



ที่ ศธ ๐๒๑๐.๕๖/๔๒๕

สำนักงาน กศน.จังหวัดภูเก็ต

ถนนดำรง ภูเก็ต ๘๓๐๐๐

๑๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรการและแนวทางการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษา จากกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ในสถานศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการ กศน.อำเภอทุกแห่ง

- อ้างถึง ๑. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรการและแนวทางการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษา จากกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ในสถานศึกษา จำนวน ๑ ชุด
๒. รายงานผลการดำเนินงานตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการแจ้งว่า รองนายกรัฐมนตรี (พลเอก ประวิตร วงษ์สุวรรณ) สั่งและปฏิบัติราชการแทนนายกรัฐมนตรี มีข้อสั่งการให้กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยงานหลัก รับผิดชอบการพิจารณาศึกษา เรื่อง ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ของคณะกรรมการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ร่วมกับ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงยุติธรรม กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานงบประมาณ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย สำนักงาน กศน. ได้ส่งประกาศ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรการและแนวทางการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษา จากกิจกรรมอีสปอร์ตและ เกมออนไลน์ในสถานศึกษา ให้สถานศึกษาได้ขับเคลื่อนการดำเนินงานตามประกาศดังกล่าว พร้อมทั้งรายงานผลการ ดำเนินงานดังกล่าว ทางอีเมล pkt_nfedc@nfe.go.th ภายในวันที่ ๕ กันยายนของทุกปี

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายศักดิ์ดา ประชุม)

รองผู้อำนวยการ รักษาการในตำแหน่ง

ผู้อำนวยการสำนักงาน กศน.จังหวัดภูเก็ต

กลุ่มงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ

โทร. ๐ ๗๖๒๒ ๑๘๐๑

โทรสาร ๐ ๗๖๒๒ ๓๓๐๘



ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรการและแนวทางการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษา
จากกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ในสถานศึกษา

ปัจจุบันการแข่งขันวิดีโอเกมชิงรางวัลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (อีสปอร์ต) และเกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในเด็กและเยาวชน ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ติดตามชมการแข่งขัน เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่สภาพแวดล้อมและกลยุทธ์การตลาดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและยากต่อการควบคุมกำกับดูแล โดยเฉพาะภัยคุกคามต่างๆ ที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ถือเป็นปัจจัยเสี่ยงที่จะนำพาเด็กและเยาวชนไปสู่พฤติกรรมทางลบ อันอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตทางสังคม สุขภาพ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ จิตใจ และกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนส่งผลให้เกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรังในอนาคต เช่น โรคอ้วน เบาหวาน ความดันโลหิตสูง และโรคหัวใจ อันเกิดจากภาวะที่ร่างกายขาดการเคลื่อนไหวเป็นเวลานาน เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนมิติสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๑ ของกระทรวงศึกษาธิการ ตามคำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สป ๒๕/๒๕๖๓ ลงวันที่ ๑๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๓ โดยมีอำนาจหน้าที่กำหนดมาตรการและแนวทางการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษาจากภัยคุกคามที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ในสถานศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ ให้นักเรียน นักศึกษาใช้ประโยชน์จากกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ที่ปลอดภัย และสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ มาสร้างภูมิคุ้มกันให้กับตนเอง และสามารถนำทักษะไปพัฒนาต่อยอดการศึกษาและนวัตกรรมในอนาคต อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๒ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ ประกอบกับมติคณะกรรมการขับเคลื่อนมิติสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๑ ของกระทรวงศึกษาธิการ ในการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๓ เมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ จึงออกประกาศไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑. ในประกาศนี้

“อีสปอร์ต” หมายความว่า การแข่งขันวิดีโอเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยให้การรับรองและกำกับดูแล โดยมีการกำหนดคุณสมบัติและประเภทของเกมอย่างชัดเจน มีรูปแบบ มาตรฐาน กฎระเบียบ และกติกาการแข่งขันในเชิงกีฬา

“เกมออนไลน์” หมายความว่า เกมที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมและสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน และสามารถเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยอาจเล่นเป็นประเภทบุคคลหรือเล่นเป็นทีม

ข้อ ๒. มาตรการและแนวทางการดำเนินงาน

มาตรการที่ ๑ สร้างความตระหนักถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์

ข้อปฏิบัติ

(๑) สร้างความตระหนักถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ ให้นักเรียน นักศึกษาสามารถประเมินผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้ โดยมุ่งเน้นให้เกิดความรับผิดชอบต่อด้านการเรียน ด้านสังคม และด้านสุขภาพ

(๒) ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้ปกครอง ได้เข้าใจถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ ของกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ เข้าใจพฤติกรรมเกมการติดเกม รวมถึงการรู้เท่าทันภัยคุกคามที่แฝงมา กับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ มีทักษะในการคัดกรองและเลือกเกมที่มีความสร้างสรรค์ หลีกเลียงเกมที่มีเนื้อหารุนแรง

มาตรการที่ ๒ กำกับ ดูแล และเฝ้าระวังภัยคุกคามที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์

(๑) การจัดกิจกรรมอีสปอร์ตในสถานศึกษาต้องขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัดทุกครั้ง และต้องเป็นไปตามมาตรฐานที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกำหนด โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สนับสนุนองค์ความรู้และให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และให้เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เท่านั้น ห้ามมีการแข่งขัน ชิงรางวัล โดยผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายต้องกำกับ ดูแลการจัดกิจกรรมอย่างใกล้ชิด

(๒) ห้ามนำกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์เข้ามาทำการส่งเสริมการตลาดในสถานศึกษา

(๓) สร้างความตระหนักรู้ให้นักเรียน นักศึกษาเข้าใจถึงกลยุทธ์การส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการ

(๔) แนะนำการป้องกันตนเองของนักเรียน นักศึกษามีให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับและทดลองอบายมุข หรือสิ่งกระตุ้นที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ ได้แก่ การพนัน ยาเสพติด ความรุนแรง เครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ยาสูบ บุหรี่ไฟฟ้า สื่อลามกอนาจาร การล้อเลียน กลั่นแกล้ง และการถูกล่อลวง เป็นต้น

มาตรการที่ ๓ พัฒนาช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน นักศึกษา

(๑) ประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกระดับ ทุกภาคส่วน เพื่อพัฒนากลไกและช่องทางการ ให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขปัญหาเป็นรายบุคคล โดยรับรองความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล

(๒) เผยแพร่กลไกและช่องทางการให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขปัญหาเป็นรายบุคคลอย่างกว้างขวาง และทั่วถึง เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน นักศึกษาได้เข้าถึงและใช้ประโยชน์อย่างแท้จริง

มาตรการที่ ๔ ส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของนักเรียน นักศึกษา

ส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์หลากหลายประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญสาธารณประโยชน์ ศิลปะ ดนตรี กีฬา ฯลฯ ในสถานศึกษา เพื่อเป็นทางเลือกให้นักเรียน นักศึกษาได้ทำกิจกรรมตามความชอบ ความถนัด โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงาน ภาครัฐ ครัวเรือน ภาคส่วนต่างๆ ในการนำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และฝึกทักษะให้กับนักเรียน นักศึกษา

ข้อ ๓. กลไกการขับเคลื่อน

๓.๑ ระดับนโยบาย ได้แก่ คณะกรรมการขับเคลื่อนมิติสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๑ ของกระทรวงศึกษาธิการ เป็นองค์คณะบุคคลระดับนโยบาย ทำหน้าที่

(๑) กำหนดนโยบาย มาตรการ และแนวทางการขับเคลื่อนมิติสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๑ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทบาทภารกิจของกระทรวงศึกษาธิการ ให้เป็นระบบและมีความชัดเจนเป็นรูปธรรม สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้

(๒) สนับสนุนองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และภาคีเครือข่ายความร่วมมือทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมขับเคลื่อนการดำเนินงานให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

(๓) ให้ข้อเสนอแนะและร่วมแก้ไขปัญหาอุปสรรคแก่ผู้ปฏิบัติงานในการขับเคลื่อนงานตามบทบาทภารกิจ ทั้งในระดับนโยบายและระดับปฏิบัติงาน ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อทางราชการ

(๔) กำกับ ติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงาน และรายงานผลการดำเนินงานต่อกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ และคณะรัฐมนตรี

(๕) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ หรือคณะทำงานเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามความจำเป็น

๓.๒ ระดับปฏิบัติ ได้แก่

๓.๒.๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา สำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัด สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัด สำนักงานศึกษาธิการภาค สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด ทำหน้าที่

(๑) กำกับ ดูแล ให้สถานศึกษาดำเนินการตามประกาศฉบับนี้อย่างเคร่งครัด โดยให้คำแนะนำในการปฏิบัติงานอย่างใกล้ชิด และร่วมแก้ไขปัญหาคับผู้ปฏิบัติงานในสถานศึกษาให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อทางราชการ

(๒) ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานและภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการบูรณาการและหนุนเสริมการขับเคลื่อนภารกิจให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

(๓) ติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงาน และรายงานผลการดำเนินงานต่อคณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัด ทุกสิ้นภาคการศึกษา

๓.๒.๒ สถานศึกษาในสังกัดและในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการของรัฐและเอกชน ทั้งในระบบและนอกระบบ ทำหน้าที่

(๑) ดำเนินการตามประกาศฉบับนี้อย่างเคร่งครัด

(๒) ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานและภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการบูรณาการและหนุนเสริมการขับเคลื่อนภารกิจให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

(๓) รายงานผลการดำเนินงานต่อหน่วยงานต้นสังกัดในระดับจังหวัด ทุกสิ้นภาคการศึกษา

ทั้งนี้ เมื่อแผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕) ประกาศใช้ ขอให้มีการทบทวนประกาศฉบับนี้ให้สอดคล้องกับกลยุทธ์ของแผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕) โดยให้สำนักบูรณาการกิจการการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานกลางในการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานทุกระดับ ทุกสังกัด เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และผลักดันให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในการปกป้องคุ้มครองนักเรียน นักศึกษาจากกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์ในสถานศึกษาอย่างแท้จริง

ประกาศ ณ วันที่ ๑๑ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓



(นายณัฏฐพล ทีปสุวรรณ)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

รายงานผลการดำเนินงานตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการฯ

มาตรการ	ผลการดำเนินงาน
มาตรการที่ ๑ สร้างความตระหนักถึงผลกระทบทั้งด้านบวกด้านลบของกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์	
มาตรการที่ ๒ กำกับ ดูแล และเฝ้าระวังภัยคุกคามที่แฝงมากับกิจกรรมอีสปอร์ตและเกมออนไลน์	
มาตรการที่ ๓ พัฒนาช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน นักศึกษา	
มาตรการที่ ๔ ส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของนักเรียน นักศึกษา	
การดำเนินงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	