

Utmost Science

อุดมวิทย์

กรกฎาคม 2568

E-SPORTS

จากความบันเทิงสู่โอกาสทางอาชีพ



สำนักงานที่ปรึกษาด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ประจำสภานาเอกอัครราชทูต ณ กรุงวอชิงตัน



190th Anniversary of U.S.-Thai Diplomatic Relations

#190ThaiUS

วารสารอุดมวิทย์ | Utmost Sciences
เดือนกรกฎาคม 2568 ฉบับที่ 7/2568

บรรณาธิการบริหาร:

นายฐิติเดช ตูลารักษ์
อัครราชทูตที่ปรึกษา (ฝ่ายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม) ประจำกรุงวอชิงตัน

กองบรรณาธิการ:

ดร. ศิริพร เต่าแก้ว
นางสาวอุไรริน ขอบุญ
นายอิสรา ปทุมานนท์

จัดทำโดย

สำนักงานที่ปรึกษาด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ประจำสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงวอชิงตัน
1024 Wisconsin Ave., N.W. Suite 104
Washington, D.C. 20007

ติดต่อคณะผู้จัดทำได้ที่

Phone: +1 (202) 944 5200

Email: ost@thaiembdc.org

Website: www.ohesdc.org

Facebook: www.facebook.com/ohesdc

คำนำ

สวัสดีท่านผู้อ่านที่เคารพ วารสารอุดมวิทย์ฉบับนี้จะนำท่านผู้อ่านทุกท่านไปท่องโลกอีสปอร์ต หรือ กีฬาเกมอิเล็กทรอนิกส์ ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” หรือ E-Sports ได้ก้าวข้ามจากการ เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง สู่เวทีการแข่งขันระดับนานาชาติที่สร้างเม็ดเงินหมุนเวียนมหาศาล และ ได้รับการยอมรับในฐานะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ปัจจุบัน E-Sports ไม่ได้เป็นเพียงการเล่นเกม เพื่อความสนุก แต่ยังเปิดโอกาสทางอาชีพที่หลากหลาย ทั้งนักกีฬาอาชีพ ผู้พัฒนาเกม ผู้จัดการแข่งขัน ผู้ บริหารทีม ตลอดจนสายงานด้านสื่อ การตลาด และเทคโนโลยี อุตสาหกรรม E-Sports ทั่วโลกและใน ประเทศไทยกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง ได้รับความสนใจทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ใน สถานะช่องทางสร้างรายได้ใหม่ และเป็นเวทีให้เยาวชนได้แสดงศักยภาพด้านทักษะดิจิทัล การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์ บทความในวารสารฉบับนี้ จึงมุ่งนำเสนอภาพรวมของเกมกีฬาและพัฒนาการของ E-Sports เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นโอกาสและศักยภาพของอุตสาหกรรมนี้ที่กำลังก้าวขึ้นเป็นพลังสำคัญในการ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคดิจิทัลนี้

ทีมบรรณาธิการ

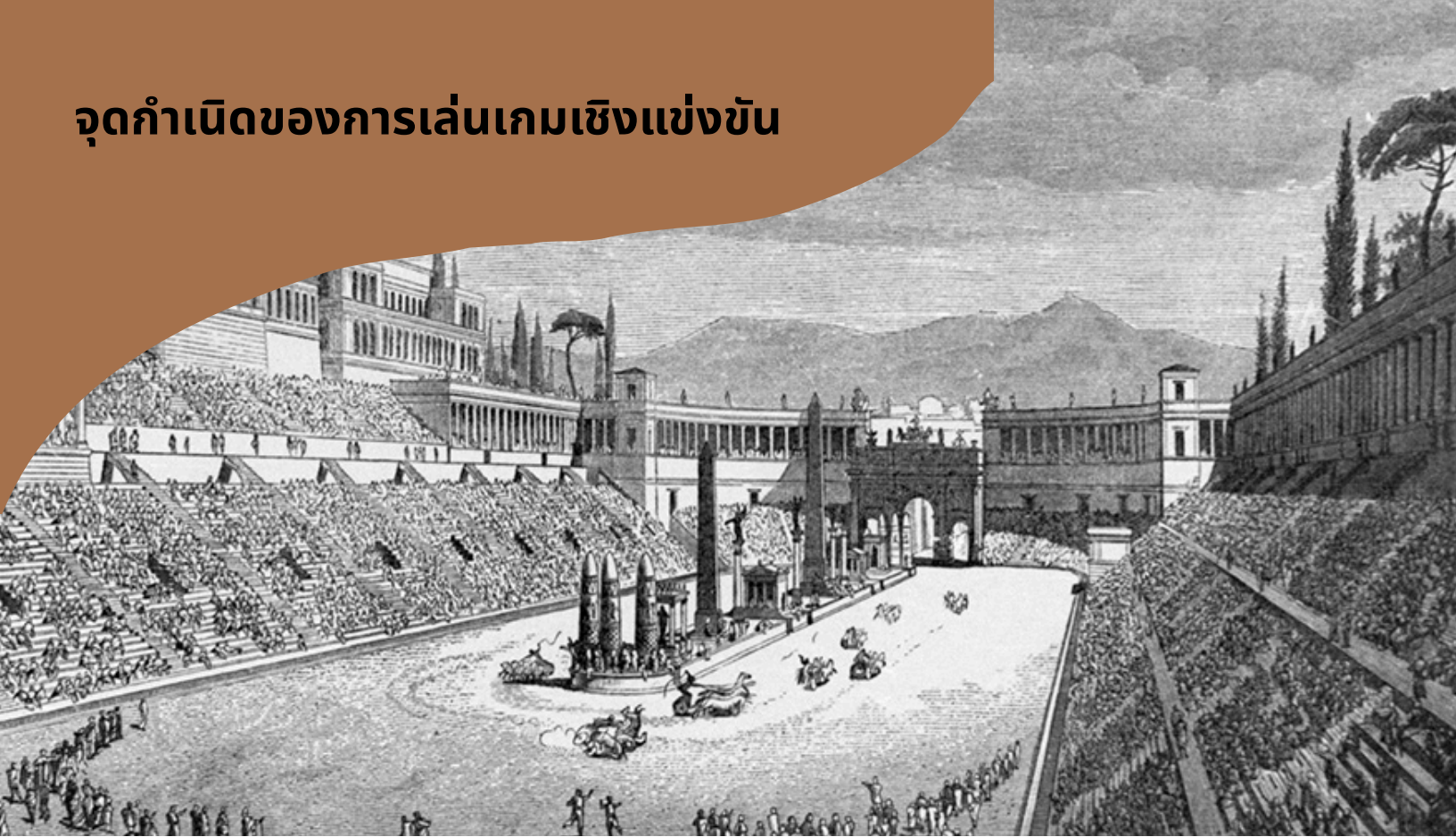
สำนักงานที่ปรึกษาด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ประจำสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงวอชิงตัน

สารบัญ

- 06.....จุดกำเนิดของการเล่นเกมเชิงแข่งขัน
- 09.....วิวัฒนาการ E-Sports
- 11.....เทรดตลาดโลกของ E-sports และเกมส์อื่น ๆ
- 13.....เทรดอีสปอร์ตในสหรัฐอเมริกา และแนวโน้ม
ความนิยม
- 15.....ความนิยมของเกมอื่น ๆ
- 17.....วัฒนธรรมการเล่นเกมในยุคใหม่
- 18.....สถิติและแนวโน้มสำคัญของเกมในยุค AR/VR
- 19.....กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทย
- 21.....โครงสร้างและการสนับสนุนอีสปอร์ตใน
ประเทศไทย
- 23.....มุมมองของสังคมต่อการเกมส์และ E-sports
(ข้อดี ข้อเสียของเกมส์)
- 24.....E-sports กับหลักสูตรใหม่ในมหาวิทยาลัย (สหรัฐฯ
และไทย)
- 25.....3 อันดับมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่โดดเด่นใน
สาขาการออกแบบเกม
- 28.....มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่เปิดโครงการและ
หลักสูตรอีสปอร์ต
- 33.....มหาวิทยาลัยในไทยที่เปิดหลักสูตรกีฬา
อิเล็กทรอนิกส์
- 36.....อาชีพในที่เกี่ยวข้องกับด้านอีสปอร์ต

จุดกำเนิดของการเล่นเกมเชิงแข่งขัน



ย้อนกลับไปในอดีตก่อนที่จะมีอุปกรณ์การเล่นเกมที่ตื่นตาตื่นใจเช่น Smash Box, Xbox หรือแม้กระทั่งเครื่องเล่นเกมยอดนิยมอย่าง PlayStation ประวัติศาสตร์ของเกมมีรากฐานมาอย่างยาวนาน ในอารยธรรมโบราณ “เกม” ไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมยามว่างเท่านั้น แต่ยังมีคุณค่าทางศาสนาหรือวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง การเล่นเกมเป็นการแสดงออกเชิงการละเล่นที่ช่วยให้ผู้คนสามารถก้าวข้ามขอบเขตจินตนาการและกิจกรรมทางกายภาพโดยตรง เกมยังสะท้อนและถ่ายทอดแนวคิดด้านวัฒนธรรม และยังเป็นกิจกรรมสร้างความผูกพันทางสังคมของมนุษย์ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และบางครั้งยังเป็นสัญลักษณ์แสดงสถานะทางสังคม ในอดีตการเล่นเกมมีการถูกยกย่องให้เป็นงานอดิเรกของราชวงศ์และชนชั้นสูง จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมราชสำนักและถูกใช้เป็นของกำนัล โดยมีตัวอย่างเกมดังต่อไปนี้



Ancient Olympic Games Depicted on Pottery Circa 500BC

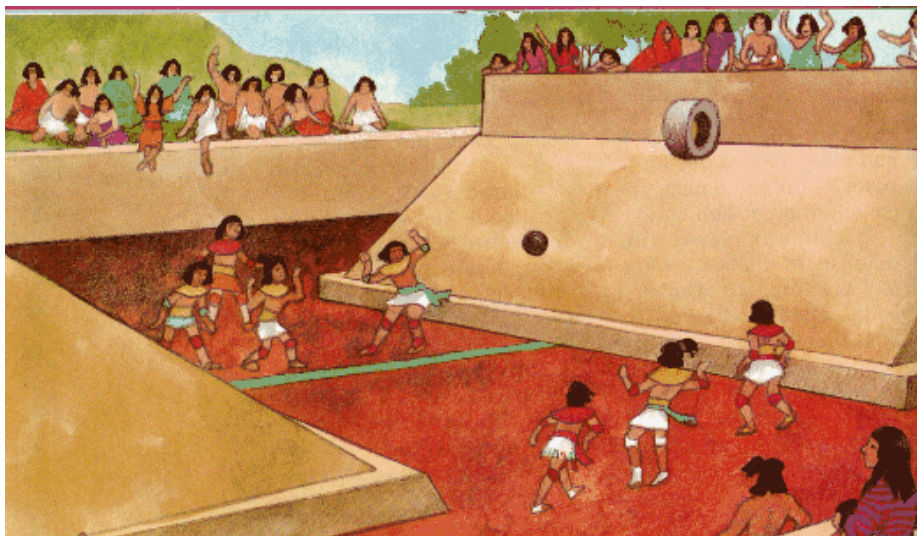
ตัวอย่างเกมการแข่งขันในอดีต

Senet



บอร์ดเกมโบราณของชาวอียิปต์ ถูกค้นพบในสุสานฟาโรห์และเชื่อว่าเป็นเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดในโลก เกม Senet เติมไปด้วยความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายและชาวอียิปต์โบราณมองว่าเกมนี้เป็นสัญลักษณ์ของการเดินทางผ่านโลกหลังความตายและการเผชิญหน้ากับเทพเจ้า ซึ่งในปัจจุบันเกมนี้ก็ยังคงเป็นที่พูดถึงและถือว่าเป็นจุดกำเนิดแห่งบอร์ดเกมยุคแรกเริ่มเลยก็ว่าได้

The Mesoamerican ballgame



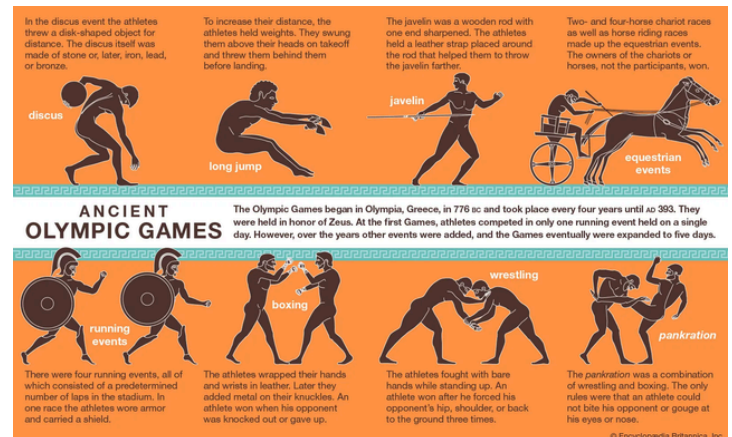
เกมกีฬาที่มีความเชื่อมโยงด้านจิตวิญญาณ พิธีกรรม เป็นเกมเก่าแก่ ของชาวมายาและแอซเท็ก

The game of GO



เกมด้านความคิด strategic thinking และ mental acuity ในเอเชียตะวันออก ที่ถูกเล่นโดยนักการเมืองและทหารชั้นสูง

The Olympic Games



เกมกีฬาโอลิมปิกที่มีต้นกำเนิดจากอารยธรรมกรีกโบราณ ซึ่งรวมถึงกิจกรรมทางกีฬา เช่น การวิ่ง (Running) มวยปล้ำ (Wrestling) และ การแข่งรถม้า (Chariot racing) ซึ่งเป็นการแข่งขันที่ให้ผู้เข้าร่วมเกมได้แสดงศักยภาพทางร่างกายและความแข็งแกร่งของจิตใจ

แม้ในยุคโบราณจะมีเกมและวิธีการแข่งขันที่แตกต่างจากวิดีโอเกม รวมถึงการแข่งขันอีสปอร์ตในปัจจุบัน แต่สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนถึงหยั่งรากของมนุษย์ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการแสดงทักษะ ความคิด การแข่งขัน และการเรียนรู้ นักประวัติศาสตร์บางรายถึงกับเชื่อว่า “เกม” คือหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญในการผลักดันให้เกิดการพัฒนาทางสังคมของมนุษย์ตลอดมา และจากจุดเริ่มต้นนี้ เกมก็ได้มีการพัฒนาและวิวัฒนาการเข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบในปัจจุบัน

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

วิวัฒนาการ E-Sports



หากเอ่ยคำว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” หลายคนอาจมีความฉงนว่า มันคือกีฬาชนิดใด แต่หากเอ่ยว่า E-Sports ท่านอาจร้อง อ้ออ้อ.... และนึกออกได้โดยทันทีว่า กีฬาอีสปอร์ตนี้ คือการเล่นเกมส์ในระดับการแข่งขันระดับมืออาชีพ คำว่า “E-sports” เป็นชื่อเรียกย่อของ Electronic Sports ซึ่งแปลตรงตัวได้ว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” หมายถึงวิดีโอเกมการแข่งขันที่มีโครงสร้างการแข่งขันลึกซึ้งเช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป โดยผู้เล่นจะแข่งขันกันเป็นทีม หรือแบบเดี่ยวด้วยการใช้บริการถ่ายทอดสดหรือ streaming ผ่านแพลตฟอร์ม Twitch และ YouTube E-sports ยังถูกยกให้เป็นกีฬาในระดับสากล โดยในปัจจุบันกีฬาชนิดนี้ได้ถูกบรรจุเป็นหนึ่งในประเภทของกีฬาในการแข่งขันระดับชาติ ไม่ว่าจะเป็น เอเชียนเกมส์ และโอลิมปิก E-sports ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นจากอดีต และกลายมาเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การแข่งขันอีสปอร์ตนี้มีต้นกำเนิดมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1972 ซึ่งภายหลังจากการสร้างเกม Spacewar การแข่งขันอีสปอร์ตเกิดขึ้นครั้งแรก ณ ห้องปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งมหาวิทยาลัยแตนฟอร์ด ซึ่งเป็นที่รู้จักในชื่อ Intergalactic Spacewar Olympics เป็นการแข่งขันเล็กๆ เฉพาะกลุ่ม แต่ถือเป็นจุดกำเนิดอย่างเป็นทางการของวิดีโอเกมการแข่งขัน และเป็นการวางรากฐานของการแข่งขันอีสปอร์ต ภายหลังจุดเริ่มต้นจากการแข่งขันวิดีโอเกมกลุ่มเล็กๆ นั้น อีสปอร์ตเริ่มเป็นที่นิยมในปี 1980 มีการจัดการแข่งขัน National Space Invaders Championship ครั้งแรก มีผู้เข้าร่วมกว่า 10,000 ราย และได้กลายมาเป็นหนึ่งในตัวอย่างการแข่งขันเกมแรกและแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการแข่งขันเกมในฐานะกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ ภายหลังจากนั้นประวัติศาสตร์ของเครื่องเล่นเกมคอนโซลมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



ในปี ค.ศ. 1990 ได้มีการจัดการแข่งขันเกม Street Fighter และ Mortal Kombat และยังมีการเปิดตัวเครื่องเล่นเกม Sony PlayStation และ Nintendo 64 ซึ่งทั้งสองเครื่องเล่นนี้มีการนำกราฟฟิกขั้นสูงมาใช้ในตัวเกม ในช่วงทศวรรษ 2000 เราก็เริ่มเห็นการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกับผู้เล่นที่หลากหลายมากขึ้น อีสปอร์ตจึงเปลี่ยนจากการแข่งขันเล็กๆ ไปสู่การแข่งขันระดับนานาชาติ เกมที่เป็นที่นิยมอย่าง StarCraft ในเกาหลีใต้ และ Counter-Strike ในสหรัฐอเมริกา ดึงดูดความสนใจแก่ผู้เล่นและผู้ชม รวมถึงการจัดตั้งกลุ่มเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันระดับมืออาชีพ และจัดตั้งรางวัลเงินสดสำหรับผู้ชนะ



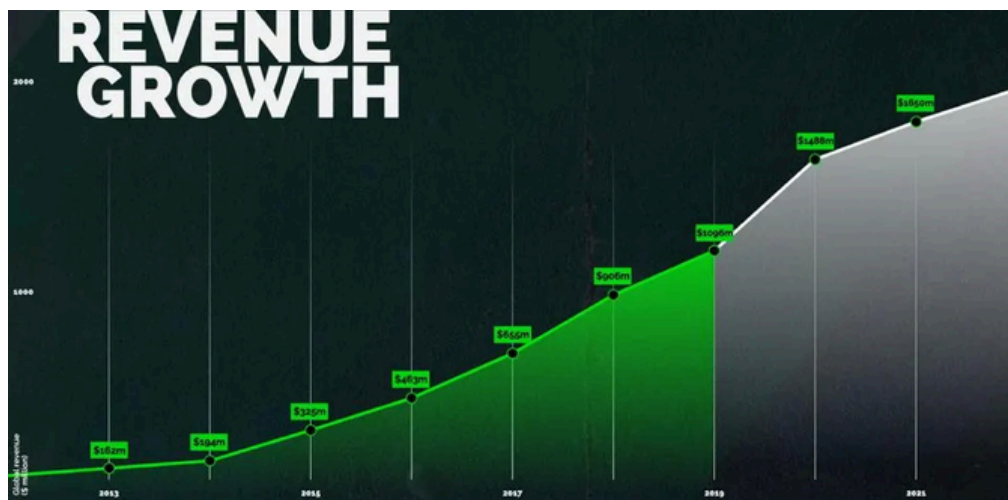
ในปี ค.ศ. 2010 เกม League of Legends, Dota 2 และ Overwatch มีบทบาทสำคัญในการผลักดันอีสปอร์ตให้เป็นที่รู้จักมากในวงกว้าง ด้วยรูปแบบการนำเสนอเกมที่ต้องใช้กลยุทธ์ที่ซับซ้อนในการเล่นและมีเกมการเล่นที่น่าตื่นเต้น ทำให้ดึงดูดผู้เล่นและผู้ชมจำนวนมากจนเกิดการจัดการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่น การแข่งขัน League of Legends World Championship ซึ่งกลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมอีสปอร์ตที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดในโลก รูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตมีความคล้ายคลึงกับกีฬาทั่วไป ซึ่งประกอบด้วย รอบ Playoffs (qualifying matches playoffs) และรอบชิงชนะเลิศ (Final)

เศรษฐตลาดโลกของ E-sports และเกมอื่น ๆ



ในปัจจุบัน ตลาดอีสปอร์ตมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง การผสมผสานเทคโนโลยีเสมือนจริงหรือ Virtual Reality (VR) เข้ากับการเล่นเกมและการรับชมการแข่งขัน ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ช่วยยกระดับประสบการณ์ของผู้เล่นและผู้ชมให้มีความสมจริงและน่าตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น โดยแนวโน้มนี้คาดว่าจะขยายตัวอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะตลาดเกมเสมือนจริงซึ่งคาดการณ์ว่าจะเติบโตอย่างมีนัยสำคัญในอนาคต ในขณะเดียวกันจำนวนการแข่งขันและลีกอีสปอร์ตในระดับท้องถิ่นและนานาชาติก็เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทศวรรษ 2010 มีผลการวิจัยจาก Green Man Gaming เปิดเผยว่า ในปี 2019 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตทำรายได้ถึง 1 พันล้านเหรียญสหรัฐเป็นครั้งแรก ในขณะที่จำนวนผู้เข้าชมก็เพิ่มสูงขึ้นอย่างเป็นประวัติการณ์ โดยจำนวนผู้เข้าชมในปี 2015 เป็นจำนวน 235 ล้านราย เพิ่มขึ้นเป็น 443 ล้านรายในปี 2019 อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในสหรัฐอเมริกาเพิ่มขึ้นมากกว่าสี่เท่าระหว่างปี 2018 ถึง 2022 และคาดว่าจะเพิ่มสูงถึง 1.5 พันล้านเหรียญสหรัฐภายในปี 2028 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทผู้นำของสหรัฐฯ ในวงการอีสปอร์ตระดับโลก นอกจากนี้ ในปี 2023 สหรัฐอเมริกายังเป็นประเทศที่มีจำนวนผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตมากที่สุด

Esports has become an increasingly lucrative market



ภาพจาก: <https://www.forbes.com/>

จากรายงานของเว็บไซต์ Statista ระบุว่า ในปี 2025 รายได้ของตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกคาดว่าจะสูงถึง 4.8 พันล้านเหรียญสหรัฐและมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งคาดว่าอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีจะอยู่ที่ร้อยละ 5.56 ส่งผลให้มูลค่าตลาดอาจสูงถึงระดับ 5.9 พันล้านเหรียญสหรัฐภายในปี 2029 โดยรายได้หลักของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนี้มาจากสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นหลัก และเป็นตลาดที่มีฐานขนาดใหญ่ที่สุดในโลก อีกทั้งมีการคาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นในอีสปอร์ตทั่วโลกจะมีมากกว่า 896 ล้านคนภายในปี 2029 มีอัตราการเข้าถึงตลาด (Market penetration rate) อยู่ที่ร้อยละ 12.5 ในปี 2025 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14.2 ภายในปี 2029 มีรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้อยู่ประมาณ 6.19 ล้านดอลลาร์ต่อคน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลกกำลังขยายตัวอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยมีแรงขับเคลื่อนสำคัญจากจำนวนผู้ชมที่เพิ่มมากขึ้น พร้อมทั้งโอกาสทางการตลาดและการสนับสนุนจากแบรนด์ต่างๆ รวมถึงความนิยมของเกมการแข่งขันในกลุ่มประชากรที่หลากหลายทั่วโลก ด้วยกระแสความนิยมที่เพิ่มขึ้นควบคู่กับการลงทุนจากทั้งภาครัฐและเอกชน อีสปอร์ตจึงกลายมาเป็นหนึ่งในตลาดที่มีศักยภาพสูงในการสร้างรายได้ และได้รับความสนใจจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างมั่นคง และก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในภาคส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมบันเทิงระดับโลกในอนาคต



ที่มา : <https://www.forbes.com/sites/jamesayles/2019/12/03/global-esports-revenue-reaches-more-than-1-billion-as-audience-figures-exceed-433-million/>
<https://www.statista.com/topics/9837/esports-in-the-united-states/#topicOverview>
[eSports in the United States - statistics & facts](#)



เทรนด์อีสปอร์ตในสหรัฐอเมริกา และแนวโน้มความนิยม

สหรัฐอเมริกาถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีนักกีฬาอีสปอร์ตและผู้เล่นเกมระดับมืออาชีพนับไม่ถ้วน เช่น Quinn Callahan หรือที่รู้จักกันในนาม Simply Quinn หนึ่งในนักกีฬาอีสปอร์ตที่ทำรายได้สูงสุดในสหรัฐฯ ในปี 2023 หลังจากทำคะแนนติด 4 อันดับสูงสุดของการแข่งขัน The International 2023 และ The Riyadh Masters 2023 เช่นเดียวกับ the Bali 2023 และอีกหนึ่งนักกีฬาอีสปอร์ตที่ทำรายได้สูงสุดในระดับมืออาชีพของสหรัฐฯ และเป็น iconic แก่งวงการอีสปอร์ต นั่นก็คือ Katherine Gunn นักกีฬาอีสปอร์ตผู้หญิงที่ทำรายได้สูงสุดราวประมาณ 30 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2023 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตขับเคลื่อนด้วยแรงสนับสนุนและผู้ชมเช่นเดียวกันกับกีฬาประเภทอื่น ซึ่งความสำเร็จของอีสปอร์ตก็ได้รับการสนับสนุนจากเหล่าแฟนคลับนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ จากผลสำรวจในเดือนเมษายน 2023 ของ Statista.com พบว่า เกือบร้อยละ 40 ของผู้ทำแบบสอบถามเพศชายในสหรัฐฯ มีความสนใจในอีสปอร์ต ขณะที่กลุ่มเพศหญิงมีจำนวนต่ำกว่าประมาณร้อยละ 15 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างในกลุ่มผู้ติดตามกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ในปี 2023 มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตหญิงบางรายการที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้หลายแสนคน แสดงให้เห็นถึงการเติบโตของฐานผู้ชมในกลุ่มเพศหญิงและการพัฒนาการของอุตสาหกรรมนี้อย่างน่าสนใจ รวมทั้งชี้ให้เห็นถึงศักยภาพในการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ในอนาคต โดยเฉพาะการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายทางเพศและกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม เทรนด์ของกีฬาอีสปอร์ตในสหรัฐฯ ดูเหมือนจะเติบโตขึ้นอย่างสวยงาม แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า ตลาดอีสปอร์ตทุกเกมจะมีการเติบโตหรือเป็นที่นิยมในการแข่งขัน ในตลาดอีสปอร์ตของสหรัฐฯ เกม Counter-Strike ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องและได้รับความนิยมอย่างมาก ในขณะที่เกมยอดนิยมในอดีตอย่าง League of Legends และ Dota 2 กำลังเผชิญกับการลดลงของส่วนแบ่งทางการตลาดและกระแสเริ่มลดลง

ในภูมิภาคเอเชีย เกมทั้งสองยังคงได้รับความนิยมในระดับสูง โดยเฉพาะกลุ่มผู้เล่นใหม่ในระดับการแข่งขัน เราจะยกตัวอย่างเหตุผลหลักที่ส่งผลต่อความนิยมของ Dota2 และ League of Legends สองประการ ได้แก่

- 1) **อุปสรรคในการเข้าถึงและความซับซ้อนของเกม** เกมเหล่านี้มีระบบการเล่นที่ซับซ้อน ต้องมีการเรียนรู้และอาศัยความเข้าใจสูง ทำให้ผู้เล่นใหม่ต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างมากในการทำเข้าความเข้าใจและศึกษาวิธีการเล่น ทำให้ผู้เล่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเข้าถึงยาก ในทางกลับกัน Counter -Strike ถือเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าใจหลักการพื้นฐานได้ง่ายและรวดเร็วกว่า
- 2) **ระยะเวลาการแข่งขัน** เกม Dota2 ใช้เวลาการแข่งขันต่อแมตช์นานกว่าเกมประเภท First Person Shooter (FPS) อย่างเกม Counter-Strike ซึ่งความนิยมของเกมที่มีลักษณะ “รวดเร็ว เล่นง่าย เข้าใจง่าย” สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ที่นิยมเนื้อหาสั้น เช่น วิดีโอแบบสั้น (short-form video) บนแพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง Facebook, Instagram และ YouTube ซึ่งกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง



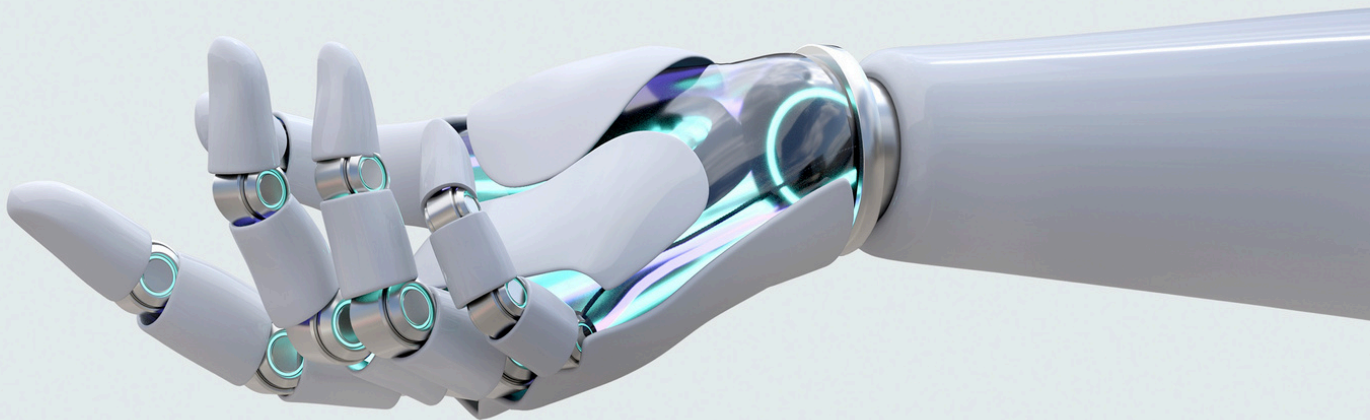
ภาพจาก: <https://onlineclassmentor.com/>

ความนิยมของเกมอื่น ๆ

ความนิยมในการเล่นเกมนั้นไม่เพียงแต่แค่อีสปอร์ตเท่านั้น อุตสาหกรรมเกมอื่น ๆ ก็กำลังอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านที่สำคัญ โดยมี การนำเทคโนโลยีหลากหลายประเภทเข้ามามีบทบาทในการยกระดับประสบการณ์ของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality:VR) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality:AR) และ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence:AI) หรือการประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Gaming) ล้วนแต่มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้เล่นเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับเกมยุคใหม่ ในปี 2024 ผู้ผลิตเกมหลายบริษัทได้มีการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยี VR และ AR มาพัฒนาเกมไปสู่มิติใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมที่ต้องการความสมจริง หรือมีการจำลองสภาพแวดล้อมแบบโต้ตอบ ตัวอย่าง เช่น Apple Vision Pro ที่มีการนำเทคโนโลยี AR มาใช้พร้อมกับการแสดงผลภาพที่มีความละเอียดสูง การติดตามการเคลื่อนไหวของดวงตา (eye tracking) และการควบคุมแบบไร้สายที่ช่วยลดข้อจำกัดในการเล่นแบบเดิมๆ รวมถึงเทคโนโลยี AR บนโทรศัพท์มือถือก็ได้เปลี่ยนแปลงลักษณะการเล่นแบบเดิม โดยผู้เล่นสามารถโต้ตอบกับวัตถุดิจิทัลในโลกแห่งความจริงได้โดยตรง



ด้วยนวัตกรรมที่ทันสมัยและการเปิดคุณสมบัติพิเศษ live dealer มาพัฒนาในเกม ซึ่งสร้างความสร้างสรรค์ใหม่ ผสมผสานโลกเสมือนกับโลกแห่งความจริงเข้าด้วยกัน ทำให้เป็นจุดเด่นที่ผู้เล่นให้ความสนใจและสร้างความตื่นเต้น และสร้างมุมมองและจินตนาการเกี่ยวกับการเล่นเกมขึ้นใหม่ นอกเหนือจากการพัฒนาด้านซอฟต์แวร์แล้ว ด้านฮาร์ดแวร์ในเกมต่าง ๆ ก็ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เช่น ชุดหูฟัง VR และอุปกรณ์สวมใส่เพื่อการเล่นเกม (wearable devices) ที่กำลังกลายมาเป็นส่วนสำคัญในเกมยุคใหม่ รวมถึงระบบติดตามความเคลื่อนไหวแบบ inside-out tracking เทคโนโลยี AI และ Machine learning ยังได้เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการสร้างเกมอย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตัวละคร ระบบโลกเสมือน ไปจนถึงเนื้อหาที่ตอบสนองการตัดสินใจของผู้เล่น เทคโนโลยี Generative AI ทำให้เกิด “เกมแบบปรับเปลี่ยนได้” โดยเนื้อหาในเกมสามารถเปลี่ยนแปลงตามผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งช่วยยกระดับการมีส่วนร่วมและความรู้สึกเชื่อมโยงกับตัวละครในเกมได้มากขึ้น นอกจากนี้ตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่นเกม (non-player character: NPC) ที่ขับเคลื่อนด้วย AI ยังสามารถจดจำการกระทำในอดีตและตอบสนองต่อผู้เล่นได้อย่างมีเหตุผล และเสริมสร้างประสบการณ์ของผู้เล่นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยี AI ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาเกม โดยสามารถทดสอบการทำงานของเกมนบนแพลตฟอร์มที่หลากหลายได้อย่างรวดเร็ว ลดระยะการพัฒนา และเพิ่มคุณภาพของเกมนั้น ๆ



วัฒนธรรมการเล่นเกมในยุคใหม่



การเล่นเกมผ่านแพลตฟอร์มถ่ายทอดสดต่าง ๆ เช่น Twitch และ YouTube Gaming ได้เปลี่ยนบทบาทของเกมจากการเป็นส่วนบุคคลไปเป็นกิจกรรมทางสังคม ผู้เล่นสามารถถ่ายทอดสดการเล่น พร้อมมีปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์กับผู้ชม หรือผู้เล่นอื่นๆ บนแพลตฟอร์มเดียวกันได้ ซึ่งถือเป็นการเปิดโอกาสให้แก่อาชีพ Game creators และนักกีฬาอีสปอร์ต นอกจากนี้ การเติบโตของ Cloud Gaming ก็ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมระดับคุณภาพสูงจากทุกอุปกรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีฮาร์ดแวร์เฉพาะทาง เช่น Xbox Game Pass, GeForce NOW และ PlayStation NOW ที่มีบทบาทสำคัญในการขยายโอกาสให้ผู้เล่นทั่วโลกเข้าถึงการเล่นเกมจากแพลตฟอร์มเหล่านี้ได้โดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ นอกจากนี้ การเข้าถึงโอกาสในการเล่นเกมยุคใหม่ยังรวมถึง การบริการสมัครสมาชิก หรือ Gaming as a Service : GaaS เช่น Apple Arcade รวมถึงการเล่นข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform Gaming) ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมเดียวกันจากอุปกรณ์ที่หลากหลาย เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์พีซี แท็บเล็ต และเครื่องเล่นเกมคอนโซล โดยไม่ถูกจำกัดด้วยระบบปฏิบัติการ ซึ่งถือว่าการกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นและกลายมาเป็นแนวโน้มสำคัญที่กำลังเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก ผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม รวมถึงนักลงทุนในอุตสาหกรรม ต่างก็เล็งเห็นศักยภาพของการเล่นเกมข้ามแพลตฟอร์มว่าเป็นช่องทางในการเพิ่มฐานผู้เล่น ขยายตลาด และสร้างรายได้อย่างยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นแรงผลักดันให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ด้านเทคโนโลยีเกมและระบบเครือข่ายอีกด้วย

ที่มา : <https://innotechtoday.com/gaming-technology-2024-future-ready-trends-and-innovations/>

สถิติและแนวโน้มสำคัญของเกมในยุค AR/VR

- คาดการณ์ว่าภายในปี 2028 จำนวนผู้ใช้ VR ทั่วโลกจะสูงถึง 171 ล้านราย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับเทคโนโลยีอย่างกว้างขวางในตลาดผู้เล่นเกมยุคใหม่
- ภายในปี 2025 คาดการณ์ว่ารายได้จากเกม VR จะสูงกว่า 8.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งเป็นผลจากการลงทุนในอุปกรณ์เกม และคอนเทนต์ที่มีคุณภาพสูง
- เกม AR บนมือถือจะเป็นผู้นำในการสร้างรายได้ ตัวอย่างเช่น Pokémon Go ซึ่งสร้างรายได้สะสมกว่า 6 พันล้านเหรียญสหรัฐ นับตั้งแต่วันเปิดตัวในปี 2016 แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเกม AR บน Smart phone
- ภายในปี 2026 คาดว่า 1 ใน 3 ของผู้เล่นเกมจะใช้เทคโนโลยี AR และ VR มาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การเล่น



ที่มา : <https://www.marketresearchintellect.com/blog/interactive-worlds-the-future-of-gaming-with-augmented-and-virtual-reality>

กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย



ในประเทศไทยวงการอีสปอร์ตเป็นที่รู้จักกันมาอย่างช้านาน อีกทั้งยังมีนักกีฬาอีสปอร์ตคนไทยที่สร้างชื่อเสียงและผลงานในระดับประเทศและระดับนานาชาติต่อเนื่องมายาวนานกว่า 10 ปี ด้วยความสำเร็จจากการแข่งขันต่างๆ ของนักกีฬาอีสปอร์ตชาวไทย จึงทำให้เกิดแรงผลักดันของตลาดเกมและแรงผลักดันส่วนบุคคลของนักกีฬา จนกระทั่งในปี 2013 ประเทศไทยได้เริ่มเล็งเห็นความสำคัญในเวทีอีสปอร์ตระดับโลก โดยมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือ Thailand E-Sport Federation อย่างถูกต้องตามกฎหมาย เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2556 โดยคณะผู้ก่อตั้งได้รับทราบถึงความจำเป็นที่ประเทศไทยต้องมีการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตของประเทศไทยอย่างเป็นทางการจากทางสมาพันธ์ E-Sport โลก หรือ International eSports Federation : IeSF เพื่อขอใช้สิทธิ์ในการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในทุกรายการที่ IeSF จัดขึ้น จึงเป็นโอกาสให้นักกีฬาอีสปอร์ตหลายทีมได้เข้าร่วมการแข่งขันทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ อีกทั้งยังได้รับรายได้จากการแข่งขัน เงินสนับสนุนจากผู้สนับสนุนต่าง ๆ ทำให้เป็นการสร้างอาชีพที่สร้างรายได้ได้ดี เกมยอดนิยมในการแข่งขันอีสปอร์ตของไทยจะแตกต่างจากในสหรัฐอเมริกา โดยในสหรัฐฯ จะนิยมแข่ง Counter-Strike, Dota, Valorant หรือ League of Legends เป็นต้น ในประเทศไทยเกมยอดนิยมอันดับหนึ่งนั่นก็คือ Arena of Valor หรือ RoV ซึ่งหลายท่านต้องคุ้นหู เพราะเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมสูงในไทย RoV เป็นเกมแนว Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) มีเวทีการแข่งขันที่สำคัญคือ RoV Pro League

โดยตัวแทนจากทีมประเทศไทย 2 ทีม ที่มีชื่อเสียงคือ Bacon Time และ Talon Esports ซึ่งได้รับชัยชนะจากการแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับโลก

Team Bacon Time



Team Talon Esports



โครงสร้างและการสนับสนุนอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) ทำหน้าที่รับผิดชอบสนับสนุนและพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตไทย ตลอดจนการจัดส่งทีมชาติไทยไปแข่งขันในระดับนานาชาติ

2. การแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติ มีการจัดการแข่งขันประจำปีที่นักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยเข้าร่วม เช่น Garena World และ Thailand Game Show

3. รายได้นักกีฬาอีสปอร์ต รายได้หลักมาจากเงินรางวัลในการแข่งขัน ผู้สนับสนุนจากแบรนด์สินค้าต่าง ๆ และรายได้จากการถ่ายทอดสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Facebook Gaming, Twitch และ YouTube

4. สถาบันและการศึกษาเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต ในประเทศไทยมีมหาวิทยาลัยหลายแห่งที่เปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวข้องด้านกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงมีการสนับสนุนทุนการศึกษา ซึ่งเป็นไปตามพันธกิจของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่ส่งเสริมให้มีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระหว่างสถาบันต่าง ๆ ทั้งระดับประเทศ อาเซียน และระดับนานาชาติ

ทั้งนี้กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ยังได้มีการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเกม RoV โดยใช้ชื่อการแข่งขันว่า RoV Battle Of Tomorrow ซึ่งมีทีมที่ผ่านเข้ารอบ Qualifier ทั้งหมด 16 ทีม และมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันรอบ 8 ทีมสุดท้ายในวันที่ 1 สิงหาคม 2568 ผ่านช่องทาง Facebook

รายชื่อ 16 ทีมที่ผ่านเข้ารอบ



มุมมองของสังคมต่อวงการเกมส์และ E-sports

(ข้อดี ข้อเสียของเกมส์)

ในอดีตมุมมองของสังคมต่อผู้เล่นเกมอาจไม่ดีเท่าไรนัก ซึ่งในสังคมไทยเคยมีข้อถกเถียงเกี่ยวกับปัญหา “เด็กติดเกม” ที่ในหลายครอบครัวของสังคมไทยตราว่าเกมคือสิ่งชั่วร้ายมอมเมาเยาวชน และปัญหาของเยาวชนเลียนแบบเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง แต่เมื่อเข้าสู่ยุคที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ทำให้การเข้าถึงเกมไม่เพียงแต่จากบนจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังสามารถเล่นจากมือถือ และเน้นการเล่นแบบผู้เล่นหลายคนได้ จึงทำให้การเล่นเกมออนไลน์พัฒนาไปสู่การจัดการแข่งขัน และกลายมาเป็นการจัดตั้งการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นทางการ และทำให้เกิดอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตที่สร้างรายได้จากการแข่งขันเกมได้อย่างดี จึงทำให้มุมมองต่อคนเล่นเกมเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ กีฬาอีสปอร์ตยังได้รับการสนับสนุนทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคธุรกิจ และภาคประชาชน โดยภายหลังจากอีสปอร์ตได้รับการประกาศให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย สำนักวิชาการสำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎรได้มีการรวบรวมข้อมูลนโยบายด้านการจัดการแข่งขัน เรื่องการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ขับเคลื่อนตามแผนการพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) ในยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมืออาชีพ และยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ รวมถึงเปิดตัว Thailand eSports Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจร เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการแข่งขันอย่างเต็มที่ ทำให้มุมมองของสังคมต่อวงการเกมเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก

การเล่นเกมน่าจะถูกมองเพียงแค่ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสันทนาการ หรือการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้นไม่ว่าจะเป็นเกมดิจิทัล บอร์ดเกมหรือแม้แต่เกมออนไลน์ แต่ที่จริงแล้วการเล่นเกมน่ามีส่วนช่วยในการฝึกตรรกะ รู้จักความคิด ทักษะการตอบสนอง และยังสามารถช่วยให้เข้าสังคมได้ดีมากขึ้น Jane McGonigal นักเขียนและนักออกแบบเกมชาวอเมริกันเคยได้พูดถึงโลกแห่งการเล่นเกมนิยายการ Ted Talk ว่า การเล่นเกมคือโลกที่ให้คุณได้ปลดปล่อยตัวเอง และเรียนทักษะในการใช้ชีวิตเพื่อไปใช้ประโยชน์ และช่วยพัฒนาโลกแห่งความเป็นจริง มนุษย์เรียนรู้โลกจำลองผ่านส่วนประกอบทั้งสามคือ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ซึ่งในการออกแบบเกมจะถูกออกแบบโดยอ้างอิงจากความจริงในสังคมไม่ว่าจะเป็นเกมประเภทไหน เกมมักถูกสร้างจากองค์ประกอบของความรู้ในการเล่นเกมนั้น ทักษะที่ผู้เล่นต้องใช้ในการพิชิตรางวัลและการชนะ รวมถึงทัศนคติผู้ออกแบบใส่ลงไปเพื่อกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงทางความคิด

E-sports กับหลักสูตรใหม่ในมหาวิทยาลัย (สหรัฐฯ และไทย)

ด้วยความนิยมและแนวโน้มของตลาดอีสปอร์ตที่กำลังเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง การลงทุนด้านเกม จำนวนผู้ชมที่เพิ่มขึ้น ยอดจำหน่ายตัวในกิจกรรมการแข่งขัน รวมถึงความต้องการโครงสร้างพื้นฐานการแข่งขันลีก ล้วนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ซึ่งตลาดอีสปอร์ตนี้สามารถสร้างรายได้ที่เพิ่มขึ้นจากการมีส่วนร่วมของเหล่าผู้เล่นเกม หรือที่เราเรียกกันว่า Gamer ผู้จัดงาน อินฟลูเอนเซอร์ และนักพัฒนาเกม อีกทั้ง การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ผ่านมานี้ ยังกระตุ้นความต้องการเล่นเกมออนไลน์ จึงทำให้บริษัทเกมหลายแห่งมีรายได้ที่เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นจำนวนมากหันมาเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อความบันเทิง เนื่องจากมาตรการการเว้นระยะห่างทางสังคมทำให้กิจกรรมทางธุรกิจและผู้บริโภคลดลงอย่างมาก เกมจึงกลายมาเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจสำหรับผู้คนที่มองหาความผ่อนคลายและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยต่างๆ ยังได้เริ่มเปิดสอนหลักสูตรเฉพาะทางเพื่อพัฒนาทักษะการเล่นเกมในหมู่นักศึกษา ตัวอย่างเช่น ในเดือนมีนาคม 2023 Syracuse University ซึ่งตั้งอยู่ในสหรัฐอเมริกา ประกาศเปิดสอนหลักสูตรปริญญาใหม่ด้านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (B.S. in esports communications and management) โดยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอเครื่องมือและเทรนด์ใหม่ๆ รวมถึงองค์ประกอบอื่นๆ อาทิ การบริหารจัดการกิจกรรมการแข่งขัน การตลาด การถ่ายทอดสดและโปรดักชัน การสื่อสาร การทำธุรกิจ การออกแบบสื่อและคอนเทนต์ ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ทั้งนี้ อีสปอร์ตยังถือเป็นสาขาวิชาชีพซึ่งมีความต้องการกำลังคนในสาขาวิชาที่หลากหลาย เช่น วิศวกรรมซอฟต์แวร์ การออกแบบกราฟฟิก ไอที ศิลปศาสตร์ ภาษาศาสตร์ การเงินการลงทุน และบริหารธุรกิจ เป็นต้น

3 อันดับมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่โดดเด่นในสาขาการออกแบบเกม



USC University of Southern California

University of Southern California (USC) มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ได้มีการจัดตั้งคณะศิลปกรรม ภาพยนตร์ (School of Cinematic Arts:SCA) และคณะวิศวกรรมศาสตร์ Viterbi (Viterbi School of Engineering) ประกอบไปด้วย 8 แผนกวิชาการ ครอบคลุมสาขาด้านสื่อ ภาพยนตร์ และเทคโนโลยีสร้างสรรค์ รวมถึงแผนกสื่ออินเทอร์ แอคทีฟและเกม (Interactive Media&Games Division: IMGD) ซึ่งหลักสูตร IMGD นี้มีความหลากหลายในหลักสูตร ทั้งในระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา ได้แก่

- หลักสูตรปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (The Bachelor of Fine Arts :BFA) สาขาการพัฒนาเกมและการ ออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ ศิลปะเกม และ Themed Entertainment

- หลักสูตรปริญญาโทศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (The Master of Fine Arts:MFA) สาขาศิลปะภาพยนตร์ ศิลปะสื่อ เกม และสุขภาพ

- หลักสูตรปริญญาโทศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการออกแบบและพัฒนาเกม



NEW YORK UNIVERSITY

New York University (NYU) มหาวิทยาลัยนิวยอร์กได้จัดตั้ง Tisch School of the Arts หรือ NYUC Tisch เปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรี ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ปริญญาโท ปริญญาโทศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต และระดับปริญญาเอก ในสาขาต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ศึกษา ศิลปะเชิงร่วมมือ ภาพยนตร์และโทรทัศน์ การออกแบบเกม ศิลปะสื่ออินเทอร์แอคทีฟ การศึกษาด้านการแสดง และดนตรีบันทึกเสียง นอกจากนี้ NYC Tisch ยังได้จัดตั้งแผนกการออกแบบเกมในปี 2008 เป็นที่รู้จักในนาม NYU Game Center ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทั้งการศึกษาและการสร้างสรรค์เกมผ่านการจัดเวิร์กช็อป สัมมนาวิชาการ การทดลองเล่นเกม การแข่งขัน ตลอดจนกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ กิจกรรมสำคัญของ NYU Game Center ได้แก่

- NYU Game Center Lecture Series : การบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญและนักพัฒนาเกมชั้นนำ
- No Quarter Exhibition : นิทรรศการจัดแสดงผลงานเกมต้นฉบับที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะสำหรับงานนั้น ๆ (ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2010)
- Strategy Guide Breaking into the Game Industry : การจัดเวิร์กช็อปประจำปีเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาและผู้สนใจเข้าสู่อุตสาหกรรมเกม
- Practice Game Design in detail: จัดการประชุมระดับนานาชาติในหัวข้อการออกแบบเกมเชิงลึก

Carnegie Mellon University (CMU) ได้จัดตั้งศูนย์เทคโนโลยีความบันเทิง The Entertainment Technology Center (ETC) แห่งมหาวิทยาลัยคาร์เนกีเมลลอน ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างคณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ (School of Computer Science) และวิทยาลัยจิตรศิลป์ (College of Fine Arts) จัดตั้งหลักสูตรบัณฑิตศึกษาวิชาชีพด้านความบันเทิงแบบอินเทอร์แอคทีฟ ซึ่งยังประกอบด้วยหลักสูตรระดับปริญญาโทสาขาเทคโนโลยีความบันเทิง (Master of Entertainment Technology: MET) หลักสูตรนี้ยังดำเนินการร่วมกับเครือข่ายการออกแบบเชิงบูรณาการ ศิลปะ และเทคโนโลยี (Intergrative Design, Arts and Technology Network: IDeATe) ของมหาวิทยาลัยอีกด้วย โดยโครงการ IDeATe นี้จะครอบคลุม 15 ภาควิชา และหลักสูตรวิชาโทระดับปริญญาตรีจำนวน 10 สาขา ที่บูรณาการศาสตร์ด้านเทคโนโลยีและศิลปะเข้าด้วยกัน หนึ่งในหลักสูตรวิชาโทคือ การออกแบบเกม หรือ Game Design Minor ซึ่งได้รับความนิยมและเป็นเอกลักษณ์ของโครงการ

นอกจากนี้ ยังมีมหาวิทยาลัยอื่นๆ ในสหรัฐอเมริกาที่เปิดสอนหลักสูตร หรือมีโครงการด้านกีฬาสีเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการจัดตั้งทีมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัย ยกตัวอย่างเช่น

ที่มา : <https://www.animationcareerreview.com/articles/top-50-game-design-schools-and-colleges-us-2025-rankings>

มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่เปิดโครงการและหลักสูตรอีสปอร์ต

Miami University (วิทยาเขตโอไฮโอ)

โครงการทีมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยไมอามี (วิทยาเขตโอไฮโอ) ได้รับการจัดตั้งขึ้นตั้งแต่ปี 2015 และถือเป็นมหาวิทยาลัยแห่งแรกในสหรัฐอเมริกาที่มีทีมอีสปอร์ตในระดับกีฬา Division I (D1) ซึ่งเป็นระดับสูงสุดในระบบการแข่งขันของมหาวิทยาลัยในสหรัฐฯ โครงการนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาที่มีความสามารถในการเล่นเกมได้รับการฝึกฝนอย่างจริงจัง พร้อมทั้งมีโอกาสดำเนินการศึกษาศิลปะและสื่ออื่น ๆ รวมถึงสามารถเลือกเรียนวิชา Games+Simulation เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเกมและเทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งเป็นเส้นทางอาชีพที่กำลังเติบโตในยุคดิจิทัล



University of California, Irvine

มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เออร์ไวน์ หรือ UCI เป็นมหาวิทยาลัยรัฐแห่งแรกในสหรัฐอเมริกาที่เปิดโครงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นทางการ ซึ่งไม่เพียงแต่การสนับสนุนเรื่องทุนการศึกษาและการแข่งขัน แต่ UCI ยังได้ให้ความสำคัญกับการสร้างชุมชนเกมที่แข็งแกร่งและมีความหลากหลาย ด้วยการจัดการประชุมประจำปีและสนับสนุนงานวิจัยและวิชาการด้านเกม โดยมีการจัดพื้นที่ให้ผู้เล่นเกมได้ฝึกซ้อมในสนามอีสปอร์ต (Esports Arena) มีพื้นที่กว่า 3,500 ตารางฟุต พร้อมด้วยคอมพิวเตอร์จำนวน 72 เครื่อง และสถานีถ่ายทอดสด เพื่อให้ นักศึกษาได้ฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่เป็นมืออาชีพ นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในวงการอีสปอร์ตหลากหลายรูปแบบ เช่น กิจกรรมการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัยฤดูใบไม้ผลิ (Spring Intramurals)

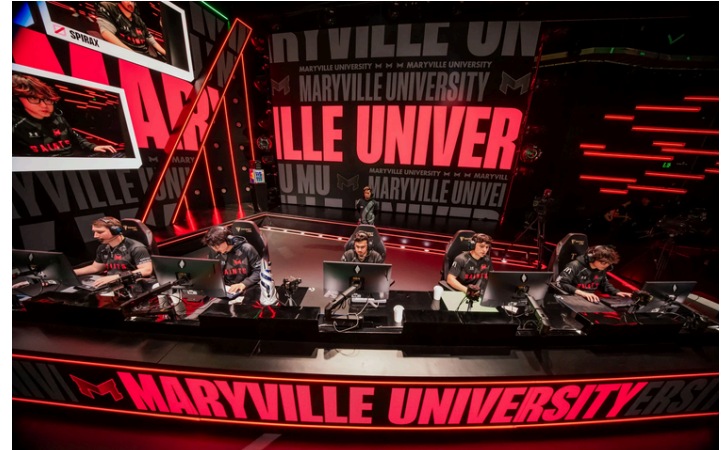


- ค่ายฤดูร้อนสำหรับเยาวชนหญิง (Girl in Gaming Summer Camp)
 - Esports Bootcamp
- ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง และเป็นเครื่องมือสนับสนุนให้หลักสูตรสาขาพัฒนาเกมประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

Maryville University



มหาวิทยาลัยแมริวิลล์ ได้มีการพัฒนาโครงการทีมอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัยมาตั้งแต่ปี 2015 โปรแกรมนี้มุ่งเน้นไปที่สองเกมหลัก ได้แก่ League of Legends (LOL) และ Overwatch แต่ทาง Community Club ก็ยังคงรักษาทีมไว้ในการแข่งขันอื่นๆ อีกหลายเกมในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันน้อยกว่า นอกจากนี้ ทีมนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแมริวิลล์ยังได้คว้าแชมป์ระดับประเทศในการแข่งขัน League of Legends มาแล้วหลายรายการ



University of Utah



มหาวิทยาลัยยูทาห์มีหลักสูตรศิลปะบันเทิง ซึ่งเปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรีและวิชาโทด้านการพัฒนาเกม อีกทั้ง ยังมีทีมนักกีฬาอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยทั้งหมด 4 ทีม ได้แก่ Valorant, League of Legends, Rocket League และ Overwatch ซึ่งมีการถ่ายทอดสดและพูดคุยระหว่างผู้เล่นและผู้ชมในช่อง Twitch และกลุ่ม Discord โดยมีผู้เล่นมหาวิทยาลัยต้องเป็นนักศึกษาเต็มเวลาและมีเกรดเฉลี่ยสะสม (GPA) อย่างน้อย 2.0 (2.5 หากได้รับทุนการศึกษา)



Illinois Wesleyan University

มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์เวสเลียน เป็นมหาวิทยาลัยขนาดเล็กที่มีโครงการทีมอีสปอร์ต และสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย เช่น ห้องแข่งขันและสตูดิโอถ่ายทอดสด โดยนักศึกษาจะมีการฝึกซ้อมกันเป็นทีม เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันระดับประเทศ นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยยังมีทุนการศึกษาสำหรับการแข่งขันเกมต่าง ๆ เช่น Fortnite, Super Smash Bros และ League of Legends อีกทั้งยังมีทีมนักศึกษาสำหรับการแข่งขัน LOL, Valorant, Rocket League, Overwatch และ Super Smash Bros และ Ultimate



Boise State University

มหาวิทยาลัยบอยส์สเตตมีทีมผู้เล่นอีสปอร์ตที่หลากหลาย ได้แก่ League of Legends, Overwatch และ Rocket League โดยในแต่ละทีมจะประกอบด้วยผู้เล่นจำนวน 10 -16 คน มหาวิทยาลัยบอยส์สเตตยังสนับสนุนทุนการศึกษาแก่นักศึกษาปัจจุบันและนักศึกษาใหม่



**BOISE STATE
UNIVERSITY**



Georgia State University

มหาวิทยาลัยจอร์เจีย เป็นส่วนหนึ่งของ National Association of Collegiate Esports เช่นเดียวกับ Georgia Esports League (GEL) ที่ให้ผู้เล่นเข้าถึงการแข่งขันทั้งระดับนานาชาติและ regional โดยเกมการแข่งขันที่ร่วม ได้แก่ League of Legends, Overwatch 2 และ Super Smash Bros ซึ่งนักศึกษาจะได้รับการสนับสนุนทุนการศึกษาหากมีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 3.00 หรือมากกว่า โครงการนี้อยู่ภายใต้ the Creative Media Industries (CMII) ซึ่งประกอบด้วยหลักสูตรการออกแบบเกม Media Entrepreneurship และ Computer Science



University of Akron

อีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยเอครอน ก่อตั้งขึ้นในปี 2018 และทีมนักกีฬายังได้ขึ้นมาเป็นผู้นำในระดับประเทศหรือ National Leader อีกทั้งมหาวิทยาลัยยังมีทีมนักกีฬาอีสปอร์ตที่เข้าร่วมในการแข่งขันเกมต่าง ๆ เช่น Rocket League, Super Smash Bros, Ultimate, Overwatch 2, Call of Duty, Rainbow Six Siege และ Valorant โดยโครงการนี้ยังได้สนับสนุนทุนการศึกษาในด้านวิชาการแก่นักศึกษามูลค่าตั้งแต่ 1,000 เหรียญสหรัฐ ไปจนถึง 25,000 เหรียญสหรัฐ และทีมนักกีฬายังสามารถเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในการฝึกซ้อมที่ทันสมัย ทีมนักกีฬาอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยเอครอนนี้ยังมีผลงานที่โดดเด่น คือได้ครองแชมป์ Rocket League ระดับประเทศถึงสี่สมัย



University of California at Berkeley



ศูนย์ชุมชนอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ หรือ UC-Berkeley มีสิ่งอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาทีมอีสปอร์ต และยังมีศูนย์ถ่ายทอดสด โดยมีนักกีฬานักศึกษากว่า 120 คน ที่เป็นผู้เล่นใน division 1 และ 2 ของการแข่งขัน Rocket League และ Fortnite โดยโครงการทีมอีสปอร์ตของ UC-Berkeley นี้มุ่งเน้นความหลากหลายทางเพศในวงการเกม และมีการจัดตั้งโครงการ Women in Gaming Initiatives เพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่มีส่วนร่วมมากขึ้น



The University of Texas at Dallas



มหาวิทยาลัยเท็กซัส วิทยาเขตดัลลัส หรือ UTD ไม่ได้มีการจัดตั้งหลักสูตรปริญญาเฉพาะทางด้านกีฬาอีสปอร์ต แต่มีหลักสูตรที่เปิดสอนทางด้านแอนิเมชันและเกมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยมีการจัดตั้งโครงการทีมอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย UTD มีทีมนักกีฬาที่โดดเด่นประกอบด้วยทีมจากการแข่งขันเกม เช่น Overwatch 2, League of Legends, Rocket League, Valorant และ Super Smash Bros เป็นต้น ทีมนักกีฬาอีสปอร์ตของ UTD ก่อตั้งขึ้นในปี 2018 ซึ่งนักกีฬาของมหาวิทยาลัยนี้ได้รับการยอมรับในระดับประเทศ รวมถึงติดอันดับ Top 10 ของโปรแกรมระดับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยยังได้มีการสนับสนุนทุนการศึกษา และสิทธิ์การเข้าใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยแก่นักกีฬาอีสปอร์ตอีกด้วย



ที่มา : <https://www.intelligent.com/best-esports-colleges/>

<https://www.fortunebusinessinsights.com/esports-market-106820>

มหาวิทยาลัยในไทยที่เปิดหลักสูตรกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

นอกเหนือจากหลักสูตรหรือโครงการทางด้านอีสปอร์ตที่เปิดสอนในหลายมหาวิทยาลัยในสหรัฐฯ แล้ว มหาวิทยาลัยชั้นนำหลายแห่งของไทยก็ได้มีการจัดตั้งหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบและพัฒนาเกม และกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และยังมีทุนการศึกษาสนับสนุนให้นักศึกษาอีกด้วย

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



**BANGKOK
UNIVERSITY**
THE CREATIVE UNIVERSITY

เปิดหลักสูตรคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม สาขาวิชาเกมและสื่อเชิงโต้ตอบ โดยหลักสูตรได้มุ่งเน้นการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในการเป็น Tech Start-up อีกทั้งยังมีความร่วมมือกับอุตสาหกรรมเกมและสื่ออินเทอร์เน็ตแอคทีฟ และความร่วมมือกับ Garena ในการแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ อีกทั้งยังมีทุนการศึกษา E-Sports and New Sports Talent สนับสนุนและเติมเต็มภาพลักษณ์ของนักศึกษาและมหาวิทยาลัยให้ครบมิติ (Street Smart เรียนได้ in-trend ดูแลตัวเองบุคลิกดี มีความสามารถด้านกีฬา) จัดโครงการ/กิจกรรมด้านกีฬาที่ทำให้จำนวนนักศึกษาที่ออกกำลังกาย หรือเล่นกีฬามากขึ้น รวมถึงเกิด Health & Wellness Community



มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

เปิดสอนหลักสูตรคณะบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการธุรกิจ
เกมและอีสปอร์ต โดยมุ่งเน้นการพัฒนานักศึกษาที่มีความสนใจ
ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เพื่อเตรียมความพร้อมในการ
เริ่มต้นและบริหารธุรกิจ ในอุตสาหกรรมดิจิทัล รวมถึงการ
จัดการแข่งขันอีสปอร์ต



UTCC
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย



มหาวิทยาลัยรังสิต

เปิดหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกม
และอีสปอร์ต มีจุดเด่นคือการเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความหลากหลาย
ในอาชีพ เช่น นักวิเคราะห์และออกแบบเกม นักพัฒนา
เกม นักพัฒนาสื่อดิจิทัล นักพัฒนากาแฟฟิกและแอนิเมชัน
สำหรับเกม นักทดสอบเกม นักพากย์เกม และนักกีฬาอีสปอร์ต
เป็นต้น



มหาวิทยาลัยรังสิต
RANGSIT UNIVERSITY



มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



เปิดหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาการออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม โดยหลักสูตรนี้มุ่งสร้างบุคลากรมืออาชีพในอุตสาหกรรมเกม เช่น นักออกแบบเกม นักสร้างตัวละคร เกมโปรแกรมเมอร์ รวมถึงนักกีฬาอีสปอร์ต และนักแคสเกม เป็นต้น โดยหลักสูตรจะครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบสร้างสรรค์เกม การเขียนโปรแกรม การสร้างตัวละคร การปั้นโมเดล 2D/3D การจัดการธุรกิจเกมอีสปอร์ต รวมถึงเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยี AR/VR ในทุกแพลตฟอร์ม



มหาวิทยาลัยศรีปทุม

เปิดหลักสูตรในคณะดิจิทัลมีเดีย สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์เน็ทแอนด์ทีฟเกม มีจุดเด่นในการพัฒนาทักษะนักศึกษาในการเรียนรู้การออกแบบเกม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ Installation สื่อการสอน (e-learning) ดิจิทัลแม็กกาซีน การเขียนโปรแกรมเกม การออกแบบวิธีการเล่นเกม และการพัฒนาเกมหรือแอปพลิเคชัน เพื่อธุรกิจดิจิทัล โดยมี 3 สาขาวิชาให้เลือกได้แก่

- 1) วิชาชีพการออกแบบอินเทอร์แอนด์ทีฟ : ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบสื่อในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ การเขียนโปรแกรมสำหรับการออกแบบมัลติมีเดีย
- 2) วิชาชีพเลือกการออกแบบเกม : ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เกม การพัฒนาเขียนโปรแกรม การออกแบบกราฟิกสำหรับเกมทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เป็นต้น
- 3) วิชาชีพเลือกอีสปอร์ต : ศึกษาเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต การจัดการธุรกิจเกม การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต หลักพื้นฐานอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการทีม เป็นต้น



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ที่มา : <https://www.th-hellomagazine.com/education/5-universities-with-esport-program/>

อาชีพในที่เกี่ยวข้องกับด้านอีสปอร์ต

- นักพัฒนาเกม
- โปรดิวเซอร์เกม
- นักการตลาดเกม
- นักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ
- ผู้จัดการทีมอีสปอร์ต
- ผู้ประกอบการด้านเกม
และอีสปอร์ต



1980 National Space Invaders Championship