



แนวโน้มการจัดการกีฬาและอีสปอร์ตในประเทศไทย

Trend of Sports and E-Sports Management in Thailand

ภัทระ เขียรสมิทธิ์ Patara Tiansmith*

ประสพโชค โชคเหมาะ Prasobchoke Chokemor**

ณภพ ธนาธัชรัตน์ Naphob Tanatatcharat***

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการกีฬาและอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยการนำเสนอเนื้อหาในบทความนี้จะกล่าวถึงความสำคัญของการจัดการกีฬาและอีสปอร์ต ที่ส่งผลต่อการเพิ่มมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย โดยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกีฬา (Sport Management) เป็นการนำหลักการจัดการมาปรับประยุกต์ในการบริหารและจัดการองค์กรหรือธุรกิจด้านกีฬา พร้อมกับยกกรณีตัวอย่างการจัดการธุรกิจกีฬาระดับโลกที่สามารถให้ผลตอบแทนคุ้มค่าในเชิงธุรกิจและขยายไปทั่วโลก ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมการจัดการกีฬาไทยให้ประสบความสำเร็จและยกกรณีศึกษาการจัดการกีฬาของจังหวัดบุรีรัมย์ในการเป็นเมืองกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันกีฬาระดับสากล สามารถดึงดูดผู้ชมกีฬาในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก ในการนี้ได้นำเสนอแนวโน้มการจัดการกีฬาและอีสปอร์ตของประเทศไทย ดังนี้ 1. ผู้ประกอบการธุรกิจด้านกีฬา องค์กรธุรกิจ กีฬา หรือสโมสรกีฬาจะเข้ามามีบทบาทสำคัญกับองค์กรธุรกิจแทบทุกอุตสาหกรรมในการสร้างการเชื่อมต่อระหว่างแบรนด์กับกลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้บริการ 2. การจัดการแข่งขันกีฬาจะมีรูปแบบที่หลากหลายและกระจายการจัดการแข่งขันกีฬาในพื้นที่ต่างจังหวัดทั่วประเทศเพื่อช่วยให้เกิดการกระตุ้นและขยายตัวทางเศรษฐกิจในพื้นที่ 3. รูปแบบการเผยแพร่ภาพหรือถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาจะมีการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถสร้างสรรค์ช่องทางหรือรูปแบบธุรกิจใหม่ได้ 4. ผลตอบรับจากคนรุ่นใหม่จะส่งผลให้กีฬาอีสปอร์ตเกิดผู้ประกอบการหรือองค์กรธุรกิจด้านอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นหลายเท่าตัว และ 5. สถานศึกษาระดับต่าง ๆ จะเปิดสาขาเฉพาะทางด้านกีฬาเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ : การจัดการกีฬาและอีสปอร์ต

* อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

** ,*** นักวิชาการอิสระ

Abstract

The objectives of this article are 1) to study the sports and e-sports management in Thailand. The article deals with the importance of sports and e-sports management in raising the marketing value of Thailand sports industry through the literature reviews related to the application of the management principles to sports administration of business organization by citing a case study of the world-class sports business with commercially worthwhile returns and ability to expand worldwide, 2) to study the factors in promoting successful sports management in Thailand such as those of the Burirum province in managing international sports competitions attracting spectators both from Thailand and around the world. Trend for sports and e-sports competition in Thailand can be presented as follows: 1) Business operators in sports, sports business organization or sports clubs will play important role alongside with almost every business organization in the sports industry in building connectivity between brands and customer groups or service users. 2) Sports competition will be varied and cover local areas in the provinces nationwide so as to help economic promotion and expansion in each locality. 3) The pattern of broadcasting or live sports coverage will be via online platforms, allowing individual or group of people to be able to create new channels or business opportunities. 4) Feedbacks from new generation will help speeding the growth of e-sports business operators or organizations. 5) Education institution of various levels would offer more sports courses.

Keywords: Sports Management, Sports Business, E-Sports

บทนำ

อุตสาหกรรมกีฬาและอีสปอร์ตสามารถสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาลและเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของประเทศได้ สโมสรทุกประเภทกีฬาและอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีทีมงานทั้งด้านกีฬาและธุรกิจที่ทำงานควบคู่กัน เพื่อชนะในการแข่งขันและสร้างกำไรหรือผลประโยชน์ในด้านธุรกิจ องค์กรธุรกิจและสโมสรกีฬาอาชีพทั่วโลกมีการจ้างงานหลายตำแหน่ง และการจัดแข่งขันกีฬายังมีส่วนช่วยให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจในพื้นที่ อาทิเช่น ธุรกิจท่องเที่ยว ร้านอาหาร และที่พักแรม เป็นต้น

ข้อมูลจากนิวซู (Newzoo) รายได้ปี 2018 ของธุรกิจอีสปอร์ตอยู่ที่ 1,096 ล้านดอลลาร์สหรัฐ มีอัตราการเติบโตอยู่ที่ 38.2 เปอร์เซ็นต์ อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาใหม่ที่ได้รับค่านิยมจากคนทั่วโลก สามารถก่อให้เกิดรายได้ให้กับผู้เล่น หรือนักกีฬาที่เล่นได้เป็นจำนวนมากเช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

รายงานของกรมพัฒนาธุรกิจทางการค้า พบว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศเติบโตอย่างต่อเนื่องจากนโยบายการส่งเสริมเมืองกีฬาของภาครัฐแห่งประทศไทย ทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและจากกระแสความตื่นตัวด้านสุขภาพ อย่างไรก็ตาม มูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาและอีสปอร์ตของไทยยังต่ำกว่าต่างประเทศมาก การยกระดับและเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมในหลายมิติ ทั้งจากองค์กรภาครัฐ เอกชน ท้องถิ่น และภาคประชาชน เพื่อร่วมขับเคลื่อนการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจด้านกีฬาให้ทัดเทียมนานาประเทศ

การกีฬาแห่งประเทศไทยมีการจัดทำแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางพัฒนาการกีฬาของประเทศ ครอบคลุมตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐาน กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาอาชีพ รวมถึงการบริหารจัดการด้านกีฬา ที่จะเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจแก่สังคมไทย

การจัดการกีฬา

การบริหารจัดการที่ให้ความสำคัญกับบุคลากร ระบบการทำงาน ระบบค่าตอบแทน ไปจนถึงระบบสวัสดิการ เพื่อสร้างความเป็นธรรมแก่แรงงาน และสร้างความสำเร็จต่อองค์กรมีหลักการสำคัญอยู่ 5 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การจัดองค์กร (Organizing) การบังคับบัญชาหรือสั่งการ (Commanding) การประสานงาน (Coordinating) และการควบคุม (Controlling) (Henri Fayol, 1972)

หลักการจัดการสู่ความสำเร็จด้วยทฤษฎีการพัฒนาแบบต่อเนื่องระบบการบริหารงานผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การลงมือปฏิบัติ (Do) การตรวจสอบสิ่งที่ได้ปฏิบัติ (Check) และการปรับปรุง นำกลับไปปฏิบัติเพื่อให้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้น (Act) (Edwards Deming, 1986)

การตลาดกีฬา (Sport Marketing) มีสองรูปแบบ คือ การสื่อสารตลาดที่ทำการสื่อสารกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับกีฬาโดยตรง รูปแบบที่สอง คือ การทำการตลาดของสินค้าหรือบริการที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาแต่ทำการสื่อสารผ่านตัวนักกีฬา (Smith, 2008)

ฉะนัน การจัคการการกีฬา คื การรวบรวมบุคคลากร วัสดุ เทคโนโลยี และแหล่งการเงิน เพ็องคร์กีฬาสามารถด้าเนนการให้บรรลุเป้าหมายได้ ความหมายในยุคปัจจุบัน เป็การนำแนวคิด ทางบริหารธุรกิจมาผสมกับคุณสมบัติเฉพาะของการกีฬาและประสพการณในทุกระบิทของผู้บริหาร เพ็ให้ได้วิธีการที่ตีที่สุด สามารถนำไปปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จตามความคาดหวัง

การจัคการการกีฬา (Sport Management) เป็การนำหลักการจัดการมาปรับประยุกต์ ในการบริหารและจัคการองคร์หรือธุรกิจด้านกีฬา อาทิเช่น การจัคการการแข่งขัน การพัฒนา ผลิตรัถม์ และการบริหารที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การจัคการการกีฬา จึงเป็การนำแนวคิดทาง บริหารธุรกิจ มาผสมกับคุณสมบัติเฉพาะ ของการกีฬา และประสพการณในทุกระบิทของผู้บริหาร เพ็ให้ได้วิธีการที่ตีที่สุด สามารถนำไปปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จตามความคาดหวังในระดัสูงหรือสร้าง ผลตอแบนในเชิงพาณิชย์ โดยต้อคำนึงถึงความเหมาะสม ความคุ้มค่าและทรพยากรให้เกิด ประโยชน์อย่างเต็มที่

หน้าทึของการจัคการการกีฬา

การจัคการในการด้าเนนงานเพ็ให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยต้อคำนึงถึง ความเหมาะสมกับสถานการณ์ ความคุ้มค่าและทรพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุดและผลที่ได้สามารถ อธิบายให้เห็นได้อย่างเป็รูปธรรม ซึ่หน้าทึในการด้าเนนงานเป็ส่วนหนึ่งของกระบวนการ จัคการ

การบริหารจัคการขององคร์ธุรกิจสมัยใหม่ คื งานที่ผู้บริหาร ผู้จัคการหรือ ผู้น้าองคร์ จะต้อทำเพ็ให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององคร์ มี 4 ประการ คื 1. การวางแผน (Planning) คื การกำหนดเป้าหมาย เป็แนวทางสำหรับการด้าเนนการขององคร์ การวางแผนมีรูปแบบ วิธีการ หรือลักษณะแตกต่างกันขึ้นอยู่กัวัตถุประสงค์ในการจัคการทำแผน ได้แก่ แผนกลยุทธ์ แผนปฏิบัติการ แผนพัฒนาระยะสั้น แผนระยะยาว หรือแผนเฉพาะกิจ เป็ต้น 2. การจัคต้อคร์ (Organizing) คื การนำแผนที่ได้จากวางแผนมาสู่การปฏิบัติ เป็การออกแบบโครงสร้าง เป็การจัคระบบการ ทำงาน กำหนดขอบข่ายหน้าที่ความรับผิดชอบ การจัคบุคคลากรให้เหมาะสมกับงาน การวางแผน ทรัพยากร การจัดสรรทรัพยากร การสรรหาคุคลากร ฝึกอบรม เพ็ให้องคร์สามารถปฏิบัติงาน ให้สอดคล้อยกัวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของคร์ 3. การนำไป ปฏิบัติ (Implementing) คื กระบวนการนำแผนงานสู่การปฏิบัติให้เกิดการด้าเนนงานตามขั้นตอน และวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้การนำ การสั่งการ การจูงใจ กับผู้ปฏิบัติทุกระดับ 4. การควบคุม (Controlling) เป็หน้าทึในการกำกั ดูแลการด้าเนนงาน การติดตาม ตรวจสอบการด้าเนนงานให้ มีความสอดคล้อยในทุกระดับ เป็ไปตามวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่ตั้งไว้ รวมถึงการประเมินผล บุคลากร ปฏิบัติงานและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ (Peter F Drucker, 1954)

การจัดการธุรกิจกีฬาระดับโลก

ทีมสโมสรอเมริกันฟุตบอลดัลลัสคาวบอยส์ (Dallas Cowboys) มีมูลค่าทีมที่ 5,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยเจ้าของสโมสรปัจจุบันได้ซื้อกิจการทีมสโมสรเมื่อปี 1989 ด้วยจำนวนเงิน 150 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ที่มาของมูลค่าและการเติบโตของสโมสรมาจากการบริหารจัดการแบบมืออาชีพ อาทิเช่น การเพิ่มมูลค่าตัวเข้าชม การปรับปรุงสนามให้ทันสมัย การมีห้องรองรับสำหรับแฟนคลับผู้มั่งคั่ง รวมทั้งการทำสัญญาข้อตกลงกับทางผู้จัดการแข่งขันเอ็นเอฟแอลที่เกี่ยวข้องสินค้าลิขสิทธิ์ ในฤดูกาล 2019 สโมสรมีรายได้รวม 980 ล้านดอลลาร์สหรัฐและมีกำไร 425 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Mike Ozanian, 2021)

เรอัลมาดริด เป็นองค์กรกีฬาแนวหน้าของโลก ตั้งอยู่ที่กรุงมาดริดในประเทศสเปน องค์กรกีฬาแห่งนี้มีทีมฟุตบอลและทีมบาสเกตบอลที่ได้รับความนิยมมากแห่งหนึ่งในโลก ในปี 2023 ทีมสโมสรฟุตบอลเรอัลมาดริดเป็นทีมฟุตบอลที่มีมูลค่าทีมสูงที่สุดในโลก 5.1 พันล้านดอลลาร์ มีจำนวนผู้ติดตามทั่วโลกทางสื่อสังคมออนไลน์กว่า 252 ล้านคน มีแฟนสโมสรชาวจีนจำนวนกว่า 100 ล้านคน ซึ่งเป็นที่มาของการจัดตั้งทีมอีสปอร์ตในประเทศจีน เพื่อลงแข่งขันในลีกฟุตบอลอาชีพแบบออนไลน์ ด้วยการสรรหาผู้เล่นในประเทศจีนเพื่อดึงเข้าสังกัดสโมสร จากประสบการณ์การบริหารจัดการกีฬาระดับโลก สโมสรกีฬาเรอัลมาดริดได้สกัดองค์ความรู้สู่การเปิดสถาบันการศึกษาด้านการบริหารจัดการกีฬาและนันทนาการซึ่งมีหลักสูตรสำหรับบุคลากรในอุตสาหกรรมกีฬาที่มีเครือข่ายระหว่างประเทศทั้งในยุโรป เอเชียและอเมริกา อีกทั้งรองรับการให้บริการสำหรับผู้สนใจทั่วโลกในการพัฒนาศักยภาพเพื่อนำไปเพิ่มมูลค่าให้กับองค์กรหรือธุรกิจทางกีฬา

รองเท้าไนกี้จอร์แดน มีที่มาจาก ไมเคิล จอร์แดน นักกีฬาวงการกีฬาบาสเกตบอลประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเป็นผู้เล่นจากทีมระดับมหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนาและได้ย้ายเข้าร่วมทีมชิคาโก บูลล์ส (Chicago Bulls) ซึ่ง ไมเคิล จอร์แดน เป็นผู้เล่นที่สามารถสร้างผลงานได้ยอดเยี่ยมในการแข่งขันบาสเกตบอลอาชีพและการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนที่แคลิฟอร์เนีย ส่งผลให้มีผู้ชื่นชอบและติดตามเป็นจำนวนมากทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก จนเป็นที่สนใจของผลิตภัณฑ์กีฬาชั้นนำของโลก โดยบริษัทไนกี้ได้ให้ข้อเสนอเชิงธุรกิจแก่นักกีฬาที่เป็นผู้นำเสนอและใช้สินค้า (Presenter) โดยมีวัตถุประสงค์ให้มีสินค้าที่โดดเด่นพอที่จะสามารถสร้างการเติบโตในตลาดกีฬาบาสเกตบอล จึงเป็นที่มาของบริษัทไนกี้ในการผลิตรองเท้าตระกูลแอร์จอร์แดนตามออกมาอีกถึง 37 รุ่น สามารถสร้างยอดขายรวมกว่า 1.9 หมื่นล้านดอลลาร์ หรือราว 6.23 แสนล้านบาทในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (เริ่มต้น เขมะเพชร, 2566)

อีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดใหม่ในยุคดิจิทัล หลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 เครือข่ายสัญญาณและการให้บริการอินเทอร์เน็ตขยายทั่วโลก เป็นที่มาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรืออีสปอร์ต

โดยแข่งขันด้วยวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์ มีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมตามชนิดกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เทนนิส กอล์ฟ มวยสากล รวมถึงเกมประเภทวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นต้น ซึ่งการแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไปซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ในปี 2010 มีจำนวนผู้ชมอีสปอร์ตประมาณ 454 ล้านคนทั่วโลก มีการจัดการแข่งรายการอีสปอร์ตในรูปแบบลีกใหญ่ 260 รายการ ต่อมาได้รับการบรรจุเป็นกีฬาชิงเหรียญทองในการแข่งขันซีเกมส์กีฬาอีสปอร์ตตั้งแต่ปี 2019 ที่ประเทศฟิลิปปินส์ ซีเกมส์ 2021 ที่เวียดนาม ซีเกมส์ 2023 ที่ประเทศกัมพูชา และในกีฬาเอเชียนเกมส์ปี 2023 ที่ประเทศจีน

การจัดการกีฬาในประเทศไทย

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 หมวด 5 ตามมาตรา 14 กำหนดให้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษา ด้านกีฬานันทนาการ และราชการอื่น ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด โดยมีการกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนนโยบายด้านกีฬา ซึ่งมีการตราพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยได้กำหนดให้มีการจัดตั้งกองทุนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติขึ้นในการกีฬาแห่งประเทศไทย กำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา และมาตรการในการกำกับดูแลการดำเนินการของสมาคม คณะกรรมการสมาคมกีฬาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นรัฐวิสาหกิจที่จัดอยู่ในประเภทส่งเสริม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมกิจกรรมด้านต่าง ๆ แบบไม่มุ่งผลกำไรและได้รับเงินอุดหนุนจากงบประมาณแผ่นดิน โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพ รวมถึงการบริการโครงสร้างพื้นฐานด้านกีฬา ได้แก่ สถานที่ อุปกรณ์ และองค์ความรู้ด้านกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬา แก่นักกีฬา บุคลากรทางการกีฬา สมาคมกีฬา ตลอดจนประชาชนที่เข้ามาใช้บริการ อีกทั้งมีการจัดกิจกรรมการแข่งขันที่การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ รวมทั้งสนับสนุนการแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการกีฬาของประเทศไทยในทุกๆระดับ

แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ

การจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางการกีฬาของประเทศ ครอบคลุมตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐาน กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาอาชีพ รวมถึงการบริหารจัดการ

ด้านกีฬา ที่จะเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยสามารถแบ่งกลุ่มอุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาออกเป็น 12 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มธุรกิจประเภทสถานที่บริการออกกำลังกาย
2. กลุ่มสโมสรกีฬาสมัครเล่น
3. กลุ่มสื่อสารมวลชนกิจกรรม การตลาดและโฆษณา การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬา
4. กลุ่มการจัดการแข่งขันกีฬา
5. กลุ่มการจัดการท่องเที่ยว เชิงกีฬาและนันทนาการ
6. กลุ่มการจัดการสิทธิประโยชน์และลิขสิทธิ์ทางการกีฬา
7. กลุ่มการบริการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา
8. กลุ่มสถาบันผู้ผลิตบุคลากรการกีฬา
9. กลุ่มผู้ค้าปลีกและค้าส่งอุปกรณ์กีฬา
10. กลุ่มผู้ผลิตอุปกรณ์กีฬา
11. กลุ่มผู้นำเข้าและส่งออกอุปกรณ์กีฬา
12. กลุ่มกีฬาอาชีพ

นโยบายเมืองกีฬา

การจัดตั้งเมืองกีฬาตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) เพื่อมุ่งพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาแบบครบวงจรให้สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม และส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ ในด้านการส่งเสริมอุตสาหกรรมการกีฬา การกีฬาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีจังหวัดที่เสนอตัวเป็นเมืองกีฬา รวม 10 จังหวัด ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกเมืองกีฬา ได้พิจารณาข้อมูลตามหลักเกณฑ์การคัดเลือกเมืองกีฬา พ.ศ. 2562 และการนำเสนอความพร้อมของแต่ละจังหวัด และคณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกเมืองกีฬา ได้มีมติเห็นชอบให้คัดเลือกเมืองกีฬา ทั้ง 10 จังหวัด เป็นเมืองกีฬา ประจำปี พ.ศ. 2562 โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ด้านกีฬาเชิงสุขภาพและออกกำลังกาย (Sports for Health & Exercise) ประกอบด้วย 3 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร จังหวัดจันทบุรี และจังหวัดยะลา กลุ่มที่ 2 ด้านกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว กีฬาเชิงศิลปวัฒนธรรม และกีฬาด้านการส่งเสริมกีฬาไทย (Sports Tourism and Sports Culture) ประกอบด้วย 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดพัทลุง และจังหวัดภูเก็ต กลุ่มที่ 3 ด้านกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ (Sports for Excellence) ประกอบด้วย 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดสงขลา และจังหวัดตรัง กลุ่มที่ 4 ด้านกีฬาขั้นพื้นฐานและกีฬามวลชน (Basic Sports and Sports for all) ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี

บุรีรัมย์โมเดล

จังหวัดบุรีรัมย์มีชื่อเสียงทางด้านกีฬาก้าวเข้าสู่เมืองกีฬามาตรฐานโลก ด้วยการใช้กีฬาและการท่องเที่ยวเป็นโมเดลในการพัฒนาจังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มต้นที่มีทีมกีฬาอาชีพ มีสนามกีฬาที่มีมาตรฐานทัดเทียมต่างประเทศสามารถจัดการแข่งขันระดับโลก ทำให้มีการลงทุนไม่ว่าจะเป็นโรงแรม ร้านอาหารเกิดขึ้นมารองรับนักท่องเที่ยวอย่างคึกคัก สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับประชาชนในพื้นที่ จนปัจจุบันจังหวัดบุรีรัมย์ได้ชื่อว่าเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงกีฬา การพัฒนาจังหวัดบุรีรัมย์มีปัจจัยแห่งความสำเร็จ 3 ประการ ได้แก่

1) ทีมฟุตบอลสโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด เป็นสโมสรฟุตบอลที่ได้แชมป์ฟุตบอลลีกอาชีพสูงที่สุดของประเทศไทย มีการบริหารจัดการแบบมืออาชีพมาตรฐานสากล มีการสร้างระบบนิเวศทางธุรกิจ มีนักกีฬาฟุตบอลอาชีพชั้นนำทั้งในและต่างประเทศสร้างความตื่นตาตื่นใจในสนาม มีสนามแข่งขันฟุตบอลที่ทัดเทียมลีกต่างประเทศและมีทีมจากต่างประเทศมาแข่งขันตลอดทั้งปี มีศูนย์ฝึกเยาวชนที่มีผู้ฝึกสอนจากต่างประเทศ มีร้านจำหน่ายสินค้าและของที่ระลึก และมีการจัดการการตลาดด้านกีฬาแบบมืออาชีพที่ทำให้ผู้คนเกิดความรู้สึกร่วมในความสำเร็จเป็นทีมของชาวบุรีรัมย์ สโมสรสร้างความผูกพันกับคนทั้งจังหวัดให้รู้สึกได้ประโยชน์ถึงการเกิดทีมฟุตบอลที่มันขึ้นมา สร้างความเจริญสะท้อนจากการใส่เสื้อทีมฟุตบอลบุรีรัมย์ ถือเป็นสัญลักษณ์และความภาคภูมิใจของคนบุรีรัมย์

2) บุรีรัมย์ อินเตอร์เนชันแนล เซอร์ทิด สนามแข่งขันรถมาตรฐานสมาพันธ์รถยนต์นานาชาติ สนามที่ได้รับรองมาตรฐาน เอฟไอเอ เกรด 1 ซึ่งเป็นระดับสนามที่อนุญาตให้ใช้จัดการแข่งขันรถสูตรหนึ่งหรือฟอร์มูลาวัน และได้รับการรับรองจากสมาพันธ์จักรยานยนต์นานาชาติ ว่าเป็นสนามแข่งรถระดับมาตรฐาน เอฟไอเอ็ม เกรด เอ ซึ่งเป็นระดับสนามที่อนุญาตให้ใช้จัดการแข่งขันโมโตจีพี ซึ่งได้มีการจัดการแข่งขัน โมโตจีพี ฤดูกาล 2018 ครั้งแรกในปี 2561 ซึ่งเป็นสนามที่ 15 จากทั้งหมด 19 สนาม โดยมีการเซ็นสัญญาจัดการแข่งขันเป็นเวลา 3 ปี (พ.ศ. 2561-2563) โดยมีการประเมินผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจ พบว่า ในการจัดการแข่งขันแต่ละครั้งมีผู้เข้าร่วมงานทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ จำนวนกว่า 180,000 คน สร้างเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจในจังหวัดบุรีรัมย์

3) บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อีสปอร์ต ทีมกีฬาอาชีพอีกชนิดหนึ่งที่เป็นการขยายแบรนด์ของบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด แบบไร้ขีดจำกัดและไร้พรมแดน อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่อยู่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ไม่จำกัดเพศ วัย สถานที่ คนสามารถดูนักกีฬาอีสปอร์ตได้ทุกที่ทุกเวลา บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อีสปอร์ต ได้ลงทุนให้ทีมทำวิจัยทางการตลาด และพัฒนาวิธีการ แนวคิดการบริหาร รวมถึงการหาหุ้นส่วนทางธุรกิจ การระดมสมอง และสร้างสรรค์กิจกรรมทางการตลาด เพื่อเข้าถึงแฟนคลับ สร้างต้นแบบนักกีฬาอีสปอร์ตแบบมืออาชีพ พร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพของนักกีฬา มีการสร้างช่องทางในการขายสินค้าที่ระลึกของทีมอีสปอร์ต นอกเหนือจากนักกีฬาและโค้ชมืออาชีพ ทางสโมสรยังสร้างอาชีพใหม่ ๆ เพื่อ

เพิ่มช่องทางรายได้ให้ธุรกิจ เช่น ผู้ถ่ายทอดสดการเล่นผ่านหน้าจอ (Streamer) นักพากย์เกม (Caster) ฯลฯ โดยมีเป้าหมายในการชิงแชมป์โลก มีการจัดตั้งอีสปอร์ต อะคาเดมีเพื่อพัฒนานักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ มีการสร้างอีสปอร์ต สเตเดียม ที่จะใช้จัดการแข่งขันในระดับประเทศ ระดับทวีป และระดับโลก

กีฬาอาชีพในประเทศไทย

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 จำกัดความคำว่า กีฬาอาชีพ หมายถึง กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล และมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน โดยมีรายได้จากการแข่งขัน ตามชนิดหรือประเภทที่คณะกรรมการประกาศกำหนด โดยกำหนดให้คณะกรรมการกีฬาอาชีพเป็นผู้กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาอาชีพ ในระยะแรกได้กำหนดกีฬาอาชีพไว้ 13 ชนิดกีฬา ประกอบด้วยฟุตบอล, กอล์ฟ, เจ็ตสกี, วอลเลย์บอล, ตะกร้อ, โบว์ลิง, แข่งรถจักรยานยนต์, จักรยาน, แข่งรถยนต์, สนุกเกอร์, แบดมินตัน, เทนนิส, บาสเกตบอล ต่อมาได้มีการเพิ่มเติมชนิดกีฬา อีสปอร์ต เป็นกีฬาอาชีพในประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 มีผลใช้บังคับ เพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมาคมกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพ และบุคลากร กีฬาอาชีพที่เกี่ยวข้องตามกฎหมาย ซึ่งกีฬาอาชีพเหล่านี้จะมีมาตรฐานควบคุม และการสนับสนุนอย่างชัดเจนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย

แนวโน้มการจัดการกีฬาอาชีพในประเทศไทย

จากรายงานภาวะเศรษฐกิจการกีฬาของประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2565 ซึ่งครอบคลุมผลการสำรวจผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยและบทบาทของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา สามารถวิเคราะห์ให้เห็นแนวโน้มการจัดการกีฬาอาชีพในประเทศไทย ได้แก่

1) **ฟุตบอล** สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ 53,971 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 35.21 ของมูลค่ากีฬาของประเทศไทย มีการจ้างงานกว่า 109,025 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 34.88 ของการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย มูลค่าที่กล่าวถึงเป็นผลจากฟุตบอลไทยเกิดการปรับโครงสร้างครั้งสำคัญใน พ.ศ. 2552 เมื่อสมาพันธ์ฟุตบอลเอเชีย ออกระเบียบว่าด้วยความเป็นสโมสรฟุตบอลอาชีพอย่างสมบูรณ์แบบเป็นผลให้สมาคมฯ ต้องดำเนินการจัดตั้งนิติบุคคลเพื่อบริหารลีกและจัดการแข่งขันแทนที่สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย โดยได้มีการจัดตั้งบริษัท ไทยพรีเมียร์ลีก จำกัด ขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการออกระเบียบให้ผู้บริหารสโมสรฟุตบอลอาชีพ

ต้องจัดตั้งในรูปนิติบุคคลเพื่อดำเนินการบริหารสโมสร ส่งผลให้มีการแข่งขันเชิงรูปแบบการบริหารจัดการให้เป็นมืออาชีพยิ่งขึ้น เกิดการแข่งขันเชิงรูปแบบ และมีการดำเนินการขยายการแข่งขันออกไปยังส่วนภูมิภาคทั่วประเทศ ต่อมาในปี พ.ศ. 2559 ได้มีการจัดตั้ง บริษัท ไทยลีก จำกัด ขึ้นมาแทนโดยมีนโยบายในการพัฒนาศักยภาพสโมสรฟุตบอลอาชีพอย่างยั่งยืน และยกระดับลีกภายในประเทศให้ก้าวไปสู่ลีกชั้นนำของอาเซียนและเอเชีย โดยในเชิงธุรกิจมีการเปิดประมูลผู้ดูแลสิทธิประโยชน์ของสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยและบริษัท ไทยลีก จำกัด

2) มวยไทย เป็นกีฬาที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ 11,966 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 7.81 ของมูลค่ากีฬาของประเทศไทย มีการจ้างงานกว่า 24,323 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 7.51 ของการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย มวยไทย ใน พ.ศ. 2559 พบว่า มูลค่าเศรษฐกิจของสนามมวยเวทีลุมพินีและสนามมวยเวทีราชดำเนินมีมูลค่ามากกว่า 189 ล้านบาท นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีรูปแบบการแข่งขันมวยไทยปรับรูปแบบให้ทันสมัย มีการผสมผสานระหว่างความบันเทิงและกีฬาทำให้เป็นที่ติดตามของผู้ชมมวยไทยทั้งในประเทศ และต่างประเทศเป็นจำนวนมาก รายงานนายกรัฐมนตรีเกี่ยวกับแนวทางและข้อเสนอแนะถึงแผนในการขับเคลื่อนมวยไทย เพื่อให้มีการสร้างมูลค่า สร้างงาน และสร้างรายได้ให้กับคนไทยในประเทศ และเพื่อพัฒนาศิลปะมวยไทยซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทยไปสู่ระดับสากล กล่าวถึงการสร้างแพลตฟอร์มที่ครอบคลุมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยไว้ทั้งหมด เช่น การเรียนการสอนมวยไทย การฝึกและแข่งขันมวยไทย ตำรามวยไทย และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับมวยไทย ตลอดจนการใช้ศิลปะมวยไทยในการสร้างสุขภาพที่ดีในการออกกำลังกายให้กับผู้สูงอายุ พร้อมเสนอให้มีการเรียนการสอนมวยไทยแก่เด็กทุกโรงเรียน รวมทั้งยังได้เสนอแนวทางให้มีการจัดเทศกาลมวยไทย เพื่อแสดงศักยภาพศิลปะการต่อสู้เพื่อสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีความมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญคือจะสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้กับประเทศอีกด้วย

3) กอล์ฟ เป็นกีฬาที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ 3,581 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 2.34 ของมูลค่ากีฬาของประเทศไทย มีการจ้างงานกว่า 7,729 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 2.47 ของการจ้างงานในอุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทย กอล์ฟมีการเติบโตของมูลค่าทางเศรษฐกิจถึงร้อยละ 6 ต่อปีในช่วงปี 2561 เนื่องจากสนามกอล์ฟของประเทศไทยเป็นที่นิยมในชาวต่างชาติ เช่น สนามกอล์ฟที่จังหวัดภูเก็ต สามารถทำรายได้เข้าจังหวัด มากถึง 500 ล้านบาทต่อปี นอกจากนี้ พบว่า ยังมีจำนวนนักกีฬาอาชีพกอล์ฟอาชีพของไทยที่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันในรายการเมเจอร์ของการแข่งขันกีฬาอาชีพอย่างต่อเนื่อง(กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2565)

4)อีสปอร์ต ในประเทศไทย ปัจจุบันมีการฝึกซ้อมชัดเจนตามการดูแลของต้นสังกัด รวมถึงมีการให้เงินเดือนและมีการซื้อตัวผู้เล่นแบบกีฬาอาชีพ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทอย่างมาก

ในสังคมในด้านความบันเทิงและกีฬา นำไปสู่อาชีพที่หลากหลาย สามารถสร้างรายได้ในอนาคต อีกทั้งปัจจุบัน การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตถูกยกย่องระดับขึ้นไปถึงระดับโลก สร้างรายได้ให้กับนักกีฬาเป็นจำนวนมาก ดังนั้น การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพจึงกลายเป็นอีกหนึ่งอาชีพในฝันของเด็กรุ่นใหม่ ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งจะส่งผลให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้น การนำอีสปอร์ตเข้าสู่ระบบการศึกษา จึงมีจุดหมายในการผลักดันให้เด็กเกิดการพัฒนาตนเองอย่างมีเป้าหมายและมุ่งมั่นพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น อีสปอร์ต คือ หนึ่งในวาระเร่งด่วนของกระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ทำความร่วมมือกับผู้แทนจากกระทรวงสาธารณสุข กระทรวงการพัฒนาศักยภาพและวัฒนธรรม กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในโครงการส่งเสริมสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต เข้าสู่สถานศึกษา ให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในทุกมิติ พร้อมทั้งส่งเสริมนักเรียนที่มีความชอบและความถนัดเฉพาะทางให้สามารถแสดงศักยภาพได้อย่างเต็มความสามารถ โดยได้มีการกำหนดแนวทางการดำเนินงาน กติกา กฎระเบียบต่าง ๆ ในการจัดตั้งชมรมและชุมนุมในสถานศึกษา ซึ่งอยู่ในการดูแลของครูผู้สอนและในสายตาผู้ปกครอง รวมถึงส่งเสริมการต่อยอดในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมรองรับอาชีพที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของสังคมโลกยุคใหม่ นักเรียนที่มีความสนใจกีฬาอีสปอร์ต ได้ฝึกฝนความมีวินัย การทำงานเป็นทีม มีความอดทน ควบคุมอารมณ์ได้ดี มีทักษะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ตลอดจนการตัดสินใจที่รวดเร็ว เชื่อมโยงไปสู่การจัดทำหลักสูตรเกี่ยวกับ Digital Content Creator ในอนาคต (ฐิติมา ชาลีกุล, 2566)

บทสรุป

การจัดการกีฬาและอีสปอร์ตของประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตและสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของประเทศได้ โดยมีลักษณะดังนี้

1) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านกีฬา องค์กรธุรกิจ กีฬา หรือสโมสรกีฬาจะเข้ามามีบทบาทสำคัญกับองค์กรธุรกิจแทบทุกอุตสาหกรรมในการสร้างการเชื่อมต่อระหว่างแบรนด์กับกลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้บริการ จะเกิดการจ้างงานในตำแหน่งใหม่ ๆ หลายตำแหน่งทางด้านจัดการกีฬาโดยมีรูปแบบใกล้เคียงกับต่างประเทศ

2) การจัดแข่งขันกีฬาจะมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ด้วยนโยบายเม็ดเงินกีฬาจะส่งผลให้เกิดการกระจายการจัดการแข่งขันกีฬาในพื้นที่ต่างจังหวัดทั่วประเทศเพื่อช่วยให้เกิดการกระตุ้นและขยายตัวทางเศรษฐกิจในพื้นที่ เช่น ธุรกิจท่องเที่ยว ร้านอาหาร และที่พักแรม ฯลฯ

3) รูปแบบการเผยแพร่ภาพหรือถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาจะมีการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพิ่มขึ้นซึ่งจะลดขั้นตอนและอุปสรรคจากในอดีตหลายขั้นตอน ส่งผลให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถสร้างสรรค์ช่องทางหรือรูปแบบธุรกิจใหม่ได้

4) ผลตอบรับจากคนรุ่นใหม่จะส่งผลให้กีฬาอีสปอร์ต ถูกนำเข้าสู่ระบบการศึกษาและการจัดการแข่งขันมากขึ้นทั้งในระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ และจะมีการเพิ่มชนิดในการแข่งขันเพิ่มขึ้นตามความนิยมของผู้เล่นและผู้ติดตามบนสื่อออนไลน์ เช่น กีฬานักเรียน กีฬามหาวิทยาลัย กีฬาแห่งชาติ กีฬาซีเกมส์ กีฬาเอเชียนเกมส์ ฯลฯ ซึ่งจะก่อให้เกิดผู้ประกอบการหรือองค์กรธุรกิจด้านอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นหลายเท่าตัว

5) สถานศึกษาระดับต่าง ๆ จะเปิดสาขาเฉพาะทางด้านกีฬาเพิ่มมากขึ้น อาทิเช่น ห้องเรียนอีสปอร์ต โรงเรียนฟุตบอล โรงเรียนกอล์ฟ คณะวิชาด้านการจัดการกีฬาและอีสปอร์ต สถาบันสอนมวยไทย ฯลฯ

รายการอ้างอิง

- ฐิติมา ชาลีกุล. (2566). ศธ จับมือ 8 หน่วยงาน หนุนกีฬาอีสปอร์ตต่อยอดนวัตกรรมการศึกษา สืบค้นจาก <https://www.obec.go.th/archives/765396>
- เริ่มต้น เขมะพีชร. (2566). แปรนตร์ Jordan ของ Michael Jordan สามารถสร้างยอดขายให้ Nike รวมกว่า 1.9 หมื่นล้านดอลลาร์ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/nike-jordan-5-years-19-billion/>
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2561). eSports เกมที่เป็นมากกว่าเกม. สืบค้นจาก <https://www.depa.or.th/th/article-view/esports>
- Deming, W. Edwards (1986). *Out of the Crisis*. MIT Center for Advanced Engineering Study.
- Drucker, Peter F. (1954). *The Practice of Management*. New York : Harper& Row, Publishers.
- Henri Fayol.(1972). *General and industrial management* ; revised by Irwin Gray. London: Pitman
- Mike Ozanian. (2021). *World's Most Valuable Sports Teams*. From <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2021/05/07/worlds-most-valuable-sports-teams-2021/?sh=6d5731873e9e>
- Smith, A. (2008) *Introduction to Sport Marketing*. Oxford: Elsevier Butterworth Heinemann