แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย *

อำพล อสิพงษ์ **

คำสำคัญ : แนวทาง/ปัญหาและอุปสรรค

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของเป็นหา

"อีสปอร์ต" (Esports) เป็นรูปแบบการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่ปฏิบัติการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นวิดีโอเกมทั่วไปเป็นเกมที่มีการวางแผนกลยุทธ์และการต่อสู้ในระบบออนไลน์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคน มีการจัดการแข่งขันรายการใหญ่เป็นประจำที่รู้จักกันดี เช่น League of Legends World Championship, The Evolution Championship โดยมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมีการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขัน เช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกและกีฬาเอเชียนเกมส์ อีสปอร์ตมีรายได้จากค่าธรรมเนียมผู้เผยแพร่เกม ค่าสื่อเผยแพร่ข้อมูล การขายสินค้าและจำหน่ายบัตรเข้าชมการแข่งขัน ค่าโฆษณา และจากผู้สนับสนุนจัดการแข่งขัน ในช่วงที่ผ่านมาอีสปอร์ตมีรายได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยในปี ค.ศ. 2016 อีสปอร์ตทำรายได้รวมทั่วโลกจำนวน 493 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และในปี ค.ศ. 2017 อีสปอร์ตทำรายได้รวมทั่วโลกจำนวน 696 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เติบโตขึ้นประมาณร้อยละ 41.2 เมื่อเทียบกับ ช่วงเดียวกันของปีที่ผ่านมา โดยสัดส่วนรายได้จากอีสปอร์ตในประเทศจีนและกลุ่มประเทศอเมริกาเหนือ รวมกันสูงถึงประมาณ 362 ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นร้อยละ 52 ของรายได้อีสปอร์ตทั่วโลก และคาดการณ์ว่า ในปี ค.ศ. 2020 อีสปอร์ตจะมีรายได้เติบโตสูงถึงประมาณ 1,500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในด้านสัดส่วนของผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตพบว่ามีผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น ในปี ค.ศ. 2017 ผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลกประมาณ 385 ล้านคน แบ่งเป็นผู้ชมที่ดูตามโอกาสจำนวน 194 ล้านคน และผู้ชมที่ติดตามสม่ำเสมอจำนวน 191 ล้านคน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตส่วนใหญ่อยู่ในทวีปเอเชีย (ชนกพร ตุ้มทอง, 2560, อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์, 2561, หน้า 1)

---

* บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระเรื่อง ***แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย*** โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรี ไชยพินิจ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชาการจัดการงานสาธารณะ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เมื่อเดือนเมษายน ค.ศ. 2017 อีสปอร์ตได้ถูกบรรจุเข้าเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน Asian indoor and Martial Arts Games (AIMAG) ครั้งที่ 5 ณ กรุงอาชกาบัต เติร์กเมนิสถาน และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวได้ส่งเสริมอีสปอร์ต โดยคณะกรรมการโอลิมปิกของ

สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้ประกาศบรรจุอีสปอร์ตเข้าสู่สารบบสมาคมกีฬามาตรฐานของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เพื่อให้ทีมชาติสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวเข้าเป็นหนึ่งในทีมลงแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันครั้งนี้ (ธีรภัทร เจริญสุข, 2560, อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์, 2561, หน้า 1) ในช่วงเวลาเดียวกันนี้ สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้ประกาศอย่างเป็นทางการ กำหนดให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขัน กีฬาประเภทสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ณ กรุงจาการ์ตา สาธารณรัฐอินโดนีเซีย เพื่อให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักและเข้าใจถึงกีฬาอีสปอร์ต โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทรายการแข่งขัน คือ เกม FIFA 2017, MOBA และ RTA จากนั้นในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียจะเริ่มมีการมอบเหรียญอย่างเป็นทางการ ทั้งนี้สภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้รับการสนับสนุนจากบริษัท Alisports ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของอาลีบาบา โดยบริษัท Alisports ได้ช่วยเหลือในด้านการวางแผนกลยุทธ์การตลาดออนไลน์และการผสมผสาน Sport Event เข้ากับ Platform อินเทอร์เน็ต ซึ่งจะช่วยให้อีสปอร์ตเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนทั่วไปมากยิ่งขึ้น (ชนกพร ตุ้มทอง, 2560, อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์,2561, หน้า 2)

หากจะจัดอีสปอร์ตให้เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยว เราสามารถจัดอีสปอร์ตให้เป็นการท่องเที่ยวเพื่อร่วมชมการแข่งขันกีฬาได้ เป็นการท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเข้าร่วมเชียร์นักกีฬาหรือชมการแข่งขันกีฬาในสถานที่ต่าง ๆ ที่จัดการแข่งขันขึ้นทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ เช่น กีฬาโอลิมปิก ฟุตบอลโลก เทนนิส บาสเกตบอล ในปัจจุบันมีกีฬาใหม่ที่สามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมชมกีฬาได้จำนวนมาก คือ อีสปอร์ต ซึ่งพบว่า จำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตในสนาม Madison Square Garden สหรัฐอเมริกา มีจำนวนมากกว่าผู้เข้าชม การแข่งขันบาสเกตบอล NBA ซึ่งบริษัท PWC คาดว่าในช่วง 3-5 ปีข้างหน้า อีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดเป็นอันดับ 2 ของโลกรองจากกีฬาฟุตบอลและจะช่วยกระตุ้นให้จำนวนนักท่องเที่ยวเพื่อชมการแข่งขันกีฬาโดยรวมของโลกเพิ่มขึ้น (ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย, 2561, อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์, 2561, หน้า 2)

อีสปอร์ตช่วยดึงดูดให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติโดยเฉพาะแฟนกีฬาอีสปอร์ตมาท่องเที่ยวในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น ด้วยการจัดงาน Event ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่น มหกรรมเกมอีสปอร์ต ดิจิทัลคอนเทนท์ เมื่อวันที่ 31 มีนาคม - 1 เมษายน พ.ศ. 2561 บริษัทการีนาออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้จัดงาน Garena World: eSports for all ซึ่งเป็นมหกรรมเกมและอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีผู้เข้าชมมากกว่า 100,000 คน ทั้งผู้ประกอบการชาวไทยและชาวต่างชาติที่สนใจมาศึกษาดูงาน อีสปอร์ตจึงมีส่วนช่วยกระตุ้นให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยได้ส่วนหนึ่ง (ธตรฐ จีรัญพงษ์, 2561, อ้างถึงใน เปรม ถาวร

ประภาสวัสดิ์, 2561, หน้า 2 นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในขณะนั้น ได้อนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (กว่าที่ “อีสปอร์ต” จะถูกเรียกว่า “กีฬา” ในบ้านเรา, 2561) จากนั้นวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 สมาคมไทยอีสปอร์ตที่ก่อตั้งใน พ.ศ. 2556 ได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยและเปลี่ยนชื่อสมาคมใหม่เป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation : TESF” มีนายสันติ โหลทอง เป็นนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่หลักในการดำเนินงานทางด้านอีสปอร์ตภายใต้กฎระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมได้ทำการจัดตั้งชมรมกีฬาอีสปอร์ตในระยะแรก 23 ชมรม ประกอบไปด้วย Counter-Strike: Global Offensive, DOTA 2, FIFA, Hearthstone, League of Legends, Minecraft, Monster Hunter, Overwatch, PlayerUnknown's Battlegrounds, Pro Evolution Soccer, ROV, Simulation, Special Force, StarCraft, Street Fighter, Tekken, VR, Vainglory, เกมไทย, ผู้บรรยายเกม, อีสปอร์ตหญิง, วิจัยอีสปอร์ต และปฏิบัติการสมาคม เพื่อบริหารจัดการการแข่งขันอีสปอร์ตและคัดเลือกเป็นตัวแทนของประเทศไทยพร้อมกับการพัฒนาอีสปอร์ตให้ไปในทางที่ถูกต้อง รวมถึงผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น โดยวางระบบให้ได้มาตรฐานภายใต้กติกาของการกีฬาแห่งประเทศไทย (เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน, 2560, ออนไลน์)

ในส่วนภาครัฐ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้ดำเนินการตามนโยบาย Thailand 4.0 ขับเคลื่อนประเทศด้วยเทคโนโลยี และได้กำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับนโยบาย โดยการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬา ขับเคลื่อนตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) ในยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมืออาชีพ และยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย, 2561, ออนไลน์) กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม และภาคเอกชนได้จัดการแข่งขันกีฬาภายใต้ “โครงการอีสปอร์ตออกเหงื่อ” เพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้สนใจเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น รวมถึงสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตและพัฒนาความสามารถสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ที่ชื่นชอบและมีความสนใจกีฬาอีสปอร์ตได้เรียนรู้ประสบการณ์ของการแข่งขันบนเวทีอีสปอร์ตที่ได้มาตรฐาน (กรมพละฯเปิดตัวโครงการ “อีสปอร์ตออกเหงื่อ” เตรียมจัดชิงแชมป์ปทท., 2561, ออนไลน์) นอกจากนี้ผู้บริหารระดับสูงยังให้ความสำคัญในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นายสมคิด จาตุศรีพิทักษ์ รองนายกรัฐมนตรี กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีบทบาทสำคัญในโลกยุคดิจิทัล เปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาผ่านการเล่น

เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็ก คุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าการเล่นเกมกีฬาเพียงอย่างเดียว และให้ทุกฝ่ายปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลง และส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้มากขึ้น (อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์, 2561, หน้า 3)

นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตถือเป็นการเตรียมคนเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประชาชนไม่ควรต่อต้าน เพราะอีสปอร์ตให้คุณค่า มากกว่าการเล่นเกม ควรใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตด้วยการส่งเสริมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ออกแบบเกม ให้เกิดการเรียนรู้ด้านดิจิทัลผ่านเกม (นโยบายการกีฬาแห่งชาติ, 2561, ออนไลน์)

ในส่วนของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ได้มีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อผลิตบุคลากร ที่มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการอีสปอร์ตและการพัฒนาเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Thailand 4.0 การพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม, วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เช่นเดียวกับอีกหลายประเทศอย่างสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ ที่ได้เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเช่นกัน (จาก E-Sport ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา, 2561, ออนไลน์)

ในส่วนภาคเอกชน นายจิรยศ เทพพิพิธ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท อินโฟเฟด จำกัด และเป็นผู้ก่อตั้ง Thailand E-Sports Arena ณ ชั้น 5 THE STREET รัชดา เป็นสนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ครบทุกรูปแบบ รวมไปถึงการจัด Event ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตและพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาและวงการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มีศักยภาพไปสู่การแข่งขันอีสปอร์ต ในระดับโลก (เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย, 2561, ออนไลน์)

ถึงแม้ว่ากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะอนุมัติให้อีสปอร์ตได้เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียน จัดตั้งสมาคมกีฬาได้แล้ว แต่อีสปอร์ตก็ยังเป็นที่วิจารณ์กันในสังคมไทยในด้านความขัดแย้งว่าอีสปอร์ตควรเป็นชนิดกีฬาหรือไม่ รวมถึงปัญหาผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

นายสุทธิกร อาภานุกูล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า ถ้ามองอีสปอร์ตเป็นกีฬาโดยใช้มาตรฐานชี้วัดว่าเป็นการแข่งขันที่ต้องมีการแพ้การชนะ มีกฎระเบียบชัดเจนหรือเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน อาจถือว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่หากนิยามว่า กีฬาต้องมีการออกกำลังกายหรือเล่นเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง จะถือว่าอาจมีนิยามที่ไม่สมบูรณ์ เพราะกีฬาอีสปอร์ต อาจไม่ได้เสริมสร้างให้ร่างกายมีความแข็งแรงในเชิงสุขภาพ อีสปอร์ตมีข้อถกเถียงว่าเป็นการเล่นเพื่อฝึกซ้อม หรือเป็น

การหมกมุ่นติดเกม ซึ่งไม่ต่างกับกีฬาสนุกเกอร์ ที่ถูกมองว่าเป็นการพนัน ไม่เหมาะสม แต่ในที่สุดก็มี การบรรจุเป็นการแข่งขันและได้รับการยอมรับ การให้อีสปอร์ตถูกจำกัดอยู่ที่การเล่นเกมเพื่อฝึกฝน อาจทำให้ มองได้ว่าเป็นการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีการฝึกฝนทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่อีสปอร์ตบางรายการ ต้องอาศัยทักษะการจัดการ การสร้างสังคม สร้างสัมพันธภาพกับทีม นักกีฬาต้องแบ่งเวลาให้เหมาะสม ควรใช้เวลาไปกับการทำกิจกรรมประเภทอื่น ๆ ด้วย เช่น การเรียนหนังสือ ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ตควรมีการจัดการและการสร้างความเข้าใจให้สังคมในเชิงบวกมากขึ้น (สุทธิกร อาภานุกูล, 2561, อ้างถึงใน เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์ , 2561, หน้า 5)

นายณัฐวุฒิ เรืองเวส รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า การกีฬาแห่งประเทศไทยได้รับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาเพื่อค้นหานักกีฬาไปแข่งขันในนามประเทศ สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย โดยมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเมื่อมีปัญหาผลกระทบเกิดขึ้น การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้แบ่งกลุ่มผู้เล่นเกมเป็น 3 รูปแบบ คือ กลุ่มนักกีฬาที่ฝึกซ้อมเป็นระบบ กลุ่มทั่วไปเล่นเพื่อความบันเทิง กลุ่มติดเกม และไม่ควรนำปัญหากลุ่มติดเกมมาปิดกั้นกลุ่มที่มีศักยภาพที่จะเป็นนักกีฬาได้ (วงเสวนาถกวิกฤตโอกาส กรณีให้ E-Sport เป็นกีฬา หวั่นเป็นดาบสองคม, 2561,ออนไลน์)

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กล่าวถึงอีสปอร์ต สรุปความได้ว่า หน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวกับด้านเด็กและเยาวชนมีความกังวลว่าการสนับสนุนอีสปอร์ตจะเป็นการซ้ำเติมปัญหาเด็กติดเกม เพราะอีสปอร์ตมีเนื้อหาที่หลากหลาย รุนแรง และยังไม่มีการควบคุมอย่างเป็นระบบ จากข้อมูลสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นพบว่าในช่วง 6 เดือนหลังประกาศสนับสนุนอีสปอร์ตและตั้งสมาคมขึ้นมา มีเด็กที่ต้องเข้ารับการบำบัดภาวะติดเกมแล้วถึง 60 คน (กรมสุขภาพจิต ห่วงเด็กเล่นอีสปอร์ต ทำติดเกมหนัก จี้รัฐบาลเร่งแก้ปัญหา, 2561, ออนไลน์)

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล และเครือข่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้จัดประชุมเสวนาแถลงข่าวเรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก” เพื่อเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ต ผู้ประกอบการอีสปอร์ต และหน่วยงานรัฐมีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน 7 ประเด็น ดังนี้

1. ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ตคือกีฬา
   เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่รองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา หน่วยงานรัฐควรอธิบายว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายการสื่อสารผ่านระบบใดก็ตามที่ผู้เล่นระดับอาชีพเข้าร่วมเพื่อชิงเงินรางวัลของรางวัลหรือ

เพื่อความรู้สึกทางใจ ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดูและมีผู้สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงาน หรือในระบบอินเทอร์เน็ต

2. ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์
   ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์โดยขาดการกำกับดูแลจากผู้ปกครอง หน่วยงานรัฐ ควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันต้องอายุเกินกว่า 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล ควรงดเว้น การสื่อสารการตลาด การโฆษณาแก่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีให้มาร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ส่วนในการเข้าร่วมกิจกรรม เด็กที่อายุ 13-18 ปี ต้องมีมาตรการพิเศษเฉพาะที่เหมาะสมโดยเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่า การแข่งขันชิงรางวัล และต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและได้รับความยินยอม
3. หน่วยงานรัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษา
   ห้ามจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษา
4. หน่วยงานรัฐและหน่วยงานธุรกิจผู้จัดการแข่งขันต้องมีมาตรการป้องกันการพนัน
   ปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขันของอีสปอร์ตเข้ากับการพนัน และหน่วยงานรัฐยังไม่มีมาตรการสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง
5. กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เล่นเกม
   เกมที่ใช้กิจกรรมแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะเป็นเกมออนไลน์ และผลิตมาจากสหรัฐอเมริกา ประเทศญี่ปุ่น ประเทศจีน ประเทศไต้หวัน ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งมีการจำกัดอายุผู้เข้าเล่น แต่ข้อเท็จจริงพบว่า ผู้ประกอบการที่นำเข้ามาในประเทศไทยละเลยในการตรวจสอบอายุผู้เล่นและไม่มีหน่วยงานรัฐเข้าไปตรวจสอบ
6. ห้ามมีผู้สนับสนุนสินค้าประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์บุหรี่ ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน ห้ามโฆษณาผู้สนับสนุนสินค้าหรือเครื่องดื่มที่มีสรรพคุณช่วยบำรุงสมอง สามารถเล่นเกมได้เชี่ยวชาญมากขึ้นและเล่นเกมได้ยาวนานมากขึ้น
7. ควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้ให้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ตสื่อสารให้รู้ถึงค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมแต่ละเกม ค่าใช้จ่ายบัตรเติมเงินซื้อสินค้าในเกม
   (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, 2561,ออนไลน์)

โดยสรุปผู้วิจัยเห็นว่า อีสปอร์ต หมายถึงการแข่งขันกีฬารูปแบบใหม่ที่นำเอาวีดีโอเกมคอมพิวเตอร์หรือวีดีโอเกมบนมือถือสมาร์ทโฟนมาใช้แข่งขันกัน มีกฎ กติกา ตลอดจนมีผู้เล่นแบบเดี่ยวและแบบทีม มีการแข่งขันในระดับต่างๆเหมือนกันกับกีฬาชนิดอื่นๆ โดยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีผู้เข้าชมและผู้สนใจเป็นจำนวนมากทั่วโลก อีกทั้งมีการบรรจุเป็นกีฬาที่ใช้แข่งขันเป็นกีฬาสาธิตในเอเชี่ยนเกมส์ 2018 ณ กรุงจาการ์ตา สาธารณรัฐอินโดนีเซีย และจะมีการ

แข่งขันชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชี่ยนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน

ภาครัฐให้การส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตมากขึ้นโดยจะเห็นได้จากมีการก่อตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยขึ้นมา อีกทั้งในส่วนของมหาวิทยาลัยในประเทศและต่างประเทศก็มีการเปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต และภาคเอกชนก็มีการจัดแข่งขันรายการต่าง ๆ รวมไปถึงเข้าไปให้การสนับสนุนโดยการเป็นสปอนเซอร์ให้กับทีมต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีอาชีพใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นมาเช่น อาชีพพนักพากย์เกม (Game Caster) หรือผู้บรรยายการแข่งขันตลอดจนทีมงานถ่ายทอดสด หรือแม้กระทั่งบุคลากรในทีมงานเบื้องหลัง เช่น ผู้จัดการทีม โค้ช นักวิเคราะห์เกม และเจ้าหน้าที่ประสานงานด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่เหล่านี้ล้วนเป็นอาชีพที่เติบโตได้ในวงการกีฬาอีสปอร์ต แต่ถึงกระนั้นอีสปอร์ตก็ยังมีผลเสียที่ตามมาเช่นก่อให้เกิดปัญหาเด็กติดเกม ควรมีมาตรการป้องกันปัญหาเหล่านี้เช่นกัน

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย 2) เพื่อศึกษาแนวทางการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตของภาครัฐและภาคเอกชน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย เป็นการศึกษาในเรื่องของปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงการสนับสนุนของภาครัฐและเอกชน ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ให้ข้อมูลไว้ คือ กลุ่มผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตและเจ้าหน้าที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจำนวนทั้งสิ้น 4 คน โดยดำเนินการคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive random) เนื่องจากมีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลาในการวิจัย จึงใช้วิธีการดำเนินการศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Information Interview) ใช้การสัมภาษณ์โดยการกำหนดตัวผู้ตอบแบบเฉพาะเจาะจง เนื่องจากผู้ตอบแบบสัมภาษณ์เป็นกลุ่มเป้าหมายในการที่จะได้คำตอบที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้วิจัย ผู้วิจัยพิจารณาเลือกตัวอย่างด้วยตนเองเพื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาดำเนินการสังเคราะห์ข้อมูลที่จะนำไปสู่ข้อค้นพบต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบกันเพื่อหาความเหมือนหรือความแตกต่างกัน จากนั้นจัดเรียบเรียงลำดับความสำคัญของข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่มีการเรียบเรียงลำดับความสำคัญแล้วมาเปรียบเทียบกับงานทางวิชาการ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสาร เป็นต้น ที่ผู้วิจัยได้ค้นหาเพื่อนำมาเปรียบเทียบแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อทราบถึงความแตกต่างของข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเปรียบเทียบมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปเชื่อมโยงกันให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษาและจัดหมวดหมู่ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งข้อมูลที่ได้จาก

การสัมภาษณ์จะเป็นข้อมูลแบบเชิงพรรณนามีรายละเอียดครบตามประเด็นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ และจะมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ได้จากเอกสารต่าง ๆ อย่างครบถ้วน

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า

ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ได้แก่ ปัญหาเด็กติดเกม การขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตของคนในสังคม บุคคลภายนอกขาดความเชื่อมั่นต่อสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ สังคมไทยยังไม่ค่อยให้การยอมรับกีฬาอีสปอร์ต ผู้ปกครองของเด็กมีทัศนคติในแง่ลบต่อเด็กที่เล่นเกม เด็กและเยาวชนจำนวนมากยังไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งการสนับสนุนของภาครัฐและภาคเอกชนยังมีไม่มาก

แนวทางการแก้ไขปัญหาและแนวทางการพัฒนา คือ การขอความร่วมมือจากสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง การสร้างรูปแบบขึ้นมา เช่น รูปแบบการคัดตัวนักกีฬาทีมชาติ ภาครัฐต้องให้การรับรองกฎระเบียบของสมาคมและต้องอนุมัติให้มี พรบ.ที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต บุคลากรในวงการกีฬาอีสปอร์ตต้องทำงานบนแพลตฟอร์มเดียวกัน ต้องมีการสร้างศูนย์ฝึกอบรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรูปแบบลีกอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการส่งเสริมให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต สื่อมวลชนต้องช่วยนำเสนอข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ภาครัฐและภาคเอกชนควรสนับสนุนให้มากขึ้น

การสนับสนุนของภาครัฐที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ การอนุญาตให้จัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย การผลักดันกีฬาอีสปอร์ตเข้าเป็นกีฬาชิงเหรียญทองในเอเชี่ยนเกมส์ หน่วยงานของรัฐอำนวยความสะดวกแก่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ การให้โอกาสสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ ร่วมมือกับหน่วยงานรัฐในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ การให้ความช่วยเหลือกันระหว่างสมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯกับหน่วยงานรัฐ

การสนับสนุนของภาคเอกชนที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ การเข้ามาเป็นสปอนเซอร์ให้กับทีมต่างๆ ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การให้ทุนการศึกษาแก่ทีมที่ชนะเลิศการแข่งขันรายการต่าง ๆ เพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี และการร่วมมือกันระหว่างภาครัฐกับภาคเอกชนจัดโครงการที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย มีผลการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

ภาพิมล ไชยวุฒิ (2558) อธิบายว่า ปัจจุบันมีการสนับสนุนการแข่งขันเกมเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของกระแสในยุคปัจจุบันมากขึ้น เด็กและเยาวชนมองว่าการเล่นเกมคือการเล่นกีฬา อีกทั้งยังมุ่งมั่นการเล่นเกมเพื่อที่จะเป็นนักกีฬาอีเลกทรอนิกส์ แรงจูงใจในการเล่นกีฬาอีเลกทรอนิกส์ได้แก่ เงินรางวัลจากการแข่งขัน ความต้องการเอาชนะ อีกทั้งกระแสจากการเล่นกีฬาอีเลกทรอนิกส์ยังส่งผลต่อการเกิด Sport Marketing ซึ่งนับเป็นอีกก้าวของการเจริญเติบโตทางธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

ภควัต เจริญลาภ (2561) อธิบายว่า eSports เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมูลค่าจริง แต่ความมากน้อยก็ขึ้นอยู่กับประเทศแต่ละประเทศ การเกิดขึ้นของคุณค่าและมูลค่าในกีฬา eSports นั้นประกอบไปด้วยหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชน โรงเรียน ผู้ปกครอง รวมถึงฝั่งของนักกีฬาเอง ระบบ sponsorship เป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนวงการ eSports เนื่องจากเป็นภาคส่วนที่ใหญ่ที่สุดในอุตสาหกรรม เงินรางวัลจากการแข่งขันมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อยๆทุกปีซึ่งจะกลายเป็นการยกระดับของมาตรฐานและบรรทัดฐานของเงินรางวัลในการจัดงาน โดยจะมีผลให้คุณค่าและมูลค่ามีสูงขึ้นตามไปด้วย

พุฒตาล ปราชญ์ศรีภูมิ(2561) อธิบายว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอีเลกทรอนิกส์ ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติ คือ ปัจจัยต่อการรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน, ปัจจัยด้านความเพลิดเพลินสนุกสนานและปัจจัยด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานตามลำดับ ปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อทัศนคติคือ ปัจจัยด้านเพื่อน ครอบครัว คนรอบข้าง ส่วนปัจจัยที่จะส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กรอนิกส์ เกิดจากอิทธิพลด้านการรับรู้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน, ด้านทัศนคติ, ด้านอิทธิพลทางสังคม, ด้านประสบการณ์ และปัจจัยด้านเพื่อน ครอบครัว ตามลำดับ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือปัจจัยด้านการรับรู้ความสะดวกและความง่ายต่อการใช้งาน การรับรู้ประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย ทำให้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตและแนวทางการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตของภาครัฐและภาคเอกชน โดยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ภาครัฐควรมีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตที่ชัดเจน เนื่องจากกีฬาชนิดนี้สามารถสร้างอาชีพและสร้างรายได้ให้กับประชาชนได้ อีกทั้งในปัจจุบันมีนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยชนะเลิศการแข่งขันรายการระดับภูมิภาค รวมไปถึงการได้รางวัลรองชนะเลิศในระดับโลกซึ่งชี้ให้เห็นว่าเยาวชนไทยมีศักยภาพสูงในด้านนี้
2. ภาครัฐควรมีพระราชบัญญัติว่าด้วยกีฬาอีสปอร์ตซึ่งให้อำนาจหน่วยงานรัฐหรือหน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เช่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย มีอำนาจในการกำกับ ดูแล วงการกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย เพื่อให้มีระเบียบแบบแผน รวมไปถึงมีแนวทางการดำเนินงานที่สอดคล้องกัน อีกทั้งยังสามารถสร้าง กฎข้อบังคับต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาที่มีได้
3. ภาครัฐควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนหาแนวทางในการดูแลบุตรหลานของตนเองไม่ให้เล่นเกมมากจนก่อให้เกิดผลเสียตามมา อีกทั้งอาจเปลี่ยนแปลงทัศนคติผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่มีต่อกีฬาชนิดนี้ได้
4. ภาครัฐและภาคเอกชนควรมีการจัดประชุมเพื่อการร่วมมือกันพัฒนากีฬาอีสปอร์ตและเพื่อให้มีแนวทางในการดำเนินงานที่สอดคล้องตอบรับกัน ทั้งนี้ควรขอความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในสังคมให้เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดความร่วมมือกันของทุกฝ่าย

ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

เพื่อการพัฒนาวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย ภาครัฐควรมีนโยบายทีเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ชัดเจนมากขึ้น รวมทั้งควรมีการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เช่น งบประมาณ ตลอดจนการตราพระราชบัญญัติกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาบังคับใช้ เพื่อให้อำนาจสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์แห่งประเทศไทยในการควบคุม ดูแล วงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษา ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ต แนวทางการแก้ไขปัญหา รวมไปถึงแนวทางการสนับสนุนของภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งผลการศึกษาเป็นเพียงข้อมูลส่วนหนึ่งที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น ดังนั้น หากมีผู้ที่จะศึกษาในเรื่องที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยชิ้นนี้ในการศึกษาครั้งต่อไปควรที่จะศึกษาพระราชบัญญัติที่

เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตที่อาจจะมีในอนาคต เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ทันสมัยครบถ้วนและสมบูรณ์มากกว่าผลการศึกษาครั้งนี้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2558. "พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย". (ออนไลน์) แหล่งที่มา https://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6634 (20 กุมภาพันธ์ 2562).

กระทรวงศึกษาธิการ. 2561. "นโยบายการกีฬาแห่งชาติ". (ออนไลน์) แหล่งที่มา http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=52621&Key=news_Surachet (10 กุมภาพันธ์ 2562).

ธนวัฒน์ พิมลจินดา. 2561. "นโยบายสาธารณะ". (ออนไลน์) แหล่งที่มา http://www.gspa.buu.ac.th/webgspa/upload/day_180810/20180810852243005.pdf (20 กุมภาพันธ์ 2562).

ธนาคารกรุงศรีอยุธยา. 2561. "จาก E-Sport ในไทย ต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา". ออนไลน์ แหล่งที่มา https://www.krungsri.com/bank/th/plearn-plearn/E-sport-ไทย-ต่อยอด-สู่การศึกษา.html (10 กุมภาพันธ์ 2562).

ธัญวรัตน์ แจ่มใส. 2558. การศึกษาการวิเคราะห์นโยบายสาธารณะและการนำนโยบายรับจำนำข้าวของรัฐบาลนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ไปปฏิบัติในจังหวัดสุรินทร์. ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (รัฐประศาสนศาสตร์) มหาวิทยาลัยบูรพา.

ประชาไท. 2561. "วงเสวนาถกวิกฤตโอกาส กรณีให้ E-Sport เป็นกีฬา หวั่นเป็นดาบสองคม". (ออนไลน์) แหล่งที่มา https://prachatai.com/journal/2018/06/77574 (10 กุมภาพันธ์ 2562).

ปิยะนุช เงินคล้าย. 2560. นโยบายสาธารณะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.