



# E-Sports

เกี่ยวกับอีสปอร์ต



# อีสปอร์ต คืออะไร

- **อีสปอร์ต** คือการแข่งขันกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีกฎกติกาสากลเช่นเดียวกับกีฬาทั่ว ๆ ไป ในปัจจุบันมีระบบทีม หรือสโมสรเหมือนกับกีฬาปกติ ทั้งมีการจ้างเซ็นสัญญากับนักกีฬา เพื่อไปแข่งขันคว่ำรางวัลต่างๆ

Tanatorn Vaskul. 2020

< [Video Link](#) >



# ความเป็นมาของ e-Sports

- e-Sports = Electronic Sports หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์
- เริ่มต้นเมื่อปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ด้วยเกม Space war
- 1981 บริษัท อาทาริ จัดแข่งขันเกม Space invaders มีผู้ชม 5000 คน
- StarCraft คือเกมที่จุดประกาย e-Sports
- 2018 e-Sports เป็นกีฬาสาธิต และ 2022 ชิงเหรียญจริงใน ASEAN Games
- 2020 การกีฬาแห่งประเทศไทยเห็นชอบให้ e-Sports เป็นชนิดกีฬา



## ลักษณะ ของ e-Sports



- มีหลัก กฎกติกาสากล เป็นที่ยอมรับ  
มีนักกีฬาสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และอาชีพ
- มีการแข่งขันทั้งประเภทบุคคลและประเภททีม ที่มีรูปแบบ  
บริหารจัดการเหมือนกีฬาอาชีพ
- มีระบบการฝึกซ้อม วินัย การฝึกสมาธิ ร่างกาย
- มีรูปแบบธุรกิจ เงินรางวัล ผู้สนับสนุน สมาคม
- มูลค่าการลงทุนมหาศาล ในช่วงเวลาอันสั้น



## จุดเด่นของ e-Sports

- สร้างรายได้ : เช่น เกม DOTA 2 สามารถสร้างรายได้สูงถึง 220 ล้านบาท < [more](#) >
- เป้าหมายที่เป็นไปได้จริง / **ไม่มีเป้าหมายคือติดเกม**
- สภาพร่างกายไม่ใช่อุปสรรค
- การทำงานเป็นทีม ต้องมีทีม/ผู้สนับสนุน
- สร้างชื่อเสียง เมื่อเข้าสู่การแข่งขันระดับชาติ หรือนานาชาติ





## ข้อเสียของ e-Sports

- ด้านภาพลักษณ์  
มักถูกมองว่าติดเกม หากคนรอบข้างไม่เข้าใจ
- สุขภาพเสียหาย ถ้าไม่ออกกำลังกาย  
นักกีฬาอีสปอร์ต ต้องฝึกฝนร่างกายเช่นเดียวกัน
- ถ้าไม่มีเป้าหมาย จะกลายเป็นติดเกม  
เป้าหมายคือ สุนัขกีฬาอาชีพ (Pro player) และเงินรางวัล
- ไม่บริหารเวลา เสียอนาคต เสียการเรียน  
ต้องมีวินัย บริหารเวลา การเรียน กีฬา และครอบครัว

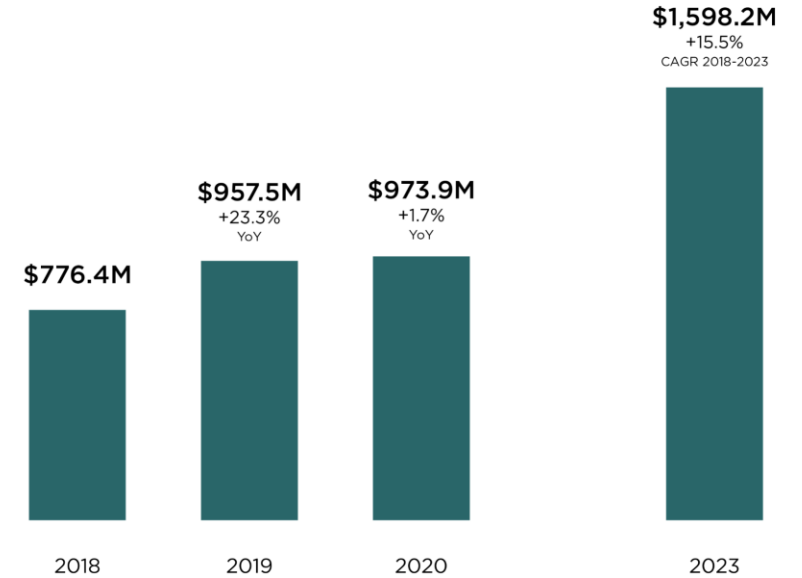
# e-Sport อยู่จุดไหน



## Esports Revenue Growth

Global | For 2018, 2019, 2020, 2023

- ที่ผ่านมามีมูลค่าทางการค้าสูงกว่า 973 ล้านเหรียญ
- อัตราการเติบโตสูงขึ้น(โดยเฉพาะสปอนเซอร์)
- e-Sport กำลังเติบโตแบบก้าวกระโดด

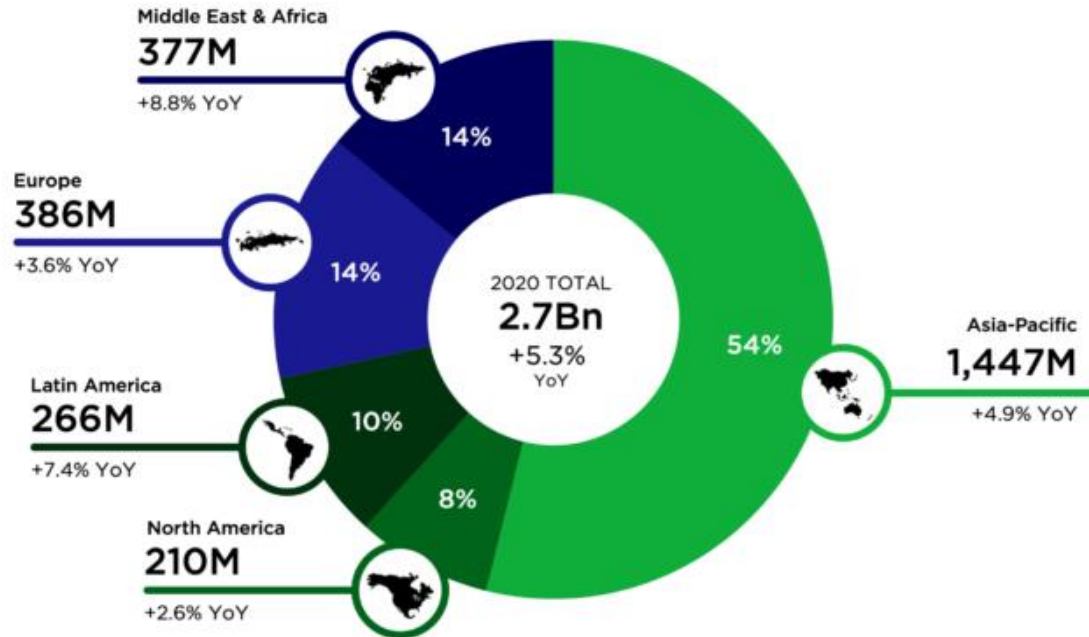


# ผู้เล่น e-Sport ?



## 2020 Global Players

Per Region With Year-on-Year Growth Rates



# 54%

of global players are in Asia-Pacific, and the region still houses some of the fastest-growing markets worldwide



# แนวเกมใน e-sports



- **RTS (Real Time Strategy)**  
คือเกมเน้นการวางแผน โดยสร้างกองทัพของตนให้แข็งแกร่งเพื่อไปต่อสู้กับกองทัพของฝ่ายศัตรู เช่น Star Craft เป็นต้น
- **MOBA (Multiplayer Online Battel Arena)**  
คือเกมที่ผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งผลสมระหว่างแอคชั่น และเรียลไทม์ เน้นการเล่นเป็นทีมเป็นหลัก เช่น DOTA2 LoL ROV เป็นต้น
- **FPS (First Person Shooter)**  
คือเกมยิงมุมมองบุคคลหนึ่ง ด้วยมุมมองที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงมือที่ถืออาวุธของตัวละครเท่านั้น เช่น Counter-Strike, Overwatch เป็นต้น
- **FIGHTING (Fighting Game)**  
คือเกมที่ผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครเพื่อต่อสู้กับศัตรูในระยะประชิด โดยมีระดับพลังให้ฝ่ายละเท่าๆกัน เช่น Street Fighter เป็นต้น
- **SPORT (Sport Game)**  
คือเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล เช่น FIFA NBA 2K เป็นต้น
- **BATTLE ROYALE (Battlegrounds Game)**  
คือ เกมที่มีรูปแบบคล้าย FPS แต่ส่วนสำคัญคือการเอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้ายเป็นแนวเกมที่กำลังได้รับความนิยม เช่น PUBG, Fortnite เป็นต้น

# เกมที่แข่งใน e-Sports

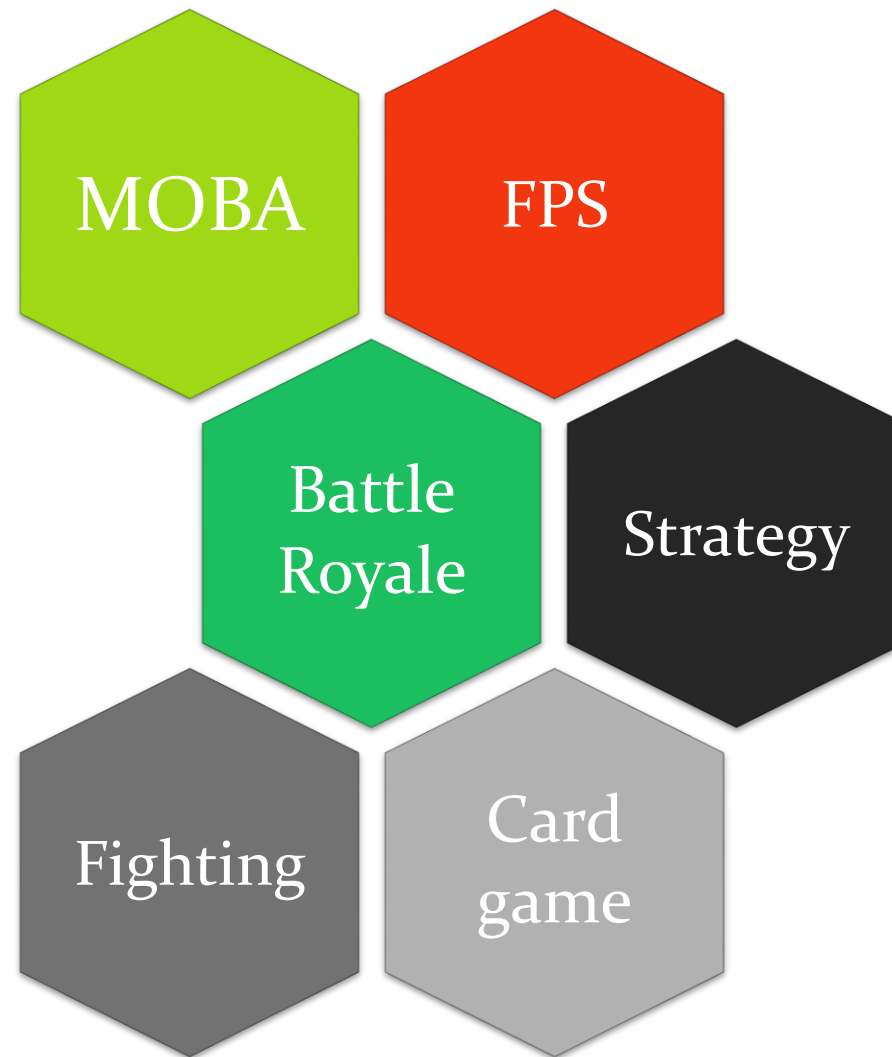
- อันดับชนิดเกมที่ได้รับความนิยม



## TEO PC GAMES IMPACT INDEX Q1 2020 MOST RELEVANT PC VIDEO GAMES

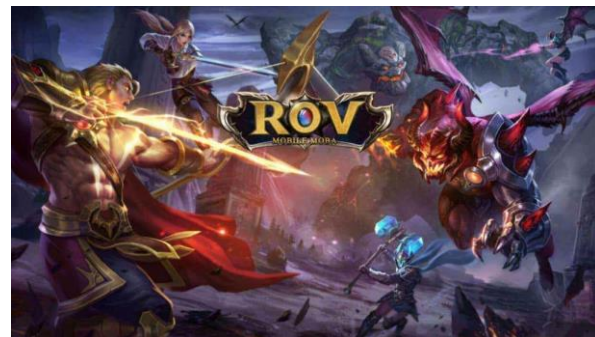


VISIT [ESPORTS OBSERVER.COM/Q1-2020-IMPACT-INDEX](https://esportsobserver.com/q1-2020-impact-index) TO SEE THE FULL RANKING AND KPIS U  
ANALYTICS PARTNER: NINJA  
SOURCES: THE ESPORTS OBSERVER, TWITCH ESPORTS SAVER  
COPYRIGHT ESPORTS BUSINESS SOLUTIONS US (HAFTHUNGRESCHER)



# MOBA : Multiplayer Online Battel Arena)

- แข่งขันในลักษณะทีม เมื่อทำลายฝ่ายตรงข้ามได้คือชนะ มีตัวฮีโร่ให้เลือกหลากหลาย การเล่นขึ้นอยู่กับตัวที่เลือก ผู้เล่นมักเลือกตามความถนัด ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ



# FPS : First Person Shooter

- จำลองบทบาทตัวเองลงในเกมเป็นผู้ยิง 1 ในทีม ต้องมีการสื่อสารกันในทีมตลอดเวลา ต้องใช้ไหวพริบและความว่องไว หลบหลีก.





# Battle Royale

- เป็นเกมแนวใหม่ เล่น เดี่ยวหรือกลุ่มได้ การชนะคือต้องเหลือรอดเป็นทีมหรือคนสุดท้าย แนวการเล่นคล้ายเกมแบบ FPS





# e-Sport กับต่างชาติ

- ยุโรป อเมริกา มี WESA (World ESport Association) ดูแล ความนิยมลดลง
- เกาหลี มี Kespa (Korea E-Sports Association)
- จีน สร้างเมือง e-Sport ที่เมืองหางโจวกับการลงทุนกว่า 9000 ล้านบาท และ เมืองไห่หนานกว่า 40000 ล้านบาท



# ผู้สนับสนุน e-Sport

## ESPORTS LEAGUE SPONSORSHIP SPOTS ARE FILLING UP

Taken and available categories per league | LPL, LEC, LCS, OWL, KPL | Per 15 March 2019

	Apparel & Retail	Hardware	Peripheral	Automotive	Telecom	Finance & Payment Provider	Food & Beverage	Gaming Furniture	Music	Oil & Gas	Electronics	Cosmetics	Social Media	FMCG
			Open		Open	Open			Open	Open				Open
					Open				Open		Open	Open	Open	Open
			Open	Open	Open				Open	Open	Open	Open	Open	Open
			Open					Open		Open	Open	Open	Open	Open
		Open	Open		Open	Open		Open	Open	Open		Open	Open	5

# e-Sport Thailand



- เริ่มต้นเมื่อประมาณปี 2007
- เริ่มจากเกมแนว FPS เช่น Speical Force หรือแนว RPG อย่าง Ragnarok
- Garena นำเกม HOM MOBA เข้ามาตามด้วย LoL หรือ ROV ซึ่งโด่งดังมาก
- ช่วงแรกเน้นการแข่งขันบน PC เป็นหลัก Mobile มาทีหลัง
- TESA : Thailand E-Sport Association สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

# ตัวอย่าง Pro-players ของไทย





# อาชีพใน e-Sport

ProPlayer

Game Caster

Youtuber

Coach

Organizer

Graphic  
Design

Moderator

Content  
Creator

IT Technique

ดูทั้งหมด click





Thank you

- คุณเลือกจะเป็นอะไร ?