

'3ธุรกิจ'โตตามอีสปอร์ต

กรุงเทพธุรกิจ ● **วานนี้** (16ก.ค.)นายปัญญา เหล่าอนันต์ธนา รักษาการแทนผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์(มก.) แถลงข่าว จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports หรืออีสปอร์ต) ระดับมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 หรือ U League Thailand 2018 ปีนี้ถือเป็นการบริหารจัดการ นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขนเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน มี 20 สถาบันการศึกษาเข้าร่วม พร้อมทั้งผู้สนับสนุนจากภาคเอกชน น.ส.ณัฐธิดา ธีรบัณฑิต นิสิตคณะอุตสาหกรรมเกษตร มก. ในฐานะประธานโครงการจัดการแข่งขัน เปิดเผยว่ารอบแรกจะ แข่งแบบพบกันหมดในช่วงกลาง เดือน ต.ค.-พ.ย.2561 ที่อาคาร จักรพันธ์เพ็ญศิริ มก.(บางเขน) และ ผู้ชนะเลิศ แต่ละเกม จะได้รางวัล 150,000 บาท นายเดชาวัต สุขกำเนิด หัวหน้า

ภาควิชาเศรษฐศาสตร์เกษตรและ ทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มก.ระบุว่า อีสปอร์ตเป็นการสร้าง อาชีพที่หลากหลายให้คนในโลก ยุคใหม่ ขณะนี้ตลาดเกมเติบโต รวดเร็วมาก โดยในประเทศไทย ข้อมูลจากสำนักพัฒนาและส่งเสริม ธุรกิจบริหาร กระทรวงพาณิชย์ ระบุว่าปี 2559 มูลค่าตลาดเกมไทย 16,327 ล้านบาท เติบโตขึ้น 14.8% คาดว่าตลาดจะเติบโต ในอัตรา 12.3% และ 12.0% ใน ปี 2560-2561 มูลค่าการส่งออกเกม ไทยในปี 2559 เท่ากับ 436 ล้านบาท เติบโตขึ้น 3% ส่วน 3 ลักษณะธุรกิจใหญ่ ได้แก่ 1.ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ เกมลิขสิทธิ์ขายในประเทศและ ต่างประเทศ 2.Outsource รับจ้าง เช่น แปลภาษา ทำคอมพิวเตอร์ กราฟิก ทำเสียงประกอบ โปรแกรมฯ 3.Game Distributor ซื้อเกม จากต่างประเทศมาจำหน่ายใน ประเทศไทย