

3
4 ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก
5 (E-Sports: Social Responsibility for Child Health)
6

สุขภาพเด็ก เป็นหัวใจในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย อันประกอบด้วย กาย จิต อารมณ์ สติปัญญา และสังคม หากเด็กๆ ใช้เวลาที่มีมากเกินไปกับการเล่นเกม เพื่อ มุ่งหวังเข้าแข่งขันวีดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงรางวัล หรืออีสปอร์ต โดยไม่รู้เท่าทันว่าอาจจะส่งผลกระทบต่อตนเอง และตกอยู่ภายใต้การสื่อสารเพื่อการโฆษณาอย่างไร้การควบคุม และการจัดการแข่งขันที่ยัง ขาดกฎเกณฑ์เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก ดังนั้น ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ควรแสดงความรับผิดชอบร่วมทาง สังคม ด้วยการกำหนดมาตรการ กฎเกณฑ์ หรือกติกาในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต และร่วมสร้าง ความเข้าใจเพื่อสื่อสารถึงอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และครบถ้วนในทุกมิติ ตลอดจนร่วมสร้างความเข้าใจและ รู้เท่าทันอีสปอร์ต ให้เป็นไปอย่างทั่วถึง เข้มแข็ง และมีประสิทธิภาพ

7
8 สมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่สิบเอ็ด
9 ได้พิจารณารายงาน เรื่อง ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก*
10 รับทราบ ว่าอีสปอร์ต (E-sports) เป็นการแข่งขันวีดีโอเกมออนไลน์เพื่อชิงรางวัล ที่เป็นปรากฏการณ์
11 ใหม่ ได้รับความนิยมและเติบโตอย่างรวดเร็วในหมู่เด็กและเยาวชนทั้งในและต่างประเทศ มีผู้เล่นและผู้เข้า
12 ชมรวมกันนับพันล้านคนจากทั่วโลก
13 ตระหนัก ว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย หรือ กทท. โดยการลงนามของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการ
14 ท่องเที่ยวและกีฬา ได้รับรองให้อีสปอร์ต เป็นกีฬา และรับรองให้สมาคมไทยอีสปอร์ต เป็นสมาคมกีฬา โดย
15 ใช้ชื่อว่า สมาคมกีฬาสปอร์ตแห่งประเทศไทย เมื่อปี ๒๕๖๐ อันส่งผลให้การสื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา
16 เผยแพร่ไปในวงกว้าง ก่อให้เกิดความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายและมีข้อถกเถียงเกิดขึ้นในหลายระดับ
17 ว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดสุขภาพกายและใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้นหรือไม่ และก่อให้เกิดผลดีและ
18 ผลเสียต่อสังคมโดยรวมในด้านต่างๆ อย่างไร
19 กังวล ว่าผู้ประกอบการในประเทศไทยได้จัดให้มีการแข่งขันอย่างกว้างขวางในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับ
20 โรงเรียน ชุมชน จังหวัด ประเทศ และระดับภูมิภาค ภายใต้การสนับสนุนของการกีฬาแห่งประเทศไทย
21 (กทท.) สมาคมกีฬาสปอร์ตแห่งประเทศไทย กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้อง สถาบันการศึกษา
22 ตลอดจนหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายแห่ง ก่อให้เกิดการสื่อสารในเชิงโฆษณาเชิญชวนหลาย
23 รูปแบบไปสู่เด็กและเยาวชนอย่างเปิดเผย เป็นวงกว้าง และไร้การควบคุม
24 กังวลและห่วงใย ว่าในเกมแนวการต่อสู้ที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต มีกิจกรรมการพนันแฝงมากับ
25 เกมเพื่อทายผลผู้ชนะการแข่งขัน และแลกเปลี่ยนสิ่งของภายในเกมในหลายลักษณะ ซึ่งปรากฏให้เห็นอย่าง
26 แพร่หลายเป็นการทั่วไป อันนำมาซึ่งการสร้างค่านิยมที่เห็นว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ ส่งผลให้เด็กเข้าสู่การ

* เอกสารสมัชชาสุขภาพ ๑๑ / หลัก ๓

พนักได้โดยง่ายและใกล้ตัว ขณะที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กำกับ และควบคุมดูแลการพนักในรูปแบบดังกล่าว
ได้ยาก

รับทราบ ว่ามีข้อมูลที่ชัดเจนว่าเด็กไทยมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) เพิ่มขึ้น
เนื่องจากมีข้อมูลว่าเด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอโดยเฉลี่ยมากกว่าทุกกลุ่ม และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น
อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกาย นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของ
ความอ้วน ที่เป็นบ่อเกิดของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง เป็นต้น

กังวล ว่านอกจากปัญหาทางสุขภาพร่างกายแล้ว ยังมีข้อมูลทางการแพทย์ที่ยืนยันได้ว่าการที่เด็ก
เข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตโดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลาติดต่อกันหลายชั่วโมง อย่างต่อเนื่อง
เป็นเวลานาน อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง ขาดการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ส่งผล
ต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ขาดประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัย
เรียน และมีปัญหาทางสุขภาพจิตในระยะยาว อันอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาได้อีกด้วย

ตระหนัก ว่าความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต และการจัดการตนเองและครอบครัวของเด็กและ
ผู้ปกครอง ยังเป็นปัญหาสำคัญ เนื่องจากข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม และแหล่งข่าวอยู่
เพียงไม่กี่กลุ่ม และยังมีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติ

เห็นว่า สุขภาวะเด็ก ซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย
จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ที่เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนา
อย่างเข้มแข็งและมีประสิทธิภาพให้เหมาะสมกับช่วงวัย ดังนั้น การสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมของ
ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อไม่ให้อีสปอร์ตสร้างผลกระทบทางลบแก่สุขภาวะเด็ก จึงเป็นเรื่องที่จำเป็น และควร
ปฏิบัติร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ และทั่วถึง

จึงมีมติดังต่อไปนี้

๑. ขอให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวง
การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
กระทรวงมหาดไทย ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
ทุกภาคส่วน ร่วมกันกำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ปลอดภัย
เป็นธรรม โปร่งใส เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก ทั้งในฐานะผู้ชม และผู้แข่งขันอีสปอร์ต โดยกำหนดข้อ
ปฏิบัติและแนวทางการบังคับใช้โดยเปิดเผยและครบถ้วนรอบด้าน พร้อมทั้งกำหนดนโยบายและระเบียบ
ปฏิบัติเพื่อไม่ให้มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการที่
เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ในสถานศึกษาที่มีการเรียนการสอนต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่า

๒. ขอให้ ศูนย์ประสานงานเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) กรม
กิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับ กระทรวงสาธารณสุข
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงมหาดไทย
สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาคมผู้ปกครองและครูทุกแห่ง องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง ภาค
ประชาสังคม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ดำเนินการศึกษาวิจัย
แสวงหาข้อมูลด้วยวิธีการที่เปิดเผย หลากหลาย และรับฟังความคิดเห็นด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสม
จากทุกภาคส่วนอย่างทั่วถึง เพื่อหาแนวทางในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และได้รับการ

1 ยอมรับจากทุกฝ่าย และร่วมเผยแพร่ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้ เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง รอบด้าน
2 และสมดุล ทั้งในเชิงธุรกิจ เศรษฐกิจ เทคโนโลยี เชิงการแพทย์และสาธารณสุข และเชิงสังคม ทั้งด้าน
3 บวกและด้านลบ พร้อมจัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุนให้เกิดการสร้างชุดข้อมูล ความรู้ แนวปฏิบัติ และ
4 คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับอีสปอร์ต พร้อมนำเสนอผลที่อาจเกิดขึ้นจากการเข้า
5 เล่น เข้าแข่งขัน และเข้าชมอีสปอร์ตของเด็ก อย่างครอบคลุมทุกมิติ และร่วมกันกำหนดแนวทางการป้องกัน
6 การปกป้องคุ้มครอง และการช่วยเหลือเยียวยาเด็กที่ได้รับผลกระทบจากอีสปอร์ตในทุกด้าน ตลอดจนร่วม
7 กำหนดมาตรการและดำเนินการพัฒนาศักยภาพ สถานศึกษาที่มีการเรียนการสอนต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา
8 หรือเทียบเท่า ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชน ร้านเกม ครอบครัว และชุมชน ในการเฝ้าระวัง ดูแล ป้องกัน
9 ส่งเสริมสนับสนุน และแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็ก
10 เป็นการเฉพาะ

11 ๓. ขอให้ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการ
12 คุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม
13 สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)
14 สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สมาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น
15 สมาชิกสมาคมสุขภาพแห่งชาติ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน สอดส่องดูแล เป็นหูเป็นตา ร้องเรียน
16 หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการสื่อสาร หรือจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ ที่
17 อาจละเมิดกฎระเบียบของ กสทช. กฎหมายด้านคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายด้านการคุ้มครองเด็ก กฎหมาย
18 ด้านการพนัน กฎหมายควบคุมร้านเกม และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

19 ๔. ขอให้ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของ
20 มนุษย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม
21 สถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรด้านการจัดการธุรกิจเกม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
22 ทุกภาคส่วน จัดทำกฎหมายเป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดคณะกรรมการ กลไกและมาตรการในการกำกับดูแล
23 การประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชน การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
24 ในทุกด้าน การจัดระดับความรุนแรงของเกม และมาตรการที่จำเป็นอื่นๆ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ของ
25 ธุรกิจและการจัดการแข่งขันที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อันจะส่งผลให้กิจการเกี่ยวกับอีสปอร์ต
26 เป็นไปอย่างโปร่งใส เป็นธรรม ตรวจสอบได้ และปลอดภัย ไม่ก่อให้เกิดการแสวงประโยชน์จากเด็กโดยมุ่ง
27 เพียงผลประโยชน์ขององค์กรร่วมจัดแต่เพียงประการเดียว โดยไม่คำนึงถึงสุขภาวะของเด็ก และสังคมใน
28 ภาพรวม และให้คำนึงถึงประเด็นต่างๆ อย่างครบถ้วน รอบด้าน

29 ๕. ขอให้เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ รายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสุขภาพ
30 แห่งชาติครั้งที่ ๑๒