



E-Sport ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมเกมส์เพื่อสันทนา
การไปสู่การแข่งขันเชิงกีฬา สร้างโอกาสให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

CURRENT ISSUE

ปีที่ 25 ฉบับที่ 3049

วันที่ 7 พฤศจิกายน 2562

▶ ประเด็นสำคัญ

- เป็นครั้งแรกที่ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ได้ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันและชิงรางวัลในมหกรรมกีฬาซีเกมส์ สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมและการยอมรับที่ดีต่อ E-Sport ทั้งในระดับประเทศและสากล
- อุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องย้อนหลังเฉลี่ยร้อยละ 12.7 ในปี 2559 – 2562 และคาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 2.5 หมื่นล้านบาทหรือขยายตัวประมาณร้อยละ 10-12 ในปี 2563
- การเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมเพื่อสันทนาการพัฒนาเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ สร้างรายได้และโอกาสแก่ผู้เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขันในธุรกิจ E-Sport ที่ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย คาดการณ์ว่าในปี 2562 นี้ น่าจะมีเงินหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 500 ล้านบาท
- ทั้งนี้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย มองว่า ธุรกิจ E-Sport ในประเทศไทยยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น ยังคงต้องเฝ้าติดตามถึงความต่อเนื่องของการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐบาลและเอกชน ที่จะเป็นส่วนสำคัญในการยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์ของไทยจากประเทศผู้ใช้งานมาเป็นผู้ผลิตและแข่งขันเกมส์ในระดับสากล

หนึ่งในความน่าสนใจของมหกรรมกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 30 ที่จะจัดขึ้น วันที่ 30 พฤศจิกายน – 11 ธันวาคม 2562 ที่ประเทศฟิลิปปินส์นั้น นับเป็นครั้งแรกที่ได้มีการนำกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันเพื่อชิงรางวัล หลังจากที่ได้มีการนำมาเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียเกมส์ 2018 ที่ผ่านมา โดยในมหกรรมกีฬาซีเกมส์ครั้งนี้จะมีตัวแทนนักกีฬาของประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาประเภทนี้ด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความนิยมและการยอมรับที่ดีต่อ E-Sport ทั้งในระดับประเทศและสากล

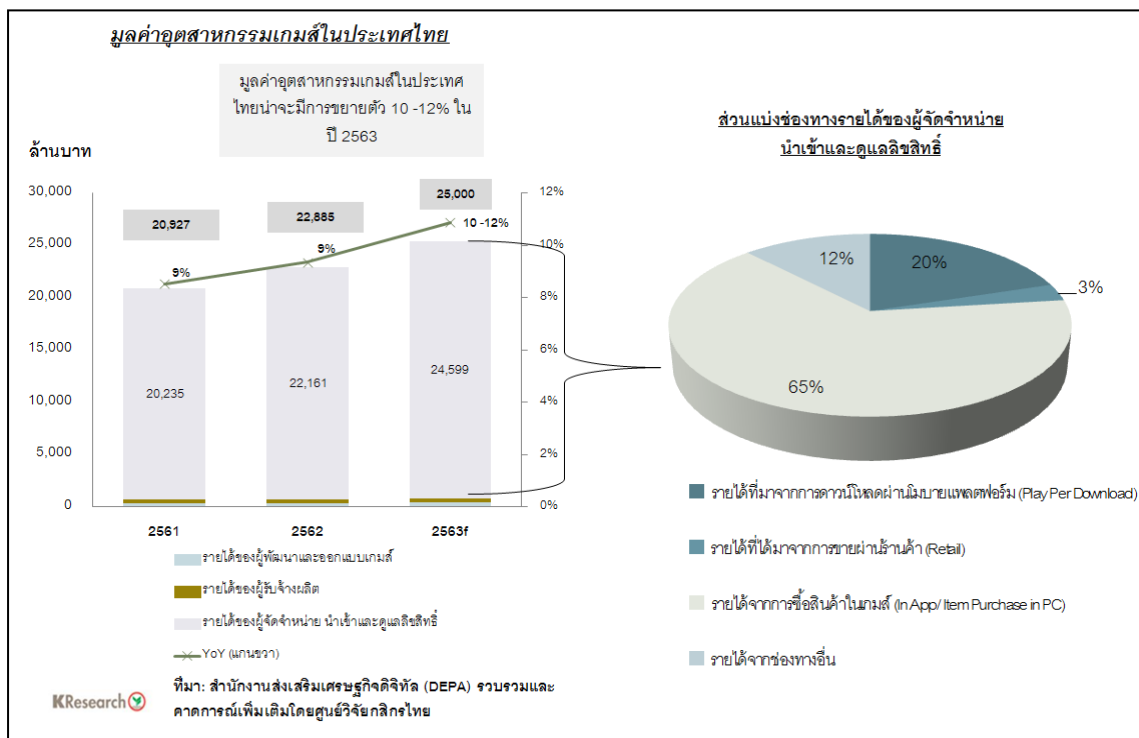
- อุตสาหกรรมเกมส์...หนึ่งในเศรษฐกิจดิจิทัล มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องและคาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 2.5 หมื่นล้านบาทในปี 2563

ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นจากข้อมูลโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ที่รายงานว่าอุตสาหกรรมดังกล่าวมีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยย้อนหลัง 4 ปีสูงถึงร้อยละ 12.7 การขยายตัวดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย อาทิ การพัฒนาเกมส์ออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้บริโภคในปัจจุบัน ประกอบกับการพัฒนาเกมส์ในกลุ่มของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้นกว่าในอดีต รวมถึงเม็ดเงินลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าวให้มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้อีกหนึ่งปัจจัยที่คาดว่าจะมีการส่งผลให้เกิดการขยายตัวของ

บริการทุกระดับประทับใจ

อุตสาหกรรมเกมสกีในประเทศไทย คือความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและนอกประเทศ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมสกีเข้ากับภาคธุรกิจอื่นๆ โดยหนึ่งในตัวอย่างที่น่าสนใจคือภาคการศึกษาที่ได้รับความสนใจจากทั้งภาครัฐและเอกชนในการจัดตั้งหลักสูตรการศึกษาเพื่อสร้างบุคลากรในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมสกี เช่น ผู้จัดการทีม กรรมการ นักพัฒนาเกมสกี เป็นต้น ซึ่งคาดว่าจะมีจำนวนอยู่ที่ประมาณ 2,000 คน จากทั้งหมด 11 หลักสูตรทั่วประเทศ รวมถึงความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อผลักดันให้อุตสาหกรรมเกมสกีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลได้มีความพร้อมในระดับสากล

อย่างไรก็ดี การขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมสกีที่ได้กล่าวไป พบว่าเป็นการขยายตัวจากฝั่งผู้บริโภค เห็นได้จากรายได้ของผู้จัดจำหน่าย นำเข้าและดูแลลิขสิทธิ์ที่มีมูลค่ามากกว่า 2.46 หมื่นล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 90 ของมูลค่าอุตสาหกรรมเกมสกีในประเทศไทย ซึ่งรายได้ส่วนใหญ่มาจากการที่ผู้บริโภคมีการซื้อสินค้าในเกมสกี (In App/ Item Purchase in PC) และรายได้จากการที่ผู้บริโภคดาวน์โหลดเกมสกีผ่านโมบายแพลตฟอร์ม (Play per Download) โดยเกือบทั้งหมดน่าจะเป็นเกมที่พัฒนาจากผู้ประกอบการต่างประเทศเป็นหลัก ส่วนเกมที่พัฒนาโดยผู้ประกอบการชาวไทยยังมีสัดส่วนไม่สูง เพราะเพิ่งจะมีผู้ผลิตเกมสกีชาวไทยเพียงไม่กี่รายที่สามารถนำเกมสกีของตนเข้าไปจำหน่ายบนแพลตฟอร์มระดับสากลได้สำเร็จในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ทั้งนี้ รายได้ของผู้พัฒนาและออกแบบเกมสกีของไทยนั้น มีมูลค่าเพียง 400 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 2 ของทั้งอุตสาหกรรม สะท้อนให้เห็นว่ายังมีส่วนแบ่งตลาดอีกไม่น้อยให้ผู้พัฒนาออกแบบเกมสกีชาวไทยที่มีศักยภาพได้เข้ามาสร้างรายได้จากส่วนแบ่งดังกล่าว สะท้อนว่า หากผู้พัฒนาและออกแบบเกมสกีของไทยสามารถสร้างเกมสกีและคอนเทนต์ที่ได้รับความนิยมรับในระดับสากลมากขึ้นแล้ว ก็ย่อมมีโอกาสที่จะได้รับรายได้จากการดาวน์โหลดอีกด้วย

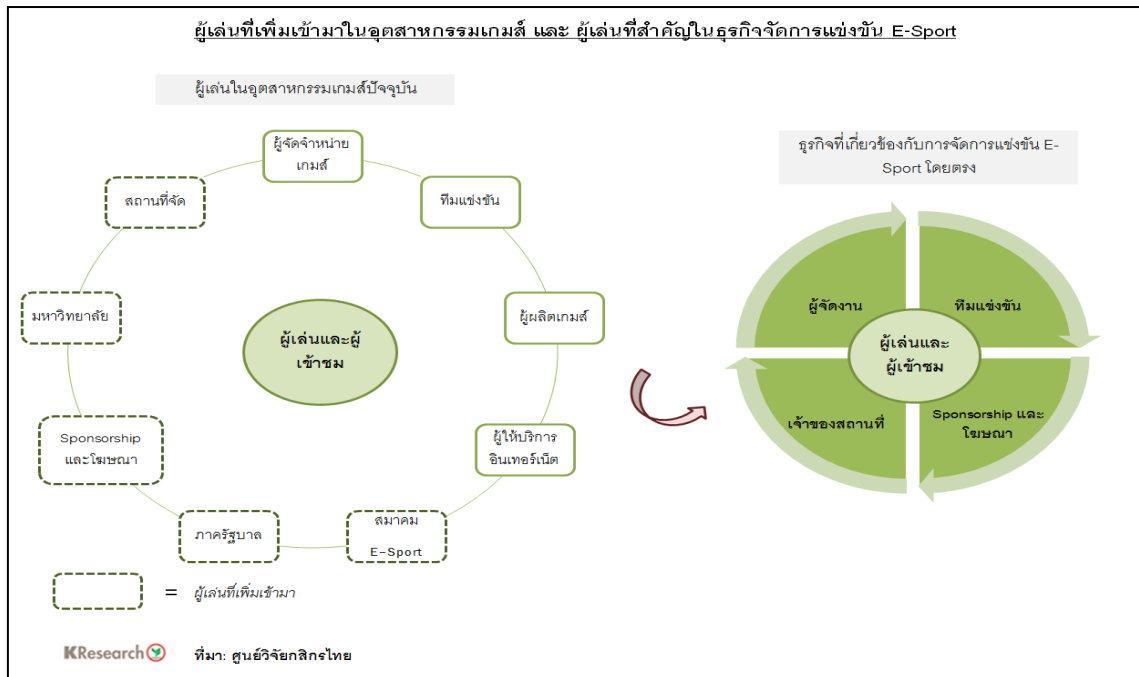


ทั้งนี้ความนิยมของผู้บริโภค แรงสนับสนุนจากภาครัฐบาล และความสนใจจากภาคเอกชนที่มีแนวโน้มสูงขึ้น ทำให้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย มองว่า อุตสาหกรรมเกมส์ประเทศไทย ในปี 2563 น่าจะมีมูลค่าสูงถึง 2.5 หมื่นล้านบาทหรือขยายตัวประมาณร้อยละ 10-12 ในปี 2563

การเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมส์เพื่อสันทนาการสู่การพัฒนาเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ สร้างรายได้และโอกาสแก่ผู้เกี่ยวข้อง

อุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทยได้เข้าสู่ช่วงเปลี่ยนผ่าน จากการเล่นเกมส์เพื่อสันทนาการในอดีต มาเป็นการพัฒนาเพื่อเป็นกีฬา E-Sport ในระดับมืออาชีพมากขึ้น ซึ่งนอกจากจะเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์แล้ว การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรวมถึงดึงดูดผู้เล่นใหม่ๆ ให้เข้ามาในอุตสาหกรรมเกมส์ อาทิ

- การจัดตั้ง สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sport Federation) เมื่อปี 2556 ขึ้นมาเพื่อกำกับดูแลและยกระดับมาตรฐานของวงการ E-Sport ในประเทศไทย นอกจากนี้สมาคมฯยังมีบทบาทที่สำคัญในการติดต่อประสานงานกับองค์กรด้าน E-Sport ต่างๆ ทั้งในและนอกประเทศด้วย
- การยกระดับทีมเข้าแข่งขันจากระดับ Amateur มาสู่ ทีมสโมสร E-Sport ระดับ Professional ที่ถูกจัดตั้งขึ้นมาเพื่อการแข่งขันใน Tournament ต่างๆ ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ โดยทีมแข่งขันดังกล่าวได้มีส่วนและผลักดันให้เยาวชนที่มีความสามารถ ได้เปลี่ยนจากกิจกรรมอดิเรกมาเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเอง ทั้งนี้จากการรวบรวมข้อมูล คาดว่าทีมแข่งขัน E-Sport ระดับ Professional ในประเทศไทย น่าจะมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 15 ทีม โดยบางส่วนเป็นทีมระดับจังหวัดและภูมิภาคที่ได้รับการสนับสนุนจากภาคเอกชนรายใหญ่ ซึ่งคาดว่าเม็ดเงินลงทุนที่ใช้ในทีมแข่งขันระดับ Professional ในแต่ละปีนั้นอาจสูงถึง 4 ล้านบาทต่อทีม
- การจัดงานแข่งขันระดับ Semi-Professional และ ระดับ Professional ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนคาดว่าในปี 2562 นี้ จำนวนงานการแข่งขันของทั้งสองระดับรวมกันจะมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 90 งาน ขณะที่ยังมีการแข่งขันระดับย่อยๆ นั้นน่าจะยังมีไม่ต่ำกว่า 100 งานต่อปี ส่งผลให้ผู้ประกอบการเอกชนบางรายมองเห็นโอกาสทางธุรกิจ จึงได้เปิดให้เช่าสถานที่เพื่อการแข่งขัน E-Sport โดยเฉพาะ นอกจากนี้การแข่งขัน E-Sport ยังดึงดูดผู้สนับสนุนและโฆษณา (Sponsorship and Advertisement) ให้เข้ามาลงทุนและสามารถที่จะใช้ ธุรกิจ E-Sport เป็นสะพานเชื่อมไปยังฐานลูกค้ากลุ่มใหม่ๆ รวมไปถึงสร้างความร่วมมือ (Brand Collaboration) ร่วมกับผู้เล่นนอกกลุ่มธุรกิจของตนเองอีกด้วย



ในระยะข้างหน้าหากอุตสาหกรรมเกมส์และ E-Sport ในประเทศไทยได้รับการยอมรับด้านมาตรฐานในระดับสากล เราอาจได้เห็นความร่วมมือระหว่างภาครัฐบาลและเอกชนในการผลักดันให้ E-Sport เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) หรือในระยะยาวอาจพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางของการแข่งขันกีฬา E-Sport ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ภาคบริการของประเทศ

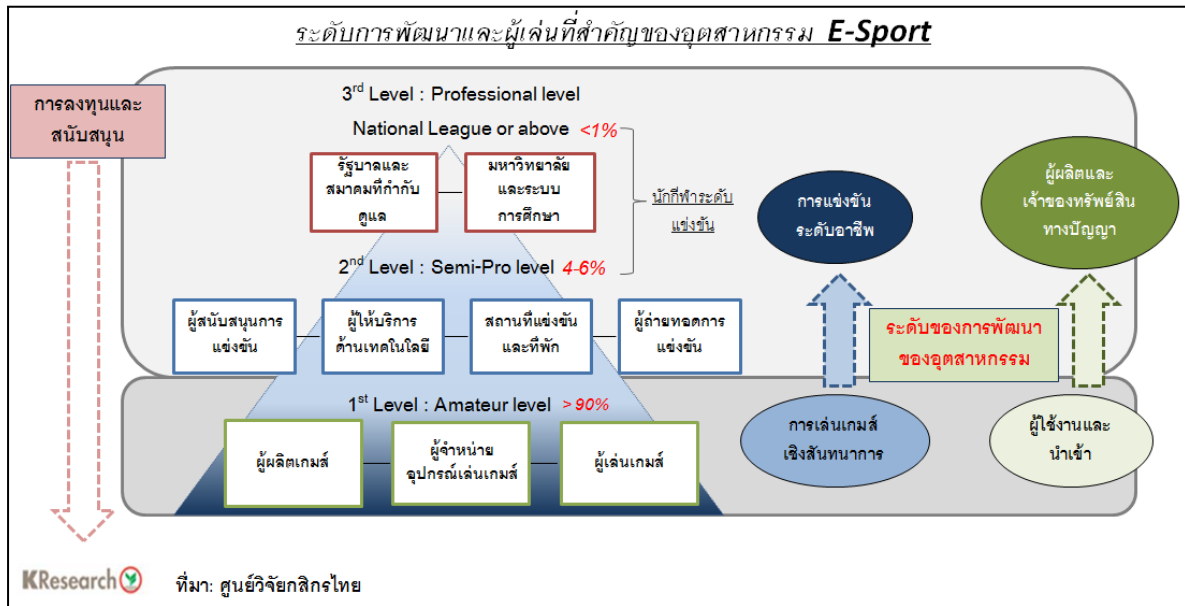
ทั้งนี้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ประเมินว่า การเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเกมเพื่อสันทนาการสู่การพัฒนาเป็นนักกีฬา E-Sport มืออาชีพ ได้สร้างเม็ดเงินหมุนเวียนให้แก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการแข่งขัน E-Sport ไม่ต่ำกว่า 500 ล้านบาท¹ ในปี 2562 ซึ่งมูลค่าของเงินหมุนเวียนดังกล่าวประกอบไปด้วยค่าใช้จ่ายในการจัดงาน เงินรางวัล การขายสินค้า เป็นต้น โดยการจัดงานดังกล่าวเป็นหนึ่งในช่องทางที่ผู้ประกอบการต่างๆ สามารถประชาสัมพันธ์สินค้าไปยังกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้โดยตรง

ปัจจัยที่ต้องติดตาม..ก้าวต่อไปของการยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์ไทยไปสู่ระดับสากล

ถึงแม้ว่าอุตสาหกรรมเกมส์ของไทยในปัจจุบันจะมีการขยายตัวอย่างมากเมื่อเทียบกับในอดีตที่ผ่านมา แต่เป็นการขยายตัวจากฐานที่ต่ำและยังอยู่ในระยะแรกเริ่มของอุตสาหกรรมเมื่อเทียบกับหลายๆ ประเทศในภูมิภาคเอเชีย อาทิ มาเลเซีย สิงคโปร์ และจีน เป็นต้น ซึ่งยังคงมีปัจจัยบางประการที่ยังต้องติดตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความต่อเนื่องของแรงสนับสนุนจากทั้งภาครัฐบาลและเอกชนเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์ของไทยไปสู่ระดับสากล โดยจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนทั้งด้านทรัพยากรและการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมส์และธุรกิจ E-Sport เนื่องจากในปัจจุบันคาดว่าสัดส่วนนักกีฬาในระดับอาชีพ

¹ มูลค่าดังกล่าวเป็นการประมาณการเบื้องต้น ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายสถานที่จัดงาน ผู้ใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน เงินรางวัล ค่าโฆษณา รวมถึงค่าใช้จ่ายในการทำทีมแข่งขันระดับ Professional Player

(Professional Player)² และผู้เล่นกึ่งมืออาชีพ (Semi-Pro Player)³ มีสัดส่วนรวมกันเพียงร้อยละ 6-8 จากจำนวนผู้เล่นเกมส์ทั้งหมดในประเทศไทย ดังนั้น การยกระดับให้ผู้เล่นสมัครเล่น (Amateur Player)⁴ ที่มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 ในปัจจุบันสามารถพัฒนาตนเองขึ้นมาเป็นผู้เล่นระดับแข่งขันในอนาคต รวมถึงการผลักดันให้ผู้ประกอบการในประเทศไทยสามารถเปลี่ยนสถานะจากผู้ใช้งาน นำเข้า จัดจำหน่าย มาเป็นผู้ผลิตและเจ้าของลิขสิทธิ์เอง เป็นสิ่งที่จำเป็นหากต้องการให้อุตสาหกรรมนี้มีการพัฒนาต่อไปอย่างยั่งยืน ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยให้เกิดการขยายตัวของเศรษฐกิจดิจิทัลแต่ยังสอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐที่พยายามสนับสนุนให้ผู้ประกอบการเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) อีกด้วย



โดยสรุป ศูนย์วิจัยกสิกรไทย มองว่าอุตสาหกรรมเกมส์ของประเทศไทยในปัจจุบันกำลังเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นเกมส์เพื่อการสนันทนาการ มาเป็นการแข่งขันระดับมืออาชีพ โดยการพัฒนาดังกล่าวน่าจะสร้างรายได้และโอกาสแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อม อย่างไรก็ตาม ยังมีปัจจัยสำคัญที่ต้องติดตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต่อเนื่องของแรงสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชน ที่จะเป็นส่วนสำคัญในการยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์ของไทยจากประเทศผู้ใช้งานมาเป็นผู้ผลิตและแข่งขันเกมส์ในระดับสากล

Disclaimer

รายงานวิจัยฉบับนี้จัดทำเพื่อเผยแพร่ทั่วไป โดยจัดทำขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่น่าเชื่อถือ แต่บริษัทฯ มิอาจรับรองความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ หรือความสมบูรณ์เพื่อใช้ในทางการค้าหรือประโยชน์อื่นใด บริษัทฯ อาจมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงข้อมูลได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ทั้งนี้ผู้ใช้ข้อมูลต้องใช้ความระมัดระวังในการใช้ข้อมูลต่างๆ ด้วยวิจารณญาณของตนเองและรับผิดชอบในความเสี่ยงเองทั้งสิ้น บริษัทฯ จะไม่รับผิดชอบผู้ใช้นี้หรือบุคคลใดในความเสียหายใดจากการใช้ข้อมูลดังกล่าว ข้อมูลในรายงานฉบับนี้จึงไม่ถือว่าเป็นการให้ความเห็นหรือคำแนะนำในการตัดสินใจทางธุรกิจ แต่อย่างใดทั้งสิ้น

² นักกีฬาอาชีพ (Professional Player) คือ ผู้เล่นที่มีรายได้หลักจากการเข้าแข่งขัน หรือเงินเดือนจากสโมสร

³ ผู้เล่นกึ่งมืออาชีพ (Semi-Pro Player) คือ ผู้เล่นที่ไม่ได้มีรายได้หลักจากการแข่งขันหรือเงินรางวัล

⁴ ผู้เล่นสมัครเล่น (Amateur Player) คือ ผู้เล่นที่เล่นเกมส์เชิงสนันทนาการ หรือเข้าแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน