

วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ

อีสปอร์ต: กับดักหรือโอกาสในสังคมไทย

Esports: Trap or opportunity in Thai society

วัฒนา ธรรมลังกา^{ก1}

Wattana Thammalangka^a

^กนักวิชาการอิสระ

^aIndependent Scholar

บทคัดย่อ

ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esports) เกิดขึ้นในมิติเศรษฐกิจ มิติทางสังคม และมิติด้านสุขภาพ ซึ่งผลกระทบในมิติต่าง ๆ ยังส่งผลกระทบต่อประเทศต่างๆ ทั่วโลก การศึกษานี้อธิบายถึงความเข้าใจปรากฏการณ์ของอีสปอร์ตในแง่ของการเติบโตทางเศรษฐกิจความร่วมมือของสาธารณะและการตอบสนองด้านสุขภาพต่อปัญหาอีสปอร์ต ประเทศไทยยังถือเป็นเรื่องใหม่ในสังคม เพราะประเทศไทยเพิ่งให้การรับรองกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2560 ดังนั้นแนวทางในการการจัดการและควบคุมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์เพื่อไม่ให้กลายเป็นปัญหาสุขภาพหรือการพนันหรือปัญหาอื่นๆ ยังคงมีความจำเป็น รวมถึงการสร้างความชัดเจนให้กับกีฬานี้ว่าจะมีแนวทางอย่างไรเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยความร่วมมือของทุกภาคส่วนในสังคมไทย เพื่อให้ผลเสียของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นเรื่องดีและเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคมไทยให้ดีขึ้น

คำสำคัญ: อีสปอร์ต; ติดเกมส์; สุขภาวะ; สังคมไทย

Abstract

Major positive and negative impacts associated with e-sports occur in the economic, social and health dimensions. The multidimensional impact also affects countries around the world. This study explains the understanding of the esports phenomenon in terms of economic growth, public cooperation and health responses to esports problems. Thailand is still a new thing in society. Because Thailand has just recognized e-sports as an official sporting event in 2017, therefore, guidelines for managing and regulating e-sports so that they do not become health problems or gambling or other problems are still necessary. Including creating clarity for this sport, how to approach it, is a matter that requires the cooperation of all sectors in Thai society. In order to make the bad effects of electronic sports become good and be part of the development of Thai society for the better.

Keywords: Esports; Game addict; Healthy; Thai society

¹Corresponding author, E-mail address: arashinut@hotmail.com

บทนำ

ในยุคปัจจุบันการเล่นเกมนับได้ถูกยกระดับความสำคัญไปสู่การแข่งขันที่มีรูปแบบความเป็นทางการมากขึ้น จนกลายเป็น “Esports” “อีสปอร์ต” หรือ “กีฬาดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์” ชนิดหนึ่งที่มีทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมที่มีการแข่งขันกันผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ฯลฯ โดยมีการแข่งขันตามประเภทของวิดีโอเกมส์ เช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เกมแนวโมบ้า (multiplayer online battle arena) เป็นต้น อีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มต้นชัดเจนขึ้นในพ.ศ. 2556 เมื่อมีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้น หลังจากนั้นการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ในวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ซึ่งหลังจากการประกาศรับรอง 6 เดือน กรมสุขภาพจิตประสบปัญหารุนแรงกับจำนวนคนไข้ที่เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว (ไทยพีบีเอส, 2561) หากพิจารณาถึงเกมที่กำลังจะพัฒนาเป็นกีฬามีโอกาสเพิ่มความเสี่ยงต่อโรคจิตเวชทำให้องค์การอนามัยโลก (World Health Organization – WHO) ระบุว่าเกมเป็นโรคทางสุขภาพจิตหรือที่เรียกว่า game disorder (ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ, 2561) ส่วนใหญ่ติดจากการเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ตและเป็นเกมประเภทต่อสู้ที่มีการวางแผน เช่น เกมประเภท โมบ้า ถ้าเล่นต่อเนื่องเป็นเวลานานจะเริ่มมีอาการเสพติดลักษณะของกลุ่มที่เสพติดคือถ้าถูกห้ามเล่นมักจะมีปฏิกิริยารุนแรง ลักษณะของอาการที่แสดงออกคือ ใช้เวลาเล่นนานเกินไป ขาดการควบคุมตนเองในการใช้ชีวิตปกติ เช่น การกิน การนอนและขับถ่าย เสียหน้าที่การเรียนและการทำงาน นอกจากโรคจิตเวชแล้วยังส่งผลถึงการเป็นโรคจอประสาทตาเสื่อม (age-related macular degeneration) การเผชิญหน้ากับแสงสีฟ้าเป็นเวลานานจากการเล่นเกมทั้งในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือจากปัญหาดังกล่าว นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษาด้านสุขภาพจิตได้เสนอแนะแนวทางออกผ่านหลักการสำคัญ 3 ส่วน (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2561) อันได้แก่ 1. พ่อแม่ต้องเข้าใจผลดีผลเสียและควบคุมกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตของลูกได้ 2. บริษัทที่ทำธุรกิจด้านนี้ต้องมีจรรยาบรรณในการโฆษณาและการตลาด 3. กกท.และสมาคมอีสปอร์ตต้องเข้ามาควบคุมดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยองค์กรอื่น ๆ ก็ควรเข้ามากำกับทางอ้อมไปพร้อม ๆ กัน ยกตัวอย่างเช่นให้คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) เข้ามาควบคุมทางอ้อม เช่น การโฆษณาและภาพที่ปรากฏบนหน้าจอต่าง ๆ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวจึงทำให้บทความนี้มุ่งศึกษาถึงประเด็นปัญหาของการพัฒนาอีสปอร์ตในประเทศไทยที่ส่งผลกระทบต่อสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งนำไปสู่ผลลัพธ์ทั้งดีและเสีย ประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจากผลกระทบการพัฒนาของอีสปอร์ตในมิติทางเศรษฐกิจที่เติบโตสูงขึ้น มูลค่าทางการตลาดที่ชัดเจนทำให้การเติบโตรวดเร็วแต่ผลกระทบที่ตามมาของการพัฒนา ทำให้ต้องมีวินัยและความรับผิดชอบที่สูงขึ้นตามไป หากจะฝึกฝนเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสุดท้ายแล้วการเข้ามาของอีสปอร์ตจะเป็นเครื่องมือของเยาวชนที่ใช้เป็นเพียงข้ออ้างในการเล่นเกมนั่นหรือจะเป็นสิ่งที่นำไปสู่การพัฒนาเป็นกีฬาที่ส่งเสริมให้มีการแข่งขันที่ถูกต้องและเหมาะสมบนความร่วมมือของสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษาและองค์กรควบคุมต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่อย่างเข้มแข็งอย่างกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น

จุดเริ่มต้นของอีสปอร์ต

อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมการแข่งขันเกมที่ได้รับการสนใจจากทั่วโลกจนได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบันมีจุดเริ่มต้นในปี พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972) (weebly, 2018) ซึ่งจัดการแข่งขันขึ้นที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดในรัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา กลุ่มนักศึกษาได้รวมตัวกันและเรียกการแข่งขันนี้ว่า “Intergalactics Spacewar Olympics” โดยจัดขึ้นในห้องแล็บโดยใช้เกม space war เป็นเกมยิงโดยมีพื้นฐานเกมง่าย ๆ คือยานรบของผู้เล่นจะแทนด้วยรูปสามเหลี่ยมเล็ก ๆ หมุนรอบรอบดวงอาทิตย์และของรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน

คือ สมาชิกนิตยสารเดอะโวลลิงสโตนหนึ่งปี ส่วนจุดเริ่มต้นในประเทศไทยเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) (Ping Booster, 2557) โดยเกมที่ได้รับคามนิยมและใช้ในการแข่งขันคือเกม counter-strike ต่อมาในปี พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001) ได้มีการจัดแข่งชิงแชมป์ประเทศไทยขึ้น โดยมีชื่อรายการว่า cs all Thailand รายการนี้ถือเป็นรายการใหญ่ระดับประเทศรายการแรกและเป็นจุดกำเนิดของการแข่งขันเกม counter-strike อีกหลายรายการ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการแข่งขันรอบคัดเลือกหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันรายการ world cyber games โดยทีมที่ชนะและได้เป็นตัวแทนประเทศไทยคือ ทีม 109 Comp gamer Xunwu ซึ่งการเข้าร่วมการแข่งขันรายการ world cyber games ในปีนั้นถือว่าเป็นประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญของวงการอีสปอร์ตไทยในการเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติเป็นครั้งแรกแต่นักกีฬาไทยกลุ่มแรกที่สามารถคว้าแชมป์โลกได้คือทีม Destruction จากการแข่งขันของเกม ragnarok ซึ่ง ragnarok ในสมัยนั้นเป็นเกมที่คนนิยมเล่นและรู้จักกันอย่างแพร่หลายทำให้เกมได้รับความนิยมจนเป็นอันดับหนึ่งในประเทศไทยและเป็นเกมที่ทำให้เกิดกระแสการตอบรับที่เพิ่มขึ้นของการเล่นเกมออนไลน์ เมื่อผู้คนให้ความสนใจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จึงทำให้เกิดการจัดการแข่งขันขึ้นโดยวิธีการแข่งขันจะเป็นการแข่งขันโดยหาผู้ชนะทีมสุดท้ายจากการทำ guild war การทำ guild war คือการยึดทรัพยากรของฝั่งตรงข้ามจนหมดและมีการต่อสู้กันด้วยความสามารถของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งทีมที่ชนะในปีแรกของการแข่งขันคือทีม Destruction สามารถคว้าแชมป์ประเทศไทยและเป็นตัวแทนของประเทศไทยไปแข่งขันจนสามารถคว้าแชมป์โลกกลับมาได้อีกด้วย

การเติบโตของอีสปอร์ตและมูลค่าทางการตลาดที่สูงขึ้น

ในประเทศไทยนั้นอีสปอร์ตเป็นประเด็นที่ใหม่สำหรับใครหลาย ๆ คนแต่ในต่างประเทศการผลักดันและการเล็งเห็นถึงความสำคัญในมิติของเศรษฐกิจต่อมูลค่าทางการตลาดในเรื่องการแข่งขันเกมหรืออีสปอร์ตมีการเติบโตที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ในทุกปีและมีการประเมินว่าในปี พ.ศ. 2560 วงการอีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้รวมกันกว่า 22,000 ล้านบาท (Martin Armstrong, 2017) ถึงแม้ว่าจะเป็นมูลค่าที่สูงก็ตามแต่ยังคงเป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้น ซึ่งหมายความว่าในอนาคตการเติบโตจะสูงขึ้นในทุก ๆ ปีและมูลค่าก็จะสูงตามไปด้วย จากข้อมูล (Jeff Dunn, 2017) มีการรายงานว่ารายได้ 22,000 ล้านบาทของวงการอีสปอร์ตปี พ.ศ. 2560 จะแบ่งออกเป็นค่าจ้างนักกีฬาในทีมต่าง ๆ 8,360 ล้านบาท ค่าสปอนเซอร์และสื่อโฆษณา 4,800 ล้านบาท ค่าลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสด 3,000 ล้านบาทและค่าตัวเข้าชม การขายของที่ระลึกและของใช้ต่าง ๆ 1,900 ล้านบาท โดยนอกเหนือจากนั้นเป็นเงินมูลค่าประมาณ 3,700 ล้านบาทหรือประมาณร้อยละ 18 ซึ่งจะเป็นกำไรของบริษัทเกมต่าง ๆ โดยตัวเลขดังกล่าวนี้ยังไม่รวมเงินรางวัลจากการแข่งทั่วโลก ซึ่งปี พ.ศ. 2560 นั้นมีมูลค่าโดยประมาณที่ 3,000 ล้านบาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่ายอดเงินรางวัลจากการแข่งเมื่อเปรียบเทียบกับเงินหมุนเวียนในระบบอยู่ที่ร้อยละ 13 เท่านั้น จากข้อมูลทั้งหมดทำให้สามารถคาดการณ์ได้ว่าในปี พ.ศ. 2563 อีสปอร์ตจะมีมูลค่าทางการตลาดสูงถึง 48,000 ล้านบาท

นอกจากมูลค่าทางการตลาดแล้วอีกหนึ่งข้อมูลที่น่าสนใจคือข้อมูลของยอดผู้ชมอีสปอร์ต (Newzoo, 2017) และสามารถจำแนกลักษณะของกลุ่มผู้ชมออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ชมที่ดูหลายเกมเป็นกลุ่มผู้ชมที่ดูผ่าน ๆ แต่มีความสนุกกับการได้รับชมซึ่งผู้ชมกลุ่มนี้มีถึงร้อยละ 52 กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ชมที่ดูเฉพาะเจาะจงเกมใดเกมหนึ่ง ซึ่งปริมาณผู้ชมมีประมาณร้อยละ 48 โดยข้อมูลตัวเลขของผู้ชมสามารถคาดการณ์ได้ว่าเพิ่มขึ้นจาก 235 ล้านคนในปี พ.ศ. 2558 กลายมาเป็น 589 ล้านคนในปี พ.ศ. 2563 และจะมีการเติบโตเฉลี่ยขึ้นที่ร้อยละ 20 ต่อปี หากลองพิจารณาและเปรียบเทียบกับระหว่างอีสปอร์ตกับการแข่งขันฟุตบอลคู่สำคัญอย่าง Manchester United กับ Liverpool เมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2558 โดยความพิเศษที่เกิดขึ้นของคู่นี้คือจำนวนผู้รับชมทั่วโลกพร้อมกันถึง 700 ล้านคน (Sky sport, 2015) ผลการแข่งขันคือ

Manchester United ชนะ Liverpool ที่คะแนน 2 ต่อ 1 ในขณะที่สถิติการแข่งขันที่มีคนดูมากที่สุดคือเกม league of legends ในรอบชิงชนะเลิศเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 มียอดผู้รับชมพร้อมกันถึง 205 ล้านคน ซึ่งเป็นการแข่งขัน league of legends world championship 2018 ซึ่งแข่งขันเพื่อหาทีมที่เก่งที่สุดในโลกจากตัวแทนในแต่ละลีกของภูมิภาคทั่วโลก เป็นการแข่งขันระหว่าง Invictus gaming ตัวแทนจากประเทศจีน กับทีม Fnatic ตัวแทนจากยุโรป (ESC, 2018) ผลสรุปคือทีม Invictus gaming ชนะ Fnatic ด้วยคะแนน 3 ต่อ 0 จากข้อมูลนี้กล่าวถึงแม้ว่ายอดผู้รับชมยังมีจำนวนที่ห่างกันมากแต่ข้อได้เปรียบอย่างหนึ่งของอีสปอร์ตคือการจัดการแข่งขันที่มีรูปแบบการจัดที่ง่ายกว่า

ความสนใจของภาคธุรกิจรายใหญ่ของโลกต่อการลงทุนในกิจกรรมเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

ในปัจจุบันการพัฒนาของอีสปอร์ตไม่ใช่เพียงแค่การแข่งขันแต่ยังรวมถึงช่องทางการสร้างผลกำไรต่อความสนใจและเกิดการลงทุนจากกระแสการพัฒนาของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต อย่างบริษัท Mcdonald's เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจร้านอาหารจานด่วนที่ใหญ่ที่สุดในโลก (Brian Mathews, 2018) ในประเทศเยอรมนีนั้นได้ประกาศเลิกสนับสนุนและไม่ต่อสัญญาฉบับสมาคมฟุตบอลเยอรมันที่สนับสนุนมาตลอด 15 ปี และหันมาให้ความสนใจและเป็นสปอนเซอร์ให้กับบริษัท Electronic Sports League (ESL) แทนซึ่งทางบริษัท ESL เป็นบริษัทที่ดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตที่ใหญ่ที่สุดในโลก (Jessica Conditt, 2015) โดยนาย Phillip Wachholz โฆษกของ Mcdonald's Germany ได้ออกมากล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงการสนับสนุนในครั้งนี้ว่า “การตัดสินใจครั้งนี้ไม่จำเป็นต้องฟังการตัดสินใจของใครเลย เพียงแค่ในตอนนี้เราก็เห็นกันอยู่แล้วว่ากระแสอีสปอร์ตมาแรงขนาดไหนและมันเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้มากขึ้นด้วยเช่นกันและนั่นเป็นหนึ่งในกลยุทธ์แบรนด์ที่หลากหลาย ๆ แบรนด์เริ่มทำกันแล้ว” (Kurt Lozano, 2018) นอกจากบริษัท Mcdonald's ที่ให้การสนับสนุน ESL แล้วยังมีบริษัท Intel ที่เป็นบริษัทผู้ผลิตไมโครโพรเซสเซอร์และแผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกและรวมถึงบริษัท Mercedes-benz ที่ดำเนินกิจการด้านยานยนต์ได้หันมาให้การสนับสนุนกับบริษัท ESL อีกด้วย อีกบทบาทที่สำคัญของบริษัท ESL คือการร่วมก่อตั้งสมาคม World E-sports Association (WESA) ที่ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2559 ร่วมกับทีม อีสปอร์ตชั้นนำ 8 ทีมยกตัวอย่างเช่น Fnatic Natus Vincere Envyus เป็นต้น อีกแถลงการณ์ที่ย้ำชัดถึงการสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตของ Mcdonald's คือ “การก้าวเข้าสู่ธุรกิจอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ถูกต้องสำหรับเราและเรารู้ดีว่าการสร้างการรับรู้ของแบรนด์ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ดีเป็นอย่างมาก” เป็นคำพูดที่อธิบายในช่วงท้ายแถลงการณ์ของนาย Phillip Wachholz โฆษกของ Mcdonald's Germany จากข้อมูลนี้กล่าวมาอาจพิจารณาได้ถึงวิถีกลยุทธ์ที่แบรนด์ต่าง ๆ เริ่มนำมาปรับใช้เพื่อตอบโต้ความต้องการที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นรวมทั้งกลุ่มที่มีความสนใจในอีสปอร์ต ซึ่งมีจำนวนมากและมีการเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบันนี้

นอกจากกรณีตัวอย่างของการลงทุนในประเทศเยอรมนีแล้วยังมีประเด็นที่สำคัญคือการรับรองจากทางคณะกรรมการสหพันธ์กีฬาโอลิมปิกเยอรมนี (Deutscher Olympischer Sportbund - DOSB) ว่าการแข่งขันของอีสปอร์ตนั้นไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมกีฬา (Graham Ashton, 2018) โดยทาง DOSB นั้นให้ความเห็นของการไม่รับรองในเรื่องของการจำแนกประเภทของเกมไว้ออกเป็นสองประเภทได้แก่ เกมที่จำลองการเล่นกีฬา fifa และเกมยิงธนูแบบ virtual reality (vr) กับเกมประเภทอื่น ๆ เช่น counter-strike: global offensive (cs:go) หรือ league of legends โดยใช้ชื่อเรียกว่า e-gaming ซึ่ง DOSB กล่าวว่า e-gaming ไม่นับว่าเป็นกีฬาเนื่องด้วยมีแรงจูงใจด้านการตลาดและการเงินอยู่เบื้องหลังการแข่งขัน มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงและความเสี่ยงต่อสุขภาพอันเนื่องมาจากการติดเกม นอกจากประเด็นนี้แล้วทาง DOSB ก็ยังไม่เห็นด้วยกับการเอื้อประโยชน์ด้านมาตรการทางภาษีของนโยบายรัฐบาลเยอรมนีที่เอื้อประโยชน์ให้กับองค์กรอีสปอร์ต ต่าง ๆ ซึ่งในประเด็น

แรกเริ่มนั้นประเทศเยอรมนีได้มีการสนับสนุนการยอมรับอีสปอร์ต (DW, 2018) ให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการได้สำเร็จโดยเกิดขึ้นจากการบรรลุข้อตกลงระหว่างพรรคสหภาพประชาธิปไตยคริสเตียนแห่งเยอรมนี (Christlich Demokratische Union Deutschlands - CDU) และพรรคประชาธิปไตยสังคมแห่งเยอรมนี (Sozialdemokratische Partei Deutschlands - SPD) ซึ่งเป็นการตัดสินใจที่จะช่วยกันเพื่อพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของอีสปอร์ตภายในประเทศและช่วยผลักดันการนำอีสปอร์ตสู่การบรรจุลงการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกโดยสิทธิประโยชน์สำคัญจากข้อตกลงในครั้งนี้คือต้นสังกัดหรือทีมอีสปอร์ตสามารถยื่นเรื่องเพื่อรับสถานะเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรได้และจะได้รับสิทธิการลดหย่อนภาษีบริษัทและภาษีทางการค้า รวมถึงสามารถนำเงินบริจาคมาลดหย่อนภาษีได้ รวมถึงสถานการณ์เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการของอีสปอร์ตจะช่วยให้กระบวนการขอวีซ่าสำหรับนักกีฬาต่างชาติที่จะเข้ามาแข่งขันในประเทศเยอรมนีนั้นง่ายขึ้น เนื่องด้วยมีทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตจำนวนมากที่จัดขึ้นที่ประเทศเยอรมนี

บทบาทหน้าที่ของภาครัฐต่อสถานการณ์อีสปอร์ตในสังคมไทย

นอกจากอีสปอร์ตเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจของต่างประเทศแล้ว ในประเทศไทยก็ยังเป็นอีกหนึ่งประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นสำหรับอีสปอร์ต เนื่องจากยังมีผู้คนจำนวนมากที่ยังไม่มีและมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต ในระดับที่น้อย หลังจากที่ถูกท.รับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทยตั้งแต่ในเดือนตุลาคม ค.ศ. 2017 จนถึงปัจจุบันก็มีผู้ที่เกี่ยวข้องในหลายภาคส่วนทั้งโดยตรงหรือโดยอ้อมเข้ามามีบทบาทในการร่วมกันหาวิธีการสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นต่อสถานการณ์ของอีสปอร์ตในประเทศไทยที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน โดยหนึ่งในวิธีการสร้างความเข้าใจและตระหนักร่วมกันที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนที่สุดในเวลานี้คือการประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ โดยในงานประชุมนั้นเป็นการร่วมกันเสนอประเด็นความรู้ความเข้าใจในแต่ละมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกท่านที่มาประชุม โดยผู้แทนที่เข้าร่วมประชุมได้แก่ผู้แทนจากอธิบดีกรมบริการสนับสนุนสุขภาพ ผู้แทนจากกรมสุขภาพจิต ผู้แทนจากกระทรวงศึกษาธิการ ผู้แทนจากสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กรรมการและเลขานุการมูลนิธิชุมชนขอนแก่นสวรสฯ หน้า เป็นต้น โดยการประชุมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นของอีสปอร์ต จะมีดร.ธีรวัฒน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก เป็นประธานคณะทำงานพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายเฉพาะประเด็นและเป็นผู้นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตเพื่อเข้าสู่มติสภาแห่งชาติร่วมกับคณะทำงานในการจัดประชุมนั้นจัดขึ้นเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียผ่านการแสดงความรับผิดชอบร่วมทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคม ภาคเอกชน ภาคธุรกิจในทุกส่วนและระดับ

ในการประชุมนั้นมีการจัดประชุมมาแล้ว 2 ครั้งโดยใช้ชื่อการประชุมว่าการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายฯ การแสดงความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก โดยในการประชุมครั้งแรกนั้นได้มีผู้เกี่ยวข้องจากหลายส่วนในหลายระดับมาเข้าร่วม (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2016) โดยประเด็นที่ได้นำมาสนใจและเห็นพ้องถึงความสำคัญร่วมกันคือความรู้ความเข้าใจต่อกิจกรรมอีสปอร์ตของเยาวชนและผู้ปกครองรวมถึงบุคคลอื่นด้วย ซึ่งการสร้างความรู้ความเข้าใจถือว่าเป็นพื้นฐานของการตระหนักรู้ของสถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทยต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นแล้วหรือที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อเยาวชนและสังคม โดยหนึ่งในผู้เข้าร่วมคือเจ้าพนักงานธุรการชำนาญการ อบต.เกาะเทโพ จ.อุทัยธานี กล่าวว่านอกจากเยาวชนแล้วยังพบว่ามีผู้ใหญ่เข้ามาติดเกมด้วย ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปสู่การติดเกมยิ่งขึ้น อยากให้ครอบครัวเกิดความเข้าใจในอีสปอร์ตให้รู้เท่าทันและจะได้แยกให้ออกว่าเด็กติดเกมกับเด็กที่เป็นนักกีฬาคืออะไรและมีการติดตามผลการเรียนดูว่าเด็กแย่งไหม สิ่งที่ต้องถื่น

อยากทำคือให้ครอบครัวมีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจและบอกแก่เด็กได้ อยากให้มีการประชาสัมพันธ์เข้าไปในทุกชุมชน อยากให้สื่อภาคเอกชนหรือธุรกิจให้ความตระหนักถึงผลกระทบของโฆษณาหรือสื่อที่เผยแพร่ออกไปว่าจะส่งผลกระทบต่อเด็กเข้าใจความหมายที่ผิดอย่างไร อยากให้เพิ่มความกระจ่างด้านข้อมูลที่ชัดเจนรวมถึงการสร้างแรงจูงใจในเรื่องของเงินรางวัลการแข่งขันอีกด้วย โดยทางดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก ประธานคณะกรรมการก็ย้ำเสมอถึงเป้าประสงค์ในการทำงานถึงประเด็นอีสปอร์ตว่าการดำเนินงานทุกขั้นตอนนั้นจะเป็นไปด้วยความห่วงใยเป็นหลัก เนื่องด้วยประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตได้รับความสนใจจากผู้คนทุกช่วงอายุโดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนและวัยรุ่น ทำให้เวลาที่ผู้ใหญ่จากหน่วยงานของภาครัฐหรือภาคส่วนต่าง ๆ ที่ออกมาแสดงความเห็นได้ถูกกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนหรือวัยรุ่นนั้นตอบโต้ด้วยคำพูดที่ก้าวร้าวและรุนแรงในโลกของ social media อย่าง facebook โดยเป็นการพิมพ์ข้อความด้วยในลักษณะที่หยาบคายและรุนแรงในบางครั้ง สิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดการกระทำเช่นนี้ขึ้นเกิดจากที่บางครั้งสื่อที่เผยแพร่คำพูดหรือเนื้อหาข่าวต่าง ๆ นั้นไม่ได้เสนอเนื้อหาที่ครบทุกด้านทำให้การรับสารและตีความหมายของเยาวชนและวัยรุ่นมีความเข้าใจที่ผิดพลาดขึ้น ทำให้เกิดการตอบโต้ด้วยอารมณ์ผ่านข้อความทาง facebook นี่คือสาเหตุส่วนหนึ่งที่ประธานคณะกรรมการต้องย้ำถึงเป้าประสงค์ในการทำงานทุกครั้ง

อีกหนึ่งประเด็นที่ได้รับความสนใจในการประชุมก็คือเรื่องของข้อกำหนดอายุของผู้ที่สนใจที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตโดยอยากให้เกณฑ์มีการกำหนดอายุขั้นต่ำที่อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป โดยคุณสันติ โหลทอง นายกสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกล่าวในที่ประชุมว่ากฎระเบียบข้อบังคับที่ทางสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ว่าด้วยเรื่องการจัดตั้งทีมชาติไทยได้มีการจัดทำขึ้นและส่งไปพิจารณายังกกท.และมีการประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์อยู่ตลอดเวลาและอธิบายถึงกฎข้อบังคับคร่าว ๆ ดังนี้ 1. ผู้ที่จะเป็นตัวแทนทีมชาติได้นั้นต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป 2. ห้ามไม่ให้มีผู้สนับสนุนที่เป็นแบรนด์การพนันทุกชนิด เนื่องจากมีมติจากคณะกรรมการโอลิมปิกสากล หากพบว่ามีสปอนเซอร์เป็นแบรนด์การพนันจะถูกปลดทันที รวมทั้งผู้สนับสนุนที่เป็นแบรนด์สิ่งเสพติดทุกชนิด เหล้า บุหรี่ก็ถูกห้ามเช่นกันและยังมีข้อบังคับของคณะกรรมการโอลิมปิกแห่งประเทศไทยในเรื่องรูปแบบอีกด้วย 3. นักกีฬาทัวแทนห้ามกระทำการใด ๆ ก็ตามที่สร้างความเดือดร้อนแก่คนอื่นเช่น การเสียดสี ทำให้เกิดการชิงชัง เหยียดเชื้อชาติ รวมทั้งการโพสต์ข้อความต่าง ๆ ในโซเชียลเน็ตเวิร์คหรือมีการแชร์ถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอย่างการดื่มสุรา เป็นต้น 4. ห้ามสิ่งลามกอนาจารทุกชนิด สิ่งที่นายกสมาคมกล่าวเพื่อเป็นการอธิบายถึงการตระหนักถึงความเหมาะสมของบุคคลที่จะมาเป็นนักกีฬามืออาชีพ ไม่ใช่เพียงแค่มีความสนใจและเล่นเกมอย่างเดียวเพื่อที่จะไปเป็นนักกีฬามืออาชีพ โดยความเห็นทั้งหมดจากที่ได้พิจารณาและร่วมประชุมกันนี้ นพ.กิจจา เรื่องไทย ประธานกรรมการสมัชชาสุขภาพแห่งชาติกล่าวว่า จะนำประเด็นสำคัญที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความเห็นกันทั้งสองครั้งเข้าสู่ที่ประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติในปลายปีนี้ ซึ่งเป็นการจัดประชุมเป็นปีที่ 11 โดยมีการประชุมในวันที่ 12 ถึง 14 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ซึ่งแปลว่าในอนาคตอาจจะมีองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อเข้ามาดูแลในเรื่องนี้โดยเฉพาะก็เป็นได้

ผลกระทบด้านสุขภาพและการจัดการในกิจกรรมเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

นอกจากประเด็นเรื่องของความเข้าใจและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ แล้วเรื่องสุขภาพก็เป็นประเด็นที่สำคัญไม่แพ้กัน โดยผู้ที่ออกมาแสดงความเห็นอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความเข้าใจสู่สังคมก็คือ นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษาของกรมสุขภาพจิต อย่างกรณีสำคัญที่คุณหมอ ยงยุทธ ได้ทำจดหมายเปิดผนึกเรื่องอีสปอร์ตให้ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องรับทราบในมิติสุขภาพจิตกับอีสปอร์ต (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2561) โดยประเด็นสำคัญที่กล่าวถึงในจดหมายโดยจะนำมาอธิบายโดยคร่าว ๆ ได้แก่ 1. อีสปอร์ตเป็นวาทกรรมของบริษัทผู้สร้างเกม แท้จริงนั้นเป็นเพียงการแข่งขัน vdo game เท่านั้นและทางคณะกรรมการโอลิมปิกสากลยังไม่รับรองว่ากีฬา โดยทางคณะกรรมการให้เหตุผลว่า 3 ประการว่า มีเนื้อหาที่รุนแรง ไม่มี sanction body คอยควบคุมและ

ไม่มีความเป็นสาธารณะแต่เป็นลิขสิทธิ์ของเอกชน 2. ปัญหาด้านสุขภาพที่ไม่อาจสามารถหลีกเลี่ยงได้ นำไปสู่การเป็นโรคทางจิตเวชซึ่งก็คือ game disorder โดยเป็นโรคชนิดหนึ่งที่ทาง WHO ประกาศว่าเป็นโรคทางจิตเวชที่เกิดจากการเสพติดเกมและมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสม นอกจากโรค game disorder แล้วยังมีโรคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยตรงจากพฤติกรรมการเล่นเกมอย่าง ไม่เหมาะสม ได้แก่ โรคจอประสาทตาเสื่อม (สร้อยเพชร วีระไวยะ , 2559) ถ้าเผชิญหน้ากับแสงสีฟ้าเป็นเวลานาน อาจทำให้เซลล์ในดวงตาตาย เนื่องจากคลื่นแสงพลังงานสูงเหนี่ยวนำให้เกิดการสร้างอนุมูลอิสระในเซลล์ของจอประสาทตาทำให้เซลล์ค่อย ๆ เสื่อมลงส่งผลให้เป็นโรคจอประสาทตาเสื่อม ซึ่งวิธีการการดูแลดวงตาจากแสงสีฟ้ามีหลายวิธีได้แก่ ลดความสว่างหน้าจอคอมพิวเตอร์ ติดฟิล์มลดแสง พักสายตาทุก 20 นาที มองไกลออกไป 20 เมตรนาน 20 วินาทีและทานผักผลไม้สีเหลืองส้มบำรุงสายตา เป็นต้น 3. ประเทศไทยเมื่อเทียบกับประเทศต่าง ๆ ที่มีกลไกการดูแลดีกว่าก็ยังไม่ยอมรับว่าเป็นกีฬาแต่ประเทศไทยนั้นซึ่งมีจุดอ่อนทั้ง 3 ประการกลับให้การสนับสนุนให้เป็นกีฬาโดยจุดอ่อนแรกในด้านของ demand side คือเด็กและพ่อแม่ไม่เข้าใจต่อคำว่าอีสปอร์ตทั้งผลเสียและโอกาสที่เกิดจากการติดเกม ซึ่งต้องป้องกันด้วยการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ และใช้หลัก 3 ต้อง 3 ไม่ ต้องกำหนดเวลา ต้องกำหนดโปรแกรม ต้องเล่นกับลูก ไม่เป็นแบบอย่างที่ดี ไม่เล่นในเวลาครอบครัว ไม่มีในห้องนอน จุดอ่อนที่สองในด้าน supply side คือบริษัทขาดจรรยาบรรณในการโฆษณาและการตลาด จุดอ่อนสุดท้ายในด้าน regulator คือ ทางกท. และสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยขาดความสามารถในการควบคุมเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต จากที่อธิบายประเด็นส่วนหนึ่งที่สำคัญมานั้นเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ที่ห่วงใยและเกี่ยวข้องได้ทำกระบวนการต่าง ๆ ผ่านผู้บริหารที่เกี่ยวข้อง เช่น รองนายกฯ และรัฐมนตรีที่เกี่ยวข้อง สภา รวมทั้งสมาชิกสุขภาพกับไว้เป็นวาระสำคัญและมีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอนโยบายตามที่กล่าวมาแล้ว

นอกจากประเด็นด้านสุขภาพแล้ว ยังมีเรื่องการจัดตั้งหลักสูตรบริหารธุรกิจที่เกี่ยวกับการจัดการอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (OSfreelanc, 2561) เพื่อผลิตบัณฑิต นักธุรกิจและผู้ประกอบการที่มีองค์ความรู้เฉพาะด้านในการบริหารจัดการธุรกิจอีสปอร์ตโดยได้รับความร่วมมือจากหลาย ๆ หน่วยงานในการให้ทุนสนับสนุนรวมไปถึงการให้คำแนะนำ อาทิ การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทยและสมาคม xavier e-sports เป็นต้น โดย ดร.สุรเชษฐ์ สุชัยยะ อาจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ ประจำหลักสูตรสาขาวิชาการจัดการฟุตบอล มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหนึ่งในผู้ร่วมให้ความเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายการแสดงความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็กครั้งที่สอง (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2561) โดยเสนอความเห็นว่าการร่างหลักสูตรการจัดการอีสปอร์ตไม่ได้เพียงพอพิจารณาแค่ในมุมของเศรษฐกิจเป็นหลัก โดยการเปิดหลักสูตรนั้นเพื่อตอบสนองต่ออาชีพและความรับผิดชอบต่อความรู้เท่าทันในสังคมปัจจุบันของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต อาจารย์สุรเชษฐ์ยังกล่าวว่าในการศึกษาถึงประเด็นอีสปอร์ตนั้นต้องเริ่มจากการคิดแบบ 7 Habits (สยามอินโฟบิส, 2559) โดยมีกรอบความคิดที่ดี ที่ถูกต้อง ไม่มีอคติต่อสิ่งใดโดยเน้นความคิดที่สอดคล้องกับบรรทัดฐานการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ เช่น การมีความยุติธรรม ซื่อสัตย์ จิตใจบริการ ซื่อสัตย์ เป็นต้น เป็นแนวคิดของศาสตราจารย์ Stephen R. Covey อาจารย์ประจำที่ Utah State University และอาจารย์สุรเชษฐ์ยังกล่าวอีกว่าพวกเราไม่สามารถต้านกระแสเรื่องอีสปอร์ตได้เนื่องจากเป็นกระแสในยุคโลกาภิวัตน์

อีกประเด็นที่สำคัญของอีสปอร์ตคือเรื่องของการแข่งขันที่เปิดโอกาสในด้านของกายภาพผู้ร่วมลงแข่ง ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ คนแก่หรือผู้พิการ อย่างในกรณีของคุณ Massimiliano Sechi (Macshg, 2013) ผู้พิการไม่มีมือตั้งแต่กำเนิดแต่ด้วยใจรักในการเล่นเกมน ตัวเขาเองจึงสรรหาวิธีปรับแต่งอุปกรณ์เกมให้เหมาะสมกับการเล่นของตัวเองและยังสามารถเล่นเกม league of legends ให้อยู่ในอันดับ diamond ได้ซึ่งเป็นระดับความเก่งที่สูงที่สุดในเกมที่รองจากอันดับ challenger เท่านั้นโดยบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์เกม Razor ให้การ

สนับสนุนช่วยเหลือในด้านอุปกรณ์การเล่นเกมของ Sechi ในด้านของบริษัท Razor ยังกล่าวผ่านแถลงการณ์ว่า “เราเริ่มทำงานร่วมกับเขาตั้งแต่พบว่าเขาได้ใช้อุปกรณ์ของ Razor ในการเล่นเพื่อเอาชนะสภาพร่างกายของเขา เรื่องราวของเขาไม่เพียงแต่จะเป็นแรงบันดาลใจแต่ยังเป็นอะไรที่ยิ่งใหญ่” อีกหนึ่งกรณีที่สำคัญที่เกิดขึ้นคือการประชุมงาน global e-sports executive summit 2018 ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งที่ 3 โดยจัดขึ้นในวันที่ 13 ถึง 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ที่เมืองปูซานประเทศเกาหลีใต้ โดยประเด็นที่จะหยิบยกมาอภิปรายนั้นคือ รองประธานคณะกรรมการพาราลิมปิก Duane Kale ขึ้นสนทนาในเวทีช่วงสุดท้ายของงาน โดยความเห็นที่สำคัญที่ Duane Kale กล่าวไว้คือ “ทุกคนในที่แห่งนี้คือคนในวงการอีสปอร์ตคงเข้าใจกันดีอยู่แล้วว่าอีสปอร์ตมีอะไรมากกว่าเกมมิ่ง” และกล่าวปิดท้ายด้วยคำพูดว่า “ถึงขามผมจะมีปัญหาแต่สมองยังใช้ได้อีสปอร์ตทำให้ลดช่องว่างทางความพร้อมทางร่างกาย ฝีมืออาจไม่ดีแต่การได้มีส่วนร่วมก็มีความสุขแล้ว” (สันติ โหลทอง, 2561)

อีสปอร์ตกับการพัฒนาในกระแสหลักและกระแสทางเลือก

อีสปอร์ตนั้นเป็นกระแสการแข่งขันที่มีการเติบโตทางเศรษฐกิจที่สูงทำให้ใคร่ที่ใคร่ได้รับมีมูลค่าที่สูงตามด้วยเช่นกัน หากลองพิจารณาว่าอีสปอร์ตเสมือนเป็นมายาคติที่กลุ่มผู้คนจากหลาย ๆ กลุ่มพยายามจะหยิบยกประเด็นเรื่องอีสปอร์ตให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันกีฬา นักภาษาศาสตร์ Roland Barthes (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556) ได้ให้คำนิยามของมายาคติว่าเป็นการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครองชุดความหมายที่มีอยู่แล้ว โดยการพิจารณาประโยชน์ใช้สอยของชุดความหมายควบคู่กับคุณลักษณะของชุดความหมายนั้น ๆ หลังจากนั้นจึงสวมความหมายทางวัฒนธรรมทับความหมายเดิมที่มีอยู่แล้ว โดยในกรณีนี้คืออีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกมที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นบริษัทผู้สร้าง ผู้จัดงานโดยตรงได้สร้างคำว่า อีสปอร์ตและพยายามที่จะร่วมกันผลักดันให้เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันกีฬาทันทีที่ทั่วโลกยอมรับและมีการเปรียบเทียบกับกีฬาชนดิอื่นอย่าง หมากรูก สนุกเกอร์ เพื่อยืนยันว่าอีสปอร์ตสามารถเป็นการเล่นกีฬาได้ แต่เนื่องด้วยเหตุผลทางด้านลิขสิทธิ์ที่ผูกขาดกับบริษัทผู้สร้างทำให้ไม่ผ่านเงื่อนไขที่ sport accord ซึ่งเป็นองค์กรกีฬานานาชาติที่เป็นผู้ตัดสินบรรจุกีฬาหรือโปรแกรมออกกำลังกายลงในการแข่งขัน ระบุไว้ว่ากฎข้อหนึ่งของการเป็นกีฬาได้ว่าจะต้องไม่พึ่งพิงอุปกรณ์หรือสินทรัพย์ที่ถูกผลิตโดยเจ้าของหรือ supplier เจ้าใดเจ้าหนึ่ง โดยข้อกำหนดข้อที่เหลืออีก 4 ข้ออย่าง 1. กีฬาทุกชนิดต้องมีการแข่งขันและมีการตัดสิน 2. ต้องใช้ทักษะและไม่ใช่โชคช่วย 3. ต้องไม่ทำร้ายสุขภาพกายและจิต 4. ต้องไม่ทำร้ายสิ่งที่มีชีวิต ซึ่งจาก 4 ข้อที่กล่าวมานั้นอีสปอร์ตได้ผ่านเกณฑ์ทั้งหมดแต่ปัญหาไม่ได้สิ้นสุดแค่เพียงว่าอีสปอร์ตได้เป็นกีฬาที่ทั่วโลกยอมรับแล้วจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ตามมา โดยในข้อที่ 3 ที่ระบุว่าต้องไม่ทำร้ายสุขภาพกายและจิต แต่สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาหลังจากที่อีสปอร์ตได้ถูกรับรองให้เป็นกีฬาในประเทศไทยแล้วนั้น ผลกระทบที่ตามมาโดยตรงคือผลกระทบทางด้านสุขภาพและด้านสังคมที่เกิดขึ้นกับเยาวชนหรือกลุ่มคนที่มีความรู้ความเข้าใจไม่เพียงพอต่อการรับมือกับสถานการณ์อีสปอร์ตที่เติบโตในประเทศไทย

หากพิจารณาจากข้อมูลโดยรวมนั้นอีสปอร์ตคือสิ่งที่เกิดขึ้นในยุคของกระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน ดังเช่นที่อาจารย์ผู้แทนจากมหาวิทยาลัยชั้นนำหลายท่านกล่าวไว้ในที่ประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายทั้งสองครั้งว่ากระแสของอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ต้านทานไม่ได้ หากยิ่งต่อต้านแล้วจะยิ่งส่งผลเสียมากกว่าผลดีด้วยซ้ำ โดยความหมายสำคัญโดยสรุปของโลกาภิวัตน์ต่อ อีสปอร์ต คือแบบแผนของการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของอีสปอร์ตในประชาคมโลก โดยส่วนใหญ่จะครอบคลุมประเด็นของการกระทำให้เป็นระบบโลกหรือการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมในโลก อย่างกรณีนี้ในหลายประเทศพยายามผลักดันเรื่องของอีสปอร์ตให้เป็นการแข่งขันกีฬาที่ทั่วโลกยอมรับโดยการให้ผ่านการยอมรับจากคณะกรรมการโอลิมปิกสากล ซึ่งวิธีที่ใช้ในการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมในสมัยนี้โดยเป็นวิธีที่รวดเร็วและได้ผลลัพธ์ที่ไวคือการเชื่อมโยงของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันทั่วโลกผ่านสิ่งที่เรียกว่าอินเทอร์เน็ตและมีอุปกรณ์สื่อสาร

มากมายในปัจจุบันที่รองรับ โดยมีคำกล่าวหนึ่งที่ว่า “ใครคุมระบบข่าวสารโลก คนกลุ่มนั้นจะสามารถควบคุมจิตวิญญาณของโลกได้” หากพิจารณาจากคำกล่าวแล้ว ข่าวสารที่ถูกส่งผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศไม่เพียงแต่สามารถตัดสินใจให้ถูกหรือผิด ยังกำหนดทิศทางการเมืองและเศรษฐกิจได้อีกด้วยดังข้อมูลที่ถูกกล่าวไว้ข้างต้นว่าหน่วยงานภาครัฐของประเทศเยอรมนีได้มีการสนับสนุนการยอมรับอีสปอร์ต ซึ่งชี้ให้เห็นว่าหน่วยงานภาครัฐไม่ได้มองอีสปอร์ตในมุมด้านเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียวแต่ยังมองว่าเป็นเครื่องมือสร้างองค์ประกอบของสังคมอีกด้วย เพราะอีสปอร์ตช่วยเชื่อมผู้คนเข้าด้วยกัน เกิดการพบปะกัน มีการเล่นและซ้อมไปด้วยกัน เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไปและการสนับสนุนและการสนับสนุนนี้จะช่วยเปิดทางในการลงทุนด้านอุปกรณ์และการช่วยเหลือทีมท้องถิ่นระดับชุมชนได้อีกด้วย โดยสรุปแล้วกระบวนการโลกาภิวัตน์เป็นปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของประชาชนทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ชุมชน ชาติและระดับประชาคมโลกใน 3 ด้าน ดังนี้ (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556) 1. ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ การจัดการทางสังคมทั้งเพื่อการผลิต แลกเปลี่ยน การกระจายสินค้าหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต 2. ด้านการเมือง ได้แก่ การจัดการทางสังคมอย่างกรณีรัฐบาลเยอรมนีที่สนับสนุนอีสปอร์ตภายในประเทศหรือประเทศไทยที่ให้ความสำคัญต่อปัญหาอีสปอร์ตในประเทศเช่นเดียวกัน 3. ด้านวัฒนธรรม ได้แก่ การจัดการทางสังคมเพื่อการแลกเปลี่ยนและการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ในการเป็นตัวแทนของข้อเท็จจริง ความหมาย ระบบ คุณค่า ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ในกรณีนี้คือการที่อีสปอร์ตพยายามจะผลักดันให้เป็นการแข่งขันกีฬาที่ทั่วโลกยอมรับเหมือนกัน ซึ่งอัตราของการเกิดขึ้นของกระบวนการโลกาภิวัตน์ของอีสปอร์ตจะเกิดขึ้นมากที่สุดที่สุดในบริบทของด้านเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมและการเมือง

เนื่องด้วยในปัจจุบันข่าวสารในโลกสามารถสร้างสิ่งที่เรียกว่าความจริงหรือความจริงปลอมได้หากไม่มีความเข้าใจที่เท่าทันต่อข่าวสารนั้นก็จะถูกข่าวสารลวงได้จากโฆษณาชวนเชื่อที่เป็นกระบวนการผลิตจิตวิญญาณด้านความฝัน ความเชื่อและค่านิยม โดยมีผู้อยู่เบื้องหลังอย่างบริษัทนายทุนรายใหญ่ที่เกี่ยวข้องและตลาดทุนโลกที่เป็นหัวใจของระบบ ดังในกรณีของผลกระทบอีสปอร์ตในประเทศไทยที่หลังจากประกาศให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการแล้วทำให้หน่วยงานของภาครัฐต้องหาวิธีต่อการรับมือและสร้างความเข้าใจต่อสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยวิธีการคือการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอนโยบาย ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็กที่จัดขึ้นทั้งสองครั้ง ซึ่งการประชุมนอกจากจะนำประเด็นสำคัญที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความเห็นกันทั้งสองครั้งเข้าสู่ที่ประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติแล้วยังเป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยอยู่บนฐานคิดเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล กลุ่ม องค์กร และชุมชนที่บุคคลเป็นสมาชิกอยู่ ซึ่งครอบคลุมทั้งเครือข่ายตรงหรืออ้อมและมีความซับซ้อนแตกต่างกันไปในแต่ละระดับ โดยปัจจัยรูปแบบหรือลักษณะของเครือข่ายมีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์พฤติกรรมหรือผลกระทบต่อสังคมอย่างในกรณีนี้คือประเด็นผลกระทบอีสปอร์ตต่อคนทุกระดับในสังคม ความเชื่อมโยงระหว่างคนในสังคมและการแลกเปลี่ยนในมิติต่าง ๆ ของสังคม ดังที่มีการเชิญผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งในระดับท้องถิ่น สถาบันการศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องและทำยที่สุดความหลากหลายของสมาชิกเครือข่ายที่เข้าร่วมการประชุมก็สามารถหาประเด็นที่เกิดขึ้นร่วมกันได้และพัฒนาไปสู่ทางออกที่เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจนคือการนำประเด็นสำคัญที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความเห็นกันทั้งสองครั้งเข้าสู่ที่ประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติในปลายปี นอกจากความสำเร็จในการสร้างเครือข่ายทางสังคมของภาครัฐและภาคส่วนต่าง ๆ แล้ว สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยก็ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการสร้างเครือข่ายทางสังคมสู่ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมไปสู่ความสำเร็จอย่างใน กรณีการจัดงานเสวนาครั้งแรกที่ กทท. ในหัวข้อเรื่อง “e-sports good governance ธรรมชาติอีสปอร์ต” โดยหนึ่งในความพิเศษก็คือ คุณจันทรรักษ์ สมปรีดา นักเขียนนามปากการอมแพงผู้แต่งบุพเพสันนิวาสได้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในวิทยากรแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ที่

สำคัญในงานนี้และอีกหนึ่งงานสำคัญที่กำลังจะเกิดขึ้นคือเวทีสัมมนาในหัวข้อ "สานพลังกีฬาอีสปอร์ตไทย" โดยได้เชิญตัวแทนภาคเอกชน มหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเข้าร่วมรับฟังและแสดงความคิดเห็นในวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561

ผลกระทบอีกสิ่งที่เกิดจากกระแสโลกาภิวัตน์ของอีสปอร์ต นอกจากปรากฏการณ์กระบวนกรโลกาภิวัตน์และการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เกิดขึ้นแล้วยังมีอีกหนึ่งประเด็นที่สำคัญและมองข้ามไม่ได้ นั่นคือแนวคิดเรื่อง disruption (ปรกรณ์ ลีสกุล, 2560) ที่ว่าด้วยการเปลี่ยนแปลงแบบหนึ่งและเป็นการเปลี่ยนแปลงในวิธีใหม่ เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงที่ทำให้สิ่งเดิม ๆ ที่มีอยู่บางสิ่งบางอย่างล้มหายตายจากไป โดยประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับกระแสอีสปอร์ตคือในกรณีที่เกิดเทคโนโลยีถูกแทนที่ด้วยสิ่งที่พัฒนามากกว่าเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าเฉกเช่นเดียวกับการจัดการแข่งขันเกมชิงเงินรางวัลนั้นเป็นสิ่งที่ปกติ แต่หากแทนที่ด้วยคำว่าอีสปอร์ตเป็นการทำให้เกิดการยอมรับว่าเป็นการแข่งขันกีฬาเหมือนกีฬาสชนิดอื่นนั้นจะทำให้มีความน่าเชื่อถือและดูเป็นระบบระเบียบที่ชัดเจนอย่างมีรูปแบบแผนการที่รองรับไว้ นอกจากการแข่งขันที่เกิดขึ้นเฉพาะเกมบนคอมพิวเตอร์ยังได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีของเกมไปสู่บนมือถือหรือสมาร์ทโฟนในปัจจุบันและมีการแข่งขันอีสปอร์ตบนมือถือเช่นกัน นอกจากเรื่องของเทคโนโลยีแล้ว หากพิจารณาในมุมมองต่อแนวคิดเรื่อง disruption ว่าการเปลี่ยนแปลงที่มาแทนที่หรือการพัฒนาที่มาแทนที่สิ่งเก่านั้นย่อมเกิดผลกระทบทั้งข้อดีและข้อเสียของอีสปอร์ตนั้นหากพิจารณาอีกมุมแล้วมันคือโอกาสที่ให้แก่คนที่มีความบกพร่องทางร่างกายได้มีส่วนร่วมในการแสดงความสามารถได้เต็มที่ กรณีอย่างที่ยกประธานคณะกรรมการพาราลิมปิก Duane Kal กล่าวไว้ขอแค่ได้มีส่วนร่วมก็มีความสุขแล้ว ทำให้อีสปอร์ตนั้นเสมือนเป็นกิจกรรมที่ทำให้ลดช่องว่างด้านความพร้อมร่างกายลง ซึ่งเป็นกระบวนกรที่พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงที่ไม่ใช่แค่เป็นการผลักดันให้เป็นการแข่งขันกีฬาเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีกว่าอย่างเช่นในด้านโอกาสการแสดงออกทางความสามารถและกรณีที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนอีกกรณีคือ Sechi นักพาราลิมปิกที่มีความมุ่งมั่นจะไม่ยอมแพ้ต่อความบกพร่องต่อร่างกายของตน ทำให้ บริษัท razor ซึ่งเป็นบริษัทอุปกรณ์การเล่นเกมนได้เข้ามาให้ความช่วยเหลือและนำเสนอเรื่องราวของคุณ Sechi ไปสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้อื่นที่อาจจะมีความบกพร่องเช่นเดียวกัน หากวันใดวันหนึ่ง อีสปอร์ตนั้นได้เป็นการแข่งขันกีฬาที่ทั่วโลกยอมรับร่วมกันแล้ว หากพิจารณาในมุมของการพัฒนาสิ่งที่ดีสู่สังคมและไม่ได้มองแค่มุมของการเติบโตธุรกิจอย่างเดียว โอกาสหรือวิกฤตต่าง ๆ ที่จะตามมาหากเรามีการเรียนรู้และสร้างความเท่าทันต่อสถานการณ์อีสปอร์ตแล้วเราก็จะสามารถพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาสได้ และที่สำคัญที่สุดคือการไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ภายใต้การเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาใดก็ตามในเหตุการณ์อีสปอร์ตครั้งนี้

สรุป

จากการเล่นเกมสู่การแข่งขันที่เป็นรูปแบบมีกฎเกณฑ์กติกาและผู้คนที่ให้ความสนใจมากขึ้นส่งผลให้เกิดการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจและมีมูลค่าที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ในทุกปี จนทำให้คำว่า อีสปอร์ตเข้ามามีบทบาทต่อประชาคมโลก ทำให้ในนานาประเทศต้องหันมาให้ความสนใจในผลกระทบที่ตามมาในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นมิติทางการเมือง มิติทางสังคม มิติทางสุขภาพ มิติทางเศรษฐกิจ ผลกระทบที่เติบโตทางเศรษฐกิจทำให้การลงทุนจากบริษัทใหญ่เปลี่ยนทิศทางไปลงทุนกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตแทนและทำให้มีการโฆษณาเพื่อเชิญชวนลูกค้าเพื่อสร้างผลกำไรจากกิจกรรมอีสปอร์ต ซึ่งในปัจจุบันมีการใช้สื่อสารสนเทศในการกระจายข่าวสารที่รวดเร็วและเข้าถึงทุกพื้นที่ แต่สิ่งที่เป็นผลกระทบทั้งทางบวกและลบตามมหลังจากนั้นเกิดขึ้นกับสังคมทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ทำให้เกิดปัญหาต่อกลุ่มประชากรที่มีความสำคัญ อย่างกรณีที่ยาวชนที่ไม่สามารถจัดสรรเวลาในการเล่นเกมนได้อย่างเหมาะสมและท้ายที่สุดก็จะเป็นโรคติดเกม ทั้งนี้ การที่อีสปอร์ตได้ถูกรองรับให้เป็นการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการในประเทศไทยจะทำให้เยาวชนหลายคนจากหลายพื้นที่

ในประเทศไทยอาจจะเข้ามาเป็นข้ออ้างในการเล่นเกมที่ไม่น่าถูกสุ่มลักษณะที่ดีต่อไป จากมิติปัญหาด้านสังคมก็จะส่งผลไปสู่การจัดการของมิติทางการเมืองที่ภาครัฐต้องเข้ามามีบทบาทต่อความรับผิดชอบต่อสังคมในเรื่องของผลกระทบที่เกิดขึ้นในมิติต่าง ๆ อย่างในกรณีการสนับสนุนอีสปอร์ตของรัฐบาลประเทศเยอรมนีหรือการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายของคณะสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติที่สรุปประเด็นความสำคัญและนำเข้าสู่การประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติและนำผลลัพธ์ของการประชุมสู่การออกแบบกระบวนการรับมือที่เป็นรูปธรรมและมีกฎหมายรองรับ

เมื่อวิเคราะห์แล้วสามารถแยกประเด็นที่อีสปอร์ตได้สร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นในสังคมไทยอันได้แก่ 1. ความเข้าใจเรื่องกีฬาและค่านิยมรวมทั้งความเข้าใจที่ถูกผิดของผู้คนในสังคม 2. พฤติกรรมการเสพติดจากเทคโนโลยีจากชุดความคิดที่ว่าเล่นเกมเก่งอย่างเดียวทำให้เป็นนักกีฬาอาชีพที่ดีได้หรือไม่และการเสพติดจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพและวิถีชีวิตได้ 3. ผลกระทบต่อสุขภาพเด็กและเยาวชนที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางสมอง ภาษา อารมณ์และทักษะการใช้ชีวิต 4. เกิดการพนันอันเนื่องมาจากการแข่งขัน 5. ควรมีการสร้างกิจกรรมในสถานศึกษาต่อความเหมาะสมของช่วงวัยและบริบทในการศึกษา รวมถึงการส่งเสริมกิจกรรมที่เหมาะสมในเด็กเล็ก ปฐมวัย ประถมศึกษาและมัธยม 6. การรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ตความเข้าใจของพ่อแม่ต่อเบื้องหน้าและเบื้องหลังของธุรกิจ ความเข้าใจของหน่วยงานความรับผิดชอบต่อในการทำดูแลผลกระทบรอบด้าน 7. ความยั่งยืนทางอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตความรับผิดชอบต่อและการแสดงศักยภาพความสามารถที่จะเล่นได้โดยสร้างรายได้ให้ตนเอง 8. ข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของเด็กรวมถึงเงินที่เด็กต้องจ่ายและซื้อของภายในเกมและข้อมูลทางการเงิน รวมถึงบริษัทเอกชนสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ทางธุรกิจได้ 9. จริยธรรมในการดำเนินธุรกิจต่อความรับผิดชอบต่อสังคม การพัฒนาความเป็นเจ้าของเทคโนโลยีมากกว่าเป็นแค่ผู้ซื้อและผู้ใช้ ร้านเกมที่เปลี่ยนธุรกิจเป็นศูนย์กีฬาอีสปอร์ตในชุมชน การเสียภาษีที่เกี่ยวข้องหรือการลงทุนในรูปแบบเศรษฐกิจดิจิทัลโดยมีหน่วยงานมากำกับดูแล

จากสภาพปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทำให้เราต้องพิจารณาและตระหนักถึงผลกระทบของอีสปอร์ตว่ามีผลกระทบอย่างไรต่อสังคมรอบตัวเรา สังคมรอบตัวเรานั้นอาจได้รับผลกระทบจากอีสปอร์ตแค่ส่วนหนึ่งแต่กับอีกสังคมหนึ่งอาจได้รับผลกระทบนี้โดยตรง ซึ่งความสำคัญของผลกระทบนี้คือไม่ว่าผลกระทบจะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด แต่ท้ายที่สุดแล้วมันก็เป็นผลกระทบที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ หากสังคมรอบตัวเราได้รู้เรียนและสร้างความเข้าใจอย่างเป็นเหตุและเป็นผลจะทำให้จากสภาพที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นต่อสังคมหรือการติดกับดักจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ต่อสภาพปัญหา สามารถแปรเปลี่ยนให้เป็นโอกาสจากความเข้าใจและรู้เท่าทันผ่านกระบวนการรับมือที่สร้างสรรค์และเอาใจใส่ร่วมกันทั้งกลุ่มเป้าหมายอย่างเด็กหรือเยาวชนและต่อตัวผู้ใหญ่เอง

บรรณานุกรม

- Brian Mathews. (2018, March 8). The World's Top 10 Restaurant Companies. Retrieved from <https://www.investopedia.com/articles/markets/012516/worlds-top-10-restaurant-companies-mcidsbux.asp>
- DW. (2018, November 10). Germany to recognize esports as an official sport. Retrieved from <https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285>
- ESC. (2018, November 10). Worlds 2018 infographics. Retrieved from <https://esc.watch/blog/post/infographics-worlds-2018>
- Graham Ashton. (2018, March 8). German Olympic Federation's Rejection of Esports Prompts Industry Backlash. Retrieved from <https://esportsobserver.com/dosb-esports-rejection/>

- Jeff Dunn. (2017). \$1.5 billion industry by 2020. Retrieved from https://www.businessinsider.com/esports-popularity-revenue-forecast-chart-2017-3?fbclid=IwAR19KT1unl-qC5dnqixwwBMtH724jHo_6QUqRqAAbeAJWLtfPhVeuChYAcw
- Jessica Conditt. (2015). Swedish media house buys world's largest eSports company. Retrieved from <https://www.statista.com/chart/8640/esports-is-ready-to-explode/>
- Kurt Lozano. (2018). McDonald's drops deal with German soccer, bets on esports instead. Retrieved from <https://www.statista.com/chart/8640/esports-is-ready-to-explode/>
- MacsHG. (2013). World First - MacsHG Reaches Diamond Playing With Foot - League of Legends. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=WBKlzMj7zY>
- Martin Armstrong. (2017). E-sports is ready to explode. Retrieved from <https://www.statista.com/chart/8640/esports-is-ready-to-explode/>
- Newzoo. (2017). New Twitch Rankings: Top Games by Esports and Total Viewing Hours. Retrieved from https://newzoo.com/insights/articles/new-twitch-rankings-top-games-esports-total-viewing-hours/?fbclid=IwAR3MYiRBOyEr700nexNQ1jmlQ_-6BKaSprAPuDrGVen6t2s0VMt7r8xgEds
- Sky sport. (2015). The biggest game in football. Retrieved from <https://www.skysports.com/football/news/11662/9985539/manchester-united-v-liverpool-the-biggest-game-in-football>
- Weebly. (2018). Early history. Retrieved from <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>.
- ณรงค์ ศรีสวัสดิ์. (2555). *การประยุกต์ทฤษฎีสังคมวิทยาในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ. (2561). องค์การอนามัยโลกประกาศให้โรคติดเกมเป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่ง. สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2561. จาก <https://thestandard.co/gaming-disorder/>
- ไทยพีบีเอส. (2561). E-Sport โอกาสสู่นักกีฬา หรือเพิ่มเด็กติดเกม?. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561. จาก <https://www.youtube.com/watch?v=zgOlriVeDz8&feature=share>
- ปกรณ์ ลิ้มกุล. (2560). การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไปของ Disruption. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561. จาก <https://thestandard.co/disruption-revolution/>
- พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2556). *แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและการประยุกต์เพื่อการพัฒนาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2561). จดหมายเปิดผนึก เรื่อง e-sport ให้ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องรับทราบในมิติสุขภาพจิตกับE-sport. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561. จาก <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1376864549083677&set=pcb.1376478632455602&type=3&theater>
- ยุค ศรีอาริยะ. (2541). *มายาโลกาภิวัตน์*. กรุงเทพฯ: โครงการวิถีทรรศน์.
- สยามอินโฟบิส. (2559). อุปนิสัย 7 ประการ ที่เราควรมี. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561. จาก <http://www.impressionconsult.com/web/index.php/articles/1486-อุปนิสัย-7-ประการที่เราควรมี%20-7-habits.html>

- สร้อยเพชร วีระไวยะ. (2559). แสงสีฟ้า ตัวการร้ายทำลายสายตา. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561.
จาก <https://www.bangkokhospital.com/index.php/th/diseases-treatment/blue-light-destructive-to-eye>
- สันติ โหลทอง. (2561). Duane Kale in Global e-sports executive summit 2018. สืบค้นเมื่อ 3
พฤศจิกายน 2561. จาก <https://www.facebook.com/santiTESF/posts/1957074171024906>
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2561). การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายฯ การ
แสดงความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก ครั้งที่1. สืบค้นเมื่อ 4
พฤศจิกายน 2561. จาก <https://www.healthstation.in.th/action/viewvideo/4424/>
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2561). การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายฯ การ
แสดงความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก ครั้งที่2. สืบค้นเมื่อ 4
พฤศจิกายน 2561. จาก
<https://www.facebook.com/thailandesports/videos/269581933685298/>
- OSfeel. (2561). การเปิดหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สอน
สู่ันทา. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561. จาก <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/121136>
- Ping Booster. (2557). Esports ในไทย จากอดีตสู่ปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561.
จาก <https://www.pingbooster.com/th/blog/detail/90/Esports-ในไทย-จากอดีตสู่ปัจจุบัน>