

3ธุรกิจโตตามอีสปอร์ต-เกมเป็นกีฬาเพิ่มศักยภาพ

● เปิดตัวอีสปอร์ตแข่งขันระดับมหาวิทยาลัย ยูลีก ครั้งที่ 3 มีนิสิตนักศึกษา 20 สถาบัน เข้าร่วม ชิงเงินรางวัล 1.5 แสนบาท ชูเกมเปลี่ยนเป็นกีฬาเพิ่มศักยภาพผู้เรียนได้

เมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม นายบัญญัติ เหล่าอนันต์ธนา รักษาการแทนผู้อำนวยการบริหาร อธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (มก.) กล่าวในงานแถลงข่าวจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports หรืออีสปอร์ต) ระดับมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 หรือ ยูลีก ไทยแลนด์ 2018 ซึ่งปีนี้องค์การบริหารองค์การนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน เป็นเจ้าภาพในการแข่งขัน เปิดโอกาสให้นิสิตนักศึกษาได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และได้รู้จักข้อดีของอีสปอร์ต ผลักดันกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นที่แพร่หลายและได้รับการยอมรับมากขึ้น

รวมถึงเป็นเวทีให้เยาวชนก้าวทันการเปลี่ยนแปลง รู้จักการแข่งขันและการเล่น การฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ต เพื่อก้าวสู่จุดมุ่งหมาย ซึ่งสอดคล้องกับการเป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัลของมก. พัฒนาศักยภาพความสามารถของการทำงานร่วมกันเป็นทีม เสริมสร้างความสัมพันธ์อัน

ดีระหว่างสถาบันต่างๆ

นายเดวิด สุขกำเนิด หัวหน้าภาควิชาเศรษฐศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มก. กล่าวว่า ขณะนี้มีเวทีให้นิสิตนักศึกษาที่มีศักยภาพได้แสดงความสามารถ โดยกีฬาอีสปอร์ตถูกบรรจุในการแข่งขันเอเชียนเกมส์และโอลิมปิกเกมส์ และในอนาคตเชื่อว่ากีฬาอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่ทุกประเทศเล่นกันทั่วโลก เล่นมากเป็นอันดับ 2 รองจากกีฬาฟุตบอล เพราะกีฬาอีสปอร์ตสามารถเล่นได้ทุกวัย

“อีสปอร์ตเป็นการสร้างอาชีพที่หลากหลายให้แก่คนในโลกยุคใหม่ ซึ่งขณะนี้ตลาดเกมมีการเติบโตเร็วมาก โดยในประเทศไทยนั้นข้อมูลจากสำนักพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจบริหาร กระทรวงพาณิชย์ ระบุว่า ปี 2559 มูลค่าตลาดเกมไทย 16,327 ล้านบาท เติบโตขึ้น 14.8% คาดว่าตลาดจะเติบโตในอัตรา 12.3% และ 12.0% ในปี 2560-2561 มูลค่าการส่งออกเกมไทยในปี 2559 เท่ากับ 436 ล้านบาท เติบโตขึ้น 3% ส่วน 3 ลักษณะธุรกิจใหญ่ ได้แก่ 1.ออกแบบ/ผลิตเกม มีเกมลิขสิทธิ์ขายภายในประเทศ และต่างประเทศ

2.Outsource รับจ้าง เช่น แปลภาษา การทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิก การทำเสียงประกอบโปรแกรม เป็นต้น 3.Game Distributor ซื้อเกมจากต่างประเทศมาจำหน่ายในประเทศไทย

ทั้งนี้คนทั่วโลกใช้เวลารวมกันกว่า 3,000 ชั่วโมงในแต่ละสัปดาห์เพื่อเล่นเกม และจะเพิ่มขึ้น 21,000 ล้านชั่วโมงในอีก 10 ปีข้างหน้า” นายเดวิด กล่าว

น.ส.ณัฐธิดา ธีรบัณฑิต นิสิตคณะอุตสาหกรรมเกษตร มก. ในฐานะประธานโครงการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย กล่าวว่า การแข่งขันในปีนี้จะแข่งขันกัน 2 เกม คือ Dota 2 เกมประเภทต่อสู้ และ counter strike global offensive เกมประเภทยิงปืน โดยในรอบการคัดเลือกจะคัดเลือกให้เหลือเพียงหนึ่งทีมในแต่ละสถาบันเท่านั้นเพื่อมาเป็นตัวแทนของสถาบัน ซึ่งการแข่งขันมีรายละเอียดดังนี้ รอบแรกจะแข่งขันแบบพบกันหมดในช่วงกลางเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน 2561 นำทีมอันดับหนึ่งและสองของสายเข้าแข่งขันในรอบ 8 ทีม ที่ศูนย์การค้าพันธุ์ทิพย์ ในวันที่ 4 พฤศจิกายน