



แถลงการณ์
ความห่วงใยและข้อเสนอเกี่ยวกับการมีห้องเรียนอีสปอร์ต
และการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต
ของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ตามที่ได้ปรากฏในสื่อแขนงต่าง ๆ ว่า คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.) ได้มีการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติเมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 เรื่องการจัดทำแนวทางส่งเสริม สนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา โดยได้มีมติให้มีการกำหนดแนวทางการดำเนินงาน กติกา กฎระเบียบต่าง ๆ ในการจัดตั้งชมรมและชุมนุมอีสปอร์ตในสถานศึกษา รวมถึงส่งเสริมการต่อยอดในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมรองรับอาชีพที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของสังคมโลกยุคใหม่ ล่าสุด ในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ. 2567 ได้มีการสื่อสารไปยังโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระดับประถมศึกษา ที่เป็นความร่วมมือกับกลุ่มธุรกิจผู้ประกอบการเกม จัดให้มี “โครงการห้องเรียนอีสปอร์ต” โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมความสามารถและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกดิจิทัล มุ่งเน้นการให้ความรู้ด้านอาชีพในอนาคตและอีสปอร์ตผ่านการปฏิบัติงานจริง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความสนใจ สามารถเข้าสู่ภาคธุรกิจและตลาดแรงงานในอนาคต โดยได้มีการประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ครูและนักเรียนในสังกัด เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการอย่างทั่วถึง

เครือข่ายเสริมสร้างอินเทอร์เน็ตปลอดภัยประเทศไทย และ เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย มีความห่วงใยที่เห็นการผลักดันและเชิญชวนให้เด็กเข้าถึงเกมและการแข่งขันเกมอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีสปอร์ต ซึ่งมีเนื้อหาความรุนแรงในหลายระดับ มีเด็กหลายช่วงวัย ตั้งแต่เด็กเล็กไปจนถึงวัยรุ่นเป็นกลุ่มเป้าหมายของโครงการดังกล่าว เส้นทางสู่อีสปอร์ตอาจทำให้เด็กจดจ่อกับการเล่นเกมและการแข่งขันมากเกินไป ลดกิจกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสมองและศักยภาพด้านอื่น ๆ เพื่อเพิ่มเวลาเล่นเกม จนอาจนำไปสู่โรคติดเกม ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม

ในปี พ.ศ. 2561 องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศให้ “โรคติดเกม” (Gaming Disorder) เป็นหนึ่งในโรคทางจิตเวช กลุ่มการติดสารเสพติดและการเสพติดพฤติกรรม ซึ่งเป็นโรคที่เกิดจากพฤติกรรมเสพติด โดยในสมองของผู้ที่มีอาการดังกล่าว จะมีลักษณะคล้ายกับติดสารเสพติด ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมองและการพัฒนาการของเด็ก โดย WHO ได้กำหนดเกณฑ์การวินิจฉัยไว้ 3 ข้อ คือ

- 1) ไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมของตนเองได้
- 2) ให้ความสำคัญกับการเล่นเกมเหนือสิ่งอื่นใด โดยละเลยสิ่งที่จำเป็นในชีวิตหรือกิจวัตรประจำวัน
- 3) ยังคงเล่นเกมอย่างต่อเนื่องแม้จะมีเหตุหรือผลกระทบทางลบเกิดขึ้นจากการเล่นเกม

การวินิจฉัยดังกล่าว หมายความว่า กลุ่มคนที่มีปัญหาติดเกมจนกลายเป็นโรค คือ กลุ่มคนที่เล่นเกมจนไม่สามารถแยกตนเองออกจากการเล่นเกมได้แม้จะเกิดผลเสียต่อชีวิตแล้วก็ตาม ซึ่งรูปแบบการติดเกมจนเกิดผลเสียนี้ มักจะเกิดติดต่อกันมาอย่างน้อย 12 เดือน

การเติบโตของวงการเกมและอีสปอร์ตนั้นทำให้เกิดอาชีพใหม่ ๆ ที่สร้างรายได้มากมายให้กับบางคน แต่ในทางกลับกันก็อาจเกิดผลเสียต่อการศึกษาเล่าเรียน สุขภาพกายและจิต ตลอดจนครอบครัวและสังคมได้ การส่งเสริมการแข่งขันเกมหรืออีสปอร์ตในเด็ก ซึ่งเป็นวัยที่สมองกำลังเติบโตพัฒนา อาจทำให้เด็กสูญเสียโอกาสในการเรียนรู้จากกิจกรรมที่หลากหลายเพราะมีแต่ติดจอ

จากข้อมูลทางวิชาการพบว่า พัฒนาการสมองของเด็กปฐมวัยและวัยเรียน คือหัวใจของการเติบโตอย่างมีคุณภาพ ช่วงดังกล่าวจะมีการเชื่อมต่อระหว่างเซลล์ประสาทเพิ่มขึ้นเป็นจำนวน 2 เท่าของวัยผู้ใหญ่ การเชื่อมต่อระหว่างเซลล์สมองทำให้เกิดการเรียนรู้ การคิด พัฒนาการด้านภาษาและอารมณ์ การพัฒนาสมองในวัยเยาว์มีความสัมพันธ์โดยตรงต่อการพัฒนาความสามารถระดับสูงที่สำคัญในวัยผู้ใหญ่ เซลล์สมองของเด็กจะพัฒนาผ่านการเชื่อมประสานของประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เพื่อนวัยเดียวกันและต่างวัย ประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยพัฒนาการของสมองจะดำเนินไปจนถึงอายุราว 25 ปี ซึ่งสมองส่วนหน้า (prefrontal cortex) เป็นส่วนสำคัญที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการคิดขั้นสูง การวางแผน การตัดสินใจ และการเรียนรู้ ถือเป็นส่วนที่มีพัฒนาการช้าที่สุดกว่าจะสมบูรณ์ ซึ่งเป็นเหตุผลว่าผู้ใหญ่เรียนรู้และทำความเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดีกว่าเด็ก และผู้ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นมักตกอยู่ในภาวะสับสน อารมณ์เหวี่ยงเหวือ ผลยากลำบากในการตัดสินใจ นั่นเพราะสมองส่วนหน้าของเด็กยังไม่สมบูรณ์นั่นเอง สมองของเด็กจะมีการเชื่อมโยงแตกแขนงประสาทที่ใช้เป็นประจำ และตัดทอนส่วนที่ไม่ได้ใช้ทิ้งไป กิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในการพัฒนาสมองหลาย ๆ ส่วนของเด็ก

นอกจากนี้ เป็นที่ทราบกันดีว่า เกมอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่ทำให้ผู้เล่นตื่นเต้น ลุ้นระทึก เวลาเล่นเกมเมื่อคดปุมจะมีการตอบสนองกลับมาทันที ต่างจากในชีวิตจริง ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ต้องใช้ความพยายามและมีการรอคอยในการเล่น เกมสมองส่วนที่ควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมมีบริเวณที่ทำหน้าที่รับรู้เกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกสุขใจ (Brain Reward Pathway) จะหลั่งโดปามีน (Dopamine) ซึ่งเป็นสารแห่งความสุข เด็กที่เล่นเกมมาก ๆ โดปามีนจะหลั่งสูงกว่าปกติ ยิ่งใช้เวลากับเกมมากโดปามีนก็รักษาระดับการหลั่งสูงกว่าปกติไปเรื่อย ๆ ทำให้กิจกรรมปกติหรือสิ่งเร้ารอบตัวทั่วไปไม่มีพลังมากพอที่จะทำให้เด็กรู้สึกพอใจและมีความสุขมากเท่ากับการเล่นเกมหรือดูหน้าจอ เกิดเป็นพฤติกรรมติดเกมหรือติดจอ ดังได้กล่าวไปข้างต้น

สมองส่วนอารมณ์ (Limbic System) จะทำงานมากกว่าสมองส่วนหน้า ทำให้ทักษะสมอง EF (Executive Function) ลดลง การควบคุมตนเองต่ำ ขาดเหตุผล คิดวิเคราะห์ ฉุนเฉียว ก้าวร้าว หงุดหงิด ซึ่งเป็นกลไกเดียวกับคนติดยาเสพติด สอดคล้องกับงานวิจัยระดับนานาชาติหลายงานที่ยืนยันว่า สมองส่วนเหตุผลของวัยรุ่นที่เล่นเกมประเภทรุนแรงมาก จะทำงานอืดช้า ความสามารถในการจดจำ คงสมาธิ ความยับยั้งชั่งใจและการควบคุมตัวเองลดลง แต่สมองส่วนอารมณ์กลับทำงานมากขึ้น

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมสามารถเล่นได้ แต่ไม่ควรปล่อยให้ติด ควรเลือกเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสร้างสรรค์ ใช้เวลาที่พอเหมาะพอดี โดยไม่เสียภารกิจหลักของตนเอง ทั้งในหน้าที่ของการเป็นนักเรียน และหน้าที่ของสมาชิกที่ดีในครอบครัว เด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ ไม่ควรให้ใช้หน้าจอ เด็กอายุ 3 - 6 ขวบ ควรใช้หน้าจอแต่น้อย เช่น 30-60 นาที สำหรับเป็นสื่อหรือเครื่องมือเพื่อการศึกษาและเสริมพัฒนาการโดยอยู่ภายใต้การดูแลของผู้ใหญ่ เด็ก 6 - 12 ขวบ ไม่ควรใช้หน้าจอเกินวันละ 2 ชม. โดยมีผู้ใหญ่ดูแล และไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่อง แต่เป็นการสะสมครั้งละ 20 - 30 นาที พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู ควรจะต้องมีความรู้และทักษะที่มากพอในการดูแลแนะนำการเล่นเกม

และใช้จอของบุตรหลาน และตระหนักว่ายังมีกิจกรรมอื่น ๆ การเรียนรู้ในรูปแบบหรือช่องทางอื่น ๆ อีกมากมาย รอให้เด็กได้ออกไปเปิดประสบการณ์ และหากต้องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ควรจะมีอายุ 18 ปีขึ้นไป ตามที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกำหนดไว้ให้สอดคล้องกับกติกาสากล และต้องมีการวางแผนการเป็นนักกีฬาอาชีพที่มีวินัย มีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่แข็งแรง มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง และเมื่อพ้นจากการเป็นนักกีฬาแล้ว ควรมีอาชีพอื่นรองรับไว้ด้วย

นอกจากนี้ ยังมีมติคณะรัฐมนตรี ที่มาจากมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ เมื่อปี พ.ศ. 2561 มติที่ 11.2 เรื่อง ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก ที่เกิดขึ้นจากฉันทมติของทุกภาคส่วน โดยกำหนดให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสื่อสารสู่สังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตให้ครบถ้วนทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี สุขภาพ และสังคม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ครบถ้วน โดยมีการบูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกภาคส่วน ทั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาคการศึกษา ตลอดจนภาคประชาชน ที่จะร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็กในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น เครือข่ายเสริมสร้างอินเทอร์เน็ตปลอดภัยประเทศไทย และ เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย จึงขอเสนอแนะต่อภาคส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ขอให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทบทวนการดำเนินโครงการห้องเรียนอีสปอร์ต และการส่งเสริมให้เด็กในช่วงวัยที่ยังไม่พร้อมเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต
2. ขอให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่งเสริมให้นักเรียนในสังกัดมีทักษะชีวิตที่ดี รู้เท่าทันสื่อ เข้าใจผลกระทบจากการเล่นเกมและอีสปอร์ตในทุกมิติ และกำหนดมาตรการป้องกันปัญหาเด็กติดเกม พัฒนาสมรรถนะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ครบถ้วนให้แก่ักเรียน พร้อมจัดประเมินสมรรถนะของนักเรียนก่อนจัดหรือสนับสนุนให้จัดกิจกรรมแข่งขันเกมหรืออีสปอร์ตในโรงเรียน
3. ขอให้กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สนับสนุนให้เกิดแนวทางในการสร้างความตระหนักรู้ เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม ทั้งในมิติของช่วงวัย เวลาที่ใช้ และเนื้อหาเกมที่รุนแรงและไม่เหมาะสม และสื่อสารต่อไปยังกลไกของกระทรวง รวมถึงผู้ประกอบการ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัดทำ มาตรการในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเกมหรืออีสปอร์ต
4. ขอให้กระทรวงวัฒนธรรมเร่งรัดให้มีการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมในประเทศไทยให้มีความปลอดภัย มีแนวทางในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงการจัดเรตติ้งเกม ทุกประเภท ให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เล่น
5. ขอให้กระทรวงสาธารณสุข เร่งเผยแพร่ข้อมูล ความรู้ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่เด็ก และครอบครัว เกี่ยวกับพัฒนาการของสมองและการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามช่วงวัย การพัฒนาทักษะชีวิตของพลเมืองดิจิทัล และส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจผลกระทบของการเล่นเกมหรือการใช้หน้าจอที่มากเกินไปจนเป็น
6. ขอให้คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ เร่งติดตาม และสนับสนุนการจัดทำธรรมนูญว่าด้วยระบบสุขภาพ ในโรงเรียนที่ครอบคลุมการปกป้องคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการใช้เวลาในการเล่นเกมหรือแข่งขันเกมมากเกินไป รวมถึงการเล่นเกมหรือการแข่งขันเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย

7. ขอให้สมาคมผู้ปกครองทั่วประเทศ เร่งสื่อสารกับผู้ปกครองให้ตระหนักถึงผลกระทบจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม ที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม และร่วมกันส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ปกครองมีแนวปฏิบัติในการให้คำแนะนำแก่เด็กได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม

8. ขอให้สมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย และสมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ ร่วมกับองค์กรสื่อมวลชนที่เกี่ยวข้อง สื่อสารข้อมูลสถานการณ์และผลกระทบของการเล่นเกมที่มากเกินไป และการแข่งขันเกมที่มีเนื้อหาและรูปแบบไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก เพื่อสร้างความตระหนักสาธารณะ และความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องอย่างแพร่หลาย

9. ขอให้กองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ กองทุนคุ้มครองเด็ก กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมถึงกองทุนอื่น ๆ ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมและโครงการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ พัฒนาสมรรถนะพลเมืองดิจิทัล การป้องกัน ฝ้าระวัง การคุ้มครอง และบำบัดเยียวยาผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ และการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

10. ขอให้รัฐสภาส่งเสริมและสนับสนุนการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการใช้สื่อออนไลน์ และการเล่นเกมในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม ไม่พร้อม และมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงวัย เพื่อให้มีการกำหนดนโยบาย กลไก และมาตรการในองค์กรทุกระดับที่สอดคล้องกัน

เครือข่ายเสริมสร้างอินเทอร์เน็ตปลอดภัยประเทศไทย และ เครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย ขอแสดงความห่วงใยด้วยความบริสุทธิ์ใจ โดยปราศจากอคติ หรือเป็นปฏิบัติกับองค์กรภาครัฐที่จัดกิจกรรม หรือผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต และต้องการแสดงจุดยืนในการปกป้องคุ้มครองเด็ก โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย และเด็กวัยเรียน ที่อาจได้รับรู้ รับทราบข้อมูลข่าวสารการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต และได้รับการเชิญชวนให้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งอาจขาดความระมัดระวังในการสื่อสาร การให้ข้อมูล และการขาดความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย อันอาจส่งผลต่อการเติบโตอย่างสมบูรณ์ของทรัพยากรมนุษย์ ที่ต้องให้ความสำคัญอย่างครบถ้วนทุกมิติ ไม่เพียงแต่สนับสนุนและส่งเสริมด้านเทคโนโลยี ด้านเศรษฐกิจ จากการมุ่งสู่ความเป็นอาเซียนเท่านั้น แต่การเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่สมบูรณ์ในโลกยุคนี้ ยังต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนา ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม มีความพร้อมในการเป็นพลเมืองดิจิทัล รู้เท่าทันสื่อ และมีทักษะชีวิตที่ดีควบคู่กันไปด้วย เพื่อเสริมสร้างความสามารถทางการแข่งขันของประเทศ ให้สมดังเจตนารมณ์ของทุกฝ่ายอย่างสมดุล และไม่ก่อภาระและอันตรายที่อาจสร้างปัญหาระยะยาวในอนาคต

เครือข่ายเสริมสร้างอินเทอร์เน็ตปลอดภัยประเทศไทย

และเครือข่ายสิทธิเด็กประเทศไทย

7 พฤษภาคม 2567