

(สำเนา)

เลขรับ ๑๒๕/๒๕๖๓ วันที่ ๒ ก.ค. ๒๕๖๓  
สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร

สภาผู้แทนราษฎร

ถนนสามเสน เขตดุสิต กทม. ๑๐๓๐๐

๒ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเสนอญัตติด่วน เรื่อง ขอให้สภาผู้แทนราษฎรตั้งคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษากีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์  
และส่งเสริมธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์

กราบเรียน ประธานสภาผู้แทนราษฎร

กีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sports) หรือ E-sports เป็นกีฬาที่มีการพัฒนาต่อยอดจากการเล่นเกมออนไลน์แบบเดิมมาเป็นการเล่นเกมเพื่อแข่งขันหาผู้ชนะอย่างเป็นทางการ มีการตั้งกฎกติกาขึ้นมาให้เป็นระบบสากล มีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะพร้อมถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์ไปยังผู้ที่สนใจรับชมทั่วโลกเรียกว่าการแข่งขันระบบทัวร์นาเมนต์ ข้อดีของกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์มีค่อนข้างชัดเจนหากได้รับการควบคุมและสนับสนุนอย่างถูกต้อง ได้แก่ ทำให้เด็กมีเป้าหมายในชีวิต ได้รับการฝึกฝนด้านสภาพจิตใจ ได้ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ฝึกสอน เกิดความมุ่งมั่น และมีสมาธิ ซึ่งในปัจจุบันอุตสาหกรรมกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์มีการเติบโตเป็นอย่างมาก ข้อมูลจาก Newzoo ซึ่งเป็นบริษัทผู้นำในการสำรวจตลาดกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลก พบว่าในปี ค.ศ. ๒๐๑๘ มีจำนวนผู้ชมทั่วโลกอยู่ที่ ๒.๖ ล้านคน มีมูลค่าที่สูงถึง ๒๗,๗๔๔,๗๐๐,๐๐๐ บาท มีอัตราการเติบโตของรายได้ของวงการกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์จะเพิ่มขึ้นเฉลี่ยอยู่ที่ราว ๒๙% และคาดการณ์ว่าในปี ๒๐๒๐ อัตราการเติบโตของผู้ชมกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์จะขึ้นไปถึง ๔.๓ ล้านคน สอดคล้องกับในประเทศไทยในช่วง ๔ ปีที่ผ่านมา ข้อมูลจากบริษัท การ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ระบุว่าปี พ.ศ. ๒๕๖๐ ตลาดเกมเมืองไทยเติบโตอย่างต่อเนื่อง อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีการขยายตัวเฉลี่ยสูงถึงร้อยละ ๑๒.๗ และข้อมูลจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ระบุว่าในปี พ.ศ. ๒๕๖๐ มูลค่าอุตสาหกรรมเกมไทยสูงถึง ๒.๒ หมื่นล้านบาท มีอัตราการเติบโตประมาณ ๑๓% มีจำนวนเกมเมอร์ราว ๑๘.๓ ล้านคน โดยตลาดเกมไทยอยู่ลำดับที่ ๑๙ ของโลก และคาดว่าจะสามารถเติบโตได้เฉลี่ย ๑๒% ต่อปี สะท้อนให้เห็นว่าอุตสาหกรรมกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลกและประเทศไทยจะมีการเติบโตของรายได้และจำนวนผู้ชมที่เพิ่มอย่างต่อเนื่อง

ประโยชน์ของกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ยังทำให้เกิดอาชีพใหม่ เช่น นักแคสเกม นักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักสร้างคอนเทนต์ นักเขียนโปรแกรม ผู้ดูแลเกม นักพัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ นักพากย์เกม นักจัดเกม และผู้ฝึกสอนเกม เป็นต้น รวมไปถึงการสร้างรายได้จำนวนมากให้ทั้งผู้เล่นและอาชีพต่าง ๆ อีกด้วย โดยนักกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์มีรายได้จำนวนมากยกตัวอย่างรายได้นักกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์อันดับ ๑๐ ของประเทศไทยมีรายได้รวมมากกว่า ๑,๕๐๐,๐๐๐ บาท จาก ๑ การแข่งขันโดยอยู่อันดับที่ ๑,๙๑๘ ของโลก หรือแม้แต่รายได้ต่อเนื่องของอาชีพที่เกี่ยวข้องอยู่ที่หลักหมื่นถึงหลักแสนบาท หรือรายได้อื่นๆ เช่น ค่าสปอนเซอร์ ค่าเข้าร่วมแข่งขัน อาจสูงถึงหลายล้านบาท ซึ่งเป็นรายได้ที่สูงมากในขณะที่นักกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ยังมีอายุน้อย

(โปรดพลิก)

นอกจากนี้ กีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ยังส่งผลต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมอย่างน้อย ๓ ประเภท เช่น ธุรกิจที่ใช้สปอนเซอร์ในการสร้างแบรนด์และเข้าถึงผู้บริโภคโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ธุรกิจอุปกรณ์ต่อพ่วงเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และธุรกิจการท่องเที่ยว ที่จะดึงชาวต่างชาติโดยเฉพาะแฟนกีฬาในการเข้ามาท่องเที่ยวประเทศไทยผ่านการจัดงานอีเวนต์ขนาดใหญ่มากยิ่งขึ้น หากรัฐบาลมีทัศนคติในเชิงบวกและมีนโยบายสนับสนุนที่ชัดเจนครอบคลุมทุกมิติก็จะทำให้เปลี่ยนแปลงมุมมองความเชื่อที่ว่าเด็กติดเกมที่อาจมีปัญหาในอนาคตให้กลายเป็นการสร้างเจ้าของธุรกิจ เจ้าของสโมสรกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ และนักกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ระดับโลก ซึ่งกรณีดังกล่าวเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับประโยชน์สำคัญของแผ่นดิน

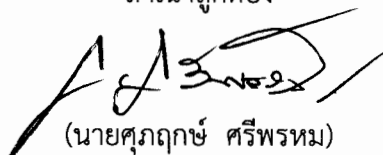
ดังนั้น จึงขอเสนอญัตติด้วยดังกล่าวมาเพื่อให้สภาผู้แทนราษฎรพิจารณาตั้งคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษาในเรื่อง ขอให้สภาผู้แทนราษฎรตั้งคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษากีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ และส่งเสริมธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ ตามข้อบังคับการประชุมสภาผู้แทนราษฎร พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๔๙ และข้อ ๕๐ ส่วนเหตุผลและรายละเอียดจะได้ชี้แจงในที่ประชุมสภาต่อไป

ขอแสดงความนับถืออย่างยิ่ง  
(ลงชื่อ) **ธีรจชัย พันธุมาศ** ผู้เสนอ  
(นายธีรจชัย พันธุมาศ)  
สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร พรรคก้าวไกล

**ผู้รับรอง** (ญัตติด้วย เรื่อง ขอให้สภาผู้แทนราษฎรตั้งคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษากีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ และส่งเสริมธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์)

- |                               |                                    |
|-------------------------------|------------------------------------|
| ๑. นายพิจารณ์ เชาวพัฒน์วงศ์   | ๒. นายรังสิมันต์ โรม               |
| ๓. นายสุรเชษฐ์ ประวีณวงศ์วุฒิ | ๔. นายณัฐวุฒิ บัวประทุม            |
| ๕. นายณัฐพงษ์ เรืองปัญญาวุฒิ  | ๖. นายพิธา ลิ้มเจริญรัตน์          |
| ๗. นายทวีศักดิ์ ทักษิณ        | ๘. นายมานพ คีรีภูวดล               |
| ๙. นายเกษมสันต์ มีทิพย์       | ๑๐. พลตำรวจตรี สุพิศาล ภักดีนฤนาถ  |
| ๑๑. นายประเสริฐพงษ์ ศรนิวัตร์ | ๑๒. นายจรัส คุ้มไข่น้ำ             |
| ๑๓. นายองค์การ ชัยบุตร        | ๑๔. นางสาวสุทธวรรณ สุบรรณ ณ อยุธยา |
| ๑๕. นายวิโรจน์ ลักขณาอดิศร    | ๑๖. นายสุเทพ อู่อ้น                |
| ๑๗. นางสาวเบญจา แสงจันทร์     | ๑๘. นายธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์      |
| ๑๙. นางอมรัตน์ โชคปมิตต์กุล   | ๒๐. นายศักดินัย นุ่มหนู            |

สำเนาถูกต้อง



(นายศุภฤกษ์ ศรีพรหม)  
นิติกรชำนาญการพิเศษ  
กลุ่มงานระเบียบวาระ สำนักงานการประชุม

มาตี พิมพ์  
บริหาร ทาน  
ชี้แจงต่อตรวจ