

ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดในบริบทของกีฬาอี-สปอร์ต*

COMM. TECH DETERMINISM IN THE CONTEXT OF E-SPORTS

ปวิตร มงคลประสิทธิ์

Pawit Mongkolprasit

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand

E-mail: pawit.mo@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

กีฬาอี-สปอร์ตเกิดขึ้นจากสภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) และการเกิดขึ้นของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อี-สปอร์ตเป็นกีฬาใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย แต่มีข้อสงสัยจากหลายภาคส่วนถึงความเป็นกีฬา ลักษณะเฉพาะ ความพิเศษ และความแตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technology determinism Theory) เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้ และใช้แนวคิดระบบนิเวศทางธุรกิจ (Business ecosystem) เพื่อใช้เปรียบเทียบองค์ประกอบโดยรวมของธุรกิจกีฬาแบบดั้งเดิม และกีฬาอี-สปอร์ต สามารถพิจารณาได้ใน 2 มุมมอง ตามกรอบแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดในแบบแรก (A) ตั้งคำถามว่าเมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไปจะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม (Society Level) ในบริบทของกีฬาอี-สปอร์ตเป็นตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกีฬาที่แตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม มีการปรับตัวในทุก ๆ องค์ประกอบต่าง ๆ ในระบบนิเวศกีฬาทั้งทางด้านนักกีฬา วิทยาศาสตร์ทางการกีฬา รูปแบบการแข่งขันกีฬา การบริหารจัดการสมาคมกีฬา กลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ ด้านผู้สนับสนุนกีฬา ช่องทางในการรับชมการแข่งขัน และการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ในแบบจำลองในทางกลับกันตามแบบ (B) แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้นจะตั้งคำถามในทางกลับกันว่าภายใต้เงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง เนื่องจากความรวดเร็วของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการแสดงผลทางภาพทำให้พฤติกรรมของผู้เล่นวิดีโอเกมเปลี่ยนแปลง ผู้เล่นวิดีโอเกมต้องการการแสดงผลทางภาพ เสียง การปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์การเล่นเกมที่มีความสมจริงมากขึ้น

คำสำคัญ: อี-สปอร์ต, ระบบนิเวศทางธุรกิจ, ระบบนิเวศธุรกิจกีฬา



Abstract

E-sports emerges from digital disruption and the emergence of the Internet network system. It is a new sport that is becoming popular all over the world including Thailand. But there are doubts from many sectors about the sport. How are their unique, characteristics, exclusivity, and how it differs from traditional sports? The researcher uses Technology determinism Theory to analyze this phenomenon and use the business ecosystem concept to compare the overall composition of the traditional sports business and e-sports. It can be considered in two perspectives as defined in the first conceptual framework of technology theory. (A) The question is, when communication technology changes, what impact will it have on the social level In the context of e-sports is one clear example of the shift in sports that are different from traditional sports. There is adaptation in every element in the sports ecosystem, both in terms of Athletes, Sports Science, Sport Formats, Sports Association Management, Audience and Fans Groups, Sports Sponsorships, Channels to Watch Matches and dissemination of information. In model (B), the concept in model (B) The question, in turn, is that under conditions of social change? Would be the precursor to technological advancement? Due to the speed of Internet technology and visualization, the behavior of video game players has changed. Videogame players require visual, audio, interaction and a more realistic gaming experience. As a result, new technologies such as AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality) and AI (Artificial Intelligence) have been developed to enhance the experience for both players and future audiences. The video game is constantly evolving. The future of video games requires creativity and update with new technologies.

Keywords: E-sports, Business Ecosystem, Sports Business Ecosystem

บทนำ

ในปัจจุบันความเจริญทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมขึ้นมากมาย ปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยคือเรื่องของกีฬาอี-สปอร์ต (E-sports) เป็นกีฬารูปแบบใหม่ที่พัฒนามาจากการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งในสมัยก่อนใช้เล่นเพื่อความสนุกและผ่อนคลายความเครียด แต่ในปัจจุบันถูกพัฒนามาเป็นเกมกีฬาที่มีการแข่งขันจัดลีกส์ มีสนามแข่ง มีการหารายได้ การฝึกทักษะทางการกีฬารูปแบบนี้อย่างจริงจัง และเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตสูงขึ้น



เป็นอย่างมากในระดับนานาชาติ จิรายศ เทพพิพิธ กล่าวว่า กีฬาอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็น ธุรกิจที่ทำให้สภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) ของวงการกีฬา เพราะเริ่มเข้ามาในประเทศไทยปีพ.ศ. 2543 แต่กลับสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาลในเวลาไม่ถึง 20 ปี ข้อมูลจาก TDRI (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย) และ SIPA (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ) และศูนย์วิจัยกสิกรไทยออนไลน์ ได้สรุปข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับวงการเกมว่า ธุรกิจเกมในประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 7,835 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นและแปดพันล้านบาทในอีกไม่กี่ปีหลังจากนี้ (จิรายศ เทพพิพิธ, 2561) สอดคล้องกับ ข้อมูลจาก Newzoo.com วิเคราะห์ว่าจากปีพ.ศ. 2560 อีกไม่เกิน 5 ปีข้างหน้า วงการเกมอีสปอร์ตจะมีมูลค่าสูงมากกว่า 5 หมื่นล้านบาท ในประเทศไทยข้อมูลบริษัทเอเซอร์คอมพิวเตอร์ จำกัด ระบุว่าในไทยมีคนเล่นและคนดูวอร์เรนในวงการเกมอีสปอร์ตมากกว่า 25 ล้านคน ตลาดเกมและอีสปอร์ตโดยรวมปี 2560 มีมูลค่า ไม่ต่ำกว่า 1.3 หมื่นล้านบาท สอดคล้องกับข้อมูลผลสำรวจมูลค่าดิจิทัลคอนเทนต์ปี 2559 ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เปิดเผยว่าอุตสาหกรรมเกมมีมูลค่ารวม 16,328 ล้านบาท และกำลังเติบโตขึ้นปีละมากกว่าสิบเปอร์เซ็นต์ โดยทั่วโลกมีผู้รับชมกีฬาอีสปอร์ต 190 ล้านคนและเพิ่มขึ้น 20 % ในทุก ๆ ปี โดยเฉพาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีผู้รับชมประมาณ 10 ล้านคน ที่รับชมกีฬาอีสปอร์ตอยู่เป็นประจำ (Newzoo.com, 2016)

อย่างไรก็ตามการเกิดขึ้นของกีฬาอีสปอร์ตทำให้เกิดข้อสงสัยของความเป็นกีฬา แตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม Harper กล่าวว่า กีฬา (Sport) คำว่า Sports มีที่มาจากรากศัพท์คำว่า desport ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง “เวลาว่าง” หรืออาจหมายถึงเหตุการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อความบันเทิง การพนัน การละเล่น รวมไปถึงการล่าสัตว์ (Harper, D., 2015) “กีฬา” ในภาษาไทยเป็นคำที่รับมาจากภาษาบาลี ซึ่งตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อเป็นการบำรุงแรง หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต นอกจากนี้ กีฬา ยังหมายถึง กิจกรรมหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกา โดยจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน การพัฒนาทักษะ และการสร้างความเพลิดเพลิน เป็นต้น ดังนั้น ในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและการเกิดขึ้นของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้การแข่งขันวิดีโอเกมเกิดความแพร่หลายและได้รับความนิยมมากขึ้น ถูกพัฒนาเป็นกีฬาประเภทใหม่ที่ถูกรับเรียกว่ากีฬาอีสปอร์ต (E-sports)

กฤษณ์ กำจาย อ้างถึง สันติ โหลทอง นายกสมาคมอีสปอร์ต กล่าวว่า ในประเทศไทยมีเกมเมอร์ หรือคนเล่นเกม คนพากย์เกม และคนดูประมาณ 20 ล้านคน มีตั้งแต่วัยเด็กจนถึงผู้ใหญ่ โมเดลของนักกีฬาอีสปอร์ตคล้าย ๆ กับกีฬาฟุตบอล ในต่างประเทศจะมีสโมสรทีม โค้ช สปอนเซอร์ แพทย์ ที่ปรึกษาทางกฎหมาย ทำให้มีการฝึกซ้อมเป็นระบบอยากให้มองว่าอีสปอร์ตสามารถสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ เพราะปัจจุบันภาพรวมในอุตสาหกรรมเกมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องมีมูลค่าสูงถึง 10,000 ล้านบาท และยังสร้างมูลค่าได้อีกมหาศาล ทุกวันนี้



เด็กไทยเล่นเกมติดอันดับต้น ๆ ของโลกหลายคน และน่าจะเป็นโอกาสให้เด็กไทยไปคว้าเหรียญทองสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศได้ หรือเลือกทำเป็นอาชีพต่าง ๆ ได้เช่น นักพากย์เกม นักทำแอนิเมชันในเกม โปรแกรมเมอร์ นักออกแบบเกม เป็นต้น วันที่ 17 ตุลาคม 2560 มติของคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) นำโดย นางกอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร มว.การท่องเที่ยวและกีฬา พิจารณาเห็นชอบให้ กีฬาอีสปอร์ต เป็นกีฬาชนิดที่ 80 ที่ได้รับการรับรองอย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 สอดคล้องกับนโยบายของสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย (Olympic Council of Asia - OCA) ได้พิจารณาเห็นชอบว่า การแข่งขันเกม หรือกีฬาอีสปอร์ตนั้น จะได้รับการบรรจุลงในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์โดยจะเริ่มอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 2022 ที่ประเทศจีนเป็นเจ้าภาพ ซึ่งการพิจารณาในครั้งนี้ส่งผลให้ผู้หวังดีจากหลายภาคส่วน เป็นห่วงว่าการที่รัฐบาลให้การรับรองกีฬาอีสปอร์ตจะเป็นการสนับสนุนให้เกิดภาวะเด็กติดเกมเพิ่มมากขึ้นแต่ท้ายที่สุดแล้ว กกท.มองในมุมของกีฬาซึ่งเป็นคนละส่วนกับปัญหาภาวะเด็กติดเกม เหมือนการรับรองสนุกเกอร์เป็นกีฬา ซึ่งก่อนจะมีมติเห็นชอบ ภาครัฐกังวลว่า การรับรองจะทำให้เยาวชนมีแนวโน้มเล่นสนุกเกอร์มากขึ้น แต่เมื่อรับรองแล้วทำให้เกิดการจัดระเบียบโต๊ะสนุกเกอร์ทั่วประเทศ ให้เป็นระเบียบและชี้ชัดว่า นักกีฬาสนุกเกอร์ไม่ได้เป็นเยาวชนที่มั่วสุมตามที่เข้าใจกัน (กฤษณ์ กำฉาย, 2563)

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาใหม่ที่แตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม Mitten กล่าวว่า กีฬาอีสปอร์ต เหมือนกับกีฬาแบบดั้งเดิมตรงที่มันเป็นเกมเหมือนกัน มีกฎกติกาเหมือนกัน ตัวกีฬาเดิมยังมีอยู่ แต่กีฬาอีสปอร์ตจะทำลายข้อจำกัดของการเข้าถึง และการเล่น ทำให้คนที่อายุน้อยสามารถเล่นได้ ผู้ชมการแข่งขันไม่ต้องไปชมที่สนามกีฬา แต่สามารถดูถ่ายทอดสด ทางสมาร์ตดีไวซ์ (Smart Device) หรือโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) กับแท็บเล็ต (Tablet) ได้ ผู้คนทั่วไปอาจจะมองกีฬาอีสปอร์ตว่ามันเป็นแค่เกม แต่สิ่งนี้ทำลายข้อจำกัดของกีฬาแบบดั้งเดิมจนถูกยอมรับว่าเป็นกีฬาอีสปอร์ต และกำลังเป็นที่นิยม มีการพัฒนาเทคโนโลยีอย่าง AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality) และ AI (Artificial Intelligence) ที่จะมาเสริมประสบการณ์ให้ทั้งผู้เล่น และผู้ชมในอนาคตอีกด้วย สารคดีออนไลน์ ออลเพลย์ ได้ให้คำอธิบายกีฬาชนิดนี้จัดอยู่ในประเภทเดียวกับหมากรุก หมากรอส เป็นกีฬาที่ใช้สมองและยังต้องใช้ความว่องไวของร่างกาย ซึ่งการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมาจากระบบเรตติ้ง (Ranking) หรือจัดลำดับคะแนนเล่นเกม บริษัทต่าง ๆ หรือผู้จัดเกมจะเป็นคนเลือกผู้แข่งเกมมาเข้าแคมป์นักกีฬา นักกีฬามีอาชีพหลายคนได้รับเงินรางวัลกว่า 10 ล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ หรือได้รับเงินเดือน 1 ล้านเหรียญต่อเดือน บางคนได้รับทุนการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

สรุปได้ว่ากีฬาอีสปอร์ตเกิดขึ้นจากสภาวะธุรกิจแบบเก่าถูกทำให้หยุดชะงักในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Digital disruption) และการเกิดขึ้นของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้การแข่งขันวิดีโอเกมเกิดความแพร่หลายและได้รับความนิยมมากขึ้น



ถูกพัฒนาเป็นกีฬาประเภทใหม่ที่ถูกเรียกว่ากีฬาอี-สปอร์ต (E-sports) แต่มีข้อสงสัยจากหลายภาคส่วนถึงความเป็นกีฬา มีลักษณะเฉพาะ มีความพิเศษ และแตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิมอย่างไร

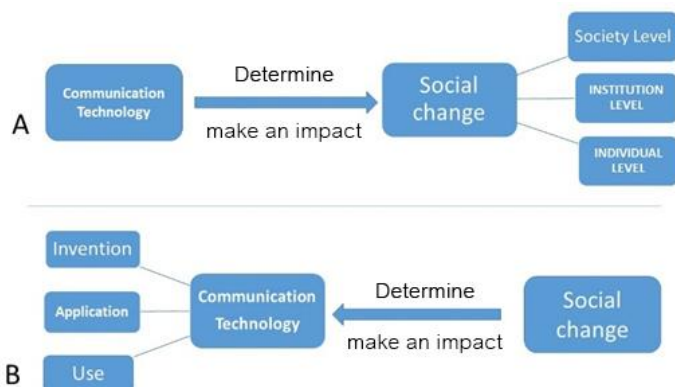
เนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีการใช้ข้อมูลเอกสาร (Document) โดยใช้ทฤษฎีที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย จากเอกสารสถิติ ตัวเลข และหลักฐานต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคม ในงานวิจัย ข้าราชการต่าง ๆ จากหนังสือและทางออนไลน์ ทั้งในและต่างประเทศ

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดกับกีฬาอี-สปอร์ต

เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วซึ่งส่งผลอย่างมากและสำคัญต่อการพัฒนาการสื่อสารของทุกคนในสังคมทฤษฎีการสื่อสารในยุคนี้จำเป็นต้องสร้างขึ้นจากเงื่อนไขและปัจจัยที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดทิศทาง

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ กล่าววว่า แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technology determinism Theory) กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีการสื่อสารที่ใช้เป็นหลักในสังคมจะเป็นตัวควบคุมขัดเกลาหล่อหลอมและกำหนดให้บุคคลคิด (Think) รู้สึก (Feel) และการทำ (Act) อย่างไร ในทุกมิติของชีวิตและกำหนดว่าสังคมจะดำเนินการอย่างไรเมื่อเราเปลี่ยนผ่านจากยุคเทคโนโลยีสมัยหนึ่งไปอีกยุคสมัยหนึ่ง (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2559) สอดคล้องกับกาญจนา แก้วเทพ กล่าวว่า กลุ่มแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technology determinism Theory) จัดได้ว่าเป็นปีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองที่สนใจวิเคราะห์พลังการผลิตในส่วนเสียที่เป็นการก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อมวลชนก็จะหมายถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (Communication technology) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)



ภาพที่ 1 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม



ตามแบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมตามภาพที่ 1 แนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมนั้นสามารถพิจารณาได้ใน 2 มุมมอง แนวคิดในแบบแรก (A) นั้นจะตั้งคำถามว่าเมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไปจะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม (Society Level) สถาบัน (Institution Level) และปัจเจกบุคคล (Individual Level) บ้าง แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่มแนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดโดยแท้ เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวสาเหตุหลัก (Prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดส่วนอื่น ๆ

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้นจะตั้งคำถามในทางกลับกันว่าภายใต้เงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ แนวคิดที่สองนี้จะมองว่าเงื่อนไขสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ ทั้งนี้หากแยกขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีออกเป็น 2 จังหวะ คือ ขั้นตอนของการประดิษฐ์ (Invention) ค้นคว้าทดลอง (Application) ซึ่งมักเป็นงานของนักวิทยาศาสตร์หรือกลุ่มผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญกับขั้นตอนในการนำเอาผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในสังคมวงกว้าง (Use) ทั้งสองขั้นตอนนั้นต่างถูกกำหนดมาจากความจำเป็นความต้องการ และกฎระเบียบของสังคม

ดี. แม็คควิล (D. McQuail) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่น ๆ ของแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มนี้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิวัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

กาญจนา แก้วเทพ กล่าวว่า นักทฤษฎีคนสำคัญของกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแห่งสำนักโตรอนโต (Toronto school) มีอยู่ 2 ท่านคือ ฮาโรลด์ อินนิส (Harold A Innis) และ มาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) ซึ่งถึงแม้ว่าจะสนใจอิทธิพลของเทคโนโลยีเหมือนกัน แต่ทั้งสองท่านก็มีทัศนะพื้นฐานต่อเทคโนโลยีแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ฮาโรลด์ อินนิส มองว่าพัฒนาการที่ก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนั้นเป็นไปเพื่อช่วยรักษาลักษณะโครงสร้างอำนาจที่ล้าหลัง เพราะเป็นอำนาจที่รวมศูนย์อยู่ในคนกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มเดียว ในขณะที่ มาร์แชล แมคลูฮัน สนใจว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารได้ช่วยขยายประสบการณ์อันจำกัดของปัจเจกบุคคลให้กว้างขวางออกไปมากขึ้นทุกที ทั้งในแง่มิติของกาละ (รวดเร็วขึ้น) และเทศะ (ไร้พรมแดนและเอาชนะระยะทางมากขึ้น) สำหรับความสนใจเรื่องสื่อกับประสบการณ์ของมนุษย์นั้นจุดเด่นของ มาร์แชล แมคลูฮัน อยู่ที่เขาไม่สนใจว่า



“คนเรามีประสบการณ์กับอะไร” (what we experience) แต่กลับสนใจว่า “คนเรามีประสบการณ์อย่างไร” (How we experience) หากพูดในภาษาการสื่อสารก็คือ มาร์แชล แมคลูอัน ไม่ได้สนใจ “เนื้อหาข่าวสาร” (Content) หากแต่สนใจ “รูปแบบของสื่อ” (Form/media) ดังที่อยู่ในข้อสรุปสั้น ๆ ของเขาที่ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (medium is the message) เนื่องจาก มาร์แชล แมคลูอัน คิดว่า เพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้น ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล กล่าวว่า จากแนวคิดของเอฟเวอร์เรท โรเจอร์ (Everett Rogers) ในฐานะที่เป็นนักนิเทศศาสตร์และเป็นผู้คิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน (Soft Technology Determinism) เขามีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารบวกผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” กล่าวคือ เอฟเวอร์เรท โรเจอร์ เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ทว่าปัจจัยตัวนี้ต้องทำงานรวมไปกับปัจจัยตัวอื่น ๆ เขาได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ (New Media) เช่น คอมพิวเตอร์ โดยเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของรูปแบบการสื่อสารอย่างเดิมที่มีอยู่ คือการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชนไว้ดังนี้

1. การเกิดปฏิกริยาตอบโต้ (Interactivity) เทคโนโลยีสื่อใหม่ช่วยให้การรับ-ส่งข้อมูลเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน หรือเกิดการสื่อสาร 2 ทาง
2. การแยกข้อมูลข่าวสารออกเป็นส่วนตัว (DE massification) เทคโนโลยีสื่อใหม่ทำให้เกิดการแยกข้อมูลออกเป็นส่วนตัว และนำเฉพาะบางส่วนที่ต้องการมาใช้
3. การนำข้อมูลออกมาใช้ได้ทันที (Synchronicity) หรือนำมาใช้ภายหลังได้ (A synchronicity) (ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล, 2554)

Lee, D. & Schoenstedt, L. J. กล่าวว่า อี-สปอร์ตเป็นกีฬาที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ที่เกิดจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 คือ การเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบในทุกแง่มุมของชีวิตประจำวันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง โดยโลกนี้ผ่านการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มาแล้วถึง 3 ครั้งด้วยกันการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ที่กำลังจะเกิดขึ้นนี้จะเป็นการเปลี่ยนแปลงโลกครั้งใหญ่อย่างที่กล่าวได้ว่าโลกจะพลิกจากหลังมือไปหน้ามือ ทั้งในแง่ของขนาด ความเร็ว และขอบเขตการปฏิวัติครั้งนี้โลกจะก้าวเร็วขึ้นแบบทวีคูณ ตัวแปรที่สำคัญที่สุดคือการมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ทำให้แทบทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในโลกออนไลน์ (Lee, D. & Schoenstedt, L. J., 2017)

เมื่อเทคโนโลยีในการสื่อสารเปลี่ยนไป การแข่งขันกีฬาจึงจำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนา กีฬาอี-สปอร์ตเป็นปรากฏการณ์หนึ่งในการเปลี่ยนแปลงนี้ เป็นการปรับตัวในทุก ๆ องค์ประกอบต่าง ๆ ของกีฬาทั้งทางด้านนักกีฬา วิทยาศาสตร์ทางการกีฬา รูปแบบการแข่งขัน



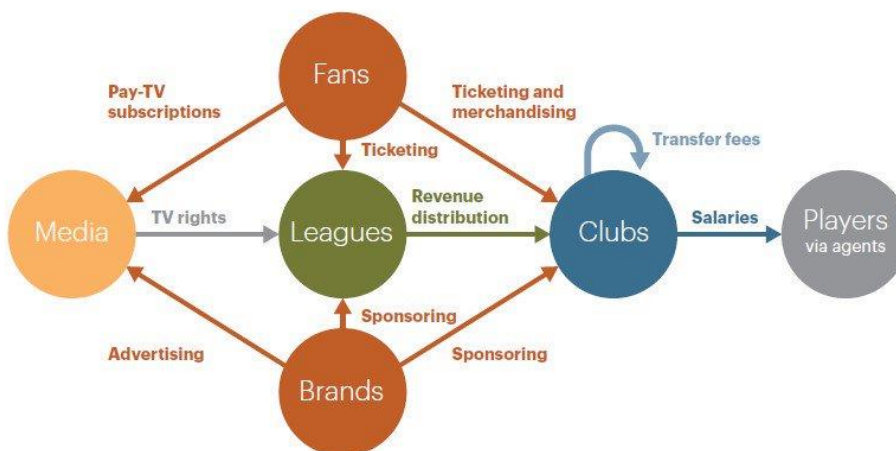
กีฬา การบริหารจัดการสมาคมกีฬา กลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ ช่องทางของสื่อทั้งการรับชม การแข่งขันและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รวมถึงทางด้านการธุรกิจที่เข้ามาสนับสนุนกีฬาในแต่ละประเภท องค์ประกอบเหล่านี้เรียกว่าระบบนิเวศทางธุรกิจกีฬา ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เชื่อมโยงกัน และขับเคลื่อนทำให้กีฬาเติบโต ผู้เขียนได้ใช้แนวคิดระบบนิเวศทางธุรกิจเพื่ออธิบายองค์ประกอบเหล่านี้ และใช้ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดเปรียบเทียบระหว่างกีฬาแบบดั้งเดิมกับกีฬาอี-สปอร์ต เพื่อความชัดเจนยิ่งขึ้น ในส่วนท้ายบทสรุปของบทความ

ระบบนิเวศทางธุรกิจของกีฬาแบบดั้งเดิมและอี-สปอร์ต

เนื่องด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันที่ถูกพัฒนาให้ดีขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้กีฬาอี-สปอร์ตเป็นกีฬาชนิดใหม่ที่เกิดขึ้น ตามแนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดที่ทำให้รูปแบบของกีฬาอี-สปอร์ตเปลี่ยนแปลง แตกต่าง และพัฒนาไปจากกีฬาแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยใช้แนวคิดระบบนิเวศทางธุรกิจ (Business ecosystem) เพื่อใช้เปรียบเทียบองค์ประกอบโดยรวมของธุรกิจกีฬาที่เปลี่ยนไป

พิชิต ขจรเดชะ กล่าวว่า ระบบนิเวศ (Ecosystem) มีความหมายว่าระบบนิเวศที่สิ่งต่าง ๆ ในระบบมีความเกี่ยวข้อง เชื่อมโยง และเกื้อกูลซึ่งกันและกัน แต่ในทางธุรกิจ คำว่าระบบนิเวศทางธุรกิจ (Business Ecosystem) มาจากการรวมกันของ Business คือ ธุรกิจ กับ Ecosystem คือระบบนิเวศ ระบบนิเวศทางธุรกิจ (Business Ecosystem) เป็นการรวมองค์ประกอบของธุรกิจ หน่วยงาน องค์กร บุคคล และสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มารวมตัวกันเพื่อดำเนินกิจกรรม การพึ่งพาอาศัยกันในกลุ่มธุรกิจเดียวกันอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน มีการเชื่อมโยงกันของห่วงโซ่อุปทานของแต่ละกลุ่มธุรกิจ (Supply Chain) เพื่อร่วมมือ ช่วยเหลือ เกื้อหนุน การเสนอ และออกกฎหมาย ส่งเสริม สนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำงานร่วมกันมากขึ้น การสร้างเครือข่ายของ ผู้ซื้อ ผู้จัดส่งวัตถุดิบ ผู้ผลิต และผู้ให้บริการต่าง ๆ การสร้างสิ่งแวดล้อมเชิงสังคมเศรษฐกิจ รวมทั้งกรอบการทำงานในด้านสถาบัน องค์กรและกฎระเบียบต่าง ๆ ให้เกื้อหนุนและสอดคล้องกับบริบทในการดำเนินธุรกิจ (พิชิต ขจรเดชะ, 2561) สอดคล้องกับศาสตราจารย์ เจม มัวร์ (Professor James Moore) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าระบบนิเวศทางธุรกิจ (Business Ecosystem) ว่าเป็นเรื่องของการเชื่อมโยงกันของห่วงโซ่ทางคุณค่า (Value Chain) แต่ละหน่วยในระบบธุรกิจนั้น ๆ ที่มีรูปแบบจำลองที่คล้ายคลึงระบบนิเวศทางธรรมชาติ องค์ประกอบของระบบนิเวศทางธุรกิจที่ดี มักประกอบด้วย 1) ความหลากหลายที่เกื้อหนุนกัน 2) ความซับซ้อนที่ช่วยให้การขาดองค์ประกอบหนึ่ง ไม่ทำให้ส่วนที่เหลือมีปัญหา 3) ความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพยากรที่เกื้อหนุนระบบนิเวศนั้น ๆ 4) การแข่งขันที่ช่วยพัฒนาวิวัฒนาการของธุรกิจ (Moore, J., 2006)

The sports ecosystem: the flow of money



Source: A.T. Kearney analysis

ภาพที่ 2 ระบบนิเวศธุรกิจกีฬา

Silva, E. & Casas, A. กล่าวว่า ระบบนิเวศธุรกิจกีฬาประกอบด้วยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 6 ประเภท ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเหล่านี้ก่อให้เกิดจุดแข็งของระบบ มีส่วนร่วมในธุรกิจกีฬาเพื่อการพัฒนาของกีฬาแต่ละประเภท การฝึกอบรมความสามารถ การสนับสนุนเงินทุน การจัดกิจกรรมกีฬา เช่นทัวร์นาเมนต์ ผู้ผลิตและผู้ค้าปลีกอุปกรณ์กีฬา และบริษัทการตลาดด้านการกีฬาที่ทำให้ระบบนิเวศสมบูรณ์ได้เกิดจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบนี้ประกอบด้วย

1. นักกีฬา (Player) คือบุคคลที่เล่นกีฬาต่าง ๆ มีทั้งแบบสมัครเล่น และแบบอาชีพ ซึ่งในการเล่นกีฬาต่าง ๆ นั้น ก็ต้องมีทักษะที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่ละชนิดกีฬา เช่น นักบาสเกตบอล ก็จะต้องมีทักษะในการชู้ตบาส หรือป้องกัน นักฟุตบอล ต้องมีทักษะในการใช้เท้าที่ดี เป็นต้น

2. การแข่งขันกีฬา (League) รวมไปถึงกิจกรรมทางกีฬาต่าง ๆ เป็นกิจกรรมหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

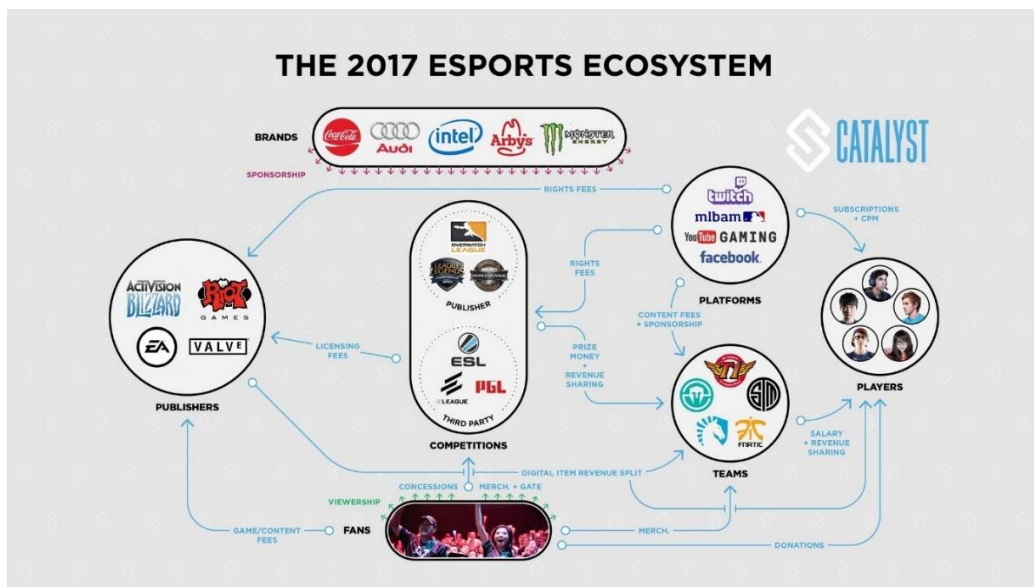
3. สื่อ (Media) มีหน้าที่เผยแพร่การแข่งขันกีฬาทั้งแบบสื่อร้อน และสื่อเย็น เผยแพร่การแข่งขันกีฬาแก่ผู้รับชม รวมทั้งข้อมูลข่าวสารของกีฬานั้น ๆ



4. ผู้ชมกีฬาที่พัฒนามาเป็นแฟนคลับ (Fans) เป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้กีฬาแต่ละประเภทเติบโตและแข็งแกร่ง เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของกีฬาประเภทนั้น ๆ ส่งผลถึงรายได้ของทุก ๆ ฝ่ายในระบบนิเวศ

5. ผู้สนับสนุนทางกีฬา (Sponsor, Brands) คือผู้ที่เห็นศักยภาพทางการตลาดของทีมกีฬานั้น ๆ ใช้เงินเพื่อสนับสนุนนักกีฬาหรือสโมสร หรือสื่อ ผู้สนับสนุนจึงเป็นผู้สร้างรายได้หลักให้กับสโมสร และนักกีฬา

6. สโมสรกีฬา (Sport Club) หรือบริษัทที่เป็นเจ้าของกลุ่มนักกีฬาเป็นผู้สนับสนุนและพัฒนานักกีฬาในกีฬาที่เล่นเป็นทีม เป็นองค์กรหรือกลุ่มคนที่มี ประธาน คณะกรรมการ และมีกฎการรับผิดชอบเพื่อให้มั่นใจถึงความมีตัวตนของทีมที่จะมีการเลือกหรือการชิงตำแหน่ง (Silva, E. & Casas, A., 2018)



ภาพที่ 3 ระบบนิเวศธุรกิจของอี-สปอร์ต

ภควัต เจริญลาภ กล่าวว่า ระบบนิเวศธุรกิจของอี-สปอร์ตนั้นประกอบไปด้วย

1. กลุ่มผู้แข่งขันหรือทีม (Teams) คือกลุ่มของผู้เล่นเกมที่รวมตัวกันเพื่อลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ ที่จัดขึ้นนักกีฬาของกีฬาอี-สปอร์ตเรียกว่าโปรเพลเยอร์ (Proplayer) สิ่งพิเศษที่ทำให้นักกีฬาอี-สปอร์ตแตกต่างจากนักกีฬาอื่น ๆ คือ นักกีฬาอี-สปอร์ตมีการสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น สตรีม (Stream), ทวิส (Twitch) ด้วยปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ที่ทันสมัย รวดเร็วขึ้นทำให้การเผยแพร่การแข่งขันเกมแบบถ่ายทอดสดถูกถ่ายทอดให้ผู้ชมรับชมทางอินเทอร์เน็ต และทำให้เป็นช่องทางที่นักกีฬา



อี-สปอร์ตสามารถเล่นเกมถ่ายทอดสดทางออนไลน์ให้ผู้รับชม และกลุ่มแฟนได้รับชมได้โดยตรง มีการสื่อสาร 2 ทางจากนักกีฬา และกลุ่มแฟนคลับ การถ่ายทอดสดการเล่นเกมทางออนไลน์ เรียกว่า สตรีมมิง (Streaming) นักกีฬาที่ถ่ายทอดสดการเล่นเกมทางออนไลน์เรียกว่าสตรีมเมอร์ (Streamer)

ทั้งนี้ยังมีรูปแบบของผู้เล่นเกมทางออนไลน์อีกแบบหนึ่งเรียกว่า แคสเตอร์ (Caster) คือ นักพากย์เกม หรือผู้บรรยายเกม อาจจะไม่ต้องเล่นเกมเอง แต่จำเป็นต้องมีความรู้เรื่องเกมนั้นเป็นอย่างดี เพื่อให้ข้อมูลที่ถูกต้องกับผู้ชม มีความสามารถในการวิเคราะห์เกม รวมถึงคาดเดาเหตุการณ์ต่าง ๆ ของผู้แข่งขันได้ และสามารถทำให้ผู้ชมที่เข้ามาดูสนุกกับเนื้อหาเกมได้ทั้ง ๆ ที่ไม่ต้องเล่นเกม สรุปได้ว่านักกีฬาอี-สปอร์ตเปรียบเสมือนเน็ตไอดอลอีกทางหนึ่ง

2. ค่ายเกม (Publishers) เป็นองค์กรประกอบพิเศษที่มีเฉพาะในกีฬาอี-สปอร์ต เรียกได้อีกอย่างว่าผู้สร้าง หรือผู้ผลิตเกมซึ่งเป็นส่วนที่สร้างเกมขึ้นมา เหมือนเป็นผู้สร้างกฎกติกา และปรับปรุงดูแลให้เกิดความสมดุลอยู่เสมอ

3. รายการแข่งขันใหญ่ (Leagues) เป็นรายการแข่งขันเกมประเภทหนึ่งซึ่งจะเป็นการแข่งขันที่ใช้ระยะเวลายาวนาน และไม่สิ้นสุดในหนึ่งวันเป็นผู้สร้างระบบ랭กิ้ง (Ranking) หรือระบบนับคะแนนเพื่อจัดลำดับฝีมือของนักกีฬาในแต่ละเกม เพื่อค้นหาผู้เล่นเกม ๆ นั้นที่เก่งที่สุดทำให้เกิดเป้าหมายในการเล่นกีฬา

4. รายการอีเวนต์ (Events) เป็นรายการแข่งขันเกมประเภทหนึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นรายการขนาดใหญ่ที่มีการแข่งขันที่จับคู่ผลในวันเดียว

5. ช่องทางการเผยแพร่คลิปการแข่งขัน (Platform Channels) สามารถเห็นได้ว่าปัจจัยทั้งสี่อย่างข้างต้นอยู่ในวงล้อเดียวกันคือช่องทางการเผยแพร่ หรือชาแนล (Channels) คือช่องทางการเผยแพร่ภาพ เพื่อให้ผู้บริโภคเข้าถึงได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามการบริการออนไลน์สตรีมมิง (Online streaming) นั้นได้กลายเป็นช่องทาง ที่ทำให้การรับชมการแข่งขันอี-สปอร์ตเติบโตขึ้นอย่างมาก และทำให้การที่จะดูการแข่งขันอี-สปอร์ตผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น ทวิส (Twitch) กลายเป็นกิจกรรมที่ทุกคนให้การยอมรับเป็นเรื่องปกติ

6. ผู้สนับสนุนการกีฬา (Sponsor, Brands) คือกลุ่มของสินค้า และบริการที่ผู้สนับสนุนการกีฬาโดยอาศัยกลุ่มทั้งห้ากลุ่มข้างต้นในการเผยแพร่ตราสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบริการของตนเองออกไป ผ่านทางช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งรายได้หลักของกีฬาอี-สปอร์ตจะมาจากส่วนนี้ สอดคล้องกับ จิรยศ เทพพิพิธ กล่าวว่า ในประวัติศาสตร์ช่วงแรกเริ่มของกีฬาอี-สปอร์ต ธุรกิจที่สนับสนุนกีฬาอี-สปอร์ต ถูกจำกัดให้อยู่ในแวดวงของธุรกิจที่ได้ประโยชน์จากกีฬาอี-สปอร์ตโดยตรง อาทิบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เช่น บริษัทอินเทล (Intel), บริษัทเอเซอร์ (Acer), บริษัทโลจitech (Logitech) เป็นต้น แต่ตอนนี้ขอบข่ายผู้สนับสนุนเริ่มขยายตัวไปสู่ช่องทางที่จะปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย 15 - 30 ปี เช่น เครื่องดื่ม โคคา-โคลา (Coca-cola) ทำการสนับสนุนการแข่งขัน เกมลีกออฟเลเจนท์ (League of



legend) ในปีค.ศ. 2016 ภายใต้แคมเปญโค้ก อี-สปอร์ต (COKE E-SPORT) หรือเครื่องดื่มเรดบูล (Redbull) ที่สนับสนุนเงินรางวัลในการแข่งขันเกมสตาร์คราฟ 2 (Starcraft 2) แม้กระทั่งบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างบริษัทซัมซุง (Samsung) ซึ่งสนับสนุนการแข่งขัน อี-สปอร์ต และจัดตั้งสโมสรกีฬา สร้างทีมซัมซุงอี-สปอร์ต (SAMSUNG ESPORT) เพื่อเตรียมพร้อมส่งนักกีฬาไปแข่งขันรางวัลในการแข่งขันรายการใหญ่ เพราะเมื่อผู้เล่นเพิ่มขึ้น ผู้ชมเพิ่มขึ้น ธุรกิจต่าง ๆ ก็อยากเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนเป็นธรรมดา (จิรัช เทพพิพิธ, 2561)

7. สโมสรกีฬา (Club) หรือบริษัทที่เป็นเจ้าของกลุ่มนักกีฬาเป็นผู้สนับสนุน และพัฒนานักกีฬาในกีฬาที่เล่นเป็นทีม เป็นองค์กรหรือกลุ่มคนที่มี ประธาน คณะกรรมการ และมีกฎการรับผิดชอบ เพื่อให้มั่นใจถึงความมีตัวตนของทีม ที่จะมีการเลือกหรือการชิงตำแหน่ง ในการแข่งขันกีฬาอี-สปอร์ตสโมสรกีฬามีส่วนสำคัญคล้ายกับกีฬาฟุตบอล แต่บางทีมเกิดจากนักกีฬารวมทีมกันเองเพื่อแข่งขันไม่ผ่านสโมสรกีฬา (ภควัต เจริญลาภ, 2561)

อย่างไรก็ตามยังมีกรณีที่เป็นที่ถกเถียงกันในปัจจุบันว่า อี-สปอร์ตนั้นเป็นกีฬาหรือไม่ แต่ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนผู้วิจัยมีเพียงข้อมูลที่เปรียบเทียบระหว่างกีฬา และอี-สปอร์ตเท่านั้น

ผู้วิจัยเปรียบเทียบความแตกต่างของระบบนิเวศทางกีฬาของกีฬาแบบดั้งเดิม และกีฬาอี-สปอร์ต จากการใช้แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด โดยใช้ตารางที่ 2 เปรียบเทียบข้อแตกต่างของกีฬาแบบดั้งเดิมและอี-สปอร์ต แสดงให้เห็นได้ดังนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบข้อแตกต่างของกีฬาแบบดั้งเดิม และอี-สปอร์ต

องค์ประกอบระบบนิเวศการกีฬา	กีฬาแบบดั้งเดิม	กีฬาอี-สปอร์ต
นักกีฬา	มีวินัย มีการฝึกซ้อมไฝหาความรู้ มีความรับผิดชอบเชื่อฟังคำแนะนำโค้ช ทำสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ ใจสู้ และหนักแน่น เป็นตัวของตัวเองมีทัศนคติหรือเจตคติที่ดี มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีน้ำใจนักกีฬา การสื่อสารกับผู้ชมผ่านการสื่อสารทางเดียวเป็นหลัก	มีวินัย มีการฝึกซ้อมไฝหาความรู้ มีความรับผิดชอบเชื่อฟังคำแนะนำโค้ช ทำสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ ใจสู้ และหนักแน่น เป็นตัวของตัวเองมีทัศนคติหรือเจตคติที่ดี มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีน้ำใจนักกีฬา มีการสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Stream Twitch เรียกว่า streamer
การแข่งขัน	แข่งขันที่สนามแข่ง เป็นพื้นที่กว้างหรือเล็กตามแต่ละประเภทแต่จับต้องได้ในชีวิตจริง(Real life) ผู้ชมสามารถดูได้ที่สนามแข่ง	การแข่งขันทางออนไลน์เป็นหลัก ผู้ชมดูทางออนไลน์ และวันแข่งขันสามารถดูได้ที่สนามแข่งแบบจบบภายใน 1 วัน
สื่อ	ผู้ชมสามารถรับชม รับฟังการแข่งขันผ่านสื่อหลัก และแลกเปลี่ยนข่าวสารได้ทางสื่อหลักและออนไลน์	ผู้ชมรับชม และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ มีข้อสังเกตว่ามีพื้นที่ในสื่อหลักมากขึ้น



องค์ประกอบระบบ นิเวศการศึกษา	กีฬาแบบดั้งเดิม	กีฬาอี-สปอร์ต
กลุ่มผู้ชม	กลุ่มผู้ชมให้ความสนใจตามกีฬาแต่ละประเภทมีลักษณะ mass มากกว่าอี-สปอร์ต	กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่อยู่ในวัย Gen Z
ผู้สนับสนุนการศึกษา	ผู้สนับสนุนกีฬาเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมหลากหลาย ทั้งภาครัฐ และเอกชน	ผู้สนับสนุนกีฬาเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ และเครื่องดื่มต่าง ๆ ยังไม่หลากหลายนัก
สโมสรกีฬา	มีในกีฬาที่มีการแข่งขันเป็นทีมมีอาชีพ	มีในกีฬาที่มีการแข่งขันเป็นทีมมีอาชีพ มีบางที่เป็นทีมมีอาชีพแต่ไม่ได้อยู่ภายใต้สโมสรกีฬา

สรุป

สรุปได้ว่าระบบนิเวศทางกีฬาแบบดั้งเดิม และระบบนิเวศของกีฬาอี-สปอร์ตมีความแตกต่างกันเนื่องจากความเจริญของเทคโนโลยีการสื่อสารอินเทอร์เน็ต ทำให้เทคโนโลยีแบบเก่าหยุดชะงัก (Digital disruption) เมื่อเทคโนโลยีในการสื่อสารเปลี่ยนไป แทบทุกสิ่งทุกอย่างจะอยู่ในโลกเสมือนทางออนไลน์ แนวทางการศึกษาตามทฤษฎีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดสามารถพิจารณาได้ใน 2 มุมมองตามกรอบแนวคิดในแบบแรก (A) ที่ตั้งคำถามว่าเมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไปจะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม (Society Level) สถาบัน (Institution Level) และปัจเจกบุคคล (Individual Level) ในบริบทของกีฬาอี-สปอร์ตเป็นตัวอย่างหนึ่งที่ได้เห็นได้ชัดในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกีฬาให้พัฒนามากขึ้นแตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อกีฬาในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะกีฬาอี-สปอร์ต ผู้วิจัยอธิบายผลของการเปลี่ยนแปลงเป็นข้อตามหลักทฤษฎีระบบนิเวศทางธุรกิจได้ดังนี้ 1) นักกีฬา (Player) รูปแบบของการฝึกทักษะ และวิทยาศาสตร์ทางการกีฬาที่เปลี่ยนไป สิ่งที่น่าสนใจคือเรื่องของการลงทุน ทั้งด้านสถานที่ หรือสนามแข่ง และสถานที่ฝึกซ้อมที่ไม่ต้องใช้พื้นที่มาก ใช้เงินน้อยเป็นโอกาสของนักกีฬาสมัครเล่นที่มีฝีมือได้แสดงความสามารถได้ง่าย ไม่ใช่เงินมาก เพราะปฏิสัมพันธ์ของนักกีฬากับการแข่งขัน และฝึกซ้อมส่วนใหญ่อยู่ในเกมออนไลน์ ปัจจัยในการได้ชัยชนะที่เปลี่ยนไป ปัจจัยที่มีผล คือ ความแรงของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ความเร็วของเซิร์ฟเวอร์เกม อุปกรณ์ในการเล่นกีฬาที่มีปัจจัยของความเร็วในการประมวลผลทั้งเสียงและภาพของคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ การตอบสนองของปุ่มคีย์บอร์ด และหูฟัง รวมถึงกลยุทธ์ในการวางแผนของแต่ละเกม ขั้นตอนการฝึกซ้อม การสื่อสารในทีม และโค้ช ตามวิธีเล่น อุปกรณ์ที่ใช้ และกฎกติกาของเกมที่แตกต่างกัน อีกสิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดถึงความแตกต่างที่



พิเศษของกีฬาอีสปอร์ตก็คือ ผู้แข่งขัน และผู้รับชม หรือกลุ่มแฟนคลับมีความใกล้ชิด สนับสนุนกันมากขึ้นผ่านการรับชมทางสตรีมมิง เพราะเป็นการสื่อสาร 2 ทาง นักกีฬาที่แข่งขันสามารถสื่อสารกับผู้รับชมได้ในทันที ทำให้นักกีฬาสามารถพัฒนาเป็นเน็ตไอดอล มีช่องทางหารายได้เพิ่มมากขึ้น 2) การแข่งขันกีฬา (League) รูปแบบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่เปลี่ยนไปจากการแข่งขันกีฬาแบบดั้งเดิม ปัจจุบันหลักเป็นเรื่องของสถานที่ทั้งสนามที่ฝึกซ้อม และสถานที่แข่งขันจริง เพราะกีฬาอีสปอร์ตไม่ต้องใช้สนามแข่งขันที่เป็นสถานที่จริง สนามแข่งขันอยู่ในเกมออนไลน์ สถานที่ฝึกซ้อมอาจเป็นที่บ้านของนักกีฬาเอง หรือแม้กระทั่งนักกีฬาที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ด้วยกัน เห็นหน้ากันหรือพบเจอตัวจริง เป็นการสื่อสารผ่านออนไลน์อย่างเดียว ส่วนสนามแข่งขันที่ผู้ชมซื้อตั๋วเข้าไปรับชม ถูกใช้เฉพาะในวันสำคัญ เช่นแข่งขันชิงชนะเลิศ หรืองานกิจกรรมที่จบในวันเดียว 3) สื่อ (Media) ในกีฬาอีสปอร์ตมีวิธีรับชมการแข่งขันกีฬาที่แตกต่างจากเดิม สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่การแข่งขัน รวมถึงแจ้งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ การรับชมกีฬาอีสปอร์ตแบบถ่ายทอดสดผ่านทางสตรีมมิง แตกต่างจากการรับชมกีฬาผ่านทางโทรทัศน์หรือรับฟังทางวิทยุในกีฬาแบบดั้งเดิม พฤติกรรมการรับชมที่เปลี่ยนไป ทำให้ผู้รับชมการแข่งขันจากสถานที่ใดก็ได้ผ่านารับชมทางโทรศัพท์มือถือ การรับชมการแข่งขันแบบย้อนหลังสามารถรับชมที่เวลาใดก็ได้ ผ่านการรับชมคลิปวิดีโอการแข่งขันย้อนหลังทางช่องทางออนไลน์ 4) กลุ่มผู้ชม และแฟนคลับ (Fans) ช่องทางของการรับชมการแข่งขันส่วนใหญ่อยู่ทางออนไลน์ทำให้พฤติกรรมของผู้รับชมกีฬาอีสปอร์ตเปลี่ยนไปสามารถรับชมทางผู้ให้บริการสตรีมมิง หรือช่องทางออนไลน์อื่น ๆ จากที่ไหนเวลาใดก็ได้ และการสื่อสาร 2 ทางทำให้ผู้แข่งขันและกลุ่มแฟนคลับได้โดยตรง มีความใกล้ชิดสนทนากันมากขึ้นกว่านักกีฬาแบบดั้งเดิม กีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่พึ่งเทคโนโลยีใหม่ และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ทำให้กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่จำกัดอยู่ในกลุ่มของคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มเจนวาย (Gen Y) หรือกลุ่มมิลเลนเนียล (Millennials) และกลุ่มเจนซี (Gen Z) ที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี ข้อมูลดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต เป็นหลัก คนรุ่นใหม่กลุ่มนี้จะกลายเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และสังคมในอนาคต และด้วยความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตทำให้กลุ่มผู้ชมขยายไปสู่กลุ่มคนเจนอื่น ๆ มากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้รับชมส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในช่วงวัยเด็ก และเยาวชน ความนิยมของกีฬาอีสปอร์ตจึงเป็นการส่งเสริมให้เพิ่มความเสียวต่อปัญหาภาวะเด็กติดเกมในหมู่เยาวชน จึงควรมีแนวทางในการจัดระเบียบเกมอีสปอร์ตเพื่อลดภาวะเด็กติดเกมในอนาคต 5) ผู้สนับสนุนการกีฬา (Sponsor) เนื่องจากในปัจจุบันจำนวนผู้รับชมกีฬาอีสปอร์ต หรือกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพิจารณาเงินสนับสนุน ถูกจำกัดอยู่เฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ทำให้ผู้สนับสนุนยังจำกัดในกลุ่มธุรกิจที่ไม่หลากหลาย เช่น กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ หรือกลุ่มธุรกิจที่สร้างภาพลักษณ์เกี่ยวกับวัยรุ่น และนักกีฬาเช่น เครื่องดื่มอัดลม เครื่องดื่มชูกำลังสำหรับนักกีฬา แต่มีแนวโน้มที่ดีในอนาคตเมื่อกลุ่มผู้ชมขยายมากขึ้นจะมีบริษัทจากกลุ่มธุรกิจที่มีความหลากหลายมากขึ้น



6) สโมสรกีฬา (Clubs) ในสโมสรกีฬามีความมุ่งหมายเพื่อให้มั่นใจถึงความมีตัวตนของทีม ในกีฬาอีสปอร์ตมีสโมสรกีฬาไม่แตกต่างจากสโมสรกีฬาอื่น ๆ มีการซื้อขายนักกีฬา มีการบริหาร ประธาน คณะกรรมการ กฎการรับผิดชอบ การวางแผนฝึกซ้อม รวมไปถึงการขายของที่ระลึกไม่แตกต่างกัน แต่มีความแตกต่างที่น่าสนใจ คือ นักกีฬาอีสปอร์ตบางทีม สามารถรับเงินจากผู้สนับสนุน มีการบริหารจัดการ การสร้างรายได้ และเงินเดือนของนักกีฬาด้วยตนเอง เปรียบเสมือนสร้างสโมสรด้วยตนเอง เนื่องจากมีการลงทุนน้อยกว่าสโมสรใหญ่ ตามแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดในแบบจำลองในทางกลับกันตามแบบ (B) แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้นจะตั้งคำถามในทางกลับกันว่าภายใต้เงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ ในบริบทของกีฬาอีสปอร์ตเนื่องจากความรวดเร็วของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และการแสดงผลทางภาพทำให้พฤติกรรมของผู้เล่นวิดีโอเกมเปลี่ยนแปลง ผู้เล่นวิดีโอเกมต้องการการแสดงผลทางภาพ เสียง การปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์การเล่นเกมที่มีความสมจริงมากขึ้น ทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง AR (Augmented Reality) VR (Virtual Reality) และ AI (Artificial Intelligence) ที่จะมาเสริมประสบการณ์ให้ทั้งผู้เล่น และผู้ชมทำในอนาคต ทำให้วิดีโอเกมมีการพัฒนาไม่หยุดยั้ง แนวทางในอนาคตของวิดีโอเกมจึงจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ และรู้เท่าทันเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่เสมออีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์ กำจาย. (2563). eSports เกมที่เป็นมากกว่าเกม. เรียกใช้เมื่อ 2 มิถุนายน 2563 จาก <https://bit.ly/3W3yPFT>
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การวิเคราะห์สื่อ:แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส.
- จิรายศ เทพพิพิธ. (2561). E-sport ที่กำลังเริ่มต้นและอีกไม่นานจะโจนทะยานด้วยความรวดเร็ว. เรียกใช้เมื่อ 25 มิถุนายน 2562 จาก <https://bit.ly/2RZOoxy>
- พิชิต ขจรเดชะ. (2561). ระบบนิเวศธุรกิจ (Business Ecosystems) การวิเคราะห์และปรับตัวของอุตสาหกรรมกาแฟ. วารสารการพิมพ์ไทย, 2018(115), 10-13.
- ภควัต เจริญลาภ. (2561). ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต. ใน วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภัสรา พงษ์สุขเวชกุล. (2554). เทคโนโลยีสื่อใหม่กับการสื่อสารในครอบครัวในเขตกรุงเทพมหานคร. ใน ดุษฎีนิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.



- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2559). ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในวิถีชีวิตกับการบริโภค
สื่อมวลชนของกลุ่มเจนเนอเรชันเอ็กซ์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. เรียกใช้เมื่อ 2
มิถุนายน 2562 จาก <https://shorturl.asia/htTbl>
- Harper, D. (2015). Online Etymology Dictionary. Retrieved June 2, 2019, from
<https://bit.ly/2Xs6Q82>
- Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2017). Comparison of E-sport and Traditional Sports
Consumption Motives. ICHPER-SD Journal of Research, 6(2), 39-44.
- Moore, J. (2006). Business ecosystems and the view from the firm. The Antitrust
Bulletin, 51(1), 31-42.
- Newzoo.com. (2016). eSports Enthusiasts to Total 145 Million by 2017. Retrieved
June 2, 2019, from <https://bit.ly/3TOFHdx>
- Silva, E. & Casas, A. (2018). Sports Ecosystem of the “Triad of São Paulo”: Sports
Marketing Management According to Fans. International Journal of
Marketing Studies, 10(3), 41-56.