เส้นทางเดินของมติฯ ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับก.การท่องเที่ยวและกีฬา ก.การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ก.ศึกษาธิการ ก.ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (โดย DEPA) ก.มหาดไทย ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต อปท. และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน	กำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ปลอดภัย เป็นธรรม โปร่งใส เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก	มาตรการและแนวปฏิบัติด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชนในการดำเนินงานจัดกิจกรรมอีสปอร์ต	ไม่มีการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ซึ่งไม่เหมาะสมและไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก
ศูนย์ประสานงานเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) ร่วมกับ ก.สาธารณสุข ก.ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (โดย DEPA) ก.ศึกษาธิการ ก.วัฒนธรรม ก.มหาดไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง ภาคประชาสังคม อปท. และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน	- ศึกษา แสวงหาข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และได้รับการยอมรับจากทุกฝ่าย - เผยแพร่ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง รอบด้าน และสมดุล - จัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุนให้เกิดชุดความรู้ แนวปฏิบัติ และคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับอีสปอร์ต	เกิดกระบวนการสร้างความเข้าใจการสื่อสารอีสปอร์ตอย่างถูกต้องและได้รับการยอมรับจากทุกภาคส่วน	-ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดความรู้ความเข้าใจ ที่ถูกต้องครบถ้วนเกี่ยวกับอีสปอร์ต -พ่อแม่ผู้ปกครอง เกิดความตระหนัก รู้เท่าทัน และเข้าใจวิธีการดูแลเด็กกับวีดีโอเกมและอีสปอร์ตที่ถูกต้อง
		นำไปสู่ → เกิดการจัดทำ เผยแพร่ และสื่อสารองค์ความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ถูกต้องและปลอดภัยสำหรับเด็ก	เด็กเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง
กสทช. ร่วมกับสคบ. สนง.ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ อปท.และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน	สอดส่องดูแล เป็นหูเป็นตา ร้องเรียน หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ ที่อาจละเมิดกฎระเบียบของ กสทช. กฎหมายด้านคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายด้านการคุ้มครองเด็ก กฎหมายด้านการพนัน และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	เกิดการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์และกำกับการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตเพื่อให้เกิดความปลอดภัยต่อสุขภาพสำหรับเด็ก	ชุมชนและสังคมโดยรวมเกิดความรู้เท่าทัน เกิดการเฝ้าระวังและร่วมแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก
		การสร้างความร่วมมือของชุมชนและสังคม ในการเฝ้าระวังการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ต	
ก.การท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับก.การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สนง.ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ก.ยุติธรรม ก.มหาดไทย ก.วัฒนธรรม สถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรด้านการจัดการธุรกิจเกม สนง.ตำรวจแห่งชาติ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน	จัดทำกฎหมายเป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดคกก. และมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง	เกิดกฎหมาย ระเบียบ หรือมาตรการที่ทันสมัยในการดูแลธุรกิจเกมและการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต	หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนมีบรรทัดฐานในการดำเนินธุรกิจ และการดำเนินงานภาครัฐที่มีคุณภาพสอดคล้องกับสถานการณ์ใหม่ของอีสปอร์ต
เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ	ติดตามและรายงานความก้าวหน้าการขับเคลื่อน	รายงานความก้าวหน้าในการประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ ๑๒	มีกระบวนการติดตามการดำเนินการ