

ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก

(E-Sports: Social Responsibility for Child Health)

๑. นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

๑.๑ อีสปอร์ต (E-Sports) ในที่นี้หมายถึง การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงรางวัล ที่มีผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ได้รับการนิยามและเติบโตอย่างรวดเร็วในกลุ่มคนยุคที่เติบโตมากับเกมดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นเกมบนเครือข่ายปิด หรือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยการแข่งขันวิดีโอเกมแบบมีผู้เล่นหลายคนดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมมาเป็นเวลานานแล้ว ตั้งแต่ พ.ศ. ๒๕๕๓ เป็นต้นมา

นิยามความหมายของอีสปอร์ต ที่ตรงกันและยอมรับกันในพจนานุกรมภาษา ของสหพันธ์อีสปอร์ต คือ “การแข่งขันวิดีโอเกม” นอกจากนี้ ยังพบว่า “การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงรางวัล” คือนิยามของคำว่า “อีสปอร์ต” ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ซึ่งเกิดขึ้นจากผู้ประกอบธุรกิจใช้อธิบายกิจกรรมดังกล่าว และมีเด็กและเยาวชนเข้าไปร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก

๑.๒ เด็ก ในที่นี้หมายถึง กลุ่มประชากรที่อายุต่ำกว่า ๑๘ ปีบริบูรณ์ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเปราะบางที่ได้รับผลกระทบอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบทเทคโนโลยีการสื่อสารในช่วงที่ผ่านมา

๑.๓ สุขภาวะเด็ก ในที่นี้หมายถึง ภาวะของเด็กที่สมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วย การเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ที่เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล

๑.๔ การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ในที่นี้หมายถึง การจัดให้มีการประลองความสามารถในการเล่นอีสปอร์ตเพื่อหาทีมที่ชนะและมีเงินรางวัล หรือของรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน โดยจัดในสถานที่ขนาดใหญ่ที่สามารถจุผู้เข้าชมได้เป็นจำนวนมาก และ/หรือจัดการถ่ายทอดผ่านสื่อเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

๑.๕ ความรับผิดชอบร่วมทางสังคม ในที่นี้หมายถึง สภาพการณ์ที่ทุกฝ่ายในสังคมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ซึ่งรวมถึงการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต การเข้าเล่น และเข้าชมอีสปอร์ต ทั้งในระดับนโยบายของรัฐ ผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และระดับปฏิบัติในพื้นที่ ชุมชน โรงเรียน และครอบครัว เกิดความตระหนักรู้ถึงสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้านในทุกมิติเกี่ยวกับอีสปอร์ต อันหมายรวมถึงผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้นต่อสุขภาพของเด็ก และเกิดการบริหารจัดการการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และปกป้องคุ้มครองเด็กอย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดสุขภาวะในเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และในสังคมโดยรวม

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับหลักสากลในการบริหารจัดการประเด็นที่สร้างผลกระทบต่อสุขภาพของคนในสังคม เช่น ประเด็นการบริหารจัดการการพนันอย่างรับผิดชอบ ซึ่งหลักการนี้ต้องครอบคลุมถึงการช่วยส่งเสริม สนับสนุน ให้ปัจเจกบุคคล ผู้ประกอบธุรกิจ ผู้กำหนดและบังคับใช้กฎหมาย และผู้มีหน้าที่

เกี่ยวข้อง ได้ทำหน้าที่ร่วมกันในการป้องกันผลกระทบทางลบ และลดอันตรายจากการประกอบกิจการ ดังกล่าวให้เหลือน้อยที่สุด

๑.๖ กีฬา (Sports) คำว่า กีฬา หรือ Sports ในพจนานุกรม หรือสารานุกรมในระดับสากล ต่างให้ คำจำกัดความที่มีเกณฑ์อย่างน้อยที่สุด ๓ ประการ คือ ๑) เป็นกิจกรรมของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับทักษะทาง ร่างกาย และการออกกำลังกาย ๒) ใช้กฎกติกา หรือแนวปฏิบัติในการควบคุม ๓) เป็นการแข่งขัน และ นำไปสู่ผลการแข่งขัน

นอกจากนี้ ยังมีการนิยามที่ชัดเจนมากขึ้น โดยสหพันธ์กีฬาสากลระดับโลก (GAISF) ได้แก่ กีฬา หมายความว่า กิจกรรมที่ ๑) มีการแข่งขัน ๒) ใช้ทักษะฝีมือ ไม่ใช่โชคเข้าช่วย ๓) ไม่ก่อให้เกิดความเสี่ยงที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพและความปลอดภัยของผู้เล่น หรือผู้เข้าร่วมแข่งขัน ๔) ไม่ทำอันตรายต่อสิ่งมีชีวิต ใดๆ และ ๕) ไม่พึ่งพาอุปกรณ์จากผู้ผลิตเพียงรายหนึ่งรายใด

นิยามข้างต้น สอดคล้องกับนิยามของสปอร์ตแอคคอร์ด (SportAccord) เดิมทุกประการ แต่สปอร์ต แอคคอร์ดซึ่งเป็นชื่อเดิมของ GAISF อันเป็นองค์กรร่มใหญ่ในระดับนานาชาติ ที่ครอบคลุมสมาชิกทั้งใน โอลิมปิกและนอกโอลิมปิกทั้งหมด รวมถึงสหพันธ์กีฬาหรือเกมกีฬานานาชาติหลากหลายชนิดกีฬาด้วย องค์กรนี้มีสมาชิกอยู่ ๕ กลุ่ม ซึ่งชนิดกีฬาของสหพันธ์ที่เป็นสมาชิกหลายชนิดมีลักษณะสอดคล้องกับเกณฑ์ ของกลุ่มมากกว่า ๑ กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ๑) กลุ่มที่ใช้ร่างกายเป็นหลัก ๒) กลุ่มที่ใช้สมองเป็นหลัก ๓) กลุ่มที่ใช้เครื่องยนต์เป็นหลัก ๔) กลุ่มที่ใช้การประสานงานเป็นหลัก ๕) กลุ่มที่ใช้การสนับสนุนจากสัตว์เป็นหลัก

สารานุกรมกีฬาโลก นิยามว่า กีฬา คือ กิจกรรมที่ต้องมีการแข่งขันระหว่าง ๒ ฝ่าย หรือมากกว่า มี กติกาในการแข่งขันเพื่อให้ได้ผู้ชนะ มีเป้าหมายตั้งต้นเพื่อชัยชนะ และชัยชนะดังกล่าวกำหนดโดย ความสามารถทางร่างกายของผู้เข้าแข่งขัน แม้ว่ากลยุทธ์และโอกาสจะมีส่วนอยู่บ้างก็ตาม

คณะกรรมการการกีฬาแห่งออสเตรเลีย (ASC) นิยาม “กีฬา” ว่าเป็นกิจกรรมของมนุษยชาติ ที่ใช้ ความสามารถในการกำหนดผลแพ้ชนะ โดยต้องมีการออกกำลังกาย และ/หรือมีการใช้ทักษะทางร่างกาย ซึ่ง ต้องมีการแข่งขัน และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นกีฬานิตหนึ่ง

ทั้งยังมีคำกล่าวในสารานุกรมสุขภาพเด็ก ว่า กีฬาช่วยให้เด็กๆ ได้พัฒนาทักษะทางกาย ได้ออก กกำลังกาย ได้รู้จักเพื่อน ได้ความสนุกสนาน ได้เรียนรู้การเล่นในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของทีม ได้เรียนรู้ที่จะ เล่นอย่างเป็นธรรมตามกติกา และได้สร้างความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นในตัวเอง การเข้าร่วมการแข่งขัน กีฬา เป็นวิธีการที่ยอดเยี่ยมที่จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น ตื่นตัว และเป็นการให้รางวัลชั้นเลิศแก่ สุขภาพจิตของเด็ก ทั้งยังได้รับการพิสูจน์แล้วว่า เป็นการช่วยให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ทักษะที่มีคุณค่าที่ จะจัดการกับชีวิต ที่มีทั้งความล้มเหลวและความสำเร็จ

๒. สถานการณ์ปัญหาและความจำเป็น

ปัจจุบันกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ซึ่งรางวัลกำลังได้รับความนิยมและเกิดกระแสการ สนับสนุนจากภาครัฐ ภาคเอกชน ตลอดจนสถาบันการศึกษา ให้มีการจัดการแข่งขันอย่างแพร่หลาย กว้างขวาง เนื่องจากในปัจจุบันอีสปอร์ตเป็นเกมที่มีผู้ชมติดตามเป็นจำนวน นอกจากนี้อีสปอร์ตได้กลายเป็น เกมการแข่งขันแบบเล่นเป็นอาชีพ โดยมีเงินรางวัลรวมสำหรับผู้แข่งขันในระดับหลายล้านเหรียญ เงินรางวัล ที่เพิ่มขึ้นและการเติบโตของผู้เข้าชมสามารถดึงดูดความสนใจของอุตสาหกรรมพนันที่กำลังมองหา ผลิตรายการพนันและตลาดใหม่ๆ ที่สามารถสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจอีกด้วย

๒.๑ ปัญหาในเชิงปริมาณ

๒.๑.๑ จากผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกาย ของสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ สำนักงาน
กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในปี พ.ศ. ๒๕๕๘ พบว่า คนไทยมีกิจกรรมทางกาย ร้อยละ
๗๑.๗ ในขณะที่กลุ่มวัยเด็ก ระหว่าง ๖-๑๔ ปี เป็นกลุ่มเดียวที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอลดลง จากร้อย
ละ ๖๗.๖ ในปี พ.ศ. ๒๕๕๕ เป็นร้อยละ ๖๔.๘ ในปี พ.ศ. ๒๕๕๘ เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง
(Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า กลุ่มเด็กและกลุ่มวัยรุ่นมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอ
เฉลี่ย ๓.๑๐ ชั่วโมง/วัน มากกว่าทุกกลุ่ม และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรม
ทางกายและมีภาวะเริ่มอ้วนและอ้วนเพิ่มขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมในยุคนี้ จึงทำให้เด็กเยาวชน
หมกมุ่นกับโลกโซเชียลมีเดีย ติดเกม และจจ่ออยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งปัจจัยเสี่ยงอื่นๆ จาก
สภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้นมีกิจกรรมทางกายลดลง นำมาสู่ปัญหาด้าน
สุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วน ที่เป็นบ่อเกิดของโรคภัยในกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง นอกจากนี้ยัง
ส่งผลต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

๒.๑.๒ การที่การพนันถูกทำให้เป็นเรื่องปกติในสังคม และแทรกซึมอยู่ในทุกอณูของการใช้
ชีวิตประจำวัน ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในความเสี่ยงจากการพนัน และทำให้กิจกรรมประจำวันมีความ
เฝ้าฝันไขว่ฝันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีเรื่องของโอกาสในการชนะเงินรางวัลเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งเพศชาย มีแนวโน้มมากกว่าที่จะเลือกเล่นเกมแบบโต้ตอบกัน ดังนั้น จึงเกิดความกังวลเป็นอย่างมาก
เกี่ยวกับผลกระทบอันเกิดจากความแพร่หลายของการเล่นเกม ซึ่งก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบใหม่ที่
หลากหลายที่มากับอีสปอร์ต หรือวิดีโอเกมที่เป็นการแข่งขันออนไลน์ โดยผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ ๙๑
ของเด็กที่มีอายุระหว่าง ๕-๑๔ ปี และร้อยละ ๘๑ ของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง ๑๕-๒๔ ปี เล่นเกม
อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การเล่นพนันบนอีสปอร์ตอาจกลายเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้การพนันเป็นกิจกรรม
ปกติที่เด็กสามารถเล่นสนุกสนานได้ เช่นเดียวกับการพนันทายผลกีฬา เช่น ฟุตบอล เป็นต้น

๒.๒ ปัญหาในเชิงคุณภาพ

๒.๒.๑ ก่อนหน้านี้กลุ่มธุรกิจ โดยสมาคมไทยอีสปอร์ต ได้พยายามยื่นขอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย
ไทย รับรองให้สมาคมไทยอีสปอร์ต เป็นสมาคมกีฬา ท่ามกลางภาวะเด็กติดเกมที่ตั้งบ้านที่เกี่ยวกับการ
เฝ้าระวังรักษาภาวะติดเกมในเด็ก กำลังทำหน้าที่ร่วมกับผู้ปกครองอย่างหนัก อย่างไรก็ตาม ในที่สุด
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำกับดูแลการกีฬาแห่งประเทศไทย ก็ได้รับรองอีสปอร์ตให้เป็น “กีฬา”
เรียบร้อยแล้วเมื่อวันที่ ๑๗ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๐ และรับรองให้สมาคมไทยอีสปอร์ต ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อ
เป็น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย โดยสามารถจัดการแข่งขันและจัดส่งนักกีฬาไปแข่งขันยัง
ต่างประเทศ พร้อมทั้งรับสิทธิประโยชน์จากรัฐเช่นเดียวกับสมาคมกีฬาอื่นๆ ที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ ปัจจุบันมีการ
แพร่หลายของกิจกรรมอีสปอร์ต โดยมีการมุ่งเน้นและส่งเสริมให้นักเล่นเกมมืออาชีพโดยมีเป้าหมายที่เด็กและ
เยาวชน โดยยังขาดมาตรฐานในการกำกับดูแล อันอาจนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆ
ที่ควบคุมได้ยากในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบทางสังคม สุขภาวะ และพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง
อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
ม.มหิดล, ๒๕๖๑) ข้อมูลงานวิจัย ของทีมนักวิทยาศาสตร์ระบบประสาทของมหาวิทยาลัยปักกิ่ง ประเทศจีน

ร่วมกับมหาวิทยาลัยเยล ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เผยแพร่ผลการวิเคราะห์งานวิจัย ๖๖ ชิ้นงาน ในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๕๔ – ๒๕๖๐ ที่ศึกษาระบบประสาทในกลุ่มที่ติดเกมออนไลน์ (Internet Gaming Disorder, IGD) อายุระหว่าง ๑๖-๓๐ ปี เทียบกับ กลุ่มที่มีสุขภาพดีด้วยวิธีการสร้างภาพการทำงานของเซลล์ประสาทในสมอง พบว่า กลุ่มติดเกมมีปริมาตรสมองส่วนสีเทา (Grey Matter) ลดลง และการทำงานของสมองด้านหน้าซึ่งรับผิดชอบในการประมวลผลความจำ การคิดวิเคราะห์ ความยืดหยุ่นทางความคิด การควบคุมตนเอง และการเสพติด มีความบกพร่อง เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุมที่มีสุขภาพแข็งแรง (๒๕๖๐) ผลงานวิจัยนี้ทำให้น่าเป็นห่วงว่า การเสพติดเกม หรือมุ่งเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีแต่การต่อสู้เพื่อชัยชนะ มีกลไกแข่งขันกันที่ ความรวดเร็ว พลังอำนาจ การทำลายล้าง และการวางแผนหากลยุทธ์ต่างๆ เพื่อมุ่งเอาชนะ จะมีผลร้ายต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทำให้พลเมืองขาดทั้งการคิดวิเคราะห์ และการควบคุมตนเอง

๒.๒.๒ สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน หรือ สสดย. ได้กำหนดให้มีการวิจัยเกี่ยวกับอีสปอร์ตขึ้น เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๖๑ ในมิติที่เป็นการรับมือกับกระแสความนิยมอีสปอร์ตในหมู่วัยรุ่นทั่วโลก ไม่เว้นแม้ประเทศไทย โดย**อาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ** นักวิจัยของ สสดย. ได้ศึกษาพบว่า ยังมีพื้นที่แห่งความกังวลในเรื่องนี้จากนักวิชาการและพ่อแม่ผู้ปกครอง เกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดย**พ่อแม่ผู้ปกครอง**ยังต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูก และประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง ขณะที่**นักวิชาการ**เห็นว่า ควรให้ความสนใจการกำกับดูแลการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็ก การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ไม่หาประโยชน์จากความไร้เดียงสาของเด็ก รวมถึงมาตรการส่งเสริมให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนเด็กและเยาวชน รู้เท่าทันสื่อหรือเกมต่อสู้ออนไลน์เหล่านี้ด้วย ส่วน**นักเล่นเกม** ให้ข้อมูลว่า ประเด็นที่ตนเองสนใจและกังวล คือ การใช้เวลาสำหรับการเล่นเกมจนนำไปสู่พฤติกรรมเสพติด สุขภาพและการเรียนหรือการทำงานที่เสียไป โอกาสจริงๆ ที่จะสร้างรายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพเมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่าย และเวลาที่เสียไป และการสนับสนุนเงินเดือน หรือเงินรางวัล ที่ยังมีน้อยอยู่สำหรับประเทศไทย ดังนั้น จึงยังมีพื้นที่ที่ยังต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อสร้างชุดความรู้ที่จำเป็นและรู้เท่าทันอีสปอร์ต พร้อมมาตรการรับมือของทุกภาคส่วน และแนวปฏิบัติที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมต่อสู้ออนไลน์ จำเป็นต้องมี เพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

๒.๒.๓ การพนันบนอีสปอร์ตมีความเสี่ยงที่จะนำพานักพนันรายใหม่ไปสู่การเล่นพนัน ซึ่งความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายที่นักพนันรายใหม่เหล่านี้มี อาจไม่สะท้อนความเป็นจริงที่เป็นอยู่ เช่นเดียวกับการพนันท้ายผลกีฬาโดยทั่วไป การที่ผู้เล่นพนันมีความนิยมชมชอบที่อีสปอร์ต ทีมใดทีมหนึ่งก็จะทำให้มีการแทงพนันกับทีมนั้นโดยไม่สนใจต่อหลักการการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ เนื่องจากการพนันท้ายผลกีฬาเป็นกิจกรรมในหมู่เพื่อน แรงกดดันจากเพื่อนจึงมีบทบาทสำคัญ ซึ่งอาจนำไปสู่ภัยอันตรายได้ โดยผู้เล่นอาจถูกแรงกดดันจากเพื่อนให้แทงพนัน หรือเล่นพนันเงินเป็นจำนวนมากเกินกว่าที่ผู้เล่นจะสามารถเสียได้

รายงานจากการวิจัยการตลาดของบริษัทรับพนันออนไลน์ “ฟินนาเคิล สปอร์ตส์” แห่งสหรัฐอเมริกา ชี้ว่า ในปี ๒๐๑๔ ผู้เล่นพนันบนอีสปอร์ต สูญเงิน ๑๙๔ ล้านดอลลาร์และคาดการณ์ว่าจะสูญเงิน ๔๖๕ ล้านดอลลาร์ในปี ๒๐๑๗ บริษัทนี้เป็นบริษัทรับพนันออนไลน์บริษัทแรกที่เข้ามาในธุรกิจอีสปอร์ต โดยมีรายงานว่า อีสปอร์ตเป็นตลาดรับพนันท้ายผลกีฬาใหญ่ลำดับที่ ๗ ของบริษัท นำหน้าตลาดรักบี้และกอล์ฟ โดย

บริษัทเริ่มมีการรับพนันทายผลเกมในปี ๒๐๑๐ และในเดือนธันวาคม ปี ๒๐๑๔ บริษัทมียอดรับแทงพนันผล
อีสปอร์ตรวม ๑ ล้านครั้ง ปัจจุบันอีสปอร์ตกำลังเป็นเกมการพนันที่ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น

๓. นโยบาย กฎหมาย และกลไกที่เกี่ยวข้อง

๓.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙) เป็นแนวทางที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนา
ภายใต้การเคลื่อนไหวของกระแสวัฒนธรรมโลกอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล โดยในยุทธศาสตร์ที่ ๓ เป็น
ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อพัฒนาคนและสังคมไทยให้เป็นรากฐานที่แข็งแกร่ง
ของประเทศ มีความพร้อมทางกาย ใจ สติปัญญา มีความเป็นสากล มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล
สอดคล้องกับแนวทางของเอกสารฉบับนี้ที่ต้องการสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และการรู้เท่าทันสื่อ ข้อมูล
ข่าวสาร และดิจิทัล (MIDL) ให้แก่เด็กและเยาวชนไทย เพื่อให้มีทักษะชีวิตที่ดีในการดำรงอยู่ในสังคมอย่างมี
สุขภาวะ

ทั้งยังดำเนินการภายใต้ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ -
๒๕๖๔) โดยยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” เพื่อพัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มี
ความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๒ ได้ตั้งเป้าหมายหลักประการหนึ่งคือ คน
ไทยที่มีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ มีความเป็นพลเมืองต้นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่าง
รู้เท่าทันสถานการณ์ ซึ่งสถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทยกำลังมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อเป้าหมาย
ชีวิตและรูปแบบการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชน

๓.๒ เมื่อวันที่ ๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๐ คณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบยุทธศาสตร์ส่งเสริมและ
ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔ และเห็นชอบให้กระทรวง
การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้อง
คุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศูนย์ COPAT – Child Online Protection Action
Thailand) ภายใต้กรมกิจการเด็กและเยาวชน เพื่อทำหน้าที่ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ฯ ๕ ด้าน ได้แก่ ๑) การ
พัฒนากลไกและเครือข่ายที่เป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพ ๒) การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเฝ้าระวังเด็ก
และเยาวชน ๓) การสร้างองค์ความรู้และการวิจัย ๔) การเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคล
แวดล้อม และ ๕) การสร้างความตระหนักรู้สาธารณะ ในขณะเดียวกันจะมีหน่วยเฝ้าระวังและแจ้งเตือนภัย
ออนไลน์ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนโดยตรง เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีองค์
ความรู้และชุดเครื่องมือที่พร้อมรับกับสถานการณ์ สามารถคุ้มครองและช่วยเหลือเด็กและเยาวชนลูกหลาน
ของเราได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๓.๓ สุขภาวะทางปัญญา เป็นรากฐานและเงื่อนไขสำคัญที่จะส่งผลต่อเนื่องถึงสุขภาวะทางกาย จิต
และสังคมโดยรวม โดยพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐ ได้กำหนดไว้ว่า “สุขภาพทาง
ปัญญา หมายความว่า ความรู้ทั่ว รู้เท่าทัน และความเข้าใจอย่างแยกได้ในเหตุผลแห่งความดีความชั่ว ความ
มีประโยชน์ และความมีโทษ ซึ่งนำไปสู่ความมีจิตใจอันดีงาม และเอื้อเพื่อผืนแผ่นดิน”

หากพิจารณาในบริบทของสิ่งแวดล้อมและสังคมที่เอื้อต่อการสร้างสุขภาวะนั้น เทคโนโลยีการ
สื่อสาร เป็นส่วนประกอบสำคัญยิ่งในการเข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีสุขภาวะทางปัญญา โดยมีข้อบ่งชี้ว่าสื่อหรือ
เครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาจะมีอิทธิพลต่อความคิดของคน และเป็นปัจจัยที่กำหนด

1 กรอบแนวคิดและความเข้าใจในการมองโลกในปัจจุบันของแต่ละคน จนส่งผลต่อพฤติกรรมและคุณภาพชีวิต
2 ของแต่ละบุคคลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

3 **๓.๔ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖** ได้ระบุเกี่ยวกับการดูแลเด็กที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
4 ที่อาจส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กและการที่เด็กอาจเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน ไว้ในมาตรา ๒๖ ที่กำหนดไว้
5 ว่า ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการดังต่อไปนี้ ข้อ (๗) บังคับ ชูเชิญ ใช้ ชักจูง ยุยง
6 ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กเล่นกีฬาหรือให้กระทำการใด เพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้าอันมีลักษณะ เป็น
7 การขัดขวางต่อการเจริญเติบโตหรือพัฒนาการของเด็กหรือมีลักษณะเป็นการทารุณกรรมต่อเด็ก และข้อ
8 (๘) ใช้หรือยินยอมให้เด็กเล่นการพนันไม่ว่าชนิดใดหรือเข้าไปในสถานที่เล่นการพนัน สถานค้าประเวณี หรือ
9 สถานที่ที่ห้ามมิให้เด็กเข้า ซึ่งเป็นข้อกฎหมายที่ส่งผลให้เกิดการคุ้มครองเด็กในกิจกรรมอีสปอร์ตที่อาจ
10 ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กและอาจนำพาเด็กเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันได้ในที่สุด

11 **๓.๕ พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐** โดยมาตรา ๘ กำหนดไว้
12 ว่า การกีฬาแห่งประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้ (๑) ส่งเสริมการกีฬา (๒) ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางใน
13 การประสานงานเกี่ยวกับการกีฬา (๓) ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และจัดทำโครงการ แผนงาน และสถิติเกี่ยวกับ
14 การส่งเสริมการกีฬา รวมทั้งประเมินผล (๔) จัด ช่วยเหลือ แนะนำ และร่วมมือในการจัดและดำเนินกิจกรรม
15 กีฬา (๕) สำรวจ จัดสร้าง และบูรณะสถานที่สำหรับการกีฬา (๖) ติดต่อร่วมมือกับองค์การหรือสมาคมกีฬา
16 ทั้งในและนอกราชอาณาจักร (๗) สอดส่องและกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมกีฬา (๘) ริเริ่ม พัฒนา ส่งเสริม
17 และสนับสนุนการกีฬาคณพิการ (๙) ประกอบกิจการอื่น ๆ อันเกี่ยวแก่หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา

18 **๓.๖ พระราชบัญญัติการคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. ๒๕๖๒** ซึ่งในมาตรา ๒๐ มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับ
19 การคุ้มครองผู้บริโภค โดยระบุว่า ให้สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคมีอำนาจและหน้าที่ดังต่อไปนี้
20 (๑) รับเรื่องราวร้องทุกข์จากผู้บริโภคที่ได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายอันเนื่องมาจากการกระทำของผู้
21 ประกอบธุรกิจ เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการ (๒) ติดตามและสอดส่องพฤติการณ์ของผู้ประกอบธุรกิจ ซึ่ง
22 กระทำการใด ๆ อันมีลักษณะเป็นการละเมิดสิทธิของผู้บริโภค และจัดให้มีการทดสอบหรือพิสูจน์สินค้าหรือ
23 บริการใด ๆ ตามที่เห็นสมควรและจำเป็นเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภค (๓) สนับสนุนหรือทำการศึกษาและ
24 วิจัยปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคร่วมกับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานอื่น (๔) ส่งเสริมและ
25 สนับสนุนให้มีการศึกษาแก่ผู้บริโภคในทุกระดับการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยและอันตรายที่อาจได้รับ
26 จากสินค้าหรือบริการ (๕) ดำเนินการเผยแพร่วิชาการ และให้ความรู้และการศึกษาแก่ผู้บริโภค เพื่อสร้าง
27 นิสัยในการบริโภคที่เป็นการส่งเสริมพละนามัย ประหยัด และใช้ทรัพยากรของชาติให้เป็นประโยชน์มากที่สุด
28 (๖) ประสานงานกับส่วนราชการหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการควบคุม ส่งเสริม หรือ
29 กำหนดมาตรฐานของสินค้าหรือบริการ (๗) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการหรือคณะกรรมการเฉพาะ
30 เรื่องมอบหมาย

31 มาตรา ๒๒ การโฆษณาจะต้องไม่ใช่ข้อความที่เป็นการไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือใช้ข้อความที่อาจ
32 ก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นส่วนรวม ทั้งนี้ ไม่ว่าข้อความดังกล่าวนั้นจะเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกับ
33 แหล่งกำเนิด สภาพ คุณภาพ หรือลักษณะของสินค้าหรือบริการ ตลอดจนการส่งมอบ การจัดหา หรือการใช้
34 สินค้าหรือบริการ

๓.๗ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. ๒๔๗๘ มาตรา ๑๒* ผู้ใดจัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อ ช่วย
ประกาศโฆษณาหรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นซึ่งมิได้รับ
อนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง หรือผู้ใดเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นอันขัด
ตอบบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาต ผู้นั้นมีความผิดต่อไปนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นตามบัญชี ก. หมายเลข ๑ ถึงหมายเลข ๑๖ หรือการเล่นตามบัญชี ข.
หมายเลข ๑๖ เฉพาะสลากกินรวบหรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนี้ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ ๓ เดือน
ขึ้นไปจนถึง ๓ ปี และปรับตั้งแต่ ๕๐๐ บาท ขึ้นไปจนถึง ๕,๐๐๐ บาท ด้วยอีกโทษหนึ่งเว้นแต่ผู้เข้าเล่นหรือ
เข้าพนันที่เรียกว่าลูกค้ำ ให้จำคุกไม่เกิน ๓ ปี หรือปรับไม่เกิน ๕,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(๒) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นอื่นใดตามพระราชบัญญัตินี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๒ ปี หรือปรับ
ไม่เกิน ๒,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เว้นแต่ความผิดตามมาตรา ๔ ทวิ ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกิน ๑ ปี
หรือปรับไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

*[มาตรา ๑๒ แก้ไขโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๗) พ.ศ. ๒๕๐๔]

๔. ประเด็นวิเคราะห์

ประเด็นสำคัญที่เป็นจุดเริ่มต้นข้อเสนอเพื่อสร้างความรับผิดชอบร่วมกันเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุข
ภาวะเด็กครั้งนี้ เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตที่เป็นไปอย่างกว้างขวาง แพร่หลาย
โดยขาดมาตรการ กฎเกณฑ์ หรือกติกาในการปกป้องคุ้มครองเด็กอย่างเหมาะสม ที่เป็นไปตาม
มาตรฐานสากล ความแพร่หลายของการสื่อสารเพื่อการโฆษณาเชิญชวนให้เด็กเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต
ทั้งยังมีจำนวนเด็กติดเกมที่ใช้แข่งขันอีสปอร์ตเพิ่มมากขึ้น อันเป็นปัญหาสำคัญที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นนับ
จากการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา โดยการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ดังนั้น จึงสามารถแยกวิเคราะห์
ประเด็นปัญหาต่างๆ ได้ดังนี้

๔.๑ ปัญหาเรื่องความไม่พร้อมของการมีมาตรการ กฎเกณฑ์ และกติกา ในการจัดกิจกรรม
เกี่ยวกับอีสปอร์ต โดย หน่วยงานรัฐ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ และผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต ยังมิได้มี
ความพร้อมในการกำหนดมาตรการรับมือผลกระทบต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมที่มี
เด็กเป็นกลุ่มเป้าหมาย และเป็นอุตสาหกรรมที่อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบได้มาก เพื่อสร้างความ
รับผิดชอบต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่น เด็กสามารถเข้าร่วมเล่นหรือแข่งขันได้ทุกระดับ โดยไม่มีการ
จำกัดอายุ คุณภาพของการจัดการแข่งขัน ที่ยังไม่มีเกณฑ์ความปลอดภัย โปร่งใส เป็นธรรม ขาดการ
กำหนดคุณสมบัติผู้ประกอบการที่ร่วมสนับสนุนการจัดการแข่งขัน ที่ต้องไม่มีสินค้าที่ไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก
เช่น เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ เว็บไซต์พนัน เป็นต้น ขาดมาตรฐานกลางในการแข่งขัน ตัดสิน ตรวจสอบ
คะแนน และการป้องกันการหาผลประโยชน์อันมิชอบจากผู้เข้าร่วมแข่งขัน รวมถึงการดูแลเกี่ยวกับการ
พนันที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ผ่านเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นต้น

๔.๒ ปัญหาเรื่องการสื่อสารเกี่ยวกับความหมายของอีสปอร์ต ที่นำไปสู่การจัดการแข่งขันอย่าง
แพร่หลาย ปัญหานี้เกิดขึ้นจากแนวคิดเรื่อง วาทกรรม (Discourse) ในประเด็นที่ว่า “ภาษา กำหนด
ความหมาย ความหมายกำหนดความรู้ การรับรู้ และความเข้าใจ และความเข้าใจกำหนดอำนาจ
ผลประโยชน์” ฉะนั้น เมื่อมีการรับรองว่า อีสปอร์ต เป็นกีฬา ก็จะสร้างความชอบธรรมให้กับผู้ประกอบการธุรกิจ

และผู้สนับสนุนจากหลายภาคส่วน ที่ใช้เหตุผลว่า การเล่นวิดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงเงินรางวัล คือการแข่งขันกีฬา และเปลี่ยนการรับรู้ของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคมในภาพรวม ว่า การเล่นเกมแข่งขันก็คือกีฬาเช่นกัน ท่ามกลางปัญหาเด็กติดเกมที่มีอยู่แต่เดิม และเพิ่มมากขึ้นในช่วงเวลาที่อีสปอร์ตได้รับการยอมรับให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาที่หน่วยงานรัฐรับรอง จนก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพกายและจิตของเด็ก ตลอดจนเกิดปัญหาในครอบครัวเป็นจำนวนมาก นับเป็นเรื่องที่หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา และการส่งเสริมเทคโนโลยี ควรแสดงความรับผิดชอบ โดยต้องมีการศึกษา ทบทวน และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องว่าความหมายที่แท้จริงของอีสปอร์ตคืออะไร หรือควรสื่อสารสู่สังคมอย่างไร เพื่อไม่ให้เกิดกระแสการจัดกิจกรรมโดยมุ่งแสวงประโยชน์จากเด็กเพียงฝ่ายเดียว โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบและภาระงานที่อาจเกิดขึ้นตามมาในภาคส่วนอื่นๆ ในสังคม เพื่อติดตามแก้ไขปัญหายังอีกเป็นจำนวนมาก

๔.๓ ปัญหาการขาดความรู้ที่เท่าทัน และถูกต้องเกี่ยวกับอีสปอร์ต กิจกรรมอีสปอร์ต เข้าสู่ประเทศไทยมาระยะหนึ่งแล้ว ตั้งแต่ปี ๒๕๔๘ เนื่องจากมีข่าวและรายงานนำเสนอเรื่องนี้ แต่ที่มีการกล่าวถึงกันมากขึ้นอย่างชัดเจน คือ ในช่วง ปี ๒๕๕๒ เพราะมีกระแสจากต่างประเทศเรื่องการแข่งขัน ที่มีเงินรางวัลและมีการแข่งขันที่เสมือนการจัดการแข่งขันกีฬา ที่มีคนดู ผู้ชม และมีทีมที่ทำการแข่งขัน ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม แหล่งข่าวอยู่เพียงไม่กี่กลุ่ม คือ กลุ่มได้ผลประโยชน์จากอีสปอร์ต และกลุ่มคัดค้าน วิทยากร เตือนภัยจากอีสปอร์ต โดยกลุ่มหลัง คือ นักวิชาการ นักประชาสังคม แพทย์และสถาบันเกี่ยวกับสุขภาพ สาธารณสุข ส่วนการนำเสนอข่าวของสื่อ มีประเด็นน้ำหนักมุ่งเน้นไปที่การตอบโต้ภัย และผลประโยชน์ของธุรกิจ มากกว่าที่จะมองหรือนำเสนอภาพให้ผู้รับสารหรือพ่อแม่ผู้ปกครองมองเห็นว่า อะไรคืออีสปอร์ต หรือ อะไรคือผลกระทบ หรือ นิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ตทั้งหมด

๕. แนวทางการแก้ไขปัญหา

เพื่อให้เกิดความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ต อันจะนำไปสู่การปกป้องคุ้มครองเด็ก และสร้างสุขภาวะให้แก่เด็กตามช่วงวัยอย่างเหมาะสม จึงเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาดังต่อไปนี้

๕.๑ การเตรียมความพร้อมให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล เกมออนไลน์ กิจกรรมโทรคมนาคม การศึกษา การดูแลสุขภาพเด็ก ให้สามารถป้องกัน ปกป้องคุ้มครอง และเยียวยาปัญหาอันเนื่องมาจากผลกระทบทางสุขภาวะจากอีสปอร์ตได้ โดยควรร่วมกันกำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า ๑๓ ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ และควรกำหนดอายุของผู้เล่นเกมแข่งขันว่าต้องอายุตั้งแต่ ๑๘ ปีขึ้นไปเท่านั้นตามมาตรฐานสากล และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด ทรนงค์ โน้มน้าวใจ ไปที่เด็กอายุต่ำกว่า ๑๓ ปี ให้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต หรือสื่อสารว่าการเล่นเกมเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตนั้นส่งผลดีต่อชีวิตและอนาคตจนเกินความเป็นจริง สำหรับเด็ก ที่มีอายุ ๑๓-๑๘ ปี การเข้าร่วมกิจกรรม ต้องมีมาตรการพิเศษเฉพาะที่เหมาะสม ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็ก มากกว่าการแข่งขันชิงรางวัลแบบมืออาชีพ และต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและมีหนังสือได้รับความยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรมด้วย

ทั้งยังต้องมีนโยบายและกฎหมายควบคุมการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษา และห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาตั้งแต่เด็กปฐมวัย ถึงระดับมัธยมศึกษาโดยสิ้นเชิง

พร้อมทั้งมีมาตรการป้องกันการแทงพนันจากการเข้าเล่นอีสปอร์ต เพราะมีเว็บไซต์ทั้งในประเทศที่เป็น
ภาษาไทย และเว็บไซต์ต่างประเทศอีกเป็นจำนวนมาก ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตเข้ากับการ
พนัน โดยรัฐยังไม่มีมาตรการกำกับดูแลอย่างทั่วถึง ตลอดจนกำหนดมาตรการห้ามมีผู้สนับสนุนที่จำหน่าย
สินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า หรือการพนัน ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชนโดย
เด็ดขาด และห้ามการโฆษณาสินค้าของผู้สนับสนุนการจัดการแข่งขันที่เป็นสินค้าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และ
เครื่องดื่มที่มีการโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมอง ทำให้เล่นเกมได้เก่งและยาวนานมากขึ้นด้วย เป็นต้น

๕.๒ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อศึกษา ทบทวน และกำหนดแนวทางการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตในมิติต่าง ๆ ที่ถูกต้อง หลากหลาย และครอบคลุมทุกด้าน เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกัน
ทุกฝ่ายอย่างกว้างขวางในระดับสากลและยังไม่มีเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะฝ่ายวิชาการแพทย์และ
สาธารณสุขที่มีข้อมูลว่าอีสปอร์ตอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็ก ที่ยังขัดแย้งกับความเป็นกีฬาที่ควร
ส่งผลดีต่อสุขภาพทั้งกายและจิต และยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก ที่นิยามว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกม
ในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง อันถือเป็นปัญหาทางสุขภาพจิตที่เกิดจากเทคโนโลยี นอกจากนี้
ตามความหมายสากล กีฬา คือ การออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง โดยให้
ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจด้วย แต่อีสปอร์ต คือการเล่นวิดีโอเกมแข่งขันชิงเงินรางวัล ดังนั้น จึงควรมีการ
ศึกษาวิจัยเพื่อกำหนดนิยามความหมายอีสปอร์ตที่ถูกต้อง และกำหนดแนวทางการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตให้
ถูกต้อง ครอบคลุมทุกมิติ และสอดคล้องกับข้อเท็จจริงที่ได้รับการยอมรับจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

๕.๓ การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อที่มีเนื้อหาเป็นเกมการแข่งขันออนไลน์ ควรมีการส่งเสริมการ
ให้การรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต ให้เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและทั่วถึง ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว
โรงเรียน ชุมชน และระดับชาติ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ อีสปอร์ตในทุกมิติ ทั้งด้านธุรกิจที่
เกี่ยวข้องที่ได้รับประโยชน์จากเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม ด้านผลประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจของชาติ
ที่เกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์ที่มีลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ ด้านข้อเท็จจริงและโอกาสเกี่ยวกับอาชีพและ
รายได้ของผู้เล่นอีสปอร์ต ด้านค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการเข้าเล่นอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน ตลอดจนการ
บริหารจัดการตนเองในการเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อป้องกันไม่ให้
เกิดผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้น เช่น ป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาการพนันจากเกม ปัญหา
อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ปัญหาผลการเรียนตกต่ำ และปัญหาสุขภาพร่างกายและจิตใจของเด็กและ
เยาวชน เป็นต้น

๖. ประเด็นเพื่อพิจารณาของสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ

ขอให้สมัชชาสุขภาพแห่งชาติพิจารณาเอกสารสมัชชาสุขภาพ ๑๑ / ร่างมติ ๓ ความรับผิดชอบร่วม
ทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก (E-Sports: Social Responsibility for Child Health)

๗. เอกสารอ้างอิง

๑) ฐาม เชื้อสถาปนศิริ, งานวิจัย สสย., ๒๕๖๑

๒) ศูนย์ประสานงานการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ หรือ COPAT,
รายงานสรุปสถานการณ์สื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชนไทย, ๒๕๖๐

๓) สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล, ๒๕๖๑

- 1 ๔) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) , การสำรวจการมีกิจกรรมทางกาย ของ
- 2 สำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ, ๒๕๕๘
- 3 ๕) Australian Sports Commission
- 4 ๖) Global Association of International Sport Federations (GAISF)
- 5 ๗) Encyclopedia of Children's health
- 6 ๘) Encyclopedia of World Sport
- 7 ๙) NCPG Board of Directors, February 2018
- 8 ๑๐) Neuroscience and Biobehavioral Reviews. ๔๓ (๒๕๖๐) ๓๑๓-๓๒๔
- 9 ๑๑) www.youthradioandmedia.org (สสสย.)