

จดหมายข่าว

# หมายเหตุ : ลดฉบับ

## ฉบับที่ 3 ประจำเดือนธันวาคม 2561 ตอน อีสปอร์ต (E-sports)

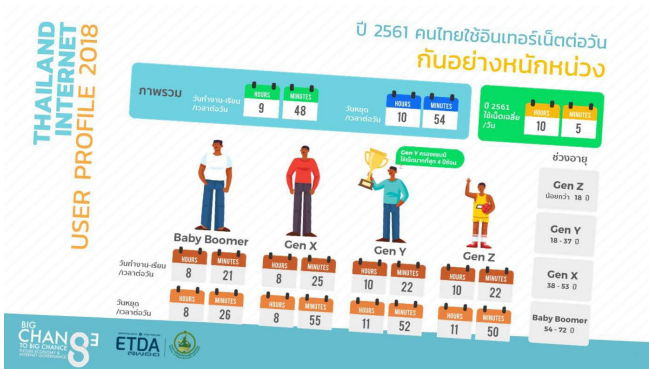
### สถานการณ์การพัวพันกับ E-sports ในประเทศไทย

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ ETDA ได้สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 พบว่าพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง โดยคนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นเวลา 10 ชั่วโมง

อย่างขาดความเท่าทัน บางคนแข่งขันเล่นเกมเป็นอาชีพออนไลน์ เรียกว่า “อีสปอร์ต” (E-sports) ซึ่งเป็นการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัล เป็นที่นิยมจากคนทั่วโลก และกำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว รวมถึงสามารถสร้างรายได้ทางธุรกิจจากบริษัทภาคเอกชนได้อย่างมากมาย โดยอีสปอร์ตสามารถเล่นเกมบนเครือข่ายปิดหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างไรชี้แจงจำกัด

สังคมจึงหันมาให้ความสำคัญกับคำว่าอีสปอร์ต ความหมายของอีสปอร์ตในพจนานุกรมภาษาของสหพันธ์อีสปอร์ตคือ “การแข่งขันวิดีโอเกม” ไม่ได้นิยามว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬาหรืออีสปอร์ตเท่ากับกีฬา”

อีสปอร์ต คือกิจกรรมการแข่งขันเกม (game competition) ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่ายเน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจังมีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรูสึกทางจิตใจ อาจมีการถ่ายทอดสดให้คนชม และมีผู้สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานกายภาพและ หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ต จะเห็นว่าคำว่าอีสปอร์ตเป็นคำศัพท์ที่ริเริ่มจากอุตสาหกรรมเกม นักเล่นเกมบริษัทธุรกิจ และเกมวิดีโอ (ฮาม เชื้อสถาปนศิริ. 2561)



5 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากปี 2560 คือ 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน โดย Gen Y เป็นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดที่ติดกันเป็นปีที่ 4 ทั้งนี้ เป็นผลสืบเนื่องมาจากการเปลี่ยนผ่านไปสู่ยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการเล่นเกมนออนไลน์ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนเวลาที่ไม่น้อยสำหรับคนที่เป็นเด็กและเยาวชน

ในยุคแห่งการหลอมรวมที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ และนำไปสู่การพัวพันออนไลน์

สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ (2561) สรุปว่าเส้นแบ่งที่ใหญ่ที่สุดระหว่างคำจำกัดความกับอีสปอร์ต มีเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้น คือการออกกำลังกาย (Physical Exertion) ซึ่งเป็นองค์ประกอบเพียงหนึ่งเดียวที่จะแยกอีสปอร์ต ออกจากกีฬาทั้งหลาย

รศ.นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว.2561) เห็นว่า อีสปอร์ตมีความเสี่ยงว่าเป็นธุรกิจเกมที่จะสร้างความเข้าใจผิดว่าเป็นกีฬา และการมุ่งเน้นส่งเสริมนักเล่นเกมมืออาชีพ โดยมีเป้าหมายที่เด็กและเยาวชนอย่างไร้การกำกับดูแล จะนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ควบคุมได้ยากในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อทางสังคม สุขภาพ และพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (ปีพมาภรณ์ สุขสมโส.2561) ได้ศึกษาวิจัยพบว่า การใช้สื่อออนไลน์ในการพนันสามารถสรุปได้ 2 ส่วน คือส่วนที่ 1 เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์ช่วยในการหาข้อมูลก่อนการเล่นพนัน เช่น การเข้าเว็บไซต์กูเกิลช่วยค้นหาสถานที่เล่น การพนัน หาแหล่งเว็บไซต์ในการเล่นพนัน ใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการแลกเปลี่ยนความรู้ พูดคุยสอบถามกันในเรื่องการเล่นพนัน เทคนิคการเล่นพนัน หาข้อมูลสถิติการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ราคาต่อรองของการพนันฟุตบอล ตารางการแข่งขันฟุตบอล เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการเล่นพนัน ส่วนที่ 2 เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์ ช่วยสนับสนุนในการเล่นพนัน เช่น เว็บไซต์สโบบีต เว็บไซต์กีฬาออนไลน์ เว็บไซต์ W88 เป็นเว็บไซต์ในการเล่นพนันหลายผล ฟุตบอลออนไลน์ และเป็นคาสิโนออนไลน์ สามารถลงทะเบียนผู้ใช้และโอนเงินเข้าบัญชีกลางเพียงหลักร้อยก็สามารถเล่นได้ทันที

ลักษณะการพนันในอีสปอร์ต มีการเชื่อมโยงเกมและอินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกัน สามารถกระทำผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ผ่านตัวโปรแกรม / แอปพลิเคชัน เป็นกิจกรรมส่วนตัวที่ผู้เล่นสามารถทำได้ทั้งเล่นเกม ซื้อของ สนทนา จ่ายเงิน หรือรับชม การแข่งขัน ทัวร์นาเมนต์ต่างๆ ไปได้พร้อมกับการแทงพนันได้ทันที และผู้เล่นเกมส่วนมากเป็นเด็กและเยาวชนที่ยังไม่เท่าทันและตระหนักรู้ว่าเกมหรืออีสปอร์ตนั้น มีส่วนเชื่อมโยงกับธุรกิจการพนันออนไลน์ (ชามเชื้อสถาปนศิริ. 2561)

เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาประเภทหนึ่ง ที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทยได้แล้วก็ตาม แต่ก็มีกระแส อีสปอร์ต ที่ยังไม่มีชื่อยุติในสังคม โดยเฉพาะฝ่ายวิชาการแพทย์และ

สาธารณสุขที่ยังไม่ได้รับรองว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อนิยามขององค์การอนามัยโลกที่ระบุว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในสมัยปัจจุบัน นับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่งที่เกิดจากเทคโนโลยี (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์.2561)

สำหรับตัวเลขจำนวนคนเล่นเกมของทั่วโลกในปี 2561 พบว่ามีจำนวน 2,341 ล้านคนทั่วโลก คิดเป็นสัดส่วนด้านเพศแบ่งออกเป็นเพศชายร้อยละ 54 และเพศหญิงร้อยละ 46 มีสัดส่วนด้านอายุแบ่งออกเป็น อายุ 10 – 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 22 อายุ 21 – 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 35 อายุ 36 – 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 28 และอายุ 51 – 65 ปี คิดเป็นร้อยละ 15 ([www.gamingdose.com](http://www.gamingdose.com))

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (2561) ได้จัดทำนิดาโพลสำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “E-sport กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในมุมมองของคนไทย” ระหว่างวันที่ 25 – 26 กันยายน 2561 จากตัวอย่างประชาชนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 1,253 ตัวอย่าง พบว่าประชาชนส่วนใหญ่ร้อยละ 75.26 ไม่เคยได้ยินชื่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Sport ที่การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองให้เป็นกีฬา และได้รับการบรรจุเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันกีฬา Asian Games 2018 ที่ผ่านมา มีเพียงร้อยละ 24.74 ระบุว่าเคยได้ยิน ด้านความคิดเห็นของประชาชนกับการรับทราบเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตคือกีฬาแข่งขันอะไร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าเคยได้ยิน พบว่าร้อยละ 68.71 ตอบว่าทราบ โดยระบุว่าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ เช่น League of Legends (LoL), Arena of Valor (AoV) ในประเทศไทยใช้ชื่อว่า Garena Thailand (RoV), Hearthstone, Pro Evolution Soccer 2018, Clash Royale, DotA และ FIFA Online เป็นต้น





รองลงมาร้อยละ 29.68 ตอบว่าไม่ทราบ และร้อยละ 1.61 ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ อีสปอร์ตมีคุณสมบัติในการเป็นกีฬาชนิดหนึ่งหรือไม่ พบว่าส่วนใหญ่ร้อยละ 55.63 ระบุว่าไม่ถือเป็นกีฬา เพราะเป็นเพียงแคเกมเท่านั้น เยาวชนไทยอาจเอาเวลาไปเล่นเกมมากกว่าเรียนหนังสือ กีฬาต้องมีการออกกำลังกายและใช้กำลังในการเล่น มีการใช้ทุกสัดส่วนของร่างกาย รองลงมาร้อยละ 41.02 ระบุว่า ถือเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง เพราะเป็นการฝึกสมาธิ มีการวางแผน ฝึกการใช้ทักษะ ต้องมีความสามัคคีในการเล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการแข่งขันกีฬาของคนยุคใหม่ และได้ฝึกใช้สมอง และร้อยละ 3.35 ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ ด้านความคิดเห็นของประชาชน หากการแข่งขันเกมเป็น

กีฬาชนิดหนึ่ง จะส่งผลให้มีเด็กติดเกมมากขึ้นเพียงใด พบว่าประชาชนร้อยละ 46.45 ระบุว่าส่งผลมาก ร้อยละ 32.48 ระบุว่า ส่งผลค่อนข้างมาก ร้อยละ 8.46 ระบุว่า ส่งผลค่อนข้างน้อย เมื่อถามถึงว่าจะมีผลดีหรือผลเสีย หากมีการสนับสนุนให้การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง พบว่าประชาชนส่วนใหญ่ร้อยละ 63.37 ระบุว่า มีผลเสีย เพราะควบคุมยาก เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิด ก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาให้ว่างเหมาะสม ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ รองลงมาร้อยละ 31.84 ระบุว่า มีผลดี เพราะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการฝึกใช้สมอง และความคิด เด็กจะได้ไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถของตนเองได้ และร้อยละ 4.79 ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ (<http://www.nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=619>)

## การป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์กับอีสปอร์ต

แนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์กับอีสปอร์ต มีดังนี้

### อายุของเด็กที่เล่นเกมเข้าร่วมอีสปอร์ต

กำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงพนันออนไลน์กับอีสปอร์ต โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี จะต้องห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล โดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง สมาคมอีสปอร์ตและการกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันว่าต้องมีอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นตามมาตรฐานสากล และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด รัมรณรงค์ โน้มน้าวใจไปที่เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี ให้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตหรือสื่อสารว่าการเล่นเกมเข้าร่วมแข่งขันนั้น สำหรับเด็กที่มีอายุ 13-18 ปี ที่เข้าร่วมกิจกรรม จะต้องมีการพิเษเฉพาะที่เหมาะสม ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กมากกว่าการแข่งขันชิงรางวัลแบบมีอาชีพ โดยต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและมีหนังสือได้รับความยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรม (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์, 2561)



### ผู้ผลิตเกมมุ่งหวังรายได้้นอกจากขายสินค้าในเกม

รัฐต้องตรวจสอบว่าเกมใด แอปพลิเคชันใดที่บริษัทผู้ผลิตพัฒนาเกมสอดแทรกธุรกรรมสินค้า กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชคการพนัน สิ่งคล้ายพนัน (สินค้าดิจิทัลต่างๆ) แล้ว จะต้องเข้าไปควบคุมกำกับอย่างเข้มงวด การมีมาตรการกำหนด-ห้าม-อนุญาต เกมต่างๆ ที่จำหน่ายหรือให้บริการบนอินเทอร์เน็ตในแต่ละประเทศ โดยเฉพาะเกมที่มีกิจกรรมการพนันอยู่ในตัวเกม รวมทั้ง ต้องจำกัดไม่ให้การพนันแอบแฝงอยู่ในเกมที่มีเด็กและเยาวชนเล่นหรือ เข้าไปใช้ หรือ เข้าไปดูการแข่งขัน

## การมีผู้เล่นเกมที่ใช้สินค้าในเกมมาเป็นสิ่งเติมพัน-พັນ

ผู้เล่นเกมใช้วิธีการซื้อ-ขายสินค้าในเกม บางครั้งใช้สินค้า (ไอเท็มต่างๆหรือเงินดิจิทัล) เป็นสิ่งเติมพัน-พັນในการเล่นเกมนั้นๆ รัฐต้องเข้าไปกำกับบริษัทเกมและสั่งให้แทรกแซง ระวังยับยั้งธุรกรรมการพนันนั้นๆ โดยตรง โดยมาตรการทางกฎหมายและเทคโนโลยี และรัฐต้องรณรงค์ สื่อสาร ให้ความรู้ แก่ผู้ผลิตเกมว่าในประเทศนั้นๆ มีกฎหมายห้ามการพนัน เช่น ในประเทศไทย เพราะเกมส่วนมากผลิตจากบริษัทต่างชาติ ที่มาจกประเทศที่การพนันถูกต้องตามกฎหมายที่มีการควบคุมโดยรัฐ

## ทัวร์นาเมนต์แข่งขันอีสปอร์ตที่เชื่อมโยงกับธุรกิจพนัน

การจัดแข่งขันอีสปอร์ตจะมีการแสดงตารางแข่งขันที่มีที่เข้าแข่ง และมีธุรกิจพนันนำเอาข้อมูลเหล่านี้ ไปใช้สร้างเว็บไซต์หรือสื่อออนไลน์ เพื่อให้บริการธุรกิจการพนันบ่อยครั้งที่ผู้จัดการแข่งขันทราบหรืออาจยินยอมให้ธุรกิจเหล่านี้หาประโยชน์จากการแข่งขัน รัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเข้าไปควบคุม ดูแล สอดส่อง ฝึการระวังการแข่งขันทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตต่างๆ และใช้อำนาจกฎหมายกำกับดูแล การมีมาตรการกำกับดูแลที่เข้มงวด ระวัง ยุติการแข่งขันที่พบว่าเชื่อมโยงกับธุรกิจการพนันออนไลน์ ไม่ว่าจะเชื่อมออกไปนอกหรือในประเทศ การถ่ายทอดสดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ต่างๆ มักกระทำผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ บางครั้งพบว่าบริษัทพนันเป็นผู้สนับสนุนและโฆษณาประชาสัมพันธ์อยู่ในการถ่ายทอดสดหรือเป็นผู้สนับสนุนเบื้องหลังอยู่ด้วย รัฐต้องตรวจสอบการแข่งขันทุกครั้ง ไม่ควรอนุญาตให้มีการจัดแข่งขันที่มีบริษัทพนันสนับสนุนการแข่งขันนั้นๆ

## การจัดแข่งขันอีสปอร์ตกันเองของเด็กๆ ในโรงเรียน

อีสปอร์ต มิใช่กีฬาเช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล เกมกีฬา หรือกีฬาเสริมสร้างสมรรถนะทางร่างกาย อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกมออนไลน์ ที่ใช้โทรศัพท์คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต หาก



หมกมุ่นและใช้เวลามากเกินไป จนเสพติดเกม จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพ การเรียนและสมดุล รัฐจึงควรออกกฎหมาย นโยบาย กฎระเบียบ เพื่อกำกับควบคุมกิจกรรมอีสปอร์ตในสถานศึกษา ไม่ให้ยุ่งเกี่ยวหรือสนับสนุนธุรกิจการพนัน-เสียงโชค

## รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกมรู้เท่าทันอีสปอร์ต

ภาคธุรกิจมักไม่กล่าวถึงภัยด้านร้าย หรือผลประโยชน์เบื้องหลังที่มีการแอบแฝง เพราะต้องการกำไรสูงสุด และไม่ตระหนักว่าตนเองก็มีหน้าที่ต้องให้การศึกษาเรียนรู้ สร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบจากการเสพติดเกมและการพนันของผู้เล่นที่ไม่เท่าทันตนเอง รัฐจึงต้องกำกับ ส่งเสริม สนับสนุนให้สื่อมวลชน สถานศึกษา กลไกการเรียนรู้ทางสังคม ประชาสังคมผ่านนักวิชาการ แพทย์ เจ้าหน้าที่รัฐด้านสาธารณสุขให้ตระหนักและเข้าใจอย่างรอบด้านถึงเบื้องหน้าและเบื้องหลังของธุรกิจ และแง่มุมการพนันที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ (ฮาม เชื้อสถาปนศิริ. 2561)

อีสปอร์ตถือเป็นความหวังและความกังวลใจของผู้เกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน เกมอาจมีความรุนแรงและมีการพนันออนไลน์แอบแฝง จึงควรเปิดพื้นที่สาธารณะและสานพลังให้สังคมได้ร่วมกันรับผิดชอบ มีความเท่าทัน เพื่อเด็กเยาวชนจะได้มีภูมิคุ้มกันตนเอง และไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจพนัน

## เอกสารแนะนำ

7 ข้อเสนอเพื่อควบคุมกำกับการแข่งขัน E-Sports ได้ที่ <https://goo.gl/V55ikQ>

สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.) ได้ผลักดันเป็นมติสมัชชาสุขภาพ เรื่องความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก (E-Sports: Social Responsibility for Child Health) ซึ่งสามารถศึกษาเอกสารมติสมัชชาสุขภาพได้ที่ <https://goo.gl/H4KttR>

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.) ได้จัดทำเอกสารประกอบการความรู้ความเข้าใจการพนันออนไลน์ใน E-Sports ได้ที่ <https://goo.gl/M9D8C6>

## บรรณานุกรม

ชาม เชื้อสถาปนศิริ (2561) ข้อเสนอแนะในการกำกับดูแลการพนันที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันหรือชิงเงินรางวัล (E-sports) ที่มีเด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม สนับสนุนโดยมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ภายใต้ชุดโครงการพัฒนาความร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนัน ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ.

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2561) “วัยรุ่น” เปลี่ยนโฉมหน้าการพนันในเมืองเก่าจากสมาร์ทโฟน ในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561.

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2561) ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว.

การเข้าถึงเว็บไซต์

[www.gamingdose.com](http://www.gamingdose.com) เข้าถึงเมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2561

<https://mgonline.com> เข้าถึงเมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2561