



# **THE STUDY OF PROFESSIONAL ESPORTS ATHLETE INCUBATION IN THAILAND**

**Sutharavee Thitayanun 6004640733**

EE 489 Seminar in Industrial Economics

B.E. International Program, Thammasat University

Academic Year 2020

## ***Abstract***

This study aims to explore and analyze factors affecting the incubation of Thai esports athletes. The paper investigates the global esports industry and Thai esports industry. The SWOT and PESTEL analysis are introduced to demonstrate and analyze internal and external aspects of Thai esports as well as career incubation. To gain deeper insights of the esports athlete incubation, the in-depth interviews with open-ended questions were conducted with 10 players from top 100 Thai professional esports athletes. The result indicates that the government significantly affects the player's career ecosystem and the incubations toward success. Social, Economics and laws also contributed to the success of esports career incubation.

*Keywords:* Esports Athlete, Athlete incubation, Esports Career Success

## 1.Introduction

In the recent decades, the world has seen a surge in technological development that leads to the creation of several new industries, one of them is the gaming industry. The rapid growth of the gaming industry, facilitated by growing internet accessibility, has led to an increasing number of gamers which inherit a sense of competition that leads to the first generation of competitive gaming which later would be called eSport.

Esports have quickly gained its spotlight due to the rising players and viewers which attract investors and sponsors to the market leading to even more robust competition for higher prizes. The eSport industry also quickly reached to the global level due to the improvement in livestream broadcast and global connectivity meaning that anyone, with the internet access, can play and dream of becoming a professional player in their favorite games. On the other hand, it is challenging to become successful and top players of those games. For example, over 10 million people play League of Legends (LOL) worldwide; however, only thousands of people become professional players, which is equivalent to only 0.001% out of total players. In traditional competitive sports, some countries can incubate and produce exceptional players far better than the others. For example, the US can produce top quality basketballers and they usually win when they compete in international tournaments such as the Olympic games. Same goes to eSport where some countries are exceptionally good at producing players, such as China and South Korea. Both countries have recognized eSport as one of the sports comparable to that of traditional sports.

This paper's objective are to explore and analyze factors affecting the incubation of Thai esports athletes that later guide toward their successful career. With Thai esports athletes' success in the international level either winning the first place in the World Competition or among the ASEAN countries, Thailand is one of the leading games markets with many qualified esports players. **This paper is the very first paper that studies the esports profession in Thailand which includes in-depth interviews from top 100 Thai esports players.** The data, insights and analysis may be useful for relevant esports stakeholders like affiliates, private companies and most importantly the government.

There are five parts: Introduction, Literature review, Theoretical framework and Methodology, Findings and Conclusion.

### **Problem Statement**

<b>Country</b>	<b>Total Earnings of all Esports Players</b>	<b>Numbers of all Esports Players</b>	<b>Average Earning per person</b>
<b>United States</b>	\$167M	19K Players	\$8,637.04
<b>China</b>	\$128M	5K Players	\$26,661.88
<b>South Korea</b>	\$100M	4K Players	\$24,404.71
<b>Thailand</b>	<b>\$9M</b>	<b>1K Players</b>	<b>\$7,847.17</b>

Source: esportsearnings (As of 18/05/21)

Total earnings can be used as the success indicator of esports players. The higher earning can also be referred to as there are more players, more competition, higher level of competitiveness and more money circulated in the industry. Hence, I use this data to estimate and compare the gap between the top 3 Esports earning countries and Thailand.

Apparently, when comparing Thailand with the top 3 leading esports nations, using the total earnings prizes that an individual won from all tournaments in their esports career of all esports players, there is a huge gap between total earnings, numbers of players and average earnings per person for Thai and leading esports countries. For the internal environment, Thailand might lack industry competence especially the investment, the incubation and the support of Thai esports players. For the external environment, There might be the prospective external factors that can contribute and/or obstruct the industry from growing at its full potential such as the coronavirus, the political, the government, Thai infrastructures and social acceptance.

### **Significance of Study**

The internal and the external factors can contribute to the industry success, as these factors are likely to intensify and/or hinder the industry growth. Esports players incubation is a process of obtaining talented players, supporting them with salary, equipment and facilities, then using the internal competition to find the highest potential athletes and sending them to the national level competition. A lack of complete incubation factors from the internal environment (affiliate, tournaments, investment, equipment,

support, attractiveness of industry, competitions and games) is likely to deter the player's success. Furthermore, as the higher earning can be referred to as there are more players, more competition, higher level of competitiveness and more money circulated in the industry. The lack of industry investment is also one of the crucial factors in driving the esports industry. In addition, there are the external factors which can impact the esports industry and player's success which are the coronavirus, the political, the government, Thai infrastructures and social acceptance. The research thus verify these hypotheses that the internal and the external factors of the industry take part in shaping the athlete's career success. The relevant policy will be introduced which suggests the government to improve awareness, increase investment, strengthen industry support and eventually tackle the problem.

### **Research objective**

Exploring and Analyzing factors affecting the incubation of Thai Esports Athlete

### **Research questions**

What factors lead esports athletes toward success?

### **Limitations**

There are four limitations to this research. **Firstly**, There are no official reports of Thai Esports from reliable sources including the consulting firms and CEIC database. Relevant information and background of Thai esports are difficult to find. Several relevant industries are used for referring to Thai Esports industry such as Thai mobile, PC, overall gaming industry, players' tournaments earnings and prize pool. **Secondly**, More research and interviews from relevant stakeholders (Affiliates, TESF, Telecommunication companies and the Government) of the Esports industry are needed in order to get a wider and deeper picture of the industry. However, I only focus on the Athlete side. In addition, the time constraints make the affiliate's interview impossible. **Thirdly**, The in-depth interview may not be sufficient for answering every question on the list, as athletes have only 20-30 minutes for interviewing. So, the result was a combination from different athletes who have relevant backgrounds with those specific topics. **Fourthly**, Even the interviewee's identifications are confidential, A total of 60 athletes (from top 100) that I reached out to were not willing to answer due to their personal reasons and time constraints. After seeing the in-depth question lists, some of them didn't feel confident in answering all

questions, saying that their knowledge could not cover what I needed. Furthermore, Athletes in my sample were not completely aware of the industry and/or the PESTEL factors. Some Athlete's in-depth answers were focused on the individual level, even if the questions were about the industry and relevant factors.

## **2. Background**

### **What is Esports?**

Electronic sports(or Esports) is a subcategory of internet gaming that focuses on human players – both amateurs and pros – competing in a video/computer game with predetermined rules. Esports is an organized and multiplayers video gaming competition or tournament at regional and international level. The competition provides live broadcasts and cash prizes for top competitors. Most common genres for esports are real-time strategy, first-person shooter and multiplayer online battle arena(MOBA).

### **Definition**

**Professional Esports Player** means a full-timer/part-time player who gets paid from playing video games at a competitive level like domestic competition and international esports tournaments. There are international rules and prizes in the esports tournaments. These players get paid to compete by their teams or affiliates or sponsors.

**Incubation** means The process of incubating one professional esports players to be able to compete in a domestic and/or international competition

**Career Path** means Path of career advancement from the bottom to the top level in the organization. The career path will lead to both short-term and long-term career objectives.

**Esports Career Success** means An esports players who able be win in domestic and/or international tournament and can make a living from playing games

**Video Game Streamer** means People who play games and broadcast live video to their audience digitally. The players and the audience are simultaneously interacting through the players' platform. These players get income from donations as well as advising and sponsorship.

## **Global Esports**

Beating many traditional sports in terms of revenue and audience, esports itself has become a substantial industry. (Mckinsey, 2020) Global esports revenue will rise by 14.5 percent year over year to \$1.084 billion in 2021, up from \$947.1 million in 2020. (Newzoo, 2021) The global esports industry is forecasted to generate roughly \$1.62 billion in revenue by 2024, indicating that the market will continue to expand dramatically in the upcoming decades. (Statista, 2021)

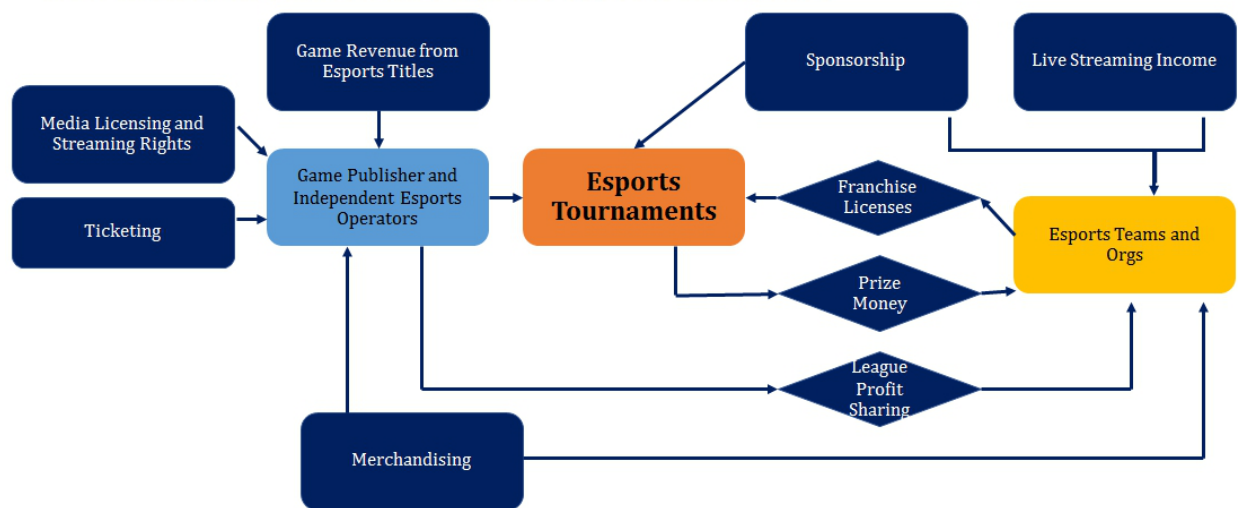
According to the Niko Partners 2020 report, figure 2.1 indicates the flow of money among 3 main stakeholders in the esports landscape which are Game Publisher and Independent Esports Operators, Esports Tournaments and Esports Teams and Orgs. In 2020, Endorsements represent the majority of the revenue which is at 58 percent (Mckinsey, 2020). In 2021, Media rights and sponsorship generated \$833.6 million in revenue, accounting for more than 75% of the total market (Newzoo, 2021). The remainder comes from ticketing, merchandising, publisher charges, games revenue from Esports Titles, Franchise Licenses, Prize money, League profit sharing and live streaming (Niko Partners, 2020) Furthermore, Asia and North America are indeed the top two eSports industries in terms of revenue, with China solely representing one fifth of the market. (Statista, 2021)

According to Deloitte consumer research 2020, there was a rise of esport's global audience by 12% to 443 million people in 2019. In 2020, the esports viewership is estimated to cross almost 500 million devotees and casual viewers. The industry represents a year-over-year growth in revenue of over 15% and in audience of over 10%. (Mckinsey, 2020)

With 91.9 million hours of live viewing on Twitch and YouTube, the League of Legends World Championship was the most prominent tournament of 2020 (Newzoo, 2021) On Statista 2021 report, the number of unique viewers of League of Legends esports championship finals hit the peak at a total of 44 million viewers with a total of 100 million viewers. Suggesting that esports is on the verge of becoming a mainstream sport leading to lucrative business opportunities. (Deloitte, 2020)

**Figure 2.1**

**How money circulated through the esports landscape**



source : Niko (2020)

The Deloitte consumer research 2020 also found that more than one-third of respondents from the European countries listed in this study have watched esports at least once. Europe is one of the esports-hubs after Asia and North America. The League of Legends 2019 World Championship and the Fortnite World Cup hit their highest ever peak viewership at 3.98 and 2.33 million respectively. The European esports market also continued to expand rapidly due to the extreme rising popularity of virtual competitions that resulted in a surge in revenues for most esports related businesses. (Deloitte, 2020)

In DOTA 2, one of the most popular MOBA games for esports, there is a substantial prize to be earned by players who are at the forefront of their game. The total cumulative cash prize for DOTA 2 tournaments around the world in 2019 was a massive \$46.97 million. In 2019, the prize pool for the eight international tournaments was at \$34.33 million, from \$25.53 million a year before. The DOTA2 prize pool ranked the highest in the World since 2015 at \$18.42 million up until now. With such huge amounts of money on the line, it's no wonder why millions of people tune in to see who will win. Almost two million of the audience tuned in to see OG, a European team, win the grand prize at The 2019 International. (Statista, 2021)

Despite the fact that the pandemic stopped promoters from inviting fans into dedicated arenas in 2020, the most successful tournaments keep drawing a large amount of online audiences. The market is closely monitored to see whether it can continue to expand in 2020, despite – or maybe even because of – the COVID-19 pandemic (Deloitte, 2020). A report from Mckinsey (2020) has also found the COVID-19 pandemic has reduced the newcomer to the esports industry, however those who watch and play esports more than once a week increase their consumption behavior by 30%. Higher profile comes with greater accountability. In esports, This means ensuring the reliability and stability of the virtual playing fields or the digital infrastructure. If it isn't, the industry will be vulnerable to disruption, competition will be tainted, and the sector's reputation will suffer. (Deloitte, 2020)

### **Thai Esports**

From the Newzoo and gamescom asia 2021 report in April, thanks to 32 million gamers in Thailand, Thai game industry has created more than a billion dollars, turning it into one of Southeast Asia's most prominent gaming markets. With a lot of gamers, the prospective esports audience is projected to be high. Thus, The market is expected to grow to be more than \$450M in 2021 (Statista, 2020). The most widely used games are mobile games which accounted for 67%, 24% on PC and 9% on consoles (True Visions Group Company Limited, 2019)

Consumer behavior has shifted as a result of COVID-19, with consumers relying more on the online media, especially gaming. The global gaming industry grew by 9.3% YOY in 2020. Meanwhile, Thailand's gaming industry drastically grew at 14.4%. There was a surge in Engagement and revenues in all game categories in 2020, but mobile gaming was the prominent one, with the \$77 billion generated and 13.3% YOY growth. (Digital Economy Promotion Agency and IMC Institute, 2020)

In 2017, Esports was officially registered as an official sport, meaning that Thai teams can participate in international championships (Bangkokesports, 2019). Thai athletes won gold medals from ROV the 2019 SEA games and silver medals from hearthstone. (Esportsearnings, 2021). As of 2021, Thailand has more than 500 professional esports players. In the top 100, their total tournament earnings range from

\$500K to \$21k (Esportsearnings, 2021) Many leading Thai athlete ranked the 1st in the Region and/or the World Championship/League such as

- Jabz from 3 DOTA2 Tournament, earned total of \$112,100 prize
- FirstOne from 2 ROV League, earned total of \$76,257 prize
- D2E from 5 PUBG Challenges, earned total of \$91,250 prize

One of the most popular games in Asia is ROV(Realm of Valor) ranked as the 11<sup>th</sup> highest prize in the World, Offering up to \$11 million prize and having more than 495 pro players worldwide (Bangkokesports, 2019). In the top 100 highest earning Thai esports players, 32 of them earned from ROV(Arena of Valor) the most. Interestingly, in the top 10 esports athletes, 6 of them play ROV, 3 play PUBG and 1 play Dota 2. The total cumulative prize around \$2 million among the top 100 (Esportsearnings, 2021)

### **3.Literature Review**

#### **Esports ecosystem**

According to Mckinsey (2020) research, there are 7 main entities that combined to make an esport competitive ecosystem which consist of 1) esport athlete 2) Team/affiliate 3) tournaments 4) media streaming 5) influencer 6) game developer and 7) competition operators. All of the 7 entities must play an important role In order for a particular game to be successful in esport. The game must have a combination of quality game development that can attract players to play competitively then, the competition operators must organize bringing esport athlete and teams to play and promote the competition through quality public, media and influencers that can deliver attractive message to the audience which attracting more viewers resulting in a more revenue and positive game reputation. There is also evidence found by Johnson and Woodcock (2017) and SCB Economic Intelligence Center (2021) that the gaming industry has grown accordingly with streaming platforms which have shown further growth potential with 6.2% cumulative average growth rate as there is more incoming supply from content creators such as competition and media content that serve the demand from viewers.

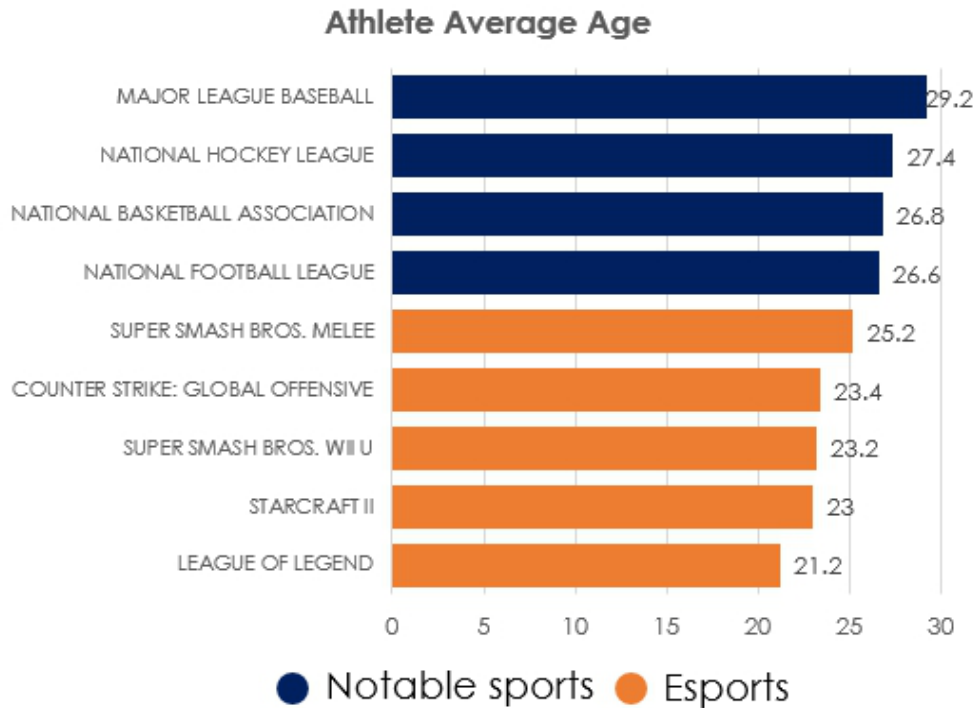
However, aside from the 7 mentioned entities, the legal and government also has to be considered. It was observed that Thailand has no laws and regulation enforcement

regarding the protection of professional esports athletes such as social security protection and employment rights regarding the contract agreement (Kheanpan W. and Junngam N., 2020). This could lead to multiple such as 1) esports player contract has yet to be classified as a job according to Thai's law which means that Thai professional esports players will not get employment benefits 2) the only way to revise an unfair contract is to prosecute the affiliate and the contract will be changed only in the court which is costly for the professional esports players and 3) although the Thai sports endorsement act in 2013 has provided some protection to esports players, esports itself has yet to be included as a sport in this act (Kheanpan W. and Junngam N., 2020).

For the development of esports players, there is a study by Salo M. (2017) that observed the growth stage of esports players and classified them into 4 different stages which are 1) initial 2) development 3) mastery and 4) discontinuation. The initial stage is when an individual is introduced to esports which is shortly followed by a development stage where the accumulation and development of skills take place. The mastery stage is when the athletes have reached their best competence and skill. Lastly, discontinuation takes place when athletes are unable to compete competitively that eventually leads them to retire from the competition and take on other roles such as becoming a coach. Players need to recognize which stage they are in and focus on mastering that stage and prepare for the next stage. The further factors that can contribute to the success of an esports athlete include an involvement in the domain at an early age, demonstrated higher level of performance in early competitions, performed at a higher level than peers and demonstrated higher rates of improvement in performance at a young age (Fransen J. AND Gullish A., 2019).

Moreover, when comparing the age of esports players with notable sports, the average age of esports participants is relatively short according to the report from ESPN (2017). So, why are so many esports players retiring at an age when they should be gaining prominence in comparison to conventional sports (figure 3.1).

**Figure 3.1**



Source: ESPN (2017)

Looking into the 2014 research by Simon Fraser University in Canada, 3,000 people aged between 16-44 were tested and analyzed to see their performance on a real-time strategy video game (StarCraft II). The findings demonstrate that cognitive capacity increases from 16 to 24 years old and then begins to diminish beyond that. After the age of 24, cognitive speed decreased by around 1% per year for every 15 years. The link between speed and accuracy is the primary factor. They discovered that older players make slower decisions and place a greater emphasis on accurate movement and planning. When comparing these data to real life, The majority of qualified athletes are between the ages of 21 and 23. Older players are more likely to play Captain and remain in the fifth position (support role and control the situation). Hence, these studies highlighted the importance of early age incubation for esports players.

## 4.Theoretical Framework

### SWOT

	<b>Helpful</b> To achieve the objective	<b>Harmful</b> To achieve the objective
<b>Internal Origin</b> Attributes of the organization	Strengths	Weaknesses
<b>External Origin</b> Attribute of the environment	Opportunities	Threats

### PESTEL

<b>Political</b>	Government Policy, Political Stability, Corruption, Global Influence, Foreign Trade Policy, Tax policy, Labor law, Trade restrictions
<b>Economic</b>	Economic growth, Exchange rates, Interest rates, Inflation rates, Disposable Income, Unemployment rate
<b>Social/Cultural</b>	Population growth rate, Age distribution, Career attitudes, Safety emphasis, Health consciousness, Lifestyle attitudes, cultural barrier
<b>Technology</b>	Technology incentives, Level of innovation, Automation, R&D activities, Technological change, Technological awareness
<b>Environment</b>	Regulation and Restriction, Weather climate, Environmental policies, Pressure from NGOs
<b>Legal</b>	Discrimination Laws, Antitrust Laws. Employment Laws, Consumer protection laws, Copyrights and patent laws, Health and Safety laws

## 5.Methodology

The study will use 2 different approaches to analyze the factors that contributed to the Thai esport player incubation. 1.) I used the existing secondary database to analyse the current situation of Thai esport industry such as data from the past research that was

conducted by consulting firms and/or data from Thai esports related websites. Then, 2.) I will conduct an in-depth interview to get an insight of the factors that are affecting Thai esports player incubation on some of the most successful esports players in Thailand.

The in-depth interview will consist of multiple open ended questions in order to capture the original opinion of the respondents without an intervention from the author. The questionnaire will ask about the respondents' opinion on Thai esports industry and the factors that affected Thai esports players' incubation. The list of questionnaire examples are represented below (see appendix 00 for more detail):

1. What is the strong point of Thai esports industry?
2. What factors do you think make esports players successful?
3. How affiliate and/or sponsorship contributed to the player's success?

Criteria for sample selection:

1. The esports player must have competed in the international competitions
2. The esports player must have an affiliate and/or sponsorship
3. The esports player must be ranked within the top 100 esports players classified by the prize earned from competing in tournaments. The rank exception will be used if that player won in the national competition as Thai National Athlete.

After I obtained the list of Thai's esports players that fall in the criteria above, I will randomly ask for permission to interview however, not all esports players are willing to respond. For those who are willing to be interviewed, the questionnaire will be sent to them beforehand so that the respondents have time for preparation<sup>1</sup>. Meanwhile, the demographic aspect of the players, for example gender and age, will not be asked directly in the questionnaire but will be observed through online data sources such as esports players' Facebook page.

The result obtained from the interview will be grouped according to the theoretical framework of SWOT and PESTEL.

---

<sup>1</sup> Some players who are willing to answer may have to consult with their affiliate and/or sponsor before given out information related to the company

## 6. Finding and Analysis

This section will analyse the results obtained from in-depth interviews and secondary data research. There are a total of 10 Thai esports players who are willing to participate in this interview which 9 out of 10 esports players that have responded are ranked within top 100 of Thai esports players categorized by the total prize earned from competing in tournaments and 1 player has competed internationally as Thailand's representative but does not rank within the top 100 highest esports earnings of Thailand.

2 out of 10 interviewees have already retired from playing professionally however, they are still working within the esports industry. The number of esports tournaments that they have participated in varies from 7 tournaments to 42 tournaments while the years of experience varies from 1 year to 8 years (see table 6.1). The age of players also ranges between 17 to 29 years old and the average age of active players is only 24.1 years old. In terms of the genre of games, I have classified into 5 genres which are first-person shooter (FPS), real-time strategy, multiplayer online battle arena (MOBA), sport and battle royale where 4 respondents have competed in FPS genre, 2 respondents have competed in real-time strategy genre, 4 respondents have competed in MOBA genre, 1 respondent has competed in sport genre and 1 respondent has competed in battle royale genre as a coach (see table 6.2).

P1 was a former pro player of a popular FPS game. He was able to get into the biggest highest-ranked US team of 'that FPS game' and won a total of 1 global tournament and 3 international tournaments. He has already retired now and turned himself into a streamer and coach for Thai leading affiliate's team in a popular battle royale game. He claimed that his total earnings are eight figures per year.

P2 is an active pro player of real-time strategy card games. He has competed in the international competition as a Thai representative for two consecutive years for ASEAN games 2018 and SEA games 2019. He is the first Thai esports player to achieve a medal in SEA games. He is also a Thai representative to give a new card's voice over of the game that he plays.

P3 is an active athlete in one of the very first FPS games that have esports tournaments. He ranked the first for 3 consecutive years at the national level.

P4 is an active athlete in one of the very first FPS games that have esports tournaments. He ranked as the top 3 esports players of this game. He won a total of 1 regional and 4 domestic competitions.

P5 is an active pro player of real-time strategy card games. He won 2 regional tournaments. His highest prize earned was \$25,000 in a single tournament.

P6 is a retired pro MOBA athlete, he currently does live streaming on his page. He won a total of 2 Global League and 3 National competitions.

P8 is an active pro player for sports games. He participates in the esports competitions and does live streaming on his facebook page, where 70% of his income comes from live streaming. He started his career as a professional athlete at the age of 14. He won 1 global tournament and 3 international tournaments. His highest prize earned was \$100,000, making him the number 1 top player of 'that sports game' in Thailand.

P9 is an active MOBA pro player who earned over \$50,000 in 2020 at the age of 16. He won the biggest 'MOBA's game name' national tournament beating the 2-year champion which he earned over \$30,000. He spent only 2 years becoming a professional player. With his outstanding talents, He dropped out of school to become a full-time esports athlete.

P10 is a former MOBA pro athlete who won the 1st and 2nd place in the World Championship in 2017 and 2018. He is also known as a pro player who ignited the esports competition trends in Thailand. He also established one of the popular thai affiliates. Nowadays, he is a coach for a leading Thai affiliate.

The result obtained from the interview will be group using theoretical framework of SWOT and PESTEL.

**Table 6.1**  
**Interviewee's Demographics (as of April 2021)**

Player	Country Ranking	Status	Age	Tournament	Prize earned from tournament	Experience	Affiliate	Interviewed Date d/m/y
P1	Top 100	Retired	27	15	\$5x,xxx	6 years	Axxxxxxx x	18/04/21
P2	~300th (Thai National Team)	Active	22	10	\$x,xxx	2 years	Bxx	19/04/21
P3	Top 100 Highest Earning Thai Esports Athlete	Active	24	37	\$2x,xxx	6 years	Bxxxxx	25/04/21
P4		Active	23	42	\$2x,xxx	6 years	Bxxxxx	27/04/21
P5		Active	22	10	\$6x,xxx	1 year	Bxx	28/04/21
P6		Retired	29	10	\$5x,xxx	4 years	Axxxxxxx x	1/05/21
P7		Active	28	9	\$5x,xxx	4 years	Bxx	1/05/21
P8		Active	22	10	\$1xx,xxx	8 years	Fxxx xxxx	6/05/21
P9		Active	17	8	\$6x,xxx	2 years	Txxxx	10/05/21
P10		Active	27	10	\$7x,xxx	8 years	exxxxx	30/05/21

Sources: Esportsearnings(2021), Liquipedia(2021) and interviewee's social media

**Table 6.2**  
**Tournaments's games genre played by interviewees**

Player	Genre				
	First-Person Shooter	Real-time Strategy	MOBA	Sports	Battle Royale
P1	✓				✓ (coach)
P2		✓			
P3	✓				
P4	✓				
P5		✓			
P6	✓		✓		
P7			✓		
P8				✓	
P9			✓		
P10			✓		

Sources: Esportsearnings(2021), Liquipedia(2021) and interviewee's social media

## SWOT

### Strengths

Talking about the hottest sports in the digital era which is getting the same attention as football, Esports is undoubtedly an answer to this with its worldwide popularity from the enormous prize pool which is equally to football prize (Krungsri, 2021) P2 mention that Worldwide esports is so big that it has the potential to be the same as football in the future. All interviewees agreed that Thai esports industry is growing and gaining more popularity in recent years thanks to the Global esports growth. P10 mentioned that Thai esports expanded remarkably in the recent years. However, the

industry is neutral right now. P1 and P2 stated that Thai Esports are securely growing along with creating many relevant professions: athlete, coach, commentator, game caster, organizer, affiliate's relevant career and investors. P2 said that these careers drive the industry forward as well as the rising numbers of audience. Moreover, Esports also offers Global Brand sponsorship opportunities to popular affiliates and teams, which show no difference from other sports.

Almost half of them compete in the Mobile games which some said that Mobile esports are the key trends in Thailand. Apparently, the emergence of mobile games can lower the barrier of entry as well as creating a more complete ecosystem of players and audience. One of them said that Thailand's esports became more serious after the emergence of ROV (Arena of Valor), which is the MOBA (Multiplayer online battle arena) on mobile phones. Some interviewees who are ROV pro players ranked at the Top 30 in Thailand, meaning that ROV in Thailand have a considerable amount of prizes.

All the interviewees have records of winning at the international level in various types of games. They all agreed that Thai Athletes have high potential and records of winning either at the regional level and/or being the World Champion. But without the affiliate support in supporting them in the beginning, they couldn't be as they are right now. Thailand has many leading affiliates with great benefits, facilities and well-rounded support. Most interviewees (P2,3,4,6,7,8,10) remarked that affiliates highly contribute to their **success** especially in the process of making them fully become pro players by supporting and managing them, also known as the **incubation** process. P5 stated affiliate is one part of their success, but having no affiliate doesn't mean that you will not become successful. P8 mentioned that affiliates provide stability for him, he couldn't get into the international tournament without the support of affiliates.

From the interview, The affiliate provides all of them with monthly salary, training, bootcamp, essential equipment, competition's expense coverage, sponsorship, promoting players, manager, coach and percentage share of merchandise sold. However, in an exchange for these benefits, affiliates will get a percentage share of athlete's prizes as agreed as well as the both side reputation exchange (see figure 6.3). All of them claimed that the affiliate's agreement and benefits are fair for them. P9 said that The higher a

player's potential (tournament won and popularity), the more money affiliates will provide to the player.

**Figure 6.3**

**Value exchange between affiliate and Players**



source: interview results and research

**Weaknesses**

Thai esports has Garena as one of the leading online gaming developers, publishers and esports organizers, which launched many popular games and organized many esports tournaments with a presence in more than 130 markets around the world. Garena organizes esports activities all over the world, ranging from small tournaments to some of the most watched professional esports leagues in the world. Garena's popular games in Thailand are ROV, LOL, FIFA online 4, Free Fire, Call of Duty (Garena,2021). Most Interviewee's participated in these Garena's games as well as Garena's organized tournaments. Apart from that, Thai telecommunication companies, such as AIS, TRUE and DTAC, take part in esports including organized esports tournaments, sponsored popular affiliates and sponsored leading Thai esports teams. One of the interviewees also from the telecom-sponsored team.

For the opinion of interviewees, P2 said that he doesn't see many investors in Thai esports except Garena. If Thailand does have many investors, the industry will definitely grow more. According to Forbes 2020, Among the top 10 most valuable esports

companies in the World, 6 are from the United States, the rest are from the Netherlands, Canada, Germany and South Korea. The company's value ranges from \$410 million to \$150 million. The higher the company value means that the originated countries have high competition, able to attract talented players and have high power to pay. These can imply that these countries have higher investment levels and these may apply to the case of Thailand.

Currently, P10 observed that The tournaments are not as heavily promoted as before. P6 and P10 agreed that The investors are now looking for profits more than developing Thai esports, making Thai esports lagging behind other countries. P6 also mentioned that Thai esports lack support such as athlete welfare, tournament events and social acceptance. P5 said that Thai athletes haven't received much attention from the government. He wants the government to understand and emphasize more on athletes. Eventually, Thailand will certainly have more esports players at the Global level. P7 claimed that Thai Esports haven't received 100% acceptance compared to other sports, leading to the lack of industry and athlete support. These topics will be discussed later in the PESTEL analysis.

### **Opportunities**

Esport industry and Thai's esports players have a lot of potential to grow in the future. P1 and P2 have also suggested that most of Thai people in gen Y and gen Z would have experience and knowledge about games. This would eventually become an opportunity as when people from this generation become parents, they will have more understanding of game and esports which will be beneficial for the younger Thai generation to pursue a career as professional esports players. Also, most of the interviewees have agreed that if the Thai government has support and classifies esports as one of the traditional sports, there will be a protection and social benefit for professional esports players which create more opportunity for people to come into the esports industry. Moreover, esports can also be viewed as part of an entertainment industry meaning that not all esports players have to compete at the professional competitive level but they can also expand their career into the streaming platform. Most of the interviewees (P1,6,7,8,9,10) do live streaming on their personal page. P8 has stated that 70% of his income was from his live streaming and page, while the 30% of income came

from esports. As in the demographics, he earned \$1xx,xxx solely from tournaments, meaning that the income from live streaming is likely to be tremendous. He and most of the athletes draw their esports fans to their page and engage with them through live streaming, subscriptions, private groups and personal social media, creating a more sustainable personal ecosystem. They can earn an extra income or even become their main income channel in the future.

### **Threats**

Thailand esports players are facing threats from foreign countries in terms of investment and players incubation. From observing the big professional esports market such as the USA, China and South Korea, these countries are well known for their competitiveness as we can see that there are much more professional esports players in those countries (esport earning, 2021). The higher numbers of players can indicate higher competition in that region compared to Thailand. As competition is strong in areas such as the USA, China and South Korea, this would drive higher investment from the esports affiliate in that region in order to capture and discover new talented individuals. This is a major threat because the competitive region will attract more investors and some investors may divert their esports investment out of Thailand. Also, the political instability can be a threat for investors that directly affect the development of Thai esports players. Moreover, the longer it took the Thailand government to recognise esports as one of the traditional esports, the less people will attempt to become professional players as they are uncertain about their benefit and social protection.

### **PESTEL**

#### **Political**

Apart from having Thailand E-Sport Federation (TESF) and private sector investment, there are some major political issues regarding the incubation of esports players such as the support and regulation. P2, P3, P6.P7 and P9 all agree that Thai government should increase its support to increase the prize pool of the competition. Moreover, all of the interviewees said that they need the government to heavily promote and educate people about esports in order to raise public acknowledgement and reduce the negative reputation of playing games. Such games will lead to violence and/or bad

academic performance which are perceived widely in Thai's society. Furthermore, they also need the government to create strong fundamentals for esports players including consistency in esports tournaments (P2 and P8) and a strong esports community (P2 and P3). The TESF should also promote esports in all game genres and all levels of esports players. Thus, a supportive government can create a suitable environment for Thai esports players to thrive where more people can discover themselves and take part in an esports career quickly which will increase the number of players, the level of competitiveness, the level of skills and the amount of investment.

### **Economic**

Thailand esports industry and esports industry as a whole has been affected by the economic situation however, the effect of economic on esports before the COVID-19 is due to the expansion of the market mostly observed by the rise of esports audience, players and investment which the evidence are shown by the report from Newzoo (2021), McKinsey(2020) and Statista (2021) that revenue, audience and prize pool has drastically increase by a 2 digit figure each year. The COVID-19 effect on Thai esports players' incubation is ambiguous. Most of the interviewees (P1, P2, P3, P4,P5,P7,P9) said that the COVID-19 pandemic stop all local area network (LAN) type competition meaning that all competition has to be organized online which reduce the amount of sponsorship in competition leading to a reduction in income of the esports affiliate and esports player. Moreover, global level tournaments are all suspended since long distance gaming can create lagging problems during the competition. As a result, the lack of big tournaments affects the income of esports players as a whole. However, esports can also thrive by taking advantage of the streaming platform and online tournaments which encourage regional competition. According to P6 and P8, they said that the pandemic does not affect the amount of tournaments that they participated in and they also observed that there are more tournaments after the pandemic than before the pandemic as well. Even Though the increase in numbers of tournaments do not reflect an increase in esports players revenue, it can be an opportunity for new emerging players to gain more experience through these tournaments.

## **Social**

Social impact on Thai esports players can be observed from family level up to the nation level. Since esports players are incubated at a younger age, the family institution is held to be one of the most important factors that influence Thai esports players incubation. According to the report in 2019 by Thai National Health Commission Office (NHCO), it was observed that the major concern for parents of esports players are related to health and psychological issues. They perceived that games would cause bad health to their child/children such as bad eyesights and lack of sleep. They also fear that games will increase aggressiveness and temper of the player's behavior. Therefore, some parents would not allow their child/children to pursue an esports career which can cut off the initial and development stage of an esports player. However, on the side of the interviewees, P1, P3 and P4 have an optimistic view on the future of Thai's family situation as they said that more parents are willing to support if their child/children are determined to become professional players. On the other hand, media, news and community comments can negatively mislead society's perception on esports. Moreover, cyberbullying after bad performance can negatively affect the mentality of esports players during the incubation process which can also cause some esports players to give up on their career. Hence, building a strong and supportive community and educating society to understand more about esports can help increase the rate of Thai esports players' incubation.

## **Technology**

Esports Live streaming has become the crucial part in the tournaments especially for audience watching, funding and sponsorship. There is a lot of innovation in improving esports players body and health in many equipment and gadgets which are gaming related and non-gaming related. P3 mentioned Starlink from Elon Musk which will help with the online tournament's internet connection. P5 remarked that there are shoes that are specifically designed for gamers. P8 stated that esports technology innovation is part of marketing. However, the effect of technology on Thai esports players' incubation is very subtle.

## **Environment**

There exists research that covers the environmental impact of gaming and due to the limitations that interviewees don't have enough time to answer every aspect needed, I then decide not to include environmental related questions in the interview.

According to Mic article(2020), While gaming requires only a Computer and/or Mobile phone, there is more than that behind the scenes which is the electricity required to run the 24/7 online system. Gaming bears an unspoken cost to the environment. Depending on the types of gadget, games use an average of 5 and 375 kWh a year for their gaming activity(Greening the beast, n.d.). Playstation use same amount of electricity as xbox, but nintendo switch uses a lot less. Heavy gamers will use a significant amount of electricity up to 1,100 kWh per year (Greening the beast, n.d.) compared to a washing machine at 318 kWh each year and a refrigerator at 495 kWh per year(Energystar, n.d.). During games, PC-based cloud gaming consumes roughly 500W of electricity(The Computer Gamers Journal,2019). The amount of energy used in data centers and networks is far higher than that used in local gaming. Cloud-based gaming's energy consumption is accumulated with the existing carbon footprint from servers and data centers around the Globe. Data centers account for around 2% of global greenhouse gas emissions, which is almost the equal to the whole aviation sector (The Guardian, 2015).

According to The Computer Gamers Journal(2019), gamers in the United States alone spend 34 terawatt-hours of energy in one year. Gaming consumes almost 2.5 percent of all domestic power in the country, which is more than all of the country's refrigerators combined. The study found that the emissions generated by gaming in the United States would be comparable to putting five million extra automobiles on the road or 85 million more refrigerators in use nationwide. In South Korea, more than half of the total population (28.9 from 51 million) play games which they spend \$200 yearly on. Twitch is a hugely popular site where users can simultaneously broadcast themselves playing games to their audience. According to WePC 2018, the number of people who watch twitch and Youtube are more than the number of people who watch ESPN, Netflix, and HBO combined. In 2017, more than 355 billion hours were spent watching Twitch alone(WePC, 2018). The streaming activities have environmental costs which will continue

to expand as the number of audience increases(Mic, 2020). These environmental concerns would significantly affect Thai esports players' incubation if they are forced to not practice.

## **Laws**

According to the Legal Problems on E-sport Player Contracts Article by Kheanpan W. and Junngam N., 2020 mentioned in the literature review, Thailand has no laws and regulation enforcement regarding the protection of professional esports athletes which could possibly lead to player's won't receive employment benefit and require to go to the court if the contract is unfair. Moreover, the classification of Esports as sports in 2017 only allows the international competition and does not cover the player's rights.

From the interviews, Affiliates only make general employment contracts with players which are not sufficiently covering the athlete. Most of them aren't aware of the laws involving esports players which might oppress them. Only 2 athletes(P1.P6) are **fully** aware of the athlete's rights and protection. P6 also mentioned that most athletes do not currently have enough contractual knowledge, they may easily become a target for people who want to take advantage of athletes. P1 requests social benefit coverage especially the insurance for players, as when he was in the US affiliate, esports players are at the same level as NBL baseball players. P6 requests a specific contract that covers an athlete's body, not just an employment contract. He also seeks for government intervention in athlete's protection laws which control the affiliate.

One athlete (P2) is **partially** aware. 6 Athletes (P3, P4, P5, P7,P8, P9) **are not sure** about the laws and regulations. Even most of them aren't aware of athlete laws and regulation, They can comment and request more of players protection laws, players health, career incubations support, affiliate control and underage athlete protection. P1 requests social benefit coverage for players, as when he was in the US affiliate, esports players are at the same level as baseball players. P3 requests esports career creation support. P5 and P9 request health and body protection for athletes. P8 requests compensation in the case of contract cancellation because players get nothing from cancellation. Furthermore, when I ask them about the fairness of the salary and prize split, All of them agree that it is fair on both sides because the affiliate provides athlete support in everything (as mentioned in strengths in SWOT) in exchange for prize split and reputations. Moreover, money earned depends on the player's expertise and popularity.

Overall, enforcing the laws and regulation that protect Thai esports players can be a key to increase esports players' incubation as this would substantially increase stability in their profession.

### **Other findings**

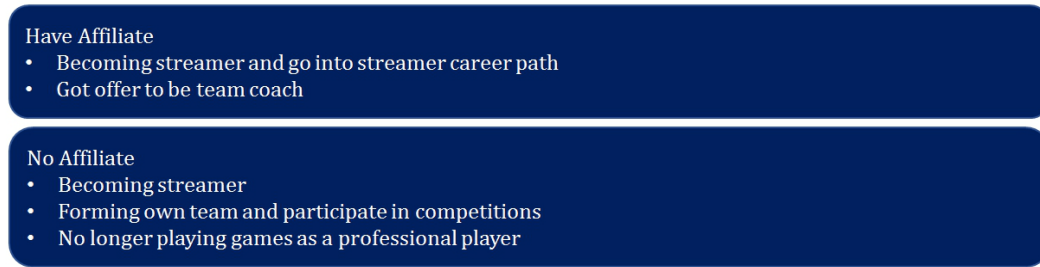
There are three additional findings which were obtained from the interview results, interviewees' information and their social media. **First**, Figure 6.4 shows the career path of interviewees, all of them started their career by ranking as top players in their respective games, getting into the national tournaments and teaming up with existing professional players. Then, the affiliate reached out to them or one athlete(P5) offered himself to the affiliate. After the affiliates have trained and incubated athletes, there will be an internal(domestic) competition to find the most competent one and send them to be Thailand's representative. This could imply that Thai esports players must consistently practice and develop their skills in order to catch attention from affiliates and/or sponsors. **Second**, Figure 6.5 indicated the prize pool as the impactful factor for the whole esports stakeholder which was obtained from P2's interview in political part. A Smaller prize pool decreases the attractiveness of the tournament. With less attractiveness, engagement will be lessened. When there is less audience, organizers will organize less tournaments which discourage affiliates from taking part in. When there are less affiliates, athletes can't make money making them quit playing as professional athletes. This creates a full loop that if there is less prize pool, the whole loop is likely to crash. Hence, ensuring the stability of the prize pool is essential for esports players' incubation.

**Figure 6.4 Career Path**

**Career Path**

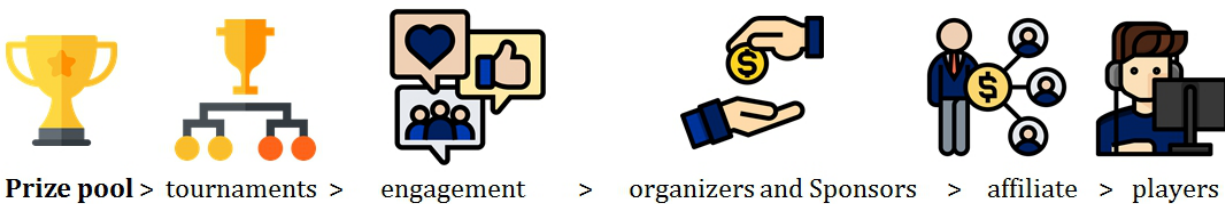


**Retirement Career Path**



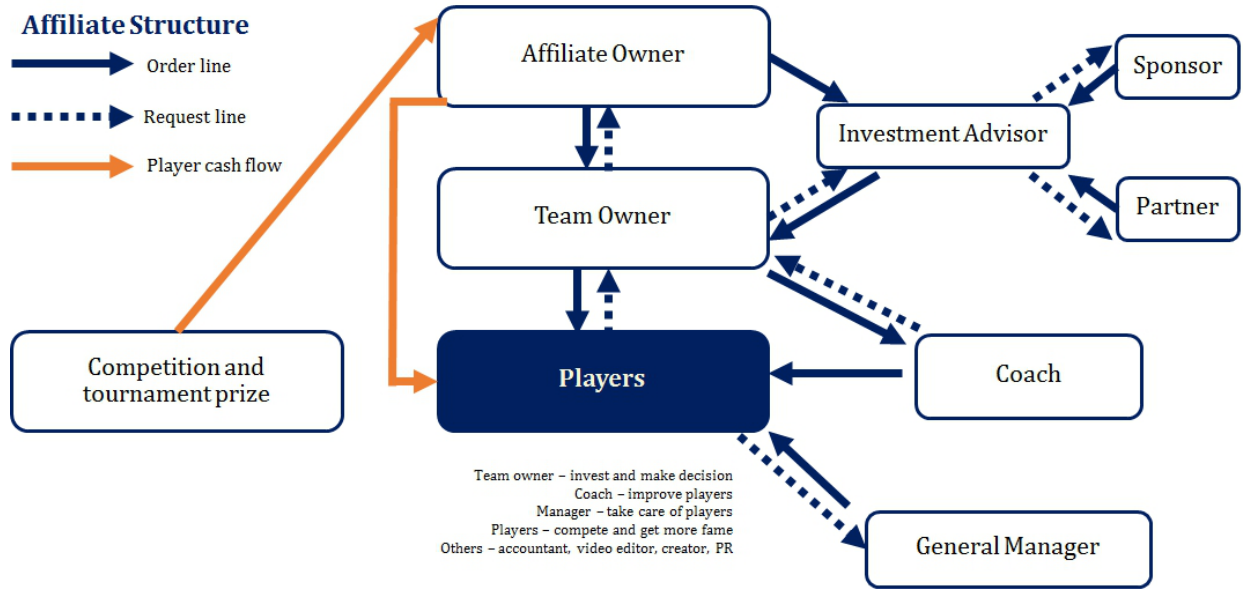
**Figure 6.5 Prize Pool Chain**

**Prize Pool Chain**

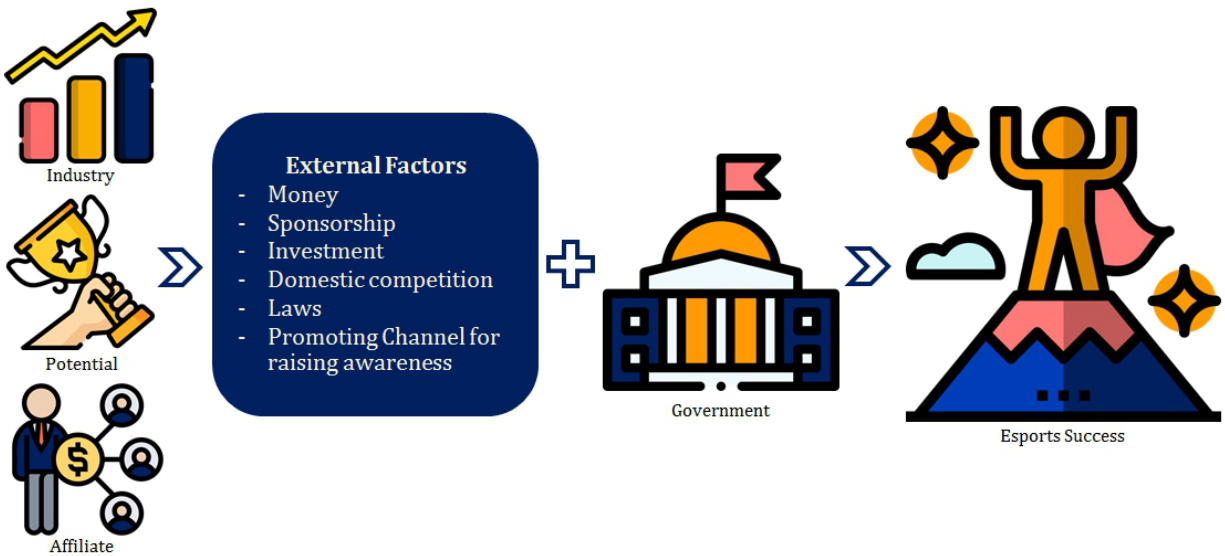


**Third,** Figure 6.6 depicts the affiliate structure which was acquired from P2,3,9 interview results and research from Chayapat W. (2019), Tournament Prize will go directly to the affiliate or affiliate owner which is distributed directly to athletes (yellow line as player cash flow). The solid blue shows the command line, while the dot blue shows the request line. The affiliate owners own everything shown in the figures except sponsors and partners. The investment advisors are responsible for communicating with sponsors and partners. There are team owners who manage teams including athletes, coaches and general managers. Players receive orders from the team owner, coach and general manager and they can make a request to the team owner, general manager and in some cases players can talk with the affiliate owner directly (from P5).

**Figure 6.6** Affiliate structure



## 7. Conclusion



Thai esports industry is growing with mobile gaming which reduces the barriers of entry and a hyping ecosystem of athletes and audiences. Thai athletes have proven their competitiveness and potential in many competitions at the international level, along with many great leading affiliates in Thailand. But There's lack of industry opportunities for rising stars to shine or even an esports starter. WHY? Because of the external factors that players can not control like money circulated, sponsorship, investment, domestic competition, laws and promoting channels for raising Thai awareness and global awareness. From the study, Players all agreed that the government can essentially take part in controlling and supporting these external factors and Thai esports have a lot of room for investment as well as improvement.

### Policy Implication

First, The government can step in, promote and invest in the industry like what other nations did. The government can fully support the industry through TESF by making the esports tournament to be some casual tournaments as traditional sports which can raise overall Thais awareness, image toward the esports profession and foster the esports community. Moreover, the government could educate parents to differentiate game addiction behavior from playing professionally so that parents can monitor and understand more about gaming. This stage focuses on changing thai perspective toward

esports which will strengthen the industry from the inside. Eventually, Thai esports will be stronger at the international level. If Thai government believes in Thai esports and its potential, there's no doubt that Thai esports will be in the limelight among foreigner investors.

Second, The government can revise and enact relevant laws designed specifically for esports athletes which cover the sport's rights, health, protection and power to negotiate. The law should treat esports athletes the same as other sports using the international standards. As long as athletes receive fairness and protection, more prospective players are encouraged to join the affiliate which can incubate them to go into the international competitions. and bring back pride to the nation.

Third, with sufficient support propelled by the government, this will lead to many more opportunities which will make mature and new players picture more of their future in this industry. Hence, Thailand will have a more complete ecosystem for esports players.

This paper is the very first pioneer paper regarding the esports profession in Thailand. There are interesting interview insights gathered from the top 100 esports players who succeed in the international and global level. Their opinion toward the industry's internal and external factors are included anonymously. Some information may be useful for Thai affiliates as players may not openly discuss their concerns. The data, insights and analysis may be useful for esports relevant stakeholders like affiliates, private companies and most importantly the government. I hope this paper will shed some light on some aspects that have been taken for granted for over a long period of time like **'you need to focus on the players' incubation, not just how much money you will get from the industry'**. Lastly. Athletes are the fundamental of the industry, if the incubation process is well-rounded and strong, this will ensure the success from the well-incubated Thai esports athlete.

### **Suggestion for future study**

More research and interviews from relevant stakeholders (Affiliates, TESF, Telecommunication companies and the Government) of the Esports industry are needed in order to get a wider and deeper picture of the industry. However, this study only focuses on the Athlete side.

## References

- Deloitte. (2020a). Let's Play! 2020 The European esports market. In *Deloitte* (pp. 4–14, 21–31). Retrieved from [https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/emea63568-lets-play-2020/DI\\_Lets-Play-2020.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/emea63568-lets-play-2020/DI_Lets-Play-2020.pdf)
- Deloitte. (2020b). Securing the Future of Esports | Technology, Media & Telecom. Retrieved May 18, 2021, from Deloitte Netherlands website: <https://www2.deloitte.com/nl/nl/pages/technologie-media-telecom/articles/esports-market-future.html>
- Digital Economy Promotion Agency and IMC Institute. (2021). Gaming Industry Investment Quarterly. In *Digital Economy Promotion Agency* (pp. 3–10). Retrieved from <https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/investment-quarterly-gaming-industry220164-Final.pdf>
- Energystar. (n.d.). Clothes Washers. Retrieved April 5, 2021, from [www.energystar.gov](http://www.energystar.gov) website: [https://www.energystar.gov/products/clothes\\_washers](https://www.energystar.gov/products/clothes_washers)
- Esports Earnings. (2021). Top 100 Highest Earnings for Thailand - Esports Player Rankings :: Esports Earnings. Retrieved April 12, 2021, from Esports Earnings website: <https://www.esportsearnings.com/countries/th>
- Esportsearnings. (2021). Highest Earnings By Country - Esports Player Rankings :: Esports Earnings. Retrieved April 12, 2021, from [www.esportsearnings.com](http://www.esportsearnings.com) website: <https://www.esportsearnings.com/countries>
- Forbes. (2020, December 5). The Most Valuable Esports Companies 2020. Retrieved April 26, 2021, from Forbes website: <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2020/12/05/the-most-valuable-esports-companies-2020/>
- Fransen, J., & Guellich, A. (2019). Talent identification and development in game sports. *Psychology of High Performance: Developing Human Potential into Domain-specific Talent*, 59-92. doi:10.1037/0000120-004
- Gaming Industry: The Future of Digital Entertainment. (2021, February 11). *SCB Economic Intelligence Center* Retrieved April 15, 2021, from <https://www.scbeic.com/en/detail/file/product/7454/fws8wumdxm/EIC-Eng-Insight-Gaming.pdf>

- Garena. (2021). Garena Online games development and publishing. Retrieved April 18, 2021, from Sea website: <https://www.sea.com/products/garena>
- Greening the Beast. (n.d.-a). Greening the Beast - Cost & Carbon. Retrieved April 5, 2021, from sites.google.com website: <https://sites.google.com/site/greeningthebeast/cost-carbon>
- Greening the Beast. (n.d.-b). Greening the Beast - Taming-the-Energy-Use-of-Gaming-Computers. Retrieved April 5, 2021, from sites.google.com website: <https://sites.google.com/site/greeningthebeast/energy/taming-the-energy-use-of-gaming-computers>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017). 'It's like the gold rush': The lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. *Information Communication and Society*, 22(2), 1-16. doi:10.1080/1369118X.2017.1386229
- Kheanpan, W., & Junngam, N. (2021). Legal Problems on E-sport Player Contracts. *Rajapark Journal*, 15(38), 123-136. Retrieved April 27, 2021, from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJPJ/article/view/248356/169589>.
- Krungsri Society. (2017). ธุรกิจ E-Sports ในไทยจากมุมมองธุรกิจและผู้เล่น. Retrieved April 18, 2021, from Plearnเพลิน by Krungsri GURU website: <https://www.krungsri.com/th/plearn-plearn/esports-in-thailand-with-business-opportunity>
- Liquipedia. (2019). Esports Liquipedia. Retrieved May 19, 2021, from Liquipedia website: <https://liquipedia.net/>
- McKinsey&Company. (2020). Esports as a Sponsorship Asset? In *McKinsey&Company* (pp. 3–12). Retrieved from website: [https://www.mckinsey.com/~/media/McKinsey/Business%20Functions/Marketing%20and%20Sales/Our%20Insights/E%20sports%20and%20the%20next%20frontier%20of%20brand%20sponsorships/esports\\_whitepaper\\_03\\_06\\_2020\\_vfinal.pdf](https://www.mckinsey.com/~/media/McKinsey/Business%20Functions/Marketing%20and%20Sales/Our%20Insights/E%20sports%20and%20the%20next%20frontier%20of%20brand%20sponsorships/esports_whitepaper_03_06_2020_vfinal.pdf)
- Mic. (2020, January). The unseen environmental cost of gaming. Retrieved April 1, 2021, from Mic website: <https://www.mic.com/p/gamings-environmental-impact-is-bigger-than-you-think-21753800>

- Newzoo. (2021). Global Esports & Live Streaming Market Report. In *Newzoo* (pp. 5–11). Retrieved from [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021\\_Free\\_Global\\_Esports\\_and\\_Streaming\\_Market\\_Report\\_EN.pdf?utm\\_campaign=GEMR%202021&utm\\_medium=email&\\_hsmi=114762550&\\_hsenc=p2ANqtz-9f6wOdxBff3NeiQJchvqdCK1Xd2T-RSywCqE0MCnp3djOkfz\\_ECyLillVsOetK72PzW2iniAVFk9PdGJ-GVhGg\\_\\_5frQ&utm\\_content=114762550&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Esports_and_Streaming_Market_Report_EN.pdf?utm_campaign=GEMR%202021&utm_medium=email&_hsmi=114762550&_hsenc=p2ANqtz-9f6wOdxBff3NeiQJchvqdCK1Xd2T-RSywCqE0MCnp3djOkfz_ECyLillVsOetK72PzW2iniAVFk9PdGJ-GVhGg__5frQ&utm_content=114762550&utm_source=hs_automation)
- Newzoo and gamescom asia. (2021, April 5). Insights into Thailand’s Games Market and Its Gamers. Retrieved May 1, 2021, from Newzoo website: <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-thailands-games-market-and-its-gamers/>
- Niko Partners. (2020). Esports in Asia. In *Niko* (pp. 3–12). Retrieved from <https://nikopartners.com/esports-in-asia/#:~:text=Asia%20generated%20nearly%20half%20of,or%20been%20put%20on%20hold.>
- Salo, M. (2017). Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research Framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 22-32. doi:10.4018/IJGCMS.2017040102
- Statista. (2012). Global eSports market revenue 2022 | Statista. Retrieved March 19, 2021, from Statista website: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Statista. (2021a). DOTA 2 The International championships prize pool from 2011 to 2019. Retrieved April 11, 2021, from Statista website: <https://www.statista.com/statistics/749033/dota-2-championships-prize-pool/>
- Statista. (2021b). League of Legends championship finals viewers number 2013-2020 Published by Christina Gough, April 29, 2021 The timeline presents the number of viewers of League of Legends championships finals worldwide from 2013 to 2020. In 2020, the League of Legends World Championships peaked at almost 46 million concurrent viewers. Number of unique viewers of League of Legends eSports championship finals from 2013 to 2020. Retrieved May 18, 2021, from Statista website: <https://www.statista.com/statistics/518126/league-of-legends-championship-viewers/#:~:text=The%20timeline%20presents%20the%20number,almost%2046%20million%20concurrent%20viewers.>

- Thai National Health Commission Office. (2019). การศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาพของเด็ก และการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง. Retrieved May 20, 2021, from Thai National Health Commission Office website:  
<https://kbphpp.nationalhealth.or.th/bitstream/handle/123456789/21359/ESPORT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- The Computer Games Journal. (2019). Toward Greener Gaming: Estimating National Energy Use and Energy Efficiency Potential. *The Computer Games Journal*, 8(3-4), 157–178.  
<https://doi.org/10.1007/s40869-019-00084-2>
- True Visions Group Company Limited. (2019, October 22). อุตสาหกรรมเกมไทยพุ่งทะยาน 2.2 หมื่นล้านบาท กลุ่มทรู และ โชนิวไรซ์จัด ดันงาน THAILAND GAME SHOW ขึ้นเป็นฮับธุรกิจเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ค่ายเกมชนทัพเปิดตัวเกมใหม่พร้อมกันสูงสุดในประวัติศาสตร์ถึง 20 เกม. Retrieved May 10, 2021, from Marketing Oops! website:  
<https://www.marketingoops.com/news/biz-news/tgs-2019/>
- WePC. (2018, May 15). 2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data. Retrieved April 28, 2021, from WePC.com website:  
<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-gaming-industry-overview>

## Appendixes

### Question lists

- คิดว่าวงการ esports ไทยตอนนี้เป็นอย่างไ (อยากรู้มุมมองของคุณ ตอบได้ทุกอย่างเลยนะคะ เช่น ตัว industry การแข่ง ตัวนักกีฬา การลงทุน prize pool ข้อดี/ข้อเสีย ฯลฯ)
- คิดว่าอะไรทำให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ
- คิดว่าสังกัดส่งผลให้ประสบความสำเร็จไหม
- ช่วยเล่าโอกาสที่ได้รับหรือไม่ได้รับ แล้วโอกาสนั้นทำให้เกิดการพลิกผันในอาชีพนักกีฬา คิดยังไงกับการมีเส้นสายและคอนเทคชั่น ที่สามารถทำให้นักกีฬาคนนั้นมีโอกาสประสบความสำเร็จใจอาชีพมากกว่า ยกตัวอย่างในชีวิตให้หน่อยได้มั๊ย
- ถ้าคิดว่าตัวเองได้เป็นนักกีฬาในประเทศอื่น(จีน เกาหลี อเมริกา) คุณคิดว่าชีวิตนักกีฬาของคุณจะเป็นยังไง
- อุปสรรคของการเป็นนักกีฬาในไทย, คิดว่า esports ของไทยล้าหลังประเทศอื่นไหม ไทยพัฒนาช้าไหม
- คิดว่าความเจริญก้าวหน้าของนักกีฬา esports ในต่างประเทศ ส่งผลกระทบมากขนาดไหน ได้รับความกดดันมากขึ้นไหม?
- ถ้ารัฐบาลสนับสนุนแบบจริงจัง อยากให้สนับสนุนอะไร เช่น อยากได้พวกเรื่องเงินทุน, prize pool, การโปรโมทการแข่งขัน
- คิดว่าเศรษฐกิจช่วงโควิดแบบนี้ ส่งผลต่อการอาชีพของนักกีฬามั๊ย ส่งผลยังไงบ้าง (เช่น จำนวนการแข่งขัน, การได้ไปแข่งตปท ฯลฯ)
- คิดว่ามุมมองของคนไทยแบบอายุเยอะ มองว่าการเล่นเกมมีแต่โทษ จะส่งผลต่ออาชีพนักกีฬา esports อย่างไร
- ครอบครัว กับสังคม มีส่วนช่วย/เสียกับการที่เราทำอาชีพนี้ไหม
- ช่วยยกตัวอย่างของเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆที่เกิดจากวงการ esports มาได้ไหม (ถ้าไม่มีก็ไม่ต้องตอบคะ)
- รู้กฎหมายอะไรเกี่ยวข้องกับอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตบ้างไหม
- คิดว่ากฎหมายในไทย เอื้อต่อการเป็นนักกีฬามีอาชีพไหม กฎหมายคุ้มครองครอบคลุมนไหม อยากได้กฎหมายอะไรเป็นพิเศษไหม เช่น กม.คุ้มครองนักกีฬา กม. copyrights กม. เรื่องสุขภาพและความปลอดภัย
- คุณเริ่มต้นเข้าสังกัดนี้ได้ยังไง โครงสร้างของสังกัดเป็นอย่างไ สิทธิประโยชน์ที่ได้รับจากการอยู่ในสังกัด การแบ่งเงินโอเคไหม fair ไหม (เอาเท่าที่ตอบได้คะ)
- มีคำแนะนำให้กับคนที่อยากเป็นนักกีฬา esports ไหม

## Interviewees' answers

These are the raw answers from athletes. Translated answers are already included in the findings section.

### 1. จุดเด่นของการเป็นนักกีฬา esports ในไทย (จุดเด่นของวงการเกมไทย เช่น สังกัด, เกม, prize pool ฯลฯ)

Player	Answers
P1	วงการ esport ไทยเติบโตอย่างก้าวกระโดด ผมคิดว่าคนไทยในอนาคตจะให้ลูกหลานเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งเป็นผลดีต่อการเติบโตของนักกีฬาในอนาคต จุดเด่นของนักกีฬาesport ไทยคงเป็นความคิดบวก ซึ่งทำให้น่าดึงดูดทั้งการดู และการเชียร์
P2	คิดว่ามีอีสปอร์ตไทยมีโอกาสเติบโตแน่นอนเพราะอีสปอร์ตทั่วโลกเติบโตอย่างรวดเร็วและesportsก็เป็นอุตสาหกรรมที่ใหญ่มากๆเฟลอปเป็นรองแค่ฟุตบอล ถ้าเทียบกับกีฬาด้วยกัน เพราะเกือบทุกคนก็ชอบที่จะเล่นเกม มันเป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ง่ายมาก ไม่ว่าจะเล่นเพื่อคลายเครียด เล่นสนุกๆ หรือจริงจังไปถึงนักแข่งก็ตาม หลังจากที่อีสปอร์ตได้บรรจุเป็นกีฬานัดหนึ่งแล้ว ภาครัฐก็จะให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตมากขึ้น ทำให้esportsในไทยอาจจะเติบโตได้เร็วขึ้น ข้อดีของesportsคือมันสร้างงานและสร้างอาชีพได้มากมายไม่ว่าจะเป็นนักแข่ง โค้ช นักพากย์ พิธีกร ออแกไนซ์ สตรีมเมอร์ รวมถึงนักลงทุน ซึ่งทำให้เศรษฐกิจเดินหน้า และในไทยยังถือว่าเป็นสิ่งใหม่ทำให้คนหลายๆคนเริ่มสนใจในesportsทำให้มันโตขึ้นเรื่อยๆ
P3	No opinion
P4	No opinion
P5	จุดเด่นของการเป็นนักกีฬาesportsในไทย คือ การที่เราในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตสามารถเข้าถึงและพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงปัญหาเกี่ยวกับเจ้าของสังกัดได้ไม่ยากนัก ด้วยวัฒนธรรมที่มีความเป็นกันเองของบ้านเรา / มีเทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักกีฬาได้ดี
P6	นักกีฬา Esport ของไทยเป็นบุคคลากรที่มีความสามารถมาก ถ้าหากเราได้ติดตามเกี่ยวกับการแข่งขัน Esport มาซักระยะหนึ่งจะเห็นว่าตัวแทนของนักกีฬา Esport ของไทยนั้นได้ฝากชื่อเสียงเอาไว้ในระดับโลกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเกมแนวไหนก็ตาม
P7	จุดเด่นของวงการบ้านเราคือ ศักยภาพ ประเทศไทยมีศักยภาพผู้เล่นที่เก่งๆหลายคน แล้วสามารถไปแข่งระดับโลกได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่นของ

	วงการEsport
P8	No opinion
P9	จุดเด่นของการเป็นนักกีฬาesportsในไทยคือรายได้ค่อนข้างเยอะยิ่งเราเด่นมีผลงานรายได้ก็ยิ่งเยอะจากเงินเดือน เงินแข่ง หรือจากงานต่างๆเช่น การสตรีม งานสัมมนา.รวมถึงยังสร้างชื่อเสียงให้ตัวเองในวงการเกมทำให้ต่อยอดไปเป็นอาชีพอื่นได้
P10	ตอนนี้ผมคิดว่าวงการesportsไม่ได้มีการพัฒนาอะไรเพิ่มขึ้น ก่อนหน้านี้อาจจะมีการพัฒนาที่ขึ้นมาอย่างเห็นได้ชัด แต่ปัจจุบันนั้นนิ่งๆ การแข่งก็ไม่ได้โปรโมทหนักเท่าเมื่อก่อน ตัวนักกีฬาก็ได้รับเงินเดือนน้อยลง ตอนนี้คนลงทุนก็เน้นทำกำไรมากกว่าการพัฒนาesports

## 2.คิดว่าอะไรทำให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ

Player	
P1	ความรับผิดชอบและการทำงานเป็นทีม (teamwork) สำคัญมากๆ ต้องมีเคมีที่เข้าหากัน ต้องมีความคิดในแง่บวก มีความเสียสละ รู้หน้าที่ของตัวเอง
P3	มีหลายปัจจัยแต่ทำให้ประสบความสำเร็จ แต่หลักๆ จะเป็นตัวเราเองกับทีม การที่เราปลดล็อค achievement หรือได้แชมป์หลายการใหญ่ๆ ขึ้นอยู่ที่ตัวเราและทีม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการฝึกซ้อมที่ต้องขยัน ทุ่มเท และโฟกัสในการซ้อม ซึ่งถ้าหากตัวเราและทีมไม่เต็มที่ในตรงนี้ ไม่มีทางเลยที่จะประสบความสำเร็จ
P4	สำหรับพี ที่คิดว่า คือคนที่หาเลี้ยงตัวเองได้ มีความสุขกับงานที่ทำ ผมรู้สึกว่าคนภายนอกที่มองเข้ามาว่า ได้ทำงานที่เรารัก ได้เล่นเกม ได้มีเงิน ซึ่งในความเป็นจริงแล้วถ้าไม่ได้สัมผัส มันก็เป็นงานงานหนึ่ง ที่มีความเครียด ต้องทุ่มเททุกอย่างเหมือนนักกีฬา ต้องเสียสละหลายอย่างในชีวิตทั้งเวลา หรืออะไรก็ตาม ผมคิดว่าถ้าประสบความสำเร็จก็คือสามารถหาเลี้ยงตัวเอง ไม่เดือดร้อนครอบครัว ไม่เดือดร้อนใคร มีความสุขในการทำงาน
P5	สิ่งที่ผมคิดว่าเป็นส่วนสำคัญในการทำให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ คือ ความขยันอดทน พยายาม และสิ่งที่สำคัญ คือ การพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ โดยหากเราต้องการที่จะประสบความสำเร็จนั้นเราต้องมีสิ่งเหล่านี้ให้มากกว่าผู้อื่นเพราะ

	นอกจากเราจะแข่งกับตัวเองแล้วนั้น เรายังคงต้องแข่งกับคนอื่นอีกด้วย เพราะฉะนั้น สำหรับผมแล้วนั้น หากเราอยากประสบความสำเร็จ เราก็ควรที่จะมีความขยันในการฝึกซ้อม การอดทนและพยายามแม้ว่าเราอาจจะเคยล้มเหลวหรือผิดหวัง แต่เราก็ไม่ควรที่จะยอมแพ้ เพราะผมเชื่อว่า เราสามารถนำบทเรียนจากความพ่ายแพ้ นั้น มาพัฒนาตัวของเราให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิมได้
P6	การมีระเบียบวินัยและรู้จักการแบ่งเวลา รวมถึงการพัฒนาตัวเองตลอดเวลา เนื่องจากในวงการ Esport นั้นเป็นอาชีพที่มีการแข่งขันสูงมาก รวมถึงเป็นอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน
P7	มีหลายปัจจัยมาก 1.ประสบการณ์ 2.ความมั่นคง 3.ความกระตือรือร้น 4.ความสามารถ และหลายอย่างซึ่งคนไหนสามารถทำได้เยอะ ก็มีโอกาสูงที่จะประสบความสำเร็จ
P8	No opinion
P9	การที่นักกีฬาจะประสบความสำเร็จได้ส่วนตัวคิดว่ามาจากการที่ตัวเองว่าตัวเราจะหมั่นเพียรพยายามฝึกฝนโดยการเล่นrank ดูคลิปซ้อม ดูแข่งเพื่อให้ตัวเองนำหน้าผู้อื่นและคุมฟอร์มให้ไม่สั่น
P10	ปัจจัยที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จ อาจจะมาจกสโมสรหรือการสนับสนุนต่างๆ

### 3.คิดว่าสังกัดส่งผลให้ประสบความสำเร็จไหม

Player	
P1	ส่วนตัวผมไม่คิดว่าสังกัดมีผลต่อความสำเร็จนะครับ ผมคิดว่าสังกัดจะมีผลมากก็ต่อเมื่อคุณเป็นคนที่ยากจนและไม่มีทรัพยากร ซึ่งถ้าคนๆนั้นมีแววที่จะเติบโตได้ ต้นสังกัดก็จะช่วยค่าใช้จ่ายในด้านการฝึกซ้อม การเตรียมตัวซึ่งส่งผลต่อความสามารถของนักกีฬาโดยตรง
P2	สังกัดส่งผลให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ เพราะสังกัดจะเป็นส่วนหลักในการซัพพอร์ตนักกีฬาเกือบทุกเรื่อง เช่น รายได้(เงินเดือน), ชื่อเสียง, ค่าเดินทางที่พักต่างๆเมื่อเดินทาง และที่พักสำหรับนักกีฬาไว้ซ้อม(gaming house)
P3	มีผลเป็นอย่างมาก สังกัดจะคอยซัพพอร์ตเราหลายๆเรื่อง เช่น เงินเดือนในแต่ละ

	เดือน , อุปกรณ์ต่างๆ เช่น เม้าส์ คีย์บอร์ด หูฟัง จอคอม รวมถึงคอมพิวเตอร์ , budget ต่างๆในการเดินทางไปแข่งต่างประเทศ และ bootcamp ในการฝึกซ้อม รวมถึงการโปรโมททีมและนักกีฬา
P4	เป็นครับ เป็นแน่นอน อย่างที่บอกไปว่า อาชีพก็ต้องหาเลี้ยงตัวเองได้ ต้องมีเงินเดือน มีเงินเข้ามาเกี่ยวข้องในหารหาเลี้ยงตัวเอง ซึ่งสังกัดสามารถจัดหา provide มาให้เราได้ แล้วสังกัดก็รวมถึงค่าเดินทางเวลาที่ต้องไปแข่งต่างสถานที่ ต่างประเทศ มี sponsor มี gaming gear มีอุปกรณ์ที่เราต้องการ สังกัดก็จัดหาให้เรา ถือว่าสังกัดมีผลเยอะมาก รวมทั้งการดูแล ทั้งอะไรหลายๆอย่างด้วย
P5	สำหรับผมแล้วนั้น สังกัดเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้เราประสบความสำเร็จ แต่มีข้อที่ไม่ดีคือ สังกัดสำหรับผมนั้น มีหน้าที่ในการช่วยสนับสนุนนักกีฬาในสิ่งที่นักกีฬาคนนั้นยังขาดแคลนอยู่ เช่น เงินทุนทรัพย์ในการเดินทาง อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน เทคโนโลยีต่างๆที่จะช่วยพัฒนานักกีฬาเป็นต้น หากจะเปรียบสังกัดก็เหมือนบ้านหลังหนึ่งที่จะคอยมีหน้าที่ปกป้องและผลักดันนักกีฬาให้พัฒนาตัวเองให้ดียิ่งขึ้น นั่นเอง
P6	มีผลเป็นอย่างมาก เนื่องจากสังกัดเป็นเหมือนผู้ดูแลและจัดการปัญหาต่างๆที่นักกีฬาจะต้องเจอ หากสังกัดใดไม่พร้อมก็อาจจะทำให้นักกีฬามีความกังวลใจ จนอาจทำให้ส่งผลต่อผลงานในการแข่งขันได้
P7	มีผลมากครับ เพราะสังกัด สามารถเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่นรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง อุปกรณ์ อาหารการกิน แม้กระทั่งระบบการจัดการของทีม
P8	No opinion
P9	คิดว่ามีผลแต่ไม่มากเพราะการที่มีสังกัดที่ดีทำให้เราไม่ต้องไปยุ่งกับปัจจัยภายนอกต่างๆไม่ว่าจะเป็น อาหารการกิน ที่พัก อินเทอร์เน็ต ห้องซ้อมทำให้เราได้โฟกัสกับการแข่งได้เต็มที่
P10	สังกัดทำให้ประสบความสำเร็จเพราะ ดูแลเงินเดือนและความสะดวกสบายต่างๆ

#### 4.จุดด้อยของการเป็นนักกีฬาesportsในไทย

Player	
P1	มีความกดดันสูง ทั้งอาชีพมีแต่การแข่งขันซึ่งถ้าแข่งแพ้ นั่นก็อาจเป็นจุดจบของอาชีพเลยก็ได้ เพราะesport มีคนเล่นเยอะ แต่ผู้ชนะมีเพียงไม่กี่คนเท่านั้น
P2	ข้อเสียของการเป็นนักกีฬาคือ ก่อเกิดความเครียดเนื่องจากเป็นอาชีพที่ต้องแข่งขันกับผู้คนมากมายทำให้หยุดพัฒนาหรือหยุดซ้อมไม่ได้ และการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตก็มีอายุไขที่สั้น อาจแค่5-10ปี ยังไม่ค่อยเห็นนักลงทุนในไทยเกี่ยวกับesportsเท่าที่ควร มีบริษัทหนึ่งชื่อgarena ไม่ว่าจะเอาเกมไหนมาเปิดในไทยก็ดังไปเกือบทุกเกม(rov, freefire) เพราะเขาทำมานานและทำการตลาดในไทยได้ดี แต่ในอนาคตถ้ามีบริษัทที่กล้าลงทุนแบบgarenaมากๆ เข้ามาเปิดเกมหรือพัฒนาเกม วงการเกมในไทยคงโตไปอีกเยอะ
P3	การจริงจังและความขยันในการแข่งขันและการฝึกซ้อม ที่ยังเทียบไม่ได้กับต่างประเทศ ระเบียบวินัยของนักกีฬาในการซ้อมที่ยังไม่ดีพอ
P4	ถ้าพูดถึงจุดด้อยมันก็สำหรับในมุมมองผม ผมว่าไม่มีนะครับ ผมไม่เคยคิดเรื่องนี้
P5	สำหรับผมในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตในไทยแล้วนั้น นักกีฬาในไทยยังไม่ได้รับการดูแลจากภาครัฐเท่าที่ควร โดยยังมีอีกหลายภาคส่วนของอีสปอร์ตในไทยที่ไม่ได้รับการสนับสนุนที่ดีเพียงพอจากภาครัฐ ผมคิดว่าหากภาครัฐเข้าใจและให้ความสำคัญกับนักกีฬาอีสปอร์ตในไทยมากขึ้นกว่านี้ ประเทศไทยของเรานั้นจะมีนักกีฬาอีสปอร์ตไทยในระดับโลกเพิ่มขึ้นอีกไม่มากก็น้อยแน่นอน
P6	ณ ปัจจุบัน วงการ Esport ของประเทศไทยยังขาดการสนับสนุนในด้านต่างๆมากมาย อาทิเช่น การสนับสนุนเรื่องสวัสดิการของนักกีฬา การสนับสนุนการจัดแข่งทัวร์นาเมนต์ รวมถึงการยอมรับจากผู้ใหญ่ในปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ไม่มีนักกีฬา Esport หน้าใหม่ของไทยเกิดขึ้นมา
P7	ผมยังยืนยันคำตอบเดิม คือ Esport ยังไม่ได้ถูกยอมรับ 100% เหมือนกับกีฬาประเภทอื่นๆ ทำให้ไม่มีใครกล้าสนับสนุน หรือซัพพอร์ตนักกีฬาแบบครบคลุม
P8	ภาครัฐมีสมาคม esport แต่เวลาแข่งก็ยังคงแข่งกับค่ายเกมโดยตรง ถึงแม้ภาครัฐจะสนับสนุนวงการ แต่สมาคมก็เลือกที่จะผลักดันแค่บางเกมที่ เป็นกระแสในปัจจุบัน นอกเหนือจากนั้นจะขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ในวงการเกมมากกว่า โดยเฉพาะคนที่แอบอ้างหรือหลอกคนอื่นว่าการที่ตัวเองเล่นเกมทุกวันนั้นเป็น esport ทั้งๆที่ตัวเองยังไม่ได้โตไปถึงระดับที่จะแข่งได้

P9	จุดด้อยการเป็นนักกีฬาesports คือการที่เราต้องทุ่มเวลาแทบจะทั้งหมดให้กับเกม ทำให้ไม่มีเวลาให้พ่อแม่ พี่น้อง หรือแฟน อีกอย่างนึงคือเราจะกดดันมากจากเสียงวิจารณ์จากโลกออนไลน์
P10	No opinion

### 5. ช่วยเล่าโอกาสที่ได้รับหรือไม่ได้รับ แล้วโอกาสนั้นทำให้เกิดการพลิกผันในอาชีพนักกีฬา

Player	
P1	No opinion
P2	No opinion
P3	ได้รวมทีมกับพี่ๆและพี่ๆที่คอยสอนเรื่องต่างๆในการเล่นเกม และต่อมาได้เข้าร่วมสังกัด Sxxxxxxx รวมถึง Bxxxxx xxxxxx ที่ให้การสนับสนุนเงินเดือน และเต็มทีกับการแข่งขันได้
P4	ประมาณ 5-6 ปีที่แล้ว ตั้งแต่เด็กๆชอบเล่นเกมนี้อยู่แล้ว ตัวเกมมันมีมานานแล้ว ชอบมาตั้งแต่เด็กๆ พอถึงช่วง 5-6ปีที่แล้ว ได้เริ่มรู้จักกับพวก esports ซึ่งในต่างประเทศมีมาตั้งนานแล้ว แต่ของไทยเริ่มที่จะมีตอน 5-6 ปีที่แล้วสำหรับเกมนี้ ผมก็เลยพังกู้ว่ามันมีการแข่งขันสำหรับเกมนี้ด้วย บวกกับผมเล่นแล้วผมรู้สึกว่ามันก็ใช้ได้เหมือนกันในเรื่องฝีมือในตอนนั้น ก็เลยลองเล่นๆดู แล้วมีโอกาสได้เล่นกับพี่ๆที่มีฝีมือ เขาชวนไปเล่นเข้าไปเป็นทีม เริ่มมีการฝึกซ้อมแบบจริงจัง แต่ตอนนั้นยังไม่มีสังกัดไม่มีอะไร มีแค่กลุ่มพี่ๆเพื่อนๆที่เล่นด้วยกัน แล้วก็เล่นมาเรื่อยๆ ซึ่งหลักๆที่ทำให้เขามาในวงการนี้คือ ตอน 5-6ปี ในไทยมีการจัดการแข่งขันขึ้น สมัยก่อนเราก็เป็นเด็กคนหนึ่งที่ยากเป็นอันดับ 1 ในประเทศไทย สมัยนั้นก็จะมีแบบทีมเก่งที่สุดในประเทศไทย แล้วเราก็แข่งกับเขามาตลอด ได้ที่ 2 ที่ 3 ไม่เคยชนะเลย พอเล่นไปเล่นมาซึกพัก ทีมอันดับ 1 ของประเทศไทย สนใจตัวเรา แล้วดึงเราเข้าไปเล่น นั่นก็เลยเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้รู้สึกตัวเราเริ่มเป็นนักกีฬาแล้ว เริ่มมีเงินเดือน มีการทำนู่นทำนี่ที่จริงจังมากขึ้น มีการไป bootcamp อะไรแบบนี้
P5	โอกาสที่เราได้รับ คือ โอกาสที่เราได้รับจากสังกัด ครั้งเมื่อเราอยู่ภายใต้สังกัด Fxxxx xxxxxx เมื่อ 2-3ปีที่ผ่านมา เมื่อครั้งนั้นเราสามารถทำการคัดเลือกผ่านและมีสิทธิไปแข่งต่อในรายการระดับโลก ที่ประเทศเกาหลีใต้ ทางเจ้าของทีมก็พยายามหาค่าเดินทางให้กับเราโดยการใช้เงินส่วนตัวของตัวเองซื้อตั๋วเครื่องบินให้เรา เพียงเพราะอยากหวังให้เราสานฝันตัวเองต่อไป เพราะในขณะนั้นเราก็เป็นแค่นักแข่งเกมปกติทั่วไปธรรมดาไม่ได้มีผลงานอะไรที่โดดเด่น ซึ่งโอกาสที่เราได้รับในครั้งนี้

	นั่นก็เป็นโอกาสครั้งสำคัญที่เป็นแรงบันดาลใจให้เราผลักดันตัวของเราให้มาถึงจุดนี้ และยังเป็นแรงขับเคลื่อนให้เราพัฒนาตัวเองต่อไปอีกด้วย
P6	No opinion
P7	1. โอกาส = โอกาสของผมคลุมเครือมากเนื่องจาก ณ ตอนนั้นผมทำงานประจำอยู่ แต่ชอบเล่นเกมส์มาตั้งแต่เด็กๆ ตอนทำงานก็ยังคงเล่นมาอย่างต่อเนื่อง แล้วต้องเลือกระหว่าง งาน หรือ เล่นเกมส์ ซึ่ง ณ ตอนนั้นEsport ยังไม่มีพื้นฐานเงินเดือนที่สามารถพอใช้จ่ายได้ แต่โอกาสที่เข้ามาคือมีรายได้สูงมากแตกต่างจากที่เคยได้รับมา การตัดสินใจครั้งนั้นทำให้เราเป็นนักกีฬาEsportจนถึงทุกวันนี้ 2. ไม่ได้รับโอกาส = ผมเป็นคนเล่นเกมส์มาตั้งแต่เด็กๆ ได้คัดเลือกหลายทีมหลายที แต่ก็ไม่ได้รับโอกาสให้เข้าร่วมทีมเนื่องจากเด็กเกินไป แล้วตอนนั้นติดต่อกันยากมากเนื่องจากยังไม่มี Social ที่แข็งแกร่งมากพอ การติดต่อคือเบอร์โทรศัพท์ หรือ การไปพบเจอ ซึ่งทำให้เสียโอกาสหลายๆอย่างครับ
P8	No opinion
P9	ก่อนหน้านี้ผมจะเป็นนักกีฬาesportsผมก็เป็นนักเรียนคนหนึ่งที่ชอบเล่นเกมมากๆ และหลังจากได้รับโอกาสในการเป็นนักกีฬาในนามของ Bazaar Gaming ชีวิตผมก็ได้เปลี่ยนไปค่อนข้างเยอะจากการที่อยู่กับพ่อแม่ไม่ต้องรับผิดชอบอะไรมากมาย อยู่คนเดียวต้องดูแลตัวเอง ได้มาเจอกับพี่ๆคนที่อยู่ในวงการช่วยสอนสิ่งต่างๆในเกมทำให้รู้เกี่ยวกับเกมมากขึ้นและสอนสิ่งต่างๆนอกเกม วิธีใช้ชีวิต พร้อมกับได้มาเจอกับนักจิตวิทยาที่ช่วยให้ผมโตขึ้น มีแบบแผนการใช้ชีวิตมากขึ้น คิดถึงอนาคตมากขึ้น
P10	No opinion

**6.คิดยังไงกับการมีเส้นสายและคอนเทคชั่น ที่สามารถทำให้นักกีฬาคนนั้นมีโอกาสประสบความสำเร็จอาชีพมากกว่า ยกตัวอย่างในชีวิตให้หน่อยได้มั๊ย**

Player	
P1	No opinion
P2	No opinion
P3	คิดว่ามีส่วนสำคัญ เช่น ถ้าเราได้มีโอกาสร่วมกับสังกัดใหญ่ๆ หรือมีชื่อเสียง จะทำให้เราเหมือนกับว่าเป็น top player ทำให้มีโอกาสที่สังกัดอื่นๆ อยากดึงตัวเราไปเล่นในทีม แต่สุดท้ายแล้วก็ขึ้นอยู่กับตัวเรา ถ้าเรามีฝีมือและความขยัน ก็จะมีทีม

	อยากให้เราไปเล่นอยู่ดี
P4	No opinion
P5	สำหรับเรานั้น เราก็ไม่เห็นด้วยกับเรื่องเส้นสายหรือคอนเนคชั่นที่มีในวงการอีสปอร์ต เพราะ เราคิดว่า การที่ใช้เส้นสายให้กับคนเพียงบางคนนั้น สามารถทำให้ตัดโอกาสของคนนั้บร้อยคนก็เป็นได้ ตัวอย่างในชีวิตของเราก็ คือ การคัดเลือกนักกีฬาไปแข่งในฐานะตัวแทนทีมชาติแต่ทางผู้เปิดคัดกลับทำการlockพื้นที่ตัวแทน 1 ใน 2 ให้กับคนหนึ่งคน โดยที่คนอื่นๆนั้นไม่มีสิทธิ์แม้แต่จะแสดงความคิดเห็นเลยด้วยซ้ำ
P6	เรื่องเส้นสายและคอนเนคชั่นเป็นสิ่งที่อยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน รวมถึงในวงการ Esport ของไทยด้วยเช่นกัน ซึ่งผมมองว่ามันเป็นเรื่องที่ไม่สมควร เนื่องจากเกิดความไม่เท่าเทียมกันของในแต่ละบุคคล ซึ่งการกระทำดังกล่าวอาจเป็นการตัดอนาคตของอีกคนหนึ่งเพื่อความเห็นแก่ตัวของตนเอง
P7	ผมใช้คำว่าไม่รู้100%ก็ไม่เชิง แต่ผมว่าถ้าเข้ามาด้วยเส้นสายก็ไม่สามารถยึดถืออยู่ได้นานเนื่องจาก ความสามารถไม่เพียงพอ(กรณีผู้เล่นคนนั้นไม่จริงจัง) ผมเลยมองว่านักกีฬา Esport ส่วนมากต้องมีวินัยและมีฝีมือในระดับหนึ่ง ซึ่งการเข้าโดยเส้นสายอาจจะไม่ตอบโจทย์ต่อสังกัดในระยะยาวแน่นอน
P8	No opinion
P9	การมีเส้นสายในวงการอาจจะช่วยให้ได้เข้าไปอยู่ในทีมที่ดีและพร้อมแต่ถ้าตัวเราทำได้ไม่ดีพอเราก็อาจจะเป็ฯตัวถ่วงและอยู่ได้ไม่นานต่อให้ทีมนั้นจะได้แชมป์จริงถ้าเป็นผมแล้วทำได้ไม่ดีก็คงไม่ดีใจ
P10	No opinion

**7. ถ้าคิดว่าตัวเองได้เป็นนักกีฬาในประเทศอื่น(จีน เกาหลี อเมริกา) คุณคิดว่าชีวิตนักกีฬาของคุณจะเป็นยังไง**

Player	
P1	No opinion
P2	No opinion
P3	คิดว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายมากๆ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันที่สูงขึ้น การร่วมทีมกับคนที่เก่งขึ้น และคู่แข่งที่เก่งขึ้น รวมถึงการใช้ชีวิตในต่างประเทศ และ การซัพพอร์ต เงินเดือนของสังกัดต่างประเทศ
P4	No opinion
P5	สำหรับตัวผมนั้น ผมคิดว่าหากผมได้เป็นนักกีฬาในประเทศอื่นนั้น ผมคิดว่าตัวผม นั้นจะพัฒนาตัวเองไปได้ดียิ่งขึ้น เพราะประเทศอื่นนั้น ในภาครัฐและเอกชนของ เขาให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตมากกว่าประเทศไทยหลายเท่าตัว อีกทั้ง ผมในฐานะ นักกีฬาเกมนี้ แม้เกมนี้จะไม่ได้รับความนิยมในประเทศไทยมากนัก แต่ในต่าง ประเทศกลับมีคนให้ความสนใจและนิยมเป็นอย่างมาก ภาครัฐมักให้ค่ากับคนที่ ประสบความสำเร็จแล้วเท่านั้น แต่เขากลับมองข้ามหรือเฉียดเฉยให้กับคนที่กำลัง พยายามในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอยู่ในความคิดของผม
P6	สามารถพัฒนาไปได้อีกมาก เนื่องจากนักกีฬา Esport ในประเทศเหล่านี้ได้รับ สวัสดิการ-ค่าตอบแทนที่ยุติธรรมสมเหตุสมผลจากทางต้นสังกัดที่มีความเป็นมืออาชีพ รวมถึงยังได้รับการสนับสนุนจากทางภาครัฐ ทำให้มีโอกาสที่นักกีฬาจะ พัฒนาต่อยอดตนเองได้อีกมากมาย
P7	คาดเดาไม่ได้เลยครับ นักกีฬาต่างประเทศนั้น มีการแข่งขันสูงกว่าประเทศไทยมาก เนื่องจาก เขายอมรับได้ แล้วมีเด็กๆหน้าใหม่สนใจกันเยอะมากๆ แต่น่าจะเป็นความ ท้าทายอย่างนึงนะ 555
P8	No opinion
P9	ถ้าผมได้เป็นนักกีฬาของต่างประเทศผมก็คงจะมีเงินเดือนที่มากกว่าเดิมคุณภาพ ชีวิตที่ดีกว่าเดิมมีเพื่อนใหม่ๆ(ที่ไม่รู้ว่าจะดีกว่าหรือแย่กว่าเดิม)แต่สิ่งทีมากกว่าเดิม ก็คงจะเป็นความทุ่มเทกับงานที่มากกว่าเพราะว่าการแข่งขันที่ใหญ่กว่าและกดดัน

	มากกว่า
P10	No opinion

### 8.อุปสรรคของการเป็นนักกีฬาในไทย, คิดว่าesportsของไทยล้าหลังประเทศอื่นใหม่ ไทยพัฒนาช้าไหม

Player	
P1	No opinion
P2	<p>อุปสรรคของนักกีฬา คือการที่ต้องลงทุนเวลาไปกับสิ่งๆหนึ่งนั่นคือการแข่งเกม ที่เราไม่สามารถการันตีการประสบความสำเร็จในเส้นทางได้</p> <p>ค่อนข้างล้าหลังกว่าประเทศผู้นำทางด้านeports อย่าง เกาหลี จีน อเมริกา และ ยุโรป เนื่องจากประเทศเค้าทำมาก่อนเราค่อนข้างนานในหลายๆด้านไม่ว่าจะเป็น การพัฒนาเกม การจัดการแข่งขันต่างๆ การทำให้คนที่แข่งสามารถเลี้ยงดูตัวเองได้จริงๆ มันเป็นเรื่องที่ประเทศผู้นำทางด้านeportsเค้าทำมานานแล้ว ซึ่งในไทยฟังจะมีแค่ไม่กี่สังกัดที่สามารถทำให้นักกีฬาเลี้ยงดูตัวเองได้ และเมื่อเราล้าหลังกว่าเค้าแล้ว ประเทศพวกนั้นเลยไม่ค่อยยกย่องมาลงทุนในประเทศเราแบบเต็มตัวไม่มีการตลาดที่จริงจังในการโปรโมตเกม ทำให้กลายเป็นว่าคนไทยไม่ค่อยรู้จักเกมระดับโลกจริงๆสักเท่าไร และเช่นกันต่างชาติเค้าก็ไม่รู้จักเกมที่ประเทศไทยฮิตๆกัน อย่างrovหรือfreefireเหมือนกัน</p>
P3	<p>คิดว่าอุปสรรคหลักๆเลย คือ community ที่ดี จะเห็นว่่านักกีฬาต่างประเทศที่เก่งๆนั้น เป็นเพราะว่า เขามีการฝึกซ้อมที่จริงจังกว่า และทุ่มเทกว่า รวมถึงการซัพพอร์ตจากสังกัดที่จริงจัง ทำให้นักกีฬามีเงินเดือนและสามารถดำรงชีพในฐานะนักกีฬาesport ได้</p> <p>Esport ไทย ถ้าเทียบกับต่างประเทศ เช่น อเมริกา ยุโรป คงบอกได้ว่าล้าหลังกว่าแน่นอน ไม่ว่าจะหลายๆด้าน เช่น community รวมถึงสังกัดที่ซัพพอร์ตนักกีฬา และรัฐบาลที่ให้การสนับสนุน</p>
P4	No opinion
P5	<p>ในมุมมองของเรานั้น หากเปรียบเทียบอีสปอร์ตไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหรือในอาเซียน คงจะไม่ล้าหลัง แต่ถ้าหากเรานำไปเทียบกับประเทศที่พัฒนาแล้วนั้น คงจะบอกได้เต็มปากว่าล้าหลังเป็นอย่างมาก อย่างที่ได้กล่าวไว้ในข้อข้างบน ผมคิดว่าประเทศไทยนั้นสามารถมีนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับโลกมากขึ้นกว่านี้ได้ หากภาครัฐหันมาให้ความสนใจและส่งเสริมนักกีฬาในสิ่งที่นักกีฬาต้องการจริงๆ</p>

P6	โดยส่วนตัวมองว่าที่ผ่านมา ประเทศไทยไม่ได้เล็งเห็นความสำคัญของการเป็นนักกีฬา Esport ทำให้การเริ่มต้นในสายอาชีพของนักกีฬา Esport นั้นเป็นไปได้ยาก รวมถึงปัจจุบันผู้ใหญ่ที่เข้ามาสนับสนุนในวงการนี้ส่วนหนึ่งเล็งเห็นถึงผลประโยชน์ที่ได้รับจากนักกีฬามากกว่าที่ตรงการจะพัฒนางานวงการ Esport ทำให้วงการ Esport ของไทยไม่ได้ก้าวหน้าซักเท่าไร
P7	ผมรู้สึกที่เราล่าหลังประเทศอื่นอยู่นิดหน่อยครับ อาจด้วย สังคมเราไม่ได้ยอมรับ Esport มากนักทำให้การสนับสนุนหลายๆอย่างไม่ถึงมือนักกีฬาหรือสังกัดได้พอไม่ถึงหรือไม่มีผู้สนับสนุน ก็ไม่มีเงินหมุนเวียนแล้วทำให้สังกัดบางสังกัดเลือกที่จะถอนทีมมัน
P8	No opinion
P9	อุปสรรคของการเป็นนักกีฬาในไทยหลักๆก็คงจะเป็นการรับมือกับtoxic comments เพราะเมื่อมีคนลั้มหรือผิดพลาดก็จะมีคนมาซ้ำเติม มาด่าและมาล้อ ซึ่งทำให้สภาพจิตใจคนๆนั้นแย่ esportsของไทยนั้นอาจจะล่าหลังแต่ก็เชื่อว่าเราจะตามไม่ทัน เพราะมันก็พัฒนาเร็วมาก
P10	No opinion

**9.คิดว่าความเจริญก้าวหน้าของนักกีฬา esports ในต่างประเทศ ส่งผลกระทบมากขนาดไหน ได้รับความกดดันมากขึ้นไหม?**

Player	
P1	No opinion
P2	No opinion
P3	No opinion
P4	No opinion
P5	สำหรับตัวผม ในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตนั้น ผมคิดว่าไม่ส่งผลกระทบและไม่ได้รับความกดดัน เพราะ ก่อนที่ตัวผมนั้นจะไปมองคนอื่นได้ คนที่เราควรมองเป็นลำดับแรกนั้น คือ ตัวของเราเองเสียมากกว่า ว่าเรานั้นอยู่ในจุดไหน ควรทำเช่นไรให้ตัวของเรานั้นพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปอีก หากจะมองนักกีฬาต่างประเทศในมุมมองของผมคือเราสามารถมองได้ แต่เราควรมองในฐานะที่เราเป็นคนวิเคราะห์นำข้อมูลของเขา

	มาพัฒนาตัวเอง มิใช่มองเพื่อเปรียบเทียบ / อีกทั้งความเจริญก้าวหน้าของนักกีฬา esports ในต่างประเทศนั้นเป็นเพียงบังจรรย์รอง เพราะเราสามารถประสบความสำเร็จด้วยตัวของเราเองได้ หากเรามีความตั้งใจ ชัยัน และความพยายามที่มากพอ
P6	ส่งผลกระทบอย่างแน่นอน เนื่องจากการแข่งขันของวงการ Esport นั้นไม่ได้มีเพียงการแข่งขันภายในประเทศเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังต้องทำการแข่งขันกับต่างประเทศ ซึ่งถ้าหากเราไม่มีความพร้อมมากพอ ก็อาจจะเป็นจุดหนึ่งที่เป็นตัวตัดสินผลการแข่งขันได้
P7	กดดันมากขึ้นครับ ต่างประเทศมีความเป็นระเบียบสูง จริงจังกันอย่างมากทุกๆเกมส์ ส่งผลให้สังกัดในไทยไม่มีแรงมากพอในการผลักดันนักกีฬาไทยขึ้นสู่เวทีระดับโลก แต่ ณ ปัจจุบัน ดีขึ้นเยอะมาก หลายๆสังกัดผลักดันวงการ Esport ไทยไปสู่ระดับโลก ได้หลากหลายแขนง ทำให้ทุกชาติเริ่มรู้ว่าจริงๆแล้วประเทศไทยก็สามารถต่อกลอนกับต่างประเทศได้ ถ้ามีโอกาส
P8	No opinion
P9	ผมมองว่ามันอาจจะไม่ใช่ผลเสีย สำหรับผมถ้าได้เห็นคนที่เก่งผมก็อยากเอาชนะแต่การที่ได้เจอก็ทำให้กดดันได้
P10	No opinion

**10.ถ้ารัฐบาลสนับสนุนแบบจริงจัง อยากให้สนับสนุนอะไร เช่น อยากได้พวกเรื่องเงินทุน, prize pool, การโปรโมทการแข่งขัน**

Player	
P1	รณรงค์และให้ความรู้กับประชากรในด้านที่เกี่ยวข้องกับ esports เช่นประโยชน์ของอุตสาหกรรมนี้ ต่อประเทศชาติ ทั้งการเป็นสื่อสร้างสรรค์ และสามารถสร้างอาชีพได้ อีกมากมาย ซึ่งถ้าทางรัฐสามารถpromote ในเรื่องนี้ได้ เรื่องการเพิ่มเงินรางวัลก็จะเป็นเรื่องรองไปเลย เพราะถ้าคนเล่นเยอะดูเยอะ เม็ดเงินจะไหลมาเอง
P2	อยากให้มีการจัดการแข่งขันมากขึ้นหน่อยในไทย และprize poolก็สำคัญถ้าprize poolน้อยทัวร์นาเมนต์ไม่มีอะไรดึงดูดก็จะมีใครสนใจ พอไม่มีใครสนใจengagementน้อย คนไม่ดูการแข่งขันกัน คนจัดทัวร์นาเมนต์ก็จะลดลง พอไม่มีทัวร์ สังกัดก็ไม่อยากหากัน พอไม่มีสังกัดนักกีฬาก็หาที่สร้างรายได้ไม่ได้ก็จะเลิกเล่นเล็กเล่นแข่งกัน มันก็จะพังลงเป็นทอดๆ

P3	คงเป็นเรื่องการสร้าง community รวมถึงการทำให้เป็นอาชีพที่จริงจัง สามารถสร้างอาชีพให้นักกีฬาได้ มีเงินเดือนที่แน่นอน มีการแข่งขันที่ต่อเนื่อง
P4	อยากได้ทั้งเรื่อง prize pool แล้วก็การโปรโมทให้ esports เป็นที่รู้จักมากขึ้น
P5	อยากให้ภาครัฐทำความเข้าใจในระบบของอีสปอร์ตตั้งแต่รากฐาน มิใช่มองเพียงปลายผลลัพท์ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ โดยภาครัฐควรโปรโมทและทำสื่อให้แก่ครอบครัวของเด็ก เพราะในปัจจุบันนี้ยังคงมีผู้ใหญ่ที่เชื่อว่าเกมนั้นมีแต่โทษ นอกจากนั้นสำหรับผมแล้วนั้น อยากให้รัฐบาลส่งเสริมในการช่วยสนับสนุนเงินทุนให้แก่ักกีฬาที่ขาดแคลนทุนทรัพย์เพราะผมเชื่อว่ามือนักกีฬาไม่น้อยที่เขายังไม่สามารถเข้าถึงโอกาสในนี้ได้ เป็นต้น
P6	ถ้ารัฐบาลสนับสนุนแบบจริงจัง อยากให้สนับสนุนอะไร เช่น เงินทุน เงินรางวัล การแข่งขัน เงินทุน เงินรางวัลสำหรับการแข่งขัน สวัสดิการ รวมถึงกฎหมายคุ้มครองนักกีฬา Esport
P7	อยากให้สนับสนุนเรื่องเงินทุน จัดให้เป็นกีฬาระดับจังหวัดหรือมหาลัย ซึ่งจะทำให้สังคมหรือครอบครัวสามารถแตะต้องหรือมองเห็นได้ว่า มันสามารถเป็นกีฬาระดับชาติได้ แล้วสนับสนุนลูกหลานที่มีความสามารถ ขึ้นสู่เวทีระดับโลกได้ครับ
P8	ความต่อเนื่องในหารแข่ง การจัดหาสปอนเซอร์ให้มีการจัดแข่งตลอดเวลา มีระบบการแข่งขันแบบมืออาชีพ เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงมั่นคงให้กับนักกีฬา esport
P9	คงอยากให้มียังเงินรางวัลเยอะกว่าเดิม มีเงินทุนมากกว่าเดิม และอยากให้โปรโมทเกมในด้านที่ดีพร้อมกับส่งเสริมนักกีฬา
P10	ควรได้รับการสนับสนุนเพราะอยากให้เป็นอาชีพ อาชีพหนึ่ง อยากให้สนับสนุนในหลายๆด้าน ที่พัฒนาไปมากขึ้น

11.คิดว่าเศรษฐกิจช่วงโควิดแบบนี้ ส่งผลต่อการอาชีพของนักกีฬาอีสปอร์ต ส่งผลยังใบบ้าง ( เช่น จำนวนการแข่งขัน, การได้ไปแข่งตปท ฯลฯ)

Player	
P1	ส่งผลโดยตรง การแข่งขันบางรายการถูกยกเลิก คนที่เข้ามาดูการแข่งขันในสนามก็ไม่ได้ ทำให้ขาดรายได้ ถึงแม้จะมีการปรับเปลี่ยนไปแข่ง online ก็ตาม
P2	ส่วนใหญ่เกมก็เป็นออนไลน์อยู่แล้ว แข่งออนไลน์ได้ไม่มีปัญหาแต่การจัด event ออนไลน์มันอาจจะทำให้คน hype น้อยลงนิดหน่อย เพราะบางคนชอบการได้ไปดูสด ชอบจอบจอบจริงๆในงานออฟไลน์มากกว่า เรื่องเศรษฐกิจไม่ค่อยแน่ใจ คิดว่าโควิดคงมีผลต่อทุกบริษัทอยู่แล้ว แต่ยังไม่เห็นว่า event เกมลดลงหรือเงินรางวัลน้อยลง 9.2 การมีการแข่งขัน esports หรือการเข้ามาสนับสนุนจากรัฐก็จะทำให้คนไทยเข้าใจ และเห็นภาพมากขึ้นว่าเกมมันไม่ใช่แค่เล่นไปวันๆ แต่มันสามารถสร้างรายได้เลี้ยงดูตัวเองได้
P3	ส่งผลเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรายการแข่ง ที่ตอนนี้ไม่มี LAN แล้ว ส่วนใหญ่จะเป็น online และทำให้การเดินทางไปแข่งต่างประเทศไม่เกิดขึ้น , การเงินที่ซัพพอร์ตจากสังกัดรวมถึงนักลงทุนที่น้อยลง
P4	ส่งผลมากๆสำหรับตัวพี เพราะว่าการแข่งขัน esports มันมีเรื่องของ ینگ(อินเตอร์เน็ตขาดช่วง)เข้ามาเกี่ยวข้อง แบบว่าคนที่อยู่ในโซนเอเชียแบบเราจะเข้าไปเล่นเจอยุโรปไม่ได้ เพราะว่ามันแลค(ชักระตุค) ینگมันเยอะ ไปเล่นเจออเมริกามันก็ไม่ได้เพราะการแข่งขัน esports มันจะเป็นอารมณ์คัดจากภูมิภาคเอเชีย ยุโรป อเมริกา มาจัดงานที่ประเทศประเทศหนึ่ง แล้วตัวแทนของแต่ละทวีปก็ไปเล่นในประเทศนั้น ซึ่งพอมีโควิดมา ก็ทำให้ตรงนี้หายไป พวกเงินสนับสนุนหรือสปอนเซอร์ต่างๆมันก็น้อยลง ทำให้แบบงานก็ซาลง แบบว่างานแข่งน้อยลงอะไรหลายอย่างอะครับ
P5	สำหรับตัวของผมนั้น อาจจะไม่ได้กระทบโดยตรงมากนัก เพราะส่วนใหญ่เรามักจะทำการแข่งขันหรือฝึกซ้อมชระอยู่บ้านของตนเองอยู่แล้ว แต่ผลกระทบที่เราได้รับทางอ้อมอย่างเห็นได้ชัด คือ การมีทัวร์นาเมนต์ที่น้อยลงและเงินรางวัลของการแข่งขันน้อยลงอีกด้วย อันเนื่องมาจากCovid-19 นั้นเอง
P6	ไม่ส่งผลมากเท่าที่ควร เนื่องจากการแข่งขัน Esport นั้นส่วนมากจะทำการแข่งขันผ่านระบบอินเตอร์เน็ตเป็นส่วนมาก ทำให้เพียงแค่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการแข่งขัน

	จาก Offline เป็นการแข่งขัน Online ก็ทำให้สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้
P7	เกี่ยวข้องกับปัจจัยครบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงาน กินอยู่ หรือการเงิน เพราะต้องเข้าใจว่าพอมี Covid-19 ทางสังกัดต้องประสบปัญหาการเงิน เพราะไม่มีผู้สนับสนุนด้านอื่นๆมาช่วยเหลือ อาจจะทำให้การเงินหมุนเวียนบกพร่องได้  ส่วนนักกีฬาจะมีผลเรื่องการซ้อม จากปกติเราจะรวมกันซ้อมอยู่ที่ฟักนักกีฬา ต้องเปลี่ยนเป็นซ้อม Online ทำให้การสื่อสารไม่100%เท่ากับอยู่ด้วยกันครับ
P8	ไม่ค่อยส่งผล ยังมีการแข่งตามแผน โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบ เผลอๆมีการแข่งมากกว่าตอนโควิดด้วยซ้ำ อาจจะเป็นเพราะโลกออนไลน์เข้าถึงได้ง่ายขึ้นด้วย
P9	โดยส่วนตัวมองว่าไม่ส่งผลก็กระทบเพราะการเป็นนักกีฬาที่อยู่ใน Proleague นั้นเขาห้ามไปแข่งทัวร์เล็กอยู่แล้วทำให้การแข่งขันนั้นมีน้อยอยู่แล้วปีนึงจะมี4 รายการ (Proleague awc Proleague aic)
P10	No opinion

## 12.คิดว่ามุมมองที่คนไทยแบบอายุเยอะ มองว่าการเล่นเกมมีแต่โทษ จะส่งผลกระทบต่ออาชีพนักกีฬาesportsอย่างไร

Player	
P1	เกมถูกเผยแพร่ในแง่ลบในสื่อไทยมาโดยตลอด แต่ ณ ปัจจุบันก็ดีขึ้นมากแล้ว ซึ่งเหตุผลอาจจะเกิดจากการเปลี่ยนถ่ายของประชากรจากรุ่นสู่รุ่น ยกตัวอย่างเช่นคนที่เล่นเกมเมื่อ10ปีที่แล้ว ตอนนั้นก็อาจกลายเป็นพ่อแม่ของเด็กที่เล่นเกม ซึ่งพ่อแม่เหล่านี้ จะมีความเข้าใจในเกมและกีฬา esports มากกว่า โดยที่มองว่าเกมก็สามารถสร้างประโยชน์ได้ ไม่ใช่มีแต่โทษอย่างเดียว
P2	สำหรับผู้ใหญ่ก็อยากให้เปิดใจให้เกมหน่อย ยิ่งไปห้ามลูกหลานไม่ให้เล่นเค้าก็ยิ่งอยากเล่น อยากให้ช่วยให้ความรู้กับลูกหลานของคุณว่าเกมมันมีข้อดีข้อเสียยังไง แบ่งเวลายังไงให้เหมาะสม และไม่กระทบเรื่องเรียน สำหรับคนทั่วไปที่เล่นเกมหรืออยากแข่งเกม ก็อยากให้ถามตัวเองดูก่อนว่าอยากแข่งจริงๆมั๊ย หรือแค่อยากเล่นสนุกๆ ถ้าอยากเล่นสนุกๆก็อย่าเล่นจนเสียงานเสียการ แบ่งเวลาให้ดี ส่วนคนที่อยากเป็นนักแข่งก็ต้องตั้งเป้าหมายให้ชัดเจน ถามตัวเองว่าเก่งพอไหม พร้อมจะลงทุนแรงและเวลาไปกับมันมากแค่ไหน  9.2 การมีการแข่งขัน eports หรือการเข้ามาสนับสนุนจากรัฐก็ทำให้คนไทยเข้าใจและเห็นภาพมากขึ้นว่าเกมมันไม่ใช่แค่เล่นไปวันๆ แต่มันสามารถสร้างรายได้เลี้ยงดูตัวเองได้

P3	<p>ภาพหลัก esports ที่คนอายุเยอะมอง ถ้าเทียบกับเมื่อก่อนถือว่าดีขึ้น ตอนนี้คนรู้จักมากขึ้นแล้วก็ยอมรับมากขึ้น เชื่อว่าถ้าคนในสังคมยอมรับในการเล่นเกมที่แล้วชีพฟอร์ตจะเป็นอะไรที่ดีมากๆ แต่ก็ยังมีผู้ใหญ่ที่อายุเยอะเสพ social ด้านลบๆกับเกมส์เยอะเหมือนกัน ถ้าจะให้แก้ตรงนี้เราก็ต้องเริ่มที่ตัว community เราก่อนที่จะแสดงให้คนในสังคมเห็นว่า ตัวเกมส์หรือ esports นั้น ก็มีด้านดีและสร้างสิ่งดีให้กับสังคมได้เหมือนกัน</p>
P4	<p>พี่ไม่ได้แคร์คนที่ไม่ได้สนใจ ก็คือถ้าคุณสนใจ คุณอยากที่จะเข้าใจ คุณก็จะเข้าใจว่า มันก็ไม่ได้แย่อย่างที่คุณคิด หรือแบบที่คนแบบนั้นคิดกัน ถ้าคุณได้ลองมาได้สัมผัส ลองมาศึกษา มาเข้าใจมัน คุณจะรู้ว่ามันทำเป็นอาชีพได้นะ มันมี entertainment มันดูแล้วสนุก มันเป็นความสุขอย่างนึง มันก็เหมือนดูกีฬาอย่างนึง คนที่ดูบอล ดูบาสเกตบอล ดูเบตมินตัน อะไรี่ ผมก็แค่อยากให้พวกเขาเข้าใจว่ามันก็คล้ายๆกัน แต่แค่พวกเขาอาจจะชอบมากกว่า เพราะพวกเขาเล่น ผมไม่ค่อยได้รู้จักกับคนที่มีความคิดนี้ซักเท่าไร เพราะพ่อแม่ของผมก็สนับสนุนผม ก็เลยไม่ค่อยที่จะได้เจอคนประเภทนั้น</p> <p>สำหรับพี่ พี่คิดว่า คือคนที่หาเลี้ยงตัวเองได้ มีความสุขกับงานที่ทำ ผมรู้สึกว่าคุณภายนอกที่มองเข้ามาว่า ได้ทำงานที่เรารัก ได้เล่นเกม ได้มีเงิน ซึ่งในความเป็นจริงแล้วถ้าไม่ได้สัมผัส มันก็เป็นงานงานหนึ่ง ที่มีความเครียด ต้องทุ่มเททุกอย่าง เหมือนนักกีฬา ต้องเสียสละหลายอย่างในชีวิตทั้งเวลา หรืออะไรก็ตาม ผมคิดว่าถ้าประสบความสำเร็จก็คือสามารถหาเลี้ยงตัวเอง ไม่เดือดร้อนครอบครัว ไม่เดือดร้อนใคร มีความสุขในการทำงาน</p>
P5	<p>สำหรับตัวผมนั้น คิดว่าส่งผลต่ออาชีพหรือนาคตของนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างแน่นอน เพราะน้องๆบางคนที่มีความฝันอาจจะถูกตัดโอกาสไปตั้งแต่ยังไม่ได้ลงมือทำเลยด้วยซ้ำ ดังที่เราจะเห็นได้จากหลายๆเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศไทยนั้นเกิดขึ้นจากความเชื่อและมุมมองของคนอายุเยอะที่ไม่ยอมปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลา โดยผมคิดว่าเรื่องนี้เป็นผลมาจากการทำงานของสื่อหรือสำนักข่าวที่มักจะลงให้เราเห็นเพียงแค่โทษของเกมนั่นเอง</p>
P6	<p>เป็นมุมมองที่ผิด เนื่องจากในปัจจุบันโลกของเราได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากและอาชีพนักกีฬา Esport ก็เป็นที่นิยมมากขึ้นในทุกๆมุมโลก รวมถึงมีอาชีพอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับนักกีฬา Esport อีกมากมายที่สามารถพัฒนาไปได้ การที่คนไทยยังมองว่าเกมนั้นมีแต่โทษ อาจเป็นการปิดกั้นอนาคตของคนๆนึงไปโดยที่ไม่ได้ยอมรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น</p>
P7	<p>ผมเชื่อว่าไม่ได้ส่งผลต่อนักกีฬา ESport มาก แต่อาจจะส่งผลต่อภาพรวมของสังคมมากกว่า ถ้าคนไม่รู้ถึงEsport ก็จะตัดสินทันทีว่ามันคือโทษ โดยที่ไม่ได้เสาะหา</p>

	ข้อมูล ข้อเท็จจริงว่า Esport คืออะไร ส่วนตัวผมมองว่า Esport ก็คือกีฬาชนิดหนึ่ง เหมือนฟุตบอล มีระบบ มีแบบแผน มีวินัย มีความสามารถ แต่แค่ไม่ได้ใช้กำลัง แต่จะหนักไปทางด้านความคิด มากกว่า.
P8	No opinion
P9	อาจจะส่งผลให้เกิดนักกีฬาน้อยลงเพราะถ้าพ่อ แม่ เขาคิดอย่างนั้นก็คงไม่ยอมให้ลูกมาแข่งเกมทำให้เกิดการแข่งขันที่น้อยลงเงินรางวัลน้อยลงนักลงทุนก็อาจจะเข้ามาน้อยลงทำให้อุตสาหกรรมเกมแย่ลง
P10	No opinion

### 13. ช่วยยกตัวอย่างของเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆที่เกิดจากวงการ esports มาได้ไหม (ถ้าไม่มีก็ไม่ต้องตอบค่ะ)

Player	
P1	Technology และเครื่องมือจะมีการจัดเตรียมไว้ให้เสมอ นักกีฬาจะไม่สามารถเอาอุปกรณ์ตัวเองเข้าไปได้เว้นแต่จะได้รับอนุญาต ถ้ามีนวัตกรรมใหม่ๆเดี่ยวเกมก็จะพัฒนาตามไปเอง
P2	เวลาไปแข่งอุปกรณ์techที่เค้าให้ก็เป็นรุ่นปกติตามท้องตลาดทั่วไปที่มีมาตรฐานดีอยู่แล้วหรือจะเอาของตัวเองไปใช้ก็ได้ ส่วนใหญ่การโกงในงานออฟไลน์ไม่ค่อยมี เพราะที่ทีมงานที่จัดค่อนข้างมืออาชีพ แต่งานที่เป็นรูปแบบออนไลน์อาจจะมี การstream snipe หรือ การแอบเปิดดูจอคู่แข่งที่สตรีมอยู่ผ่านทางช่องทางถ่ายทอดสดหลักต่างๆ โดยวิธีแก้คือการตั้งสตรีมดีเลย์ของทีมงาน หรือก็คือการปล่อยสัญญาณวิดีโอภาพและเสียงไปแบบดัดดีเลย์ และทำให้คนดูเสียอรรถรสเมื่อรู้ว่าไม่ใช่แมทซ์สดๆ และบางครั้งอาจเกิดการสปอยกันในหมู่คนดู อย่างเช่น บางช่องการดีเลย์อะไรไม่เท่ากันทำให้มีคนบางประเภทมาพิมพ์สปอยกันในช่องแชท ถ้ามีTechอะไรที่มากแก้ปัญหาการstream snipeได้ก็คงดี
P3	ตอนนี้มีโครงการ internet ชื่อ starlink ของ Elon Musk ซึ่งอยู่ในระหว่างดำเนินการ ถ้าต่อไปเราเล่นที่ประเทศไทยโดยใช้ starlink เราสามารถไปเล่น sever ยุโรป หรืออเมริกา โดยที่ ping เราน้อยได้
P4	เท่าที่ฟู้ก็พวกอุปกรณ์ gaming gears, mouse, monitor, keybord, หูฟัง รวมไปถึงเก้าอี้เพื่อสุขภาพของนักแข่ง ใช้ปรับศรีระนักแข่ง โต๊ะปรับได้ขึ้นลง ให้มันเหมาะกับที่นักกีฬาอยากได้ โอโหเยอะเยอะคับ

P5	มีนะครับ การแข่งขันเกมหรืออีสปอร์ตนั้นส่งเสริมทำให้เกิดการคิดอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆเพื่อช่วยให้นักแข่งสามารถแสดงศักยภาพให้ออกมาสูงสุดให้ได้ เช่น หูฟัง เม้าส์ ลำโพง เก้าอี้ โต๊ะ หรือแม้แต่กระทั่ง รองเท้า ก็มีส่วนช่วยนั่นเอง
P6	มีการเปลี่ยนแปลงอย่างแน่นอน เนื่องจากในวงการ Esport นั้นไม่ได้เพียงแค่เป็นการแข่งขันภายในประเทศเพียงอย่างเดียว ทำให้ประเทศไทยต้องพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆมาเพื่อใช้สำหรับการแข่งขัน Esport ในปัจจุบัน-อนาคต
P7	มีครับเนื่องจาก ณ ตอนนี้มีการยอมรับมากขึ้น ทำให้มีคนสนใจที่จะสนับสนุนมากขึ้น ในหลายๆช่องทางเช่น อินเทอร์เน็ต เก้าอี้ อุปกรณ์มือถือ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถส่งผลให้นักกีฬาที่มีความสบายในการแข่งขันมากขึ้นหรือเพิ่มศักยภาพในการฝึกซ้อม
P8	ไม่แน่ใจ ส่วนมากไม่ได้มีแบบชัดเจน อย่างมากก็ใช้แค่เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบถ่ายทอดสด อุปกรณ์แทบไม่ส่งผลต่อการแข่งเลย การพัฒนา technology ควบคู่ไปกับการแข่งจะเป็นเชิงการตลาดมากกว่า
P9	No opinion
P10	No opinion

#### 14. ระบุกฎหมายอะไรเกี่ยวข้องกับอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตบ้างไหม

Player	
P1	No opinion
P2	อันนี้ไม่ค่อยแน่ใจ แต่ถ้าได้พวกกฎหมายคุ้มครองนักกีฬาต่างๆก็ดี เพราะนักกีฬาก็ช่วยสร้างชื่อเสียงให้ประเทศอยู่พอสมควร
P3	No opinion
P4	No opinion
P5	ต้องบอกว่าเราไม่ทราบเกี่ยวกับเรื่องกฎหมายมากนัก
P6	No opinion
P7	No opinion
P8	ไม่ทราบเลยครับ ให้สังกัดจัดการ จะมีสัญญาให้เซ็นยอมรับกฎการแข่งขันซะ

	มากกว่า
P9	กฎหมายที่ผมรู้ส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับเกมแนวFPS ไม่ว่าจะเป็นการห้ามจัดแข่งในโรงเรียนหรือห้ามเด็กอายุต่ำกว่า18แข่งเกมFPS ซึ่งไม่น่าเกี่ยวกัน
P10	No opinion

**15.คิดว่ากฎหมายในไทย เอื้อต่อการเป็นนักกีฬาอาชีพไหม กฎหมายคุ้มครอง  
ครอบคลุมไหม อยากได้กฎหมายอะไรเป็นพิเศษไหม เช่น กม.คุ้มครองนักกีฬา กม  
.copyrights กม.เรื่องสุขภาพและความปลอดภัย**

Player	
P1	นักกีฬาควรได้รับความคุ้มครองจากรัฐและสวัสดิการที่เท่าเทียมกับนักกีฬาทั่วไป อย่างเช่น ประกัน และการคุ้มครองตามกฎหมาย
P2	แล้วแต่สังกัดเลยนะอันนี้ แต่ถ้าเป็นค่ายของผมก็ เหมือนถูกจ้างเป็นนักกีฬาเพื่อ แข่งขันesports มีการดูแลที่ดี สนับสนุนหลายๆเรื่องทั้งเงินเดือน แคมป์ ค่าเดินทาง ไปแข่งไกลๆ ค่าที่พัก เบี้ยเลี้ยง และอื่นๆ การฝึกก็แล้วแต่เกมการฝึกแตกต่างกัน ไป บางเกมเป็นเกมเดี่ยว บางเกมเป็นเกมทีมก็ฝึกแตกต่างกันไปตามความมอ บายของโค้ช การแบ่งเงินก็แฟร์นะ คนที่ได้เงินเดือนเยอะแปรผันตามความเก่งและ ชื่อเสียงของแต่ละคน บางคนได้หลักแสน บางคนได้หลักหมื่น แต่ก็จะมีการหักเงิน รางวัลจากการแข่งขันบ้างแล้วแต่ตกลงตามสัญญา
P3	ตอนนี้รัฐบาลไม่ได้สนับสนุนอะไรเท่าที่ควร หรือยังไม่ได้จริงจัง ถ้าเราจริงๆอยากให้ ซัพพอร์ต การสร้างอาชีพให้นักกีฬา esport
P4	ถ้าเป็นเรื่องของกฎหมาย ผมไม่แน่ใจ แต่ถ้าแบบอายุไม่ถึง 18 ต้องให้ผู้ปกครอง ดูแลสัญญาให้
P5	ปัจจุบันในเรื่องนี้ก็มีเรื่องเกี่ยวกับการกฎหมายในวงการอีสปอร์ตมากขึ้น สำหรับตัว ผมในฐานะที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมาประมาณ2-3ปี ก็คิดว่ายังไม่ได้รับผลกระทบหรือมี ส่วนเกี่ยวข้องกับในส่วนนี้มากเท่าไร หากอยากได้ คงหวังเพียงเรื่องของกฎหมายใน ด้านสุขภาพเพราะบางครั้งเรามักจะข้อมจนลืมนึกถึงเรื่องสุขภาพอยู่บ่อยครั้ง
P6	ไม่ เนื่องจากสัญญาที่ทางต้นสังกัดทำกับตัวนักกีฬานั้น เป็นสัญญาว่าจ้างทั่วไป ไม่ ได้มีสัญญาเฉพาะสำหรับนักกีฬา Esport รวมถึงอาชีพนักกีฬา Esport นั้นเป็นอาชีพ

	<p>ที่มีความละเอียดอ่อนค่อนข้างมาก ทำให้ในบางครั้งสัญญาไม่ครอบคลุมตัวนักกีฬา รวมถึงนักกีฬา Esport ในไทยปัจจุบันไม่มีความรู้เกี่ยวกับสัญญามากพออาจทำให้ตกเป็นเป้าของกลุ่มคนที่ต้องการหาผลประโยชน์จากนักกีฬาได้ง่าย</p> <p>อยากได้กฎหมายคุ้มครองนักกีฬา Esport ซึ่งได้รับการดูแลจากทางภาครัฐ (ควบคุมสังกัด)</p>
P7	No opinion
P8	<p>เรื่องสุขภาพไม่ค่อยห่วง แก้ปัญหาเรื่องเซ็นสัญญากันไว้แล้วโดนบอกเลิกสัญญา โดยที่ไม่ได้รับ compensation อะไรเลย ไม่ทำตามทีสัญญาไว้ ทำให้นักกีฬาไม่มีรายได้</p> <p>แต่ถ้าภาครัฐจะมา take over สังกัดก็ไม่แนะนำเท่าไร เพราะสังกัดก็เป็นของเอกชน และบางสังกัดก็เป็นของต่างประเทศ ซึ่งก็จะทำให้ยุ่งวายได้</p>
P9	<p>ผมไม่รู้ว่าเอื้อไหมเพราะว่าไม่ค่อยรู้เรื่องกฎหมายอะไรเท่าไร แต่กฎหมายที่อยากได้คงจะเป็นประมาณว่าคุ้มครองอวัยวะที่ใช้แข่งแบบว่าเวลาปวดตาจากการฝึกหนักหรือปวดนิ้วมือ</p>
P10	สัญญาจ้าง มีการทำประกันให้ ขอแค่ไม่เอาเปรียบนักกีฬาก็พอครับ

**16. คุณเริ่มต้นเข้าสังกัดนี้ได้ยังไง โครงสร้างของสังกัดเป็นยังไง สิทธิประโยชน์ที่ได้รับจากการอยู่ในสังกัด การแบ่งเงินโอเคไหมfairไหม (เอาเท่าที่ตอบได้ค่ะ)**

Player	
P1	<p>สังกัดแต่ละทีก็จะมีเงื่อนไขแตกต่างกันออกไป สังกัดที่ใหญ่ก็จะมีความเข้มงวดในสัญญามากกว่าสังกัดเล็ก เช่น ข้อแม้การย้ายทีม ซึ่งคล้ายๆกับสัญญาของนักกีฬาอาชีพทั่วไป อย่างของอเมริกาก็จะถอดแบบมาจากสัญญานักกีฬาเบสบอลใน NBL เป็นต้น โค้ชก็จะคล้ายๆกัน แต่จะต่างกันที่เงินเดือนมากกว่าและแต่ข้อตกลงกับสังกัด</p>
P2	<p>สังกัดก็จะเป็นเหมือนองค์กรที่ เข้ามาซัพพอร์ตนักกีฬาหรือสตรีมเมอร์ในด้านต่างๆ หลักๆก็จะเป็นเรื่องของเงินเดือน เพื่อแลกกับการเอาชื่อเสียงของนักกีฬาไปใช้หาสปอนเซอร์อีกที และพัฒนาชื่อเสียงของสังกัดด้วยไปในเวลาเดียวกัน</p> <p>โครงสร้างก็มี เจ้าของทีม =&gt; ลงทุน ตัดสินใจเรื่องต่างๆ โค้ช =&gt; ช่วยพัฒนานักกีฬาให้เก่งขึ้น</p> <p>ผู้จัดการ=&gt; ดูแลเรื่องต่างๆเบื้องต้นภายในสังกัด นักกีฬา=&gt;แข่งและสร้างชื่อเสียง และก็นุคกลางๆทั่วไปเหมือนบริษัทอื่นๆเช่นบัญชี,คนติดต่อ หรือ ครัวเดออร์</p>

<p>P3</p>	<p>โครงสร้างจะประกอบไปด้วย เจ้าของสังกัด ส่วนทีมจะมี Manager คอยประสานงานระหว่างผู้เล่นกับสังกัดและคอยจัดตารางการซ้อมและการแข่งให้</p> <p>ประโยชน์ที่ได้รับจะเป็น ด้านเงินเดือน,อุปกรณ์ต่างๆ, bootcamp ในการซ้อม และ budget ตอนไปแข่งต่างประเทศ</p> <p>ด้านสัญญาอันนี้ขึ้นอยู่กับสังกัดว่าเป็นยังไง แต่จะมีการหักเงินรางวัลจากการแข่งขัน เช่น 30% หรือ 40 % , ต้อง steam เป็นเวลาที่ชั่วโมงในแต่ละเดือน หรือว่าเข้าร่วมกิจกรรมของสังกัด</p>
<p>P4</p>	<p>โดยประสบการณ์ของผม ผมว่าโอเคมาตลอดเลยครับ fair fair</p> <p>ก็ หลักๆเลยอะครับ คือได้เงินเดือน แต่ที่จะไม่เหมือนที่อื่นคือ มันจะมีสิ่งที่เรียกว่า bootcamp เป็นสถานที่ที่สังกัดจัดให้ จะมีอาหาร มีคอมพิวเตอร์สำหรับฝึกซ้อม มีที่นอนให้ ถ้าเราจะไป bootcamp คือ สังกัด cover ค่าอาหารการอยู่การกิน ที่พักให้ เวลาที่เราจะไป bootcamp ซึ่งการไป bootcamp เหมือนเป็นการเก็บตัว เพื่อที่จะทำให้เราฝึกซ้อมได้มากขึ้นมากกว่าที่จะฝึกซ้อมที่บ้านแล้วออนไลน์กัน เพื่อที่จะเตรียมตัวไปงานแข่งที่สำคัญอะไรก็แล้วแต่ แล้วพวกค่าเดินทางเขาก็จะ cover ให้ทั้งในประเทศแล้วก็ต่างประเทศ มี pocket money ให้ สนับสนุนเรื่อง gaming gear ที่เราอยากได้อะไรอย่างจ้ครับ</p> <p>พอเล่าคร่าวๆเรื่องโครงสร้างของสังกัดให้ฟังได้ไหมคะ เช่น ผู้จัดการ คนดูแล คนที่ทำหน้าที่อื่นนอกจากคนเล่นเกม</p> <p>แต่ละสังกัดจะไม่เหมือนกัน แต่ว่าที่พ็อยมาตลอดจะมีผู้จัดการคนนึงเสมอ ก็คือผู้จัดการก็คอยดูแลเราเวลาไปต่างประเทศหรือทั้งที่อยู่ในสังกัด คอยติดต่อกับรายการแข่งให้เรา คอยดูสมัครแข่งให้เรา คอยดูแลเรา ก็จะมีผู้จัดการที่คอยช่วยเหลือ แล้วก็โค้ช ที่คอยเซ็นผู้เล่นให้ทำตามแผน หลักๆเลยคือเงินเดือน อีกส่วนคือเงินรางวัลที่ได้ แต่ละสังกัดก็จะหักเปอร์เซ็นต์หรือไม่หัก หรืออะไรก็ ไม่เท่ากันครับ</p>
<p>P5</p>	<p>สำหรับสังกัดที่ผมอยู่ในปัจจุบันนี้ก็มีสัญญาระยะเวลา 1 ปีนับตั้งแต่วันที่เรลงนามหน้าทีของเราในสังกัดนี้ก็คือการทำผลงานของเราให้ดีที่สุดในฐานะนักกีฬาในสังกัดของเขา อาจจะม้งานสัมภาษณ์หรือโปรโมทจากทางสังกัดตามที่เรได้รับมอบหมาย เป็นต้น ในเรื่องของสิทธิประโยชน์ เราก็จะได้ในเรื่องของจากสปอนเซอร์ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน เก้าอี้ที่ใช้ในการแข่งขัน และพวกค่าเดินทางต่างๆ หากเราต้องทำการเดินทางไปแข่งนอกสถานที่ เป็นต้น สำหรับเรื่องการฝึกนั้นผมจะทำด้วยตนเองเพราะเกมของผมนั้นเป็นเกมที่แข่งคนเดียวจึงให้ความสำคัญที่ตัวเรานั้นเป็นหลัก และในเรื่องการแบ่งเงินถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เราและทางสังกัดตกลงร่วมกันในสัญญาและทั้งสองฝ่ายยอมรับกันทั้งคู่(บอกรายละเอียดไม่ได้)</p>
<p>P6</p>	<p>สังกัดของ Bxxxx xxxx เป็นสังกัดที่มีทั้งนักกีฬา Esport รวมถึงเป็นสังกัดที่รวบรวม</p>

	<p>เหล่า Influencer สาย Esport ใหม่มากมาย โดยแต่ละบุคคลก็จะหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบแตกต่างกันไปในหน้าที่ที่ได้รับ อาทิเช่น</p> <p>นักกีฬา ก็ต้องทำการฝึกฝนตัวเองตลอดเวลา เพื่อให้พร้อมสำหรับการแข่งขันที่จะจัดขึ้น</p>
P7	ก็ได้รับการติดต่อกับทางสังกัดโดยตรง โดยยึดหน้าที่เป็นนักกีฬา Esport คว้าส่วนเรื่องสิทธิประโยชน์ขออนุญาตไม่ตอบครับ
P8	<p>Fair เพราะ สังกัดจะเป็นคนให้เงินเดือน และถึงแม้จะชนะการแข่งขัน ส่วนแบ่งเงินรางวัลที่สังกัดหักไปนั้นก็ไม่ได้มาก(ไม่ถึงครึ่ง) ซึ่งสำหรับผมถือว่า fair ครับ ทุกวันนี้คนเก่งขึ้นเยอะการแข่งขันเยอะอาจจะไม่ได้เงินทุกการแข่งขัน และทำให้มันคงมากกว่าแต่บางสังกัด(ไม่เอ่ยชื่อ) ก็ให้ไม่ค่อย fair ถ้าเทียบกับฝีมือนักแข่ง ถ้าอยากมั่นคงก็ต้องเก่ง</p> <p>เนื้อหาสัญญา ก็จะมีเงินเดือน %ที่สังกัดต้องได้ การเบิกค่าอาหาร ค่าเดินทาง เบิกอุปกรณ์ และระยะเวลาสัญญา บางที่สัญญาไม่ต้องเซ็นด้วยซ้ำ ใช้โทรศัพท์คุยเอาภาครั้งยังไม่คุมขนาดนั้น</p>
P9	<p>ผมเริ่มเข้าสังกัด Txxxx xxxxxxxx หลังจากที่ Bxxxxx xxxxxxx เขาไม่ได้ทำต่อทำให้ผมต้องไปทีมอื่นซึ่งตอนนั้น Talon เขาก็กำลังเปลี่ยน line up ทีมแล้วผู้เล่น, โค้ช, ล่าม จากทีมBazaar เขาก็ได้เข้ามาทีมนี้ซึ่งเขาอยากได้สำรองเพิ่มทำให้ผมได้เข้ามาเพราะรู้จักกันมาก่อน สิทธิประโยชน์ที่ได้ก็จะมีเงินเดือน ที่พัก อาหาร สวรรค์ของการแบ่งเงินนั้นผมมองว่าแฟร์ ยิ่งเราได้อันดับดีส่วนแบ่งก็จะได้เยอะแต่ยิ่งผลงานไม่ดีก็จะเข้าบริษัทเยอะกว่า</p>
P10	No opinion

### 17. มีคำแนะนำให้กับคนที่อยากเป็นนักกีฬาesportsใหม่

Player	
P1	No opinion
P2	<p>การเป็นนักกีฬา คือ การได้ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบนั่นคือการเล่นเกมส์ สร้างรายได้และชื่อเสียงไปพร้อมๆกับการสะสมประสบการณ์เพื่อที่จะไปทำอย่างอื่นต่อไปในวงการอีสปอร์ตต่อไปเมื่อเลิกเป็นนักกีฬาแล้ว</p> <p>เพราะเราเป็นคนไม่ชอบความฟ่ายแพ้ว เลยทำให้ต้องการพัฒนาตัวเองให้เก่งขึ้นอยู่ตลอด แต่การฟ่ายแพ้วก็เป็นเรื่องปกติและนักกีฬาทุกคนก็ต้องเจออยู่แล้ว ควรที่จะ</p>

	<p>นาความพ่ายแพ้ขึ้นไปเป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตัวเองมากกว่า การเตรียมตัวก็ ต้องศึกษาและวิเคราะห์เทรนด์/เมต้าของเกมว่าช่วงนี้คนนิยมใช้แผนไหนในการแข่ง กัน การแข่งที่จะมาถึงเราต้องเตรียมแผนรับมือและแก้ทางยังไง เก็บสถิติวิเคราะห์ การเล่นของตัวเองและแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ</p>
P3	<p>ควรแบ่งเวลาสำหรับการซ้อม ถ้าแข่งแล้วแพ้ อย่ายอมแพ้ให้พยายามต่อไปเรื่อยๆ อายุของอาชีพนี้อาจจะสั้น ต้องถามตัวเองว่าอยากเป็นจริงๆไหม</p>
P4	<p>ถ้าเราคิดว่าเรามีฝีมือ เราก็ลอง ถ้าเรารู้สึกว่าเราชอบใน esports เราฝัน เราก็ลองทำ มันให้เป็นจริงดู คือผมเห็นมีคนมีฝีมือมากมาย แต่ก็ยอมแพ้ไป เพราะสู้ไม่ได้ ถ้าจะ ให้แนะนำก็คือ อย่ามัวแต่คิดทำมันเลย</p>
P5	<p>สำหรับคนที่อยากเป็น “นักกีฬาอีสปอร์ต” ผมอยากให้คุณมีวินัย ขยันใน การฝึกซ้อม รู้หน้าที่ของตนเอง มีทัศนคติที่พร้อมจะพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะ ทำให้ตัวเรานั้นพัฒนายิ่งขึ้นไปอีก และที่สำคัญคือ การห้ามยอมแพ้ต่อตัวเองและ โชคชะตาแม้ว่าวันนี้อาจจะยังไม่ใช้วันของเรา แต่ผมเชื่อว่าหากเรายังไม่หมดความ พยายาม สักวันหนึ่งจะต้องมีคนเห็นค่าในความพยายามนั้นของเราอย่างแน่นอน</p> <p>สิ่งที่คนบางคนมักมองข้าม คือ ปัจจัยเล็กๆน้อยๆที่อยู่รอบข้าง เช่น การพักผ่อน การกินอาหารตามหลักโภชนาการ เพราะ ผมเชื่อว่าองค์ประกอบที่ผม กล่าวมานั้นล้วนมีความสำคัญทั้งสิ้น หากคุณสามารถทำสิ่งเหล่านี้ผมเชื่อว่าอีกไม่ นาน คุณก็จะสามารถเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “ไม่มีความสำเร็จใด ที่ ไม่ใช่ความพยายามและเวลา”</p>
P6	No opinion
P7	<p>สำหรับคนที่กำลังสนใจเป็นกีฬาEsport เบื้องต้นคือเราต้องรู้ก่อนว่าเรารักมันจริงๆ หรือเปล่า แล้วเราพร้อมจะพัฒนาตัวเองไหม เพราะจริงๆแล้วส่วนมากมาเล่นเพื่อ คลายเครียดหรือสนุก แต่จริงๆแล้วการเป็นนักกีฬามีแรงกดดันสูงมาก และมีคู่แข่ง ตลอดเวลา เราต้องเตรียมตัวพัฒนาขึ้นตลอดครับ</p>
P8	<p>ไม่จำเป็นต้องรีบเล่น ค่อยๆประเมินว่าฝีมือเราไปถึงระดับสูงได้ไหม ต้องทำงานเป็น ทีม มีทีมที่ดีที่พร้อม พยายามสังเกตตัวเอง ว่าเราพร้อมหรือไม่ อย่าเอาค่านักกีฬา เป็นข้ออ้างในการเล่นเกม เพราะจะส่งผลเสียมากกว่า ค่อยๆเป็นค่อยๆไป เล่นให้ เหมาะกับตัวเองมากที่สุด</p>
P9	<p>สำหรับใครที่คิดจะเป็นนักกีฬาesports ต้องพยายามหมั่นฝึกฝนดูการเล่นของมือ</p>

	อาชีพแล้วศึกษาว่าเขาคิดยังไง ทำแบบนี้ทำไมแล้วก็อย่าไปท้อต่อคำดูถูกหรือคำตำหนิต่างๆ
P10	No opinion

## Others

Player	
P1	หลังจากการเข้ามาของเกม Axxx xx xxxxx ในปี 2016 วงการesport ไทยก็โตอย่างก้าวกระโดด การแข่งขันคือทุกสิ่งของนักกีฬา
P2	5.1การที่จะเกิดการแข่งขันได้นั้น ต้องการผู้มีความสามารถหลายๆด้านมาช่วยกันเพื่อสรรค์สร้างงานการแข่งขันขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นคนแข่งอย่างนักกีฬาอีสปอร์ต โค้ช/ผู้จัดการที่มีหน้าที่ดูแลนักกีฬาและวิเคราะห์แผนต่างๆสำหรับนักกีฬา นักพากย์ทำให้เพิ่มอรรถรสและทำให้คนดูเข้าใจเกมได้ง่ายขึ้น พิธีกรช่วยดำเนินรายการ รวมถึงนักลงทุนหรือผู้จัดงาน และอื่นๆ
P3	มีโอกาสแน่นอน การเข้าแข่งขันแล้วถ้าเราทำผลงานได้ดี จะมีคนที่เห็นเราทำให้มีโอกาสเข้าสังกัดหรือทีมต่างๆได้แน่นอน หรือไม่อาจจะเป็นการ steaming ใน twitch
P4	No opinion
P5	มีขึ้นอย่างแน่นอน แต่คนไทยมักนิยมมองกันแต่เกมที่เป็นกระแสต่างๆ เช่น Rov Pubg Dota เป็นต้น หากคุณเล่นเกมที่ไม่ได้รับความนิยมในไทยคงเป็นเรื่องยาก หากต้องการที่จะได้รับความสนใจ แต่มันก็อาจจะมีสิทธิ์บ้างหากคุณเป็นลำดับต้นๆของเกมเกมนั้น แต่ถ้าหากคุณลงแข่งขันบ่อยๆแต่ผลงานคุณไม่ดีนั้นโอกาสน้อยที่จะคนมาสนใจ เพราะการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตนั้น ตัวชีวิต ก็คือ ผลงาน / สำหรับตัวผมนั้น ก่อนที่ผมจะเข้าร่วมสังกัด Bxx ผมได้ทำผลงานโดยการเข้าร่วมแข่งในรายการ (Game name) World Championship 2020 ที่มีเพียงผู้เล่นจาก 8 คนทั่วโลกเพียงเท่านั้น หลังจากนั้น ผมก็ได้ทำการดำเนินเรื่องและยื่นผลงานไปเอง มิใช่ว่าเค้ามาสนใจในตัวเราก่อน จนกระทั่งผมได้มีโอกาสคุยทางกับรองประธานสังกัด เค้าก็ได้ให้ความสนใจเราเช่นกันจากผลงาน จนกระทั่งได้เซ็นสัญญากันในที่สุด
P6	ลงการแข่งขันบ่อยๆ ทำให้มีแมวมองมาสอดส่องเยอะขึ้นหรือไม่ เป็นการเพิ่มโอกาสเข้าสังกัดหรือไม่  เป็นที่แน่นอน ในทุกๆวงการการแสดงความสามารถของเราให้ผู้อื่นเห็นก็เป็นสิ่งหนึ่ง

	<p>ที่จะได้รับโอกาสที่มากขึ้น</p> <p>อาชีพนักกีฬา Esport เป็นอาชีพที่ต้องการความรับผิดชอบเป็นอย่างมาก เนื่องจากนักกีฬา Esport ส่วนใหญ่ยังเป็นเยาวชนอยู่ ก็ต้องจัดการเวลาในการเรียนรวมถึงการฝึกซ้อมให้เหมาะสม เพื่อที่จะไม่ทำให้ผู้ใหญ่ในสังคมมองว่าเป็นเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดีในสังคมไทย</p>
P7	<p>มีผลครับ ถ้าเราสามารถเล่นได้ดี มันคง โดดเด่นจะเพิ่มโอกาสให้กับตัวเองมากขึ้น แต่ในการทำเช่นนั้นเราก็ต้องมีวินัยกับตัวเองมากขึ้นเช่นกันครับ</p>
P8	<p>ไลฟ์เฟสบุ๊คเป็นรายได้เสริม ไม่เกี่ยวกับสังกัดแต่อย่างใด แต่ถ้ามีการจ้างไปออกงานหรือไปโปรโมท ทางสังกัดก็จะมีส่วนได้ด้วย</p> <p>สัดส่วนรายได้ จากสังกัด30 ไลฟ์70</p> <p>ถ้าตัวเองฝีมือ drop ก็จะเอาดีด้านไลฟ์สตรีมอย่างเดียว เพราะ คนส่วนมากก็ไม่ได้ติดตามที่ฝีมือ แต่ติดตามเพราะความสนุก</p>
P9	<p>No opinion</p>
P10	<p>แล้วการสนับสนุนจากภาคเอกชนอยากได้อะไรไหม</p> <p>อยากให้อุตสาหกรรมด้านสุขภาพมากขึ้น</p> <p>ครอบครัว กับสังคม มีส่วนช่วย/เสียกับการที่เราทำอาชีพนี้ไหม</p> <p>6.เกี่ยวเพราะ หลายๆกำลังใจอาจจะมาจากสิ่งเหล่านี้</p> <p>ตอนก่อตั้งสังกัดมีปัญหาอะไรที่ต้องเจอมั๊ยคะ</p> <p>มีปัญหาเยอะแยะครับ เพราะเราเด็กแล้วจัดการกันเอง อาจจะมีการโดนเอาเปรียบไปบ้าง แล้วก็ไม่มีใครคุมใครได้เพราะเราต่างเป็นเพื่อนกันและไม่มีสัญญา ใครอยากทำอะไรก็ทำ</p>