



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านดิจิทัล

แนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ต (eSports) ของประเทศไทย

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือกีฬาอีสปอร์ต (Electronic Sports : eSports) เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถเข้าแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ได้ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล โดยในแต่ละการแข่งขันจะมีการตั้งกฎและกติกาขึ้นมาให้เป็นระบบสากลที่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องปฏิบัติตาม กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายได้ทุกที่และทุกเวลาผ่านโครงข่ายออนไลน์ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันสามารถติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (Interactive) มีการจำลองสถานการณ์การแข่งขันที่ทำนายและน่าดึงดูด มีการแบ่งระดับ (Level) การแข่งขันตั้งแต่ระดับมือสมัครเล่น ไม่ได้รับค่าตอบแทนจากการแข่งขัน จนถึงระดับมืออาชีพได้รับค่าตอบแทนเป็นรางวัลจากการแข่งขัน เป็นต้น

รูปแบบการแข่งขันของกีฬาอีสปอร์ตมีตั้งแต่การแข่งขันในรูปแบบ Tournaments ไปจนถึงการแข่งขันระดับ League ซึ่งมีการแข่งขันอย่างเป็นระบบ มีการเลื่อนชั้น ตกชั้น ส่งผลให้มีทีมเข้าออกอยู่ตลอดเวลา และมีความคล้ายคลึงกันกับกีฬาที่แท้จริง อีกทั้ง มีรายการใหญ่ที่จัดขึ้นเป็นประจำ มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและมีการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก หรือเอเชียนเกมส์ โดยประเภทของเกม eSports ที่มีการประกาศจัดการแข่งขันในระดับสากล กลุ่มการแข่งขันประเภททีม ได้แก่ Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ให้ผู้เล่นแต่ละคนเลือกควบคุมตัวละครคนละหนึ่งตัว และร่วมมือกันเล่นโดยใช้ยุทธศาสตร์ของทีม First-Person Shooter (FPS) ที่ให้ผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครหนึ่งตัวในรูปแบบเกมยิงปืน กลุ่มการแข่งขันประเภทบุคคล ได้แก่ Real-Time Strategy (RTS) เกมวางแผนยุทธศาสตร์ Digital Collectible Card Game (CCG) ใช้การ์ดเกมรูปแบบดิจิทัลแข่งขันกัน Fighting เกมต่อสู้ Sports เกมกีฬา Battle Royale ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่ต้องใช้อาวุธและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการต่อสู้เพื่อเอาตัวรอด เป็นต้น

การแข่งขันอีสปอร์ตมิใช่ได้เพียงความบันเทิงเท่านั้น แต่ผู้เล่นจะได้ใช้สติปัญญาและทักษะอื่น ๆ ตามไปด้วย เช่น การวางแผน การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม ซึ่งนับว่าเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น โดยหากเข้าใจในสถานการณ์ภายในเกม จะนำไปสู่ทักษะที่จะพัฒนาในการรับมือในสถานการณ์อื่น ๆ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในวิธีการพัฒนามนุษย์ ในทางกลับกัน เกมเหล่านี้เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้น หากมีการจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงผลกระทบในแง่ลบที่อาจเกิดขึ้นต่อไป

กีฬาอีสปอร์ตกับการพัฒนาเศรษฐกิจ

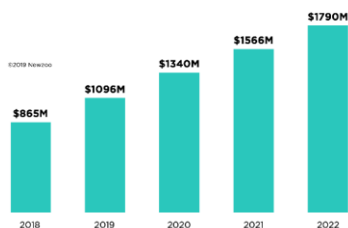
กีฬาอีสปอร์ต ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ตามความชอบ เป็นสิ่งดึงดูดทำให้อายุของเกม (Life Cycle) ยาวนานกว่าเกมประเภทอื่น ตลาดเกมจึงมีความนิยมเพิ่มมากขึ้นทุกปี กีฬาอีสปอร์ตส่งผลกระทบในวงกว้างครอบคลุมไปถึง การจ้างงาน การท่องเที่ยว การสร้างรายได้ และการเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจในหลายภาคส่วน โดยเฉพาะด้านการสร้างอาชีพที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น นักกีฬา ธุรกิจอีสปอร์ต สตรีมเมอร์ ผู้จัดการแข่งขัน และผู้ผลิต/ผู้จัดจำหน่ายเกม Content Creator (นักแคสเกม) Influencers ในโซเชียลมีเดีย Caster ผู้จัดการและโค้ช นักข่าว/รายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเกม นักพากย์/นักบรรยายเกม เป็นต้น และจากความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตได้นำไปสู่การพัฒนาของเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมอื่น ๆ เช่น อุตสาหกรรมดิจิทัล อุตสาหกรรม Hardware (อุปกรณ์กีฬา เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด หูฟัง หรืออื่น ๆ) อุตสาหกรรม Software อุตสาหกรรมสื่อ อุตสาหกรรมแฟชั่น อุตสาหกรรมท่องเที่ยว และในภาคส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง



สถานการณ์กีฬาอีสปอร์ต (eSports) โลก

✔ กีฬาอีสปอร์ตถือกำเนิดในช่วงปี ค.ศ. 2000 สามารถแข่งขันและเล่นร่วมกับผู้อื่นได้หลายคน (Multiplayer) ผ่านระบบออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมจึงเปลี่ยนแปลงไป และเกิดความนิยมไปทั่วโลก ทั้งนี้ เพื่อเป็นการพิสูจน์ฝีมือว่าใครเป็นเกมเมอร์ที่เก่งที่สุด จึงเกิดการแข่งขันหรือที่เรียกว่า กีฬาอีสปอร์ต (eSports) ขึ้น การแข่งขันอีสปอร์ต World Cyber Games Championship เปรียบได้กับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก มีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะมีมูลค่าสูงมาก ปี ค.ศ. 2017 สภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย หรือ OCA ได้บรรจุ eSports เข้ารวมเป็น “กีฬา” ที่ใช้ในการแข่งขัน Asian Indoor and Martial Arts Games 2017 ที่กรุงอาซากุบัติ ประเทศเติร์กเมนิสถาน มีประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน 4 ประเภทด้วยกัน ประกอบด้วย MOBA, RTS, CCG และ Fighting ในสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย ก็ได้ถูกบรรจุเป็นกีฬาในเอเชียนเกมส์ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน ในปี ค.ศ. 2022 Newzoo หรือบริษัทผู้รวบรวมข้อมูล ได้รายงานผลการศึกษาว่า ในปี ค.ศ. 2019 มูลค่ารวมของตลาดกีฬาอีสปอร์ตทั่วโลกอยู่ที่ประมาณ 1,096 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และในปี ค.ศ. 2020 ตลาดเติบโตร้อยละ 15 ส่วนปี ค.ศ. 2021 เติบโตอีกร้อยละ 14.5 โดยประเมินว่าปี ค.ศ. 2022 มูลค่าตลาดของกีฬาอีสปอร์ตทั่วโลกจะอยู่ที่ราว 1,790 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

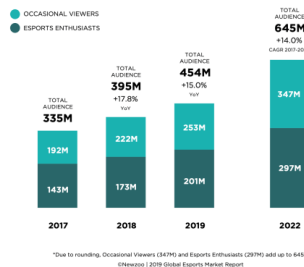
2018-2022 GLOBAL ESPORTS MARKET
FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022



Newzoo พบว่า จำนวนผู้ชมกีฬาอีสปอร์ตเติบโตขึ้นทุกปี เฉลี่ยแล้วเติบโตขึ้นอย่างน้อยปีละร้อยละ 8.7 โดยในปี ค.ศ. 2022 มีผู้ชมกีฬาอีสปอร์ตประมาณ 645 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 14 จากปี ค.ศ. 2021 ทั้งนี้ พบว่า ในปี ค.ศ. 2019 ภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกเป็นภูมิภาคที่มีผู้ชมกีฬาอีสปอร์ตมากที่สุด

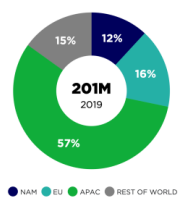
จีนเป็นตลาดอีสปอร์ตที่ใหญ่ที่สุดสำหรับการถ่ายทอดสดเกม (Game Live Streaming) โดยมีผู้ชมประมาณ 193 ล้านคน ในปี ค.ศ. 2021 และจากการรวบรวมข้อมูลโดย GSI eSports Insider ระบุว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับโลกที่มีผู้ชมมากที่สุดในปี ค.ศ. 2021 ได้แก่ Free Fire World Series 2021 Singapore, League of Legends 2021 World Championship และ PUBG Mobile Global Championship Season 0 ตามลำดับ โดยผู้ชมเข้าชมการแข่งขันผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย โดยเฉพาะผ่านแพลตฟอร์ม Twitch และ Youtube

ESPORTS AUDIENCE GROWTH
GLOBAL | FOR 2017, 2018, 2019, 2022



*Due to rounding, Occasional Viewers (347M) and Esports Enthusiasts (297M) add up to 644M.
(Newzoo | 2019 Global Esports Market Report)

Asia-Pacific will account for **57%** of Esports Enthusiasts in 2019



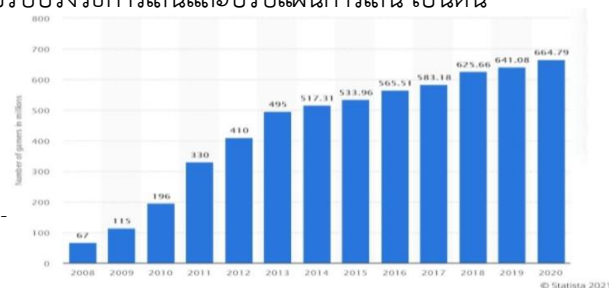
กรณีศึกษาต่างประเทศ



จีน จีนมีจำนวนผู้เล่นอีสปอร์ตมากที่สุดในโลก มีการสร้างศูนย์ E-sport Hub “Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center” บนพื้นที่ 500,000 m² จีนเป็นประเทศที่มีผู้เล่นอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี ค.ศ. 2020 มีจำนวนมากกว่า 665 ล้านคน

รายได้และมูลค่าการตลาดของจีนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คาดว่า ในปี ค.ศ. 2022 จะมีมูลค่ามากถึง 2.15 แสนล้านหยวน โดยเซี่ยงไฮ้ เป็นเมืองที่ตั้งของสมาคมและสโมสรของผู้เล่นอีสปอร์ตมากที่สุดในจีน จีนมองว่าอีสปอร์ตไม่ใช่เพียงแค่การเล่นเกม แต่เป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตส่งผลให้เกิดการเติบโตของอุตสาหกรรมอื่น ๆ ตามมา แต่รัฐบาลจีนมองว่าอีสปอร์ตเป็นสิ่งรบกวนจิตใจหรือสมาธิ เป็นความฟุ่มเฟือย เป็นภัยคุกคามวัฒนธรรมและศีลธรรมของพรรคคอมมิวนิสต์จีน โดยมองว่าปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่กำลังบ่อนทำลายอนาคตของชาติ ทั้งนี้ รัฐบาลจีนจึงได้คุมเข้มการเล่นเกมของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ห้ามเล่นเกมเกิน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในขณะเดียวกัน จีนก็ยังคงมีจุดเด่นในการพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการจัดให้มีสถาบันอีสปอร์ต โดยมีวิธีการเรียนการสอนเหมือนโรงเรียนหลักสูตรปกติ ซ้อมเกม อย่างต่ำวันละ 8-10 ชั่วโมง เช่น การเล่นเกม MOBA จำพวก ROV ผู้เรียนจะต้องเล่นอย่างต่ำวันละ 20 รอบ และร่วมวิเคราะห์การเล่นกับทีม เพื่อหาจุดที่ผิดพลาด เรียนรู้การปรับปรุงวิธีการเล่นและปรับแผนการเล่น เป็นต้น

จำนวนผู้เล่น E-sport ในจีน

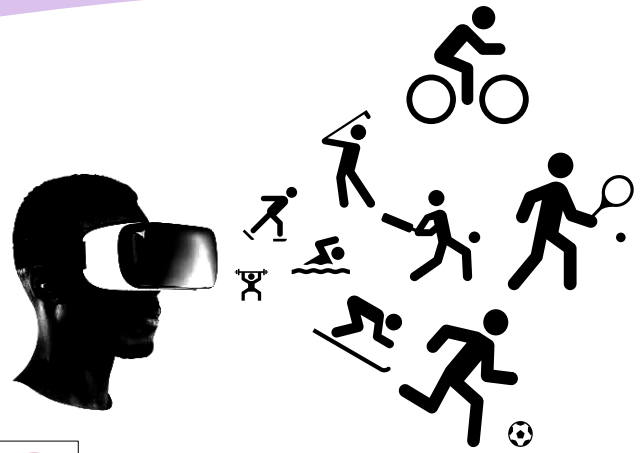
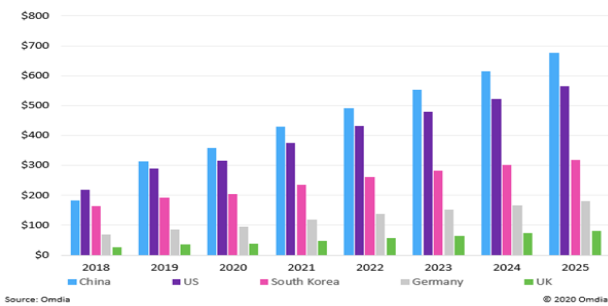




เกาหลีใต้ เกาหลีใต้เป็นประเทศที่ถือว่าเป็นต้นกำเนิดของกีฬาอีสปอร์ต และเป็นอีกประเทศหนึ่งที่มีความโดดเด่นด้านกีฬาอีสปอร์ต โดยเฉพาะนักกีฬาอีสปอร์ตที่มากฝีมือจนได้ชื่อว่า “**เกาหลีแดนเอเลี่ยน อีสปอร์ต**” เกาหลีใต้มีสร้างสนามกีฬาอีสปอร์ตแห่งแรกของโลกในปี ค.ศ. 2003 ในส่วนของรัฐบาลเกาหลีใต้ให้ความสำคัญและพร้อมผลักดันกีฬาอีสปอร์ต เกมออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเกาหลีใต้ที่ซึ่งมีการแข่งขัน การฝึกสอน หรือการเล่นเกมเป็นงานอดิเรกอย่างแพร่หลาย ส่งผลให้กิจการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเกาหลีใต้เป็นที่นิยมอย่างมาก ที่สำคัญรัฐบาลเกาหลีใต้สร้างความเชื่อมั่นให้ประชาชนมั่นใจว่าเกมจะให้นักกีฬามีอาชีพที่มั่นคงได้

จากการสำรวจ พบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตได้กลายเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมสูงสุดอันดับที่ 5 ในหมู่นักเรียนชาวเกาหลีใต้ รองจากนักกีฬาแพทย์ ครู และผู้สร้างเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creator) ตามลำดับ เกาหลีใต้เป็นประเทศที่ครองตลาดอันดับ 3 รองจากจีน และอเมริกา และมีแนวโน้มที่จะเติบโตเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เช่นกัน

Top five countries by esports revenue, 2025 (\$m)



ญี่ปุ่น อุตสาหกรรมเกมของญี่ปุ่นที่ใหญ่เป็นอันดับ 3 ของโลก แต่อีสปอร์ตกลับมีสัดส่วนน้อยกว่าร้อยละ 0.3 ของรายได้รวมตลาดอีสปอร์ตของญี่ปุ่นคาดว่าจะเติบโตจาก 6.1 พันล้านเยน (55.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี ค.ศ. 2019 เป็น 15.3 พันล้านเยน (139.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี ค.ศ. 2023 โดยได้รับการสนับสนุนจากการใช้บริการ 5G ที่เพิ่มขึ้นและทำให้บริการเกมที่เข้าร่วมมากขึ้น แม้ว่าญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เป็นต้นกำเนิดของเกมหลากหลายประเภทและมีการเติบโตสูง พบว่า ส่วนหนึ่งมาจากวัฒนธรรมและรูปแบบการเล่นเกมของคนญี่ปุ่นที่ไม่ค่อยเล่นเป็นทีม แต่จะนิยมเล่นคนเดียวมากกว่า และ นอกจากนี้ เป็นที่น่ายินดีที่ทัศนคติของคนญี่ปุ่นบางกลุ่มยังมองว่าอีสปอร์ตนั้นไม่ใช่กีฬา

รัฐบาลญี่ปุ่นดำเนินการประกาศแผนการ กำหนดแนวทางเพื่อส่งเสริมอีสปอร์ตในประเทศ ด้านการศึกษา มีการเปิดหลักสูตรสอนเกี่ยวกับอีสปอร์ตทั้งในระดับมหาวิทยาลัย ในระดับโรงเรียนอาชีวศึกษา

กีฬาอีสปอร์ต (eSports) ในประเทศไทย

สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 อนุมัติรับรองให้ eSports เป็นกีฬาชนิดที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา และในปีเดียวกันได้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation: TESF) โดยได้ทำการจัดตั้งชมรมกีฬาอีสปอร์ตในระยะแรกจำนวน 23 ชมรม และได้มีการประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2564 ว่าให้เพิ่มเติมชนิดกีฬา eSports เป็นกีฬาอาชีพ

การส่งเสริมและพัฒนา กีฬาอีสปอร์ต ปัจจุบัน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนา กีฬาอีสปอร์ตมากขึ้น ซึ่งไม่เพียงเฉพาะการพัฒนาวงการกีฬาอีสปอร์ต แต่รวมถึงการสร้างระบบนิเวศและปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยจากการที่ กกท. และบริษัท การ์มินาออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ว่าด้วยการพัฒนาสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย เพื่อร่วมกันยกระดับมาตรฐานอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอาชีพให้มีมาตรฐานเทียบเท่าระดับนานาชาติ อีกทั้ง ยังมุ่งที่จะให้ประเทศไทยกลายเป็นศูนย์กลางอีสปอร์ตแห่งใหม่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กกท. ได้ดำเนินโครงการ SAT Esports Academy เพื่อปลูกปั้นนักกีฬาอีสปอร์ตสมัครเล่นให้ทัดเทียมมืออาชีพได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน สำหรับนักกีฬาที่เข้าร่วมโครงการจะมีโอกาสได้เข้าร่วมแข่งขันในรายการที่เป็น Official tournament จากการันนา

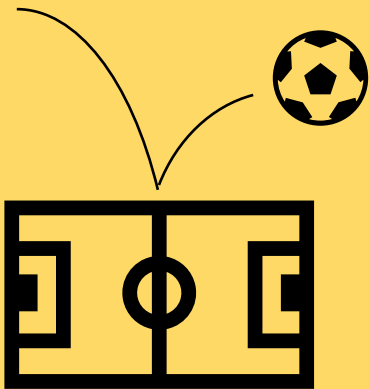
ด้านการศึกษา ปัจจุบันวงการการศึกษาในประเทศไทยค่อนข้างมีความตื่นตัว โดยมีมหาวิทยาลัยจำนวนหนึ่งมีการเรียนการสอนหลักสูตร eSports อย่างจริงจัง ซึ่งเนื้อหาหลักสูตรครอบคลุมประเด็นจำเพาะที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตโดยตรง ตั้งแต่การออกแบบ ผลิตภัณฑ์และพัฒนาเกม การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ การแคสดีจ ไปจนถึงการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและการประชาสัมพันธ์

การส่งเสริมและพัฒนา กีฬาอีสปอร์ตไม่เพียงแต่มีการส่งเสริมและบ่มเพาะกำลังคน eSports ผ่านหลักสูตรดังกล่าว แต่พบว่า มีหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างกำลังคน eSports ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาทักษะคนรุ่นใหม่ที่สนใจกีฬาอีสปอร์ตให้ต่อยอดสู่การเป็นนักกีฬามืออาชีพ เป็นต้น

📍 **การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต** โดยการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตครั้งแรกของประเทศไทยจัดขึ้น เมื่อปี พ.ศ. 2562 ในการแข่งขัน Thailand Esports Championship 2019 ซึ่งเป็นการแข่งขันเพื่อคัดเลือกนักกีฬาอีสปอร์ตเข้าร่วมแข่งขันในระดับภูมิภาคและในระดับนานาชาติต่อไป ทั้งนี้ สำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับนานาชาติของประเทศไทยยังไม่มีมากนัก แต่โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบการส่งนักกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยไปเข้าร่วมการแข่งขันในระดับนานาชาติในต่างประเทศมากกว่า

📍 **กีฬาอีสปอร์ตกับเศรษฐกิจไทย** ภาพรวมธุรกิจเกมในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2563 พบว่า มีมูลค่าถึง 2,000 ล้านบาท เนื่องจาก COVID-19 ทำให้ผู้คนมีเวลาอยู่บ้านเล่นเกมมากขึ้น และคาดว่าจะเติบโตประมาณ 30,000 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2564 การเติบโตของตลาดเกมในไทยพบว่า เติบโตอย่างต่อเนื่องอย่างน้อยร้อยละ 10 ต่อปี ในส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมในประเทศไทย พบว่า เกมที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ แนว Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) เช่น RoV และ Battle Royale เช่น Free Fire พบว่า มีคนประมาณกว่า 180 ล้านคน ในภูมิภาคที่รับชมคอนเทนต์เกี่ยวกับเกม 1 ใน 6 หรือราว ๆ 30 ล้านคนรับชมการแข่งขันอีสปอร์ต และประมาณร้อยละ 50 มีการชำระเงินภายในเกม โดยร้อยละ 90 ของผู้ที่ชำระเงิน เป็นการจ่ายเพื่อซื้อไอเทมต่าง ๆ ในเกมที่เล่นโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ปัจจุบัน มีนักลงทุนมากมายที่เห็นโอกาส

จากตลาดนี้ และเข้าร่วมทุนและมีบทบาทจำนวนมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น Buriram United AIS Major Cineplex อิชิตัน เป็นต้น เป็นที่น่าสนใจว่า ทุกภาคส่วนโดยเฉพาะภาคส่วนที่เห็นได้ชัดอย่างการท่องเที่ยวและภาคธุรกิจ สามารถใช้กีฬาอีสปอร์ตเป็นสื่อกลางในการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ สอดแทรก เข้าไป โดยเฉพาะถ้าประเทศไทยสามารถจัดงานหรือดึงดูดให้มีการจัดงาน (Event) อีสปอร์ต หรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรายการใหญ่มากขึ้น ประเทศไทยจะได้รับประโยชน์ที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยตรง ที่สำคัญประเทศไทยมีความเชี่ยวชาญด้าน Soft Power โดยผสานเข้ากับโอกาสและศักยภาพการเติบโตของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศ และอนาคตยังสามารถส่งเสริมและผลักดันประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลาง (Hub) กีฬาอีสปอร์ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อไปได้อีก



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการส่งเสริมอีสปอร์ตของประเทศไทย

📍 **ด้านการสร้างความเข้าใจ การยอมรับ การประชาสัมพันธ์ และการสร้างทัศนคติที่ดีต่ออีสปอร์ต** สำหรับประชาชนทั่วไป สังคม และครอบครัว ส่งเสริมให้มีการสร้างความรู้ความเข้าใจ ปรับเปลี่ยนทัศนคติ และประชาสัมพันธ์ด้านอีสปอร์ต และปลูกฝัง สร้างวัฒนธรรม และ Mindset ตั้งแต่การเรียนในระดับการศึกษาภาคบังคับ ส่วนภาครัฐควรดำเนินการปรับเปลี่ยน Mindset ด้านอีสปอร์ต อีกทั้ง ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการถ่ายทอดสดกีฬาอีสปอร์ต และส่งเสริมการประชาสัมพันธ์อีสปอร์ตให้องค์กับกระแสความนิยมในขณะนั้น

📍 **ด้านการส่งเสริมและพัฒนากำลังคนด้านอีสปอร์ตและสาขาที่เกี่ยวข้อง** ส่งเสริมและพัฒนาทักษะเกมเมอร์และนักกีฬาให้มีความเชี่ยวชาญ สร้างกำลังคนด้านอีสปอร์ตและสาขาที่เกี่ยวข้อง พัฒนาเนื้อหาหลักสูตรอีสปอร์ต ส่งเสริมการจัด Boot Camp และกำหนดความชัดเจนในสายอาชีพ จัดทำเส้นทางอาชีพ (Career Path) ของกีฬาอีสปอร์ต สนับสนุนสิทธิประโยชน์ของนักกีฬา ส่งเสริมให้สมาคมหรือสโมสรที่นักกีฬาสังกัดพิจารณาค่าตอบแทนของนักกีฬาอีสปอร์ต

📍 **การยกระดับกีฬาอีสปอร์ต** ส่งเสริมการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ยกระดับกีฬาอีสปอร์ตไทยให้เทียบเท่าในระดับสากล ด้วยการร่วมมือกันในทุกภาคส่วนในการจัดการแข่งขันในระดับประเทศและนานาชาติ พัฒนามาตรฐานจัดการแข่งขันอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ส่งเสริมและผลักดัน Startups ด้านการพัฒนาเกมและสาขาที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมและสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาอีสปอร์ต โดยให้ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การสร้างสรรค์เกม การเปิดเวทีให้ผู้เล่านี้ออกมาได้เข้าร่วมการแข่งขัน ส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทยให้มากขึ้น และบ่อยครั้งขึ้น บรรลุกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นหนึ่งในประเภทกีฬาในการแข่งขันกีฬาเยาวชน มหาวิทยาลัย ระดับชาติ ระดับภูมิภาค และในระดับจังหวัด หรือในระดับอื่น ๆ ส่งเสริมการสร้างสนามกีฬาอีสปอร์ต และสถานที่ฝึกซ้อม ร่วมมือกับภาคเอกชนและภาคธุรกิจในการจัดให้มีการใช้สเปซเซอร์ในการแข่งขันอีสปอร์ต ส่งเสริมการสร้าง การพัฒนา และการจับคู่ธุรกิจ เพื่อเป็นการผลักดันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เติบโตอย่างรวดเร็ว

📍 **ด้านการส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางกีฬาอีสปอร์ตของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว** สนับสนุน ส่งเสริมและผลักดัน Soft Power ของประเทศไทยผ่านกีฬาอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันไปพร้อมกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว จัดทำมาตรการ และสิทธิประโยชน์ในการสร้างแรงจูงใจและดึงดูดบริษัทเกมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องเข้ามาลงทุนในประเทศไทย

