



การดำเนินนโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-Sports ภายในประเทศ
ระหว่างปีค.ศ.2015-2019

CHINESE GOVERNMENT POLICIES TOWARD THE E-SPORTS INDUSTRY
IN CHINA DURING 2015-2019

ธัญญา ชูประยูร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

การดำเนินนโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-Sports ภายในประเทศ
ระหว่างปีค.ศ.2015-2019



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการทูตและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CHINESE GOVERNMENT POLICIES TOWARD THE E-SPORTS INDUSTRY
IN CHINA DURING 2015-2019



THANANYA CHUPRAYOON

A Master's Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF POLITICAL SCIENCE
(Diplomacy and International Relations)
Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

สารนิพนธ์

เรื่อง

การดำเนินนโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-Sports ภายในประเทศ

ระหว่างปีค.ศ.2015-2019

ของ

ธัญญา ชูประยูร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการทูตและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าสารนิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพิมพ์ ศรีบัลลังก์) (อาจารย์ ดร.เอนกชัย เรืองรัตนากร)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กุลนันท์ คันธิก)

ชื่อเรื่อง	การดำเนินนโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-Sports ภายในประเทศ ระหว่างปีค.ศ.2015-2019
ผู้วิจัย	ธัญญา ชูประยูร
ปริญญา	รัฐศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ศิพิมพ์ ศรีบัลลังก์

บทความวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยและนโยบายที่รัฐบาลจีนส่งเสริมต่ออุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศ มีการใช้เทคโนโลยีและสอดแทรกวัฒนธรรมเข้ามาพร้อมด้วยซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจและการค้าทั้งภายในและนอกประเทศรวมถึงเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ จากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารและบทความวิจัยเกี่ยวกับอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีนที่มีตลาดเติบโตเป็นอันดับหนึ่งของโลก แม้ว่าในปัจจุบันประเทศจีนจะเข้มงวดและจำกัดการเข้าถึงกีฬาอีสปอร์ตโดยใช้กฎหมายเข้ามาเป็นตัวกำหนด แต่ถึงอย่างไรอุตสาหกรรม E-Sports จะเป็นแหล่งลงทุนที่ยังคงเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ในช่วงศตวรรษนี้และสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศต่าง ๆ ภายในภูมิภาคและนอกภูมิภาค โดยได้รับการสนับสนุนจากตัวแสดง State actor โดยมีนโยบายสนับสนุนจากทางรัฐบาล ที่เปิดโอกาสและดึงภาคเอกชนเข้ามาร่วมลงทุนในอุตสาหกรรมนี้ที่จะเป็นการเปิดกว้างทางโอกาสอันนำไปสู่การพัฒนาของอุตสาหกรรมนี้ในระดับสากลต่อไป

คำสำคัญ : อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศจีน นโยบายด้านกีฬาอีสปอร์ตในประเทศจีน ภาครัฐ

Title	CHINESE GOVERNMENT POLICIES TOWARD THE E-SPORTS INDUSTRY IN CHINA DURING 2015-2019
Author	THANANYA CHUPRAYOON
Degree	MASTER OF POLITICAL SCIENCE
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Sipim Sornbanlang

This research aims to examine the factors and policies that the Chinese government promotes to support the E-Sports industry of the nation. It investigated the incorporation of advanced technologies and cultural elements, which significantly influenced both domestic and international economic and trade dynamics, while also fostering international relations. Through a comprehensive analysis of relevant documents and research articles on China's E-Sports industry—which currently boasts the fastest-growing market globally—provides insight into the development of this sector. Despite stringent regulations and legislative restrictions on E-Sports in China, the industry is projected to continue expanding as a lucrative investment avenue throughout this century. This growth potential is poised to strengthen economic ties among countries both within and beyond the region. The expansion of the industry is underpinned by state actors and supportive government policies that encourage private sector investment. Such policies are instrumental in opening opportunities that will drive the E-Sports industry's development on an international scale.

Keyword : E-Sports Industry in China E-Sports Policies in China Government Sector

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก รศ.ดร. ศิพิมพ์ ศรีบัลลังก์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ผู้เป็นแรงผลักดัน ผู้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อแนะแนวทางการทำวิจัย คอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจ ทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ อ.ดร. กุลนันทน์ คันทิก ผู้เป็นกรรมการในการสอบ และผู้ให้คำปรึกษา ตั้งแต่วิชาวิธีวิทยาการวิจัยในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่คอยให้กำลังใจและคำแนะนำผู้วิจัยเสมอ

ขอขอบพระคุณ อ.ดร. เอนกชัย เรืองรัตนากร ที่สละเวลาเข้าร่วมเป็นประธานสอบรวมถึงช่วยตรวจสอบ และให้คำแนะนำอย่างละเอียดในการเขียนวิจัย

ขอบคุณครอบครัว คุณปู่ คุณย่า คุณอา คุณแม่และแม่เจ๊บบที่คอยให้กำลังใจและช่วยปลอบใจในวันที่ร้องไห้ คอยบอกให้สู้และไม่เคยกดดัน ไม่คาดหวังเพียงแต่ขอให้ผู้วิจัยได้ทำอะไรที่ตนเองมีความสุขและประสบความสำเร็จ

ขอบคุณเพื่อน พี่ น้องในการใช้ชีวิตการเรียนป.โทที่มศวแห่งนี้ไม่ว่าจะเป็นพี่คริสตี้ สีฟ้า เนท น้องก๊วยเจ๋ง น้องครีม น้องบอล น้องตังตัง น้องมายด์มิ่งค์และน้องไอซ์ ที่คอยช่วยเหลือในการทำเอกสาร คอยให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำ รวมถึงพาไปทานข้าวและไหว้พระด้วยกันมาตลอด

ขอขอบคุณโอม และทีม Talon Esports TH ที่จุ๊ตประกายเรื่องอีสปอร์ตว่ามันไม่ใช่แค่การเล่นเกมนะเพื่อความบันเทิงอย่างเดียว แต่เป็นอาชีพและมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ รวมถึงขอบคุณน้องบิลที่คอยเล่นเกมด้วยกันและเป็นแรงใจที่ทำให้ตั้งใจทำวิจัยนี้จบจนสำเร็จ

สุดท้ายผู้วิจัยหวังว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าเป็นอย่างยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ธัญญา ชูประยูร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่ 1	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ความสำคัญของปัญหา	3
ระเบียบวิธีวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
การทบทวนวรรณกรรม.....	4
คำถามการวิจัย.....	5
ทฤษฎีและกรอบแนวคิด	5
สมมติฐาน.....	6
บทที่ 2	8
วิวัฒนาการของอุตสาหกรรม E-sports.....	8
วิวัฒนาการของอุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีน	13
มูลค่าการเติบโตทางเศรษฐกิจ	15
บทที่ 3.....	17

นโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-sports	17
ช่วงเวลาที่มี E-sports โดเด่นที่สุดในประเทศจีน.....	23
อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2015.....	24
อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2016.....	24
อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2017.....	24
อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2018.....	24
อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2019.....	25
บทที่ 4.....	30
ผลการศึกษา.....	30
โอกาสและความท้าทาย.....	34
บทที่ 5.....	41
บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	41
บรรณานุกรม.....	2
บรรณานุกรม.....	3
ประวัติผู้เขียน.....	8

สารบัญตาราง

หน้า

No table of figures entries found.



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แสดงแผนภาพแสดงส่วนแบ่งอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน	19
ภาพประกอบ 2 แสดงกราฟการเติบโตในอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน	20
ภาพประกอบ 3 แสดงลำดับ 10 ประเทศที่มีรายได้จากอุตสาหกรรม E-Sports สูงสุดในช่วงปี 2021-2025.....	35
ภาพประกอบ 4 แสดงอัตราการแข่งขันในอุตสาหกรรม E-Sports ระหว่างอินเดียกับจีน	35



บทที่ 1

ภูมิหลัง

โลกในยุคโลกาภิวัตน์มีลักษณะเป็นพลวัตและเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งมิติทางด้านการเมือง การปกครอง สังคมและโดยเฉพาะอย่างยิ่งคือเศรษฐกิจที่เป็นหนึ่งในตัวชี้วัดความมั่นคงของชาติทำให้อุตสาหกรรมในด้านต่าง ๆ ล้วนเกิดความแข่งขันหนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีความแข็งแกร่งและเติบโตอย่างรวดเร็วคิดเป็นมีมูลค่ากว่า 39,332 ล้านบาทและมีการเติบโตสูงถึงร้อยละ 27 ในปี 2020 (จากผลสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, n.d.) โดย 1 ใน 5 กลุ่มของอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเกม (Game) เป็นส่วนประกอบนำไปสู่การพัฒนาและเกิดขึ้นของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sports) โดยมีโครงสร้างจากการแข่งขันทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มคล้ายกับกีฬาแบบดั้งเดิม โดยได้ถูกพัฒนามาจากการเติบโตของเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ เกมมือถือ เกมออนไลน์จนนำไปสู่การแข่งขันในระดับนานาชาติ

โลกภายหลังการเกิดสถานการณ์โรคระบาดโคโรนาไวรัส (COVID-19) ก็ทำให้สิ่งที่เรียกว่าโลกาภิวัตน์นั้นเกิดความสั่นคลอนทำให้เกิดการหยุดชะงักในหลากหลายด้านทั้งภาครัฐและเอกชนซึ่งส่งผลกระทบต่อการเมือง การปกครอง สังคม อุตสาหกรรมในด้านต่าง ๆ แทบทุกด้านแต่ในทางตรงกันข้ามอุตสาหกรรมดิจิทัลกับเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดดในยุคนี้จากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคที่หันมาบริโภคและเสพสื่อผ่านสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้นส่งผลให้ E-Sports ที่พัฒนามาจากเกม (Game) กลายเป็นหนึ่งในการกีฬาหรือสื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่างรวดเร็วและเติบโตมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เล่นทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็วสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกภูมิภาค ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ต ถือเป็นกีฬาที่ผู้เล่นทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่ต้องใช้ร่างกายแต่ใช้การระดมความคิดผ่านสมองในการวิเคราะห์กลยุทธ์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการได้รับชัยชนะ โดยในปี 2020 E-Sports ได้สร้างรายได้รวมทั่วโลกกว่า 1,100 ล้านดอลลาร์รวมถึงจำนวนผู้รับชมทั่วโลกก็เพิ่มสูงขึ้นถึง 495 ล้านคนและมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยตลาดใหญ่สุดของโลกคือจีน รองลงมาคือสหรัฐฯ นอกจากนี้ญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ก็มีตลาดอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่มีขนาดใหญ่เช่นกัน ในขณะที่อินเดียและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดที่มีการเติบโตสูงในภูมิภาคโดยตลาด E-Sports ของอินเดียขยายตัวสูงถึงร้อยละ 26 คิดเป็นมูลค่ากว่า 20

ล้านดอลลาร์ และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตถึงร้อยละ 27.3 คิดเป็นมูลค่ากว่า 80 ล้าน ดอลลาร์ ในขณะที่ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 20 ของโลก (อิศราวรรณ คงปรีชา, 2564)

เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมภายในจีนมีความเติบโตอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ทำให้ผู้บริโภคหันมาดำเนินกิจกรรมทางสังคมผ่านสื่อออนไลน์ รวมถึงเกมอย่างมากขึ้นทำให้สองบริษัทใหญ่ชั้นนำอย่าง Tencent และ NetEase ยิ่งได้รับความนิยมและกระแสตอบรับที่ดีภายในประเทศจีนเองและนอกประเทศใกล้เคียงอย่างไต้หวัน ฮ็องกง ญี่ปุ่นและในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างประเทศไทย เวียดนาม กัมพูชา ทำให้รัฐบาลจีน ให้ความสนใจและมีนโยบายตอบสนองต่อความนิยมนี้โดยในปี 2019 จีนมีมูลค่าทางอุตสาหกรรม อีสปอร์ตมากกว่า 100,000 ล้านดอลลาร์ส่วนครึ่งแรกของปี 2020 มีมูลค่าพุ่งไปมากกว่า 71,900 ล้านดอลลาร์นับเป็นการเติบโตจากเดิมกว่าร้อยละ 54.7 อีกทั้งยังมีฐานผู้เล่นเกมอีกมากกว่า 480 ล้านคนในประเทศจีนเอง (เกรียงไกร เรืองทรัพย์เดช, 2564) จากความนิยมเหล่านี้ส่งผลให้เกิดเท รนด์ของอีสปอร์ตในแวดวงต่าง ๆ อย่างสื่อละคร ภาพยนตร์ โฆษณารวมถึงอุปกรณ์ไอทีที่น่าเสนอ เนื้อหาและให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมนี้มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้จีนจึงเริ่มออกนโยบายคุมเข้มต่อผู้ เล่นทั้งการจำกัดเวลาเข้าถึงและจำกัดช่วงอายุเพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพและสร้างความเป็น ระเบียบด้วยกฎหมาย เพื่อป้องกันข้อกล่าวหาว่าเกมอาจกลายเป็น “ยาเสพติดอิเล็กทรอนิกส์” แม้ว่าอุตสาหกรรมเกมในจีนจะจำกัดและควบคุมการเติบโตด้วยมาตรการของภาครัฐและมีกระแส โต้ตอบว่าอาจเป็นการสกัดการเติบโตของผู้มีความผันในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและเกิดความชบ ษา ซึ่งเป็นสิ่งสวนทางและอาจเป็นการเพิ่มโอกาสให้กับประเทศเพื่อนบ้านอย่างเกาหลีใต้หนึ่งใน ชาติที่มีการแข่งขันอีสปอร์ตเข้มข้นที่สุด โดยล่าสุดเกาหลีใต้เองได้ยกเลิกกฎหมายจำกัดเวลาเล่น เกมหลังเที่ยงคืนแก่เยาวชนอายุต่ำกว่า 16 ปีเพื่อผลักดันและส่งเสริมวงการเกมและอีสปอร์ตมาก ขึ้น แต่ถึงอย่างนั้นอุตสาหกรรม E-Sports ของจีนนั้นก็ยังคงครองส่วนแบ่งความเป็นเจ้าตลาดกีฬา อีสปอร์ตเป็นอันดับ 1 ของโลก

อุตสาหกรรมของ E-Sports ในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือว่าเป็นแหล่งอุตสาหกรรมที่มีขนาด ใหญ่และมีการขับเคลื่อนอย่างจริงจังโดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศจีนและเกาหลีใต้ที่มีนักกีฬามีอ อาชีพระดับต้น ๆ ของโลก ในขณะที่ญี่ปุ่นที่เริ่มหันมาส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเช่นกัน จีนเริ่ม ยกกระดานการแข่งขันโดยการเพิ่มเม็ดเงินลงทุนกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมหาศาลจนยกระดับให้เมือง หางโจวโดยการจัดสรรพื้นที่ในการทำเมือง E-sports สูงถึง 17,000 ตารางเมตรพร้อมด้วยงบกว่า 280 ล้านดอลลาร์หรือในไหนหนานที่ทางภาครัฐร่วมกับองค์กรเอกชนอย่างบริษัทเกมชั้นนำของจีน อย่าง Tencent (สรศักดิ์ บุญรอด, 2023) ที่ลงทุนและส่งเสริมให้ไหนหนานกลายเป็นเมืองทำอีส

สปอร์ต เพื่อดึงดูดนักกีฬาและผู้มีอาชีพที่เกี่ยวข้องให้เข้ามาซึ่งอาจสร้างรายได้และเม็ดเงินมหาศาลและยังส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยปัจจุบันแม้ว่าเงินจะออกมาตราการคุมเข้มแก่เยาวชนในการเข้าถึงอีสปอร์ตด้วยการจำกัดช่วงอายุและเวลาในการเข้าถึง แต่อุตสาหกรรม E-Sports จากจีนก็ยังคงเติบโตอันดับหนึ่งของโลกและมีแนวโน้มจะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ

วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษานโยบายการผลักดันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของประเทศจีนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษานโยบายของภาครัฐของประเทศจีนว่ามึนนโยบายตอบสนองและส่งเสริมต่ออุตสาหกรรม E-Sports อย่างไร

ความสำคัญของปัญหา

โลกในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีความแข่งขันกันทางด้านเศรษฐกิจนั้นมีส่วนประกอบหนึ่งจากแรงขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในตลาดของอุตสาหกรรมนี้ผ่านการบริโภคสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมโยงผู้คนให้ได้ใช้เวลาด้วยกันอยู่ในห้วงมิติเดียวกันไม่ว่าจะอยู่มุมไหนในโลก การที่รัฐบาลเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเนื่องจากจีนมีส่วนแบ่งในการครองตลาดอุตสาหกรรมนี้มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ของโลกซึ่งแซงหน้ามหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา ซึ่งประเทศจีนอาจส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจนเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมการค้าและเศรษฐกิจที่สำคัญ

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้ใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary research) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) จากข้อมูลระดับทุติยภูมิโดยใช้แหล่งข้อมูลจากบทความ วารสาร คำสัมภาษณ์ของบุคคลที่เกี่ยวข้องและอ้างอิงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการส่งเสริมและผลักดันอุตสาหกรรม E-Sports โดยเน้นไปที่ประเทศจีน และจากประเทศต่าง ๆ ที่ทั้งจากภาครัฐและเอกชนที่ให้นับสนุนการเติบโตของกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้ทราบถึงนโยบายดังกล่าวและศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายอุตสาหกรรม E-Sports กับกลไกการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ

การนำเสนองานวิจัยในครั้งนี้แบ่งเนื้อหาการนำเสนอเป็น 5 บทหลักโดยมีรายละเอียดดังนี้

บทที่ 1 บทนำ โดยจะกล่าวถึงประวัติความเป็นมา ความสำคัญของปัญหา การทบทวนวรรณกรรม คำถามการวิจัย สมมติฐาน วัตถุประสงค์การวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ทฤษฎีและกรอบแนวคิด ระเบียบวิธีวิจัย และเค้าโครงการนำเสนอ

บทที่ 2 วิวัฒนาการของอุตสาหกรรม E-Sports

2.1 อุตสาหกรรม E-Sports ในภาพรวม

2.2 อุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน

บทที่ 3 นโยบายของภาครัฐต่ออุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีน

บทที่ 4 ผลการศึกษา ความท้าทายและโอกาส

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

E-Sports การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic sports โดยมีการตั้งกฎกติกาเป็นระบบสากล สามารถเข้าแข่งขันได้ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ มือสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และแบบมืออาชีพ โดยในการแข่งขันแต่ละทัวร์นาเมนต์จะมีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะพร้อมถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์ไปยังผู้ที่สนใจรับชมทั่วโลกอีกด้วย (ธานี หลินลาโพธิ์, 2564)

Tournament เป็นการแข่งขันที่สั้นกว่าลีก โดยทีมหรือผู้เล่นจะแข่งขันกันเพียงไม่กี่นัดเพื่อหาผู้ชนะ ทัวร์นาเมนต์จัดว่าเป็นรูปแบบการแข่งขันที่ได้รับความนิยมใน E-Sports ด้วยระยะเวลาที่จำกัด

Arcade เครื่องความบันเทิงแบบหยอดเหรียญที่ปกติติดตั้งในธุรกิจสาธารณะส่วนใหญ่จะนำเสนอเป็นเกมแห่งทักษะเป็นหลัก และรวมถึงวิดีโอเกมอาร์เคด

MOBA ถือเป็นเกมออนไลน์ประเภทหนึ่ง ย่อมาจากคำว่า Multiplayer Online Battle Arena ซึ่งมีรูปแบบการเล่นในลักษณะของเกมวางแผนการรบที่ผู้เล่นจะสามารถควบคุมยูนิตเพียงตัวเดียว โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน ต้องทำการวางแผนและสร้างกลยุทธ์เพื่อแย่งชิงพื้นที่

การทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมประกอบการเขียนบทความนี้ ผู้เขียนเริ่มศึกษาและค้นคว้าเอกสารเบื้องต้นจากโดยเริ่มจากความเป็นมาและการรับรู้ (Perception toward Esports) ว่าปัจจุบันกระแสสังคมและหน่วยงานในประเทศต่าง ๆ มีความเห็นคิดและมีนโยบายต่อที่จะผลักดัน

อุตสาหกรรม E-Sports ไปในทิศทางไหนและอย่างไร จากนั้นจึงศึกษา 2 ประเด็นหลักคือด้านนโยบายของรัฐและด้านเศรษฐกิจ รวมไปถึงการศึกษาข้อมูลถึงศักยภาพและปัจจัยที่จะผลักดันอุตสาหกรรมนี้ให้กลายเป็น Soft Power สู่อุตสาหกรรมที่สร้างความ ขาว การให้สัมภาษณ์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเริ่มจากการหาข้อมูลและเปิดมุมมองต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport มาวิเคราะห์ในช่วงแรก สามารถกล่าวได้ว่าการรับรู้ต่อกีฬาอีสปอร์ตสำหรับ ประเทศจีน ประเทศไทย รวมถึงประเทศต่าง ๆ แล้วนั้น พวกเขายังมีความเชื่อ ความคิด และความเข้าใจที่ต่างกันแม้ว่าอีสปอร์ตจะไม่ใช่ประเด็นใหม่ในสังคมแต่มุมมองที่มีต่อกีฬาประเภทนี้ยังมีความหลากหลาย โดยเฉพาะผลกระทบต่อด้านการพัฒนา ศักยภาพของเยาวชนและด้านสุขภาพ นอกจากนี้อีสปอร์ตจะเป็นรูปแบบหนึ่งของการพักผ่อนหย่อนใจของ ผู้เล่นและผู้ชมแล้วยังสามารถมองได้ว่าอีสปอร์ตถือเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น รวมไปถึงการพัฒนาเพื่อรองรับเป็นกีฬา E-Sports ซึ่งนอกจากจะเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมเกมและอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยให้ได้รับกายอมรับเป็นมาตรฐานในระดับสากลแล้วยังอาจสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐบาลและเอกชนในการผลักดันประเทศให้เป็นศูนย์กลางของการแข่งขันกีฬา E-Sports ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ผู้ผลิตในประเทศและสังคมได้

คำถามการวิจัย

รัฐบาลจีนมีการดำเนินนโยบายการทูตสาธารณะเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีนในปี 2015 ถึง 2019 อย่างไร

ทฤษฎีและกรอบแนวคิด

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ทฤษฎีกรอบแนวคิดการทูตสาธารณะ (Public diplomacy) มาเป็นกรอบแนวคิดหลักและใช้การทูตกีฬา (Sports diplomacy) เป็นกรอบแนวคิดที่สนับสนุน โดยคำถามหลักของบทความนี้คือ “รัฐบาลจีนมีการดำเนินนโยบายการทูตสาธารณะเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีนในปี 2015 ถึง 2019 อย่างไร” โดยได้ใช้กรอบแนวคิดการทูตสาธารณะ (Public diplomacy) จาก Joseph S. Nye โดยที่เขานิยามความหมายนี้ว่าเป็นการที่รัฐใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ วัฒนธรรมเข้ามาเป็นตัวดำเนินการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมที่ประชาชนต่างเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย การทูตสาธารณะสามารถอธิบายบทความวิจัยนี้ได้เนื่องจากเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ใช่การมุ่งเป้าไปที่รัฐบาลของต่างประเทศโดยเพียงอย่างเดียวแต่เป็นการเข้าถึงปัจเจกบุคคล องค์กรและตัวแสดงที่ไม่ใช่รัฐ (Non-state

actor) อีกด้วยโดยเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีเพื่อให้เกิดนโยบายต่างประเทศที่ตามมาภายหลัง และยังเป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่การบรรลุผล Soft power ในทางปฏิบัติ (อุไรวรรณ คูหะเปรมะ, 2556) โดยใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมสอดแทรกและสะท้อนสิ่งที่ตนมีอยู่อย่างเช่นสื่อเกมหรือกีฬา เพื่อให้เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการรับรู้ของประชากรภายนอกประเทศจากภาพของความเป็นจริง และความน่าเชื่อถือ จนให้สามารถบรรลุตามผลประโยชน์แห่งชาติตามนโยบายที่ตั้งไว้ในที่สุด และยังมีกรอบแนวคิดรองที่สนับสนุนกรอบแนวคิดหลักอย่างการทูตกีฬา (Sports diplomacy) มาช่วยสนับสนุนบทความนี้โดยใช้กีฬาอีสปอร์ตที่เป็นส่วนหนึ่งของการกีฬามาเป็นอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ทางการทูต การเมือง สังคม การเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมการกีฬารวมไปถึงการก้าวข้ามความแตกต่างของวัฒนธรรมและนำผู้คนมารวมกัน

โดยประเทศจีนใช้กีฬาเข้าเป็นสื่อและเครื่องมือในการสร้างเสริมความสัมพันธ์กับต่างประเทศ ถือเป็น การทูตกีฬา (Sports diplomacy) จีนพยายามใช้ประเทศของตนในการเป็นสถานที่รองรับการแข่งขันระดับนานาชาติอย่างเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ณ เมืองหางโจว ที่นับว่าเป็นมหกรรมกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในศตวรรษของจีน นั่นก็เพื่อให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ต และความก้าวหน้ายิ่งใหญ่ของเทคโนโลยีของจีนได้แสดงต่อประชาคมโลก และเพื่อรับผลตอบแทนมาซึ่งการที่คนรับรู้ถึงความ เป็นชาติ วัฒนธรรม อาหาร รวมถึงยังเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศของ ตนเมื่อต้องรองรับการเข้ามาของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเพื่อชมการแข่งขันอีกด้วย ในทางปฏิบัติเมื่อ จีนเป็นเจ้าของตลาดและยังใช้โครงการ BRI เข้ามาสร้างให้อุตสาหกรรมนี้ให้ส่งออกและเผยแพร่ วัฒนธรรมจีนไปยังพื้นที่ต่าง ๆ โดยมีภาครัฐบาลจีนให้การส่งเสริมต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตร่วมกับ การลงทุนอย่างมหาศาลจากบริษัทอย่าง Tencent, Alibaba และ NetEase ที่ผลักดันและส่งเสริม ผลิตภัณฑ์ของตน รวมถึงการลงทุนในมณฑลต่าง ๆ เพื่อรองรับการเข้าถึงของผู้ใช้งานในการ แข่งขัน

จึงได้นำกรอบแนวคิดการทูตสาธารณะ (Public diplomacy) มาขยายความเพื่อให้บทความวิจัย นี้ได้ใช้อุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอันเป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวกรวดเร็วผ่านเทคโนโลยี และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทุกคนเข้าถึงและสามารถรับรู้และเกิดความเข้าใจต่อวัฒนธรรมของ อีกฝ่ายโดยมีทัศนคติเชิงบวกจากการสอดแทรกนโยบายสาธารณะที่จะมีผลต่อบุคคล องค์กรและ สังคม

สมมติฐาน

รัฐบาลจีนมีการดำเนินนโยบายการทูตสาธารณะเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม E-Sports ของ ประเทศจีนผ่านการจัดกิจกรรมและการแข่งขันระดับนานาชาติ การสนับสนุนเงินทุนและทรัพยากร

ทางเทคนิค การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ และการใช้สื่อออนไลน์และโซเชียลมีเดียเพื่อ
ประชาสัมพันธ์และส่งเสริมภาพลักษณ์ของอุตสาหกรรม E-Sports ของจีนในเวทีโลก



บทที่ 2

วิวัฒนาการของอุตสาหกรรม E-sports

อุตสาหกรรม E-Sports คืออะไร

E-Sports หรือ Electronic Sports คือการนำเกมเข้ามาเป็นเครื่องมือในการดำเนินการแข่งขันสำหรับผู้เล่นทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มผ่านอุปกรณ์เช่น PC, Console หรือโทรศัพท์มือถือ โดยในช่วงแรกก่อนจะนิยามว่าอีสปอร์ต ได้มีการเรียกสิ่งนี้ว่า Cybersport ก่อนจะเข้าสู่ อุตสาหกรรมดิจิทัลที่รวบรวมวัฒนธรรม กีฬา และเศรษฐกิจเข้าไว้ด้วยกัน ความเป็นที่นิยมของอีสปอร์ตนั้นเริ่มจากทวีปเอเชียโดยประเทศเกาหลีใต้และจีนเป็นหลักก่อนที่จะเป็นที่นิยมในระดับสากลไปทั่วโลก โดยธุรกิจและอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนั้นประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบหลักคือ ผู้พัฒนาเกม ตัวเกม การแข่งขัน นักกีฬาแข่งขัน ผู้สนับสนุน สื่อแพลตฟอร์มที่ถ่ายทอด และ สถานที่แข่งขัน จนนำมาสู่แข่งขันวิดีโอเกมแบบมืออาชีพ ซึ่งเริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 และ 1980 ตอนนั้นการแข่งขันเกมส่วนใหญ่เกิดขึ้นในรูปแบบของ Arcade

จนกระทั่งในยุค 1990 เมื่อเกม PC เริ่มได้รับความนิยมการแข่งขันเกมก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเกมแนวกลยุทธ์และเกม MOBA ต่อมาในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา อินเทอร์เน็ตและการสตรีมสดผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Twitch และ YouTube ได้ทำให้ E-Sports กลายเป็นหนึ่งในสื่อที่มีความนิยมระดับโลก

ปัจจุบันอีสปอร์ตมีการแข่งขันใหญ่หลากหลายมากมาย เช่น Dota 2's The International, League of Legends World Championship, และ Overwatch League มีทีมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ตที่ได้รับการสนับสนุนอย่างมากจากผู้สนับสนุนและมีแฟนคลับทั่วโลก

โดยมีจุดเริ่มต้นจากการแข่งขันเกมวิดีโอทั่วโลกหรือ E-sports เริ่มเกิดขึ้นในช่วงปลายปี 1980 และต้นปี 1990 เมื่อมีการจัดการแข่งขันกลุ่มไพกี้ (Pac-Man) และเกมอื่น ๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ความนิยมและการเติบโตของ E-sports เริ่มเกิดขึ้นเมื่อเกม StarCraft และ Warcraft III ของบริษัท Blizzard Entertainment เป็นที่นิยมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีการแข่งขันอย่างไม่เหมือนใครและได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยในช่วงเวลานั้น

ในช่วงปี 2000 และ 2010 อีสปอร์ตเริ่มเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วโลก โดยเฉพาะในเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) และเกมแนว First-Person Shooter (FPS) เช่น Counter-Strike และ Call of Duty ที่เป็นที่นิยมอย่างมากโดยในปี 2010 เกม League of

Legends ของบริษัท Riot Games เริ่มเป็นที่นิยมอย่างมาก และกลายเป็นหนึ่งในเกม e-sports ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยมีการแข่งขันในรูปแบบของ Championship กับการแข่งขันในระดับโลกอย่าง League of Legends World Championship ซึ่งมีรางวัลสูงมากในการแข่งขัน E-sports ทั่วโลกมีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมเกมและเทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้ยังสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในด้านการตลาดและ Sponser และช่วยสร้างชื่อเสียงให้กับเกมและนักกีฬา e-sports ที่เป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยวิวัฒนาการที่น่าสนใจตั้งแต่ช่วงต้นปี 1980 จนถึงปัจจุบันมีรายละเอียดดังนี้

- อุตสาหกรรม E-Sports ในทวีปเอเชีย

สำหรับประเทศไทยในช่วงแรกคนส่วนใหญ่รู้จัก E-Sports ในฐานะของเกมออนไลน์เพราะยังไม่มี การรับรองทางกฎหมายจนกระทั่งในปี 2560 E-Sports เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น ทำให้ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาประกาศให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับการรับรองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาของประเทศไทยตาม พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2560 จากพรบ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2560 (กาญจนาด อุดมสุข, จารูดี แก้วมา, 2564) รวมถึงมีการจัดตั้งสมาคมอย่างเป็นทางการ เช่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESA) แม้จะมีความคิดเห็นจากหลายฝ่ายทั้งที่เห็นชอบและไม่เห็นชอบจากประชาชนทั่วไปในฐานะผู้ปกครองที่กลัวสื่อและเกมออนไลน์จะมีผลต่อพฤติกรรมของบุตรหลานแต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า E-Sports ก็ ถือเป็นหนึ่งในการกีฬา ธุรกิจและสื่อการเรียนรู้ที่มหาวิทยาลัยและองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนเริ่มหันมา ให้ความสนใจและผลักดันให้วงการนี้เป็นหนึ่งทางเลือกของเด็กรุ่นใหม่สู่ระดับสากลในเวทีนานาชาติที่ E-Sports กลายเป็นที่ยอมรับและเริ่มบรรจุเข้าไปในการแข่งมากมายไม่ว่าจะเป็นซีเกมส์ เอเชียเกมส์ รวมถึงโอลิมปิก สามารถกล่าวได้ว่าการรับรู้ต่อกีฬาอีสปอร์ตสำหรับ ประเทศไทยแล้วยังมีความเชื่อ ความคิด และความเข้าใจที่ต่างกันแม้ว่าอีสปอร์ตจะไม่ใช่ว่าจะใหม่ใน สังคมแต่มุมมองที่มีต่อกีฬาประเภทนี้ยังมีความหลากหลาย โดยเฉพาะผลกระทบต่อ การพัฒนา ศักยภาพของเยาวชนและด้านสุขภาพ นอกจากนี้อีสปอร์ตจะเป็นรูปแบบหนึ่งของการพักผ่อนหย่อนใจของ ผู้เล่นและผู้ชมแล้วยังสามารถมองได้ว่าอีสปอร์ตถือเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น (กาญจนาด อุดมสุข, จารูดี แก้วมา, 2564) ดังนั้น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในประเทศไทยจึงนำสิ่งนี้มาพัฒนาเพื่อรองรับเป็นกีฬา E-Sports ซึ่งนอกจากจะเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยให้ได้รับการ ยอมรับเป็นมาตรฐานในระดับสากลแล้วยังอาจสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐบาลและเอกชนในการ

ผลักดันประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลางของการแข่งขันกีฬา E-Sports ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ ผู้ผลิตในประเทศและสังคมได้ (กฤษณ์ กำฉาย, 2564)

ในส่วนของนโยบายสนับสนุนสำหรับประเทศไทยภาครัฐและเอกชนต่างหันมาให้ความสนใจกับ อุตสาหกรรม E-Sports เนื่องจากมีการเติบโตขึ้นในทุกปีและเป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้กับเด็กรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาหลากหลายแห่งให้นักศึกษาที่สนใจได้เข้าศึกษาในภาควิชานี้โดยเฉพาะ เนื่องจาก

อีสปอร์ตสามารถต่อยอดนำมาได้สร้างรายได้ให้กับเกมเมอร์และกลุ่มบริษัทต่าง ๆ ทั่วโลกโดยจะมีการแข่งขันตั้งแต่ระดับภูมิภาค จนถึงระดับโลกที่มีเงินรางวัลสำหรับผู้เล่นที่ชนะพร้อมทั้ง สามารถถ่ายทอดสดผ่านระบบออนไลน์ได้ทั่วโลก ดังจะเห็นได้ว่านโยบายการผลักดันอีสปอร์ตถูกบรรจุในการใช้หาเสียงเลือกตั้งจากพรรครัฐบาลอาทิ พรรคเพื่อไทยและพรรคก้าวไกล ที่หันมาสนับสนุนเยาวชนและนักกีฬามืออาชีพให้ก้าวสู่เวทีระดับสากลและส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นเวทีในการจัดอีเวนต์เพื่อเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศและยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยไปในตัวเมื่อต้องรองรับนานาชาติที่จะเข้ามา

สำหรับรัฐบาลเกาหลีได้พวกเขาของการไกลตั้งแต่ปี 2000 โดยได้จัดตั้ง Kespa (Korea e-Sports Association) ในช่วงยุคแรกเริ่มของอีสปอร์ต และยังคงส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมนี้เสมอมา การที่จีนเริ่ม ออกนโยบายที่สกัดกั้นอุตสาหกรรมของตนเอง อาจเป็นผลดีที่เกาหลีได้สามารถแข่งขันและผลักดันตนเองให้เป็นคู่แข่งที่สูสีมากขึ้นเรื่อย ๆ และ ในญี่ปุ่นเองถึงแม้จะเป็นหนึ่งในเจ้าอุตสาหกรรมของวงการดิจิทัลแต่กลับเป็นประเทศที่ E-Sports เติบโตได้ช้า เนื่องจาก การรับรู้และทัศนคติทางด้านลบและกฎหมายที่อาจเป็นตัวขัดขวางเนื่องจากการแข่งขันอาจถูกมองว่าเป็นการพนัน รวมถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่มองว่าเกมหรือกีฬาอีสปอร์ตไม่เอื้อ และทำประโยชน์ให้แก่ชีวิตของพวกเขา ถึงแม้ว่าญี่ปุ่นเองจะมีองค์กร JeSU หรือ Japan Esports Union เพื่อส่งเสริม E-sports ก็ตาม

ในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างประเทศซาอุดีอาระเบียนอกจากจะเป็นประเทศที่จะก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในมหาอำนาจใหม่ อุตสาหกรรม E-Sports นี้ก็ได้รับการสนับสนุนและเติบโตอย่างมากเช่นกัน โดย ภายใต้การสนับสนุนของเจ้าชาย Mohammed bin Salman ที่ได้ลงทุน Public Investment Fund ของ ซาอุดีอาระเบียให้กับบริษัท Savvy Gaming ในปี 2022 เพื่อที่จะพัฒนาให้ Riyadh เมืองหลวงของประเทศ ซาอุดีอาระเบีย เป็นจุดหมายปลายทางชั้นนำสำหรับการแข่งขันและทัวร์นาเมนต์ขนาดใหญ่ที่สามารถรองรับนักกีฬาและผู้เข้าร่วมได้มากกว่า 17,000 คนในปี 2024

โดยอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นอีกหนึ่งเป้าหมายของ Saudi Vision 2030 ที่จะลดการพึ่งพาสินค้าส่งออกหลักอย่างน้ำมันและปิโตรเลียม และเริ่มหันมาสนับสนุนอุตสาหกรรมด้านอื่นเพิ่มเติม

ฝั่งของเอเชียใต้ก็มองแนวโน้มการเติบโตของตลาด E-Sports ว่ามีการเติบโตขึ้นภายหลังการแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่เปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตทำให้ประชากรเริ่มหันหน้าเข้าสังคม ผ่านสื่อออนไลน์หนึ่งในนั้นคือเกมที่มีผลต่อคน Gen-Z และเพศหญิงกว่า 43% จากศูนย์วิจัย Ernst & Young คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมเกมของอินเดียจะเติบโตได้เฉลี่ยถึงปีละ 20-25% โดยมูลค่าอุตสาหกรรมอาจแตะ 1 แสนล้านบาทในปี 2022 และอาจจะไปถึง 3.7 แสนล้านบาท ในปี 2025 โดยรัฐบาลของอินเดียก็ยังให้การสนับสนุนโดยการจัดงานมหกรรมเกม National Esports Championships เพื่อคัดเลือกทีมที่จะไปแข่งขันกับนานาชาติ (Bongkhot Tuntiwisanusopit, 2021)

และในพื้นที่เอเชียกลางอย่างประเทศคีร์กีซสถาน ถึงแม้ว่าจะเป็นประเทศเล็กแต่ก็มีความก้าวหน้าทาง อุตสาหกรรม E-Sports แม้ว่าจะเป็นตลาดขนาดเล็กแต่ก็มีองค์กรที่สนับสนุนอย่าง eSports Federation of Kyrgyzstan และยังมีการส่งนักกีฬาเพื่อไปเข้าร่วมแข่งขันใน Asian Game 2022 ณ ประเทศจีน

อุตสาหกรรม E-Sports ในประเทศจีน

อุตสาหกรรมของ E-Sports ในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกถือว่าเป็นแหล่งอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่และมีการขับเคลื่อนอย่างจริงจังในประเทศจีนและเกาหลีใต้ที่มีนักกีฬามืออาชีพระดับต้น ๆ ของโลกหรือญี่ปุ่นที่เริ่มหันมาส่งเสริมอุตสาหกรรม E-sports เช่นกัน โดยสามารถแบ่งวิวัฒนาการของ E-sports ในประเทศจีนออกได้ 4 ช่วงคือ (Olsen, A., 2015)

1. ต้นกำเนิด (1980s-1990s)

ถือเป็นช่วงที่การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์มีต้นกำเนิดในช่วงต้นของยุค โดยเกมเช่น Space Invaders, Pac-Man, และ Donkey Kong เป็นต้นมาเป็นเกมที่เหมาะสำหรับการแข่งขัน จนกระทั่งเกิดการการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ระดับชาติและระดับโลก เช่น World Cyber Games (WCG) และ Electronic Sports World Cup (ESWC) ที่เริ่มขึ้นในปี 1990

2. การเติบโตและความรู้จักเพิ่มมากขึ้น (2000s)

ในช่วงนี้เกิดการเติบโตของเหล่าทีมและองค์กรที่เริ่มรับรู้ถึงศักยภาพของอุตสาหกรรม E-sports จึงเริ่มมีการแข่งขันเกมออนไลน์ยอดนิยมเช่น StarCraft, Counter-Strike และ Warcraft ซึ่งเป็นแข่งขันในระดับมืออาชีพที่มีเงินรางวัลมากขึ้น

3. การเติบโตแบบกระแสและความนิยม (2010s)

ช่วงที่เกมออนไลน์กำลังเติบโตแบบรวดเร็วในทั่วโลก อุตสาหกรรม E-sports ก็เพิ่มมากขึ้น จึงมีการสร้างลีกอาชีพเกมมากมาย โดยเฉพาะในเกมสุดฮิตอย่าง League of Legends (LoL), Dota 2 และ Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) โดยการสร้างทีมอาชีพ สпонเซอร์จากบริษัทใหญ่ และการสร้างสนามแข่งขันอย่างสถานที่จัดการแข่งขัน E-sports เพิ่มมากขึ้น

4. ปัจจุบัน (2020s)

ในปัจจุบันอุตสาหกรรม E-sports มีการเติบโตและเจริญรุ่งเรืองอย่างต่อเนื่องจากการพัฒนาในช่วงอดีต โดยมีการเพิ่มเป็นลีกอาชีพและการแข่งขันในเกมต่างๆ ที่น่าสนใจ เกิดเป็นโอกาสในการสร้างรายได้จาก E-sports ได้รับความสนใจมากขึ้นจากบริษัทใหญ่และผู้ลงทุน รวมไปถึงการเพิ่มประสิทธิภาพของเทคโนโลยีการสตรีมมิ่ง (streaming) ได้ช่วยส่งเสริมการเผยแพร่และการติดตามของกลุ่มผู้ที่สนใจ E-sports ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันที่น่าสนใจ และมีชื่อเสียงทั่วโลก มีผู้เล่นอาชีพที่มีรายได้สูงและมีความสามารถที่พร้อมแข่งขันในระดับสูงที่สุดในโลก อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วตั้งแต่ต้นกำเนิดจนถึงปัจจุบัน ดังนี้

1. ต้นกำเนิด (ปี 1980-1990)

เริ่มต้นจากการที่เกมคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามาในประเทศจีนในช่วงทศวรรษ 1980 และ 1990 โดยเกมแรกๆ ที่ได้รับความนิยมคือเกมเพื่อการเรียนรู้และความบันเทิง เช่น Tetris Bomberman และ Super Mario Bros.

2. การเติบโตและความนิยมเพิ่มมากขึ้น (ปี 1990-2000)

ในช่วงนี้มีการสร้างความสนใจในการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศจีน โดยเฉพาะเกมออนไลน์แบบ Multi player โดยมีการจัดแข่งขัน E-sports ระดับชาติและภูมิภาค เช่น China Digital Entertainment Expo and Conference (ChinaJoy) ซึ่งเป็นงานแสดงเกมและ E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในจีน

3. การเจริญเติบโตและการเข้าร่วมในเวทีระดับโลก (ปี 2000-2010)

ในช่วงนี้เกิดการเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรม E-sports ในจีนอย่างมาก มีการสร้างทีมอาชีพและองค์กรที่ใหญ่ขึ้น จนนำไปสู่การแข่งขันเกมออนไลน์ชั้นนำ เช่น Dota 2 League of Legends และ CrossFire เริ่มเป็นที่นิยมในประเทศจีน ในขณะเดียวกันทีมจีนเริ่มเข้าร่วมการแข่งขัน E-sports ระดับโลกและคว้าแชมป์ในแข่งขันต่าง ๆ ตั้งแต่ยุคสมัยนี้

4. การเติบโตและความเจริญรุ่งเรือง (ปี 2010-2020)

ในช่วงนี้อุตสาหกรรม E-sports ในจีนเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการสร้างลีกและการแข่งขัน E-sports ในระดับมืออาชีพมากมาย ส่งผลให้เกิดการจัดตั้งสมาคม E-sports ในจีน (China E-sports Association) ซึ่งถูกสร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาของอุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีน จนสามารถดึงดูดผู้ประกอบการ บริษัทใหญ่และเครือข่ายสื่อสารเริ่มลงทุนในอุตสาหกรรม E-sports ของจีน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายของพวกเขาได้รับการติดตามและเสริมสร้างการยอมรับ

5. ปัจจุบัน (2020-ปัจจุบัน)

อุตสาหกรรม E-sports ในจีนยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีการสร้างลีกและการแข่งขันใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องผ่านการส่งเสริมและการตลาดที่แข็งแกร่งยิ่งขึ้น เช่น การจัดงานแข่งขันใหญ่ เช่น Tencent League of Legends Pro League (LPL) และ King Pro League (KPL) และมีการส่งเสริมทักษะและการฝึกอบรมให้นักเล่น E-sports ในประเทศจีน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถของพวกเขาในการแข่งขันในระดับสูง

วิวัฒนาการของอุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีน

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในช่วงหลังของทศวรรษที่ผ่านมา โดยมีปัจจัยหลักที่เป็นการเปลี่ยนแปลงในวงการได้แก่การเพิ่มการลงทุนทางธุรกิจ การส่งเสริมจากภาครัฐ และการเติบโตของความสนใจจากประชากร ดังนั้น วงการ E-sports ในจีนได้กลายเป็นหนึ่งในตลาดที่มีขนาดใหญ่และเติบโตอย่างรวดเร็วที่สุดในโลก

การเติบโตของอุตสาหกรรม E-sports ในจีนมีผลกระทบทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีการสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น E-sports อย่างมากมาย และเป็นที่รู้จักในระดับโลก นอกจากนี้ อุตสาหกรรม E-sports ยังมีผลกระทบในด้านการสร้างงาน การพัฒนาเทคโนโลยี และการสร้าง

ความบันเทิงใหม่ๆ สำหรับผู้คนในประเทศจีน อุตสาหกรรม E-sports เริ่มเกิดขึ้นในช่วงปี 2000 โดยมีการแข่งขันเกมออนไลน์และออฟไลน์ในรูปแบบต่างๆ เช่น MOBA, FPS และเกมอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยม เกมแรกที่เป็นที่นิยมในจีนคือ Counter-Strike และ StarCraft

ประวัติ E-Sports ในจีนเริ่มขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่สิบเก้าสิบ เมื่ออินเทอร์เน็ตคาเฟ่เริ่มเปิดให้บริการ ผู้คนเริ่มรวมตัวกันเพื่อเล่นเกมและแข่งขันกันในห้องถ้ำ จากนั้นในช่วงต้นทศวรรษที่สองพัน อีสปอร์ตเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในจีน โดยมีการจัดการแข่งขันเกมใหญ่ๆ เช่น WarCraft III, Counter-Strike และ StarCraft (Lin, S., & Khan, A. (2022))

ในช่วงกลางทศวรรษที่สองพัน เกมออนไลน์เช่น League of Legends (LoL) และ Dota 2 กลายเป็นที่นิยมอย่างมากในจีน การแข่งขันใหญ่ๆ เช่น League of Legends Pro League (LPL) ได้ดึงดูดผู้ชมมากมาย และทีมจากจีนก็เริ่มประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

ความนิยมของอีสปอร์ตในจีนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปี 2018 จีนได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน League of Legends World Championship และทีม Invictus Gaming จากจีนก็ชนะการแข่งขันนี้ นอกจากนี้จีนยังเป็นเจ้าภาพการแข่งขัน The International ของ Dota 2 ในปี 2019

รัฐบาลจีนได้ให้การสนับสนุน E-Sports อย่างเต็มที่โดยมีการสร้างสนามกีฬา E-Sports และโปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความนิยมที่เพิ่มขึ้นและส่งเสริมอุตสาหกรรม E-Sports ในประเทศ E-Sports ในจีนยังคงเติบโตอย่างรวดเร็วและมีบทบาทสำคัญในวงการ E-Sports โลก

ในช่วงปี 2010 ไปจนถึงปัจจุบัน อุตสาหกรรม E-Sports ในจีนเติบโตขึ้นอย่างมาก โดยเฉพาะในปี 2015 เมื่อค่าย Tencent ผู้พัฒนาเกม Tencent Games ได้เปิดตัวเกม Honor of Kings (เรียกว่า Arena of Valor ในต่างประเทศ) ซึ่งเป็นเกมมือถือแนว MOBA ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในจีน และมีลีก E-Sports มืออาชีพในประเทศชื่อ King Pro League (KPL) ที่เป็นที่ยู่อักและได้รับความสนใจอย่างมาก

นอกจากนี้ อุตสาหกรรม E-Sports ในจีนยังได้รับการสนับสนุนจากบริษัทใหญ่อื่น ๆ เช่น Alibaba, NetEase และ Douyu TV ซึ่งมีการลงทุนในการสร้างสนามกีฬา E-Sports และสนับสนุนการแข่งขันในระดับท้องถิ่นและนานาชาติ

อุตสาหกรรม E-Sports ในจีนยังมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของประเทศ โดยเฉพาะในเรื่องการเสริมสร้างแบรนด์ของประเทศ และการส่งเสริมนวัตกรรมในอุตสาหกรรมเกม และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยในปัจจุบัน ประเทศจีนมีการจัดการแข่งขัน E-sports ในระดับทั้งในประเทศและระดับสากลอย่างต่อเนื่อง ผ่านการสร้างทีม E-sports ที่มีความสามารถและมีชื่อเสียงในระดับโลกและมีการสนับสนุนจากบริษัทใหญ่ ๆ ที่ลงทุนในการจัดแข่งขัน นอกจากนี้ อุตสาหกรรม E-sports ยังมีการสร้างฐานแรงงานที่มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่สนใจในการเล่นเกมที่ เป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมในยุคใหม่ของประเทศจีน

E-sports หรือการแข่งขันกีฬาออนไลน์ในจีนมีประวัติยาวนานและก้าวหน้ามาก โดยเฉพาะในเกม MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) และเกมอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยม เริ่มตั้งแต่ต้นปี 2000 เมื่อเกม StarCraft และ WarCraft III เริ่มมีการแข่งขันอย่างเป็นทางการในประเทศ ต่อมาในปี 2003 เกม FIFA Online ก็เป็นที่นิยมในจีน และเมื่อปี 2008 นักกีฬา E-Sports จีนเริ่มมีการแข่งขันในระดับโลก โดยเฉพาะในงาน WCG (World Cyber Games) ที่มีการแข่งขันในหลายประเภทเกมออนไลน์

ในช่วงปี 2010-2012 เกม MOBA รูปแบบใหม่อย่าง League of Legends (LoL) เริ่มเข้ามามีผลกระทบใหญ่ในวงการ E-Sports จีน เกมนี้ได้รับความนิยมและมีผู้เล่นจำนวนมาก ทำให้มีการจัดทำลีกแข่งขันอย่างมืออาชีพในประเทศ ในขณะเดียวกันเกม Dota 2 ก็ก้าวขึ้นมาเป็นที่นิยมในจีน ในปี 2016 องค์การการแข่งขัน E-Sports ในจีนได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล และมีการจัดทำลีกอย่าง LPL (League of Legends Pro League) ให้มีการแข่งขันในระดับมืออาชีพอย่างสม่ำเสมอ ทำให้ E-Sports มีความเจริญรุ่งเรืองมากขึ้น ปัจจุบันจีนมีทีม E-Sports ที่เป็นที่รู้จักมากมายในระดับโลก และมีการแข่งขันที่มีผู้ชมมากมายให้กำลังใจการแข่งขันในสนามอีสปอร์ต

มูลค่าการเติบโตทางเศรษฐกิจ

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนมีส่วนแบ่งตลาดที่สำคัญเมื่อเทียบกับทั่วโลก ข้อมูลล่าสุดระบุว่าในปี 2023 ตลาด E-sports ของจีนครองส่วนแบ่งประมาณร้อยละ 35 ถึง 40 ของตลาดโลก ทั้งนี้เนื่องจากจำนวนผู้เล่นและผู้ชม E-sports ในจีนมีจำนวนมากที่สุดในโลก โดยมีผู้ชมมากกว่า 500 ล้านคน และมีการลงทุนที่สำคัญจากบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่เช่น Tencent และ Alibaba การสนับสนุนอย่างแข็งแกร่งจากรัฐบาล การลงทุนจากภาคเอกชน และความนิยมในวงกว้างของประชาชน ทำให้อุตสาหกรรม E-sports ในจีนมีการเติบโตที่รวดเร็วและกลายเป็น

ผู้นำในระดับโลกอุตสาหกรรม E-Sports มีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของจีนในหลายด้าน สำหรับส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมนี้ได้แก่

1. การสร้างรายได้ E-Sports เป็นกลุ่มธุรกิจที่ให้รายได้มากให้กับนักกีฬา องค์กร และผู้สนับสนุน การแข่งขัน E-Sports เช่นการแข่งขัน League of Legends World Championship และ Dota 2's The International ซึ่งมีรางวัลที่มหาศาล ซึ่งช่วยเสริมสร้างรายได้และช่วยเพิ่มการเติบโตของเศรษฐกิจ
2. การสร้างงาน อุตสาหกรรม E-Sports สร้างงานทำให้มีโอกาสงานเพิ่มขึ้นสำหรับนักพัฒนาเกม นักกีฬา และผู้ทำงานในอุตสาหกรรมเกี่ยวกับ E-Sports อื่น ๆ
3. การเสริมสร้างแบรนด์ การแข่งขัน E-Sports ช่วยเสริมสร้างแบรนด์ของประเทศ โดยเฉพาะในสาขาเกม จีนเป็นเจ้าของงานใหญ่ ๆ เช่น The International ซึ่งช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ
4. การส่งเสริมนวัตกรรม อุตสาหกรรม E-Sports ส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมในตลาดของจีน นอกจากนี้ มันยังเป็นส่วนสำคัญของการส่งเสริมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศ ตามรายงานต่าง ๆ ในปี 2020 มูลค่าของอุตสาหกรรม E-sports ในจีนมีมูลค่าประมาณ 21.1 พันล้านหยวน (ประมาณ 3.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ) ประเทศจีนเป็นตลาด E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งมีสัดส่วนมากกว่าครึ่งหนึ่งของตลาด E-sports ทั่วโลก ส่งผลให้การเติบโตของอุตสาหกรรม E-sports ในจีนยังคงมีแนวโน้มที่ดีและคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องในปีต่อไป การเติบโตของ E-sports ในจีนได้รับการสนับสนุนจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ การพัฒนาและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุม การสนับสนุนจากรัฐบาล และการจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกที่ดึงดูดผู้ชมและผู้เล่นจากทั่วโลก

บทที่ 3

นโยบายของรัฐบาลจีนต่ออุตสาหกรรม E-sports

ในประเทศจีนที่พวกเขามีเม็ดเงินลงทุนกับอุตสาหกรรม E-Sports มหาศาลจนยกระดับให้เมืองหางโจวโดยการจัดสรรพื้นที่ในการทำพื้นที่เมือง Esports สูงถึง 17,000 ตารางเมตรพร้อมด้วยงบกว่า 280 ล้านดอลลาร์หรือในไต้หวันทางภาครัฐร่วมกับ องค์กรเอกชนอย่างบริษัทเกมชั้นนำของจีนอย่าง Tencent ที่ลงทุนและส่งเสริมให้ไต้หวันกลายเป็นเมืองท่า E-Sports เพื่อดึงดูดนักกีฬาและผู้มีอาชีพเกี่ยวข้องให้เข้ามาซึ่งอาจสร้างรายได้และเม็ดเงินมหาศาลและยังส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยปัจจุบันแม้ว่าจีนจะออกมาตราการคุมเข้มแก่เยาวชนในการเข้าถึง E-Sports ด้วยการจำกัดช่วงอายุและเวลาในการเข้าถึง แต่อุตสาหกรรม E-Sports จากจีนก็ยังคงเติบโตอันดับหนึ่งของโลกและมีแนวโน้มจะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ

ในช่วงแรกการรับรู้และกระแสสังคมต่อกีฬา E-Sports นั้นมีมุมมองทางด้านลบคล้ายกับประเทศไทยที่มองว่าอีสปอร์ตนั้นอาจเป็นอันตรายต่อเยาวชนและสุขภาพของประชาชน เมื่อหน่วยงานโทรทัศน์ของรัฐ (SARFT) ได้เผยแพร่ข้อมูลเชิงลบและยังห้ามออกอากาศรายการประเภทวิดีโอออนไลน์ในปี 2004 สร้างความสับสนต่อสถาบันต่าง ๆ ที่ได้ให้การสนับสนุนในการแข่งขันกีฬา E-Sports แต่ภายหลังจากนั้นก็มีการประกาศกระทรวงความมั่นคงสาธารณะร่วมกับ MOC ที่วางกรอบนโยบายกำกับและควบคุม E-Sports อย่างเข้มข้นมากยิ่งขึ้นเพื่อความปลอดภัยและความเหมาะสม รวมถึงยังใช้ซอฟต์แวร์ที่กำหนดและยอมรับโดยรัฐบาลสำหรับการแข่งขัน แม้ว่าในช่วงแรกสถาบันและองค์กร E-Sports ในจีนจะยังมีความกระจัดกระจายแต่ท้ายที่สุดก็ได้รับการยอมรับจากหลากหลายฝ่ายมากขึ้น อาทิ การเข้ามาสนับสนุนอุตสาหกรรม E-Sports โดยมหาเศรษฐี Wang Sicong จากบริษัท Dalian Wanda Group ที่เป็นหนึ่งในบริษัทที่ร่ำรวยและใหญ่ที่สุดในจีนได้เข้ามาลงทุน หรือ Tencent บริษัทสัญชาติจีนที่เข้าซื้อตัวผู้พัฒนาเกมจนทำให้บริษัทก้าวขึ้นมาเป็นเจ้าหนึ่งของ E-Sports ระดับโลก ส่งผลให้สถาบันและอุตสาหกรรมถูกขับเคลื่อนผ่านแนวคิดที่จะจัดการแข่งขันเพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่บางส่วนของประเทศที่ยังไม่เป็นที่รู้จักให้ได้เป็นที่รู้จักสำหรับคนในประเทศและนอกประเทศ

การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของอุตสาหกรรม E-Sports ในจีนเริ่มจากการออกอากาศเกี่ยวกับสารคดีอีสปอร์ตผ่านรัฐ ส่งผลให้หลายฝ่ายหันมาสนับสนุนทางการเงินและพัฒนา MOC ได้ส่งเสริมนโยบายในการแข่งขันกีฬา E-Sports กระทรวงศึกษาธิการ (MOE) ส่งเสริมโปรแกรมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาภายในมหาวิทยาลัย จนในปี 2019 ที่รัฐบาลเข้ามามีบทบาทในการกำหนดระเบียบชุดแรกเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยการจำกัดเวลาและกำหนดให้ผู้ใช้งานให้

ลงทะเบียนในการเข้าถึงโดยใช้ข้อมูลจริง จากการเติบโตของตลาด E-Sports และการเพิ่มขึ้นของผู้ที่สนใจในเกมจึงมีนโยบายที่เข้มงวดมากขึ้นถึงขั้นที่ว่าห้ามเกมที่ไม่มีลิขสิทธิ์ในจีนทำการสตรีมผ่านแพลตฟอร์มใด ๆ รวมถึงจะต้องยืนยันตัวตนก่อนเข้าถึงแพลตฟอร์มที่แสดงเนื้อหา

จากการวิเคราะห์ผ่านตัวแสดงที่เป็นรัฐ หน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ของรัฐต่างเข้ามาให้ความสำคัญในอุตสาหกรรม E-Sports มากยิ่งขึ้น อาทิ MOC, National Technical Committee for Internet Culture Standardisation co-hosted the “ One Belt One Road International eSports Competition (BREC) รวมถึงยังใช้โครงการ BRI มาเป็น Soft power ที่จะส่งเสริมวัฒนธรรมและทำให้ประเทศจีนเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น (Kajetan Dowski, 2018, p.38) รวมถึงเป็นการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่นการแข่งขันกระชับมิตร E-Sports ระหว่างจีนและมาเลเซียที่ได้มีการเชิญเอกอัครราชทูตจีนประจำมาเลเซียมาร่วมงานอีกด้วย หรือประธานาธิบดีสี จิ้นผิงที่กล่าวว่าในงานการแข่งขันของจีนกับ UAE ว่าเยาวชนจะเป็นแรงขับเคลื่อนในสังคมอย่างมีพลังมากที่สุดโดยการใช้นวัตกรรมและวัฒนธรรมเข้ามาแลกเปลี่ยนระหว่างผู้คนถือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ และการเติบโตทางเศรษฐกิจอันนำไปสู่การบริโภคทางวัฒนธรรม ซึ่งสิ่งดังกล่าวถือเป็นผลพวง Soft power ที่เกิดขึ้น

“President Xi Jinping mentioned that young people are the most active and dynamic force in the whole society (...) [This event] is aimed at the youth of China and UAE (...) focusing on innovative development, using digital culture as the carrier, practising people-to-people exchanges and creating meaningful ties, which is the best interpretation of President Xi Jinping’s words. (...) The representative formats of digital culture, like animation and games, eSports or online videos have become a new fashion that drives economic growth and leads cultural consumption” (MOFA, 2020b).

หรือการที่จีนเป็นเจ้าภาพเวทีจัดการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว ในครั้งนี้จีนได้ใช้โอกาสของการเป็นเจ้าภาพโดยได้แสดงถึงนวัตกรรมใหม่เช่น เครือข่าย 5.5G ที่เร็วกว่า 5G 10 เท่า การใช้ AR ในพิธีเปิด-ปิด, การใช้ cloud เต็มรูปแบบรวมไปถึงระบบควบคุมจราจรอัจฉริยะ DingTalk แพลตฟอร์มสำหรับบริหารจัดการอีเวนต์ขนาดใหญ่ เป็นต้น โดยเทคโนโลยีเหล่านี้จีนพัฒนาขึ้นมาเอง ถือเป็นการแสดงออกถึงเทคโนโลยีของจีนที่ปลดล๊อคจากเทคโนโลยีโดยมหาอำนาจตะวันตกอย่างแท้จริง (คุยทุกเรื่องกับสนธิ, 2023)

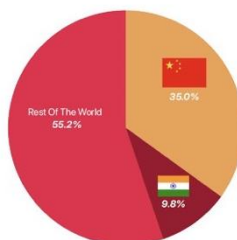
และการที่รัฐบาลจีนให้การสนับสนุนบริษัทต่าง ๆ ผู้พัฒนาเกม นักลงทุน องค์กร E-Sports รวมไปถึงกลุ่มนักแข่งมืออาชีพและผู้เล่น ล้วนเข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรม E-Sports อย่างมาก

อาทิ Tencent บริษัทเกมยักษ์ใหญ่สัญชาติจีนที่ผลิตเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมเช่นเกม LoL และยังมีอิทธิพลมากที่สุดในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งอย่าง Huya รวมไปถึงการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเจ้าภาพการจัดการแข่งขันโดยการเจรจากับคณะกรรมการโอลิมปิก ผู้คนส่วนใหญ่มองว่า Tencent คือผู้นำของอุตสาหกรรมนี้เนื่องจากบริษัทมีวิธีการสื่อสารที่หลากหลายกับผู้ชมทั้งภายในประเทศและดึงดูดผู้คนจากนอกประเทศได้อีกด้วย ถือเป็นแหล่งพลังงานดึงดูดที่สำคัญในวงการ E-Sports ของจีน เช่นการเข้ามาสนับสนุนลีก E-Sports จากองค์กรต่างชาติอย่าง Mercedes-Benz, KFC หรือแบรนด์ต่าง ๆ ที่เข้ามาทำการตลาดผ่านกีฬา E-Sports สิ่งเหล่านี้ทำให้ Tencent อยู่ในฐานะผู้สนับสนุนเส้นทางใหม่การส่งออกวัฒนธรรมของจีนสู่สายตาชาวโลก

สำหรับสัดส่วนและโอกาสการเติบโตของอุตสาหกรรม E-Sports นี้ผู้เชี่ยวชาญมองว่าแม้ว่ารัฐบาลในบางประเทศอย่างเช่นประเทศจีนหรือญี่ปุ่น อาจจะทำมาตรการที่อาจชะลอการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ไปบ้างแต่ท้ายที่สุดตลาด E-Sports จะยังคงเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องตามเทรนด์โลก จะเห็นได้ว่า E-Sports ส่งผลต่อการพัฒนาธุรกิจทั้งระบบนิเวศ (Ecosystem) อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ต่อตัวผู้เล่น ผู้แข่งขันและนักกีฬาได้โดยอ้างอิงจากการตลาดการณของนิเวศเพิ่มเติมว่าภายในปี 2567 อุตสาหกรรม E-Sports อาจพุ่งตัวสูงถึง 2,187 ล้านดอลลาร์ไม่เพียงแต่เป็นตลาดที่เปิดโอกาสให้กับ นักแข่งและนักกีฬาเท่านั้นแต่ในอุตสาหกรรมนี้ยังเป็นตลาดรองรับแต่ Game Designer, Game Caster, Artist และ Game Developer โดยมีค่าเฉลี่ยของรายได้ตั้งแต่ 25,000 บาทไปจนถึง 1,000,000 ต่อเดือน สำหรับอาชีพเหล่านี้ ส่งผลให้ภาครัฐและเอกชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหันมาให้ความสนใจในการบ่อนอุตสาหกรรมนี้ในวันที่ E-Sports กำลังเติบโตยิ่งขึ้น โดยอ้างอิงได้จากสัดส่วนตามแผนภาพด้านล่างนี้

China Takes The Lion's Share Of Global Esports Revenue

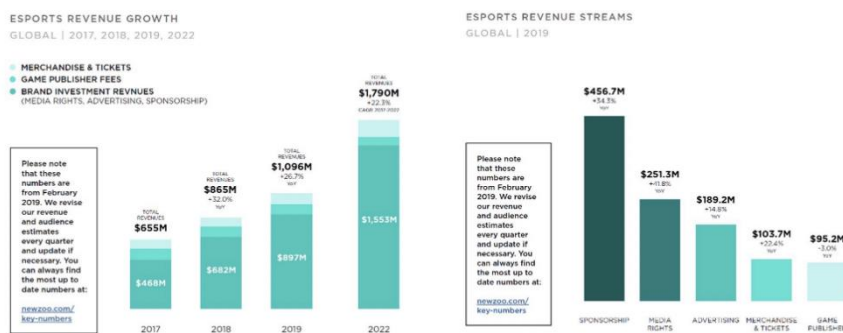
Even though India's contribution to global esports revenue is growing, there's a long way to go



Note: Aggregate revenue of FY21 is considered for India
Source: Newzoo & Inc42 Plus

Inc4Plus

ภาพประกอบ 1 แสดงแผนภาพแสดงส่วนแบ่งอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน



ภาพประกอบ 2 แสดงกราฟการเติบโตในอุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน

นอกจากนี้แล้วยังส่งผลต่อธุรกิจ SME Startup ที่เข้ามาเติบโตในวงการนี้ ไม่ว่าจะเป็นนักวางแผน นักจัดอีเวนต์ เนื่องจากมีการเติบโตทางตลาดสูง รวมไปถึงรายได้จากการเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนและโฆษณาสินค้าผ่านกีฬา E-Sports ต่อผู้ที่รับชมการแข่งขัน ที่มีผลวิจัยออกมาว่าพวกเขาสามารถจดจำแบรนด์และมีแนวโน้มที่จะซื้อสินค้าดังกล่าวมากขึ้น โดยในปัจจุบันเอเชียและอเมริกาถือเป็นตัวแทนตลาดอุตสาหกรรม E-Sports ที่ใหญ่ที่สุดในแง่ของรายได้ และประเทศจีนถือเป็นประเทศเดียวที่ครองตลาดเกือบ 1 ใน 5 ส่วนของตลาด

นอกจากประเทศจีนถือส่วนแบ่งตลาดอีสปอร์ตไปเกือบ 1 ใน 5 ของตลาดโลก ประเทศจีนก็ยังมีผู้เล่นเกมกว่า 665 ล้านคนถือว่ามีมากที่สุดในตลาดโลกซึ่งจีนคือผู้นำในอุตสาหกรรม E-Sports นี้ โดยในปี 2020 “Game Go Abroad” การส่งออกผลิตภัณฑ์เกมจากจีนมีการเติบโตขึ้นมากกว่าเดิมซึ่งมีมูลค่ากว่า 15,450 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากการรายงานพบว่าช่วงต้นปี 2021 จีนกวาดรายได้จากยุโรปไปกว่า 5.13% ของการขายเกมในปี 2022 ที่จีนบรจกีฬา E-Sports เข้าสู่เอเชียนเกมส์ 2022 ที่จัดขึ้น ณ หางโจวก็นับเป็นอีกครั้งที่จีนทำการกระตุ้นอุตสาหกรรมนี้ให้ก้าวหน้าขึ้นรวมถึงการที่บริษัทอย่าง Tencent และ Alibaba ได้เข้ามาลงทุน ณ เมืองเซียงไฮ้ ที่มีเป้าหมายจะเป็นเมืองหลวง E-Sports เพื่อเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมนานาชาติแห่งใหม่ของโลก

การที่จีนก้าวขึ้นมาเป็นผู้จัดงานเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ณ เมืองหางโจว มณฑลเจ้อเจียง จีนได้ใช้โอกาสนี้ในการแสดงออกถึงการเป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีผ่านแนวคิดของการจัดการแข่งขันเอเชียนเกมส์ในปีนี้มีธีมว่า ‘Green, Smart, Economical and Ethical’ จีนเลือกเมืองหางโจวเป็นสถานที่จัดมหกรรมกีฬาในครั้งนี้เพราะ หางโจวถือว่าเป็นสวนหลังบ้านของเมืองเซียงไฮ้

ปัจจุบันจีนใช้นโยบายปฏิรูปและเปิดประเทศ ในสิบปีที่ผ่านมาทางใจได้ถูกพัฒนาให้กลายเป็นเมืองเทคโนโลยี (คุยทุกเรื่องกับสนธิ, 2023) การเป็นเจ้าของภาพจัดเวทีการแข่งขันของจีนในครั้งนี้ นับว่าเป็น มหกรรมกีฬาที่ใหญ่ที่สุดของประเทศในรอบกว่าทศวรรษ โดยมีนักกีฬาประมาณ 12,000 คนจาก 45 ชาติเข้าร่วมการแข่งขันจาก 40 ชนิดกีฬา (Post today, 2023) จีนใช้โอกาสในครั้งนี้เผยแพร่ถึงการเป็นศูนย์กลางทางเทคโนโลยีและยังใช้โอกาสนี้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมประเทศจีนออกสู่สายตาชาวโลก อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสในการต้อนรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเชียร์กีฬาโดยเป็นการเพิ่มมูลค่าการเติบโตของเศรษฐกิจ

ในอุตสาหกรรม E-Sports จากการที่รัฐบาลจีนให้การสนับสนุน โดยการตั้งให้หลักดันภาคธุรกิจและผู้มีส่วนร่วม จึงส่งผลให้เกิดตัวแสดงที่หลากหลายมากไม่เพียงแต่ผู้ให้บริการเกมผู้จัดการแข่งขัน ผู้เล่นแต่รวมไปถึงแพลตฟอร์มและผู้เข้าถึงข้อมูลอย่าง Douya, Bilibili และ Huya ที่มีบทบาทและมีสิทธิ์ในการลงทุนถ่ายทอดสูงจึงเกิดการแข่งกันของแพลตฟอร์มที่จะถ่ายทอดการแข่งขันกีฬา ทำให้ต่างชาติต่างจับตามองและแบรนต์ต่าง ๆ สามารถอาศัยพื้นที่ดังกล่าวในการโฆษณาสินค้าของตนให้ออกอากาศทั้งในท้องถิ่นเองและในต่างประเทศเพื่อดึงดูดผู้ใช้งานใหม่เข้ามาโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับทีมที่มีความเชื่อมโยงต่อจีนหรือมีผู้เล่นเชื้อชาติจีน (Flander Investment and Trade Shanghai, 2021, p.17) เนื่องจากการรับรู้ของกลุ่มเยาวชนและผู้ที่ยื่นชอบในวิดีโอเกมทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีการเติบโตขึ้นอยู่เสมอและเงินรางวัลจากการแข่งขันที่มีความตอบแทนสูงทำให้หลายฝ่ายหันมาให้ความสนใจในอุตสาหกรรมนี้และมีแนวโน้มที่ตลาดจะยังคงเติบโตขึ้นต่อเนื่อง

รัฐบาลจีนได้ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรม E-sports ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาโดยมีนโยบายและมาตรการที่มุ่งส่งเสริมให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเกิดการเติบโต **ในระหว่างปี 2015-2019** เป็นช่วงเวลาที่ E-sports โดดเด่นที่สุดในประเทศจีน เนื่องจากความสนใจและการสนับสนุนที่เพิ่มมากขึ้น การสร้างสถานที่แข่งขันและลีก E-sports ที่มีชื่อเสียงมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างช่องทางและโอกาสให้กับนักกีฬา E-sports ในประเทศจีนให้มีโอกาสแข่งขันและพัฒนาสมรรถนะในระดับสูงมากยิ่งขึ้น โดยตัวชี้วัดความสำเร็จของนโยบายเหล่านี้สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเด็น ดังนี้

1. การสนับสนุนงานแข่งขันและเวทีในการจัด

รัฐบาลจีนมุ่งเน้นในการสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการแข่งขัน E-sports ที่ใหญ่ในประเทศและสนับสนุนงานแสดงและงานนำเสนอเกี่ยวกับ E-sports เช่นงาน ChinaJoy. โดยงานนี้เป็นหนึ่ง

ในงาน E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีผู้เข้าร่วมงานหลายแสนคนในแต่ละปี โดยมีตัวชี้วัดความสำเร็จจาก

- **จำนวนผู้เข้าร่วมงาน** งาน ChinaJoy มีจำนวนผู้เข้าร่วมงานทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนถึงความนิยมของ E-sports ในประเทศจีน
- **จำนวนผู้ชมออนไลน์** การแข่งขัน E-sports ในจีนมักจะมีผู้ชมออนไลน์หลายล้านคน โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มการสตรีมสด เช่น Douyu และ Huya
- **รายได้ทางเศรษฐกิจ** อุตสาหกรรม E-sports ในจีนสร้างรายได้หลายพันล้านหยวน ทั้งจากการขายบัตรเข้าชม การสนับสนุนจากสปอนเซอร์ และการขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้อง

2. การสนับสนุนทีมและนักกีฬา

รัฐบาลจีนมีการสนับสนุนทีม E-sports และนักกีฬาในประเทศ โดยการให้ทุนการศึกษา และการส่งเสริมทักษะแก่นักกีฬา ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมให้มีวิชาสำหรับการเรียน การสอนในระดับอุดมศึกษาเพื่อเปิดโอกาสให้กับเยาวชนที่สนใจในการศึกษาต่อในด้านนี้ หรือร่วมสนับสนุนเงินรางวัลสำหรับการแข่งขัน

3. การสร้างพื้นที่แข่งขันและสถานที่จัดการแข่งขัน

รัฐบาลจีนสนับสนุนการสร้างสถานที่แข่งขัน E-sports และพื้นที่ในการสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเหมาะสมในการสร้างทักษะและการฝึกอบรมสำหรับนักกีฬา E-sports ผ่านการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานสำหรับ E-sports เช่น การสร้างสนามแข่งขันเฉพาะทางและศูนย์ฝึกอบรม เพื่อสนับสนุนการฝึกฝนนักกีฬา E-sports และการจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพสูง

4. การสนับสนุนทางเศรษฐกิจ

รัฐบาลจีนสนับสนุนทั้งทางตรงหรืออ้อมในด้านเศรษฐกิจ การเติบโตของอุตสาหกรรม E-sports โดยการส่งเสริมการลงทุนจากภาคเอกชนและการสนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่นที่ทำงานในอุตสาหกรรมนี้

5. การควบคุมและการปรับกฎหมาย

รัฐบาลจีนมีการกำหนดเงื่อนไขและกฎระเบียบสำหรับการดำเนินกิจการในอุตสาหกรรม E-sports เพื่อให้มีการดำเนินการที่เป็นไปตามกฎหมายและเป็นมิตรต่อผู้ประกอบการที่ทำงานในอุตสาหกรรมนั้นนอกจากนี้ รัฐบาลจีนยังมีความสนใจในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและการพัฒนาในอุตสาหกรรม E-sports เพื่อสร้างงานและเสริมสร้างเศรษฐกิจในประเทศได้อีกด้วย

นโยบายภาครัฐของจีนต่อเอกชนในอุตสาหกรรม E-sports มีลักษณะที่สนับสนุนและส่งเสริมให้กับภาคเอกชนเข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาและเติบโตของอุตสาหกรรม อาทิ การสนับสนุนกิจการเอกชน โดยรัฐบาลจีนสนับสนุนและส่งเสริมให้กับบริษัทและธุรกิจเอกชนที่ทำงานในอุตสาหกรรม E-sports โดยให้สิทธิพิเศษและสิทธิประโยชน์ทางการลดหย่อนภาษีเพื่อส่งเสริมการลงทุนและการพัฒนาในภาคเอกชน โดยการออกนโยบายสนับสนุนการพัฒนา E-sports ผ่านการจัดตั้งโครงการเงินทุนและสิทธิพิเศษด้านภาษีให้กับบริษัทที่เกี่ยวข้องกับ E-sports รวมถึงการจัดตั้งสมาคมและองค์การที่ทำหน้าที่สนับสนุนและกำกับดูแลอุตสาหกรรมนี้

การสนับสนุนการเป็นนักกีฬาอาชีพ รัฐบาลจีนสนับสนุนนักกีฬา E-sports ในภาคเอกชน โดยให้ทุนการศึกษาและสนับสนุนการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ทางกีฬา เช่นการสร้างงานและรายได้ อุตสาหกรรม E-sports ในจีนมีส่วนช่วยสร้างงานให้กับประชาชนและนักพัฒนาเทคโนโลยีหลายหมื่นคนในประเทศจีน

การสนับสนุนกิจกรรมและการแข่งขัน คือการที่รัฐบาลจีนสนับสนุนการจัดการแข่งขัน E-sports และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องโดยการให้ทุนการจัดงานและสถานที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ และการสร้างพื้นที่สำหรับธุรกิจ E-sports โดยการสนับสนุนการสร้างพื้นที่และสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับธุรกิจ E-sports เพื่อส่งเสริมการพัฒนาและการเติบโตของอุตสาหกรรมในประเทศ โดยรวมแล้วนโยบายภาครัฐของจีนต่ออุตสาหกรรม E-sports เน้นการสนับสนุนและส่งเสริมให้กับภาคเอกชนมีส่วนร่วมอย่างมากเพื่อส่งเสริมการเติบโตและพัฒนาของอุตสาหกรรมในประเทศนี้ให้ก้าวหน้าไปอย่างยั่งยืน

ช่วงเวลาที E-sports โดดเด่นที่สุดในประเทศจีน

E-sports ในประเทศจีนเริ่มเกิดความนิยมและโดดเด่นอย่างมากในช่วงปี 2010 เป็นต้นมา แต่ช่วงที่เฉพาะเจาะจงที่สุดสำหรับ E-sports ในประเทศจีนอาจจะเริ่มต้นตั้งแต่ประมาณปี 2015 ไปจนถึงปัจจุบัน โดยมีเหตุการณ์หลายอย่างที่ทำให้ E-sports โดดเด่นมากขึ้นในช่วงนี้ โดยใน

ระหว่างปี 2015-2019 อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนมีการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากกรณีที่รัฐบาลจีนได้รวม E-sports เข้าในแผนพัฒนาห้าปีฉบับที่ 13 ซึ่งเน้นการส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมทางวัฒนธรรม นโยบายนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและขยายอุตสาหกรรม E-sports ในประเทศโดยเฉพาะ นำไปสู่เหตุการณ์และการพัฒนาหลายประการที่ทำให้ E-sports โดดเด่นขึ้นมากในช่วงเวลานี้ ดังนี้

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2015

มีการจัดการแข่งขัน E-sports ในประเทศจีน ที่มีหลากหลายและได้รับความนิยมทั้งการแข่งขันภายในประเทศและระดับนานาชาติ เช่นการแข่งขัน League of Legends Pro League (LPL) ซึ่งเป็นลีกที่ใหญ่ที่สุดในจีน และการขยายตัวของแพลตฟอร์มการสตรีมเช่น Douyu และ Huya เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น และกลายเป็นช่องทางหลักในการชมการแข่งขัน E-sports

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2016

รัฐบาลจีนเริ่มเห็นความสำคัญของ E-sports ในฐานะอุตสาหกรรมใหม่ที่มีศักยภาพในการเติบโต จึงได้เริ่มลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานและสนับสนุนการจัดตั้งสมาคม E-sports และการเป็นเจ้าภาพงาน ChinaJoy ซึ่งเป็นงานแสดงเกมและ E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย มีผู้เข้าร่วมงานมากกว่าหลายแสนคนและมีผู้ชมออนไลน์หลายล้านคน

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2017

ภาครัฐของประเทศจีนสนับสนุนให้จัดตั้งสมาคม E-sports แห่งประเทศจีน หรือ China E-sports Association ซึ่งถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลและส่งเสริมอุตสาหกรรม E-sports ในประเทศ และจากการรับรู้ของสื่อและประชาชน E-sports เริ่มได้รับการยอมรับและความสนใจจากสื่อและประชาชนมากขึ้น การแข่งขันและนักกีฬา E-sports กลายเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2018

รัฐบาลจีนดึงภาคเอกชนให้เข้ามาร่วมลงทุน จากการลงทุนจากบริษัทใหญ่ บริษัทเทคโนโลยี และเกมใหญ่ ๆ ในจีน เช่น Tencent และ Alibaba เริ่มลงทุนมากขึ้นในอุตสาหกรรม E-sports โดยการสร้างแพลตฟอร์ม ลีก และการแข่งขันใหม่ ๆ จนนำไปสู่การยอมรับในระดับสากล นักกีฬาและ

ทีม E-sports จากจีนเริ่มประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ โดยทีม Invictus Gaming ชนะการแข่งขัน League of Legends World Championship 2018 ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ทีมจากจีนได้รับชัยชนะในรายการนี้

อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนในปีค.ศ. 2019

E-sports ในจีนเติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งในแง่ของจำนวนผู้เล่น, ผู้ชม, และรายได้ อุตสาหกรรมนี้กลายเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าสูงในประเทศ และการขยายตัวของการแข่งขัน E-sports ในจีนมีการขยายตัวมากขึ้น ทั้งในแง่ของจำนวนและขนาดของการแข่งขัน รวมถึงการจัดตั้งลีกใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดผู้เล่นและผู้ชม ช่วงปี 2015 ถึง 2019 เป็นช่วงเวลาที่ E-sports ในจีนได้รับการพัฒนาและการสนับสนุนอย่างมาก ทำให้อุตสาหกรรมนี้เติบโตและเป็นที่รู้จักในระดับโลก ทั้งนี้ก็มีผลมาจากนโยบายของรัฐบาลจีนที่ให้การสนับสนุน การลงทุนจากภาคเอกชน และความสนใจของประชาชนที่เพิ่มขึ้นก็มีส่วนร่วมด้วย จนนำไปสู่การเปิดกว้างทางโอกาสและเศรษฐกิจ อาทิ

1. การสร้างลีกอาชีพและการแข่งขันใหญ่

ในช่วงปี 2010 มีการสร้างลีกอาชีพใหญ่ ๆ เช่น Tencent League of Legends Pro League (LPL) และ King Pro League (KPL) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีผลในการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้กับนักกีฬา E-sports ในจีนให้มีโอกาสในการแข่งขันในระดับสูง

2. การเพิ่มการสนับสนุนจากบริษัทและผู้ลงทุน

บริษัทใหญ่ในประเทศจีน เช่น Tencent Alibaba และ Douyu TV เริ่มลงทุนในอุตสาหกรรม E-sports และสนับสนุนการแข่งขัน การส่งเสริมการเล่นเกมและการสตรีมออนไลน์ ซึ่งถือเป็นการเปิดโอกาสให้อุตสาหกรรม E-sports เกิดความเติบโต

3. การเติบโตของชุมชน E-sports

กลุ่มของเล่นและผู้สนับสนุน E-sports ในประเทศจีนมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีการจัดกิจกรรมทางออนไลน์และออฟไลน์ เช่น งานจับคู่การแข่งขัน และการสนับสนุนกิจกรรมสังคม รัฐบาลจีนได้สนับสนุนการจัดตั้งหลักสูตรและโปรแกรมการศึกษาเกี่ยวกับ E-sports ในมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ของนักศึกษาในด้านนี้เพื่อพัฒนา

โครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้ให้มีคุณภาพ รัฐบาลจีนได้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานสำหรับ E-sports เช่น การสร้างสนามแข่งขันเฉพาะทางและศูนย์ฝึกอบรม เพื่อสนับสนุนการฝึกฝนนักกีฬา E-sports และการจัดการแข่งขันที่มีคุณภาพสูง

4. การประชาสัมพันธ์

รัฐบาลจีนมีการสนับสนุนและเพิ่มสิทธิพิเศษต่าง ๆ สำหรับนักกีฬา E-sports ที่มีผลในการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้กับนักกีฬาที่มีความสามารถที่จะเติบโตและพัฒนาตนเองในวงการผ่านทาง **สมาคม E-sports แห่งประเทศจีน (China E-sports Association)** ซึ่งจัดตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลและสนับสนุนการพัฒนา E-sports ในประเทศ จัดกิจกรรมและการแข่งขันต่าง ๆ รวมถึงการส่งเสริมการศึกษาด้าน E-sports จากการโปรโมตผ่านสื่อ รัฐบาลส่งเสริมการประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรม E-sports ผ่านสื่อหลักและสื่อออนไลน์ เพื่อเพิ่มความตระหนักรู้และความสนใจในวงกว้าง และการจัดทำแคมเปญและโครงการประชาสัมพันธ์ เช่นการจัดแคมเปญส่งเสริมการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ การจัดทำโฆษณาและสารคดีเกี่ยวกับ E-sports และการสนับสนุนโครงการที่มุ่งส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของ E-sports

การดำเนินนโยบายเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของรัฐบาลจีนในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เติบโตและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างเศรษฐกิจของประเทศ แต่ยังช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของจีนในเวทีโลก ด้วยนโยบายและการสนับสนุนเหล่านี้ทำให้อุตสาหกรรม E-sports ในจีนเติบโตอย่างรวดเร็ว และเป็นหนึ่งในตลาด E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในโลก รวมไปถึงการสนับสนุนจากภาครัฐในพื้นที่มณฑลต่าง ๆ อาทิ การจัดการแข่งขัน E-sports ในมณฑลต่าง ๆ ของจีนและการดำเนินนโยบายจากภาครัฐมีความสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ในภูมิภาค โดยมีรายละเอียดดังนี้

การจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports ในฮ่องกงและการดำเนินนโยบายจากภาครัฐ

รัฐบาลท้องถิ่นของฮ่องกง ให้การสนับสนุน Hong Kong E-sports & Music Festival ซึ่งเป็นงาน E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในฮ่องกง จัดขึ้นโดยการท่องเที่ยวฮ่องกง (Hong Kong Tourism Board) ร่วมกับผู้สนับสนุนต่าง ๆ ภายในงานประกอบด้วยการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติ การแสดงดนตรี และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือการสนับสนุนการแข่งขัน Asia E-sports

Masters ซึ่งเป็นการแข่งขัน E-sports ระดับภูมิภาคที่ดึงดูดทีมและนักกีฬาจากหลายประเทศในเอเชีย นอกจากนี้ยังมีงาน E-sports & Digital Entertainment Expo (E-DEX) ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าดิจิทัลและ E-sports ที่รวมการแข่งขัน การแสดงสินค้า และการประชุมเกี่ยวกับ E-sports เพื่อส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ บนเวทีระดับท้องถิ่น มีการจัดตั้งลีกและการแข่งขัน E-sports ระดับท้องถิ่น เช่น Hong Kong E-sports Tournament ซึ่งมีการแข่งขันเกมยอดนิยมเช่น League of Legends, Dota 2 และ Overwatch การจัดงานเหล่านี้ช่วยส่งเสริมความสามารถท้องถิ่นและสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน E-sports ในฮ่องกง โดยการจัดตั้งลีกและการแข่งขันระดับท้องถิ่น เพื่อการแข่งขัน E-sports เช่น Hong Kong E-sports Tournament ซึ่งมีการแข่งขันเกมยอดนิยมเช่น League of Legends Dota 2 และ Overwatch

การจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports ในเชียงใหม่และการดำเนินนโยบายจากภาครัฐ

ในเชียงใหม่ รัฐบาลให้การสนับสนุนการจัดงานมหกรรม E-Sports ที่หลากหลายยกตัวอย่างเช่น The International (TI) การแข่งขัน Dota 2 ระดับโลกที่มีเงินรางวัลสูงที่สุดในวงการ E-sports เคยจัดขึ้นในเชียงใหม่ในปี 2019 ที่สนาม Mercedes-Benz Arena หรือ League of Legends World Championship ณ นครเชียงใหม่ ที่เชียงใหม่เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศของ League of Legends World Championship ในปี 2020 ที่สนาม Shanghai Pudong Football Stadium และ China Digital Entertainment Expo & Conference (ChinaJoy) งานแสดงเกมและความบันเทิงดิจิทัลที่ใหญ่ที่สุดในจีน ซึ่งมีส่วนประกอบของการแข่งขัน E-sports และการแสดงเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการส่งเสริมลีกและการแข่งขันระดับท้องถิ่นอย่าง League of Legends Pro League (LPL) ซึ่งเป็นลีก E-sports ระดับประเทศของจีนที่มีการจัดการแข่งขันในเชียงใหม่ ซึ่งดึงดูดผู้เล่นและผู้ชมจำนวนมาก และ Shanghai Masters การแข่งขัน E-sports ระดับท้องถิ่นที่จัดขึ้นเป็นประจำในเชียงใหม่ ครอบคลุมเกมยอดนิยมหลายเกม

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน โดยสร้างสนามแข่งขัน รัฐบาลเชียงใหม่ได้ลงทุนในการสร้างสนามแข่งขัน E-sports ที่ทันสมัย เช่น Mercedes-Benz Arena และ Shanghai Pudong Football Stadium เพื่อรองรับการจัดการแข่งขันระดับโลก และการร่วมลงทุนของบริษัทเทคโนโลยีและเกมใหญ่ ๆ เช่น Tencent และ NetEase ได้ลงทุนมากในเชียงใหม่ ทั้งในด้านการพัฒนาเกม การจัดการแข่งขัน และการสร้างแพลตฟอร์มการสตรีม

การจัดการแข่งขัน E-sports ในไต้หวันและการดำเนินนโยบายจากภาครัฐ

การแข่งขันกีฬาครั้งใหญ่ World Cyber Games (WCG) 2019 ไหนหนานเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน WCG 2019 ซึ่งเป็นหนึ่งในงาน E-sports ที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีการจัดการแข่งขันหลากหลายเกมที่ได้รับคามนิยม เช่น Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) และ Hearthstone หรืองาน Hainan International E-sports Festival เทศกาลนี้เป็นงาน E-sports ที่จัดขึ้นเป็นประจำในไหนหนาน มีการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติและระดับท้องถิ่น รวมถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและเกม และการจัดตั้งลีกและการแข่งขันระดับท้องถิ่นอย่าง Hainan E-sports Open การแข่งขัน E-sports ระดับท้องถิ่นที่จัดขึ้นเป็นประจำในไหนหนาน เพื่อสนับสนุนและพัฒนานักกีฬา E-sports ในภูมิภาค

การจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports ในมาเก๊าและการดำเนินนโยบายจากภาครัฐ

รัฐบาลท้องถิ่นในมาเก๊า ให้การสนับสนุนการจัดงาน Macao E-sports Carnival งานเทศกาล E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในมาเก๊า จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี โดยมีการแข่งขันเกมยอดนิยม เช่น League of Legends, Dota 2 และ Counter-Strike: Global Offensive รวมถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและเกม หรืองาน Macao E-sports Summit ที่เป็นงานประชุมที่รวบรวมผู้เชี่ยวชาญในวงการ E-sports ทั้งในและนอกประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ รวมถึงการจัดนิทรรศการและการแข่งขัน E-sports

การจัดการแข่งขันกีฬา E-Sports ในปักกิ่งและการดำเนินนโยบายจากภาครัฐ

ในเมืองหลวงของประเทศอย่างปักกิ่ง รัฐบาลให้การสนับสนุนงาน China Digital Entertainment Expo & Conference (ChinaJoy) โดยถึงแม้ว่างาน ChinaJoy จะจัดขึ้นในเซี่ยงไฮ้ แต่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับ E-sports ในปักกิ่ง ซึ่งรวมถึงการประชุมและการแข่งขัน E-sports ต่าง ๆ เช่น World Cyber Games (WCG) ปักกิ่งเคยเป็นเจ้าภาพจัดงาน WCG ซึ่งเป็นหนึ่งในงาน E-sports ที่มีชื่อเสียงระดับโลก หรืองาน Intel Extreme Masters (IEM) Beijing การแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติที่จัดขึ้นในปักกิ่ง โดยมีการแข่งขันเกมยอดนิยม เช่น Counter-Strike: Global Offensive และ Dota 2 และการจัดตั้งลีกและการแข่งขันระดับท้องถิ่นอย่าง Beijing E-sports Open การแข่งขัน E-sports ระดับท้องถิ่นที่จัดขึ้นเป็นประจำในปักกิ่ง เพื่อสนับสนุนและพัฒนานักกีฬา E-sports ในภูมิภาค และจากการสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี BRI ช่วยส่งเสริมการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีในภูมิภาค ซึ่งสามารถเสริมสร้างพื้นที่ให้กับการพัฒนา กีฬา E-sports ได้ เช่น การปรับปรุงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสถานที่จัดแข่งขัน **อนึ่ง**

โครงการ Belt and Road Initiative (BRI) หรือโครงการเส้นทางสายไหมของจีนไม่ได้ใช้โดยตรงสำหรับการสนับสนุนกีฬา E-sports แต่ก็มีผลกระทบต่ออุตสาหกรรม E-sports ในภูมิภาคที่เชื่อมโยงกับ BRI ในทางใดทางหนึ่ง การส่งเสริมการแข่งขันระดับนานาชาติ การสนับสนุนโครงการที่เชื่อมโยงกับ BRI อาจช่วยส่งเสริมการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและการสนับสนุนทางการเงิน การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ BRI สามารถสร้างโอกาสให้กับการร่วมมือระหว่างประเทศในด้านกีฬา E-sports เช่น การจัดทำแข่งขันร่วม หรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างทีม การสร้างศูนย์กลางสำหรับกีฬา E-sports BRI อาจส่งเสริมการสร้างศูนย์กลางสำหรับกีฬา E-sports ในภูมิภาค ที่เป็นจุดรวมของการแข่งขันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลกระทบเชิงบวกจาก BRI ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา E-sports อาจช่วยเสริมสร้างอุตสาหกรรม E-sports ในภูมิภาค และสร้างโอกาสให้กับนักกีฬาและผู้สนับสนุนในภูมิภาคนั้น ๆ ในการสนับสนุนกีฬา E-Sports ผ่าน Belt and Road Initiative (BRI) จีนมุ่งเน้นในด้านการสร้างพื้นฐานสำหรับการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง เช่น การสร้างสนามแข่งขันที่มีมาตรฐาน การพัฒนาเทคโนโลยีในการสตรีมมิ่ง และการสร้างโอกาสให้กับนักกีฬาในภูมิภาคที่เชื่อมโยงกับ BRI โดยเฉพาะ การใช้ BRI เพื่อสนับสนุนกีฬา E-Sports ยังช่วยสร้างโอกาสให้กับผู้เล่นและองค์กรในภูมิภาคที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านกีฬา E-Sports ที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งภูมิภาคและอุตสาหกรรมด้านนี้ในระยะยาว

E-sports ในประเทศจีนอาจนำไปสู่การเกิดบทบาทเป็น Soft power ในบางส่วน เช่นการสร้างภาพลักษณ์ การเป็นศูนย์กลางของกีฬา E-sports ให้แก่โลกช่วยสร้างภาพลักษณ์ให้กับจีนว่าเป็นประเทศที่ทันสมัย และเป็นเจ้าภาพที่มีความสามารถในการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ การส่งเสริมการท่องเที่ยว ศูนย์กลางกีฬา E-sports ที่เซี่ยงไฮ้และมาเก๊าเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวที่น่าสนใจของจีน ซึ่งช่วยเสริมสร้างฐานนิยมให้กับสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านั้น การเสริมสร้างความสามารถทางเศรษฐกิจ การเป็นศูนย์กลางกีฬา E-sports ทำให้มีการพัฒนาทางเศรษฐกิจและการลงทุนในภูมิภาคนั้น ๆ เพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเติบโตของเศรษฐกิจในระยะยาว และการสร้างชุมชนและความเข้มแข็งของวงการ การสนับสนุนและการพัฒนาวงการ E-sports ในประเทศ ช่วยสร้างชุมชนที่เข้มแข็งและมีอิทธิพล ซึ่งสามารถส่งเสริมการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและความคิดในระดับนานาชาติได้

ด้วยเหตุนี้ E-sports ในจีนมีบทบาทเป็น Soft power ในการสร้างภาพลักษณ์และอิทธิพลต่อโลก โดยที่รัฐบาลจีนส่งเสริม Tencent และ Alibaba บริษัทเอกชนของจีนทางด้านอุตสาหกรรม E-sports อาทิ **การสนับสนุนด้านนโยบาย** รัฐบาลจีนได้กำหนดนโยบายและแผนพัฒนาอุตสาหกรรม E-sports เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ ซึ่งรวมถึงการลดข้อจำกัดและการสนับสนุนด้านกฎหมาย **การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน** รัฐบาลได้ลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล เช่น การพัฒนาอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและ 5G ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเล่นและการชม E-sports **การจัดกิจกรรมและการแข่งขัน** รัฐบาลได้สนับสนุนการจัดการแข่งขัน E-sports ระดับชาติและนานาชาติในจีน ซึ่งช่วยเพิ่มการรับรู้และความนิยมของ E-sports ในหมู่ประชาชนและนักลงทุน และ**การสนับสนุนด้านการศึกษาและการฝึกอบรม**: รัฐบาลได้ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรและโปรแกรมการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับ E-sports ในสถาบันการศึกษา ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะและความรู้ของผู้ที่สนใจในอุตสาหกรรมนี้

1. **การส่งเสริมการเป็นพันธมิตรระหว่างภาครัฐและเอกชน** รัฐบาลสนับสนุนความร่วมมือระหว่างบริษัทเอกชนเช่น Tencent และ Alibaba กับองค์กรและสถาบันต่าง ๆ เพื่อพัฒนานวัตกรรมและขยายตลาด E-sports ทั้งในและนอกประเทศ
2. **การสนับสนุนด้านการเงิน** รัฐบาลมีโครงการเงินทุนและการสนับสนุนทางการเงินสำหรับบริษัทในอุตสาหกรรม E-sports เพื่อช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ

การสนับสนุนเหล่านี้ช่วยให้ Tencent และ Alibaba สามารถขยายกิจการในอุตสาหกรรม E-sports และก้าวขึ้นเป็นผู้นำในตลาดโลกได้อย่างรวดเร็ว

บทที่ 4

ผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า ในปีค.ศ. 2015 ถึงปีค.ศ. 2019 อุตสาหกรรม E-sports ในประเทศจีนมีการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีเหตุการณ์และการพัฒนาหลายประการที่

ทำให้ E-sports โดดเด่นขึ้นมากในช่วงเวลานี้ ทำให้อุตสาหกรรมนี้เติบโตและเป็นที่รู้จักในระดับสากล จากนโยบายของรัฐบาลจีนที่ให้การสนับสนุน การลงทุนจากภาคเอกชน และความสนใจของประชาชนที่เพิ่มขึ้นก็มีส่วนร่วมด้วย จนนำไปสู่การเปิดกว้างทางโอกาสและเศรษฐกิจ จากการศึกษาที่ภาครัฐให้การสนับสนุนอุตสาหกรรม E-Sports ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาของรัฐบาลจีนที่โดดเด่นในช่วงปีค.ศ. 2015 ถึงปีค.ศ. 2019 โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในปี 2015 รัฐบาลจีนเริ่มมองเห็นศักยภาพการเติบโตของอุตสาหกรรม E-sports ในการสร้างรายได้และสามารถพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตทางวัฒนธรรมและสื่อความบันเทิงของประเทศ รัฐบาลได้ดำเนินการสนับสนุนอุตสาหกรรม E-Sports หลายประการเพื่อเสริมสร้างและพัฒนา E-sports อย่างเป็นทางการ ดังนี้ การออกนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรม E-sports รัฐบาลจีนออกนโยบายที่มุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรม E-sports โดยเฉพาะ การสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น เช่น สนามกีฬา E-sports และศูนย์ฝึกอบรมสำหรับนักกีฬา E-sports เพื่อให้สามารถฝึกซ้อมและแข่งขันได้ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม โดยรัฐบาลจีนให้การสนับสนุนการสร้างสนามกีฬาและศูนย์ฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้อย่างจริงจัง เช่น สนามกีฬา Hangzhou E-sports Town ตั้งอยู่ในเมืองหางโจว หรือ Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center ในนครเซี่ยงไฮ้ ซึ่งเป็นเมืองที่มีชื่อเสียงด้านเทคโนโลยีและการพัฒนา E-sports โดยถูกพัฒนาเป็นสนามกีฬาและศูนย์ฝึกอบรมขนาดใหญ่ที่ออกแบบมาเพื่อรองรับการแข่งขัน E-sports ระดับโลกและการฝึกซ้อมของทีมและนักกีฬา E-sports โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เช่น สนามแข่งขัน ห้องฝึกซ้อม และพื้นที่สำหรับการจัดงานอีเวนต์ต่าง ๆ หรือการจัดตั้งศูนย์ฝึกอบรม E-sports ที่เมืองกวางโจว Guangzhou Tianhe E-sports Center และ Beijing E-sports and Gaming Center ณ กรุงปักกิ่ง เมืองหลวงของจีนศูนย์กลางการพัฒนาทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี ซึ่งเป็นเมืองที่มีความสำคัญด้านเศรษฐกิจและพาณิชย์ โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครันสำหรับการฝึกซ้อมของนักกีฬา E-sports ทั้งระดับมืออาชีพและสมัครเล่น รวมถึงการจัดฝึกคอร์สอบรมและคอร์สเรียนสำหรับนักกีฬาและบุคลากรที่สนใจเข้าร่วมในอุตสาหกรรม

การสนับสนุนการจัดงานและการแข่งขัน E-sports รัฐบาลท้องถิ่นหลายแห่งในประเทศจีนได้ร่วมมือกับบริษัทเกมและองค์กร E-sports ในการจัดงานและการแข่งขัน E-sports ที่สำคัญเช่น League of Legends Pro League (LPL) ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเพื่อสร้างการรับรู้และ

การยอมรับในสังคมจีน การขยายตัวของแพลตฟอร์มการสตรีม รัฐบาลจีนสนับสนุนการเติบโตของแพลตฟอร์มการสตรีมสดเช่น Douyu และ Huya โดยการออกนโยบายที่ส่งเสริมการเติบโตของเทคโนโลยีและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงการแข่งขัน E-sports ได้ง่ายขึ้น ผ่านการส่งเสริมการลงทุนจากบริษัทเทคโนโลยี เช่น บริษัทเทคโนโลยีใหญ่ ๆ อย่าง Tencent และ Alibaba ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลในการลงทุนในอุตสาหกรรม E-sports ทั้งในด้านการสร้างแพลตฟอร์มการแข่งขัน การพัฒนาเกม และการสนับสนุนทีม E-sports

ในปี 2016 รัฐบาลจีนให้การสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรม E-sports อย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีผลให้ E-sports ในจีนเติบโตอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับมากขึ้นในระดับสากล ผ่านนโยบายสนับสนุนการลงทุนที่รัฐบาลจีนออกนโยบายสนับสนุนการลงทุนในอุตสาหกรรม E-sports ซึ่งครอบคลุมทั้งการลงทุนจากภาครัฐและเอกชน โดยส่งเสริมการจัดตั้งสมาคม E-sports แห่งประเทศจีน (China E-sports Association) เพื่อเป็นองค์กรกลางในการกำกับดูแลและส่งเสริมอุตสาหกรรม E-sports ภายในประเทศ โดยที่สมาคมนี้มีบทบาทในการกำหนดมาตรฐานและแนวทางในการพัฒนา E-sports

โดยรัฐบาลจีนได้เข้ามามีบทบาทเป็นเจ้าภาพงาน ChinaJoy ในปี 2016 ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลจีนอย่างมาก (Wang, J., 2016) โดยงานนี้กลายเป็นงานแสดงเกมและ E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย ซึ่งมีผู้เข้าร่วมงานมากกว่าหลายแสนคน และมีผู้ชมออนไลน์หลายล้านคน งาน ChinaJoy ได้กลายเป็นเวทีสำคัญในการแสดงและโปรโมต E-sports ให้กับประชาชนทั่วไป และยังจัดตั้งการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติหลายรายการ ซึ่งดึงดูดนักกีฬาและทีมจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขัน เช่น การแข่งขัน World Cyber Arena (WCA) ซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีชื่อเสียงในวงการ E-sport นอกเหนือจากการสนับสนุนจากรัฐแล้ว อุตสาหกรรม E-Sports ยังได้รับการสนับสนุนบางส่วนจากการลงทุนจากบริษัทเทคโนโลยีใหญ่ ๆ ในจีน เช่น Tencent และ Alibaba (Zhang, W. 2016) ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลในการลงทุนในอุตสาหกรรม E-sports โดยการสร้างแพลตฟอร์มการแข่งขัน การพัฒนาเกม และการสนับสนุนทีม E-sports นอกจากนี้ บริษัทเหล่านี้ยังได้จัดตั้งลีกและการแข่งขันใหม่ๆ เพื่อส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรม E-sports จนนำไปสู่การยอมรับในระดับสากลจากความร่วมมือของสื่อและประชาชน ทำให้ E-sports กลายเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และได้รับการสนับสนุนจากรัฐในการโปรโมตอุตสาหกรรมนี้

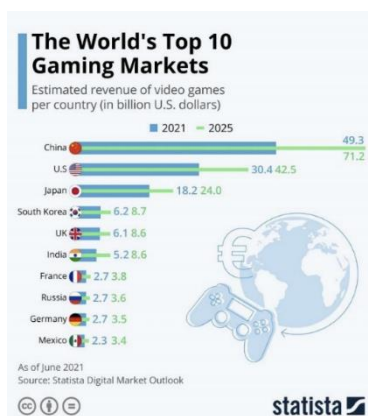
ในปี 2017 รัฐบาลจีนยังคงให้การสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรม E-sports อย่างต่อเนื่องโดยการเป็นเจ้าภาพงาน ChinaJoy 2017 ซึ่งยังคงเป็นงานแสดงเกมและงานมหกรรม E-sports ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย รวมถึงเป็นเจ้าภาพในการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติหลายรายการ ซึ่งดึงดูดนักกีฬาและทีมจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขัน เช่น การแข่งขัน League of Legends World Championship ที่จัดขึ้นในเมืองอู่ฮั่นและปักกิ่ง (Wang, H., 2017) ในปี 2018 E-sports ในประเทศจีนเติบโตอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับในระดับสากลจากการจัดงานการแข่งขัน Asian Games 2018 โดยการผลักดันให้การแข่งขัน E-sports บรรจุเป็นกีฬาสาธิตใน Asian Games 2018 ที่จัดขึ้นในจาการ์ตาและปาเลมบัง (Gao, Q., 2018) ซึ่งมีทีมชาติจากจีนเข้าร่วมการแข่งขันและได้รับรางวัลในหลายประเภท ทำให้ E-sports ได้รับการยอมรับมากขึ้นในระดับสากล จากการประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติของทีม Invictus Gaming จากประเทศจีน ที่ได้รับชัยชนะในการแข่งขัน League of Legends World Championship 2018 ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ทีมจากจีนได้รับชัยชนะในรายการนี้ จากความสำเร็จครั้งนี้ส่งผลให้นักกีฬาและทีม E-sports จากจีนได้รับการยอมรับในระดับสากลมากขึ้น

และในปี 2019 รัฐบาลจีนยังคงให้การสนับสนุนอุตสาหกรรม E-sports อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ E-sports ในจีนเติบโตอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล เช่นการสนับสนุนด้านการศึกษาโดยการที่รัฐบาลได้ส่งเสริมการนำ E-sports เข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างจริงจัง โดยการเปิดหลักสูตรและโปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ E-sports ในมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยหลายแห่ง เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ของนักเรียนในด้านนี้ อย่างมหาวิทยาลัยการกีฬาปักกิ่ง (Beijing Sports University) ซึ่งเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยชั้นนำด้านการศึกษาในจีนที่ได้เปิดหลักสูตร E-sports โดยเน้นทั้งด้านการจัดการ E-sports การตลาด และการฝึกอบรมนักกีฬา โดยหลักสูตรนี้ประกอบด้วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เกม การจัดการทีม E-sports และการพัฒนาแผนธุรกิจสำหรับอุตสาหกรรม E-sports หรือมหาวิทยาลัยการกีฬาหางโจว (Hangzhou Sports University) ที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะทางเทคนิคและการจัดการ การฝึกอบรมด้านการสตรีม การวิเคราะห์ข้อมูลเกม และการจัดการกิจกรรม E-sports โดยเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน E-sports เพื่อพัฒนากลยุทธ์และการตัดสินใจที่ดีขึ้น ผ่านเนื้อหาประกอบด้วยการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นและการวิเคราะห์สถิติการแข่งขัน และหลักสูตรการตลาดและการสื่อสาร E-sports ที่มุ่งเน้นการพัฒนาแผนการ

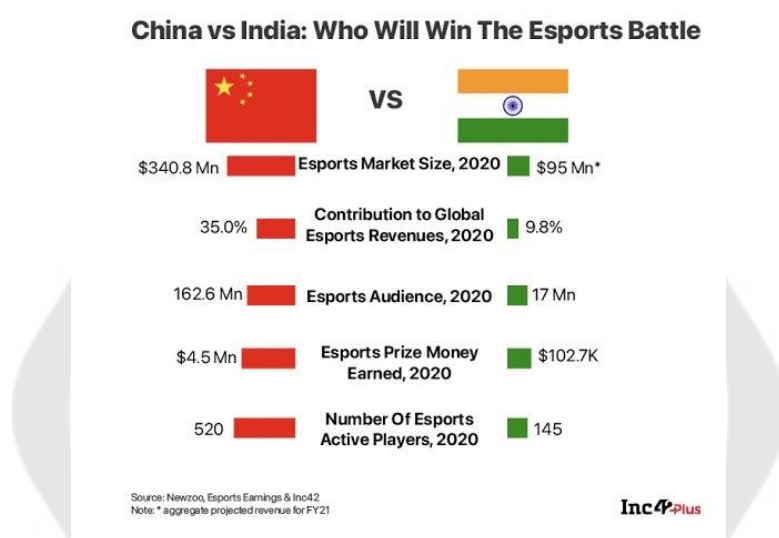
ตลาดและการสื่อสารการจัดการสื่อสังคมออนไลน์และการสร้างเนื้อหาสื่อ ด้วยการวางแผน การตลาดดิจิทัล การสร้างแบรนด์ผ่านอุตสาหกรรม E-sports รวมไปถึงการพัฒนาเทคโนโลยี E-sports ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและ E-sports รวมถึงการพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์และ ฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในอุตสาหกรรมนี้ เช่นการเขียนโปรแกรม การออกแบบเกม และการพัฒนาฮาร์ดแวร์ สำหรับการเล่นเกม การที่ จีนได้เป็นเจ้าภาพการแข่งขัน E-sports ระดับนานาชาติหลายรายการ เช่น การแข่งขัน World Cyber Games (WCG) ที่จัดขึ้นในซีอาน และจากการประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติของทีม FunPlus Phoenix จากจีนที่ชนะเลิศการแข่งขัน League of Legends World Championship 2019 ซึ่งเป็นครั้งที่สองที่ทีมจากจีนได้รับชัยชนะในรายการนี้ ความสำเร็จนี้ส่งผลให้นักกีฬาและทีม E-sports จากจีนได้รับการยอมรับในระดับสากลมากยิ่งขึ้น

โอกาสและความท้าทาย

เมื่อกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้อุตสาหกรรมดิจิทัลเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วผู้คนต่างหันมาให้ความสนใจและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์และสื่อบันเทิงมากยิ่งขึ้น E-Sports จึงเป็นผลพลอยได้ของการเติบโตจากอุตสาหกรรมนี้ ประเทศจีนซึ่งถือเป็นหนึ่งในประเทศมหาอำนาจของโลกที่มีการแข่งขันกันในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทหาร เศรษฐกิจ และการครอบครองอาวุธ การเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตก็ถือเป็นการเติบโตที่มีการแข่งขันกับมหาอำนาจอื่นเช่นกัน แม้ว่าจีนจะเป็นประเทศเดียวที่ถือครองส่วนแบ่งทางการตลาดมาก แต่ด้วยนโยบายที่กำหนดช่วงเวลาในการเข้าถึงของเยาวชน และการจำกัดผู้พัฒนาเกมชาวต่างชาติที่ต้องได้รับการอนุมัติและมีใบรับรองจากทางการจีนรวมไปถึงการจำกัดการเข้าถึง Google Play Store อาจเป็นการสกัดความเติบโตของตลาดจากจีนเอง มากไปกว่านั้นเมื่อพิจารณาจากการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของจีนนี้เราจะเห็นถึงการผูกขาดและรายรับที่จะเข้าสู่ผู้บริการมากที่สุดก่อนเสมอ เมื่อตลาดโลกมีผู้แข่งขันอย่างอเมริกาคู่แข่งทางการก้าวขึ้นสู่มหาอำนาจอันดับ 1 ของจีน เกาหลีที่ลดมาตรการการจำกัดเวลาเพื่อส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น หรือมหาอำนาจใหม่อย่างอินเดียที่ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเช่นกันสิ่งนี้จึงเป็นความท้าทายที่ทั้งภาครัฐและเอกชนของจีนต้องพัฒนาเพื่อการเป็นผู้นำของตลาดอยู่เสมอ



ภาพประกอบ 3 แสดงลำดับ 10 ประเทศที่มีรายได้จากอุตสาหกรรม E-Sports สูงสุดในช่วงปี 2021-2025



ภาพประกอบ 4 แสดงอัตราการแข่งขันในอุตสาหกรรม E-Sports ระหว่างอินเดียกับจีน

มีแนวโน้มว่าการลงทุนเกมและอีสปอร์ตจะเป็นธีมการลงทุนที่กลับมาปรับตัวสูงขึ้นจากการอ้างอิงของ VanEck Video Gaming and eSports ETF (ESPO ETF) ซึ่งเป็น ETF ที่ลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวงการเกมและอีสปอร์ตให้ผลตอบแทนสูงถึง 35% นับตั้งแต่ต้นปี 2023 (ชย นนท์ รักกาญจน์, 2023) โดยถ้ามองว่าการผันขึ้นลงของตลาดหุ้นนี้มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีจึงเป็นโอกาสการลงทุนที่แข็งแกร่งและเติบโตอย่างต่อเนื่อง

โอกาสและความท้าทายของจีนในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจะเติบโตยิ่งขึ้นไปอีกนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นที่นิยมและการยอมรับจากโอลิมปิกด้วยกฎหมายที่จะพัฒนาอีสปอร์ตให้กลายเป็นกีฬากระแสหลักจนขยายไปสู่ตลาดอื่น ๆ (มฤคย์ ตันนิยม, 2023)

“ผลลัพธ์นี้คือการก้าวไปข้างหน้าอย่างถูกต้อง เนื่องจากชุมชนอีสปอร์ตต้องต่อสู้อย่างหนักตลอดหลายปีที่ผ่านมา ที่ไม่ได้แค่พาอีสปอร์ตมาอยู่ในกระแสหลักเท่านั้น แต่ยังเข้าใกล้เวทีที่

ใหญ่ที่สุดอย่างโอลิมปิก ” แดงการณ์ของสมาพันธ์อีสปอร์ตแห่งเอเชีย จากการรับรองของ OCA ส่งผลให้มี 6 เกมเข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ได้แก่ Arena of Valor, Hearthstone, League of Legends, StarCraft II, Clash Royale และ Pro Evolution Soccer 2018

แม้ว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนี้จะเติบโตขึ้นและมีแนวโน้มการลงทุนที่สูงขึ้นมากเพียงใด แต่หากผู้ลงทุนหรือนักพัฒนาเกมจากต่างชาติเพื่อส่งเข้าตลาดประเทศจีนก็อาจจะพบปัญหาจากการผูกขาดของบริษัทสัญชาติจีน และการที่รัฐบาลจีนเข้าควบคุมและออกระเบียบในการเผยแพร่เนื้อหาซึ่งอาจถูกเซ็นเซอร์หรือตัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับกฎระเบียบจากรัฐบาล รวมถึงการที่จีนมีประชากรเป็นจำนวนมากและเยาวชนรุ่นใหม่ให้การสนใจกับกีฬาอีสปอร์ตแต่ก็ยังคงถูกจำกัดการเข้าถึงโดยจำกัดเวลาใช้งาน ซึ่งนี้อาจส่งผลต่อการฝึกฝนและสร้างความกดดันต่อตัวนักกีฬามืออาชีพด้วยกฎหมายที่เข้มงวดของประเทศจีนเอง เช่น เมื่อนักกีฬาชาวไทยเข้าแข่งขัน Arena of Valor หรือ RoV ในเอเชียเกมส์ครั้งที่ 19 ณ ประเทศจีน ก็จะต้องแข่งขันผ่านเกม Honor of kings หรือ HoK แทน (เกม HoK เป็นเกมต้นแบบของ RoV) สิ่งนี้อาจส่งผลต่อนักกีฬาที่ทำการฝึกฝนมาในเวอร์ชันที่แตกต่าง

กล่าวโดยสรุปคือจากกรอบแนวคิดการทูตสาธารณะ (Public diplomacy) เราจะเห็นได้ว่าประเทศจีนใช้การกีฬาเข้ามาเป็นการทูตกีฬา (Sports diplomacy) เพื่อการบรรลุผลในทางปฏิบัติ เมื่อจีนเป็นเจ้าของตลาดและยังใช้โครงการ BRI เข้ามาสร้างให้อุตสาหกรรมนี้ให้ส่งออกและเผยแพร่วัฒนธรรมจีนไปยังพื้นที่ต่าง ๆ โดยมีภาครัฐของประเทศจีนให้การส่งเสริมต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตร่วมกับการลงทุนอย่างมหาศาลจากบริษัทอย่าง Tencent, Alibaba และ Netease ที่ผลักดันและส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของตน รวมถึงการลงทุนในมณฑลต่าง ๆ เพื่อรองรับการเข้าถึงของผู้ใช้งานในการแข่งขัน

เมื่อกีฬาเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์ที่จีนใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กับประชาคมโลกจึงเป็นอีกสาเหตุที่จีนพยายามใช้ประเทศของตนในการเป็นสถานที่รองรับการแข่งขันระดับนานาชาติทั้งโอลิมปิก เอเชียเกมส์ นั่นก็เพื่อให้กีฬาได้เป็นหนึ่งใน Soft power ที่จีนจะได้รับผลตอบแทนมาซึ่งการที่คนรับรู้ถึงความเป็นชาติ วัฒนธรรม อาหาร รวมถึงยังเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศของตนเมื่อต้องรองรับการเข้ามาของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเพื่อชมการแข่งขันอีกด้วย

แม้ว่าจะมีการสกัดกั้นจากนโยบายและบางส่วนที่คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของจีนอาจจะถึงจุดอิ่มตัวของตลาดแล้ว ไม่ว่าจะ เป็นจำนวนนักกีฬาอาชีพที่คงตัว และอุตสาหกรรมที่อยู่ภายใต้ข้อจำกัดบางประการอย่างผูกขาดของรัฐซึ่งอาจส่งผลสู่การพัฒนาอย่าง

ยั่งยืน เนื่องจากโครงสร้างทางอุตสาหกรรมอาจทำให้ตัวนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันไม่มีสิ่งรองรับเมื่อเกษียณอายุ และการรับรู้ต่อกีฬาอีสปอร์ตที่แม้ว่าจะเปิดกว้างทางสังคมแล้วแต่ก็ยังเป็นอุปสรรคด้านลบต่อคนบางกลุ่ม ผู้เขียนมองว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก รวมถึงประเทศจีนก็ยังคงเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องและจะได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐประเทศต่าง ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมบุคลากรภายในประเทศ ดึงศักยภาพของนักกีฬาและเปิดกว้างทางโอกาสให้ประชาชนและผลิตภัณฑ์ของตนได้ออกสู่สายตาประชาคมโลกและจะมีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมและเข้าใจถึงความเป็นชาติของผู้เล่นเหล่านั้น ทั้งนี้อุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศจีนมีทั้งความท้าทายและโอกาสที่น่าสนใจอย่างมากในด้านความท้าทาย อาทิ การกำกับดูแลและข้อจำกัดทางกฎหมาย ปัญหาเกี่ยวกับการกำกับดูแลและข้อจำกัดทางกฎหมายที่อาจจำกัดการเติบโตของอุตสาหกรรม เช่น การกำกับดูแลเกม การอนุญาตเยาวชนในการเข้าถึง และการจำกัดเวลาในการเล่นเกม รวมถึงการซื้อ-ขายไอเทมในเกม อุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศจีนต้องเผชิญกับข้อจำกัดทางกฎหมายที่อาจจะมีผลต่อการดำเนินกิจการและการเติบโตของอุตสาหกรรมได้ดังนี้

- **การกำกับดูแล** ปัญหาในการกำกับดูแลที่สอดคล้องกับกฎหมาย ซึ่งอาจมีผลต่อการใช้งบประมาณและเงินลงทุนในอุตสาหกรรม
- **การค้าขายและการแข่งขัน** มีข้อจำกัดในการค้าขายและการแข่งขันที่อาจมีผลต่อการพัฒนาและการเติบโตของอุตสาหกรรม อาจจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อปฏิบัติตามกฎหมาย
- **การสื่อสารและการโฆษณา** มีข้อจำกัดในการสื่อสารและการโฆษณาที่อาจมีผลต่อการตลาดและการเติบโตของอุตสาหกรรม
- **การอนุญาตและการควบคุม** มีข้อจำกัดในการอนุญาตและการควบคุมที่อาจมีผลต่อการดำเนินกิจการและการเติบโตของอุตสาหกรรม
- **การเสียภาษี** มีข้อจำกัดในเรื่องของภาษีที่อาจมีผลต่อความสามารถในการลงทุนและการเติบโตของอุตสาหกรรม

การเผชิญกับข้อจำกัดทางกฎหมายเหล่านี้ อุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศจีนจำเป็นต้องปรับตัวและปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด เพื่อให้สามารถดำเนินกิจการอย่างถูกต้องและยั่งยืนไปด้วยการเติบโตและพัฒนาในอนาคต

รวมไปถึงการแข่งขันในตลาดที่แข่งขันอย่างดุเดือด ในอุตสาหกรรม E-Sport ในจีนที่มีการแข่งขันอย่างรุนแรง มีการแข่งขันจากเกมในประเทศและนอกประเทศเข้ามาในตลาด เนื่องจากมีการแข่งขันจากเกมในประเทศและนอกประเทศเข้ามาในตลาดอย่างกว้างขวาง นับว่าเป็นหนึ่งในตลาดที่มีความเต็มไปด้วยการแข่งขันและความดุเดือด ยกตัวอย่างเช่น **การแข่งขันจากเกมในประเทศ** มีการแข่งขันจากเกมที่เป็นที่นิยมในจีนอย่างเช่น Honor of Kings (王者荣耀) และ CrossFire (穿越火线) ซึ่งมีผู้เล่นจำนวนมากและมีฐานชาวบ้านที่แข็งแกร่ง ทำให้มีการแข่งขันระดับมืออาชีพอย่างมากมาย หรือ **การแข่งขันจากเกมนอกประเทศ** นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันจากเกมที่มีความนิยมในตลาดโลก เช่น Dota 2, League of Legends, และ Counter-Strike: Global Offensive ที่มีทีมแข่งขันจากจีนเข้าร่วมการแข่งขันในระดับสากล ซึ่งเส้นทางนี้มีความแข่งขันอย่างดุเดือดจากทีมในต่างประเทศ

การมีการแข่งขันในตลาด E-Sport ของจีนมีผลต่อความสามารถของทีมและผู้เล่นในการพัฒนาทักษะและยกระดับให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด นอกจากนี้ ยังสร้างโอกาสให้กับผู้ชมและผู้สนับสนุนในการเพิ่มยอดขายและฝึกฝนทักษะในการเล่นเกมนให้มีความคมมากขึ้น

แม้ว่าอุตสาหกรรม E-Sports จะมีอุปสรรคจากการดำเนินนโยบายที่กีดกันจากรัฐบาลไปบ้าง แต่ถึงอย่างนั้นอีสปอร์ตก็ยังมีโอกาสในตลาดเศรษฐกิจ ด้วยเหตุผลที่ว่าจีนมีตลาดใหญ่ที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรม E-Sport ซึ่งเป็นโอกาสสำหรับการเติบโตและก้าวหน้าของบริษัทในตลาดตลาดใหญ่ในจีนเป็นที่สำคัญอย่างมากสำหรับอุตสาหกรรม E-Sport ซึ่งมีผลต่อโอกาสในการเติบโตและก้าวหน้าของบริษัทในตลาดได้ดังนี้

1. **ขนาดของตลาด** ตลาด E-Sport ในจีนมีขนาดใหญ่มาก โดยมีจำนวนผู้เล่นและผู้ชมที่มากมาย ทำให้มีโอกาสนในการขยายฐานลูกค้าและเพิ่มยอดขายในตลาดที่ใหญ่
2. **การบริโภค** ผู้คนในจีนมีวัฒนธรรมในการใช้เวลาในการเล่นเกมและการรับชม E-Sport ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีสำหรับบริษัทในการสร้างรายได้จากการขายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้อง
3. **การสนับสนุน** มีการสนับสนุนจากบริษัทใหญ่ในจีนที่เห็นความสำคัญของอุตสาหกรรม E-Sport ซึ่งมอบโอกาสให้กับบริษัทที่เกี่ยวข้องในการขยายตัวและพัฒนาในตลาด

4. **พันธมิตรทางธุรกิจ** มีโอกาสในการเชื่อมโยงกับพันธมิตรทางธุรกิจในจีน เพื่อให้ได้รับการสนับสนุนทั้งในเรื่องของทรัพยากรและการเข้าถึงตลาดที่กว้างขวาง
5. **การพัฒนาโครงสร้าง** การพัฒนาโครงสร้างสำหรับการแข่งขัน E-Sport ที่ใหญ่และมีคุณภาพ ทำให้มีโอกาในการจัดการแข่งขันในระดับสูงและเพิ่มความน่าสนใจให้กับตลาดในประเทศและระดับโลก อาทิ **สนามแข่งขัน** การมีสนามแข่งขันที่ใหญ่และมีคุณภาพช่วยสร้างการแข่งขันที่มีความสนุกสนานและน่าติดตามมากขึ้น และสร้างโอกาสให้กับทีมและผู้เล่นในการเติบโตและปรับปรุงทักษะ **สถานที่สำหรับการเล่น** การมีสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการเล่น เช่น โรงเรียน E-Sport หรือคลับ E-Sport ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกฝนและเรียนรู้ **การสนับสนุนจากทุนนิยม** การมีการสนับสนุนจากทุนนิยม เช่น บริษัทที่มีชื่อเสียง สมาคม E-Sport หรือผู้ลงทุนที่สนใจ ช่วยเพิ่มโอกาสในการเติบโตและสร้างโอกาสให้กับผู้เล่นในการแข่งขันในระดับสูง **การสร้างพื้นที่สำหรับเรียนรู้และพัฒนา** การมีสถานที่สำหรับเรียนรู้และพัฒนาทักษะ เช่น สถาบันการศึกษาหรือคอมมูนิตีสำหรับนักกีฬา E-Sport ช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และปรับปรุงทักษะในการแข่งขัน

ตลาดใหญ่ในจีนมีความสำคัญและเป็นโอกาสที่ดีสำหรับบริษัทในอุตสาหกรรม E-Sport ในการเติบโตและก้าวหน้าในตลาดในประเทศและระดับโลก การพัฒนาโครงสร้างสำหรับการแข่งขัน E-Sport เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยสร้างโอกาสและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการเติบโตและก้าวหน้าของอุตสาหกรรมในอนาคต ด้วย **เงินลงทุน** ที่รัฐบาลจีนมีการลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ในจีนอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีโอกาในการพัฒนาและขยายตัวของบริษัทในอุตสาหกรรมได้มากขึ้น โดยที่รัฐบาลจีนให้ความสำคัญและมีผลกระทบต้อโอกาสในการพัฒนาและขยายตัวของบริษัทในอุตสาหกรรมอย่างมาก โดยมีปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการลงทุนดังนี้

- **การเติบโตของตลาด:** การลงทุนที่ต่อเนื่องในอุตสาหกรรม E-Sport ในจีนส่งผลให้ตลาดเติบโตอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นโอกาสสำหรับบริษัทในการขยายตัวและเพิ่มส่วนแบ่งตลาด
- **การพัฒนาเทคโนโลยี** การลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น เทคโนโลยีการสตรีมมิ่ง และเทคโนโลยีการเล่นที่เสมือนจริง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและสร้างสรรคในอุตสาหกรรม

- **การสร้างสรรค้เนื้อหา** การลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ช่วยสร้างสรรค้เนื้อหาที่มีคุณค่าและน่าสนใจสำหรับผู้ชม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างฐานลูกค้าและส่งเสริมให้มีการเติบโตในอนาคต
- **การสร้างชื่อเสียง** การลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ช่วยสร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทและทีม ทำให้มีโอกาสในการเติบโตและสร้างสรรค้ในตลาดในระยะยาว ดังนั้น การลงทุนในอุตสาหกรรม E-Sport ในจีนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาและขยายตัวของบริษัทในอุตสาหกรรมได้มากขึ้นในอนาคต อาทิ **การเป็นเจ้าภาพแข่งขัน** การเป็นเจ้าภาพแข่งขันใหญ่ๆ เช่นการแข่งขัน E-Sport ในระดับโลก ทำให้มีโอกาสในการเสริมสร้างชื่อเสียงและมีมือในการจัดการแข่งขัน

โดยสามารถเสริมสร้างโอกาสต่าง ๆ ได้ อาทิ โอกาสในการโปรโมทและสร้างรายได้ การเป็นเจ้าภาพแข่งขันใหญ่ เช่น การแข่งขัน E-Sport ในระดับโลก ช่วยให้มีโอกาสในการโปรโมทและสร้างรายได้จากการจำหน่ายสิทธิถ่ายทอดสด การขายบัตรเข้าชม และการตลาดสินค้าที่เกี่ยวข้องอย่าง**เสถียรภาพและชื่อเสียง** โดยการที่จีนเป็นเจ้าภาพแข่งขันใหญ่ ช่วยสร้างเสถียรภาพและชื่อเสียงให้กับองค์กรหรือประเทศในการจัดการแข่งขัน ซึ่งอาจช่วยเข้าถึงตลาดและพันธมิตรทางธุรกิจได้ง่ายขึ้น หรือ**การเสริมสร้างชุมชน** การเป็นเจ้าภาพแข่งขันใหญ่ ช่วยสร้างชุมชนของผู้เล่นแพน และสตรีมเมอร์ที่สนใจในกีฬา E-Sport ซึ่งสามารถช่วยสร้างความสนุกสนานและสนับสนุนที่แข็งแกร่งในอุตสาหกรรมได้ และการเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรม การมีการแข่งขันใหญ่ ช่วยเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรม E-Sport และสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ลงทุนและพันธมิตรทางธุรกิจในการสนับสนุนและเข้าร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

การที่ประเทศจีนเป็นเจ้าภาพแข่งขันกีฬา E-Sport ใหญ่ๆ เช่นการแข่งขันในระดับโลก ช่วยสร้างโอกาสในการเสริมสร้างชื่อเสียงและมีมือในการจัดการแข่งขันได้มากขึ้น ซึ่งเป็นผลดีต่อการพัฒนาและเติบโตของอุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศนี้ และมีผลมากต่อการพัฒนาและเติบโตของอุตสาหกรรม E-Sport และสร้างโอกาสให้กับผู้เล่น แพน และกลุ่มสนับสนุนในระดับที่กว้างขวางขึ้น เช่น **The International (TI)** ซึ่งเป็นการแข่งขัน Dota 2 ในระดับโลกที่มีรางวัลสูงสุดโดยมีการจัดที่ประเทศจีนในปี 2019 ที่ Shanghai ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีในการโชว์ฝีมือในการจัดงานแข่งขัน E-Sport ระดับโลก หรือ **League of Legends World Championship** ในปี 2020 มีการจัดแข่งขันนี้ที่ Shanghai ซึ่งเป็นโอกาสในการเสริมสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศจีนในการจัดการแข่งขัน E-Sport ขนาดใหญ่ และ **CrossFire Pro League (CFPL)** เป็นการแข่งขัน CrossFire ใน

ระดับโลกที่มีการจัดที่ประเทศจีน ซึ่งช่วยสร้างชื่อเสียงและมีฝีมือในการจัดการแข่งขันให้กับประเทศนี้

การที่จีนเป็นเจ้าภาพแข่งขัน E-Sport ในการแข่งขันเวทีใหญ่เหล่านี้ ช่วยเสริมสร้างฝีมือและชื่อเสียงให้กับประเทศในการจัดการแข่งขัน E-Sport ซึ่งมีผลทำให้เกิดความสนใจและการเติบโตของอุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น อุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศจีนจึงเป็นที่น่าสนใจมาก เพราะมีความท้าทายแต่ก็มีโอกาสสำหรับการเติบโตอย่างมากในอนาคตเช่นกัน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ข้อสรุปของบทความวิจัยนี้กล่าวได้ว่าโลกในยุคปัจจุบันที่มีความแข่งขันกันสูงในเวทีโลก ความหลากหลายกันหลายชั่วอานาจ ดังนั้นการก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในประเทศมหาอำนาจ จึงไม่ใช่การแข่งขันกันทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครองเพียงเท่านั้น แต่ยังส่งผลไปในมิติอื่น ๆ อย่างเช่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางการแพทย์ การพัฒนาทางเทคโนโลยีด้านอวกาศ สื่อ และอุตสาหกรรมบันเทิง รวมไปถึงอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเนื่องจากหากวิเคราะห์ดูแล้ว จะพบว่า ส่วนแบ่งทางการตลาดของอุตสาหกรรมนี้มีประเทศจีนเป็นผู้ครองตลาดอันดับหนึ่ง ซึ่งแข่งหน้าสหรัฐอเมริกาที่อยู่อันดับสองและมีมูลค่าห่างกันมากถึงเท่าตัว อาจส่งผลให้มีแนวโน้มว่าในอนาคตทั้งสองมหาอำนาจอาจหันมาแข่งขันกันในอุตสาหกรรมนี้อย่างจริงจังเพราะ มีการใช้เทคโนโลยีและสอดแทรกวัฒนธรรมเข้ามาร่วมด้วยซึ่งส่งผลต่อเศรษฐกิจและการค้าทั้งภายในและนอกประเทศ รวมถึงเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนจากรัฐถึงรัฐ หรือจากปัจเจกบุคคลต่อปัจเจกบุคคล

ความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจ และมหาอำนาจในระดับเวทีโลกสำหรับประเทศจีนแล้ว ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตจากประเทศจีนเองเป็นหนึ่งในการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ เพราะอีสปอร์ตมาพร้อมกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยี ซึ่งอาจตีความหมายได้ว่าหากเทคโนโลยียังมีการพัฒนาอยู่เสมอในยุคโลกาภิวัตน์ที่ทุกคนต่างเข้าถึงนวัตกรรมที่ทันสมัย และมีแนวโน้มจะ

เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตก็ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความนิยมที่ดึงดูดให้มีผู้บริโภคหันมาเสพสื่อในอุตสาหกรรมนี้เพิ่มมากขึ้นในทุกปี ผ่านการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐอย่างกระทรวงวัฒนธรรมของจีนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่าง สมาคมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความบันเทิงแห่งประเทศจีนที่กล่าวว่า E-Sports เป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรมของจีนโดยนำไปประยุกต์ใช้กับกลยุทธ์การพัฒนาวัฒนธรรมที่มีอยู่อย่างโครงการ BRI ที่จีนพยายามใช้ส่งออกวัฒนธรรมและสร้างปฏิสัมพันธ์จากในประเทศสู่นอกประเทศ หรือการสอดแทรกเนื้อหาของเกมมาเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมความสัมพันธ์ให้เกิดความรับรู้และเข้าใจในระดับปัจเจก ซึ่งอาจนำไปสู่ Soft Power ได้เพื่อให้เกิดความนิยมและความตระหนักรู้ถึงวัฒนธรรมจากการถ่ายทอดเรื่องราวลงในเนื้อหาของวิดีโอเกม ให้มีความแพร่หลายสำหรับผู้ที่ยินยอมและชื่นชอบในการเล่นเกมนั้นเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว

อุตสาหกรรมของ E-Sports ในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือว่าเป็นแหล่งอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่และมีการขับเคลื่อนอย่างจริงจังในประเทศจีนและเกาหลีใต้ที่มีนักกีฬามืออาชีพระดับต้น ๆ ของโลกไม่ว่าจะเป็นประเทศเกาหลีใต้ ญี่ปุ่น ไต้หวัน เวียดนาม หรือแม้กระทั่งทางฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ อย่างในภาคใต้ของเวียดนามที่เริ่มหันมาส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเช่นกัน อย่างในประเทศจีนที่พวกเขาเริ่มเม็ดเงินลงทุนกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมหาศาลจนยกระดับให้เมืองหางโจว ฉิงตู เซี่ยงไฮ้ หรือปักกิ่ง โดยการจัดสรรพื้นที่ในการทำเมือง Esports สูงถึง 17,000 ตารางเมตรพร้อมด้วยงบประมาณกว่า 280 ล้านดอลลาร์หรือในไต้หวันทางภาครัฐร่วมกับ องค์กรเอกชนอย่างบริษัทเกมชั้นนำของจีนอย่าง Tencent ที่ลงทุนและส่งเสริมให้ไต้หวันกลายเป็นเมืองทำอีสปอร์ต เพื่อดึงดูดนักกีฬาและผู้มีอาชีพที่เกี่ยวข้องให้เข้ามาซึ่งอาจสร้างรายได้และเม็ดเงินมหาศาลและยังส่งเสริมการท่องเที่ยวซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ รวมไปถึงความรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมด้วยเหตุนี้จึงอาจเป็นการเสริมสร้างศักยภาพในการกลายเป็น Soft power ที่รัฐบาลจีนพยายามใช้เพื่อดึงดูดกลุ่มบุคคลที่สนใจ ตัวผู้เล่น ชาวต่างชาติ รวมถึงฐานแฟนคลับของนักกีฬา และสามารถอ้างอิงได้ถึงกรอบแนวคิดการทูตสาธารณะ (Public Diplomacy) ที่รัฐบาลหรือองค์กรใช้เพื่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กับสาธารณชนในประเทศอื่น ๆ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดี สร้างความเข้าใจและความเชื่อมั่น รวมถึงการส่งเสริมผลประโยชน์ของประเทศตนเองในระดับสากล ผ่านการสื่อสารมวลชนเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต โดยใช้สื่อทั้งในและนอกประเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นของประเทศตนเองผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรม อาทิ ศิลปะ

วัฒนธรรม สื่อบันเทิง และกีฬา เพื่อแสดงถึงความเป็นมิตรและสร้างความเข้าใจ และส่งเสริมโครงการการแข่งขันและแลกเปลี่ยน เพื่อกระชับมิตรและสร้างความสัมพันธ์ ความเข้าใจที่ดีเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์และวัฒนธรรมของประเทศ การทูตสาธารณะมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับประเทศอื่น ๆ และช่วยส่งเสริมผลประโยชน์ในระดับสากล ซึ่งประเทศจีนใช้กรอบแนวคิดนี้สร้างปฏิสัมพันธ์ที่มุ่งเป้าหมายหลักไปยังปัจเจกบุคคลและองค์กรที่ไม่ใช่รัฐ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเป็นนโยบายต่างประเทศที่สามารถใช้ได้ในอนาคต E-Sports ถูกบรรจุว่าเป็นหนึ่งในรูปแบบของวัฒนธรรมดิจิทัลจากจีน จากนโยบายที่ส่งเสริมให้มีการ สอดแทรกเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ของประเทศจีน ผ่านเนื้อหาของอีสปอร์ตก็นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการทูตทางวัฒนธรรมของจีนได้

แม้ว่าในเดือนสิงหาคมปี 2021 ภาครัฐบาลของประเทศจีนได้ออกนโยบายกีดกันการเข้าถึงกีฬาอีสปอร์ตและมีมาตรการการเข้ามามีกำกับดูแลแบบเข้มงวดอีกครั้งในช่วงปลายเดือนธันวาคม 2023 ซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของ National Press and Publication Administration (NPPA) โดยมีมาตรการจำกัดเวลาในการเข้าใช้งาน การยืนยันตัวตน และการจำกัดอายุของผู้เข้าใช้งาน เพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพ หรือกระทบต่อการจัดสรรเวลาของเยาวชนที่สนใจในอุตสาหกรรมนี้ รวมไปถึงการป้องกันการใช้จ่ายซื้อไอเทมในเกมสำหรับผู้ใช้งาน เนื่องจากความกังวลในการเกิดปัญหาค่าใช้จ่ายในครัวเรือน และเนื้อหาบางส่วนในเกมที่อาจมีความรุนแรงซึ่งอาจสร้างความเข้าใจผิดต่อวัฒนธรรมของประเทศจีนได้

โดยปัจจุบันแม้ว่าจีนจะออกมาตรการคุมเข้มแก่เยาวชนในการเข้าถึงอีสปอร์ตด้วยการจำกัดช่วงอายุและเวลาในการเข้าถึง แต่อุตสาหกรรม E-Sports จากจีนก็ยังคงเติบโตอันดับหนึ่งของโลกและมีแนวโน้มจะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ จากความนิยมของผู้เล่น และผู้ที่สนใจในอุตสาหกรรมดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้งาน หรือบริษัทที่เข้ามาโฆษณาผลิตภัณฑ์ของตนผ่านวิดีโอเกม การจัดการแข่งขัน หรือการถ่ายทอดการแข่งขัน ซึ่งเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมใหม่ที่องค์กรเอกชนหันมาให้ความสนใจในช่วงทศวรรษนี้

สำหรับข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยมีต่อการศึกษาในหัวข้อ “การดำเนินนโยบายของภาครัฐต่ออุตสาหกรรม E-Sports ของประเทศจีน” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า รัฐบาลจีนอาจพยายามผลักดันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของประเทศจีนให้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมความเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของประเทศจีน จากสัดส่วนความเติบโตของตลาดอุตสาหกรรมใน

Market Share ที่จีนเป็นผู้ครองตลาดสูงสุด และการมีบริษัทเกมที่เป็นบริษัทเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก อย่าง Tencent ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยอดนิยม อาทิ AoV, PUBG Mobile, League of Legends: Wild Rift, HOK, Call of Duty: Mobile Honor of Kings และ Genshin Impact Clash of Clans ซึ่งสร้างความนิยมไปทั่วมุมโลก ก่อให้เกิดความเข้าใจถึงวัฒนธรรมและการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศจีนเป็นจำนวนมากไม่น้อย



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงภาษาไทย

- กาญจนาถ อุดมสุข และจารุวดี แก้วมา. (2562). เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย Electronic E-sport's Thailand: Opinion & Movement from social and Public Policy. วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. 6(2), 1-14.
<http://www.research.sskru.ac.th/6-2.pdf>
- วิศรภา ภาคมาลี. (2020). การทูตสาธารณะ เครื่องมือ Soft Power ของเกาหลีใต้ กรณีศึกษา การทูตวัฒนธรรม. รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต (การเมืองการปกครอง) คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 5-15.
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2020/TU_2020_6203011439_13304_13622.pdf
- อุไรวรรณ คุณะเปรมะ. (2556). การใช้ Public diplomacy เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับเขตคั่นไซ. สถาบันการต่างประเทศเทวะวงศ์วโรปการ กระทรวงการต่างประเทศ.
<https://image.mfa.go.th/mfa/0/yZ0EO327fd/nbt/nbt5/IS/IS5003.pdf>
- ดร. พชรพจน์ นันทรามาศ, กณิศ อ่ำสกุล และกฤษนนท์ จินดาวงศ์. (2565). ทำความรู้จักกับตลาด ESPORT โอกาสในการอัพเลเวลของภาคธุรกิจไทย. Krungthai Compass.
https://krungthai.com/Download/economyresources/EconomyResourcesDownload_475Esports.pdf
- Bongkhot Tuntiwisanusopit. (2021). จีนเดียวพร้อมไปต่อ...บั้น 'เกม' เป็นอุตสาหกรรมทำเงิน ปี 2025 มูลค่าแตะ 3.7 แสนล้านบาท. Agenda.
<https://www.agenda.co.th/social/overboard-story/india-game-industry-boom/>
- Peerawut. (2023). ซาอุดีอาระเบีย เผยโปรเจกต์เมืองอีสปอร์ตมูลค่า 17,000 ล้านบาท. Onesports. <https://www.oneesports.co.th/gaming/ซาอุดีอาระเบีย-เมือง-อีส/>
- อิศราวรรณ คงปรีชา. (2020). โอกาสและความท้าทายของวงการอีสปอร์ตไทย. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa). <https://www.depa.or.th/th/article-view/challenges-of-the-Thai-esports-industry>
- กฤษณ์ กำจาย. (2022). eSports เกมที่เป็นมากกว่าเกม. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa). <https://www.depa.or.th/th/article-view/esports>

- เกรียงไกร เรืองทรัพย์เดช. (2021). จีนคุมเข้มการเล่นเกม กับการถดถอยของวงการอีสปอร์ต(ในอนาคต). Posttoday. <https://www.posttoday.com/post-next/1031>
- ดำรงเกียรติ มาลา. (2022). จีนยังครองความเป็นเจ้าตลาดอีสปอร์ต แม้บรรดาเกมเมอร์จะถูกรักษาคุ้มครองด้วยกฎหมายของภาครัฐ. thestandard. <https://thestandard.co/china-dominates-e-sports-market/>
- เดชรัตน์ สุขกำเนิด. (2023). นโยบายอีสปอร์ต และเกมอิเล็กทรอนิกส์ของพรรคก้าวไกล. Think Forward Center. <https://think.moveforwardparty.org/article/economy/3940/>
- Sophie Adams-Smith. (2021). The (Soft) Power of Sports. foreignaffairsreview. <https://www.foreignaffairsreview.com/home/the-soft-power-of-sports>
- พิชชากร โอวาทสาธิต. (2021). ปัจจัยการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในระดับประเทศและระดับโลก. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa). <https://www.depa.or.th/en/article-view/growth-factor-gaming-industry>
- ชยนนท์ รักกาญจน์. (2023). เติบโตไปพร้อมกับ Thematic มาแรง 'Gaming & E-sport' จับจังหวะลงทุนอย่างไรดี?. Finnomena. <https://www.finnomena.com/messenger/esport-trend-following-investor/>
- มฤคย์ ตันนิยม. (2023). อีสปอร์ต : กีฬาน้องใหม่เอเชียเกมส์ ที่หวังยกระดับสู่โอลิมปิก. Thinkcurve. <https://thinkcurve.co/iisp-rt-kiilaan-ngaihme-echiinyekms-thiihwangykradabsuuo-limpik/>

เอกสารอ้างอิงภาษาอังกฤษ

- Analysis. International Innovation Design and Management Forum. IIDDS 2010 E-BOOK. 105-109. <https://file.scirp.org/pdf/26-1.24.pdf>
- Bo LU, Hui-qi FA, Yi YANG. (2010). Beijing E-Sports Industry Development Based on SWOT
- Chen, L. (2016). "ChinaJoy 2016: A Showcase of China's E-sports Power". People's Daily. Retrieved from People's Daily.

- Flanders Investment & Trade Shanghai. (2021). The gaming and e-sports market in China. Flanders investment and trade. 4.
[https://www.flandersinvestmentandtrade.com/export/sites/trade/files/market_studies/2021 Market Research Gaming & E-sports Industry in China.pdf](https://www.flandersinvestmentandtrade.com/export/sites/trade/files/market_studies/2021_Market_Research_Gaming_&_E-sports_Industry_in_China.pdf)
- <https://progressive.org/latest/call-of-duty-bad-history-propaganda-mayall-012121/>.
- Hu, Y. (2015). "China's E-sports industry sees explosive growth". China Daily. Retrieved from China Daily.
- Kajetan Domski. (2021). eSports: the newest addition to China's Public Diplomacy. Master Thesis. University of International Relations (UIR), China, Aalborg University (AAU), Denmark. 33-44
https://projekter.aau.dk/projekter/files/471992894/esports_final.pdf
- Li, J. (2019). "Hangzhou E-sports Town: A New Hub for China's Gaming Industry". China Daily. Retrieved from [China Daily](http://www.chinadaily.com.cn/business/2019-05/20/content_37451987.htm).
- Li, M. (2015). "The Rise of E-sports in China: Government Support and Industry Growth". *Journal of E-sports Studies*, 2(1), 15-29.
- Lin, S., & Khan, A. (2022). China and E-sports in the Digital Era. *ASR: Chiang Mai University Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(2).
<https://doi.org/10.12982/cmujasr.2021.009>
- Liu, Y. (2016). "The Impact of Government Policies on E-sports Growth in China". *Journal of Digital Entertainment*, 3(2), 45-59.
- Mayall, J. (2021, January 21). 'Call of Duty' Doesn't Just Depict Bad History—It's Pro-War Propaganda—Progressive.org. Progressive.
- Murray, Stuart; Birt, James R.; Blakemore, Scott. (2022). eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'. Research Repository. Bond University.
https://pure.bond.edu.au/ws/portalfiles/portal/46393474/AM_eSports_diplomacy_towards_a_sustainable.pdf

- Olsen, Anders. (2015). The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools.
- Wang, J. (2016). "China's E-sports Industry Receives Government Support". China Daily. Retrieved from China Daily.
- Wang Xin, Sangho Lee, Okchul Hwang. (2021). Policy Evolution and Value Transformation of China's eSports. International Journal of Human Movement Science, 2021 Vol.15 No.2. p.3.
- Wang, M. (2019). "Shanghai's New E-sports Center Aims to Attract Global Competitions". Shanghai Daily. Retrieved from [Shanghai Daily](http://www.shanghaidaily.com/business/2019-06/25/content_38927562.htm).
- Zhang, L. (2019). "Guangzhou's E-sports Center: Training the Next Generation of Pro Gamers". South China Morning Post. Retrieved from [SCMP](http://www.scmp.com/business/2019-07/30/content_39243127.htm).
- Zhang, W. (2016). "Tencent and Alibaba's Investment in E-sports: A New Era of Digital Entertainment". The Economic Observer. Retrieved from Economic Observer.
- Gao, Q. (2018). "E-sports at Asian Games 2018: China's Success and Future Prospects". Global Times. Retrieved from [Global Times](<http://www.globaltimes.cn/sports/2018-08/11203191.htm>).
- Wang Xin, Sangho Lee, Okchul Hwang. (2021). Policy Evolution and Value Transformation of China's eSports. International Journal of Human Movement Science, 2021 Vol.15 No.2. p.3.

ประวัติผู้เขียน

