

# ข่าวสด

Khao Sod  
Circulation: 950,000  
Ad Rate: 1,100

Section: บันเทิง/การศึกษา/ราชภัฏ

วันที่: อังคาร 7 พฤษภาคม 2562

ปีที่: 29

ฉบับที่: 10387

Col.Inch: 39.10 Ad Value: 43,010

หน้า: 19(กลาง)

PRValue (x3): 129,030

ศิลปิน: ชาว-ดำ

หัวข้อข่าว: 'ม.ขอนแก่น'หนุนนศ.ลุยกีฬาอีสปอร์ต

## 'ม.ขอนแก่น'หนุนนศ.ลุยกีฬาอีสปอร์ต

### สร้างแรงบันดาลใจเด็กไทย-ต่อยอดสู่อาชีพใหม่

ศ.ดร.ศุภสิทธิ์ คนใหญ่ รองผู้อำนวยการฝ่ายโครงสร้าง สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น เปิดเผยว่า สำนักหอสมุด และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จัดงาน KKU Maker Space Workshop and Challenge เรียนให้เป็น เล่นให้ปังด้วย อีสปอร์ต (E-sport) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมการสร้างวินัยในตนเอง รู้จักการบริหารจัดการเวลาในการเรียนและการเล่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเผยแพร่และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

“ปัจจุบันทัศนคติที่มีต่อเกมเปลี่ยนแปลงไป ในอดีตการเล่นเกมมักตกเป็นจำเลยของสังคมอยู่ทุกยุคทุกสมัย แต่ขณะเดียวกันหากกิจกรรมดังกล่าวถูกพัฒนาอย่างถูกต้อง มีแบบแผน ชาวชน หรือผู้ที่สนใจ ที่อยู่ในแวดวงดังกล่าว จะเป็นอีกกลุ่มอาชีพที่สามารถเติบโตได้ในยุคปัจจุบัน เห็นได้จากการเคลื่อนไหวของภาครัฐที่ก่อตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และการบรรจุอีสปอร์ตเป็นกีฬา เพื่อการแข่งขันอีกชนิดหนึ่ง นอกจากนี้มหาวิทยาลัยชั้นนำหลายแห่งเริ่มเปิดหลักสูตร การเรียนที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต หน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชน ล้วนสนับสนุนประเด็นนี้เพิ่มมากขึ้น สำนักหอสมุด และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เล็งเห็นความสำคัญในประเด็นดังกล่าว และมองว่าเมื่ออีสปอร์ตจะได้ชื่อว่าเป็นเกมแต่หากนโยบายภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา

รวมถึงผู้ประกอบการสนับสนุน พัฒนาอย่างถูกต้อง และมีแบบแผนอีสปอร์ต ก็น่าจะเป็นพื้นที่ใหม่ในการยกระดับเศรษฐกิจของประเทศได้” ศ.ดร.ศุภสิทธิ์กล่าว

ศ.ดร.ศุภสิทธิ์กล่าวต่อว่า เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สร้างระบบนิเวศให้เกิดอาชีพใหม่ขึ้นมาหลายอาชีพ เช่น นักพากย์เกม ผู้บรรยายการแข่งขัน ทีมงานถ่ายทอดสด เจ้าของสถานที่ที่ใช้จัดการแข่งขัน นักออกแบบเกม ผู้ดูแลเกม และคนเบื้องหลังอีกหลายหน้าที่ เช่น ผู้จัดการทีม โค้ช นักวิเคราะห์ และเจ้าหน้าที่คอยจัดการเรื่องต่างๆ ฉะนั้นหากสามารถใช้กีฬาอีสปอร์ตเป็นแรงผลักดันและส่งเสริมเยาวชนไทยให้เล่นเกมอย่างถูกวิธี กิจกรรมดังกล่าวยังถือเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษาเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการทำงานเป็นทีม การสร้างวินัยในตนเอง รู้จักการบริหารจัดการเวลาในการเรียน และการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับเป็นอีกกลไกสำคัญในการสร้างเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อ ที่ไม่ได้ใช้งานเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถฝึกฝนทักษะการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้อีกด้วย

ทั้งนี้การเสวนาเรื่อง “เรียน ยังไงให้เป็น เล่นยังไงให้ปัง” โดยคณาจารย์นักศึกษา และบุคลากรภายนอกที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับอีสปอร์ต การจัดเวิร์กช็อป และเกมโชว์จากเกมเมอร์ที่มากประสบการณ์ และเกมชาลเลนจ์ ซึ่งมี 2 เกม คือ PUBG และ ROV ผู้ชนะแต่ละประเภท จะได้ทุนการศึกษา 1,500 บาท 1,000 บาท และ 500 บาท