

# การประชุมวิชาการ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ ๘

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม  
และเครือข่ายนิเทศศาสตร์ “ยินดีต้อนรับ”  
อาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา  
ผู้เข้าร่วมวิชาการงานวิจัยและงาน  
สร้างสรรค์ทางนิเทศศาสตร์ครั้งที่ ๘

“ขอขอบพระคุณ”

ผู้ทรงคุณวุฒิอภิปรายงานวิจัย

- รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์
- รองศาสตราจารย์ อวยพร พาณิช
- รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงค์
- รองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒนานุกูล
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลปิกภัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์
- รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัดนา ทิมเมือง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ
- คุณจักรพันธ์ ฐ สงขลา
- คุณนิธิวัฒน์ ธาราธ



The Proceedings of the 8<sup>th</sup> Academic Conference  
on Communication Research and Creative Works

วันศุกร์ที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑

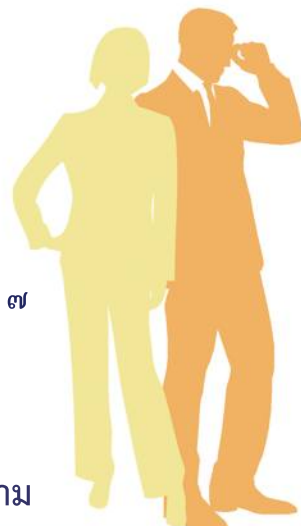
เวลา ๐๘.๓๐ น. - ๑๖.๓๐ น.

สถานที่

- ห้องประชุมมิลลิเนียม ชั้น ๑๙
- ห้องออডিทอเรียม ชั้น ๑๙

- ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๑ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๒ ชั้น ๗

อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๑๙ มหาวิทยาลัยสยาม



รายชื่อสถาบันเครือข่ายนิเทศศาสตร์ที่ร่วมจัดการประชุมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8	5
รายชื่อคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการ“งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8	6
รายชื่อสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมการประชุมวิชาการ“งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8	7
กำหนดการการจัดงานประชุมวิชาการ “งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8	9



## กลุ่ม 1: ห้องประชุม มิถลิเนียม อาคารเฉลิมพระเกียรติชั้น 19

การเปลี่ยนผ่านทางสื่อสารของสัญญาณรูปขนาดสู่อัตลักษณ์บุคคลในสื่อสังคม	
• กฤษณ์ ทองเลิศ และณชรัต อิมณะรัฐ	21
การถ่ายภาพภูมิทัศน์วัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวในกลุ่มประเทศอาเซียน : กรณีศึกษา นครวัด – นครธม ประเทศกัมพูชา	
• รัฐพล ไชยรัตน์	27
กระบวนการสร้างสรรค์โดยการตัดแปลงเรื่องเล่าข้ามสื่อจากบทพระราชานิพนธ์สู่ภาพยนตร์สั้นเรื่องสายไปเสียแล้ว	
• มนฤดี ธาดาอำนวยการชัย, ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และธนาพล ธนสถิตย์	28
ทัศนวิธีวิทยาชาติพันธุ์วรรณนาในโรมานี	
• เวทีต ทองจันทร์	40
การใช้นวัตกรรมสื่อใหม่ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนายุคไทยแลนด์ 4.0	
• วโรชา สุทธิรักษ์	54
เทคโนโลยีวีเออาร์กับการสื่อสารที่เปลี่ยนไป: กรณีศึกษาฟุตบอลโลก ครั้งที่ 21 (รัสเซีย 2018)	
• ดิษฐา จำปาแขก	64
การสร้างสรรค์ผลงานสตอปโมชัน ‘Meta’ สำหรับคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม	
• ศักรา ไพบูลย์	73
การรับแนวความคิด “Responsive Design” มาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ของหน่วยงานราชการไทย	
• ประเมศวร์ รัมย์ยากร	80
การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก	
• ภัทราพร เจริญรัตน์	89
การสื่อความหมายผ่านยุคสมัยด้วยรูปลักษณ์สถาปัตยกรรม ตลาดหนองมน	
• กิตติธัช ศรีฟ้า	97
พรีเซนเตอร์ : บทบาทสำรองของนักกีฬาไทยในยุคดิจิทัล	
• พิทักษ์พงศ์ พงษ์พิพัฒน์	102
ที่เล่าเรื่อง: อนุสรณ์สถานแห่งความรักของคุณหญิงกิริติ และบ้านแอนน์ แฟรงค์ในฐานะพื้นที่แห่งการมีส่วนร่วมผ่านการเล่าเรื่อง	
• ยุทธนา สุวรรณรัตน์	109

## จินตนาการเกี่ยวกับกรุงศรีอยุธยาครั้ง ‘บ้านเมืองยังดี’ ในละครโทรทัศน์เรื่อง ‘บุพเพสันนิวาส’

• สรรรัตน์ จีรวรรณวิสุทธิ์ ..... 114

## การรู้ในการสื่อสาร

• อรรถเดช สรสุชาติ ..... 124



## กลุ่ม 2 : ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ อาคารเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 7

## รูปแบบการพัฒนาครูโดยการผลิตสื่อบนโทรศัพท์มือถือ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งเสริมศักยภาพในการสอน

• ประกิจ อาษา และสุธาวลัย ธรรมสังวาลย์ ..... 131

## การเสริมสร้างกีฬาศิลปะบังคับม้าประกอบดนตรีในประเทศไทย

• อภิภู พรหมโยธี และจุฑา มั่นสไพบุลย์ ..... 142

## พฤติกรรมกรรมการซื้อเสื้อโมสรของแฟนคลับสโมสรฟุตบอลการทำเรือ เอฟซี

• ธีร์ คันทอง ..... 157

## การสร้างสรรคสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อแสดงถึงความปลอดภัยของเฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็ก

• วรฐ จินตนาวัฒน์ และมนฤดี ธาดาอานวยชัย ..... 165

## ปัจจัยเชิงสาเหตุพฤติกรรมกรรมการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์แบบสื่อออนไลน์ของผู้ชม LINE TV ในเขตกรุงเทพมหานคร

• จักรพล เจริญกิจ, ประภัสสร วงษ์ดี และสมศักดิ์ จัตตพรพงษ์ ..... 177

## ความขัดแย้งและความรุนแรงในมิวสิควิดีโอเพลงไทยร่วมสมัยกรณีศึกษา: เพลง ปาน ธนพร แวกประยูร

• มนทรา ธาดาอานวยชัย และธีระศักดิ์ พรหมดิเรก ..... 186

## ปัจจัยความสำเร็จของแฟนเพจเฟซบุ๊ก Wongnai ที่มีผลต่อความสนใจใช้บริการร้านอาหาร

• มนทรา ธาดาอานวยชัย, ณิชฎณิชา ณ นคร และณัฐพันธ์ เจนสกุล ..... 195

## การบริหารประสบการณ์ลูกค้าในธุรกิจร้านกาแฟ กรณีศึกษา แบรินด์ The First Espresso

• วุฒิพัชญ์ พุกษ์ปาริชาติ และบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ ..... 208

## การรับรู้ภาพลักษณ์แบรนด์ Made of Fabricของผู้บริโภค

• พิชาภรณ์ กิตต์ธนนทธีรัญญ์ และพิชญ์พฐ์ ไวยโชติ ..... 221

## การเปิดรับสื่อ ความพึงพอใจและความต้องการข้อมูลข่าวสารจากองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านควนของประชาชนในพื้นที่ตำบลบ้านควน

• ธิติรัตน์ ภิรามร, สันทัต ทองรินทร์ และไพบูรณ์ คเชนทรพรรค ..... 227

## การสื่อความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ประกอบสร้างจากอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล

• สมเกียรติ ศรีเพ็ชร ..... 231

## การพัฒนาแบบจดหมายข่าวนิเทศศาสตร์ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

• สุทธิ เรืองรัตนสุนทร, ชุติภา สิงห์ศักดิ์เสวี และจารุณี วรรณศิริกุล ..... 242



กลุ่ม 3 : ห้อง 19-702/1 อาคารเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 7

ส่วนประสมทางการตลาดเพื่อการบริหารที่มีผลต่อภาพลักษณ์เชิงกลยุทธ์ ผ่านสื่อออนไลน์ : กรณีศึกษา สายการบิน บางกอกแอร์เวย์ส

• กฤดิทัช เตชะพงค์ธนา และกาญจนา มีศิลปวิกัย \_\_\_\_\_ 252

การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชัน แบบโมชันกราฟิก ร่วมกับกลยุทธ์การเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเรื่อง ภาษาฝรั่งเศสที่ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับการเดินทางในชีวิตประจำวัน

• อารีนา อารยะกุลม, สรัญญา เชื้อทอง และประภัสสร วงษ์ดี \_\_\_\_\_ 258

Punctuation in Television Soap Opera “Love Destiny”

• เจตน์จันทร์ เกิดสุข \_\_\_\_\_ 267

กระแสนิยมของผู้ฟังที่มีต่อธุรกิจเพลงในยุคดิจิทัล

• ไกรเทพ จิตตวรากุล, มานิชต์ ชญาชัยวิวัฒน์ และจักรีรัตน์ แสงวารี \_\_\_\_\_ 270

พฤติกรรมกรรมการสมัครงานผ่านสื่อออนไลน์ของผู้ว่างงาน

• นิพนธ์ สังกลม, สุขุมวิทย์ เหมแดง และจักรีรัตน์ แสงวารี \_\_\_\_\_ 277

การพัฒนาของเกมออนไลน์สู่วงการอีสปอร์ต (E-Sport)

• เมธัส รักษาชาติ และจักรีรัตน์ แสงวารี \_\_\_\_\_ 283

ภัยคุกคามที่มาจากภาพฝังใจของชาวต่างชาติที่มีต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ. 2560-2561

• ศิริชัย ศิริกายะ, เจตน์จันทร์ เกิดสุข และสมเกียรติ ศรีเพชร \_\_\_\_\_ 290

กระบวนการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในมิวสิควิดีโอเพลง “ปีศาจ” ของ ณัฐวุฒิ (แม็กซ์) เจนมานะ

• ชโลธร จันทะวงศ์ \_\_\_\_\_ 296

เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ละครเวทีแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ของออสต์ สตรินเบิร์ก

• จุฑารัตน์ การะเกตุ \_\_\_\_\_ 304

‘JOYLADA’ แอปพลิเคชันนิยายแซทออนไลน์โฉมหน้าใหม่ของวรรณกรรมไทย

• ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ \_\_\_\_\_ 313

การสื่อสารความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายผ่านศิลปะปั้นเทินเกาหลี่

• อนรรฆอร บุรมัธนานนท์ \_\_\_\_\_ 319

การสร้างกรอบความคิดในงานนาฏศิลป์โดยอาศัยแนวคิดการสื่อสารเชิงสุนทรียะ : กรณีศึกษา การแสดงชุด

In the Spirit

• วณิชชา ภราดรสุธรรม \_\_\_\_\_ 325



กลุ่ม 4 : ห้อง 19-702/2 อาคารเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 7

คุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต

• ภควัต เจริญลาภ, มนทิรา ธาดาอำนวยชัย และปีเตอร์ กัน \_\_\_\_\_ 331

การสื่อสารผ่านเฟซบุ๊กของกลุ่มผู้หญิงวัยทำงานในการซื้อผลิตภัณฑ์เสริมอาหารออนไลน์

• สุนทรา เฟ็งคุ้ม และกิตติมา ชาญวิชัย \_\_\_\_\_ 342

การสื่อสารของ “พริตตี้” ผ่านการรีวิวสินค้าผลิตภัณฑ์เสริมความงามบนเฟซบุ๊ก

• ชลารัตน์ เพ็ญสุภา และกิตติมา ชาญวิชัย \_\_\_\_\_ 351

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ ผ่านมุมมองที่ปรึกษากลยุทธ์ กรณีศึกษา : ธุรกิจประเภทสุขภาพและความงาม

• กุลชา ตั้งมหาศุภร์ และบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์..... 358

ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อธุรกิจห้างและพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ในประเทศไทย

• อิงฟ้า นิมิบุตร..... 367

เทคนิคการสร้างสรรคงานโฆษณาอดนียมทางยูทูปปี พ.ศ. 2560 ในประเทศไทย

• เปรมินทร์ หงษ์ไต้ และณัฐพงศ์ แยมเจริญ..... 373

ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการของภาครัฐในยุคการตลาด 4.0

• นิพนธ์ สังกลม, จามร สมศักดิ์ และจักรีรัตน์ แสงวารี..... 383

กลยุทธ์การตลาดของกลุ่มธุรกิจบันเทิง

• ไกรเทพ จิตตวรากล, กันตพงศ์ บำรุงรักษ์ และจักรีรัตน์ แสงวารี..... 391

พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน Joox Music Thailand ของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ปี 2561

• เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์, ปวรรศ จันทร์เพ็ญ และฐานทัศน์ ชมภูพลี..... 400

‘ทวิตซ์’ สื่อใหม่ของบริษัทไลฟ์สตรีมมิง

• กัญฉกาจ ตระการบุญชัย..... 404

การแต่งหน้าเจ้าสาวเพื่อสื่อความหมายในงานมงคลสมรส

• กฤษณ์ คำนนท์..... 409

การเปิดรับข่าวสาร ทศนคติ และแนวโน้มพฤติกรรมการใช้รถยนต์อีโคคาร์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร

• พงศ์อิศเรศ ไทยสะเทือน..... 417

พัฒนาการ การปรับตัวเพื่อการอยู่รอดของนิตยสารไทยในยุคดิจิทัล

• ศศิธร สมอินทร์..... 424



กลุ่ม 5 : ห้องประชุม ออดิทอเรียม อาคารเฉลิมพระเกียรติชั้น 19

การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการบริโภคข้าวกล้องเพื่อสุขภาพ

• พัฒนพงศ์ ประภาศรี, พนิดา วงศ์สง่า และธนัท สมณคุปต์..... 431

พันเรื่องราวจาก Pantip สู่หนึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์สั้นเรื่อง The Room Story

• นราวิชญ์ ภิญญอุทธิ, ศุภกฤษฎี นราพิสุทธิ์, ศุภกฤษ น้อยพจนา และปริญญา ภูณะ..... 438

จากส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในชีวิตสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ Sorry Bro (น้องรัก) ”

• ศุภชัย บุญเทพ, อภิชาติ ศรีปิ่นแก้ว, สิทธิชัย นาคชื้อตรง, ศรีณย์ อนุสรณ์ และศิริชัย สมนาม..... 446

กระบวนการสร้างสรรค์สร้างสรรค์อินโฟกราฟิกเรื่องสงครามโลก War never changes

• อธิเบศ เกตุแพ่ง, กิตติคุณ เริ่มตระกูล และธรรพงศ์ สะอิ่งทอง..... 452

กระบวนการสร้างสรรค์สร้างสรรค์อินโฟกราฟิกแนะนำการศึกษา Guide Ga

• พุทธิพจน์ ปรีชา, ณัฐพล วงษ์โท และกัมปนาถ สุวรรณรัตน์..... 453

### ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เครื่องรางแห่งความสุข (Pace Maker)

- วัชรกร สดสว่าง, จิรายุ โสภณ, ธนากร ภาทัญญู, วาทีชย์ เรือนก้อน, ปริญญาภัทร มะปาโท, ศุภสิน อิมสุขสันต์ และกัมปนาท ไชยกุล \_\_\_\_\_ 454

### ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เช็ดแล้วคราวนี้ (No More Bet)

- ฉัตรมงคล กุลกิติโกวิทย์, วรากร กำเนิดรัตน์, ฤทธิพงษ์ ฤทธิกันโต, ณิชชญา โพธิรัตน์, และสุพิชฌาย์ พาผล \_\_\_\_\_ 455

### ภาพยนตร์สั้นเรื่อง รัก ผีน ร็อค (Hope)

- ศุภกิจ แผลงภู, สรายุทธ พะกะยะ, วรพล สกฤษณี, ธนธรรณ ภัทจารีสกุล, ปรุฬห์ วุฒิพุทธางกูร, อภิสรา อนุสี เกียรติศักดิ์ พิรุณกาญจน์, ศักดิ์ศิริ ไวยประเสริฐ, กิตติภา มงคลการ และสุทธิศักดิ์ การิม \_\_\_\_\_ 456

### กระบวนการสร้างสรรค์งานภาพถ่ายขนาดเล็ก

- ณิชวุฒิ สิงห์หนองสง \_\_\_\_\_ 457

การผลิตสื่อด้านสุขภาพเพื่อสร้างความเข้าใจในระบบการเผาผลาญของร่างกายก่อนการลดน้ำหนัก และการลดน้ำหนักแบบ Low carb Hi Fat หรือ Ketogenic Diet ในรูปแบบของสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

- ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข, ทัยภัทร รัตนมงคลพร และณิชมน เกิดศรีเล็ก \_\_\_\_\_ 463

### การสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลชุด “วัดเซนโซจิ 2018”

- สุริยะ ฉายะเจริญ \_\_\_\_\_ 469

เทคนิคในการกำกับภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาโครงการภาพยนตร์ ปีการศึกษา 2560 : กรณีศึกษา ภาพยนตร์สั้นเรื่องเช็ดแล้วคราวนี้

- มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ และสมคเน วรวิวัฒน์ \_\_\_\_\_ 475

### การผลิตตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “ NINGURU FORET ”

- ณิชฐพล อมรทัต \_\_\_\_\_ 484

กระบวนการผลิตวีดิโอไวรัส “โครงการสถานีตำรวจลำปาง” สำหรับสถานีตำรวจภาษีเจริญ

- ธนัช นนท์ขุนทด \_\_\_\_\_ 488



# รายชื่อสถาบันเครือข่ายนิเทศศาสตร์ที่ร่วมจัดการประชุม “งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8

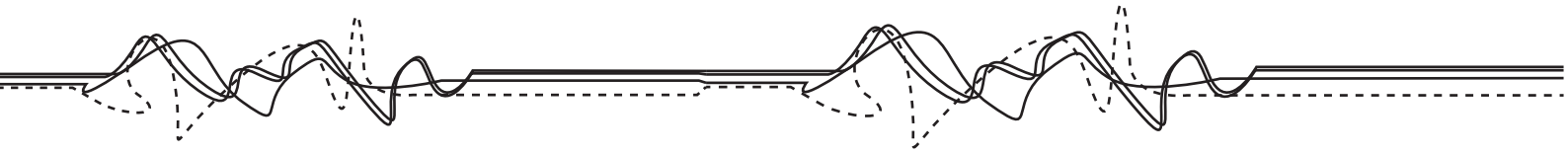


- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
- มหาวิทยาลัยรังสิต
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- มหาวิทยาลัยสยาม
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- สถาบันกัณฑ์นา



# รายชื่อคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการ

## “งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8



ที่ปรึกษา	รศ.ดร.ศิริชัย ศิริกายะ
อำนวยการ	ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์
การเงิน	ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสวง
ประสานงานผู้ทรงคุณวุฒิ	ชญาณี ฉลาดชัยกิจ
ประสานงานผู้ส่งบทความ	เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์
ศิลปกรรม	สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์
สถานที่	สุทธิ เรืองรัตนสุนทร
ประเมินผล	ธีรวันท์ โอภาสบุตร
ฝ่ายอาหาร-เครื่องดื่ม	พลอยชนก วงศ์ภัทรไพศาล ฐานทัศน์ ชมภูพล
ฝ่ายลงทะเบียน-ต้อนรับ	พลอยชนก วงศ์ภัทรไพศาล ปวรรศ จันท์เพ็ญ
ฝ่ายประสานงาน (ห้องมิลลิเนียม)	ประกิจ อาษา ยุทธนา สุวรรณรัตน์
ฝ่ายประสานงาน (ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์)	สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ สมเกียรติ ศรีเพ็ชร
ฝ่ายประสานงาน (ห้อง 19-702/1)	ชโลธร จันทะวงศ์ จุฑารัตน์ การะเกตุ
ฝ่ายประสานงาน (ห้อง 19-702/2)	จารุณี วรรณศิริกุล ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข
ฝ่ายประสานงาน (ห้องออডিทอเรียน)	ผศ. เวทิต ทองจันทร์ มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ



## รายชื่อสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมการประชุมวิชาการ “งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 8

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- มหาวิทยาลัยนเรศวร
- มหาวิทยาลัยเนชั่น
- มหาวิทยาลัยพะเยา
- มหาวิทยาลัยรังสิต
- มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- มหาวิทยาลัยสยาม
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- สถาบันกันตนา
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



# การพัฒนาของเกมออนไลน์สู่วงการอีสปอร์ต (E-Sport)

The Development of Online Games into the E-Sport Industry

เมธัส รักษาชาติ\* จักรรัตน์ แสงวาริ \*\*

## บทคัดย่อ

ในอดีตการเล่นเกมนั้นเป็นเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงสนุกสนานให้ความรู้และฝึกสมาธิ ทั้งนี้ยังได้มีการจัดการแข่งขันเล็กๆน้อยๆเพื่อความบันเทิงอีกด้วย แต่ในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีผลกับชีวิตประจำวันหรือเรียกอีกอย่างว่ายุคดิจิทัลคือการสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลต่างๆ เกมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่งของโซเชียลเน็ตเวิร์คและเกมออนไลน์ได้มีการพัฒนาไปไกลกว่าเดิมจากเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงกลายเป็นกีฬาประเภทใหม่โดยให้ชื่อกีฬาประเภทนี้ว่า E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) การพัฒนาของวงการ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) ในไทยเริ่มต้นมาเกือบ 20 ปี โดยรายการแรกที่เกี่ยวข้องกับ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) เกิดขึ้นเมื่อปี 2543 โดยไม่มีการสนับสนุนและพัฒนาอย่างเต็มที่จากผู้ที่เกี่ยวข้องจึงเป็นเหตุให้การเติบโตของวงการนี้ในประเทศไทยถึงล่าช้ากว่าต่างประเทศ แต่ในยุคปัจจุบันได้มีการสนับสนุนและเปิดกว้างมากขึ้น โดยได้รับการสนับสนุนจาก IT และสื่อต่างๆ ผู้คนที่ไม่เคยเล่นเกมหรือไม่เคยรับรู้ว่ามีกีฬาประเภทเกมอยู่ได้มีการรับรู้มากยิ่งขึ้น และเปิดโลกของการเล่นเกมให้เป็นที่ยอมรับในประเทศไทยมากขึ้นเป็นการพัฒนาไปอีกขั้นของวงการ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) ในประเทศไทย

**คำสำคัญ :** เกมออนไลน์ / อีสปอร์ต

## Abstract

In the past, playing games was just fun, fun, informative, and meditating. There is also a small tournament for entertainment. But in today's modern technology comes into effect with the daily life, also known as the digital age, communication through social channels. Online games are a part of the social network and online games have evolved far from the game to play the sport became a new type of sports titles such as E-Sport (electronic sports) The development of E-Sport (electronic sports) in Thailand started almost 20 years. The first entry on E-Sport (Electronic Sports) was made in 2000, with no support and full development from related parties, thus causing the growth of this industry in Thailand to lag behind. But in the present day, there is more support and openness. With the support of IT and the media, people who have never played games or have never realized that games are more popular are more aware. And the open world of gaming to be accepted in Thailand is a further development of the E-Sport (electronic sports) in Thailand

**Keywords:** online games / E-sport

\* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

## บทนำ

จุดกำเนิดและประวัติความเป็นมาของเกมที่ก้าวเข้าสู่วงการอีสปอร์ต (E-sport) ย่อมาจาก (Electronic Sport) ซึ่งเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก โดยส่วนประกอบหลักๆของ E-Sport ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา เป็นต้น โดยใช้คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆ เป็นสนามแข่งขันและใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน ซึ่ง E-Sport ก็ต้องใช้แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬา ไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไป ซึ่งปัจจุบันได้มีทีมกีฬาและการแข่งขัน E-Sport เกิดขึ้นมากมายในระดับโลก เช่น รายการแข่ง World Cyber Games Championship ซึ่งเปรียบได้กับโอลิมปิกของเกม และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะก็มีมูลค่าสูงมากเช่นกัน

## จุดเริ่มต้นของ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์)

ปัจจุบันวงการ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) ทั้งในต่างประเทศพัฒนาไปไกลมาก สังเกตได้จากเงินรางวัลที่เพิ่มมากขึ้น และจำนวนเกมใหม่ๆ ที่สร้างมาเพื่อให้เกิดการแข่งขัน E-Sport ในส่วนของประเทศไทยก็ได้มีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ มองย้อนกลับไปถึงจุดกำเนิดของเกม สมัยที่เราเล่นเครื่อง แฟมมิลี่(Family) ตอนนั้นเกมที่ดังๆ ก็จะมีพวกเกม มาริโอ้ (Mario), เทอร์ติส (Tertis), คอนทรา (Contra), บอมเบอร์แมน (Bomber-man), แท็งค์ (Tank) เกมเหล่านี้เราจะเล่นกันอยู่ที่บ้าน สุขุมหัวกันเยอะ อาจจะมีการแข่งขันตั้งเงินรางวัลกันหน่อย แค่ว่าพอสนุกสนาน ช่วงปี 2000 เข้าสู่ยุคของคอมพิวเตอร์ที่เกมทั้งหลายได้พัฒนาให้สามารถแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นได้ ผ่านระบบ เกมออนไลน์ และ มัลติเพลย์เยอร์ (Multiplayer) ซึ่งเกมที่ฮิตกันมากในช่วงนั้นก็คือ เรดอเลิร์ต 2 (Red Alert 2), เดียโบล 2 (Diablo 2), สตาร์คราฟ (Starcraft), ฮาฟไลฟ์ (Half Life), เคาน์เตอร์สไตร (Counter Strike) เป็นต้น เมื่อเริ่มเล่นแบบ มัลติเพลย์เยอร์ได้จากการเล่นที่บ้านก็เปลี่ยนมารวมตัวกันที่ร้านเกมแทน หลังจากเกมเหล่านี้ได้รับความนิยมไปทั่วโลก เพื่อเป็นการพิสูจน์ฝีมือว่าใครคือเกมเมอร์ที่เก่งที่สุด จึงทำการเกิดการแข่งกีฬา E-Sport ขึ้นมา เกมแรกที่เป็นจุดประกายคือบริษัทค่ายเกม บลิซซาร์ดเอ็นเตอร์เทนเมนต์

(Blizzard Entertainment) กระแสของวงการ E-sport สตาร์คราฟ (StarCraft) จุดกระแสนวงการ E-Sport StarCraft เกมที่สร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทฯ มาถึงทุกวันนี้ ได้จำหน่ายอย่างเป็นทางการในช่วงปี 1998 เป็นเกมแนว วางแผนการรบ (RTS) ที่ดังมากในช่วงนั้น ทุกบ้านที่มีคอมพิวเตอร์มีเกมนี้อยู่ในเครื่อง ร้านเกมทุกที่ต้องมีคนนั่งเล่นเกมนี้อยู่ ภายในเกมจะมีให้เลือกเล่น 3 เผ่าพันธุ์ ใครที่สามารถสร้างกองทัพบุกฝ่ายตรงได้อย่างราบคาบ คนนั้นจะเป็นผู้ชนะไป ในแถบเอเชียประเทศที่คลั่งไคล้เป็นอย่างมากก็คือ เกาหลีใต้ เหตุที่ชื่อชอบก็เพราะ StarCraft เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่นสูงมาก การควบคุมกองทัพ การวางแผน โดยจะมีการจัดแข่งเกมขึ้นทุกปี แถมยังมีหลายรายการด้วย มีผู้ให้การสนับสนุนมากมาย รวมทั้งยังมีการถ่ายทอดสดผ่านช่องทีวีในเกาหลี ด้วยความนิยมอย่างมากในเกาหลีใต้ จึงไม่ต้องแปลกใจที่ได้เห็นเกมเมอร์เกาหลีใต้แชมป์โลกบ่อย ๆ



ภาพประกอบที่ 1 เกมสตาร์คราฟ (StarCraft) (Gamegigs, 2558)

## ประเภทของเกม E-Sport

เกม E-Sport นั้นเราสามารถแบ่งออกเป็นประเภทโดยรวมได้ดังภาพที่ 2 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(1) แนวมโอบา (MOBA) ย่อมาจาก Multiplayer online battle arena หรือ Action real-time strategy (ARTS) เป็นประเภทย่อยของเกมประเภทวางแผนเรียลไทม์ (RTS) ซึ่งผู้เล่นสองทีมแข่งขันกันในเกมที่ต่อเนื่อง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครตัวเดียวผ่านอินเทอร์เฟซแบบ RTS โมบาแตกต่างจากเกม RTS เดิมตรงที่ไม่มีการสร้างยูนิตและผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว จึงพิจารณาได้ว่า โมบาเป็นการผสมเกมแอ็กชันกับเกมวางแผนเรียลไทม์ เกมประเภทนี้เน้นการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นเลือกและควบคุม “ฮีโร่” หนึ่งตัว ซึ่งเป็นยูนิตทรงพลังที่มี



ภาพประกอบที่ 2 ประเภทโดยรวมของเกม E-Sport (ดิซยุตัน ธนบุญชัย, 2559)



ภาพประกอบที่ 3 ประเภทโดยรวมของเกม E-Sport (ดิซยุตัน ธนบุญชัย, 2559)

ความสามารถและประโยชน์มากมายเพื่อสร้างยุทธศาสตร์โดยรวมของทีม จุดประสงค์คือ ทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุมที่ถูกปล่อยออกมาเป็นระยะ โดยจะเคลื่อนที่สู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า “เลน”

(2) แนวเอฟพีเอส (FPS) นั้นย่อมาจาก First-person shooter หรือ เกมที่เห็นมุมมองจากบุคคลที่ 1 ซึ่งบุคคลที่ 1 นั้นหมายถึงตัวผู้เล่นนั่นเอง เพราะฉะนั้น มุมมองบุคคลที่ 1 ก็คือ มุมมองของผู้เล่นหรือตัวละครที่เราเล่นอยู่บังคับอยู่นั่นเอง

(3) แนวอาร์ทีเอส (RTS) ย่อมาจาก Real Time Strategy หรือเรียกว่าเกมแนววางแผนการรบนั่นเอง

(4) แนวเกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดทำโจมตีต่างๆ ออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป

(5) แนวเกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่ง ๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆ โดยส่วนมากจุดขายของเกมกีฬา มักจะเป็นชื่อ

และหน้าตาของผู้เล่นที่ถูกต้อง, ลักษณะสนามและยานพาหนะ ตัวอย่างเกมกีฬา

(6) แนว Mmorpg สำหรับ MMO ย่อมาจากคำว่า Massive Multiplayer Online ซึ่งจะแปลได้ตรงตัวว่า ออนไลน์รวมกันเป็นจำนวนมาก เพียงแค่นี้คาดว่าหลายคนน่าจะรู้จักกันแล้วว่าเป็นเกมประเภทไหน สำหรับคนที่ยังไม่เข้าใจ ก็ขออธิบายง่ายๆ มันก็คือเกมประเภทเกมออนไลน์ต่าง ๆ นั้นเอง ที่เอาทุกคนมารวมตัวกัน เหมือนกับการสร้างโลกเสมือนจริงขึ้นมา โดยมีผู้เล่นสวมบทเป็นหนึ่งในโลกเสมือนจริง

ถ้าเปรียบเทียบกีฬา E-Sport กับกีฬาชนิดอื่นๆ เราจะเห็นว่ามีความคล้ายคลึงกัน ในด้านการฝึกฝนทักษะต่างๆ จากรายงานของหนังสือพิมพ์ เฮฟฟิงตัน โปส (Huffington Post) ในปี 2015 ยอมรับว่า มีข้อโต้แย้งเกิดขึ้นมากมาย เนื่องจากค่านิยมของนักกีฬาที่ผ่านมาก็คือ การแข่งขันที่ตัดสินกันด้วยความแข็งแกร่ง ความไว และความพิถีพิถันของนักกีฬา แต่อย่างไรก็ตาม ในปี 2013 รัฐบาลของสหรัฐอเมริกาได้รับรองเกมเมอร์ของ League of Legends หนึ่งในการแข่งขัน E-Sport ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดให้เป็นนักกีฬาอาชีพ และ จะได้รับวีซ่าจากสหรัฐฯ เพื่อให้เดินทางมาร่วมแข่งขันในประเทศได้ และได้จัดทำแผนภาพ แผนผังอธิบาย ไดร์อ็กแกรม (Diagram) เพื่อแสดงให้เห็นว่า ทำไม E-Sport ถึงนับว่าเป็นกีฬาได้

## ยุคทองของการจัดการแข่งขัน E-Sport

ยุคทองของการจัดการแข่งขัน E-Sport นั้น อาจกล่าวได้ว่าเกิดขึ้นมาตั้งแต่เมื่อปี 2000 เป็นต้นไปโดยอธิบายรูปแบบแนวเกมต่างๆ โดยขอยกตัวอย่างดังนี้



ภาพที่ 4 เกม เคอร์เตอร์สไต (Counter Strik) (Gamegigs, 2558)



ภาพประกอบที่ 5-6 เกม โดต้า และรายได้ที่รับเป็นเงินจากการแข่งขันเกม DotA2 (Gamegigs, 2558)



ภาพประกอบที่ 7 เกมลีคออฟรีเจิน (League of Legend) (Gamegigs, 2558)

• เคอร์เตอร์สไต เป็นเกมแนวยิงปืนโดยมีลักษณะการเล่นโดยแบ่งฝั่ง 2 ฝั่งต่อสู้กัน (FPS) ของบริษัท Valve ที่โด่งดังไปทั่วโลก โดยเริ่มจากการเป็นสร้างไฟล์เกมย่อยในเกมนหลัก (Mod) เล็กๆ ของเกม Half Life หลังจากนั้นได้พัฒนาเป็นส่วนเสริมของเกม Half Life และออกวางจำหน่ายอย่างเป็นทางการในปี 2000 Counter Strike ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เพราะตัวเกมมีรูปแบบการเล่นที่ง่าย โดยจะแบ่งเป็น 2 ฝ่ายคือ ตำรวจและโจร ฝ่ายไหนตายหมดก่อนถือว่าแพ้ ยุครุ่งเรืองของ Counter Strike ในไทย ไปแหล่งร้านเกมที่ไหนก็ต้องได้ยินเสียงสาตกระสุนกันดังสนั่น ทำให้เป็นเกมที่มีการจัดแข่งขันอยู่ทั่วโลก ภาคล่าสุดที่ออกมาอยู่ในโปรแกรมสำหรับเล่นเกมและซื้อขายเกมถูกลิขสิทธิ์ (Steam) ก็คือ Counter Strike : Global

• DotA เป็นเกมที่ต้องใช้สมาธิและทักษะในการเล่นสูงมาก อีกทั้งยังต้องเล่นกันเป็นทีมอีกด้วย สมาชิกในทีมต้องรู้จักกัน วางแผนการเล่น แบ่งหน้าที่ รวมถึงฝึกซ้อมรวมกันมาเป็นอย่างดี ทำให้เกมนี้เป็นที่ชื่นชอบของเกมเมอร์มาก เพราะเวลาเล่นกับเพื่อนจะเพิ่มอรรถรสความสนุกไปอีกขั้น และเมื่อเล่นกันบ่อยๆ ก็รวมตัวไปตั้งทีมเพื่อลงสมัครแข่งขัน E-Sport จนทำให้ DotA เป็นอีกเกมหนึ่งที่มีการแข่งขันกันสูงมากหลังจาก DotA โด่งดังเป็นอย่างมาก บริษัท Value จึงได้ซื้อทีมพัฒนา Icefrog (ผู้สร้างแผนที่ DotA) ให้มาช่วยพัฒนาเกม DotA 2 ใน Steam และเมื่อตัวเกมสร้างเสร็จได้จัดการแข่งขันที่ชื่อว่า รายการ The International ขึ้นมาครั้งแรก พร้อมตั้งเงินรางวัลที่สูงมากที่สุดในประวัติศาสตร์ 1 ล้านเหรียญดอลลาร์ ทำให้สื่อทุกแขนง ภาครัฐ เอกชน เริ่มให้ความสนใจวงการ E-Sport มากขึ้น และเงินรางวัลรวมล่าสุดในรายการแข่ง The International 5 นั้นพุ่งสูงทำลายสถิติโลกถึง 18,429,613 ล้านเหรียญดอลลาร์ โดยแชมป์ปีนี้ได้แก่ทีม Evil Geniuses ได้เงินรางวัลไป 6.6 ล้านเหรียญดอลลาร์ คิดเป็นเงินไทยประมาณ 235 ล้านบาท

• เกม ลีคออฟรีเจิน(League of Legend) อีกแนวเกม MOBA ที่ทำให้ E-Sport ดังไปทั่วโลก League of Legend กำเนิดขึ้นในปี 2009 โดยบริษัท Riot Games รูปแบบการเล่นของเกม League of Legend ก็จะคล้ายกับ DotA ต่างกันตรงที่กราฟฟิกและรายละเอียดต่างๆ ในเกมที่ทำให้กลุ่มผู้เล่นของทั้ง 2 เกมแตกต่างกันอย่างชัดเจน มีผู้เล่นจากทั่วโลกสูงสุดถึง 63 ล้านคนต่อเดือน

League of Legend ด้วยความนิยมในระดับนี้จึงไม่แปลกที่จะมีการจัดแข่งขันกันทั่วโลก โดยรายการที่ใหญ่ที่สุดคือ รายการ World Championship ที่จัดมาแล้ว 4 ครั้งตามแต่ละซีซั่นในเกม ครั้งล่าสุดคือเดือนตุลาคมปีที่ผ่านมา โดยเงินรางวัลอันดับหนึ่งอยู่ที่ 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีผู้ชมตลอดทั้งรายการรวมทั้งสิ้นถึง 32 ล้านวิว

จากที่กล่าวมาข้างต้น เป็นต้นกำเนิดและการพัฒนา ของวงการ E-Sport ที่มีการพัฒนา ขึ้นอย่างสม่ำเสมอ โดยการปี ในการเริ่มต้นก่อนที่จะมี E-Sport อยู่ในช่วง เข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ต (Internet) ปี 1990-1999 จากนั้นโลกก็เข้าสู่ยุคจุดเริ่มต้นแห่ง Internet ที่ตอนนี้มันกลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้แล้วสำหรับมนุษย์ ในช่วงนั้น Internet เข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากกับเกม เพราะมันช่วยให้เราแข่งหรือเล่นกันในระบบ Online Multiplayer และก่อกำเนิดเกมอย่างเช่น Quake , Conuter-Srtike และ Starcraft ทั้ง 3 เกมก่อให้เกิดแรงจุดเริ่มต้นของคำว่า E-Sport หรือ Eletronic Sports หรือเรียกแบบภาษาไทยคือ เกมการแข่งขันที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ มีอุปกรณ์การแข่งขันประกอบด้วย เม้าส์ หูฟัง คีย์บอร์ด แผ่นรองเม้าส์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เปรียบได้กับรองเท้าของนักฟุตบอล รองเท้าวิ่ง หรือ อุปกรณ์ของกีฬาทั่วไปที่ใช้แข่งขันกัน ส่วนคอมพิวเตอร์และเกมก็คือชนิดของกีฬา



ภาพที่ 8 การแข่งขัน World Championship League of Legends (Droidsans by nyxzz,2555)

### การพัฒนางาน E-Sport สู่อำนาจสำเร็จ

การพัฒนางาน E-Sport มีมาอย่างต่อเนื่องซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการจัดตั้งองค์กร E-Sport อย่าง เมเจอร์ลีกเกมมิงค์ (Major League Gaming) หรือใช้อักษรย่อ MLG ที่ตั้งชื่อ Logo ขององค์กร รวมถึงการจัดการคล้ายๆ กับเมเจอร์ลีกเบสบอล (Major League Baseball) หรือ MLB และ เมเจอร์ลีกซอกเกอร์ Major League Soccer หรือ MLS ฟากเกาหลีใต้ที่นิยมชมชอบเกม Starcraf ถึงขั้นมีมหาลีกสูงสุด Starcraft ก็ตั้งองค์กร เกาหลี อีสปอร์ตแอสโซซิเอชัน Korea E-Sport Association (KeSPA) ขึ้นเพื่อกำหนดขอบเขต กติกาของการแข่งขัน E-sport ขึ้นโดยมีรัฐบาลเกาหลีใต้สนับสนุนเต็มที่ เมื่อองค์กร KeSPA ตั้งขึ้นและเริ่มมีการแข่งขัน สปอนเซอร์ต่างๆ ก็เริ่มต้นตัวกับธุรกิจตัวนี้ ก็ได้มีเจ้าของ

### การสร้าง E-Sport เป็นอาชีพ

E-Sport สามารถสร้างเป็นอาชีพได้ เนื่องจากเกิดรายได้จากการแข่งขันมีอัตราเพิ่มขึ้นมากในทุกๆ ปี จากการคาดการณ์ของ สถานีโทรทัศน์ข่าว ซีเอ็นเอ็น(CNN) เมื่อปี 2016 เปิดเผยว่า ปัจจุบันเกมเมอร์หลายรายมีรายได้ถึง 7 หลัก และสามารถดึงดูดแฟนๆ ให้เข้าชมการแข่งขันได้เต็มความจุของสนามฟุตบอล โดย ตลาดเกมอาเซียน อินโด นิวซู (Newzoo) รายงานว่า ฐานแฟน E-Sport เติบโตขึ้นถึงร้อยละ 43 ภายในเวลาเพียงแค่ 2 ปี จาก 204 ล้านคน เป็น 292 ล้านคน ภายในปี 2014-2016 และคาดว่าจะสูงถึง 427 ล้านคนภายในปี 2019

ขณะที่รายได้ในอุตสาหกรรม E-Sport โตขึ้น 239 เปอร์เซ็นต์จาก 194 ล้านเหรียญสหรัฐ เป็น 463

ล้านเหรียญสหรัฐ ในช่วงเวลาเดียวกัน และคาดว่าจะทำ รายได้ถึง 1 พันล้านเหรียญภายในปี 2019

“ภายในเวลา 10 ปี E-Sport จะยิ่งใหญ่เท่ากับ ฮอกกี้น้ำแข็ง (NHL)” เกมเมอร์ชื่อดัง Olof Kajbjer ได้ ให้สัมภาษณ์กับ CNN เห็นได้ชัดว่า โอกาสที่จะยึด E-Sport ให้กลายเป็นอาชีพเป็นไปได้จริง ด้วยรายได้และผู้ สนับสนุนที่มากขึ้นทุกวัน (ดิษยุตน์ ธนบุญชัย , 2559 : ออนไลน์)

ในต่างประเทศเราจะเห็นได้ว่าวงการ E-Sport เขาได้มีการเปิดรับและพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ ประเทศไทยก็มีเหมือนกันแต่เราเริ่มช้ากว่าพวกเขา แต่ฝีมือความสามารถของเด็กไทยคนไทยไม่ได้ด้อยไปกว่า ต่างประเทศเลย เราเพียงแค่ต้องการการ สนับสนุนและการดูแลเหมือนกีฬาชนิดอื่นๆ ถ้า พูดถึงจุดเริ่มต้นของ E-Sport ของไทยต้องย้อน กลับไป เมื่อปี 2543 ในปีนั้นมีการจัดแข่งขัน E-Sport รายการแรกของเมืองไทยเกิดขึ้น มาจนถึง วันนี้นักกีฬาได้ 19 ปีเต็มๆ ที่ประเทศไทยรู้จัก มักคุ้นกับคำว่า E-Sport ถึงแม้ว่า E-Sport บ้าน เราจะเริ่มเป็นที่รู้จักกันเมื่อ 19 ปีก่อน มีการส่ง นักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันรายการระดับโลก ในปี 2544 แต่เมื่อเทียบกับต่างประเทศ นักกีฬาบ้าน เราก็จุดอยู่ในระดับมือสมัครเล่นเท่านั้น ที่ผ่านมาถึงแม้ว่า นักกีฬาจะพยายามผลักดันยังไงก็ห่างไกลจากคำว่า “นักกีฬามืออาชีพ” เหมือนอย่างที่ประเทศเกาหลีใต้ ประสบความสำเร็จ

สาเหตุก็เพราะ นักกีฬาบ้านเราขาดการ สนับสนุนอย่างจริงจังจากเหล่าสปอนเซอร์ ซึ่งก็ไม่พ้น บริษัท IT ทั้งหลายที่ถูกมองว่าเป็นแหล่งสปอนเซอร์หลัก แต่ที่ผ่านมามีสิ่งนี้นักกีฬาได้รับการสนับสนุนก็มีเพียงแค่ อุปกรณ์ไม่กี่ชิ้นเท่านั้น ซึ่งมันเป็นเหมือนการช่วยเหลือ กัน มากกว่าที่จะเรียกได้อย่างเต็มปากว่า “สปอนเซอร์” ที่สำคัญรายการแข่งที่จะแสดงฝีมือก็มีน้อยเกินกว่าที่จะ ต่อรองขอการสนับสนุนที่มากกว่านี้ ดังนั้นนักกีฬา E-Sport บ้านเราจึงต้องใช้ “ใจ” เป็นอย่างมาก ในการที่จะ เป็น “นักกีฬา E-Sport” จึงไม่แปลกเลยที่ท้ายที่สุด แต่ละคน แต่ละทีม จะต้องควักเงินส่วนตัวเพื่อผลักดันตัว เองให้อยู่ในวงการ จนเมื่อมองจากมุมกว้าง นักกีฬา E-Sport บ้านเราจึงมีอยู่แค่หยิบมือเดียวและถูกจำกัดให้อยู่ในระดับแค่มือสมัครเล่น แต่ในปัจจุบันโลกของเรา

เปลี่ยนแปลงไปอย่างมหาศาล ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่เปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเกือบทุกวัน และสิ่ง ล่าสุดที่ได้รับผลกระทบคือ การแข่งขันกีฬาที่กำลังเจอกับ ความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ด้วย E-Sport (กีฬา อิเล็กทรอนิกส์) การแข่งขันเกมที่กำลังช่วงชิงพื้นที่ผู้ สนับสนุนและความนิยมของวัยรุ่นอย่างต่อเนื่อง

ซึ่งกระแสความนิยมของ E-Sport ที่กำลังเพิ่ม ขึ้นเรื่อยๆ ได้เปิดโอกาสให้เกมเมอร์ไทยได้แสดงศักยภาพ ด้วยการเดินทางไปคว้าแชมป์การแข่งขันเกม RoV ที่ ประเทศเวียดนาม พร้อมเงินรางวัลกว่า 1 ล้านบาท เมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม ปี 2017 และสร้างชื่อเสียงถึงความ ตื่นตัวให้กับวงการเกมเมอร์ภายในประเทศ



ภาพประกอบที่ 9 ทีม Monori Bacon ทีมไทยคว้าแชมป์การแข่งขัน เกม Rov ที่ประเทศเวียดนาม (Online station, 2560)

หลายฝ่ายเกิดการเรียกร้องให้มีการสนับสนุน เกมเมอร์เมืองไทยที่มีความสามารถไปสร้างชื่อเสียงให้กับ ประเทศ รวมถึงยังสามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองด้วย การเล่นเกมอีกด้วย แต่สังคมไทยซึ่งปัจจุบันยังมีหลาย ฝ่ายกังวลกับการแข่งขันอาชีพของ E-Sport (กีฬาอิเล็กทรอนิกส์) ซึ่งยังเป็นข้อถกเถียงกัน ว่านับเป็นการแข่งขันกีฬาหรือไม่ และจะเป็นอาชีพได้จริง หรือเปล่า ขณะเดียวกัน เดือนกันยายนของปีนี้กำลังจะ มีการแข่งขัน E-Sport ภายในงาน Asian Indoor and Martial Arts Games ที่จัดขึ้นในเมืองอาคาบาตี ประเทศ เดิร์กเมนีสถานเช่นกัน แต่จนถึงตอนนี้เพิ่งจะมีเพียงเกม FIFA 17 เท่านั้นที่ได้รับการยืนยันแล้วว่าจะเป็นเกมที่ใช้ แข่งขันภายในงานดังกล่าว ทว่าก็ยังคงมีเกมแนว MOBA อย่าง DotA 2 หรือ League of Legends ตลอดจน StarCraft II และเกมน้องใหม่อย่าง ROV หรือ (Arena of Valor) ให้ผู้ร่วมงานได้ทดลองเล่นกันด้วย

สำหรับภาพรวมของงานมหกรรมเอเชียนเกมส์จะเป็นงานแข่งขันกีฬาที่มีสเกลใหญ่เป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากโอลิมปิกเท่านั้น ซึ่งจากงานเอเชียนเกมส์เมื่อปี 2014 ที่ผ่านมาก็มีนักกีฬาเข้าร่วมมากกว่า 10,000 คน และจากวาระที่นำ E-Sport เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเอเชียนเกมส์ 2022 ทางสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียจึงได้ถือโอกาสประกาศความร่วมมือกับ Alisports ที่เป็นหน่วยงานย่อยของบริษัท Alibaba เพื่อสนับสนุนเงินทุนในการจัด E-Sport ในเอเชียนเกมส์ 2022 ด้วย ซึ่งการเข้ามาร่วมของ Alibaba ในเอเชียนเกมส์นี้มีการคาดการณ์กันว่าทาง Alibaba น่าจะหมายมั่นที่จะก้าวกระโดดไปรวมมีบทบาทในการบรรจุ E-Sport ในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกในอนาคตแน่นอน

จากข้อความข้างต้นทำให้เราเห็นทิศทางการพัฒนาเกม E-Sport ดีขึ้นตามลำดับ แต่การประสบความสำเร็จพร้อมกับเม็ดเงินมหาศาลไม่ใช่เรื่องง่ายกว่าที่คิดหลายๆ ผู้เล่นอาจจะติดเกมอยู่แล้ว อาจคิดไม่ต่างกับนักฟุตบอลรับเงินมหาศาลในแต่ละสัปดาห์เพื่อทำสิ่งที่ดูเหมือนเราก็ทำได้เช่นกัน แต่ความจริงแล้ว E-Sport ก็ไม่ต่างกับกีฬาอาชีพ ซึ่งนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องมีการเสียสละมหาศาล ทั้งการลงทุนอุปกรณ์ เวลาฝึกซ้อม และร่างกาย เพื่อความสำเร็จในการลงแข่งขันทำให้เกิดปัญหาสำคัญที่นักกีฬามักเจอคือ ปัญหาอาการบาดเจ็บหรือปัญหาสุขภาพ ในปี 2014 PoohManDu เกมเมอร์ League of Legends ชาวเกาหลีใต้ได้ประกาศหยุดลงแข่งขัน เนื่องจากปัญหาสุขภาพที่เกิดขึ้นจากการ

เดินทางไปแข่งขันหลายประเทศ และการใช้เวลาอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยให้คำแนะนำไว้ให้กับเกมเมอร์ที่สำคัญว่าควรรักษาสุขภาพ เช่นการควบคุมอาหารทานอาหารที่มีประโยชน์ และ ดื่มน้ำ 8-12 แก้วต่อวัน แทนที่จะดื่มน้ำอัดลมในระหว่างเล่นเกม รวมถึงควรมีการออกกำลังกายอย่างต่อเนื่องทุกวัน เนื่องจากสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงมีผลต่อประสิทธิภาพของคุณในการเล่น เกม และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การนอนให้ได้อย่างน้อย 8 ชั่วโมงต่อวัน โดยพักผ่อนอย่างเพียงพอ

## สรุป

จากเกมธรรมดาที่เล่นเพียงเพื่อการผ่อนคลายหรือเพียงเพื่อการศึกษาเรียนรู้และความสนุกสนานนั้นได้ก้าวพัฒนาเป็นรูปแบบของกีฬาแนวใหม่ที่มีข้อจำกัดความกีฬาประเภทนี้ว่าอีสปอร์ต (E-Sport) การพัฒนาอย่างต่อเนื่องของกีฬาประเภทอีสปอร์ตในต่างประเทศส่งผลกระทบต่อความกระตือรือร้นในประเทศไทยให้เราก้าวทันต่างประเทศ โดยเล็งเห็นและยอมรับว่าธุรกิจเกมได้พัฒนาไปไกลโดยมีผู้ชื่นชอบเล่นเกมมากมายในประเทศไทยและคนไทยก็เก่งไม่แพ้ชาติใดในโลกสามารถคว้าแชมป์เกมต่างๆ ในการแข่งขันที่ต่างประเทศได้มากมายและประเทศไทยยังติดคัดเลือกให้ได้ลงแข่งเอเชียนเกมส์ในปี 2022 อีกด้วย โดยในปัจจุบัน ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมากยิ่งขึ้นและสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศไทยไม่แพ้กีฬาประเภทอื่นๆ เลย

## บรรณานุกรม

### ระบบออนไลน์

- เชียงใหม่นิวส์ [2559] E-Sport กีฬารูปแบบใหม่ ที่คนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจ [ออนไลน์][สืบค้นวันที่ 22 มิถุนายน 2561] จาก : <http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/623493>
- ดิษยุตน์ ธนบุญชัย [2559] จับตาคอนาคต E-Sports กีฬาหน้าจอกที่กำลังจะกลายเป็นกีฬาอาชีพ [ออนไลน์][สืบค้นวันที่ 16 มิถุนายน 2561] จาก : <https://thestandard.co/news-sport-esports/>
- Droidsans by nyzzz ข่าวสารวงการเกมE-sport [2555] [ออนไลน์][สืบค้นวันที่ 20 มิถุนายน 2561] จาก : <https://droidsans.com/E-Sport -ep1-introduction-to-electronic-sports/>
- Gamegigs จุดกำเนิด E-Sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ [2558] [ออนไลน์][สืบค้นวันที่ 15 มิถุนายน 2561] จาก : <http://www.gamegigs.com/gossip-spy/40806.html>
- Online station ก้าวสำคัญของวงการเกม [2560] [ออนไลน์][สืบค้นวันที่ 18 มิถุนายน 2561] จาก : <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/99804>