

ผลกระทบของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 ต่ออีสปอร์ตในประเทศไทย The Impact of COVID-19 Pandemic on Esports in Thailand

กฤตธน ภูทองชนะ^{1*} และ กฤษวรรธน์ โล่ห์วัชรินทร์¹
Krittanon Phukongchana^{1*} and Grichawat Lowatcharin¹

¹วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น

¹ College of Local Administration, Khon Kaen University

*Corresponding Author, E-mail: krittanon_p@kkumail.com

Article Info

- Received: December 18, 2021
- Revised: January 14, 2022
- Accepted: February 3, 2022
- Available Online: July 8, 2022

บทคัดย่อ

ในระบะที่ผ่านมาก็ฬ่าอเล็กทรอนิกส์หรืออีสปอร์ตได้รับความนิยมทั่วโลกอย่างรวดเร็ว โดยในประเทศไทยเริ่มมีการแข่งขันกันอย่างต่อเนื่องและมีผู้สนใจในอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น เมื่อเกิดวิกฤตการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 หลายภาคส่วนได้รับผลกระทบ บทความนี้มุ่งศึกษาผลกระทบของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 ต่ออีสปอร์ตในประเทศไทย การปรับตัวของวงการอีสปอร์ตในประเทศไทยต่อการแพร่ระบาด และเสนอแนะแนวทางการรับมือและส่งเสริมอีสปอร์ตในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ ผู้เขียนใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์แก่นสาระ ผลการศึกษาพบว่า วงการอีสปอร์ตในประเทศไทยได้รับผลกระทบจากการระบาดของโควิด-19 ทั้งต่อตัวนักกีฬาและการจัดการแข่งขัน กล่าวคือ นักกีฬารายได้การแข่งขันน้อยลงและการจัดการแข่งขันในสถานที่จริงไม่อาจทำได้ ทั้งนี้ วงการอีสปอร์ตสามารถปรับตัวและรับมือการระบาดของโควิด-19 โดยการที่นักกีฬารายได้จากการแพร่ภาพการแข่งขันผ่านโซเชียลมีเดีย การแข่งขันแบบออนไลน์ และการเพิ่มมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดอย่างเข้มงวดในกรณีจัดในสถานที่จริง การส่งเสริมให้อีสปอร์ตเติบโตจะสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยอย่างมหาศาล ภาครัฐโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมควรให้ความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง มีหน่วยงานดูแลรับผิดชอบและสนับสนุนในการจัดการแข่งขัน รวมถึงกฎหมายคุ้มครองเกี่ยวกับอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น การจัดการแข่งขัน การคุ้มครองนักกีฬา การควบคุมเด็กและเยาวชน เป็นต้น

คำสำคัญ: การปรับตัว, ผลกระทบของโควิด-19, อีสปอร์ต

Abstract

Over the past few years, electronic sports (Esports) have quickly gained popularity all over the world. In Thailand, there has continuously been an increase in the number of competitions and growing interest in Esports. Ever since the COVID-19 pandemic began, several sectors have been affected. This article aims to study the impact of COVID-19 pandemic on Esports and the adaptation of Esports industry in Thailand. It also recommends the preventive measures and promotions of Esports during pandemic. A qualitative method was used to collect data from documents and interviews. To analyze the data, a thematic analysis technique was employed. The results show that the Esports industry in Thailand has been affected by the COVID-19 pandemic, both to athletes and competition organizers. Athletes have lost income and actual on-site competitions have not been permitted. However, the Esports industry is able to adapt and cope with the pandemic. This has been achieved by athletes broadcasting their matches through social media to earn income, organizers hosting more online competitions and using strict pandemic prevention measures for on-site events. To promote the growth of Esports to generate greater revenues for Thailand, the Ministry of Digital Economy and Society should educate the public about Esports, assign appropriate agencies to support Esports competitions, and impose Esports protection laws, for example, competition arrangements, athlete protection, and control of children and youth.

Keywords: Adaptation, Esports, Impact of COVID-19

บทนำ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sport) หรืออีสปอร์ต (Esports) เป็นการแข่งขันกีฬานานาชาติหนึ่งผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เครื่องเล่นเกม (Console) เป็นต้น ผ่านตัวเกมหรือวิดีโอเกม (Hamari & Sjöblom, 2017) ซึ่งมีหลากหลายประเภทแต่ที่นิยมในประเทศไทย (Esportunderground, 2021) จะเป็นเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) หรือเกมประเภทวางแผนต่อสู้กันระหว่างสองฝ่ายมีการเลือกตัวละครเพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละคร เช่น DOTA2 LOL ROV เกมแนว FPS (First-Person Shooters) เป็นเกมแนวเดินหน้ายิงในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เช่น CSGO Valorant เกมแนว Battle Royale เป็นเกมที่ผสมผสานการเอาชีวิตรอด การต่อสู้ การรวบรวมทรัพยากร เช่น PUBG, ApexLegend, Freefire เป็นต้น ยังมีเกมอีกหลายประเภทที่นิยมแข่งขันกันในประเทศแต่ในประเทศไทยยังไม่ค่อยเป็นที่นิยมมากนัก

อีสปอร์ตในประเทศไทยมีการแข่งขันกันอยู่อย่างต่อเนื่องและมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเป็นการจัดการแข่งขันขึ้นเองจากผู้สนับสนุนภาคเอกชนในเกม League of legends Dota2 FIFA Online เป็นต้น จนเมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2560 คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาและสามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้อย่างเป็นทางการ (Thanaboonchai, 2017) ทำให้อีสปอร์ตเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยมากขึ้นเริ่มมีการแข่งขันกันอย่างจริงจังมากยิ่งขึ้น ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทต่าง ๆ มีการจัดตั้งสังกัดขึ้น มีทีม มีนักกีฬา ภายหลังเริ่มมีโค้ช และนักวิเคราะห์ มีการซื้อขายตัวนักกีฬากันเป็นจำนวนเงินที่สูงมากขึ้น ทางภาครัฐเริ่มมีการให้เงินสนับสนุนจัดการแข่งขันเชิญทีมจากต่างประเทศมาเข้าร่วมการแข่งขันในรายการ ESL Thailand Championship 2020 (Thaigov, 2021) ทั้งยังมีทีมจากประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันในระดับโลกหลายรายการอาทิ VALORANT Champions Tour 2021 PUBG Global Invitational.S 2021 Arena of Valor International Championship 2021 เป็นต้น แสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็วและได้รับความนิยมเป็นอย่างมากท่ามกลางการเติบโตของอีสปอร์ตในประเทศไทยมีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา-19

โควิด-19 คือโรคติดต่อที่เกิดจากไวรัสโคโรนาชนิดใหม่ที่มีการระบาดในเมืองอู่ฮั่นเมื่อปี ค.ศ.2019 จนแพร่ระบาดไปทั่วโลกรวมถึงประเทศไทย ส่งผลกระทบต่อทั้งชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เศรษฐกิจ สังคม ธุรกิจ เป็นต้น เพราะเมื่อมีการระบาดขึ้นรัฐบาลต้องใช้มาตรการเพื่อควบคุมการระบาด เช่น การล็อกดาวน์ทำให้ประชาชนต้องอยู่บ้านกักตัว ต้องทำงานที่บ้านไม่สามารถเดินทางออกไปไหนได้ ร้านค้า ร้านอาหาร ห้าง โรงแรม รวมถึงธุรกิจต่าง ๆ ที่ต้องปฏิสัมพันธ์กันต้องหยุดกิจการ มีการสั่งห้ามจัดกิจกรรมที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมากทำให้ไม่สามารถจัดการกิจกรรมต่าง ๆ ได้ มีการรณรงค์ให้ใช้หน้ากากอนามัยกันอย่างเคร่งครัด เป็นต้น ท่ามกลางการระบาดของโควิด-19 ก็มีธุรกิจต่าง ๆ ที่เติบโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัดคือ ธุรกิจเดลิเวอรี่ หรือบริการจัดส่งอาหาร สินค้า โดยการสั่งซื้อทางออนไลน์ทำให้ผู้ใช้บริการไม่ต้องเสี่ยงออกไปซื้อสินค้าหรืออาหารด้วยตนเอง (Chobpradit, 2021)

ท่ามกลางการระบาดของโควิด-19 ธุรกิจหรือกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์เติบโตขึ้น แต่อีสปอร์ตแม้จะเป็นกีฬาที่สามารถแข่งขันกันผ่านทางระบบเครือข่ายออนไลน์ได้ แต่การแข่งขันที่เป็นทางการต้องมีการจัดการงาน การแข่งขันที่สนามแข่งขันคล้ายกันกับการจัดแข่งขันกีฬาประเภทอื่น มีผู้เข้าชม มีการถ่ายทอดสดผ่านสื่อออนไลน์ ผู้ชมจากทั่วโลกสามารถรับชมได้ การจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการนี้ทำให้มีการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน ธุรกิจส่งผลให้เงินรางวัลก็มากขึ้นตามไปด้วย เมื่อโควิด-19 ระบาด การแข่งขันระดับนานาชาติบางรายการถูกเลื่อนออกไป เช่น การแข่งขันซีเกมส์ (ASEAN nations have resolved to postpone the “SEA Games 2021” due to the severe COVID-19 outbreak, 2021) ที่มีกีฬาอีสปอร์ตเข้าร่วมแข่งขันด้วย รายการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเกม DOTA2 The International 2021 ซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีเงินรางวัลสูง โดยในปี 2020 มีเงินรางวัลสูงถึง 33,117,266 เหรียญสหรัฐฯ หรือตีเป็นเงินไทยประมาณ 1,023 ล้านบาท (Dota 2 battles TI9 once again breaking the record for the highest prize money in the world, 2019) จากการที่รายการ

แข่งขันระดับนานาชาติเลื่อนการแข่งขันออกไปทำให้กระทบต่อรายได้ของนักกีฬาทั้งการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาอาจหยุดชะงักเพราะรายการแข่งขันน้อยลง ทั้งรัฐบาลไม่ได้มีการสนับสนุนอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องมีเพียงการจัดการแข่งขันรายการรายการ ESL Thailand Championship 2020 รายการเดียวเท่านั้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าผลกระทบของโควิด-19 ต่ออีสปอร์ตในประเทศไทยไม่ได้มีเพียงแค่ที่กล่าวมาเท่านั้น โควิด-19 อาจส่งผลไปในเชิงลึกต่อวงการอีสปอร์ตทำให้อีสปอร์ตในประเทศไทยเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร มีการรับมือกับสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสระบาดอย่างไร ควรมีแนวทางการสนับสนุนหรือนโยบายจากทางภาครัฐหรือไม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 ต่ออีสปอร์ตในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาการปรับตัวรับมือกับสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสระบาดของวงการอีสปอร์ตในประเทศไทย
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางการรับมือและการส่งเสริมอีสปอร์ตในสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสระบาดในประเทศไทย

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษารครั้งนี้ได้นำทฤษฎีการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติในการที่จะนำประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาได้แก่แนวทางในการรับมือและการส่งเสริมอีสปอร์ตในสถานการณ์ที่เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสในประเทศไทยจึงได้ยกทฤษฎีการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติ ที่ Van Meter และ Van Horn อธิบายว่า การนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัตินั้นครอบคลุมถึงกิจกรรมของแต่ละบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ทั้งที่อยู่ในระบบราชการหรือเอกชน เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของนโยบาย (Jittatruttha, 2019) กระบวนการการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้เลย เพราะการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติมีความสัมพันธ์กับสาเหตุและเงื่อนไขต่าง ๆ อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับปัญหาในเรื่องวิธีการศึกษานโยบายและการวิเคราะห์กระบวนการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติ ดังนั้น นักวิชาการด้านนโยบายสาธารณะจึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์เรื่องการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จ และได้นำมาพัฒนาเป็นแนวคิดและตัวแบบต่าง ๆ รวมไว้ 6 ตัวแบบ (Chantarasorn, 2005, as cited in Jittatruttha, 2019) ซึ่งเสนอไว้โดยนักวิชาการนโยบายสาธารณะของต่างประเทศ ดังนี้

1. ตัวแบบสมเหตุสมผล มีแนวคิดพื้นฐานที่ว่า นโยบายจะประสบความสำเร็จต้องมีระบบการวางแผนและควบคุมงานประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์และหน้าที่อย่างชัดเจน มีกำหนดมาตรฐานในการทำงานและมอบหมายงานแก่หน่วยงานในองค์กร มีระบบการวัดผล ตลอดจนมีระบบการให้คุณให้โทษ ขั้นตอนดังที่กล่าวมานั้นเพื่อให้แต่ละฝ่ายเข้าใจเป้าหมายหรือผลลัพธ์ของนโยบาย ทำให้กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบได้สอดคล้องกัน ช่วยให้การประสานงานราบรื่น มีมาตรฐานในการตรวจสอบ ควบคุมและมีการประเมินผลที่สมบูรณ์ส่งผลให้ระบบการให้คุณให้โทษเป็นไปอย่างเป็นธรรม ทั้งหมดที่กล่าวมานั้นคือปัจจัยแห่งความสำเร็จของการนำนโยบายไปปฏิบัติ
2. ตัวแบบการจัดการ มีแนวคิดที่เน้นให้ความสนใจที่ศักยภาพในองค์กร ซึ่งรับผิดชอบในการนำนโยบายไปปฏิบัติว่ามีขีดความสามารถ มีจุดแข็งจุดอ่อนอย่างไร เพราะนโยบายจะประสบความสำเร็จต้องอาศัยโครงสร้างองค์กร งบประมาณ บุคลากร สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ตลอดจนเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งผลสำเร็จขึ้นอยู่กับบรรยากาศภายในองค์กร ตัวแบบนี้จึงเป็นการศึกษาหาแนวทางแก้ไขปัญหาในการนำนโยบายไปปฏิบัติโดยแก้ไขปัญหภายในองค์กร เช่น การขาดบุคลากรที่มีความรู้ ขาดงบประมาณ ขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี

3. ตัวแบบการพัฒนาองค์กร เป็นตัวแบบที่เน้นพฤติกรรมและวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์ภายในองค์กร โดยเฉพาะภาวะผู้นำ มีการสร้างแรงจูงใจ การทำงานเป็นทีม สร้างความสัมพันธ์การยอมรับร่วมกัน และการมีส่วนร่วมของผู้ปฏิบัติงาน ภายใต้แนวความคิดที่ว่า การมีส่วนร่วมของคนในองค์กรก่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพ เพราะความสำเร็จของนโยบายคือความสำเร็จของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน

4. ตัวแบบกระบวนการระบอบราชการ เป็นตัวแบบที่เชื่อว่าอำนาจขององค์กรไม่ได้อยู่ที่ตำแหน่งที่เป็นทางการ แต่กระจายอยู่ภายในองค์กร กล่าวคือ สมาชิกทุกคนในองค์กรมีอำนาจในการใช้ดุลยพินิจและพิจารณาโดยเฉพาะข้าราชการที่มีหน้าที่ให้บริการประชาชนโดยที่ผู้บังคับบัญชาไม่อาจควบคุมได้ เพราะการบังคับให้ปฏิบัติตามนโยบายใหม่ ๆ ย่อมกระทบต่อการปฏิบัติงานหรือวิถีชีวิตของข้าราชการ นอกจากข้าราชการจะยอมรับนโยบายนั้น ดังนั้น หากเจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติการไม่ยอมรับนโยบายมาปฏิบัติเจ้าหน้าที่อาจเพิกเฉยไม่ปฏิบัติตามหรืออาจใช้อำนาจดุลยพินิจที่ไม่เอื้ออำนวยนโยบาย

5. ตัวแบบการเมือง เป็นตัวแบบที่มีแนวความคิดที่ว่า การนำนโยบายไปปฏิบัติจะสำเร็จได้นั้นเกิดจากความสามารถของตัวแทนองค์กร กลุ่มสถาบัน และปัจจัยภายนอก โดยเน้นใช้ความสามารถในการเจรจาต่อรอง ประนีประนอม การแสวงหาแรงสนับสนุนจากภายนอก ในการนำนโยบายไปปฏิบัติกับบุคคลฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากเป็นผู้มีส่วนได้เสียในนโยบาย โดยบุคคลเหล่านี้จะสร้างเงื่อนไขให้มีการปฏิบัติตามนโยบายในลักษณะที่ตนเองได้รับผลประโยชน์

6. ตัวแบบทั่วไป เป็นตัวแบบที่อาศัยฐานคิดที่ว่า ปัจจัยที่จะทำให้การนำนโยบายไปปฏิบัติเกิดผลสำเร็จนั้นมีอยู่หลายประการ เช่น สมรรถนะของหน่วยงานที่รับผิดชอบ ความชัดเจนของนโยบายและกระบวนการในการติดต่อสื่อสาร การได้รับความร่วมมือและสนับสนุนจากผู้ปฏิบัติงาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญต่อปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกที่อาจส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการนำนโยบายไปปฏิบัติ

ในการพิจารณาว่าจะใช้ตัวแบบใดนั้นต้องคำนึงถึงลักษณะของนโยบายว่าเป็นนโยบายประเภทใด เกี่ยวข้องกับบุคคลใดบ้าง มีความต้องการอย่างไร มีความเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมอย่างไร (Jittatruttha, 2019)

ทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบ

ผลกระทบคือ ผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นผลที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคตเป็นไปได้ทั้งด้านบวกและด้านลบ อาจขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายและมีใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือผลกระทบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม (Wongpanich, 2006, as cited in Patthapee, 2017)

Murphy (1981 as cited in Murada, 2013) ให้ความหมายผลกระทบว่า เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้เสมอด้วยเหตุผลหลายประการ โดยทั่ว ๆ ไปแล้ว ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับต้นไปสู่ระดับต่อ ๆ ไป

ผลกระทบ หมายถึง ผลทั้งหมดของนโยบายที่มีขึ้นในสภาพแห่งความเป็นจริงในโลก ได้แก่ ผลกระทบที่มีต่อสถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย ผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคต ค่าใช้จ่ายทางตรงที่ใช้สำหรับทรัพยากรของโครงการ ค่าใช้จ่ายทางอ้อมต่าง ๆ รวมทั้งค่าเสียโอกาสด้วย (Sangeamjit, 1999 as cited in Aandorn, 2016)

Thomas R Dye (1982 as cited in Patthapee, 2017) ได้แบ่งผลกระทบออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. ผลกระทบตามแง่มุมเนื้อหา แบ่งออกได้เป็นผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การบริหาร สิ่งแวดล้อม และกายภาพหรือผลกระทบที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

2. ผลกระทบตามแง่มุมของความเป็นจริงที่เกิดขึ้น แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ผลกระทบในเชิงภาวะวิสัย กล่าวคือ ผลกระทบที่เกิดขึ้นโดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับการรู้สึกนึกคิดของคน เช่น การดำเนินนโยบายของรัฐอาจส่งผลกระทบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นโดยไม่ว่าใครจะรับรู้หรือไม่ และผลกระทบเชิงอัตวิสัย กล่าวคือ ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ในความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ได้แก่ ด้านสังคมและวัฒนธรรม ความขัดแย้ง เป็นต้น

3. ผลกระทบตามแง่มุมของทิศทางที่กระทบ ทั้งผลกระทบทางตรงและทางอ้อม

4. ผลกระทบตามแง่มุมของคุณค่าของผลกระทบ แบ่งออกได้เป็น ผลกระทบเชิงบวก หมายถึง ผลกระทบที่เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาและผลกระทบในเชิงลบ ได้แก่ ผลกระทบที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนา

สรุปได้ว่า ผลกระทบคือ ผลที่เกิดจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่อาจเป็นผลเกิดขึ้นในปัจจุบันหรืออนาคต เป็นได้ทั้งด้านบวกและด้านลบ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายหรือมิใช่กลุ่มเป้าหมาย หรือกระทบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในประเทศไทยยังมีไม่มากนักเพราะอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ใหม่ แต่มีบทบาทในสังคมของคนยุคใหม่สูงขึ้น ด้วยเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายทั้งในสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ทำให้คนอยู่บ้านและมีเวลามากขึ้นจึงหันมาเล่นเกมมากขึ้น ทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นตัวเลือกหนึ่งของอาชีพที่เด็กรุ่นใหม่ใฝ่ฝันอยากจะเป็น การวิจัยเกี่ยวกับอีสปอร์ตในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาเริ่มมีคนหันมาสนใจวิจัยในด้านต่าง ๆ ของอีสปอร์ตมากขึ้น สังเกตได้จากวันที่เผยแพร่งานวิจัยเหล่านั้นส่วนมากไม่เกิน 5 ปีย้อนหลัง ซึ่งสามารถสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

เริ่มจากการศึกษาความรู้ความเข้าใจของอีสปอร์ตในสังคมไทยผ่านการศึกษามุมมองต่าง ๆ ต่อกีฬาอีสปอร์ตของ Udomsuk and Kaewma (2019) ในฐานะที่อีสปอร์ตได้รับการรับรองจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเพื่อให้สังคมไทยเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับอีสปอร์ต เนื่องจากผลกระทบที่ตามมาของอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชนทำให้หลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคมและภาคธุรกิจมีการสร้างกลไกกำกับดูแลและป้องกันผลกระทบกับสังคมจากอีสปอร์ต จากการศึกษาพบว่า อีสปอร์ตพัฒนามาจากการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารตอบโต้กันได้หลายคนในระหว่างการเล่นเกมเมื่อมีการจัดการแข่งขันขึ้น มีสนามแข่ง นักกีฬา ผู้ชม ผู้สนับสนุน จึงพัฒนามาเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกกันว่าอีสปอร์ต นักวิชาการหลายท่านให้ความเห็นเกี่ยวกับอีสปอร์ตว่า “อีสปอร์ตจัดว่าเป็นกีฬาในยุคดิจิทัลที่ประชาชนไม่ควรต่อต้าน แต่ควรให้อิสระ และให้คุณค่ามากกว่าการเล่นเกมใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตด้วยการส่งเสริมความร่วมมือในด้านต่าง ๆ” แต่ก็มีฝ่ายที่บอกว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาเพราะไม่มีกิจกรรมทางกายที่ใช้การออกแรงไม่เหน็ดเหนื่อยและไม่ได้ทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงขึ้น

การสำรวจของนิด้าโพล (Nidapoll, 2020) หรือสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ในปี 2561 พบว่าสังคมไทยยังไม่มีความพร้อมในการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต เพราะคนที่เล่นยังไม่มีทักษะในการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ และสภาพสังคมของประเทศไทยยังไม่สามารถที่จะควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรนอกจากการเล่นเกม จนเกิดภาวะเด็กติดเกม แต่บางส่วนก็เชื่อว่าประเทศไทยมีความพร้อมเพราะการแข่งขันได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้นเป็นการเปิดแนวทางใหม่ ๆ ที่มีทันสมัยเทียบเท่ากับต่างประเทศที่มีมานานแล้ว ขณะเดียวกันภาคนโยบายก็ได้เปิดให้ภาคธุรกิจดำเนินการจัดแข่งขันอีสปอร์ตในรูปแบบต่าง ๆ ให้มีวงกว้างและประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และมีภาคส่วนที่กำลังเฝ้าระวังปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งได้แย่งเบนประโยชน์ของประชาชนซึ่งก็ถือเป็นเรื่องที่ดีในการวิพากษ์ในวงกว้างมากขึ้น มีการเปิดเวทีถกประเด็นกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นจะช่วยสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมในด้านต่าง ๆ ของประชาชนมากขึ้น ทั้งยังช่วยให้ภาครัฐมีการวางนโยบายบางอย่างเพื่อเฝ้าระวังไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าสู่ภาวะติดเกม ขณะนี้หลายคนเริ่มเห็นโอกาสในการสร้างรายได้จากการเข้าสู่วงการอีสปอร์ตเพื่อแข่งขัน สร้างชื่อเสียงเพื่อพัฒนาสู่อาชีพใหม่ ๆ ในยุคดิจิทัล เช่น สตรีมเมอร์หรือนักเล่นเกมที่มีการถ่ายทอดสดและมีผู้ติดตามชม นักพากย์การแข่งขันเกม หรือแม้แต่ นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกม เป็นต้น

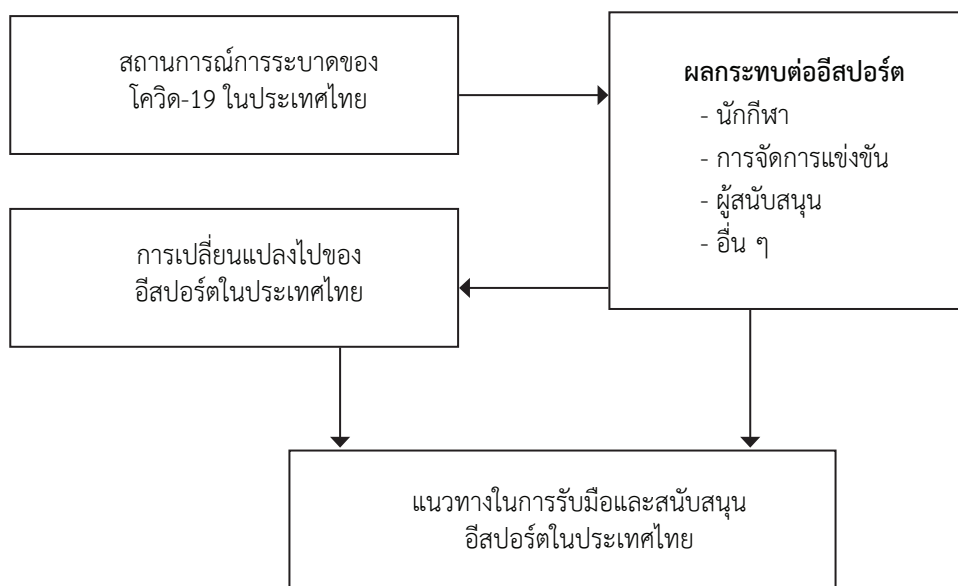
ขณะเดียวกัน Charoenlarb (2018) ได้มีการศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของอีสปอร์ตแสดงให้เห็นว่า คุณค่าของอีสปอร์ตนั้นมีอยู่จริงในบางประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา เกาหลีใต้ จีน ซึ่งในประเทศเหล่านี้ถือ

เป็นที่ยอมรับอย่างมาก เช่น ในประเทศเกาหลีใต้ นักกีฬาอีสปอร์ตได้รับการปฏิบัติไม่ต่างกับดารา ในประเทศไทย จากเดิมสังคมไทยมองว่าเป็นสิ่งไร้สาระและมอมเมาเยาวชน แต่ในปัจจุบันเด็กติดเกมหลายคนได้ก้าวเข้ามาเป็น นักกีฬาอีสปอร์ต เป็นสตรีมเมอร์ มีอาชีพและหาเลี้ยงตัวเองได้จากการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทั้งยังเป็นที่ยอมรับของ คนรุ่นใหม่ ในปัจจุบันเริ่มมีการจัดการแข่งขันมากขึ้น ได้รับความสนใจจากผู้สนับสนุนมากขึ้น และได้รับการผลักดัน มากขึ้น รวมถึงสื่อต่าง ๆ ก็ให้ความสนใจเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพิ่มมากขึ้น การศึกษามูลค่าของอีสปอร์ต พบว่า อีสปอร์ตเติบโตมากขึ้นในทุก ๆ ปี สังเกตได้จากเหตุผลสี่ประการดังนี้ ประการแรกเงินรางวัลที่มากขึ้นใน ทุกปีและจำนวนรายการแข่งที่เพิ่มขึ้น ประการที่สองรัฐบาลบางประเทศให้งบประมาณสนับสนุนอีสปอร์ตอย่าง จริงจังเนื่องจากเห็นว่าเป็นอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตสร้างรายได้และชื่อเสียงให้กับประเทศ ประการที่สามผู้ที่ สนใจอีสปอร์ตเพิ่มมากขึ้นเช่น ผู้ชมการถ่ายทอดสดเพิ่มขึ้น ประการที่สี่เกิดจากผู้สนับสนุนที่ลงทุนในอุตสาหกรรม อีสปอร์ตทำให้อีสปอร์ตมีแรงขับเคลื่อนไปข้างหน้าได้

การศึกษาเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตมีคุณค่าและเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยการศึกษาของ Hongchumpair and Sriphokhangkul (2020) ยังได้มีการกล่าวถึงอีสปอร์ตที่จะช่วยให้จังหวัดขอนแก่นพัฒนา ไปสู่การแข่งขันในระดับนานาชาติได้โดยบริษัทโฟกัสอารีนาได้สร้าง “โฟกัสอารีนา” เป็นสถานที่จัดแข่งขันอีสปอร์ต ครบวงจรเป็นที่แรกในประเทศไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จากการศึกษาวิจัยข้างต้นนั้นล้วนแต่แสดงถึง ด้านดีของอีสปอร์ต Kerdruk and Thaweek (2019) ได้ศึกษาแรงจูงใจของผู้ชมอีสปอร์ตที่ส่งผลต่อ การติดเกม เป็นที่รู้กันดีว่าปัญหาการติดเกมนั้นนำไปสู่ผลเสียต่าง ๆ ที่ตามมา เช่น สุขภาพร่างกาย การเรียน ครอบครัวย่ำแย่ เป็นต้น จากการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการรับรู้ ด้านอารมณ์ความรู้สึก ด้านการมีส่วนร่วมกับ สังคม ด้านการผ่อนคลาย มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการติดเกมในด้านการนี้ได้ ความอดทน การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ การหลุดลง การถอนตัว ความขัดแย้งและปัญหา ซึ่งหมายถึงการที่ผู้ชมมีแรงจูงใจ ในการชมอีสปอร์ตเพื่อผ่อนคลายมาก จะทำให้เกิดพฤติกรรมดังต่อไปนี้มากไปด้วย ได้แก่ การเล่นเกมทุกครั้งเมื่อ มีเวลาว่าง การเล่นเกมที่ไม่รักษาเวลา อารมณ์ดีเมื่อได้เล่นเกม ไม่หยุดยั้งตนเองให้เลิกเล่นเกมได้ เกิดความโกรธ หากไม่ได้เล่นเกมทำให้เกิดความรุนแรงต่อคนรอบข้างและมีปัญหาการเข้าสังคม ดังนั้น จากการศึกษาแสดงให้เห็น ว่าสื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอีสปอร์ตเป็นสาเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเกม จากการศึกษาข้างต้นเป็น ประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาต่อไปว่า ในสถานการณ์การระบาดของโควิดส่งผลให้มีผู้ชมอีสปอร์ตเพิ่มสูงขึ้น อาจนำไปสู่ปัญหาเด็กติดเกมที่เพิ่มขึ้นหรือไม่

กรอบแนวคิด

จากการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความรู้ความเข้าใจ บทบาท คุณค่า มูลค่า ทั้งยังผลดีผลเสีย ต่ออีสปอร์ต ในส่วนต่อมาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบด้านต่าง ๆ ของโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบไปทั่ว ทุกภาคส่วนของประเทศไทย อาทิ การศึกษาผลกระทบที่จากโควิด-19 ต่อวิสาหกิจในประเทศไทยของ Siriphattarasophon (2020) รายงานผลกระทบโควิด-19 ต่อชาวประมงพื้นบ้านของ Chanradchakit, Laongmani, Larnmheen, Suersri, Sornkleang, Tearyae, ...Prutsa (2020) วิฤตโควิด-19 ส่งผลกระทบ ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างไรของ Chobpradit (2020) ผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการบินของ Seanyen, Wentbarb, Chuayprasit, Srayudh, and Hasoh (2020) และยังมีการศึกษาผลกระทบจากการระบาดของ โควิด-19 ในเรื่องต่าง ๆ อีกมากที่ยังไม่ได้กล่าวถึง แต่ยังไม่มีการศึกษาผลกระทบของโควิด-19 ต่ออีสปอร์ตใน ประเทศไทย หรือวงการอีสปอร์ตได้รับผลกระทบจากโควิด-19 อย่างไร การศึกษาในครั้งนี้จึงได้ทำการศึกษา ผลกระทบดังกล่าว ทั้งยังนำเสนอการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการระบาดของโควิด-19 นำไปสู่การเสนอแนะ แนวทางการรับมือและสนับสนุนอีสปอร์ตจากการระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย สามารถสรุปได้เป็น กรอบแนวคิดการศึกษาดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการศึกษา ซึ่งมุ่งศึกษาว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโควิด-19 มีผลกระทบต้ออีสปอร์ตในประเทศไทยอย่างไร ไม่ว่าจะเป็นต่อนักกีฬา การจัดการแข่งขัน นายทุน ผู้ให้การสนับสนุนอีสปอร์ต หรืออื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบ ผลกระทบเหล่านั้นทำให้วงการอีสปอร์ตในประเทศไทยเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ตลอดจนนำไปสู่การนำเสนอแนวทางการรับมือและการสนับสนุนอีสปอร์ตในประเทศไทย ในช่วงสถานการณ์การระบาดของโควิด-19

วิธีดำเนินการศึกษา

ในการดำเนินการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ผลกระทบเชิงลึกของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา-19 ต้ออีสปอร์ตในประเทศไทยนั้น ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพประกอบด้วย

1) วิธีการศึกษาจากเอกสาร

การศึกษาจากเอกสารมีการค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูล Google Scholar และจากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือจากทางเว็บไซต์ข่าวสาร หรือวิดีโอการสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

2) วิธีการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อใช้เสริมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร โดยเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำธุรกิจเกี่ยวกับอีสปอร์ตแบบครบวงจร ทั้งให้บริการสนามแข่งขัน สนามซ้อม ทำทีม จัดการแข่งขันอีสปอร์ตครบรูปแบบ ได้แก่ นายอภิชา กิตติสุวรรณ กรรมการผู้จัดการบริษัทไฟท์สแอดเวอร์ไทซิง บริษัทเกี่ยวกับอีสปอร์ตแบบครบวงจร

กระบวนการรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงเอกสารจะศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลข่าวสารทางเว็บไซต์ที่มีการสัมภาษณ์ นักกีฬา นายกสมาคมอีสปอร์ต หรือกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อให้เห็นประเด็นปัญหาอย่างแท้จริง

การสัมภาษณ์เชิงลึกจะร่างแบบสัมภาษณ์ที่ประกอบด้วย คำขออนุญาตสัมภาษณ์และคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ แล้วส่งให้กลุ่มตัวอย่างเพื่อขอสัมภาษณ์ พร้อมทั้งมีการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์ เช่น บันทึกภาพ บันทึกวิดีโอ บันทึกเสียง เพื่อให้ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่จะนำเสนอ ในการตรวจสอบข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ผู้เขียนได้รับการอนุมัติคำถามการสัมภาษณ์จากอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอขออนุญาตจากท่านคณบดีเพื่อให้ได้คำถามที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการศึกษา อีกทั้งยังตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร ข่าวการสัมภาษณ์นายกสมาคมอีสปอร์ตและนักกีฬาอีสปอร์ต

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษานำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยพิจารณาจากประเด็นหลักไปสู่ประเด็นย่อยเพื่อให้มองเห็นภาพรวมของข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

1.ผลกระทบของโควิด-19 ต่ออีสปอร์ต

1.1 ผลกระทบด้านลบ

1) ผลกระทบต่อตัวนักกีฬา รายการแข่งขันน้อยลงทำให้นักกีฬาขาดรายได้ โดยเฉพาะรายการใหญ่ที่มีเงินรางวัลสูงมักเป็นรายการต่างประเทศ ในการแข่งขันแบบออนไลน์นักกีฬาต้องตั้งกล้องจับภาพตัวเองตลอดเวลาเพื่อป้องกันการสวมสิทธิ์แข่งขันแทน (The e-sports industry and its adaptation to COVID-19, 2021) จากการให้สัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตผ่านทางสำนักข่าวไทยกล่าวว่า “นักกีฬาอีสปอร์ตที่เล่นกีฬาเป็นอาชีพหลัก การแข่งขันในต่างประเทศขาดหายไปทำให้รายได้ขาดหายไปอย่างมาก” จากการให้สัมภาษณ์ดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเงินรางวัลของการแข่งขันอีสปอร์ตในต่างประเทศที่เป็นรายการหลักอย่างเป็นทางการซึ่งถือว่าเงินรางวัลที่สูง เช่น การแข่งขันรายการ The International 2019 ในเกม DOTA2 โดยแข่งขันผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีเงินรางวัลสูงถึง 34,330,069 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (A new step for ‘e-sports’ into a professional sport, 2021) แต่ปีต่อมาเนื่องจากสถานการณ์โควิดจึงได้ยกเลิกการแข่งขันในปี 2020 เว้นมาจัดในปี 2021 แทน ภายใต้มาตรการควบคุมโรคระบาด แม้แต่อีสปอร์ตที่แข่งขันผ่านโทรศัพท์มือถืออย่างรายการ Free Fire World Series 2021 ที่นักกีฬาจากประเทศไทยได้รับรางวัลชนะเลิศรับเงินรางวัลรวม 15 ล้านบาท โดยเงินรางวัลรวมทั้งสิ้นประมาณ 64 ล้านบาท (Cheer Thai! Phoenix Force wins esports free fire world series 2021 Singapore, 2021) ต่างจากการแข่งขันในประเทศที่มีเงินรางวัลรวมรายการใหญ่ที่เป็นทางการในประเทศคือ Free Fire Pro League Thailand Season 5 โดยการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์มีเงินรางวัลรวมประมาณ 5 ล้านบาท (GarenaFreeFireTH, 2021) การแข่งขันกันแบบออนไลน์ในประเทศและการแข่งขันแบบสนามแข่งขันในต่างประเทศมีความแตกต่างกันในด้านของเงินรางวัลตามที่ได้ยกตัวอย่าง และยังมีอีกหลาย ๆ การแข่งขันที่ไม่ได้ยกตัวอย่างหากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมสามารถศึกษาได้จาก เว็บไซต์ <https://liquipedia.net/> เป็นเว็บไซต์ที่รวมรายการแข่งขันอีสปอร์ตจากทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ด้วยข้อมูลดังกล่าวจึงเห็นได้ว่านักกีฬาอาจจะขาดรายได้จากการแข่งขันในต่างประเทศตามการให้สัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต

2) ผลกระทบต่อการจัดการแข่งขัน สนามแข่งขันถูกปิดชั่วคราวไม่สามารถจัดแข่งขันในสนามกลางอย่างเป็นทางการได้จึงต้องหันมาจัดการจัดการแข่งขันแบบออนไลน์เป็นหลัก (The e-sports industry and its adaptation to COVID-19, 2021) ซึ่งการแข่งขันแบบออนไลน์มีข้อจำกัดด้านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่สามารถแข่งขันกันข้ามโซนทวีปได้ อาจจะทำให้เกิดการล่าช้าในการส่งข้อมูลจากตัวเครื่องของผู้เล่นไปสู่เครื่องเซิร์ฟเวอร์หลัก ทำให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบกันขึ้น การแข่งขันแบบออนไลน์ในปัจจุบันยังไม่สามารถทดแทนการแข่งขันในสนามแบบเป็นทางการได้

1.2 ผลกระทบด้านบวก

แม้อีสปอร์ตจะได้รับผลกระทบจากการระบาดของโควิด-19 แต่ในวิกฤตก็มีโอกาสที่เกิดขึ้นกับอีสปอร์ต เพราะในยุค 4.0 ที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราท่ามกลางวิกฤต อีสปอร์ตกลับเติบโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเพราะเริ่มมีผู้ที่สนใจมากขึ้น มีจำนวนผู้ชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากใน

ช่วงวิกฤตโควิด-19 อาจเป็นเพราะคนใช้ชีวิตอยู่บ้านเป็นส่วนมาก ไม่สามารถเดินทางออกไปไหนได้เหมือนปกติ ทำให้เวลาว่างอยากจะทำอะไร การถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ตก็เป็นสื่อบันเทิงอีกรูปแบบหนึ่งให้ทั้งความตื่นเต้น ความระทึก ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความผิดพลาดล้มเหลว หลากหลายอารมณ์ จากการสอบถามและสังเกตผู้ครอบครัวยุคใหม่เกี่ยวกับการรับชมอีสปอร์ตหลายคนพบว่า แรก ๆ ก็แค่เข้าไปลองชม พอดูไปดูมาก็เกิดชอบ สนุก อยากดูอีกอยากติดตาม นำไปสู่การติดตามนักกีฬา ทีม สังกัด เกิดเป็นการสนับสนุนทีม สนับสนุนนักกีฬาส่งเสริมในปัจจุบันมีหลายแพลตฟอร์มให้เลือกชมทั้งทาง YouTube, Facebook, Twitch เป็นต้น ก็ยังทำให้วงการอีสปอร์ตเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่งอีสปอร์ตเติบโตมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้ใหญ่หลายคนเริ่มมีความสนใจ มีการยอมรับอีสปอร์ตกันมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีการให้ความรู้เด็กตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ตภายในโรงเรียน ทำให้เด็กบางคนมีอาชีพมีรายได้สร้างรายได้ตั้งแต่ยังไม่สำเร็จการศึกษาทำให้อีสปอร์ตในภาพภาคหน้ามีการเติบโตมากยิ่งขึ้น ผู้ให้สัมภาษณ์เชื่อว่าเมื่อผ่านพ้นวิกฤตโควิด-19 ไปแล้ว อีสปอร์ตจะเติบโตขึ้นได้อีกเพราะทางบริษัทของผู้ให้สัมภาษณ์เองก็กำลังร่วมกับห้างสรรพสินค้าและสโมสรกีฬาต่าง ๆ ภายในประเทศไทยในการจัดสร้างสนามแข่งขันเพิ่มมากขึ้นในหลาย ๆ จังหวัด (Kittisuwan, 2021, 20 May) ซึ่งจะช่วยให้โลกของอีสปอร์ตนั้นกว้างมากขึ้น ผู้คนสามารถเข้าถึงอีสปอร์ตได้ง่ายยิ่งขึ้นเพราะเมื่อมีสนามแข่งขันมากขึ้นรายการแข่งขันก็จะเพิ่มขึ้นธุรกิจต่าง ๆ ก็จะเข้ามาสนับสนุนจัดการแข่งขันหรือสนับสนุนทีมอีสปอร์ตเพื่อแลกกับการโฆษณาทำให้เกิดเม็ดเงินที่หมุนเวียนอยู่ในวงการอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น

2. การปรับตัวของวงการอีสปอร์ต

1) การปรับตัวของนักกีฬาและทางสังกัด เนื่องจากขาดรายได้จากการแข่งขันพอสมควรทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตหันมาสตรีมเพื่อหารายได้เสริมเพิ่มมากขึ้นทั้งช่องทาง Facebook, YouTube, Twitch เป็นต้น ในด้านการฝึกซ้อมของนักกีฬาทางสังกัดต้องเรียกนักกีฬามารวมตัวกันฝึกซ้อมที่แคมป์เพื่อตัดปัญหาการเดินทางข้ามจังหวัด หลาย ๆ ที่ใช้ระบบการซ้อมแบบออนไลน์ ในส่วนของการแข่งขันไม่สามารถที่จะจัดการแข่งขันในสนามกลางอย่างเป็นทางการได้ทำให้ต้องทำการแข่งขันจากที่บ้านแคมป์ แข่งขันแบบออนไลน์ แต่ต้องมีการตั้งกล้องจับนักกีฬาทุกคนว่าลงเล่นอยู่จริงเพื่อป้องกันการสวมสิทธิ์เล่นแทนกัน (The e-sports industry and its adaptation to COVID-19, 2021)

2) การปรับตัวต่อการจัดการแข่งขัน เนื่องจากไม่สามารถจัดการแข่งขันในสนามอย่างเป็นทางการได้จึงต้องใช้การจัดการแข่งขันแบบออนไลน์ เมื่อถึงรอบลีก ๆ จึงจะแข่งในสนามจริงโดยมีการจัดให้เว้นระยะห่าง รวมไปถึงการคัดเลือนักกีฬาทีมชาติในรอบแรก ๆ บางเกมมีคนสนใจสมัครเป็นจำนวนมากก็จะใช้วิธีคัดเลือกแบบออนไลน์ เมื่อถึงรอบลีก ๆ จึงจะเชิญนักกีฬามาที่สนาม (The e-sports industry and its adaptation to COVID-19, 2021) รายการแข่งขันหลาย ๆ รายการยังใช้การแข่งขันในสนามกลางอยู่แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแข่งขัน เช่น การแข่งขัน PUBG Global Invitational.S 2021 เป็นการแข่งขันของเกม Playerunknown's Battlegrounds เกมแนวแบทเทิลรอยัลที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน (Gantarozx, 2021) ซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศเกาหลีใต้แม้จะไม่ได้จัดขึ้นในประเทศไทยแต่ก็มีทีมตัวแทนจากประเทศไทยถึง 3 ทีมเข้าร่วมการแข่งขัน การแข่งขันครั้งนี้ยังเป็นตัวอย่างที่ดีในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทั้งยังรับผิดชอบต่อสังคมเป็นอย่างมาก เพราะก่อนจะมีการแข่งขันผู้เข้าร่วมแข่งขันทุกคนรวมทั้งทีมงานที่เดินทางไปแข่งต้องมีการกักตัวที่ประเทศที่แข่งขัน เมื่อแข่งขันเสร็จแล้วเดินทางกลับประเทศก็ต้องมีการกักตัวที่ประเทศของตัวเองแล้วจึงเดินทางกลับบ้านได้เป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างมาก (Kaewchalem, 2021) ประเทศไทยก็ได้มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตขึ้นท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้สำเร็จ คือ งานมหกรรมเกมและอีสปอร์ตครั้งที่ 8 หรือ Garena World 2021 ภายใต้แนวคิดของงานคือ "Garena World 2021: Virtual Unite ทลายขีดจำกัด เปิดทศวรรษใหม่แห่งโลก Esports" โดยใช้รูปแบบ Virtual Event บนแพลตฟอร์ม Garena World 2021 ที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้เพียงมีแค้มป์อินเทอร์เน็ตเพราะใช้งานผ่านเว็บไซต์

Garenaworld.in.th สามารถให้ประสบการณ์ได้เหมือนอยู่ในงานแข่งจริง มีการแข่งขันอีสปอร์ตหลายรายการให้รับชม มีการร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานได้รับทั้งไอเทมในเกมและของรางวัลส่งไปให้ถึงบ้าน ซึ่งผู้คนให้การตอบรับและพูดถึงเป็นอย่างมากในโลกออนไลน์ งานมหกรรมเกมครั้งนี้ถือเป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ในยุคที่เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นการผลักดันและสนับสนุนให้อีสปอร์ตในประเทศไทยเติบโตและก้าวเดินไปข้างหน้าต่อไปแม้จะเกิดวิกฤตการระบาดของโควิด (Garena world 2021' gaming and e-sports exposition in the Covid-19 era moving 'experience' to online and keeping 'sense of community' alive, 2021) การแข่งขันทั้งสองรายการที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปของการแข่งขันอีสปอร์ตในช่วงวิกฤตโควิด-19 ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการรับมือของวงการอีสปอร์ตกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสได้เป็นอย่างดี ซึ่งคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมที่วงการอีสปอร์ตตระหนักถึงและให้ความสำคัญ

3.แนวทางในการสนับสนุนและส่งเสริมอีสปอร์ตในช่วงที่เกิดวิกฤตโควิด-19

1) ให้ความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง กล่าวคือ ต้องทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจในอีสปอร์ต เช่น ทำให้เข้าใจว่าแท้จริงแล้วอีสปอร์ตคืออะไรมีข้อดีข้อเสียอย่างไร และสนับสนุนเด็กที่มีความสามารถให้เด็กเหล่านั้นได้แสดงความสามารถอย่างถูกต้อง เช่น มีการจัดแข่งขันขึ้นให้เด็กและเยาวชนได้แสดงศักยภาพ ให้พวกเขาได้เลือกทางเดินที่เขาอยากจะทำโดยมีผู้ใหญ่ให้คำแนะนำและการสนับสนุนอย่างถูกต้อง

2) ให้การสนับสนุนเกี่ยวกับอีสปอร์ต การสนับสนุนที่สำคัญที่สุดคือการสนับสนุนจากภาครัฐ หากภาครัฐให้การสนับสนุน การให้ความรู้ การโฆษณา การจัดการแข่งขันหรืออะไรต่าง ๆ ก็จะเป็นเรื่องง่าย ทางบริษัทของผู้ให้สัมภาษณ์ได้มีการสนับสนุนให้โอกาสกับเด็กด้วยโอกาสและผู้พิการ โดยการสอนให้ความรู้ให้การสนับสนุนเพื่อส่งเสริมให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตหรือเป็นสตรีมเมอร์ที่สามารถประกอบเป็นอาชีพและสร้างรายได้ รวมไปถึงผู้สูงวัย การสร้างสังคมให้ผู้สูงวัย เพราะจำนวนผู้สูงวัยเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในทุกปี โดยการสร้างเกมให้ผู้สูงวัยเล่นทำให้เกิดสังคมผู้สูงวัย สอนการใช้โทรศัพท์ให้กับผู้สูงวัยทำให้ผู้สูงวัยมีสังคมมีเพื่อน มีพื้นที่ (Kittisuwan, 2021, 20 May) ซึ่งถือเป็นสิ่งที่น่าสนใจและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม การให้ความสนใจกับผู้ที่ยังมีโอกาส ผู้พิการ ผู้สูงวัย ทำให้อีสปอร์ตสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัยอย่างไม่มีขีดจำกัดจะช่วยให้วงการอีสปอร์ตของประเทศไทยเติบโตและแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น

3) จัดการแข่งขันเพิ่มมากขึ้นในช่วงวิกฤตโควิด-19 เนื่องจากรายการแข่งขันใหญ่ในต่างประเทศไม่มี ทำให้นักกีฬาบางคนขาดรายได้ในส่วนนี้ หากมีรายการแข่งขันในประเทศเพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะจัดเป็นการแข่งขันแบบลีกแข่งระยะยาว หรือการแข่งขันแบบสั้น ๆ ซึ่งเงินรางวัล โดยรัฐบาลอาจทำการเปิดประมูลให้ภาคเอกชนเข้ามาเสนอราคาในการจัดการแข่งขันเพราะภาครัฐยังไม่มีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรง และอาจใช้การแข่งขันนั้นเป็นการนำเสนอสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ที่หน่วยงานของรัฐเห็นควรสนับสนุน เป็นอีกช่องทางในการสื่อสารกับคนยุคใหม่ ก็จะทำให้มีผู้สนใจในอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น นักกีฬามีรายได้ เกิดเม็ดเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจ

4) มีกฎหมายคุ้มครองอีสปอร์ต ในปัจจุบันนักกีฬาอีสปอร์ตไม่ถูกจัดให้เป็นลูกจ้าง จึงไม่ได้รับสวัสดิการเหมือนกับลูกจ้างทั่วไป ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความดีความของศาลด้วย (Khueanphan & Janngam, 2021) รวมไปถึงการมีกฎหมายควบคุมเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อควบคุมวงการอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านระเบียบการจัดการแข่งขัน การขออนุญาตจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ด้านการสร้างสังกัดสร้างทีม ด้านการควบคุมเด็กและเยาวชน ด้านการคุ้มครองนักกีฬาไม่ว่าจะเป็นค่าจ้าง สัญญาจ้าง ความเป็นธรรมในสัญญา เป็นต้น จะช่วยให้วงการอีสปอร์ตมีกฎข้อบังคับในการปฏิบัติ ทำให้วงการอีสปอร์ตของประเทศไทยเติบโตก้าวหน้าแล้วอย่างเช่น เกาหลีใต้ จีน สหรัฐอเมริกา เป็นต้น ซึ่งในประเทศเหล่านั้นให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบแสดงให้เห็นว่าวงการอีสปอร์ตก็ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 เช่นเดียวกันแต่ก็ไม่ได้กระทบมากเท่ากีฬาประเภทอื่น เพราะยังสามารถจัดการแข่งขันผ่านออนไลน์ได้ เพียงแต่รายการแข่งขันใหญ่ ๆ ที่มีเงินรางวัลสูงก็ต้องงดและเลื่อนออกไป แต่บางงานแข่งก็สามารถจัดการแข่งขันได้โดยใช้มาตรการคุมเข้ม บางรายการจัดแข่งแบบใช้เทคโนโลยีจำลองให้คนเข้ามาชมงานผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้ปลอดภัยต่อทั้งตัวนักกีฬาเองและต่อสังคมภายนอกอีกด้วยถือเป็นความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยิ่ง ทั้งการปรับตัวของนักกีฬาอีสปอร์ต แม้รายการแข่งขันจะน้อยบางคนที่หันไปสตรีมมิ่งด้วยเพื่อหารายได้เสริมนอกจากเงินเดือนจากทางสังกัด แสดงให้เห็นว่าวงการอีสปอร์ตมีการรับมือกับวิกฤตโควิด-19 ได้เป็นอย่างดี ท่ามกลางวิกฤตโควิด-19 กลับทำให้วงการอีสปอร์ตได้รับความสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้น เป็นโอกาสดีในการที่จะสนับสนุนวงการอีสปอร์ตของไทยให้เติบโตมากยิ่งขึ้น แม้ท่ามกลางวิกฤตเมื่อวิกฤตผ่านพ้นไปงานแข่งขันใหญ่ ๆ ในต่างประเทศเริ่มจัดการแข่งขันที่อีสปอร์ตของประเทศไทยก็จะมีความร่วมมือในการเข้าร่วมแข่งขัน แนวทางการสนับสนุนก็มีหลากหลายตามที่ได้กล่าวในผลการศึกษา แต่ที่ควรสนับสนุนมากที่สุดคือการเพิ่มรายการแข่งขันในประเทศให้มากขึ้น เพราะรายการแข่งขันในประเทศสามารถจัดการแข่งขันแบบออนไลน์ได้ไม่ต้องจัดที่สนามกลางก็ได้ เมื่อมีรายการแข่งขันเพิ่มขึ้นคนที่เล่นเกมอยู่แล้วก็จะสนใจรวมกลุ่มหรือรวมทีมกันมาแข่งขัน ทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้คนที่ฝีมือหรือสนใจลงแข่งขันอาจจะชนะรายการแข่ง แล้วมีทีมใหญ่ ๆ สนใจซื้อตัวเข้าร่วมทีมก็เป็นการสร้างโอกาสให้คนรุ่นใหม่สู่เส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ สร้างอาชีพสร้างรายได้ ทีมอีสปอร์ตเองเมื่อทำผลงานได้ดีก็จะเริ่มมีกลุ่มธุรกิจเข้ามาสนับสนุนทำให้เกิดการหมุนเวียนของเศรษฐกิจ ทีมอีสปอร์ตก็จะมีรายได้ทั้งจากการสนับสนุนจากภาคธุรกิจและกลุ่มแฟนคลับที่ชื่นชอบในตัวนักกีฬาหรือทีมอีสปอร์ต เกิดเม็ดเงินมูลค่ามหาศาลภายในวงการอีสปอร์ตจนทำให้เราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าวงการอีสปอร์ตสามารถสร้างมูลค่าได้อย่างมหาศาล อย่างในต่างประเทศมีการซื้อตัวนักกีฬาซึ่งมีเงินเดือนสูงมากในเกมที่ได้รับความนิยม ล่าสุดเมื่อเดือนมิถุนายน 2564 มีการซื้อตัวนักกีฬาอีสปอร์ตในเกม Valorant ซึ่งมีมูลค่าประมาณ 39 ล้านบาท (Hype, 2021) ในประเทศไทยเองตอนนี้ก็มีการซื้อขายตัวนักกีฬากันในหลักแสนในเกม Playerunknown's Battlegrounds ซึ่งมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นอีกด้วยหากเป็นผู้เล่นที่มีฝีมือมาก แสดงให้เห็นว่าวงการอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นกำลังเติบโตและมีมูลค่าเพิ่มมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. รัฐบาลควรมีการสนับสนุนอีสปอร์ตในประเทศไทยมากยิ่งขึ้นทั้งในสถานการณ์ปกติและสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสเพราะเป็นกิจกรรมที่สามารถดำเนินการต่อไปได้ท่ามกลางการระบาด และยังสร้างเม็ดเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจได้หากมีการบริหารจัดการที่ดี รวมไปถึงการให้ความรู้เกี่ยวกับเกมอีสปอร์ตในหลาย ๆ ด้านสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตทั้งเด็กรุ่นใหม่และผู้ใหญ่ซึ่งอาจเป็นผู้ปกครองของเด็ก เพราะอาชีพเกี่ยวกับอีสปอร์ตไม่ได้มีเพียงแค่นักกีฬาอีสปอร์ตแต่ยังมีงานด้านอื่น ๆ อีกด้วย
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ตในประเทศไทยมากขึ้นในแต่ละประเด็นเพื่อเป็นการให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตในประเทศไทย
3. ในปัจจุบันมีการแข่งขันอีสปอร์ตในรูปแบบที่หลากหลายต่างออกไป หากประเทศไทยสามารถดึงความน่าสนใจของอีสปอร์ตด้วยการนำเกมหรือโปรแกรมในรูปแบบต่าง ๆ มาแข่งขันกันได้ก็จะยกระดับอีสปอร์ตของไทยให้มีคุณค่ามากขึ้น เช่น ทางบริษัท Microsoft จัดแข่งขันออกแบบโมเดลและแก้โจทย์ใน Microsoft Excel ชิงเงินรางวัลซึ่งก็ถือเป็นการแข่งขันอีสปอร์ตเช่นเดียวกันเพราะอยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ (Smash, 2021)

References

- Aandorn, S. (2016). *Economic and social impact on Mae Moh Community of the community career development project under electricity development fund Mae Moh power plant Lampang Province* (Research report). Chiang Mai: Graduate School, Chiang Mai University.
- ASEAN nations have resolved to postpone the “SEA Games 2021” due to the severe COVID-19 outbreak. (2021). *Thairath*. Retrieved February 8, 2022, from <https://www.thairath.co.th/sport/worldsport/others/2135682>
- A new step for ‘e-sports’ into a professional sport. (2021). *Matichon*. Retrieved May 20, 2021, from https://www.matichon.co.th/sport/news_2988075
- Chanradchakit, A., Laongmani, P., Larnmheen, J., Suersri, T., Sornkleang, J., Tearyae, R., Yasuk, N., Prutsa, S. (2020). *How do local fishermen adapt to impact of COVID-19?* (Research report). Bangkok: South East Asian Fisheries Development Centre.
- Charoenlarb, P. (2018). *Study the value and economic value of esports*. Retrieved May 14, 2021, from <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/3001>
- Cheer Thai! Phoenix Force wins esports free fire world series 2021 Singapore. (2021). *Thairath*. Retrieved May 13, 2021, from <https://www.thairath.co.th/news/local/2104676>
- Chobpradit, S. (2020). How does the COVID-19 crisis affect social change? *Journal of Chaiyaphum Review*, 3(2), 1-14. <https://train.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/104/2021/01/246255-Article-Text-868979-1-10-20210101.pdf>
- Dota2 battles TI9 once again breaking the record for the highest prize money in the world. (2021). *Sanook*. Retrieved February 8, 2022, from <https://www.sanook.com/game/1037569/EsportUnderground>
- EsportUnderground. (2021) *What games does e-sport have?* Retrieved February 8, 2022, from <https://esport-underground.com/e-sport-มีเกมอะไรบ้าง>
- GantaroZX. (2021). *The biggest esports tournaments in the history of famous battle royale games*. Retrieved May 16, 2021, from <https://www.thisisgamethailand.com/content/SONIQS-is-a-New-Champion-in-2021s-PGIS.html>
- GarenaFreeFireTH. (2021). *Free fire pro league season 5: Grand final*. Retrieved November 5, 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=BvFQHgJWs04&ab_channel=GarenaFreeFireTH
- Garena world 2021 gaming and e-sports exposition in the Covid-19 era moving ‘experience’ to online and keeping ‘sense of community’ alive. (2021). *Brandthink*. Retrieved May 16, 2021, from <https://www.brandthink.me/content/garena-world-2021?director=true>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it? Internet research*. Retrieved May 15, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it
- Hongchumpair, P., & Sriphokhangkul, S. (2020). The potential of Khon Kaen Province development being a sport city. *Journal of Local Governance and Innovation*, 4(1), 15-30.
- Hype. (2021). *Close sentinels deal buy TenZ from cloud9 7-figure value*. Retrieved May 25, 2021, from <https://hype.army/blog/sentinels-finish-tenz-deal/>
- Jittatruttha, C. (2019). *Public policy: Concepts, analysis, case studies* (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.

- Kaewchalerm, C. (2021). *Unlike the Attack all around review, it reveals a detained image, after the battle PGL.S*. Retrieved May 17, 2021, from <https://www.oneesports.co.th/pubg/เหมือนรีวิว-attack-all-around-เผยภาพ>
- Kerdsuk, J., & Thaweesuk, L. (2019). Motivation of esports audience affects game addiction. *Siam Communication Review*, 12(2), 137-152.
- Khueanphan, W., & Janngam, N. (2021). Legal issues related to contracts for esports athletes. *Rajapark Journal*, 15(38), 123-136.
- Kittisuwan, A. (2021, 20 May). Managing director of focus advertising all-in-one e-sports company. Interview.
- Murada, W. (2013). *The effects of condominium expansion in upper Bangsaen community, Tambon Saesuk, Amphur Muang, Chonburi Province* (Research report). Chonburi: Graduate School of Public Administration, Burapha University.
- Nidapoll. (2020). *E-sport, electronic sports in the perspective of Thai people*. Retrieved May 16, 2021, from https://nidapoll.nida.ac.th/survey_detail?survey_id=151
- Patthapee, A. (2017). *The impacts of contruction and renovation project of state highways number 344 (Chonburi-Kleang) in the Section of Chonburi-Ban Beung on the public living in Amphoe Ban Beung, Chonburi Province* (Master in Graduate School of Public Administration). Burapha University. http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/58930273.pdf
- Seanyen, T. Wentbap, W., Chuayprasit, W. Srayudh, K., & Hasoh, A. (2020). Analysis of dealing with COVID-19: The impact on aviation industry. *Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences*, 3(2), 209-220.
- Siriphattrasopho, S. (2020). The covid-19 pandemic: Impacts on Thai small and mediums enterprises and strategies for revival. *Journal of the Association of Researchers*, 25(2), 10-30.
- Smash. (2021). *Financial modeling world cup-multiplayer battle*. Retrieved May 26, 2021, from https://smash.gg/tournament/financial-modeling-world-cup-multiplayer-battle/details?ocid=usoc_TWITTER_M365_spl100002154171626
- Thaigov. (2021). *E-Sport DOTA 2 sports news announcement, ESL Thailand championship 2020*. Retrieved May 13, 2021, from <https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/33544>
- Thanaboonchai, D. (2017). *SAT has approved e-sports as official sport, Association President prepares for the national team camp to the world class, raises 300 million baht*. Retrieved May 15, 2021, from <https://thestandard.co/sat-support-esports/>
- The E-sports industry and its adaptation to COVID-19. (2021). *Thai News*. Retrieved May 16, 2021, from <https://tna.mcot.net/sport-624893>
- The Government goes by itself! DOTA2 - ESL Thailand Championship 2020, The National E-sports Battle, is Open for Applications Today. (2020). *Manager Online*. Retrieved May 15, 2021, from <https://mgronline.com/game/detail/9630000073197>
- Udomsuk, K., & Kaewma, J. (2019). Open the view of electronic sports Thailand. *SSKRU Research and Development Journal*, 6(2), 1-14.