

การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ในจังหวัดขอนแก่น*

Advocating for E-Sports in Khon Kaen Province

ภูริท มูลมิ่ง และกฤษฎา ลอวัชรินทร์

Poolit Moonming and Grichawat Lowatcharin

วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น

College of Local Administration, Khon Kaen University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: poolit.m@kkumail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประวัติอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น 2) เพื่อทราบนโยบายการสนับสนุนอีสปอร์ตที่ชัดเจนของภาครัฐ 3) ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการส่งเสริมอีสปอร์ตของภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่น ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์สังเคราะห์จากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐ ผู้บริหารภาคเอกชน และบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 28 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. กีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น มีการขับเคลื่อนโดยภาคเอกชนหลังการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาเมื่อปี พ.ศ. 2560 จึงเกิดแรงจูงใจที่จะทำให้จังหวัดขอนแก่นเป็น Sport City โดยเปิดศูนย์กีฬาอีสปอร์ต คือ “Focus Arena Stadium Esports” ต่อมาเกิดเหตุการณ์การระบาดโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา และปัญหาการบูรณาการกับภาคส่วนต่างๆ ทำให้การดำเนินการต้องชะงักลงถึงปัจจุบัน
2. นโยบายการสนับสนุนอีสปอร์ตของภาครัฐในจังหวัดขอนแก่น ยังไม่มีความชัดเจน บุคลากรภาครัฐขาดความสนใจและขาดความรู้ความเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ต
3. ภาคเอกชนไม่มั่นใจในนโยบายอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่น และปัญหาด้านงบประมาณภาคประชาชนขาดความรู้ความเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ต

คำสำคัญ: กีฬาอิเล็กทรอนิกส์; อีสปอร์ต; จังหวัดขอนแก่น



Abstract

This research had the following three objectives: 1) to study the history of e-sports in Khon Kaen Province; 2) to examine how clear government policy is to promote e-sports; and 3) to analyze obstacles to promoting e-sports by the private sector in Khon Kaen Province. This was a qualitative research study which compiled data from existing documents and from in-depth interviews with 28 key informants. The key informants include the managers of relevant government agencies, managers in the private sector, and stakeholders in e-sports in Khon Kaen Province.

This research had the following findings:

1. E-sports in Khon Kaen Province: After e-sports were declared a legitimate sport in 2017, the private sector began conducting advocacy for e-sports in a serious way. This led to a movement to make Khon Kaen at “Sports City.” This was followed by the establishment of the “Focus Arena Stadium Esports” which is an e-sports arena in Khon Kaen City. However, all this momentum to promote e-sports had to slow down with the advent of the Covid-19 epidemic in Thailand, and that slow-down continues to the present (late 2021).
2. As of this study, there is not yet a clear government policy in Khon Kaen Province to promote e-sports. The key personnel in the government lack enthusiasm for e-sports and lack knowledge and understanding of e-sports.
3. For its part, the private sector is unsure what the Khon Kaen government policy is toward e-sports. There is uncertainty about how much to invest in this sector without clear government policy and promotion. There is also a need for more knowledge creation about e-sports generally.

Keywords: electronic sports; e-sports; Khon Kaen province

1. บทนำ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sports) หรืออีสปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬาที่แข่งขันกันด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบการแข่งขันมาจาก

การนำเกมที่เล่นกันในปัจจุบันมาแข่งขันภายใต้กฎกติกาสากล ต่อมาผู้เล่นมีการฝึกฝนอย่างจริงจังจึงเพื่อนำไปใช้ในการแข่งขันตามร้านเกมใหญ่ๆ จนมาถึงยุคของสมาร์ทโฟนทำให้เข้าถึงเกมง่ายขึ้น ผู้เล่น



และผู้ชมการแข่งขันเริ่มให้ความสนใจการแข่งขันสปอนเซอร์ (ผู้สนับสนุน) และผู้จัดการแข่งขันเริ่มให้ความสนใจโดยกำหนดเกมที่ใช้ในการแข่งขัน มีการตั้งกฎกติกาให้เป็นสากลมากยิ่งขึ้น นักกีฬาต้องทำตามกฎดังกล่าว เกมมีรูปแบบผู้เล่นตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไปหรือเกมที่ต้องจัดทีมแข่งโดยสามารถเล่นได้ทั้งบนเครือข่ายปิดและบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สถานที่จัดการแข่งขันสามารถให้ผู้เข้าชมการแข่งขันได้และจัดให้มีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน รวมถึงการจัดการแข่งขันในระบบออนไลน์ ที่ผู้เล่นสามารถสื่อสารระหว่างกันได้จึงสะดวกทั้งผู้เล่นและผู้เข้าชมที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกสถานที่อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีผู้ให้ความสนใจและสามารถสร้างรายได้ทั้งในและต่างประเทศ

อีสปอร์ตในประเทศไทย มีการรับรองเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการภายใต้นโยบายการขับเคลื่อนประเทศด้วยเทคโนโลยี Thailand 4.0 ตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 ปี พุทธศักราช 2560 ถึง 2564 (เปรม ถาวรประภาสสวัสดิ์, 2561) ทำให้อีสปอร์ตเริ่มมีการขับเคลื่อนกันมากยิ่งขึ้น ด้วยแรงกระตุ้นที่ภาครัฐได้ให้การรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาถือเป็นการแสดงทิศทางของภาครัฐที่ชัดเจนมากขึ้น สมาคมไทยอีสปอร์ตได้จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2556 และการกีฬาแห่งประเทศไทยได้รับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาสามารถจดทะเบียนเป็นสมาคมกีฬาได้เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 สมาคมไทยอีสปอร์ต จึงประกาศเปิดตัวอย่างเป็นทางการและเปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” เมื่อวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2560 (ดิษยุตม์ ธนบุญชัย, 2560)

อีสปอร์ตถูกบรรจุเข้าเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ปี พ.ศ. 2561 และจะมีการแข่งขันกันในปี พ.ศ. 2565 (อัครฐ จิรัญพงษ์, 2561) คณะกรรมการกีฬาอาชีพได้ประกาศลงในราชกิจจานุเบกษารับรองให้ “ชนิดกีฬาอีสปอร์ต” เป็นกีฬาอาชีพอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2564 ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญยิ่งของวงการอีสปอร์ตที่จะมีการพัฒนาที่สูงยิ่งขึ้น

จังหวัดขอนแก่น เป็นจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นที่ตั้งศูนย์ปฏิบัติการของกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง “ร้อยแก่นสารสินธุ์” ได้ให้ความสำคัญด้านการกีฬามีนักกีฬาที่มีชื่อเสียงระดับชาติเกิดขึ้นที่จังหวัดขอนแก่นหลายคน มีการจัดการแข่งขันกีฬาระดับประเทศมาอย่างต่อเนื่อง เช่น กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬานักเรียนนักศึกษา การแข่งขันฟุตบอลไทยลีกส์และการแข่งขันในระดับนานาชาติ คือขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จะเป็นการยกระดับการแข่งขันจากรดับจังหวัดสู่การแข่งขันระดับนานาชาติ ทำให้เกิดการขยายตัวธุรกิจด้านการกีฬามากยิ่งขึ้น (พนม หงษ์ชุมแพ และศิวัช ศรีโกคางกุล, 2563, หน้า 15-27) การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่น โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น ซึ่งได้จดทะเบียนเป็นสมาคมเมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2563 สำหรับภาคเอกชน มีการลงทุนของบริษัทไฟกัส อารีนาที่สร้าง stadium ขึ้นเป็น “อีสปอร์ตฮับ” เป็น E-sports Complex แห่งแรกในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (พนม หงษ์ชุมแพ และศิวัช ศรีโกคางกุล, 2563, หน้า 15-27) จุดประสงค์



เพื่อเป็นสถาบันการฝึกฝน (Academy) ห้องซ้อม นักกีฬา ห้องชมการแข่งขัน ห้องจัดงานแข่งขัน ห้องพักผ่อน ในลักษณะของ one stop service การแข่งขันอีสปอร์ตมีการส่งเสริมการแข่งขัน ในทุกระดับทั้งระดับมหาวิทยาลัยหรือท้องถิ่น ภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่นเป็นผู้ลงทุนและ ใช้สนาม Focus Arena Stadium E-Sports เป็นสถานที่จัดการแข่งขันจากเหตุผลดังกล่าวทำให้ ผู้เขียนมีความสนใจว่า

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ยังไม่แพร่หลาย ความนิยมยังอยู่ในกลุ่มคนบางกลุ่ม แต่ละพื้นที่มี ปัจจัยในการขับเคลื่อนที่แตกต่างกัน ความร่วมมือ ของภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน การ บูรณาการในการดำเนินงานร่วมกัน และการกำหนด นโยบายสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตที่ชัดเจนของภาค รัฐจะส่งผลทำให้เกิดความมั่นใจในการสนับสนุน ของภาคเอกชน การประชาสัมพันธ์ความรู้เกี่ยวกับ อีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องของทุกส่วนที่เกี่ยวข้อง จะสร้างการรับรู้ความเข้าใจและทัศนคติที่ดีต่อกีฬา อีสปอร์ต อันจะส่งผลต่อการสนับสนุนที่ดีของ ทุกภาคส่วน ผู้เขียนจึงทำการศึกษาประวัติของ อีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น การกำหนดนโยบายการ สนับสนุนอีสปอร์ตของภาครัฐ และการส่งเสริม อีสปอร์ตของภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่น เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและนำเสนอข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติอีสปอร์ตในจังหวัด ขอนแก่น

2. เพื่อทราบนโยบายการสนับสนุน อีสปอร์ตที่ชัดเจนของภาครัฐ

3. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการ ส่งเสริมอีสปอร์ตของภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิจัยเอกสารและสัมภาษณ์เชิงลึกในการ วิจัยเอกสารผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ เอกสารวิชาการ บทความ แนวคิด ทฤษฎีและ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต และการ สัมภาษณ์เชิงลึกเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่ง โครงสร้าง ด้วยการกำหนดหัวข้อประเด็นหลัก คือ ข้อมูลบุคคล การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ต นโยบาย การสนับสนุนอีสปอร์ตของภาครัฐ และการส่งเสริม อีสปอร์ตของภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่น ส่วนประเด็นย่อยเพิ่มเติมระหว่างสนทนาได้

พื้นที่การศึกษาคือจังหวัดขอนแก่น ซึ่งมี หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น กำหนดกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง จากผู้ให้ข้อมูล หลักคือ กลุ่มเป้าหมายที่มีความเหมาะสมกับการ วิจัย เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจและ สามารถให้ข้อมูลในเรื่องอีสปอร์ตของจังหวัด ขอนแก่นได้เป็นอย่างดี จำนวน 3 กลุ่มรวม 28 คน คือ หน่วยงานภาครัฐในจังหวัดขอนแก่นที่มีหน้าที่ ด้านการส่งเสริม สนับสนุนการกีฬาในจังหวัด ขอนแก่น ได้แก่ สำนักงานจังหวัดขอนแก่น สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัดขอนแก่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด



ขอนแก่น และสำนักงานการท่องเที่ยวและการกีฬา จังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 หน่วยงานรวม 5 คน ภาคเอกชนที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตใน จังหวัดขอนแก่น ได้แก่ บริษัทไฟกัส อารีนา สมาคม กีฬาแห่งจังหวัดขอนแก่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ต จังหวัดขอนแก่น และผู้ให้การสนับสนุนการจัดการ แข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 คน และภาคประชาชนที่มีความเกี่ยวข้องกับ กีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น ได้แก่ ผู้เข้าแข่งขัน ผู้บรรยายการแข่งขัน ผู้เข้าชมการแข่งขันและผู้ปกครอง จำนวน 19 คน สำหรับการวิเคราะห์ ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการ สัมภาษณ์เชิงลึก เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ บรรยายโดยดำเนินการรวบรวม ข้อมูลเอกสาร เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของอีสปอร์ตในจังหวัด ขอนแก่น เอกสารวิชาการ บทความ แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์ เนื้อหาจัดแจงให้เป็นหมวดหมู่แล้วจึงสรุปผล เพื่อทำการสังเคราะห์ให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและ เป็นจริง

การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล ด้วยการ นำข้อมูลการสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลมา เปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของข้อมูล พบว่า ข้อมูลมีความสอดคล้องกันกว่าร้อยละ 90 หมายความว่า เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีความ เชื่อมั่น (Reliability) ได้ และความเที่ยงตรง (Validity) พบว่า ข้อมูลกว่าร้อยละ 95 มีความ สอดคล้องและสะท้อนภาพที่เป็นอยู่จริง ถือได้ว่า เป็นข้อมูลที่มีความเที่ยงตรง

4. สรุปผลการวิจัย

การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตให้มี ประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีการศึกษาถึงปัญหาการ ดำเนินงาน นำปัญหามาวิเคราะห์หาแนวทางแก้ไข และปรับปรุงการดำเนินงาน ผลการวิจัยสรุป ได้ดังนี้

1. ความเป็นมาของอีสปอร์ตในจังหวัด ขอนแก่น มีการตั้งเป็นชมรมร้านเกมขึ้นในพ.ศ. 2556 จากการเล่นเพื่อผ่อนคลายไปสู่การแข่งขัน อย่างชัดเจน เมื่ออีสปอร์ตได้รับการรับรองเป็นชนิด กีฬาในพ.ศ. 2560 ภาคเอกชนได้จัดทำโครงการ “City Of Esports” ขึ้น เป็นโครงการสร้างสนาม กีฬาอีสปอร์ตแบบครบวงจร ทั้งสนามแข่งขันและ สถาบันให้ความรู้ด้านอีสปอร์ต ชื่อว่า “Focus Arena Stadium Esports” ถือเป็น E-Sports Complex แห่งแรกในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (พนม หงษ์ชุมแพ และศิวัช ศรีโกคางกุล, 2563, หน้า 15-27) สมาคม กีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น จัดทะเบียนเป็น สมาคมเมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2563 ส่วนใน ระดับมหาวิทยาลัยมีการตั้งเป็นชมรมอีสปอร์ต และจัดกิจกรรมการแข่งขันมาโดยตลอด ดังตัวอย่าง คำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“กีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่นเริ่มมี การขับเคลื่อนเมื่อทางบริษัทไฟกัส อารีนา ได้จัด กิจกรรมเรื่องอีสปอร์ตโดยมีสถานที่ให้เยาวชนและ ประชาชนได้ฝึกฝนและแสดงออก” (หัวหน้าส่วน ราชการในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2564)

แรงจูงใจในการขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต ในจังหวัดขอนแก่น ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของ



ผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“การกีฬาแห่งประเทศไทย รับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬา เมื่อปี พ.ศ. 2560 จึงเกิดแรงจูงใจที่จะทำให้จังหวัดขอนแก่นเป็น Sport City เพื่อดึงนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามาและเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและเป็นศูนย์กลางในภาคตะวันออกเฉียงใต้ของภูมิภาคอาเซียนโดยเปิดศูนย์กีฬาอีสปอร์ต คือ Focus Arena Stadium Esports” (ผู้บริหารบริษัทเอกชนในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

2. การรับรู้ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต

2.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต ส่วนใหญ่นักเรียนนักศึกษาและบริษัทเอกชนที่สนับสนุนและร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งขันจะรับรู้หรือรู้จักเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตแต่หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องจะมีความเข้าใจน้อย

2.2 การรับรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา กีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 90 ไม่ทราบประวัติความเป็นมา มีเพียงสำนักงานการท่องเที่ยวและการกีฬาจังหวัดขอนแก่นและสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น ที่สามารถให้ข้อมูลได้บางส่วน

2.3 การติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษา บริษัทเอกชนที่สนับสนุนและร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตกว่าร้อยละ 80 จะมีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ต ส่วนบุคลากรของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ไม่ได้ติดตามข่าวสาร

เกี่ยวกับอีสปอร์ต

2.4 การรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 80 เห็นด้วยกับการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาเพราะเห็นว่าเมื่ออีสปอร์ตเป็นกีฬาจะทำให้มีการพัฒนาผู้เล่นได้มีทักษะ ได้รับคำแนะนำให้รู้จักแบ่งเวลา การให้ความสำคัญด้านการเรียน เรียนรู้โครงสร้างของการจัดการแข่งในรูปแบบของกีฬาที่เป็นสากล ทำให้เกิดอาชีพที่จำเป็นต่อการจัดแข่งและส่งเสริมการแข่งขันสามารถสร้างรายได้ แต่มีผู้ให้ข้อมูลบางส่วนที่ไม่เห็นด้วย ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“เห็นด้วยกับการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยมองว่าเมื่ออีสปอร์ตเป็นกีฬา จะทำให้มีการพัฒนาผู้เล่นให้มีทักษะ ได้รับคำแนะนำและฝึกให้รู้จักแบ่งเวลา พร้อมทั้งต้องให้ความสำคัญด้านการเรียนด้วยเช่นกัน รวมถึงน่าจะเป็นการแสดงถึงทิศทางในการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตจากหน่วยงานภาครัฐอีกด้วย” (ผู้บริหารบริษัทเอกชนในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

“ไม่เห็นด้วยเพราะว่า เกมไม่ได้เป็นกีฬาทั้งหมด การนำเกมมาใช้แข่งขัน และการจัดการแข่งขัน หากไม่ศึกษาทำความเข้าใจให้ดี อาจทำให้รูปแบบของการจัดการแข่งขันออกมาไม่ดีและส่งผลต่อผู้เข้าแข่งและผู้ชม รวมถึงผู้ลงทุนที่อาจมองว่าการลงทุนในด้านนี้ไม่ประสบความสำเร็จพอที่จะลงทุนอีกในอนาคต” (ผู้บรรยายการแข่งขันอีสปอร์ต, สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2564)

2.5 การกำกับดูแลอีสปอร์ตของส่วนที่เกี่ยวข้อง ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ของภาครัฐและภาค



ประชาชนกว่าร้อยละ 85 เห็นว่า ควรมีการกำกับดูแลของภาครัฐ เพื่อกำหนดกรอบและกฎเกณฑ์ตามระเบียบมากยิ่งขึ้น โดยเป็นการกำกับอย่างใกล้ชิด และกำหนดประเภทของเกม เพื่อหลีกเลี่ยงเกมที่มีความเสี่ยงและความรุนแรง ส่วนภาคเอกชนและภาคประชาชน กว่าร้อยละ 10 เห็นว่า ควรมีการส่งเสริมให้เยาวชนและประชาชนได้รับรู้เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของกีฬาอีสปอร์ตเพิ่มขึ้น เพิ่มบทบาทในการส่งเสริมและสนับสนุน เพื่อให้การขับเคลื่อนอีสปอร์ตเป็นไปอย่างครบวงจรมากกว่า ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“หน่วยงานภาครัฐควรเพิ่มบทบาทในการส่งเสริมและสนับสนุน เพื่อให้การขับเคลื่อนอีสปอร์ตเป็นไปอย่างครบวงจรมากกว่า” (ผู้บริหารบริษัทเอกชนในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

3. การสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตของหน่วยงานภาครัฐ

3.1 บทบาทอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่นผู้ให้ข้อมูล ระบุถึงอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานของตนและหน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตโดยตรงคือ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น มีหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การฝึกทักษะ สร้างและสรรหานักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีศักยภาพมากยิ่งขึ้น สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่น มีหน้าที่เกี่ยวกับส่งเสริมและสนับสนุนด้านการกีฬา สำนักงานจังหวัดขอนแก่น ไม่มีหน้าที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตโดยตรงแต่มี

ภารกิจในการจัดทำยุทธศาสตร์และการกำหนดนโยบายในภาพรวมของจังหวัดขอนแก่น สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดขอนแก่น มีหน้าที่ในการส่งเสริมและสนับสนุนประสานงานความร่วมมือ กำกับดูแลเกี่ยวกับกีฬาในภาพรวมของจังหวัดขอนแก่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น มีหน้าที่ในการดูแลและอนุญาตให้มีแผ่นเกมวิดิทัศน์และกำกับดูแลร้านให้บริการเกมและอินเทอร์เน็ต

3.2 ยุทธศาสตร์ แผนงาน โครงการของหน่วยงานเกี่ยวกับอีสปอร์ต พบว่าหน่วยงานภาครัฐส่วนใหญ่ไม่ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอีสปอร์ตโดยตรง มีสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่นกำหนดในด้านการส่งเสริมการจัดกิจกรรมร่วมกับภาคเอกชนและแผนงานโครงการในด้านการประชาสัมพันธ์ ส่วนสำนักงานจังหวัดขอนแก่นกำหนดเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ภาพรวมในเรื่องด้านการกีฬา สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น กำหนดแผนงานโครงการด้านการป้องกันและการประชาสัมพันธ์ เรื่องเกมวิดิทัศน์และกำกับดูแลร้านให้บริการเกมและอินเทอร์เน็ต สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดขอนแก่นกำหนดแผนงานโครงการด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นกำหนดแผนงานการจัดการแข่งขันและศูนย์การเรียนรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ต

3.3 การดำเนินการตามแผนงานและโครงการ พบว่า หน่วยงานภาครัฐ ไม่ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ในเรื่องการส่งเสริมสนับสนุนอีสปอร์ตโดยตรง แต่เป็นการกำหนดในเรื่องการ



กำกับเรื่องเกม และการป้องกันผลกระทบต่อเด็ก และเยาวชนมากกว่า ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ต จังหวัดขอนแก่นเพิ่งจดทะเบียนสมาคม เมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ.2563 จึงไม่ ได้จัดทำแผน ยุทธศาสตร์ แต่ทำแผนงานและโครงการเป็นคราวๆ ไป ส่วนการดำเนินการของสมาคมฯ ยังขาดความ เข้าใจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม และการบูรณาการ ร่วมภาคส่วนอื่น ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของ ผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น ยังไม่ได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์ของสมาคม จึงทำให้ ไม่ได้เชิญผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาร่วมดำเนินการ และเพราะการขาดความเข้าใจในการดำเนินการ ของสมาคมฯ เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม และการ บูรณาการร่วมภาคส่วนอื่น” (ผู้บริหารสมาคมกีฬา อีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

3.4 การส่งเสริมและสนับสนุนกีฬา อีสปอร์ตของภาครัฐ ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า หน่วยงาน ภาครัฐในจังหวัดขอนแก่นยังให้การสนับสนุนกีฬา อีสปอร์ตได้มากกว่านี้ ส่วนการติดต่อสื่อสารกับ หน่วยงานภาครัฐมีขั้นตอนและใช้เวลามาก สมาคม กีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นดำเนินงานโดยขาด การประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐและภาคอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจใน ขั้นตอนการดำเนินงาน ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ ของผู้ให้ข้อมูลหลักที่ว่า

“การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ในจังหวัดขอนแก่นยังน้อยมากและการติดต่อกับ หน่วยงานภาครัฐมีหลายขั้นตอน และใช้เวลามาก

บางหน่วยงานได้จัดคนเข้าร่วมกิจกรรมแต่ไม่ตรง กับเป้าหมายหลักที่คาดหวังไว้” (ผู้บริหารบริษัท เอกชนในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

3.5 มุมมองของสังคมและครอบครัว ต่อกีฬาอีสปอร์ตพบว่า ดีขึ้นแต่บางส่วนรวมถึง หน่วยงานภาครัฐยังไม่เปิดรับกีฬาอีสปอร์ต เพราะ อาจไม่เข้าใจบทบาทของอีสปอร์ตอย่างแท้จริง จึงส่งผลต่อการกำหนดนโยบายในการขับเคลื่อน อีสปอร์ตที่ยังไม่มีความชัดเจน และความไม่เข้าใจ ในกีฬาอีสปอร์ต ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของ ผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

“ปัจจุบันมุมมองของสังคมและครอบครัว ต่อกีฬาอีสปอร์ตดีขึ้นจากเดิมมากแต่ก็ยังมีส่วน และหน่วยงานภาครัฐยังไม่เปิดรับเพราะอาจ ไม่เข้าใจบทบาทของอีสปอร์ตอย่างแท้จริง จึงส่งผล ต่อการกำหนดนโยบายในการขับเคลื่อนอีสปอร์ต ที่ยังไม่มีความชัดเจน” (ผู้บริหารบริษัทเอกชนใน จังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

“สังคมและครอบครัวมีมุมมองที่ดีขึ้นตาม กาลเวลา จากการที่มีผู้คนประสบความสำเร็จเป็น ตัวพิสูจน์ให้เห็นว่าเกิดความสำเร็จทำให้สามารถ สร้างรายได้” (ผู้บรรยายการแข่งขัน, สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2564)

4. การส่งเสริมอีสปอร์ตของภาคเอกชน ในจังหวัดขอนแก่น

4.1 การกำหนดเป้าหมายการดำเนินงานของหน่วยงานหรือองค์กรอื่น พบว่า ภาคเอกชน ส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าร่วมคมีแต่หน่วยงานของรัฐที่ได้ เข้าร่วมการกำหนดแผนยุทธศาสตร์จังหวัดตาม



ภารกิจของหน่วยงาน ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ต จังหวัดขอนแก่นไม่ได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์ จึงไม่มีการประชุมกับส่วนงานที่เกี่ยวข้อง ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลักที่ว่า

“ไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายเกี่ยวกับพัฒนากีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่น หรือขององค์กรอื่น” (ผู้บริหารบริษัทเอกชนในจังหวัดขอนแก่น, สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2564)

4.2 การเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินงานขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่นพบว่า มีการดำเนินงานร่วมกันโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นร่วมกับบริษัทโฟกัส อารีนา และองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น จัดทำโครงการสร้างการเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมการให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต และโครงการการส่งเสริมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยทำการแข่งขันเพื่อคัดตัวเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่นผ่านทางสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นและบริษัทโฟกัส อารีนา เพื่อส่งนักกีฬาเข้าแข่งขันรายการที่ต่างๆ ที่จะทำการแข่งขันในระบบออนไลน์ ส่วนการสนับสนุนกิจกรรมการแข่งขัน มีการสนับสนุนการจัดการแข่งขันของทางชมรมกีฬาอีสปอร์ตในมหาวิทยาลัยต่างๆ

5. อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยขอนำเสนอผลตามวัตถุประสงค์คือ ประวัติอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น นโยบายการสนับสนุนอีสปอร์ตของภาครัฐ และการวิเคราะห์ปัญหาการส่งเสริมอีสปอร์ต

ของภาคเอกชนในจังหวัดขอนแก่น ดังนี้

1. ความเป็นมาของอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น มีการตั้งเป็นชมรมร้านเกมขึ้น ในพ.ศ. 2556 การขับเคลื่อนสู่ความเป็นกีฬาอีสปอร์ตที่ชัดเจนเมื่อมีการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาในพ.ศ. 2560 และนักธุรกิจจังหวัดขอนแก่น ได้ทำโครงการ “City Of Esports” ขึ้น เป็นโครงการที่สร้างสนามกีฬาที่เป็นอีสปอร์ตแบบครบวงจรทั้งสนามแข่งขันและสถาบันให้ความรู้ด้านอีสปอร์ตชื่อว่า “Focus Arena Stadium Esports” ถือเป็น E-Sports Complex แห่งแรกในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (พนม หงษ์ชุมแพ และศิวัช ศรีโกคางกุล, 2563, หน้า 15-27) สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น จัดทะเบียนเป็นสมาคมเมื่อวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2563 ส่วนอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย มีการตั้งชมรมอีสปอร์ต และจัดกิจกรรมการแข่งขันมาโดยตลอด

2. นโยบายการสนับสนุนอีสปอร์ตของภาครัฐพบว่า การรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาถือเป็นการขับเคลื่อนในระดับนโยบาย ตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นการส่งเสริมให้ประชาชนหันมาเล่นกีฬารวมถึงการมีส่วนร่วมของภาครัฐและภาคเอกชนในการพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกีฬา สอดรับกับงานวิจัยของพนม หงษ์ชุมแพ และศิวัช ศรีโกคางกุล (2563, หน้า 15-27) พบว่า กีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่นมีการส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ในทุกระดับ มีความพร้อมที่จะเป็นศูนย์กลางการจัดการแข่งขันกีฬาและการ



ท่องเที่ยว เป็นเมืองกีฬาที่สำคัญของประเทศใน
อนาคต แต่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล
ได้แก่ หัวหน้าสำนักงานจังหวัดขอนแก่น พบว่า
จังหวัดขอนแก่นมีการกำหนดยุทธศาสตร์ด้านการ
กีฬาไว้ในภาพรวม ส่วนหน่วยงานภาครัฐในระดับ
ปฏิบัติงานยังขาดแผนงาน โครงการในการขับเคลื่อน
อีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่นที่ชัดเจน สอดคล้องกับ
ผลการสัมภาษณ์ รมกร กิตติสุวรรณ (20 สิงหาคม
2564) ผู้บริหารบริษัทไฟกัส อาร์นา ระบุว่านโยบาย
ด้านกีฬาอีสปอร์ตถ้ากำหนดไม่ชัดเจน อาจส่งผล
ต่อการตัดสินใจในการลงทุนเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต
ของภาคเอกชน ส่วนหน่วยงานภาครัฐในระดับ
ปฏิบัติ ส่วนใหญ่ปฏิบัติงานตามภารกิจของหน่วย
งานตนเอง ผลจากความเข้าใจในเรื่องอีสปอร์ตน้อย
และเป็นสิ่งที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ ทำให้บุคลากรภาครัฐ
เห็นว่ากีฬาอีสปอร์ตไม่ใช่ภารกิจของหน่วยงานตน
แต่หากมีการวิเคราะห์ว่าอีสปอร์ตคือ การนำเกมที่มี
กฎ กติกาสากลมาทำการแข่งขัน ดังนั้นเกมจึงเป็น
ปัจจัยเสี่ยงได้หากมีการเล่นมากเกินไป และจะส่งผล
กระทบถึงเด็กและเยาวชน สอดรับกับงานวิจัยของ
ภาพิมล ไชยวุฒิ (2559) ว่า หน่วยงานภาครัฐ
ผู้สนับสนุนการจัดแข่งขันกีฬา แต่เจ้าหน้าที่ไม่เคย
เล่นอีสปอร์ตมาก่อนทราบแต่เพียงว่า เป็นกีฬาใน
รูปแบบใหม่ที่ในปัจจุบันมีความนิยมมากและมี
กระแสตอบรับที่ดีทำให้พิจารณาได้ว่าการขาด
ความรู้ความเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ตของบุคลากร
ภาครัฐ ทำให้ขาดความสนใจในการติดตามข้อมูล
ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตสะท้อนให้เห็นถึงการ
ขาดการมีส่วนร่วม ข้อค้นพบนี้สามารถอธิบายได้
โดยใช้แนวคิดของเครตัน, เจมส์ แอล. (2556) กล่าว

ว่า การมีส่วนร่วมจะไม่มีประสิทธิภาพหากขาดการ
รับรู้ข้อมูลอย่างเพียงพอ องค์ประกอบสำคัญของ
กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนคือ การให้
ข้อมูลแก่ประชาชน เพื่อให้ประชาชนแสดงความ
คิดเห็นและร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ส่วนภาค
เอกชนมองการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐใน
จังหวัดขอนแก่นว่า ยังน้อยมากและกล่าวว่าการ
ติดต่อกับหน่วยงานภาครัฐมีขั้นตอนหลายขั้นตอน
และต้องใช้เวลามาก

3. ปัญหาการส่งเสริมอีสปอร์ตของภาค
เอกชนในจังหวัดขอนแก่นพบว่า กลุ่ม เป้าหมาย
ส่วนใหญ่ ไม่มีส่วนเข้าร่วมในการกำหนดยุทธศาสตร์
ของจังหวัดขอนแก่น และของหน่วยงานภาครัฐ
อื่นๆ ทำให้การกำหนดประเด็นการพัฒนาอาจ
ไม่ตรงกับปัญหาความต้องการ การสอดคล้องกับแนวคิด
ของเครตัน, เจมส์ แอล (2556) ได้นิยามการมี
ส่วนร่วมว่านั่นคือกระบวนการที่ประชาชนเข้ามา
มีส่วนร่วมเพื่อให้การตัดสินใจดีขึ้นในการไปสู่
เป้าหมายและได้รับการสนับสนุนจากสาธารณชน
จุดหมายเพื่อเป็นการกระจายข้อมูลไปสู่สาธารณชน
ได้แสดงความคิดเห็นต่อนโยบายเพื่อนำไปปรับปรุง
หาทางแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและ
ประสิทธิผลส่วนการกำกับดูแลไม่เพียงพออาจ
ทำให้เกิดปัญหาและผลกระทบตามมาได้

การขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัด
ขอนแก่นสรุปได้ว่า การกำหนดนโยบายด้านกีฬา
อีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่นยังขาดความชัดเจน
บุคลากรของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องให้ความ
สนใจน้อย ไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของหน่วยงาน
เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต ปัญหาการบูรณาการระหว่าง



หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน ทำให้นักลงทุนเกิดความไม่มั่นใจในนโยบายด้านอีสปอร์ตของภาครัฐ และการสนับสนุนงบประมาณทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่ยังไม่เพียงพอ รวมถึงขั้นตอนในการติดต่อกับทางราชการที่มีหลายขั้นตอนและใช้เวลามาก ส่วนภาคประชาชนพบปัญหาเรื่องการขาดความรู้ความเข้าใจในกีฬาอีสปอร์ต ทำให้เกิดมุมมองเกี่ยวกับผลกระทบเดิมๆ ที่จะเกิดขึ้นหากไม่สามารถแบ่งเวลาได้ การขาดการมีส่วนร่วมในการดำเนินงานด้านกีฬาอีสปอร์ตระหว่างภาคประชาชนกับภาครัฐและสมาคมต่างๆ ฉะนั้น แนวทางในการส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นควรกำหนดนโยบายการพัฒนาอีสปอร์ตให้มีความชัดเจนผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนและภาคประชาชนที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่น ให้ความรู้แก่ประชาชนและบุคลากรของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ให้การสนับสนุนงบประมาณ และส่งเสริมการประชาสัมพันธ์เรื่องอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1.1 จังหวัดขอนแก่นควรกำหนดนโยบายกีฬาอีสปอร์ตให้ชัดเจน โดยกำหนดยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตลงในแผนพัฒนาจังหวัด ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ให้การสนับสนุนงบประมาณด้านการกีฬาอีสปอร์ตเพิ่มมากขึ้น

1.2 สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่นและสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด

ขอนแก่น ควรกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาอีสปอร์ต ลงในแผนพัฒนาของหน่วยงาน และจัดทำแผนงาน โครงการ เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างชัดเจน โดยประสานแผนกับสำนักงานจังหวัดขอนแก่นเพื่อเสนอเข้าแผนพัฒนาจังหวัดผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมและควรสร้างการเรียนรู้ให้กับบุคลากรภายในหน่วยงานถึงบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานกับอีสปอร์ต โครงสร้างการประสานงานกับหน่วยงานและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น

1.3 สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดขอนแก่น สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดขอนแก่นและหน่วยงานภาครัฐ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ควรประชาสัมพันธ์การดำเนินงานเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตของหน่วยงาน และสร้างกิจกรรมการเรียนรู้สู่สาธารณะเพิ่มมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้สนใจที่จะทำการศึกษาควรศึกษาและทำความเข้าใจนโยบายของภาครัฐที่สามารถนำไปปฏิบัติงานได้อย่างแท้จริง โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน จะต้องมีการประเมินผลและติดตามผลงานทุกครั้งที่สิ้นสุดการแข่งขัน สรุปรายงานเป็นรูปเล่มเสนอหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อทราบต่อไป

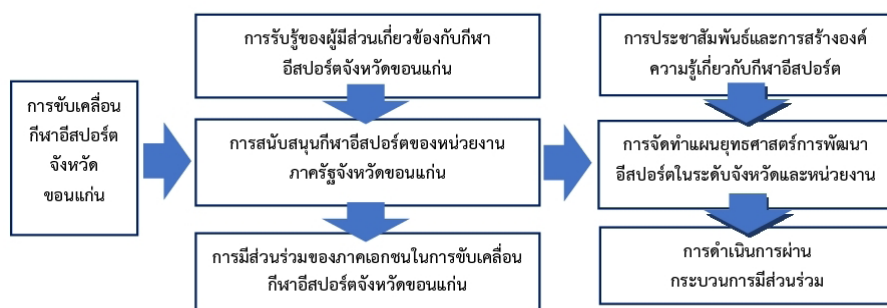
2.2 ผู้สนใจ ควรศึกษาวิธีการและรูปแบบที่เป็นระบบและมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการพัฒนาอีสปอร์ตในจังหวัดขอนแก่น



7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้รับทราบปัญหาในการขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต จากแนวคิดการรับรู้ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสนับสนุนอีสปอร์ตของหน่วยงานภาครัฐ และการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนในการขับเคลื่อนอีสปอร์ต องค์ความรู้ที่ได้

รับคือข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตของจังหวัดขอนแก่น โดยการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอีสปอร์ตในระดับจังหวัดและระดับหน่วยงาน การดำเนินการผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม การประชาสัมพันธ์ และการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- เครตัน, เจมส์ แอล. (2556). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการตัดสินใจของชุมชน*. แปลจาก *Involving Citizens in Community Decision Making: A Guidebook*. แปลโดย วันชัย วัฒนศัพท์. ขอนแก่น: ศิริภณท์ ออฟเซ็ท.
- ดิษยุตม์ ธนบุญชัย และการกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560). *การเตรียมความพร้อมเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต*. เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/sat-support-esports/>
- ธรรฐ จิรัญพงษ์. (2561). *e-sports โอกาสทางธุรกิจที่มีมากกว่าแค่เกม*. เข้าถึงได้จาก <http://www.scbeic.com/th/detail/product/4680>
- เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์. (2561). *อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย*. เข้าถึงได้จาก <https://dl.parliament.go.th/handle/lirt/535671>
- พนม หงส์ชุมแพ และ ศิวัช ศรีโสภากุล. (2563). การศึกษาศักยภาพในการพัฒนาจังหวัดขอนแก่นสู่ขอนแก่นเมืองกีฬา. *วารสารการบริหารการปกครองท้องถิ่นและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 4(1), 15-27.
- ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558). *แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sports)*. (สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.