



ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ ธุรกิจอีสปอร์ต

*บทที่ ๕ ความเป็นมาของ
การแข่งขันอีสปอร์ต*



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:

1. อธิบายประวัติความเป็นมาของการแข่งขันอีสปอร์ต

เข้าใจจุดเริ่มต้นและพัฒนาการของการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลกและในประเทศไทย

2. สรุปความสำคัญของการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทย

อธิบายเหตุการณ์สำคัญและการพัฒนาของวงการอีสปอร์ตไทย ตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงการยอมรับในระดับประเทศ

3. ระบุและอธิบายการแข่งขันอีสปอร์ตสำคัญในประเทศไทยและระดับโลกได้

ระบุชื่อการแข่งขันหลักในประเทศไทยและระดับโลก และอธิบายความสำคัญของแต่ละรายการได้

เนื้อหาในบท

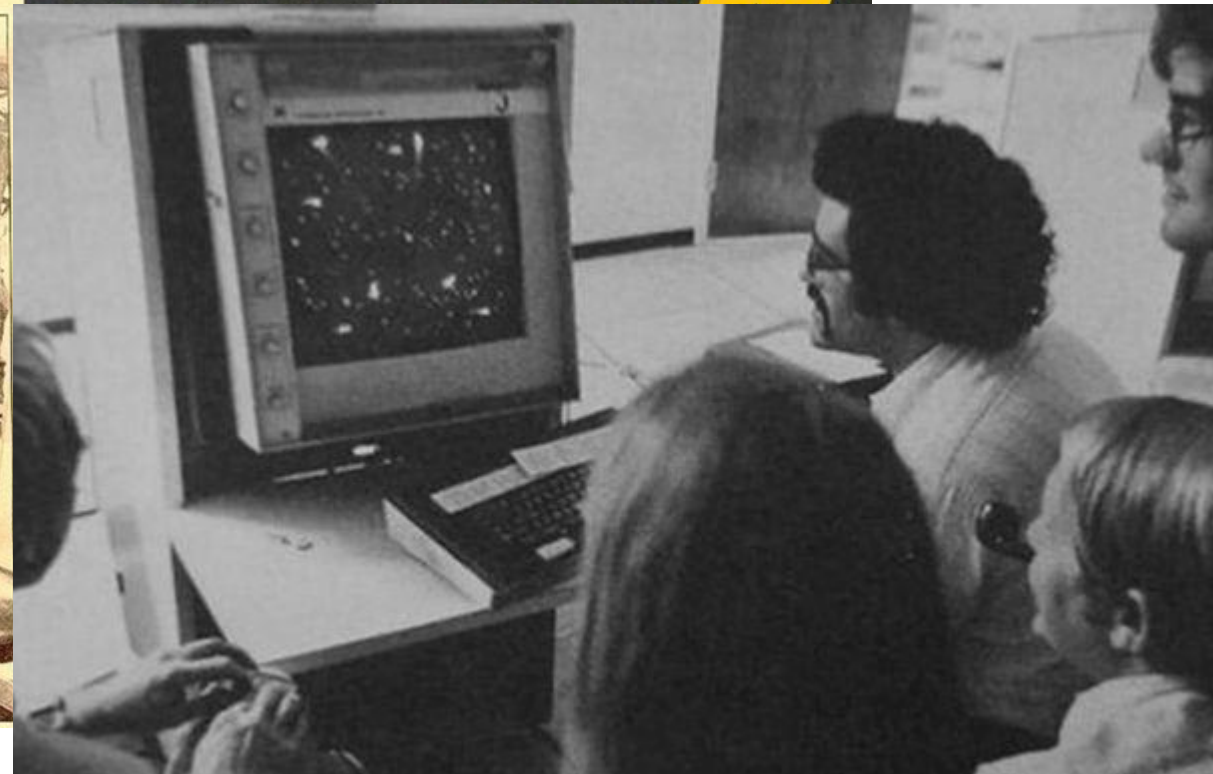


- ประวัติความเป็นมาของการแข่งขันอีสปอร์ตจุดเริ่มต้นของการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลกพัฒนาการและเหตุการณ์สำคัญระดับนานาชาติ
- การเติบโตของอีสปอร์ตในระดับโลกปัจจุบันที่ทำให้อีสปอร์ตเป็นที่นิยม
บทบาทของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Twitch และ YouTube Gaming
- การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทย

ยุคเริ่มต้นของการแข่งขันเกม (1970s-1990s)



- 1972: การแข่งขันวิดีโอเกมที่รู้จักครั้งแรกที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด
เกม: Spacewar



ยุคเริ่มต้นของการแข่งขันเกม (1970s-1990s)



- 1980: การแข่งขัน Atari's Space Invaders Championship, การแข่งขันขนาดใหญ่ครั้งแรก



ยุคเริ่มต้นของการแข่งขันเกม (1970s-1990s)



- 1990s: การเกิดขึ้นของเกมต่อสู้, FPS และ RTS ในการเล่นเกมชิงแข่งขัน
- เกมที่มีชื่อเสียง: Street Fighter II, Doom, StarCraft



การเติบโตและความนิยม (2000s)



- 2000: การก่อตั้ง World Cyber Games (WCG)
- 2002: การก่อตั้ง Major League Gaming (MLG)
- การเพิ่มขึ้นของเงินรางวัลและผู้เล่นมืออาชีพ

การเติบโตและความนิยม (2000s)

- เกมที่มีชื่อเสียง: Counter-Strike, WarCraft III, Halo





ยุคทองของอีสปอร์ต (2010s)

- การเติบโตอย่างรวดเร็วของจำนวนผู้ชมและรายได้
- แพลตฟอร์มเช่น Twitch และ YouTube Gaming เกิดขึ้น
- การแข่งขันระดับนานาชาติ: The International (Dota 2), League of Legends World Championship
- เหตุการณ์สำคัญ:
 - 2011: การแข่งขัน Dota 2 International ครั้งแรก, เงินรางวัล \$1.6 ล้าน
 - 2013: การแข่งขัน League of Legends Season 3 World Championship, มีผู้ชม 32 ล้านคน

สไลด์ 5: ความนิยมในปัจจุบันและอนาคต (2020s)



- การเติบโตต่อเนื่องในการยอมรับในสังคมทั่วไป
- อีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของงานกีฬาหลายประเภท (เช่น เอเชียนเกมส์)
- มีหลักสูตรเปิดสอนในมหาวิทยาลัยและทุนการศึกษาสำหรับอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น
- แนวโน้มในอนาคต: อีสปอร์ตในรูปแบบ VR, อีสปอร์ตบนมือถือ, ความหลากหลายที่เพิ่มขึ้นในเกมและผู้เล่น

ตัวอย่างองค์กรและทีมอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียง



- องค์กร:
 - ESL (Electronic Sports League)
 - DreamHack
 - FACEIT
- ทีม:
 - FnaticTeam
 - LiquidEvil
 - Geniuses

อีสปอร์ตในประเทศไทย

- การแข่งขันเกมออนไลน์ ยุคแรกๆ เช่น เกม Hearthstone





อีสปอร์ตในประเทศไทย

- ยุคเริ่มต้น: การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2544 โดยมีการจัดการแข่งขันระดับประเทศครั้งแรกในรายการ CS All Thailand และคัดเลือกตัวแทนไปร่วมแข่งขันรายการ World Cyber Game ในระดับนานาชาติ
- เกมที่แข่งขัน: เกมยอดนิยมในยุคนั้น ได้แก่ Counter-Strike, FIFA, Warcraft 3 และ Need for Speed การเติบโต: หลังจาก WCG
- การเติบโต: ในปี พ.ศ. 2550 นักกีฬาไทยสามารถคว้าแชมป์โลกในรายการ Ragnarok World Championship
- ความนิยมของอีสปอร์ตในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง



อีสปอร์ตในประเทศไทย

- กีฬาอีสปอร์ต (Esport) เป็นที่รู้จักในประเทศไทยมากกว่า 10 ปีโดยมีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นครั้งแรก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556
- ซึ่งภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย
- 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประกาศให้กีฬาอีสปอร์ต E-Sport ได้รับการรับรองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาของประเทศไทยตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (พรบ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2560) คำว่า “กีฬาอีสปอร์ต” “อีสปอร์ต” "Esport" จึงได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการในประเทศไทย



การเติบโตของอีสปอร์ตในประเทศไทย

- การสนับสนุนจากภาครัฐ: เช่น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ได้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทย
- การจัดการแข่งขัน: มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศอย่างต่อเนื่อง
- การยอมรับในสังคม: อีสปอร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะกีฬาและอาชีพที่มีอนาคต

ประเภทของการแข่งขันอีสปอร์ต



- การแข่งขันทางการในประเทศ
- การแข่งขันทางการระดับนานาชาติ
- การแข่งขันที่ไม่เป็นทางการโดยภาคเอกชน



การแข่งขันทางการในประเทศไทย

- ชิงแชมป์ประเทศไทย (TESF)
- กีฬาแห่งชาติ
- กีฬาเยาวชนแห่งชาติ
- กีฬามหาวิทยาลัย
- กีฬานักเรียน นักศึกษา
- กีฬา สพฐ., อปท.
- การแข่งขันในหน่วยงานรัฐ เช่น DEP, กองทัพ, รัฐวิสาหกิจ
- ลีกอาชีพ เช่น RoV Pro League, PUBG Thailand Series



การแข่งขันอีสปอร์ตระดับนานาชาติ



- กีฬาโอลิมปิก (ในอนาคต)
- เอเชียนเกมส์
- ซีเกมส์
- อีสปอร์ตชิงแชมป์โลก (IESF)
- กีฬามหาวิทยาลัยอาเซียน (มีอีสปอร์ตแล้ว)



การแข่งขันโดยภาคเอกชนในประเทศ

- งานจากเครือข่ายมือถือ เช่น AIS eSports Tournament, True 5G Thailand Master
- ค่ายเกม เช่น Garena, Krafton
- บริษัทเอกชน เช่น กันตนา, สยามอวชิรต่าง ๆ



การแข่งขันโดยภาคเอกชนระดับนานาชาติ



- ชิงแชมป์โลก: The International (DOTA 2), LoL Worlds, AOV, PUBG ฯลฯ
- ชิงแชมป์ทวีป: AOV Continental Series, PUBG Asia Invitational ฯลฯ



สรุป



บทนี้ครอบคลุมประวัติความเป็นมาของการแข่งขันอีสปอร์ต ตั้งแต่ระดับโลกลู่ประเทศไทย ทั้งในแง่ของการเริ่มต้น การเติบโต และการแข่งขันสำคัญที่สะท้อนถึงศักยภาพของวงการอีสปอร์ต การแข่งขันอีสปอร์ตมีทั้งแบบทางการ (ที่มีองค์กรรับรอง) และไม่เป็นทางการ (จัดโดยภาคเอกชน) ประเทศไทยมีการส่งเสริมการแข่งขันจากภาครัฐและเอกชนอย่างต่อเนื่องโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพรวมและเข้าใจบทบาทของการแข่งขันอีสปอร์ตในบริบทปัจจุบัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อความเข้าใจเรื่องการแข่งขันอีสปอร์ตต่อไปในอนาคต

