



รายงานการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ

“E-Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”



ดำเนินการโดย

ศูนย์ประสานงานการขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครอง

เด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

ร่วมกับ

มูลนิธิสธารณสุขแห่งชาติ และภาคีเครือข่าย

คำนำ

ตามที่คณะรัฐมนตรี ได้มีมติเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560 เห็นชอบ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ.2560-2564 และ คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ได้จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีตัวแทนจากภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม ร่วมเป็นคณะกรรมการ และกรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้จัดตั้ง ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานประสานการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ฯ ให้บรรลุ เพื่อให้สังคมไทยมีกลไกที่เข้มแข็งในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ และส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีภูมิคุ้มกัน ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์

ในการดำเนินการที่ผ่านมา มูลนิธิสธารณสุขแห่งชาติ ร่วมเป็นภาคี กับศูนย์ COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน , มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สมาคมสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ในการขับเคลื่อนการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ทั้งในการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน การพัฒนาเครือข่ายเฝ้าระวัง และการพัฒนามาตรการทางกฎหมาย เพื่อให้สามารถปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัย ของการพนันออนไลน์ที่มากในหลายรูปแบบได้ ทั้งการพนันฟุตบอลออนไลน์ และการพนันทายผลเกมการแข่งขันต่าง ๆ และรูปแบบเกมการพนัน ในเกมออนไลน์ต่าง ๆ

การพนัน ใน E-SPORTS เป็นประเด็นที่เราให้ความสนใจ เนื่องจากเด็กและเยาวชน เล่นเกมออนไลน์ ที่ใช้ในการแข่งขัน E-SPORTS จำนวนมาก และมีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว เราพบว่า มีรูปแบบของการพนันในเกมออนไลน์ เช่น การใช้เงินซื้อโอกาสเสี่ยงทาย อุปกรณ์เสริมในการเล่น (ITEM) การพนันทายผลการแข่งขัน E-SPORTS ทั้งในกลุ่มเล็ก หรือผ่านช่องทางเว็บพนันออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่ความกังวลต่อผลกระทบเด็กและเยาวชน ในการบ่มเพาะพฤติกรรมพนัน และการเสพติดเกม

มูลนิธิสธารณสุขแห่งชาติ จึงร่วมกับองค์กรภาคีเครือข่าย ขับเคลื่อนผ่านเวที “E-Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เพื่อเป็นการสร้างความตระหนักและรับฟังความคิดเห็น ของแกนนำเด็กและเยาวชน และคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน ใน 4 ภูมิภาค เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะในการป้องกันการพนัน และผลกระทบด้านต่าง ๆ ต่อเด็กและเยาวชน จากการเติบโตของธุรกิจ E-SPORTS และเกมออนไลน์

นายพงศ์ธร จันทรศมี

มูลนิธิสธารณสุขแห่งชาติ

สารบัญ

	หน้า
	ก
บทที่ 1	
คำนำ	
ข้อมูลพื้นฐานการดำเนินโครงการ	
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
เวลาและสถานที่	2
กระบวนการดำเนินงานที่สำคัญ	3
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2	
ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	
แผนงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
บทที่ 3	
ผลการดำเนินโครงการ	
ผู้เข้าร่วมประชุม	8
วิทยากร	9
สาระสำคัญของกระบวนการดำเนินงาน	10
พิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการ	12
บรรยาย สถานการณ์ผลกระทบ E-sports ต่อเด็กและเยาวชน	14
เสวนา E-sports สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย	18
สรุปผลการแบ่งกลุ่มระดมความเห็น	21
ครั้งที่ 1 จังหวัดนครสวรรค์	23
ครั้งที่ 2 จังหวัดนครราชสีมา	27
ครั้งที่ 3 จังหวัดชลบุรี	28
ครั้งที่ 4 จังหวัดเพชรบุรี	30
บรรยาย E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ	31
บรรยาย E-Sports : การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเยาวชนผู้ป่วยติดเกม	32
บทที่ 4	
การประเมินผลโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ	
ผลสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเทอร์เน็ต และการพนัน	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5	ความคืบหน้าภายหลังการดำเนินโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ รายชื่อผู้แทนเด็ก เยาวชน และคนทำงานด้านเด็ก	40
ภาคผนวก ก	รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ รายชื่อผู้เข้าร่วม ครั้งที่ 1 จังหวัดนครสวรรค์	42
	รายชื่อผู้เข้าร่วม ครั้งที่ 2 จังหวัดนครราชสีมา	46
	รายชื่อผู้เข้าร่วม ครั้งที่ 3 จังหวัดชลบุรี	51
	รายชื่อผู้เข้าร่วม ครั้งที่ 4 จังหวัดเพชรบุรี	54
ภาคผนวก ข	ประมวลภาพโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ	58
ภาคผนวก ค	ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E-Sports และการพนันจาก E-Sports เพื่อ ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน	69
ภาคผนวก ง	นิทรรศการความรู้ เเท่าทันสื่อ เเท่าทันเกม เเท่าทันการพนัน การพนัน ออนไลน์ใน E-sport	73
ภาคผนวก จ	ลิ้งค์ข่าว	79

บทที่ 1

ข้อมูลพื้นฐานการดำเนินโครงการ

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการใช้สื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญยิ่งในการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มในการใช้สื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในยุคสื่อออนไลน์ที่มีความซับซ้อนและยากต่อการควบคุม จากข้อมูลกรมสุขภาพจิต ปี 2556 พบว่ามีเด็กและเยาวชนช่วงอายุ 6 - 25 ปี ติดเกมออนไลน์มากถึง 2.5 ล้านคน ซึ่งในปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยมีกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปหรือติด Social Network จนทำให้เกิดผลเสียกระทบต่อการเรียน สภาพสังคม เสียเวลา เสียสุขภาพ เสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนฝูง บางคนมีอาการหนักเช่นเดียวกับติดยาเสพติด เรียกว่า ภาวะติดอินเทอร์เน็ต

จากสถิติปัญหาการติดเกมในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2558 วัยรุ่นไทยมีอัตราเสพติดเกมร้อยละ 13.3 - 16.6 ซึ่งคาดว่าวัยรุ่นไทยติดเกมประมาณ 1.3 - 1.6 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ประกอบกับข้อมูลศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สถิติสุขภาพจิตราชชนรินทร์ ช่วง 3 เดือนแรกของปี 2560 พบผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีปัญหาพฤติกรรม และอาการเสพติดเกมอยู่ในระดับปานกลางถึงรุนแรงที่ต้องเข้ารับการบำบัดทางจิตเวชอย่างเร่งด่วน เช่น โรคสมาธิสั้น โรคต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคบกพร่องทางการเรียนรู้ รวมทั้งพฤติกรรมก้าวร้าว การเล่นพนัน การหนีเรียน

จากปัญญาวัยรุ่นไทยติดเกมเพิ่มสูงส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชน รวมทั้งปัญหาทางสังคม ซึ่งพบว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มก่อพฤติกรรมจากการเลียนแบบเกมที่เล่น และพฤติกรรมการเล่นถึงเกมพนัน โดยวัยรุ่นอายุ 15 - 24 ปี เป็นนักพนันหน้าใหม่ร้อยละ 0.6

สำหรับเกมวิดีโอ ซึ่งพัฒนาเป็นเกมอีสปอร์ตเริ่มเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน และได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการโอลิมปิกแห่งเอเชียให้มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต สำหรับการแข่งขันเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 18 Jakarta Game ประเทศอินโดนีเซีย ภายในปี 2561 เพื่อเตรียมบรรจุเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ที่ประเทศจีนในปี 2565

ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ในการพัฒนาศักยภาพและทักษะการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ในการคุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก และร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 - 2564 และการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กและเยาวชน รวมทั้งการตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ และเกมอีสปอร์ต ซึ่งต้องใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า 2 - 3 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้ได้รับผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต สมรรถนะ และสังคม ทำให้ขาดสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง และมีโอกาสนำไปสู่การพนัน กรณีกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ จึงได้จัดทำโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสร้างความตระหนัก และให้ความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่
- 2) เพื่อให้ได้ข้อมูลและความคิดเห็นหลากหลายจากเครือข่ายเด็กและเยาวชนต่อการผลักดันการแข่งขันเกม E - Sports เป็นกีฬาในระดับนานาชาติ

3. กลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย

- 1) ผู้เข้าร่วมประชุม 18 จังหวัด ๆ ละ 16 คน ดังนี้

ผู้แทนหน่วยงาน/องค์กร/เครือข่าย	จำนวน (คน)	รวม 4 รุ่น
สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด	1	18
บ้านพักเด็กและครอบครัว	1	18
สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	1	18
สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด	1	18
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด	1	18
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	1	18
สภาเด็กและเยาวชนหรือสถานักเรียน	2	36
เด็กและเยาวชนที่ทำงานกับองค์กรหรือเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน	2	36
อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์	1	18
เครือข่ายครอบครัว	5	90
รวมทั้งสิ้น	16	288

- 2) วิทยากร 5 คน (ภาครัฐ 1 คน ภาคเอกชน 4 คน)
- 3) เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน จำนวน 5 คน

4. เวลาและสถานที่จัด

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล” กำหนดจัดขึ้น 4 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัด นครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์เดน รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และ สมุทรสงคราม

5. กระบวนการดำเนินงานที่สำคัญ

- 1) การบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน
- 2) การเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย”
- 3) การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล”
- 4) การบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ”
- 5) การนำผลการประชุมกลุ่ม และอภิปรายผล

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) สังคมได้ตระหนักถึงผลที่จะกระทบของสื่อออนไลน์และเกมอีสปอร์ตกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน
- 2) เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจ รู้เท่าทันสื่อ และใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

บทที่ 2

ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
กุมภาพันธ์ 2560	ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ครั้งที่ 2/2560 เมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2560 เห็นชอบให้ฝ่ายเลขานุการฯ โดยกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ดำเนินการขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก เพื่อดำเนินโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
มิถุนายน 2560	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้จัดทำโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในระดับจังหวัด เพื่อสร้างความตระหนักและให้ความรู้ ความเข้าใจและการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่ โดยขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก จำนวน 1,456,000 บาท (หนึ่งล้านสี่แสนห้าหมื่นหกพันบาทถ้วน)
ธันวาคม 2560	1. มติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560 เห็นชอบยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 รวมทั้งให้จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการปฏิบัติการกรณีเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ 2. กรมกิจการเด็กและเยาวชนได้มีคำสั่งที่ 871/2560 ลงวันที่ 28 พฤศจิกายน 2560 เรื่อง จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 20 ธันวาคม 2560 เพื่อเป็นหน่วยงานหลักและเชื่อมประสานการทำงานกับหน่วยงาน องค์กร เครือข่ายปฏิบัติการกรณีเร่งด่วน ด้านสื่อออนไลน์ ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงมีหน้าที่เป็นฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยถ่ายโอนงานออกจากกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน 3. หนังสือสำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร ด่วนที่สุด ที่ กท 1505/3801 ลงวันที่ 28 ธันวาคม 2560 แจ้งผลการพิจารณาของคณะบริหารกองทุนคุ้มครองเด็ก มีมติอนุมัติให้การสนับสนุนโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จำนวน 1,430,400 บาท (หนึ่งล้านสี่แสนสามหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน)

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
มีนาคม 2561	ศูนย์ประสานงานฯ ในฐานะฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้นำเสนอแผนการดำเนินงานโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในการประชุมคณะกรรมการฯ ครั้งที่ 2/2561
	วันจันทร์ที่ 26 มีนาคม 2561 โดยที่ประชุมคณะกรรมการฯ เห็นชอบแผนการดำเนินงาน จำนวน 4 ครั้ง ดังนี้ ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี นอกจากนี้ที่ประชุมคณะกรรมการฯ ได้ขอให้ฝ่ายเลขานุการฯ ชี้แจงเกี่ยวกับรายละเอียดการดำเนินงานด้านงบประมาณซึ่งเป็นงบจากกองทุนคุ้มครองเด็กเพื่อการดำเนินงานในโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ในครั้งนี้ ฝ่ายเลขานุการฯ ได้ชี้แจงว่ากองทุนศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชนเป็นผู้ทำสัญญากับกองทุนคุ้มครองเด็ก เนื่องจากในระหว่างที่มีการเสนอของบประมาณดังกล่าวงานด้านสื่อออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของงานภายใต้โครงการของกลุ่มนโยบายและยุทธศาสตร์ กองทุนศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ดังนั้นเมื่อโครงการได้รับการอนุมัติงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก กองทุนศาสตร์และแผนงานจึงเป็นคู่สัญญา โดยจะเป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารจัดการงบประมาณ และให้ศูนย์ประสานงานฯ เป็นผู้ดำเนินการในส่วนของเนื้อหาและกระบวนการประชุม ที่ประชุมมีข้อเสนอแนะให้มีการจัดทำรายงานการใช้งบประมาณและรายงานผลการดำเนินงาน โดยมีมติเห็นชอบให้กองทุนศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชนรายงานผลการใช้งบประมาณในโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ และให้ฝ่ายเลขานุการฯ จัดทำรายงานผลการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ เพื่อให้ที่ประชุมรับทราบภายหลังการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ทั้ง 4 ครั้ง
เมษายน 2561	1. กองทุนศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้ดำเนินการทำสัญญากับกองทุนคุ้มครองเด็ก และได้รับเช็คเงินสดของธนาคารกรุงไทย สาขาโอศก-ดินแดง เลขที่ 0594583 ลงวันที่ 20 เมษายน 2561 จากสำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร เพื่อดำเนินโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2561 2. ศูนย์ประสานงานฯ ได้ดำเนินการเตรียมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” โดยหารือร่วมกับ

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
	คณะวิทยากรเกี่ยวกับรูปแบบการให้ความรู้ การสร้างความเข้าใจ เอกสารสื่อวีดิทัศน์และสิ่งพิมพ์ เป้าหมายการประชุม การประเมินผล การสร้างเครือข่าย เชื่อมการทำงานในอนาคต
	3. กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้ขออนุมัติหลักการดำเนินโครงการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” และดำเนินการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท แอนด์ สปา จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีศูนย์ประสานงานฯ เป็นหน่วยงานจัดทำเนื้อหาและประเด็นสาระสำคัญในการประชุม
พฤษภาคม 2561	1. หนังสือกองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน ที่ กยผ./1394 ลงวันที่ 16 พฤษภาคม 2561 แจ้งเกี่ยวกับ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน เห็นชอบมอบหมายงานตามภารกิจของโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในส่วนของภาควิชาการและการบริหารงบประมาณให้ศูนย์ประสานงานฯ เป็นผู้ดำเนินการจำนวน 3 ครั้ง (ครั้งที่ 2 – 4) ดังนี้ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี
พฤษภาคม – มิถุนายน 2561	1. ศูนย์ประสานงานฯ ได้ดำเนินการเตรียมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 2 - 4 ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1.1 การจัดทำหนังสือเชิญประชุมผู้เข้าร่วมประชุม/วิทยากร 1.2 การประสานจัดหาพื้นที่จัดการประชุม 1.3 การจัดทำอนุมัติค่าใช้จ่ายและยืมเงิน 1.4 การจัดเตรียมเนื้อหาและประเด็นสาระสำคัญการประชุม 1.5 การจัดเตรียมเอกสารการประชุม 2. ศูนย์ประสานงานฯ ดำเนินการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 2 - 4 ตามวันและสถานที่ ดังนี้ ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 25 – 27 พฤษภาคม 2561 ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 8 – 10 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดชลบุรี

เดือน	แผนงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน
	ครั้งที่ 4 ระหว่างวันที่ 15 – 17 มิถุนายน 2561 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี
กรกฎาคม 2561	คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เห็นควรให้มีการจัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในภาพรวมจากที่ได้มีการขับเคลื่อนในการประชุม 4 ครั้ง โดยมีแนวทางดังนี้ 1. ขอเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชนที่ได้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จาก 18 จังหวัด ๆ ละ 1 คน เพื่อร่วมประชุมหารือและจัดทำข้อเสนอมาตรการฯ ในภาพรวม ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ ทาวเวอร์ อินน์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ 2. ผู้แทนเด็กและเยาวชน ยื่นข้อเสนอมาตรการฯ ต่อนายวัลลภ ตังคณานุก์รัช ประธานคณะกรรมการการสังคม กิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สนช. ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายในการจัดประชุมดังกล่าว ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สสส. และมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยศูนย์ประสานงานฯ รับผิดชอบในการเตรียมประเด็นหารือ บันทึกการประชุม ประสานเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชน ตลอดจนการถ่ายภาพนิ่งตลอดการประชุม

บทที่ 3

ผลการดำเนินโครงการ

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล

3.1 ผู้เข้าร่วมประชุม

ผู้เข้าร่วมประชุมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล ทั้ง 4 ครั้ง ประกอบด้วย กลไกหน่วยงาน/ผู้ปฏิบัติงานด้านเด็กและเยาวชนในพื้นที่ บุคคล แวดล้อม และแกนนำเด็กและเยาวชน ได้แก่ สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด บ้านพักเด็กและครอบครัว สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น สภาเด็กและเยาวชนหรือสภานักเรียน เครือข่ายเด็กและเยาวชน อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เครือข่ายครอบครัว ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...	จำนวน กลุ่มเป้าหมาย ผู้เข้าร่วม (คน)	จำนวน วิทยากรและ เจ้าหน้าที่ ผู้เกี่ยวข้อง (คน)
1	เสาร์ที่ 28 - อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท จังหวัด นครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี	72	12
2	เสาร์ที่ 26 - อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา	83	21
3	เสาร์ที่ 9 - อาทิตย์ ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์ เด็น รีสอร์ท จังหวัด ชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง	48	15
4	เสาร์ที่ 16 - อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และ สมุทรสงคราม	77	13
รวม				280	61
รวมทั้งสิ้น				341	

หมายเหตุ : เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง หมายถึง

(1) ผู้บริหารกรมกิจการเด็กและเยาวชน (อธิบดี รองอธิบดี) ซึ่งเป็นประธานในพิธีเปิดและพิธีปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

(2) หัวหน้าส่วนราชการในสังกัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ในพื้นที่ ซึ่งร่วมเป็นเกียรติในพิธีเปิดและพิธีปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

(3) เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน สังกัด ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) เจ้าหน้าที่ของศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.) ซึ่งทำหน้าที่ในการบริหารจัดการและดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ

รายละเอียดตามภาคผนวก ก

3.2 วิทยากร

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง
1.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก	นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
2.	นางศรีดา ตันทะอิตพานิช	กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
3.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
4.	นายพงศ์ธร จันทรศมี	ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
5.	นางสาวทิพาวรรณ บุณณสิน	นายแพทย์ชำนาญการ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
6.	นายมารุต สมรส	เครือข่ายเยาวชนประชาธิปไตย

3.3 สารสำคัญของกระบวนการดำเนินงาน

การดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล ทั้ง 4 ครั้ง ประกอบด้วยกระบวนการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

วันที่หนึ่ง

- 1) พิธีเปิด
- 1) การบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน
- 2) การเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย”
- 3) การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล”
- 4) การบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อพัฒนาการทางกายและจิตใจ”

วันที่สอง

- 1) การบรรยาย หัวข้อ “E-Sports : การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเยียวยาผู้ป่วยติดเกม”
- 2) การนำผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทย ยุคดิจิทัล” และอภิปรายผล

โดยสรุปสาระสำคัญดังนี้

พิธีเปิด

การประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

สำหรับพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” มีผู้บริหารจากกรมกิจการเด็กและเยาวชนได้ให้เกียรติเป็นประธานในพิธีเปิดในการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ แต่ละครั้ง ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ประธานในพิธี
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์ รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	นายมานิตย์ มณีธรรม รองอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมจอมเทียน การ์เด็น รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน มอบหมาย ผู้อำนวยการศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ในการเปิดการประชุม

โดยสามารถสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ได้ดังนี้

**สรุปสาระสำคัญจากคำกล่าวของผู้บริหารกรมกิจการเด็กและเยาวชน
ในพิธีเปิดการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”**

เทคโนโลยีสารสนเทศ ถือว่ามีความจำเป็นในการดำเนินชีวิตในโลกยุคดิจิทัล เด็กและเยาวชนมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงสื่อบนโลกออนไลน์ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะการเข้าผ่านสมาร์ทโฟน ข้อมูลผลสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยอายุระหว่าง 8 ถึง 12 ปี จำนวน 1,300 คนทั่วประเทศ ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ ดีป้า พบว่า **เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากออนไลน์ถึง 60%** ในขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 56% และเมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านพบว่า ฟิลิปปินส์ 73% อินโดนีเซีย 71% เวียดนาม 68% และสิงคโปร์ 54% นอกจากนี้พบว่าเด็กไทยใช้เวลากับหน้าจอต่อวัน อินเทอร์เน็ต 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่ง**สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง** เด็กและเยาวชนไทยปัจจุบันสามารถรับข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนได้ด้วยตนเองอย่างง่ายดาย รวมไปถึงการโอนเงินซื้อสินค้าผ่านทางออนไลน์ก็ทำได้โดยง่าย

เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ทางกรมกิจการเด็กและเยาวชน (กกต.) ได้มีมติอนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และปัจจุบันได้มีการจัดตั้ง “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” หรือ THAILAND E - SPORTS FEDERATION หรือ TESF เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2560

กรมกิจการเด็กและเยาวชน ในฐานะหน่วยงานในการคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนให้ได้รับความปลอดภัยและมีคุณภาพชีวิตที่ดี จึงเห็นควรให้ภาคีเครือข่าย รวมทั้งเด็ก เยาวชน และครอบครัว ได้รับความรู้ ความเห็นที่หลากหลายเพื่อให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เท่าทันและได้รับประโยชน์สูงสุด โดยได้รับอนุมัติงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก ดย. เพื่อจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มอง ให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่เด็ก เยาวชน บุคคลแวดล้อม หน่วยงาน ชุมชน และสังคม เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ E - SPORTS ตลอดจนรับฟังความคิดเห็นจากเครือข่ายที่เป็นกลไกทำงานในส่วนภูมิภาค เพื่อประกอบการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนต่อไป

ดังนั้น ตลอดระยะเวลาการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งนี้ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ จะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งเป็นมุมมองที่เต็มไปด้วยความห่วงใยลูกหลานที่ใช้ชีวิตอยู่บนโลกยุคดิจิทัล ซึ่งมีข้อมูลจำนวนมากมหาศาลหลั่งไหลเข้ามาตลอดเวลาเด็กและเยาวชนเองก็สามารถสืบค้นและตัดสินใจในการเลือกรับข้อมูลได้ด้วยตนเอง ยากที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะช่วยเหลือกลั่นกรอง ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่เด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนในมิติต่าง ๆ ควรต้องได้รับข้อมูลที่ชัดเจนในแต่ละประเด็นที่เกิดขึ้นตามกระแสความเจริญก้าวหน้าทางโทรคมนาคม และอยู่ในกระแสความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการคิดไตร่ตรองได้อย่างรอบคอบ และเกิดความมั่นใจก่อนส่งต่อ รวมทั้งเท่าทันกลวิธีทางการตลาดของภาคธุรกิจที่ซับซ้อนและจูงใจ และท้ายที่สุดอาจทำให้เราตกเป็นเหยื่อเพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้

จากข้อมูลทางการแพทย์ ซึ่งวันนี้ทุกท่านก็ได้ทราบข้อมูลจากการนำเสนอของคุณหมอผู้ศึกษาเรื่องนี้โดยตรง พบว่า เด็กที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า 2 – 3 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้ได้รับผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต สมาธิ และสังคม ทำให้ขาดสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง มีโอกาสนำมาสู่การพนัน และปัญหาความขัดแย้งในครอบครัวหรือบางครอบครัวนำมาสู่ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว

ทั้งนี้ สิ่งที่น่ากังวล คือ พ่อแม่ ไม่สามารถควบคุมและบริหารจัดการเวลาการเล่นเกมของลูกได้ เด็กที่ขาดผู้ดูแลมีโอกาสตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงทางออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ขณะเดียวกันการควบคุมและกำกับดูแลโดยภาครัฐและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมและร้านเกมได้

ประกอบกับกระบวนการให้ความรู้เพื่อให้เด็กรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้งในระบบโรงเรียนและในชุมชน ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ

ดังนั้น แม้ว่าปัจจุบันอีสปอร์ตจะได้รับการรับรองเป็นกีฬา และมีการโฆษณาให้เด็กและเยาวชน ชักชวนเพื่อการเข้าร่วมในการแข่งขันเพื่อพัฒนาตนเองเป็นนักกีฬาอาชีพ หรือการนำเสนอเงินรางวัลมูลค่าสูง ในส่วนของเด็ก เยาวชน พ่อแม่ และผู้เกี่ยวข้องจึงต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นด้วย โดยเฉพาะเด็ก เยาวชน ที่เปราะบาง มิเช่นนั้นจะสายเกินไปที่จะทำให้เด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงอยู่แล้วมีโอกาสได้รับผลกระทบ ที่รุนแรงมากขึ้นจนไม่สามารถกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติสุขได้

ในฐานะที่กระทรวง พม. เป็นหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ในการเสริมสร้างหลักประกันทางสังคม ให้แก่คนในประเทศ ภายใต้สถานการณ์โลกและภูมิภาคที่มีการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบ ต่อพฤติกรรม การดำเนินชีวิตของคนในสังคม โดยเฉพาะผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของ ประเทศ จำนวน 21.2 ล้านคน (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 ของกรมการปกครอง) และมีการกิจ รับผิดชอบต่อผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคม มีความห่วงใยและหวังดีต่อ กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในความดูแลของกระทรวง เพื่อให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ปลอดภัย มีความสามารถในการตระหนักถึงอันตรายที่แอบแฝงมาทั้งบนโลกแห่งความเป็นจริง และบนโลกออนไลน์ ทั้งนี้ต้องเคารพในการตัดสินใจและไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูลได้อย่าง รู้เท่าทัน

สิ่งที่อยากฝากเด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้เกี่ยวข้องไว้ประเด็นหนึ่ง คือ ในบริบทของสังคมไทย ตามที่กล่าวมา เมื่อการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติอนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่ สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ในส่วน ของเด็ก เยาวชน และครอบครัวก็ควรได้รับสิทธิเพื่อการปกป้องตนเองและได้รับการคุ้มครองจากบุคคล แวดล้อมด้วยเช่นกัน เช่น

การได้รับข้อมูลความจริง ผลกระทบทางบวก ทางลบ ความรู้ เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดความ ตระหนัก และได้ข้อมูลในการตัดสินใจด้วยตัวเอง

☐ พ่อแม่ ครอบครัว โรงเรียน และสังคม ได้รับความรู้ความเข้าใจ เพื่อสามารถให้ คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาแก่บุตรหลานได้

☐ การเสริมสร้างวินัยเด็กและเยาวชนให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกม ไม่ใช่แค่สนุก แต่ให้ รู้ถึงผลกระทบระยะยาว

☐ พ่อแม่ และผู้ใหญ่ ควรหันมาให้ความสนใจว่าเด็กเล่นเกมเพราะเหตุใด : พบปะเพื่อน สนุก โลกส่วนตัว

☐ มีการกำหนดกติกา หลักเกณฑ์ของ E – Sports เช่น การกำหนดอายุก่อนสมัคร วุฒิการศึกษา

☐ รัฐจัดระเบียบ วางระบบให้รัดกุมเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบ

☐ การจัดการต้องดำเนินการให้ทั่วถึงและครอบคลุมโดยเฉพาะเด็ก เยาวชนและ ครอบครัวในชนบท

สาระสำคัญจากการบรรยายสถานการณ์ผลกระทบ E - Sports ต่อเด็กและเยาวชน

โดย นายราม เชื้อสถาปนศิริ
นักวิชาการอิสระ

ประสบการณ์เรียนรู้และประสบการณ์ชีวิตของคนในช่วงวัยที่แตกต่างกัน

Baby Boomers / Me Generation (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1946 – 1964) ประสบการณ์ชีวิตของคนวัยนี้จะผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือทำจริง มีสื่อมาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันเพียงเล็กน้อย

Generation X (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1965 - 1976) ประสบการณ์ชีวิตของคนวัยนี้มีสื่อเข้ามาเกี่ยวข้อง

Generation Y / Millennials (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1977 – 1994) มีสื่อเข้ามาในการใช้ชีวิตประจำวันมาก มี google เกิดขึ้นมาในยุคนี้

Generation Z / iGeneration, Post-Millennials (คนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1995 – 2009) เด็กในยุคนี้กล่าวว่าจะเข้าถึง Internet และสื่อ Social Media

Alpha Generation หรือ Digital Born Native (คนที่เกิดหลังปี ค.ศ. 2010) เด็กโตขึ้นมากับโลกออนไลน์ มี Smart Phone ในชีวิตประจำวัน จะมีการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์มาก เด็กเติบโตมากับสื่อดิจิทัล และใช้อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในชีวิตประจำวัน โดยเด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ผ่านจอ/สื่อดิจิทัลมากกว่าประสบการณ์จริง

เกมมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

ในอดีต มีการเล่นบอร์ดเกม เช่นหมากรุก หมากล้อม โกะ เกมตลับ ซึ่งไม่มีการต่ออินเทอร์เน็ต เล่นอยู่ที่บ้านแบบ Offline

จุดเริ่มต้นของอีสปอร์ตเกิดขึ้นในปี 1972 เกมตู้หยอดเหรียญ เรียกว่าเกม Space War โดยนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย MIT รวมตัวกันแข่งขันเกมดังกล่าว โดยมีรางวัลชนะเลิศเป็นนิตยสารเพลง Rolling Stone ฟรีตลอดชีพ

อีสปอร์ต (E - Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต (E - Sport) คือกิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ อาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานกายภาพและ หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ต มาจากคำเต็ม ที่ว่า electronics sport”

“อี-สปอร์ต” (E - Sport) เป็นคำศัพท์ที่ริเริ่มจากอุตสาหกรรมเกม นักเล่นเกม บริษัทธุรกิจ เกมวิดีโอ ที่ใช้อธิบาย “กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมที่ทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึกทางจิตใจ ซึ่งอาจมีการ ถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่จัดงาน หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม”

โดยอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกม ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมาก และสามารถสร้างรายได้ทางธุรกิจเป็นจำนวนเงินมหาศาล ธุรกิจนี้ เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสร้างฐานความนิยมในบรรดาผู้เล่นเกม กิจกรรมอีสปอร์ต นั้นนำไปสู่การเกิดธุรกิจที่เกี่ยวกับเกม เช่น การจำหน่ายอุปกรณ์ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการเล่น เช่น คีย์บอร์ด เมาส์ แก้วน้ำ หูฟัง จอ การ์ดจอ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์

ที่เสริมสร้างอรรถรสในการเล่นเกมนั้นให้มีความสมจริงและมีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือ งานรูปแบบใหม่ๆ เช่น นักทดสอบเกม นักเล่นเกม นักแคสต์เกม นักรีวิวกเกม นักพากษ์เกม (ในสายผู้ใช้งาน) หรือ ในต่างประเทศ เช่น อเมริกา จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ก็มี “นักพัฒนาเกม นักสร้างอินเมชันวิดีโอ นักโปรแกรมเมอร์” ซึ่งเป็นอาชีพต้นทางของอุตสาหกรรมเกม นอกจากนี้ ยังมีอาชีพ นักออกแบบไอเชอร์ หรือ ผู้สนับสนุนการแข่งขันเล่นเกม ซึ่งสามารถสร้างรายได้จากเงินโฆษณา สปอนเซอร์ หรือ ค่าธรรมเนียมอื่นใดในการเข้าชมเกมการแข่งขันนี้ เป็นต้น

เว็บไซต์ <https://www.responsiblegambling.vic.gov.au> อธิบาย อ้างคำพูดของ Ron Curry CEO ของ Interactive Games & Entertainment Association หรือ iGEA ไว้ว่า **“มันเป็นเรื่องที่ชัดเจนที่วิดีโอเกมกำลังกลายเป็นเกมหลักที่มีคนเล่นมากกว่าการเล่นกีฬาทั่วไป หรือการรับชมโทรทัศน์”**

รายงานการทำวิจัยตลาดและอุตสาหกรรมหลายชิ้น ที่ iGEA ได้ประเมินว่า **มีผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมากกว่า 1,200 ล้านคน โดยมีคน 700 ล้านคนเล่นเกมออนไลน์ และ 205 ล้านคนเป็นผู้ชม eSports ผู้ชมและผู้เล่นเกมมีภูมิหลังที่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นคนที่ทำงานเต็มเวลา ร้อยละ 44 เป็นผู้ปกครอง และร้อยละ 38 เป็นเพศหญิง (ตลาดในสหรัฐอเมริกา) และร้อยละ 60 ของผู้ชมเป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 18-34 ปี**

ในประเทศออสเตรเลีย ข้อมูลที่เกี่ยวกับความนิยมของ E - Sport มีไม่มาก ไม่ว่าจะเป็นมองในรูปของกีฬา หรือผลิตภัณฑ์การพนัน อย่างไรก็ตาม ตัวเข้าชมการจัดการแข่งขัน E - Sport ครั้งแรกในประเทศออสเตรเลียที่จัดที่ Melbourne’s Crown Casino ในเดือนตุลาคม 2015 จำหน่ายหมดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า ในประเทศในออสเตรเลีย E - Sport ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง การจัดการแข่งขันในครั้งต่อ ๆ มา ในเดือนพฤศจิกายน 2015 ที่ Margaret Court Arena และ Crown Casino ในเดือนเมษายน 2016 ชี้ว่า E - Sport ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง

ระบบเศรษฐกิจอีสปอร์ต/ E - Sport ECOSYSTEM

โลกฝั่งผู้ผลิตพัฒนาเกม (GAME COMPANY) บริษัทเกม (ประเทศยักษ์ใหญ่ ของ ธุรกิจเกมออนไลน์ และ อีสปอร์ต คือ อเมริกา แคนาดา จีน ยุโรป (ฟินแลนด์ นอร์เวย์ สวีเดน) ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ฮองกง และสิงคโปร์ ซึ่งมีฐานเศรษฐกิจไอที ดิจิทัลสร้างสรรค์ที่แข็งแกร่ง ได้ผลิตเกมออนไลน์ (บางครั้งเรียก อินเทอร์เน็ตเกม) หรือว่าจ้างให้ GAME DEVELOPER (ผู้ผลิตพัฒนาเกม) รายย่อย ขนาดเล็ก (หมายถึงจำนวนพนักงานที่อยู่หลักร้อยคน) ผลิตเกมขึ้นมา

โลกฝั่งผู้ซื้อผู้เล่นเกม (GAME PUBLISHER) มีบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ ตัวแทนจัดจำหน่ายเกม เป็นกลุ่มประเทศที่เป็นเป้าหมายปลายทาง ซึ่งมักเป็นประเทศที่มีฐานลูกค้าขนาดใหญ่ (ยกเว้น อเมริกา จีน เกาหลีใต้ ซึ่ง ก็เป็นทั้งประเทศที่ผลิต และ มีฐานลูกค้าใหญ่เช่นเดียวกัน)

ประเทศกลุ่มที่ผลิตเกมไม่ได้ หรือ ไม่ได้ดี หรือไม่มีคุณภาพ ก็จะถูกบริษัทเกม ทำการตลาดเพื่อสร้างฐานผู้เล่น และสื่อประชาสัมพันธ์ เรื่องการเล่นเกม หรือ การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล กรณีประเทศไทย แม้จะมีโปรแกรมเมอร์นักพัฒนาเกม แต่ก็ไม่ค่อยได้เปรียบได้เสีย เมื่อค้นพบว่า ฐานผู้เล่นเกมในประเทศนี้มีจำนวนมากกว่านักพัฒนาเกมเป็นหลายพันเท่า

ประเทศมหาอำนาจธุรกิจอีสปอร์ต

ประเทศที่เป็นแหล่งสร้างรายได้จากเกมอีสปอร์ต เช่น อเมริกา ยุโรป จีน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น สิงคโปร์ ซึ่งมักเป็นประเทศที่ การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย(หรือควบคุมโดยรัฐให้มีได้) โดยผู้ประกอบการจะสร้างรายได้จากการให้บริการเว็บไซต์ เพื่อการพนันออนไลน์และพนันจากอีสปอร์ตด้วยเช่นกัน การพนันออนไลน์เริ่มเชื่อมโยงกับการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงิน รางวัล (อีสปอร์ต) จากทัวร์นาเมนต์ ที่บริษัทเกมสร้างหรือ

จัดขึ้นมา เนื่องจากมีความนิยมมากขึ้น เว็บไซต์พนันจึงหัน มาใช้ทัวร์นาเมนต์แข่งขันเหล่านั้นในการสร้างธุรกิจการพนันเพื่อสร้างรายได้อีกทางหนึ่ง

ประเทศที่เป็นมหาอำนาจเกมอีสปอร์ต เช่น ประเทศอเมริกา ประเทศจีน กลุ่มประเทศในแถบยุโรป ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศ สิงคโปร์ ประเทศเหล่านี้มักจะสร้างรายได้จากการให้บริการเว็บไซต์เพื่อการพนันออนไลน์ และเชื่อมโยงพนันอีสปอร์ต+ทัวร์นาเมนต์ ที่บริษัทเกม สร้างหรือจัดขึ้นมา เนื่องจากมีคนเล่นมาก ละผู้ดูผู้ชมให้ความนิยมเหมือนกีฬาจริงๆ เว็บไซต์การพนันจึงใช้อีสปอร์ตสร้างธุรกิจการพนัน โดยจะกำหนดอัตราต่อรอง แต้มต่อได้เสีย โอกาสแพ้ชนะ การวางเดิมพัน การจ่ายเงินรางวัล รับแทงพนัน จากอีสปอร์ต เพื่อสร้างรายได้อีกทาง หนึ่ง นอกจากการพนันรูปแบบเดิมๆ เช่น พนัน คาสิโนออนไลน์ หรือการพนันจากกีฬาปกติ จุดแตกต่างคืออีสปอร์ตนั้นมีการแข่งขันมากกว่า ต่อเนื่องกว่า เป็นที่นิยมในบรรดาเด็กและเยาวชนมากกว่า และยากจะตรวจสอบความโปร่งใสได้ และมีข่าวคราวทางลบว่ามีการฉ้อโกง การแข่งขันล่วงหน้า (match-fixing) อยู่เสมอๆ ทั้งจากตัวผู้เล่น จากทีม หรือออบกเกอร์ที่จัดการแข่งขัน

ข้อมูลสถานการณ์อีสปอร์ต

การแข่งขัน E – Sport แบ่งเป็น 3 แนวคือ เกมแนวโมบ่า (MOBA : Multiplayer online battle arena เกมต่อสู้แบบทีมที่มีผู้เล่นหลายคน) หรือแนววางแผนกลยุทธ์ แนวสปอร์ต (Sport) หรือแนวกีฬา และแนวยิงคู่ต่อสู้ (Shooting) ซึ่งเกมส่วนมากที่นิยมเอามาเล่นแข่งขัน ก็เป็นเกมออนไลน์แนวต่อสู้ ที่บริษัทเกมเอกชนผลิตมาเพื่อสร้างรายได้กำไรเข้าบริษัท ส่วนมากเป็นเกมที่ผลิตโดยบริษัทคอมพิวเตอร์และเกมจากฝั่งประเทศ อเมริกา จีน เกาหลีใต้ และ สิงคโปร์ ถือเป็น “ทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเกม” ที่เมื่อ **ยังมีความนิยมเล่นมากขึ้น ก็ยังสร้างรายได้มหาศาลให้เจ้าของเกมมากขึ้น** ทั้งนี้ แต่ละเกมจะมีการจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมายในแต่ละปี และมีรางวัลสำหรับผู้ชนะซึ่งมากขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการ หากเป็นรายการใหญ่เงินรางวัลรวมจะมีมูลค่าหลายแสนบาท หรือถ้าเป็นรายการทั่วไปเงินรางวัลจะอยู่ประมาณ 30,000 – 80,000 บาท ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทำให้มีผู้เล่นและผู้เข้าแข่งขัน E - Sports เพิ่มขึ้น **อย่างไรก็ตามการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมทั้งหมดที่เกิดขึ้นอยู่บนหลักพื้นฐานของ “ทรัพย์สินทางปัญญา” ของบริษัทเอกชน**

ในปี ค.ศ. 2018 อีสปอร์ต 6 เกม จะเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย

E - Sports ในประเทศไทยได้รับความนิยมสูง เพราะเป็นการแข่งขันที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศและอายุ ซึ่งแตกต่างจากประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ที่จำกัดผู้เข้าร่วมแข่งขันไว้ที่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น การมีมติรับรองว่า E-sports คือกีฬาจึงทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจจัดกิจกรรมเชิงรุกเข้าไปในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย เพื่อแนะนำเกม ส่งเสริมการแข่งขัน และกระตุ้นให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน E-sports การเตรียมตัวเล่นเพื่อเข้าแข่งขัน

สำหรับประเทศไทย คณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 อนุมัติรับรองให้ E-sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และได้มีการจัดตั้ง “สมาคมกีฬา E - sports แห่งประเทศไทย” หรือ THAILAND E - Sports Federation หรือ TESE เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2560

ซึ่งการมีมติรับรองว่า **E-sports** เป็นกีฬาสากลชนิดหนึ่ง จึงทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม อุตสาหกรรมเกม จัดกิจกรรมเชิงรุกเข้าไปในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัยเพื่อแนะนำเกม ส่งเสริมการแข่งขัน และกระตุ้นให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน **E-sports** มากขึ้น รวมทั้งใช้โรงเรียนเป็นพื้นที่จัดกิจกรรมแข่งขันเกมเพื่อให้เข้าถึงเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงได้มากยิ่งขึ้น

ในส่วนของผู้ปกครองรวมทั้งผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก ส่วนหนึ่งเกิดความสับสนและเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน รวมทั้งมีการสนับสนุนให้เด็กเข้าร่วมเล่นและ สนับสนุนการจัดกิจกรรมตามนโยบาย อย่างไรก็ตาม หลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องยังมีความห่วงใยถึงผลกระทบต่อเด็กที่เข้าเล่นก่อนถึงอายุที่เหมาะสม **เนื่องจากเมื่อใช้เวลาในการเล่น E-sports มีความเสี่ยงที่จะติดเกม มีปัญหาสุขภาพ กระทั่งต่อการเรียน เกิดปัญหาภายในครอบครัว และอาจได้รับผลกระทบจากภัยที่มาทางออนไลน์ได้ง่าย เช่น การพนันออนไลน์ การล่อลวง เป็นต้น ส่วนกลุ่มเยาวชนอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่เข้าแข่งขันเชื่อว่ามีความเสี่ยงที่จะจัดสรรเวลาเพื่อการเรียนการฝึกซ้อม ซึ่งปัจจุบันมีหลายหน่วยงานดูแลและให้การสนับสนุน**

E – Sport คือกีฬาหรือไม่

ปัจจุบันยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก WHO ซึ่งนิยามว่า “การเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่งที่เกิดจากเทคโนโลยี” และชี้แล้วว่า **ความผิดปกติจากการเล่นเกมหรือติดเกม (Gaming disorder) เป็นปัญหาสุขภาพจิต (mental health problem)**

ตามความหมายสากล กีฬา คือ การออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อประโยชน์คือสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง โดยให้ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจ แต่ E-sports คือการเล่นวิดีโอเกมแข่งขันชิงเงินรางวัล คล้ายกับการเล่นไพ่ การเล่นหมากรุก การเล่นโกะ ซึ่งเป็นเกมเท่านั้น

กีฬา = การออกกำลังกาย + การแข่งขันตามกติกา + เพื่อสุขภาพ + ความบันเทิงหย่อนใจ

เล่นเกม = การออกกำลังกาย + การแข่งขันตามกติกาที่บริษัทเกมกำหนด + เพื่อสุขภาพ + ความตื่นเต้นเร้าใจ

สรุปสาระสำคัญจากการเสวนา
เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย”

วิทยากรโดย

1. ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
2. ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
3. นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ
4. นายพงศ์ธร จันทรศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

ดำเนินรายการโดย

1. นายภูเบศ จิตรจริง เด็กและเยาวชนดีเด่นแห่งชาติ ประจำปี 2557 (การประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 1)
2. นายมารุต สมรส เครือข่ายยุวชนประชาธิปไตย (การประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 2 3 และ 4)

ในการเสวนาเรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย” แบ่งคำถามเป็น 5 รอบ โดยมีประเด็นคำถามสำหรับผู้เข้าร่วมเสวนา ดังนี้

คำถาม (รอบ 1)	ผู้ตอบ
รอบแรก – คนละ 5-7 นาที	
1. อีสปอร์ต คือ อะไร?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
2. สถานการณ์ด้านอีสปอร์ตตอนนี้ ในเชิงการเคลื่อนไหวของฝั่งธุรกิจ หน่วยงานรัฐ และภาคประชาสังคม เป็นอย่างไรบ้าง?	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก
3. ประเด็นที่สำคัญ ควรกังวล ของอีสปอร์ต กับเด็กและเยาวชน คือ อะไร?	ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช
3. อีสปอร์ต เชื่อมโยงอย่างไรกับเรื่องการพนันออนไลน์หรือไม่	พงศ์ธร จันทรศมี
คำถาม (รอบ 2)	ผู้ตอบ
5. ปัญหาเรื่องสื่อออนไลน์ และ อีสปอร์ต : พ่อแม่ควรรับรู้และเข้าใจ สถานการณ์นี้อย่างไร	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก
6. มองว่า วิดีโอเกม เกมออนไลน์ แบบไหน ที่ปลอดภัยจริงๆ สำหรับ เด็ก แล้วเกมออนไลน์มันไม่ปลอดภัยอย่างไร	ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช
7. เด็กไทยกับการเล่นพนันออนไลน์ สถานการณ์ตอนนี้เป็นอย่างไร	พงศ์ธร จันทรศมี
8. ในการออกแบบเกมอีสปอร์ต เขากำหนดอย่างไรให้คนติด?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 3)	ผู้ตอบ
9. รัฐไทย ส่งเสริม ให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา มองเรื่องนี้อย่างไร?	ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช
10. การส่งเสริมให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยการศึกษา จริงๆ แล้ว จะ ส่งผลดี ผลร้ายอย่างไร	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก
11. ทางสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ก็พยายามสื่อสาร ผลักดัน จัดกิจกรรม และรณรงค์ให้เด็กเล่นเกม มาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต แล้วมันดีหรือไม่ดีอย่างไร	พงศ์ธร จันทรศมี
12. อีสปอร์ต เป็นธุรกิจที่มีเป้าประสงค์ ใหญ่ขนาดไหน รูปแบบ ใด?	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 4)	ผู้ตอบ

13. คิดให้รอบ มองให้ชัด เรื่องอีสปอร์ต ในมุมมองของพ่อแม่ คือเรื่องอะไร	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก
14. ภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านเด็กและสื่อออนไลน์ ควรตั้งรับและมีมาตรการเรื่องนี้อย่างไร	
15. จะป้องกันเรื่องการพนันออนไลน์ที่มาจากอีสปอร์ตอย่างไร	พงศ์ธร จันทรศรี
16. ข้อเสนอมาตรการที่แต่ละกระทรวง หน่วยงาน ภาคส่วนต่างๆ ต้องทำในเรื่องนี้ หลังจากนั้น คืออะไร	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
คำถาม (รอบ 5) เปิดคำถามจากเวที	ผู้ตอบ
17. การกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ต ที่สุดควรกำกับอะไรบ้าง	ธาม เชื้อสถาปนศิริ
18. อนาคตเด็กไทย กับอีสปอร์ต ควรเดินไปในทิศทางใดที่ปลอดภัย	ดร.ศรिता ตันทะอธิพานิช
19. มาตรการเชิงรุกในการระงับ ยับยั้งปัญหาการพนันออนไลน์จากอีสปอร์ต คืออะไร	พงศ์ธร จันทรศรี
20. ภาคีเครือข่ายคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน หน่วยงาน สถาบันการศึกษา ควรเดินหน้าอย่างไรต่อไป	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก

จากการเสวนา เรื่อง “E - Sports : สถานการณ์ แนวโน้ม เด็กและเยาวชนไทย” สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ดร.ศรिता ตันทะอธิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

1. ในฐานะพ่อแม่เห็นว่า เกมเล่นได้ แต่ต้องมีการแบ่งเวลาไม่ให้กระทบการเรียนและกิจกรรมประจำวัน การเลือกเกมให้เหมาะสมตามวัย เลี่ยงเกมรุนแรงเพราะเสี่ยงต่อการบ่มเพาะพฤติกรรมก้าวร้าว ทำร้ายผู้อื่น
2. นักกีฬา E - Sports กับนักเล่นเกม แยกจากกันไม่ได้ เพราะการเป็นนักกีฬาก็ต้องฝึกซ้อมเยอะ ซ้อมเกมเยอะ วันละหลายชั่วโมง ก็ไม่ต่างจากการติตเกม
3. สังคมกำลังเข้าใจว่า E - Sports คืออะไร เกี่ยวข้องอย่างไรกับความเสี่ยงต่อการติตเกม
4. สังคมต้องได้รับข้อมูลให้รอบด้าน มีความห่วงใยเด็กที่ไม่มีผู้แนะนำเลี้ยงดู เด็กที่ไม่ได้รับการฝึกวินัยย่อมได้รับผลกระทบ พ่อแม่ต้องมีชุดความรู้ในการป้องกันไม่ให้เด็กถูกแสวงประโยชน์จากธุรกิจ นโยบายสาธารณะที่ดีต้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนทุกคนไม่ใช่เพียงกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง สัดส่วนจำนวนนักกีฬากับจำนวนเด็กติตเกม

นายพงศ์ธร จันทรศรี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

1. เว็บพนันออนไลน์หลายเว็บเปิดพนัน E - Sports
2. การพนันที่อยู่ในเกม กับเจ้าของเกม ซึ่งพ่อแม่และสังคมตามไม่ทันภัยที่แฝงมากับเทคโนโลยี
3. การพนันระหว่างเพื่อนที่เล่นด้วยกัน
4. การพนันที่เล่นกับเจ้ามือออนไลน์
5. รัฐต้องมีการกำกับดูแลธุรกิจ มาตรการในการคุ้มครองเด็กจาก E - Sports เช่นเดียวกับมาตรการด้านนี้ที่เข้มงวดมากในต่างประเทศ

ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน

1. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ว่า E - Sports คือกีฬา เป็นการสื่อสารโดยคำนึงถึงเด็กในภาพรวมของประเทศหรือไม่ ความเป็นมาในการรับรองให้ E - Sports เป็นกีฬาที่มีการจัดตั้งสมาคมได้ การดำเนินการมีการรับฟังความคิดเห็นและผลกระทบต่อเด็กเยาวชนรอบด้านหรือไม่
2. สถานการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบัน ภายหลัง กกท. รับรอง E - Sports เป็นกีฬา ทั้งนี้จะมีการทบทวนผลการพิจารณารับรองในครั้งนี้ เพราะมีผลกระทบต่อเด็กในภาพรวม

นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ

1. วิวัฒนาการของการเรียนรู้ผ่านสื่อของเด็ก วัยรุ่น และเยาวชน จากยุคอนาล็อกสู่ยุคดิจิทัล Alpha generation
2. ความจำเป็นที่เด็ก/เยาวชนต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล กฎหมายต่างประเทศเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อดิจิทัล อายุขั้นต่ำที่ห้ามใช้มือถือ-แอปพลิเคชัน
3. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล โลกจริง โลกเสมือน
4. ขวามูลกระทบจากการติดสื่อสังคมออนไลน์ ติดเกม
5. ความหมายของ E - Sports วิวัฒนาการของการเล่นเกมสู่การแข่งขันวิดีโอเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
6. กิจกรรมการฉายภาพบรรยากาศการเล่น E-sports ทั้งจากต่างประเทศและประเทศไทย
7. สถานการณ์ E - sports ในประเทศไทย : ธุรกิจ การจัดตั้งสมาคม นโยบายภาครัฐที่เกี่ยวข้อง
8. E - Sports กีฬา หรือ การแข่งขันเกม ความแตกต่างกับกีฬาเพื่อการผ่อนคลาย ใช้สมอง กีฬาเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย
9. ธุรกิจ E - Sports : ผลกระทบต่อเด็ก การแสวงประโยชน์จากเด็ก การไหลของเงินออกนอกประเทศผ่านเกมออนไลน์
>>> พ่อแม่ ผู้ปกครอง คนทำงานด้านเด็ก เด็ก เยาวชน จะมีบทบาทอย่างไรต่อประเด็นนี้ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย
10. แนะนำสารคดีที่เกี่ยวข้องกับ E-sports 3 เรื่อง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้รับชมเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ E - Sports ดังนี้
 - Living the game
 - All Work All Play ดูผ่านแอป Netflix ฉายภาพทีม E-sports ที่โด่งดังในอเมริกา
 - Free To Play บรรยากาศอุตสาหกรรมเกม โลกของเกม และ E-sports

****การจะเข้าไปสู่การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ พ่อแม่ต้องยอมรับว่ายินดีจะให้เด็กมีการฝึกซ้อมเกมวันละ 10 ชม.**

สรุปผลการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัดกับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

การแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” มีรายละเอียดการแบ่งกลุ่มดังนี้

กลุ่มที่	วิทยากร
กลุ่มที่ 1 : E-Sports คือกีฬาหรือไม่?	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ
กลุ่มที่ 2 : E-Sports ส่งผลต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม อย่างไร?	นายพงศ์ธร จันทรศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
กลุ่มที่ 3 : ข้อมูลและความรู้ที่จำเป็นในการดูแลเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับ E-	ดร.ศรีดา ตันตะอิพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
กลุ่มที่ 4 : ข้อเสนอต่อทุกภาคส่วนเพื่อให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับ E-Sports ในสังคมไทย	ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
กลุ่มที่ 5 : E-Sports : ผลกระทบต่อการพัฒนาการทางกายและจิตใจ	แพทย์หญิง ทิพาพรรณ บุรณสิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต

โดยได้มีการสรุปผลกระบวนการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัดกับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จากการดำเนินการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ โดย เจ้าหน้าที่ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ และวิทยากรประจำกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน เพื่อกระบวนการกลุ่มได้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการดำเนินงานประเด็น E – Sport ที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปสู่การผลักดันให้เกิดผลในทางปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุด

ดังนั้น รูปแบบการสรุปผลการประชุมการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นฯ ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ จะมีความแตกต่างการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น ในการประชุมเชิงปฏิบัติการฯ ครั้งที่ 2 3 และ 4 หากแต่มีเนื้อหาสาระที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ การให้ข้อเสนอและความคิดเห็นเกี่ยวกับการดูแล ปกป้อง คุ้มครอง เด็กและเยาวชนในประเด็น E – Sports ด้วยมีกระบวนการกลุ่มที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันดังนี้

1. สมาชิกในกลุ่มแนะนำตัว
2. สมาชิกเลือก ประธาน และ เลขานุการ ประจำกลุ่ม
หน้าที่สำหรับประธานกลุ่ม :
 - 1) บริหารจัดการให้สมาชิกร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึงและหลากหลาย
 - 2) บริหารจัดการให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหน้าที่สำหรับเลขานุการกลุ่ม :
 - 1) รวบรวมข้อมูลสมาชิกในกลุ่ม ได้แก่ รายชื่อ หน่วยงาน อีเมล เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ
 - 2) จัดบันทึกการระดมความคิดเห็น
 - 3) สรุปผล และเตรียมข้อมูลสำหรับการนำเสนอของมมองของกลุ่ม
 - 4) ส่งข้อมูลในภาพรวมของกลุ่มที่เจ้าหน้าที่ คุณปลา-ปฐมาภรณ์
3. มุมมองที่ขอให้กลุ่มได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
 - 1) อายุเด็กในการเข้าร่วมกิจกรรม E-sports
 - 2) เกณฑ์การคัดเลือกผู้เล่น E-sports เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน
 - 3) การกำกับดูแลการจัดกิจกรรม E-sports ในโรงเรียนและชุมชน

โดยสามารถสรุปเนื้อหาสาระสำคัญจากการแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็น หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ทั้ง 4 ครั้ง ได้ดังนี้

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
ครั้งที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์
ระหว่างวันที่ 28 – 29 เมษายน 2561
(นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี และอุทัยธานี)

.....

ประเด็นที่ 1 : E – Sports คือกีฬาหรือไม่

เหตุผลที่ “อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา”

1. ขาดการออกกำลังกาย เป็นเกมการแข่งขัน
2. ตัวเกมเป็นสินทรัพย์/ทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทเอกชนที่มุ่งหวังรายได้ บริษัทเกมเป็นผู้กำหนด ผู้ขาดแต่เพียงผู้เดียว แตกต่างกับกีฬา ที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของคือกรรมสิทธิ์
3. การฝึกซ้อม การมีอาชีพ การมีรายได้ ไม่ได้เป็นเงื่อนไขทำให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา
4. เกมยิ่งเล่นมากสุขภาพยิ่งไม่ดี แต่กีฬายิ่งเล่นยิ่งสุขภาพยิ่งดี
5. กีฬา ถึงแข่งแพ้ แต่ยังมีสุขภาพดีเป็นรางวัล อีสปอร์ตเล่นแพ้ สุขภาพไม่ดีตามไป

ประเด็นที่ 2 : ผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว สังคม

ด้านลบต่อตัวเด็กและเยาวชน

1. ต่อการเรียนรู้ ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน
2. ต่อพัฒนาการทางกาย (อดหลับอดนอน ขาดการออกกำลังกายสร้างกล้ามเนื้อ สายตานิ่วลือก ขาดสารอาหาร โรคอ้วน) ต่ออารมณ์ (เครียด) สังคม
3. ปลุกฝังความรุนแรง เกิดค่านิยมที่ผิด
4. เกิดการเลียนแบบเกมที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมในสังคม
5. เด็กถูกล่อลวง
6. เด็กไม่เห็นคุณค่าในตนเอง อาจนำมาสู่การค้าประเวณีแลกเงิน การก่ออาชญากรรม

ด้านลบต่อครอบครัว

1. ขาดปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว เด็กห่างเหินจากพ่อแม่ เกิดช่องว่างระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง
2. ข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตสร้างความสับสนทางความคิดให้แก่เด็กและครอบครัวว่าดีหรือไม่ดี
3. เพิ่มค่าใช้จ่ายในครอบครัว
4. เสี่ยงจากการเล่นเกมและอยู่หน้าจอเป็นเวลานานสร้างความรำคาญให้คนในครอบครัว
5. เด็กใช้เป็นข้ออ้างในการเล่นเกมน

ด้านลบต่อสังคม

1. เกิดปัญหาอาชญากรรม (ชิงทรัพย์ ยาเสพติด)
2. คุณภาพของประชากรเด็กลดลง
3. เกิดปัญหาสังคม เช่น การล่อลวง ปัญหาคุกคามทางเพศ
4. ขาดการบังคับใช้กฎหมาย เช่น ร้านเกมเปิดเกินเวลา ให้เด็กต่ำกว่า 18 ปีเข้าร้านเกม)

ด้านบวกต่อตัวเด็กและเยาวชน ครอบครัว

1. เด็กเล่นเกมที่บ้านทำให้พ่อแม่อุ่นใจ ไม่ไปมั่วสุม
2. เกมบางเกมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว
3. เกิดกติกาภายในบ้าน เช่น การกำหนดเงื่อนไขและเวลาในการเล่น
4. การเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ถือเป็นการพัฒนาสมอง การวางแผน พัฒนาทักษะการคิด คาดคะเน คำนวณ
5. ทำให้รู้เท่าทันผู้อื่น
6. มีรายได้จากการขายไอเท็มในเกม การเป็นนักกีฬา
7. ได้รับการยอมรับจากเพื่อน มีชื่อเสียงในแวดวงเกม
8. เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง
9. เด็กได้สังคมจากการเล่นเกมและสามารถพัฒนาสู่การทำประโยชน์ด้านอื่นๆ แก่สังคมต่อไป

ด้านบวกต่อสังคม

1. มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี
2. เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ใหม่
3. กระตุ้นเศรษฐกิจในส่วนของผู้ประกอบการธุรกิจเกม ร้านเกม

ประเด็นที่ 3 : ข้อมูลและความรู้ที่จำเป็นในการดูแลเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับ E-Sport

สิ่งที่ต้องการรู้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเวลา (จำนวน) ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย
 2. ประเภทและเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุและเพศของเด็ก
 3. เงื่อนไขผูกพันและภาระค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นเมื่อเข้าเล่นเกม/สมัครบริการ
 4. โอกาสและความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในการเข้าเล่นเกม เช่น เปิดให้คนแปลกหน้าเข้าเล่น เปิดให้มีการรับจ้างเล่นแทน
 5. ข้อมูลผู้ประกอบการร้านเกมในพื้นที่ เช่น จำนวน ตำแหน่ง ที่ตั้ง เจ้าของ เวลาเปิด - ปิด ร้านเกมที่ได้มาตรฐาน
 6. ข้อมูลผลกระทบ/ผลเสีย (ประโยชน์และโทษ) จากการเล่นเกมต่อร่างกาย สมอง จิตใจ หรือด้านอื่น ๆ เช่น office syndrome
 7. โอกาสด้านอาชีพหรือการศึกษาที่เกี่ยวกับเกมและความก้าวหน้าในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหรือพัฒนาเกม เช่น มีอาชีพอะไรบ้าง หรือสถาบันที่เปิดสอน
 8. ชุดความรู้เกี่ยวกับการดูแลลูกหรือการวางเงื่อนไขในการดูแลลูกที่เล่นเกมไม่ให้ ติดเกม
 9. ข้อมูลเกี่ยวกับเงินอิเล็กทรอนิกส์ บิทคอยน์
 10. ข้อมูลที่เป็นข้อควรระวัง/เงื่อนไขของแต่ละเกม (การจัด rate) เช่น มีเนื้อหาความรุนแรง ค่าใช้จ่ายที่อาจเกิดขึ้น
 11. ข้อมูลที่เป็นชุดความรู้เกี่ยวกับผลดีผลเสียของ E-Sport สำหรับครู/ผู้ปกครอง
 12. ข้อมูล/ข้อความเตือนบนเว็บไซต์หรือหน้าเพจเกม เช่น Pop-Up (เหมือนซองบุหรี) โดยอาจใช้ไอดอล celeb มาให้ข้อมูลคำแนะนำ คำเตือน ก่อนเข้าเล่นเกม
 13. ชุดความรู้เกี่ยวกับการดูแลช่วยเหลือหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น วิธีการ หน่วยงานที่บำบัด/รักษาหรือให้คำแนะนำ
- รวมทั้งข้อมูลค่าใช้จ่ายที่จะต้องใช้ในการรักษาอาการติดเกม

14. ข้อมูลเกมที่มีสาระและบันเทิงมีหรือไม่ เกมอะไรบ้าง (อยากให้รัฐบาลส่งเสริมเพื่อส่งเสริม)
15. ข้อมูลว่าสิทธิประโยชน์/รายได้ของ E-Sport การจัดสรร อัตราภาษีที่ต้องเสีย (ซึ่งอาจไม่ตรงกับที่ผู้ประกอบการเกมโฆษณา)
16. ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น เช่น ค่าอุปกรณ์ ค่าซอฟต์แวร์ ค่าโหลดแอปพลิเคชัน
17. ข้อมูลกิจกรรมทดแทนที่น่าสนใจเพื่อดึงเด็กออกจากการเล่นเกม
18. ข้อมูลเกี่ยวกับการคัดกรองเด็กเพื่อเข้าโปรแกรมหรือคอร์ส เช่น คุณลักษณะ ทักษะ ความสามารถ ฯลฯ (เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจสำหรับผู้ปกครองหรือเด็กที่จะเล่น E-Sport)
19. ควรมีการทำ List รายชื่อพร้อมข้อมูล และการ rating เกม

ประเด็นที่ 4 : ข้อเสนอต่อทุกภาคส่วนเพื่อให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับ E - Sports ในสังคมไทย

มีข้อเสนอ 4 ประสานด้านภัยไอที

“กระทรวงศึกษาต้องให้ความรู้ พัฒนาสังคมช่วยดูแลให้เข้าใจ มหาดไทยต้องป้องกันและป้องปราม ผลลัพท์ก้าวข้ามสาธารณสุข”

1. ขอให้ ศธ. บรรจุความรู้เรื่องไอที E – Sports ให้เป็นวิชาบังคับที่ทุกคนต้องเรียน
2. มีการกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเป็นวาระแห่งชาติ
3. ขอให้ กกท. ทบทวนข้อดีข้อเสียของ E – Sports ว่าควรเป็นกีฬาหรือไม่
4. ขอให้ กกท. ศึกษาและติดตามประเมินผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจาก E – Sports ทุกปี
5. ขอให้สภาเด็กและเยาวชนจัดโครงการเพื่อนเตือนเพื่อน
6. ขอให้ วธ. กำหนดความเหมาะสมของเกมในการแข่งขัน E – Sports
7. ขอให้ วธ. กำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีข้อปฏิบัติในการแสดงความรับผิดชอบต่อผลกระทบต่อเด็กที่ไม่เหมาะสมและกำหนดให้ผู้ประกอบการมีกิจกรรมเพื่อสังคม
8. ให้ สำนักงาน กสทช. กำกับดูแลความรับผิดชอบต่อผู้ประกอบการโทรคมนาคม
9. ให้ สำนักงาน กสทช. กำกับดูแลการโฆษณาของทีวีดิจิทัลเกี่ยวกับ E – Sports
10. ขอให้ กค. กำหนดมาตรการทางภาษีสืบค้นเกี่ยวกับ E – Sports
11. ขอให้ พม. และภาคประชาสังคมจัดทำและเผยแพร่ชุดความรู้เกี่ยวกับการสร้างทักษะชีวิตให้กับสมาชิกในครอบครัว
12. ขอให้ ศธ. พัฒนาศูนย์ช่วยเหลือเด็กติดเกม
13. ขอให้แหล่งทุน เช่น สสส. กทปส. จัดสรรแหล่งเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจาก E – Sports
14. ขอให้รัฐกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม
15. ขอให้ มท. กำหนดตัวชี้วัดภาระงานของ อบต. เกี่ยวกับการกำกับดูแลการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสม
16. อบต. กำหนดแนวทางดูแลเด็กและเยาวชนไว้ในเทศบัญญัติ
17. ขอให้ตำรวจเข้มงวดในการตรวจร้านเกมในพื้นที่
18. ขอให้แหล่งทุนกำหนดเป็นนโยบายสำคัญในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมที่เหมาะสม
19. ขอให้ พม. พัฒนาศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชนร่วมรณรงค์ป้องกันแก้ไขผลกระทบ E – Sports

20. ขอให้ พมจ. กำหนดนโยบายในเรื่อง E – Sports

21. ให้มีการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในเรื่องของ E – Sports ให้แก่ภาคประชาสังคม

.....

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”
ครั้งที่ 2 ณ จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างวันที่ 26 – วันที่ 27 พฤษภาคม 2561
(ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ และนครราชสีมา)

.....

เกณฑ์การคัดเลือก

เด็กที่เข้าเล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports	เด็กที่เข้าร่วมแข่งขัน E – Sports
ต้องมีอายุ 15 ปีขึ้นไป	ต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป
สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีเกรดเฉลี่ย 2.75 ขึ้นไป และมีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง	สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีเกรดเฉลี่ย 3.00 ขึ้นไป และมีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
สำหรับผู้ที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง	ผู้ที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษาต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
	มีผลการประเมินสุขภาพจิตทุก 3 เดือน

การจัดกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน

- ให้มีการจัดการแข่งขันในระดับภูมิภาคขึ้นไปเท่านั้น และไม่อนุญาตให้มีการจัดการแข่งขันในระดับโรงเรียน ชุมชน และระดับจังหวัดโดยเด็ดขาด ทั้งนี้ ผู้ประกอบการธุรกิจ E – Sports เป็นผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น
- ห้ามมิให้มีการโฆษณาเชิญชวน ให้ข้อมูล หรือสนับสนุนในทางหนึ่งทางใดให้เกิดการเล่นพนันในธุรกิจ E - Sports

การเผยแพร่

- การถ่ายทอดการแข่งขันต้องมีการจำกัดในช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น และไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสาธารณะ

ข้อเสนอ

- ขอให้กฎหมายกำกับ ดูแลธุรกิจ E – Sports โดยตรงทุกเรื่อง
- เสนอให้สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สำนักงานกฤษฎามนตรี กำหนดให้ธุรกิจ E – Sports เป็นธุรกิจที่ต้องมีการควบคุมและคุ้มครองผู้บริโภค
- ขอให้รัฐบาลมีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรง จนส่งผลกระทบทางลบต่อเด็ก และเยาวชน

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 3 ณ จังหวัดชลบุรี
ระหว่างวันที่ 9 – วันที่ 10 มิถุนายน 2561
(ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ และระยอง)

เกณฑ์การคัดเลือก

เด็กที่เข้าเล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports	เด็กที่เข้าร่วมแข่งขัน E – Sports
- ต่ำกว่า 13 ปี ไม่อนุญาตให้เล่นเพื่อเป็นนักกีฬา E – Sports - 16 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อในการเลือกสายการเรียน วัยอยากรู้อยากลองตามพัฒนาการให้มีการลงทะเบียนการเล่นด้วยบัตรประจำตัวประชาชน	ต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป
- มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง - มีการลงทะเบียนเพื่อเข้าเล่น โดยผ่านเลขประจำตัวประชาชน มีกลไกช่วยคัดกรอง	สำหรับผู้ที่อยู่ในระบบการศึกษา - จบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่จำกัดเกรดเพราะเกรดเฉลี่ยไม่ได้วัดว่าจะเป็นคนดีหรือไม่ดีของสังคมต่อไป - มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครองตามกฎหมาย - กรณีเข้าแข่งขันในนามตัวแทนโรงเรียน ต้องมีใบรับรองจากครูประจำชั้น สำหรับผู้ที่อยู่ในและนอกระบบการศึกษา - มีหนังสือให้ความยินยอมจากผู้ปกครอง - อายุ 17 ปีขึ้นไป - มีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน - มีผลการประเมินสุขภาพจิต ตรวจสอบภาวะความสุขภาพจิต 2Q 9Q - ตรวจประวัติอาชญากรรม - มีคะแนนจิตอาสา มีแฟ้มสะสมผลงาน อย่างน้อย 20 ชั่วโมง เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เป็นกุศโลบายในการดึงเด็กเข้าร่วมกิจกรรมสังคม มีแรงจูงใจไปพบปะเพื่อนฝูงผ่านกิจกรรมสังคม โดยหน่วยงานให้การรับรอง - ต้องมีหนังสือรับรองการทำงาน/หรือหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง - ข้อเสนอแนะให้มีการรวมกลุ่มของเด็กในอำเภอเพื่อให้มีระบบกลั่นกรอง เช่น อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ - มีสัญชาติไทย

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เล่น E-sports เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

- คณะกรรมการกลั่นกรองผู้เข้าร่วมการแข่งขันระดับชุมชน
- มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง
- ใช้เลขประจำตัวประชาชนของเด็ก และเลขประจำตัวประชาชนของผู้ปกครอง ในการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน

การจัดการแข่งขัน

- การจัดการแข่งขันในจังหวัด ให้ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการกีฬาจังหวัด เพื่อให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดในการปกป้องคุ้มครองเด็ก
- เด็กที่เข้าร่วมให้นำบัตรประชาชนตัวจริงมาด้วย เพื่อตรวจสอบอายุและป้องกันการใช้สำเนาบัตรปลอม

ข้อเสนอ

- ขอให้มีการกำกับดูแลและกำหนดบทโทษร้านเกมที่กระทำความผิดกฎหมายอย่างจริงจัง รวมทั้งมีมาตรการทางภาษีในการอนุญาตประกอบการร้านเกม การจัดโซนนิ่งร้านเกมที่ใกล้สถานศึกษา
- มีการส่งเสริมให้ผู้ปกครองใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยกำกับดูแลการเข้าเว็บไซต์ผ่านสมาร์ทโฟนของลูก
- ขอให้มีการกองทุนเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจาก E – Sports
- ไม่ให้นำบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเด็กมาโฆษณาเชิญชวนให้เด็กเล่น E – Sports
- อนุญาตให้มีกิจกรรมการให้ความรู้เท่าทัน E – Sports แก่บุคลากรในโรงเรียนและนักเรียน ไม่อนุญาตให้มีการจัดการแข่งขันในระดับโรงเรียน เนื่องจากโรงเรียนควรเน้นในเรื่องการจัดการศึกษาดีกว่า
- การเชื่อมโยงและบูรณาการระหว่างหน่วยงานในการจัดทำฐานข้อมูลกลางนักเล่นเกม

.....

สรุปผลการประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ครั้งที่ 4 ณ จังหวัดเพชรบุรี
ระหว่างวันที่ 16 – 17 มิถุนายน 2561
(นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม)

การนำเสนอกลุ่มที่ 1 สวมหมวก “เจ้าหน้าที่ภาครัฐ” มีข้อเสนอดังนี้

1. เกณฑ์อายุเข้าแข่งขัน เสนอว่า 18 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ใช้ผลการเรียนในการรับสิทธิประโยชน์ การประเมินทางจิตโดยนักจิตวิทยา การรับรองความประพฤติจากบุคคลแวดล้อม ใบรับรองสุขภาพกรณีมีโรคประจำตัวที่อาจได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม แบบสอบถามทัศนคติของเด็กว่าต้องการมาแข่งขันเพื่ออะไร
3. การกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน ต้องไม่มีการพนัน /รจำหน่ายสุรา สารเสพติด ในสถานที่จัดการแข่งขัน /ไม่จัดในช่วงเปิดภาคเรียน/อยู่ในการกำกับของภาครัฐทั้งระดับตำบล อำเภอ /หน่วยงานหลักที่กำกับดูแล คือ ทก. /คนเข้าชม ต้องมีอายุ 12 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป ต่ำกว่านี้ต้องมากับผู้ปกครอง

การนำเสนอกลุ่มที่ 2 สวมหมวก “พ่อแม่ผู้ปกครอง” มีข้อเสนอดังนี้

1. เกณฑ์อายุเข้าเล่นเสนอว่า 15 ปีบริบูรณ์ เกณฑ์อายุเข้าแข่งขัน 18 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ให้มีหนังสือยืนยันจากผู้ปกครอง ผ่านการประเมินทางจิตโดยนักจิตวิทยา มีหนังสือรับรองว่าไม่มีการยุ่งเกี่ยวกับอาชญากรรม
3. การกำกับดูแล ให้มีหน่วยงานกำกับดูแล มีการแบ่งรายได้จากธุรกิจมาพัฒนาสังคม ผู้ปกครองต้องมีส่วนร่วมในการดูแลบุตรหลาน

การนำเสนอกลุ่มที่ 3 สวมหมวก “คนทำงานด้านเด็กและเยาวชน” มีข้อเสนอดังนี้

1. อายุในการเล่น เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เสนอว่า 13 ปีบริบูรณ์ เพื่อให้ได้รับความรู้/ข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อการตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเมื่ออายุ 15 ปีบริบูรณ์
2. การคัดเลือกผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ ให้มีหนังสือยืนยันจากผู้ปกครอง มีใบรับรองจากต้นสังกัด เช่น ชมรม ชุมชน ให้มีผู้ดูแลที่ชัดเจน ผ่านการทดสอบทางร่างกายและจิตใจ ไม่มีประวัติอาชญากรรม
3. การกำกับดูแล ให้โรงเรียนร่วมกำกับดูแลการจัดใน รร ชุมชน บริษัทเกมควรเป็นผู้สนับสนุนหลักในการจัด แต่ต้องมีหน่วยงานหลักในการกำกับดูแลไม่ให้มีการแสวงประโยชน์จากเด็ก
4. ให้มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อช่วยเหลือเยาวชนเด็กติดเกม โดยทุนสนับสนุนจากบริษัท/อุตสาหกรรม

การนำเสนอกลุ่มที่ 4 สวมหมวก “ผู้ประกอบการธุรกิจเกม/อีสปอร์ต” มีข้อเสนอดังนี้

1. แบ่งอายุในการเล่นเป็น 2 กลุ่ม เกมทั่วไป 13 - 17 ปี และเกมอีสปอร์ต 18 ปีขึ้นไป
2. แบ่งอายุในการเล่นเป็น 2 กลุ่ม เกมทั่วไป 13 - 17 ปี และเกมอีสปอร์ต 18 ปีขึ้นไป
3. การจัดกิจกรรมให้จัดในพื้นที่ปิด เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีต้องมีผู้ปกครองมาด้วย 13 - 17 ปี ต้องมีใบอนุญาตจากผู้ปกครอง
4. ผู้ปกครองจะต้องมีบทบาทในการกำกับดูแลบุตรหลานเกี่ยวกับการเล่นเกมและแข่งขันอีสปอร์ต โดยผู้ประกอบการจะสนับสนุนงบประมาณบางส่วนเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์/เกมในครอบครัว
5. อนุญาตให้มีการประชาสัมพันธ์การแข่งขันใน ร.ร.
6. การเข้าแข่งขันให้ใช้เลขบัตรประชาชน มีการยืนยันตัวตน และมีระบบรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล
7. ภาครัฐหรือองค์กรกลางต้องมีส่วนร่วมในการตรวจสอบดูแลเด็ก คຸ້ມครองเด็ก การคัดกรองผู้เล่น การกำกับความรุนแรงของเกม ระบบการสมัคร

สรุปสาระสำคัญจากการบรรยาย หัวข้อ “E - Sports : ผลกระทบต่อการพัฒนาทางกายและจิตใจ”

โดย แพทย์หญิง ทิพาพรรณ บุณลสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

1. ความหมายของคำว่า กีฬา ในทางสากลระบุว่ามีการเคลื่อนไหวร่างกาย กิจกรรมที่มีความเพลิดเพลิน เสริมสุขภาพของผู้เล่น
2. ความหมายของคำว่า E - sports คือ fighting game หรือเกมต่อสู้ผ่านระบบออนไลน์
3. E-sports คือ MOBA (Multiple players Online Battle Arena)
4. การเล่นเกมเป็นสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้าใจ และเฝ้าระวัง เพื่อให้การดูแลและคำแนะนำแก่บุตรหลาน
5. อัตราการเสพติดเกมของวัยรุ่นไทย คิดเป็นจำนวน 1.3 - 1.6 ล้านคน มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในปัจจุบัน การเข้าถึงเกมการพนันในหมู่วัยรุ่นและเป็นนักพนันหน้าใหม่
6. พฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ได้แก่ ติดเกม ติดสื่อออนไลน์ ติดการพนันออนไลน์ และเข้าดูเว็บต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม เพื่อความบันเทิง
7. กรณีศึกษาเด็กติดเกมจนต้องได้รับการรักษาด้วยยาทางจิตเวช เข้าสู่กระบวนการจิตบำบัด ครอบครัวบำบัด ติดตามการรักษาอย่างต่อเนื่อง
8. พฤติกรรมและความเสี่ยงที่ตามมาจากการติดสื่อออนไลน์ คือ การถูกล่อลวง เสี่ยงติดสารเสพติด โรคซึมเศร้าทั้งแม่และเด็ก โรคอ้วน นักร้อง เกมออนไลน์ยังมีเรื่องภาษาไม่สุภาพ มีความสัมพันธ์กับปัญหาอาชญากรรมในสังคม
9. ความรุนแรงของปัญหาต่อเด็กที่เล่นนาน ๆ ตั้งแต่อายุน้อย คือ พฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความยับยั้งชั่งใจ สมองส่วนคิดทำงานลดลงผิดปกติ ความคิดมีเหตุมีผลลดลง เด็กหลายคนมีไอคิวสูงแต่ต้องหยุดเรียนเพราะเป็นโรคติดเกม
10. สมองเด็กเสพติดเกมง่ายพอๆกับ “ยาเสพติด” Dopamine กับศูนย์ความสุขทางสมองจะหลั่งอย่างมากขณะเล่นเกม สนุกตื่นเต้น ไม่อยากเลิก เกมทำให้สับสนระหว่างความเป็นจริงกับโลกเสมือนจริง ห้ามเล่นเกมนานเกิน 2 ชม. ต่อวัน ห้ามหยิบยื่นเกมให้เด็กแทนของเล่น/ของรางวัล
11. รายงานของสถาบันฯ ปี 2560 พบว่า เกมยิง (เด็กชอบเกมยิงก่อนเข้าสู่วัยรุ่น) เกมโมบ้า (ชอบเล่นช่วงอายุ 13 - 17 ปี) สपोर्टเกม (เยาวชนชอบเล่น)
12. การรักษาต้องได้รับความร่วมมือทุกฝ่าย ทั้งแพทย์ ชุมชน บุคคลแวดล้อม เพื่อการรักษาและบำบัด ส่งผลให้มีค่าใช้จ่ายต่อหัวค่อนข้างสูงจนกว่าผู้ป่วยจะตระหนักถึงปัญหาและมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
13. การเล่นเกมให้ปลอดภัยมีสุขภาพดี 1)อายุที่เหมาะสม เกม MOBA ต้องหลัง 18 ปี 2) การเล่นเกมหลัง 18 ปีต้องมีการควบคุมตัวเอง เป็นต้น
14. กิจกรรมสร้างสรรค์ทดแทนเกม ได้แก่ เล่นดนตรี ออกกำลังกาย กิจกรรมจิตอาสา
15. สิ่งที่ต้องควรปฏิบัติ คือ การสร้างวินัยและความรับผิดชอบ
>>>เกมอาจทำให้คุณเป็น Somebody ได้ในโลกเสมือนจริง แต่แตกต่างอย่างสิ้นเชิงในโลกแห่งความเป็นจริง

สรุปสาระสำคัญการบรรยาย

หัวข้อ “E-Sports : การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเยียวยาผู้ป่วยติดเกม”

โดย แพทย์หญิง ทิพาพรรณ บุณลสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

1. ติดเกม เป็นปัญหาพฤติกรรมที่พบบ่อยในวัยรุ่นและถือเป็นปัญหาสุขภาพจิตอย่างหนึ่ง เพราะอาการติดเกม อยากจะเล่นเกมแล้วหยุดเล่นยาก เล่นนาน เสียเวลา เสียเงิน เสียการเรียน เสียเพื่อน ทะเลาะกับพ่อแม่ สิ่งนี้เป็น ปัญหา “เสพติด” ที่เลิกยากและส่งผลกระทบในชีวิตประจำวันของเด็ก นั่นคือ ผลการเรียนลดลง และเหินห่างจากคนรอบข้าง สุขภาพกายและอาจถึงขั้นเป็นโรคจิตได้
2. ผลกระทบของเกม
 - สุขภาพกาย : สายตาสั้น ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ โรคอ้วน
 - สุขภาพจิต : อารมณ์แปรปรวน และก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง พฤติกรรมเสพติดเกมมีอาการคล้าย “เสพติดยาเสพติด” หงุดหงิดง่าย แสวงหาและกระวนกระวายเพื่อจะได้เล่นเกมหมกหมุ่นอาจถึงขั้นโรคจิต
 - ผลการเรียนแย่ง
 - เสียสมาธิและทำลายสมองส่วนหน้า
 - เสี่ยงสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง
 - เสี่ยงอนาคต

3. ปัจจุบันสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ร่วมกับ สุขากิจเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล จัดทำแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกหมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ

ซึ่ง คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม (GAST) หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลสเตชัน เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์ มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

โดยแบบทดสอบประกอบด้วยข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ซึ่งข้อคำถามทั้ง 16 ข้อใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

- การหมกหมุ่นกับเกม (preoccupation with game)
- การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control)
- การสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (function impairment)

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม (GAST) ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Child and Adolescent Version) ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป ที่เล่นเกมเป็นประจำในช่วงเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

4. ซึ่งคะแนนจากการทำแบบทดสอบจะแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มปกติ กลุ่มคลังไคล์ และกลุ่มน่าจะติดเกม

5. คำแนะนำสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลาน มีดังนี้

5.1 หากระดับการเล่นเกมที่ลูกท่านยังอยู่ในเกณฑ์ปกติ ท่านควรมีมาตรการป้องกันไม่ให้ลูกของท่านติดเกม โดยการสร้างสัมพันธภาพที่ดีและให้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ฝึกวินัย และสอนให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ กำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่น ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรกที่เด็กชอบทำนอกเหนือจากการเล่นเกม

5.2 หากระดับการเล่นเกมที่ลูกท่านอยู่ในระดับคลังไคล์หรือเริ่มมีปัญหา ท่านควรพูดคุยกับลูกถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการเล่นของลูกอย่างจริงจัง มีการกำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่น

อย่างเข้มงวด ใส่ใจและใช้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรก หรือทำกิจกรรมที่ผ่อนคลาย
อื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม

5.3 หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านอยู่ในระดับน่าจะติดเกมหรือมีปัญหา และท่านได้พยายาม
ปรับลดเวลาการเล่นเกมของลูกท่านแล้วตามคำแนะนำในข้อ 2 แต่ยังไม่ได้ผล ท่านควรรีบปรึกษาจิตแพทย์
เด็กและวัยรุ่นเพื่อรับการช่วยเหลือโดยรีบด่วน

บทที่ 4

การประเมินผลโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

การประเมินผลโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” กรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้รับการสนับสนุนจากกรมสุขภาพจิตในการดำเนินการจัดทำการวิเคราะห์ข้อมูลผลการสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเทอร์เน็ต และการพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. รายละเอียดแบบสอบถาม

1	พฤติกรรมเสพติดเกม จัดเป็น อาการเสพติดทางสมอง	6	เด็กวัยเรียนอายุ 6 - 12 ปี ควรอนุญาตให้เล่นเกมได้โดยลำพัง วันละ 1-2 ชั่วโมงเพื่อผ่อนคลาย
2	อาการที่บ่งบอกว่า “เริ่มติดเกม” ได้แก่ อยากเล่นตลอดเวลา เล่นไม่ได้ หงุดหงิด เสียสมาธิในการเรียนและการทำงาน	7	วัยรุ่น 13 - 18 ปี เป็นวัยที่มีความเสี่ยงพฤติกรรมเสพติดเกมมากที่สุด
3	E – Sports จัดเป็นกีฬาทางสมองชนิดหนึ่ง	8	ทีมเกมแข่งขันต่อสู้ออนไลน์ (MOBA) เป็นรูปแบบเกมที่ฝึกทักษะความคิด การทำงานเป็นทีมและเสริมการเรียนรู้ทางภาษา
4	การแบ่งเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกม ดูสื่อบันเทิงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรทำสม่ำเสมอ	9	การมีมาตรการในการดูแลปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญของประเทศ
5	ชนิดของเกมและเนื้อหาเกมที่มีลักษณะต่อสู้วางแผนใช้ความรุนแรงสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก	10	ในปัจจุบัน เด็กติดเกม เป็นกลุ่มเสี่ยงที่ถูกวางละเมิดทางเพศ และตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกในสื่อสังคมออนไลน์

2. คำอธิบายแบบสอบถาม

- แบบสอบถามประกอบด้วย 10 ข้อคำถามโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมาย  และ  ลงในช่องหมายเลขประจำข้อ จำนวน 10 ข้อ
- ผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ การบรรยายและอบรมเชิงปฏิบัติการภายในระยะเวลาการอบรมเท่านั้น
- ระยะเวลาในการตอบแบบสอบถาม 15 นาที หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมเท่านั้น
- ผู้เก็บแบบสอบถาม ได้แก่ เจ้าหน้าที่จากกรมกิจการเด็กและเยาวชนเป็นผู้รวบรวม
- ผู้ประเมินผล ได้แก่ นักวิชาการคณะทำงานศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.)

3. หมาดหมู่

- ความเข้าใจนิยามและความหมายอีสปอร์ตส์ ได้แก่ ข้อ 3
- ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบ ได้แก่ ข้อ 1, 2, 7 และ 8
- ความเข้าใจในการดูแลสุขภาวะที่สมดุลจากการเล่นเกม ได้แก่ ข้อ 4, 5 และ 6
- ความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ ข้อ 9 และ 10

4. คำเฉลย

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									

5. กระบวนการดำเนินการ

กระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการผ่านรูปแบบกลุ่มระดมความคิดเห็น การสื่อสารอภิปราย การสลับบทบาท การนำเสนอการอภิปราย และการสรุปผลการอภิปรายแบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์ความรู้ภายในชุมชน ด้วยกระบวนการ 5 R ดังต่อไปนี้

R1: Relationships - กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ทำความรู้จักตนเองและผู้อื่น

R2: Recognition - กลุ่มอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สร้างความตระหนักรู้ปัญหา แนวทางการแก้ไขปัญหา การส่งเสริมป้องกันแบบมีส่วนร่วมในชุมชน

R3: Remodeling - การเรียนรู้ผ่านมุมมองในแต่ละบทบาท ได้แก่ บทบาทของผู้ประกอบการ บทบาทของเด็กและเยาวชน บทบาทพ่อแม่ บทบาทเจ้าหน้าที่รัฐในการกำกับดูแล

R4: Reconstruction - การบรรยาย และให้อภิปรายในแนวทางที่ถูกต้อง และแนะแนวกระบวนการทบทวนพัฒนาความก้าวหน้า การดำเนินงานในชุมชน/เครือข่าย ขับเคลื่อนผ่านกรรมาธิการเด็กและเยาวชนในท้องถิ่น

R5: Reflection - กระบวนการให้ข้อคิดเห็นเฉพาะบุคคลผ่านรูปแบบการเขียนพรรณนา

การวิเคราะห์ข้อมูลผลสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเทอร์เน็ต และการพนัน ภายใต้หัวข้อ “E - SPORTS คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”				
หมวดหมู่	ภาคกลาง	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคตะวันออก	ภาคใต้
ความเข้าใจนิยามและความหมายอีสปอร์ต	88	80.6	91.81	87.24
• ร้อยละความเข้าใจคลาดเคลื่อน	12	19.4	8.19	12.76
ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบ	60	73.13	93.44	80.85
ความเข้าใจในการดูแลสุขภาวะที่สมดุลจากการเล่นเกม	76	68.85	68.85	74.46
ความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์	99.96	91.05	98.36	97.87
ร้อยละจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	65.78 (50/76)	85 (67/80)	97.91 (47/48)	78.20 (61/78)

6. การวิเคราะห์ผล

จากข้อมูลผลสำรวจความเข้าใจปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกม อินเทอร์เน็ต และการพนันจากผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ “E – Sports คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ทั้ง 4 ภาค จำนวนผู้เข้าร่วมประชุม 282 คน มีผู้ร่วมตอบแบบสอบถามทั้งหมด 225 คน คิดเป็นร้อยละ 79.78 จากการวิเคราะห์ข้อมูล 4 หมวดหมู่ พบว่าผู้เข้าร่วมประชุมมี ความเข้าใจนิยามและความหมายของอีสปอร์ตส์ “มิใช่” กีฬาทางสมอง ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 86.91, ความเข้าใจปัญหาสุขภาพจิตและผลกระทบจากพฤติกรรมเสพติดเกมอีสปอร์ตส์ คิดเป็นร้อยละ 76.85, ความเข้าใจในการดูแลสุขภาพที่สมดุลจากการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 72.04 และความเข้าใจในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 96.81 เป็นต้น

ข้อคิดเห็นจากกระบวนการระดมความคิดจากผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ รูปแบบการเขียนพรรณนา (reflection) จำนวน 29 แบบสอบถาม พบว่า การเล่นเกมอีสปอร์ตส์ ในความเข้าใจของคนส่วนใหญ่ คือ พฤติกรรมการเล่นเกมต่อสู้อย่างจริงจัง ซึ่งอาจจะเกิดผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ที่ไม่ได้มีแค่ “ข้อดี” ด้านความสนุก ตื่นเต้น ได้ลุ้นรางวัลและความเป็นผู้มีชื่อเสียงในเกม หรือ ในกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกมประเภทนี้ ข้อเสียที่พบได้กับตัวเอง และผู้ใกล้ชิด เช่น ในเด็กที่กำลังอยู่ในวัยเรียน วัยรุ่น และเยาวชน คือ ผลการเรียนที่แย่ลง, พฤติกรรมการใช้เงินที่เกินขอบเขต การเติมนเงิน การโอนเงิน อารมณ์ที่เปลี่ยนไปในทางที่ก้าวร้าวรุนแรงที่ไม่อาจจะควบคุมตนเองได้ และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน พ่อแม่ ครู ลดน้อยลงไป ซึ่งโดยความคิดเห็นส่วนใหญ่ได้สัมผัส หรือ ได้เคยพบเห็นอาการ “พฤติกรรมเสพติดเกม” และผลกระทบต่อผู้เล่นเกมแนวนี้ ตลอดจน เคยมีประสบการณ์ มีส่วนร่วมในการดูแลสุขภาพช่วยเหลือ แนะนำส่งต่อพบจิตแพทย์เพื่อการบำบัดรักษาในชุมชนของตนเองมาก่อน และได้สะท้อนว่า “พฤติกรรมเสพติดเกม” เป็นปัญหาสุขภาพ ปัญหาสังคมที่ใกล้ตัวที่พบบ่อยในชุมชน โรงเรียน ส่งผลกระทบในระยะยาวต่อเด็ก วัยรุ่น และเยาวชน จึงเห็นควรให้มีการพิจารณาทบทวนปัญหาติดเกม การเฝ้าระวังรักษาติดเกม การเฝ้าระวังปัญหาติดเกมในชุมชน ตลอดจนการมีมาตรการในการควบคุมดูแลจากทุกภาคส่วนให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นต่อไป

วิเคราะห์และสรุปผลสำรวจความคิดเห็น
โดย แพทย์หญิงทิพาวรรณ บุณณสิน
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
กรมสุขภาพจิต

บทที่ 5

ความคืบหน้าภายหลังการดำเนินโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E – Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

ภายหลังการดำเนินโครงการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” ซึ่งกรมกิจการเด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนคุ้มครองเด็ก ดย. จำนวน 1,430,400บาท (หนึ่งล้านสี่แสนสามหมื่นสี่ร้อยบาทถ้วน) ครบถ้วนแล้วจำนวน 4 ครั้ง รวมกลุ่มเป้าหมายจำนวนทั้งสิ้น 341 คน ครอบคลุมพื้นที่ 18 จังหวัด ดังนี้

ครั้งที่	วันที่	สถานที่	ผู้เข้าร่วมจาก...
1	เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ที่ 29 เมษายน 2561	โรงแรมแกรนด์ฮิลล์รี สอร์ท จังหวัดนครสวรรค์	5 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี
2	เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ที่ 27 พฤษภาคม 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัด นครราชสีมา	4 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา
3	เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัด ชลบุรี	4 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง
4	เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน 2561	โรงแรมในพื้นที่จังหวัด เพชรบุรี	5 จังหวัด ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร และสมุทรสงคราม

สรุปผลการประชุมในแต่ละครั้ง ผู้เข้าร่วมประชุมได้มีการจัดทำร่างข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในระดับพื้นที่ ประกอบด้วย การกำหนดอายุของผู้เล่นอีสปอร์ต หลักฐานที่จำเป็นในการสมัครคัดเลือกเพื่อเข้าแข่งขัน การให้ความเห็นชอบจากพ่อแม่ผู้ปกครอง การรับรองจากสถานศึกษา การกำกับดูแลการจัดการแข่งขันในโรงเรียน การลดความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์ การถ่ายทอดสด การมีส่วนร่วมรับผิดชอบของผู้ประกอบการธุรกิจกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลหรืออีสปอร์ต

คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เห็นควรให้มีจัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแลอีสปอร์ตและการพนันจากอีสปอร์ตเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในภาพรวม โดยมีแนวทางดังนี้

1. ขอเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชนที่ได้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E-Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” จาก 18 จังหวัด ๆ ละ 1 คน เพื่อร่วมประชุมหารือและจัดทำข้อเสนอมาตรการฯ ในภาพรวม ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ทาวเวอร์ อินน์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ

2. ผู้แทนเด็กและเยาวชน ยื่นข้อเสนอมาตรการฯ ต่อนายวัลลภ ตังคณานุก์ษ์ ประธานคณะกรรมการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สนช. ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา

โดยค่าใช้จ่ายในการจัดประชุมดังกล่าว ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิสธารณสุขแห่งชาติ สสส. และมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดย ศูนย์ประสานงานฯ รับผิดชอบในการเตรียมประเด็นหารือ บันทึกการประชุม ประสานเชิญผู้แทนเด็กและเยาวชน ตลอดจนการถ่ายภาพนิ่งตลอดการประชุม

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน ในฐานะฝ่ายเลขานุการของคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้อง

คุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้ดำเนินการตามข้อเสนอของคณะกรรมการฯ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และได้จัดทำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เสนอต่อ นายวัลลภ ตังคณานุก์ธาดา ประธานกรรมการสังคมกิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ มีรายละเอียดดังนี้

ปัจจุบัน หลังจากที่คณะกรรมการกึ่งาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 อนุมัติรับรองให้การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E – Sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ E – Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports หลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชนมุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้เข้าใจว่า E – Sports คือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา หรือนักกีฬา E – Sports เป็นคนละกลุ่มและไม่เกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาระดับ ประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์เข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าชมการแข่งขันดังกล่าว โดยมีได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านสุขภาพและพัฒนาร่างกาย สุขภาพจิต การเรียน และปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยา ณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 พบว่ามีจำนวนเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 3 - 25 ปี) ได้รับผลกระทบทั้งโดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นเกมแนวโมบ้า (Multi players Online Battle Arena) เป็นจำนวนมากขึ้นในชุมชนและโรงพยาบาล ซึ่งเกมแนวโมบ้าคือเกมที่ใช้ในการแข่งขัน E – Sports โดยปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา การติดเกมทำให้สมองส่วนหน้าทำงานน้อยลง ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิ ขาดทักษะชีวิตในการปรับตัว อีกทั้งส่งผลต่อการเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติดทางสมอง (brain addictive behavior) มีความเสี่ยงโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล รุนแรงถึงขั้นโรคจิต และการฆ่าตัวตาย เมื่อเร็วๆ นี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่าพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยได้ว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของ E – Sports และการจัดการแข่งขัน E – Sports ในประเทศไทยที่มีต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม จึงขอเสนอมาตรการเพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังนี้

1. ควรให้มีการทบทวนมติที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา เพื่อให้สังคมได้เตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก E – Sports

2. ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจ E – Sports เป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังต่อไปนี้

- 2.1 ขอให้มีการกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าเล่น E – Sports ต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีระบบการลงทะเบียนที่สามารถตรวจสอบและยืนยันอายุผู้เล่น

- 2.2 ขอให้มีการกำหนดอายุของเด็กที่เข้ารับการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขัน E – Sports ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง หรือ หนังสือรับรอง การทำงาน รวมทั้งมีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน การตรวจประวัติอาชญากรรม มีแฟ้ม

สะสมผลงานจิตอาสาเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเป็นการดึงเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมด้วย และมีการตรวจประเมินคุณภาพจิตทุก ๆ 3 เดือนหลังเข้าสู่การแข่งขัน E – Sports อย่างต่อเนื่อง

2.3 ต้องไม่สื่อสารว่า E – Sports คือกีฬา หรือ ดีกว่ากีฬา หรือข้อความที่เกินความเป็นจริง อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอเป็นเวลานาน โดยอ้างว่าเป็นการฝึกซ้อมกีฬา

2.4 ขอให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมใน E – Sports และกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลกระทบจากเกม

2.5 มีมาตรการควบคุมการพนันใน E – Sports และที่แฝงมาในเกม

2.6 ห้ามมีการโฆษณาหรือสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ต

2.7 ห้ามให้มีการจัดการแข่งขัน E – Sports ในสถานศึกษา หรือบริเวณใกล้เคียง และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

2.8 ขอให้มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E – Sports เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว

2.9 ขอให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports นำรายได้ส่วนหนึ่งมาทำกิจกรรมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดจาก E – Sports

2.10 ขอให้มีการจำกัดช่องทางในการถ่ายทอดการแข่งขัน ให้เป็นช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น ไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสาธารณะ และไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E – Sports

3. ขอให้มีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน กำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม

4. ขอให้มีการกวดขัน เฝ้าระวัง ติดตาม เพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียน และการเฝ้าระวังรักษา

5. ขอให้แหล่งทุน เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) จัดสรรเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบของ E – Sports รวมทั้งการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมที่เหมาะสม

6. ขอให้รัฐบาลส่งเสริมการสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น สนามกีฬา สนับสนุนอุปกรณ์กีฬา

รายชื่อผู้แทนเด็ก เยาวชน และคนทำงานด้านเด็ก ที่ร่วมยื่นข้อเสนอเพื่อส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคม
ที่เกี่ยวข้องกับ E - Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว

ตลอดจนสังคมในภาพรวม

ต่อนายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมการการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ
และผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ

ในวันที่ 5 กรกฎาคม 2561 เวลา 16.00 น. ณ อาคารรัฐสภา

ลำดับ	ชื่อ	สกุล	หน่วยงาน
1	นางสาวพิชญณี	มากเหลือ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
2	นายอนิวัติ	ศรีมหันต์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุทัยธานี
3	นางสาวนพมาศ	ธิมาสุ	อบต.เกาะเทโพ
4	ส.ต.ท.ปริญญา	จิตต์คำ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยนาท
5	นางสาวจิตต์ตระกูล	สารคำ	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดชัยภูมิ
6	นายธนุธร	ประสาณะโม	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดชัยภูมิ
7	นายเกียรติศักดิ์	เชียงสวนจิก	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
8	นายเอกอรุณ	ฉั่วยู่นัย	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดฉะเชิงเทรา
9	นายชุมหนพ	พินเสนาะ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ
10	นายภาณุพงศ์	จาदनอก	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดระยอง
11	นางสาวเมพิชชา	เจนวิธิสุข	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดราชบุรี
12	นายเจษฎา	พุทธสมมงคล	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดราชบุรี
13	นางสาวบัว	มะริด	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
14	นายเมธาวิ	แว่นทอง	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม
15	นางสาวสุกฤตา	กระจำจั่ง	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครปฐม
16	นางสาวเบญจมินทร์	กลั่นกลัด	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดลพบุรี
17	นางสาวปาณิสรา	รัตนโกศล	ร.ร.สวนกุหลาบวิทยาลัย ชลบุรี
18	นายอนุรักษ์	กุลเกตุ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชลบุรี
19	นายอัศรินทร์	โพธิ์เพชร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดเพชรบุรี
20	นางสาววีรณัฐ	ศรีวรรณ	บ้านพักเด็กและครอบครัวจ.เพชรบุรี
21	พล.ท.พิพารณ	บุรณสิน	สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
22	ดร.ธีรรัตน์	พันทวี วงศ์ชนะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.)
23	ดร.ศรีดา	ตันทะอติพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
24	นางปิยะวดี	พงศ์ไทย	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
25	นางสาวปฐมภรณ์	โห้วชัย	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
26	นายภูเบศ	จิตรจริง	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
27	นายเจษฎา	กุลวงศ์	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
28	นายพงศ์ธร	จันทร์ศรี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
29	นางสาวสุลลย	เมืองเจริญ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
30	นางสาวกัญญารัตน์	ลบบเมฆ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
31	นายชาญณรงค์	สังข์อุทัย	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ
หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด
กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” รุ่นที่ 1 ณ จังหวัดนครสวรรค์ ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561
(นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี และอุทัยธานี)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดนครสวรรค์		
1.	นางกชพร วันจันทร์ นักพัฒนาสังคม	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครสวรรค์
2.	นายอนุวัฒน์ แหวนเพชร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
3.	นางสาวพิชญานี มากเหลือ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครสวรรค์
4.	นางสาวอมรรัตน์ แสงพิชัย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	สำนักพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัด
5.	นางสาวณฐธรพร พัฒนะสุธาตล นักวิชาการวัฒนธรรมปฏิบัติการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครสวรรค์
6.	นางสุมาลี กลิ่นแมน นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดนครสวรรค์
7.	นางสาวกิ่งแก้ว ศรีสุภกรกุล ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาการศึกษา	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครสวรรค์
8.	นางปรางทิพย์ กระตุกฤษ	องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ตำบลแม่วงก์
9.	นางบุญมา ปัญจะวงษ์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
10.	นางสาววัสรุ บุญทิม	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
11.	นางสาวอลิสรา ชัยพัฒน์	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
12.	นางสาวเฟื่องลดา สุยะนา	สภาเด็กและเยาวชน ตำบลแม่วงก์
13.	นางกรองแก้ว ปัญจะวงษ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอ่างทอง
14.	นายกิตติพนธ์ โอภาสี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลหนองบัว
15.	นางสาวชลิตา โลหะเวช	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลหนองบัว
16.	นายธเนศ แก่นสุข	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลเนินฆ้อเหล็ก
จังหวัดนครสวรรค์		
17.	นายชาคริต สุขจิต ผู้บริหาร สดย.ต.มหาโพธิ์	สดย.ต.มหาโพธิ์
18.	นายสหรัตน์ พัทธเสมา ที่ปรึกษา สดย.อ.พยุหคีรี	สดย.อ.พยุหคีรี
19.	เด็กชายพรนิพัฒน์ สมพรพิสุทธิ์ ผู้บริหาร สดย.ต.นครสวรรค์ออก	สดย.ต.นครสวรรค์ออก
20.	นายวศิน ศรีประสิทธิ์พร เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
21.	เด็กชายรพีภัทร สมพรพิสุทธิ์ ผู้บริหาร สดย.ต.นครสวรรค์นอก	สภาเด็กและเยาวชน
22.	นางสาวธนัชพร โพธิ์ศรี เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
23.	นางสาวกัญญภัทร์สร พรหมอุทัย เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
24.	นายวีระกิจ แก้วพูล เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
25.	นางสาวรุ่งรี พุ่มเงิน เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
26.	นายสุวิจักขณ์ พัสถาน เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
27.	นายณนุเบศร์ นิลบรรหาร เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
28.	นายจักรกฤษ โพนรัมย์ เครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนจังหวัด	สภาเด็กและเยาวชน
29.	นางสาวภัทรวรรณ โพธิ์ศรี	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครสวรรค์
จังหวัดชัยนาท		
1.	นางสาวเพชรไพลิน สรงเนย จนท.สดย.จ.ชัยนาท	บพด.จ.ชัยนาท
2.	ส.ต.ท.ปริญญา จิตต์คำ ประธาน สดย.จ.ชัยนาท	สดย.จ.ชัยนาท
3.	นางสาวสุวิมล กระจายสี คณะบริหาร สดย.จ.ชัยนาท	สดย.จ.ชัยนาท
4.	นางสาวคันสนีย์ ปานไม้ นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัดชัยนาท
5.	นางชุลีพร สุขเยี่ยม นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดชัยนาท
6.	นายไตรเทพ สายบัว	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ตำบลอุ้มตะเพา
7.	นายวิชัย สนเอี่ยม ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดคงคาราม	วิทยาการครอบครัว จังหวัดชัยนาท
8.	นางสาวกรรณิกา ชัยณรงค์ชัย	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยนาท
9.	นางบุปผาวรรณ ชื่นใจ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลแพรกศรีราช
10.	นางสาวธิดา สังคะโท	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอุ้มตะเพา
11.	นางกัลยา อุบล นักพัฒนาชุมชน	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน ตำบลอุ้มตะเพา
12.	นางสาวสุกัญญา แก้วฉาย นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน เทศบาลตำบลหาง น้ำสาคร
13.	นายพรประเสริฐ จุมพล นักพัฒนาสังคมปฏิบัติการ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน เทศบาลตำบลโพนางด้าต
14.	ว่าที่ร้อยตรี ประเสริฐ ทัพนิล	เทศบาลตำบลหางน้ำสาคร
จังหวัดอุทัยธานี		

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1.	นางสาวกัญชพร ไวสารกิจ นักสังคมสงเคราะห์	บพด.จ.อุทัยธานี จังหวัดกาญจนบุรี
2.	น.ส.ขวัญฤทัย ผูกใจเพื่อน เจ้าหน้าที่ สดย.จ.อุทัยธานี	สดย.จ.อุทัยธานี
3.	น.ส.สุกัญญา คำฝอย คณะบริหาร สดย.จ.อุทัยธานี	สดย.จ.อุทัยธานี
4.	นางน้ำทิพย์ สืบสาย นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
5.	นายธัญพัทธ์ ดีวัน ประธาน อพม.	อพม.
6.	นางสาวมนภา ออยพรม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
7.	นายเกียรติศักดิ์ สุวรรณไพรัตน์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางวรพรรณ สุวรรณไพรัตน์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาวนพมาศ ธิมาสุ เจ้าพนักงานธุรการชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเทโพ
10.	นายอนิวัติ ศรีมหันต์ ประธาน สดย.ต.เกาะเทโพ	สดย.ต.เกาะเทโพ
11.	นางสาววิญญาพัชญ์ สันติจิราวัชร นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.จ.อุทัยธานี
จังหวัดสิงห์บุรี		
1.	นางสาวดวงนภา อ่อนละมัย	สำนักงานพัฒนาสังคมจังหวัดสิงห์บุรี
2.	นางสาวปราณี อินทโชติ	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด สิงห์บุรี
3.	นางภาชญา กลิ่นกุหลาบ พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดสิงห์บุรี
4.	นางสาวรภัสสา ศศิรัภัทร นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสิงห์บุรี
5.	นายพายัพ วงษ์อินทร์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัดสิงห์บุรี
6.	นายทนต์ คุ่มชนะนุช	ภาคีเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและครอบครัว
7.	นายบุญญพัฒน์ ทำทอง	ภาคีเครือข่ายที่ทำงานด้านเด็กและครอบครัว
8.	นางสาวสุทธาธิณี โสภา	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาววัฒนา ไพธดำ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นางสาวอัญชลี มานพ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางสาวภัทรภร บัวโถม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางจิตาภา รุ่งเรือง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางเพ็ชรินทร์ พรชัยประสิทธิ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
จังหวัดลพบุรี		
1.	น.ส.ระวีวรรณ ศรีอำไพ จนท.สดย.จ.ลพบุรี	บพด.จ.ลพบุรี

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
2.	น.ส.เบญจมินทร์ กลิ่นกลัด เลขานุการ สดย.จ.ลพบุรี	สดย.จ.ลพบุรี
3.	น.ส.ณัฐธิดา ดาบาง รองประธาน สดย.จ.ลพบุรี	สดย.จ.ลพบุรี
4.	นางสาวสุวิจนา ตรีส นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	พมจ.ลพบุรี
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาพรรณ บุณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทร์สมิ	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นายมานิตย์ มณีธรรม รองอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
3.	นางสาวปฐมาภรณ์ ไหว้อยชัย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
4.	นายวัชรุ คำชาย	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
5.	นายภูเบศ จิตรจริง	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
6.	นายเจษฎา กุลวงศ์	ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
7.	นางสาวรัตนสุตา รัตนคุปต์	กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคต
เด็กไทยยุคดิจิทัล” รุ่นที่ 2 ณ จังหวัดนครราชสีมา ระหว่างวันที่ 26 – วันที่ 27 พฤษภาคม 2561
(ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ และนครราชสีมา)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดนครราชสีมา		
1.	นางสาวจิตติกานต์ สว่างจิต เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครราชสีมา
2.	นางสาวอริสรา แดงกระโทก ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
3.	นางสาวอรรวรรณ พาศูนย์ เลขานุการสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน จังหวัดนครราชสีมา
4.	นางทัดดาว ฤทธิ์ประเสริฐ นักสังคมสงเคราะห์ชำนาญการ	พมจ.นครราชสีมา
5.	นางอรอนงค์ มหามิตร นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.นครราชสีมา
6.	นายสมบัติ จันทกว นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	พมจ.นครราชสีมา
7.	นายนิพน สุภิชะ นักพัฒนาสังคม	
8.	นายศรัณยู จิรัมย์ วิทยาการครอบครัว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นายภูวิศ ประสาทไทย หัวหน้าองค์กรพัฒนาเด็กฯ	องค์กรพัฒนาเด็กฯ
10.	นางอารีย์ รักวิเศษ ประธานอาสาสมัครพัฒนาสังคมและความ มั่นคงของมนุษย์	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
11.	นางสาวอัมรินทร์ ตุ่นสระน้อย	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาวนุชจรี เรืองรอง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นายทศเมฆ มหามิตร	วิทยาการครอบครัว
14.	นายไพรัตน์ ฤทธิประเสริฐ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
15.	นายภูมิ ไชยทองศรี	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
16.	เด็กชายกฤษฎภูมิ พรหมชินานนท์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
17.	เด็กชายนพรุจ ด้วงนิล	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
18.	นายภัทรพงศ์ พิริยพิทักษ์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
19.	นางสาวชลิตา ปานใหม่	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
20.	นายเกียรติศักดิ์ เชียงสวนจิก	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
21.	นายวุฒิพงษ์ แดงใหม่	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
22.	นายยงยุทธ ยี่ควี	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
23.	นายณัฐดนัย บำรุงเกาะ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
24.	นายจิราธิวัฒน์ บุราณสวัสดิ์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
25.	นายสุริยา พุทธชาติ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
26.	นางสาววรารัตน์ ศรีประทีป	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
27.	นางสาวเมรี เพ็ชรจำนงค์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครราชสีมา
28.	นางปัญญา ศรีหมื่นไวย์	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
29.	เด็กชายภาคิน แสงเนียน	สภาเด็กและเยาวชน
30.	เด็กหญิงวิศรา เงินจันทรี	สภาเด็กและเยาวชน
31.	นางสาวภัทราพร วัฒนสุข	สภาเด็กและเยาวชน
32.	นายณนทวัฒน์ ดวงแสง	สภาเด็กและเยาวชน
33.	นางประมวล ทองบุญเรือง	
34.	นายสมพงษ์ แสงศิริ	
35.	นางกัลยา ราชกิจจาธร	สนง.สาธารณสุขจังหวัด
จังหวัดขอนแก่น		
1.	นายภิรนันท์ เศษมา เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดขอนแก่น
2.	นางสาวปนัดดา อัมพวัลย์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดขอนแก่น
3.	นายฐิติกร โคจร	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดขอนแก่น
4.	นายพลากร บุตรวงษ์ นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ	สำนักงานพัฒนาสังคมจังหวัดขอนแก่น
5.	นายวรวุฒิ วงศ์วีระพันธ์ ศึกษานิเทศชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาจังหวัดขอนแก่น
6.	นายพิพทธิ์ พึ่งสว่าง	อพม.ขอนแก่น
7.	นางนัยนา มั่งคณ รองนายกเทศมนตรีเทศบาลตำบลชนวน	เทศบาลตำบลชนวน
8.	นางสาวคณธ์ รุ่งเรือง นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	อบต.จระเข้
9.	นายสุชาติ นากอก นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลนาหว้า
10.	นายสรารุช ศรีพัก นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	องค์การบริหารส่วนตำบลห้วยม่วง
11.	นางวิจิตร ดวงมูลลี นักพัฒนาชุมชนปฏิบัติการ	องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านฝื่อ
12.	นายสุนทร ศรีหนองบัว นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จังหวัดบุรีรัมย์		
1.	นางสาวสุดารัตน์ มวลคำลา เจ้าหน้าที่สภาเด็ก	บ้านพักเด็กและครอบครัว

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
2.	นางสาวบัว มะริด รองประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
3.	นายคำผาง น้ำเงิน ประธานสภาเด็กและเยาวชน จ. บุรีรัมย์	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
4.	นางสาวนิดา บุญบก	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
5.	นางสาวเข็มจุฑา ยืนยงยศ	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
6.	นายณรงศ์ สิงห์ปुरु	องค์การบริหารส่วนตำบลบุกระสัง
7.	นางเดี่ยว บุญแก้ว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางสาวดวงใจ ชิงเกษม	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางปรียา กุลบุตร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
10.	นายดำรง กุลบุตร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
11.	นางสาวกิงกาญจน์ กุลบุตร	เยาวชน
12.	นางสาวกานดา อนุัยบรรณ	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
13.	นายประดับศรี วรรณลา	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
14.	นางสาววาสนา อู่สูงเนิน	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
15.	นางสาวเสาวรส แสนมี	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
16.	นางสาวอภิรดี เสายอด	
17.	นายวรพล เสาส่ง	
18.	นางอุตสาหะ ศรีแก้ว	อพม.
19.	นายวุฒิชัย จุ้ยชุมแสง	อบพ.บุกระสัง
จังหวัดชัยภูมิ		
1.	นายธนวุธ ประสานะโม	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยภูมิ
2.	นางสาวจิตต์ตระกูล สารคำ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดชัยภูมิ
3.	นางสุชีรา ทิพย์รักษ์ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดชัยภูมิ
4.	นางสาวทิพวรรณ ตันสุริยวงศ์ นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.ชัยภูมิ
5.	นางบรรจบ สุวรรณศรี นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	พมจ.ชัยภูมิ
6.	นายไพฑูรย์ จอกทอง นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
7.	นางศิริมา โคตรมา นักบริหารงานสวัสดิการสังคม	อบต.โนนกกอก
8.	นายวัชร แนวเมือง นักพัฒนาชุมชน	เทศบาลตำบลบ้านค่ายหมื่นแช่ง
9.	นางเบญจวรรณ จิตต์มณี ศพค.ตำบลนาฝาย	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นายอติรุจ เจโคกรวด ประธานชมรมลมใต้ปีก	ชมรมลมใต้ปีก

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
11.	นายประดิษฐ์ ปิ่นสันธิ์ ศพค.ตำบลบ้านเพชร	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาววรรณนา ชาทิหาร	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
13.	นางสาวนิตยา ญาติวังกุม	อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
14.	นายเสกสรรค์ สันต์ โคตรมา	
15.	นางชลิตา สนิทไทย นักพัฒนาชุมชนชำนาญการ	
16.	นายประยูร ศรีภิรมย์	อบต.โคกสูง
17.	นายจักรกฤษณ์ เตชสิทธิ์ตรีย์	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาพรรณ บุณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก นายกสมาคม	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	นางศรีดา ตันทะอติพานิช กรรมการผู้จัดการมูลนิธิ	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทร์ศรี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลด ปัญหาจากการพนัน	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	ยูวชนประชาธิปไตย สำนักงานเลขาธิการสภา ผู้แทนราษฎร
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ดย.)		
1.	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นายอนันต์วิชญ์ อนุศาสนัน	บพด.ชัยภูมิ
3.	นางอรินทร์มาศ กาแก้ว	บพด.นครราชสีมา
4.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย ผอ.ศปอ.	ศปอ.ดย.
5.	นางสาวปฐมาภรณ์ พงศ์ไทย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	ศปอ.ดย.
6.	นายวัชรุ คำชาย นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
7.	นายภูเบศ จิตรจริง นักสังคมสงเคราะห์	ศปอ.ดย.
8.	นายเจษฎา กุลวงศ์ นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พจน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานุจิตร	พจน.
2.	นางสาววาจาวี แสงชั้น	พจน.
กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์		
1.	นายมาโนช แม้นอินทร์	สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 5
2.	นางยุพิน ไคลพิมาย	สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 5
3.	นางสาววรรณพักตร์ กันเมล์	นิคมสร้างตนเองพิมาย
4.	นายอนันต์ ดนตรี	พมจ.นครราชสีมา
5.	นายทรงศักดิ์ จินะภาศ	สถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านราชสีมา

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด
กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” รุ่นที่ 3 ณ จังหวัดชลบุรี ระหว่างวันที่ 9 – วันที่ 10 มิถุนายน 2561
(ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ และระยอง)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดชลบุรี		
1.	นางสาวกันธิมา พัฒนศิริ นักสังคมสงเคราะห์	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดชลบุรี
2.	นายคมสัน แซ่เฮ้า ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายอนุรักษ์ กุลเกตุ คณะกรรมการสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นางสาวพลอยนิศา วาทิปประพันธ์	พมจ.ชลบุรี
5.	นางวราภรณ์ วิถี	
6.	นายภิรมย์ ชัยประยูรหัตถยา	องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านช้าง
7.	นางสาวจิณณ์ณณัช ปิติปฏิมารัตน์	ศูนย์ธารชีวิต
8.	นายญาณภัทร ทองคุณ นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดชลบุรี
9.	นางสุขศิริ อธิปัตยะวงศ์	สำนักวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี
10.	นางปัทมา ชาญเขียว	เทศบาลเมืองหนองปรือ
11.	นางสาวอังคณา ถังไชย นักสังคมสงเคราะห์	โรงพยาบาลบางละมุง
12.	นางสาวปาณิสรา รัตนโกศล	โรงเรียนบางละมุง
13.	เด็กชายสุทธิภัทร เจียรศิริสิน	โรงเรียนบางละมุง
14.	นางสาวสิริภัทร เหล่าโกธา	องค์การบริหารส่วนตำบลหนองหงษ์
15.	นางทิพย์วรินทร์ สิงห์เสนี	อพม.
16.	นางสาวสุชาดา ริดพมาสี	อพม.
17.	นางจินตนา พุ่มอรุณ	อพม.
18.	นางสาวดนุช อธิปัตยะวงศ์	จิตอาสา
19.	นางสาวนาทชนก ชื้อตรง	เด็กและเยาวชน
จังหวัดระยอง		
1.	นายสิทธิกร ภูระวัง เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดระยอง
2.	นายภาณุพงศ์ จาदनอก ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด
3.	นายภาณุวงศ์ ดีหอมศีล คณะกรรมการสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด
4.	นางสุวารี พันธุ์สังวร พี่เลี้ยงเด็ก	พมจ.ระยอง

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
5.	นางศิริพร วิริกุล นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
6.	นายปิยะ เหล่าฤทธิ์ไกร	บ้านสะอาด
7.	นางศิริรัตน์ เหล่าฤทธิ์ไกร	บ้านสะอาด
8.	นายชูศิลป์ พันธุ์สังวร	อพม.
9.	นางพรอนงค์ ชื่นตรง	อพม.
10.	นางสาววิโรจน์ นาคงาม หัวหน้าฝ่ายสังคมสงเคราะห์	เทศบาลตำบลปลา
11.	นายสมฤทธิ์ บุญคง	เทศบาลตำบลทับมา
12.	นายดิolk โฉมงาม	เทศบาลนครระยอง
13.	นางจอมขวัญ กองวาจา	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดระยอง
จังหวัดฉะเชิงเทรา		
1.	นางสาวทิพย์ดา ขุนฤทธิ์ หัวหน้า บพด.ฉะเชิงเทรา	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดฉะเชิงเทรา
2.	นายเอกอรุณ ฉั่วอยู่เน้ย ประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายศุภวัฒน์ เชื้อสกล รองประธานสภาเด็ก	สภาเด็กและเยาวชน
จังหวัดสมุทรปราการ		
1.	นางสาวตรีรัตน์ ศรีสดใส นักสังคมสงเคราะห์	พมจ.สมุทรปราการ
2.	นางบานชื่น บัวระบัติ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรปราการ
3.	นางสาวจรรณี เดชพันธุ์	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรปราการ
4.	นายกรรช สุธิเ	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
5.	นางสาวณัฐกฤตา วงศ์แสง	อพม.
6.	นางจุฑาเกษม ปักษาเจริญกุล	อพม.
7.	นายพสุ พระระมานันต์ นักพัฒนาชุมชน	องค์การบริหารส่วนตำบลบางด้วน
8.	นางสุนันท์ พุดขุนทด	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางปัญชิตา ปติพฤทธิ์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นายทศพร โลทิม นักจัดการทั่วไป	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
11.	นางสาวปิ่นชวี เกิดสุภาพ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรปราการ
12.	นายอภิสิทธิ์ ะเรืองรัมย์ รองประธาน สดย.สมุทรปราการ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ
13.	นายชุมหนพ พิณเสนาะ ประธาน สดย.สมุทรปราการ	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
วิทยากร		
1.	นางสาวทิพาพรรณ บุณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก	สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอธิพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ
5.	นายพงศ์ธร จันทรศมี	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	เครือข่ายเยาวชนประชาธิปไตย
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
2.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย ผอ.ศปอ.	ศปอ.ดย.
3.	นางสาวปฐมภรณ์ โห่อวยชัย นักพัฒนาสังคมชำนาญการ	ศปอ.ดย.
4.	นายวัชร คำชาย นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
5.	นายภูเบศ จิตรจริง นักสังคมสงเคราะห์	ศปอ.ดย.
6.	นายเจษฎา กุลวงศ์ นักพัฒนาสังคม	ศปอ.ดย.
7.	นายพิเชษฐ์ สิงห์อุไร นักพัฒนาสังคม	ดย.
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานูจิตร	พกน.
2.	นางสาววาจारी แสงชัน	พกน.

รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด
กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล” รุ่นที่ 4 ณ จังหวัดเพชรบุรี ระหว่างวันที่ 27 – 29 เมษายน 2561
(นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม)

ลำดับ	ชื่อ – สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
จังหวัดเพชรบุรี		
1.	นางสาววิรณัฐ ศรีวรรณ	
2.	นายอัศรินทร์ โพธิ์เพชร	
3.	นางศรีญา ลาปา นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.เพชรบุรี
4.	นางสาวธัญดา อินทร์กลิ่น นักพัฒนาการเด็ก	
5.	นายสุรธรณ์ สมุดใหญ่ นักพัฒนาสังคม	
6.	นางปราณี อรุณสวัสดิ์ นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
7.	นางพิมพ์ศ พูลปรีดี	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
8.	นางสาวสุริยา ปิ่นศิริ	อพม.
9.	นายเข้ม รุ่ง	อพม.
10.	นางสาวณิกานต์ เวียงคลี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางเบญจมาพร อินทร์จักร	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางวรารัตน์ หอมกลิ่น	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางสาวขวัญจิรา เฟื่องพิน	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
14.	นางสาวรัตนภรณ์ นาคน้อย	
15.	นางวีณา พุกคย	
16.	นางสาวจงกลนา สุกใส	
17.	เด็กหญิงเพชรรัตน์ มะพุก	
จังหวัดสมุทรสาคร		
1.	นางสาวชลิดา พุ่มพวง เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรสาคร
2.	นายศรีเศรษฐ์ ตูจินดา	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นายศิริรัฐ สมพงษ์	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นายปรัชญา ศรีผ่าน	พมจ.สมุทรสาคร
5.	นายปราโมทย์ ชาวเมืองโขง	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
6.	นางสาวนิศาชล อินทโชติ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
7.	นางสาววันนา ศรีงาม	มูลนิธิรักไทย
8.	นายคนอง วงศ์สุวรรณ	
9.	นางสาวรัชฎา ไช่ม่วง	
10.	นางนพพร บุตรน้ำ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางธัญพร ผิวขาว	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
12.	นายกฤตพล ไช่ม่วง	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางสิริวิมล เชื้อสมุทร	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
14.	นายสุรเชษฐ์ บุรณะ	สภาเด็กและเยาวชน
จังหวัดนครปฐม		
1.	นางสาวรุ่งอรุณ ชูทวีป พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
2.	นางสาวเรณู แก้วนิลทอง เจ้าพนักงานสาธารณสุขชำนาญงาน	สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
3.	นายวันชัย ธรรมนิตยงกูร ผอ.กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น	ปกครองท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม
4.	นางสาวสุกฤตา กระจ่างแจ้ง รองประธานสภาเด็กและเยาวชน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครปฐม
5.	นายณัฐวุฒิ พาเวียง	สภาเด็กและเยาวชนอำเภอบางเลน
6.	นายธนบดี โสภากันท์ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
7.	นายเดชสิทธิ์ ธรรมรักษ์เจริญ	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางกมลพร ไพบุลย์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาวธิดาพร ปิ่นประดับ ผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านข้อมูล	พมจ.นครปฐม
10.	นางสาวจรัญญา โคตะ ผู้ดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
11.	นางพสภักดิ์ สุขสี ผู้ช่วยครูดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
12.	นางสาวปิยะฉัตร เพียงจันทิก ผู้ดูแลเด็ก	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
13.	นางธัญชนก สมนาค ประธาน อพม.	อพม.
14.	นายอิสราพัส ศรีณย์พิชิตศึก นักพัฒนาสังคม	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครปฐม
15.	นางสาวภารดี นามโสภาก	สภาเด็กและเยาวชน
16.	นายธนนนต์ ผลรอด	สภาเด็กและเยาวชน
17.	นางสาวอรพร คัมภีรศาสตร์ นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการพิเศษ	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม
จังหวัดสมุทรสงคราม		
1.	นางสาวอุทุมพร อุทยานรัตน์ เจ้าหน้าที่สภาเด็กและเยาวชน	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดสมุทรสงคราม
2.	นายเมธาวิ แว่นทอง ประธาน สดย.	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม
3.	นางสาวสุภัทรา ใจกัน	สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรสงคราม

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
	คณะบริหารสภาเด็กและเยาวชน	
4.	นางศรินารถ ศิริบรรจง นักพัฒนาสังคมชำนาญการพิเศษ	พมจ.สมุทรสงคราม
5.	นายธัญย์ พันภัย ประธาน อพม.	อพม.จ.สมุทรสงคราม
6.	นายนคร นาคสมบัติ นายทะเบียน อพม.	อพม.จ.สมุทรสงคราม
7.	นายทรงเกียรติ เชาวนโสภาส นักส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นชำนาญการพิเศษ	สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด สมุทรสงคราม
8.	นายสมจิต จรรย์ประเสริฐสิน นายกองค์การบริหารส่วนตำบลนางตะเคียน	องค์การบริหารส่วนตำบลนางตะเคียน
9.	นายมงคล จักรกลัด รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลบางแค	องค์การบริหารส่วนตำบล บางแค
10.	นางสาวฉันทชนก โสคติปิณฑะ	สภาเด็กและเยาวชน
11.	นายสัญญา เจริญรัตน์	สภาเด็กและเยาวชน
12.	นางสาวพรทิพย์ ไชยา	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จังหวัดราชบุรี		
1.	นางสาวยิ่งลักษณ์ ทองดี	บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดราชบุรี
2.	นางสาวเมพิชชา เจนวิถีสุข	สภาเด็กและเยาวชน
3.	นางสาวจริญญา จินดาพงษ์	สภาเด็กและเยาวชน
4.	นางธัญพร มีเสียม	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
5.	นางสาวลักษมี ศรีสมทรัพย์	พมจ.ราชบุรี
6.	นางสาวประภาศรี มัชมี	อบต.เขาแร้ง
7.	นางสาวมธุริน มัชมี	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
8.	นางสาววรรณรัตน์ สุขสันต์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
9.	นางสาววรินทร์ กองนนท์	ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน
10.	นางสาวกัญจน์รัตน์ ศรีบุญเรือง	เครือข่ายคนทำงานด้านเอดส์
11.	นายนิศ ประเสริฐ	เครือข่ายคนทำงานด้านเอดส์
12.	นายอภินันท์ เชิงพงศ์ฤทธิ์	อพม.
13.	นายทิพากร ทองคำ	สภาเด็กและเยาวชน
14.	นายเจษฎา พุทธสมงคล	สภาเด็กและเยาวชน
15.	นายณัฐพล พรหมพุทธวิไล	สภาเด็กและเยาวชน
16.	นายกิตติพันธ์ น้อยพุก	สภาเด็กและเยาวชน
วิทยาการ		
1.	นางสาวทิพาพรรณ บุณสิน	กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
2.	นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก	สมาคมวิทย์และสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
3.	ดร.ศรีดา ตันทะอติพานิช	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
4.	นายธาม เชื้อสถาปนศิริ	นักวิชาการอิสระ

ลำดับ	ชื่อ - สกุล / ตำแหน่ง	หน่วยงาน
5.	นายพงศ์ธร จันทรัมย์	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
6.	นายมารุต สมรส	ยุวชนประชาธิปไตย สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร
เจ้าหน้าที่กรมกิจการเด็กและเยาวชน		
1.	นางปิยะวดี พงศ์ไทย	ศปอ.ดย.
2.	นางสาวปฐมาภรณ์ พงศ์ไทย	ศปอ.ดย.
3.	นายวัชร ค้าขาย	ศปอ.ดย.
4.	นายภูเบศ จิตรจริง	ศปอ.ดย.
5.	นายเจษฎา กุลวงศ์	ศปอ.ดย.
ศูนย์ประสานงานโครงการสนับสนุนระบบและกลไกระดับชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายด้านเด็กและเยาวชน (พกน.)		
1.	นางศิริกัลยา สานุจิตร	พกน.
2.	นางสาววาจारी แสงชั้น	พกน.

ภาคผนวก ข

ประมวลภาพโครงการการประชุมเชิงปฏิบัติการ

หัวข้อ “E - Sports : คิดให้รอบ มองให้ชัด กับอนาคตเด็กไทยยุคดิจิทัล”



เสาร์ที่ 28 – อาทิตย์ ที่ 29 เมษายน พ.ศ. 2561
ณ โรงแรมแกรนด์ฮิลล์รีสอร์ท จังหวัดนครสวรรค์
ผู้เข้าร่วมจาก 5 พื้นที่ ได้แก่ นครสวรรค์ ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี อุทัยธานี



เสาร์ที่ 26 – อาทิตย์ ที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2561
ณ โรงแรมแคนทารี จังหวัดนครราชสีมา
ผู้เข้าร่วมจาก 4 พื้นที่ ได้แก่ ขอนแก่น ชัยภูมิ บุรีรัมย์ นครราชสีมา



เสาร์ที่ 9 – อาทิตย์ที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2561
ณ โรงแรมจอมเทียนการ์เดน รีสอร์ท จังหวัดชลบุรี
ผู้เข้าร่วมจาก 4 พื้นที่ ได้แก่ ชลบุรี ฉะเชิงเทรา สมุทรปราการ ระยอง



เสาร์ที่ 16 – อาทิตย์ที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2561
ณ โรงแรมลองบีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี
ผู้เข้าร่วมจาก 5 พื้นที่ ได้แก่ นครปฐม ราชบุรี เพชรบุรี สมุทรสาคร สมุทรสงคราม



นายวิทัศน์ เตชะบุญ อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน



นางปิยะวดี พงศ์ไทย หัวหน้าสปป.ดย.



นายธาม เชื้อสถาปนศิริ วิทยากร นักวิชาการอิสระ



พญ.ทิพาวรรณ บุรณสิน วิทยาการกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข



ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนอะเนก วิทยากร สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน



ดร.ศิริดา ตันทะอธิพานิช วิทยากร มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย



นายพงศ์ธร จันทรค์มี วิทยากร มูลนิธิธารนสุมแห่งชาติ



อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน พร้อมด้วยวิทยากร

การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำข้อเสนอมาตรการ
ในการกำกับดูแลอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
วันที่ 5 กรกฎาคม 2561 ณ โรงแรมแกรนด์ทาวเวอร์ ถนนพระราม 6 กรุงเทพฯ





เยาวชนนำเสนอมาตรการในการกำกับดูแลอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็ก
และเยาวชน ในกลุ่มย่อยและแลกเปลี่ยนวงใหญ่



ยื่นข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports
เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
เสนอต่อ
นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ประธานกรรมการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและ
ผู้ด้อยโอกาส
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ





ถ่ายภาพร่วมกับ นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ประธานกรรมการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและ
ผู้ด้อยโอกาส
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ



ภาคผนวก ค

ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E-Sports และการพนันจาก E-Sports
เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

**ข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports
เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
เสนอต่อ
นายวัลลภ ตังคณานุก์
ประธานกรรมการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและ
ผู้ด้อยโอกาส
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ**

ปัจจุบัน หลังจากทีคณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้มีมติเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 อนุมัติรับรองให้การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E-Sports เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ E-Sports ได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports หลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เด็กและเยาวชนมุ่งเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ และมุ่งหวังเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ให้เข้าใจว่า E - Sports คือกีฬาหรือดีกว่ากีฬา หรือนักกีฬา E - Sports เป็นคนละกลุ่มและ ไม่เกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเชิงรุกในสถานศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ เข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าชมการแข่งขันดังกล่าว โดยมีได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านสุขภาพและพัฒนากายทางร่างกาย สุขภาพจิต การเรียน และปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

ข้อมูลจากการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์ทางระบาดวิทยา ณ คลินิกจิตเวชวัยรุ่น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในช่วงปีงบประมาณ 2560 พบว่ามีจำนวนเด็กและเยาวชน (อายุระหว่าง 3 - 25 ปี) ได้รับผลกระทบทั้งโดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นเกมแนวโมบ้า (Multi players Online Battle Arena) เป็นจำนวนมากขึ้นในชุมชนและโรงพยาบาล ซึ่งเกมแนวโมบ้าคือเกมที่ใช้ในการแข่งขัน E - Sports โดยปี 2560 พบจำนวนผู้ป่วยเด็กติดเกมและมีปัญหาแทรกซ้อนมีจำนวนมากขึ้น 6.1 เท่า เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา การติดเกมทำให้สมองส่วนหน้าทำงานน้อยลง ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิ ขาดทักษะชีวิตในการปรับตัว อีกทั้งส่งผลต่อ การเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติด ทางสมอง (brain addictive behavior) มีความเสี่ยงโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล รุนแรงถึงขั้นโรคจิต และการฆ่าตัวตายเมื่อเร็วๆ นี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ข้อสรุปทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ชัดเจนแล้วว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมอินเทอร์เน็ต สามารถวินิจฉัยว่าเป็นอาการของโรคและพฤติกรรมเสี่ยงภัยสุขภาพ

เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของ E – Sports และการจัดการแข่งขัน E-Sports ในประเทศไทยที่มีต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม จึงขอเสนอมาตรการเพื่อ

/ส่งเสริม ...

ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนในสังคมที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports ได้ดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังนี้

1. ควรให้มีการทบทวนมติที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองว่า E – Sports เป็นกีฬา เพื่อให้สังคมได้เตรียมความพร้อมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งหามาตรการในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก E – Sports

2. ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจ E – Sports เป็นการเฉพาะ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน ครอบครัว ตลอดจนสังคมในภาพรวม ดังต่อไปนี้

2.1 ขอให้มีการกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าเล่น E – Sports ต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีระบบการลงทะเบียนที่สามารถตรวจสอบและยืนยันอายุผู้เล่น

2.2 ขอให้มีการกำหนดอายุของเด็กที่เข้ารับการคัดเลือกเข้าร่วมการแข่งขัน E – Sports ต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีหนังสือรับรองจากผู้ปกครอง หรือ หนังสือรับรองการทำงาน รวมทั้งมีผลการตรวจสุขภาพทางร่างกาย ไม่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและการพนัน การตรวจประวัติอาชญากรรม มีแฟ้มสะสมผลงานจิตอาสาเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อเป็นการดึงเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสังคมด้วย และมีการตรวจประเมินสุขภาพจิตทุก ๆ 3 เดือนหลังเข้าสู่การแข่งขัน E – Sports อย่างต่อเนื่อง

2.5 ต้องไม่สื่อสารว่า E – Sports คือกีฬา หรือ ดีกว่ากีฬา หรือข้อความที่เกินความเป็นจริง อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอเป็นเวลานาน โดยอ้างว่าเป็นการฝึกซ้อมกีฬา

2.6 ขอให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมใน E – Sports และกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลกระทบจากเกม

2.5 มีมาตรการควบคุมการพนันใน E – Sports และที่แฝงมาในเกม

2.6 ห้ามมีการโฆษณาหรือสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ต

2.7 ห้ามให้มีการจัดการแข่งขัน E – Sports ในสถานศึกษา หรือบริเวณใกล้เคียง และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า

2.11 ขอให้มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทัน E – Sports เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว

2.12 ขอให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับ E – Sports นำรายได้ส่วนหนึ่งมาทำกิจกรรมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดจาก E – Sports

2.13 ขอให้มีการจำกัดช่องทางในการถ่ายทอดการแข่งขัน ให้เป็นช่องทางเฉพาะของผู้ประกอบการธุรกิจ E-Sports เท่านั้น ไม่ให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสาธารณะ และไม่ให้มีการแสดงอัตราต่อรองในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E – Sports

/3. ขอให้ ...

3. ขอให้มีการส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่มีเนื้อหารุนแรงจนส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน กำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดหน่วยงานหลักรับผิดชอบเกี่ยวกับเกมที่ไม่เหมาะสม

4. ขอให้มีมาตรการกวดขัน ฝ้าระวัง ติดตาม เพื่อป้องกันเด็กติดเกมในโรงเรียน และการเฝ้าระวังรักษา

5. ขอให้แหล่งทุน เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.) จัดสรรเงินทุนในการดำเนินการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบของ E – Sports รวมทั้งการผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมอย่างเหมาะสม

6. ขอให้รัฐบาลส่งเสริมการสร้างพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น สนามกีฬา สนับสนุนอุปกรณ์กีฬา

จึงเรียนมาเพื่อให้ประธานกรรมการสังคม กิจการด้านเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ได้นำข้อเสนอมาตรการกำกับดูแล E – Sports และการพนันจาก E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ไปพิจารณาเพื่อให้หน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องนำสู่การปฏิบัติต่อไป

ภาคผนวก ง

นิทรรศการความรู้ เเท่าทันสื่อ เเท่าทันเกม เเท่าทันการพนัน
การพนันออนไลน์ใน E-sport



กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ เกม เกมคอมพิวเตอร์



การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต E-SPORT

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ CPT

อีสปอร์ต (e-Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต คือ กิจกรรมการแข่งขัน (game competition) ที่ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์ ทีวี เกมคอนโซล การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นแข่งขันกันชิงเงินรางวัล หรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ อาจเป็นการถ่ายทอดสดผ่านยูทูป และโซเชียลมีเดียบนยูทูปทวิตเตอร์ ในบางครั้งอาจมีค่าพนัน หรือ ไม่อาจมีค่าพนัน

ปัญหาการพนันกับอีสปอร์ต?

ปัญหาการพนันอีสปอร์ต คือ การพนันที่ถูกทำให้เป็นเรื่องปกติและแทรกซึมอยู่ในทุกกิจกรรมการเล่นเกมที่ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้เกิดการประจักษ์ของพวกเขามีเรื่องขึ้น เช่น นานขึ้นโดยเฉพาอย่างยิ่ง เมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลและการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ทำไมการพนันในอีสปอร์ต จึงน่ากังวล?

E-SPORT GAMBLING

“การพนันบนอีสปอร์ตมีความเสี่ยงที่จะชักนำนักเล่นรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน เช่นเดียวกับการพนันทางผลกีฬาโดยทั่วไปในโลกออนไลน์ ปัญหาคือการที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบกับอีสปอร์ต ก็จะทำให้มีการแข่งพนันกับทีมในทีมอื่น โดยไม่สนใจต่อการเสพติดพนัน และผู้เล่นเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ตจะคุ้นชินกับความสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีเพื่อนที่อยู่ในเกม ดังนั้นการพนันจากเกม ในเกม ระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน จึงถูกกระตุ้นได้ง่ายมากขึ้นอีก



ประเด็นปัญหาสำคัญของการพนันอีสปอร์ต

อีสปอร์ตคือ
การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล

ผู้ผลิตเกมมุ่งหวังรายได้
นอกจากขายสินค้าในเกม

การจัดแข่งขันอีสปอร์ต
กับของของเล่นๆ ไม่จริงจัง

มีผู้เล่นเกมที่ใช้เงินค่าในเกม
มาเป็นสิ่งบันเทิง-พนัน

อายุของเด็กที่
เล่นเกม-อีสปอร์ตอีสปอร์ต

เพื่อนบ้านที่เล่นอีสปอร์ต
ที่เชื่อมโยงกับธุรกิจพนัน

การป้องกัน ปราบปราม
ธุรกิจพนันกับอีสปอร์ต

รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม
รู้เท่าทันอีสปอร์ต

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในอีสปอร์ต

“ถ้าทายคนเล่น หลอกหลอนให้อยากได้ชัยชนะ”



“เริ่มง่าย ออกยาก สะสม-เสพติดชัยชนะ”

เกมอีสปอร์ตที่สำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบคือ ความตื่นเต้น ลุ้น ยาก ถ้าทาย เกมที่ดี จะต้องเล่นได้ง่ายและยากที่จะเอาชนะ (easy to pick up and hard to put down) และมีลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะ จะต้องใช้ทักษะทางด้านจิตใจ และร่างกาย ด้วยความอดทน ยาวนาน (physical and mental skill and stamina) เพราะต้องการให้ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นนานมาก ที่สุดอันนำมาซึ่งรายได้และกำไรจากผู้เล่น ที่มอบให้แก่ผู้สร้างเกมนั้นเอง

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ให้คนเล่นสนุกจนถอนตัวไม่ขึ้น



การเข้าเล่น game entry	— เล่นง่ายเริ่มไม่ยาก ใครๆก็เล่นได้ กติกาง่าย เริ่มเล่นได้ในเวลา ต่ำระบบแนะนำการเล่น ชัดเจนดี และฝึกให้เก่ง
การไต่ระดับ game level	— พัฒนากับการเล่น เก่ง แข่งขันกับคนอื่น เกมออกแบบมาให้มีระดับขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ผู้เล่นต้องพยายามเพื่อเอาชนะระดับของเกม
ความสนุก game entertainment	— สนุก เราได้ชัยชนะและการยอมรับ ความสนุก มีความท้าทาย ความตื่นเต้น ความสามารถใหม่ๆ เกม ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
ความสวยงาม game art/visual	— ตื่นตาตื่นใจ ภาพ แสง สีสวยงาม ภาพกราฟิกที่สวยงาม สดใส ชื่นชอบ สีสวยงาม ตื่นตาตื่นใจ น่าสนใจ
อยากหยุดออกจากเกม game exit	— เพื่อน สังคม การยอมรับตัวตน เพื่อนร่วมเล่น เล่นกับเพื่อน เล่นกับเพื่อนในเกม และอยากเล่นกับเพื่อนที่เก่งๆ

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
<https://www.facebook.com/ICGCP/>

[illegible]

กรมการควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

การพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต

E-SPORT

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

อีสปอร์ต (e-Sport) คืออะไร?

อีสปอร์ต คือ กิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่เล่นบนคอมพิวเตอร์, สมาร์ทโฟน หรือ การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นจะแข่งขันกันโดยใช้เมาส์และคีย์บอร์ด หรือใช้คอนโทรลเลอร์ในการเล่น

ปัญหาการพนันกับอีสปอร์ต?

ปัญหาการพนันอีสปอร์ต คือ การพนันที่ถูกทำให้เป็นเรื่องปกติและแทรกซึมอยู่ในทุกกิจกรรมการเล่นเกมที่ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้เกิดการแพร่ระบาดของเกมพนันออนไลน์ขึ้นเรื่อยๆ มากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลและการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ทำไมการพนันในอีสปอร์ต จึงน่ากังวล?

“การพนันบนอีสปอร์ตมีความเสี่ยงที่จะชักนำให้ผู้เล่นรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน เช่นเดียวกับการพนันที่แพร่หลายโดยทั่วไปในโลกออนไลน์ ปัญหาคือการที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบกับอีสปอร์ต ก็จะทำให้มีการแข่งขันกันมากขึ้น โดยไม่สนใจต่อการเสพติดพนัน และผู้เล่นเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ตจะคุ้นชินกับความสนุกสนาน ชื่นชอบ และมีเพื่อนที่อยู่ในเกม ดังนั้นการพนันจากเกม ในเกม ระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน จึงถูกกระตุ้นได้ง่ายมากขึ้นอีก

ประเด็นปัญหาสำคัญของการพนันอีสปอร์ต

อีสปอร์ตคือ การแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล

อายุของเด็กที่เล่นเกม-อีสปอร์ต

ผู้เล่นเกมมุ่งหวังรายได้ นอกจากขายสินค้าในเกม

การเชื่อมกับอีสปอร์ตกับโซเชียลมีเดีย

การเชื่อมกับอีสปอร์ตกับโซเชียลมีเดีย

การเชื่อมกับอีสปอร์ตกับโซเชียลมีเดีย

การเชื่อมกับอีสปอร์ตกับโซเชียลมีเดีย

การเชื่อมกับอีสปอร์ตกับโซเชียลมีเดีย

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในอีสปอร์ต

“ท้าทายคนเล่น หลอกล่อให้อยากได้ชัยชนะ”

“เริ่มง่าย ออกยาก สะสม-เสพติดชัยชนะ”

เกมอีสปอร์ตที่สำเร็จจะต้องมีองค์ประกอบคือ ความตื่นเต้น ลุ้นยาก ท้าทาย เกมที่ดี จะต้องเล่นได้ง่ายและยากที่จะเอาชนะ (easy to pick up and hard to put down) และมีลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะ จะต้องใช้ทักษะทางด้านจิตใจ และร่างกาย ด้วยความอดทน ยาวนาน (physical and mental skill and stamina) เพราะต้องการให้ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นนานมาก ที่สุดอันนำมาซึ่งรายได้และกำไรจากผู้เล่น ที่มอบให้แก่ผู้สร้างเกมนั่นเอง

หลักการออกแบบเกมออนไลน์ให้คนเล่นสนุกจนถอนตัวไม่ขึ้น

การเข้าเล่น game entry	— เล่นง่ายเริ่มไม่ยาก ใครๆก็เล่นได้
การไต่ระดับ game level	— พัฒนาทักษะการเล่น เก่ง แข่งขันกับคนอื่น
ความสนุก game entertainment	— สนุก เราได้ชัยชนะและการยอมรับ
ความสวยงาม game art/visual	— ตื่นตาตื่นใจ ภาพ แสง สีสวยงาม
อยากหยุดออกจากเกม game exit	— เพื่อน สังคม การยอมรับตัวตน

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

ที่อยู่ : เลขที่ 1168 ซอยพหลโยธิน 22 ถนนพหลโยธิน แขวงจวนพล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10900
โทร. 0-2511-5855 โทรสาร 0-2939-2122 Email : icgp@thainhf.org
Facebook : เครือข่ายนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน
<https://www.facebook.com/ICGCP/>



เอกสารการประชุม และนิทรรศการ E-sports ภายในงาน



ภาคผนวก จ

ลิงค์ข่าว

RYT9 อารวยาทีนน์ ค้นหาว

ข่าวออนไลน์ ข่าวประเทศ เศรษฐกิจ ภูมิ-การเมือง การเมือง บันเทิง กีฬา กองทั่วย เทคโนโลยี อสังหา ยานยนต์ **ทั่วไป**

ประเด็นร้อน » กทม. นายกรัฐมนตรี ภาริณบ ค่ำไฟฟ้า อยชิบนนทกั ฎีกตลกทพ วยพระพลึง ธรนทาย ธรริณ บัตรพระษาย

แหวนห้ำ


 Like
  Share
 Be the first of your friends to like this

ข่าวทั่วไป หนังสือพิมพ์แนวหน้า -- อังคารที่ 3 กรกฎาคม 2561
00:00:46 น.

[illegible]

ບ່າວທີ່ເກີຍວບຊ່ອງ

සුදානා රට

พื้เปิด Thai

Arena สนามแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมาตรฐานครบวงจร ด้วยแนวคิดในการเปลี่ยน ปัญหา “เด็กติดเกม” ให้เป็น “โอกาสของประเทศ”

การแข่งขันของนักให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ “Pattava

 ข้อมูลพื้นฐาน
หุ้น mai



หากเมื่อเวลาผ่านไป "โลกจนสาละยัต" ไร้ใจโคมหรือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ ถูกกลืนโดยชื่อ "บอยชัง" เป็นที่ยอมรับจนถึงจุด สมบูรณ์ ปัจจุบัน กลายมาเป็น "เครื่องดี" สิ่งอันยิ่งใหญ่ "พ่ายแพ้" โท่หนึ่งที มีอีกหลายครั้งแล้ว เพราะหาก "คนเล่นดี" ถูกเรียกว่า "เกมเมอร์" มีการตั้งทีม และชื่อส่วนตัวเปรียบ กับทีมกีฬาชนิดหนึ่ง มีรายการให้ลงแข่งเพื่อหาคณะดีและชนะเลิศ เรียกว่า "อี-สปอร์ต" (E-Sport) ซึ่งล่าสุดในนครกรีกที่แข่งขันบอยชัง มี "เอ เซอร์เบต" ปี 2561 ที จะเป็น ครั้งแรกทั้งบรรการการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ เข้าไปอยู่

[illegible]

นพ.ยงยุทธ ยกตัวอย่าง วิกีพีเดีย (Wikipedia) สารานุกรมเปิดให้ทุกคนเข้าแก้ไขได้ ซึ่งเรียกว่า "ประเภทการแข่งขัน" (A kind of competition) ไม่ใช่เป็นเพียงผู้แข่งขันภายใต้กฎเกณฑ์แบบ "E-Sport เป็นการแข่งขันทางอีสปอร์ตที่เกิดขึ้นจากสมาชิกรองเท้าวิ่ง ซึ่งไปแข่งเพื่อฝึก" แต่มีความหลากหลายเช่น ในรายการของ "ไอโอซี" (IOC-คณะกรรมการโอลิมปิกสากล) เช่นเช่น โจว "เอ็นบีเอทูเค" (NBA2K) เกมจำลองการชกมวยแบบบุคคล หรือเกม "ฟีฟ่า" (FIFA) เกมจำลองการชกมวยฟุตบอลระดับทีมชาติ E-Sport มีความแตกต่างได้หรือไม่? เป็นดังนี้

[illegible]

ผู้ทรงคุณวุฒิประจำกรมสุขภาพจิต ระบุว่า ในทางสากลมีกลุ่มกีฬาที่คล้าย กับ E-Sport คือ "Mind Sport" (Mind Sport) หรือกีฬาที่ใช้สมองเป็นหลัก และแพ้ด้วยความคิด ซึ่งกีฬาประเภทนี้คือ กีฬาหมากรุกสากล ต่างๆ เช่น หมากรุก (Chess) หมากรุกโลก (Go) รวมถึงหมากรุก (Bridge) และประติมากรรมขนาดใหญ่ มีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการเล่น ไม่ใช่ว่าจะเล่นมาปรมาณเป็นกีฬา ประเภทนี้ตั้งแต่แรก และหมากรุก E-Sport อาจกลายเป็นกีฬาได้ หากกีฬาประเภทนี้เองเป็นเหมือน การต่อสู้ด้วยเครื่องมือเครื่องใช้การ เปรียบเสมือนว่าสามารถเอาชนะใจผู้อื่นได้

นอกจากนี้ยังกล่าวอีกว่า การเล่นเกมคือการกระตุ้นสมอง “สมองมนุษย์มี 2 ส่วน คือสมองส่วนด้านซ้ายที่ทำงานด้านเหตุผล สมองส่วนด้านขวา ขึ้นอยู่กับเรื่องอารมณ์และสัญชาตญาณ” ถ้าทำงานไปทาง การกระตุ้นสมองส่วนด้านซ้ายเป็นหลัก พวกนี้ ไม่มีปัญหา ที่ทำส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มนี้ และจะมีปัญหาต่อไอที เพราะด้านสมองส่วนขวาเป็นด้านที่จะไปเข้าด้านในขององค์กรมากขึ้น (WHO) คือการเปลี่ยนแปลงองค์กร อย่างหนึ่งคือการคิดค้น โมเดลเฉพาะ MOBA มีหลักการฐานชัดเจนจากแพทย์ที่ทำงานนี้ ว่าทำให้เกิดคือกลุ่มหนึ่งที่จะเกิดขึ้น

“ถ้าจะหาให้เป็นกีฬา ต้องคล้ายๆเนือหาคะตุณสมองสองส่วนอยากต้องไม่มี ต้องเน้นเอาทักษะการเคลื่อนไหวเป็นหลัก และต้องอิงกับกีฬาที่เป็นเข้มนัก เพราะ E-Sport นั้นใช้เมาส์กับกีบ์ไวโกลัม ซึ่งเป็นการคาดสาคัญไวโกลัม เมื่อโหรที่เป็นเชิงพาเดินยั้งจะมีการโพษนา ซึ่งถ้ามีการควบคุมคน เหล่ากับ ระบุเป็นสารสนเทศ และสื่อภาษาหรือตัวโกลัมส่วนนี้เรียกพฤติกรรมสารสนเทศ แต่เมื่อมีการติดการควบคุมสมองสองส่วนอยาก สองส่วนอยากจะควบคุมสมอง ส่วนนี้ที่เราเรียกสารสนเทศ”น.พ.ชญชญ ระบุ

ขณะที่ นายณัฐวุฒิ เรืองเดช รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) กล่าวว่า E-Sport เป็นหัวข้อ ที่ถกเถียงกันว่า "หากใครชอบแล้วเด็กจะติด เกมมากขึ้นหรือไม่?" โดยหากแบ่งกลุ่มผู้เล่นเกม สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ 1. นักกีฬา ที่ฝึกซ้อม อย่างมีระบบ 2. ผู้เล่นเพื่อไป เล่นเกม เพื่อความ ผ่อนคลาย และ 3. เด็กติดเกม เล่นเกมจนกระทบกับชีวิตประจำวัน ซึ่งทั้ง 3 จำแนกการ ประกาศให้ E-Sport เป็นกีฬา กกท. ถูกตั้งคำถามมากมาย

อย่างไรก็ตาม มีกรรมการ ที่วางแผนงานให้सानะว่า “เด็ก ดิเดกเก้ เป็นเรื่องใหม่ที่ต้องขยับแก้” แต่การลงบัญชีแต่แรกไปก็อาจคลาดพิง สามารถไปแข่งในฐานะนักกีฬา สามารถเล่นโดยได้พัฒนาศักยภาพได้โดยไม่ถูก ตีความออกนอกกฎ” ดังนั้นการตีความตัดสินใช้จากงานวิจัยทางจิตวิทยา สังคม การบริหาร และวัฒนธรรมเป็นหลักเป็นเกณฑ์ แต่การประกาศรับรอง E-Sport game ในฐานะเป็นกีฬารับรองก็มีสิทธิ์เข้าขามีส่วนร่วมได้ โดยขนาดคน เป็นกีฬาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

นายเศรษฐา ชอมรภาว วิศวกร E-Sport เพิ่งเริ่มต้นได้ไม่นาน การกำกับ ดูแล ก็ยังไม่เข้มแข็ง มีโอกาสสุกุดครอบงำ จากภาคธุรกิจได้ ดังนั้นในบริบทพิจารณา คณะกรรมการได้มีข้อสรุปว่าหากเกิด ผลกระทบขึ้นจริง กกท. สามารถ ทบทวน มติรับรองได้ แต่ทั้งนี้จำเป็นต้องรับรองสมาคมกีฬา E-Sport เพื่อให้ นักกีฬามีการจัดแข่งขันในต่างประเทศ และอาจจะเข้าร่วมแข่งขันรายการเหล่านี้นั้นก็ต้องมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาขึ้น

เช่น ฟุตบอลโลก ทีมชาติ ต้องส่งในนามสมาคมฟุตบอลของชาติ นั้นๆ หากไม่มีสมาคมก็ไปแข่งไม่ได้ และต้องยั่วว่า "ถึง กทท. ไม่รับรอง E-Sport แต่กลุ่มทุนก็จะต้องฉลาดหาประโยชน์เอาไป" เห็นได้จากทศวรรษนี้ที่มีการลงทอดสัดการแข่งขึ้น มีคนดูนับล้านคน และสื่อเหล่านี้เข้าได้ดังๆ โดยหลังจากรถเป็นพาหนะของสมาคม E-Sport จะต้องหาให้ชัดว่าไหนไหนเป็น E-Sport แท้ก็ต้องใช้เวลาเพราะสมาคมเพิ่งตั้งขึ้นได้ 6 เดือน

“อย่างแรกมันดันได้แบบไอโอม เด็กก็หันมาเล่น อากาเป็นอย่างนั้น แต่การจะเป็นได้ต้องดีต้องทำอะไรบ้าง ต้องมีวิธีฝึกอย่างไร? วางแผนอย่างไร? ถ้าเรารู้ตั้งแต่ต้นแบบก็สามารถเอาไปใช้กับลูกคนอื่น เล่นเกมไปใช้ประโยชน์ เล่นฟรีๆ หัดเล่น คัดล่อลวงมีประโยชน์ จากเกมได้บ้าง แม้จะมี ต้องถึงขั้นที่เราบริหารบ้าง จะใช้ E-Sport ดีสุดที่จะไปทางไหน ให้มาทางนี้ เรายังลองในแง่ดีแต่เรื่อง คิดเกมจะประกาศหรือไม่ประกาศ เรารู้สึกช่วยกัน” รองผู้ว่า กทม. กล่าว

ด้านนายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระด้านสื่อออนไลน์กล่าวว่า ในทางสากลให้นิยามว่า

"E-Sport คือการแข่งขันวีดีโอเกม แต่ไม่ใช่กีฬา" ด้วยเงื่อนไขว่า "สิ่งที่จะเป็นกีฬาได้ต้องเป็นกฎเกณฑ์ โดยองค์กรใด" เช่น กีฬาฟุตบอลนั้น สหพันธ์ฟุตบอลอาชีพโลก (FIFA) ก็ไม่ใช่เกม โดยอาจเล่นกันเล่นได้ และการเล่นกีฬาเป็นต้องไปเล่นตามสถานที่จริง ไม่ใช่เล่น E-Sport ทุกครั้งที่มีการเล่นคือการสร้างมูลค่าให้เจ้าของลิขสิทธิ์เกม เช่นๆ นอกจากนี้ "กีฬาแล้วต้องให้รางวัล" ต่างจากการเล่นหมากล้อม ที่เล่นจริงก็ได้ออกรางวัล

"ต่างประเทศเรียกคนเล่นเกม ว่าเพลเยอร์ (Player) เกมเมอร์ (Gamer) คอมพิวเตอร์ (Competitor) และ E-Sport เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยม มกษกรทั้งที่เขามาในยุคเขาขายของตลอดวันในภาคเช้าหลังเลิกจากงาน ก็พยายามขายสิทธิ์ให้ขอลงการแข่งขัน แต่เขาก็ทำจางๆ ไม่เต็มความฝันจริงๆ คณะกรรมการได้เลือกนายเอช (OCA) ก็ลองดู ต่อในปี 2022 ที่เพิ่งมีครั้งแรกในประเทศไทย ท่ามกลางสิ่งๆ ก็แจ็ค หม่า (Jack Ma) เจ้าของบริษัทอาลีบาบ่า (Alisports) ที่มีเงิน 150 ล้านกว่า บาท โกลด์เมสเตอร์ (IESF-สหพันธ์ ฮีลล์บอลนานาชาติ) เป็นหลักกันดีเป็นทีมกีฬาว่า อาจารจารย์จะ

อาจารย์ถาม กล่าวกันว่า หลักการสร้างเกมที่นิยมคือ “เล่นฟรี ตอนเริ่ม เต็มเงินค่าตัวฟรี” (Free to Play, Pay to Win) จึงลอง สดุดีเข้าไปเล่นฟรี มีค่าใช้จ่าย แต่เล่นได้ปกติทุกอย่างเอาใจใคร่เล่นอย่างเดียว หรือจะเล่นฟรี ตัวละครใหม่ มาเล่น ลงท้ายก็ต้องจ่ายเงินซื้อ ขวดยี่สิบ ปอนด์ แม็กคาร์ธี (Cecilia Pinto McCarthy) เขียนหนังสือ “The Sports Game Design” และนำหลักการสร้างเกมไป “เริ่มเล่นฟรี ระหว่างเล่น ออกจากเกมไป ภายหลังฟรี” ดังนั้นจึงต้องออกจากรอบเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชน

ต่างประเทศมีแล้ว..เมืองไทยมีหรือยัง?

อ่านต่อได้ที่ : <https://www.ryt9.com/s/nnd/2850745>

เครือข่ายเด็กฯ ร้อง สนช.แนมาตรการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E-Sports

เผยแพร่: 5 ก.ค. 2561 18:13 อัปเดต: 5 ก.ค. 2561 18:46 โดย: MGR Online

เครือข่ายเด็กและเยาวชน เป็นหนังสือ สนช. แน่ มาตรการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E-Sports กับผลกระทบหลังมี กม.ออกมา ให้ชื่อว่า "ครุฑแดง" ขึ้นปากสัตว์ลาย

โดยภาพ



เปรียบเทียบ 1 ดอลลาร์เป็น 8,842 บาท (ปกติ 7,500 บาท) ที่ขึ้นสูงกว่า ต้นเงิน 100%
ฟรี บริการช่วยเหลือลูกค้า 24 ชม. ฟรี ค่าบริการสมัครใช้งาน

🔍 ✕

ดูเพิ่มเติม

วันที่ (5 ก.ค.) เวลา 15.20 น. ที่รัฐสภา 18 เครือข่ายเด็กและเยาวชน นำโดย นายธนกร ประธานโม สภาเด็กและเยาวชน จ.ชัยภูมิ เป็นหนังสือถึง นายวัลลภ สืบคนหาใช้กร์ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (สนช.) ในฐานะประธานคณะกรรมการการสังคม กิจการสำเนาเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สนช. เรื่องขอแนมาตรการกำกับดูแล E-Sports และการพนันจาก E-Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

โดย นายธนกร กล่าวว่า หลังจากพิจารณาการกำกับดูแลประเทศไทย (กกท.) มีมติเมื่อวันที่ 17 ก.ค.2560 อนุมัติให้มีการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ E-Sports ตามพระราชบัญญัติ (พร.บ.) การกีฬาแห่งประเทศไทย 2558 และจัดตั้งสมาคมกีฬา E-Sports อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 18 ก.ค.2560 ทำให้ E-Sports ได้รับความนิยมน้อยลงมาก และมีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องหลากหลายรูปแบบ ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ผู้เล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ แล้วยังเป็นนักกีฬาอาชีพ อีกทั้งยังมีการโฆษณาให้เข้าใจว่า E-Sports คือ กีฬาหรือดีกว่ากีฬา นอกจากนี้ ยังมีการจัดกิจกรรมแข่งรถในสถานศึกษาที่มีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าร่วม เข้าร่วมการแข่งขัน โดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านสุขภาพ และการพัฒนาทางร่างกาย จึงขอเสนอมาตรการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน อาทิ ให้หน่วยงานที่ กกท.รับรองว่า E-Sports เป็นกีฬา รวมถึงหาหนทางในการจัดการผลกระทบที่เกิดจาก E-Sports, ควรให้มีกฎหมายกำกับดูแลกีฬา E-Sports โดยเฉพาะ, ให้ส่งเสริมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และไม่ใช่อุปกรณ์รุนแรงจนส่งผลกระทบต่อทางตน รวมถึงกำหนดนโยบายป้องกันเด็กเล่นเกมเป็นวาระแห่งชาติ

ด้าน นายวัลลภ กล่าวว่า เรื่องดังกล่าวเคยมีการตั้งกระทู้ถาม นาย.ทองทิพย์และกีฬา ไม่แล้ว ว่า ให้มีการพหุพรรค กกท.ได้หรือไม่ หรือจะหาทางป้องกันได้อย่างไร ซึ่งตนจะรับเรื่องไว้เพื่อช่วยติดตาม และหาทางแก้ปัญหาต่อไป

f เฟซบุ๊ก

LINE

Twitter

Share

185

อ่านต่อได้ที่ : <https://m.mgrounline.com/politics/detail/9610000066960>

มองต่างมุม..? กีฬา E-Sports

👤 สมาชิกออนไลน์ 5 คน 5 กรกฎาคม 2561 16:16 📍 การเมือง

[Share](#) [Tweet](#)

เครือข่ายเด็กและเยาวชนไทยแบบสหภาพการคุ้มครองเยาวชนจากกีฬา E-Sports ที่เปิดรับเด็กและเยาวชน
เมื่อวันที่ 5 ก.ค. 2560 จาก 18 เครือข่ายเด็กและเยาวชน นำโดย นายธนกร ปรางสาโรจน์ นายกสมาคมฯ จ.ปทุมธานี พร้อมด้วยเด็กและเยาวชน ตัว
แทนจากทีม สมาธิศึกษาพัฒนาศักยภาพผู้พิการ (สนช.) ในฐานะประธานคณะกรรมการจัดการแข่งขัน กิจกรรมด้านเด็ก เยาวชน สตรี (ผู้ดูแลฯ) คณะกรรมการและผู้
เกี่ยวข้องภาค สนช. เพื่อเชื่อมและขยายผลการทำกิจกรรม E – Sports และการพัฒนาภาค E – Sports เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน
โดย นายธนกร กล่าวว่า หลังจากที่ได้ผลการทำการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) มีมติเมื่อวันที่ 17 ก.ค.2560 อนุมัติให้มีการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์
รางวัลสำหรับชนพิการหรือผู้พิการ E – Sports ตามพระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) การกีฬาแห่งประเทศไทย 2558 และเพื่อให้สมาคมกีฬา E – Sports
ดำเนินการเป็นทางการ เมื่อวันที่ 18 ก.ค.2560 ทำให้อี E – Sports ได้ได้รับความสนใจอย่างกว้าง และมีการจัดกิจกรรมแข่งขันอย่างต่อเนื่องหลากหลายรูปแบบ ส่งผล
ทำให้เด็กและเยาวชน ผู้ดูแลแบบเชิงป้องกันรายพื้นที่ และผู้ประเมินศักยภาพอาชีพ อีกทั้งมีการพัฒนาไม่เข้าใจกีฬา E – Sports ซึ่งกีฬาหรือกีฬา
กีฬา

นอกจากนี้ ยังมีภารกิจกรรมการบริหารในสมาคมกีฬาที่มีภารกิจสำคัญว่า 18 ปีนี้กรรมการบริหารสมาคมกีฬา โยนไม้ใส่ฝ่ายอื่น ผลกระทบต่อสังคมและเยาวชน ที่ไม่เข้าเส้นขอบเขต ผลการพัฒนายาวนานทาง จึงขอเสนอแนวทางการเปลี่ยนแปลงสู่กรมกีฬาและเยาวชน อาทิ ให้บทบาทหน้าที่ทางบริหาร E – Sports เป็นกีฬา รวมถึงพัฒนาการในการจัดการและการแพร่กระจาย E – Sports , การมีกฎเกณฑ์กำกับดูแลกีฬา E – Sports โดยเฉพาะ ให้เป็นบริบทที่มีเนื้อหาสาระ” และให้ใช้เนื้อหาบรรณส่งเสริมการพัฒนากีฬา รวมถึงกำหนดนโยบายป้องกันเด็กติดเกมเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ

อ่านต่อได้ที่ : www.siamrath.co.th/n/38891