



ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ ธุรกิจอีสปอร์ต

บทที่ 1 บทนำ



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:

1. อธิบายความหมายและลักษณะของอีสปอร์ตได้
รวมถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องและเหตุผลที่ทำให้อีสปอร์ตเป็นมากกว่าการเล่นเกม
2. อธิบายความสำคัญของอีสปอร์ตในยุคดิจิทัลได้ โดยเฉพาะบทบาทในเศรษฐกิจดิจิทัลและโอกาสในการทำงาน
3. ระบุและอธิบายความสัมพันธ์ของอีสปอร์ตกับอุตสาหกรรมอื่นๆ เช่น เทคโนโลยี การบันเทิง และการท่องเที่ยว

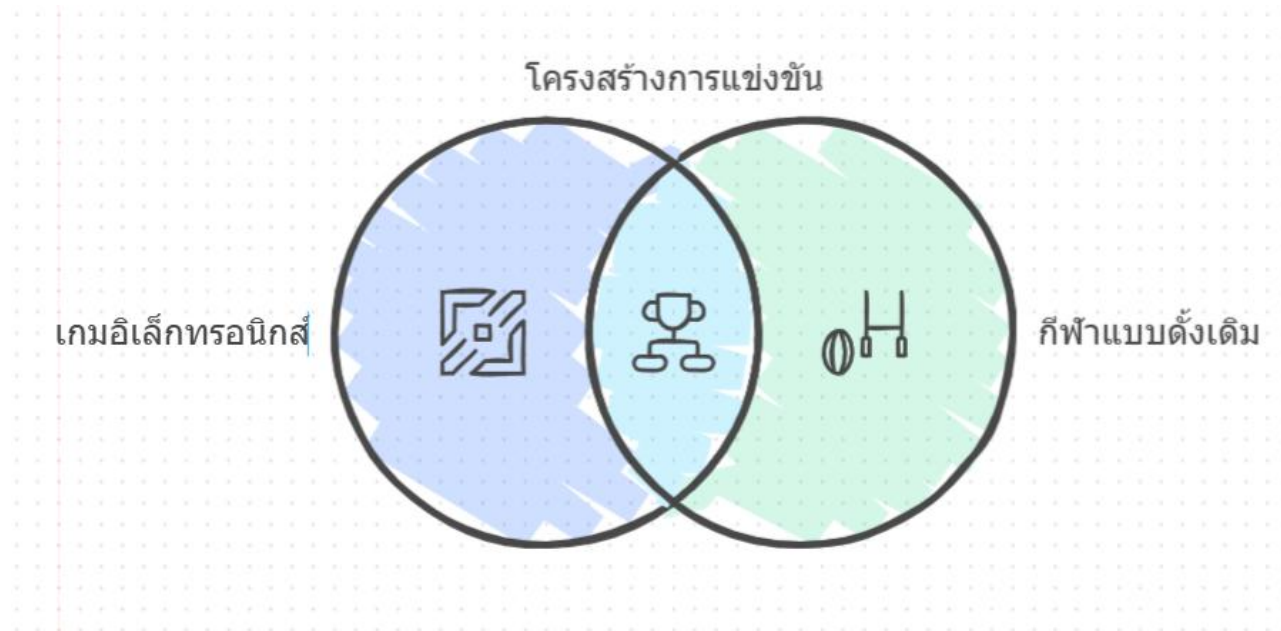
เนื้อหาในบท



- ความหมายและลักษณะของอีสปอร์ต
- ความเป็นมาของอีสปอร์ต
- มูลค่าตลาดของอีสปอร์ต
- Ecosystem อีสปอร์ต
- อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

อีสปอร์ตคืออะไร

- อีสปอร์ต (Esports) หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sports) คือ การแข่งขันเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีรูปแบบและการจัดการแข่งขันในลักษณะของกีฬา





ความหมายและลักษณะของอีสปอร์ต

- การแข่งขันวิดีโอเกมที่มีการจัดการแข่งขันในรูปแบบทีมและบุคคล เป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วที่ผสมผสานองค์ประกอบของกีฬาดั้งเดิม ความบันเทิง และเทคโนโลยี (Harvard International Review, 2024)
- การแข่งขันเกมดิจิทัลที่มีรูปแบบและการจัดการคล้ายกับกีฬาแบบดั้งเดิม ไม่ว่าจะเป็นการฝึกซ้อม การแข่งขันที่มีการจัดการที่เข้มงวด รวมถึงกฎระเบียบเฉพาะ การแข่งขัน อีสปอร์ตเกิดขึ้นในหลายระดับ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับนานาชาติ และมีผู้ชมติดตามการแข่งขันผ่านการถ่ายทอดสดออนไลน์ทั่วโลก ทำให้อีสปอร์ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมบันเทิง (Lopez-Cabarcos et al., 2024)

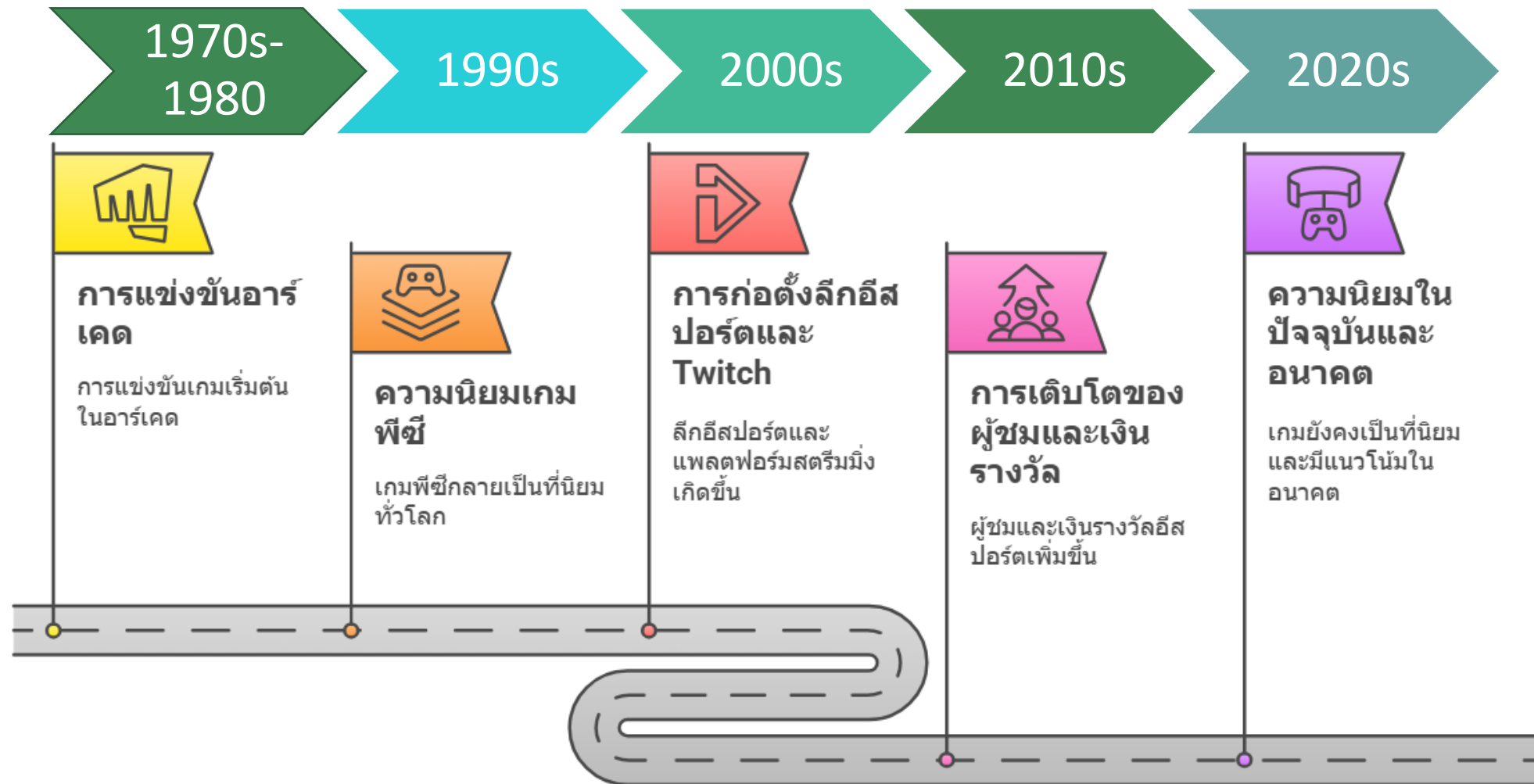


รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ต

- มีรูปแบบและการจัดการคล้ายกับกีฬาแบบดั้งเดิม มีการฝึกซ้อม การแข่งขันที่มีการจัดการ มีกฎระเบียบกติกา
- มีการจัดการแข่งขันได้ทั้งในรูปแบบทีมและบุคคล
- การแข่งขันอีสปอร์ตเกิดขึ้นในหลายระดับ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับนานาชาติ
- จัดการแข่งขันได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์
- การถ่ายทอดสดออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้ชมติดตามการแข่งขันได้จากทั่วโลก
- อีสปอร์ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมบันเทิง



ประวัติความเป็นมาของอีสปอร์ต





1970s-1980s: การแข่งขันเกมอาร์เคด

- เกิดการเล่นเกมแบบแข่งขัน เริ่มต้นจากการแข่งขัน Space Invaders Championship ปี 1980 มีผู้เข้าร่วมกว่า 10,000 คน ซึ่งถือเป็นการแข่งขันวิดีโอเกมครั้งแรกที่สำคัญ



1990s: เกมพีซีได้รับความนิยม

- การเล่นเกมพีซีได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย
- เกิดการแข่งขันเกมประเภท RTS และ FPS
- เกมชื่อดังอย่าง StarCraft และ Doom ช่วยสร้างรากฐานให้อีสปอร์ต



2000s: การก่อตั้งลีกอีสปอร์ตใหญ่ และ Twitch



- ลีกอีสปอร์ตสำคัญๆ อย่าง Major League Gaming (MLG) ก่อตั้งขึ้น
- เกิดแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอย่าง Twitch ทำให้การแข่งขันเกมเป็นที่รู้จักทั่วโลก

twitch



2010s: การเติบโตของชุมชน และเงินรางวัล



- การแข่งอีสปอร์ตมีผู้ชมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
- การแข่งอย่าง The International ของ Dota 2 มีเงินรางวัลสูงถึงหลายล้านดอลลาร์



ความนิยมในปัจจุบันและอนาคต (2020s)

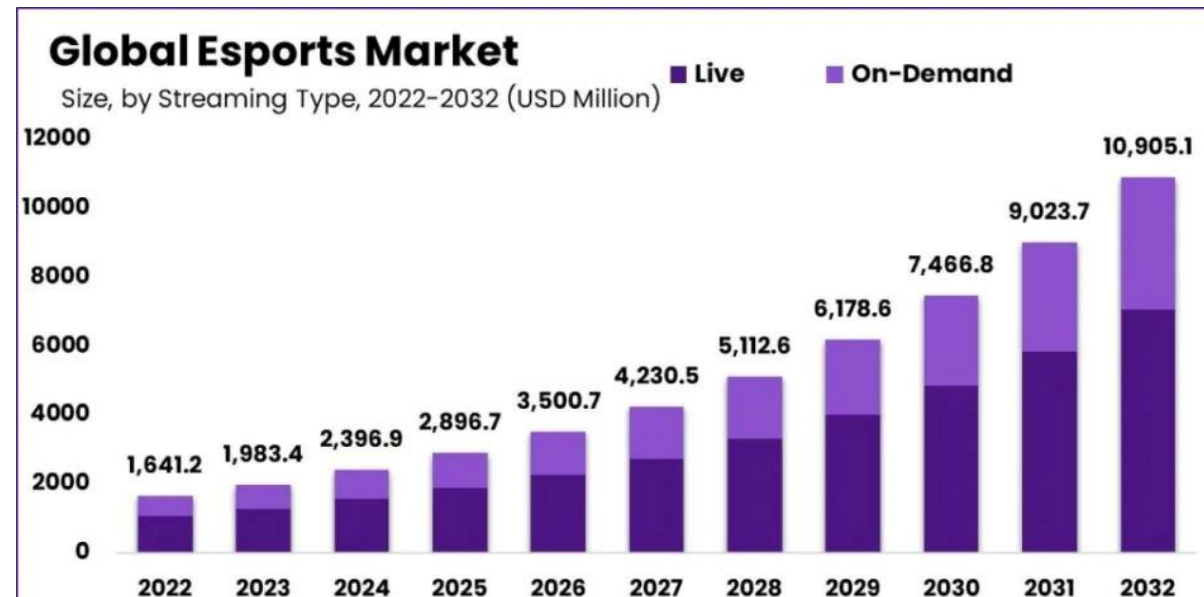


- การเติบโตต่อเนื่องในการยอมรับในสังคมทั่วไป
- อีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของงานกีฬาหลายประเภท (เช่น เอเชียนเกมส์)
- แนวโน้มในอนาคต: อีสปอร์ตในรูปแบบ VR, อีสปอร์ตบนมือถือ, ความหลากหลายที่เพิ่มขึ้นในเกมและผู้เล่น



มูลค่าตลาดของอีสปอร์ตทั่วโลก

- ปัจจุบัน ตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ 2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (6 หมื่นล้านบาท)
- ตลาดอีสปอร์ตคาดว่าจะมีขนาดถึง 1 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2032
- โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) สูงถึง 20.9% ในช่วงปี 2023-2032

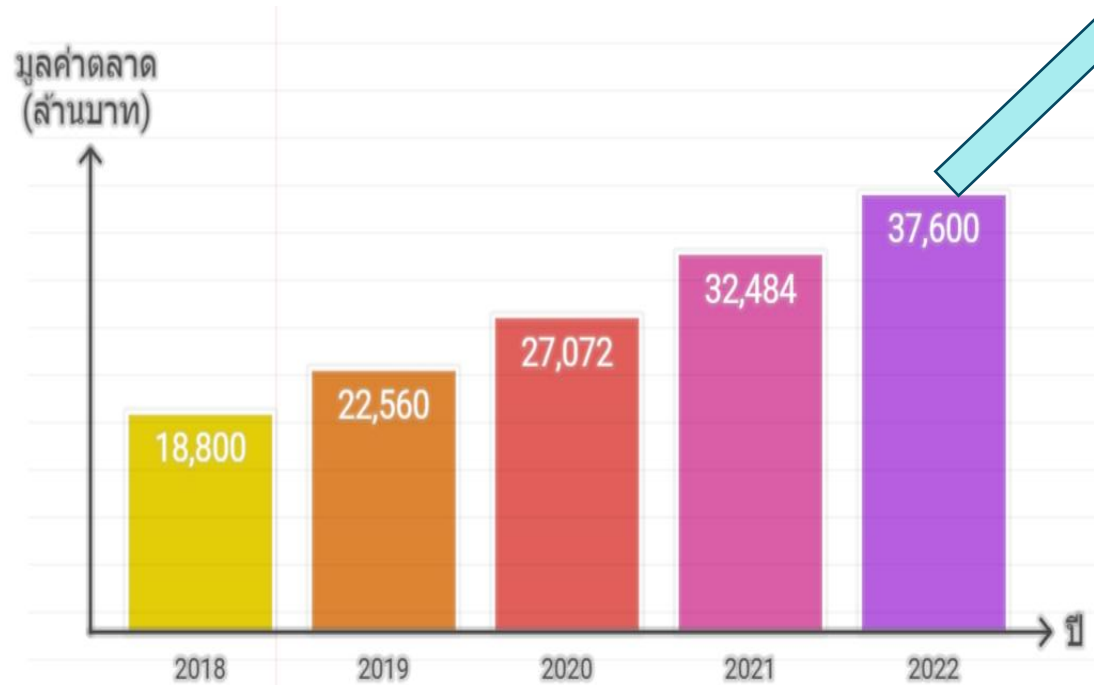


Statista, 2024

มูลค่าตลาดของอีสปอร์ตไทย



108,000
ล้านบาท





Ecosystem อีสปอร์ต

1. ผู้ผลิตเกม (Game Publishers)

ผู้พัฒนาและเผยแพร่วิดีโอเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต
เช่น

- Riot Games (League of Legends)
 - Epic Games (Fortnite)
 - Krafton (PUBG)

Ecosystem อีสปอร์ต



2. ผู้จัดการแข่งขัน (Event Organizers)

ผู้จัดงานและผลิตทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ต

เช่น

ESL

DreamHack

และ Overwatch League

Ecosystem อีสปอร์ต



3. ผู้แพร่ภาพและแพลตฟอร์ม (Broadcasters and Platforms)

ช่องทางที่ใช้ในการสตรีมการแข่งขันอีสปอร์ต

ไปยังผู้ชมทั่วโลก

แพลตฟอร์มหลักประกอบด้วย

Twitch

YouTube Gaming

Ecosystem อีcosystem



4. ทีมและนักกีฬาอาชีพ (Professional Teams and Athletes)

ทีมระดับอาชีพมักจะมี
โค้ช
นักวิเคราะห์
และทีมสนับสนุน
เพื่อช่วยพัฒนาทักษะและกลยุทธ์ของผู้เล่น

Ecosystem อีสปอร์ต



5. ผู้สนับสนุนและผู้โฆษณา (Sponsors and Advertisers)

บริษัทที่สนับสนุนการแข่งขันและทีมอีสปอร์ต
เพื่อโปรโมตแบรนด์ของตนเอง
การสนับสนุนจากผู้โฆษณายเป็นแหล่งรายได้หลักสำหรับ
วงการอีสปอร์ต

Ecosystem อีสปอร์ต



6. ผู้ชมและผู้ดู (Audience and Viewers)

ผู้ชมอีสปอร์ตที่รับชมการแข่งขันทั้ง
แบบสดในสนาม
และออนไลน์



อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

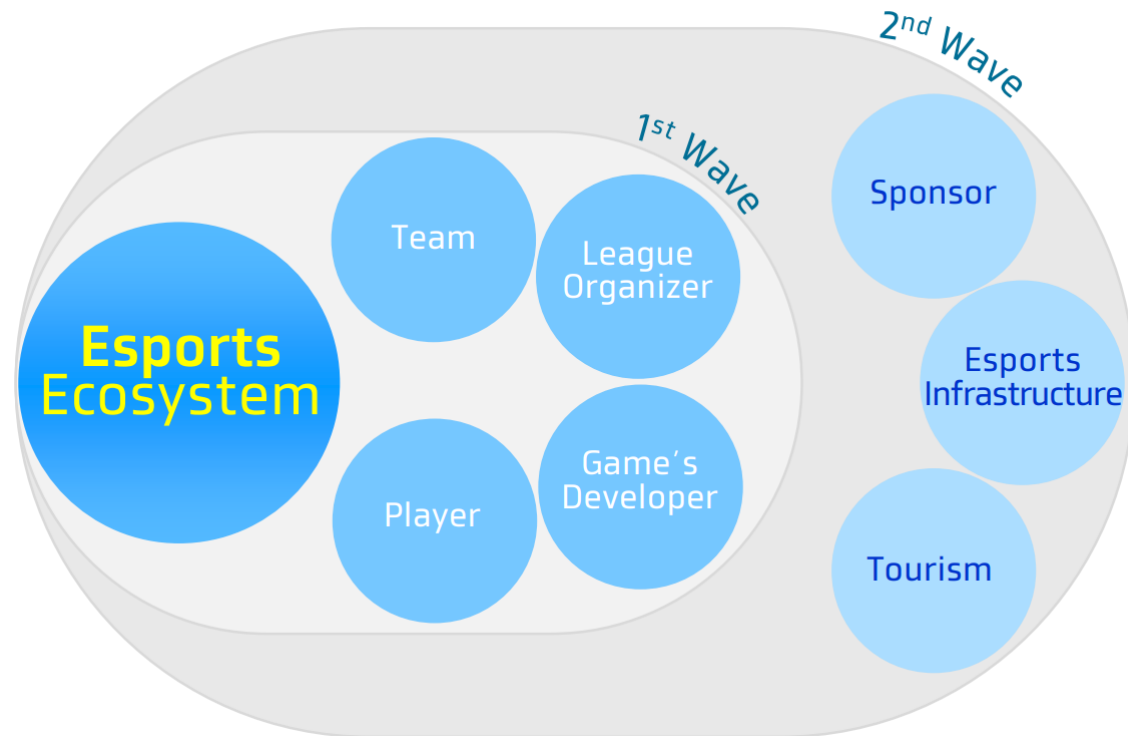
- อีสปอร์ตไม่ใช่แค่ธุรกิจเกมเท่านั้น แต่เป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงกับหลายอุตสาหกรรม





กลุ่มธุรกิจที่ได้ประโยชน์

- กลุ่มธุรกิจที่มีโอกาสได้รับประโยชน์จากการเติบโตของตลาดอีสปอร์ต ในระยะแรก (1st Wave)
- และระยะถัดมา (2nd Wave)



ที่มา Krunghthai COMPASS, 2565



ปัจจัยขับเคลื่อนการเติบโตของอีสปอร์ต

ความก้าวหน้าทาง
เทคโนโลยี
การปรับปรุงกราฟิก
การสตรีมมิ่งสด



ความนิยมการ
เล่นเกมเพิ่มขึ้น
การยอมรับในระดับสากล
ชุมชนออนไลน์

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น
การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
การสตรีมมิ่งและบริการคลาวด์)



อาชีพที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต

- นักกีฬาอีสปอร์ต (Professional Esports Athletes): ผู้เล่นที่แข่งขันในระดับมืออาชีพ
- ผู้จัดการทีม (Team Managers): ดูแลการบริหารจัดการทีม การฝึกซ้อม และการตลาด
- นักพากย์และนักวิเคราะห์ (Casters & Analysts): อธิบายการแข่งขันและวิเคราะห์เกมในระหว่างการถ่ายทอดสด
- ผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creators): สร้างเนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับเกมและการแข่งขันเพื่อดึงดูดผู้ชม
- นักพัฒนาธุรกิจและการตลาด (Business Development & Marketing): วางกลยุทธ์เพื่อขยายแบรนด์และหาโอกาสทางธุรกิจใหม่ๆ



อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

การเสริมสร้างเศรษฐกิจดิจิทัล

- สร้างงานใหม่: อีสปอร์ตเปิดโอกาสงานใหม่ๆ เช่น ผู้จัดการทีม, นักพัฒนาเกม, โค้ช, นักวิเคราะห์ข้อมูล และอื่นๆ
- สนับสนุนธุรกิจดิจิทัล: ส่งเสริมธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยี, การสตรีมมิ่ง, และแพลตฟอร์มออนไลน์



อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

การเติบโตของตลาดและรายได้

- ตลาดอีสปอร์ต: ตลาดอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็ว มีมูลค่าหลายพันล้านดอลลาร์สหรัฐ
- รายได้จากหลายแหล่ง: รายได้จากการจัดการแข่งขัน, การขายสินค้าที่ระลึก, สปอนเซอร์, การโฆษณา และการขายสิทธิ์สื่อ



อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

การสนับสนุนจากธุรกิจขนาดใหญ่

- การลงทุน: บริษัทใหญ่ๆ ลงทุนในอีสปอร์ต ทำให้เกิดการเติบโตของอุตสาหกรรม
- ผู้สนับสนุนและโฆษณา: สปอนเซอร์และโฆษณาช่วยเพิ่มรายได้และความนิยมของการแข่งขัน



อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

การสร้างชุมชนดิจิทัล

- ชุมชนผู้เล่นและผู้ชม: สร้างชุมชนออนไลน์ที่แข็งแกร่ง ผู้เล่นและผู้ชมสามารถเชื่อมต่อและมีส่วนร่วมกันได้
- การมีส่วนร่วมของแฟน ๆ: แฟน ๆ มีส่วนร่วมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง และการสนับสนุนทีมโปรด
- บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม: อีสปอร์ตช่วยสร้างชุมชนผู้เล่นและผู้ชมที่มีความหลากหลายและมีส่วนร่วมจากทั่วโลก มีโอกาสส่งเสริมให้เกิดเป็น Soft Power



อีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ

- การกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น: การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตขนาดใหญ่ดึงดูดผู้ชมและนักท่องเที่ยว ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจในท้องถิ่น
- รายได้จากการจัดงาน: งานอีสปอร์ตสร้างรายได้จากการขายบัตร, สปอนเซอร์, และสินค้า



บทวนประเด็นสำคัญ

1. ความหมายของอีสปอร์ต

การแข่งขันเกมดิจิทัลที่มีการจัดการเหมือนกีฬา

2. ประวัติและการเติบโต

เริ่มจากการแข่งขันเกมอาร์เคด สู่การเติบโตด้วยแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งและเงินรางวัลที่เพิ่มขึ้น

3. มูลค่าตลาดและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

อีสปอร์ตเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมไอที การบันเทิง และการท่องเที่ยว

4. อาชีพและโอกาสในการทำงาน

สร้างอาชีพใหม่ เช่น นักกีฬาอีสปอร์ต นักพากย์ และคอนเทนต์ครีเอเตอร์

5. ปัจจัยขับเคลื่อนและบทบาทในเศรษฐกิจดิจิทัล

เทคโนโลยีและการสตรีมมิ่งสนับสนุนการเติบโต อีสปอร์ตสร้างชุมชนและเศรษฐกิจใหม่

સફુ





คำถามท้ายบท

1. ให้นักศึกษาอธิบายความหมายของอีสปอร์ต
2. นักศึกษาคิดว่าอะไรคือความแตกต่างหลักระหว่างอีสปอร์ตและการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง
3. นักศึกษาคิดว่าช่วงทศวรรษไหนมีอิทธิพลต่อการเติบโตของอีสปอร์ตมากที่สุด เพราะเหตุใด
4. นักศึกษาคิดว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตส่งผลต่ออุตสาหกรรมอื่น ๆ อย่างบันเทิง การท่องเที่ยว หรือไอทีอย่างไรในอนาคต
5. ตำแหน่งงานใดในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่นักศึกษาสนใจมากที่สุด และทักษะใดที่คิดว่าสำคัญสำหรับตำแหน่งนั้น
6. นักศึกษาคิดว่าเพราะเหตุใดอีสปอร์ตถึงมีมูลค่าตลาดที่สูงเช่นนี้ และปัจจัยใดบ้างที่อาจขับเคลื่อนการเติบโตของอีสปอร์ตในอนาคต
7. ปัจจัยสำคัญที่สุดที่สนับสนุนการเติบโตของอีสปอร์ตมีอะไรบ้าง นักศึกษาคิดว่าอีสปอร์ตจะเติบโตต่อไป หรือจะเผชิญกับข้อจำกัดบางอย่างหรือไม่
8. ให้นักศึกษาพิจารณาถึงบทบาทของอีสปอร์ตในการสร้างงานในเศรษฐกิจดิจิทัล

อภิปราย

