



2018 Asian Games Esports Demonstration Event

อีสปอร์ต: กีฬาหรือเกมกลธุรกิจข้ามชาติ?

ภาพ : <https://www.alleduguide.com>

อีสปอร์ต คือกิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมที่มีความนิยมจากผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนมาก สามารถสร้างรายได้แก่บริษัทเกมเป็นเงินมหาศาล นำไปสู่การเกิดธุรกิจเกี่ยวกับเกมจำนวนมาก เช่น การจำหน่ายอุปกรณ์ และผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการเล่นเกมที่เสริมสร้างอรรถรสในการเล่นให้มีความสมจริงมากขึ้น อีสปอร์ตเติบโตอย่างมากท่ามกลางข้อสงสัยว่ามันเป็นกีฬาจริงหรือไม่ สามารถสร้างอาชีพที่ยั่งยืนได้อย่างไร มันส่งผลกระทบต่อด้านลบต่อพฤติกรรมติดเกมหรือไม่ และอีสปอร์ตจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้เล่นด้านสุขภาพและกีฬาอย่างไร

นอกจากนี้ ยังมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ทั่วโลกต่ออีสปอร์ตในเรื่องอายุของผู้เล่น ผลกระทบต่อพัฒนาการทางสมอง การพนันออนไลน์ และภาษีรายได้จากบริษัทเกมที่สร้างกำไรมหาศาลบนผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชนจนเกิดคำถามว่า การส่งเสริมอีสปอร์ตมันคุ้มหรือไม่? บทความนี้จะกล่าวถึงการเติบโตและพัฒนาการของอีสปอร์ตในระดับสากลและในประเทศไทย ผลกระทบในด้านสุขภาพของอีสปอร์ต มุมมองของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต และข้อคิดเห็นของภาคประชาสังคมในการลดผลกระทบทางลบของอีสปอร์ตในประเทศไทย

อีสปอร์ตคืออะไร?

วิกิพีเดีย นิยามอีสปอร์ตว่าคือ “รูปแบบการแข่งขันที่มีสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเกม วิดีโอเกม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มืออาชีพ เข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบปฏิสัมพันธ์คอมพิวเตอร์-มนุษย์ เพื่อชิงเงินรางวัล ที่มีค่านู”

พจนานุกรม Oxford นิยามว่าอีสปอร์ต คือ “กิจกรรมการแข่งขันเกมวิดีโอ ที่มีผู้แข่งขันระดับมืออาชีพหลายคน และมีผู้ชม”

พจนานุกรม Cambridge นิยามว่าอีสปอร์ต คือ “กิจกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กับผู้เล่นรายอื่นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมักเล่นเพื่อชิงเงินรางวัล และมีการถ่ายทอดให้ผู้ชมดู โดยผ่านอินเทอร์เน็ต หรือบางครั้งก็จัดเป็นกิจกรรมแข่งขันในสถานที่ขนาดใหญ่”

เว็บไซต์ dictionary.com นิยามว่าอีสปอร์ต คือ “กิจกรรม หรือทัวร์นาเมนต์การแข่งขันวิดีโอเกม โดยเฉพาะนักเล่นเกมมืออาชีพ” ขณะที่ เว็บไซต์ข่าว เดอะเทเลกราฟอธิบายว่า คือ “กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมระดับมืออาชีพ ซึ่งจะแข่งด้วยเกมอะไรก็ได้ มีผู้แพ้ ผู้ชนะ และปัจจุบัน มันคือกิจกรรมทัวร์นาเมนต์ที่ในแต่ละปี จะมีผู้เล่นมากมายจากทั่วโลก”

จะเห็นได้ว่า นิยามของคำว่า “อีสปอร์ต” ที่ใช้อ้างอิงกันในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมนั้น เกิดขึ้นมาจากฝั่งธุรกิจที่ใช้

อธิบายกิจกรรมดังกล่าว ปัจจุบันกิจกรรมแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลกำลังได้รับความนิยมและกระแสสนับสนุนจากฝั่งนักธุรกิจ บริษัทภาคเอกชนได้จัดงานแข่งขันที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เล่นเกมออนไลน์ต่าง ๆ ให้เข้าร่วมกิจกรรมนี้

ประเด็นปัญหาในเรื่องการนิยามอีสปอร์ต คือ การนิยามว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬา” โดยผ่านการรับรองของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาของไทย¹ เมื่อปี 2561 จึงทำให้เกิดวิวาทะถกเถียงกันมากกว่า อีสปอร์ตเป็นกีฬาด้วยคุณสมบัติใด เนื่องจากไม่มีบรรทัดฐานสากลที่นิยามอย่างชัดเจนว่า อีสปอร์ตเป็นกีฬา มีแต่ฝั่งผู้ประกอบการธุรกิจเกมเท่านั้นที่บอกว่า นี่คือ “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ กีฬาที่ไม่ต้องออกกำลังกาย”

พัฒนาการของอีสปอร์ต

จุดเริ่มต้นของอีสปอร์ต คือ ค.ศ. 1972 เมื่อเกม Pacman เกมแนวอาร์เซตทะลุผ่านด่าน ที่นักศึกษามหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดได้จัดการแข่งขันขึ้น โดยเรียกการแข่งขันนี้ว่า “Intergalactic Spacewar Olympics” ซึ่งจัดในห้องแล็บ โดยใช้เกมสเปซวอร์ในการแข่งขัน ของรางวัลคือสมาชิกนิตยสารเดอะโรลลิงสโตนฟรีหนึ่งปี ทศวรรษถัดมา มีผู้คนเล่นเกมวิดีโอตามบ้านเรือนทั่วไป เครื่องเล่นเกมแพร่หลายมากขึ้น การแข่งขันมักจัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน แข่งกันในรอบครัว หรือระหว่างเพื่อน เพื่อเอาชนะแต่ละแมทช์ หรือสะสมแต้มอันดับ และมีการตั้งชื่อผู้เล่นกัน จนมาในปี 1990 ได้มีการเปลี่ยนวิธีการเล่นของผู้คนเข้าสู่อินเทอร์เน็ตอนุญาตให้ผู้เล่นแปลกหน้าจำนวนมาก เข้าร่วมการแข่งขันบนเซิร์ฟเวอร์ หรือที่เรียกกันว่า ออนไลน์เกม

ในปลายศตวรรษที่ 20 ธุรกิจอีสปอร์ต เสมือนถูกเปิดศักราชด้วยประเทศเกาหลีใต้ ตั้งแต่ปี 1995 จนถึงปี 2005 เกาหลีใต้ได้ลงทุนไปกว่า 32.5 พันล้านเหรียญสหรัฐในการสร้างระบบพื้นฐานอินเทอร์เน็ตตลอดทั่วทั้งประเทศ ทำให้เกาหลีใต้วันนี้มีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่สูงที่สุดในโลกและอัตราความเร็วอินเทอร์เน็ตสูงสุดในโลก ทำให้เกาหลีใต้มีค่าบริการอินเทอร์เน็ตที่ถูกมากและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นแหล่งชุมนุมของบรรดาวัยรุ่นในช่วงต้นปี 2000 จนเกิดชุมชนคนเล่นเกมขึ้นมาและเริ่มคุยกันเรื่อง “ทักษะในการเล่น” อย่างแพร่หลาย ช่วงนั้นเองที่เกมสตาคราฟท์กำลังเป็นที่นิยมขึ้นมา ซึ่งเป็นเกมแนวยุทธวิธีการวางแผนการต่อสู้ ของบริษัทบลิสซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์ และเริ่มเรียกกิจกรรมการแข่งขันนี้ว่าลีก



ทัวร์นาเมนต์นี้ได้รับความนิยมตามร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ต่าง ๆ และขยายไปสู่การจัดการแข่งขันในโรงแรม และสนามกีฬา โดยในปี 2004 เมืองปูซาน เกาหลีใต้ ได้จัดแข่งขันทัวร์นาเมนต์สตาคราฟท์ที่มีผู้เล่นระดับมืออาชีพเข้าร่วม ในช่วงเวลานั้นเองที่ผู้เล่นส่วนมากตระหนักดีว่าเกาหลีใต้เป็นประเทศที่ยิ่งใหญ่สำหรับต้นแบบการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

ในปี 2000 เกาหลีใต้ได้ทำให้คอเกมรู้จักกับการแข่งขันที่ชื่อว่า เวิลด์ไซเบอร์เกมส์ ซึ่งเป็นการจัดทัวร์นาเมนต์การแข่งขันระดับนานาชาติครั้งแรก โดยมี 17 ตัวแทนประเทศต่าง ๆ เข้าร่วมการแข่งขัน มันเปรียบเสมือนโอลิมปิกสำหรับนักเล่นเกมอีสปอร์ต โดยมีการแข่งขันใน 5 เกมสำคัญ คือ เอจออฟเอ็มไพร์ 2 ฟิฟ่า 200 เควก 3 อาร์น่า สตาคราฟท์ วอร์บลิต และ อันริลทัวร์นาเมนต์ และเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยในปี 2013 มีนักเล่นเกมเข้าร่วมกว่า 800 คน จาก 70 ประเทศ

หนังสือชื่อ “Inside the E-sport Industry” โดย Carla Mooney อธิบายว่า กิจกรรมอีสปอร์ตนั้นจริง ๆ เริ่มมีมานาน ตั้งแต่สมัยที่ผู้คนยังเล่นเกมตู้ ในลักษณะแข่งขันกันเป็นชมรม ในช่วงทศวรรษ 1970 แต่ตอนนั้นยังไม่เรียกว่าเป็นอีสปอร์ต ส่วนในปี 2015 มีแฟน ๆ กว่า 6,000 คน เข้าร่วมรับชมการแข่งขันอีสปอร์ตในเมดิสัน สแควร์ การ์เดน เมืองนิวยอร์ก ซึ่งเป็นสนามบาสเก็ตบอลระดับเอ็นบีเอ หรือ ในปี 2016 คอเกมทั่วโลกที่เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตมีมากถึง 148 ล้านคน โดยเติบโตมากกว่าร้อยละ 10 ในแต่ละปี²

คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ขานรับสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียด้วยการประกาศให้ “อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียน

จัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทยได้” ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 โดยชี้แจงว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีสหพันธ์กีฬานานาชาติรับรอง มีการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติ ฯลฯ และการรับรองอีสปอร์ตเป็นคนละส่วนกับปัญหาเด็กติดเกม

อาชีพในฝันของเด็กไทย

สารคดีเรื่อง “All work all play” (2015) เปิดเผยว่า³ แม้อาชีพนักเล่นเกมอีสปอร์ตจะนิยมและดึงดูดเด็กและเยาวชนเข้าสู่วงการนี้ในแต่ละปีเพิ่มมากขึ้น แต่จริง ๆ แล้วอาชีพนี้ไม่ยั่งยืนนัก โดยช่วงวัยที่ดีที่สุดคือ อายุ 20-21 ปี เนื่องจากเป็นช่วงที่สมองพัฒนาเต็มที่ต่อเนื่องตั้งแต่เกิดเป็นช่วงที่ผู้เล่นมีทักษะทางสมองและความไวในการโต้ตอบ แต่สมองเริ่มช้าลงในช่วงอายุ 25-26 ปี นอกจากนี้ การเป็นนักเล่นเกม-แข่งเกมมืออาชีพ ยังต้องทนฝึกซ้อมเล่นเกมไม่ต่ำกว่าวันละ 8-10 ชั่วโมง ยังไม่นับรวมการดูคนอื่น ๆ เล่น หรือ เล่นโชว์เพื่อหาเงินจากสปอนเซอร์ และการลงแข่งเพื่อล่าเงินรางวัลอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ นักแข่งเกมอีสปอร์ตจึงถูกกำหนดไว้ว่าต้องมีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น

กลุ่มบริษัทเด็คโก้เผยแพร่ผลสำรวจ “อาชีพในฝันของเด็กไทย” ประจำปี 2562 จากการสอบถามเด็กไทยที่มีอายุ 7-14 ปี จำนวน 2,684 คน พบว่า “หมอ” ครองอันดับ 1 โดยเด็ก ๆ ที่ถูกสำรวจจะบอกว่า เพราะเป็นอาชีพที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่น ได้บุญ และมีรายได้ดี แชนแอมป์เกาอย่างอาชีพ “ครู” ซึ่งรั้งอันดับ 2 ด้วยเหตุผลอยากสอนเด็กไทยให้เป็นคนดีมีความรู้ อันดับ 3 ได้แก่ อาชีพ “นักกีฬา” ส่วนใหญ่อยากเป็นนักฟุตบอลเพราะรักในการเล่นฟุตบอล ส่วนอาชีพในฝันของเด็กไทยอันดับ 4 คืออาชีพ “ทหาร” และอันดับ 5 “นักกีฬาอีสปอร์ตและนักแคสเกม” ที่มาแรง โดยติด 5 อันดับแรกของอาชีพในฝันของเด็กไทยเป็นปีแรก⁴

อีสปอร์ตช่วยเยียวยาเด็กติดเกม หรือทำให้เด็กติดเกม?

ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต เปิดเผยว่า ตั้งแต่ปี 2561 มีจำนวนผู้ป่วยจากโรคติดเกมเพิ่มขึ้น 1.5 เท่า และเพิ่มขึ้นอีกเป็น 6 เท่าในปี 2562 และพบเด็กที่เข้ารับการรักษาสถานะติดเกมที่อายุน้อยตั้งแต่ 5 ขวบ⁵ เนื่องจากไทยไม่มีมาตรการป้องกัน ระวังยับยั้งทั้งเครื่องเล่น ตัวเกม เเรตติ้งเกม และอุปกรณ์โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแก่เด็กและ

เยาวชน ประกอบกับความรู้เท่าทันสื่อยังต่ำ ขาดความรับรู้ตระหนักในผลกระทบทางลบของสื่อเกมและออนไลน์ ขณะที่พ่อแม่เลี้ยงลูกแบบให้เล่นเกมและมือถือ หรือเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีในการใช้สื่อแก่ลูก ๆ ทำให้สถิติของผู้ติดเกมในประเทศไทยสูงมาก ในทางกลับกันฝั่งผู้ประกอบการธุรกิจเกมกลับมองว่า การส่งเสริมผู้เล่นเกมทั่วไปให้มั่งสนใจในอีสปอร์ต หรือนักกีฬาอีสปอร์ตกลับจะช่วยแก้ปัญหาภาวะติดเกมในเด็กและเยาวชนได้ด้วยเหตุผลที่ว่า การเล่นเกมอย่างมีระเบียบวินัยจะทำให้เด็กมีทักษะการควบคุมตนเอง และไม่หลงติดอยู่ในเกมมากเกินไป

องค์การอนามัยโลก WHO ให้คำจำกัดความผู้ที่เข้าข่ายเป็นโรคติดเกมว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือวิดีโอเกมทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อาทิ ไม่สามารถแบ่งเวลาหรือจำกัดระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม และละเว้นกิจกรรมที่สำคัญต่อชีวิตประจำวันเพื่อเล่นเกม รวมถึงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้แม้จะได้รับผลลัพธ์ที่ไม่ดี เช่น ปัญหาสุขภาพ โดยพฤติกรรมดังกล่าวต้องส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ครอบครัว สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงานอย่างน้อย 1 ปี ขณะที่ในบางรายที่มีผลเสียรุนแรงก็ไม่จำเป็นต้องครบปี

กรมสุขภาพจิต เคยออกมาเตือนเด็ก พ่อแม่และฝ่ายที่เกี่ยวข้องว่า การเล่นเกม อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพอย่างมาก งานวิจัยของ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ร่วมกับคณะแพทยศาสตร์ รพ.รามาธิบดี และคณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล วิจัยหัวข้อ “**ปัญหาติดเกมในประเทศไทยปี 2558**” พบว่า เด็กวัยรุ่นไทยเสพติดเกมประมาณร้อยละ 13-17 คิดเป็นจำนวนตัวเลขประชากรประมาณ 1.3-1.6 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากกระแสของ “เกม” ที่ถูกโปรโมททำโฆษณาออก





ภาพ : <https://game-addictions.weebly.com>

มาในรูปแบบของ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ทำให้เด็กติดเกมไม่ฝืนอยากเป็นซูเปอร์สตาร์ในวงการนักแข่งเกม แต่สถิติเด็กที่สามารถพิชิตชัยชนะมีน้อยมากเพียง 0.00007% เท่านั้น

อีสปอร์ตในโรงเรียน

ปัจจุบันมีการเปิดหลักสูตรอีสปอร์ตในประเทศไทยในระดับการเรียนการสอนชั้นปริญญาตรี เช่น คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลแนวสร้างสรรค์ และหลักสูตรการออกแบบเชิงนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาการพัฒนาสื่อประสมและเกม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย หลักสูตรการจัดการอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และสาขาวิชาอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยศรีปทุม

นอกจากนี้ ธุรกิจเกมยังเข้าสู่การทำกิจกรรมในโรงเรียนมากขึ้น โดยเข้าไปในรูปแบบของการส่งเสริมการแข่งขันเกมอีสปอร์ตชิงเงินรางวัล และการทำกิจกรรมส่งเสริมความรู้การเล่นเกม โดยฝั่งธุรกิจและสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และมีตั้งแต่ระดับโรงเรียนมัธยมจนถึงระดับอุดมศึกษา

ประเด็นที่เป็นปัญหา คือ “การส่งเสริมกิจกรรมการเล่นเกมในโรงเรียนนั้นเป็นสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่?” เนื่องจากโรงเรียนเป็นพื้นที่สถานศึกษาที่ควรส่งเสริมกิจกรรมที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ทางวิชาการ การฝึกฝนระเบียบวินัย และ การส่งเสริมทัศนคติที่ถูกต้อง รู้เท่าทัน แต่หากบริษัทเกมและเครือข่ายสมาคมเข้าไปทำกิจกรรมโดยเน้นเพื่อส่งเสริมให้เด็กเล่นเกมมากขึ้น เรื่องนี้จะยิ่งทำให้เด็กถูกชักชวนเข้าสู่ธุรกิจเกมเร็วขึ้นโดยที่ยังไม่จำเป็น และเป็นการเร่งทำลายโอกาสของเด็กใน

การพัฒนาสมองสำหรับการเรียนรู้ที่จำเป็นอื่น ๆ สถานการณ์ที่น่าห่วงคือ ครู โรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา ยังมีความเข้าใจผิดว่า การส่งเสริมกิจกรรมการเล่นเกมจะช่วยให้เด็กลดการติดเกมด้วยการเล่นเกมที่มีระเบียบวินัยมากขึ้น และเจตนาส่วนมากเบื้องหลังของธุรกิจเกมคือการส่งเสริมการขาย การตลาด การประชาสัมพันธ์ให้เด็กเล่นเกมของตนเองนั่นเอง

อีกสิ่งหนึ่งที่น่าเป็นห่วง คือ อาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตและนักแคสเกม ที่อาจมองว่า สามารถสร้างรายได้จากสิ่งที่ชอบและอาจนำไปสู่ชื่อเสียงในอนาคตได้ แต่ความจริงที่ต้องคำนึงถึงไปพร้อมกัน คือ อาชีพดังกล่าวมีเพียงคนส่วนน้อยที่จะประสบความสำเร็จ มีรายได้เลี้ยงชีพ หากเด็กรุ่นใหม่มุ่งหวังแต่จะทำงานที่ตัวเองชอบเพียงอย่างเดียว โดยไม่มีแผนสำรองของชีวิต หากเกิดเหตุที่ทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในอาชีพที่ตัวเองชอบดังกล่าว ก็อาจพลาดทางเลือกอาชีพอื่น ๆ ที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ “การตั้งเป้าหมายอาชีพในอนาคตจึงควรมองทั้งความมั่นคงและความชอบ เพราะหากเลือกอาชีพในอนาคตที่มั่นคงเพียงอย่างเดียว แต่ไม่ชอบก็อาจทำได้ไม่นาน ตรงข้ามหากชอบอย่างเดียวแต่ไม่มั่นคงก็อาจทำให้ชีวิตในอนาคตเดือดร้อนได้ จึงควรมองปัจจัยทั้ง 2 ด้าน โดยอาจทำงานที่ชอบ และงานที่มั่นคงไปพร้อม ๆ กัน ย่อมดีกว่าการทุ่มเทเพื่อเป้าหมายอาชีพอย่างเดียวอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว

อีสปอร์ตในมิติสุขภาพ : ความรับผิดชอบร่วมกันของทุกฝ่าย

มติสมัชชาสุขภาพเมื่อปี 2562 มีการนำระเบียบวาระเรื่องอีสปอร์ตเข้าพิจารณาร่วมกันเพื่อหาแนวทางการกำกับดูแล ปัจจุบันอีสปอร์ตกำลังได้รับความนิยมอย่างสูง มีเด็กและเยาวชนเข้ามาเล่นจำนวนมาก โรงเรียนหลายแห่งจัดตั้งชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยก็จัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับสาขานี้ จึงมีเด็กเยาวชนจำนวนหนึ่งเลือกที่จะเข้าสู่เส้นทางอีสปอร์ตทั้งในฐานะผู้เล่นและนักพากย์เกม การขับเคลื่อนในเรื่องนี้ควรมีเด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม และต้องไม่ใช่มุมมองผู้ใหญ่แบบเดิม ๆ มาเป็นพื้นฐาน แต่ต้องใช้ชุดความคิดใหม่พูดคุยหาทางออกร่วมกัน ดึงทุกภาคส่วนมาร่วมหารือ โดยเฉพาะสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นองค์กรที่ดูแลด้านเทคนิคและผลักดันให้นำมาจัดการต่าง ๆ ไปปฏิบัติ ที่สุดก็ได้ผลผลิตออกมาเป็น “ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาวะเด็ก (E-Sports:

Social Responsibility for Child Health)” 4 ข้อ โดยขอให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับการกีฬาแห่งประเทศไทยและกระทรวงที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนหน่วยงานทุกภาคส่วน ร่วมกันกำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการ และแนวทางการบังคับใช้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตที่ปลอดภัย เป็นธรรม โปร่งใส โดยเปิดเผยและครบถ้วนรอบด้าน เพื่อปกป้องและคุ้มครองเด็กทั้งในฐานะผู้ชม และผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ต^{6,7,8}

ส่วนสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล โดย รศ.นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ ผู้อำนวยการสถาบัน ได้เสนอในวงเสวนาวิชาการในงานเสวนา เรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดผลกระทบต่อสุขภาพและพัฒนาการเด็ก” ว่า ปัจจุบันมีความเข้าใจผิดว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา และมีการมุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเล่นเกมมืออาชีพ มีเป้าหมายที่เด็กและเยาวชน ได้มีการแพร่หลายอย่างมาก และไม่มีมีการกำกับดูแล ทั้งที่การเล่นเกม ส่งผลพฤติกรรมทางลบไม่ว่าจะเป็นเรื่องสุขภาพ และพัฒนาการของเด็ก

การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มีแต่การต่อสู้เพื่อชัยชนะ และทำให้เด็กใช้เวลาเล่นหลายชั่วโมงต่อวัน นำไปสู่ภาวะการติดเกม (Game Addiction) ซึ่งจะมีผลร้ายต่อสมองเด็ก เป็นผลให้พลเมืองไทยขาดทั้งการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ไม่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีที่ทุกกระทรวงกำลังเน้นการพัฒนาทักษะมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็กไทย ทั้งนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านเด็กและเยาวชน ได้ร่วมกันจัดทำข้อเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และผู้ประกอบการอีสปอร์ต ธุรกิจเกม เกี่ยวข้องทั้งหมด มีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน 7 แนวทางดังต่อไปนี้

(1) ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางการแพทย์ที่ยังไม่เคยรับรองว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬาดังนั้น หน่วยงานรัฐ ที่มีหน้าที่โดยตรง อย่าง กกท. ควรใช้นิยามความหมายอีสปอร์ตที่ถูกต้องกับข้อเท็จจริงสากลทั่วโลก

(2) ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ สมาคมอีสปอร์ตและ กกท. ควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันว่าต้องอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นตามมาตรฐานสากล

(3) รัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษาและห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษาตั้งแต่เด็กปฐมวัยถึงระดับมัธยมโดยสิ้นเชิง

(4) รัฐและหน่วยงานธุรกิจ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน ต้องมีมาตรการป้องกันการแหงพนัน เพราะตอนนี้รัฐยังไม่มีมาตรการไปสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง

(5) กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เข้าเล่นเกม โดยเรียกร้องให้ผู้ประกอบการ สมาคม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง กำกับ สอดส่อง ตรวจสอบเงื่อนไขการเข้าใช้งานตามกฎหมายหรือข้อกำหนดนี้ให้เป็นจริง

(6) ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาดหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ

(7) มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต ป้องกันปัญหาเด็กติดเกม และสื่อสารให้ความรู้ทั้งหมด

unสรุป

ใน 2561 มีจำนวนผู้ป่วยจากโรคติดเกมเพิ่มขึ้น 1.5 เท่า และเพิ่มขึ้นอีกเป็น 6 เท่าในปี 2562 และพบเด็กที่เข้ารับการรักษาสภาวะติดเกมที่อายุน้อยตั้งแต่ 5 ขวบ เนื่องจากไทยไม่มีมาตรการป้องกัน ระเบียบยังทั้งเครื่องเล่น ตัวเกม เเรตติ้งเกม และอุปกรณ์โทรศัพท์สมาร์ทโฟนแก่เด็กและเยาวชน ผลพวงดังกล่าวเกิดขึ้นในบริบทของการต่อสู้ระหว่างกลุ่มผลประโยชน์ของกลุ่มธุรกิจข้ามชาติ ที่ประเทศเจ้าของเกมพยายามจะกำหนดบรรทัดฐานใหม่ว่าอีสปอร์ตคือกีฬาประเภทหนึ่งที่ไม่ต้องใช้การออกกำลังกาย กับความพยายามของวงการแพทย์และสาธารณสุขที่ยืนยันหลักฐานเรื่องผลกระทบทางสมอง อารมณ์ และพฤติกรรมจากการติดเกม โดยบริษัทธุรกิจเกมยังคงเดินหน้าในการประชาสัมพันธ์ว่าการเล่นเกมนช่วยสร้างอาชีพ รายได้ และพยายามยกระดับอุตสาหกรรมเกมเพื่อผลประโยชน์มหาศาลในระบบธุรกิจดิจิทัลต่อไป ดังนั้น ข้อเสนอของสมัชชาสุขภาพแห่งชาติเรื่องความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ต ต่อสุขภาวะเด็ก และข้อคิดเห็นของสถาบันแห่งชาติ เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล เรื่อง มาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน จึงควรได้รับความสำคัญจากทุกภาคส่วนในการดำเนินการอย่างจริงจัง

