



# CONFERENCE SUMMARY

## สรุปการประชุม

ระดมความเห็นต่อข้อเสนอการพัฒนาร้านเกม  
อินเทอร์เน็ต ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อสร้าง  
สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กที่เอื้อต่อการลด ละ เลิก  
การพนันและปัญหาอื่นๆที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน



## สรุปการประชุม

ระดมความเห็นต่อข้อเสนอการพัฒนาบ้านเกม อินเทอร์เน็ต  
ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก  
ที่เอื้อต่อการลด ละ เลิก การพนัน  
และปัญหาอื่นๆที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน

สนับสนุนโดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์ (มสส.)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สารบัญ

สรุปการประชุมฯ ..... 4

ภาคผนวก ..... 17

ผู้เข้าร่วมการประชุม..... 18



สรุปการประชุมเพื่อระดมความเห็นต่อข้อเสนอการพัฒนาร้านเกม อินเทอร์เน็ต  
ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กที่เอื้อต่อการลด ละ เลิก การพนัน  
และปัญหาอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน

วันพฤหัสบดีที่ 29 กันยายน 2554

สรุปสาระสำคัญของการประชุมมีดังนี้

นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ได้กล่าวต้อนรับและชี้แจงสรุปว่า วัตถุประสงค์สำคัญของการประชุมครั้งนี้ เพื่อระดมสมองเพื่อพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ พัฒนาร้านเกมให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อเป็นการทำให้เยาวชนลดละเลิกเกี่ยวกับการพนัน โดยมีการเห็นประเด็นร่วมกันในเยาวชนที่เชื่อมโยงมี 4 เรื่อง สำคัญดังนี้ 1) เกมและการพนัน 2) ยาเสพติด 3) เรื่องทางเพศ 4) ความรุนแรง

งานวิจัยที่สนับสนุนในการเคลื่อนตัวประเด็นเรื่องการพนัน เพื่อให้ได้เห็นภาพรวมที่สำคัญดังนี้

1. การแก้ไข พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เพื่อที่จะได้เข้ามาจัดการการพนัน การเล่นเกมออนไลน์
2. การจัดการนักพากย์ฟุตบอลและคอลัมน์นิสต์ฟุตบอลและสื่อต่างๆ ให้มีกติกาต่างๆ เพื่อจรรยาบรรณในวิชาชีพ
3. การสำรวจการพนันในเครือข่ายทางสังคมต่างๆ
4. การชิงโชคทางการส่งข้อความ (SMS) ในแง่ความชัดเจน ของบางรายการที่เข้าสู่สิ่งที่เรียกว่าการพนัน ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องระบุไว้
5. การตระหนักถึงผลกระทบทางจิตใจจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะต่อเยาวชนในระยะยาวที่ส่งผลกระทบต่อสมองอย่างถาวร
6. การระดมสมองร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์พัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
7. การให้ความหมายประมาณค่าศัพท์และสร้างวาทกรรมทางการพนันที่อยู่คู่สังคมไทยในทางสร้างสรรค์

8. การจัดการผลกระทบจากการพนันจากประสบการณ์ของต่างประเทศ
9. การทบทวนมาตรการด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
10. การจัดการวิชาชีพสื่อมวลชน สื่อมวลชนบางสาขามีจริยธรรมที่ชัดเจนว่าไม่ส่งเสริมการพนัน
11. การจัดลำดับความรุนแรงของการพนันชนิดต่างๆอย่างเป็นระบบ
12. การจัดตั้งกองทุนฉลากเพื่อการพัฒนาสังคม จากรายได้ที่ได้จากฉลากนั้นที่ควรเข้าสู่กองทุนนี้ มิใช่เพื่อการสังคมสงเคราะห์ แต่เพื่อการปรับโครงสร้างทางสังคม ไปในแนวทางที่สร้างสรรค์ต่อไป

### การประชุมมี 3 ส่วนสำคัญดังนี้

1. การทำงานในประเด็นการพนันขององค์กรที่ทำงานด้านการพนันที่มีกลไกในลักษณะเป็นองค์กรภาคีร่วมกับเครือข่ายทางสังคมต่างๆ โดยขับเคลื่อนทำงานทั้งเรื่องเกมและการพนันไปพร้อมๆกัน ด้วยองค์กรภาคีที่เข้าร่วมทั้งหมด เพื่อจะได้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของทีมเดียวกัน
2. การทำงานในประเด็นการพนันขององค์กรได้มีการทำงานวิจัยจากนักวิชาการรองรับ จนสามารถมีการสังเคราะห์ ข้อเสนอ เพื่อสามารถพัฒนาร้านเกมไปสู่ การเป็นเป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน
3. การเปิดเวทีสาธารณะขององค์กร เพื่อให้องค์กรภาคีเครือข่ายทางสังคมต่างๆ ได้ระดมสมองในการเริ่มกระบวนการทำงานในลักษณะเป็นทีม เพื่อไปยังเป้าหมายของทีมทั้งองค์กรภาคี ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมกันอย่างมีส่วนร่วม

การประชุมได้เริ่มต้น จากอาจารย์จริยาวัฒน์ โลหะพุนตระกูล ผู้เป็นนักวิจัย ของโครงการจากมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ได้นำเสนอผลการศึกษาวิจัยโดยสรุปแยก มี 2 ส่วนสำคัญ ดังนี้

### สรุปวิธีการวิจัยในโครงการ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัย มีการสัมภาษณ์โดยใช้ แบบสอบถาม 2 ชุด

1. แบบสอบถามสำหรับผู้ประกอบการชุดหนึ่ง
2. แบบสอบถามสำหรับบุคคลทั่วไปชุดหนึ่ง

ระยะเวลาการเก็บข้อมูลจากการวิจัย

ระยะเวลาการเก็บข้อมูลในงานวิจัย ตั้งแต่ วันที่ 21 กรกฎาคม 2554 - 22 สิงหาคม 2554 รวมเป็นระยะเวลา 1 เดือน ได้ผู้ตอบคำถาม สำหรับผู้ประกอบการ 119 ราย บุคคลทั่วไป 88 ราย

รูปแบบการตอบแบบสอบถามจากการวิจัย

มีการตอบแบบ ออนไลน์ และ การไปสัมภาษณ์โดยตรง

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประกอบการ มีการตอบแบบสอบถามมีจำนวน 119 ราย ซึ่งกระจายทั่ว 43 จังหวัดทั่วประเทศ

- การสำรวจในกรุงเทพได้ทั้งหมด 47 ร้านเกม คิดเป็น 39.5% ข้อมูลส่วนใหญ่ 78.15% เป็นเจ้าของร้านเอง
- การสำรวจพบว่าจำนวนปีที่เปิดร้านของผู้ประกอบการ มีระยะเวลา 3-6 ปีในการเปิดให้บริการ
- การสำรวจพบว่าช่วงอายุของผู้ประกอบการ มีอายุระหว่าง 30-34 ปี
- การสำรวจพบว่าเหตุผลในการประกอบอาชีพเพราะเป็นอาชีพอิสระ สามารถดูแลครอบครัวได้ด้วย และอีกประมาณ 20% ตอบว่าเป็นธุรกิจที่เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้าถึงข้อมูลได้ สามารถแสดงวิถีดคิดแสดงออกต่อสังคมในประเด็นต่างๆ ได้

ข้อมูลพื้นฐานประชาชนทั่วไป มีการตอบแบบสอบถามมีจำนวน 88 ราย มีอายุ 18-24 ปี

- การสำรวจพบว่าประมาณ 79.54% ส่วนใหญ่เคยใช้บริการร้านเกมแต่เลิกแล้ว
- การสำรวจพบว่า การเข้าไปใช้บริการส่วนใหญ่ใช้สืบค้นข้อมูล 46.59% รองลงไปทั้งสืบค้นและเล่นเกมไปพร้อมกัน
- การสำรวจพบว่าส่วนใหญ่คิดว่าร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุมถึง 80% เพราะสาเหตุบรรยากาศในร้าน

## สรุปผลการศึกษาวิจัย เพื่อให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

การศึกษานี้มีการพบได้ว่าเด็กไม่ใช่ตัวปัญหาสำคัญ แต่ปัญหาเกิดจากโลกใบนี้เปลี่ยนเข้าสู่สารสนเทศมากขึ้น ซึ่งข้อดีก็คือทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้นจนทำให้เกิดร้านเกมจำนวนมาก ส่วนข้อเสีย คือ ความรู้ไม่เท่าทันสื่อสารสนเทศ จนเกิดปัญหาผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ โดยอาจารย์จิริยาได้นำเสนอ สถิติผลการวิจัยประชากรต่อการใช้คอมพิวเตอร์ ดังนี้

### ประชากรที่ใช้คอมพิวเตอร์

ปัจจุบันมีสถิติการใช้คอมพิวเตอร์ที่เยอะขึ้นสำหรับเด็ก ซึ่งข้อมูลย้อนหลังประมาณ 2 ปี ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 6-14 ปี มีถึง 65.4% รองลงมาอายุ 15-24 ปี คือช่วงที่เป็นวัยรุ่น ผลสำรวจยังพบอีกว่าสมาชิกในครัวเรือน ยอมรับว่ามีการเล่นเกมออนไลน์ ถึง 59% รวมทั้งครึ่งหนึ่งของ 59% เล่นที่ร้านเกม

จากสถิติการสำรวจระดับโลกพบว่า เด็กไทยใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 1 ของ 4 ประเทศที่รองลงมา ก็จะเป็น ยูเครน และ รัสเซีย ในขณะที่เดียวกันภาครัฐก็พยายามปรับโครงสร้างพื้นฐานให้กระจายเปิดโอกาสในการเข้าถึงกระทรวง ICT มีการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้เพื่อชุมชนตั้งแต่ปี 2550 พบว่าแผนในปี 2554 จะจัดตั้งให้ได้ 1,000 ศูนย์ พบสถิติ ปี 2553 มีร้านเกมจดทะเบียน 42,853 ร้าน

### กิจกรรมที่ใช้คอมพิวเตอร์

ผลวิจัยทำให้ทราบว่ากิจกรรมการใช้คอมพิวเตอร์นั้นเป็นไป เพื่อหาข้อมูล และเล่นเกม มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ใช้ ความสำเร็จ คือ 1-4 วัน ต่อสัปดาห์ ถึง 59.8 % รองลงไป 5-7 วัน สรุปมีการใช้คอมพิวเตอร์เกือบทุกวัน

### ความต้องการพัฒนาการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้จากผู้ประกอบการ

ผลวิจัยทำให้ทราบว่าจากกรณีศึกษาทั้งหมด 129 ร้านเกม ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีความต้องการพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการช่วยดูแล พัฒนาระดับทักษะชีวิตให้เด็ก เข้าไปสู่ความรู้อื่นๆ ที่จะแก้ปัญหาได้หลายเรื่อง รวมถึงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กเองด้วยอีกตามมา

- ความคิดเห็นต่อร้านเกมที่บอกว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ ระดับ ปานกลาง - มาก 80-90% ของจำนวนกรณีศึกษา 119 ร้านเกม
- ความเห็นที่ตอบว่าร้านคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดี - ดีมาก 50% เพราะผู้ประกอบการที่มีการศึกษามากสุดระดับปริญญาตรี รองลงมาระดับ ปวช. ปวส. ซึ่งบุคลากรเหล่านี้มีความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ที่ดี ที่พร้อมให้คำแนะนำและสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจได้

#### สถานการณ์การเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาวในประเทศไทย

- ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าร่วมร้านเกมสีขาว ปัจจุบันร่วมโครงการอยู่ 27% เคยเข้าร่วมและไม่เข้าร่วมแล้ว 16%
- ผู้ประกอบการร้านที่เข้าร่วมโครงการกับร้านที่ไม่เข้าร่วมโครงการไม่มีความแตกต่างในด้านที่ประกอบการอยากจะทำประโยชน์เพื่อสังคม และดูแลเด็กในชุมชนร่วมกัน
- ผู้ประกอบการร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการจะได้ใช้ฟรีบางโปรแกรม
- ผู้ประกอบการทั้ง 3 ส่วน คือ 1) ผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ 2) ผู้ประกอบการที่ไม่เข้า 3) ผู้ประกอบการเถื่อน ต่างมีความคิดว่าเป็นการบังคับใช้กฎหมายมีความไม่เท่าเทียมกัน เพราะร้านที่เข้าโครงการอาจจะมีการตรวจมากกว่าร้านที่ไม่ได้เข้าโครงการ
- ผู้ปกครองเด็กชอบให้มีการเข้าร่วมโครงการ แต่อีกด้านหนึ่งสังคมรอบข้างก็ยังคงมองผู้ประกอบการในทัศนคติลบอยู่
- ผู้ประกอบการที่เข้าร่วมโครงการถูกเข้ามาตรวจบ่อย จนส่งผลให้ธุรกิจมีความยุ่งยากขึ้น และอีกอย่างเหตุสำคัญ พอสังคมมีอคติที่ไม่ดีต่อกันแล้วทำให้การเจรจาทำความเข้าใจกันลำบากในการเปิดรับเปิดใจต่อกัน



ข้อเสนอจากผู้ประกอบการร้านเกม 10 ประเด็นสำคัญจากการวิจัย

1. การพัฒนาร้านเกมควรมีกิจกรรมอื่นๆด้วย เห็นด้วยใหม่ ตอบว่า เห็นด้วย 97.47% ตัวเลขข้างบนเป็นความเห็นของผู้ประกอบการ ประชาชนทั่วไป 92.04% เห็นด้วยให้มีกิจกรรมเสริมในร้านเกม
2. การพัฒนาความรู้เสริมให้ผู้ประกอบการด้วยเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้ประกอบการเห็นด้วย 96.67% ประชาชนทั่วไปเห็นด้วย ประมาณ 80% ทุกคน 80% ขึ้นไปหมดเลย
3. การที่ร้านเกมจะเป็นแหล่งศึกษาในพื้นที่ นอกเหนือจากการให้บริการเรื่องเกมได้ใหม่ ผู้ประกอบการเห็นด้วย 98.31% สามารถทำได้  
ประชาชนทั่วไป 88.63% เห็นด้วยว่าน่าจะเอื้อประโยชน์ต่อสังคมมากกว่านี้
4. การเล่นเกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาเด็กได้แต่ต้องได้รับคำแนะนำที่ดี และเรียนรู้อย่างเข้าใจ ผู้ประกอบการเห็นด้วย 98.31% ประชาชนทั่วไป 93.18% เห็นด้วย
5. การพัฒนาเกมที่สร้างโดยคนไทยให้มีความน่าสนใจดึงดูดการเล่น จึงสามารถเข้าถึงได้ เด็กได้สร้างสรรค์ผ่านเกม ผู้ประกอบการเห็นด้วย 89.91% ประชาชนทั่วไปเห็นด้วย 90.9%
6. การพัฒนาการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของ กีฬา โดยจัดให้มีการแข่งขันทั้งในภาครัฐและเอกชน ผู้ประกอบการเห็นด้วย 90.85% ประชาชนทั่วไปเห็นด้วย 81%
7. การจัดหาร้านเกมที่สามารถช่วยภาครัฐในการช่วยดูแลร้านเกมโดยรวมกลุ่มกันเป็นเครือข่ายธุรกิจ เพื่อช่วยกันดูแลผู้ประกอบการอื่นที่นอกกลุ่มช่องทาง ผู้ประกอบการเห็นด้วย 94.11% บุคคลทั่วไปเห็นด้วย 93%
8. ทำฐานข้อมูลผู้ประกอบการนั้นมีความสำคัญ อยากให้ทุกภาคส่วนรับฟังอย่างตั้งใจ ผู้ประกอบการก็เห็นด้วยเกือบ 100% เต็ม อยากสื่อสารบอกว่าร้านเกมทำอะไรได้มากกว่านี้
9. ร้านเกมอินเทอร์เน็ต สามารถประสานความร่วมมือกับสถานศึกษา เพื่อเป็นแหล่งสนับสนุนให้กับสถานศึกษาในพื้นที่ได้ ผู้ประกอบการเห็นด้วย 95.79% บุคคลทั่วไปเห็นด้วย 94.31%

10 ร้านเกม อินเทอร์เน็ต สามารถบริการเสริมแก่ชุมชนได้ เช่น การสอน คอมพิวเตอร์ การสอนเกมต่างๆ เป็นอาสาสมัครแจ้งข่าวอาชญากรรมต่างๆ ประเด็นนี้ ผู้ประกอบการเห็นด้วย 93.37% บุคคลทั่วไปเห็นด้วย 97.72%

### บทเรียนการวิจัยในประเทศไทยและบทเรียนในต่างประเทศมีดังนี้

การสำรวจส่วนใหญ่ พบว่า เป็นการศึกษาลักษณะที่เกิดกับเด็กและเยาวชน เช่น เด็กว่างจึงเล่นเกม เด็กเล่นเกมมากขึ้น ที่สำคัญอายุของเด็กที่เริ่มเล่นเกมมีอายุน้อยลง โดยพบว่าผู้เล่นเกมเริ่มเข้าสู่เด็กประถมมากขึ้น ซึ่งมีความรู้ไม่เท่าทันสื่อ

### การสำรวจของเอแบคโพล เมื่อ 2-3 ปีที่ผ่านมาแบ่งเป็น 2 ส่วนสำคัญดังนี้

#### ข้อมูลร้าน เกม และ อินเทอร์เน็ต บทเรียนในประเทศ

- พบว่า 1 ใน 3 ของเด็กที่เล่นเกมบอกว่า เกมมีผลทำให้ติดการพนันได้ มีค่าใช้จ่ายสูงขึ้นในแต่ละเดือน เพราะถ้ามีการพนันก็ต้องบวกรายจ่ายเพิ่มขึ้นไปอีกมาก
- เด็ก 55.8% บอกว่ามีร้านเกมอยู่ใกล้บ้านมากกว่า 2 ร้าน และ 42.4% ใช้เวลาไปถึงร้านเกมไม่ถึง 10 นาที
- ฐานข้อมูลด้านการแก้ไขปัญหาลักษณะบทเรียนหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม ที่มีการขึ้นทะเบียนร้านเกมมีการทำโครงการร้านเกมสีขาวและมีการตรวจตราที่ยังไม่ชัดเจน
- กลุ่มเครือข่ายร้านอินเทอร์เน็ตไทย เช่น เครือข่ายครอบครัวและชุมชนซึ่งทำงานเกี่ยวกับเด็กทุกเรื่อง รวมถึงร้านเกม แต่ก็ยังไม่แตะเรื่องการพนันร้านเกม
- กระทรวง ICT ซึ่งมีหน้าที่ทำให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลผ่านงานของตำรวจด้วย เช่น มีกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ที่มุ่งเน้นดูแลเรื่องคุณภาพของมนุษย์ด้วย

- 2-3 ปี ที่ผ่านมากระทรวงศึกษาธิการก็มีการแก้ไขโดยให้โรงเรียนทุกโรงเรียนสอนทักษะชีวิตเกี่ยวกับโลกไซเบอร์ เข้าไปในวิชาคอมพิวเตอร์และสาระสนเทศ และเปิดพื้นที่กิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้มากขึ้น ให้เด็กแสดงศักยภาพและค้นหาตัวเองเจอ ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก แต่ไม่มีการติดตามผลว่าเป็นอย่างไรบ้าง

### ข้อมูลร้าน เกม และ อินเทอร์เน็ต ในต่างประเทศ

#### ประเทศจีน

- จีนมีผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก จีนจึงจัดการเสพติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในกลุ่มเดียวกับการเสพติดแอลกอฮอล์ ซึ่งสามารถจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้เพราะต้องการเสพไม่หยุดยั้ง
- การบำบัดในจีนก็เป็นกรไปเข้าค่ายทหาร เด็กในประเทศจีนมีการแข่งขันสูงเด็กจึงต้องการระบายผ่านการเล่นเกมเพื่อผ่อนคลายเป็นจำนวนมาก
- ในประเทศจีน ปี 2010 มีผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น 1 ล้านคน ทั่วประเทศมีผู้ใช้ 457 ล้านคน มีร้าน อินเทอร์เน็ตประมาณ 140,000 ร้าน ในช่วง 6 ปี กระทรวงวัฒนธรรมของจีนได้ปิดร้าน 130,000 ร้าน
- ประเทศจีนมีข้อกำหนดว่าต้องตรวจสอบ ID ของลูกค้าทุกครั้ง แต่ก็พบว่าพอผู้ประกอบการตรวจ ID รายได้ก็ลดลง เลยทำให้คนเปิดร้านโดยไม่มีใบอนุญาตเพิ่มมากขึ้น การตรวจจับไม่ทันตามสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏ
- การแก้ปัญหาร้านอินเทอร์เน็ตของจีน ก็คล้ายๆกับ อินเดีย ฮานอย ซึ่งภาครัฐก็พยายามตั้งกฎกติกา ซึ่งพบว่า บางร้านก็ให้ความร่วมมือ บางร้านก็ไม่ให้ความร่วมมือ แต่วิธีคิดก็คือการตรวจสอบลงทะเบียน ภาครัฐเป็นคนกระทำ ก็คือให้สิทธิตรวจสอบหรือตรวจค้นคนที่สงสัยว่าเล่นการพนันในร้าน อินเทอร์เน็ต รวมถึงการพนันออนไลน์ และสล็อตแมชชีน แต่ก็ไม่มีกฎหมายสามารถเอาผิดได้จริง

#### ประเทศอินเดีย

- อินเดียมีการใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูง ไม่มีปัญหาเรื่องเด็กติดเกม แต่กลับพบว่ามียักษ์คอมพิวเตอร์กระจายไปทั่วโลก
- บิลเกตเองก็เคยให้เงิน 50 ล้านดอลลาร์ เพื่อพัฒนาคอมพิวเตอร์ จังหวัดทางตอนใต้ของอินเดีย และให้เงินมากกว่า 1,000 ล้านดอลลาร์ เพื่อแก้ปัญหาเอดส์ เพราะเขาพบว่าพนักงานเกินครึ่งหนึ่งของไมโครซอฟท์ เป็นคนอินเดีย
- อินเดียจะพัฒนาคนผ่านทางคณิตศาสตร์ ไม่ใช่พัฒนาผ่านการเล่นเกมและออกกฎให้ร้านเกมต้องลงชื่อเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน และเวลาเข้าออกของผู้ใช้บริการอันนี้อินเดียเก็บป้องกันอยู่ มีการเก็บข้อมูลออนไลน์เหล่านี้ไว้เป็นเวลา 1 ปี
- อินเดียไม่อนุญาตให้ใช้คอมพิวเตอร์โดยปราศจากข้อมูลส่วน ID ข้อมูลส่วนตัว รวมทั้งมีการตรวจหนังสือเดินทางเพื่อตรวจสอบว่าเป็นคนๆเดียวกันไหม อายุเหมาะสมไหม

#### ประเทศฟิลิปปินส์

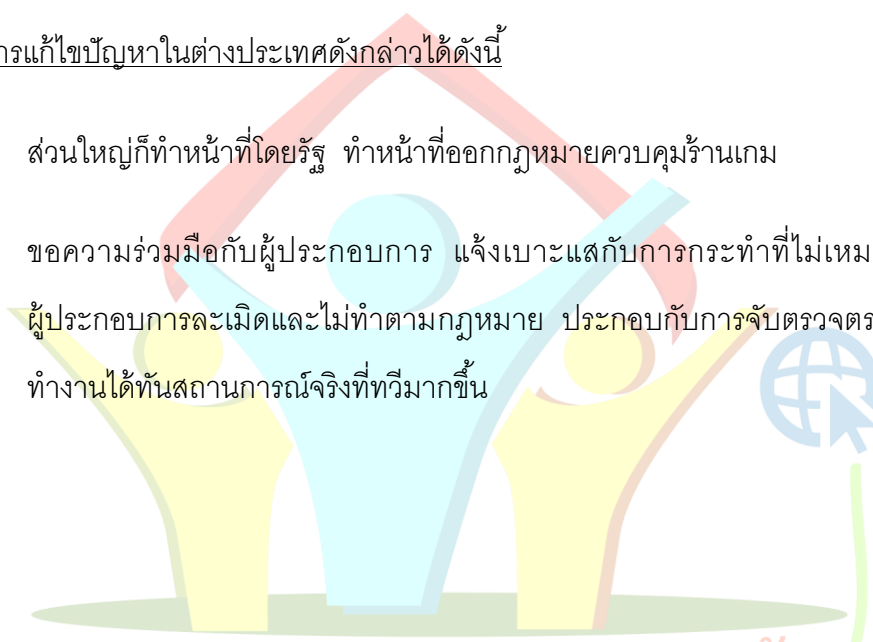
- ฟิลิปปินส์มีกฎที่เข้มงวด ต่อร้าน อินเทอร์เน็ต เพื่อสนองต่อกฎหมายเพื่อปกป้องเด็กๆ จากการนำอินเทอร์เน็ตไปใช้ในทางที่ผิด ใครไม่ทำตามกฎ ยึดใบอนุญาต เจ้าของร้านถูกจำคุก 6 เดือน ถึง 1 ปี ปรับ 500-5,000 เปโซ
- ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 เข้าร้านเกมในเวลาเรียนปกติถ้าจะเข้าได้ก็ต้องมีลายเซ็นผู้ปกครอง โรงเรียนและบอกเหตุผลว่าเข้าทำอะไร แต่ในความเป็นจริงไม่ทราบว่ามีการทำได้อย่างนี้จริงหรือเปล่า
- ขอให้ผู้ประกอบการแจ้งการกระทำผิดที่เกิดขึ้นในร้านเกมที่โทรศัพท์สายด่วนของตำรวจ และขอให้ผู้ประกอบการเก็บบันทึกการใช้งานอินเทอร์เน็ตไว้เป็นเวลาถึง 6 เดือน สมุดบันทึกต้องลงชื่อที่อยู่ เวลาเข้า เวลาออก รวมถึงลงลายเซ็นของผู้ใช้บริการด้วย รวมทั้งขอให้ผู้ประกอบการเขียนข้อความเตือน เช่น ก่อนที่จะนั่งเฉยใครให้แจ้งพ่อแม่ก่อนเสมอ

#### ประเทศเกาหลี

- เกาหลีใต้เป็นประเทศหนึ่งที่เด็กติดเกมเยอะ เพราะเกาหลีได้ใช้อินเทอร์เน็ต ในการขับเคลื่อนประเทศในทุกด้านตั้งแต่ปี 1990 รวม 20 ปีมาแล้ว เพื่อ เพิ่มการยอมรับในเทคโนโลยีในคนเกาหลีเพิ่มคุณภาพชีวิตโดยใช้เทคโนโลยีจัดการปัญหาบางอย่างของชีวิตมีการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมที่ต่อเนื่อง แต่สิ่งที่ตามมาคือเด็กติดเกม
- การเข้าค่ายเพื่อบำบัดเด็กติดเกมประมาณ 2 สัปดาห์ เด็กจะไม่แตะคอมพิวเตอร์และจะอยู่กับธรรมชาติ สอนการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน ตั้งศูนย์ปรับพฤติกรรมกรมการเสพติดเกมรวมถึงมีจิตแพทย์เฉพาะทางเพื่อรักษาเด็กติดอินเทอร์เน็ตด้วย

สรุปบทเรียนการแก้ไขปัญหาในต่างประเทศดังกล่าวได้ดังนี้

- ส่วนใหญ่ก็ทำหน้าที่โดยรัฐ ทำหน้าที่ออกกฎหมายควบคุมร้านเกม
- ขอความร่วมมือกับผู้ประกอบการ แจ้งเบาะแสกับการกระทำที่ไม่เหมาะสม แต่ก็มีผู้ประกอบการละเมิดและไม่ทำตามกฎหมาย ประกอบกับการจับตรวจตราที่ไม่สามารถทำงานได้ทันสถานการณ์จริงที่ทวีมากขึ้น



สรุปบทเรียนการแก้ปัญหาในประเทศไทยได้ดังนี้

- มีการขอความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชน ก็เริ่มเห็นความร่วมมือเพิ่มขึ้น จากตัวอย่าง เช่น มีข้อความเด็กอายุต่ำกว่าห้ามเข้าใช้บริการ ร้านที่มีบรรยากาศที่ไม่เหมาะสมเริ่มน้อยลง ซึ่งก็ทำให้เห็นว่าคนไทยให้ความร่วมมือดีและก็เริ่มมองถึงร้านเกมเป็นโอกาสในการพัฒนามากกว่า เพื่อสามารถให้ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งเรียนรู้ใหม่ได้
- การดำเนินการของภาครัฐยังดำเนินการไปอย่างเชื่องช้า การจัดการเป็นการแยกส่วนในการจัดการและมีความไม่ชัดเจนในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวในการพัฒนา

- การมีทักษะเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ที่มองว่าเป็นสิ่งแปลกปลอมอยู่ในคนหลายๆรุ่น แต่เด็กกลับมองว่ามันเป็นโลกใหม่ของพวกเขา เป็นโลกส่วนตัวของพวกเขาที่สามารถแสดงออกได้มากมาย ที่สะท้อนเสมือนกับว่าในสังคมมีกรอบทางสังคมมากมายไปหมด ก็เลยทำให้มีการไปหาทางออกเพื่อออกนอกกรอบนั้น
- มีนักวิชาการเสนอแนะวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งพบว่าข้อเสนอเหล่านั้นดีมากในการวิจัยต่างๆมากมายที่เกี่ยวข้องทั้งโดยตรง โดยอ้อม แต่ขาดการติดตามรายงานผลที่จริงจัง ที่ส่งผลต่อสังคมในเชิงรูปธรรมอย่างแท้จริงทำให้สังคมขาดความเชื่อมั่นในงานวิจัยต่างๆที่สามารถนำไปใช้ผลักดันได้จริงในแง่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมในระดับต่างๆ

### สรุปสำคัญของความคิดเห็นเพิ่มเติมในเรื่องรูปแบบการเรียนรู้จากผู้ประกอบการ

- พบว่าผู้ประกอบการเห็นด้วย 97%บุคคลทั่วไป 92% มีการเห็นด้วยที่ให้ร้านเกมควรจัดกิจกรรมเสริมต่างๆ นอกจากการเล่นเกมทั้งในด้านการพัฒนาเรียนรู้ เช่นการแนะนำหรืออบรมให้ความรู้เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น การใช้โปรแกรมต่างๆ ในการทำงานและการสร้างรายได้
- กิจกรรมเสริมด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ร้านเกมควรมีการจัดการแข่งขันเกมระหว่างเด็กที่อยู่ในร้านเพื่อเพิ่มความสัมพันธ์กับชุมชน และสถานศึกษาผู้ปกครองน่าจะให้ความร่วมมือและหันหน้ามาคุยกันมากขึ้นเพื่อเปลี่ยนจากปัญหาร้านเกมให้เป็นโอกาส ก็มีข้อเสนอว่า ก็ควรเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามาเยี่ยมชม มาเล่นเกมกับเด็กเลย ครู ผู้นำชุมชนสามารถมาเยี่ยมชมร้านเกมได้มีการคุยแลกเปลี่ยนกันว่าจะทำอะไรได้บ้าง มีคนเสนอว่าให้ร้านเกมเปิดเวลาทำการเป็นวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ครึ่งวันเพื่อให้เด็กกลับบ้านไปหาผู้ปกครอง มีการจัดทำองค์ความรู้และข่าวสารที่น่าสนใจ จัดกิจกรรมอื่นๆตามโอกาสที่เหมาะสม

### แนวทางการสนับสนุน ที่ผู้ประกอบการน่าจะทำได้ในเบื้องต้น

1. การช่วยเหลือภาครัฐในการดูแลกำกับตรวจสอบ
2. สามารถประสานความร่วมมือกับสถานศึกษา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันหรือเชิญผู้ประกอบการไปบรรยายเรื่องคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน

3. ให้ความร่วมมือในเรื่องกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจพบว่า ผู้ประกอบการมีความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ ปานกลางถึงดีมาก 88% ระดับการศึกษาปริญญาตรี ถึง ป.โท 60.5% ค่อนข้างเป็นกลุ่มที่มีฐานความรู้ดี

ส่วนของภาครัฐ ร้านเกมเสนอว่า รัฐควรเร่งดำเนินการตรวจจับและปราบปรามร้านอินเทอร์เน็ต ที่ไม่ทำตามกฎหมายเป็นสำคัญพร้อมควรสนับสนุนดังนี้

1. สนับสนุนให้ผู้ประกอบการมีเครือข่ายและร้านอินเทอร์เน็ต จัดอบรมผู้ประกอบการในด้านสังคม อย่างน้อยก็มีกระทรวง ICT ซึ่งอบรมพัฒนาด้านนี้อยู่แล้วเพียงแต่ไม่มีการตั้งเป้าหมายถึงผู้ประกอบการ
2. สนับสนุนการเล่นกีฬา ไปสู่กีฬา มีการแข่งขัน เพราะตอนนี้ก็มีเอกชนเข้ามาสนับสนุนเรื่อง E-sport ต่อเนื่อง แต่ก็เป็นค่าย อยากให้รัฐเข้ามาเป็นแกนกลางเพื่อประสานเรื่อง E-sport ให้หลุดจากผลประโยชน์

**นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์** ได้กล่าวสรุปความคิดเห็นในที่ประชุม

เรื่องการพนันเป็นประเด็นใหญ่ที่ทำทลายสังคม ที่มักจะเจอปัญหาที่ว่า รัฐยังไม่สามารถสนับสนุนอย่างเต็มประสิทธิภาพได้เท่าที่ควร จนไม่สามารถส่งผลกระทบต่อร้านเกมมากพอในแง่การปฏิบัติการของเจ้าหน้าที่รัฐกับการบังคับใช้กฎหมาย ในการตรวจสอบร้านเกมเพื่อให้ได้มาตรฐานที่เป็นมิตรกับเด็กเยาวชนอย่างแท้จริง เพราะที่สำคัญมีการเลือกปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ จนส่งผลทำให้ร้านเกมที่ถูกกฎหมาย ไม่มีความดึงดูดน่าสนใจเท่าร้านเกมเถื่อนในแง่การบริการเกมต่างๆที่น่าสนใจกว่า อีกทั้งกลับมีความเป็นอิสระที่จะสร้างเงื่อนไขกับลูกค้าได้มากกว่า เนื่องจากมีความหลากหลายให้เลือกบริการได้มากกว่า

### สรุป มีข้อเสนอจากมติที่ประชุมเห็นร่วมกัน 3 ข้อเสนอใหญ่ ดังนี้

1. เห็นด้วย ให้มีการแจ้งร้านเถื่อนแจ้งข่าวไปตาม เว็บไซต์ ตัวอย่างลักษณะการแจ้งของบ่อนแจ้งไปยังชุมชนพื้นที่ของตัวเอง
2. เห็นด้วย ให้มีกับการติดกระจกใสระบบความปลอดภัย การดับเพลิงต่างๆ
3. เห็นด้วยกับร้านเกมมีการสอนอินเทอร์เน็ตให้ผู้ปกครอง

ดังนั้นสรุปว่า รัฐจึงเลิกเกินไปที่จะทำเรื่องใหญ่นี้ และการหวังพึ่งรัฐเพียงอย่างเดียว จะทำให้ผิดหวัง การร่วมมือของภาคีเครือข่ายการพนันเพื่อสร้างขบวนการทางสังคมในการขับเคลื่อนในระดับนโยบายต่างๆ เพื่อให้สามารถปฏิบัติการได้จริงในสังคมวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ทำหาค่อยต่อไป





## ภาคผนวก



## ภาคผนวก

## ผู้เข้าร่วมการประชุม

ลำดับ	ชื่อสกุล	หน่วยงาน
1	อาจารย์จริยาวัฒน์ โลหะพูนตระกูล	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
2	อาจารย์กาญจน์ นาลาด	มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จ.ราชบุรี
3	ดร.ล้นทม จอนจบทอง	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
4	อาจารย์กรรณิการ์ณ ด้วงเจริญ	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
5	รศ.นพ. ชาญวิทย์ พรนภดล	ภาควิชาจิตเวชโรงพยาบาลศิริราช
6	คุณนันทยุทธ หะสีตะเวช	สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
7	ดร.วิษณุ วงศ์สินศิริกุล	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
8	อาจารย์เกรียงไกร สุพรรณ	โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา
9	คุณพงศ์ธร ชนะจิต	ผู้ประกอบการร้านเกม
10	คุณกฤติวิทย์ ตัณฑุลาววัฒน์	ผู้ประกอบการร้านเกม
11	คุณวาทัญญู เจริญจิตต์	บริษัท ไอ ดิจิตอล คอนเนคท์ จำกัด
12	คุณพรพงศ์ พรธนาสวัสดิ์	ผู้ประกอบการร้านเกมและเจ้าหน้าที่ฝ่าย E-sport
13	คุณรัตนาดี สวัสดิ์	ร้าน Imor 2133
14	คุณจิตรกร ธนรรฆากร	ร้าน Imor 2133
15	คุณศรายุทธ เจริญสุข	ร้านไอโตะดอทเน็ต
16	คุณสมบัติ น้าวาน	หจก.สมบัติดอทคอม
17	คุณปภาดา อมรนุรัตน์กุล	กรรมการจากสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย
18	คุณอิมรอน เขาษฐวัฒน์	เครือข่ายผู้ปกครองโรงเรียนสายน้ำผึ้ง
19	คุณเกณิกา พงษ์วิรัช	เครือข่ายผู้ปกครองโรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา
20	คุณนลินธยานี มนต์รัตนสาร	เครือข่ายผู้ปกครองโรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม
21	คุณจิตติมา ชัยประดิษฐ์พร	เครือข่ายผู้ปกครองโรงเรียนยานนาวาเวศ
22	คุณอัญญาอร พานิชพິงรัต	เครือข่ายเฝ้าระวังและสร้างสรรคดีสื่อ
23	คุณชาญไชย วิกรวงษ์วนิช	เครือข่ายเฝ้าระวังและสร้างสรรคดีสื่อ
24	คุณสมจิตต์ อมรเพชรกุล	เครือข่ายเฝ้าระวังและสร้างสรรคดีสื่อ

ลำดับ	ชื่อสกุล	หน่วยงาน
25	คุณพิริยะ ทองสอน	มูลนิธิสื่อเพื่อเยาวชน
26	คุณธนากร คมกฤต	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
27	คุณสุจิตรา ฝาสันเทียะ	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
28	คุณธัญญรัตน์ หลอดไสภา	ตัวแทนเยาวชน
29	คุณกัญญารัตน์ ฉนเรียงสุวรรณ	ตัวแทนเยาวชน
30	คุณสุนิตา เจียมแพ	ตัวแทนเยาวชน
31	คุณแสงทอง โลหะพุนตระกูล	ผู้ช่วยวิจัย
32	คุณทรงศรี พุ่มคำ	ผู้เข้าร่วมประชุม
33	คุณสุภาทิพย์ วศินชัย	เครือข่ายผู้ปกครอง
34	คุณชัชฎ์สรวง หลวงพล	ทีมสื่อสารสาธารณะ
35	อาจารย์ประพจน์ ภูทองคำ	ทีมสื่อสารสาธารณะ
36	คุณกฤษณา กาญจนเพ็ญ	ทีมสื่อสารสาธารณะ
37	นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์	มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
38	นางสาวสุธาสินี ทองลิ้ม	มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
39	นางสาวจุฑามณี สมบูรณ์สุทธิ	มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
40	นางสาวพรรณปพร ภิรมย์วงษ์	มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy



สงวนลิขสิทธิ์ © 2554

โดย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

กันยายน พ.ศ. 2554

อนุญาตให้นำเนื้อหาในเอกสารนี้ไปใช้และเผยแพร่ โดยมีให้ผลิตซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า รวมทั้งให้อ้างอิงแหล่งที่มาจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พิมพ์ที่ : กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)  
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)  
1168 ซอยพหลโยธิน 22 ก.พหลโยธิน  
แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



**: 0-2511-5855**



**: 0-2939-2122**



**: ICGP@THAINHF.ORG**



**: WWW.THAINHF.ORG/ICGP**



**: ICGCP**



**: @ICGP1**



**: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ  
เพื่อลดปัญหาจากการพนัน**

สนับสนุนโดย  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)