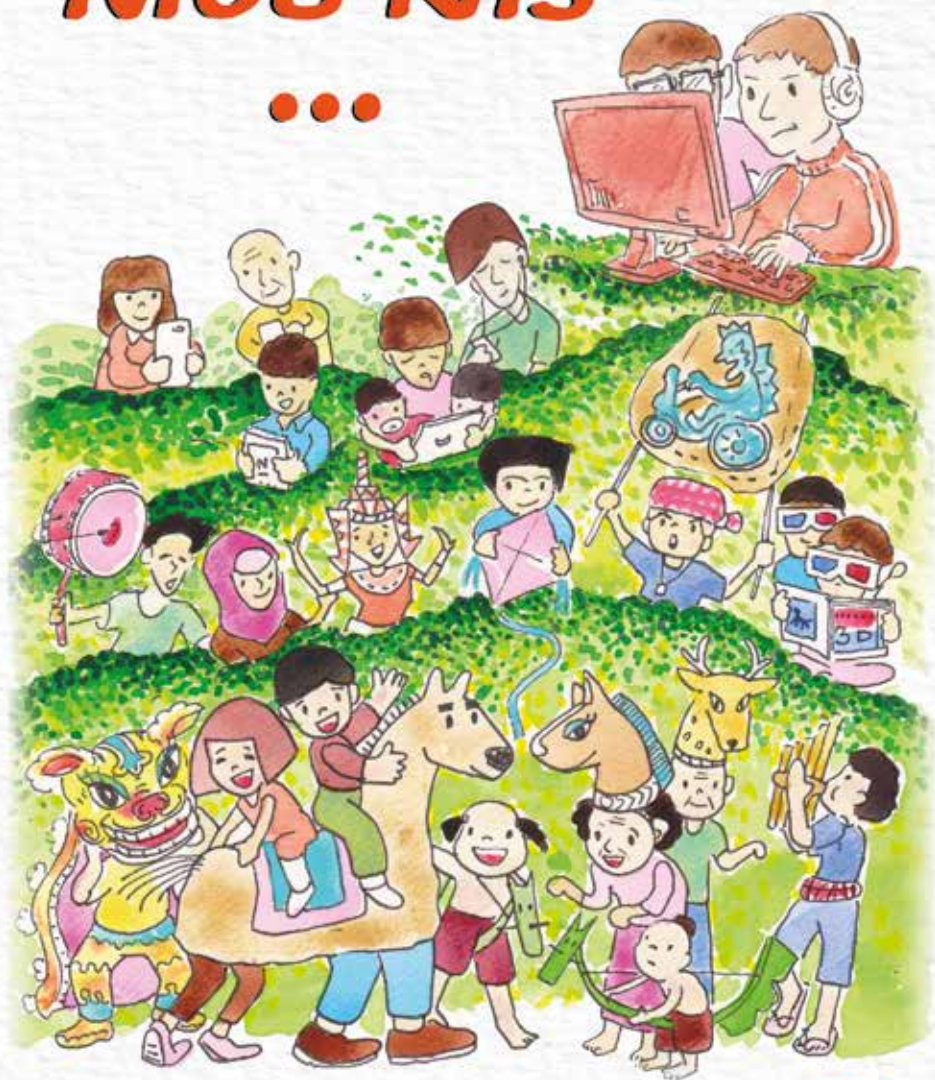


เรามาดังจุดนี้ ได้อย่างไร

...



สรุปผลงานวิจัย 3 เรื่อง เพื่อการส่งเสริม ปกป้อง
และคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบในสื่อยุคดิจิทัล

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การส่งเสริมสุขภาพ

**สส
ดย.**
ศูนย์วิจัยเพื่อสร้างเสริมสุขภาพ

...เพื่อเด็กและเยาวชนไทย ในโลกยุคดิจิทัล...



พิมพ์ครั้งที่ 1
เนื้อหาวิชาการ
ผู้เขียน
พิสูจน์อักษร
ภาพประกอบ
คอมพิวเตอร์กราฟิก
พิมพ์ที่

จัดทำโดย
สนับสนุนโดย

กรกฎาคม 2561
สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.)
ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
สุปรียา ห้องแขง
สุพจน์ สุทธิยุทธ์
วันทนีย์ เจียรสุนันท์
หจก.ธนาพรันต์ตั้ง 1252/2-4 สุขุมวิท 101/1 ถ.สุขุมวิท พระโขนง
กรุงเทพฯ 10260
สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.)
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)





คุยก่อนอ่าน

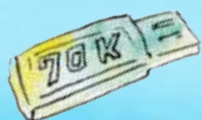
หนังสือดีที่นำอ่านมืออยู่มากมาย หลายคนกึ่งไว้บนหิ้ง ในตู้หนังสือ บนโต๊ะทำงาน หรือเดินเลยผ่านไปจากชั้นวางหนังสือในร้านรวงที่พานพบ...

หนังสือเล่มนี้ เป็นอีกเล่มหนึ่งที่อยากให้อ่าน เพราะเป็นการผนวกเอาพลังปัญญาของนักวิจัยสามท่าน มารวมไว้ในที่เดียว ผ่านตัวหนังสือที่จริงจัง แต่ลึกซึ้ง และเต็มไปด้วยความหวังดีต่อเด็ก ๆ ในยุคที่เทคโนโลยีเฟื่องฟูจนต้องถามตนเองว่า “เรามาถึงจุดนี้ได้อย่างไร” ...

สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน หรือ สสตย. จึงขอส่งมอบพลังปัญญาที่ปรารถนาดีต่อเด็กและเยาวชน เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นหนทางในการสร้างอนาคตของสังคม และเตรียมความพร้อมเพื่อลงมือสร้างร่วมกันต่อไป.

ด้วยความปรารถนาดี...จากใจ

ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก
นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน



สารบัญ

เรามาถึงจุดนี้ได้อย่างไร	6
สถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชน	10
เมื่อเกมต่อสู้ออนไลน์กลายเป็น “กีฬา”	16
ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัลเทคโนโลยี	20
การตอบรับเชิงนโยบายต่อประเด็นสื่อสำหรับเด็ก	26
งานวิจัยเรื่องที่ 1	32
- ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคม ที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้า ร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ เพื่อแข่งขันชิงเงิน รางวัล eSports อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน	
งานวิจัยเรื่องที่ 2	75
- การศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และแนวทางสำหรับ ประเทศไทย	
งานวิจัยเรื่องที่ 3	81
- บทบาทหน้าที่ของปฏิกิริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อการ นำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็กผ่านทางสื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์	
อ้างอิง	

เรา

มาถึงจุดนี้

ได้อย่างไร

?

เราและครอบครัวของเราอื่นเนื่องมาจากการใช้สื่อออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ

ด้วยความเปลี่ยนแปลงที่หลากหลายรวดเร็วและซับซ้อนดังกล่าว สถานการณ์สื่อและอิทธิพลจากการใช้สื่อในปัจจุบัน จึงสะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์ทางสังคมมากมาย ที่เป็นผลจากการปรับตัวของทุกภาคส่วนให้เข้ากับเทคโนโลยีสื่อและอิทธิพลสื่อที่กว้างขวางและหลากหลาย หากการก้าวตามและปรับตัวเป็นไปอย่างเข้าใจและรู้เท่าทันสื่อ ปัญหาอันเกิดจากผลกระทบในการใช้สื่อก็จะไม่รุนแรงมากนัก แต่หากการก้าวตามและปรับตัวโดยปราศจากความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความซับซ้อนเช่นนี้ ก็อาจส่งผลเสียหายทั้งต่อตัวผู้ใช้ และเกิดความสูญเสียขึ้นกับครอบครัวและสังคมโดยรวมก็เป็นได้

ดังตัวอย่างการปรับตัวที่สำคัญจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) หรือ ETDA สังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ที่เปิดเผยผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี 2560 พร้อมผลสำรวจมูลค่าอีคอมเมิร์ซไทยปี 2559 และการคาดการณ์มูลค่าอีคอมเมิร์ซไทยปี 2560 ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ต้องอาศัยข้อมูลสถิติจากผลสำรวจไปใช้ประกอบการตัดสินใจเชิงนโยบาย การบริหารจัดการกลยุทธ์ การวางแผน และการดำเนินธุรกิจทั้งในระดับองค์กรและระดับประเทศ เพื่อปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพตลาดที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาธุรกิจอีคอมเมิร์ซของประเทศให้สามารถแข่งขันได้ ทั้งในระดับภูมิภาคและระดับสากลอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน



เมื่อสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญยิ่งในวิถีชีวิตมนุษย์ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายมิติจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่พ้น ปรากฏการณ์แห่งความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า **“สื่อเปลี่ยนวิถีชีวิต” (Disruptive Technology)** พบได้ทั้งในเชิงอุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีการสื่อสาร รูปแบบและวิธีการใช้งาน ค่าใช้จ่ายที่เข้ามาเกี่ยวข้องเวลาในการใช้ที่เพิ่มมากขึ้น สถานที่ในการใช้สื่อที่เป็นอิสระ วัยของเด็กที่ใช้สื่อน้อยลงทุกขณะ รูปแบบของธุรกิจบริการที่ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ยอดการใช้สินค้าและบริการออนไลน์เติบโตต่อเนื่อง กฎหมายและนโยบายรัฐที่เร่งปรับให้สอดคล้องกับบริบทเทคโนโลยีสื่อ โครงสร้างขององค์กรที่ถูกปรับเปลี่ยน อัตรการจ้างงานที่ได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยี ชีวิตประจำวัน และวิธีการสื่อสารของเราที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในบ้านและนอกบ้าน ตลอดจนภัยร้ายที่เข้าถึงตัว

โดยได้รับความร่วมมือในการตอบแบบสำรวจจากประชาชนรวม 25,101 คน ในช่วงเดือนมิถุนายนถึงกรกฎาคม พ.ศ. 2560 ผลสำรวจพบว่า Gen Y เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันสูงสุด โดยในช่วงวันทำงานหรือวันเรียนหนังสือใช้เฉลี่ยที่ 7.12 ชั่วโมง/วัน และมากถึง 7.36 ชั่วโมง/วันในช่วงวันหยุด ขณะที่ Gen X และ Gen Z ใช้อินเทอร์เน็ตในวันทำงานและวันเรียนหนังสือ โดยเฉลี่ยเท่ากันที่ 5.48 ชั่วโมง/วัน แต่ในวันหยุด Gen Z กลับใช้เพิ่มขึ้นเป็น 7.12 ชั่วโมง/วัน สวนทางกับ Gen X ที่ใช้ลดลงที่ 5.18 ชั่วโมง/วัน โดยกลุ่ม Baby Boomer ใช้ 4.54 ชั่วโมง/วันในวันทำงาน และ 4.12 ชั่วโมง/วันในวันหยุด



Gen B : 4.54 ชั่วโมง / วันทำงาน
4.12 ชั่วโมง / วันหยุด



Gen Y : 7.12 ชั่วโมง / วันทำงาน
7.36 ชั่วโมง / วันหยุด



Gen X,Z
4.54 ชั่วโมง / วันทำงาน
4.12 ชั่วโมง / วันหยุด





นอกจากนี้ ยังพบว่า 61.1% จากผู้ตอบใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีก่อน เฉลี่ย 3.06 ชั่วโมง/วัน 30.8% มีปริมาณการใช้เท่าเดิม และมีเพียง 8.1% ที่ใช้ลดลง เฉลี่ยที่ 2.24 ชั่วโมง/วัน ส่วนสถานที่ที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดยังคงเป็นที่บ้าน คิดเป็น 85.6% รองลงมาคือที่ทำงาน 52.4% ตามมาด้วยการใช้ระหว่างเดินทาง 24% เพิ่มขึ้นจาก 14% ในปีก่อน

ขณะที่การใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาลดลงจาก 19.7% เป็น 17.5% ในปีนี้ ส่วนกิจกรรมที่นิยมทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ การใช้โซเชียลมีเดีย (86.9%) การค้นหาข้อมูล (86.5%) การรับส่งอีเมล (70.5%) การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ (60.7%) และการซื้อสินค้าออนไลน์ (50.8%) (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)(สพธอ.) www.etda.or.th เผยแพร่ 27.09.2017)

สถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชน

สำหรับเด็กและเยาวชนนั้น ถือว่าเป็นกลุ่มเปราะบางที่ได้รับผลกระทบอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงของบริษัทสื่อในช่วงที่ผ่านมา โดยนายธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการอิสระ และอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้เปิดเผยรายงานสรุปสถานการณ์สื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชนไทย 2560 จากการศึกษาข้อมูลสถิติภูมิของการสำรวจวิจัย และงานเอกสารต่างๆ ในประเทศ ทั้งของหน่วยงานรัฐ และเอกชน ถึงสถานการณ์ล่าสุดที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศไทย พบว่า มี **“10 สถานการณ์วิกฤตภัยออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน”** ที่หน่วยงานรัฐและภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ควรสร้างมาตรการระวัง ป้องกันภัย และรับมือได้แล้ว คือ



1. ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม และอีสปอร์ตที่กำลังกลายเป็นตัวแปรสำคัญในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม และเป็นทั้งโอกาสที่จะเปลี่ยนเด็กให้เป็นคนเล่นเกมทำเงินรางวัลหรืออาจเสี่ยงนำไปสู่ปัญหาการสร้างความหวัง ความฝันที่จะเล่นเกมมืออาชีพแต่อาจจะติดเกมมากขึ้น หากรัฐและพ่อแม่ไม่เข้ามาใส่ใจดูแล

2. ปัญหาการครอบครองสื่อโดยที่อายุยังไม่ถึงเกณฑ์ เนื่องจากค้นพบว่าประเทศไทยไม่มีการกำกับช่วงวัยและอายุที่เหมาะสม ทั้งในเชิงกฎหมาย และนโยบายรัฐ หรือสถานศึกษา แต่ในด้านการแพทย์นั้น ในประเทศไทยเริ่มมีคำแนะนำเรื่องหน้าจอที่วัยเหมาะสมคือ อายุต่ำกว่า 2 ขวบห้ามเข้าถึงหน้าจออิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดแล้ว

3. การใช้สื่อออนไลน์กับการพนันออนไลน์ โดยพบว่า ปัจจุบันช่องทางเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ต่างๆ มีจำนวนมากที่เป็นสื่อเพื่อการพนัน ที่ปรากฏทั้งในลักษณะของเว็บพนันบอลโดยตรง การพนันผ่านรูปแบบคาสีในออนไลน์หรือแอบแฝงมาในลักษณะของเกมออนไลน์ และยังไม่มียกกฎหมายกำกับควบคุมโดยตรง อีกทั้งเว็บไซต์เหล่านี้ยังโฆษณาผ่านสื่อเพื่อเผยแพร่ล่อลวงให้เด็กเข้าไปลองเล่นมากขึ้น

4. การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ และการตกเป็นเหยื่อคุกคามทางเพศออนไลน์ โดยเฉพาะการรังแกผ่านการถ่ายคลิปเพื่อประจานและเผยแพร่ แชร์ ปรากฏผ่านการรายงานข่าวของสื่อมวลชนอยู่เนือง ๆ ส่งต่อในระดับโรงเรียน ประถม และมัธยม ที่น่ากังวลคือยังไม่มียกผลการศึกษาสำรวจทั่วประเทศ ปัญหานี้กลายเป็นเรื่องที่ยังไม่มีใครสำรวจ วิจัย และป้องกันอย่างจริงจัง ซึ่งแตกต่างกับของต่างประเทศที่เรื่องนี้นำไปสู่มาตรการทางกฎหมายและนโยบายของโรงเรียนและความตระหนักรู้ของครูและพ่อแม่ผู้ปกครอง

5. การถูกล่อลวงและล่อออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลการสำรวจในประเทศยังพบน้อยในเชิงสถิติวิจัย แต่โดยในเชิงพฤติกรรมทางสังคม เคยมีงานวิจัยที่บ่งชี้ว่าปัญหานี้กลายเป็นพฤติกรรมต้นๆ ที่เด็กไม่ทราบว่าเป็นอันตรายและนำไปสู่การข่มขืน ถ่ายภาพบันทึกและการแบล็กเมล ซึ่งเกิดขึ้นมากแต่ไม่มีการเก็บสถิติที่ชัดเจน เนื่องจากมักเป็นกรณีที่ยุ่ยหรือครอบครัวไม่ต้องการให้เป็นข่าว

6. การใช้สื่อไปในทางเสริมสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ สร้างภาพและเลียนแบบพฤติกรรม ค่านิยมที่ผิด

7. การหลงผิดเปิดเผยข้อมูลและความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์

8. การขาดการส่งเสริม สร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ต่อตัวเด็กและเยาวชนและครอบครัว

9. การขาดกฎหมายปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อออนไลน์ และที่สำคัญคือ

10. การขาดหน่วยงานกำกับดูแล ป้องกันและแก้ไขปัญหาค่าบูรณาการและเท่าทันสถานการณ์โดยเฉพาะ



สถานการณ์ภัยจากการใช้สื่อดังกล่าวข้างต้น เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันกับการที่หลายภาคส่วนได้พยายามระดมสมองและหาแนวทางในการจัดการปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมในเชิงการบูรณาการกลไกการทำงานต่าง ๆ โดยเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2560 คณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 - 2564 และเห็นชอบให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน ได้จัดตั้งศูนย์ **COPAT – Child Online Protection Action Thailand** เพื่อทำหน้าที่ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 5 ด้าน ได้แก่

- 1) การพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายที่เป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพ
- 2) การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน
- 3) การสร้างองค์ความรู้และการวิจัย
- 4) การเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อม
- 5) การสร้างความตระหนักรู้สาธารณะ ในขณะที่เดียวกันจะมีหน่วยเฝ้าระวังและแจ้งเตือนภัยออนไลน์ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนโดยตรง เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีองค์ความรู้และชุดเครื่องมือที่พร้อมรับกับสถานการณ์ สามารถคุ้มครองและช่วยเหลือเด็กและเยาวชนลูกหลานของเราได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



อธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน กล่าวถึงศูนย์ COPAT ว่ามีกลไกในการกำกับ ติดตามเชิงนโยบายคือ คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งมี นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแห่งชาติ เป็นประธาน คณะอนุกรรมการ ซึ่งอยู่ภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ โดยมีพลเอกฉัตรชัย สาริกัลยะ รองนายกรัฐมนตรี เป็นประธานกรรมการ

ศูนย์ COPAT ได้สำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ระหว่างเดือนพฤศจิกายน ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2560 กลุ่มตัวอย่างเป็น เด็กอายุ 9 - 18 ปี จำนวน 10,846 คน จากทั่วประเทศ ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา (93.10%) ข้อมูลชี้ชัดว่าเด็ก ๆ เชื่อว่า อินเทอร์เน็ตให้ประโยชน์และสิ่งดี ๆ มากมาย (98.47%) ในขณะเดียวกัน ก็ตระหนักว่ามีภัยอันตรายและความเสี่ยงหลากหลายรูปแบบบนอินเทอร์เน็ต (95.32%) ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการถูกล่อลวง ติดตามคุกคาม ล้วงละเมิดทางเพศ กลั่นแกล้ง ถูกหลอกในการซื้อสินค้า เอาข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในทางมิชอบ ติดเกม และเข้าถึงเนื้อหาผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย

อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อมูลที่น่าเป็นห่วง คือ เด็กกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เชื่อว่าเพื่อน ๆ มีพฤติกรรมสุ่มเสี่ยงที่จะเกิดภัยอันตรายได้อย่างหนึ่งดังกล่าวแล้ว (69.92 %) ในขณะที่คิดว่า การกลั่นแกล้งรังแกหรือการละเมิดทางเพศ จะไม่เกิดขึ้นกับตัวพวกเขาเอง (61.39%) เมื่อเผชิญปัญหาภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์แล้ว สามารถจัดการปัญหานั้นเองได้ (74.91%) ทั้ง



ยังสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่ประสบปัญหาภัยออนไลน์ได้อีกด้วย (77.90%) จึงเป็นประเด็นที่ผู้ใหญ่ต้องทบทวนว่าเด็ก ๆ มีเครื่องมือที่เพียงพอจะรับมือกับภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ได้ดีอย่างที่พวกเขาเชื่อหรือไม่

นอกจากนี้ ยังพบว่า เด็กส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ (80.48%) เด็กผู้ชายเสียติดเกมมากกว่าเด็กผู้หญิง โดยเล่นเกมทุกวันหรือเกือบทุกวัน (50.73%) ในขณะที่เด็กผู้หญิงเล่นเกมสัปดาห์ละ 1 - 2 ครั้ง (32.34%) เด็กเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ (46.11%) โดยเพศทางเลือกถูกกลั่นแกล้งมากที่สุด (59.44%) เด็กบางคนยอมรับว่า เคยกลั่นแกล้งคนอื่น (33.44%) เคยพบเห็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ (68.07%) ส่วนหนึ่งตอบว่า เคยเห็นสื่อลามกอนาจารเด็ก (21.33%) ได้แก่ ภาพหรือวิดีโอเด็กในท่าทางยั่วยุอารมณ์เพศ การร่วมเพศระหว่างเด็กกับเด็กหรือเด็กกับผู้ใหญ่ เด็กเคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ (15.97%) เด็กผู้ชายเคยนัดพบ (19.34%) ซึ่งมากกว่าเด็กผู้หญิง (12.43%)

กรณีการนัดพบ ผลสำรวจยังพบว่า มีเด็กที่เคยนัดพบมากกว่า 10 ครั้งในช่วงสิบเดือนที่ผ่านมา (6.60%) เด็กอายุ 15 - 18 ปี หรือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกลุ่มที่มีการนัดพบมากที่สุด (77.36%) โซเชียลมีเดียและบริการรับส่งข้อความอย่าง Facebook หรือ Line เป็นช่องทางที่เด็ก ๆ ใช้ในการติดต่อพูดคุย นัดพบ หรือเข้าถึงสื่อไม่เหมาะสมต่าง ๆ (71.14 - 94.36%)

ข้อมูลที่น่าเป็นห่วงคือ มีเด็กไม่ถึงครึ่ง บอกเรื่องที่เกิดขึ้นทางออนไลน์กับคนอื่น และคนแรกที่เขานึกถึงและบอกคือเพื่อน หรือคนที่อายุรุ่นราวคราวเดียวกันมากกว่าพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ ข้อมูลเหล่านี้ทำให้มองเห็นภาพสถานการณ์และปัญหาชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้รัฐบาลสามารถวางนโยบายจัดการรับมือกับปัญหาเด็กกับสื่อออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในประเทศของเราไม่เคยมีการสำรวจข้อมูลในลักษณะนี้มาก่อน

ในขณะที่หลายฝ่ายเห็นตรงกันว่า ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง ควรสร้างและหาโอกาสที่จะนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการร่วมกันวางกรอบแผนงาน เพื่อเร่งแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะในสถานการณ์วันที่เด็กกับเทคโนโลยีมีความใกล้ชิดกันมากขึ้นเกินกว่าจะแยกกันออก สิ่งสำคัญคือการเร่งสร้างภูมิคุ้มกันสื่อในตัวเด็กและพ่อแม่ รวมทั้งการสร้างระบบหรือกลไกการกำกับดูแลเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและสื่อออนไลน์ที่กำลังส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก และจะส่งผลอย่างมากต่อการสร้างเด็กไทยเพื่อเพิ่มโอกาสและศักยภาพด้านดิจิทัล สู่การแข่งขันในศตวรรษที่ 21 และนอกจากเด็กจะต้องรู้จักและปกป้องตัวเองแล้ว ผู้ปกครองต้องมีความรู้และเข้าใจว่า สื่อออนไลน์เป็นเสมือนดาบสองคม การยื่นให้เด็กที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอ นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้คนแปลกหน้าเข้าถึงตัวเด็ก ผู้ปกครองจึงต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยีด้วย







เมื่อเกมต่อสู้
ออนไลน์
กลายเป็น
“กีฬา”

จากข้อมูลข้างต้น นอกจากภัยออนไลน์ที่เข้าถึงตัวเด็กได้อย่างรวดเร็วแล้ว จะเห็นได้ว่าเกมสำหรับเด็กที่มาพร้อมกับเทคโนโลยี กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง นั่นคือ **อีสปอร์ต (eSports) หรือการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์** ซึ่งก่อนหน้านี้กลุ่มธุรกิจโดยสมาคมไทยอีสปอร์ต ได้พยายามยื่นขอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย กำหนดให้อีสปอร์ต เป็นกีฬาท่ามกลางภาวะเด็กติดเกมที่สถาบันที่เกี่ยวข้องกับการเยียวยารักษาภาวะติดเกมในเด็ก กำลังทำหน้าที่ร่วมกับผู้ปกครองอย่างหนัก อย่างไรก็ตาม ในที่สุดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำกับดูแลการกีฬาแห่งประเทศไทย ก็ได้รับรองอีสปอร์ตให้เป็น “กีฬา” เรียบร้อยแล้วเมื่อกลางปี 2560 และสมาคมไทยอีสปอร์ต ก็จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และสามารถจัดการแข่งขันและจัดส่งนักกีฬาไปแข่งขันยังต่างประเทศ พร้อมทั้งรับสิทธิประโยชน์จากรัฐเช่นเดียวกับสมาคมกีฬาอื่น ๆ ที่มีอยู่ก่อนหน้านี้

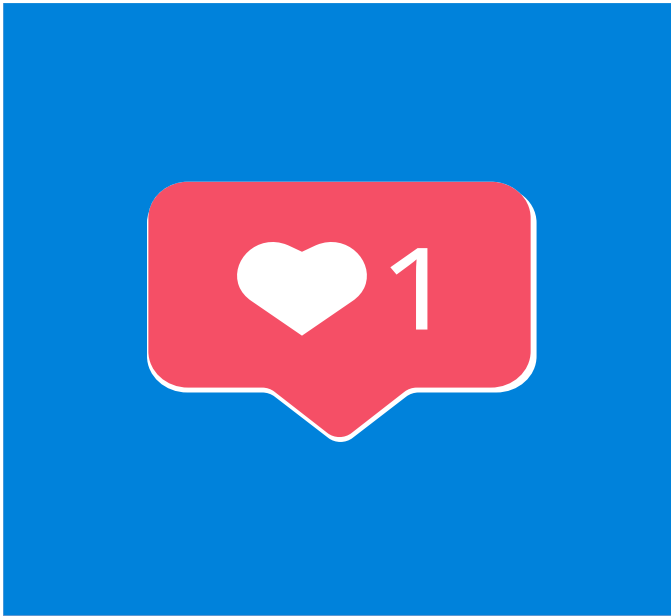


สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน หรือ สสดย. ได้กำหนดให้มีการวิจัยเกี่ยวกับอีสปอร์ตขึ้น เมื่อปี 2560 - 2561 ในมิติที่เป็นารับมือกับกระแสความนิยมอีสปอร์ตในหมู่วัยรุ่นทั่วโลก ไม่เว้นแม้ประเทศไทย โดยอาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิจัยของ สสดย. ได้ศึกษาพบว่ายังมีพื้นที่แห่งความกังวลในเรื่องนี้จากนักวิชาการและพ่อแม่ผู้ปกครอง เกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยพ่อแม่ผู้ปกครองยังต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อใช้ในการทำความเข้าใจสื่อสารกับลูก และประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง

ขณะที่นักวิชาการเห็นว่า ควรให้ความสนใจการกำกับดูแลการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็ก การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ไม่หาประโยชน์จากความไร้เดียงสาของเด็ก รวมถึงมาตรการส่งเสริมให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนเด็กและเยาวชน รู้เท่าทันสื่อหรือเกมต่อสู้ออนไลน์เหล่านี้ด้วย ส่วนนักเล่นเกม ให้ข้อมูลว่า ประเด็นที่ตนเองสนใจและกังวล คือ การใช้เวลาสำหรับการเล่นจนนำไปสู่พฤติกรรมเสพติด สุขภาพและการเรียนหรือการทำงานที่เสียไป โอกาสจริง ๆ ที่จะสร้างรายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพเมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่ายและเวลาที่เสียไป และการสนับสนุนเงินเดือนหรือเงินรางวัล ที่ยังมีน้อยอยู่สำหรับประเทศไทย

ดังนั้น จึงยังมีพื้นที่ที่ยังต้องมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อสร้างชุดความรู้ที่จำเป็นและรู้เท่าทันอีสปอร์ต พร้อมมาตรการรับมือของทุกภาคส่วน และแนวปฏิบัติที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมต่อสู้ออนไลน์ จำเป็นต้องมีเพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย



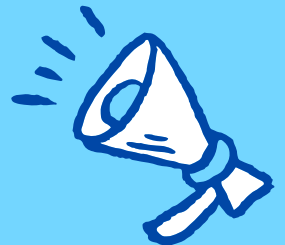


**ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ
ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัลเทคโนโลยี**

Media
Information
&
Digital
Literacy

จากปัญหาและภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นตามที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับคนในยุคปัจจุบัน การส่งเสริมให้การเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขยายศักยภาพของคนในด้านสิทธิมนุษยชน ตาม **Article 19 ของ The Universal Declaration of Human Rights** ซึ่งกล่าวว่า

“ทุกคนมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออก
อย่างเสรี สิทธินี้รวมทั้งเสรีภาพ ในการออกความคิดเห็นโดย
ปราศจากการแทรกแซงและการค้นหา การรับข้อมูล ข่าวสาร
และความคิดผ่านทางสื่อมวลชนอย่างไร้พรมแดน”



ซึ่งหากรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแล้ว จะทำให้เกิดประโยชน์ในกระบวนการสอนและการเรียนรู้ ทำให้ครูได้ขยายความรู้ในการเสริมพลังพลเมืองในอนาคต การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศให้ความรู้สำคัญเกี่ยวกับหน้าที่ของช่องทางสารสนเทศและสื่อในสังคมประชาธิปไตย ความเข้าใจอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับเงื่อนไขที่จำเป็นในการทำหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะที่จำเป็นขั้นพื้นฐานในการประเมินการทำงานของผู้ถ่ายทอดสื่อและสารสนเทศในมิติของหน้าที่ที่คาดหวัง นอกจากนี้ สังคมที่มีการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศยังเน้นการพัฒนาสื่อที่มีเสถียรภาพ เป็นอิสระ และหลากหลาย (รองศาสตราจารย์ ดร.อุษา บิ๊กกินส์, สุทธิปริทัศน์)



การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy)

เริ่มนำมาใช้ในปี ค.ศ. 1992 โดยมีสมาชิกของ Aspen Media Literacy Leadership Institute ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า หมายถึงความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อในหลาย ๆ รูปแบบ อย่งไรก็ตาม เมื่อใช้กันต่อ ๆ มา คำจำกัดความก็เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย จนกระทั่งในปัจจุบัน คำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่นักเรียน นักศึกษา ในยุคศตวรรษที่ 21 วัฒนธรรมทางสื่อเฟื่องฟู คำจำกัดความในปัจจุบัน จึงครอบคลุมถึง **วิธีการที่มีความสำคัญและสมควรจะต้องให้การศึกษา โดยการกำหนดกรอบในการเข้าถึง การวิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์การสื่อข้อความในหลากหลายรูปแบบ** นับตั้งแต่ด้านสิ่งพิมพ์ไปจนถึงสื่อภาพและเสียง อย่างโทรทัศน์หรือวิดีโอ รวมถึงอินเทอร์เน็ต

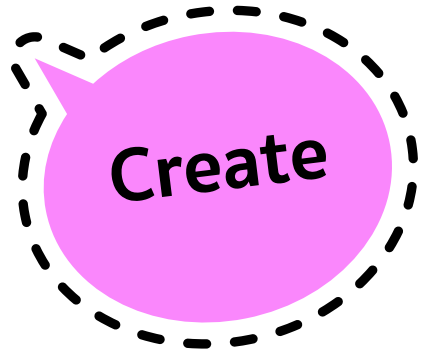
นอกจากนั้น “การรู้เท่าทันสื่อ” คือการสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม รวมทั้งทักษะที่สำคัญในการสอบถามหาข้อมูล และแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของประชาชนที่เป็นไปตามระบอบประชาธิปไตย การรู้เท่าทันสื่อจะต้องมีการนำไปปรับใช้ใน 4 รูปแบบ คือ เข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyse) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) และทั้ง 4 รูปแบบนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่สิ่งสิ่งพิมพ์ สื่อกระจายเสียง จนถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน อย่งไรก็ตาม การให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อ จะแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมที่สุด ด้วยการกำหนดนโยบายและหลักสูตรการศึกษา

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) เป็นส่วนสำคัญพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา มีการให้การสนับสนุน การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศขององค์การ การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่ง สหประชาชาติ (UNESCO) และเมื่อมีการรวมกัน ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ และการรู้สารสนเทศ จึง เกิดการพัฒนาเป็นหลักสูตรชื่อ **Media and Information Literacy-MIL**

หากจะทำให้การรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศมีประโยชน์ต่อคนกลุ่มต่าง ๆ การ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศควรเป็นการรวม ศักยภาพด้านต่าง ๆ (ทั้งความรู้ ทักษะ ทัศนคติ)

ท้ายที่สุดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ควรเป็นเครื่องมือที่จำเป็นในการแลกเปลี่ยน ระหว่างวัฒนธรรม และสร้างความเข้าใจร่วม กันของผู้คน ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การรู้เท่าทัน สื่อและสารสนเทศจะเน้นการส่งเสริมมากกว่า การป้องกัน และเน้นเสริมพลังภาคพลเมืองให้ สามารถเข้าใจสื่อ วิเคราะห์สื่อ และมีภูมิคุ้มกัน ด้านสื่อที่ดี ซึ่งสื่อที่นั้นครอบคลุมสื่อใหม่ ได้แก่ เทคโนโลยี มีการออกแบบเครื่องมือและกิจกรรม สร้างสรรค์สำหรับการศึกษานอกระบบ โดย อาศัยการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจาก ผู้กำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศอีกด้วย





การนำการรู้เท่าทันสื่อไปปรับใช้ 4 รูปแบบ

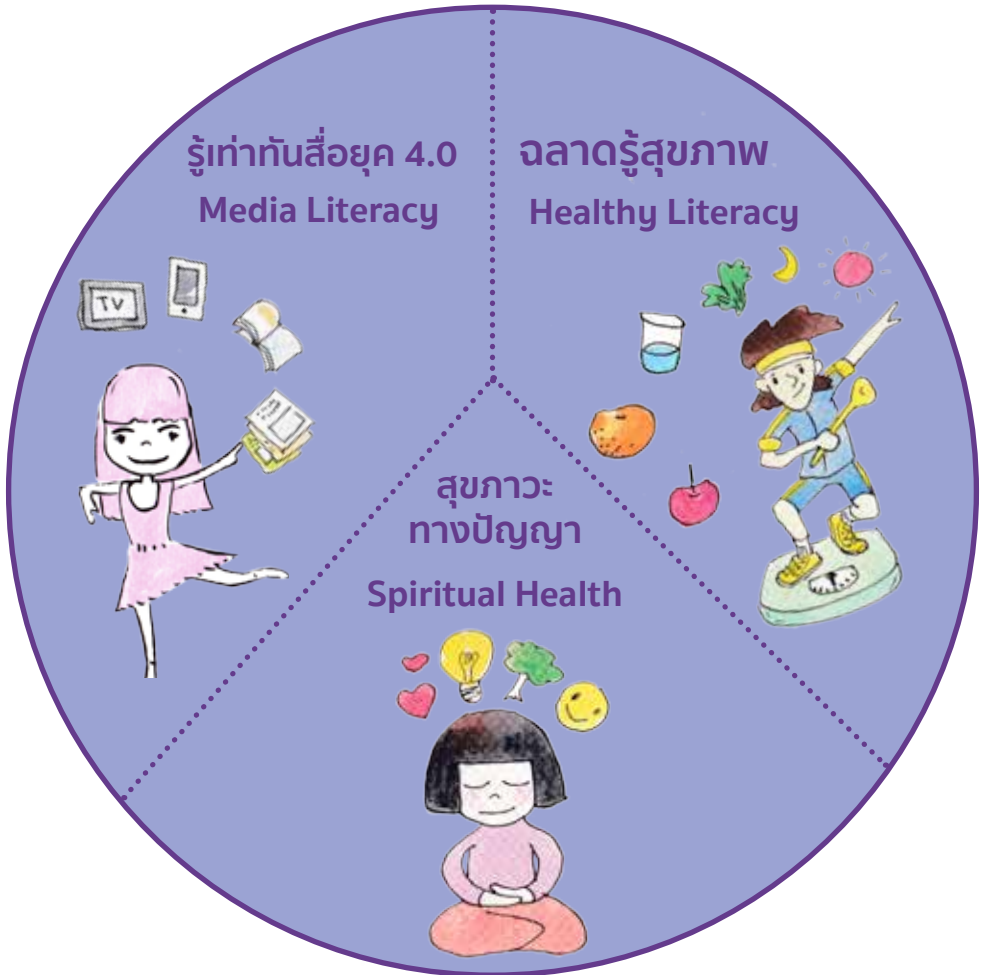
การตอบรับ
เชิงนโยบายต่อประเด็น
สื่อสำหรับเด็ก





เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2560 พลเอกฉัตรชัย สาริกัลยะ รองนายกรัฐมนตรี ในฐานะประธานกรรมการกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้กล่าวถึงนโยบายในการสนับสนุนแนวทางสร้างพลังพลเมืองที่เข้มแข็งผ่านสื่อด้วยว่าได้พิจารณาและเห็นชอบแผนระบบสื่อและวิถีสุขภาวะทางปัญญา ซึ่งเน้นยุทธศาสตร์ปี 2561 ในการสร้าง “พลเมืองตื่นรู้” ใน 3 ประเด็น คือ

พลเมืองตื่นรู้

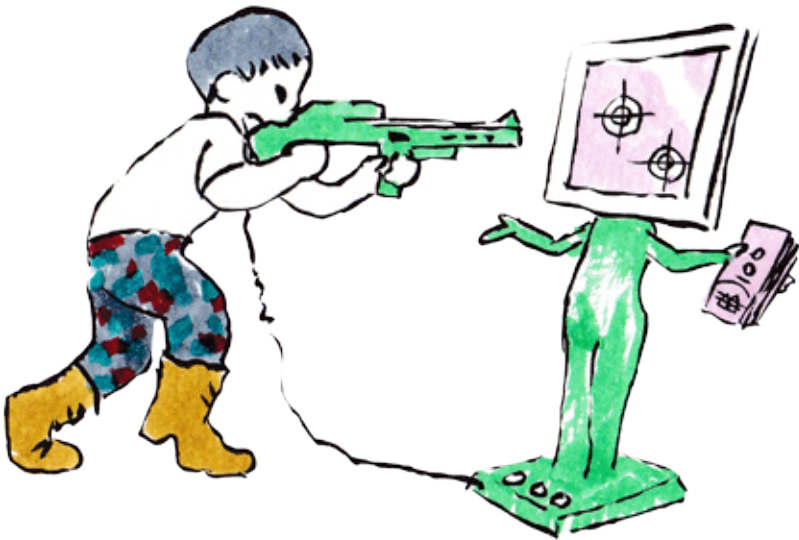


เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคสื่อเปลี่ยนวิถีชีวิต ประชาชนทุกคนคือผู้ผลิตและผู้ใช้สื่อ สมาร์ทโฟน คือศูนย์กลางของสื่อยุคดิจิทัล โดยเฉพาะเด็กไทย อายุ 6 - 14 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตในอัตราสูงขึ้นต่อเนื่องถึงร้อยละ 61.4 ในปี 2559 สูงขึ้นจากร้อยละ 58 ในปี 2558

เยาวชนมีโอกาสเข้าถึงสื่อไม่ติมากกว่าสื่อ ติ เนื่องจากการสำรวจพบว่าในช่วงเวลาสำหรับเด็ก มีการเผยแพร่สื่อที่ปรากฏเนื้อหาความรุนแรงถึงร้อยละ 57 มีเนื้อหาและการใช้ภาษาส่อทางเพศและหยาบคายถึงร้อยละ 53 และร้อยละ 9 ตอกย้าอคติ/การเลือกปฏิบัติ เช่น ขาวกว่าก็ชนะได้ อีกด้วย

ประเด็นเรื่องสื่อจึงมีความสำคัญและเป็นที่น่ากังวลอย่างยิ่งว่า ปัจจุบันสื่อส่งผลกระทบต่อ

ประชาชนแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน โดยจากผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า เด็กและเยาวชนได้รับผลกระทบจากสื่อออนไลน์ทั้งด้านการเรียน สุขภาพ บางคนเข้าสู่ภาวะติดอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 29 เคยถูกคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย ขณะที่วัยทำงานใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 7 ชั่วโมง เข้าสู่ภาวะเหนื่อยหนึ่ง ส่งผลต่อสุขภาพ โดยเฉพาะโรคออฟฟิศซินโดรม สร้างสังคมก้มหน้า และความสัมพันธ์แบบเสมือน และผู้สูงอายุ ร้อยละ 75 ใช้สื่อโซเชียลมีเดียโดยไม่รู้เท่าทัน มีสัดส่วนการส่งต่อภาพไม่เหมาะสมโดยไม่ตรวจสอบสูงถึงร้อยละ 30



ดังนั้น เพื่อให้การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นไปอย่างมีพลัง แพร่หลายและกว้างขวางมากขึ้น ผ่านพลังพลเมืองตื่นรู้ที่จะนำไปสู่วิถีสุขภาวะ (Healthy Lifestyle) ผ่านการสร้างวิถีสุขภาวะทางปัญญา โดยเฉพาะพลังของเด็กและเยาวชนซึ่งกำลังจะเป็น “นักสื่อสาร สุขภาวะ” ที่จะสร้างอนาคตและสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในศตวรรษที่ 21 สสสย. จึงขอเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่เป็นข้อสรุปผลการวิจัยที่ สสสย. ได้ดำเนินการจัดให้มีการ ศึกษาวิจัยในปี 2561 ใน 3 เรื่อง ได้แก่

1

งานวิจัยเรื่อง “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่น วิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล eSports อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน

2

งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนใน ต่างประเทศ และแนวทางสำหรับประเทศไทย”

3

งานวิจัยเรื่อง “บทบาทหน้าที่ของปฏิริยาตอบกลับของผู้ใช้
เฟซบุ๊กต่อการนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็กผ่านทางสื่อ
เฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์”

งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องนี้ ตอบโจทย์ที่เป็นเจตนารมณ์เบื้องต้นของ สสสย.
ในการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบในการใช้สื่อใน
ยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี





1

งานวิจัยเรื่อง

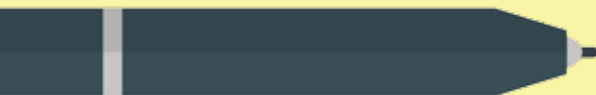
“ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน
และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการ

ในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน

ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์

เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล eSports

อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน”



งานวิจัยเรื่องแรกคือเรื่อง ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล eSports อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน มีวัตถุประสงค์การวิจัยหลายเรื่องด้วยกัน อันได้แก่



เพื่อสำรวจเอกสาร ข่าวสารที่นำเสนอผ่านสื่อ งานวิจัย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับข้อกังวล ปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบริบทของผลกระทบทางบวกและลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต



เพื่อวิเคราะห์สรุปปัญหาของการกำกับดูแลกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ และความพร้อมของประเทศไทยในการกำกับดูแล ป้องกัน วางมาตรการ ส่งเสริมกิจกรรมอีสปอร์ตที่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน และสร้างความรู้เท่าทันผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเข้าร่วมกิจกรรม



เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การพนัน การแข่งขัน การรักษาความปลอดภัย ตลอดจนมาตรการของรัฐ/เอกชน ในการกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน



เพื่อพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย/การกำหนดนิยามของอีสปอร์ตทางวิชาการ ที่ถูกต้อง/มาตรการในการป้องกัน กำกับ ดูแล เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล (หรืออีสปอร์ต) ที่หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมต้องนำไปใช้ในความรับผิดชอบส่วนที่เกี่ยวข้อง ในมิติการพัฒนาส่งเสริมทักษะ ความปลอดภัย และความรู้เท่าทันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชน



เพื่อจัดทำข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจที่ปลอดภัย สำหรับภาคเอกชนที่ต้องการสนับสนุน ส่งเสริม จัดกิจกรรมอีสปอร์ต ในการบริหารจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ให้มีความสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อสังคม และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม

การวิจัยขั้นนี้ใช้วิธีการศึกษา แบบ **Content Analysis** โดยเป็นการสำรวจและวิเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เกี่ยวกับผลการศึกษา ประเด็นข้อกฎหมาย ข้อกังวล ผลกระทบทางสังคม สุขภาพ และเศรษฐกิจ ในภูมิภาคเศรษฐกิจอีสปอร์ต (ค.ศ. 2005 - 2016)

ทั้งยังมีการ **Depth - Interview** หรือสัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมอีสปอร์ตในฐานะผู้กำกับดูแล และผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่รู้จักและเข้าใจอีสปอร์ตในแวดวงวิชาการ

พร้อมทั้งทำ **Desk Research** หรือการสำรวจแนวคิด ความรู้ ทบทวนวรรณกรรมกฎหมาย มาตรการของหน่วยงานรัฐ และมาตรการทางเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องในการกำกับกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล (อีสปอร์ต) หรือที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การพนันออนไลน์ที่มาจาก หรือเกิดจากกิจกรรมอีสปอร์ตในต่างประเทศ ตัวอย่างประเทศในการกำกับ ควบคุม ปกป้องเด็กและเยาวชน ในการเข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันเกมวิดีโอชิงเงินรางวัล และที่เกี่ยวข้องกับการพนัน (เน้นการสำรวจเอกสารเฉพาะภาษาอังกฤษ)

ที่สำคัญคือ การทำ **Policy Proposal** หรือการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย ในการกำกับและดูแลธุรกิจเกม การแข่งขันเกม การกำกับดูแลเชิงนโยบายของภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง



ผลการศึกษา
แบ่งเป็น **7** ประเด็น
ดังนี้



ประเด็นสรุปที่ 1 เรื่องปัญหาของอีสปอร์ตในแง่มุมที่ควรตระหนัก

ปฏิเสธไม่ได้ว่า ปัญหาเบื้องต้นของอีสปอร์ต คือ การขาดความรู้ที่เท่าทันและถูกต้อง แม้อีสปอร์ตจะเข้ามาในประเทศไทยเป็นเวลานานแล้ว ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 หรือ ค.ศ. 2005 เนื่องจากมีข่าวและรายงานนำเสนอเรื่องนี้ แต่เป็นที่พูดถึงกันมากจริง ๆ คือ ในช่วงปี พ.ศ. 2552 หรือ ค.ศ. 2009 เพราะมีกระแสจากต่างประเทศเรื่องการแข่งขันที่มีเงินรางวัล และการแข่งขันที่ตื่นตาตื่นใจเสมือนการจัดการแข่งขันกีฬาที่มีคนดู คนเชียร์ มีทีมแข่งขัน และเงินรางวัลที่สูง

ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อมูลข่าวสารถูกกำหนดวาระ ประเด็น แง่มุม แหล่งข่าวอยู่เพียงไม่กี่กลุ่ม คือ กลุ่มได้ผลประโยชน์จากอีสปอร์ต และกลุ่มคัดค้าน วิพากษ์ เตือนภัยจากอีสปอร์ต โดยกลุ่มหลัง คือ นักวิชาการ นักประชาสัมพันธ์ แพทย์ และสถาบันเกี่ยวกับสาธารณสุข

ทั้งยังพบว่า การนำเสนอข่าวของสื่อ มีประเด็นน้ำหนัก มุ่งเน้นไปที่การตอบโจทย์ และผลประโยชน์ของธุรกิจเกินไป มากกว่าที่จะมองหรือฉายภาพให้ผู้อ่าน ประชาชน หรือพ่อแม่ ได้มองเห็นจริง ๆ ว่า อะไรคืออีสปอร์ต หรือ อะไรคือผลกระทบ หรือ นิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ตทั้งหมด และพบบริบทที่แสดงถึงผลกระทบภายนอก ภายใน เชิงบวกเชิงลบของธุรกิจอีสปอร์ต ซึ่งพบว่ามีรายงานเฉพาะฝั่งตัวผู้เล่นเท่านั้น



ประเด็นสรุปที่ 2 เรื่องการนำเสนอเนื้อหา ข่าว บทความ ความรู้ และวาทกรรมในอีสปอร์ต

ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาข่าวและบทความอีสปอร์ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงหลังปี 2555 และนำเสนอไปในทิศทางเดียวกัน คือ สนับสนุนและเป็นแหล่งเงินกำไรและรายได้ โดยเนื้อหาข่าวทั้งหมดเน้นให้ข้อมูลสถานการณ์เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตและพื้นที่รูปแบบข่าว มากกว่าการนำเสนอแบบบทความ และพบว่าเนื้อหาสาระที่นำเสนอส่วนมากมี 2 แบบ คือ สนับสนุนอีสปอร์ต และคัดค้าน (โดยอ้อม) โดยอ้างเรื่องปัญหาทางสังคม เช่น เด็กติดเกมและพฤติกรรมเสพติด ภัยอันตรายจากเกม เป็นต้น

ข่าวการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตได้รับการนำเสนออย่างมาก ในลักษณะของการแข่งขันเงินรางวัล ความน่าสนใจ ความยิ่งใหญ่ ความภาคภูมิใจ และการทำชื่อเสียงให้กับประเทศ ส่วนเนื้อหาข่าวในเชิงวิพากษ์ เตือน ตั้งคำถาม แทบจะไม่ปรากฏ ถ้ามีก็จะมาจากแหล่งข่าวที่เป็นนักวิชาการ แพทย์ สถานพยาบาล หรือจิตแพทย์ นอกจากนี้ยังพบว่า แหล่งข่าวฝ่ายสนับสนุนมีความหลากหลายมากกว่า ทั้งในเชิงผลการแข่งขันของเด็กไทย การโฆษณาสินค้า อุปกรณ์ เกม โดยเน้นที่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์รุ่นใหม่สำหรับคอเกม ส่วนแหล่งข่าวฝ่ายวิพากษ์กลับมีน้อยและเน้นเฉพาะทางฝั่งแพทย์เท่านั้น ไม่มีการนำเสนอประเด็นข่าวเด็กที่ติดเกม หรือพ่ายแพ้ผิดหวังจากการไม่ได้เป็นนักกีฬา หรือแข่งไม่ชนะในพื้นที่ข่าว และโดยภาพรวมยังไม่ค่อยปรากฏเนื้อหาอีสปอร์ตในแง่การกำกับดูแลเชิงกฎหมาย การส่งเสริมให้เด็กเท่าทันสื่อ จริยธรรมในการประกอบธุรกิจจากฝั่งผู้ประกอบการ

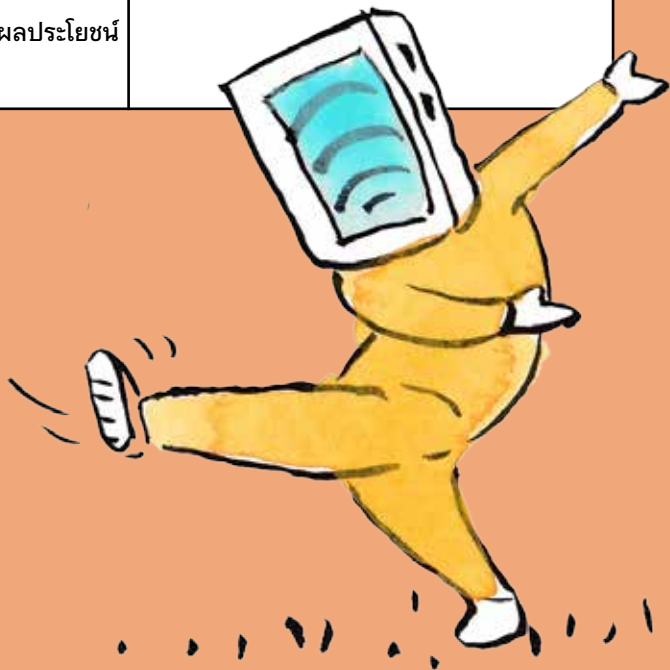
ไม่น่าเชื่อว่า ในช่วงที่ผ่านมาได้เกิดวาทกรรมมากมายที่ขัดแย้งกันสองด้านในสังคมไทย ด้วยมุมมองต่ออีสปอร์ตที่แตกต่างกัน ดังตัวอย่างเช่น





วาทกรรมฝั่งสนับสนุนอีสปอร์ต	ผู้ส่งสาร
<ol style="list-style-type: none">1. อีสปอร์ต เป็นกีฬา2. นักกีฬาอีสปอร์ต คือตัวแทนประเทศและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ3. เด็กติดเกม ไม่ใช่ นักกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬาอีสปอร์ต เป็นคนเล่นเกมคนละกลุ่มกัน (และธุรกิจอีสปอร์ต ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กติดเกม)4. อีสปอร์ต คือ กีฬาในโลกอนาคตของคนรุ่นใหม่/ดิจิทัล5. อีสปอร์ต สามารถไปแข่งขันโอลิมปิก และมีความนิยมมากกว่ากีฬาปกติ6. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจระดับประเทศ สร้างรายได้มหาศาล7. คนมองอีสปอร์ตว่าไม่ดี คือ คนที่อยู่ในโลกเก่า ทัศนคติ ไม่เปิดกว้าง หัวโบราณ8. อีสปอร์ตเป็นเศรษฐกิจดิจิทัล ช่วยพัฒนาประเทศ สร้างรายได้มหาศาล	<p>แหล่งข่าวหลัก : การกีฬาแห่งประเทศไทย, สมาคมไทยอีสปอร์ต ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต, พ่อแม่ที่มีลูกหลานเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต, นักเล่นเกมมืออาชีพ</p> <p>ในบริบท : การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ต่างประเทศ มหกรรมการแข่งขันกีฬา (เช่น โอลิมปิก) ปัญหาเด็กติดเกมหรือประเด็นวิวาทะทางสังคมเรื่องปัญหาเด็กติดเกมจากการผ่นที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต</p> <p>ข่าวเศรษฐกิจเรื่องไทยแลนด์ 4.0 งานอาชีพคนรุ่นใหม่</p>

วาทกรรมฝั่งวิพากษ์/ต้าน/เตือน อีสปอร์ต	ผู้ส่งสาร
<ol style="list-style-type: none"> 1. อีสปอร์ต เป็นส่วนหนึ่งของปัญหาที่ทำให้เด็กติดเกม และอาจมีพฤติกรรมเสพติด 2. ชัยชนะในอีสปอร์ต คือเกมในคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่ชัยชนะที่ยั่งยืนในชีวิตจริงที่มีเงื่อนไขกำหนดเป็นอุปสรรคมากมาย และควบคุมกะเกณฑ์ไม่ได้ตั้งใจเหมือนในเกม 3. อีสปอร์ตจะยิ่งทำให้เด็กมีปัญหาและข้ออ้างในการเล่นเกมน่าขึ้น และอาจนำไปสู่การติดเกมมากขึ้น 4. โอกาสที่จะเล่นเกมแบบได้เงิน มีรายได้จากเกมนั้นมีน้อยมาก และธุรกิจเกมไม่ค่อยพูดถึงความเป็นไปได้ 5. อีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาที่ส่งเสริมสุขภาพให้ดีขึ้น 6. ผลประโยชน์ของอีสปอร์ต ส่วนมากตกอยู่ที่บริษัทต้นทาง ต่างชาติ เจ้าของบริษัทเกมและอุปกรณ์ไอที ตัวผู้เล่นจริง ๆ ได้รับผลประโยชน์ในสัดส่วนน้อยกว่ามาก 	<p>แหล่งข่าวหลัก : แพทย์ นักวิชาการ นักประชาสังคม</p> <p>ในบริบท : ผลการสำรวจปัญหา สถานการณ์เด็กกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ไอที และสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น</p> <p style="padding-left: 40px;">การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิถีชีวิตของเด็กในปัจจุบัน</p> <p style="padding-left: 40px;">งานวิจัย งานศึกษาทางวิชาการ</p>





จากการศึกษาพบว่า นิยามความหมายของอีสปอร์ต ที่ตรงกันและยอมรับกันในพจนานุกรมภาษาสหพันธ์อีสปอร์ต คือ **“การแข่งขันวิดีโอเกม”** ไม่ได้มีการนิยามว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬา หรืออีสปอร์ตเท่ากับกีฬา” เลย (ยกเว้นข่าวในประเทศไทย ตามปรากฏเป็นรายงานของสื่อไม่กี่สำนัก)

“การแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์ชิงเงินรางวัล” คือนิยามของคำว่า “อีสปอร์ต” ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมนั้น เกิดขึ้นมาจากฝั่งธุรกิจใช้อธิบายกิจกรรมดังกล่าว และปัจจุบันกิจกรรมแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัล กำลังได้รับความนิยมและกระแสสนับสนุนจากฝั่งนักธุรกิจบริษัทภาคเอกชน ให้จัดงานแข่งขันที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เล่นเกมออนไลน์ต่าง ๆ ให้เข้าร่วมกิจกรรมนี้

“วิกิพีเดีย” อ้างนิยาม อีสปอร์ต ว่าเป็น รูปแบบการแข่งขันที่มีสื่อกลางคอมพิวเตอร์ระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเกม วิดีโอเกม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบปฏิสัมพันธ์คอมพิวเตอร์-มนุษย์ เพื่อชิงเงินรางวัลที่มีคนดู

ขณะที่พจนานุกรม “Oxford” นิยามว่าเป็น “กิจกรรมการแข่งขันเกมวิดีโอ ที่มีผู้แข่งขันระดับมืออาชีพหลายคนและมีผู้ชม”

ส่วน พจนานุกรม “Cambridge” นิยามว่าเป็น “กิจกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ กับผู้เล่นรายอื่นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมักเล่นเพื่อชิงเงินรางวัล และมีกรถ่ายทอดให้ผู้ชมดู โดยผ่านอินเทอร์เน็ต หรือบางครั้งก็จัดเป็นกิจกรรมแข่งขันในสถานที่ขนาดใหญ่”

เว็บไซต์ “dictionary.com” นิยามว่า คือ “กิจกรรม หรือทัวร์นาเมนต์การแข่งขันวิดีโอเกม โดยเฉพาะนักเล่นเกมมืออาชีพ”

เว็บข่าว “เดอะเทเลกราฟ” อธิบายว่า คือ “กิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมระดับมืออาชีพ ซึ่งจะแข่งด้วยเกมอะไรก็ได้ มีผู้แพ้ ผู้ชนะ และปัจจุบันมันคือกิจกรรมทัวร์นาเมนต์ ในแต่ละปีจะมีผู้เล่นมากมายจากทั่วโลก”

เฉพาะ “ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ผู้ผลิต ตัวแทนจำหน่าย และสมาคมอีสปอร์ต” เท่านั้นที่พยายามผลักดันว่าอีสปอร์ตคือกีฬา โดยอาจเลี่ยงใช้คำว่า “กีฬาทางสมอง เช่นเดียวกับการเล่นไพ่หมากรุก หมากฮอส” (Mind Sport)

ปัญหาของเรื่องนิยาม คือ แนวคิดเรื่อง วาทกรรม (Discourse) ในประเด็นที่ว่า “ภาษากำหนดความหมาย ความหมายกำหนดความรู้ การรับรู้ ความเข้าใจ ส่วนความรู้ การรับรู้ และความเข้าใจกำหนดอำนาจ และผลประโยชน์”

ฉะนั้น หากมีการสร้างวาทกรรม ที่บอกว่า อีสปอร์ต คือ กีฬา ก็จะทำให้สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้และความชอบธรรมของฝั่งธุรกิจที่จะอ้างว่า การเล่นเกมแข่งขันก็คือกีฬาเช่นกัน



ประเด็นสรุปที่ 4 เรื่องที่เป็นข้อกังวลเกี่ยวกับอีสปอร์ต

ประเด็นเรื่องอีสปอร์ต มีหลายฝ่ายออกมาแสดงความกังวลใจ ทั้งผ่านการรายงานของสื่อ บทความของคอลัมนิสต์ และคำสัมภาษณ์ของแหล่งข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

ข้อกังวลจากฝั่งนักเล่นเกม

- (1) การใช้เวลาสำหรับการเล่น จนนำไปสู่การเสพติด
- (2) สุขภาพ การเรียน การงานที่เสียไป
- (3) โอกาสจริงๆ ที่จะสร้างรายได้จากการเล่นเกมจนเป็นอาชีพ เมื่อเปรียบเทียบกับรายจ่าย และเวลาที่ใช้ไปในเกม
- (4) การสนับสนุนเงินเดือน หรือเงินรางวัลในประเทศไทย ยังมีน้อย ส่วนใหญ่ก็เล่นกันเองรับผิดชอบค่าใช้จ่ายต่างๆ กันเอง และหากมองว่าอาชีพนักเล่นเกมที่มีรายได้นั้น ในต่างประเทศอาจจะดีกว่าในเมืองไทย



ข้อกังวลจากฝั่งผู้ประกอบการ

- (1) การจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและโปร่งใส สำคัญที่สุด
- (2) การจัดการสถานที่ กำหนดอายุ การคัดเลือกผู้เล่น การคัดกรองสุขภาพ และการใช้สารเสพติด
- (3) การกำกับทางธุรกิจ เช่น การขออนุญาตจัดการแข่งขันรายการต่าง ๆ
- (4) การเลือกเกม ชนิดของเกมที่น่ามาแข่งขัน
- (5) การสนับสนุนการลงทุน และการส่งเสริมของภาครัฐ
- (6) ความเข้าใจ การรับรู้ของสังคม ที่มองอีสปอร์ตในแง่ลบ



ข้อกังวลจากฝั่งพ่อแม่ ผู้ปกครอง

- (1) การดูแล เอาใจใส่ ทำความเข้าใจ และให้ความรู้เรื่องเกมกับลูกๆ
- (2) การวางกรอบ กฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขต่าง ๆ ในการเล่นเกมของเด็ก
- (3) การได้รับความรู้ ในอีสปอร์ต ไม่ว่าจะมาจากบริษัทเกม สมาคม หน่วยงานรัฐ หรือสื่อสารมวลชน และนักวิชาการ เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูก ประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของลูกหลานตนเอง

พ่อแม่มองว่า ควรต้องเป็นบริษัทเกมที่น่าเอาความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม (Media and Game Literacy) มาเผยแพร่ด้วย เพราะพ่อแม่จะได้ถือโอกาสให้ลูกๆ เรียนรู้เข้าใจการเท่าทันสื่อ ในห้วงเวลาเดียวที่เจอกับโฆษณาการตลาดของธุรกิจเกม เพราะลูกๆ จะเข้าถึงได้ง่ายกว่า





ข้อกังวลจากฝั่งนักวิชาการ

- (1) การกำกับเรื่องการจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็กทั้งสถานที่ ช่วงเวลา มาตรการรักษาความปลอดภัย และบริการฉุกเฉินทางการแพทย์
- (2) การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจ ที่ไม่หาผลประโยชน์จากความไร้เดียงสา ไม่รู้สิทธิในการปกป้องตัวเองของเด็ก
- (3) มาตรการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันธุรกิจ และตนเอง ให้แก่เด็กและเยาวชน พ่อแม่ ก่อนตัดสินใจให้ลูกเข้าสู่การเล่นเกม หรือพูดคุยเรื่องอีสปอร์ตว่าแท้จริงเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์อย่างไรต่อตัวเด็กเอง และจะมีความยั่งยืนเพียงพอต่อการประกอบเป็นอาชีพ
- (4) การสร้างความรู้ความเข้าใจแก่สถานศึกษา โรงเรียน ครู ผู้บริหารสถาบัน ให้มีความตระหนัก และรู้เท่าทันผลดี ผลร้ายของเกม และผลประโยชน์เบื้องหลังเกม ตลอดจนเส้นทางอาชีพ นิเวศเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมทั้งหมดของเกม ตั้งแต่บริษัทเจ้าของเกม ความเป็นเจ้าของ เม็ดเงินและกระแสเงิน ผลประโยชน์ในธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม
- (5) ระบบใบอนุญาต การจัดทัวร์นาเมนต์แข่งขันที่มีการกำกับดูแลโดยรัฐ
- (6) การป้องกันการพนันออนไลน์จากเกม
- (7) ระบบการถ่ายทอดสด การแข่งขันที่ปลอดภัย และกำกับควบคุมได้
- (8) การปกป้องคุ้มครองเด็กตามพันธสัญญาคุ้มครองเด็กสากล และกฎหมายแรงงานเด็ก เช่น รายได้ จำนวนชั่วโมง สุขภาพของเด็ก
- (9) การสื่อสารสร้างความเข้าใจต่อธุรกิจอีสปอร์ตในระดับผู้กำหนดนโยบาย

- (10) การจัดการองค์ความรู้ที่ถูกต้อง สมดุล เป็นประจักษ์ทางการศึกษา การแพทย์ วิทยาศาสตร์ที่มากกว่าแค่การตลาด การโฆษณา การประชาสัมพันธ์แต่เพียงฝ่ายเดียวของธุรกิจเกม
- (11) การพัฒนาแนวปฏิบัติ จริยธรรม สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจเกม ให้มีความรับผิดชอบต่อสังคมในธุรกิจอีสปอร์ต
- (12) มาตรการทางภาษี ใบอนุญาต การกำกับสถานที่จัดการแข่งขัน และความปลอดภัยในการแข่งขัน มาตรการทางภาษีที่มีต่อบริษัทเกม ในประเทศ ต่างประเทศ ตัวแทนลิขสิทธิ์
- (13) นโยบายและแผนพัฒนาเศรษฐกิจอุตสาหกรรมดิจิทัล อาชีพ เทคโนโลยี การลงทุนพัฒนาอาชีพและเศรษฐกิจดิจิทัลในระดับภาพรวม ที่นำไปสู่การสร้างงานในฐานะผู้สร้าง พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการแข่งขัน
- (14) การกำกับทางเทคโนโลยีโดยหน่วยงานรัฐโดยตรง หรือที่เกี่ยวข้อง ในด้านความปลอดภัย
- (15) การกำกับคุ้มครองในเชิงสิทธิของผู้บริโภค สายด่วนปรึกษาปัญหา เด็กติดเกม
- (16) ระบบเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กกับเกม/อีสปอร์ต การพัฒนางานวิชาการ วิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสื่อสารความรู้เรื่องอีสปอร์ตแก่สื่อมวลชน ผู้นำ ชุมชน แกนนำเด็ก และผู้ที่ทำงานภาคประชาสังคมด้านเด็กและเยาวชน
- (17) การพัฒนาองค์ความรู้ทางสุขภาพและพฤติกรรมเสพติดสำหรับ คณะแพทยศาสตร์ พยาบาลศาสตร์ สาธารณสุข เพื่อให้วงการแพทย์ และสาธารณสุขเข้าใจสภาพปัญหาและมีฐานข้อมูล ความรู้ มาตรการ เฝ้าระวังและแก้ไขปัญหา
- (18) การลงทุนวิจัย เพื่อการพัฒนาธุรกิจเกมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ประกอบการในประเทศ การสร้างแรงจูงใจทางบวกแก่เยาวชน และประชาชนในการพัฒนานวัตกรรม เศรษฐกิจดิจิทัล เป็นต้น



โดยสรุปจุดสมดุลตรงกลางคือ จะทำอย่างไรให้อีสปอร์ตในประเทศไทย สามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างมีความตระหนักรับผิดชอบต่อสังคม รับผิดชอบต่อทางลบที่มีต่อสังคม และเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความเข้มแข็งให้เด็กไทยในแง่ของการเป็นผู้ประกอบการ นักแข่งขันที่มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อตนเอง และสามารถเปลี่ยนเด็กจากผู้เล่นเกมเป็นผู้สร้าง ไม่หลงไปติดเกม เล่นพนัน และเสียเวลาไปกับการเล่น จนถึงวัยที่ไม่สามารถสร้างอาชีพที่ยั่งยืนในฐานะนักนวัตกรในธุรกิจอีสปอร์ตได้

ทั้งยังให้หน่วยงานรัฐ นักวิชาการการแพทย์ ตระหนักว่าตนเองมีหน้าที่กำกับดูแลอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน สร้างความรู้ให้เท่าทันสื่อและเกมแก่พ่อแม่ผู้ปกครอง และคนที่ทำงานด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้เข้าใจเด็กและเกมที่อยู่บนความเป็นจริงที่ไม่ถูกบิดเบือนและประกอบสร้างโดยสื่อและธุรกิจแต่เพียงด้านเดียว

ประเด็นสรุปที่ 5 เรื่องบทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในอีสปอร์ต

โดยสรุป ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า บทบาทหน้าที่ในการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ธุรกิจอีสปอร์ต การแข่งขันและอุตสาหกรรม แบ่งออกเป็นฝ่ายต่างๆ ดังนี้

ฝ่ายบริษัทเกม



(1) **ยินดี** ที่จะกำกับการจัดกิจกรรม การแข่งขัน ให้ได้ระดับนานาชาติ เป็นสากล และเป็นที่ยอมรับในประเทศ

(2) **ยินยอม** หากมีการกำกับดูแลโดยหน่วยงานรัฐ ในเชิงของกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือมาตรการทางสังคม

(3) **ปฏิเสธ** บทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ตในแง่มุมมองของความรู้ การวิจัย การส่งเสริมสร้างภูมิทักษะการรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต

(4) **เต็มใจ** ที่จะให้ความร่วมมือกับภาคประชาสังคม แพทย์ หน่วยงานรัฐ ในการส่งเสริม และกำกับการกิจกรรมอีสปอร์ต ตามมาตรฐานและความกังวลใจของพ่อแม่ ผู้ปกครอง

(5) **มุ่งมั่น** ที่จะพัฒนา ยกระดับ การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศ และนำพาตัวแทนเด็กไทยไปแข่งขันในระดับเวทีนานาชาติ

(6) **ยังไม่พร้อม** ไม่แน่ใจ ไม่มีแผน ไม่มีมาตรการว่าจะสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสภาพแวดล้อมทางอุตสาหกรรมเกม ในมิติของเจ้าเทคโนโลยี เจ้าของเกม ได้มากนักน้อยเพียงใด หากไม่มีการบ่งชี้กำหนดเป็นนโยบาย จากทางภาครัฐ และลำพังสมาคมไทยอีสปอร์ต ก็มุ่งมั่นแต่จะส่งเสริมสร้างผลประโยชน์ให้ธุรกิจเกมเป็นสำคัญมากกว่าที่จะมองภาพรวมหรือมุ่งพัฒนาอีกด้านของฝั่งผู้ผลิต สร้างพัฒนาเกม

(7) **ร้องขอ** ให้หน่วยงานวิชาการ ประชาสังคม สถาบันการศึกษา เร่งศึกษาจัดทำมาตรฐาน แนวทางการกำกับดูแลอีสปอร์ต ในทางส่งเสริม สร้างสรรค์ ป้องกันภัยและอันตรายจากการติดเกม

ฝ่ายครอบครัว

- (1) **ต้องการ** ความรู้เรื่องอีสปอร์ต อย่างถูกต้อง ครบถ้วน เชื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จาก ฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบพิจารณาญาณและตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง
- (2) **เรียกร้อง** ให้บริษัทเกมวางกรอบมาตรฐาน การจัดการแข่งขันที่มีความปลอดภัย คำนิยามถึงเด็กและเยาวชน ในฐานะที่มากกว่าเป็นเพียงผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือมองเห็น เข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม
- (3) **ยอมรับ** บทบาทหน้าที่ของครอบครัว ในการเป็นหน่วยแรก ที่สร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องกันเอง เพิ่มทักษะการเลี้ยงดูอย่างเท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต
- (4) **คาดหวัง** ให้หน่วยงานรัฐออกกฎหมาย ระเบียบ มาตรการ ในการกำกับดูแลอีสปอร์ต ให้อยู่บนพื้นฐานของการจัดกิจกรรม ที่ไม่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ไม่แสวงหาผลประโยชน์และกำไรเกินควรจากเด็ก และกำกับให้เอกชน บริษัทเกม มีมาตรการความรับผิดชอบต่อสังคม
- (5) **ต้องการ** ให้สถาบันทางแพทย์ โรงพยาบาล หน่วยงานภาคประชาสังคม มีบทบาทหน้าที่ในการให้ความรู้เรื่องอีสปอร์ต และหรือจัดให้มีระบบปรึกษา ระบบเยียวยา สายด่วน รับเรื่องราวกรณีปัญหาเด็กติดเกมหรือปัญหาเรื่องอีสปอร์ต



ฝ่ายนักวิชาการ ประชาสัมพันธ์



(1) **ต้องการ** ความรู้เรื่องอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงไปตรงมา สมดุล รอบด้าน จากฝ่ายธุรกิจ ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายแพทย์และสาธารณสุข ฝ่ายรัฐ เห็นภาพครบทุกวงจรและสมบูรณ์เพื่อใช้ประกอบพิจารณาญาณ และตัดสินใจที่จะคุย หรือรับมือ ส่งเสริม กำกับเด็กและเยาวชนของตนเอง

(2) **เรียกร้อง** ให้บริษัทเกมวางกรอบ มาตรฐาน การจัดการแข่งขันที่มีความปลอดภัย คำนิยามถึงเด็กและเยาวชนในฐานะที่มากกว่า เป็นเพียงผู้ซื้อ ผู้ใช้ ผู้เล่น แต่หนุนเสริมไปยังการสร้างแรงบันดาลใจ หรือมองเห็น เข้าถึงโอกาสที่จะมีอาชีพ หรือเสริมความรู้ อบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการพัฒนาทักษะวิชาชีพนวัตกรรมเทคโนโลยี การเป็นผู้สร้างและเจ้าของเกม ผู้ผลิตพัฒนาเกม

(3) **เสนอให้** มีการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต ที่คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนจากผู้เล่น ผู้ใช้สู่ผู้สร้าง ผู้พัฒนาเทคโนโลยี และมีทักษะความรู้เท่าทันสื่อ เป็นผู้เล่นเกมอย่างมีความรับผิดชอบ และไม่ตกเป็นเหยื่อของธุรกิจเกมทั้งในและต่างประเทศ

(4) **เสนอให้** มีการจัดประชุมระดับประเทศเกี่ยวกับความรู้เรื่องอีสปอร์ต ให้สถาบันวิชาการ ดำเนินการศึกษาวิจัยหัวข้อเกี่ยวกับอีสปอร์ต เพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กและเศรษฐกิจ ความมั่นคงของประเทศอย่างตรงไปตรงมา เป็นงานวิชาการที่น่าเชื่อถือและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

(5) **อยากให้** พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้เล่นเกม พิจารณา ศึกษาผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว อย่างรอบด้านและเท่าทันธุรกิจเกม



ประเด็นสรุปที่ 6 ความพร้อมของฝ่ายต่างๆ ต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง

จากการสำรวจเอกสาร ข่าว บทความ และเนื้อหาการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในแวดวงที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต พบว่าการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ส่งเสริมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกมนั้น ทางฝั่งรัฐไทยและธุรกิจไทยภาคเอกชน ยังมิได้มีความพร้อมในเชิงของมาตรการรับมือและผลกระทบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมที่จะมีผลต่อเด็กและเยาวชนนี้ ทั้งที่เป็นอุตสาหกรรมที่อาจส่ง **ผลกระทบภายนอกเชิงลบ (Negative Externalities)** เกิดขึ้นได้มาก และยังมีประเด็นข้อห่วงของกฎหมายในแต่ละประเทศ ที่ยังมิได้มีการวางกรอบในประเด็นที่ควรคำนึงถึง



อาจกล่าวได้ว่า เป็นเรื่องค่อนข้างเร่งด่วนในการสร้างมาตรการต่าง ๆ เพื่อบริหารจัดการเรื่องราวของอีสปอร์ตในประเทศไทยที่ยังถือเป็นเรื่องใหม่ของหลายภาคส่วน โดยมาตรการที่ควรดำเนินการ ประกอบด้วย

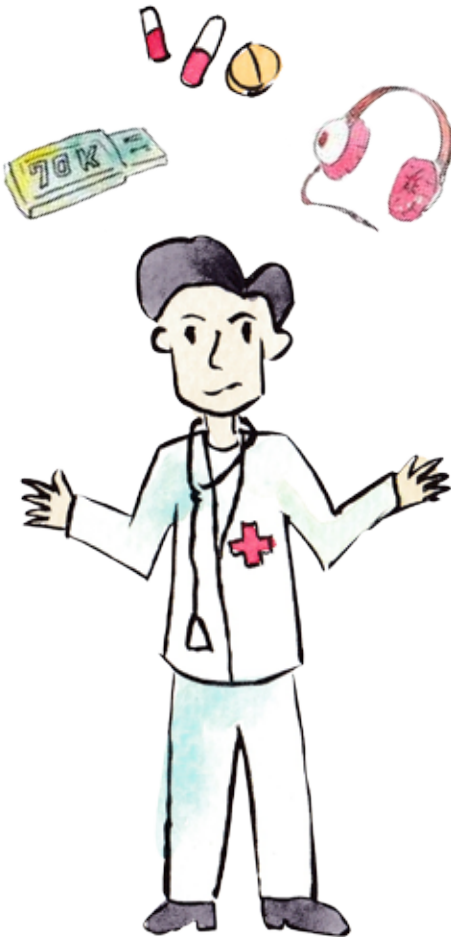
- (1) มาตรการกำกับผู้ประกอบการ ธุรกิจเกม อีสปอร์ต ในเรื่ององค์การกำกับทางจริยธรรม ทางเศรษฐกิจ ทางกฎหมาย และทางสังคม
- (2) มาตรการส่งเสริมความรู้ ฝั่งผู้สร้างและเจ้านวัตกรรม เทคโนโลยี
- (3) มาตรการด้านการลงทุน วิจัย และพัฒนาอีสปอร์ต ในเชิงเศรษฐกิจดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ ยั่งยืน
- (4) มาตรการด้านการเฝ้าระวัง ป้องกันปัญหา เยียวยา ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความเสี่ยง ด้านสุขภาพ อนาคตของเด็ก ให้มีทักษะ และความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สื่ออีสปอร์ต และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
- (5) มาตรการด้านการกำกับกิจกรรม การสื่อสาร การโฆษณา การตลาด ในการแข่งขันอีสปอร์ต อย่างปลอดภัย เท่าทัน และสร้างสรรค์



โดยมีข้อเสนอต่อภาคส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

(1) ภาควิชาการ สถาบันการศึกษา โดยความร่วมมือทางการแพทย์ในหน่วยงานรัฐไทยที่เกี่ยวข้อง

(1.1) ควรมีหน่วยงานวิชาการ ทำการสรุปคำนิยามอีสปอร์ต ที่ไม่ใช่ให้อุตสาหกรรม นิยามแต่เพียงฝ่ายเดียว ซึ่งเป็นนิยามที่คลุมเครือและเน้นประโยชน์ในการสร้างความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เพราะเป็นการ *“บิดเบือนคำนิยาม ความหมายของการออกกำลังกายและกีฬา ไปมุ่งเน้นที่การเล่น เกมเป็นกีฬา”*



ควรมีการคัดแยกนิยามอีสปอร์ต ออกเป็น 3 ด้าน คือ *ด้านการแพทย์ ด้านธุรกิจ และด้านวิชาการ* ออกจากกัน และทำการสื่อสารนิยามทั้ง 3 นี้ ออกไปทุกครั้ง เพื่อให้เป็นมาตรฐานของการสื่อสารสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ต

ควรมีหน่วยงานวิจัย หรือสถาบันศึกษา ที่ทำการศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเส้นทางนักแข่งขันเกม การวิเคราะห์ต้นทุนเงิน เวลา และโอกาสที่จะได้เป็นนักกีฬาเล่นเกมที่มีรายได้ เพื่อจัดทำเป็นชุดข้อมูลความรู้ประกอบการตัดสินใจแก่พ่อแม่ เด็กและเยาวชนที่ต้องการเข้าสู่ธุรกิจนี้ว่ามีความคุ้มค่าอย่างไร

(1.2) ควรมีหน่วยงานแพทย์และวิชาการ ให้ความรู้ นิยาม ภาพรวมนิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ตในระดับภาพรวม ต่อผู้กำกับนโยบาย เช่น รัฐมนตรีกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รัฐมนตรีกระทรวงศึกษาธิการ รัฐมนตรีกระทรวงสาธารณสุข รัฐมนตรีกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ รัฐมนตรีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรม

(1.3) ควรมีหน่วยงานหรือสถาบันด้านสุขภาพ (เช่น สสส.) จัดทำข้อสรุปหรือชุดความรู้กลางที่ต้อง สมดุล รอบด้าน ตรงไปตรงมา ไม่เอนเอียงเข้าข้างผลประโยชน์ธุรกิจ แต่เป็นสิ่งที่ถูกต้องทางการแพทย์ โดยยึดหลักการสำคัญ คือ เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้นจากธุรกิจ สุขภาพ ปัญหาสังคม

(1.4) ควรมีการจัดทำศูนย์ความรู้ด้านวิชาการอิสระปอร์ต เพื่อเผยแพร่ความรู้สาธารณะนี้ไปยังประชาชนให้อยู่ที่หน่วยงานรัฐที่มีหน้าที่โดยตรง เช่น ศูนย์ประสานงาน ป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยของสื่อออนไลน์ (COPAT) และหน่วยงานภาคประชาสังคมอื่น ๆ ที่ทำงานด้านการณรงค์ ปกป้องคุ้มครองเด็กจากสื่อจากการพนัน จากพฤติกรรมเสพติดสื่อและเทคโนโลยี และถ่ายทอดชุดความรู้กลางนี้ ไปสู่ภาคปฏิบัติการสนาม สำหรับนักประชาสังคมที่ทำงานเกี่ยวกับเด็กทั่วประเทศ

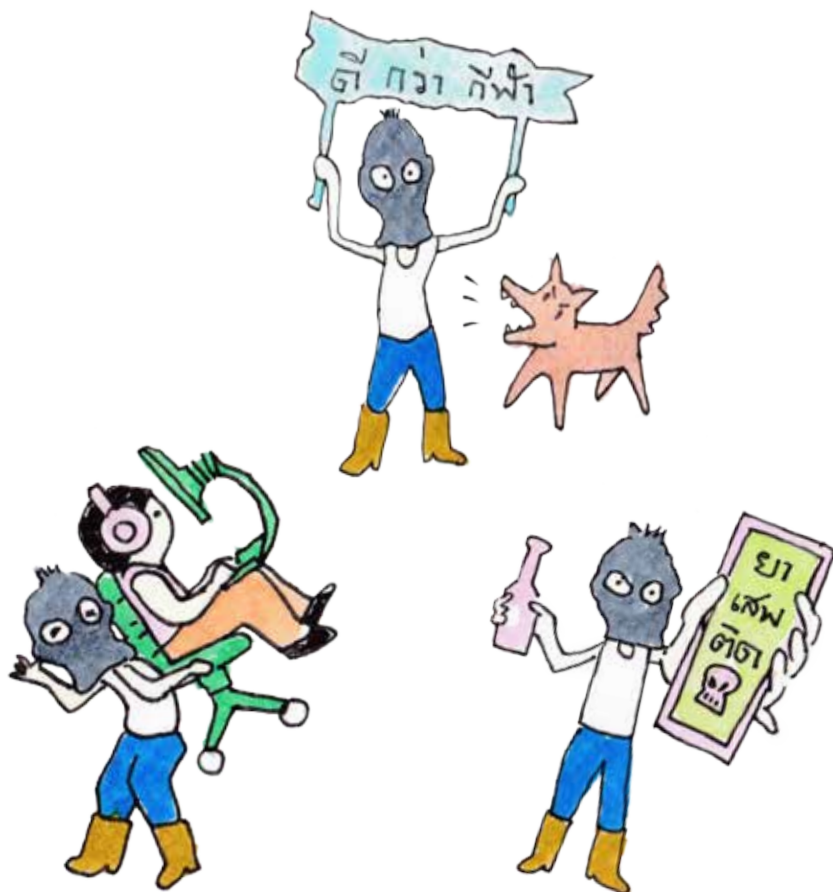


(1.5) ควรมีการส่งเสริม จัดสัมมนา อบรมเชิงปฏิบัติการความรู้เรื่องอิสปอร์ต ในโรงเรียน แก่ครู ผู้บริหารโรงเรียน เด็กและเยาวชน แกนนำเด็ก สภาเด็กในระดับจังหวัดและภูมิภาค ครูแนะแนว การศึกษานอกโรงเรียน ชุมชน พ่อแม่ เครือข่ายผู้ปกครองทั่วประเทศ เพื่อให้ชุดความรู้ ข้อมูลอีกด้าน นอกเหนือจากการรับข้อมูลข่าวสารทางเดียวผ่านสื่อ เนื่องจากการศึกษาพบว่า **สื่อสารมวลชน** มีแนวโน้มอย่างมากที่จะนำเสนอข้อมูลด้านบวกด้านเดียว เนื่องจากเป็นองค์กรธุรกิจที่มีผลประโยชน์สมยอมด้วยกันกับธุรกิจอิสปอร์ต เช่น สปอนเซอร์ ออแกไนเซอร์ การผลิตรายการทีวี หรือรายการถ่ายทอดสดอิสปอร์ต ซึ่งจะสร้างรายได้ทางธุรกิจ มีลักษณะมอมเมาประชาชน หรือไม่สื่อสารให้เด็กรู้เท่าทัน

(2) ภาคหน่วยงานรัฐ

(2.1) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา การกีฬาแห่งประเทศไทย

ควรมีการกำหนดไปยังสมาคมกีฬาอีสปอร์ตไทย และชมรมอีสปอร์ตทั้งหลายในประเทศ ว่า “ห้ามสื่อสารไปยังสาธารณะ ในแง่ที่ว่าเล่นเกม ดีกว่าเล่นกีฬา เล่นอีสปอร์ต ดีกว่าเล่นกีฬาจริงๆ” และห้ามสื่อสารโน้มน้าวใจเด็กและเยาวชน ที่อายุไม่ถึง 18 ปี ให้มาเล่นอีสปอร์ตเพื่อเข้าแข่งขัน และต้องสื่อสารไปยังเด็กและเยาวชนว่า การเล่นเกมมีโอกาสเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเสพติด เช่นเดียวกับ บุหรี่ สุรา และการพนัน” ตามมาตรฐานการสื่อสาร Health Communication ขององค์การอนามัยโลกที่นำไปใช้เทียบเคียงกับสิ่งเสพติดอื่นๆ



หน่วยงานรัฐ ควรสื่อสาร สร้างความเข้าใจไปยังสมาคมกีฬาไทยอีสปอร์ต อย่างชัดเจนและ คำนึง หรือชี้ให้เห็นปัญหาข้อเท็จจริงที่ว่า การที่เด็กคนหนึ่งจะก้าวเข้าสู่หนทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต นั้น มีทางเลือกและเงื่อนไขที่หลากหลาย จะต้องประกอบไปด้วย อายุ วัย วุฒิภาวะ การเลี้ยงดู การ สนับสนุนจากครอบครัวที่เท่าทันสื่อและมีระเบียบวินัย และพึงรับรู้ข้อเท็จจริงจากกรณีการรักษา ทางการแพทย์ว่า การเล่นเกมมาก ๆ มีโอกาสเสี่ยงที่จะกลายเป็นเด็กติดเกมก่อนที่จะเป็นนักกีฬา อีสปอร์ต และธุรกิจเกมควรมีมาตรการและความรับผิดชอบ ต่อการสร้างปัญหาทางสังคมในส่วนนี้ด้วย

(2.2) กระทรวงศึกษาธิการ ควรเร่งหามาตรการ ข้อเสนอเชิงนโยบาย เรื่องการห้ามหรือ มีเงื่อนไข ในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในเขตสถานศึกษา โดยเฉพาะกับเด็กที่อายุไม่ถึง 18 ปี เนื่องจากกิจกรรมนี้อาจสร้างความเข้าใจผิดโดยสมบูรณ์ว่ารัฐบาล และโรงเรียนอนุญาตและส่งเสริม ให้จัดโดยเสรี

ควรต้องมีมาตรการ **“จำกัดสถานที่เล่น”** โดยผู้วิจัยเสนอว่า สถานศึกษาในระดับอายุที่มีเด็ก ต่ำกว่า 18 ปี หรือ 13 - 18 ปีไม่ควรมี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ห้ามเด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าร่วม กิจกรรมเกมแข่งขันนี้ทั้งหมด ตามมาตรฐานสากลของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและออนไลน์ที่มีการ ปกป้องคุ้มครองเด็กตามกฎหมายปกป้องและคุ้มครองเด็กจากสื่อออนไลน์ เช่น กฎหมาย (Coppa) ของอเมริกา

ควรเร่งทำความเข้าใจ ส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันอีสปอร์ตในชั้นเรียน และ พิจารณาอย่างถี่ถ้วน ใครควรรวมถึงผลกระทบทางบวก ทางลบ อย่างเท่าทัน ในกรณีที่โรงเรียน ผู้ บริหาร จะทำกิจกรรมแข่งขันการเล่นเกมที่อ้างเรื่องการส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัล การเสริม สร้างทักษะในศตวรรษที่ 21

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันอีสปอร์ต ควรได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมให้โรงเรียน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการอบรมครู และนักเรียนทั่วประเทศ เนื่องจากเด็กและ เยาวชนปัจจุบัน กำลังได้รับข้อมูลเพียงด้านเดียวของธุรกิจเกม ที่กำลังปลูกฝังและสร้างความเชื่อ มายาคคิดว่า ใคร ๆ ก็เป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ หรือ อีสปอร์ตกับเด็กติดเกม เป็นคนละกลุ่มและไม่มี อะไรเกี่ยวข้องกัน ซึ่งมีใช้ความจริงทั้งหมด

แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และรู้เท่าทันอีสปอร์ต (Media Literacy and eSports Literacy) ที่จำเป็น และควรส่งเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง เช่น อีสปอร์ต คืออะไร ใคร เป็นผู้กำหนดนิยามนี้ และนิยามอื่นๆ คืออะไร เหตุผลอะไร ทำไมอีสปอร์ตจึงไม่ใช่กีฬา เกม กีฬา การ ออกกำลังกาย กับเกมในคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อพัฒนาการทางร่างกายและสมองอย่างไร สมองและ พัฒนาการทางร่างกาย วิจัยณญาณ อารมณ์ และทักษะทางชีวิตที่จำเป็น การรู้เท่าทันสื่อ เท่าทัน

ผู้ประกอบการเกมและธุรกิจเกมออนไลน์ ระบบเศรษฐกิจ ของธุรกิจเกมอีสปอร์ต (นายทุน เจ้าของเม็ดเงิน และสินค้าเชิงวัฒนธรรม) แนวคิดเรื่องกลวิธีทางจิตวิทยา ในการออกแบบเกมให้เล่นสนุก เล่นเพลิน เล่นจนติด สมองเด็กกับการพัฒนาความยับยั้งชั่งใจ และผลกระทบต่อชีวิตในระดับผู้ใหญ่ เส้นทางอาชีพ เส้นทางและการปฏิบัติตนสู่นักเล่นเกมมืออาชีพ กว่าจะมาเป็นและได้เป็นนักเล่นเกมที่มีรายได้ โอกาสในการเข้า และการหม่ดหนทางออกจากอาชีพนักเล่นเกม ผลกระทบของอีสปอร์ตต่อครอบครัว ตนเอง และสังคม พฤติกรรมเลียนแบบ และการเรียนรู้จากเกม พฤติกรรมเสพติด คืออะไร ทำไม องค์การอนามัยโลกจึงประกาศให้การเล่นเกม เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมเสพติด การพนันออนไลน์ การพนันจากเกม การพนันจากอีสปอร์ต

ประเทศเจ้าต้นนวัตกรรมอีสปอร์ต สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ และกฎหมายของประเทศชั้นนำอีสปอร์ตของเกาหลีใต้ จีน สิงคโปร์ กฎหมายและระบบการกำกับดูแลอีสปอร์ตในต่างประเทศ เป็นต้น



(2.3) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรศึกษาเพื่อจัดทำชุดความรู้ “การพัฒนา การลงทุน การสร้างนวัตกรรม และเทคโนโลยีอีสปอร์ต ในยุทธศาสตร์ของผลประโยชน์สำหรับประเทศไทย” เนื่องจากพิจารณานิเวศเศรษฐกิจอีสปอร์ตในตอนนี้จะพบว่าประเทศไทยมีส่วนธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ในลักษณะของผู้ใช้ ผู้ซื้อ ผู้แทนลิขสิทธิ์ ของบริษัทเกมเท่านั้น ยังไม่สามารถเป็นเจ้าของเทคโนโลยี เจ้าของเกม เจ้าของนวัตกรรม แลเช่นประเทศเกาหลีใต้ สิงคโปร์ จีน หรืออเมริกา นั้นทำให้เกิดการเสียดุลเงินไหลออกทางเดียวผ่านมือนักเล่นเกมที่เป็นเด็กและเยาวชนผู้ต่างประเทศ เป็นการสูญเสียทางเศรษฐกิจ และผลประโยชน์ตกอยู่ที่บริษัทเกม

หน่วยงานรัฐ ในระดับนโยบาย กระทรวง กรม ควรมองเห็นภาพทั้งระบบของธุรกิจอีสปอร์ต และมีมาตรการส่งเสริมสนับสนุน เชิงรุกและการลงทุนพัฒนา สภาพแวดล้อมของธุรกิจอีสปอร์ต มากกว่าแค่เพียงการส่งเสริมเฉพาะกิจกรรมการเล่น แข่งขันอีสปอร์ต เพื่อมุ่งการสร้างงาน สร้างอาชีพดิจิทัลในฐานะผู้ผลิต ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ นักออกแบบเกม นักคอมพิวเตอร์กราฟิก นักวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในลักษณะฐานราก และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน ความเป็นผู้สร้างเทคโนโลยีที่ทัดเทียมกับประเทศต้นทางเทคโนโลยี

ทั้งนี้ควรพัฒนากรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะ ในการดำเนินธุรกิจเกมอีสปอร์ตที่ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน และศึกษาพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ หรือกฎหมาย **COPPA – Child Online Privacy and Protection Act** หรือการกำหนดเป็นแนวปฏิบัติสำหรับปกป้องคุ้มครองเด็กจากอีสปอร์ต เป็นต้น

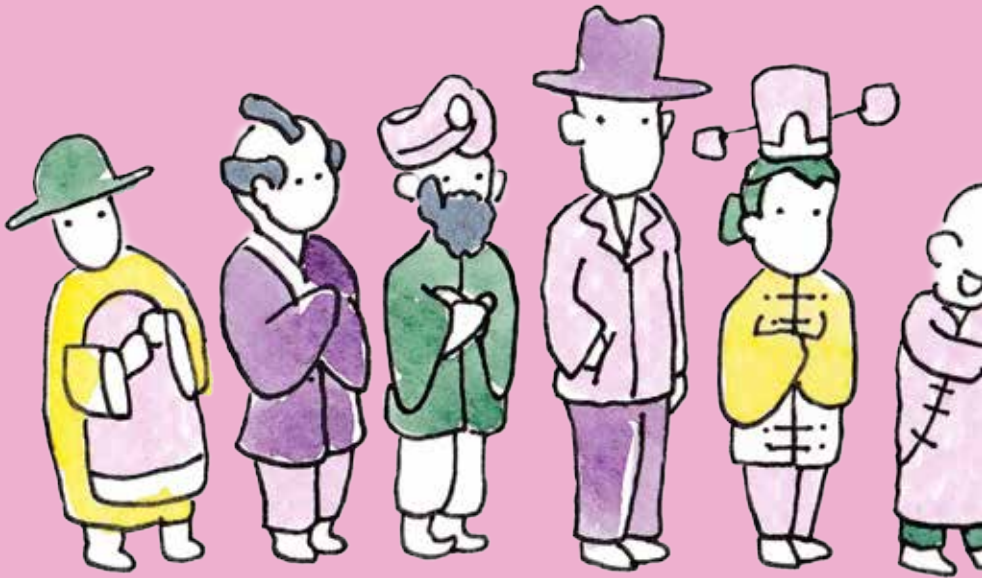
(2.4) กระทรวงวัฒนธรรม ควรเข้ามาสร้างมาตรการกำกับดูแล ประสาน กับบริษัทเกม สมาคมอีสปอร์ต ชมรมอีสปอร์ต ในเรื่องของการกำกับชุดเกมที่จะสามารถจัดการแข่งขัน สภาพแวดล้อม การขออนุญาตการจัดแข่งขัน เพราะเกมมีใช้กีฬาโดยธรรมชาติ แต่เป็นสินค้าบันเทิงและวัฒนธรรม (Commodity Goods) ซึ่งมีผลกระทบต่อสังคม

กระทรวงวัฒนธรรมควรทำการศึกษาเรื่องเรตติ้งเกม การกำกับอายุที่เหมาะสมของผู้แข่งขันเกม แนะนำไปยังสมาคมอีสปอร์ต และมาตรฐานอื่น ๆ ในการกระตุ้นอุตสาหกรรม เช่น เงินลงทุน พัฒนา หรือประสานความร่วมมือระหว่างรัฐบาลสองประเทศ (เกาหลีใต้กับไทย) เพื่อศึกษาเรียนรู้วิธีการสร้างนิเวศเศรษฐกิจอีสปอร์ต เพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริม แนวทางการสนับสนุนที่ถูกต้องและยั่งยืนจากหน่วยงานรัฐไปให้กับเอกชน และภาคประชาสังคม

กระทรวงวัฒนธรรม สามารถที่จะส่งเสริมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย การพิจารณาเกมที่ปลอดภัย สำหรับการพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด ส่งเสริมให้ผู้ผลิตเกมในประเทศ ได้มีเงินทุน

พัฒนาเกมที่สร้างสรรค์ เล่นฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อลดทอนภาระการนำเข้าลิขสิทธิ์เกมจากต่างชาติ อันมุ่งหวังเรื่องรายได้ กำไร เม็ดเงินจากเด็กไปที่บริษัทต่างชาติ ทำให้ประเทศไทยสูญเสียรายได้และเสียดุลการค้าธุรกิจอีสปอร์ต

โดยส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในมิติของ “ผู้สร้าง” มากกว่าผู้เล่น และส่งเสริมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันธุรกิจเกมอีสปอร์ตไปยังโรงเรียน พ่อแม่ เครือข่ายคนทำงานด้านเด็ก ให้มากขึ้นเพื่อความเข้าใจของปัญหา และป้องกัน ลดทอนแก้ปัญหาลูกจากสื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชน ที่มีแนวโน้มจะรุนแรง ความซับซ้อน และไร้การกำกับดูแลมากขึ้น



(2.5) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยกรมคุ้มครองเด็กฯ ควรเข้ามาพิจารณากำกับเรื่องสภาพการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตที่ปลอดภัย ไม่ละเมิดสิทธิเด็ก และควรเสนอแนะ มาตรการ การป้องกันเด็กและเยาวชนจากการเสี่ยงที่จะติดเกม มีพฤติกรรมทางลบ อันเกิดมาจากการส่งเสริมการจัดอีสปอร์ตจากบริษัทเกม

ควรพิจารณาหาแนวทางกำกับ อายุเด็กที่จะเข้าร่วมกิจกรรม หรือ การสื่อสารสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต กับบริษัทธุรกิจเกมเอกชน พ่อแม่ สภาเด็กและเยาวชน และหน่วยงานภายในด้านการคุ้มครองเด็ก

(2.6) **กระทรวงแรงงาน** ควรพิจารณาเรื่อง สภาพการจ้างเด็กและเยาวชนในธุรกิจอีสปอร์ต โดยอยู่บนพื้นฐานกฎหมายเรื่องการคุ้มครองคุ้มครองเด็ก และกฎหมายแรงงาน เนื่องจากมีเด็กและเยาวชนที่เข้าสู่การรับจ้างเป็นนักเล่นเกมในบริษัทเกม ที่ควรมีข้อกำหนดเรื่องเวลา การพักผ่อน สวัสดิการ สุขภาพและการทำงานที่ปลอดภัย

(2.7) **การกีฬาแห่งประเทศไทย** ควรพิจารณาหาแนวทางการกำกับกิจกรรมอีสปอร์ต เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่แตกต่างกับกีฬาจริง ๆ ที่เกิดขึ้นในมิติโลกจริงทางกายภาพ แต่อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสองมิติคือ โลกจริงทางกายภาพในสถานที่ เวลาที่มีการจัดการแข่งขัน และโลกเสมือน



ที่มีการเล่น การแข่งขัน การเล่นเกมเกิดขึ้น และการเล่นเกมออนไลน์นั้น จำเป็นที่เด็กและเยาวชน ต้องมีความรู้เท่าทันสื่อ media literacy และความรู้เท่าทันดิจิทัล เท่าทันไอซีที ควบคู่กันด้วย ซึ่งไม่เหมือนกับกีฬาปกติ ที่ไม่มีเรื่องโลกเสมือนจริง ไม่มีเรื่องธุรกิจบริษัทเกม และการออกแบบเกม การเสพติดเกม เลิกเช่นกีฬาปกติ

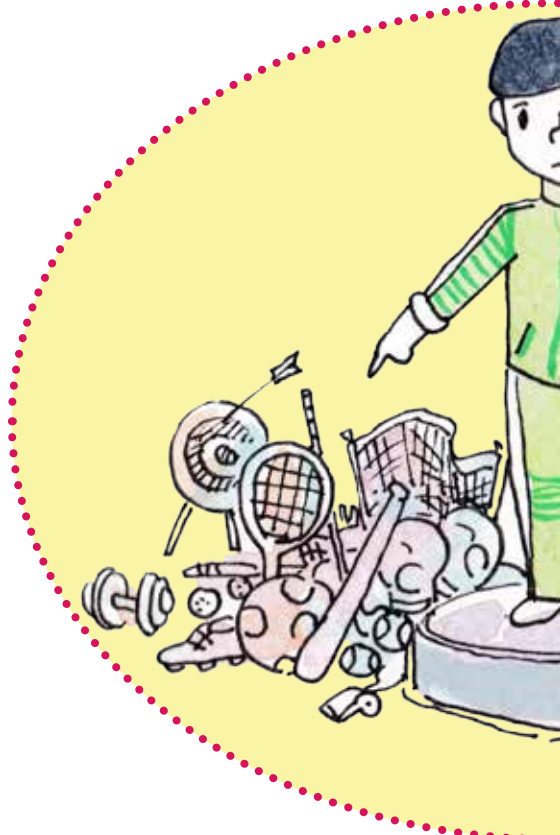
ควรคำนึงถึง เรื่องการขอใบอนุญาต สถานที่ที่จะอนุญาตให้จัดการแข่งขัน การจัดตั้งชมรมเกม การขอใบอนุญาตการจัดการแข่งขัน มีเงื่อนไขมากกว่าการจัดการแข่งขันกีฬาตามปกติ เนื่องจากมีธุรกิจการพนัน การซื้อขายในเกมมาเกี่ยวข้องด้วย

ควรพิจารณาเรื่อง การกำหนดใช้
ฟรีเซ็นเตอร์ที่เป็นนักกีฬาจริง ๆ บุคคลต้นแบบ
กีฬา นักกีฬาทักษะดี มาร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
เนื่องจากอาจเป็นการโน้มน้าวใจ ชักจูงใจที่
ผิด คลาดเคลื่อน และชวนให้เข้าใจได้ว่า นักกีฬา
จริงๆ ยังหันมาเล่นเกม เล่นอีสปอร์ต ซึ่งไม่เหมือนกัน
อีสปอร์ตพื้นฐานยังคือการเล่นเกม ซึ่งมีโอกาส
ที่จะส่งผลเสียต่อสุขภาพ ขณะที่กีฬาเป็นการ
เสริมสร้างสุขภาพ

(การเล่นกีฬา มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา
ความสมดุลของร่างกาย สมอง อารมณ์ สุขภาพ
จิต และน้ำใจนักกีฬา ทักษะทางสังคม แต่
อีสปอร์ต มีสภาพแวดล้อมที่แม้จะดูคล้าย
อุตสาหกรรมกีฬา แต่ไม่ใช่ เนื่องจากอีสปอร์ต
มีเป้าหมายเพื่อชัยชนะ แตกต่างจากกีฬาที่เพื่อ
สุขภาพ)

(2.8) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ควร
ศึกษา หาแนวทาง หรือมาตรการรับมือกับธุรกิจ
พนันออนไลน์ ธุรกิจพนันที่เกิดขึ้นจากอีสปอร์ต
ซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย โดยเฉพาะการปิดกั้น
ช่องทางเล่นพนันซึ่งยังทำได้ยากเพราะอยู่บน
อินเทอร์เน็ตและมือถือ และอาจอยู่ในตัวเกม
หรือรายการถ่ายทอดสดทางออนไลน์ คู่ขนานไป
กับเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ซึ่งต้องบูรณาการ
อำนาจและการทำงานเข้ากับหน่วยงานต่างๆ ด้าน
ไซเบอร์ เพราะถือเป็นภัยและอาชญากรรมทาง
เศรษฐกิจ

(2.9) สำนักงานคณะกรรมการกิจการ
กระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ
โทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช.)
ควรเร่งศึกษา หามาตรการและผลกระทบทาง



เศรษฐกิจและสังคม ต่อผู้ใช้ ผู้ร่วมในธุรกิจอีสปอร์ต
เนื่องจากมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับรายการถ่ายทอด
สดการแข่งขันอีสปอร์ต และการสื่อสารผ่าน
เครือข่ายคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมรวมอยู่
ด้วย ดังนั้น จึงอาจพิจารณาศึกษาหามาตรการ
แนวทางการป้องกันที่เกี่ยวข้อง ในกิจการวิทยุ
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมด้วย

(2.10) สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ควรพัฒนา
โครงการ ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่ใช้สื่อ
ออนไลน์ การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรมกลาง
แจ้งให้มากขึ้น



ควรส่งเสริมให้มิงานศึกษาวิจัยในเรื่องอีสปอร์ตให้มากขึ้น ในแง่ของการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเกม อีสปอร์ต แก่กลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะติดเกม กลุ่มพ่อแม่ที่ขาดความรู้ และโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาที่มีความเสี่ยงที่จะตกเป็นกลุ่มเป้าหมายของธุรกิจอีสปอร์ต

(2.11) กระทรวงสาธารณสุข กรมสุขภาพจิต กรมควบคุมโรค ควรนำเรื่องอีสปอร์ตเข้าสู่การพิจารณาการทำงาน เพื่อวางแผนการปกป้องคุ้มครองเด็ก ที่จะนำเอาเหตุผลทางจิตวิทยาและเศรษฐกิจ เพื่อหันมามุ่งเล่นเกมมากขึ้น สถานการณ์นี้ คือความเสี่ยงที่เด็กไทยจะติดเกมมากขึ้น และเสี่ยงที่จะอยู่ในสถานการณ์

แสวงประโยชน์จากธุรกิจเกม (เพราะธุรกิจเกมสร้างเงินจากการส่งเสริมให้เกิดผู้ใช้ ผู้บริโภค ผู้ซื้อ) มากกว่าที่จะส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้สร้าง ผู้ผลิตเกม ผู้พัฒนาโปรแกรมหรือเจ้าของนวัตกรรมเกม

ปัจจุบันเม็ดเงินจากธุรกิจเกม “ไหลกระจายไปที่ ประเทศ จีน สหรัฐอเมริกา เกาหลีใต้ และสิงคโปร์” โดยมีบริษัทเกมในประเทศผู้ซื้อเทคโนโลยี ได้ส่วนแบ่งจากธุรกิจขายเกม ขยายการแข่งขัน จัดการแข่งขันเพื่อโปรโมตเกมให้มีความนิยม ซึ่งก็จะไปสู่รายได้ของบริษัทเกมที่สูงขึ้นไปอีก

กระทรวงสาธารณสุขและชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย ควรจัดให้มีหลักสูตร “การรู้เท่าทันสื่อเกมและอีสปอร์ต” และพัฒนาองค์ความรู้ และวิธีการสื่อสารสุขภาพ ให้แก่แพทย์พยาบาล นักจิตวิทยา เจ้าหน้าที่สาธารณสุขอาสาสมัครสาธารณสุขชุมชน เจ้าหน้าที่สุขภาพประจำโรงพยาบาลชุมชนในจังหวัดต่างๆ เพื่อให้ความรู้ จัดเป็นคลินิกเท่าทันเกม สายด่วนปรึกษาปัญหาเด็กติดเกมและอีสปอร์ต

ทั้งนี้ควรเพิ่มเนื้อหารายวิชา “เท่าทันเกม อีสปอร์ต และการสื่อสารสุขภาพ” **Media Literacy and Health Communication** อัปเดตความรู้ด้านสุขภาพ ปัญหาโรคอันเกิดจากวิถีชีวิต เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม ให้นักศึกษาแพทย์ พยาบาล นักจิตวิทยาเด็ก นักสาธารณสุข นักอนามัยชุมชน สาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มเติมความรู้ที่จะนำไปใช้ในการให้คำปรึกษาและแนะนำแก่พ่อแม่ที่มีปัญหาเรื่องนี้

(2.12) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยกรมคุ้มครองเด็กฯ คณะอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ หรือศูนย์โคแพท COPAT – Child Online Protection Action

ควรมีมาตรการเร่งด่วนเชิงรุก เข้าจัดการ วางกรอบ แก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากอีสปอร์ตล่วงหน้า ด้วยการประสานข้อมูล ข้อกังวล ข้อห่วงใย และนำเสนอข้อมูล ความรู้จากงานวิจัย ผลกระทบ ภูมิเนิเวศเศรษฐกิจของอีสปอร์ต ข้อมูลเชิงธุรกิจเบื้องหลัง และกลวิธีการสื่อสาร การตลาด การประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับทัศนคติและภาพที่สมบุรณ์ของอีสปอร์ต ให้แก่ผู้บริหารหน่วยงานรัฐระดับกระทรวง กรม กอง ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เข้าใจปัญหาเรื่องอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน

นอกจากนี้ ยังควรเร่งเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ในการกำกับดูแลอีสปอร์ต แก่หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้ใช้อำนาจ บทบาทหน้าที่ ที่งบประมาณ วิธีการ ที่คำนึงถึงประเด็นสำคัญ คือ



(1) การปกป้องเด็กจากพฤติกรรม และความเสี่ยงที่จะติดเกม



(2) การตกเป็นเหยื่อของผลประโยชน์ธุรกิจแต่เพียงฝ่ายเดียว ทั้งวิธีการสร้างวาทกรรมความหมายว่าเกมดีกว่ากีฬา อีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้ อาชีพอีสปอร์ตสร้างความภาคภูมิใจในตัวเอง เล่นเกมเก่งเอาชนะคนอื่น ๆ ทั่วโลก เหล่านี้ล้วนต้องการมุ่งประโยชน์ด้านกำไรของธุรกิจทั้งสิ้น ด้วยการส่งเสริม การอบรม เพื่อพัฒนา และเผยแพร่ความรู้เท่าทันอีสปอร์ต ให้แก่เด็ก และสื่อสารเรื่องการเล่นเกมแต่พอดี ยืนอยู่บนความสมดุลของชีวิต และมุ่งสนใจพัฒนาทักษะด้านวิชาชีพที่มั่นคง เป็นเจ้าเทคโนโลยีนวัตกรรมจะดีกว่า



(3) ผลិតชุดความรู้ แหล่งเรียนรู้กลาง งานวิจัย และการสื่อสารสาธารณะ เรื่องอีสปอร์ต เผยแพร่ความรู้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และนักการศึกษา เพื่อให้เห็น เข้าใจ เบื้องหน้าเบื้องหลังอีสปอร์ตอย่างรู้เท่าทัน รอบด้าน และเป็นจริง เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันสื่อให้กับพ่อแม่และผู้ปกครอง มีชุดความรู้ไว้ใช้ในการสื่อสารการปฏิสัมพันธ์ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ มองเห็นผลประโยชน์ เบื้องหลังธุรกิจ และเพื่อให้ได้ข้อมูลรอบด้านทุกมิติ



ประเด็นสรุปที่ 7

เรื่องข้อเสนอ และแนวทางในการกำกับดูแลอีสปอร์ต และรูปแบบโมเดล กำกับธุรกิจอีสปอร์ต ที่ส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน

“ข้อเสนอต้นแบบทางธุรกิจ” หมายความว่า ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ตัวแทนลิขสิทธิ์ ผู้จัดจำหน่าย ผู้จัดกิจกรรม อีเวนต์ ออกแชนเนลส์ ควรมีมาตรการกำกับธุรกิจดังต่อไปนี้

(1) การนิยามความหมายอีสปอร์ต และการสื่อความหมายอีสปอร์ต

ควรมีการใช้นิยามความหมาย และแสดงความหมายของอีสปอร์ต ตามความหมายที่ถูกต้อง คือ

“อีสปอร์ต เป็นกิจกรรม การแข่งขันวิดีโอเกม ที่กระทำผ่าน คอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ก การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับ จริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัล หรือเพื่อความรู้สึทางจิต ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ในพื้นที่ จัดงาน หรือ ในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม”

โดยขอให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือ สมาคมอื่น ๆ ที่จะเกิดขึ้นมา อยู่ภายใต้การใช้นิยามนี้ หรือ ที่คล้ายคลึงกันนี้



(2) การสื่อสาร โฆษณา ประชาสัมพันธ์ การตลาด

ควรดเว้นการสื่อสาร โฆษณา ырณรงค์ โหม้มน้าวใจ ให้เด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าร่วมกิจกรรม หรือเห็นว่กิจกรรมการเล่นเกมนั้นดี ช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต ได้รับการยอมรับนับถือ ทั้ง ยังห้ามสื่อสารเพื่อชักจูงให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมนี้ไม่ว่าทางใดก็ตาม

ในกรณีเด็กที่มีอายุ 13 - 18 ปี ควรกำกับดูแลการสื่อสารทุกครั้ง โดยระบุให้ชัดเจนว่า กิจกรรมอีสปอร์ต ควรได้รับความดูแลและอนุญาตจากผู้ปกครอง ทั้งการเข้าร่วมและการเข้าชม ติดตามการถ่ายทอดสด

ในกรณีที่มียอายุมากกว่า 18 ปี ไม่ควรสื่อสารหรือสร้างความเข้าใจว่า อีสปอร์ตจะสามารถ สร้างงาน อาชีพ รายได้ที่มั่นคง โดยควรระบุว่า อายุของนักเล่นเกมอีสปอร์ตนั้นสั้น ราว 26 - 30 ปี (จนกว่าจะมีข้อมูลทางสถิติในอุตสาหกรรมมายืนยันอย่างเป็นทางการ)

ในทุก ๆ กรณี ควรดเว้นสื่อสาร สนับสนุนให้ร่วมเล่นการพนัน ไม่ว่าทางใด ๆ ก็ตาม ทั้ง ออนไลน์หรือออฟไลน์



“

ไม่ควรสื่อสารว่า
อีสปอร์ตคือกีฬา
หรือ ดีกว่ากีฬา
หรือ สามารถทดแทนการเล่นกีฬาได้
ควรสื่อสารทุก ๆ ครั้งว่า
การเล่นเกมนเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยง
ต่อการเสพติด
และองค์การอนามัยโลก
พิจารณาว่า
อาจส่งผลกระทบต่อ
เป็นพฤติกรรมเสพติด

”

(3) การจัดการแข่งขัน / พื้นที่ในสถานศึกษา

ควรดเว้นการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในโรงเรียน ชั้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยม โดยสิ้นเชิง และไม่ควรจัดการแข่งขันในช่วงที่ตรงกับ การสอบเรียน การสอบเข้ามหาวิทยาลัยของเด็กและเยาวชน

ในกรณีที่ได้รับอนุญาตให้จัดกับเด็กที่มีอายุระหว่าง 13 - 18 ปี ควรจัดนอกพื้นที่โรงเรียน

ไม่ควรสื่อสารว่า การจัดการอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 หรือส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้เล่น ผู้ใช้ ผู้ซื้อเทคโนโลยี อันเป็นคนละความหมายกับการเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ พลเมืองดิจิทัล และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่หมายถึงเป็นผู้ออกแบบ เป็นเจ้าของ เป็นนวัตกรรม เป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยีหรือทรัพย์สินทางปัญญาจากเศรษฐกิจดิจิทัล

ในการจัดการแข่งขัน ควรมีพื้นที่แสดงและกระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ในเรื่องข้อมูลสุขภาพ คำเตือนจากทางแพทย์ และการส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต ในแง่มุมของโอกาส เส้นทาง ความเป็นไปได้ในเชิงอาชีพสร้างรายได้ ผลกระทบทางสังคมและสุขภาพ พฤติกรรมเสพติดเกม ผลกระทบต่อสังคม การเรียนการทำงาน และการพนันที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เพื่อให้ความรู้กระตุ้นเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสมอ และควรสื่อสารการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันเกม อีสปอร์ต ในการถ่ายทอดสด กราฟิก ข้อความ ผ่านหน้าจอ หรือคำพูดของพิธีกรเสมอ เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้ดู ผู้ร่วมงาน

พื้นที่การจัดงาน ควรมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ทั้งในเชิงของแสงสว่าง น้ำดื่ม ห้องพักรับรอง ระดับเสียงที่เงียบพอเหมาะ งดเว้นการใช้แสงสีเสียงวูบวาบในการจัดงานที่มีเด็กเข้าร่วม หรือมีคำเตือนเกี่ยวกับการใช้เสียง แสง และสเปเชียลเอฟเฟกต์ต่างๆ

ในการแข่งขันที่มีคนเข้าร่วมจำนวนมาก ควรมีการให้บริการทางการแพทย์ รพพยาบาล และหมอประจําสถานที่ไว้เสมอ พิจารณาตามความเหมาะสม

การแข่งขัน ไม่ควรมีการแสดงโชว์ ที่มีเนื้อหาทางด้านเพศ ลามก อนาจาร และเสื่อมเสียไปในทางลบ



(4) การคัดเลือกผู้แข่งขัน

ควรใช้คำว่า “ผู้แข่งขัน” **player** ตามมาตรฐานสากล ของการเรียกชื่อนักเล่นเกม ไม่ควรเรียกว่า “นักกีฬา หรือ นักกีฬาอีสปอร์ต” เนื่องจากอาจสื่อความหมายเข้าใจผิดไปจากความเป็นจริง และสร้างการรับรู้ที่ผิด สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันอีสปอร์ต ผู้เล่น ผู้แข่งขันที่ อายุ 18 ปีขึ้นไป ควรคัดเลือกโดยพิจารณาความพร้อมทางร่างกาย สุขภาพ จิต และการใช้ยา สารกระตุ้น โครปประจำตัว

ควรกำหนดเงื่อนไขประกอบอื่น ๆ เช่น กฎ กติกา มารยาท เรื่องการสื่อสาร การใช้คำ การพูดในระหว่างแข่งขัน ที่ไม่อนุญาตให้ใช้คำหยาบ ผรุสวาท และคำทออื่น ๆ

ควรคัดเลือกผู้เล่นที่มีความพร้อม ยินยอม และเต็มใจ โดยถามหาความสมัครใจ และยินยอม ทุกครั้ง

(5) การรักษาความเป็นส่วนตัว และข้อมูลส่วนตัว

ควรเก็บรักษาข้อมูล การแข่งขัน ของผู้แข่งขัน ในแต่ละทัวร์นาเมนต์ และจัดทำฐานข้อมูลผู้เล่น เพื่อเป็นหลักฐานว่า การเข้าเล่น เข้าใช้ในชื่อบัญชีนั้น ๆ เกินกว่าระดับการเล่นที่เหมาะสมรับได้หรือไม่

เก็บรักษาข้อมูลบันทึกการเล่นไว้อย่างน้อย 5 ปี เพื่อใช้ในการตรวจสอบย้อนหลังได้

ไม่ปล่อยข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น ผู้แข่งขัน แก่สาธารณะ หากปราศจากความยินยอมของเจ้าของข้อมูลนั้น



(6) อุปกรณ์ที่จัดจำหน่ายในการเล่นเกม

ควรได้รับการรับรอง ตรวจสอบ ประกันคุณภาพตามมาตรฐานอุตสาหกรรม และมีคำเตือนเรื่องการใช้งานอุปกรณ์วิธีการใช้ที่ถูกต้อง

การซื้อ ขาย จำหน่ายอุปกรณ์ เครื่องเล่นสำหรับเกม ควรระบุราคาที่ชัดเจน และเป็นธรรมกับผู้บริโภค ไม่ใช้การโฆษณาที่โอ้อวด เกินจริง



(7) การซื้อขายไอเท็ม สินค้าในเกม

กรณีที่เป็นไอเท็มเกม ควรแสดง หรือประกาศราคาไอเท็มเกม ที่จะเกิดขึ้นในการเล่น ตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมเล่นเกมตั้งแต่แรก เพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง และแจ้งราคาเป็นสกุลเงิน ตามแหล่งประเทศนั้นๆ ด้วย

ควรกำกับให้ ผู้เล่นที่อายุไม่ถึง 18 ปี ไม่สามารถซื้อไอเท็มในเกมได้โดยลำพัง ต้องผูกบัญชีธุรกรรมทางการเงินเข้ากับบัญชีของพ่อแม่ผู้ปกครองโดยตรง ห้ามทำการซื้อขายธุรกรรม กับเด็กที่ต่ำกว่า 18 ปี โดยปราศจากการรับรู้และยินยอมของผู้ปกครอง

ควรมีมาตรการทางเทคโนโลยี และการบริการ ที่จำกัดวงเงิน ยอดเงิน ของผู้เล่นเกม เป็นทางเลือกแบบสมัครใจ ตามวงเงินที่ผู้เล่นเลือกที่จะกำหนดได้เองต่อเดือน/ต่อวัน และไม่มีการกำหนดขั้นต่ำ



(8) การใช้สารกระตุ้น ยาเสพติด และแอลกอฮอล์

ควรมีการตรวจสอบสารกระตุ้น กับนักกีฬา ในการคัดเลือกทีม และก่อนทำการแข่งขันทัวร์นาเมนต์เสมอๆ

ไม่ควรมีการส่งเสริมการขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในพื้นที่จัดงานโดยเด็ดขาด

(9) เรตติ้ง ประเภทของเกมอีสปอร์ต

มีการจัดเรตติ้งเกมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เล่น ตามประเทศปลายทาง
ควรคัดเลือกเกมที่มีความเหมาะสม ไม่มีความรุนแรง วิปริต วิปลาส ผิดปกติ อันชวนหดหู่
ซีมเศร้า

ในทุกๆ เกม ควรมีการแสดงอายุที่แนะนำ

ไม่ควรอนุญาตให้มีเกมที่มีเนื้อหาเสื่อมเสียศีลธรรม ทารุณสัตว์

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีเนื้อหา ความรุนแรงทางเพศ และ อคติทางเชื้อชาติ ศาสนา และ
วัฒนธรรม

ไม่ควรอนุญาตให้เกมที่มีฉากหรือเนื้อหาการเสพยา สารเสพติด ปรากฏในเกม

(10) การโฆษณาสปอนเซอร์

ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้า เครื่องดื่ม
แอลกอฮอล์ กับเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาด

ห้ามการโฆษณาสปอนเซอร์ บริษัท หรือ
กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่าง
ประเทศ

ห้ามการโฆษณาสปอนเซอร์สินค้า
เครื่องดื่มที่มีส่วนผสม หรือโฆษณาสรรพคุณว่า
ช่วยบำรุงสมอง เล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนาน
มากขึ้น





(11) การกำกับดูแล

กิจกรรมอีสปอร์ตทุกครั้งที่จะให้มีการแข่งขัน จะต้องขออนุญาตจากหน่วยงานรัฐ ที่มีมาตรฐาน ตามแบบฟอร์มที่สมาคม หรือ รัฐเป็นผู้กำหนด อนุญาต โดยมีเงื่อนไข แสดงรายละเอียด การจัดการแข่งขันตามที่กำหนด ชมรมอีสปอร์ตต่างๆ ควรมีกรอบ เกณฑ์ มาตรฐานที่สอดคล้องกับ กฎระเบียบสมาคม ข้อกำหนด มารยาท แนวปฏิบัติการกีฬา ของหน่วยงานรัฐ และควรมีการส่งเสริม ให้จัดทำฐานข้อมูลสมาชิก สหพันธ์ ที่เกี่ยวข้องในแวดวงอีสปอร์ต

(12) การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต

ควรมีการส่งเสริม ให้มีการจัดทำสຽงรูปองค์ความรู้เท่าทันสื่อ เกม อีสปอร์ต และ อุตสาหกรรม สื่อทั้งหมด

และมีการอบรม พัฒนา เวิร์กช็อป พัฒนางองค์ความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและ เยาวชนจากสื่อออนไลน์

รัฐบาล ควรให้การสนับสนุน ด้านการลงทุนด้านการศึกษา หาแนวทางหรือมาตรการป้องกัน ปัญหาเด็กติดเกม ให้สัดส่วนพอเหมาะสม กับ การลงทุนเสริมอีสปอร์ต หรือ มีมาตรการทางภาษี เพื่อจัดเงินอุดหนุนมาให้ภาคส่วนวิชาการ ภาคประชาสังคม ในการทำงานเชิงรุก ป้องกันผลกระทบ เชิงลบ ที่อุตสาหกรรมเกมไม่ได้ใส่ใจ คำนิ่ง หรือพร้อมที่จะแก้ปัญหา

2

งานวิจัยเรื่อง

“การศึกษาแนวทางการขับเคลื่อน
เพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล
สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ
และแนวทางสำหรับประเทศไทย”



สำหรับงานวิจัยเรื่องที่ 2 คือ เรื่อง “การศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และแนวทางสำหรับประเทศไทย” งานวิจัยเรื่องดังกล่าว มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ



เพื่อศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ



เพื่อเสนอแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย



งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเป็นการศึกษาเอกสาร (Document Research) ศึกษาการขับเคลื่อนโครงการเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล จากกรณีศึกษาในต่างประเทศ จำนวน 6 กรณีศึกษา จาก 6 ประเทศ คือ



- 1) ประเทศสหรัฐอเมริกา
โครงการ The News Literacy Project (NLP)



- 2) ประเทศแคนาดา
โครงการ The Ontario Media Literacy Curriculum



- 3) สหภาพยุโรป
โครงการ European Association for Viewers Interests (EAVI)



- 4) ประเทศอินเดีย
โครงการ The Peace Gong Media Literacy Programme



- 5) ประเทศออสเตรเลีย
โครงการ SeeMe Media Literacy Project



- 6) ประเทศญี่ปุ่น
โครงการการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างความรู้เท่าทันสื่อ Digital Storytelling (DST) for Media Literacy



ผลการศึกษาทั้ง 6 โครงการ พบ 5 ประเด็นที่สามารถประยุกต์ใช้กับแนวทางการขับเคลื่อน เพื่อพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย คือ

- 1) การได้รับการสนับสนุนและการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2) การออกแบบเนื้อหาที่มีประเด็นชัดเจน และสอดคล้องกับปัญหาสำคัญของประเทศ
- 3) การสร้างองค์ความรู้และการวิจัยทางความรู้เท่าทันสื่อ หรือมีองค์กรที่มีความรู้สนับสนุน
- 4) การถ่ายทอดความรู้ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายลงมือทำกิจกรรมการผลิตสื่อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ เป็นพี่เลี้ยง

5) ความต่อเนื่อง ความทันสมัย และความหลากหลาย ของการสร้างสื่อและทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาขึ้นเป็นโมเดล **3E4I** ในการขับเคลื่อนโครงการเพื่อพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลเพื่อเด็กและเยาวชนที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบด้านการดำเนินการ 3 ข้อ ที่เรียกว่า **3E** ก็คือ



Education

การถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย



Experience

การลงมือปฏิบัติเปลี่ยน องค์ความรู้นั้นเป็นชิ้นงาน



Expert

การมีผู้เชี่ยวชาญเป็น พี่เลี้ยงคอยแนะนำ



ส่วนองค์ประกอบด้านการส่งเสริมความเข้มแข็ง
ของการขับเคลื่อน 4 องค์ประกอบ ที่เรียกว่า **4I** คือ

Interconnectedness

ความสามารถเชื่อมโยงโครงการ
การขับเคลื่อนไปกับ
ภาคส่วนอื่นๆ ที่ให้
การสนับสนุน

Information

การสร้างข้อมูลความรู้
หรือมีหน่วยงานสนับสนุนความรู้
ที่จำเป็นและมีประโยชน์
ต่อการขับเคลื่อน

4 I

Integration

การบูรณาการประเด็น
การขับเคลื่อนความรู้เท่ากันสื่อ
ให้สอดคล้องเข้ากับปัญหา
ที่สำคัญของประเทศ

In Trend

การใช้สื่อดิจิทัลและกิจกรรม
ที่ทันสมัย หลากหลาย
และต่อเนื่อง



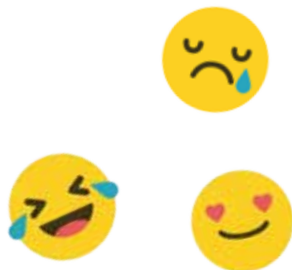
3

งานวิจัยเรื่อง

“บทบาทหน้าที่ของปฏิกิริยาตอบกลับ
ของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อการนำเสนอข่าว
ที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็กผ่านทาง
สื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์”



การศึกษาเรื่อง “บทบาทหน้าที่ของปฏิกิริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อการนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็กผ่านทางสื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอข่าวเด็กทางสื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์ และบทบาทหน้าที่ของปฏิกิริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อข่าวเกี่ยวกับเด็ก ที่เผยแพร่ผ่านสื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์ตามกรอบอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (CRC) โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) 2 ส่วนคือ



1) วิเคราะห์ข่าวเด็กที่นำเสนอผ่านแฟนเพจของสำนักข่าวออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก รวมจำนวนข่าวทั้งสิ้น 1,617 ชิ้น

2) วิเคราะห์ปฏิกิริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีต่อข่าวดังกล่าว ทั้งในเชิงกว้างซึ่งพิจารณาด้านปริมาณของปฏิกิริยาตอบกลับที่มีต่อข่าว 1,617 ชิ้น และเชิงลึกซึ่งพิจารณาศาสตร์ทางการแสดงปฏิกิริยาตอบกลับจากกรณีศึกษาจำนวน 6 กรณี รวมจำนวนการแบ่งปันข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ 5,131 รายการ และการแสดงความคิดเห็น 4,964 รายการ



ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอข่าวเด็กของสื่อมวลชนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ยังคงพบการ
แสดงบทบาทหน้าที่ตามกรอบอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (CRC) ในรูปแบบที่ไม่พึงปรารถนา คือ
การไม่ทำหน้าที่ (Non-function/Dysfunction) และการทำหน้าที่ในทางที่ผิด (Mulfuction)
โดยประเด็นที่มีปริมาณสูงสุด 3 อันดับแรก คือ การทารุณกรรมต่อจิตใจเด็ก การไม่คำนึงถึง
ประโยชน์ของเด็ก และการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กที่จะทำให้เสียหายแก่จิตใจ ชื่อเสียง สิทธิ
ประโยชน์



ด้านบทบาทหน้าที่ของปฏิริยาตอบกลับของ
ผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อข่าวเกี่ยวกับเด็กนั้น ในส่วนของ
การแบ่งปันข้อมูล (Share) ส่วนใหญ่เป็นการ
แสดงบทบาทหน้าที่ที่ไม่พึงปรารถนาสูงกว่าการ
แสดงบทบาทหน้าที่ที่พึงปรารถนา โดยอันดับหนึ่งคือ
การเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กที่จะทำให้เสีย
หายแก่จิตใจ ชื่อเสียง สิทธิประโยชน์ รองลงมา
คือการแบ่งปันข้อมูลที่ทารุณกรรมต่อจิตใจเด็ก
ทั้งนี้ การแบ่งปันข้อมูลของผู้ใช้เฟซบุ๊ก มีแนวโน้ม
ที่จะเป็นไปตามบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอข่าว
เด็กของแฟนเพจสำนักข่าวออนไลน์

ด้านการแสดงความคิดเห็น (Comment)
นั้น มีการแสดงบทบาทหน้าที่ที่ไม่พึงปรารถนา
สูงกว่าการแสดงบทบาทหน้าที่ที่พึงปรารถนา โดยส่วน
ใหญ่เป็นการแสดงความคิดเห็นโดยไม่คำนึง
ถึงประโยชน์ของเด็ก รองลงมาเป็นการแสดง
ความคิดเห็นที่ทารุณกรรมต่อจิตใจเด็ก โดยที่
การแสดงบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอข่าวเด็ก
ของแฟนเพจสำนักข่าวออนไลน์ ไม่ได้เป็นปัจจัย
กำกับทิศทางการแสดงบทบาทหน้าที่ในการ
แสดงความคิดเห็นของผู้ใช้เฟซบุ๊ก

จากผลการศึกษาอาจสรุปได้ว่า สื่อยังคงมีความรับผิดชอบหลักในการกำหนดเนื้อหาตั้ง
ต้น หรือ “ต้นทาง” ที่สะท้อนบทบาทหน้าที่ที่พึงปรารถนา คือ การทำหน้าที่ที่ดี (Well-function)
มีการส่งเสริมสิทธิเด็กตามที่ควรจะเป็นตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (CRC) ขณะเดียวกัน การแสดง
ปฏิริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊ก ก็ส่งผลกระทบต่อด้านสิทธิเด็กด้วยเช่นเดียวกัน ดังนั้น ในยุคของสื่อ
ใหม่ที่ผู้รับสาร (Receiver) ได้พลิกบทบาทมาเป็นผู้ส่งสาร (Sender) ความตระหนักรู้และเข้าใจ
บทบาทหน้าที่ของตนต่อประเด็นเรื่องสิทธิเด็ก จึงมีความสำคัญในระดับเดียวกับสื่อมวลชน



สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นชุดของสมรรถนะ (Competency) ที่ครอบคลุมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมิน และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งความสามารถผลิตสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคมได้ด้วยตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล นั้นมีลักษณะที่เชื่อมโยงกันระหว่างสมรรถนะ 3 เรื่อง คือการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

นอกจากนี้สมรรถนะชุดดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์กับทักษะชุดอื่น ๆ เช่น ทักษะชีวิต ที่ครอบคลุมเรื่องทักษะการเท่าทันตัวเอง (Self Management Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Interpersonal and Communication Skills) อีกด้วย (อภาววรรณ โสภณธรรมรักษ์, 10 ตุลาคม 2560, เว็บไซต์ สสส.)



การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ จึงถือเป็นสิทธิพื้นฐานในฐานะพลเมืองและเป็นสิทธิมนุษยชน ทั้งนี้ เพื่อคุ้มครองสิทธิที่พลเมืองจะมีข้อมูลมากพอ จากแหล่งที่มาที่หลากหลายเพื่อประกอบการคิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติการณ์ในฐานะพลเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมประชาธิปไตยที่พลเมืองอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทัน และใช้สื่อสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือและความสามารถสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน ในการเข้าถึงข้อมูล เพื่อการติดตาม ตรวจสอบ ขับเคลื่อน ต่อสู้ ต่อรองกับอำนาจรัฐ อำนาจทุน และธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกัน โดยยึดความยุติธรรมทางสังคมเป็นหลักการสำคัญ การจัดการศึกษาโดยมุ่งเน้นการพัฒนา ให้เกิดการบูรณาการและเชื่อมโยงระหว่างชุดของสมรรถนะ และทักษะดังกล่าว จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพื่อลดผลกระทบทางลบในการใช้สื่อ และหันมาใช้สื่อกันอย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น



Memo

อ้างอิง

- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2560). “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล eSports อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน” . งานวิจัย. สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสตย.). กรุงเทพฯ.
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2561). รายงานสรุปสถานการณ์สื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชนไทย 2560.
- อาจารย์ ปุรินทวรกุล. (2560). “บทบาทหน้าที่ของปฏิกริยาตอบกลับของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อการนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็กผ่านทางสื่อเฟซบุ๊กของสำนักข่าวออนไลน์”. งานวิจัย. สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสตย.). กรุงเทพฯ.
- วรัชญ์ ครุจิต. (2560). “การศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และแนวทางสำหรับประเทศไทย”. งานวิจัย. สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสตย.). กรุงเทพฯ.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT – Child Online Protection Action)
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (องค์การมหาชน)(สพธอ) www.etcha.or.th
เผยแพร่ 27.09.2017
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). ผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560
- องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)
- อภาววรรณ โสภณธรรมรักษ์. (2560). www.thaihealth.or.th. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560.
- อุษา บิ๊กกันส์. (2560). สุทธิปริทัศน์.



“เพื่อการขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
ให้เป็นไปอย่างมีพลัง แพร่หลาย และกว้างขวางมากขึ้น
ผ่านพลังพลเมืองดีที่รู้ที่จะนำไปสู่วิถีสุขภาวะ”