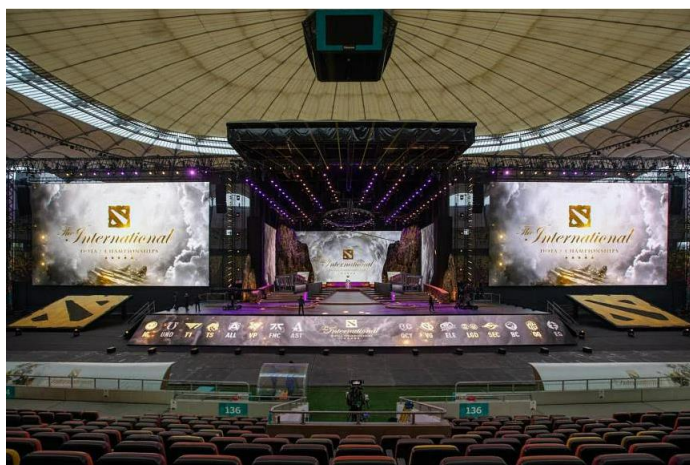


## สิงคโปร์จับตาส่วนแบ่งทางการตลาดเกมอีสปอร์ต



This marks the first time the event is being held in a South-east Asian country. PHOTO: DOTA 2/FACEBOOK

การเติบโตของตลาดเกมอีสปอร์ตในปัจจุบันทำให้สิงคโปร์พยายามเข้ามามีบทบาทในตลาดเกมอีสปอร์ตมากขึ้น<sup>1</sup> โดยในเดือนตุลาคม 2565 สิงคโปร์จะเป็นประเทศแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้<sup>2</sup> ที่ได้เป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต The International (TI) ที่ใหญ่ที่สุดในโลกสำหรับเกมออนไลน์ Dota2 โดยมีเงินรางวัลรวมหลายสิบล้านเหรียญสหรัฐฯ (มูลค่าเงินรางวัลรวมในปีที่ผ่านมามากกว่า 40 ล้านเหรียญสหรัฐฯ)



Ms Jolene 'Lustreless' Poh (left most) and Team TSL clinched the silver medal in the League of Legends: Wild Rift (mobile) event for Singapore at the Hanoi SEA Games on May 18, 2022. (Photo: Singapore Esports Association)

ข้อมูลบริษัทวิจัยตลาด Newzoo ระบุว่า รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในปี 2563 เติบโตขึ้นจาก 996 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เป็น 1,140 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2564 โดยในปีนี้ คาดว่ารายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจะสูงถึง 1,380 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในขณะที่ นาย Guillaume Sachet หุ้นส่วนและที่ปรึกษาบริษัท KPMG สิงคโปร์ กล่าวว่า ในปี 2566 ตลาดอีสปอร์ตน่าจะสร้างรายได้จากทั่วโลกเกือบ 1,600 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากในปี 2561 ที่มีมูลค่า 776

ล้านเหรียญสหรัฐฯ และข้อมูลจาก Statista เมื่อเดือนมีนาคม 2564 ระบุว่า ผู้ชมอีสปอร์ตทั่วโลกเพิ่มขึ้นจาก 397.8 ล้านคนในปี 2562 เป็น 435.9 ล้านคนในปี 2563 และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 577.3 ล้านคนในปี 2567

นาง Ong Ling Lee ผู้อำนวยการบริหารด้านกีฬาและสุขภาพคณะกรรมการท่องเที่ยวสิงคโปร์ (Singapore Tourism Board : STB) กล่าวว่า จากการที่นักท่องเที่ยวเริ่มมาเยือนสิงคโปร์เพิ่มมากขึ้น การจัดงานด้านอีสปอร์ตและกีฬาต่างๆ เป็นหนึ่งในกลยุทธ์สำคัญของ STB นอกจากนี้ การถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์หรือการสตรีมมิ่ง (Streaming)<sup>3</sup> กิจกรรมอีสปอร์ตจะเป็นการเพิ่มชื่อเสียงให้กับสิงคโปร์ในฐานะจุดหมายปลายทางสำหรับคนชื่นชอบอีสปอร์ตทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นการช่วยดึงดูดบริษัทเกมต่างๆ ให้เข้ามาลงทุนระดับภูมิภาคในสิงคโปร์อีกด้วย ในขณะที่ผู้เล่นอีสปอร์ตสิงคโปร์ บริษัทและสมาคมที่เกี่ยวข้องต่างๆ ให้ความเห็นว่า สิงคโปร์มีปัจจัยหลาย

<sup>1</sup>ในเดือนมีนาคม 2565 โรงแรม Fairmont สิงคโปร์ได้เป็นเจ้าภาพการแข่งขัน ONE E-Sports Dota2 Singapore Major และสิงคโปร์ยังเป็นเจ้าภาพการแข่งขันเกม Mobile Legends

<sup>2</sup> ก่อนหน้านี้จัดขึ้นในสหรัฐอเมริกา ยุโรป และจีน

<sup>3</sup> สตรีมมิ่ง (Streaming) คือการกระจายเนื้อหาทางโทรทัศน์แบบดิจิทัล ด้วยการนำเทคโนโลยีเชื่อมต่อไปยังอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตหรือแม้แต่สมาร์ททีวี เป็นการเพิ่มช่องทางรายได้ เพิ่มจำนวนยอดผู้ชมพร้อมสร้างโอกาสทางธุรกิจได้อย่างดี เนื่องจากว่าการรับชมผ่านช่องทางสตรีมมิ่งนี้สามารถรับชมได้อย่างไม่จำกัดปริมาณคนและสถานที่

ประการที่สามารถดึงดูดการจัดงานแข่งขันอีสปอร์ตได้ เช่น เทคโนโลยีชั้นนำและโครงสร้างพื้นฐานทางธุรกิจ การใช้ประโยชน์จากจุดแข็งเหล่านี้จะเป็นการดึงดูดการแข่งขันอีสปอร์ตที่สำคัญ และช่วยให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของสิงคโปร์เติบโต อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมภาคการท่องเที่ยวของสิงคโปร์ อย่างไรก็ตาม นอกจากการเป็นเจ้าของภาพจัดการแข่งขันระดับนานาชาติ สิงคโปร์ต้องเพิ่มการทำงานอีกหลายด้าน เพื่อสร้างให้สิงคโปร์เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตระดับโลกนั้น รวมถึงการสร้างบุคลากรที่มีความสามารถในด้านอีสปอร์ตจนสามารถกลายเป็นตัวเลือกในอาเซียนได้

นาง Elicia Lee รองประธานสมาคมเกมสิงคโปร์ (Singapore Games Association : SGGA) กล่าวว่า สิงคโปร์มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ดี เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ไปจนถึงตัวเลือกสถานที่จัดงานและอุตสาหกรรมจัดการแข่งขันที่แข็งแกร่ง ส่งผลให้สิงคโปร์มีความสามารถในการจัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงจำนวนมาก เช่น M2 World Championship, Free Fire World Series, Wild Rift Icons Global Championship และ ONE Esports Singapore Major นอกจากนี้ ยังมีประเด็นอื่นๆ ที่คนมักจะมองข้าม ได้แก่ การอำนวยความสะดวกในการขอวีซ่าเข้าประเทศ การดำเนินการด้านเอกสารที่จำเป็นสำหรับผู้แข่งขันและทีม เพื่อให้สามารถเดินทางไปแข่งขันได้ อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของสิงคโปร์ยังถือว่าค่อนข้างใหม่เมื่อเทียบกับภูมิภาคอย่างอเมริกาและยุโรป สำหรับในภูมิภาคเอเชีย ประเทศต่างๆ อย่างเกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และจีน ถือเป็นตลาดที่แข็งแกร่งและเป็นตลาดที่พัฒนาแล้วสำหรับอีสปอร์ต เช่น เซียงไฮ้เป็นเมืองเดียวในเอเชียที่เป็นเจ้าภาพ The International ก่อนสิงคโปร์

นาย Neo Yong Aik ผู้ก่อตั้งบริษัทจัดงานระดับภูมิภาค NEO.TM และพื้นที่จัดงานและการสตรีมและถ่ายทอดอีสปอร์ต The Gym กล่าวว่า การรับมือต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ของสิงคโปร์ช่วยให้สิงคโปร์โดดเด่นกว่าเพื่อนบ้านที่ขนาดใหญ่กว่าในฐานะสถานที่จัดงานหลัก แต่หลังจากสิ้นสุดโควิด ผู้จัดงานส่วนใหญ่จะชอบจัดงานในประเทศที่ใหญ่กว่าอย่าง อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และไทย

สิงคโปร์มีความได้เปรียบด้านโครงสร้างพื้นฐานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แต่ขนาดประชากรของประเทศเพื่อนบ้านที่ใหญ่กว่าส่งผลให้ประเทศเหล่านี้ได้เปรียบในด้านจำนวนผู้ร่วมงานและผู้ชม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ผู้จัดงานพิจารณาในการเลือกสถานที่จัดงาน ทั้งนี้ จากรายงานของ Tencent และ Newzoo เมื่อเดือน



Participants at the Road to Battlefield 2042 Workshop organized by The Gym last year. Launched in early 2020 at Jooian Besar, The Gym is an event space founded by Mr Neo Yong Aik and boasts facilities supporting e-sports such as streaming and broadcasting, and a small arena for tournaments. (Photo: Facebook/The Gym Esportscentre)

กันยายน 2564 ระบุว่า อินโดนีเซียมีผู้ชมอีสปอร์ตมากที่สุด 17 ล้านคน รองลงมาคือ เวียดนาม 8.1 ล้านคน แต่สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้ผู้ชมเน้นการดูและการสตรีมออนไลน์มากขึ้น ซึ่งผู้จัดงานอาจจะนำประเด็นนี้มาพิจารณาปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานมากขึ้น เช่น การแข่งขัน Free Fire World Series 2021 ที่ สิงคโปร์ ในเดือนพฤษภาคม 2564 มีผู้ชมทั้งหมด 5.41 ล้านคน ในขณะที่ นาย Kek บริษัท Emerge Esports มองว่า อินโดนีเซียและฟิลิปปินส์มีฐานผู้ชมจำนวนมาก และ

มีความกระตือรือร้นกับอีสปอร์ตมากกว่าผู้ชมสิงคโปร์ หากประเทศเหล่านี้มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานได้ดี ก็จะสามารถจัดงานอีสปอร์ตขนาดใหญ่ได้เช่นกัน

การเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในสิงคโปร์นำไปสู่การจัดตั้งบริษัทหลายแห่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เช่น บริษัท Emerge Esports ก่อตั้งขึ้นในปี 2563 โดยมีพนักงาน 40 คน แต่ภายในเวลาไม่ถึงหนึ่งปีครึ่งบริษัทได้เติบโตและมีพนักงาน 300 คน และ 15 ทีมทั่วโลก

### ข้อมูลเพิ่มเติม/ความคิดเห็นของ สคต.

ในปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และสร้างรายได้ให้กับหลายๆ ประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกาและยุโรป สิงคโปร์เป็นหนึ่งในประเทศที่มีโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่แข็งแกร่ง การจัดงานอีสปอร์ตจะช่วยส่งเสริมจุดแข็งของสิงคโปร์ในการผลักดันประเทศให้เป็นศูนย์กลางอีสปอร์ตในภูมิภาค และจะเป็นการช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวและการลงทุนจากบริษัทเกมออนไลน์หรือสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ให้เข้ามาลงทุนในสิงคโปร์อีกด้วย นอกจากนี้การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานแล้ว รัฐบาลสิงคโปร์ยังส่งเสริมการศึกษา เพื่อส่งเสริมและวางรากฐานให้อีสปอร์ตสามารถพัฒนาเป็นมืออาชีพได้

ในส่วนของประเทศไทย การส่งเสริมตลาดธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์และธุรกิจเกี่ยวเนื่องสู่ตลาดต่างประเทศ (ภาพยนตร์ เกม แอนิเมชัน คาราเคเตอร์) เป็นหนึ่งอุตสาหกรรมที่ไทยผลักดันตามนโยบาย Soft Power ของกระทรวงพาณิชย์ภายใต้การนำของรองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายจุรินทร์ ลักษณวิศิษฏ์) และอีสปอร์ตยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมในไทยเติบโตต่อเนื่องและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่นอีกด้วย ในขณะเดียวกัน ไทยมีความพร้อมในอุตสาหกรรม MICE (Meetings, Incentive Travel, Conventions, Exhibitions) ทั้งด้านโครงสร้างพื้นฐานและนโยบายการสนับสนุนจากภาครัฐบาล

ที่มา :

ChannelNewsAsia - <https://www.channelnewsasia.com/singapore/big-read-e-sports-gaming-tournaments-billion-dollar-industry-dota-2-2741211>

StraitsTimes : <https://www.straitstimes.com/tech/tech-news/spore-to-host-dota-2s-the-international-e-sports-tournament-with-multimillion-dollar-prize-pot>

สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงสิงคโปร์  
มิถุนายน 2565