้เล่น (Burnout) – นักกีฬาต้องฝึกซ้อมหนัก ส่งผลต่อสุขภาพ
- การแข่งขันสูงในอุตสาหกรรม – ทีมอีสปอร์ตและผู้เล่นต้องปรับตัวอยู่ตลอด
- การควบคุมพฤติกรรมและความเป็นมืออาชีพ – ปัญหาการโกง (Cheating), พฤติกรรมไม่เหมาะสม, และดราม่าในวงการ



สรุป

- 📌 ธุรกิจอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็ว มีมูลค่าหลายพันล้านดอลลาร์ และได้รับการยอมรับมากขึ้นในระดับโลก
- 📌 แนวโน้มสำคัญ ได้แก่ อีสปอร์ตมือถือ, AI & Big Data, VR & AR, Blockchain, และการร่วมมือกับอุตสาหกรรมอื่นๆ
- 📌 อุตสาหกรรมนี้เต็มไปด้วยโอกาส แต่ยังมีความท้าทายที่ต้องแก้ไข เช่น สุขภาพของนักกีฬา, กฎหมาย, และการแข่งขันที่สูงขึ้น



คำถามท้ายบท

คำถามเพื่อการอภิปราย

1. ปัจจัยใดที่ทำให้ธุรกิจอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา?
2. เทคโนโลยีใดที่มีผลต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตมากที่สุดในปัจจุบัน?
3. นักศึกษาคิดว่าอีสปอร์ตจะสามารถเติบโตเป็นอุตสาหกรรมเทียบเท่ากีฬาได้หรือไม่? เพราะเหตุใด?
4. ประเทศไทยมีโอกาสในการพัฒนาอีสปอร์ตให้เป็นธุรกิจหลักหรือไม่? มีปัจจัยอะไรที่ช่วยสนับสนุนหรือต้องปรับปรุง?

จกปทราย

