

Analyzing Workforce Demands in the Game & Esports Industries for Higher Education Curriculum Development in Thailand

การวิเคราะห์ความต้องการแรงงานอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตกับการพัฒนาหลักสูตรอุดมศึกษาไทย

Khajonsak Khanchai^{1,*}, Pattaraporn Puisuwan², Chanaphorn Panyakanphon³, Yonlapat Sirirat⁴, and
Thakorn Pruettipuranee⁵

ขจรศักดิ์ กันไช้^{1,*}, ภัทรพร ปุยสุวรรณ², ชนาภรณ์ ปันยาคณphon³, ยลพรชัย ศิริรัตน์⁴, และ ฐกร พฤทธิพันธุ์⁵

Received: 22 September 2025;

Revised: 22 October 2025;

Accepted: 6 November 2025;

Published: 23 November 2025;

Abstract

This study aimed to 1) analyze workforce demands and core competencies in Thailand's game and esports industry; 2) assess the alignment of Thai Higher Education curricula with industry needs; and 3) propose actionable curriculum recommendations. We combined a systematic review with curriculum analysis of current program documents, policy texts, and competency standards; extracted and triangulated data using structured forms and a codebook; and binary-coded 12 target skills to compute curriculum and skill coverage indices (SCI_course, SCI_skill) and gap indices (Gap_course, Gap_skill), interpreted as high, moderate, or low. Findings indicated that: 1) industry prioritizes analytical thinking, followed by data analysis; teamwork, communication, and creativity are in moderate demand, with salient gaps in game design, development, project management, streaming/broadcasting, game marketing, and leadership; 2) Thai higher-education curricula show broad coverage but lack practice-oriented depth in game production and design; and 3) recommended actions include studio-based sequencing with critique, embedding target competencies in core courses, expanded fieldwork, mandatory internships, faculty-industry co-advising, and annual industry-partnered review to close skills gaps and strengthen graduate readiness.

Keywords: Games & Esports Industry, Higher Education Curriculum Development, Analyzing Workforce Demands

^{1,*} Lecturer, Program in Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhon Pathom 73000, Thailand; อาจารย์ สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000 ประเทศไทย; Email: khajonsak@webmail.npru.ac.th

² Assistant Professor, Dr., Program in Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhon Pathom 73000, Thailand; ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000 ประเทศไทย; Email: pattaraporn@webmail.npru.ac.th

³ Lecturer, Program in Educational Technology and Communication, Faculty of Education, Bangkokthonburi University, Bangkok 10170, Thailand; อาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10170 ประเทศไทย; Email: chanaphorn.pan@bkkthon.ac.th

⁴ Dr., Kanchanaburi Teacher Saving & Credit Cooperative Ltd., Kanchanaburi 71000, Thailand; ดร. สำนักงานสหกรณ์ออมทรัพย์ครูกาญจนบุรี จำกัด จังหวัดกาญจนบุรี 71000 ประเทศไทย; Email: khajonsak@webmail.npru.ac.th

⁵ Dr., Office of the Foundation for the Good Teacher of the Land, Bangkok 10150, Thailand; ดร. สำนักงานมูลนิธิครูดีของแผ่นดิน กรุงเทพมหานคร 10150 ประเทศไทย; Email: khajonsak@webmail.npru.ac.th

*Corresponding authors: Khajonsak Khanchai (khajonsak@webmail.npru.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อวิเคราะห์ความต้องการแรงงานและสมรรถนะหลักที่จำเป็นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย 2) เพื่อศึกษาระดับความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเกมและอีสปอร์ตของสถาบันอุดมศึกษาไทยกับความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย และ 3) เพื่อสังเคราะห์และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาหลักสูตรด้านเกมและอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษาไทย โดยมีระเบียบวิธีวิจัยเป็นการทบทวนอย่างเป็นระบบควบคู่การวิเคราะห์หลักสูตร ดำเนินการรวบรวมเอกสารหลักสูตรที่จัดการเรียนการสอนในปัจจุบันในสถาบันอุดมศึกษาไทยร่วมกับเอกสารนโยบายและมาตรฐานสมรรถนะสังกัดข้อมูลด้วยแบบบันทึกและรหัส ตรวจสอบความสอดคล้องด้วยไตรวิธจากแหล่งข้อมูลหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ใช้สถิติในการหาดัชนีเชิงโครงสร้าง โดยเข้ารหัสการครอบคลุมทักษะเป็นค่าไบนารีของทักษะเป้าหมาย 12 รายการ คำนวณดัชนีความครอบคลุมของหลักสูตรและของทักษะ ได้แก่ SCI_course และ SCI_skill พร้อมดัชนีช่องว่าง Gap_course และ Gap_skill ตามเกณฑ์ตีความเป็นระดับสูง ปานกลาง และต่ำ เพื่อชี้จุดที่ควรพัฒนา พบว่า 1) อุตสาหกรรมให้ความสำคัญสูงสุดกับการคิดเชิงวิเคราะห์ รองลงมาการวิเคราะห์ข้อมูล ขณะที่การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับปานกลาง โดยช่องว่างเด่นคือการออกแบบเกม การพัฒนาเกม การจัดการโครงการ สตรีมมิง การตลาดเกม ภาวะผู้นำ 2) หลักสูตรอุดมศึกษาไทยมีความครอบคลุมสูง แต่ยังขาดความลึกเชิงปฏิบัติด้านการผลิตและออกแบบเกม 3) จึงเสนอให้ปรับรายวิชาเป็นระบบสตูดิโอควบคู่การวิจารณ์ผลงาน บูรณาการทักษะเป้าหมายในวิชาบังคับ เพิ่มภาคสนาม กำหนดฝึกงานเป็นเงื่อนไขจบการศึกษา แต่งตั้งอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญอุตสาหกรรมเป็นที่ปรึกษา และติดตามทบทวนหลักสูตรรวมอุตสาหกรรมรายปีเพื่อปิดช่องว่างทักษะและยกระดับความพร้อมทำงานของบัณฑิตไทย

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต, การพัฒนาหลักสูตรอุดมศึกษา, การวิเคราะห์ความต้องการแรงงาน

1. บทนำ (Introduction)

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตทั่วโลกมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและมีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจยุคดิจิทัล ในปี 2566 ขนาดตลาดทั่วโลกมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 5.73 ล้านล้านบาท โดยมีจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกกว่า 3.3 พันล้านคน (Newzoo, 2023) สะท้อนถึงความนิยมอย่างแพร่หลายของอุตสาหกรรมและธุรกิจบันเทิงแขนงนี้เป็นการแข่งขันเกมในรูปแบบกีฬาอาชีพมีการขยายตัวรวดเร็วเช่นกัน ในปี 2565 จำนวนผู้ชมอีสปอร์ตทั่วโลกกว่า 532 ล้านคน และคาดว่าจะถึง 640 ล้านคน ภายในปี 2568 ส่วนรายได้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตโลกสูงถึง 4.394 หมื่นล้านบาท (Newzoo, 2022) การเติบโตดังกล่าวเกิดขึ้นในประเทศไทยด้วยเช่นกัน โดยอุตสาหกรรมเกมไทยในปี 2566 - 2567 มีมูลค่าราว 3.5 - 3.6 หมื่นล้านบาท และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น 3.61 หมื่นล้านบาทในปี 2568 (BizConnectionNews, 2025; Kasikorn Research Center, 2025) ซึ่งถือว่าประเทศไทยเป็นหนึ่งในตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในปี 2566 รายได้จากเกมของไทย โดยเฉพาะเกมมือถือเติบโตถึงมากกว่า 1.4 หมื่นล้านบาท อีกทั้งประเทศไทยมีจำนวนผู้เล่นเกมในประเทศมากถึงประมาณ 41 ล้านคน (Allcorrect Game Content Studio, 2025) อย่างไรก็ตามโอกาสทางเศรษฐกิจเชิงบวก อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตก็ประสบปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะปัญหาการขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะ (Talent Shortage) ทั้งในระดับโลกและในประเทศไทย ฝ่ายบริหารในบริษัทเกมระดับโลกระบุว่าปัญหานี้เป็นประเด็นเรื้อรังถึงร้อยละ 26 ของบริษัทเกมทั่วโลกและในประเทศไทย ฝ่ายบริหารในบริษัทพัฒนาเกมไทยมีส่วนแบ่งตลาดเพียงประมาณร้อยละ 2 ของมูลค่าตลาดเกมทั้งหมด อันเป็นผลจากการแข่งขันกับบริษัทต่างประเทศและข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี รวมถึงการขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ

เพียงพอ รองรับการพัฒนาเกมขั้นสูง (Kasikorn Research Center, 2025) สภาวะความแตกต่างระหว่างทักษะที่แรงงานมี กับทักษะที่นายจ้างต้องการในตลาดงาน (Skills Mismatch) จึงกลายเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทุกภาคส่วนต้องเร่งแก้ไขเพื่อให้ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเติบโตได้อย่างยั่งยืนต่อไป

ระบบการศึกษาและสถาบันอุดมศึกษาถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาบุคลากรป้อนแรงงานสู่อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต บทบาทของมหาวิทยาลัยไทย คือการผลิตบัณฑิตที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานสมัยใหม่ (InfoBrief, 2022) แต่ในปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาของไทยหลายแห่งยังตามไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรม ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่าง “สิ่งที่สอน” กับ “สิ่งที่ภาคอุตสาหกรรมต้องการ” โดยเฉพาะในสาขาที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต ซึ่งมีการแสดงให้เห็นว่าหลักสูตรระดับอุดมศึกษาของไทยส่วนใหญ่ยังไม่ได้ปรับเนื้อหาและทักษะให้สอดคล้องกับความต้องการจริงในสายงาน อาทิ ขาดการสอนทักษะเชิงเทคนิคที่จำเป็นต่อการสร้างเกมสมัยใหม่ การออกแบบเกม (Game Design) การวิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่น (Data Analytics) หรือนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งทักษะเสริมด้านการ ทำงานเป็นทีม การสื่อสารภาษาอังกฤษ และการบริหารโครงการ ก็ยังไม่ได้รับการบูรณาการอย่างเต็มที่ในหลักสูตร (Kurton, 2024) ผลที่ตามมาคือบัณฑิตจำนวนไม่น้อยยังขาดความพร้อมเมื่อต้องเข้าสู่งานจริงในบริษัทเกมหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง เกิดเป็นภาวะทักษะไม่ตรงตามความต้องการดังอุตสาหกรรมได้สะท้อนออกมาในการสำรวจกล่าวมาข้างต้น ในปัจจุบันสัญญาณเชิงบวกคือขณะนี้สถาบันการศึกษาไทยหลายแห่งเริ่มเปิดสอน หลักสูตรเฉพาะทางด้านเกมและอีสปอร์ต เพื่อพัฒนาทักษะที่ตรงสายให้นักศึกษาได้เรียนในหลักสูตรด้านการพัฒนาเกม การจัดการธุรกิจเกม และอีสปอร์ตในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา (Twin Synergy, 2020) ทั้งนี้มหาวิทยาลัยไทยที่มีชื่อเสียงด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ตลอดจนมหาวิทยาลัยราชภัฏและเอกชน เพื่อสร้างบุคลากรรุ่นใหม่ที่พร้อมทำงานจริงในอุตสาหกรรมเกม นอกจากนี้ยังมีความพยายามในการเปลี่ยนภาพลักษณ์ของการเล่นเกมในสังคมไทย จากเดิมที่ถูกมองว่าเป็นกิจกรรมไร้สาระสำหรับเยาวชน ไปสู่ การเป็น “อาชีพ” ที่ได้รับการยอมรับและสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบที่ได้รับการยอมรับ ความเคลื่อนไหวเหล่านี้ สะท้อนถึงความพยายามในการลดช่องว่างระหว่างภาคการศึกษากับภาคธุรกิจ อย่างไรก็ตาม ในภาพรวมแล้วยังมีสถาบันอีก จำนวนมากที่ยังไม่ได้ปรับตัวทำให้ปัญหาช่องว่างทักษะ (Skill Gap) ระหว่างบัณฑิตที่ผลิตออกมากับความต้องการจริงของ อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตยังคงมีอยู่ สถานการณ์ดังกล่าวจึงเป็นทั้งความท้าทายและโอกาสที่ภาคการศึกษาจะต้องเร่ง ปรับปรุงหลักสูตรและแนวทางการสอน เพื่อให้สามารถผลิตบุคลากรที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานยุคใหม่ได้ อย่างแท้จริง (InfoBrief, 2022)

การวิจัยในครั้งนี้เกิดจากความจำเป็นในการมีข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อใช้ขับเคลื่อนการพัฒนากำลังคนและหลักสูตร การศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ปัจจุบันยังขาดการศึกษาที่ระบุว่า ตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตต้องการทักษะใด และต้องการในปริมาณเท่าใด เพื่อเติมเต็มช่องว่างความรู้ที่มีอยู่ให้เป็นปัจจุบันและน่าเชื่อถือเกี่ยวกับทักษะที่ตลาดต้องการจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาของไทยให้ทันสมัยในปัจจุบัน ซึ่งจะนำไปสู่การเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความเหมาะสม ผลลัพธ์ที่คาดหวัง จึงคาดว่าจะได้รับคือชุดข้อมูลเชิงประจักษ์ที่จะช่วยให้ผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษาและมหาวิทยาลัยสามารถปรับปรุงหลักสูตรหรือพัฒนาหลักสูตรใหม่ได้ตรงตามทักษะที่จำเป็นและเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของบัณฑิตไทยในตลาดงานทั้งระดับประเทศและระดับสากลต่อไป (Noriya, et al., 2021)

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการแรงงานและสมรรถนะหลักที่จำเป็นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย
2. เพื่อศึกษาระดับความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเกมและอีสปอร์ตของสถาบันอุดมศึกษาไทยกับความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย
3. เพื่อสังเคราะห์และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาหลักสูตรด้านเกมและอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษาไทย

3. การทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)

3.1 โครงสร้างแรงงานและทักษะที่จำเป็นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตถือเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งในระดับโลกและประเทศไทย โดยสร้างมูลค่าทางตลาดสูงและเกิดตำแหน่งงานใหม่ ๆ จำนวนมาก งานวิจัยและรายงาน

หลายฉบับระบุว่าบุคลากรในสายนี้จำเป็นต้องมี Hard Skills เช่น การพัฒนาเกม (Game Development) และการเขียนโปรแกรมโดยใช้เอนจินเกม การออกแบบเกม (Game Design) รวมถึงการออกแบบประสบการณ์ผู้เล่นและกราฟิกสามมิติ การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) โดยเฉพาะการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่นและการแข่งขัน การแพร่เสียงและภาพหรือสตรีมมิง (Broadcasting/Streaming) สำหรับการถ่ายทอดการแข่งขัน การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) เพื่อโปรโมตเกมและอีเวนต์ และการจัดการโครงการ (Project Management) สำหรับควบคุมการผลิตเกมหรือการจัดการมหรหรมาการแข่งขัน (EA Study, 2018) นอกจากนี้ยังมีบทบาทเฉพาะทางในระบบนิเวศอีสปอร์ต เช่น นักพากย์ โค้ช ผู้ตัดสิน ผู้จัดการแข่งขัน และผู้ผลิตคอนเทนต์ ที่ต้องอาศัยทักษะเชิงเทคนิค (Adminesport, 2024) ส่วน Soft Skills มีความสำคัญในการประกอบอาชีพสายเกมและอีสปอร์ตเช่นกัน จากรายงานของ World Economic Forum (2023) ระบุว่าทักษะอย่างการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะและความคิดสร้างสรรค์ติดอันดับทักษะที่นายจ้างต้องการมากที่สุดในยุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การทำงานในทีมและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเป็นหัวใจสำคัญทั้งสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตที่ต้องประสานงานกันในเกม และนักพัฒนาเกมที่ทำงานร่วมกันหลายฝ่าย และความสามารถด้านภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่จำเป็นเนื่องจากวงการเกมเป็นอุตสาหกรรมระดับโลก การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดีเปิดโอกาสให้บุคลากรไทยเข้าถึงองค์ความรู้และเครือข่ายนานาชาติได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังต้องการความคิดริเริ่มและยืดหยุ่น เพื่อให้ทันกับเทคโนโลยีและแนวโน้มใหม่ ๆ ตลอดจนความเป็นผู้นำและทักษะการบริหารจัดการ สำหรับผู้ที่ก้าวสู่บทบาทผู้จัดการทีม ผู้บริหารโครงการ หรือผู้ประกอบการในธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มาตรฐานของแรงงานในอุตสาหกรรมอย่างสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (TPQI-NET, n.d.) ของไทยได้กำหนดมาตรฐานสมรรถนะสำหรับอาชีพนักพัฒนาโปรแกรมเกมระดับสูง (4 5 และ 6) ระบุว่าผู้ประกอบการควรเชี่ยวชาญการใช้เอนจินเกมและการทดสอบแก้ไขบั๊ก มีความรู้เชิงลึกเฉพาะด้านสามารถบริหารทีมและแก้ปัญหาในบริบทซับซ้อนได้ รวมถึงให้คำปรึกษาทางเทคนิคแก่ผู้อื่นในทีมได้ ตลอดจนมีทัศนคติและจรรยาบรรณที่ดีในการทำงาน สมรรถนะดังกล่าวสะท้อนว่าบุคลากรสายเกมต้องเป็น “T-shaped skills” (The Planner Education, 2022) และรายงานอีสปอร์ตยังต้องการสมรรถนะด้านกีฬาและการโค้ช ความสามารถในการฝึกฝนทักษะเกมอย่างมีวินัย การวิเคราะห์กลยุทธ์การเล่นของคู่แข่งแบบเรียลไทม์ และการเตรียมความพร้อมทางร่างกายและจิตใจของนักกีฬา ล้วนเป็นทักษะเฉพาะที่ผสมผสานระหว่างศาสตร์ด้านเกมและวิทยาศาสตร์การกีฬา (Connex Team, 2021)

ในระดับประเทศไทยและนานาชาติได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561-2580) ของไทยได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาประเทศสู่ “ประเทศไทย 4.0” ที่มีเศรษฐกิจสร้างสรรค์และขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยหนึ่งในภารกิจสำคัญคือการเตรียมความพร้อมทรัพยากรมนุษย์รุ่นใหม่ให้มีความรู้และทักษะสำหรับประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดิจิทัลสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (2566-2570) ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีวิสัยทัศน์ในการปฏิรูปประเทศไทยสู่ Digital Thailand ที่ประชาชนและภาคธุรกิจสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้เต็มศักยภาพ ซึ่งรวมถึงการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในสาขาเกมและคอนเทนต์ ตลอดจนการพัฒนาบัณฑิตพันธุ์ใหม่รองรับอุตสาหกรรม ยกระดับเศรษฐกิจสร้างคุณค่า (Value-Based Economy) ที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์และดิจิทัลเป็นเครื่องยนต์ใหม่ของประเทศ ซึ่งต้องอาศัยแรงงานทักษะสูงและความคิดสร้างสรรค์ และ แผนการศึกษาแห่งชาติ (2560-2579) ของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ให้ความสำคัญกับการปรับหลักสูตรการศึกษาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัลเพื่อให้บัณฑิตมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม และหากมองในระดับนานาชาติ UNESCO Institute for Lifelong Learning (2022) ได้เผยแพร่รายงานที่ชี้ถึงแนวโน้มทักษะแห่งอนาคต โดยเฉพาะในบริบทของเศรษฐกิจดิจิทัลสร้างสรรค์ OECD (2019) ได้จัดให้เกมและซอฟต์แวร์เป็นส่วนหนึ่งของ Cultural and Creative Sectors ที่สร้างงานและนวัตกรรม พร้อมทั้งย้ำว่ารัฐควรพัฒนาทักษะดิจิทัลขั้นสูงและทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กันเพื่อเสริมขีดความสามารถการแข่งขันของแรงงาน และ World Economic Forum (2023) ระบุว่าทักษะอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ ปัญญาประดิษฐ์ การออกแบบเทคโนโลยี ตลอดจนความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตและยืดหยุ่นปรับตัว ในส่วนของการสนับสนุนเฉพาะด้านอีสปอร์ตกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ของไทยได้ประกาศรับรองกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นชนิดกีฬาที่จัดแข่งขันในระดับชาติ ตั้งแต่แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (2560-2564) (Connex Team, 2021) ส่งผลให้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในปี 2560 เพื่อกำกับดูแลและส่งเสริมวงการอีสปอร์ตไทยอย่างเป็นระบบ อีกทั้งการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ก็ได้ออกนโยบายสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตบรรจุอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติและกีฬาแห่งชาติ และประสานงาน

กับภาคเอกชนในการจัดแข่งขันตลอดจนสนับสนุนให้นักกีฬาอีสปอร์ตไทยเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติยกระดับสถานะอีสปอร์ตจาก “เด็กติดเกม” สู่ “นักกีฬาอาชีพ” (Connex Team, 2021) ดัง Table 1. และ Table 2.

Table 1. Key skill types required in the game and esports industry, grouped into hard skills.

Hard Skills	TPQ-NET (n.d.)	World Economic Forum (2023)	EA Study (2018)	OECD (2019)	UNESCO (2021), UNESCO (2022)	Chula Unisearch (2021)	Office of the National Economic and Social Development Council (2023)	Office of the Education Council (2017)	Preedasak (2023)	Saipin & Karuchit (2022)	Ngamake (2025)	Khanchai (2025)	Total
Game Development Game programming, use of game development tools and engines, testing and debugging	✓		✓		✓	✓	✓						5
Game Design Designing game mechanics, levels, characters, UX and UI, crafting narrative, player experience					✓	✓	✓				✓		4
Data Analytics Player data analysis and competition statistics to improve games or competitive strategies		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	9
Broadcasting Live streaming of games or tournaments, online video production, use of streaming tools			✓		✓	✓			✓		✓	✓	6
Marketing & Business Digital marketing for games, community building, esports team or organization management, game entrepreneurship			✓	✓		✓	✓		✓			✓	6
Project Management Game project planning and control, tournament and event management, teamwork	✓	✓				✓	✓		✓				5

Table 2. Key skill types required in the game and esports industry, grouped into soft skills.

Soft Skills	TPQI-NET (n.d.)	World Economic Forum (2023)	EA Study (2018)	OECD (2019)	UNESCO (2021), UNESCO (2022)	Chula Unisearch (2021)	Office of the National Economic and Social Development Council (2023)	Office of the Education Council (2017)	Preedasak (2023)	Saipin & Karuchit (2022)	Ngamake (2025)	Khanchai (2025)	Total
Project Management Game project planning and control, tournament and event management, teamwork	✓	✓				✓	✓		✓				5
Teamwork Collaboration within game development or competitive teams, cross-functional work, role allocation based on strengths	✓	✓				✓		✓	✓	✓	✓	✓	8
Communication Internal team communication and engagement with player communities, presentation skills, use of English at work	✓			✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
Creativity Thinking outside the box and creativity in game design, content, strategy, and troubleshooting		✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		8
Analytical Thinking Data-informed analysis and decision making, systematic thinking, evaluation and iterative improvement		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
Leadership People and resource management, decision making under pressure, responsibility to the broader community	✓	✓					✓	✓	✓	✓			6
Lifelong Learning Adapting to new technologies and trends, continuous learning, flexibility in changing job roles	✓	✓		✓	✓			✓			✓		7

3.2 บทบาทของการศึกษาและหลักสูตรอุดมศึกษาไทยต่ออุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

สถาบันการศึกษาไทยได้มีความเคลื่อนไหวในช่วง 5-10 ปีหลังในการพัฒนาและเปิดสอนหลักสูตรระดับอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ก่อนปี 2558 ไม่มีมหาวิทยาลัยไทยใดที่มีสาขาวิชาโดยตรง แต่มีเพียงบางแห่งที่สอนวิชาเลือกเกี่ยวกับการเขียนเกมหรืออนิเมชัน แต่ปัจจุบันมีมหาวิทยาลัยไทยหลายแห่งทั้งรัฐและเอกชนที่เปิดหลักสูตรด้านเกมหรืออีสปอร์ตโดยตรงในระดับปริญญาตรี และขยายไปถึงระดับบัณฑิตศึกษา ปัจจุบันสามารถพบหลักสูตรที่เกี่ยวข้องในมหาวิทยาลัยไทยโดยส่วนใหญ่เป็นหลักสูตรใหม่ทีริเริ่มในปี 2560 ซึ่งสอดคล้องกับช่วงที่กีฬาอีสปอร์ตได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการและอุตสาหกรรมเกมในประเทศ โดยงานวิจัยนี้ได้ศึกษาแล้วค้นพบการแบ่งหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ได้ดังนี้

1. หลักสูตรสายการพัฒนาเกมและออกแบบเกม (Game Development/Game Design) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ในการสร้างเกมและสื่อปฏิสัมพันธ์โดยรวมศาสตร์ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์กราฟิก และการออกแบบเข้าไว้ด้วยกัน
2. หลักสูตรสายธุรกิจเกมและการจัดการอีสปอร์ต (Game & Esports Management) ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ในการจัดการ การตลาด และผู้ประกอบการในธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มากกว่าการพัฒนาเทคนิค
- ลักษณะร่วมที่เห็นได้ชัดของหลักสูตรทั้ง 2 สาย คือ การออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับทักษะที่อุตสาหกรรมต้องการ และมีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้นับเน้นปฏิบัติจริง รวมถึงสร้างความร่วมมือกับบริษัทเกมและองค์กรอีสปอร์ตภายนอก ซึ่งมีหลายหลักสูตรกำหนดให้มี การฝึกงานหรือสหกิจศึกษาในช่วงปีสุดท้ายหรือระหว่างการศึกษา และมีความร่วมมือในลักษณะร่วมผลิตเพื่อให้สถานประกอบการที่รองรับการฝึกงาน ดังใน Table 3. และ Table 4.

Table 3. Hard Skills checklist by Thai Higher Education programs in the game and esports industry, divided into public and private universities.

Year of program launch/ revision		University Name	Program	Field of study	Hard Skills						Total
					Game Development	Game Design	Data Analytics	Broadcasting	Marketing & Business	Project Management	
Public Universities	2019	Chandrakasem Rajabhat University	B.Sc.	Multimedia and Esports	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2024	Nakhon Pathom Rajabhat University	B.B.A.	Esports Business			✓	✓	✓	✓	4
	2024	Sakon Nakhon Rajabhat University	B.B.A.	Game and Esports Business Management			✓	✓	✓	✓	4
	2019	Suan Sunandha Rajabhat University	B.B.A.	Esports Management			✓	✓	✓	✓	4
	2024	Suan Sunandha Rajabhat University	*M.B.A.	Esports and Entertainment Business Management			✓		✓	✓	3
	2025	Ubon Ratchathani Rajabhat University	B.Sc.	Game Technology		✓	✓	✓	✓	✓	5
	2024	Walailak University	B.Sc.	Interactive Multimedia, Animation and Game		✓	✓		✓	✓	4
	2014	Mahidol University	*M.Sc.	Game Technology and Gamification (International Program)	✓	✓	✓		✓	✓	5
	2019	Chiang Mai University	B.Sc.	Digital Game	✓	✓	✓		✓	✓	5



Table 3. Hard Skills checklist by Thai Higher Education programs in the game and esports industry, divided into public and private universities. (Cont.)

Year of program launch/ revision		University Name	Program	Field of study	Hard Skills						Total
					Game	Game Design	Data Analytics	Broadcasting	Marketing &	Project	
Private Universities	2021	Rangsit University	B.Sc.	Computer Games and Esports	✓	✓			✓	✓	4
	2023	University of the Thai Chamber of Commerce	B.B.A.	Game and Esports Business	✓	✓	✓		✓	✓	5
	2020	University of the Thai Chamber of Commerce	B.Sc.	Digital Game Simulation	✓	✓	✓		✓		4
	2018	Bangkok University	B.Sc.	Games and Interactive Media	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2015	Dhurakij Pundit University	B.A.	Interactive Design and Game Development	✓	✓		✓	✓	✓	5
	2024	Sripatum University	B.F.A.	Interactive and Game Design	✓	✓	✓		✓	✓	5
	2025	Southeast Bangkok College	B.Sc.	Multimedia and Esports		✓		✓	✓	✓	4

* denotes master’s programs; ** denotes doctoral programs

Table 4. Soft Skills checklist by Thai Higher Education programs in the game and esports industry, divided into public and private universities.

Year of program launch/ revision		University Name	Program	Field of study	Soft Skills						Total
					Teamwork	Communication	Creativity	Analytical Thinking	Leadership	Lifelong Learning	
Public Universities	2019	Chandrakasem Rajabhat University	B.Sc.	Multimedia and Esports	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2024	Nakhon Pathom Rajabhat University	B.B.A.	Esports Business	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2024	Sakon Nakhon Rajabhat University	B.B.A.	Game and Esports Business Management	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2019	Suan Sunandha Rajabhat University	B.B.A.	Esports Management	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2024	Suan Sunandha Rajabhat University	*M.B.A .	Esports and Entertainment Business Management	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2025	Ubon Ratchathani Rajabhat University	B.Sc.	Game Technology	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6

Table 4. Soft Skills checklist by Thai Higher Education programs in the game and esports industry, divided into public and private universities. (Cont.)

Year of program launch/ revision		University Name	Program	Field of study	Soft Skills						Total
Public Universities	2024	Walailak University	B.Sc.	Interactive Multimedia, Animation and Game	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2014	Mahidol University	*M.Sc.	Game Technology and Gamification (International Program)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2019	Chiang Mai University	B.Sc.	Digital Game	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
Private Universities	2021	Rangsit University	B.Sc.	Computer Games and Esports	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2023	University of the Thai Chamber of Commerce	B.B.A.	Game and Esports Business	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2020	University of the Thai Chamber of Commerce	B.Sc.	Digital Game Simulation	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2018	Bangkok University	B.Sc.	Games and Interactive Media	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2015	Dhurakij Pundit University	B.A.	Interactive Design and Game Development	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2024	Sripatum University	B.F.A.	Interactive and Game Design	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
	2025	Southeast Bangkok College	B.Sc.	Multimedia and Esports	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6

* denotes master's programs; ** denotes doctoral programs

4. กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยนี้มีกรอบแนวคิดการการวิจัย ดัง Figure 1.

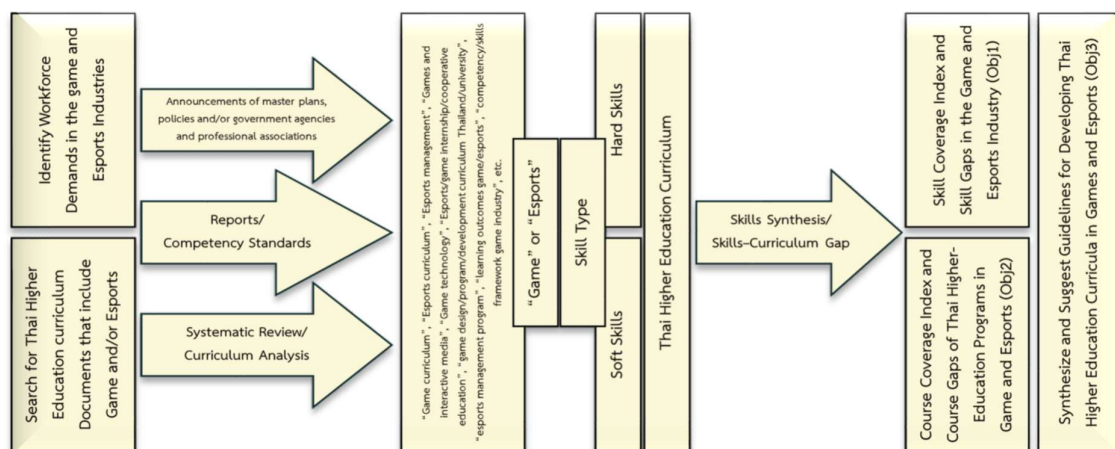


Figure 1. Conceptual Framework.

5. วิธีดำเนินงานวิจัย (Research Methodology)

การศึกษานี้ใช้การทบทวนอย่างเป็นระบบควบคู่การวิเคราะห์หลักสูตรอุดมศึกษาไทยที่มีชื่อเกมและ/หรืออีสปอร์ตที่ยังคงเปิดการจัดการเรียนการสอน โดยรวบรวมจากเอกสารหลักสูตร เว็บไซต์มหาวิทยาลัย นโยบาย และมาตรฐานสมรรถนะทั้งในและต่างประเทศ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเอกสารเชิงเป็นระบบ (Systematic Review) ร่วมกับการวิเคราะห์หลักสูตร (Curriculum Analysis)

ดำเนินการรวบรวมข้อมูลแล้วจึงวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณของเอกสารหลักสูตรอุดมศึกษาไทยที่มีชื่อเกมและ/หรืออีสปอร์ต โดยกำหนดกรอบเวลาเอกสารจำเป็นต้องเป็นหลักสูตรที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอนอยู่ในปัจจุบัน (CHE Curriculum Online, 2025)

5.2 แหล่งข้อมูลและวิธีคัดเลือกเอกสาร

ดำเนินการค้นหาและคัดเลือกหลักฐานที่ใช้วิเคราะห์ โดยครอบคลุมเอกสารหลักสูตรจากเว็บไซต์มหาวิทยาลัย เอกสารนโยบายของหน่วยงานรัฐและสมาคมวิชาชีพ ตลอดจนรายงานมาตรฐานสมรรถนะและรายงานจากหน่วยงานอิสระ และหน่วยงานระหว่างประเทศ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 แหล่งข้อมูลหลัก ได้แก่

- 1) เว็บไซต์มหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนของไทย ประกอบไปด้วย มคอ.2 โครงสร้างหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา ระเบียบการฝึกงานหรือสหกิจ และ/หรือประกาศเปิดหรือปรับหลักสูตร
- 2) ประกาศ แผนแม่บท นโยบาย และ/หรือหน่วยงานรัฐและสมาคมวิชาชีพ ประกอบไปด้วย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ/หรือแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13
- 3) รายงานและมาตรฐานสมรรถนะ ประกอบไปด้วย สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ สภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) และ/หรือ องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)

5.2.2 แหล่งข้อมูลรอง ได้แก่ 1) ฐานข้อมูลวิชาการและวิจัยไทย และ 2) รายงานอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

โดยงานวิจัยนี้มีกลยุทธ์สืบค้น และกำหนดเกณฑ์คัดเลือกและคัดกรองอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ค้นหาด้วยคำว่า เช่น “หลักสูตร เกม” “หลักสูตร อีสปอร์ต” “การจัดการอีสปอร์ต” “เกมและสื่อเชิงโต้ตอบ” “เทคโนโลยีเกม” “ฝึกงาน/สหกิจ อีสปอร์ต/เกม” “game design/program/development curriculum Thailand/university” “esports management program”, “learning outcomes game/esports” “competency/skills framework game industry” เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 คัดเข้าด้วยการเลือก 1) หลักสูตรระดับอุดมศึกษาไทยที่มีคำว่า “เกม” หรือ “อีสปอร์ต” ในชื่อหลักสูตร/แขนง/รายวิชา 2) เอกสารนโยบายมาตรฐานทักษะที่น่าเชื่อถือ และ 3) หลักสูตรและเอกสารต่าง ๆ ยังถูกใช้งานอยู่ในปัจจุบัน แล้วคัดออกหลักสูตรหรือเอกสารที่ไม่ตรงตามการกำหนดการคัดเข้าข้างต้น

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการคัดกรองโดยการบันทึกรายการเบื้องต้น ตรวจสอบคำคัดเข้าด้วยการอ่านรายละเอียดรายวิชาและโครงสร้างหลักสูตร แล้วดึงข้อมูลลง แบบฟอร์มสกัดข้อมูล

5.3 เครื่องมือวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

งานวิจัยนี้เพื่อให้การวิเคราะห์เอกสารเป็นระบบ ได้ใช้แบบฟอร์มสกัดข้อมูล (Data Extraction Form) และกำหนดรหัส (Codebook) ในการเข้ารหัสข้อมูลหลักสูตรและการครอบคลุมทักษะทั้ง Hard Skills และ Soft Skills พร้อมบันทึกความถี่ที่ค้นพบ โดยมีรายการบันทึก ได้แก่ 1) ระดับหลักสูตร 2) ปีที่เปิดหรือปรับปรุงหลักสูตร 3) ประเภทสถาบัน และ 4) การครอบคลุมทักษะ เมื่อบันทึกข้อมูลข้างต้นแล้วนั้น จะใช้ไตรวิธี (Triangulation) ในการรายงานผลด้วยการเทียบข้ามแหล่งข้อมูล ได้แก่ หลักสูตร-นโยบาย-ทักษะ

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.4.1 นิยามสัญลักษณ์ กำหนดไว้ดังนี้

$r_{c,s}$	หมายถึง การครอบคลุม มี หรือ ไม่มี กำหนดค่าเป็น 1 หรือ 0
c	หมายถึง การครอบคลุมหลักสูตร
s	หมายถึง การครอบคลุมทักษะ
$ c $	หมายถึง จำนวนหลักสูตร
$ s $	หมายถึง จำนวนทักษะ
T_s	หมายถึง ค่าเป้าหมายทักษะ กำหนดค่าเป็น 1

5.4.2 การสังเคราะห์ทักษะ (Skills Synthesis) (Biggs & Tang, 2011) มีวิธีการคำนวณและเกณฑ์ความ ดังนี้

ดัชนีครอบคลุมหลักสูตร	ดัชนีครอบคลุมทักษะ
$SCI_{course}(c) = \frac{1}{ s } \sum_{s \in s} r_{c,s}$	$SCI_{skill}(s) = \frac{1}{ c } \sum_{c \in c} r_{c,s}$
เมื่อ $\geq .80$	หมายถึง ครอบคลุมสูง
$.60 - .79$	หมายถึง ครอบคลุมปานกลาง หรือควรพัฒนา
$< .60$	หมายถึง ครอบคลุมต่ำ หรือควรพัฒนา

5.4.3 การวิเคราะห์ช่องว่าง (Skills-Curriculum Gap) คำนวณโดยกำหนดเป้าหมายจากที่สังเคราะห์ความถี่ จำนวน 12 ทักษะ (Borich, 1980; Martilla & James, 1977) มีวิธีการคำนวณดังนี้

ดัชนีช่องว่างหลักสูตร (ทุกทักษะ)	ดัชนีช่องว่างทักษะ
$Gap_{course}(c) = \frac{1}{ s } \sum_{s \in s} (T_s - r_{c,s})$	$Gap_{skill}(s) = T_s - SCI_{skill}(s)$
เมื่อ $\geq .40$ หมายถึง ช่องว่างสูงต้องปรับโครงสร้างรายวิชา	เมื่อ $\geq .40$ หมายถึง ช่องว่างมาก
$.21 - .39$ หมายถึง ควรปรับบางส่วน	$.21 - .39$ หมายถึง ช่องว่างปานกลาง
$\leq .20$ หมายถึง ครอบคลุมดี	$\leq .20$ หมายถึง ช่องว่างน้อย

6. ผลการวิจัย (Results)

6.1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการแรงงานและสมรรถนะหลักที่จำเป็นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

ผลการวิจัย ดัง Table 5.

Table 5. Skill coverage index and skill gaps in the game and esports industry.

	Skill Type	Frequency	SCI _{skill}	Gap _{skill}	Rank
Hard Skills	Game Development	5	.417	.583	6
	Game Design	4	.333	.667	7
	Data Analytics	9	.750	.250	2
	Broadcasting	6	.500	.500	5
	Marketing & Business	6	.500	.500	5
	Project Management	5	.417	.583	6
Soft Skills	Teamwork	8	.667	.333	3
	Communication	8	.667	.333	3
	Creativity	8	.667	.333	3
	Analytical Thinking	10	.833	.167	1
	Leadership	6	.500	.500	5
	Lifelong Learning	7	.583	.417	4

จาก Table 5. การวิเคราะห์ความต้องการแรงงานในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยแสดงให้เห็นว่า ทักษะที่มีความสำคัญสูงสุดคือ การคิดเชิงวิเคราะห์ โดยมีดัชนี SCI สูงที่ .833 และ Gap ต่ำที่ .167 ซึ่งเห็นถึงความต้องการในด้านการตัดสินใจที่อิงข้อมูลและการคิดเชิงระบบ ในขณะที่ทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลมีดัชนี SCI สูงที่ .750 และ Gap ต่ำที่ .250 ส่วนทักษะที่มีความต้องการสูงเช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ มีดัชนี SCI ที่ .667 และ Gap ที่ .333 ทั้งนี้ทักษะที่มีช่องว่างทักษะสูงที่สุดคือ การออกแบบเกม และการพัฒนาเกม ทั้งสองทักษะมีดัชนี SCI ต่ำที่ .333 และ .417 ตามลำดับ และ Gap สูงที่ .667 และ .583 ซึ่งแสดงถึงความขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะเฉพาะทางในด้านนี้ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

6.2 ผลการศึกษาระดับความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเกมและอีสปอร์ตของสถาบันอุดมศึกษาไทยกับความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย

ผลการวิจัย ดัง Table 6.

Table 6. Course coverage index and course gaps of Thai Higher Education Programs in game and esports.

University Program Field of study		Skill Frequency	SCI _{course}	Gap _{course}
Public Universities	CRU B.Sc. Multimedia and Esports	12	1.000	.000
	NPRU B.B.A. Esports Business	10	.833	.167
	SNRU B.B.A. Game and Esports Business Management	10	.833	.167
	Suan Sunandha Rajabhat University B.B.A. Esports Management	10	.833	.167
	SSRU *M.B.A. Esports and Entertainment Business Management	9	.750	.250
	Ubon Ratchathani Rajabhat University B.Sc. Game Technology	11	.917	.083
	Walailak University B.Sc. Interactive Multimedia, Animation and Game	10	.833	.167
	Mahidol University *M.Sc. Game Technology and Gamification (Inter. Program)	11	.917	.083
	Chiang Mai University B.Sc. Digital Game	11	.917	.083
Private Universities	Rangsit University B.Sc. Computer Games and Esports	10	.833	.167
	University of the Thai Chamber of Commerce B.B.A. Game and Esports Business	11	.917	.083
	University of the Thai Chamber of Commerce B.Sc. Digital Game Simulation	10	.833	.167
	Bangkok University B.Sc. Games and Interactive Media	12	1.000	.000
	Dhurakij Pundit University B.A. Interactive Design and Game Development	11	.917	.083
	Sripatum University B.F.A. Interactive and Game Design	11	.917	.083
	Southeast Bangkok College B.Sc. Multimedia and Esports	10	.833	.167
Average		10.56	.880	.120

* denotes master's programs; ** denotes doctoral programs

Data as of September 21, 2025

จาก Table 6. พบว่า หลักสูตรการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษาไทยมีระดับความสอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยที่ค่อนข้างสูง โดยมีดัชนี SCI เฉลี่ยอยู่ที่ .880

6.3 ผลการสังเคราะห์และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาหลักสูตรด้านเกมและอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษาไทย

จาก Table 5. และ Table 6. พบว่า ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรด้านเกมและอีสปอร์ต โดยการบูรณาการเรียนการสอนในรูปแบบสตูดิโอ (Studio-based Learning) ที่เน้นการปฏิบัติจริง พร้อมระบบวิจารณ์ผลงาน (Critique) เพื่อเสริมทักษะการออกแบบและการพัฒนาเกมผ่านการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับการทำงานจริง โดยการเพิ่มการฝึกงานเป็นเงื่อนไขการจบการศึกษาจะช่วยให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับการทำงานในอุตสาหกรรมได้ดีขึ้น ทั้งนี้การเชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมมาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและการติดตามผลการดำเนินงานของหลักสูตรร่วมกับภาคอุตสาหกรรม จะช่วยให้หลักสูตรมีการพัฒนาและปรับตัวได้ตามความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

7. สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

งานวิจัยนี้ได้วิเคราะห์เชิงสังเคราะห์จากเอกสารนโยบายและเอกสารหลักสูตรของมหาวิทยาลัยไทย โดยแปลงเป็นเมทริกซ์ของหลักสูตรและทักษะแบบโบนารี แล้วคำนวณดัชนีความคลุมและช่องว่างตามหลักการและเกณฑ์ แสดงให้เห็นภาพรวมความต้องการทักษะของอุตสาหกรรมและระดับการครอบคลุมในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ นำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

1) วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อวิเคราะห์ความต้องการแรงงานและสมรรถนะหลักที่จำเป็นในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทย พบว่าทักษะที่อุตสาหกรรมที่มีความถี่สูงสุดคือ การคิดเชิงวิเคราะห์ (.833, .167) กลุ่มทักษะที่มีความถี่สูงถึงปานกลาง ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูล (.750, .250) การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ (.667, .333) กลุ่มทักษะที่มีความถี่ต่ำที่ควรพัฒนา ได้แก่ การออกแบบเกม (.333, .667) รองลงมา การพัฒนาเกม และการจัดการโครงการ (.417, .583) และการแพร่ภาพและเสียงหรือสตรีมมิง การตลาดและธุรกิจเกม และภาวะผู้นำและการบริหาร (.500, .500)

2) วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาระดับความสอดคล้องระหว่างหลักสูตรการเรียนการสอนกับความต้องการของอุตสาหกรรม พบว่า โดยเฉลี่ยหลักสูตรอุดมศึกษาไทยมีดัชนีครอบคลุมที่สูง (.880, .120) ซึ่งสะท้อนการครอบคลุมทักษะกว้างและเหมาะสมกับความต้องการในปัจจุบัน

3) วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อสังเคราะห์และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาหลักสูตรอุดมศึกษาไทยด้านเกมและอีสปอร์ต จากการสรุปผลในวัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2 พบว่า สามารถเสนอแนะเชิงรูปธรรมได้ว่า ช่องว่างสำคัญอยู่ที่ “ทักษะฝีมือการผลิตและออกแบบเกม” ขณะที่ทักษะวิเคราะห์ข้อมูลและกลุ่ม Soft skills ที่มีอยู่แล้ว จึงเสนอให้ยกระดับหลักสูตรด้วยลำดับวิชาแบบสตูดิโอ ควบคู่ระบบวิจารณ์ผลงาน เสริมและบูรณาการในรายวิชาบังคับ เพื่อยกระดับสู่การ “ปฏิบัติ” ขยายประสบการณ์ภาคสนามทางอีสปอร์ต และรายวิชาที่ตอบสนองมาตรฐานทางกีฬา จัดให้มีการฝึกงานแบบเป็นเงื่อนไขในการจบการศึกษา พร้อมอาจารย์ในสาขาหรืออาจารย์พิเศษในสายงานเป็นปรึกษาอุตสาหกรรมดูแลโครงการ และตั้งกลไกเพื่อติดตามผลรายปีและทบทวนหลักสูตรร่วมกับภาคอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่อง

8. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

จากการสรุปผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1) วัตถุประสงค์ที่ 1 จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นอย่างเป็นระบบว่า การคิดเชิงวิเคราะห์ และการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นแกนสมรรถนะที่อุตสาหกรรมให้คุณค่าสูง สอดรับการค้นพบของ Pittser (2024) ซึ่งระบุว่าอีสปอร์ตต้องการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อันเป็นทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการ ทั้งยังสอดคล้องกับบทบาทของการแข่งขันที่เสริมสร้าง ภาวะผู้นำและความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน การขาดด้านทักษะเชิงผลิต ได้แก่ การออกแบบเกม และการพัฒนาเกม ก็ปรากฏเด่นชัด ซึ่งสอดคล้องกับ Soodmee & Jaroenwiriyakul (2021) ที่ชี้ว่าประเทศยังขาดแคลนแรงงานผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกมโดยเฉพาะด้านการผลิตเกม จึงจำเป็นต้องเร่งพัฒนาทักษะดังกล่าวเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

2) วัตถุประสงค์ที่ 2 จากผลการวิจัยสะท้อนว่าหลักสูตรอุดมศึกษาไทยมีความครอบคลุมในภาพรวมสูง แสดงถึงความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของกรอบสมรรถนะกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ทั้งนี้ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวโน้มต่างประเทศ โดยเฉพาะกรณีประเทศสหราชอาณาจักรที่มีการพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสมาคมอุตสาหกรรมครอบคลุม การออกแบบเกม กราฟิกสามมิติ การเขียนโปรแกรม และอีสปอร์ต พร้อมบูรณาการ ทักษะสร้างสรรค์และการตลาด (British Council, 2025) ในบริบทประเทศไทย การขับเคลื่อนเชิงนโยบาย Esports Games 2025: Overcoming the Thailand's Challenges “แก้ปัญหาสู่โอกาสใหม่ประเทศไทย” เพื่อเสริมทักษะและความเชี่ยวชาญแก่เยาวชน นักศึกษา จบใหม่และบุคลากรในสายอาชีพต่าง ๆ ทั้งนักกีฬา ผู้ฝึกสอน นักออกแบบเกม และผู้พัฒนาเกม (InfoQuest, 2024) ทั้งนี้แม้จะครอบคลุมแต่ ความเข้มข้นในเชิงปฏิบัติการของทักษะด้านการผลิตและออกแบบเกม ยังไม่เพียงพอ จึงควรปรับจากการครอบคลุมไปสู่การลงมือปฏิบัติให้มากขึ้น

3) วัตถุประสงค์ที่ 3 จากการสังเคราะห์และเสนอแนะแนวทาง จึงได้เสนอเชิงหลักฐานชี้ให้เห็นกลุ่มรายวิชาเป็นสตูดิโอแบบสหสาขาวิชา (Studio-based Learning) ควบคู่กับระบบวิจารณ์ผลงาน (Critique) ในรายวิชา เพื่อยกระดับทักษะเชิงผลิตและออกแบบผ่านการจำลองสภาพแวดล้อมการทำงานจริงและการสร้างชิ้นงานที่สามารถตรวจสอบได้ แนวทางนี้สอดคล้องกับตัวอย่าง Game Studio Experience ของ Champlain College (n.d.) ซึ่งจัดการเรียนรู้แบบสหสาขาดังแต่การกำหนดแนวคิดจนถึงการผลิตผลงาน นอกจากนี้การกำหนดฝึกงานเป็นเงื่อนไขการสำเร็จการศึกษา และการเชิญผู้เชี่ยวชาญอุตสาหกรรมเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา จะเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาข้อจำกัดจริงของการทำงาน พร้อมเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะ การตลาด การจัดการแข่งขัน และภาวะผู้นำ อย่างบริบทของ Pittser (2024) การออกแบบกลไกติดตามผลรายปีและการทบทวนหลักสูตรร่วมกับภาคอุตสาหกรรมจะทำให้หลักสูตรปรับตัวตามความต้องการของตลาดแรงงาน ทั้งลดระยะห่างระหว่างทักษะที่ตลาดต้องการกับทักษะที่ระบบการศึกษาผลิต อันมีนัยให้ดัชนีช่องว่างปรับตัวลดลงในระยะยาวได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

9. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Recommendation)

9.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

เพื่อลดความคลาดเคลื่อนจากข้อมูลหลักสูตรสาธารณะที่ไม่สม่ำเสมอ ควรกำหนดมาตรฐานคำอธิบายรายวิชาและอนุกรมวิธานแห่งทักษะระดับชาติ พร้อมพัฒนาระบบดัชนีความครอบคลุมช่องว่างออนไลน์ (SCI/Gap) รายปีแบบมีส่วนร่วมเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการทบทวน ปรับปรุง และหรือ/พัฒนาหลักสูตร นโยบายควรกำหนดองค์ประกอบขั้นต่ำ ได้แก่ ลำดับวิชา ระบบวิจารณ์ผลงาน และการฝึกงานเชิงสมรรถนะ ตลอดจนเชื่อมฐานข้อมูลตลาดแรงงานกับการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร และยกระดับความร่วมมือภูมิภาคผ่านกรอบเทียบเคียงชุดดัชนีเดียวกัน

9.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ในระดับสถาบันควรยกระดับมาตรฐานวัดจากไบนารีเป็นระดับ 0-3 หรือ 0-4 เพื่อสะท้อนความลึกของการบูรณาการทักษะพร้อมกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนสมรรถนะและวงวิจารณ์ผลงาน จัดตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษาอุตสาหกรรมเพื่อตรวจสอบน้ำหนักทักษะอย่างน้อยปีละครั้ง และผูกดัชนีความครอบคลุมช่องว่าง กับตัวชี้วัดผลลัพธ์ควบคู่การเผยแพร่รายงานความก้าวหน้าของดัชนีความครอบคลุมช่องว่างออนไลน์รายปีเพื่อสำหรับการปรับปรุงได้อย่างต่อเนื่อง

9.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรใช้วิธีวิจัยแบบผสมโดยสำรวจจากผู้ประกอบการ สตูดิโอผู้ผลิตเกม และผู้จัดการแข่งขัน พร้อมสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อยืนยันน้ำหนักทักษะและตรวจสอบความเที่ยงตรงของดัชนี ปริมาณวัดเป็นระดับต่อเนื่องและวิเคราะห์ความอ่อนไหว (Sensitivity Analysis) เชื่อมดัชนีดัชนีความครอบคลุมช่องว่างกับผลลัพธ์เพื่อทดสอบความสอดคล้องเชิงทำนาย ขยายขอบเขตสู่หลักสูตรอื่น เช่น อาชีวะและ/หรือไม่โครเครดิต และเปรียบเทียบระดับภูมิภาค ภายใต้การเก็บข้อมูลเชิงลึกจากเอกสารหลักสูตรฉบับปฏิบัติเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อสรุปในเชิงประจักษ์

10. เอกสารอ้างอิง (References)

Adminesport. (2024). *Training Program to Develop Personnel for the Professional Esports Sector (Esports Professional Development Program)*. Thailand E-Sports Federation. <https://tesf.or.th/?p=4634>. (In Thai)

- Allcorrect Game Content Studio. (2025, 10 February). *The Gaming Market in Southeast Asia*.
<https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-southeast-asia-2>.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. (4th ed.). Open University Press.
- BizConnectionNews. (2025). *Depa Reveals Thailand's 2024 Digital Content Industry Value at 50,609 Million Baht, Character Category Expands 196% in Line with Art-toy Boom, While Games Rebound After Two Years of Contraction*. <https://www.bizconnectionnews.com/2025/09/dep-thailand-digital-content-2024.html>. (In Thai)
- Borich, G. D. (1980). A Needs Assessment Model for Conducting Follow-Up Studies. *Journal of Teacher Education*, 31(3), 39-42. <https://doi.org/10.1177/002248718003100310>.
- British Council. (2025). *Study Gaming in the UK*. <https://study-uk.britishcouncil.org/plan-studies/choosing-course/subjects/gaming>.
- Champlain College. (n.d.). *Game Studio Experience*. <https://www.champlain.edu/academics/learning-approach/experiential-learning/game-studio>.
- CHE Curriculum Online. (2025). *List of Degree Programs*. Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. http://checo.mhesi.go.th/frm_report_listcurr.aspx?s=P. (In Thai)
- Christofferson, A., Jame, A., & Rowland, T. (2023). *Beyond the Love of the Game: Talent in the Video Game Industry*. <https://www.bain.com/insights/beyond-the-love-of-the-game-talent-in-the-video-game-industry>.
- Chula Unisearch. (2021). *Creative Industries Development Software Plan (Game and Animation)*. Creative Economy Agency. https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/6/22/media_8-CEA-Game-and-Animation-Final-Report.pdf. (In Thai)
- Connex Team. (2021). *Esports, a Career Often Mistaken for "Game-addicted Kids," That Can Earn Millions in the Digital Era*. Techsauce. <https://techsauce.co/talentsauce/talent-insights/e-sports-career-that-can-surprisingly-make-millions>. (In Thai)
- EA Study. (2018). *It's Game on for ESports with New Diploma Course*. <https://eastudy.sg/2018/06/04/its-game-on-for-esports-with-new-diploma-course>.
- InfoBrief. (2022). *Thriving in Uncertainty: How Digital Agility Maximises Business Success*. <https://www.workday.com/content/dam/web/sg/documents/other/idc-infobrief-thriving-in-uncertainty-how-digital-agility-maximises-business-success.pdf>.
- InfoQuest. (2024). *Upgrading Esports to Drive the Digital Content Industry, Expected to Push Value to 100 Billion Baht*. <https://www.infoquest.co.th/2024/436583>. (In Thai)
- Kasikorn Research Center. (2025). *Thailand's Online Game Business in 2025, New Game Launches to Support Continued Market Growth*. <https://www.kasikornresearch.com/th/analysis/k-social-media/Pages/Game-Online-IAO126-FB-2025-04-01.aspx>. (In Thai)
- Khanchai, K. (2025). Structural Equation Model of Behavioral & Motivational Factors in Esports Competition Affecting Esports Performance among Students in Thai Higher Education. *Educational Academic Journal Bangkokthonburi University*, 13(2), 71-90. (In Thai)
- Kurton, M. (2024). *Empowering Talent in the Gaming Industry: A New Era of Opportunity*. <https://www.learnerbly.com/articles/empowering-talent-in-the-gaming-industry>.
- Martilla, J. A., & James, J. C. (1977). Importance-Performance Analysis. *Journal of Marketing*, 41(1), 77-79. <https://doi.org/10.1177/002224297704100112>.

- Newzoo. (2022). *The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish*. <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>.
- Newzoo. (2023). *Global Games Market Report*. https://nzgda.com/wp-content/uploads/2023/11/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf.
- Ngamake, S. (2025). *Psychology and Esports*. <http://psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psy-esport>. (In Thai)
- Noriya, W., To-aj, O., Jarueksil, S., Muendech, S., & Srichaisawat, P. (2021). The Direction of Promoting Esport Industry in Thailand. *Annals of Applied Sport Science*, 9(3), e1027. <https://doi.org/10.52547/aassjournal.1027>.
- OECD. (2019). *OECD Skills Strategy 2019: Skills to Shape a Better Future*. OECD Publishing.
- Office of the Education Council. (2017). *The National Education Plan B.E. 2560-2579 (2017-2036)*. Ministry of Education. (In Thai)
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2023). *The Thirteenth National Economic and Social Development Plan (2023-2027)*. https://www.nesdc.go.th/wp-content/themes/plant3-child/assets/pdf/13/article_file_20230615134223.pdf.
- Pittser, B. (2024). *Critical Thinking and Problem-Solving in Scholastic Esports*. <https://www.filamentgames.com/blog/critical-thinking-and-problem-solving-in-scholastic-esports>.
- Preedasak, K. (2023). Guidelines for Promoting and Developing Thailand's Game and Esports Industry. [Master's thesis, Thammasat University]. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:311605. (In Thai)
- Saipin, N., & Karuchit, W. (2022). Communication Management Guidelines and the Impact of Esports in Thai Society. *Journal of Buddhist Anthropology*, 7(10), 133-152. (In Thai)
- Soodmee, T., & Jaroenwiriyaikul, S. (2021, June 17-18). The Future of E-sports: Factors Affecting Performance in Thailand. The 14th National and 1st International Conference on Humanities and Social Sciences, 1411-1427. Burapha University.
- The Planner Education. (2022). *Like Playing Esports? Which Faculties or Universities Can You Study In?* <https://theplannereducation.com/home/blog/ชอบเล่นเกม-e-sports-เรียนต่อคณะ>. (In Thai)
- TPQI-NET. (n.d.). *Professional Qualification in the Digital Industry, Game Branch, Game Software Developer, Level 6*. <https://tpqi-net.tpqi.go.th/qualifications/2951>. (In Thai)
- Twin Synergy. (2020). *Where Can I Study Esports?*. <https://twinsynergy.co.th/education-about-esports>. (In Thai)
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literate Citizens, Think Critically, Click Wisely!: Part 2 Module 12 Digital Media, Games and Traditional Media*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2022). *Making Lifelong Learning a Reality: A Handbook*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- World Economic Forum. (2023). *Future of Jobs Report 2023*. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2023.pdf.

