

เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย
Electronic E-sport's Thailand : Opinion & Movement
from social and Public Policy

กาญจนาถ อุดมสุข¹จารุวดี แก้วมา²
Kanchanat Udomsook¹Jaruwadee Kaewma²

¹[อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา คณะศิลปศาสตร์
และมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตสมุทรสาคร]

บทคัดย่อ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport จัดว่าเป็นเรื่องใหม่ในสังคมไทยเพราะยังมีกรอบความคิดและความเข้าใจที่ต่างกัน ขณะที่ประเทศไทยมีผู้นิยมเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในทุกแพลตฟอร์มราว 27.5 ล้านคนและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยมุมมองที่มีต่อกีฬาประเภทนี้ยังมีความหลากหลาย โดยเฉพาะผลกระทบด้านการพัฒนาศักยภาพเยาวชนที่จะเป็นกำลังของประเทศและด้านสุขภาพ ซึ่งการนำเสนอข้อมูลจากสื่ออาจ ยังไม่เพียงพอในการพิจารณาถึงความเหมาะสมในการพัฒนากีฬาประเภทนี้ต่อไป โดยบทความวิชาการนี้ มุ่งนำเสนอมุมมองจากหลายฝ่ายอย่างเป็นกลางและรอบด้าน อันจะเป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์สังคมกับสถานการณ์การเปิดรับกีฬาชนิดใหม่อย่าง E-Sport สู่การผลักดันเชิงนโยบาย พร้อมกับการจัดความสมดุลเพื่อเฝ้าระวังผลกระทบเรื่องสุขภาพและการมีส่วนร่วมในปัญหาเด็กติดเกมในสังคมไทยทั้งนี้ ผู้เขียนได้รวบรวมความคิดเห็นที่เป็นมุมมองในประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม 3 ด้าน คือ 1) กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะที่เป็น "กีฬา" 2) ผลดีผลเสียต่อการรับรู้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะของ "กีฬา" 3) ประเทศไทยพร้อมหรือไม่ที่จะพัฒนานักกีฬา E-Sport ไปสู่ระดับโลก โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ฝ่ายนโยบายและภาคสังคมในความคิดเห็นต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยหวังว่าสาระจากบทความจะช่วยให้ผู้สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องศึกษาในประเด็นเชิงลึกต่อไป

Abstract

Currently, it is estimated that there are about 27.5 million audience E-Sports in Thailand, evaluating from Video and online gamers, is the news sport accepted and recognized even by Thai governments and provides an opportunity for substantial income E-sports. There are necessary for Thai people to understand and concern about E-sports that are basically video games, and the main concern is the number of young people who are addicted to online and video games. So we collect the several opinions of Electronic E-sport Game in Thailand from stakeholder ; policy maker, Thailand's game sector, business and marketing E-Sports teams, lecturers and general people for informing in 3issues ; 1) Is an E-sport a real sport? 2) Good or bad that E-sport as a sport 3) Is Thailand ready for the global E-sports hype?Finally the aims of the article is; to inform and to inspire to research about E-Sports in Thailand in next issue.

Keywords:; Electronic Sports E-Sport, **video and online game,opinions**

ความนำ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) เป็นที่รู้จักในประเทศไทยมากกว่า 10 ปี โดยมีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นครั้งแรกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 แต่ยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเป็นทางการเพราะไม่ได้มีการรับรองทางกฎหมาย ขณะเดียวกัน มีคนสนใจและติดตามกีฬาประเภทนี้อย่างเหนียวแน่นเป็นจำนวนมากและยาวนานหรือที่เรียกกันว่า "สาวกเกม" ทั้งเป็นผู้เล่นและผู้ชม ในช่วงแรกคนส่วนใหญ่รู้จัก อีสปอร์ตเพียงความหมายของการเล่น “เกมออนไลน์” เพราะยังไม่ได้จัดให้มีการแข่งขันหรือมีการรับรองทางกฎหมาย ขณะที่มีคนในวงการเกมชนิดนี้เป็นจำนวนมากทำให้แนวโน้มของตลาดเกมเติบโตขยายวงกว้างอย่างรวดเร็วปัจจุบันมีผู้เล่นเกมในประเทศไทยทุกแพลตฟอร์มราว 27.5 ล้านคน (2561)

จนกระทั่ง ปี 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประกาศให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับการรับรองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาของประเทศไทยตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (พรบ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2560) คำว่า "กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport" จึงเป็นที่รู้จักในสังคมอย่างเป็นทางการท่ามกลาง ข้อกังขาจากหลายฝ่ายโดยเฉพาะประเด็นความหมายในฐานะกีฬา จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ต่างข้อความคิดของกลุ่มคนภาคนโยบาย ประชาสังคม ภาคธุรกิจเอกชน และภาคประชาชนที่มองในมุมต่างๆ ทั้งในทางเห็นด้วยและพร้อมที่จะสนับสนุนเปิดทางให้ได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ (“กว่าที่ “อีสปอร์ต” จะถูกเรียกว่า “กีฬา”ในบ้านเรา,2561) ขณะที่อีกด้านเป็นมุมมองที่คอยเฝ้าระวังปัญหาจากรากเดิมเรื่องการติดเกมใน (ก่อนเข้าสู่การเป็นนักกีฬา) มองว่าภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตในฐานะ “กีฬา” อาจเปิดโอกาสให้เยาวชนใช้เป็นข้ออ้างในการเล่นเกมนานเกินไป ทำให้ควบคุมยากที่จะไม่ให้เส้นของความบันเทิงกับการเสพติดได้ (นิต้าโพล,2561)

วัตถุประสงค์

บทความนี้ มุ่งชี้ให้เห็นมุมมองที่หลากหลายของคนจากภาคส่วนต่างๆในสังคมต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในช่วงเวลาที่กีฬาประเภทนี้ได้รับการรับรองในฐานะ "กีฬา" จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นการตั้งข้อสังเกตต่อประเด็นอันเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์กันอย่างกว้างขวางในสังคมจนกลายเป็นกระแสการสนับสนุนและเฝ้าระวังผลกระทบ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน โดยมุมมองเหล่านี้จะช่วยเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์สถานการณ์สังคม ทั้งยังเป็นข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของภาครัฐ ภาคประชาสังคม และภาคธุรกิจ ในการสร้างกลไก กำกับ ดูแล และป้องกันผลกระทบกับสังคมจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน ด้วยการนำเสนอที่เป็นกลางที่รวบรวมจากทั้งสองฝ่าย เป็นทิศทางแห่งการเฝ้าระวัง และเพื่อเป็นสื่อกลางการศึกษาเชิงลึกสำหรับผู้สนใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องอื่นๆต่อไป

ขอบเขตของเรื่องที่น่าสนใจ

เป็นการรวบรวมความคิดเห็นที่เป็นมุมมองในประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม 3 ด้าน คือ 1) กีฬาอีสปอร์ต E-Sport ในฐานะที่เป็น "กีฬา" 2) ผลดีผลเสียต่อการรับรู้กีฬาอีสปอร์ต E-Sport ในฐานะของ "กีฬา" 3) ประเทศไทยพร้อมหรือไม่ที่จะพัฒนานักกีฬา E-Sport ไปสู่ระดับโลก โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ฝ่ายนโยบายและภาคสังคมในความคิดเห็นต่อกีฬาอีสปอร์ต E-Sport โดยหวังว่าสาระจากบทความจะช่วยให้ผู้สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องศึกษาในประเด็นเชิงลึกต่อไป

เนื้อหา

ที่มาของอีสปอร์ต

คำว่า E-Sport , E-Sports ย่อมาจาก Electronic Sports มีความหมายที่พัฒนาจากการ เล่น “เกมออนไลน์” (Online Game) คือเกมที่ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารสนทนาโต้ตอบกันได้หลายคนในระหว่างเล่น ในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมที่มีการแข่งขัน หรือการเอาชนะ และเมื่อได้เล่นเกมจะเหมือนอยู่บนโลกหนึ่งที่มีความหลากหลายของเผ่าพันธุ์สามารถเลือกบุคลิกภาพและบทบาทของตัวเองได้ มีสถานการณ์ซึ่งที่เต็มไปด้วยรายละเอียดความแม่นยำ (สุวรรณบุญเรือง, 2549) โดยเกิดขึ้นผ่านระบบออนไลน์ที่สะดวกกับทั้งผู้เล่นและผู้ชมไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนเวลาใด

ก่อนการแข่งขัน นักกีฬาต้องใช้ระยะเวลาการฝึกซ้อม ไม่ต่ำกว่า 8 ชม.ต่อวัน เพราะต้องคุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ ฝึกวางแผนกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีม โดยการแข่งขันมีทั้งระดับสมัครเล่น (Amateur sporting events) ที่ให้นักกีฬาได้เล่นโดยไม่ได้เงินเป็นค่าตอบแทนจากการแข่งขัน ไปจนถึงระดับอาชีพ (Professional) ที่ผู้เล่นจะได้รับค่าตอบแทนเป็นรางวัลจากการแข่งขัน (supathanish, 2554) นอกจากนี้ ยังมีการแข่งขันในระดับกลุ่ม (league) ไม่ต่างจากการแข่งขันกีฬาทั่วไป โดยมีรายการใหญ่ที่จัดขึ้นเป็นประจำในวงการเกมประเภทนี้ เช่น League of Legends World Championship the evolution Championship ที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก หรือเอเชียนเกมส์

ความเข้าใจในการเล่นเกมนี้นี้ มีลักษณะเด่นตรงที่ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ (interactive) กับผู้เล่นคนอื่นได้มากมายหลายทาง อาทิ ผ่านการพูดคุย (Chat) การร่วมมือกัน (Party) การแลกเปลี่ยนและซื้อขาย (trade) เพื่อดูการรวมกลุ่มกันเป็นสมาคมและอื่นๆ ด้วยรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายนี้เองจึงทำให้ผู้เล่นมีจุดหมายในการเล่นที่แตกต่างหลากหลาย อันมีส่วนทำให้อายุของเกม (Life Cycle) ประเภทนี้ยาวนานกว่าเกมอื่นๆ ทั่วไป (เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาจิต, 2555) ตลาดเกมจึงมีความนิยมจึงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งประเภทของเกมมีให้เลือกอย่างหลากหลายตามความชอบของผู้เล่น สอดคล้องกับวิธีการเล่นเกมที่เป็นที่นิยมอยู่แล้วทำให้ผู้เล่นมีความท้าทายที่จะเป็นนักกีฬาเหล่านี้มากขึ้น ยกตัวอย่างเกมที่นิยมนำมาจัดการแข่ง อาทิ

เกม Counter-strike: global offensive หรือเกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา first person shooting (fps) และเกม Over watch ผู้เล่นจะอยู่ในฉากเหมือนสถานที่จริงเน้นการยิงศัตรูเป็นหลักซึ่งต้องใช้การสังเกตไหวพริบและความเร็วในการรุกรับกับศัตรูที่ผู้เล่นสามารถเลือกอาวุธได้

เกม Dota 2 และเกม League of legends เป็นการผสมระหว่างแนวแอ็คชั่นกับการสวมบทบาทตัวละครใช้การจำลองสถานการณ์ให้คนเลือกวางแผนการรบและควบคุมพื้นที่ในสนามรบผู้เล่นสามารถตัวละครที่มีความสามารถพิเศษที่ต่างกัน

เกม FIFA ฟุตบอลออนไลน์เป็นเกมจำลองสถานการณ์ให้ผู้เล่นมีทีมฟุตบอลของตัวเองด้วยกติกาที่ฟาลบอลที่ไม่ต่างกับการแข่งขันในสนามจริงๆ

สรุปแล้วกลุ่มเกมที่มีผู้จัดการแข่งขันเลือกมาจัดการแข่งขันจะสัมพันธ์กับการตลาดในธุรกิจเกมเป็นหลัก โดยข้อมูลตลาดความนิยมของ อีสปอตประเทศไทยมีมูลค่าราว 30,000 ล้านบาท (2561) ซึ่งจัดเป็นอันดับ 20 ของโลก สัดส่วนตลาดของเกมสูงสุดคือประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ได้แก่ DOTA 2 ร้อยละ 70 ตามมาด้วยเกม fps ร้อยละ 20 และยังมีเกมบางประเภทที่ประเทศไทยยังไม่ได้มีการรับรองให้จัดการแข่งขันเพราะเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง

และนอกจากอีสปอตจะเป็นรูปแบบหนึ่งของการพักผ่อนหย่อนใจของผู้เล่นและผู้ชมแล้ว ยังมองได้ว่าเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งด้านบวกมองว่าเมื่อผู้เล่นมีความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ย่อมจะนำไปสู่ความเข้าใจในปัญหาอื่นๆและเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งจะช่วยพัฒนามนุษย์ในสังคมโลกได้ในทางกลับกัน เกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้น หากมีการจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงการปิดกั้นมิให้สิ่งที่ดีเกิดแก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทยหรือในทางกลับกันอาจหมายความว่าเป็นการละเลยที่จะป้องกันภัยร้ายที่จะเกิดแก่พวกเขาเหล่านั้น (Dorman, 1997)



พัฒนาการของเกมออนไลน์จนกลายเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

เมื่อมองอีสปอร์ตในความหมายของกีฬา อีสปอร์ตจัดว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง เนื่องจากมี การจัดระบบการแข่งขันโดยมีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย เช่น มีผู้จัดการแข่งขัน สนามแข่ง นักกีฬา ผู้ชม สปอนเซอร์ ผู้สนับสนุนอยู่เบื้องหลัง ซึ่งตรงกับ ความหมายของ “กีฬา” ที่เอแลน กัทแมน อธิบายไว้ (ภาพที่ 1) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Jonasson and Thiborg (2010) ที่มองว่า อีสปอร์ตแม้จะใช้เวลาเคลื่อนไหวทางร่างกายน้อยมากเมื่อเทียบกับเทนนิส ฟุตบอล หรือบาสเก็ตบอล และไม่มีการออกแรงเหมือนกีฬาบางประเภท เช่น โบว์ลิ่ง ยิงปืนหรือสโนว์เกอร์ แต่จัดอยู่ในเรื่องการ ใช้ทักษะความเคลื่อนไหวเพื่อกำกับมือและสายตาให้ประสานงานกันอย่างรวดเร็ว ซึ่งระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาควบคุมอุปกรณ์และควบคุมเกมทั้งทีมและบุคคลมีความท้าทายที่รุนแรงในการควบคุมอารมณ์เพราะสมจริง จนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมและของทีม ทำให้อรรถรสของเกมสร้างความความเพลิดเพลินเป็นอย่างมาก ทำให้คนมีจิตจดจ่อจนเข้าสู่สภาวะที่หลุดพ้นจากภารกิจในชีวิตประจำวันและทำให้เกิดความสุข (supathanish,2554) ยิ่งไปกว่านั้น ยังต้องใช้แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬาไม่ต่างกับกีฬาทั่วไป (เลอหัต ศุภดิกล ,2557)

ภาพที่ 1 ความต่างระหว่าง “เกม” และ “กีฬา” ของเอแลน กัทแมน

แม้ยุคแรกจะเป็นการเล่นเกมด้วยอุปกรณ์คอนโซล แต่เมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นและมีราคาถูกลง เกมอิเล็กทรอนิกส์จึงได้รับการพัฒนาให้เล่นได้มากกว่า 1 คนบนเครื่องเล่นเกมและคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า "เกมออฟไลน์" และในปลายยุคนี้เอง ที่มีการจัดการแข่งขันเกมบนสังเวียนสนามแข่ง ซึ่งจากที่บันทึกไว้เป็นครั้งแรก คือที่มหาวิทยาลัยแคมบริดจ์ สหรัฐอเมริกา จัดการแข่งขันเกมสเปซคอมมานเดอร์ (Space Commander) บนเครื่องฮาดารี เมื่อปี ค.ศ.1972 ซึ่งในการแข่งขันครั้งนั้นมีผู้เล่นเพียง 5 คนเพื่อชิงรางวัลการเป็นสมาชิกนิตยสาร RollingStone หนึ่งปี ถือได้ว่าเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดกำเนิดของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และต่อมาเมื่อเกมคอมพิวเตอร์เริ่มเน้นการเล่นแบบหลายคน (Multi player) โดยอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า "แลน" (Lan) เข้ามาจึงทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานได้มากขึ้น เช่น เกม Action shooting ฯลฯ จนมาถึงยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตมีบทบาทมากจนสามารถเล่นได้บนมือถือ ในช่วงนี้เองที่พัฒนาการรูปแบบเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว ยิ่งไปกว่านั้น กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ได้เป็นที่รู้จักกว้างขวางในประเทศไทยโดยเป็นยุคกระแสคั้งเกมของผู้นิยมเล่นเกมประเภท Ragnarok online ซึ่งมีทั้งผู้เล่นและผู้ชมเข้าถึงเกมนี้เป็นจำนวนมาก

รูปแบบซอฟต์แวร์เกมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports ที่นำมาจัดการแข่งขัน

ประเภทของเกมที่ทำให้มีการแข่งขันในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (nectec) ได้จำแนกประเภทของเกมออนไลน์ตามเนื้อหา เกมไว้ 7 ประเภท คือ 1) เกมแอ็คชั่น Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วซึ่งเป็นเกมที่ดำเนินเรื่องไม่

ซับซ้อน 2) เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการถูกเลือกที่ดีเน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วเพื่อฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระบบ 3) เกมประเภท stimulation เน้นการจำลองสถานการณ์ที่มีมาจากการฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบินการขับรถถัง ฯลฯ เป็นเกมที่เน้นให้ผู้เล่นเข้าใจการใช้เครื่องมือเป็นอย่างดี และต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมที่จำลองพฤติกรรมมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย 4) เกมประเภท role playing game (RPG) มีจุดเด่นในการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่นให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตไปกับตัวละครในเกม ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน 5) เกมประเภท strategy เป็นเกมวางแผนการรบจากความต้องการจำลองสมรรถนะทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้คุมหน่วยทหารเพื่อออกรบจนได้ชัยชนะ 6) เกมประเภท Sport เป็นเกมการจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะโดยผู้เล่นถือว่าเป็นนักกีฬาประเภทชนิดนั้นจริงหรือเป็นส่วนหนึ่งของทีมและเป็นโค้ชในตัว 7) เกมประเภท Hybrid เป็นเกมผสมหลายรูปแบบ เกิดขึ้นเมื่อสายเกมเริ่มอึดตัวประกอบกับผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นเกมนมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดในการผสมรูปแบบของการเล่นเกมสายต่างๆ เข้าด้วยกัน

มุมมองต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ในประเทศไทย

จากการรวบรวมประเด็นมุมมองจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาคนโยบาย ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคมและภาคประชาชน หลังจากทีอีสปอร์ตได้รับการประกาศให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการโดยการกีฬาแห่งประเทศไทยนั้น สำนักวิชาการสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎรได้รวบรวมข้อมูลเชิงนโยบายด้านการจัดการแข่งขันเรื่องการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่ขับเคลื่อนตามแผนการพัฒนากีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6(พ.ศ.2560-2564)ในยุทธศาสตร์การพัฒนา กีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมีอาชีพ และยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ(เปิดตัว Thailand Esport Arena สนามอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกของไทย,2561)กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรมและภาคเอกชนได้จัดแข่งขัน กีฬาภายใต้โครงการ "อีสปอร์ตออกเหงื่อ" เพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้สนใจเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น รวมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกีฬาสปอร์ตและการพัฒนาความสามารถสู่การเป็นนักกีฬามีอาชีพ

ในขณะที่ ศูนย์สำรวจความคิดเห็น "นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนศาสตร์(2561) ได้รวบรวมความเห็นของประชาชนทั่วประเทศเกี่ยวกับกีฬาสปอร์ต ตามประเด็นสำคัญ ดังนี้

แท้จริงแล้วกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport จัดว่าเป็นกีฬาสportชนิดหนึ่งหรือไม่

นายณัฐวุฒิ เรืองเวส รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย

"อีสปอร์ตจัดว่าเป็นกีฬา ซึ่งเราได้คั่นหานักกีฬาไปเข้าร่วมแข่งขันในนามประเทศสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย โดยกกท.ได้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลและพร้อมช่วยเหลือหากมีผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยได้แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 3 รูปแบบ คือ กลุ่มนักกีฬาที่ฝึกซ้อมเป็นระบบ กลุ่มทั่วไปที่เล่นเพื่อความบันเทิง และกลุ่ม

ติตเกม สังคมจึงไม่ควรนำปัญหากลุ่มติตเกมมาปิดกั้นกลุ่มที่มีศักยภาพที่จะเป็นนักกีฬาได้ (วงเสวนา ถกวิฤตเป็นโอกาสกรณีให้อีสปอตเป็นกีฬา หวันเป็นดาบสองคม,2561)

นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

"การแข่งขันอีสปอร์ตถือเป็นการเตรียมคนเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประชาชนไม่ควรต่อต้านแต่ควรให้อิสระ และให้คุณค่ามากกว่าการเล่นเกมนวมทั้งใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตด้วยการส่งเสริมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ออกแบบเกมให้เกิดการเรียนรู้ด้านดิจิทัลผ่านเกม" (นโยบายการกีฬาแห่งชาติ,2561)

ธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการด้านสื่อ

"ถ้าถามผมจะรู้ว่า นิยามทางการแพทย์ ที่ว่าการมีกิจกรรมทางกายที่ใช้การออกแรง นั้นเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้สิ่งนั้นเป็น "กีฬา" แต่อีสปอร์ตที่ใช้เมาส์คลิก แทบจะนั่งนิ่งหลายชั่วโมงจึงไม่ถือว่าเป็นกีฬานอกจากนี้ไม่ได้ดูเพียงแค่การออกแรงอย่างเดียวแต่ดูถึงเป้าหมายด้วย อย่างที่เคยได้ยินว่ากีฬาเป็นยาวิเศษ คือทำให้คนมีสุขภาพดี ยิ่งถ้าคุณเตะฟุตบอลหรือเล่นเทนนิสสักชั่วโมงก็จะเหนื่อย แต่ในทางการแพทย์เราไม่มองความเหนื่อยจะทำให้สุขภาพเสีย แต่มองว่าทำให้ร่างกายและหัวใจแข็งแรงขึ้น"

"..ผมอ่านรายงานการประชุมของคณะกรรมการโอลิมปิกว่า ทำไมอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา เหตุผลแรกคือ Ownership (ความเป็นเจ้าของ) เขาพิจารณาว่าอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันซึ่งใช้มือกดเล่นเกมไม่ว่าจะเกมอะไรก็ตาม ซึ่งเกมถูกออกแบบโดยบริษัทเอกชน บริษัทเอกชนจดทะเบียนลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญานี้ แตกต่างกับกีฬา เช่น บาสเก็ตบอล ฟุตบอล วอลเลย์บอล ที่ไม่มีบริษัทใดอ้างความชอบธรรมในกรรมสิทธิ์ เพราะโดยพื้นฐานเป็นกีฬาของมวลมนุษยชาติทุกคน"

นายสันติ โหลทอง นายกสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ในเมื่อองค์กรจัดแข่งขันอีสปอร์ต เช่น IOC (International Olympic Committee), NOC (National Olympic Committee), OCA (Olympic Council of Asia), ซีเกมส์ ฯลฯ แสดงว่ามีผู้ชำนาญการกีฬามองว่านี่คือการแข่งขันแล้ว ซึ่ง วันนี้เราอยู่บนเส้นทางให้อีสปอตการเข้าสู่กีฬาและอีสปอตพึงเป็นกีฬาสาธิตผ่านไป ส่วนในซีเกมส์ปี ๒๐๒๐ ที่ฟิลิปปินส์ก็จะมีชิงเหรียญในกีฬาประเภทนี้ด้วย ในเมื่อเป็นขั้นตอนตามนี้ ผมก็ดำเนินตามกฎหมายขององค์กรกีฬานานาชาติเพื่อร่วมกันพิสูจน์ให้โลกเห็นว่าอีสปอร์ตแข่งขันได้ส่วนประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์มุมมอง ถ้าบริษัทผู้ผลิตฟุตบอลไม่ได้ลิขสิทธิ์ก็ว่าลูกฟุตบอลต้องเป็นแบบใด อาจเกิดลูกฟุตบอลแปลกๆ ขึ้น เช่น ลูกที่ใส่ ไมโครชิพที่ทำปฏิกิริยาได้ ก็ไม่แตกต่างกันนะ การที่บอกว่าบริษัทเกมถือลิขสิทธิ์แล้วทำให้เกิดประโยชน์ก็ได้แตกต่างจากอาดิดาสหรือไนกี้แต่ปัญหาคือบริษัทเกมเป็นเจ้าของพื้นที่ที่คอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ หมายความว่าเกมเมอร์เป็นลูกค้าเขา ไม่ใช่ลูกค้าของ IOC หรือองค์กรใด เขาถึงมองว่าเป็นมูลค่าทางการตลาด บริษัทเกมจึงมีความทรง ทั้งที่สมาคมฯก็พยายาม

เชียร์ให้ซอฟต์แวร์เกมเป็นสากล ให้เป็นของมนุษยชาติ แต่การเชียร์ไม่เพียงพอ เพราะมีบริษัทเกมหลายเจ้าอยากเข้ามาต่อให้ยกซอฟต์แวร์เป็นของ IOC แต่ยังมีขายข้างนอก บริษัทเกมได้ประโยชน์อยู่ดี”

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต

"การที่จะเป็นกีฬาได้ต้องเข้ากติกาก่อน 3 เรื่อง คือ หนึ่งต้องมีกฎกติกาชัดเจน สองต้องไม่นำไปสู่ความรุนแรง และสามต้องมีคณะกรรมการมาดูแลหากเกิดการละเมิดข้อตกลง เช่น ผิดกติกาให้ออก หรือดการแข่งขัน เป็นต้น ดังนั้นอีสปอร์ตไม่เข้าคุณสมบัติทั้ง 3 ประการเลยจึงไม่มีทางที่จะเป็นกีฬาไปได้ ตอนนี้หลายประเทศ เช่น ฝรั่งเศสก็เข้ามาควบคุมหลังจากเห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นกับประเทศอื่น"

(บางกอกอินไซด์ทิม, สิงหาคม 2561 [https://](https://www.thebangkokinsight.com/38638)

www.thebangkokinsight.com/38638)

นายสิทธิกร อาภาณุกุล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"ถ้ามองอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาโดยใช้มาตรฐานตัวชี้วัดว่าเป็นการแข่งขันที่ต้องมีการแพ้การชนะมีกฎระเบียบชัดเจนหรือเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน อาจถือว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่หากนิยามว่า กีฬาต้องมีการออกกำลังกายหรือเล่นเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง จะถือว่าอาจมีนิยามที่ไม่สมบูรณ์"

การมองความเสี่ยงทางด้านผลกระทบ เมื่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ได้รับการรับรองให้เป็น "กีฬา" ที่จะส่งผลให้เด็กติดเกมมากขึ้นหรือไม่มีผลดีและผลเสียอย่างไร

นายสมคิด จาตุศรีพิทักษ์รองนายกรัฐมนตรี

"การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญในยุคดิจิทัลเปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาผ่านการเล่นเกมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าการเล่นเกมที่เพียงอย่างเดียวและให้ทุกฝ่ายปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงและส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้มากขึ้น"

นายสิทธิกร อาภาณุกุล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"เพราะกีฬาอีสปอร์ตอาจไม่ได้เสริมสร้างให้ร่างกายมีความแข็งแรงในเชิงสุขภาพ มีข้อถกเถียงว่าเป็นการเล่นเพื่อฝึกซ้อมหรือเป็นการหมกมุ่นติดเกม ซึ่งไม่ต่างกับกีฬาสนุกเกอร์ที่ถูกมองว่าเป็นการเล่นที่ไม่เหมาะสม แต่ในที่สุดก็มีการบรรจุเป็นการแข่งขันและได้รับการยอมรับ การให้อีสปอร์ตถูกจำกัดอยู่ที่การเล่นเพื่อฝึกฝนอาจทำให้มองได้ว่าเป็นการเล่นเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีการฝึกฝนทักษะอื่นๆที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งอีสปอร์ตบางรายการต้องอาศัยทักษะการจัดการ การสร้างสังคม สร้างสัมพันธ์ภาพกับทีมนักกีฬา ต้องแบ่งเวลาให้เหมาะสม ควรใช้เวลาไปกับการทำ

กิจกรรมประเภทอื่นๆ ด้วย เช่น การเรียนหนังสือ ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ตควรมีการจัดการและการสร้างความเข้าใจให้สังคมในเชิงบวกมากขึ้น" (สุทธิกร อาภาณุกุล, 2561)

ผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีสปอร์ต ("นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561) ให้ความเห็นถึงผลกระทบของอีสปอร์ต ดังนี้

เชื่อว่ามีส่วนเสีย เพราะควบคุมยากเกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิดก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ

มีผลดี เพราะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจ เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการฝึกสมองและความคิดเด็กจะไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ และพัฒนาความสามารถของตนได้

ประเด็นที่คนสังคมไทยบางกลุ่มยังไม่เข้าใจและยอมรับในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport

ผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีสปอร์ต ("นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561) มีกลุ่มคนที่ยังไม่ยอมรับอีสปอร์ตในฐานะของกีฬาโดยให้เหตุผล ดังนี้

สังคมไทยยังไม่มีความพร้อมในการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต เพราะคนที่เล่นยังไม่มีทักษะความรู้ความสามารถ หรือการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ ประกอบกับพื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น

บางส่วนเชื่อว่ามีความพร้อม เพราะการแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้นเป็นการเปิดแนวทางใหม่ๆ ที่มีความทันสมัยเทียบเท่ากับต่างประเทศที่มีมานานแล้วและเยาวชนไทยมีความสามารถ

การสนับสนุนอีสปอร์ตในระดับอุดมศึกษา

ในภาคการศึกษาได้มีการยอมรับกีฬาอีสปอร์ตและปรับตัวเข้ากับกระแสความสนใจของสังคม โดยสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้มีการจัดหลักสูตรที่เกี่ยวกับ Digital และมีเรื่องของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport รวมอยู่ด้วย เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัย ครีเอทีฟดีไซน์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมมหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ ขณะที่ต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษจีน เกาหลีใต้ ที่ได้เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport มาก่อนแล้ว (จากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ในไทยต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา, 2561) เป็นการผลิตบุคลากรผู้มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการและการพัฒนาเกม ที่สอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ 4.0 เป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ควรมีการเชื่อมโยงหน่วยงาน

ด้านเทคโนโลยีให้สนับสนุน ให้เกิดการสร้างผลงานวิจัยเรื่องนี้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาในวงวิชาการระดับสูง
ทัดเทียมกับนานาประเทศ

การยื่นข้อเสนอต่อธุรกิจเกมเพื่อสร้างมาตรฐานและกลไกป้องกันเยาวชนต่อการติดเกม

กรมกิจการเด็กและเยาวชน(ดย.) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.)สถาบันแห่งชาติเพื่อ
การพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล จัดประชุมเสวนาและแถลงข่าวเรื่อง“ข้อเสนอทางจริยธรรมในการ
ประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก”
โดยเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตและผู้ประกอบการอีสปอร์ต รวมทั้งหน่วยงานรัฐภาคส่วนต่างๆ มีมาตรการกำกับ
ธุรกิจเกมเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนใน 7 ประเด็น โดยย่อ คือ

(1) ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม
โดยเฉพาะทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อ
องค์การอนามัยโลก ที่นิยามว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง ที่เกิดจาก
เทคโนโลยี ตามความหมายสากลกีฬาคือการออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อประโยชน์คือสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง
โดยให้ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจ แต่อีสปอร์ตคือการเล่นวิดีโอเกมแข่งขันชิงเงินรางวัล คล้ายกับการเล่นไพ่ การเล่น
หมากรุก การเล่นเกม ซึ่งเป็นเกมเท่านั้น ดังนั้น หน่วยงานรัฐ ที่มีหน้าที่โดยตรงคือ การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรใช้
นิยามความหมายอีสปอร์ตที่ถูกต้องกับข้อเท็จจริงสากลทั่วโลก ไม่สื่อสารสร้างความเข้าใจผิด โดยควรอธิบายว่า“อี
สปอร์ต เป็นกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกม ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่ายเน็ตเวิร์กการสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้
เล่นระดับจริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัลหรือเพื่อความรู้สึทางใจ ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู
และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานหรือในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม” (2) ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็ก
และเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล
โดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ สมาคมอีสปอร์ตและการกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขัน
ว่าต้องอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นตามมาตรฐานสากล และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด รณรงค์ โน้มน้าว
ใจ ไปที่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต หรือสื่อสารว่าการเล่นเกมเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตนั้นดี
สามารถช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต สำหรับเด็ก ที่มีอายุ 13-18 ปี การเข้าร่วมกิจกรรม ต้องมีมาตรการพิเศษ
เฉพาะ ที่เหมาะสม ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กมากกว่าการแข่งขันชิงรางวัลแบบมืออาชีพ และต้องแจ้งให้
ผู้ปกครองทราบและมีหนังสือได้รับความยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรม (3) รัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามการจัดการ
แข่งขันวิดีโอเกมในสถานศึกษาและห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษาตั้งแต่เด็ก
ปฐมวัย ถึงระดับมัธยมโดยสิ้นเชิง ไม่ควรสื่อสารว่าการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมยามว่าง เสริมการเรียนรู้ เพื่อ
พัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างอาชีพและรายได้ (4) รัฐและ

หน่วยงานธุรกิจ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน ต้องมีมาตรการป้องกันการแพลงพนัน ด้วยปรากฏว่ามีเว็บไซต์ทั้งในประเทศที่เป็นภาษาไทย และเว็บไซต์ต่างประเทศจำนวนมาก ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขัน ทัวรนาเมนต์ของอีสปอร์ตเข้ากับการพนันโดยรัฐยังไม่มีมาตรการไปสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง (5) กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เข้าเล่นเกม เกมที่ใช้จัดกิจกรรมแข่งขันชิงเงินรางวัลส่วนมากเป็นเกมออนไลน์ และผลิตมาจากทางฝั่งอเมริกา หรือประเทศญี่ปุ่น จีน เกาหลีใต้ ซึ่งมีการจำกัดอายุผู้เข้าเล่น เพราะเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นการเล่นกับผู้อื่นในโลกไซเบอร์ จึงมักมีกฎหมายกำกับอายุ เช่น กฎหมาย COPPA ของอเมริกา ที่ห้ามผู้ประกอบการให้บริการสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี เช่นเดียวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ หรือเงื่อนไขในการประกอบธุรกิจ เช่น ข้อตกลงการเข้าใช้งานของเกมออนไลน์หลายเกม ระบุว่า “ไม่มุ่งหวังให้บริการสำหรับผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 10 ขวบ และหากเข้าเล่น ด้วยบริษัทตรวจพบว่าผู้เล่นโกงอายุ แจ้งไม่ตรง ทางบริษัทอาจจะทำการลบบัญชี” แต่ข้อเท็จจริงพบว่า บริษัทเกมหลายๆที่จะทำการตรวจสอบอายุที่แท้จริงของผู้เล่น ซึ่งไม่มีหน่วยงานรัฐใด เข้าไปตรวจสอบ ฉะนั้น จึงเรียกร้องให้ผู้ประกอบการ สมาคม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องกำกับ สอดส่อง ตรวจสอบเงื่อนไขการเข้าใช้งานตามกฎหมายหรือข้อกำหนดนี้ให้เป็นจริงด้วย

(6) ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาดหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ และห้ามการโฆษณา สปอนเซอร์สินค้า เครื่องดื่มที่มีส่วนผสม หรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมอง เล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

(7) มีการส่งเสริม การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต ป้องกันปัญหาเด็กติดเกม และสื่อสารให้ความรู้ทั้งหมด ทั้งต้นทุนของราคา ค่าใช้จ่ายในแต่ละเกม ค่าใช้จ่ายในบัตรเติมเงิน ราคาไอเท็มโดยเฉลี่ย ในแต่ละเกม หนึ่งๆว่าหากเล่นฟรีในตอนต้น (free to play) และหากเสียค่าบริการเพื่อใช้ในการเล่น (play to win) เป็นจำนวนเงินเท่าไรอย่างไร

บทสรุป

การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะจากผู้เขียน

ขณะนี้ภาคนโยบายกำลังเปิดทางให้ภาคธุรกิจดำเนินการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports ในวงกว้างให้มากขึ้น และมีภาคส่วนที่กำลังเฝ้าระวังปัญหา ซึ่งเป็นการโต้แย้งบนประโยชน์ของประชาชนอันถือเป็นเรื่องที่ดีในการวิพากษ์ในวงกว้าง ซึ่งหากได้เปิดเวทีถกประเด็นเหล่านี้ให้แพร่หลายมากขึ้นจะช่วยให้ประชาชนเข้าใจและมีส่วนร่วมให้ข้อคิดเห็น และช่วยวางกลไกในการเฝ้าระวังไม่ให้นโยบายบางอย่างขึ้นาเด็กเยาวชนไปสู่การติดเกมได้มากขึ้น ขณะที่ มีผู้เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาประเภทนี้หลายคนเริ่มเห็นโอกาสในการสร้างรายได้ของบุตรหลานที่เข้าสู่การแข่งขันและสร้างชื่อเสียง จึงหันมามองแนวทางการสนับสนุนในเรื่องนี้ที่เป็นโอกาสให้เด็กและเยาวชนพัฒนาตนเองสู่อาชีพใหม่ๆในยุค

ดิจิทัล เช่น นักพากย์ นักเล่นเกมที่มีผู้ติดตามชม (streamer) นักแคสต์เกม (gamecaster) หรือแม้แต่ นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกม หรือผู้จัดการแข่งขัน หากมีการวางกฎระเบียบที่เหมาะสมเหมือนในต่างประเทศ และมีกลไกควบคุมตามกติกาสากล และจัดวางเงื่อนไขให้ผู้เล่นลดความเสี่ยงจากการฝึกซ้อมเกม ซึ่งจะช่วยลดผลกระทบที่เป็นภาพลักษณ์เชิงลบของการแข่งขันเกมออนไลน์ในรูปแบบนี้ได้ ซึ่งความแตกต่างหลากหลายระหว่างมุมมองในการสนับสนุนและการเฝ้าระวังในการพัฒนาอีสปอร์ตในรูปแบบของกีฬานั้น ถือว่าเป็นเรื่องที่ทุกภาคส่วนของสังคมให้ความสนใจและออกมาแสดงความคิดเห็นจึงมีการวิพากษ์และอภิปรายในเหตุผลต่างๆ อันจะนำไปสู่ข้อสรุปเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชน แต่กระนั้นแล้ว หากมีการรวบรวม เปรียบเทียบ และวิเคราะห์เชิงลึกถึงปัจจัยแต่ละข้อ ที่นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม ที่เกี่ยวเนื่องกันทั้งโครงสร้างจะช่วยให้องคาพยพในการขับเคลื่อนเพื่อเดินหน้าให้กีฬาอีสปอร์ต E-sport ได้รับการยกระดับเป็นมาตรฐานมากขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีข้อสังเกตบางประการในด้านการสื่อสารเรื่องกีฬาอีสปอร์ต E-sport ในภาคของสื่อมวลชน เพราะการนำเสนอข่าวในเรื่องนี้ยังโน้มเอียงไปทางใดทางหนึ่งที่ไม่เป็นกลาง ซึ่งเป็นหน้าที่ของทุกฝ่ายที่ควรตั้งข้อสังเกตและมีเวทีสร้างความเข้าใจร่วมกัน ยกตัวอย่างประเด็นสำคัญที่ไม่ได้รับการนำเสนอจนอาจทำให้ประชาชนเสียประโยชน์เพราะขาดการรับรู้ อาทิ กลุ่มเป้าหมายของธุรกิจเกมเป็นคนวัย 15-34 ปีหนึ่งในนั้นเป็นเยาวชนที่ต้องใช้จ่ายเงินกับการเข้าถึงตลาดเกมต่อเนื่องยาวนาน หรือข้อมูล E-Sport ที่เป็นกีฬาอายุสั้น โดยนักเล่นเกมอาชีพจะหมดศักยภาพการแข่งขันในวัยเพียง 25-26 ปี หรือสถิติในอเมริกาเหนือ ที่มีคนเล่นเกมกว่า 67 ล้านคน แต่มีการสร้างมืออาชีพได้เพียง 50 คน (ที่ถูกจ้างมีเงินเดือน) และโอกาสที่จะถูกจ้างเล่นเกมในระดับอาชีพคือ 0.00007% หรือมีโอกาส 1 ต่อ 1,340,000 คน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- สยามสปอร์ต. (2561). **กรมพลศึกษาเปิดตัวโครงการ E-Sportออกเหงื่อเตรียมจัดชิงแชมป์ต่างประเทศ**, สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2561, จาก <http://siamsport.co.th/other/other/view/69677>.
- สำนักงานคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2561). **กรมสุขภาพจิตห่วงเด็กเล่น อีสปอร์ตทำติดเกมหนักจี้รัฐบาลเร่งแก้ปัญหา**, สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2561 จาก http://boardcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_04.pdf
- ชนกพร ตุ่มทอง. (2562). **ทำความเข้าใจกับ esports อีกหนึ่งโอกาสสำหรับผู้ประกอบการกระจายเสียงและโทรทัศน์**, สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2562 จาก http://boardcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_04.pdf
- บางกอกอินไซด์ทีม. (2561). **ทุบโต๊ะอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬาเหตุกระทบสุขภาพเด็ก**, สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2561 จาก <https://www.thebangkokinsight.com/38638>
- ปริญญ์ ชาวสมุน. (2561). **E-Sport เกม vs กีฬา** สืบค้นเมื่อ <http://www.judprakai.com/talk/676>.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย.(2560).**นโยบายการกีฬาแห่งชาติ**, สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2561 จาก<https://thaigov.go.th/news/content/detail/15020>.

เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาจิต.(2555)ประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม.สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2561.จาก <http://typeandratinggame.blogspot.com>.

เลอทัต ศุภดิolk.(2557).การเล่นเกมนกลายเป็นเล่นกีฬา(e-sport startups),5 มกราคม 2561

วงเสวนา.(2561.) ถกวิกฤตเป็นโอกาสกรณีให้อีสปอตเป็นกีฬา หวันเป็นดาบสองคม

สุธิกร อาภาณุกุล. (2561.)อีสปอตกีฬารูปแบบใหม่ที่ต้องสร้างมาตรฐาน.สืบค้นเมื่อ

3 กันยายน 2561 จาก [http://chula.ac.th/cuinside/12950สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.\(2561\).](http://chula.ac.th/cuinside/12950สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.(2561).)

ศูนย์สำรวจความคิดเห็น"นิด้าโพล"อีสปอตกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย.สืบค้นเมื่อ

30 กันยายน 2561 จาก http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20180930082147.pdf

M.Dorman.PHD.MPH.(1997.)**Compiled by Steve.FASHA.**Assistant Editor for Technology Journals of schools Health.Dept.of Health Science Education.

University of Florida,Gainesville.FL.32611-8210