

Press Release : เอกสารเผยแพร่ข่าวแก่สื่อมวลชน และสาธารณชน (25.5.61)



สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กฯ และภาคีเครือข่าย 7 ข้อเสนอ เพื่อควบคุม กำกับ การแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล หรือ “อีสปอร์ต” เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และ ผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก

วันนี้ (1 มิ.ย.) ที่หอประชุมกรมกิจการเด็กและเยาวชน(ดย.) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล จัดประชุมเสวนาและแถลงข่าวเรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก” เพื่อเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตและผู้ประกอบการอีสปอร์ต รวมทั้งหน่วยงานรัฐภาคส่วนต่างๆ มีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน

รศ.นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่า ปัจจุบันมีการแพร่หลายของกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมชิงเงินรางวัล ที่เรียกว่า อีสปอร์ต (e-sport) ซึ่งมีความสุ่มเสี่ยงว่าเป็นธุรกิจเกมที่อาจสร้างความเข้าใจผิดว่าเป็นกีฬา และการมุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเล่นเกมมืออาชีพโดยมีเป้าหมายที่เด็กและเยาวชนอย่างไร การกำกับดูแล จะนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ควบคุมได้ยากในอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ จิตใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ

รศ.นพ.อดิศักดิ์ อธิบายถึง ข้อมูลงานวิจัย ของทีมนักวิทยาศาสตร์ระบบประสาทของมหาวิทยาลัยปักกิ่งประเทศจีน ร่วมกับมหาวิทยาลัยเยล ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เผยแพร่ผลการศึกษาวิเคราะห์งานวิจัย 66 งาน ในช่วงปี 2011-2017 ที่ทำการศึกษาระบบประสาทในกลุ่มที่ติดเกม ออนไลน์ (internet gaming disorder, IGD) เปรียบเทียบกับ กลุ่มที่ไม่ติดเกม ด้วยวิธี fMRI and VBM พบว่า กลุ่มติดเกมมีปริมาณสมองส่วนสีเทา (grey matter) ลดลง และ การทำงานสมองด้านหน้าซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่รับผิดชอบการทำงานระดับสูงของสมองด้าน EF (executive function) เช่นการคิดวิเคราะห์ วางแผน จัดการ รวมทั้งการควบคุมตนเองทั้งด้านอารมณ์และสังคม **มีความบกพร่อง** (Neuroscience and Biobehavioral Reviews. 83 (2017) 313–324) ผลงานวิจัยนี้ทำให้นำเป็นห่วงว่าการมุ่งเล่นแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีแต่การต่อสู้เพื่อชัยชนะ มีกลไกแข่งขันที่มีรางวัลมูลค่าสูงเป็นเป้าหมายทำให้เด็กเกิดความมุ่งมั่นในการเล่นอย่างจริงจัง ในที่สุดจะใช้เวลาเล่นหลายชั่วโมงต่อวัน นำไปสู่ภาวะการติดเกม **ซึ่งจะมีผลร้ายต่อสมองเด็กดังกล่าว เป็นผลให้พลเมืองไทยขาดทั้งการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง มีผลไม่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีที่ทุกกระทรวงกำลังเน้นการพัฒนาทักษะมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็กไทย**

ดังนั้นสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กฯ และเครือข่ายประกอบด้วย ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย กรมกิจการเด็กและเยาวชน มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ศูนย์ความปลอดภัยในเด็ก-รพ ราชวิถี และเครือข่ายต่างๆที่เกี่ยวข้อง จึงได้ร่วมกันจัดทำข้อเรียกร้องให้สมาคมกีฬา

อีสปอร์ตและผู้ประกอบการอีสปอร์ตโดยเฉพาะสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ตัวแทนลิขสิทธิ์ ผู้จัดจำหน่าย ผู้จัดกิจกรรม อีเว้นท์ ออกแกในเซอร์มีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชน ได้มีความรู้และเข้าใจที่ถูกต้องชัดเจนต่อกีฬาอีสปอร์ต จึงได้จัดทำข้อเรียกร้องที่เป็นมาตรการกำกับธุรกิจ เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชน ใน 7 ประเด็น ดังนี้

(1) **ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา** เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมส์แข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก ที่นิยามว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมส์ในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากเทคโนโลยี ตามความหมายสากลกีฬาคือการออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อประโยชน์คือสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง โดยให้ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจ แต่อีสปอร์ตคือการเล่นวิดีโอเกมส์แข่งขันชิงเงินรางวัล คล้ายกับการเล่นไพ่ การเล่นเกมกรุก การเล่นเกม ซึ่งเป็นเกมเท่านั้น ดังนั้น หน่วยงานรัฐ ที่มีหน้าที่โดยตรงคือ การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรใช้นิยามความหมายอีสปอร์ตที่ถูกต้องกับข้อเท็จจริงสากลทั่วโลก ไม่สื่อสารสร้างความเข้าใจผิด โดยควรอธิบายว่า “อีสปอร์ต เป็นกิจกรรมแข่งขันวิดีโอเกมส์ ที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่าย เน็ตเวิร์ค การสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง มีอาชีพ เข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัลหรือเพื่อความรู้อีกทางใจ ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานหรือในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม”

(2) **ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์** โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ สมาคมอีสปอร์ตและการกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันว่าต้องอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นตามมาตรฐานสากล และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด รณรงค์ โน้มน้าวใจ ไปที่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต หรือสื่อสารว่าการเล่นเกมส์เข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตนั้นดี สามารถช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต สำหรับเด็ก ที่มีอายุ 13-18 ปี การเข้าร่วมกิจกรรม ต้องมีมาตรการพิเศษเฉพาะที่เหมาะสม ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กมากกว่าการแข่งขันชิงเงินรางวัลแบบมีอาชีพ และต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและมีหนังสือได้รับความยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรม

(3) **รัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมส์ในสถานศึกษาและห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาด** ของธุรกิจบริษัทเกมส์ในสถานศึกษาตั้งแต่เด็กปฐมวัย ถึงระดับมัธยมโดยสิ้นเชิง ไม่ควรสื่อสารว่าการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต เป็นกิจกรรมยามว่าง เสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างอาชีพและรายได้

(4) **รัฐและหน่วยงานธุรกิจ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน ต้องมีมาตรการป้องกันการแทงพนัน** ด้วยปรากฏว่ามีเว็บไซต์ทั้งในประเทศที่เป็นภาษาไทย และเว็บไซต์ต่างประเทศจำนวนมาก ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขัน ทิวไรนาเมนท์ของอีสปอร์ตเข้ากับการพนันโดยรัฐยังไม่มีการไปสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง

(5) **กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เล่นเกมส์ เกมที่ใช้จัดกิจกรรมแข่งขันชิงเงินรางวัลเกมส์ส่วนมากเป็นเกมส์ออนไลน์ และผลิตมาจากทางฝั่งอเมริกา หรือประเทศญี่ปุ่น จีน เกาหลีใต้** ซึ่งมีการจำกัดอายุผู้เล่น เพราะเกมส์ออนไลน์มีลักษณะเป็นการเล่นกับผู้อื่นในโลกไซเบอร์ จึงมักมีกฎหมายกำกับอายุ เช่น กฎหมาย COPPA ของอเมริกา ที่ห้ามผู้ประกอบการให้บริการสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี เช่นเดียวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ หรือเงื่อนไขในการประกอบธุรกิจ เช่น ข้อตกลงการเข้าใช้งานของเกมส์ออนไลน์หลายเกมส์ ระบุว่า “ไม่มุ่งหวังให้บริการสำหรับผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 10 ขวบ และหากผู้เล่น ด้วยบริษัทตรวจพบว่ามีผู้เล่นโกงอายุ แจ้งไม่ตรง ทางบริษัทอ้างว่าจะทำการลบบัญชี” แต่ข้อเท็จจริงพบว่า บริษัทเกมส์หลายๆที่จะทำการตรวจสอบอายุที่แท้จริงของผู้เล่น ซึ่งไม่มีหน่วยงานรัฐใด เข้าไปตรวจสอบ ฉะนั้น จึงเรียกร้องให้ผู้ประกอบการ สมาคม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องกำกับ สอดส่อง ตรวจสอบเงื่อนไขการเข้าใช้งานตามกฎหมายหรือข้อกำหนดนี้ให้เป็นจริงด้วย

(6) **ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า** ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาดหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ และห้ามการโฆษณา สปอนเซอร์สินค้า เครื่องดื่ม ที่มีส่วนผสม

หรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมอง เล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

(7) มีการส่งเสริม การให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต ป้องกันปัญหาเด็กติดเกม และสื่อสารให้ความรู้ทั้งหมด ทั้งต้นทุนของราคา ค่าใช้จ่ายในแต่ละเกม ค่าใช้จ่ายในบัตรเครดิตเงิน ราคาไอเท็มโดยเฉลี่ย ในแต่ละเกมหนึ่งๆว่าหากเล่นฟรีในตอนต้น (free to play) และหากเสียค่าบริการเพื่อใช้ในการเล่น (play to win) เป็นจำนวนเงินเท่าไรอย่างไร

รศ.นพ.อดิศักดิ์กล่าวย้าว่า ชื่อเรียกร้องดังกล่าว มีเจตนาเพื่อให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ต ผู้ประกอบการอีสปอร์ต รวมทั้งหน่วยงานรัฐภาคส่วนต่างๆตระหนักในความสำคัญของปัญหาจากอีสปอร์ต และสร้างกรอบ กติกา เพื่อให้ธุรกิจไม่แสวงหาผลประโยชน์กำไรจากการสร้างความคาดหวังที่ผิดแก่เด็ก รวมทั้งมีความรับผิดชอบในการป้องกัน มิให้เกิดผลกระทบต่อการพัฒนาเด็ก ทั้งนี้สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็ก ๆ และภาคีเครือข่ายจะเฝ้าระวังและติดตามความคืบหน้าในการดำเนินการตามชื่อเรียกร้องที่มีต่อฝ่ายที่เกี่ยวข้องต่อไป

////////////////////////////////////

। ติดต่อประสานข้อมูล

นายณฤชิต ตันประยูร

เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว

โทร. 0-2441-0602-8 ต่อ 1201

โทรสาร 0-2441-0167 E-mail : naruechit.tun@mahidol.edu