



การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น  
A COMPARATIVE STUDY OF ONLINE GAME MANAGEMENT POLICY BETWEEN CHINA  
SOUTH KOREA AND JAPAN

อัมพรรัตน์ ชูศรี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการจัดการสาธารณะ  
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A COMPARATIVE STUDY OF ONLINE GAME MANAGEMENT POLICY BETWEEN CHINA  
SOUTH KOREA AND JAPAN



A Master's Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF PUBLIC ADMINISTRATION  
(Public Policy and Management)

Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

สารนิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

ของ

อัมพรรัตน์ ชูศรี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการจัดการสาธารณะ  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าสารนิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาญาณ นักพื่อน)

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุฬณี ตันติกุลานันท์)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กัลยา แซ่ฮ้ง)

|                  |                                                                                  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อเรื่อง       | การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น |
| ผู้วิจัย         | อัมพรรัตน์ ชูศรี                                                                 |
| ปริญญา           | รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต                                                         |
| ปีการศึกษา       | 2564                                                                             |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรัชญาณ์ นักพื่อน                                         |

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น (2) เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Analysis) ได้แก่ เอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ วารสาร บทความ ข่าว งานวิจัย วารสารวิชาการ จากสถานศึกษา หน่วยงานเอกชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ จากการศึกษาพบว่า (1) นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศมีความสอดคล้องกับ สถานการณ์เกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ กล่าวคือ เมื่อผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นไปในเชิงบวกทางด้านเศรษฐกิจ นโยบายหรือ มาตรการที่กำหนดจึงมีลักษณะในเชิงสนับสนุนส่งเสริม เช่นเดียวกันเมื่อผลกระทบที่เกิดขึ้นในเชิงลบส่งผลทางด้านสังคม นโยบายหรือมาตรการที่ภาครัฐกำหนดจึงเป็นไปในลักษณะของการควบคุมหรือป้องกันแก้ไข (2) รูปแบบการปกครองส่งผลให้นโยบาย การกำกับควบคุมของจีนเข้มงวดกว่าเกาหลีใต้และญี่ปุ่น กล่าวคือ สภาพทางการเมืองการปกครองของประเทศมีระบบเผด็จการ โดยพรรคการเมืองพรรคเดียวหรือพรรคคอมมิวนิสต์จีน มีเสถียรภาพและอำนาจสูงสุดด้านนโยบายและการนำนโยบายไปปฏิบัติ ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีการปกครองแบบประชาธิปไตย มีความยืดหยุ่น ให้สิทธิและเสรีภาพแก่ประชาชนและผู้ที่มี ส่วนได้เสียจากการกำหนดนโยบายได้ แสดงความคิดเห็น ซึ่งอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อยุทธศาสตร์ที่กำหนดขึ้นในภายหลังได้ (3) ปัจจัยที่ส่งผลให้การนำนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ประสบความสำเร็จ ได้แก่ 1) ความชัดเจน ของนโยบาย มีการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายไว้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม 2) การมอบหมายงานที่ชัดเจน มีการกำหนด อำนาจหน้าที่หน่วยงานการมีภารกิจชัดเจนอย่างเป็นเอกภาพในการปฏิบัติงาน และ 3) การสนับสนุนทรัพยากร ด้านบุคลากร เครื่องมือ การบริหารจัดการ และงบประมาณ ในการดำเนินนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์

คำสำคัญ : เกมออนไลน์, นโยบายการจัดการเกมออนไลน์

|                |                                                                                             |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title          | A COMPARATIVE STUDY OF ONLINE GAME MANAGEMENT POLICY<br>BETWEEN CHINA SOUTH KOREA AND JAPAN |
| Author         | AMPORN RAT CHOOSRI                                                                          |
| Degree         | MASTER OF PUBLIC ADMINISTRATION                                                             |
| Academic Year  | 2021                                                                                        |
| Thesis Advisor | Assistant Professor Dr. Preechaya Nakfon                                                    |

The purpose of this research is to study the following: (1) to comparatively analyze the social problems, needs and issues related to online games in China, South Korea and Japan; (2) to comparatively analyze the online gaming management policies of China, South Korea and Japan. This qualitative research analyzed documents, such as electronic documents, journals, articles, news, research papers, academic journals from educational institutions, private agencies, and various government agencies, both at home and abroad. The study found the following: (1) the online gaming management policies of the three countries were consistent with the online gaming situation in each country, that is, when the impact was positive on the economy. The established policies or measures therefore had a supportive nature. The same is true when the negative impact has a social effect and the policies or measures set by the government are in the form of control or prevention. (2) From the study of online game management policies of the three countries through Dunn's policy analysis process, it was found that when the government realized and saw the importance of the problems with online games that are related to the public and the whole of the country (Problem Structuring) has established policies on online games in various forms. by using regulatory measures through law enforcement and facilitation measures, that is to say, objectives and targets are clearly and concretely defined (Policy Problem). All three countries have policies that have clear objectives and goals, both to control and support. The next factor contributing to the success of each country's online game management policy is the delegation of clear tasks in governance. In each country, the authority, duties, and missions are clearly defined as unity in their operations. resulting in operational efficiency The next factor is Resource support This is a factor that is evident from the three countries in formulating online game management policies, namely, they have fully supported the resources in terms of personnel, tools, management and budget to develop and promote the gaming and e-sports industry.

Keyword : Online game, Online game management policy

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาจากคำแนะนำและความช่วยเหลือตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่อง ปรับปรุงด้วยความละเอียดและเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.ปรีชาญาณ

นักพ่อน อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้ความรู้และอบรมสั่งสอน ตลอดจนถึงแนะแนวทางต่างๆ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆ และน้องๆ ประจำสาขานโยบายและการจัดการสาธารณะที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำ ในทุกๆ ขั้นตอนของการจัดทำวิจัย ตลอดจนเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณผู้บริหารและพี่ๆ น้องๆ ในสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรปราการทุกท่าน ที่ให้โอกาสผู้วิจัยได้เข้าศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาในครั้งนี้ เนื่องจากในบางครั้งต้องสละเวลาในการทำงานเพื่อเข้าเรียนให้ครบตามจำนวนของหลักสูตร ซึ่งทุกท่านเข้าใจและพร้อมช่วยในการะงานของสำนักงานฯ ที่ต้องรับผิดชอบให้ผ่านและสำเร็จได้ด้วยดี

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ เป็นอย่างสูงที่ให้การอบรมเลี้ยงดู แนะนำสั่งสอน ตลอดจนสมาชิกในครอบครัว ที่ได้สนับสนุนและให้กำลังใจตลอดมาจนการศึกษาวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

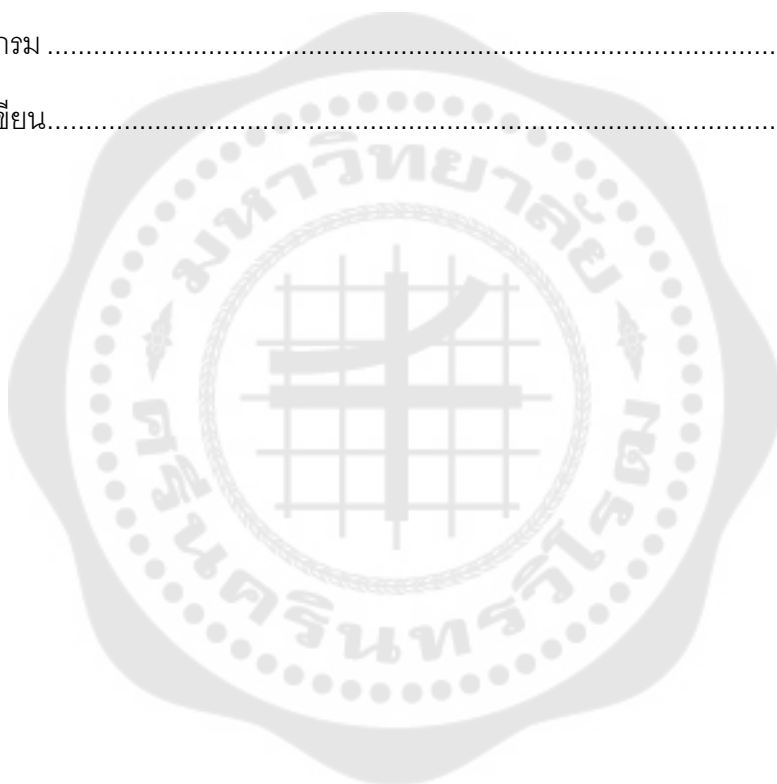
อัมพรรัตน์ ชูศรี

## สารบัญ

|                                                           | หน้า |
|-----------------------------------------------------------|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....                                     | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....                                  | จ    |
| กิตติกรรมประกาศ.....                                      | ฉ    |
| สารบัญ .....                                              | ช    |
| สารบัญตาราง.....                                          | ณ    |
| ภาพประกอบ .....                                           | ญ    |
| บทที่ 1 บทนำ.....                                         | 1    |
| ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....                            | 1    |
| คำถามการวิจัย.....                                        | 5    |
| วัตถุประสงค์.....                                         | 5    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....                            | 5    |
| ขอบเขตการวิจัย .....                                      | 5    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                      | 6    |
| บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ..... | 7    |
| 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายสาธารณะ.....                     | 7    |
| 2.2 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์.....                       | 14   |
| 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                           | 21   |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) .....         | 27   |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....                             | 29   |
| การออกแบบการวิจัย .....                                   | 29   |
| ประเภทของข้อมูลและแหล่งข้อมูล .....                       | 29   |



|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....                   | 30 |
| บทที่ 4 ผลการวิจัย .....                  | 31 |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... | 80 |
| 5.1 สรุปผลการศึกษา.....                   | 80 |
| 5.2 อภิปรายผล .....                       | 86 |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ .....                      | 90 |
| บรรณานุกรม .....                          | 92 |
| ประวัติผู้เขียน.....                      | 94 |



## สารบัญตาราง

หน้า

|                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ตาราง 1 ผลสำรวจรายได้จากธุรกิจเกมในทวีปเอเชีย.....                                                                                 | 3  |
| ตาราง 2 ตารางเปรียบเทียบสถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคม<br>ที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น..... | 48 |
| ตาราง 3 ตารางสรุปการเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้<br>และญี่ปุ่น .....                                 | 74 |



## ภาพประกอบ

หน้า

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| ภาพประกอบ 1 วงจรกระบวนการวิเคราะห์นโยบายของต้นน์..... | 10 |
|-------------------------------------------------------|----|



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เกมเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมมาช้านาน และนับเป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในหลายรูปแบบ ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ จากเดิมที่ผู้เล่นรวมถึงกลุ่มเพื่อนนัดรวมตัวกันเล่นเกม เป็นลักษณะแบบปิด คือเล่นภายในสถานที่จำกัดและการเข้าถึงจำกัด กลายเป็นการสื่อสารผ่านตัวกลาง ซึ่งอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมน่าขึ้น เกิดการติดต่อสื่อสารกันโดยไม่จำเป็นต้องรวมกลุ่มแบบเมื่อก่อนประกอบกับวิทยาการด้านอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทและครอบคลุมในทุกกิจกรรมทางสังคม ทำให้ทุกกลุ่มวัยให้ความสนใจและบริโภคเกมประเภทออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ให้ความนิยมสูงสุด ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมรูปแบบหนึ่งของเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นตามลำดับ ประกอบกับราคาหรือค่าใช้จ่ายในการเล่นออนไลน์ที่ถูกลง ผู้บริโภค สามารถเป็นเจ้าของหรือจับจองได้ง่ายขึ้น ประกอบกับความสวยงามของกราฟิกและแอนิเมชันที่ถูกพัฒนาให้มีความสมจริงตามยุคสมัย ผู้บริโภคได้ใช้เกมออนไลน์ เป็นพื้นที่ในการพบปะและรู้จักกัน จนอาจกล่าวได้ว่าเกมออนไลน์ถูกพัฒนาให้เป็นเครือข่ายทางสังคมประเภทหนึ่งในสังคมปัจจุบัน (วัชรินทร์ กลับทับล้งค์, 2560)

เกมออนไลน์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และนับเป็นอุตสาหกรรมเพื่อการบันเทิงสาขาหนึ่งที่มีแนวโน้มเติบโตไปอย่างรวดเร็ว ขยายและครอบคลุมในวงกว้าง เห็นได้จากจำนวนผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Hsu and Lu , 2007) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลของบริษัทวิเคราะห์อุตสาหกรรมเกม Newzoo และผลการสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) ระบุว่าจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกที่มีการขยายตัวเป็น 2.7 พันล้านคนในปี 2020 และคาดว่าจะขยายได้ถึง 3.1 พันล้านคนในปี 2023 และในปีเดียวกันนั้น คาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นเกมบนสมาร์ทโฟนจะสูงถึง 2.5 พันล้านคน หรือประมาณ 1 ใน 3 ของประชากรโลก จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าจำนวนผู้เล่นเกมมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นกระแสค่านิยมของผู้บริโภค การคาดการณ์ทิศทางและโอกาสทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ตลอดจนการสร้างอาชีพ เช่น นักกีฬาอีสปอร์ต นักพากษ์เกม เป็นต้น

ในปัจจุบันธุรกิจด้านเกมออนไลน์ ยังสามารถทำกำไรจากการเปิดให้คนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ สามารถแข่งขันคะแนนหรือสามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนหรือให้บริการสิ่งของกันภายในเกมได้ โดยมีการซื้อขายข้อมูลเพื่อที่จะได้ตัวละครที่หายาก เช่น อาวุธ เสื้อผ้า หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่นเพื่อให้สามารถ เล่นได้ง่ายกว่าผู้เล่นคน

อื่น ๆ และเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ด้วยตนเอง ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์ผู้เล่นจะต้องชำระค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้หรือไม่ก็ได้และการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบันไม่ได้เล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีการทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น เช่น การให้บริการในการซื้อขายข้อมูลภายในเกมโดยใช้การชำระด้วยเงินที่ใช้กันจริงในปัจจุบันระหว่างผู้ใช้บริการกับผู้ประกอบธุรกิจ เพื่อแลกกับความสะดวกรวดเร็วในการแสวงหาข้อมูลหรือสิ่งของ (Item) ที่ผู้ใช้บริการประสงค์ เมื่อมีความต้องการจากผู้ให้บริการเกิดขึ้นบรรดาผู้ประกอบธุรกิจจึงใช้โอกาสดังกล่าวในการแสวงหาผลประโยชน์จากเกมออนไลน์โดยการขายหรือให้บริการสิ่งของโดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การชำระค่าสิ่งของโดยใช้รหัสบัตรเครดิต เงินโทรศัพท์มือถือ การชำระเงินผ่านระบบค่าโทรศัพท์แบบรายเดือน บัตรเครดิต เหล่านี้เป็นต้น (“แนวคิดในการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้สำหรับการควบคุมเกมออนไลน์ในประเทศไทย” , ม.ป.ป.) จากสภาวะการณดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่มียุทธพลและเข้ามามีบทบาทกับภาคส่วนและกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคอุตสาหกรรมหรือธุรกิจ ภาคประชาชนหรือกลุ่มคนเล่นเกม และกลายเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เกมออนไลน์ได้กลายมาเป็นโอกาสของภาครัฐที่จะผลักดันและส่งเสริมการขยายตัวทางเศรษฐกิจและสังคมในประเทศ เห็นได้จากจุดเริ่มต้นทางธุรกิจต่างๆ อาทิเช่น ธุรกิจค้าปลีกเกมออนไลน์ ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งให้บริการเกมออนไลน์ ธุรกิจผลิตตัวเกมออนไลน์ เหล่านี้เป็นต้น (ดวงพร หุตารมย์, 2550) ในขณะเดียวกันผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ก็มีทั้งผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ ภาครัฐในฐานะผู้กำหนดนโยบายในการบริหารและแก้ไขปัญหาของประเทศ จึงได้เข้ามามีส่วนในการกำหนดแนวทางการจัดการที่เหมาะสมหรือแทรกแซงกิจการการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านบริบทต่างๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ในแง่ของอุตสาหกรรมแล้วสิ่งที่ภาครัฐต้องคำนึงและพิจารณาจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ ผลกระทบทางร่างกายและจิตใจ การแปลกแยกจากสังคม การทำร้ายตัวเองและผู้อื่น

(Bruner & Bruner, 2006) ซึ่งส่งผลในระดับสังคมและระดับประเทศตามมา ทำให้ภาครัฐต้องเข้าไปควบคุมดูแลและจัดการกับผลกระทบดังกล่าวเพื่อป้องกันหรือลดผลกระทบเชิงลบที่จะเกิดขึ้นให้มากที่สุด

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาตัวเลขผลสำรวจรายได้จากธุรกิจเกมสูงสุดใน 3 ประเทศของเอเชียพบว่า ประเทศจีนเป็นประเทศที่มีรายได้สูงที่สุด รองลงมาคือ ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ตามลำดับ ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 ผลสำรวจรายได้จากธุรกิจเกมในทวีปเอเชีย

**TOP5 COUNTRIES / MARKETS OF ASIA BY GAME REVENUES IN 2018**

| - RANK | - COUNTRY/MARKET | - POPULATION | - ONLINE POPULATION | - REVENUES | TOTAL |
|--------|------------------|--------------|---------------------|------------|-------|
| 1      | CHINA            | 1,415 M      | 850M                | \$37,945M  |       |
| 2      | JAPAN            | 127M         | 121M                | \$19,231M  |       |
| 3      | SOUTH KOREA      | 51M          | 48M                 | \$5,647M   |       |
| 4      | TAIWAN           | 24M          | 20M                 | \$1,268M   |       |
| 5      | INDIA            | 1,354M       | 481M                | \$1,169M   |       |

จากตารางดังกล่าวข้างต้นหากคิดเป็นเปอร์เซ็นต์สัดส่วนของจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อจำนวนประชากรทั้งหมด พบว่า ประเทศจีนมีสัดส่วนของผู้เล่นเกมออนไลน์คิดเป็น 60 % ของจำนวนประชากรทั้งหมด ประเทศญี่ปุ่นมีสัดส่วนของผู้เล่นเกมออนไลน์คิดเป็น 95 % ของจำนวนประชากรทั้งหมด และประเทศเกาหลีใต้มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมออนไลน์คิดเป็น 94 % ของจำนวนประชากรทั้งหมด ซึ่งพบว่าประชากรส่วนใหญ่ของแต่ละประเทศให้ความสนใจในการบริโภคเกมออนไลน์ ทำให้ตลาดเกมออนไลน์กลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูงมากอีกสาขาหนึ่ง (Wu et al., 2010) ซึ่ง ได้มากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการและไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมที่ชอบความเป็นสังคมหรือสังคมเกม (Game Community) (กษิติธร ภูภราดัย และคณะ , 2550) และไม่ใช่เพียงแค่คอมพิวเตอร์เท่านั้นที่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ แต่ยังรวมถึงการใช้บริการอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยเฉพาะในเรื่องของการเล่นเกมออนไลน์ผ่านทางสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งในปัจจุบันสมาร์ทโฟนมีราคาที่หลากหลายผู้บริโภคสามารถเข้าถึงง่ายขึ้น ทำให้ยอดผู้เล่นเกมผ่านมือถือเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความในอนาคตลาดเกมออนไลน์จะเป็นสนามรบของผู้ประกอบการ เนื่องจากจะมีการผลิตและพัฒนาให้ผู้บริโภคสามารถเล่นเกมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ สะดวกสบายและสามารถเข้าถึงช่องทางการเล่นได้โดยง่าย

จากสถานการณ์ของเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในสังคมพบว่า ผลกระทบจากการเกมออนไลน์ครอบคลุมในหลายมิติทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ทำให้รัฐบาลในหลายประเทศได้ให้ความสำคัญกับกิจกรรมเกมออนไลน์ ทั้งในเชิงการสนับสนุนส่งเสริมและการแก้ไขปรับปรุง ไม่ว่า

จะเป็นในมุมมองของภาครัฐกิจหรือภาคประชาชน ซึ่งเห็นได้จากการกำหนดนโยบายต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในประเทศ ซึ่งนโยบายที่กำหนดออกมา ก็จะสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกับสถานการณ์นั้นๆ กล่าวคือ หากผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นผลกระทบเชิงบวก นโยบายที่เข้าไปดำเนินการก็จะเป็นไปในลักษณะการส่งเสริมและผลักดันในทางกลับกันหากผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นผลกระทบเชิงลบ นโยบายที่เกี่ยวข้องก็จะเป็นไปในลักษณะการกำกับดูแลป้องกันเพื่อไม่ให้เกิดหรือลดผลกระทบเชิงลบ ซึ่งหากพิจารณาจากประเทศที่มีบริบทในด้านพื้นที่และวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน พบว่า ประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นจะมีความความโดดเด่นในแง่กิจกรรมของเกมออนไลน์ดังตารางที่ 1.1 ประกอบกับประเทศเหล่านั้นมีความชัดเจนในตัวนโยบายที่ออกมารองรับอย่างเป็นรูปธรรม กล่าวคือ ประเทศจีนเป็นประเทศที่รัฐบาลเข้าไปกำกับดูแลเกมออนไลน์และเว็บล็อกอย่างใกล้ชิด ในส่วนของเกมออนไลน์ รัฐบาลได้มุ่งควบคุมเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสม สนับสนุนเกมที่สอดคล้องหรือส่งเสริมค่านิยมในแนวทางของรัฐบาลจีน แก้ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งจะเป็นไปในลักษณะการควบคุมดูแล ในขณะที่ภาครัฐของประเทศเกาหลีได้มีทั้งมาตรการเชิงควบคุม และมาตรการเชิงสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เนื่องจากประเทศเกาหลีได้มองเห็นถึงส่วนดีในการเล่นเกมนออนไลน์ว่าเป็นยุคของอุตสาหกรรมไอที และส่วนเสียที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ สำหรับประเทศญี่ปุ่นนั้นมีมาตรการและทิศทางในการควบคุมและกำกับดูแลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ไว้อย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร มีบทลงโทษที่เด็ดขาด ผ่านมาตรการทางกฎหมาย จะเห็นได้ว่านอกจากความโดดเด่นในแง่ของอุตสาหกรรมเกมของทั้งสามประเทศแล้ว รัฐบาลของแต่ละประเทศก็ล้วนให้ความสำคัญในการจัดการเกมออนไลน์ผ่านนโยบายและมาตรการต่างๆ ควบคู่ไปกับการเติบโตทางเศรษฐกิจ

งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาเปรียบเทียบนโยบายของทั้งสามประเทศ (จีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น) เกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ เพื่อศึกษาลักษณะของสถานการณ์และผลกระทบจากเกมออนไลน์ตลอดจนการศึกษาวเคราะห์แนวทางนโยบายของประเทศนั้นๆ ว่าเป็นไปในลักษณะใด ประเทศเหล่านั้นบริหารจัดการสถานการณ์ให้เกิดความสมดุลในมิติต่างๆ ได้อย่างไร มีความสอดคล้องทิศทางในการควบคุมหรือการสนับสนุนส่งเสริม จุดดี จุดด้อย ของแต่ละประเทศในการบริหารจัดการและแก้ไขปัญหา ตลอดจนนำไปสู่การขยายขอบเขตองค์ความรู้จากการเปรียบเทียบเพื่อนำมาประยุกต์และปรับใช้ภายใต้บริบทที่เหมาะสมของประเทศไทยต่อไป

### คำถามการวิจัย

1. ปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีลักษณะและผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมมีความเหมือนและต่างกันอย่างไร
2. นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีความเหมือนและต่างกันอย่างไร

### วัตถุประสงค์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น
2. เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย
2. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐของประเทศไทยต่อการกำหนด ปรับปรุงองค์ความรู้และพัฒนานโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์

### ขอบเขตการวิจัย

#### 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาใน 2 ประเด็นหลักคือ

- 1.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศไทย เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น โดยพิจารณาจากสถานการณ์เกมออนไลน์ในเรื่องจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ รวมทั้งผลกระทบจากเกมออนไลน์ ทั้งผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ เช่น รายได้และธุรกิจที่เกิดจากเกมออนไลน์ เป็นต้น ผลกระทบทางด้านสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม และผลกระทบเชิงลบทางด้านจิตวิทยาและร่างกาย
- 1.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ โดยพิจารณาในประเด็นเกี่ยวกับลักษณะและเนื้อหาของนโยบาย หน่วยงานที่รับผิดชอบในการนำนโยบายไปปฏิบัติ และผลการดำเนินตามนโยบาย



## 2. ขอบเขตด้านข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์จากเอกสาร documentary analysis เน้นไปที่การวิเคราะห์ข้อมูล เอกสารจากแหล่งต่างๆ ได้แก่ วิทยานิพนธ์ เอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ วารสาร บทความ ข่าว งานวิจัย วารสารวิชาการ เพื่อเป็นข้อมูลในการทำความเข้าใจสถานการณ์ของเกมออนไลน์ ผลกระทบของเกมออนไลน์ และนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้

## 3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ การเก็บข้อมูลสถานการณ์และนโยบาย เกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ที่มีการบังคับใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 – ปัจจุบัน ซึ่งปี พ.ศ. 2539 เป็นปีที่อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเริ่มเข้ามาในประเทศไทยและเกาหลีใต้ และต่อเนื่องมายังประเทศญี่ปุ่นในภายหลัง

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**เกมออนไลน์** หมายถึง หมายถึง เกม หรือ วิดีโอเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ผู้ เล่นสามารถพูดคุย ติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นอีกฝ่ายได้

**สถานการณ์เกมออนไลน์** หมายถึง สถานการณ์ที่สะท้อนให้เห็นลักษณะของกิจกรรม เกมออนไลน์ในฐานะประเด็นสาธารณะที่มีผลต่อสังคมในลักษณะต่างๆ ได้แก่ จำนวนผู้เล่นเกม ออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่ เกิดขึ้นในประเทศประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

**ผลกระทบจากเกมออนไลน์** หมายถึง ผลที่เกิดจากเกมออนไลน์ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ และผลกระทบทางด้าน สังคม

**นโยบายการจัดการเกมออนไลน์** หมายถึง แนวปฏิบัติ แนวทาง มาตรการ ในการ ดำเนินการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบการแก้ไขป้องกัน และการส่งเสริมสนับสนุน ซึ่ง ดำเนินการโดยหน่วยงานของภาครัฐของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

**นโยบายเปรียบเทียบ** หมายถึง การพิจารณาเทียบเคียงให้เห็นถึงความเหมือนและ ต่างกันของนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในด้านการดำเนินการจัดการเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ลักษณะและเนื้อหาของนโยบาย ผลของการดำเนินนโยบายระหว่างประเทศไทย เกาหลีใต้และ ญี่ปุ่น

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายสาธารณะ

2.2 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนโยบายสาธารณะ

##### 2.1.1 ความหมายและกระบวนการนโยบายสาธารณะ

นโยบายสาธารณะ (public policy) หมายถึง แนวทางกิจกรรม การกระทำ หรือการเลือกตัดสินใจของรัฐบาล ซึ่งรัฐบาลได้ทำการตัดสินใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยการจัดทำโครงการ แผนงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของประเด็นนั้นๆ

ความหมายของนโยบายสาธารณะ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้หลายความหมายด้วยกัน ดังต่อไปนี้

Thomas R. Dye (1984) นโยบายสาธารณะ เป็นกิจกรรมที่รัฐบาลสามารถเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ สำหรับส่วนที่รัฐเลือกที่จะกระทำนั้นจะครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งหมดของรัฐบาลทั้งกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรและที่เกิดขึ้นในบางโอกาส ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้กิจกรรมที่รัฐบาลเลือกที่จะกระทำบรรลุเป็นเป้าหมายด้วยดี ในการให้การบริการแก่สมาชิกในสังคมในส่วนที่รัฐบาลเลือกที่จะไม่กระทำก็ถือว่าเป็นส่วนสำคัญของนโยบายในการจัดเก็บเป็นข้อมูลเพื่อกำหนดนโยบายในอนาคต

Lasswell and Kaplan (1970) ให้ความหมายไว้ว่า นโยบายสาธารณะหมายถึง การกำหนดเป้าหมายประสงค์ (goals) ค่านิยม (values) และการปฏิบัติ (practices) ของโครงการของรัฐ เป็นการระบุอย่างชัดเจนว่า กิจกรรมที่เป็นแผนงานหรือโครงการของรัฐที่เรียกว่านโยบายสาธารณะนั้น จะต้องสอดคล้องกับค่านิยมของสังคม รวมถึงแนวทางปฏิบัติที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย แนวความคิดของ Lasswell and Kaplan จึงให้ความชัดเจนเกี่ยวกับสาระสำคัญของนโยบายสาธารณะพอสมควร

Easton (1953) ให้ความหมายไว้ว่า นโยบายสาธารณะหมายถึง อำนาจในการจัดสรรค่านิยมของสังคมทั้งหมดและผู้ที่มีอำนาจในการจัดสรร ก็คือ รัฐบาลและสิ่งที่รัฐบาลตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำเป็นผลมาจากการจัดสรรค่านิยมของสังคม

Anderson (1975) กล่าวว่า นโยบายสาธารณะ คือแนวทางการปฏิบัติของรัฐที่มีวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างและติดตามด้วยผู้กระทำหรือการปฏิบัติ ซึ่งอาจจะปฏิบัติโดยคนๆ เดียวหรือคณะบุคคลก็ได้ในการที่จะแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้อง

ศุภชัย ยาวะประภาษ (2533) ให้ความหมายของนโยบายสาธารณะ หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นระดับใด ในหน่วยงานใด ควรอยู่ภายใต้กรอบความคิดว่าควรจะทำอะไร ที่ไหน และอย่างไร กลายเป็นกรอบกำหนดทิศทาง และแนวดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของรัฐบาล

พิทยา บวรวัฒนา (2529) กล่าวว่า นโยบายสาธารณะเป็นวิชาที่พยายามศึกษาว่า รัฐบาลเลือกทำ และไม่ทำอะไร เพราะเหตุใด รัฐบาลมีแนวทางปฏิบัติอย่างไร และการกระทำของรัฐบาลก่อให้เกิดผลอะไรบ้าง

สมบัติ อารังญวงศ์ (2546) กล่าวว่า นโยบายสาธารณะจะต้องเป็นกิจกรรมที่กระทำโดยรัฐบาลการตัดสินใจเลือกที่จะกระทำของรัฐบาลต้องคำนึงถึงคุณค่าของสังคม เป็นเกณฑ์โดยมุ่งที่จะตอบสนองความต้องการของประชาชนเป็นหลัก

ถวัลย์ วรเทพพิพัฒน์ (2536) กล่าวว่า นโยบายสาธารณะเป็นแนวทางปฏิบัติ ของรัฐบาล มีวัตถุประสงค์แน่นอนอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างแก้ปัญหาในปัจจุบัน ป้องกันปัญหาในอนาคตก่อให้เกิดผลที่พึงปรารถนา

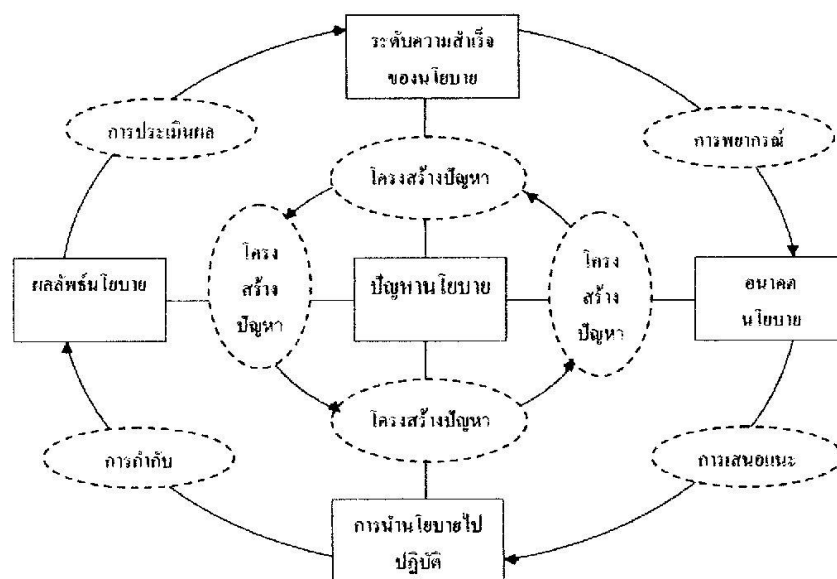
จากคำนิยามหรือความหมายของนักวิชาการดังกล่าวข้างต้น สามารถผนวกรวมเอาแนวความคิดของนักวิชาการทั้งหมดเข้าด้วยกัน พอสรุปได้ว่า นโยบายสาธารณะ หมายถึง แนวทางปฏิบัติหรือกิจกรรมของรัฐบาลที่ตัดสินใจว่าจะกระทำหรือไม่กระทำ เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง การตอบสนองความต้องการของประชาชนและเป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติมากที่สุด

### 2.1.2 การวิเคราะห์ปัญหาสาธารณะ

การวิเคราะห์นโยบายสาธารณะถือว่าเป็นการศึกษาแนวทางการดำเนินงานของภาครัฐทั้งก่อนการกำหนดนโยบาย เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของนโยบายตลอดจนลงในรายละเอียดตามเกณฑ์การวัดคุณภาพของนโยบาย การศึกษาระหว่างการดำเนินนโยบายเป็นการศึกษาพฤติกรรมหรือนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนั้นยังมีการศึกษาภายหลังนโยบายได้ปฏิบัติเสร็จสิ้นแล้วซึ่งจะสะท้อนภาพความสำเร็จหรือล้มเหลวรวมถึงปัจจัยเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือล้มเหลว

Quade (1982 อ้างถึงใน สมบัติ อารังธัญวงศ์, 2551) เสนอทัศนะว่า การวิเคราะห์นโยบายเป็นการวิเคราะห์ที่ใช้ข้อมูลเพื่อการปรับปรุงแก้ไขหรือเพิ่มศักยภาพในการตัดสินใจของผู้มีอำนาจ ซึ่ง Quade เห็นว่าในเรื่องของการวิเคราะห์นโยบายนั้น คำว่าวิเคราะห์ใช้ในความหมายที่มีลักษณะทั่วไปมากโดยรวมถึงการให้สัมภาษณ์ นัก ดุลพินิจและครอบคลุมไม่เพียงแต่องค์ประกอบของนโยบายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการออกแบบ (Design) และการสังเคราะห์ทางเลือกใหม่ด้วย ดังนั้นกิจกรรมการวิเคราะห์นโยบายในทัศนะของ Quade จึงมีขอบเขตตั้งแต่การวิจัย (Research) ไปจนถึงการคาดหมายแนวทางการแก้ไขปัญหาและการประเมินผลโครงการที่สมบูรณ์แบบอย่างใดก็ตาม ในบางกรณี Quade เห็นว่าการวิเคราะห์นโยบายแบบไม่เป็นทางการ (Informal) เกี่ยวข้องเฉพาะการใช้ความคิดอย่างระมัดระวังเท่านั้น ซึ่งมักปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป ในขณะที่การวิเคราะห์นโยบายตามความหมายแรกต้องใช้ข้อมูลที่ละเอียดชัดเจน รวมถึงการใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนในการคำนวณผลด้วย จึงกล่าวได้ว่า การวิเคราะห์นโยบายตามทัศนะ ของ Quade ที่กล่าวมาตอนต้นเป็นการวิเคราะห์ตามแนวของนักวิชาชีพที่มุ่งเน้นการแสวงหานโยบายที่ดีกว่าเพื่อแก้ไขปัญหาของประชาชนให้มีประสิทธิภาพ

William Dunn ได้เสนอว่ากระบวนการหรือขั้นตอนในการวิเคราะห์นโยบายนั้น จะต้องเป็นระบบ มีความครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดโครงสร้างของปัญหา ปัญหา นโยบาย การพยากรณ์ทางเลือกของนโยบาย ข้อเสนอแนะ การปฏิบัติตามนโยบาย การกำกับดูแล ผลลัพธ์ของนโยบาย การประเมินผลนโยบาย ผลของการปฏิบัติตามนโยบาย และข้อสรุปที่ปฏิบัติได้ มี 11 ขั้นตอน ดังแผนภาพต่อไปนี้ (ถวัลย์รัฐ วรเทพพิพิพษ์, 2540, น.11-113)



ภาพประกอบ 1 วงจรกระบวนการวิเคราะห์นโยบายของดันน์

(2004 อ้างถึงใน สมบัติ อารักษ์วงศ์, 2551)

กระบวนการวิเคราะห์นโยบายของ William N.Dunn สามารถอธิบายได้ ดังนี้

1. การกำหนดโครงสร้างของปัญหา (Problem Structuring) เป็นขั้นตอนแรกที่ทำให้การวิเคราะห์ ปัญหาว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นจริงหรือไม่ พิจารณาว่าเป็นปัญหาส่วนตัว หรือปัญหาสาธารณะ ถ้าเป็นปัญหาสาธารณะจึงจะดำเนินการวิเคราะห์ต่อไปว่าเป็นปัญหาทางการบริหาร หรือปัญหานโยบายที่มีผลกระทบต่อส่วนรวม
2. ปัญหานโยบาย (Policy Problem) เมื่อนักวิเคราะห์นโยบายทำการวิเคราะห์ ปัญหา ตามข้อ 1 ว่าเป็นปัญหาสาธารณะที่แท้จริงแล้ว ขั้นตอนนี้จะต้องวิเคราะห์สาเหตุของ ปัญหาและกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาดังนั้น
3. การพยากรณ์ (Forecasting) เป็นการวิเคราะห์ว่าเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการ แก้ปัญหา ดังกล่าว จะต้องมีการเลือกของนโยบายอย่างไรบ้างที่จะนำมาใช้แก้ไขปัญหา ซึ่ง นักวิเคราะห์นโยบายจะต้อง แสวงหาข้อมูลข่าวสารเพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการพยากรณ์ที่ ถูกต้องและแม่นยำในการแก้ไขปัญหา
4. ทางเลือกของนโยบาย (Policy Analysis) เป็นขั้นตอนที่นักวิเคราะห์นโยบาย จะต้องพิจารณาและกำหนดทางเลือกนโยบายหลาย ๆ ทางเลือก และทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

ข้อดี ข้อด้อย ข้อบกพร่อง หรือจุดอ่อน จุดแข็ง ของแต่ละทางเลือก เพื่อเสนอทางเลือกที่ดีที่สุดให้แก่ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ

5. ข้อเสนอแนะ (Recommendation) เป็นขั้นตอนการจัดทำข้อเสนอแนะว่าทางเลือกใดเป็น ทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด บกพร่องน้อยที่สุดและมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปปฏิบัติ

6. การปฏิบัติตามนโยบาย (Policy Action) เป็นขั้นตอนที่ผู้มีอำนาจตัดสินใจเลือก ทางเลือกที่เหมาะสมกำหนดนโยบายและประกาศใช้นโยบายเป็นทางการแล้ว ต่อไปหน่วยงาน หรือองค์การที่เกี่ยวข้องกับ นโยบายนั้น ๆ ก็จะรับผิดชอบในการนำนโยบายไปปฏิบัติให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์

7. การกำกับดูแล (Monitoring) เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากหน่วยงานนำนโยบาย ไปปฏิบัติแล้ว จะต้องมีการตรวจสอบหรือหน่วยงานตามสายงานทำหน้าที่กำกับดูแล หรือ ควบคุมการปฏิบัติงานว่ามี ปัญหาอุปสรรคหรือไม่เพียงใด ทรัพยากรในการปฏิบัติงานเพียงพอต่อ การดำเนินตามนโยบายหรือไม่

8. ผลลัพธ์ของนโยบาย (Policy Outcomes) เมื่อนำนโยบายไปปฏิบัติแล้วก็เกิดผล ลัพธ์ตามนโยบาย ซึ่งประกอบด้วยผลผลิต (Output) และผลกระทบของนโยบาย (Policy Impact)

9. การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนที่หน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ ประเมินผลลัพธ์ของนโยบายว่าเป็นอย่างไร บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ มีผลกระทบเชิง บวกหรือเชิงลบอย่างไร หรือบรรลุผล สำเร็จมากน้อยเพียงใด

10. ผลการปฏิบัติตามนโยบาย (Policy Performance) เมื่อได้ดำเนินการประเมินผล นโยบายแล้วในขั้นตอนนี้ก็วิเคราะห์นโยบายก็จะทราบถึงผลการนำนโยบายไปปฏิบัติว่าบรรลุ ตามวัตถุประสงค์เพียงใด หรือเกิดความล้มเหลวเพื่อที่จะได้สรุปเสนอผู้มีอำนาจตัดสินใจที่จะ ดำเนินการตามนโยบายต่อไป หรือเพื่อเลิกล้มนโยบายนั้น

11. ข้อสรุปที่ปฏิบัติได้ (Practical Inference) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการวิเคราะห์ นโยบายตาม ทศนะของดันทน์ คือ การสรุปเชิงพรรณนาให้หน่วยงานหรือผู้ปฏิบัตินำทางเลือกของ นโยบายที่ผ่านการวิเคราะห์อย่างถ่องแท้รอบคอบแล้วไปปฏิบัติต่อไป

เพราะฉะนั้นการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จึงมีความเหมาะสมในการใช้หลักการวิเคราะห์นโยบายของดันทน์ เพื่อวิเคราะห์และทำให้ทราบ ตลอดจนเข้าใจปัญหาอย่างถูกต้องและชัดเจน สามารถอธิบายและพยากรณ์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ได้อย่างถูกต้องและแม่นยำขึ้น การศึกษานโยบายจึงเน้นการศึกษาปัญหาหรือสถานการณ์ที่ เกิดขึ้นในอดีตและเป็นสิ่งที่ต้องการจะแก้ไขในอนาคต ดังนั้นการหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหานโยบาย



จึงมิได้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการศึกษาปัญหาที่เป็นอยู่จากเหตุการณ์ในอดีตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการคาดหมายในอนาคตด้วยว่าปัญหานั้นควรจะได้รับแก้ไขอย่างไรด้วย ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการวิเคราะห์นโยบายของตันน์ นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ที่แต่ละประเทศกำหนดออกมาจึงตั้งอยู่บนพื้นฐานของสถานการณ์หรือข้อเท็จจริงที่ต้องการแก้ไขหรือสนับสนุนส่งเสริมในเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

### 2.1.3 ประเภทของนโยบายสาธารณะ

(สมบัติ อัมรธัญวงศ์, 2530) เสนอว่า การจำแนกประเภทนโยบายสาธารณะตามการศึกษาหรือการอธิบาย สามารถจำแนกออกเป็น 7 แบบ ดังนี้

1) นโยบายมุ่งเน้นขอบเขตเฉพาะด้าน (Sectoral Policies) เช่น ด้านการเมือง ด้านการบริหาร ด้านเศรษฐกิจ และนโยบายมุ่งเน้นสถาบันที่กำหนดนโยบาย (Institutional Policies) เช่น สถาบันนิติบัญญัติ สถาบันบริหาร และสถาบันตุลาการ

2) นโยบายมุ่งเน้นเนื้อหาสาระ (Substantive Policies) สิ่งที่รัฐบาลจะทำนั้นมีเป้าประสงค์ที่จะทำอะไร (What) ก่อให้เกิดประโยชน์อะไร (Benefit) หรือต้นทุน (Costs) แก่ประชาชน มีกลุ่มใดได้เปรียบเสียเปรียบหรือไม่ และนโยบายมุ่งเน้นขั้นตอนปฏิบัติ (Procedural Policies) ที่สนใจวิธีการดำเนินนโยบายอย่างไร (How) และใครเป็นผู้ดำเนินการ (Who)

3) นโยบายมุ่งเน้นการควบคุมกำกับโดยรัฐ (Regulatory Policies) คือ นโยบายที่มีลักษณะจำกัดการใช้ประโยชน์ของประชาชนบางกลุ่ม โดยรัฐเป็นผู้ควบคุมโดยตรง และนโยบายมุ่งเน้นการควบคุมกำกับตัวเอง (Self-regulatory Policies) ซึ่งเป็นนโยบายที่รัฐต้องการให้ประชาชนกลุ่มต่าง ๆ มีบทบาทในการควบคุมกำกับกิจกรรมของตนเอง เช่น สมาเภตชกรกรรม สมาทนายความ แพทยสภา และสภาอุตสาหกรรม

4) นโยบายมุ่งเน้นการกระจายผลประโยชน์ (Distributive Policies) เกี่ยวกับการที่รัฐให้การอุดหนุนแก่กลุ่มที่ได้เปรียบอยู่แล้วในสังคม และนโยบายมุ่งเน้นความเป็นธรรม (Redistributive Policies) เกี่ยวกับการที่รัฐให้การอุดหนุนโดยตรงแก่กลุ่มที่เสียเปรียบในสังคม

5) นโยบายมุ่งเน้นเชิงวัตถุ (Material Policies) เป็นนโยบายที่ก่อให้เกิดการจัดหาทรัพยากรหรืออำนาจที่จะให้ประโยชน์แก่กลุ่มบุคคลต่าง ๆ หรือเป็นนโยบายที่ก่อให้เกิดข้อเสียเปรียบให้แก่กลุ่มบุคคล และนโยบายมุ่งเน้นเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Policies) เป็นนโยบายที่ไม่ได้เป็นการจัดสรรเชิงวัตถุหรือสิ่งของที่จับต้องได้ แต่มุ่งส่งเสริมคุณค่าทางจิตใจแก่ประชาชน เช่น นโยบายเกี่ยวกับสันติภาพ ความรักชาติ ความเป็นธรรมในสังคม เป็นต้น

6) นโยบายมุ่งเน้นลักษณะเสรีนิยม (Liberal Policies) คือมุ่งเปลี่ยนสังคมไปสู่ความเป็นสังคมสมัยใหม่ที่ทำให้คุณค่าแก่ค่านิยม เช่น ความเสมอภาค การขจัดความยุติธรรม ขจัดความยากจน ยกกระตือรือร้นการศึกษา เปิดเสรีทางข้อมูลข่าวสาร ขจัดการผูกขาด เป็นต้น และนโยบายมุ่งเน้นลักษณะอนุรักษนิยม (Conservative Policies) แนวคิดอนุรักษนิยมมักมีอยู่ในกลุ่มชนชั้นนำของสังคม ที่เห็นว่าสิ่งที่เป็นอยู่นั้นดีแล้ว หากจะปรับเปลี่ยนควรทำแบบค่อยเป็นค่อยไป กลุ่มนี้มุ่งรักษาสถาบันประเพณีของกลุ่มตนเองและต่อต้านการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ที่จะทำให้กลุ่มตนเสียประโยชน์หรืออิทธิพลที่ได้รับอยู่

7) นโยบายมุ่งเน้นสินค้าสาธารณะ (Policies Involving Public goods) คือสินค้าที่ไม่สามารถแบ่งแยกกลุ่มผู้รับผลประโยชน์ได้ และนโยบายมุ่งเน้นสินค้าเอกชน (Policies Involving Private goods) คือ สินค้าที่สามารถแบ่งแยกกลุ่มผู้รับผลประโยชน์ลงเป็นหน่วยย่อย ๆ และสามารถเก็บค่าใช้จ่ายกับผู้รับประโยชน์โดยตรงได้

นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ เป็นนโยบายที่มีความหลากหลายในประเภทของนโยบาย ขึ้นอยู่กับบริบทและจุดเน้นของประเทศนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นนโยบายประเภทมุ่งเน้นการควบคุมกำกับโดยรัฐ (Regulatory Policies) นโยบายมุ่งเน้นเชิงวัตถุ (Material Policies) นโยบายมุ่งเน้นเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Policies) หรือนโยบายในรูปแบบอื่นๆ ซึ่งมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของนโยบายนั้นๆ อาทิ นโยบายประเภทมุ่งเน้นการควบคุมกำกับโดยรัฐ (Regulatory Policies) พิจารณาได้จากการควบคุมกำกับการเล่นเกมนออนไลน์ ทั้งในด้านอายุผู้เล่น เวลาและจำนวนชั่วโมงในการเล่น อีกทั้งยังมีบทกฎหมายกำหนดโทษสำหรับผู้กระทำความผิดเพื่อใช้เป็นกรอบในการควบคุมดูแล เนื่องจากผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มีในหลายมิติทั้งผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ รัฐจึงได้กำหนดหน่วยงานขึ้นมาทำหน้าที่เฉพาะในการกำกับดูแลเพื่อป้องกันหรือลดผลกระทบเชิงลบ และสนับสนุนส่งเสริมผลกระทบเชิงบวกโดยการเปิดพื้นที่รองรับให้สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

### 1.3 กระบวนการของนโยบาย

Dunn (1994) ได้แบ่งกระบวนการของนโยบาย (The process of policy making) ออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ Agenda setting, Policy formulation, Policy adoption, Policy implementation และ Policy assessment

ขั้นตอนแรก Agenda setting การกำหนดนโยบายเป็นวาระของรัฐที่ต้องปฏิบัติ



ขั้นตอนที่สอง Policy formulation เป็นการก่อรูปของนโยบายซึ่งมีลักษณะที่ก่อรูปมาจาก ข้าราชการ มีทางเลือกของนโยบายที่เกี่ยวกับปัญหา นโยบาย เป็นทางเลือกของนโยบายที่กำหนดขึ้นเพื่อการตัดสินใจของฝ่ายบริหาร ศาล และฝ่ายนิติบัญญัติ

ขั้นตอนที่สาม Policy adoption การตัดสินใจนโยบาย ทางเลือกของนโยบายถูกตัดสินใจโดยได้รับการสนับสนุนโดยเสียงข้างมากจากฝ่ายนิติบัญญัติ

ขั้นตอนที่สี่ Policy implementation การนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ เมื่อ นโยบายได้รับการตัดสินใจแล้วก็จะนำไปสู่การปฏิบัติ โดยมีหน่วยงานในการปฏิบัติตามนโยบาย นั้น ซึ่งจะต้องจัดสรรทรัพยากรมนุษย์และเงินทุนเพื่อนำไปใช้ปฏิบัติตามนโยบาย

ขั้นตอนสุดท้าย Policy assessment การประเมินผลนโยบาย จะต้องมีการ ประเมินผลว่าได้ทำสำเร็จตามวัตถุประสงค์เพียงใด

เพราะฉะนั้นจากกระบวนการของนโยบายดังกล่าวข้างต้น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จะทำให้สามารถวิเคราะห์ถึงกระบวนการของนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ในแต่ละนโยบายของแต่ละประเทศได้ โดยการพิจารณาตามลำดับขั้นตอนของกระบวนการ ทำให้ทราบถึงที่มาและความสำคัญของตัวนโยบายนั้นๆ ช่วยในการวิเคราะห์เหตุผลและความจำเป็นในการเลือกตัดสินใจกำหนดเป็นนโยบายต่างๆ

## 2.2 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์

### 2.2.1 ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่มีการเล่นโดยที่ต้องนำอุปกรณ์ต่างๆ มาประกอบกันหรือมีการเชื่อมโยงกัน โดยที่ผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมที่มีข้อมูลของเกมที่คุณเล่นต้องการไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์และในการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเล่นเกมผ่าน sever ซึ่งข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกบันทึกไว้ใน sever และผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ ผู้เล่น โดยไม่จำเป็นต้องอยู่สถานที่เดียวกัน การเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นจะเสียค่าบริการในการเล่นหรือไม่เสียค่าบริการทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการได้มีการกำหนดไว้

### 2.2.2 ข้อมูลทั่วไปของเกมออนไลน์

ช่วงแรกของเกมออนไลน์จะเล่นบนระบบ Plato โดยเกมแรกมีชื่อว่า Island of Kesmai ออกแบบและพัฒนาโดย เคลตัน ฟลิน (Kelton Flinn) และจอห์น เทย์เลอร์ (John Taylor) โดยเปิดให้บริการเมื่อปี พ.ศ. 2528 คิดค่าบริการ 12 เหรียญสหรัฐต่อชั่วโมง ให้บริการผ่าน CompuServe online service โดยในการเล่นครั้งหนึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้ประมาณ 100 คน ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเกิดการพัฒนาทำให้ตลาดเกมออนไลน์มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

โดยในปี พ.ศ. 2561 รายได้จากผลประกอบการอุตสาหกรรม เกมทั่วโลกคิดเป็น 137 พันล้านเหรียญ โดยมีจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกกว่า 2,300 ล้านคน โดยคิดเป็นรายได้ ของเกมมือถือทั่วโลกกว่า 5 หมื่นล้านเหรียญ (ข้อมูลจาก New Zoo 2018) (เชษฐภัทร พรหมชนะ, ม.ป.ป) สามารถแบ่งยุคของเกมได้ 3 ยุค คือ ยุคแรกจะเป็นการเล่นเกมนอนโซล ต่อมาพัฒนาเป็นเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ ยุคที่สองจะเน้นการเล่นแบบรวมกลุ่มหรือหลายๆคน โดยอาศัยเครือข่าย LAN ในการเชื่อมต่อ ต่อมาเป็นช่วงของยุคออนไลน์ ซึ่งเป็นยุคที่อินเทอร์เน็ตมีบทบาทมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นเกมสามารถเล่นด้วยกันหลายคนโดยไม่จำเป็นต้องนั่งเล่นในที่เดียวกัน (ธนกฤต ดีพลักดิ์, 2556)

เกมมีหลายประเภท ได้แก่ เกมแนวภาษา เกมการต่อสู้ เกมผจญภัย เกมการยิง เกมแอ็คชั่น เกมกีฬา เกมแข่งความเร็ว เกมเข้าจังหวะ เกมการจำลองสถานการณ์ และเกมการวางแผนรบ จะเห็นได้ว่าเกมมีทั้งในเชิงสร้างสรรค์ และเกมที่มีการใช้ความรุนแรง เพราะฉะนั้นการกำกับดูแลการเล่นเกมจึงต้องมีแนวทางที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของเกมนั้นๆ ทั้งนี้เกมออนไลน์มีรูปแบบโครงสร้างหลายองค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ การแต่งเนื้อเรื่อง (Story Creation) การวาดภาพตัวละคร ลายเส้น.(Concept Art) การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Concept Design) โดยผู้เล่นต้องมีบัญชีผู้ใช้และรหัสผ่านเพื่อเข้าสู่การเล่น มีระบบ Web server เพื่อเก็บฐานข้อมูล มีระบบสมาชิก โดยผู้เล่นจะมีการเติมเวลาในการเล่นเกม

### 2.2.7 ผลกระทบจากเกมออนไลน์

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, ชฎามาศ ฐะวณิชฐกุล, สิรินทร ไชยศักดิ์ และวันดี กริชอนันต์ (2547) กล่าวถึงโทษของเกมออนไลน์สามารถแบ่งเป็นประเด็นใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเด็น ได้แก่

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ เมื่อเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

2. ผลจากการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม มีดังต่อไปนี้

2.1 ผลกระทบต่อสุขภาพกายจากการใช้นั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักในการเรียนและการศึกษาของเด็กและเยาวชน

3. ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ เมื่อค่าใช้จ่ายไม่เพียงพอกับความต้องการในการเล่นเกม อาจจะทำให้เกิดปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ตามมาได้ เช่น การขโมยเงิน ขโมยสิ่งของ เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินที่จะไปใช้จ่ายในการเล่นเกมจนอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้ในที่สุด

นพ. ศักดิ์ชัย วงศ์กิตติรักษ์ (2546) กล่าวว่า ผลกระทบของเกมน้อยมีทั้งผลดีและผลเสีย ผลดีจากการเล่นเกม คือ การพัฒนาทางด้านสติปัญญา เสริมสร้างการรับรู้ สร้างความบันเทิง ถ้าหากมีการควบคุมการเล่นที่ดี การเล่นเกมจะช่วยด้านการเรียนรู้และการแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ช่วยให้ผ่อนคลาย นอกจากนี้การเล่นเกมนำให้สมองคิดหลังสารเคมี ทำให้เกิดความสุข ความสบายใจ และยังมีผลดีต่อการสร้างจินตนาการ และแรงจูงใจให้กับเด็กได้อย่างดี ในขณะที่ผลกระทบทางลบ คือ ก่อให้เกิดพฤติกรรมความก้าวร้าว เอาเปรียบและรังแกผู้อื่น ส่งผลไปถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และปัญหา

เกมคอมพิวเตอร์เป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” (Dorman, 1997) ที่ส่งผลกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้นจึงควรมีกระบวนการจัดการที่ถูกต้องและเหมาะสมในการป้องกันผลกระทบทางด้านลบที่อาจเกิดกับเด็กและเยาวชน

ณ ชนก เภาสำอาง (2549) ได้สรุปผลกระทบด้านลบจากเกมออนไลน์ ดังนี้

1. เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ ดังนั้น มนุษย์โดยเฉพาะเด็กจึงมีพฤติกรรมเสพติดเกมจนไม่สามารถแยกแยะเย้ยหยันส่งผลเสียตามมาในด้านสุขภาพ เกิดความบกพร่องในการควบคุมตนเอง

2. การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจ จะเห็นได้โดยทั่วไปว่า มีการนำเอาเนื้อหาของเรื่องลามกอนาจาร เรื่องรุนแรงมาใช้เป็นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการประโยชน์ทางพาณิชย์ ซึ่งเกมลักษณะนี้จะเป็นเกมที่มีราคาถูกและผิดกฎหมาย

3. ปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นที่ร้ายแรงที่สุดก็น่าจะมาจากปัญหาต่างๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตอยู่แล้วมาเพิ่มพูนเป็นปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ต่อ อาทิ ปัญหาพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต ปัญหาความรุนแรงและความลามกอนาจารของเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ซึ่งจะนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยเป็นเกมที่ไม่มิตอนจบของเรื่องผู้เล่นจึงมีอาการเสพติดเกมได้มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ออนไลน์หรือกิจกรรมอื่นในอินเทอร์เน็ต การสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองใน

การเล่นเกมโดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้การเสพติดเกมมีความรุนแรงมาก (Dorman, 1997)

4. ผลกระทบที่สำคัญที่สุด คือ เด็กและเยาวชนจะไม่สามารถแยกแยะโลกของความเป็นจริงกับโลกเสมือนของเกมได้ เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ ประกอบกับผู้เล่นเกมได้ มีการสอดแทรกวัฒนธรรมและภาษาเข้าไปในเกม ทำให้ผู้เล่นซึมซับสิ่งเหล่านั้นเข้าไปอย่างไม่รู้ตัว

การเล่นเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ หากไม่มีวินัยในตนเองและไม่มีการจัดสรรเวลาอย่างเหมาะสม อาจส่งผลกระทบต่อกิจกรรมในชีวิตประจำวัน อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย และสุขภาพจิต เช่น ปัญหาด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ส่งผลต่อการเรียน การใช้เงินมากเกินไปจนเป็นหนี้ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นสามารถควบคุมและจัดสรรเวลาในการเล่นได้อย่างไม่กระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การเล่นเกมมีประโยชน์ในด้านอื่นๆ มากกว่าการคลายความเครียด อาทิ การฝึกภาษา การพัฒนาสมองและฝึกไหวพริบ การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (รัตนภรณ์ สิงห์ศักดิ์, 2563)

จะเห็นได้ว่า ผลกระทบจากเกมออนไลน์มีทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งหากผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นไปในเชิงบวกหรือในเชิงสร้างสรรค์ นโยบายที่รัฐกำหนดก็จะเป็นไปในลักษณะของการส่งเสริมสนับสนุน การร่วมมือกับภาคีหรือองค์กรภาคเอกชนเพื่อผลักดันอุตสาหกรรมเกมให้เติบโต ในขณะที่หากผลกระทบนั้นเป็นไปในเชิงลบนโยบายที่ออกมารองรับนั้นก็จะเป็นไปเพื่อการแก้ไขหรือลดผลกระทบนั้นให้เกิดขึ้นน้อยที่สุด ซึ่งในแต่ละประเทศก็จะมีบริบทและสถานการณ์ของข้อมูลที่แตกต่างกันไปตามแต่ละพื้นที่

## 2.2.8 สถานการณ์ภาพรวมของธุรกิจเกมออนไลน์

อุตสาหกรรมเกม นับเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่นับได้ว่ามีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่องตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ทุกๆ ปีจะมีเกมถูกผลิตและออกสู่ตลาดมากกว่า 5,000 เกมครอบคลุมทุกๆ อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการเล่นเกม โดยสัดส่วนที่มากที่สุดในปัจจุบันคือสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต ที่คิดเป็น 48% ของอุปกรณ์ในการเล่นเกมนทั้งหมด

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมมีทั่วโลกจะสามารถสร้างรายได้ สูงถึง 1.59 แสนล้านดอลลาร์ หรือประมาณ 4.9 ล้านล้านบาทไทย ในอดีตคนมักนึกถึงเกมจากฝั่งของอเมริกา ที่มีบริษัทยักษ์ใหญ่ที่สุดอย่าง EA Game ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกมฟุตบอลชื่อดังอย่าง FIFA หรือถ้าเป็นประเทศญี่ปุ่นก็จะเป็น Capcom, SEGA, Konami หรือ Square – Enix ซึ่งครองส่วนแบ่งการตลาดของอุตสาหกรรมเกมโลกมาอย่างยาวนานหลายทศวรรษ แต่ปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตเกมรายใหญ่ที่สุด

ของโลกเป็นบริษัทเทคนิควงจากประเทศจีน ไม่เพียงเท่านั้นยังเป็นบริษัทที่ใหญ่เป็นอันดับ 8 ของโลก โดยมีมูลค่าบริษัทสูงถึง 6.6 แสนล้านดอลลาร์หรือราว 19.8 ล้านล้านบาท เว็บไซต์ธุรกิจ Newzoo คาดการณ์ว่าอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมนั้น สามารถเติบโตได้อย่างต่อเนื่องถึงเฉลี่ยปีละ 8.3% โดยคาดการณ์ว่าในปี 2023 ตลาดเกมจะโตและสร้างเม็ดเงินได้มากกว่า 2 แสนล้านดอลลาร์ หรือ 60 ล้านล้านบาท (Tom Wijman, 2020)

ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจ ธนาคารไทยพาณิชย์ (SCB EIC) วิเคราะห์ว่า อุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาตอบสนองต่อพฤติกรรมของคนในสังคม

อุตสาหกรรมเกมได้ประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นเรื่องของพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ และอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่ช่วยเพิ่มทักษะและประสบการณ์ในการเล่น เกม ประกอบกับมีต้นทุนที่ถูกลง และสามารถเพิ่มลูกเล่นใหม่ๆ ได้ การเปลี่ยนแปลงของแพลตฟอร์มที่ทำให้มีความสะดวกสบายมากขึ้นโดยเฉพาะในกลุ่มเกมมือถือ ความหลากหลายของรูปแบบการหารายได้ที่เปลี่ยนจากการขายเครื่องเกมและแผ่นเกมเป็นการซื้อของต่างๆ ภายในเกมและระบบสมาชิกรายเดือนต่างๆ เกมกลายเป็นแหล่งอาชีพที่สามารถสร้างรายได้จากการแข่งขัน รายได้จากผู้โฆษณาจากการสตรีมเกมในขณะเล่น หรือทำคลิปหรือรายการที่เสริมเทคนิคการเล่น ทำให้เกมไม่ใช่เรื่องของเด็กๆ อายุน้อยอีกต่อไป และเกิดอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมมากยิ่งขึ้น ทำอุตสาหกรรมเกมเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่คาดว่าจะเติบโตได้อย่างโดดเด่นในอนาคต และมีความน่าสนใจในการลงทุนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

ผู้เล่นเกมบนสมาร์ตโฟนจะสูงถึง 25,000 ล้านคน หรือราว 1 ใน 3 ของประชากรโลก ในปี 2566 จากข้อมูลของบริษัทวิเคราะห์อุตสาหกรรมเกม Newzoo ระบุว่า มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลกอยู่ที่ราว 1.46 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2562 ซึ่งสูงกว่ามูลค่าอุตสาหกรรมเพลงและบ็อกซ์ออฟฟิศทั่วโลกในปี 2562 กว่า 2 และ 3 เท่าตามลำดับ โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมเกมเติบโตได้อย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องจากเกมบนสมาร์ตโฟนทำให้การเล่นเกมเข้าถึงผู้บริโภคได้ทุกเพศทุกวัย โดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องลงทุนซื้ออุปกรณ์เพื่อเล่นเกมโดยเฉพาะ อีกทั้งเกมบนสมาร์ตโฟนส่วนใหญ่มีโมเดลธุรกิจแบบ free-to-play ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถดาวน์โหลดเกมและเล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย จึงสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมรายใหม่ได้มาก เป็นผลให้จำนวนผู้เล่นเกมบนสมาร์ตโฟนจะสูงถึง 2.5 พันล้านคน หรือราว 1 ใน 3 ของประชากรโลกในปี 2566 อีกทั้งการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในเกม



โมเดลทางธุรกิจของเกมในปัจจุบัน ไม่ได้เน้นการขายตัวเกมเป็นหลัก แต่เน้นการสร้าง network effects ให้ผู้เล่นชักชวนเพื่อนมาเล่นเกม เพื่อขยายฐานลูกค้า โดยโมเดลธุรกิจแบบดิจิทัลของเกมเอื้อให้เกมดีเวลลอปเปอร์สามารถสร้างรายได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น 1) การขายสินค้าดิจิทัลในเกม (in-app purchase) ซึ่งเกมดีเวลลอปเปอร์สามารถสร้างสินค้าดิจิทัลเพื่อนำเสนอผู้เล่นได้อย่างไม่จำกัด 2) การขาย subscription เพื่อสร้าง recurring revenue จากผู้เล่นประจำ หรือ 3) การขายโฆษณาให้แก่ advertiser ที่ต้องการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่

ในปัจจุบันมีผู้เล่นเกมในประเทศไทยสูงถึง 27 ล้านคน จึงเป็นโอกาสในการทำการตลาดและโฆษณาของ advertiser ภายใน ecosystem ของเกมเพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มากขึ้น เนื่องจากเกมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภคเหล่านี้โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ อีกทั้งการโฆษณากับเกมมีข้อได้เปรียบกว่าการโฆษณาผ่านสื่อรูปแบบดั้งเดิม (traditional media) เนื่องจากเกมมีบริบทของการเป็นสื่อที่มี engagement และ interaction สูง advertiser ยังสามารถเข้าใจถึงความแตกต่างของพฤติกรรมของผู้บริโภคตามประเภทเกม เนื่องจากตัวเกมออกแบบให้สามารถเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและความชอบของผู้เล่นได้ และการโฆษณาผ่านเกมหรือวิดีโอคอนเทนต์ของเกม มีเครื่องมือวัดผลได้อย่างชัดเจนเนื่องจากเป็นการโฆษณาผ่านสื่อดิจิทัล ดังนั้น แบรินด์สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้เฉพาะเจาะจง และสามารถสร้าง brand awareness แก่ผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การทำโฆษณาร่วมกับเกมจะช่วยเสริมภาพลักษณ์ทันสมัยและเข้าใจคนรุ่นใหม่ให้กับแบรนด์อีกด้วย เนื่องจากเกมเป็นไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ อุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว ตามการพัฒนาของเทคโนโลยีโลกและวิถีชีวิตของผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ทั้งนี้ EIC มองว่าช่องทางที่น่าสนใจสำหรับ advertiser ในการทำการตลาดและโฆษณาใน ecosystem ของเกม ได้แก่

- 1) การโฆษณาผ่านตัวเกมที่มีพื้นที่ให้ได้ประยุกต์ใช้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์
- 2) การทำการตลาดร่วมกับเกมสตรีมเมอร์ สามารถให้โปรโมทแบรนด์ระหว่างสตรีมเกมหรือเป็นพรีเซนเตอร์โฆษณา
- 3) การสปอนเซอร์อีสปอร์ต ผ่านการแข่งขันหรือทีมและนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นที่นิยมและมีฐานคนดูที่เหนียวแน่น ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ให้ advertiser ผลิตแคมเปญการตลาดได้อย่างหลากหลาย (BENLEY Writer Team, 2021)

ปัจจุบันภาครัฐให้การส่งเสริมและผลักดันธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกม เกิดการพัฒนาของบริษัทเกมต่างๆ มีการจัดการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต จนกลายเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมหาศาล ปัจจุบันได้ถูกบรรจุเป็นกีฬาเอเชียนเกมส์ ธุรกิจการศึกษา มหาวิทยาลัยต่าง ๆ เริ่มเปิดหลักสูตรเกี่ยวกับการพัฒนาเกม ภาคธุรกิจเริ่มเข้ามาลงทุน เกิดกลุ่มนักพัฒนา เกิดการสร้างงานสร้างรายได้ส่งผลให้เกิดเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เช่น เกมแอสเตอร์ หรือคนสร้างคอนเทนต์บนโลกออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ มากยิ่งขึ้น

จากสถานการณ์ของเกมออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวเลขในตลาดธุรกิจเกมออนไลน์มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศและทั่วโลก ซึ่งส่งผลต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและรายได้ของประเทศเกิดเป็นอุตสาหกรรมเกมที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว เกิดการสร้างอาชีพ ทำให้ทั้งภาครัฐและเอกชนหันมาให้ความสนใจเกมออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากเห็นโอกาสในการพัฒนาธุรกิจประเภทนี้ให้เติบโตและสร้างรายได้ให้กับประเทศ ซึ่งในระดับธุรกิจสามารถใช้ E-Sport เป็นโอกาสในการขยายธุรกิจและดึงดูดเป้าหมายได้อย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนมุมมองต่อเกมออนไลน์ในมิติเชิงสร้างสรรค์หรือผลกระทบเชิงบวกในแง่ของเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรมส่งผลให้เกิดการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สิ่งที่ตามมา คือ ตลาดแรงงานของเกมและอีสปอร์ตที่กำลังเปิดกว้างมากขึ้น

ทั้งนี้จากผลกระทบและสถานการณ์ของเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้สรุปผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบโดยแยกเป็นประเด็น ดังนี้

| ผลกระทบเชิงบวก                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ผลกระทบเชิงลบ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>1. ด้านเศรษฐกิจ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกิดหลักสูตรในระดับมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมเพื่อรองรับกระแสอีสปอร์ตที่กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง</li> <li>- เกิดการสร้างอาชีพและช่องทางการหารายได้จากการแข่งขัน การโฆษณาจากการสตรีมเกม เป็นต้น</li> <li>- เกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจ</li> </ul> <p><b>2. ด้านสังคม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นแนวทางการพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเข้าสังคม</li> </ul> | <p><b>1. ด้านเศรษฐกิจ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการนำเอาเนื้อหาหลามกอนาจารหรือรุนแรงมาใช้เป็นเนื้อหาของเกมเพื่อการพาณิชย์ เกมผิดกฎหมาย ราคาถูก กลายเป็นอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ</li> </ul> <p><b>2. ด้านสังคม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกิดพฤติกรรมเลียนแบบเนื้อหาในเกม ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมทั้งในรูปแบบอาชญากรรมออนไลน์และอาชญากรรมทั่วไป</li> <li>- ขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง โอกาสที่จะสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง</li> </ul> |



|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>3. ด้านอื่นๆ</b></p> <p>เกิดทักษะในด้านต่างๆ เช่น การฝึกภาษา ด้านการวางแผน การใช้เทคโนโลยี</p> | <p><b>3. ด้านอื่นๆ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>ด้านร่างกาย</u><br/>เด็กที่เล่นเกมเป็นเวลานานมากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป จะส่งผลให้มีอาการทางร่างกายที่ไม่ทราบสาเหตุ</li> <li>- <u>การเรียนรู้</u><br/>ส่งผลกระทบต่อน้ำที่หลักของเด็กและเยาวชนคือการศึกษา</li> <li>- <u>ด้านอารมณ์</u><br/>หงุดหงิดง่าย บางครั้งจะเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหาต่างๆ ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ เด็กบางคนฆ่าตัวตายเลียนแบบเนื้อหาในเกมที่เล่น</li> </ul> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แบ่งการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็นสองส่วน โดยแบ่งเป็นการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานโยบายเปรียบเทียบ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงแนวทางการศึกษานโยบายเปรียบเทียบและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การเชื่อมโยง วิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยให้มีคุณภาพ ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น มีดังนี้

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานโยบายเปรียบเทียบ

มณฑล ธรรมจริยาวัฒน์ , ปพน ปุณณะรักษิต (2563, น.246) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบนโยบายการจัดการศึกษาหลักสูตรอาชีวศึกษาในต่างประเทศ พบว่า การเปรียบเทียบนโยบายหลักสูตรอาชีวศึกษาในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา มาเลเซีย สาธารณรัฐเกาหลี และญี่ปุ่น เป็นประเทศที่รัฐบาลมีความมั่นคงและต่อเนื่อง ผู้นำรัฐบาลคือนายกรัฐมนตรี หรือประธานาธิบดี มีวิสัยทัศน์ในการปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาประเทศจะเป็นผู้ริเริ่มและเป็นผู้ดำเนินการชูนโยบายปฏิรูปการศึกษาในนามของรัฐบาลด้วยตนเอง มีการแต่งตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษา

ที่ผู้นำรัฐบาลแต่งตั้งขึ้นทำการศึกษา รวบรวมข้อมูล และเสนอเป็นนโยบายต่อรัฐบาล โดยคณะกรรมการดังกล่าวประกอบด้วยผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและคณะกรรมการมีวาระชั่วคราวใช้ชื่อว่าเป็นหน่วยงานด้าน “วางแผน” หรือ หน่วยงานด้าน “วิจัย” และมีคณะกรรมการด้านนโยบายเป็นที่ปรึกษาให้กับกระทรวงหลายประเทศ เช่น ออสเตรเลีย จีน เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น ลาว เวียดนาม พม่า ไทย อินโดนีเซีย มาเลเซีย มีหน่วยงานวิจัยการศึกษาเป็นผู้ให้ข้อมูลจากการวิจัยเพื่อให้กระทรวงพัฒนานโยบาย บางประเทศ เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น กำหนดให้มีสถาบันวิจัยการศึกษาแห่งชาติที่เป็นอิสระจากการบังคับบัญชาของกระทรวงศึกษาธิการ โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบในประเด็นระบบอาชีวศึกษา สภาพการดำเนินการในปัจจุบัน ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จและปัญหาอุปสรรคของการดำเนินการของสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย เยอรมัน และไต้หวัน

ผศ.ชนะใจ เดชวิทยาวร และคณะ (2552) ศึกษาเรื่อง “การศึกษา นโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย : ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ” โดยการศึกษา นโยบายส่งเสริมการอ่านโดยภาครัฐ ผ่านกฎหมาย คำสั่ง ข้อบังคับ และอื่นๆ ที่ออกโดยรัฐ ทั้งที่เป็นการส่งเสริมการอ่านโดยตรงและโดยอ้อม - ศึกษา นโยบายและกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของต่างประเทศจำนวน 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศสวีเดน ประเทศญี่ปุ่น ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี และประเทศเวียดนาม ศึกษาแนวทางและการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของไทย ที่จัดโดยองค์กรภาครัฐและเอกชน และผลของการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ รวมถึงเงื่อนไขที่ทำให้ประสบ ความสำเร็จ หรือเป็นอย่างอื่น

หงส์ฟ้า ทรัพย์บุญเรือง (2538 ) ศึกษาเรื่อง นโยบายพัฒนาอุตสาหกรรมของเกาหลีใต้เปรียบเทียบกับไทย โดยการ 1. ศึกษาถึงนโยบายต่างๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมของเกาหลีใต้ ซึ่งนโยบายเหล่านั้นจะครอบคลุมถึงนโยบายการเงินการคลัง การส่งเสริมการลงทุน การค้าระหว่างประเทศ และมาตรการอื่นๆ ที่รัฐบาลกำหนดขึ้น เพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแผนแม่บทของการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างแผนพัฒนา 5 เป็นต้น 2.ศึกษาผลกระทบและประสิทธิผลของนโยบายดังกล่าวต่อภาคอุตสาหกรรมของเกาหลีใต้ รวมทั้งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวม 3. ศึกษา นโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมของไทย และมาตรการเกี่ยวเนื่องที่ใช้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบให้เห็นข้อดี และข้อด้อยของนโยบายเหล่านั้น เมื่อเทียบกับกรณีของเกาหลีใต้ 4. นำเสนอข้อเสนอแนะบางประการที่คาดว่าจะมีประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายพัฒนาอุตสาหกรรมของไทยต่อไป

วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา (2557 , ) ศึกษาเรื่อง การวิจัยเชิงเปรียบเทียบ พัฒนาการด้านนโยบายและยุทธศาสตร์ทางการศึกษาของประเทศในประชาคมอาเซียน:

กรณีศึกษาประเทศเวียดนาม มาเลเซีย และอินโดนีเซีย พบว่า มีปัจจัยเงื่อนไขและกลไกที่สำคัญที่เป็นจุดร่วมกันของทั้งประเทศเวียดนาม มาเลเซีย และอินโดนีเซีย คือ การมีนโยบายการศึกษาที่มีความต่อเนื่อง และเป็นแผนระยะยาว สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ การมีหน่วยงานที่รับผิดชอบในการดำเนินนโยบายด้านการศึกษาโดยเฉพาะ การมีระบบการเมืองที่มั่นคงและการมีผู้นำและผู้บริหารประเทศที่มีวิสัยทัศน์ทางการศึกษาอย่างชัดเจน และการมีมาตรการส่งเสริมความร่วมมือกับเครือข่ายในการจัดการและสนับสนุนการศึกษา

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับนโยบายเปรียบเทียบ สามารถสรุปประเด็นในการเปรียบเทียบดังนี้

| ชื่องานวิจัย                                                                    | ประเด็นในการเปรียบเทียบ                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. การเปรียบเทียบนโยบายการจัดการศึกษาหลักสูตรอาชีวศึกษาในต่างประเทศ             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ระบบอาชีวศึกษาที่ใช้ในปัจจุบัน</li> <li>- สภาพการดำเนินการในปัจจุบัน</li> <li>- ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จ</li> <li>- ปัญหาอุปสรรคของการดำเนินการในแต่ละประเทศ</li> </ul>                |
| 2. การศึกษานโยบายส่งเสริมการอ่านของไทย : ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลักษณะของนโยบาย</li> <li>- เนื้อหาของนโยบาย (แนวทางและกิจกรรม)</li> <li>- ผลของการดำเนินกิจกรรม</li> <li>- เงื่อนไขที่ทำให้ประสบความสำเร็จ</li> </ul>                                          |
| 3. นโยบายพัฒนาอุตสาหกรรมของเกาหลีใต้เปรียบเทียบกับไทย                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลักษณะและเนื้อหาของนโยบาย</li> <li>- ผลกระทบและประสิทธิผลของนโยบาย</li> <li>- มาตรการเกี่ยวเนื่องจากนโยบาย</li> <li>- ข้อดี ข้อด้อยของนโยบาย</li> </ul>                                        |
| 4. การเปรียบเทียบการบริหารจัดการอุดมศึกษาระหว่างประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาชนจีน | <p>การบริหารจัดการด้านต่างๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านนโยบายและยุทธศาสตร์กฎหมายของอุดมศึกษา</li> <li>- ด้านการบริหารจัดการระบบสถาบันอุดมศึกษา</li> <li>- ด้านการบริหารจัดการการเงินและงบประมาณ</li> </ul> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>ของอุดมศึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ด้านการบริหารจัดการด้านการบริหารจัดการการเงินและงบประมาณของอุดมศึกษา</li> <li>- ด้านการบริหารจัดการบุคลากรของอุดมศึกษา</li> <li>- ด้านการบริหารจัดการประเมินคุณภาพอุดมศึกษา</li> </ul> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

จากประเด็นในการเปรียบเทียบงานวิจัยในเรื่องต่างๆ ที่ยกมาเป็นกรณีศึกษานั้น จะเห็นได้ว่ามีความหลากหลายและครอบคลุมต่อการศึกษาในเรื่องนั้นๆ ผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นที่มีนัยยะสำคัญต่อการนำมากำหนดเป็นกรอบและประเด็นเปรียบเทียบในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ การดำเนินการจัดการเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ลักษณะและเนื้อหาของนโยบาย ผลของการดำเนินนโยบาย มาตรการเกี่ยวเนื่องจากนโยบาย ข้อดี ข้อด้อยของแต่ละนโยบาย

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

ชลลดา บุญโท (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ในการใช้งานช่วงเวลาในการใช้งานที่แตกต่างกันเกิดผลกระทบต่อการเล่นเกมแตกต่างกัน

พิรกร รามสูต (2550) ศึกษาเรื่อง การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทยมี 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ติดเกม ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางเทคโนโลยี ในขณะที่แต่ละภาคส่วนในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ ได้แก่ ภาครัฐ ภาคอุตสาหกรรม และภาคประชาสังคม มีบทบาทในการกำกับดูแลที่แตกต่างกัน โดยมีรูปแบบตั้งแต่การออกและบังคับใช้มาตรการทางกฎหมาย ระบบการตรวจสอบและกลั่นกรอง การใช้กฎ กติกา มารยาท และผู้ดูแลภายในตัวเกม ไปจนถึงการให้ความรู้แก่ประชาชน การสร้างการเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมของชุมชน

ณัฐปภัสร จันทรหอม (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของประชากร พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ความสนใจต่อเกมออนไลน์และสภาพแวดล้อม มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ รูปแบบของ

กราฟิก ในเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการเลือกเล่น เน้นฉากและตัวละครที่สวยงาม และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน

โกสินทร์ เตชะนิยม และคณะ (2564) ศึกษาเรื่อง ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย : ข้อมูลเชิงประจักษ์ การเปรียบเทียบนโยบายในต่างประเทศและข้อเสนอเชิงนโยบาย ซึ่งศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่องทางการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย

ผลการวิจัย พบว่า 1. ชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ที่มากขึ้นส่งผลให้เกิดการติดเกมออนไลน์ที่มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และปฏิสัมพันธ์ของเวลาในการเล่นและช่องทางในการเล่น เกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการติดเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่ใช้เวลาเล่นเกมทางสถานที่ให้บริการร้านเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่มีการใช้งานมากกว่า 6 ชั่วโมงเป็นผู้ที่เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์มากที่สุดตามข้อมูลของงานวิจัยชิ้นนี้ 2. จากการสืบค้นพบว่า ประเทศจีนมีแนวมาตรการที่รัดกุมและครบถ้วนมากที่สุด ซึ่งแนว มาตรการที่พยายามจำกัดการเข้าถึงในการเล่น เกมออนไลน์ในสถานที่ให้บริการนับเป็นมาตรการที่สอดคล้องกับประเด็นวิจัย อีกทั้งการจำกัดชั่วโมงในการเล่นให้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ก็เป็นผลดีตามหลักฐานเชิงประจักษ์ อย่างไรก็ตามพบ รายงานถึงช่องว่างของนโยบาย เช่น เยาวชนยังสามารถสลับเกมหรือสลับไอดีเกมเพื่อเล่นเกมต่อไปได้ (Bong-Won Park and Jae-Hyeon Ahn, 2010) ในขณะที่ทางสหรัฐอเมริกาได้รับแรงกดดันทางสังคมถึงการจัดระดับเกมบางเกมที่ต่ำกว่าความเป็นจริง เนื่องจากมีเนื้อหารุนแรง

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์(2555) ได้ศึกษาเรื่อง ปัญหาการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงผ่านการเล่น เกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนมีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ โดยปัจจัยดังกล่าวสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6 ในส่วนที่สามผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ ถอดอยในการพยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเองมีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกันโดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 69.2 ดังนั้น การแก้ไขปัญหการอบรมบ่มเพาะความ

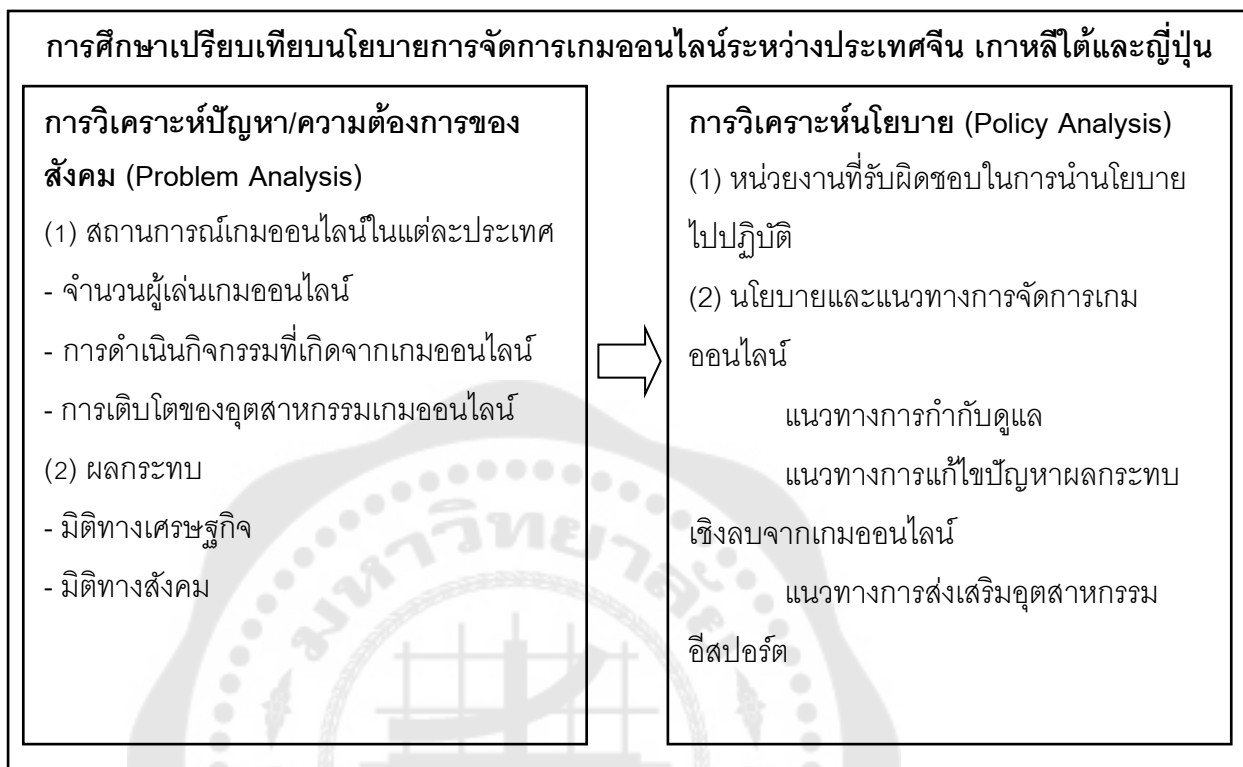
รุนแรงของเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัวและการควบคุมเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ตะวันเศรษฐี เชนันท์ (2549) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่า จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมส่วนใหญ่คือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา ระยะเวลาที่ออนไลน์อยู่ในเกมนานที่สุดต่อครั้งจะอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ในเกมผู้เล่นทุกคนจะใช้ไอเทมที่มีราคาสูงและหายากเพื่อประโยชน์ในการเล่นและทำให้ผู้เล่นสนใจเพิ่มโอกาสในการได้รับการยอมรับและสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นได้ง่ายขึ้น ปัจจัยที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเสพติดการเล่นเกมนออนไลน์พบว่า มีปัจจัยทั้งทางด้านการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์ ปัจจัยภาวะปัญหาทางด้านจิตวิทยา ปัจจัยด้านสังคมและครอบครัวที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดพฤติกรรมเสพติด ในส่วนของผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการเรียนผลการเรียนตกต่ำเพราะมามีเวลาให้กับการเรียนและพบว่าจะให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมนมากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง ในส่วนของค่าใช้จ่ายต้องหมดเงินไปกับการเล่นเกมเป็นจำนวนมากกระทบกับค่าใช้จ่ายในส่วนอื่นๆของตัวผู้เล่นเกมเอง และมีปัญหาจากการนั่งเล่นเกมเป็นเวลานานโดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงอิริยาบถทำให้มีอาการเมื่อยล้าตามข้อและส่วนต่างๆ ของร่างกาย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ดังข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า งานวิจัยส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมและผลกระทบของเกมออนไลน์ ปัญหาการติดเกมออนไลน์ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ ซึ่งจะเป็นไปในลักษณะการมองเกมออนไลน์ในเชิงลบและมองในมิติทางด้านสังคมเพียงด้านเดียว ดังนั้นการศึกษาวิจัยในงานชิ้นนี้จึงเป็นอีกมิติหนึ่งของการศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ กล่าวคือ จะมองสะท้อนเกมออนไลน์ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบควบคู่กันไปทั้งในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคม และที่สำคัญคือ การศึกษาเปรียบเทียบของประเทศที่มีความโดดเด่นด้านอุตสาหกรรมเกมและมีนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งได้แก่ ประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น



### กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)



การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ ในประเด็นหลัก 2 ประเด็น คือ 1. การวิเคราะห์ปัญหา/ความต้องการของสังคม (Problem Analysis) 2. การวิเคราะห์นโยบาย Policy Analysis) สามารถจำแนกในแต่ละประเด็นได้ดังนี้

#### 1. การวิเคราะห์ปัญหา/ความต้องการของสังคม (Problem Analysis)

(1.1). สถานการณ์เกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ คือ เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในประเทศประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น โดยศึกษาในประเด็นต่อไปนี้

- จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ สัดส่วนอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์
- การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ อาทิ งานแสดงสินค้าหรือการจัดแสดงนิทรรศการเกม การสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ จากหน่วยงานภาครัฐ อุตสาหกรรมอีสปอร์ต
- การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ สัดส่วนรายได้จากยอดขายของตลาดเกม มูลค่าตลาดเกมของประเทศ



(1.2) ผลกระทบ โดยพิจารณาผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ใน 2 มิติ คือ

- มิติทางเศรษฐกิจ ศึกษาผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ เช่น อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การสร้างอาชีพ งานแสดงนิทรรศการหรือสินค้าเกี่ยวกับเกม

- มิติทางสังคม ศึกษาผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อสังคม เช่น ด้านอาชญากรรมทั้งในรูปแบบอาชญากรรมออนไลน์และอาชญากรรมทั่วไป ด้านสุขภาพ การเรียน และอารมณ์

## 2. การวิเคราะห์นโยบาย

(2.1) หน่วยงานที่รับผิดชอบ เกี่ยวกับนโยบายหรือมาตรการการจัดการเกมออนไลน์ ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

(2.2) นโยบายและแนวทางในการจัดการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็นแนวทางการกำกับดูแลเกม แนวทางการแก้ไขผลกระทบเชิงลบ และแนวทางในการสนับสนุนอีสปอร์ต

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

##### การออกแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์และผลกระทบของเกมออนไลน์ ตลอดจนนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น โดยใช้เครื่องมือการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร (Documentary Analysis) จากเอกสาร เอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ วารสาร บทความข่าว งานวิจัย วารสารวิชาการ จากสถานศึกษาวิจัย หน่วยงานเอกชน และหน่วยงานราชการต่างๆ เพื่อมาวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงในแต่ละประเด็นที่ศึกษาทั้งในแง่ของสถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ตลอดจนการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายที่เกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการในแต่ละประเทศ เป็นข้อมูลในการประยุกต์และปรับใช้ภายใต้บริบทที่เหมาะสมของประเทศไทยต่อไป

##### ประเภทของข้อมูลและแหล่งข้อมูล

ในการศึกษาศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประเภทของข้อมูลและแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการสืบค้น และรวบรวมข้อมูลในแต่ละประเด็นไว้เป็นหมวดหมู่ เพื่อเป็นกรอบในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุม โดยกำหนดประเด็นที่ศึกษาออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1) สถานการณ์เกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ โดยศึกษาจากเอกสารการรายงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รายงานทางวิชาการ เช่น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ เป็นต้น ข้อมูลจากแหล่งออนไลน์ ตลอดจนบทความทางวิชาการ 2) ผลกระทบของเกมออนไลน์ โดยการศึกษาจากแหล่งข้อมูลทางเอกสารต่างๆ ได้แก่ รายงานการศึกษา/งานวิจัยของสถาบันองค์กรหรือหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากแหล่งออนไลน์ อาทิ เว็บไซต์ของหน่วยงาน บทความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ข้อมูลจากแหล่งข่าวหรือสื่อมวลชน และบทความของหน่วยงาน 3) นโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยศึกษาจากแหล่งออนไลน์ทั้งจาก เว็บไซต์ของต่างประเทศและการนำเสนอของสื่อมวลชนที่มีการแปลเป็นภาษาไทย รายงานการศึกษา/งานวิจัย ทั้งของบุคคลทั่วไปและของหน่วยงาน ตลอดจนบทความทางวิชาการ เช่น สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ต่างๆ เพื่อมาวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงในแต่ละ

ประเด็นที่ศึกษาทั้งในแง่ของสถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น ตลอดจนการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการในแต่ละประเทศ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) ในรูปแบบของการวิเคราะห์สารระบบ (Taxonomy Analysis) แล้วใช้การวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) เพื่อตีความข้อมูลตามกรอบแนวคิดการวิจัยที่กำหนดทั้งในส่วนของการวิเคราะห์เปรียบเทียบปัญหาและความต้องการของสังคมในด้านเกมออนไลน์ และการวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การสรุปและอภิปรายผลการศึกษาที่ชัดเจน รวมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการจัดการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบทของประเทศไทย



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการวิจัย “การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ระหว่างประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น” ผู้วิจัยได้อาศัยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary Study) ซึ่งแบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วน ดังนี้

4.1 สถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

4.2 นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

#### 4.1 สถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

โดยศึกษาจากการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ (กีฬาอีสปอร์ตและการจัดงานแสดงสินค้าหรือนิทรรศการเกี่ยวกับเกม) และผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ทางด้านเศรษฐกิจและด้านสังคมของประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น ดังนี้

##### 4.1.1 ประเทศจีน

##### 4.1.1.1 สถานการณ์เกมออนไลน์

##### (1) การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ในประเทศจีนเป็นหนึ่งในภาคธุรกิจอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดและเติบโตเร็วที่สุดในโลก ปัจจุบันจีนมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 457 ล้านคน ปัจจุบันจีนมีฐานผู้ใช้ออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก โดย 2 ใน 3 มีส่วนร่วมในการเล่นเกมนออนไลน์ นักเล่นเกมออนไลน์ทั่วไปในจีนอายุค่อนข้างน้อย (อายุ 18 ถึง 30 ปี) เป็นเพศชาย และอย่างน้อยก็สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่กำลังขยายตัวเป็นอย่างมาก เห็นได้จากอุตสาหกรรมการถ่ายทอดสดเกมในประเทศจีนสามารถเข้าถึงประชาชนได้ในขณะที่อาศัยอยู่ในบ้าน พบว่าขนาดของอุตสาหกรรมการถ่ายทอดสดเกมกำลังขยายตัวเพิ่มขึ้นทุกปีมากกว่าร้อยละ 20 คาดว่าภายในปี 2564 จะมีขนาดตลาดสูงถึง 34,200 ล้านหยวน (หรือประมาณ 157,320 ล้านบาท) ทั้งนี้ในปี 2563 มูลค่าตลาดเกมดิจิทัลคิดเป็นประมาณ 1.28 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 20.71 โดยเกมที่นิยมมากในตลาดจีนเป็นเกมที่ผลิตโดยบริษัทในประเทศจีนกว่าร้อยละ 80 และมี

ผู้เล่นเกมถึง 665 ล้านคน ขณะที่สัดส่วนการตลาดของเกมแต่ละประเภท พบว่าเป็นรายได้จากเกมมือถือมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 68.5 รองลงมาเป็นเกมที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ร้อยละ 26.6 และเกมที่เล่นผ่านเว็บไซต์เกมร้อยละ 4.3 ตามลำดับ สำหรับมูลค่าการส่งออกของเกมที่เกิดโดยบริษัทในประเทศจีนมีมูลค่า 464,600 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 33.25 โดยตลาดหลักของเกมจีน ได้แก่ สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และฝั่งตะวันตกของยุโรป และอีกปัจจัยหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของประเทศจีนได้รับการพัฒนาและสนับสนุน คือ ในช่วงครึ่งปีแรกของปี พ.ศ. 2563 มีบริษัทเกมจดทะเบียนใหม่จำนวน 22,000 บริษัท คิดเป็นวันละ 122 บริษัทต่อวัน แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเกมของจีนมีกำลังในด้านต้นทุนและมีความพร้อมในด้านการผลิต ทำให้อุตสาหกรรมเกมจีนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การลงทุนในอุตสาหกรรมเกมของจีน พบว่าบริษัทที่มีการลงทุนในธุรกิจบริการเกมมากที่สุด ได้แก่ บริษัท Tencent มีสัดส่วนรายได้คิดเป็นร้อยละ 59.3 รองลงมาเป็นบริษัท Net Ease ร้อยละ 21 บริษัท 37.com ร้อยละ 7.6 บริษัท Perfect World ร้อยละ 2.3 บริษัท Yoozoo ร้อยละ 1.8 และบริษัทอื่นๆ อีกร้อยละ 8.1 ตามลำดับ

รายงานอุตสาหกรรมเกมของจีนในปี 2564 เผยแพร่โดยคณะกรรมการเผยแพร่เกมของสมาคมสื่อเสียงและวิดีโอแห่งประเทศจีน ในการประชุมประจำปีของอุตสาหกรรมเกมของจีนในเมืองกวางโจวทางตอนใต้ของจีน ตามรายงานจำนวนเกมเมอร์ในจีนในปี 2563 มีถึง 666 ล้านคน เพิ่มขึ้น 0.22% เมื่อเทียบเป็นรายปีและค่อยๆ ใกล้อิ่มตัว ตลาดเกมอีสปอร์ตในประเทศจีนสร้างรายได้จากการขาย 140.2 พันล้านหยวน เติบโต 2.65 เมื่อเทียบเป็นรายปี เปรอร์เซ็นต์ ชุน ไชวซาน ประธานสมาคมสื่อเสียงและวิดีโอแห่งประเทศจีนกล่าวว่า อีสปอร์ตได้เติบโตขึ้นเป็นรูปแบบธุรกิจใหม่ที่สำคัญในตลาดเกม และสมาคมสนับสนุนท้องที่ที่จะเปิดตัวนโยบายเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเติบโตทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์สอดคล้องกับข้อมูลจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ของประเทศ คือ ประเทศจีนมีประชากรทั้งหมดจำนวน 1,415 ล้านคน มีผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวน 850 ล้านคน คิดเป็น 60 เปอร์เซ็นต์ของสัดส่วนผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อประชากรทั้งหมด รายงานการตลาดเกมพีซีออนไลน์ของจีนในปี 2562 พบว่า 95 เปอร์เซ็นต์ของผู้เล่นเกมในประเทศจีน เล่นเกมมือถือมีผู้เล่นเกมพีซีออนไลน์ 312.4 ล้านคนในปี 2561 และ 79.9 ล้านคน คิดเป็น 26 เปอร์เซ็นต์ที่ใช้จ่ายเงินในการเล่นเกมนี่ ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์บนพีซี คาดว่าจะสูงถึง 354 ล้านคนในปี 2566

## (2) การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์

กิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์มีมากมายหลายด้าน แต่กิจกรรมที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก นั่นก็คือ กีฬาอีสปอร์ต และการจัดงานแสดงสินค้าหรือนิทรรศการเกี่ยวกับเกม ดังนี้

### - กีฬาอีสปอร์ต

อีสปอร์ตในประเทศจีนมีความสำคัญมาตั้งแต่ปี 1996 เนื่องจากประเทศสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและคาเฟ่เกมบนพีซีได้เริ่มปรากฏขึ้นทั่วทั้งประเทศ การเปิดตัวเกม StarCraft ในปี 2541 ได้สร้างการก่อตั้งการแข่งขันอีสปอร์ตที่จัดขึ้นในประเทศจีน รวมถึงการก่อตั้งสมาคม China StarCraft เพื่อจัดการแข่งขันอย่างไม่เป็นทางการในปี 2542 เป็นต้นไป และในปีเดียวกันนั้นจัดการแข่งขัน Esports อย่างเป็นทางการ โดยปี 2543 สมาคมกีฬาที่เกิดขึ้นจากการคราฟต์ผู้เล่นที่ได้รับการจัดตั้งขึ้นและผู้เล่นจีนและทีมงานมีส่วนร่วมและได้รับรางวัลเหรียญเริ่มต้นด้วยโลกไซเบอร์เกม\_2001 ภายในปี พ.ศ. 2546 รัฐบาลจีนยอมรับความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากอีสปอร์ต ถึงแม้รัฐบาลจะตีตราต่อคุณภาพการเสพติดของวิดีโอเกมก็ตาม e-sports ได้รับการยอมรับว่าเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการในปี 2546 ส่งเสริมให้เยาวชนในพื้นที่เข้าร่วมอีสปอร์ต คือ "การฝึกร่างกายสำหรับประเทศจีน" ประเทศจีนยังคงขยายการมีส่วนร่วมของ e-sports ควบคู่ไปกับเกาหลีใต้ โดยการเติบโตจะเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการเติบโตของเกมออนไลน์อื่นๆ จีนมีส่วนร่วมมากขึ้นกับการวางแผน World Cyber Games ในประเทศเกาหลีใต้ ผู้ก่อตั้งงานในปี 2543 การเติบโตดังกล่าวได้รับแรงหนุนจากบริษัทอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ของจีนที่ลงทุนในทีมอีสปอร์ตและผู้เล่น ก่อตั้งการแข่งขันอีสปอร์ตของตนเอง และการเข้าซื้อกิจการผู้พัฒนาเกมอีสปอร์ตยอดนิยมของเกาหลีใต้

อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญที่สุดสำหรับการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ในระยะยาว ในปี 2562 มูลค่าทางอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมากกว่า 100,000 ล้านดอลลาร์ ส่วนครั้งแรกของปี 2563 มูลค่ามากกว่า 71,900 ล้านดอลลาร์ นับเป็นการเติบโตจากเดิมกว่า 54.7% อีกทั้งยังมียุทธฐานผู้เล่นเกมอีกมากกว่า 480 ล้านคนในประเทศ ซึ่งประเทศจีนเป็นประเทศที่มีผู้เล่นอีสปอร์ตมากที่สุดในโลกและได้รับการขนานนามว่า “China numba wan” เนื่องจากได้ก้าวขึ้นมาครองความยิ่งใหญ่ในวงการแข่งขันเกมระดับโลก โดยอาศัยเวลาเพียงไม่กี่ปีเท่านั้น นอกจากนี้ประเทศจีนยังได้สานต่อความเป็นผู้นำด้านอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ด้วยการทุ่มงบประมาณราว 900 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือ (ประมาณ 26,992 ล้านบาท) สร้างอีสปอร์ตฮับแห่งใหม่ในนครเซี่ยงไฮ้ เพื่อเป็นจุดหมายของแฟนอีสปอร์ตทั่วโลก โดย

เว็บไซต์ Esports Observer รายงานว่าอีสปอร์ตฮับแห่งใหม่มีชื่อว่า Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center ซึ่งเริ่มทำการก่อสร้างแล้ว และคาดว่าจะเสร็จสมบูรณ์ในปี 2566 เมื่อสร้างเสร็จแล้ว Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center แห่งนี้จะมีพื้นที่กว่า 500,000 ตารางเมตร ประกอบไปด้วยสนามแข่งขันที่สามารถจุผู้ชมได้ถึง 6,000 คน, โรงแรมอีสปอร์ตระดับ 5 ดาว, และพิพิธภัณฑ์เกม โดยก่อนหน้านี้นครเซี่ยงไฮ้ได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน League of Legends World Championship 2020 ซึ่งเป็นทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตใหญ่ที่ยังจัดแข่งได้ในช่วงแพร่ระบาดของโควิด-19 ทั้งนี้จากการศึกษา พบว่าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศจีนเป็นส่วนสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศจีน และมีส่วนสำคัญมากยิ่งขึ้นสำหรับนักเล่นเกมที่มีส่วนร่วมกับอีสปอร์ต

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า ประเทศจีนเป็นประเทศที่มีความพร้อมในการขับเคลื่อน สนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยความพร้อมในด้านบุคลากร งบประมาณ เครื่องมือเทคโนโลยี ตลอดจนการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชน เกี่ยวกับการผลักดันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เป็นจุดศูนย์กลางของโลก ซึ่งอีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตแบบก้าวกระโดดและสร้างเม็ดเงินให้แก่ประเทศจีนเป็นอย่างมาก

#### - การจัดงานแสดงสินค้าหรือนิทรรศการเกี่ยวกับเกม

จากการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่รวดเร็วของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และภูมิภาคอาเซียน ประเทศจีนสามารถครองรายรับและความสามารถในการบริโภคเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีความต้องการทางรสนิยมและคุณภาพการใช้ชีวิตเพิ่มมากขึ้น การบริโภคความบันเทิงมีมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ภายใต้การพัฒนาการวางผังเมืองของธุรกิจและที่อยู่อาศัย เป็นไปอย่างรวดเร็ว การพักผ่อนหย่อนใจ ความบันเทิง และการเล่นเกมได้กลายเป็นรูปแบบการใช้ชีวิตและกิจกรรมที่สำคัญของชีวิตคนเมือง ห้างสรรพสินค้าไม่ว่าขนาดเล็กหรือใหญ่ต่างก็มีพื้นที่สวนสนุกและความบันเทิงสำหรับเด็กให้กับลูกค้า ด้วยปัจจัยนี้เองจึงทำให้เกิดความต้องการเกมและอุปกรณ์ด้านความบันเทิงที่หลากหลาย จนก่อตัวเป็นตลาดที่มีศักยภาพในการเติบโตอย่างสูง การจัดงานแสดงสินค้าออนไลน์จึงเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจทั้งในและระหว่างประเทศ ซึ่งในงานดังกล่าวได้เพิ่มพื้นที่จัดแสดงทางความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้ซื้อและองค์กรที่เกี่ยวข้องจากประเทศจีน เอเชียตะวันออกเฉียงใต้และทั่วโลก มีการจัดแสดงสินค้า การเจรจาการค้า และการขยายโอกาสทางธุรกิจในรูปแบบใหม่ๆ ประเทศจีนมีการจัดงานแสดงสินค้าเกมหลายงานด้วยกัน ดังนี้



### 1. China International Cartoon & Game Expo (CCG EXPO)

ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีที่มหานครเซี่ยงไฮ้ ซึ่งเกิดจากความร่วมมือระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวจีน และรัฐบาลเทศบาลนครเซี่ยงไฮ้ เป็นงานที่ส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจสำหรับผู้ชื่นชอบด้านการตูน อุตสาหกรรมแอนิเมชันและและเกม ซึ่งภายในงานมีผู้นำด้านแอนิเมชันและเกมจากทั้งในและต่างประเทศ

### 2. China Joy 2020 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม ถึง 3 สิงหาคม

2563 ที่ Shanghai New International Expo Center ณ มหานครเซี่ยงไฮ้ภายในงานประกอบไปด้วยงาน 1) China Digital Entertainment Congress (CDEC) 2) Global Game Industry Summit 3) Global e-Sports Conference 4) Global Cloud Gaming Industry Conference 5) China Game Development Conference (CGDC) โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดงานขึ้นเพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยน ความรู้ทางเทคโนโลยีและความร่วมมือในการพัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงการหารือ แนวโน้มการพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคต ปรับปรุงพัฒนาเกมในประเทศจีน เป็นต้น มีบริษัทเข้าร่วมจัดแสดงภายในงาน ทั้งหมดประมาณ 400 บริษัท ซึ่งได้นำเกมขึ้นน ระดับโลกกว่า 1,000 เกม และเครื่องเล่นเพื่อความบันเทิงแบบดิจิทัลอัจฉริยะกว่า 40,000 เครื่องมาจัดแสดงภายในงานอีกด้วย ซึ่งมีบริษัทผู้นำด้านความบันเทิงเกมดิจิทัลที่เข้าร่วมงานมากมายรวมกว่า 400 บริษัท

นอกจากนี้ยังได้จัดงาน AEGAE EXPO 2021 ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเกมอิเล็กทรอนิกส์และอุปกรณ์เครื่องมือสันหนนาการเอเชีย เป็นงานแสดงสินค้าเฉพาะทางในอุตสาหกรรมเกมและเป็นหนึ่งในงานแสดงสินค้าสำคัญของกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ซึ่งได้ดึงดูดความสนใจจากผู้ซื้อกว่า 50 ประเทศ เช่น ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประเทศฝรั่งเศส อิตาลี เยอรมัน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า หน่วยงานภาครัฐ เทศบาลเมือง และบริษัทเกมชั้นนำของประเทศจีนให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมจีนอย่างเต็มที่ในการร่วมมือกันในการจัดงานนิทรรศการเกี่ยวกับเกม ส่งเสริมความสามารถของผู้เล่นเกมให้ได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังสนับสนุนการจัดสัมมนาผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมในการหาแนวทางในการพัฒนาเกมอย่างต่อเนื่อง และมีความร่วมมือกับบริษัทเกมชั้นนำต่างๆ ภายในประเทศ ทำให้อุตสาหกรรมเกมจีนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

#### 4.1.1.2 ผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์

##### (1) ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ

ประเทศจีนมีการสร้างระบบมาตรฐานการพัฒนาอุตสาหกรรมการแข่งขันทางดิจิทัล ปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคที่เกี่ยวข้อง และปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ตเพื่อดึงดูดนักลงทุนให้เข้ามาลงทุนภายในประเทศ นอกจากนี้ยังได้ผลักดันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ โดยให้เซี่ยงไฮ้ เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลกเพื่อดึงดูดบริษัทต่างชาติชั้นนำเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์และอีสปอร์ตของจีน กระทรวงทรัพยากรบุคคลและประกันสังคมของจีนได้รวม "เกมเมอร์มืออาชีพ" และ "ผู้ดำเนินการเกมมืออาชีพ" เป็นงานที่ได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการในรายการผู้มีอำนาจทดสอบทักษะอาชีพ ผู้คนราว 100,000 คนได้ลงทะเบียนตนเองว่าเป็น "นักเล่นเกมมืออาชีพ" ภายใต้สิ่งนี้ และทำรายได้เฉลี่ย 3 เท่าของเงินเดือนโดยเฉลี่ยในจีน

อุตสาหกรรมเกมจีนมีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงเทศกาลตรุษจีนปี พ.ศ.2563 ทำให้มูลค่าการซื้อขายเฉลี่ยต่อวันสูงขึ้นเป็นประวัติการณ์เมื่อเทียบกับในช่วงที่ผ่านมา นอกจากนี้ยังทำให้มีความกระตือรือร้นของการลงทุนในธุรกิจบริการเกมในตลาดจีนมากขึ้น โดยเฉพาะได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนในการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับเกม ส่งเสริมให้มีผู้เล่นเกมมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศ รวมทั้งการจัดหาผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจากต่างประเทศ และส่งเสริมการลงทุนอย่างเต็มที่ เนื่องจากเป็นธุรกิจบริการที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศได้เป็นจำนวนมากในช่วงเวลาที่มีการเดินทางระหว่างประเทศยังไม่กลับเข้าสู่ภาวะปกติ ในช่วงครึ่งปีแรกของปี ค.ศ. 2563 มีบริษัทเกมที่จดทะเบียนใหม่จำนวน 22,000 บริษัท คิดเป็นวันละ 122 บริษัทต่อวัน แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเกมของจีนมีกำลังในด้านต้นทุนและมีความพร้อมในด้านการผลิต ทำให้อุตสาหกรรมเกมจีนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

##### (2) ผลกระทบทางด้านสังคม

ประเทศจีนได้มีการยกระดับการควบคุมการเล่นเกมนในประเทศ โดยการจำกัดช่วงอายุในการเล่น เนื่องจากมีการร้องเรียนจากผู้ปกครองว่าบุตรหลานติดเกมออนไลน์จนส่งผลกระทบต่อการศึกษา รวมทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ทำให้ผู้ปกครองเกิดความไม่สบายใจ และเป็นห่วงบุตรหลาน จะเห็นได้ว่าประเทศจีนได้ให้ความสำคัญกับปัญหาการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ มีการกำหนดนโยบายเพื่อแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์และกำหนดหน่วยงานที่รับผิดชอบอย่างชัดเจน เมื่อปี 2561 ประกาศจัดตั้งหน่วยงานกำกับดูแลการเล่นเกมน เพื่อตอบสนองต่อปัญหาสายตาสั้นในเด็ก จำกัดจำนวนเกมออนไลน์ใหม่ๆ จำกัด

การใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ และพัฒนาระบบจำกัดอายุผู้เล่นด้วย และในปีเดียวกัน รัฐบาลจีนยุติการอนุมัติเกมออนไลน์ออกใหม่ ซึ่งกินเวลานาน 9 เดือน ซึ่งส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่ทำเงินมหาศาล นอกจากนี้รัฐบาลจีนได้นิยามการติดเกมออนไลน์ให้เป็นอาการทางจิตชนิดหนึ่งซึ่งต้องเข้ารับการรักษา ทั้งนี้ The Beijing Reformatory for Juvenile Delinquents อ้างว่าในปี 2550 มีผู้ต้องขัง 1 ใน 3 ที่ได้รับอิทธิพลจากเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงหรือเว็บไซต์เกี่ยวกับกามเมื่อก่ออาชญากรรม เช่น การโจรกรรมและการข่มขืนในคดีที่โด่งดังตั้งแต่เดือนตุลาคม 2547 ชิวเจิงเหว่ย วัย 41 ปี ถูกตัดสินประหารชีวิตในข้อหาฆ่า จู เจาหยวน วัย 26 ปี ในข้อพิพาทเกี่ยวกับการขายอาวุธเสมือนที่ทั้งสองได้ร่วมกันชนะใน เกมตำนานของเมียร์ นอกจากนี้ ยังเคยมีกรณีที่ชายชาวจีนในกวางโจวเสียชีวิตหลังจากเล่นวิดีโอเกมทางอินเทอร์เน็ตเป็นเวลาสามวันติดต่อกันในอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

#### 4.1.2 ประเทศเกาหลีใต้

##### 4.1.2.1 สถานการณ์เกมออนไลน์

##### (1) การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

ปัจจุบัน 90 เปอร์เซ็นต์ ของประชากรชาวเกาหลีใต้ใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันซึ่งเป็นตัวเลขที่เอื้อต่อการเติบโตของตลาดเกมมาก โดยนอกจากเล่นอยู่ที่บ้านแล้ว นักเล่นเกมยังไปรวมตัวกันอยู่ที่ PC Bang (Bang แปลว่าห้อง) ซึ่งเป็นร้านเกมออนไลน์ที่มีอยู่แทบทุกมุมถนน เช่นเดียวกับร้านเกมในเมืองไทย แต่ต่างกันตรงที่ PC Bang มีคุณภาพเหนือกว่าทั้งสถานที่และบริการ แต่ละร้านจะแข่งกันด้วยสเปคเครื่องที่สูงกว่า จอคุณภาพดี อุปกรณ์พร้อม ประกอบกับประเทศเกาหลีใต้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ความเร็วถึง 100 MB บริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายเกมจึงสนับสนุนให้คนไปเล่นเกมใน PC Bang ด้วยการให้สิทธิพิเศษต่างๆ เช่น ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น เงินสะสมเพิ่มขึ้น และอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งนี้เพราะ PC Bang ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมให้กับบริษัท จึงมีนโยบายสนับสนุนการตลาด อุตสาหกรรมเกมของเกาหลีใต้ค่อนข้างมีความสัมพันธ์กับอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น หนังสือการ์ตูน, ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน โดยอุตสาหกรรมเหล่านี้มีการใช้เทคโนโลยีและคอนเทนต์ต่างๆ ร่วมกัน ในบางครั้งบริษัทเกมอาจจะนำตัวละคร หรือเรื่องราวจากการ์ตูนหรือภาพยนตร์มาทำเป็นเกม

ภาครัฐเป็นผู้ลงทุนให้เกิดเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทั่วประเทศ เพื่อจะผลักดันให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์สามารถพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์ได้ โดยเฉพาะการกระตุ้นการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและมีการเอื้อประโยชน์ให้นักพัฒนาสามารถสร้างเกมออนไลน์ได้มากขึ้น เนื่องจากเห็นว่าเกมออนไลน์จะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่

ผลักดันให้อุตสาหกรรมไอทีพัฒนาไปอย่างรวดเร็วนอกจากนี้ภาครัฐได้มีการสร้างกฎเพื่อส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมไอที และได้มีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมออนไลน์อย่างจริงจัง เช่น พัฒนาคู่มือการให้เป็นนักพัฒนาเกมระดับมืออาชีพ มีการเปิดมหาวิทยาลัยไซเบอร์ ซึ่งเป็นสถาบันที่เปิดสอนด้วยการพัฒนาเกมออนไลน์โดยตรง ส่งผลให้เกาหลีใต้มีอัตราการเติบโตด้านไอทีเร็วที่สุดในโลก

ในปี 2561 มูลค่าตลาดเกมโลกอยู่ที่ 178.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยเพิ่มขึ้นมา 7.1% จากปีก่อนหน้า ซึ่งตลาดเกมของเกาหลีใต้อยู่ที่ 6.3% ของตลาดเกมโลก ยอดขายเท่ากับ 12.5 พันล้านเหรียญสหรัฐ และมีแนวโน้มจะมียอดขายเพิ่มขึ้นในทุกๆแพลตฟอร์มของเกม ปัจจุบันเกาหลีใต้อยู่อันดับที่ 4 ในอุตสาหกรรมเกมโลก รองจากสหรัฐอเมริกา จีน และญี่ปุ่น ยอดส่งออกสินค้าประเภทเกมของเกาหลีใต้เพิ่มสูงขึ้นในทุกๆปี ยอดส่งออกเกมในปี 2561 เพิ่มขึ้น 8.4% กลายเป็นจำนวนเงินเกือบ 6.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยนับเป็น 67.1% ของยอดส่งออก Contents ทั้งหมด ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมของเกาหลีใต้ถูกพัฒนาออกไปในหลายแพลตฟอร์ม ซึ่งหากวัดตามยอดขายตลาดเกม จะพบว่า ในปี 2560 ยอดขายเกมในมือถือมากที่สุด สัดส่วน 47.3% รองลงมาคือเกมบนคอมพิวเตอร์ 34.6% และการเปิดบริหารร้านอินเทอร์เน็ต 13.4% ทั้งนี้จำนวนบริษัทเกมในเกาหลีมีประมาณ 500 บริษัท โดยเป็นบริษัทพัฒนาเกมจำนวน 300 บริษัท ,จัดจำหน่าย จำนวน 120 บริษัท (แบ่งเป็นเกม Arcade จำนวน 28 บริษัท, เกมคอนโซลจำนวน 15 บริษัท และเกมออนไลน์ และพีซี จำนวน 73 บริษัท) และบริษัทกระจายสินค้า (Distributor) จำนวน 40 บริษัท และยังมีบริษัทประเภทอื่นๆ อีกประมาณ 45 บริษัท แต่ตัวเลขเหล่านี้เป็นตัวเลขที่ยังไม่ชัดเจน เนื่องจากหลายบริษัทที่ประกอบกิจการหลายประเภท เกาหลีใต้เป็นประเทศที่อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ มีความโดดเด่นมาก เนื่องจากมีการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband) อย่างแพร่หลาย โดยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในปี 2560 ถึง 47 ล้านคน อีกทั้งความนิยมใช้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อเล่นเกมออนไลน์มีสูงถึงร้อยละ 80

ผู้ประกอบการหลักของอุตสาหกรรมเกมในเกาหลีใต้ที่สำคัญ 3 อันดับแรก คือ บริษัท NEXON, Netmarble Games Corp และ NC Soft ดังนี้

NEXON เป็นบริษัทแนวหน้าระดับโลกที่ออกแบบเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน NEXON ก่อตั้งในปี 2537 ปัจจุบันมีเกมกว่า 60 เกมตัวแทนเกมที่มีความนิยมอยู่มากกว่าสิบปีและยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องคือ MapleStory และ Dungeon & Fighter

Netmarble เป็นบริษัทที่เริ่มมาจากการพัฒนาและสร้างเกมมือถือ Netmarble มีบริษัทสาขาในต่างประเทศ รวมถึงประเทศไทยด้วย เกมที่ได้รับความนิยม

นิยมและติดอันดับ 1 เกมที่มียอดขายสูงสุดทั้งใน App Store และ Google Play Store ได้แก่ Lineage 2 Revolution, Modoo Marble เป็นต้น –

NcSoft ก่อตั้งในปี 2540 ประกอบกิจการพัฒนาและจัดจำหน่ายเกมในปัจจุบันเป็นผู้นำตลาดเกมออนไลน์ในเกาหลีใต้และยังมีสาขาในต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่น จีน ไต้หวัน และอเมริกาเหนือ นอกจากนี้ยังมีการเปิดบริษัทร่วมทุนในประเทศต่างๆ ได้แก่ NC Germania ในฮ่องกง, NC Japan ในญี่ปุ่น, NC Sina ในจีน, และ NC True ในไทย

ตลาดเกมของเกาหลีใต้เมื่อแบ่งตามประเภทของเกม พบว่า Online games นั้นครอบคลุมส่วนแบ่งการตลาดใหญ่ในอุตสาหกรรมเกมเกาหลีประมาณ 4.65 ล้านล้านวอน ตลาดเกมออนไลน์เกาหลีมีขนาดใหญ่ที่สุดของตลาดเกมทั้งหมด ถ้าแบ่งเป็นประเภทเกมออนไลน์ออกเป็น Web-board, MOG และ MMOG จะพบว่า สัดส่วนผู้เล่นเกมประเภท MMOG มีมากที่สุดแต่แนวโน้มผู้เล่นเกมประเภท MOG มีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมเกาหลีใต้แข็งแกร่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากรัฐบาลเกาหลีใต้มีนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ทำให้ประเทศเกาหลีสามารถสร้างรายได้จากอุตสาหกรรมนี้เพิ่มขึ้นหลายเท่า ซึ่งผลจากการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ทำให้รัฐบาลเกาหลีใต้มีมาตรการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม โดยมุ่งหวังจะให้เป็นอุตสาหกรรมหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดระบบเศรษฐกิจออนไลน์ โดยวางเป้าหมายว่าในปี 2567 จะมียอดขาย 16,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ยอดส่งออก 9,600 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และช่วยสร้างตำแหน่งงานได้อีก 102,000 ตำแหน่ง ทั้งนี้แนวทางการดำเนินนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม รัฐบาลเกาหลีใต้มีแผนจะติดต่อกับหรือกับตัวแทนอุตสาหกรรมเกม ผู้เชี่ยวชาญทั้งในและต่างประเทศ เพื่อร่วมกันวางแผนคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ให้เป็นไปตามเป้าหมาย มีการจัดกิจกรรมจับคู่ธุรกิจและงานแสดงสินค้าเกมชื่อ G-Star นอกจากนี้รัฐบาลเกาหลีใต้ยังได้ร่วมกับประเทศจีนและญี่ปุ่น ในการจัดแข่งขัน e-Sport ในเดือนพฤศจิกายนของทุกปี เพื่อเปิดเวทีให้นักเล่นเกมมืออาชีพ ที่จะเป็นการช่วยกระตุ้นตลาดเกมอีกด้านหนึ่ง

ประเทศเกาหลีใต้มีประชากรทั้งหมด 51 ล้านคน มีผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวน 48 ล้านคน คิดเป็น 94 เปอร์เซ็นต์ ของสัดส่วนผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อประชากรทั้งหมด เมื่อพิจารณาข้อมูลโดยจำแนกเป็นประเภทของการเล่นเกมออนไลน์ ในประเทศเกาหลีใต้พบว่า สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ได้เปิดเผยถึงรายงานผลการสำรวจของ Korea Creative Content Agency (KOCCA) ที่ได้ทำการสำรวจประชาชนจำนวน 3,084 คน ที่มีช่วงอายุระหว่าง 10-65 ปี พบว่า ประชาชนกว่า 70.5% เล่นเกมดิจิทัล โดยใน

จำนวนนี้สัดส่วน 91.1% นิยมเล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ รองลงมาคือการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล 59.1% วิดีโอเกม 20.8% สำหรับชนิดของเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดวัดจากอัตราการดาวน์โหลด คือแนว casual, action และ puzzle

## (2) การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์

### - กีฬาอีสปอร์ต

รัฐบาลเกาหลีใต้ตระหนักถึงศักยภาพของอุตสาหกรรม eSports ตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1990 หลังจากเห็นถึงการแพร่หลายของ PC bang กระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว อนุมัติการจัดตั้ง Korean E-Sports Association (KeSPA) ในปี 2000 ซึ่งทำหน้าที่เป็นคณะกรรมการดูแลเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับอุตสาหกรรม eSports เช่น จัดงานถ่ายทอดสด จัดสิ่งแวดลอมให้เหมาะกับการเล่นเกมเพื่อนักเกมมืออาชีพ เป็นต้น ปัจจุบัน ทางกระทรวงได้จัด PC bang หลายแห่งให้เป็นสถานที่สำหรับ e-Sports และเป็นศูนย์กลางที่รวมนักเล่นเกมมืออาชีพเล่น และสร้างเป็นทีม e-Sports มือสมัครเล่นขึ้นมา นอกจากนี้ เพื่อปกป้องนักเล่นเกม E-sport มืออาชีพ กระทรวงจะสร้างแบบฟอร์มสัญญาที่เป็นมาตรฐานขึ้นมา ทั้งนี้รัฐบาลยังวางแผนที่จะสร้างระบบลงทะเบียนผู้เล่นเกมอย่างเป็นทางการอีกด้วย นอกจากนี้รัฐบาลเกาหลียังได้ร่วมกับจีนและญี่ปุ่น ในการจัดแข่งขัน e-Sport ในเดือนพฤศจิกายนของทุกปี เพื่อเปิดเวทีให้นักเล่นเกมมืออาชีพ ที่จะเป็นการช่วยกระตุ้นตลาดเกมอีกด้านหนึ่ง

กระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว ประกาศแผนการสร้างสนามอีสปอร์ต 3 แห่ง ที่ใช้สำหรับจัดแข่งเกมเป็นประจำ สามารถรองรับการถ่ายทอดสดได้ทุกรูปแบบ พร้อมทั้งมีสถานที่ฝึกซ้อมสำหรับนักกีฬาอย่างครบวงจร นอกจากนี้ยังมีการหารือกับหลายฝ่ายเพื่อผนวกเอาเทคโนโลยีและวิทยาการการกีฬาแขนงหลักเข้ามาช่วยพัฒนางานอีสปอร์ต รัฐบาลมีการวางแผนระยะยาวในการสร้างหลักสูตรการฝึกอบรมผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญแขนงต่างๆ ที่จะเข้ามารองรับวงการอีสปอร์ต

สำนักงานผู้แทนการค้า ณ เมืองปูซาน กล่าวว่า ในปี 2562 ได้เปิดตัว Busan e-Sports Stadium เปิดให้บริการที่ Samjung Tower ใกล้กับสถานี Seomyeon ซึ่งสนามกีฬาหลักประกอบด้วย 330 ที่นั่งและสนามกีฬาย่อย 2 สนามมีจำนวน 128 ที่นั่ง ทำให้เหมาะสำหรับการแข่งขันหลักและการแข่งขันเบื้องต้นอื่นๆ ทั้งนี้ศาลากลางเมืองปูซานหวังว่าจะเพิ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงมีการสร้าง Game Contents Complex Town (GCCT) ในเขต Centum, Haeundae โดยมีงบประมาณที่คาดการณ์ไว้ที่ 1 แสน



ล้านวอนและจะสร้างภายในปี 2568 ซึ่งศูนย์อุตสาหกรรมและนวัตกรรมล้ำสมัยนี้จะเป็นที่ตั้งของ สนามกีฬาอีสปอร์ตและนิทรรศการเกมต่างๆ ซึ่งศูนย์แห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อรวมบริษัทที่เกี่ยวข้องกับ เกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีแผนการสนับสนุนเฉพาะทางในทุกกระบวนการตั้งแต่ สถานที่ตั้งการผลิตเกม การส่งเสริมและการสนับสนุนไปจนถึงการติดตามไปยังบริษัทที่ย้ายเข้ามา ในปูซาน โดยปูซานหวังที่จะใช้ G-STAR เพื่อนำปูซานไปสู่ "เมืองแห่งเกม" และเนื่องจาก สถานการณ์การติดเชื้อโควิด - 19 ของประเทศเกาหลีใต้อยู่ในระดับที่มั่นคง งาน G-STAR จึงจะ จัดทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ควบคู่ไปในเวลาเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมของ เกาหลีมีตลาดและโครงสร้างพื้นฐานที่มีการแข่งขันสูง บริษัทเกมระดับโลกจึงใช้ตลาดเกาหลีเป็น ฐานทดสอบสำหรับผลิตภัณฑ์ของตนก่อนที่จะเปิดตัวเกมในตลาดโลก

#### - การจัดงานแสดงสินค้าหรือนิทรรศการเกี่ยวกับเกม

ประเทศเกาหลีใต้ มีการจัดงาน G-STAR (Game Show & Trade, All-Round) เป็นงานจัดแสดงสินค้าระดับโลกในประเทศเกาหลีใต้ จัดขึ้นโดยกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวของเกาหลีใต้ ซึ่งจัดขึ้นเพื่อแสดงศักยภาพและซื้อขายแลกเปลี่ยนเกมใน อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของเกาหลีใต้ตั้งแต่ปี 2552 ปูซานได้เป็นเจ้าภาพในการจัดงานแสดง สินค้าและนวัตกรรมเกมที่ใหญ่ที่สุดของเกาหลีซึ่งสร้างให้ปูซานเป็นเมืองศูนย์กลางแห่งเกม "G-STAR" หรือ Game, Show and Trade, All-Round เป็นหนึ่งในเทศกาลเกมชั้นนำของโลกซึ่งมี ความยิ่งใหญ่เทียบเคียงกับงาน Gamescom"ในเยอรมนี งาน E3 ในสหรัฐอเมริกาและงาน Tokyo GameShow ในญี่ปุ่น และในปี 2562 งาน G-STAR ได้สร้างประวัติศาสตร์ใหม่ให้เมืองปูซานและ งานแสดงสินค้าทั้งหมด เนื่องจากมีบริษัทเข้าร่วมงานถึง 691 แห่งจาก 36 ประเทศ นอกจากนี้ยังมี ผู้เยี่ยมชม 244,354 คนและผู้เข้าร่วมแบบ B2B ถึง 2,436 ราย และเนื่องจากการระบาดของโรค ติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในปี 2563 G-STAR ได้มุ่งเน้นไปที่การจัดงานในรูปแบบออนไลน์ทั้งการ ออกอากาศออนไลน์และการจับคู่ธุรกิจออนไลน์ ซึ่งหากพิจารณาถึงสถานการณ์การระบาดของโค วิด - 19 แล้ว งาน G - STAR ถือเป็นหนึ่งในงานที่ค่อนข้างประสบความสำเร็จ เนื่องด้วยประเทศ เกาหลีได้มีโครงสร้างพื้นฐานของอุตสาหกรรมเกมที่ แข็งแกร่ง ด้วยเหตุนี้สมาคมอุตสาหกรรมเกม แห่งเกาหลีจึงได้พิจารณาว่าเนื่องจากปูซานมีศักยภาพในอุตสาหกรรมเกมและเหมาะสมสำหรับ การจัดงานในปีต่อ ๆ ไป จากจุดเริ่มต้นของ G-STAR ในปูซานในปี 2552 อุตสาหกรรมเกมได้ พัฒนาขึ้นอย่างมาก จำนวนบริษัทเกมในท้องถิ่นเพิ่มขึ้น 5 เปอร์เซ็นต์และยอดขายเพิ่มขึ้น 10 เปอร์เซ็นต์



#### 4.1.2.2 ผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์

##### (1) ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ

ประเทศเกาหลีได้มีการจัดทำแผนการสร้างสนามอีสปอร์ต 3 แห่ง ที่ใช้สำหรับจัดแข่งเกมเป็นประจำ สามารถรองรับการถ่ายทอดสดได้ทุกรูปแบบ พร้อมทั้งมีสถานที่ฝึกซ้อมสำหรับนักกีฬาอย่างครบวงจร ทั้งนี้รัฐบาลตัดสินใจมุ่งเน้นที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมเกมให้เป็นกลไกขับเคลื่อนใหม่ ซึ่งคาดว่าจะเปลี่ยนแปลง กลายเป็นระบบเศรษฐกิจออนไลน์ (Online Economy) ซึ่งรัฐบาลวางเป้าหมายอุตสาหกรรมเกมไว้ว่า ภายในปี 2024 จะมียอดขาย 16.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ ยอดส่งออก 9.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ และสร้างตำแหน่งงานกว่า 102,000 ตำแหน่ง ก่อให้เกิดการกระตุ้นและเกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจทั้งในและนอกประเทศ

##### (2) ผลกระทบทางด้านสังคม

การติดเกมถือเป็นปัญหาใหญ่ที่สุดที่สังคมเกาหลีได้เผชิญอยู่ในปัจจุบัน จากการสำรวจของหน่วยงานข้อมูลข่าวสารแห่งชาติของกรุงโซลและกระทรวงความเสมอภาคและครอบครัวของเกาหลีพบว่า วัยรุ่นเกาหลี 1 ใน 10 คนมีความเสี่ยงสูงสำหรับการติดยาเสพติดทางอินเทอร์เน็ตและ 1 ใน 20 คนได้รับการพิจารณาว่าติดยาเสพติดอย่างจริงจังแล้ว การเสพติดวิดีโอเกมกลายเป็นโรคระบาดที่คุกคามถึงชีวิตซึ่งทุกๆ ร้อยปีนับพันคนได้รับการรักษาในโรงพยาบาล และเสียชีวิตหลายรายเนื่องจากมีเกมมากเกินไป ผู้เล่นบางคนได้รับการติดยาเสพติดเพื่อให้พวกเขาละเว้นการนอนหลับอาหารและแม้กระทั่งการเข้าชมห้องน้ำ ยกตัวอย่าง ในปีพ. ศ. 2548 ชายวัย 28 ปีเสียชีวิตจากภาวะหัวใจหยุดเต้นหลังจากเล่นเป็นเวลา 50 ชั่วโมง ในปีพ.ศ. 2552 คู่สามีภรรยาที่แต่งงานกันได้ฝังตัวอยู่ในเกมที่ดูเลวทรามเสมือนจริงที่พวกเขาละเลยที่จะให้อาหารทารกที่มีชีวิตจริงซึ่งเสียชีวิตจากความอดอยาก พ่อแม่ได้รับโทษจำคุก 2 ปี ซึ่งรัฐบาลเกาหลีได้ได้ใช้จ่ายงบประมาณหลายล้านดอลลาร์สำหรับคลินิกแคมเปญและโครงการต่างๆ เพื่อลดปัญหานี้

ประเทศเกาหลีได้ มีการศึกษาจำนวนมากพยายามค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างการติดวิดีโอเกมกับสภาวะทางจิตใจ เช่น ภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลในเกาหลี การศึกษาของเกาหลีรายงานว่ามีความเชื่อมโยงระหว่างการติดวิดีโอเกมกับข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ปัญหาการเสพติดวิดีโอเกมอย่างกว้างขวางซึ่งคุกคามความปลอดภัยด้านสุขภาพของผู้เล่น ซึ่งพบว่า กว่าร้อยละ 2.4 ของประชากรที่มีอายุ 9-30 ปี รายงานว่าตนเองเป็นผู้ติดเกมออนไลน์ และอีกร้อยละ 10 ได้รับการระบุว่าเป็นผู้มีความเสี่ยงในการติดเกมออนไลน์ (Faiola, 2006) รัฐบาลของประเทศเกาหลีได้จึงได้มีการสร้างโปรแกรมในการบำบัดและรักษาเด็กติดเกม เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์

### 4.1.3 ประเทศญี่ปุ่น

#### 4.1.3.1 สถานการณ์เกมออนไลน์

##### (1) การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

มูลค่าตลาดเกมของประเทศญี่ปุ่นในปี 2561 มีมูลค่าทั้งหมดเท่ากับ 1.6704 ล้านล้านเยน (ราว 4.9 แสนล้านบาท) แบ่งเป็น 1) ตลาดเกมประเภท Online Platform มีมูลค่าเท่ากับ 1.2361 ล้านล้านเยน (3.6 แสนล้านบาท) ตลาดเกม ประเภทนี้มีส่วนแบ่งตลาดร้อยละ 70 ของมูลค่าตลาดเกมโดยรวมของญี่ปุ่น 2) ตลาด Home Video Games (Hardware/Software) มีมูลค่าเท่ากับ 4.343 แสนล้านเยน (1.3 แสน ล้านบาท) ลดลงร้อยละ 2.7 จากปีที่ผ่านมา ตลาดเกมประเภท Online Platform มีแนวโน้มการขยายตัวต่อเนื่อง โดยเฉพาะแอปพลิเคชันเกมบนมือถือ ที่มีการเติบโตสูง ประชากรผู้เล่นเกมของญี่ปุ่นในปี 2561 มีจำนวน 49.11 ล้านคน เพิ่มขึ้น 4.43 ล้านคนจากปี 2558 โดยเฉพาะประชากร PC Game user ที่มีจำนวนเท่ากับ 15.53 ล้านคนเนื่องจากความนิยม Esports หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (กีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกม) ที่ขยายตัวเพิ่มขึ้น ปัจจัยที่ส่งเสริมความนิยมของเกมต่างประเทศในตลาดญี่ปุ่น คือ คุณภาพการ localization (หรือการดัดแปลงและปรับเนื้อหาเกมให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น) เช่น การปรับหรือตัดเนื้อหาบางอย่างที่อาจทำให้ผู้เล่นสะดุดได้ เพื่อไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกว่กำลังเล่นอยู่ในเวอร์ชันแปลภาษาเพียงอย่างเดียว หรือแม้แต่การสร้าง graphic design ที่เหมาะกับรสนิยมความชอบของตลาดท้องถิ่น โดยมีตัวอย่างเกมสัญชาติจีน “Azure Lane” ซึ่งได้รับความนิยมจากเกมเมอร์ญี่ปุ่นอย่างมาก โดยผู้ให้บริการมีการดัดแปลงเนื้อหาและ graphic บางส่วนให้เข้ากับรสนิยมผู้เล่นญี่ปุ่น แสดงให้เห็นว่าชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มเปิดรับเกมต่างชาติมากขึ้นหากมีเนื้อหาที่สามารถดึงดูดผู้เล่นได้

ประเทศญี่ปุ่นมีจำนวนประชากรทั้งหมด 127 ล้านคน มีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เท่ากับ 121 ล้านคน คิดเป็น 95 เปอร์เซ็นต์ของสัดส่วนผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อประชากรทั้งหมด ผลการสำรวจโดยนิตยสารวิดีโอเกมชื่อดังของญี่ปุ่น Famitsu Game พบว่ามูลค่าตลาดเกมของประเทศญี่ปุ่นในปี 2561 มีมูลค่าทั้งหมดเท่ากับ 1.6704 ล้านล้านเยน (ราว 4.9 แสนล้านบาท) ซึ่งเป็นตลาดเกมประเภท Online Platform มีมูลค่าเท่ากับ 1.2361 ล้านล้านเยน (3.6 แสนล้านบาท) ตลาดเกมประเภทนี้มีส่วนแบ่งตลาดร้อยละ 70 ของมูลค่าตลาดเกมโดยรวมของญี่ปุ่น ประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้ตลาดเกมประเภท Online Platform มีแนวโน้มการขยายตัวต่อเนื่อง โดยเฉพาะแอปพลิเคชันเกมบนมือถือ ที่มีการเติบโตสูง

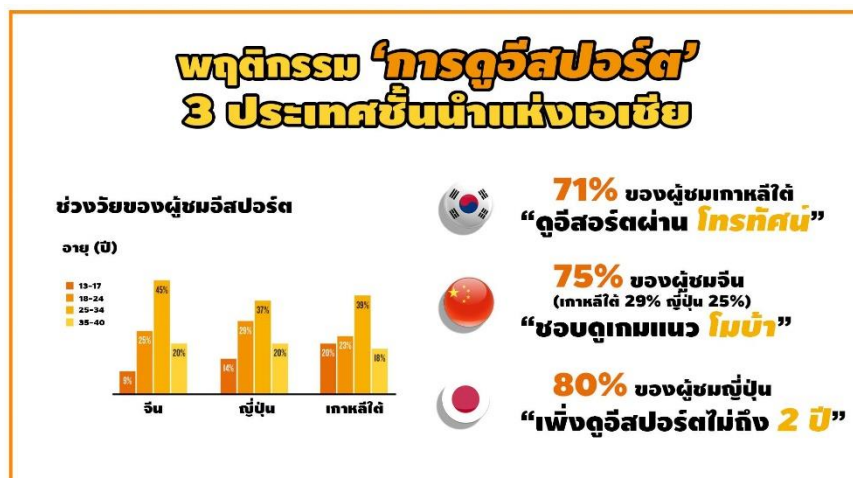
ตลาดเกมในประเทศญี่ปุ่น มีแนวโน้มขยายตัวและเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ด้วยจำนวนประชากร ผู้ผลิตที่ลดลงผนวกกับต้นทุนที่สูง ทำให้ญี่ปุ่นต้องมองหาฐานการผลิต นอกจากการมองหาฐานการผลิตแบบ Outsourcing แล้วผู้ประกอบการญี่ปุ่นยังมองหาผู้ผลิตร่วม หรือ Co-Production ด้วย การผลิตคอนเทนต์ด้านแอปพลิเคชันเกมสำหรับสมาร์ทโฟน บริษัทผู้ผลิตของญี่ปุ่นมองหาคู่ค้าที่สามารถร่วมมือกันพัฒนาเกมเพื่อขยายตลาดสู่ตลาดท้องถิ่นที่ผ่านมาบริษัทญี่ปุ่นพยายามที่จะบุกตลาดเกมสมาร์ทโฟนในต่างประเทศแต่ไม่สำเร็จ บริษัทญี่ปุ่นจึงหันมาจับมือกับบริษัทท้องถิ่นเพื่อให้เข้าถึงวัฒนธรรมผู้บริโภค ตัวอย่างความสำเร็จ เช่น บริษัท Square Enix (สแควร์เอนิกซ์) ได้ร่วมมือกับบริษัทท้องถิ่นของจีน ผลิตแอปพลิเคชันเกมชื่อ “Kai-ri-sei Million Arthur” ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้บริโภคชาวจีนอย่างมาก

## (2) การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์

### - กีฬาสีสปอร์ต

รัฐบาลญี่ปุ่นมีแผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยจะร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อจัดการแข่งขันอีสปอร์ตรายการใหญ่ๆ ให้มากขึ้น ภายใต้เป้าหมายกระตุ้นเศรษฐกิจให้ดีขึ้น รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้พิการสามารถเข้าร่วมกับสังคมได้มากขึ้น พร้อมคาดการณ์ว่าการส่งเสริมด้านอีสปอร์ต จะสร้างเม็ดเงินในระบบเศรษฐกิจได้ถึง 285,000 ล้านบาท หรือประมาณ 2,600 ล้านบาทสหรัฐภายในปี 2568 ทั้งนี้กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นจะทำงานร่วมกับบริษัทเอกชน และนักกฎหมาย เพื่อกำหนดแนวทางการโปรโมทประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในญี่ปุ่น ปัจจุบันปัญหาของอีสปอร์ตในญี่ปุ่น คือขาดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ใหญ่ๆ นอกจากนั้นจะต้องมีผู้รู้มาดูแลเรื่องลิขสิทธิ์และข้อกำหนดต่างๆ ที่จะเกี่ยวพันกับทางทีม พัฒนาหรือเจ้าของเกมด้วย ภายในปี 2568 กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น คาดการณ์ว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจะช่วยสร้างเม็ดเงินได้ถึง 285,000 ล้านบาท หรือประมาณ 2,600 ล้านบาทสหรัฐ ซึ่งเป็นเงินจากการขายตัวเข้าชม , ค่าเข้าชมผ่านระบบออนไลน์ และค่าโฆษณา นอกจากนั้นยังมีรายได้จากการเป็นเจ้าภาพทัวร์นาเมนต์ และการดูแลเกี่ยวกับการจัดหาอุปกรณ์อีกด้วย

นอกจากนี้รัฐบาลญี่ปุ่นยังให้ความสำคัญกับสุขภาพและผลประโยชน์ทางสังคมที่มาจากอีสปอร์ต โดยตระหนักถึงความพยายามของทั้งองค์กรท้องถิ่นและเอกชน ซึ่ง Unsold Stuff Gaming ได้จัดแข่งขันอีสปอร์ตสำหรับผู้พิการเป็นครั้งแรกของโลก ในเมืองทากาซากิ จังหวัดกุนมะ ซึ่งเงินรางวัลกว่า 1 ล้านบาท (ประมาณ 3 แสนบาท)



( แวดวงอีสปอร์ต,ออนไลน์,2561 ) มีการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคอีสปอร์ตของทั้งสามประเทศ โดยบริษัท Nielsen ซึ่งเป็นบริษัทที่เชี่ยวชาญด้านการเก็บ วัด และวิเคราะห์ข้อมูลการตลาดระดับโลก เมื่อพิจารณาข้อมูลจำนวนประชากรชาวอีสปอร์ตของทั้ง 3 ประเทศ พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ชมอีสปอร์ตจะอยู่ในช่วงวัย “ผู้ใหญ่” 25-34 ปี รองลงมาคือ “วัยรุ่น” ที่มีอายุในช่วง 18-24 ปี

- 47% ของคนเกาหลีใต้รับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอีสปอร์ตจากเพื่อน ครอบครัว และคนรอบข้าง 75% ของคนจีนชื่นชอบดูการแข่งขันเกมแนว MOBA ขณะที่ญี่ปุ่นดูเกมแนวนี้ 25% ส่วนเกาหลีใต้ 29% 71% ของคนเกาหลีใต้ดูการแข่งขันอีสปอร์ตผ่านโทรทัศน์ ขณะเดียวกัน 56% ขึ้นชอไปชมการจัดแข่งขันอีสปอร์ตแบบสดๆ ที่งาน นอกเหนือจากการชมผ่านโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต ผู้ชื่นชอบอีสปอร์ตชาวญี่ปุ่น 80% เพิ่งติดตามอีสปอร์ตได้ไม่ถึง 2 ปี ถึงแม้ว่าประเทศญี่ปุ่นจะมีคนดูอีสปอร์ตตามหลังประเทศจีนและเกาหลีใต้ แต่ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นถือเป็นประเทศที่มีการตื่นตัวในเรื่องอีสปอร์ตมากที่สุดใน 3 ประเทศ และมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่มีวัฒนธรรมที่คุ้นเคยกับการเล่นเกมอยู่แล้ว ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลสถานการณ์อีสปอร์ตที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้

#### - การจัดงานแสดงสินค้าหรือนิทรรศการเกี่ยวกับเกม

ประเทศญี่ปุ่น มีการจัดงานแสดงสินค้า Tokyo Game Show (TGS) เป็นงานแสดงสินค้าเฉพาะเกมอันดับหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น จัดขึ้นทุกปีปีละครั้งช่วงเดือนกันยายนหรือตุลาคม จัดโดย Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) มุ่งเน้นไปที่เกมญี่ปุ่นเป็นหลัก รวมถึงผู้พัฒนาเกมและผู้จัดจำหน่ายระหว่างประเทศ ซึ่งจัดขึ้นทุกปี อีกทั้งภายใน

งานยังมีโซนธุรกิจที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมซึ่งบริษัทต่างชาติ ต่างหาโอกาสเพื่อเจรจาธุรกิจ จนกล่าวได้ว่า TGS กลายเป็นศูนย์กลาง (Hub) การเจรจาธุรกิจของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก นอกจากนี้ ยังมีพื้นที่ e-Sports Area ที่นักเล่นเกมมืออาชีพแข่งขันฝีมือกัน และการที่นักเล่นเกมมืออาชีพเหล่านี้ได้ร่วมบรรยายการเล่นของตัวเองผ่านเครือข่ายออนไลน์ ทำให้ออกจากการเล่นเกมนด้วยตัวเองแล้ว ยังทำให้เกิดวัฒนธรรมเกมใหม่ๆ เช่น “การรับชม” “การเชียร์” “การสัมผัสประสบการณ์” เกิดเป็นความบันเทิงและการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากการเล่นเกมรูปแบบเดิม ทั้งนี้ได้มีการจัดแบ่งพื้นที่การจัดงานออกเป็น 17 โซน ดังนี้

1. General Exhibition Area 2. Smartphone Game Area / Social Game Area 3. Romance Simulation Game Area 4. e-Sports Area 5. Game Device Area 6. Merchandise Sales Area 7. Family Area 8. Game School Area 9. Indie Game Area 10. VR Area 11. AI Area 12. Business Solution Area 13. Cloud/Data Center Pavilion 14. Asia New Stars Area 15. Eastern Europe New Stars Area 16. Latin America New Stars Area 17. Business Meeting Area

#### 4.1.3.2 ผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์

##### (1) ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ

ประเทศญี่ปุ่นได้มีการวางแผนเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ตลอดจนการส่งเสริมสนับสนุนจากภาครัฐเพื่อสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ ภายในปี 2568 กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น คาดการณ์ว่า อุตสาหกรรมอีสปอร์ต จะช่วยสร้างเม็ดเงินได้ถึง 285,000 ล้านบาท หรือประมาณ 2,600 ล้านบาท หรือร้อยละ 1.5 ของจีดีพี ซึ่งเป็นเงินจากการขายตัวเข้าชม ค่าเข้าชมผ่านระบบออนไลน์ และค่าโฆษณา นอกจากนี้ยังมีรายได้จากการเป็นเจ้าภาพทัวร์นาเมนต์ และการดูแลเกี่ยวกับการจัดหาอุปกรณ์อีกด้วย

##### (2) ผลกระทบทางด้านสังคม

ประเทศญี่ปุ่นประสบปัญหาด้านผลกระทบทางสังคมของเกมออนไลน์ กล่าวคือ ได้มีแคมเปญ “วันงดเล่นวิดีโอเกม” ที่เมืองฮอกไกโด โดยจะรณรงค์ให้งดการเล่นวิดีโอเกมในทุกๆ วันอาทิตย์ที่ 1 และ 3 ของแต่ละเดือน เนื่องจากพบว่าคะแนนสอบของเด็กนักเรียนที่ฮอกไกโดนั้นลดลงจากเมื่อก่อน ทางคณะกรรมการการศึกษาของฮอกไกโดจึงมองว่า ต้นเหตุของปัญหานี้ อาจเกิดจากการที่เด็กๆ เล่นเกมมากเกินไป

#### 4.1.4 การเปรียบเทียบปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

การศึกษาศถานการณ์เกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น พบว่าทั้งสามประเทศมีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เกินครึ่งเมื่อเทียบกับจำนวนของประชากรทั้งหมดในประเทศ แสดงให้เห็นถึงความต้องการในการบริโภคเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมและมีอัตราการเติบโตเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับตัวเลขการเติบโตทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ทั้งในแง่ของรายได้จากการส่งออก การหมุนเวียนของเศรษฐกิจทั้งภายในและนอกประเทศ นอกจากนี้พบว่า ทั้งสามประเทศมีการดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์ที่เหมือนกัน คืออีสปอร์ตและการจัดนิทรรศการหรืองานแสดงสินค้าเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความโดดเด่นและได้รับความสนใจทั้งต่อผู้จำหน่าย ผู้เล่น ตลอดจนสามารถดึงดูดนักลงทุนต่างชาติให้เข้ามาทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์อันก่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี โดยอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่แต่ละประเทศได้ให้ความสำคัญและมุ่งพัฒนาโดยการสนับสนุนและผลักดันการเติบโตทางเศรษฐกิจผ่านนโยบายและมาตรการต่างๆ ในส่วนของการจัดนิทรรศการหรืองานแสดงสินค้าเกี่ยวกับเกมแต่ละประเทศได้ดำเนินการนั้นต่างมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่คล้ายกัน คือ การสร้างโอกาสในการดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเกม การส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจของภาคส่วนต่างๆ และเพื่อแสดงศักยภาพ การซื้อขายแลกเปลี่ยนเกมในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

สำหรับผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ พบว่า มีทั้งผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งในส่วนของผลกระทบเชิงบวกจะเป็นไปในมิติด้านเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างรายได้ ทั้งต่อผู้เล่น ผู้จำหน่าย และเศรษฐกิจภาพรวมของประเทศที่มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องจากการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ในส่วนของผลกระทบเชิงลบ พบว่า ทั้งสามประเทศเผชิญกับผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นในมิติทางด้านสังคมที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเกิดจากผู้เล่นเกมที่บริโภคเกมออนไลน์มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลกระทบต่อชีวิตร่างกาย ทรัพย์สินและต่อสังคมส่วนรวม ตลอดจนการเกิดปัญหาอาชญากรรม (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557, น.874 - 875)



ตาราง 2 ตารางเปรียบเทียบสถานการณ์เกมออนไลน์และผลกระทบในมิติด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

| สถานการณ์              | จีน                                                                                                                                                                                                             | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                       | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| จำนวนผู้เล่น           | 850 ล้านคน (60%)                                                                                                                                                                                                | 48 ล้านคน (94 %)                                                                                                                                                                                                | 121 ล้านคน (95 %)                                                                                                                                                                                               |
| การเติบโตของอุตสาหกรรม | <ul style="list-style-type: none"> <li>-รายได้เพิ่มขึ้น</li> <li>-ยอดขายเกมมือถือมากที่สุด</li> <li>-จำนวนเกมเมอร์เพิ่มขึ้น</li> <li>-อุตสาหกรรมถ่ายทอดสดเกมขยายตัวเพิ่มมากขึ้น</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>-รายได้เพิ่มขึ้น</li> <li>-ยอดขายเกมมือถือมากที่สุด</li> <li>-จำนวนผู้เล่นเกมเพิ่มสูงขึ้น</li> <li>-การเติบโตด้านไอทีเร็วที่สุดในโลก</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>-รายได้เพิ่มขึ้น</li> <li>-ยอดขายเกมมือถือมากที่สุด</li> <li>-จำนวนผู้เล่นเกมเพิ่มสูงขึ้น</li> </ul>                                                                     |
| กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง   | <ul style="list-style-type: none"> <li>-อีสปอร์ต</li> <li>-นิทรรศการและงานแสดงสินค้า</li> </ul>                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>-อีสปอร์ต</li> <li>-นิทรรศการและงานแสดงสินค้า</li> </ul>                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>-อีสปอร์ต</li> <li>-นิทรรศการและงานแสดงสินค้า</li> </ul>                                                                                                                 |
| ผลกระทบทางเศรษฐกิจ     | <ul style="list-style-type: none"> <li>-กิจกรรมทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น</li> <li>-GDP มีการเติบโตมากขึ้น</li> <li>-เกิดตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้น</li> <li>-ธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องมีการขยายการเติบโตมากขึ้น</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-กิจกรรมทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น</li> <li>-GDP มีการเติบโตมากขึ้น</li> <li>-เกิดตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้น</li> <li>-ธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องมีการขยายการเติบโตมากขึ้น</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-กิจกรรมทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น</li> <li>-GDP มีการเติบโตมากขึ้น</li> <li>-เกิดตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้น</li> <li>-ธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องมีการขยายการเติบโตมากขึ้น</li> </ul> |

ตาราง 2 (ต่อ)

| สถานการณ์       | จีน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลกระทบทางสังคม | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประสิทธิภาพด้านการเรียน / การทำงานลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านการเงิน สูญเสียค่าใช้จ่าย</li> <li>- ด้านร่างกาย ปักผ่อนไม่เพียงพอ ศักยภาพการสื่อสารทางสัมผัสทางตา หู จมูก ลดลง</li> <li>- อาชญากรรมไซเบอร์ ติดการพนัน เลียนแบบพฤติกรรมในเกม การใช้ความรุนแรง</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประสิทธิภาพด้านการเรียน / การทำงานลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านการเงิน สูญเสียค่าใช้จ่าย</li> <li>- ด้านร่างกาย ปักผ่อนไม่เพียงพอ ศักยภาพการสื่อสารทางสัมผัสทางตา หู จมูก ลดลง</li> <li>- อาชญากรรมไซเบอร์ ติดการพนัน เลียนแบบพฤติกรรมในเกม การใช้ความรุนแรง</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประสิทธิภาพด้านการเรียน / การทำงานลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นลดลง</li> <li>- ปัญหาด้านการเงิน สูญเสียค่าใช้จ่าย</li> <li>- ด้านร่างกาย ปักผ่อนไม่เพียงพอ ศักยภาพการสื่อสารทางสัมผัสทางตา หู จมูก ลดลง</li> <li>- อาชญากรรมไซเบอร์ ติดการพนัน เลียนแบบพฤติกรรมในเกม การใช้ความรุนแรง</li> </ul> |

## 4.2 นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

การวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของเทศจีน ญี่ปุ่น และ เกาหลีใต้ โดยพิจารณาในประเด็น 1) หน่วยงานที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ 2) นโยบายและแนวทางการจัดการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็นประเด็น ดังนี้ 2.1) แนวทางการกำกับดูแลเกม 2.2) แนวทางการแก้ไขผลกระทบเชิงลบ และ 2.3) แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (ส่งเสริมผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ)

### 4.2.1 ประเทศจีน

#### 4.2.1.1 หน่วยงานที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลเกมออนไลน์

- สำนักงานสื่อและสิ่งพิมพ์แห่งชาติ (National Press and Publication Administration) หรือ NPPA เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่กำกับดูแลตลาดเกมของเทศจีน รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดการด้านเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นหน่วยงานเฝ้าระวังออนไลน์ของจีน

- สำนักงานควบคุมกิจการสื่อและการพิมพ์ (GAPP) มีหน้าที่ตรวจสอบและควบคุมการตีพิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และผลิตภัณฑ์ภาพและเสียง (รวมถึงเกมออนไลน์) GAPP ยังเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตและการติดเกมที่เพิ่มขึ้นในเทศจีน โดยร่วมมือกับหน่วยงานรัฐบาลอีกแปดแห่งที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เพิ่มขึ้นของการเล่นเกมต่อเยาวชนของจีน ด้วยเหตุนี้ GAPP จึงทำงานร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ เช่น สำนักงานอารยธรรมกลาง กระทรวงศึกษาธิการ สมาคมเยาวชนคอมมิวนิสต์จีน กระทรวงอุตสาหกรรมสารสนเทศ กระทรวงความมั่นคงสาธารณะ สหพันธ์สตรีแห่งเทศจีนทั้งหมด และคณะกรรมการดูแลงานรุ่นต่อไปของจีน GAPP ยังได้ริเริ่มโครงการเผยแพร่เกมออนไลน์แห่งชาติของจีนในปี 2547 จุดประสงค์ของโครงการคือเพื่อส่งเสริมการพัฒนาเกมพื้นเมืองผ่านการใช้จ่ายเงินอุดหนุนจากรัฐบาลแก่ผู้พัฒนาเกม

- คณะกรรมการจริยธรรมเกมออนไลน์ (The Online Games Ethics Committee) ซึ่งอยู่ภายใต้สถานีวิทยุโทรทัศน์กลางแห่งเทศจีน (China Central Television) โดยจะทำหน้าที่ตรวจสอบและเซ็นเซอร์เกี่ยวกับเกมต่าง ๆ ที่จะเข้าให้บริการในเทศจีน เพื่อแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตรวมถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและสายตาสั้นในวัยเด็ก

- กระทรวงพาณิชย์ ทำหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องการลงทะเบียนเพื่อขอใบอนุญาตในการประกอบธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยดำเนินกิจการภายใต้กฎหมายที่ใช้ควบคุมสถานที่ให้บริการเล่นอินเทอร์เน็ต

- กระทรวงอุตสาหกรรมสารสนเทศ (MII) เป้าหมายหลักของหน่วยงาน ได้แก่ กฎระเบียบและการส่งเสริมบริษัทโทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ของจีน ซึ่งรวมถึงเกมออนไลน์ MII ยังรับผิดชอบโครงการริเริ่มจำนวนหนึ่งที่มุ่งเพิ่มจำนวนและความโดดเด่นของเกมออนไลน์ที่ผลิตขึ้นเอง ตัวอย่างหนึ่งของการมีส่วนร่วมดังกล่าวคือการรวมเกมออนไลน์ไว้ในแผนปี 2549-2553 สำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์และบริการข้อมูล วัตถุประสงค์ของกระทรวงอุตสาหกรรมสารสนเทศ (MII) ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์:

1. ศึกษาและกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมข้อมูลของรัฐ นโยบายทั่วไปและเฉพาะ และแผนโดยรวม พื้นฟูอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการผลิตผลิตภัณฑ์ข้อมูล โทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ ส่งเสริมเศรษฐกิจสารสนเทศและสังคม
2. ร่างกฎหมาย กฎและข้อบังคับเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการผลิตผลิตภัณฑ์ข้อมูล โทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ และเผยแพร่กฎหมายและข้อบังคับด้านการบริหาร และกำกับดูแลการบังคับใช้กฎหมายและระเบียบการบริหาร
3. กำหนดนโยบายทางเทคนิค ระบบและเกณฑ์ของอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์และการผลิตผลิตภัณฑ์ข้อมูล โทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ และระบบทางเทคนิค และเกณฑ์ของเครือข่ายการส่งวิทยุและโทรทัศน์ รับรองรายการอุปกรณ์เครือข่ายโทรคมนาคมไปยังเครือข่ายและจัดการรายการอุปกรณ์ปลายทางโทรคมนาคมไปยังเครือข่ายกำกับดูแลและจัดการคุณภาพของผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์และสารสนเทศ
4. ขับเคลื่อนการวิจัยและพัฒนาการผลิตอิเล็กทรอนิกส์และผลิตภัณฑ์สารสนเทศ อุตสาหกรรมโทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ จัดการวิจัยโครงการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่สำคัญ และการย่อยอาหาร การดูดซึมและการสร้างเทคโนโลยีที่นำเข้า และส่งเสริมอุตสาหกรรมของผลการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมพื้นเมือง

จะเห็นว่าหน่วยงานที่รับผิดชอบเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของจีนส่วนใหญ่เป็นหน่วยงานที่ทำงานด้านสื่อ ทำหน้าที่ในการกำกับดูแล และการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ จึงอาจกล่าวได้ว่าจีนมองเกมออนไลน์เป็นสื่อรูปแบบหนึ่งในสังคมจึงได้มอบภารกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้แก่องค์กรหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบด้านสื่อทั้งในเชิงการเฝ้าระวังและการแก้ไขผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากเกมออนไลน์

#### 4.2.1.2 นโยบายและแนวทางการจัดการเกมออนไลน์

##### (1) แนวทางการกำกับดูแลเกมออนไลน์

##### (1.1) การจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน

ประเทศจีนได้ออกกฎหมายควบคุมเวลาในการเล่นเกมนอกจากเดิมให้ผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี สามารถเล่นได้วันละ 90 นาทีในวันธรรมดา และ 180 นาทีในวันหยุด (ศุกร์, เสาร์, อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์) โดยเปลี่ยนใหม่ให้ผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี สามารถเข้าเล่นเกมได้เพียง 1 ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 20:00 น ถึง 21:00 น ในวันหยุดเท่านั้น (ศุกร์, เสาร์, อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์) ให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ใช้มาตรการคัดกรองผู้เล่นเกมอย่างจริงจัง โดยบังคับให้ผู้เล่นลงทะเบียน และ Login ด้วยชื่อจริง จึงสามารถเข้าเล่นเกมได้เท่านั้น ซึ่งกฎหมายดังกล่าวจะเริ่มใช้ภายในวันที่ 1 กันยายน 2564 กลุ่มเป้าหมายในการบังคับคือเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่จะสามารถทำการเล่นเกมได้ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ชม./สัปดาห์ ในช่วงเวลา 2 ทุ่มถึง 3 ทุ่ม (เฉพาะช่วงวันสุดสัปดาห์: ศุกร์, เสาร์ และอาทิตย์) และในวันหยุดทางวันที่จะให้เล่นได้เพียงแค่ 1 ชม./วัน) เนื่องจากเป็นห่วงเรื่องความปลอดภัยทั้งสุขภาพกายและใจของเด็ก และเพื่อป้องกันไม่让孩子เล่นนอกเวลาที่ทางการกำหนด บริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์ต้องปฏิบัติตามกฎนี้ ด้วยการไปจำกัดการเข้าถึงของกลุ่มผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่ให้สามารถเข้าเล่นเกมนอกเวลาที่กำหนด และเพื่อป้องกันไม่ให้เด็กเผลอลอดเข้ามานอกช่วงเวลา ต้องให้ลงทะเบียนเข้าระบบด้วยชื่อจริงเท่านั้น ทั้งนี้จีนต้องการให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งยังไม่มีวุฒิภาวะมากพอใช้เวลาไปกับเกมมากเกินไป จนทำให้ส่งผลกระทบต่อชีวิตด้านอื่น ไม่ว่าจะเป็นด้าน การเรียน การเข้าสังคม หรือการใช้เวลากับครอบครัว

##### (1.2) การจัดระดับความเหมาะสมของเกม (เรตติ้งเกม)

หน่วยงานกำกับดูแล China Audio-Video และ Digital Publishing Associationแนะนำระบบการจัดระดับอายุแบบใหม่สำหรับตัวเกมในประเทศ โดยระบบการจัดระดับอายุใหม่นี้ จะทำการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 ประเภทอายุ ดังนี้ อายุ 8+ (สีเขียว) อายุ 12+ (สีน้ำเงิน) อายุ 16+ (สีเหลือง)



ตัวเกมในประเทศจีนทั้งหมด ไม่ว่าจะบนเว็บหรือตัวตลับเกม จะต้องแสดงป้ายกำกับไว้อย่างชัดเจน เกมที่มีส่วนประกอบออนไลน์จะต้องแสดงฉลากเหล่านี้บนบรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ หน้าการลงทะเบียน และเอกสารที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ทั้งนี้ระบบการจัดระดับดังกล่าวถูกออกแบบและสร้างขึ้นโดย Tencent และ NetEase รวมถึงองค์กรอื่นๆ อีก 52 แห่งและเรียกกระบบดังกล่าวว่า “Online Game Age-Appropriateness Warning” (คำเตือนเกี่ยวกับความเหมาะสมกับวัยของเกมออนไลน์) โดยตัวระบบดังกล่าวถูกออกแบบมาสำหรับแนะนำเชิงบวกสำหรับผู้บริโภคที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ

## (2) แนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะหลบเลี่ยงจากเกมออนไลน์

(2.1) ประเทศจีนมีการจัดตั้งศูนย์รักษาผู้ติดเกมออนไลน์โดยเฉพาะ โดยการสร้างแผนเพื่อลดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน อย่างเป็นทางการผ่าน Ministry of Culture (MoC) และ General Administration of Press and Publication (GAPP) ซึ่งแนวนโยบายหลักคือการกำหนดเวลาดังเกมอย่างเข้มงวด และพัฒนาระบบการเข้าถึงโดยการจำกัดการเล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ซึ่งถ้าหากเล่นเกินกว่าที่กำหนดทางเกมจะแจ้งเตือนและลดรางวัลตอบแทนในเกมให้อยู่ในระดับที่ไม่จูงใจให้เล่นอีกต่อไปหรือจะรับการเล่นเกมนั้นที่

(2.2) กำหนดให้ลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้เกมออนไลน์ ต้องยืนยันตัวตนด้วยข้อมูลประจำตัวที่ถูกต้อง เช่น หมายเลขประจำตัวประชาชนและหมายเลขโทรศัพท์ เป็นต้น มาตรการนี้



มีขึ้นเพื่อควบคุมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน และเพื่อแบ่งปันหน้าที่สำหรับการรับผิดชอบระหว่างหน่วยงานของรัฐ บริษัทผู้ผลิตเกม และผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

(2.3) ระบบตรวจเช็คอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจะประสานงานร่วมกับตำรวจ ในการจัดตั้งระบบลงทะเบียนแบบใช้ชื่อจริง ซึ่งจะอนุญาตให้บริษัทเกมต่างๆ สามารถตรวจสอบตัวตนของผู้เล่นเกมจากฐานข้อมูลทะเบียนราษฎรได้ด้วย

(2.4) มาตรการจำกัดการเติมเงินในเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน โดยเกมเมอร์ที่อายุระหว่าง 8-16 ปี สามารถเติมเงินได้สูงสุดไม่เกิน 200 หยวน ต่อเดือน (866 บาท) และเกมเมอร์อายุตั้งแต่ 16-18 ปี สามารถเติมเงินได้ไม่เกิน 400 หยวน (1,731 บาท)

(2.5) รัฐบาลประกาศเคอร์ฟิวการเล่นเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นหนึ่งในมาตรการภายใต้แนวปฏิบัติเพื่อป้องกันปัญหาเยาวชนติดเกม โดยมาตรการใหม่นี้จะบังคับใช้สำหรับเกมออนไลน์ทุกแพลตฟอร์ม ที่ให้บริการในประเทศจีน

(2.6) ภาครัฐมีการปรับปรุงข้อบังคับที่ออกโดยหน่วยงานกำกับดูแลบริหารไซเบอร์สเปซของจีน (CAC) เพิ่มเติม ซึ่งการปรับปรุงข้อบังคับดังกล่าว ได้ระบุว่า แพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตจะต้องจำกัดการใช้งานของเยาวชน ผ่านฟังก์ชัน “โหมดเยาวชน” ที่ต้องจำกัดชั่วโมงการใช้งานรายวัน และหลีกเลี่ยงการชักจูงเยาวชนให้ร่วมระดมทุนออนไลน์ ซึ่งถ้าหากผู้ให้บริการมีการละเมิดข้อบังคับดังกล่าว อาจมีค่าปรับสูงถึง 50 ล้านหยวน (ราว 262 ล้านบาท) ส่วนบริษัทขนาดเล็ก อาจมีค่าปรับคิดเป็น 5% ของรายได้ต่อปี และอาจรวมถึงการระงับใบอนุญาตประกอบธุรกิจ หรือการดำเนินงานด้วย โดยข้อบังคับเหล่านี้ เกิดขึ้นหลังจากทางการเงินมีความกังวลเกี่ยวกับการที่เยาวชนเสพติดเกม และอินเทอร์เน็ตมากเกินไป

(2.7) ภาครัฐใช้“มาตรการควบคุมเกมทางอินเทอร์เน็ต” ซึ่งเป็นกฎหมายควบคุมและจำกัดขอบเขตการให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต มีข้อกำหนดเฉพาะสำหรับผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ระบุว่า ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมทางอินเทอร์เน็ตจะต้องจัดให้มีส่วนของคำแนะนำและคำเตือนว่าเนื้อหาของเกมเหมาะสมสำหรับคนกลุ่มใดบ้าง และห้ามมีเนื้อหาที่ยั่วเยาหรือชักนำให้เด็กและเยาวชนเลียนแบบการกระทำที่ฝ่าฝืนกฎหมายหรือผิดศีลธรรมทางสังคม นอกจากนี้เนื่องด้วยเกมทางอินเทอร์เน็ตบางชนิดผลิตออกมาโดยมุ่งให้บริการสำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ จึงมีข้อกำหนดว่าต้องใช้มาตรการทางเทคโนโลยี อาทิ การลงทะเบียนด้วยชื่อจริง อีกทั้งตั้งข้อจำกัดด้านสมรรถนะและระยะเวลาการเล่นเกม เป็นต้น เพื่อคุ้มครองสุขภาพของเด็กและเยาวชน “มาตรการควบคุมเกมทางอินเทอร์เน็ต” ยังกำหนดอย่างชัดเจนว่า ห้ามมีเนื้อหา

เกี่ยวกับการลามกอนาจาร การพนัน การใช้กำลังรุนแรงและการยั่วให้กระทำความผิดกฎหมายในเกมทางอินเทอร์เน็ต โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของรัฐจะจ้างผู้เชี่ยวชาญมาดำเนินการตรวจสอบเนื้อหาเกมทางอินเทอร์เน็ตด้วย ประกอบกับรัฐบาลต้องการให้บริษัทเกมเข้าใจถึงความสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ปัญหาติดเกมออนไลน์ในเยาวชน งดให้บริการการแลกเปลี่ยนแอดเคาท์เกมออนไลน์ และบังคับใช้กฎที่จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาในเยาวชนแทน รวมถึงขอให้บริษัทเลิกโฟกัสแต่การหาเงิน หาผู้เล่นเพิ่ม หรือออกแบบเกมเพื่อทำให้ผู้เล่นเสพติด ลดการใช้ดาราโปรโมตเกม ควบคุมการสตรีมมิ่ง และงดแจกรางวัลแก่ผู้เล่นที่เป็นเยาวชน

(2.8) มีกฎหมายที่ใช้ควบคุมสถานที่ให้บริการเล่นอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้ประกอบการและผู้ให้บริการ โดยกำหนดมาตรการเพื่อลดผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ อาทิเช่น ห้ามผู้ให้บริการและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าไปเล่นเกมออนไลน์เพื่อการพนัน ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องแขวนป้ายประกาศใบอนุญาตในการให้บริการและป้ายเตือนภายในร้านที่ให้บริการ หากผู้ให้บริการตรวจสอบพบสิ่งผิดปกติหรือสิ่งที่กระทำการโดยผิดกฎหมายจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการจะต้องแจ้งต่อเจ้าหน้าที่ของรัฐแผนกความมั่นคงและความปลอดภัย

### (3) แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม/อีสปอร์ต (ส่งเสริมผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ)

รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรม E-sport ให้เติบโตอย่างต่อเนื่องมาตลอด โดยเพิ่มหลักสูตรการเรียนการสอนเฉพาะทางด้าน E-sport ในมหาวิทยาลัย มีการเปิดสอนวิชา DOTA ที่มหาวิทยาลัย Chongqing Energy เรียกวิชาดังกล่าวว่า “Recent Development of Electronic Sports and Analysis of Dota” หรือ “พัฒนาการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และการวิเคราะห์ Dota” เร่งสร้างพื้นที่สำหรับการจัดการการแข่งขัน ออกนโยบายพิเศษสนับสนุนแก่บริษัทในอุตสาหกรรมดังกล่าว และประกาศจะพัฒนาให้เมืองขึ้นเป็นศูนย์กลางการแข่งขันด้านดิจิทัลระดับสากลภายใน 3-5 ปี รวมทั้งจะเร่งสร้างระบบมาตรฐานการพัฒนาอุตสาหกรรมการแข่งขันทางดิจิทัล ปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคที่เกี่ยวข้อง และปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ต เพื่อดึงดูดบริษัทชั้นนำด้านนี้เข้ามาในประเทศมากขึ้น ซึ่งล่าสุดได้ดึงดูดสโมสรและนักพัฒนาเกมที่มีชื่อเสียงเข้ามาในเมืองหลายบริษัท อาทิ บริษัท Riot Games บริษัท Activision Blizzard และบริษัท Infinity Ward เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อเดือนมิถุนายน 2562 เขตผู้ต่ง เซี่ยงไฮ้ ได้ออกนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรม E-sport ภายในเขตฯ ดังนี้

1. วิสาหกิจที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันดิจิทัลที่สามารถจดทะเบียนเข้าสู่ตลาดหลักทรัพย์จะได้รับเงินสนับสนุนไม่เกิน 5 ล้านบาท
2. โครงการกิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งขันดิจิทัลที่ได้รับอนุมัติ จะได้รับเงินสนับสนุนค่าเช่าสถานที่ไม่เกิน 2 ล้านบาทและค่าตกแต่งสถานที่จัดกิจกรรมไม่เกิน 500,000 บาท
3. สโมสรหรือบริษัทที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันดิจิทัลหรือการถ่ายทอด E-sport ที่เข้ามาจดทะเบียนในเขตผู้ต่งจะได้รับเงินสนับสนุนไม่เกิน 2 ล้านบาท
4. สโมสรที่ชนะเลิศการแข่งขัน E-sport ระดับโลกจะได้รับเงินรางวัลไม่เกิน 2 ล้านบาท

นโยบายข้างต้นชี้ให้เห็นว่าเขตฯ ตั้งใจที่จะสนับสนุนและดึงดูดบริษัทและสโมสรด้าน E-sport ให้เข้ามาลงทุนมากขึ้น โดยการออกนโยบายในแง่ของการดึงดูดหรือจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาในระบบอีสปอร์ต ซึ่งถือเป็นโอกาสดีหากนักลงทุนท่านใดที่มีแผนจะเข้ามาลงทุนในจีนอยู่แล้ว อาจเลือกพิจารณาเขตผู้ต่งเป็นพื้นที่แรกๆ ในการลงทุน หน่วยงานภาครัฐเทศบาลเมือง และบริษัทเกมชั้นนำของประเทศจีนให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมจีนอย่างเต็มที่ในการร่วมมือกันในการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับเกม ส่งเสริมความสามารถของผู้เล่นเกมให้ได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ สนับสนุนการจัดสัมมนาผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมในการหาแนวทางในการพัฒนาเกมอย่างต่อเนื่อง และมีความร่วมมือกับบริษัทเกมชั้นนำต่างๆ ภายในประเทศ

กระทรวงทรัพยากรมนุษย์และสวัสดิการสังคมของประเทศจีน (CMHRSS) ได้ประกาศบรรจุ “ผู้เล่น esports มืออาชีพ” (esports professional) คือผู้ที่เข้าแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ esports ระดับอาชีพ รวมถึงคนที่เป็โค้ชให้ผู้เล่น และ “ผู้ประกอบการด้าน esports” (esports operator) คือผู้ที่มีส่วนร่วมในการจัดทัวร์นาเมนต์ esports และ คอนเทนต์ต่างๆ เกี่ยวกับด้านนี้เป็นวิชาชีพที่ได้รับการยอมรับในประเทศอย่างเป็นทางการ

การออกกฎหมายเพื่อใช้ควบคุมสถานที่ให้บริการเล่นอินเทอร์เน็ต โดยกำหนดให้ผู้ประกอบการธุรกิจปฏิบัติตามข้อกำหนดของผู้ให้บริการเพื่อดำเนินธุรกิจอย่างถูกต้องตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด อาทิเช่น ในการขออนุญาตประกอบธุรกิจต้องมีชื่อและสถานที่ประกอบธุรกิจที่แน่นอน, ภายในสถานที่ประกอบธุรกิจจะต้องมีระบบจัดการเสียงและจะต้องมีระบบรักษาความปลอดภัย, บริเวณภายในสถานที่ประกอบธุรกิจจะต้องมีพื้นที่เพียงพอและ

เหมาะสมกับจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์และจะต้องมีผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิคเป็นผู้ควบคุมดูแล จะต้องมีการติดตั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับหน่วยงานของภาครัฐ

#### 4.2.2 ประเทศเกาหลีใต้

##### 4.2.2.1 หน่วยงานที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลเกมออนไลน์

- กระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ได้จัดตั้ง KOGIA (Korea Game Industry Agency) ซึ่งเป็นองค์กรมหาชนที่ทำหน้าที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมโดยเฉพาะ โดยเน้นการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ส่งต่อให้กระทรวงฯ ได้วางนโยบายและกำหนด แผนแนวทางต่างๆ ตั้งแต่การปลูกฝังวัฒนธรรมเกมให้องกรมโดยปรับแผนของอุตสาหกรรมเกม ให้ไปสู่แผนพัฒนาอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมของชาติ การสร้างโครงสร้างที่เอื้อประโยชน์ต่อ ธุรกิจเกม และการส่งเสริมตลาดในประเทศ (เช่น ผลักดันความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการใหญ่ กับรายเล็ก และระหว่างผู้พัฒนาเกมรายย่อยกับบริษัทจัดจำหน่าย เป็นต้น) ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการ กระตุ้นธุรกิจที่เกี่ยวข้องในทุกระดับให้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา รัฐบาลตัดสินใจมุ่งเน้นที่จะ พัฒนาอุตสาหกรรมเกมให้เป็นกลไกขับเคลื่อนใหม่ ซึ่งคาดว่าจะเปลี่ยนแปลงกลายเป็นระบบ เศรษฐกิจออนไลน์ (Online Economy) ในช่วงหลังการระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 (Postcoronavirus) นอกจากนี้กระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (Ministry of Culture, Sports and Tourism) ได้ประกาศแผนการใหม่เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมในประเทศ แผนการ ต่างๆ รวมถึงผ่อนคลากฎ บังคับต่างๆ ที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นอุปสรรคต่อการเติบโตของ อุตสาหกรรม และสร้างกฎหมายปกป้องสิทธิของผู้เล่นเกมออนไลน์ นอกจากนี้กระทรวง วัฒนธรรมของเกาหลีใต้ยังมีนโยบายผลักดันอุตสาหกรรมเกมสู่ตลาดต่างประเทศด้วยตั้งเป้าจะ เป็นผู้นำตลาดเกมในระดับโลก โดยได้วางแผนให้เกาหลีใต้เป็นทั้งแหล่งผลิตเกมคุณภาพดี ราคา ไม่แพงและสร้างสรรค์เกมส์สไตล์เกาหลีให้ครองใจผู้เล่นด้วยการเข้าถึงความต้องการของตลาดใน ประเทศต่างๆแบบเฉพาะเจาะจง เป็นต้น ที่ผ่านมามีภาครัฐได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมที่จะช่วยเพิ่ม มูลค่าของธุรกิจนี้มาโดยตลอด อาทิเช่น จัดโปรแกรมสัมมนาเพื่อกระตุ้นการรับรู้ต่ออุตสาหกรรม เกม, สนับสนุนเกมให้เป็นที่กีฬา e-sport, สร้างเกมเซนต์อร์ที่มีสภาพแวดล้อมที่ดี, สนับสนุนการ พัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของเกม, จัดงานนิทรรศการระดับโลกเพื่อโปรโมทธุรกิจเกมทั้งใน และนอกประเทศ ฯ

- สำนักงานสร้างและส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัล (Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion หรือ KADO) ซึ่งมีบทบาทในการทำวิจัย ตรวจสอบ และเฝ้าระวัง การใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ โดยมีกฎหมายหลักที่ใช้ในการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต คือ

กฎหมายความมั่นคงแห่งชาติ (National Security Law หรือ NSL) โดยมีข้อกำหนดรวมไปถึงสถานให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีผู้ใช้ที่เป็นเด็ก เช่น อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ห้องสมุดสาธารณะหรือโรงเรียน ต้องติดตั้งซอฟต์แวร์โปรแกรมสำหรับกลั่นกรองเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อกำหนดดังกล่าว สอดคล้องกับพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Youth Protection Act) ค.ศ. 1997 (พ.ศ. 2540) กำหนดให้ ISPs (ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต) ทำหน้าที่เป็นผู้คุ้มครองเด็กและเยาวชนด้วยการปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่าน เครือข่ายของตน พิรงรอง รามสูต , 2557 กล่าวว่า KADO ได้เข้ามาจัดการกับปัญหาการติดอินเทอร์เน็ต โดยการเริ่มต้นกระบวนการทำกิจกรรมป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งครอบคลุมถึงการให้ความรู้แก่สาธารณะเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตผ่านการบรรยายพิเศษซึ่งจัดต่อเนื่องตลอดปีแก่กลุ่มเป้าหมายอย่างเด็กวัยรุ่น พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู ขณะเดียวกันก็มีการใช้เทคโนโลยีแอนิเมชันให้การศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับการติดเกมออนไลน์ มีการรณรงค์วันหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ไปทำกิจกรรมอื่นนอกจากเล่นอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกัน KADO ก็มีหน่วยวิจัยภายในทำการศึกษาประเด็นการติดอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาโปรแกรมในการให้คำปรึกษาที่เหมาะสมและเพื่อเพิ่มความเที่ยงตรงของการวัดระดับการเสพติดอินเทอร์เน็ต จะได้สามารถแยกแยะผู้ที่มีอาการในระดับต่างกัน นำสู่ระบบแก้ไขและเยียวยาที่ตรงกับอาการ ในส่วนของการให้คำปรึกษาและบำบัดรักษาผู้ที่ถูกคัดกรองแล้วมีการเสพติดจริง KADO จะมีทั้งศูนย์รักษาออนไลน์การให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวโดยผู้เชี่ยวชาญ และการบำบัดรักษาแบบเป็นกลุ่มในค่ายบำบัดผู้เสพติดเกมเป็นศูนย์กลาง โดย KADO มีเครื่องมือที่ชัดเจนทั้งในทางกฎหมาย บุคลากร และเงินทุน (ได้จากการสนับสนุนจากงบประมาณภาครัฐและของภาคอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต) นอกจากนี้ยังมีการแบ่งงานกันทำที่ชัดเจนกับหน่วยงานอื่นเพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนในการปฏิบัติงาน ทั้งนี้ KADO จะมีการตั้งเป้าหมายที่ต้องการจะบรรลุในแต่ละปี สำหรับดัชนีชี้วัดความสำเร็จของหน่วยงานด้วย

- องค์การด้านเนื้อหาและวัฒนธรรมเกาหลี (Korea Culture & Content Agency : KOCCA) เป็นองค์กรมหาชนภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมการสร้างและพัฒนาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะการสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูน (Character) สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เสริมสร้างศักยภาพให้แก่ผู้ดำเนินธุรกิจ ตลอดจนการสนับสนุนการส่งออกเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมเกาหลี รวมถึงการสนับสนุนด้านการลงทุนในอุตสาหกรรมเกมและการตลาดทั้งในและต่างประเทศ หน้าที่หลักของ KOCCA คือ การดูแลคอนเทนต์ของเกาหลี ซึ่งครอบคลุมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มากมาย เช่น เกม แอนิเมชัน ลิขสิทธิ์ตัว



ละคร เป็นต้น รวมไปถึงการทำการตลาด การวางแผนกลยุทธ์ การพัฒนาบุคลากร การลงทุน โครงสร้างพื้นฐาน การนำเทคโนโลยีและวัฒนธรรมมาใช้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีการสร้าง 4 Hub สำคัญของประเทศ ที่ใช้ในการพัฒนาคอนเทนต์ ได้แก่ 1) Digital Magic Space : พื้นที่สำหรับการพัฒนาคอนเทนต์ 2) Bitmaru Broadcast Center : สถานีกระจายสัญญาณ 3) Global Game Hub Center : สำหรับวงการเกมโดยเฉพาะเกมออนไลน์ เกมมือถือ เกมคอนโซล 4) HD Drama Town : เมืองสำหรับถ่ายทำละครเกาหลี

จากการศึกษาพบว่า ประเทศเกาหลีใต้ได้กำหนดหน่วยงานเฉพาะด้านที่ชัดเจนเพื่อกำกับดูแลเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยเฉพาะ โดยจะเป็นองค์กรมหาชนที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ซึ่งมีการกิจทั้งในด้านการกำกับดูแล การเฝ้าระวัง และการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

#### 4.2.2.2 นโยบายและแนวทางการจัดการเกมออนไลน์

##### (1) แนวทางการกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์

###### (1.1) การจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน

ประเทศเกาหลีใต้ประกาศยกเลิกกฎหมาย ห้ามไม่ให้เด็กอายุไม่เกิน 16 ปี เล่นเกมออนไลน์ช่วงตอนดึก ซึ่งกฎหมายดังกล่าวถูกนำมาใช้ตั้งแต่ปี 2011 เพื่อป้องกันเด็กติดเกม และใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป โดยห้ามไม่ให้เด็กอายุไม่เกิน 16 ปี เล่นเกม PC ออนไลน์ในช่วงเวลาระหว่างเที่ยงคืนจนถึงหกโมงเช้า หากพบว่าบริษัทเกมใดไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย จะถูกปรับเป็นจำนวนเงินประมาณ 278,000 บาท หรือสามารถถูกสั่งจำคุกได้นานสูงสุด 2 ปี เพื่อเคารพสิทธิของเยาวชนและในเวลาต่อมาได้เปลี่ยนมาใช้ระบบ“ใบอนุญาตทางเลือก” หรือ “Choice Permit” ซึ่งกฎหมายดังกล่าวสามารถขอใบอนุญาตต่อเกมและกำหนดชั่วโมงสำหรับการเล่นเกมเหล่านี้ด้วยการตกลงกับผู้ปกครอง กระทรวงวัฒนธรรม The Culture Ministry รายงานว่าระบบนี้ได้มีการนำมาใช้งานใน 40 เกม ของ 7 บริษัท และมีคนใช้ระบบดังกล่าวระหว่าง 1% ถึง 28% ระบบนี้กำลังพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น โดยจะให้เด็กที่ไม่มีผู้ปกครองสามารถให้ครูหรือนักสังคมสงเคราะห์ขอใบอนุญาตแทนพวกเขาได้

###### (1.2) การจัดระดับความเหมาะสมของเกม (เรตติ้งเกม)

ประเทศเกาหลีใต้มีคณะกรรมการบริหารและจัดอันดับเกม (The Game Rating and Administration Committee: GRAC) ซึ่งเป็นองค์กรภาครัฐที่ส่งเสริมวัฒนธรรมเกมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ก่อตั้งขึ้นใน 2556 ตามมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม (The Game Industry Promotion Act) ทำหน้าที่จัดประเภทเนื้อหาเกมที่ผลิตและจำหน่าย ในสาธารณรัฐเกาหลีอย่างเป็นอิสระ ทั้งเกมในระบบ



ออนไลน์และออฟไลน์ เกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ เกมตู้ เกมแบบเครื่องเล่นพกพา รวมถึงการตรวจสอบเว็บไซต์เกมที่มีเกมการพนัน ความรุนแรง หรือภาพเปลือย เป็นต้น เพื่อเป็นการป้องกันเยาวชนและการกระจายของเกมที่ผิดกฎหมาย โดยคณะกรรมการดังกล่าวประกอบด้วยกรรมการไม่เกินเก้าคน ดำรงตำแหน่งคราวละสามปี อันประกอบไปด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในด้านศิลปวัฒนธรรม อุตสาหกรรม วัฒนธรรม เยาวชน กฎหมาย การศึกษา สาธารณสุขและการสื่อสาร รวมถึงองค์กรไม่แสวงหากำไร ในกรณีที่จำเป็นเพื่อให้การดำเนินกิจการของคณะกรรมการมีประสิทธิภาพอาจมีการจัดตั้งคณะอนุกรรมการเพิ่มเติมได้ (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.108)

การคุ้มครองเด็กและเยาวชนของประเทศเกาหลีได้ก่อนการเข้าถึงเกม โดยหลักเป็นการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อก่อนที่สื่อจะออกสู่ตลาดถึงมือผู้บริโภค ซึ่งประเทศเกาหลีได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (Korea Media Rating Board) และในปี 2550 มีการจัดตั้งคณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเกม (Korea Game Rating Board: GRB) ขึ้น ต่อมา มีการยกเลิกคณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเกม เปลี่ยนเป็นคณะกรรมการบริหารและจัดอันดับเกม (The Game Rating and Administration Committee: GRAC) (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.108)

ปัจจุบันคณะกรรมการบริหารและจัดอันดับเกม ใช้ระบบการให้คะแนน ความเหมาะสมของเนื้อหาเกม แบ่งออกเป็น 5 ระบบ ดังนี้

GRB All เนื้อหาของเกมเป็นการให้ความรู้และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมสำหรับเด็กไม่มีการบิดเบือนความคิดต่อต้านสังคมหรือกระทบต่อศาสนาและศีลธรรมที่เป็นอันตรายต่อเด็กทั้งทางด้านอารมณ์และร่างกาย ไม่มีการแสดงถ้อยคำหยาบคาย ความรุนแรง หรือเกมการพนันที่เป็นอันตรายต่อเด็ก

GRB – 12 years เนื้อหาของเกมไม่มีการแสดงถึงความคิดต่อต้านสังคม หรือกระทบต่อศาสนาและศีลธรรมที่เป็นอันตรายต่อเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี ทั้งทางด้านอารมณ์และ ร่างกาย ไม่มีการแสดงถ้อยคำหยาบคาย ความรุนแรง หรือเกมการพนันที่เป็นอันตรายต่อเด็ก (การ แสดงออกทางเพศ ความรุนแรง และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในระดับเล็กน้อย)

GRB – 15 years เนื้อหาของเกมไม่มีการแสดงถึงความคิดต่อต้านสังคม หรือกระทบต่อศาสนาและศีลธรรมที่เป็นอันตรายต่อเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ทั้งทางด้านอารมณ์และร่างกาย (การแสดงผลออกทางเพศ ความรุนแรงและการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในระดับต่ำ)

GRB – 18 years เนื้อหาของเกมมีการแสดงถึงความคิดต่อต้านสังคม ศาสนา และศีลธรรมอันดีที่อาจจะเป็นอันตรายต่อเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ทั้งทางด้านอารมณ์และร่างกาย เกมแสดงถึงความหยาบคาย ความรุนแรง การแก่งกำไร มีการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง อาจทำให้สูญเสียทรัพย์สิน เป็นต้น (การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรงและภาษาที่ไม่เหมาะสม)

GRB – Test เกมนี้กำลังอยู่ระหว่างการจัดเรตเกม (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.109)

ทั้งนี้ ประเทศเกาหลีได้มีการจัดเรตติ้งของเกมออนไลน์ที่นำเข้ามาในประเทศไทยในแต่ละประเภทและมีการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ผู้ปกครองสามารถกำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับบุตรได้ กล่าวคือ รัฐบาลเกาหลีมีบริการแจกซอฟต์แวร์ฟรีให้กับผู้ที่ต้องการกั้นนิสัยเสพติดเกมและอินเทอร์เน็ต ซึ่งแบ่งซอฟต์แวร์ที่ให้บริการฟรีออกเป็น 2 ประเภท ชนิดแรกเป็นซอฟต์แวร์ตั้งเวลาการปิดอินเทอร์เน็ต ส่วนอีกประเภทจะมุ่งไปที่ผู้เสพติดเกมโดยจะเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำให้เกมที่เล่นอยู่ยากขึ้นทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย เมื่อไม่สามารถเอาชนะได้

## (2) แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์

แม้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์จะสร้างรายได้และเป็นวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ที่ปรากฏให้เห็นในการดำเนินชีวิตของพลเมืองเกาหลีได้ก็ตาม แต่ขณะเดียวกันสาธารณรัฐเกาหลีกลับประสบปัญหาการติดเกมที่เกิดขึ้นกับเด็กมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากเด็กที่เป็นผู้เล่นเกมมักใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นจนเกิดผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในสังคมของผู้เล่นและทำให้เกิดปัญหาการละเลยต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก รวมถึงปัญหาสุขภาพร่างกาย เป็นต้น จนทำให้รัฐบาลของสาธารณรัฐเกาหลีต้องมีการรณรงค์ให้เยาวชนในประเทศลดละเลิกการเล่นเกมนออนไลน์ให้น้อยลงอัน เนื่องมาจากเด็กของสาธารณรัฐเกาหลีนั้นติดเกมออนไลน์มากเกินไป โดยภาครัฐมีการสร้างศูนย์คลินิกเพื่อทำการรักษาและบำบัดเด็กที่ติดเกมออนไลน์ โดยที่ภาครัฐมีการขอความร่วมมือกับบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์ให้มีการสร้างคำแนะนำเป็นแบนด์เนอร์ออนไลน์ติดไว้ตามสื่อสำหรับการเล่นเกมออนไลน์ต่างๆ มีศูนย์บำบัดที่ได้รับการลงทุนจากภาครัฐสำหรับผู้ติดเกม โรงพยาบาลและคลินิกได้ติดตั้งโปรแกรมที่เชี่ยวชาญในการรักษาโรค บริษัท เกมเกาหลีบางแห่งเช่น NCsoft มีศูนย์บริการให้คำปรึกษาส่วนตัวและสายด่วน รัฐบาลได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่เข้มงวดโดยการกำหนด "Cinderella Law" (หรือที่เรียกว่า Shutdown Law) และมีแผนสำหรับโครงการขยายงานเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเล่นเกมและการให้รู้เท่าทันสื่อ มีเป้าหมายเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมที่มากเกินไป และกระทรวง The Gender Ministry จะ

วางแผนที่จะหาวิธีการระบุคนหนุ่มสาวที่เล่นเกมมากเกินไป เพื่อที่จะให้คำปรึกษาและการรักษาแก่พวกเขาได้ โดยมีแผนจะขยายค่ายพักพิงทั้งแบบออนไลน์และในโลกตามความเป็นจริง

รัฐบาลสร้างโปรแกรม Jump up Internet Rescue School ซึ่งเป็นค่ายที่สร้างขึ้นเพื่อรักษาเด็กที่ติดเกมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต โปรแกรมนี้สร้างขึ้นเนื่องจากผู้ปกครองที่ทำงานมากขึ้น พื้นที่ไม่เพียงพอสำหรับสนามเด็กเล่น และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่มีการแข่งขันสูง โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการรักษาที่หลากหลายเป็นเวลา 12 วัน 11 คืน สิ่งอำนวยความสะดวกจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลางแจ้งและกีฬาแทนการเล่นวิดีโอเกม โปรแกรมแบ่งออกเป็นสองขั้นตอนคือกิจกรรมการฝึกอบรมและกิจกรรมการศึกษา กิจกรรมการศึกษาประกอบด้วย การฝึกจิต การให้ความรู้เกี่ยวกับสมองส่วนหน้า การควบคุมอารมณ์ และการฝึกระบบสมอง บทบาทของการฝึกจิตและสมองคือการระลึกถึงทักษะการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม

รัฐบาลจัดตั้งศูนย์ปรับพฤติกรรมผู้ติดสารเสพติดเกม (Game Addiction Rehabilitation Center) ที่กระจายตัวอยู่ทั่วประเทศเพื่อให้รองรับกับปัญหานี้ โดยจะมีจิตแพทย์เฉพาะทางซึ่งรักษาโรคเสพติดอินเทอร์เน็ต (แพทย์การันตีว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนี้ไม่ได้เป็นแค่กระแส แต่เป็นอาการของ “โรคชนิดใหม่” ที่จำเป็นต้องได้รับการรักษาอย่างเป็นขั้นตอนเท่านั้น)

รัฐบาลเกาหลีใต้มีบริการแจกซอฟต์แวร์ฟรีให้กับผู้ที่ต้องการแก้ปัญหาด้านการติดเกม และอินเทอร์เน็ต ซึ่งแบ่งซอฟต์แวร์ที่ให้บริการฟรีออกเป็น 2 ประเภท ชนิดแรกเป็นซอฟต์แวร์ตั้งเวลาการปิดอินเทอร์เน็ต ส่วนอีกประเภทจะมุ่งไปที่ผู้เสพติดเกมโดยจะเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำให้เกมที่เล่นอยู่ยากขึ้นทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย เมื่อไม่สามารถเอาชนะได้

กำหนดให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องลงทะเบียนการใช้งาน คือต้องมีรหัสประจำตัวประชาชนเกาหลีหรือเรียกว่า KSSN เพื่อให้สามารถควบคุมและนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นเกมออนไลน์ หากมีการลักลอบใช้รหัสประจำตัวประชาชนเกาหลีหรือ KSSN ของผู้อื่นจะมีความผิดตามกฎหมายของเกาหลีใต้ โดยมีบทลงโทษให้จำคุกไม่เกินสามปี ปรับไม่เกินสิบล้านวอน หรือประมาณสี่แสนบาทไทย

การทำกิจกรรมการป้องกันการติดเกมและอินเทอร์เน็ต โดยมีหน่วยงาน KADO เป็นผู้ให้ความรู้แก่สาธารณะผ่านการบรรยายพิเศษ ซึ่งจัดอย่างต่อเนื่องทุกปีแก่กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง ครู ขณะเดียวกันก็มีการใช้เทคโนโลยีแอนิเมชันให้การศึกษาเกี่ยวกับการติดเกมออนไลน์ ตลอดจนการรณรงค์ให้ลดการใช้อินเทอร์เน็ตในวันหยุดแก่เด็กและเยาวชน มีการทำวิจัยเพื่อศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตเพื่อนำไปสู่การ

พัฒนาโปรแกรมในการให้คำปรึกษาที่เหมาะสมและเที่ยงตรงของการจัดการเสพติดเกม เพื่อจำแนกผู้ติดเกมให้เข้าสู่ระบบแก้ไขและเยียวยาที่ตรงกับอาการตามความเป็นจริง

การกำหนดพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม เพื่อกำกับดูแลและควบคุมการติดเกมในเด็กในประเทศเกาหลีใต้การให้บริการเครื่องเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต ต้องมีมาตรการยืนยันชื่อจริงและอายุของผู้เล่นเกมขณะที่บุคคลดังกล่าวเข้าร่วมเป็นสมาชิกร้านเกม และยังต้องได้รับความยินยอมของผู้แทนตามกฎหมายหากต้องการสมัครเป็นสมาชิกร้านเกม รวมถึงผู้ประกอบการร้านเกมยังต้องกำหนดข้อจำกัดในการเล่นเกม ระยะเวลาในการเล่นให้เหมาะสมตามที่กฎหมายกำหนด พร้อมทั้งให้คำเตือนแก่เด็กหรือผู้ปกครองในเรื่องพื้นฐาน และจัดให้มีคำเตือนเพื่อ ป้องกันเด็กมิให้เล่นเกมมากเกินไป โดยต้องจัดให้มีการระบุข้อมูลเวลาที่ผ่านไปบนหน้าจอเกมที่เล่นอยู่” นอกจากนี้ยังมีพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Juvenile Protection Act) หรือที่รู้จักกันในชื่อทั่วไปว่าซิลเดอเรลล่าลอว์ (Cinderella Law) หรือชัตดาวน์ลอว์ (Shut Down Law) เพื่อกำหนดแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ให้และผู้ให้บริการเกมออนไลน์ เช่น กำหนดให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ซึ่งเป็นเยาวชนอายุต่ำกว่า 16 ปี จะสมัครเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ (User) ได้ก็ต่อเมื่อได้รับความยินยอมจากผู้ใช้อำนาจปกครองก่อน การจัดให้มีบริการการป้องกันหรือการให้คำปรึกษาแนะนำการบำบัดฟื้นฟูแก่เยาวชนที่ได้รับผลกระทบทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมจากการเล่นเกมออนไลน์ การกำหนดมาตรการป้องกันการหมกมุ่นหรือการติดเกม โดยผู้ให้บริการเครื่องเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตต้องมีมาตรการยืนยันชื่อจริงและอายุของผู้เล่นเกม ขณะที่บุคคลดังกล่าวเข้าร่วมเป็นสมาชิกร้านเกม และยังต้องได้รับความยินยอมของผู้แทนตามกฎหมาย เช่น ผู้ปกครองกรณีเด็กจะเข้าเป็นสมาชิก ผู้ให้บริการเครื่องเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตยังต้องกำหนดข้อจำกัดในการใช้เกม ระยะเวลาในการเล่นให้เหมาะสมตามที่กฎหมายกำหนด พร้อมทั้งให้คำเตือนแก่เด็กหรือผู้ปกครองในเรื่องพื้นฐาน เช่น ลักษณะเกม ความนิยม นโยบายค่าธรรมเนียม และข้อมูลการใช้เกม เช่น เวลาที่ใช้ในการเล่นเกม และข้อมูลการจ่ายเงิน รวมทั้งจัดให้มีคำเตือนเพื่อป้องกันเด็กมิให้เล่นเกมมากเกินไป โดยต้องจัดให้มีการระบุข้อมูลเวลาที่ผ่านไปบนหน้าจอเกมที่เล่นอยู่

จากการศึกษาพบว่า รัฐบาลเกาหลีใต้อาศัยกลไกและวิธีการต่างๆ ต่อไปนี้ประกอบกันในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้แก่ 1) การใช้มาตรการทางกฎหมายแบบบูรณาการ 2) สายด่วนให้คำปรึกษา 3) การอบรมผู้ให้คำปรึกษาและการแนะนำ 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในภาคส่วนอื่น 5) การสร้างความรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต 6) การบำบัดและเยียวยา 7) การสร้างองค์ความรู้ผ่านการวิจัย 8) การรณรงค์ทางสังคม แม้ประเทศ

เกาหลีใต้จะเป็นผู้นำของโลกทางด้านอุตสาหกรรมเกมและเป็นประเทศที่อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างรวดเร็วโดยเป็นรายได้หลักประการหนึ่งของประเทศ แต่ประเทศเกาหลีใต้ก็ยังมีการกำหนดมาตรการควบคุมดูแลเกมหลายรูปแบบด้วยกัน ทั้งมาตรการทางกฎหมาย ทางทางแพทย์ และทางสังคม ทั้งยังไม่ละเลยที่จะป้องกันมิให้เด็กในประเทศตนมีพฤติกรรมติดเกมมากขึ้น โดยมีการขยายหน่วยงานให้ความช่วยเหลือกรณีของการติด เกมครอบคลุมพื้นที่ต่าง ๆ ในประเทศจึงกล่าวได้ว่า เกาหลีใต้มีรูปแบบและแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมที่มีประสิทธิภาพ และเป็นการบูรณาการวิธีการกำกับดูแลต่าง ๆ มาใช้อย่างครบวงจร ทั้งในแง่ของการออกกฎหมายเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะอย่างสำนักงานเพื่อส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัลแห่งเกาหลีหรือ KADO ขึ้นมาเพื่อบริหารจัดการเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่การส่งเสริมการใช้ในทางสร้างสรรค์ การลดช่องว่างในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การสร้างอุตสาหกรรมเกม ไปจนถึงการแก้ไขปัญหาจากการใช้ในปริมาณสูง การใช้ที่ก่อให้เกิดปัญหาและการติดเกม รวมถึงยังมีการวิจัยอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนารูปแบบการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพและทันสมัย

### **(3) แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (ส่งเสริมผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ)**

ภาครัฐได้ตั้งองค์กรเกี่ยวกับอีสปอร์ตขึ้น ชื่อว่า Korean e-Sports Association หรือ KeSPA ทำหน้าที่เป็นคณะกรรมการดูแลเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับอุตสาหกรรม E-Sports เช่น จัดงานถ่ายทอดสด จัดสิ่งแวดลอมให้เหมาะกับการเล่นเกมเพื่อให้นักเกมมืออาชีพ เป็นต้น เพื่อผลักดันให้บรรดาเหล่าเกมเมอร์ได้ผันตัวเป็นโปรเพลเยอร์ และสนับสนุนในเรื่องการไปรโมท รวมถึงดูแลเรื่องกฎกติกา ในขณะเดียวกันกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว จัด PC bang หลายแห่งให้เป็นสถานที่สำหรับ E-Sports และเป็นศูนย์กลางที่รวมนักเล่นเกมมือสมัครเล่น และสร้างเป็นทีม E-Sports มือสมัครเล่นขึ้นมา สร้างแบบฟอร์มสัญญาที่เป็นมาตรฐานสำหรับนักเล่นเกม E-Sport มืออาชีพ อีกทั้งวางแผนที่จะสร้างระบบลงทะเบียนผู้เล่นเกมอย่างเป็นทางการ ตลอดจนบรรจุการเรียนการสอนเกี่ยวกับ esports ซึ่งจะมุ่งเน้นไปทางการแข่งขัน การปั้นนักกีฬาให้มีศักยภาพซึ่งนักกีฬาที่ได้รับโควต้าและการสนับสนุนจะมีสิทธิ์ได้เข้า “มหาวิทยาลัย Chung-Ang” ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัย Top 10 ของเกาหลีใต้ที่สนับสนุนเกมเมอร์ให้กลายเป็นนักกีฬา

รัฐบาลมีแผนจะติดต่อกับหรือกับตัวแทนอุตสาหกรรมเกม ผู้เชี่ยวชาญทั้งในและต่างประเทศ เพื่อร่วมกันวางแนวคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ให้เป็นไปตามเป้าหมาย มีการจัดกิจกรรมจับคู่ธุรกิจและงานแสดงสินค้าเกมชื่อ G-Star มีนโยบายผลักดันอุตสาหกรรมเกมสู่ตลาดต่างประเทศด้วย (ตั้งเป้าจะเป็นผู้นำตลาดเกมในระดับโลก) โดยได้คิดแผนให้เกาหลีใต้เป็น



ทั้งแหล่งผลิตเกมคุณภาพดี ราคาไม่แพง และสร้างสรรค์เกมสไตล์เกาหลีให้ครองใจผู้เล่น รัฐบาลวางแผนระยะยาวในการสร้างหลักสูตรการฝึกอบรมผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญแขนงต่างๆที่จะเข้ามารองรับวงการอีสปอร์ต นอกจากนี้ภาครัฐได้ให้การเกื้อหนุนกิจกรรมที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าของธุรกิจนี้ เกมออนไลน์ อาทิเช่น จัดโปรแกรมสัมมนาเพื่อให้กระตุ้นการรับรู้ต่ออุตสาหกรรมเกม, ช่วยเหลือเกมให้เป็นกีฬา e-sport, สร้างเกมเซ็นเตอร์ที่มีสภาพแวดล้อมที่ดี, ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของเกม, จัดงานนิทรรศการระดับใหญ่ เพื่อให้โปรโมทธุรกิจเกมทั้งในและนอกประเทศ ฯลฯ

การอนุญาตให้มีการซื้อขายไอเท็มในเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย และมีการเปิดเว็บไซต์ที่เป็นตลาดกลางซื้อขายไอเท็มในเกมออนไลน์ต่างๆ รวมถึงมาตรการเกี่ยวกับการส่งเสริม ธุรกิจเกมและวัฒนธรรมการเล่นเกม

#### 4.2.3 ประเทศญี่ปุ่น

##### 4.2.3.1 หน่วยงานที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลเกมออนไลน์

- ประเทศญี่ปุ่นมีการจัดตั้งองค์กรเพื่อให้เข้ามาจัดการดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ชื่อว่า Computer Entertainment Rating Organization (CERO) ซึ่งมีฐานะเป็นองค์กรอิสระ มีความน่าเชื่อถือ และยุติธรรม เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกม รวบรวมข้อมูลเพื่อพิจารณาความเหมาะสมสำหรับผู้บริโภคซึ่งมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การคงไว้ซึ่งระดับความเหมาะสมสอดคล้องกับศีลธรรมจรรยาของสังคม ปัจจุบันการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่นเกิดจากความร่วมมือกันของภาคเอกชน ซึ่งได้แก่ ผู้เกี่ยวข้องในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดหลักเกณฑ์ในการควบคุมกำกับดูแลเอาไว้อย่างชัดเจนในประมวลจรรยาบรรณขององค์กรจัดความเหมาะสมด้านความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น หรือ CERO Code of Ethics

##### 1.ขอบเขตในการควบคุมกำกับดูแล

1.1 เกมที่จำหน่ายในประเทศญี่ปุ่นจะต้องได้รับการทบทวนเนื้อหาของเกมเพื่อไม่ให้เกมที่จำหน่ายส่งผลกระทบต่อทางสังคม

1.2 ตรวจสอบเค้าโครงและเนื้อหาของเกมออนไลน์

1.3 สอดแทรกแนวคิดและสาระสำคัญของการควบคุมกำกับดูแล

ลงในเกม

1.4 ควบคุมการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ของเกม



2.การควบคุมระดับของการแสดงออกในเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีการควบคุมการจัดระดับของการแสดงออกและท่าทางที่แสดงออกในเกม โดยใช้หลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

2.1 ประเภทของการแสดงออก

2.2 ท่าทางที่แสดงออก เช่น การจูบ การกอด การแสดงให้เห็นชุดชั้นใน กิจกรรมทางเพศและการเปลือยกาย เป็นต้น

2.3 การแสดงออกของความรุนแรง เช่น ภาพของเลือด ชิ้นส่วนของร่างกาย ซากศพ การฆ่า ความสยดสยอง การต่อสู้ เป็นต้น

2.4 การแสดงออกที่เป็นปฏิปักษ์ เช่น การก่ออาชญากรรม การเสพสิ่งเสพติด เครื่องดื่มแอลกอฮอล์หรือบุหรี่ การเล่นการพนัน การค้าประเวณี การฆ่าตัวตาย เป็นต้น

2.5 ระดับของการแสดงออก เช่น การแสดงออกทางกายในทางตรงหรือทางอ้อมในเชิงบวกหรือเชิงลบ ซึ่งสามารถหลีกเลี่ยงได้หรือไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

### 3. ประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

3.1) การแบ่งระดับความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมสำหรับผู้บริโภค ดังนี้

- (1) “A” สำหรับบุคคลทุกวัย
- (2) “B” (12+year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) “C” (15+year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
- (4) “D” (17+year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป
- (5) “Z” (18+year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 18 หรือ

มากกว่าเท่านั้น

3.2) ห้ามให้มีการผลิตหรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(1) เกมที่มีภาพของจุดซ่อนเร้นเฉพาะที่อวัยวะเพศ ซึ่งรวมถึงขนในร่มผ้า

(2) เกมที่มีภาพของการกอดจูบลูบคลำ หรือมีความสัมพันธ์ทางเพศ

(3) เกมที่มีการกระตุ้นความต้องการทางเพศ หรือปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศ

(4) เกมที่มีภาพของเลือด ความรุนแรงและความโหดเหี้ยม

(5) เกมที่มีลักษณะของการก่ออาชญากรรม หรือสนับสนุนการก่ออาชญากรรมและสิ่งผิดกฎหมาย

- กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม (METI) เป็นหน่วยงานราชการมีหน้าที่สำคัญคือ การวางแผนในการพัฒนาเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม เน้นการยกระดับความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจกับต่างประเทศ โดยการบรรจุเกมเข้าเป็นนโยบาย Cool Japan ซึ่งเป็นการยกระดับสินค้า บริการ เพื่อสร้างกระแสนิยม สร้างรายได้ และจูงใจให้นักท่องเที่ยวมาเที่ยวประเทศญี่ปุ่น และสนับสนุนการเงินแก่นักลงทุนที่มีความคิดสร้างสรรค์ แต่ขาดทุนทรัพย์

- สหภาพอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย Japan Esports Union (JESU) เป็นหน่วยงานภาคเอกชนที่จัดตั้งขึ้นใหม่สำหรับ Esport โดยเฉพาะ เป็นการรวมตัวระหว่างสมาคม 3 แห่งคือ Japan e-Sport Association, Japan eSports Federation และ Japan eSports Promotion Organization เพื่อรองรับนักเล่นเกมและผลักดันสนับสนุนให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ

จะเห็นได้ว่าประเทศญี่ปุ่นมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาเฉพาะอย่าง CERO ในการกำกับดูแลกิจการเกี่ยวกับเกม และสหภาพอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในการสนับสนุนอีสปอร์ตของประเทศ โดยแต่ละหน่วยงานมีภารกิจและหน้าที่ชัดเจนไม่ซ้ำซ้อนกัน ตลอดจนมีการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศโดยการบรรจุเรื่องเกมเข้าไปในนโยบายภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม

#### 4.2.3.2 นโยบายและแนวทางการจัดการเกมออนไลน์

##### (1.1) การจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน

จังหวัดคางาว่าของประเทศญี่ปุ่นได้ผ่านร่างกฎหมายที่กำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งกฎหมายนี้เป็นกฎหมายแรกของญี่ปุ่นที่มีการควบคุมเด็กไม่ให้ติดอินเทอร์เน็ตรวมถึงเกม กฎหมายฉบับนี้จะจำกัดชั่วโมงการเล่นของเด็ก โดยกำหนดไว้ที่ 60 นาทีต่อวัน (จันทร์ – ศุกร์) และ 90 นาทีต่อวัน (เสาร์ – อาทิตย์) นอกจากนี้ยังมีกฎหมายที่ระบุว่าเด็กๆ เหล่านี้ไม่สามารถใช้อีเมลหลังเวลา 4 ทุ่มไปแล้ว หากมีการใช้งานเกินเวลาที่กำหนด จะถือว่าผิดกฎหมายทันที อย่างไรก็ตามบทลงโทษของการฝ่าฝืนกฎหมายนี้ไม่ได้มีการลงโทษจากทางการ แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองลงโทษด้วยตนเอง ซึ่งกฎหมายนี้มี

เป้าหมายคือ ต้องการจำแนกรอบครีวที่มีลูกติดเกมออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อนำมาช่วยเหลือต่อไป โดยกฎหมายฉบับนี้ได้เริ่มใช้เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2563 ทั้งนี้กฎหมายนี้มีผลเฉพาะในจังหวัดคางวะเท่านั้น นอกเหนือจากจังหวัดดังกล่าว เกมเมอร์ยังสามารถเล่นเกมทุกวันได้ตามปกติ

### (1.2) การจัดระดับความเหมาะสมของเกม (เรตติ้งเกม)

ประเทศญี่ปุ่นมีองค์กรจัดอันดับความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ (Computer Entertainment Rating Organization หรือ CERO) เป็นองค์กรที่ทำหน้าที่ให้คะแนนวิดีโอเกมและซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่น จัดเรตเกมสำหรับเกมคอนโซลในประเทศญี่ปุ่นไว้อย่างชัดเจน เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร องค์กรดังกล่าวก่อตั้งขึ้นใน สาขาของสมาคมผู้ให้บริการความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ มีการใช้รูปแบบตามคณะกรรมการ จัดอันดับซอฟต์แวร์ความบันเทิง ทั้งนี้ ขั้นตอนการตรวจสอบเพื่อจัดหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์จะต้องสอดคล้องตามประมวลจริยบรรณขององค์กรจัดอันดับความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ (CERO Code of Ethics) โดยองค์กรจะได้รับคำขอตรวจสอบจริยบรรณสำหรับคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมจากผู้โฆษณาเกมและจะมีการตรวจสอบตามรายงานที่กำหนดไว้ การจัดประเภทอายุจะพิจารณาจากผลการประเมินที่เกี่ยวข้องและองค์กรจะดำเนินการแจ้งผลการตรวจสอบแก่ผู้โฆษณาเกมดังกล่าว ผู้โฆษณาจะต้องระบุเครื่องหมายจำแนกประเภทของผลิตภัณฑ์เกมบนบรรจุภัณฑ์ โดยผู้ตรวจสอบความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์เกมที่องค์กรจัดขึ้น ประกอบด้วยชายและหญิงที่ประกอบอาชีพต่าง ๆ อายุตั้งแต่ 20 – 60 ปีที่ได้รับการคัดเลือกจากประชาชนทั่วไปและผ่านการฝึกอบรมขององค์กรจะได้รับการขึ้นทะเบียนรวมถึงการทำข้อตกลงว่าจะไม่เปิดเผยข้อมูลขององค์กรในการพิจารณาหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์ (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.100-101) (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.108)

ระบบการจัดอันดับได้แบ่งประเภทความเหมาะสมในเนื้อหาของเกม สำหรับ ผู้บริโภค ดังนี้

CERO A — All age การแสดงออกและเนื้อหาภายใต้ข้อจำกัดอายุไม่รวมอยู่ในเกม ประเภทนี้ ดังนั้นจึงเหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย

CERO B — Ages 12 and up การแสดงออกและเนื้อหาเหมาะสำหรับอายุ 12 ปี ขึ้นไป

CERO C — Ages 15 and up การแสดงออกและเนื้อหาเหมาะสำหรับอายุ 15 ปี ขึ้นไป

CERO D — Ages 17 and up การแสดงออกและเนื้อหาเหมาะสมสำหรับอายุ 17 ปี ขึ้นไป

CERO Z — Ages 18 and up only สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 18 ปี หรือมากกว่า เท่านั้น (ไม่ควรขายหรือจำหน่ายให้แก่เยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี) (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.101)

## (2) แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์

ศูนย์บริการทางการแพทย์และการรักษาการเสพติดเมืองคุริฮามะ ของประเทศ ญี่ปุ่น (Kurihama Medical and Addiction Center) มีการจัดตั้งแผนกบำบัดอาการติดยาเสพติดแห่งแรกของญี่ปุ่นใน 2506 และเปิดให้บริการแผนกรักษาการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในปี 2554 เนื่องจากการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้จำนวนผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมมีจำนวนเพิ่มขึ้นในประเทศญี่ปุ่น โดยมีโปรแกรมการรักษาการติดเกมแบบเปิดที่ไม่จำเป็นต้องเข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล เป็นโปรแกรมที่ใช้ระยะเวลา 6-8 สัปดาห์ ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิต การบริหารร่างกายเพื่อจัดวงจรนอนหลับและเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกาย การปรับโภชนาการทางด้านอาการโดยนักบำบัดอาชีพ และการตรวจสุขภาพสมรรถภาพทางกายประจำวัน (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.100)

ประมวลจริยธรรมขององค์กรจัดอันดับความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์กำหนดห้ามให้มีการผลิตหรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมที่มีลักษณะเป็นการเลือกปฏิบัติที่ไม่เหมาะสมทางเชื้อชาติ ลัทธิเพศ อาชีพ ศาสนา พื้นฐานครอบครัว สังคม สภาพร่างกายหรือจิตใจ หรือสภาพความเป็นอยู่ รวมถึงการเลือกปฏิบัติต่อผู้ที่อ่อนแอในสังคม เช่น ผู้สูงอายุ เด็กทารก ผู้พิการทางร่างกายหรือทางสติปัญญา เป็นต้น และการหมิ่นประมาทหรือกล่าวร้ายบุคคล บริษัท หรือองค์กรจนทำให้เสียชื่อเสียง หรือเป็นอันตรายต่อศักดิ์ศรีของบุคคลดังกล่าว

การปกป้องทั้งผู้บริโภคที่เป็นเกมเมอร์กับทีมพัฒนาเกม การสั่งห้ามค้าขายหรือประมูลคีย์เกมที่ไม่ได้รับอนุญาตจากตัวแทนจำหน่าย เช่น ขายคีย์เกมที่แจกฟรีจากการซื้อผลิตภัณฑ์ใดผลิตภัณฑ์หนึ่ง หรือขายคีย์เกมที่แจกฟรีตามงานอีเวนต์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งหากละเมิดกับโดนจับกุม ต้องโดนจำคุกเป็นเวลา 5 ปี หรือปรับเงินสูงสุดเป็นเงิน 5 ล้านเยน (ประมาณ 1,500,000 บาท) ภายใต้พระราชบัญญัติป้องกันการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรม” (Japan’s Unfair Competition Prevention law)

นอกจากนี้ได้กำหนดมาตรการลดการใช้สมาร์ทโฟนในเด็กด้วยการจัดเคอร์ฟิวบนสมาร์ทโฟนสำหรับเด็ก โดยการห้ามเด็กชั้นมัธยมต้นใช้สมาร์ทโฟนหลังเวลา 21.00 นาฬิกา มีวัตถุประสงค์เพื่อกีดกันเด็กจากการใช้สมาร์ทโฟน ลดการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ แต่การห้ามดังกล่าวไม่ได้มีบทลงโทษสำหรับผู้ปกครอง หากบุตรหลานไม่ปฏิบัติตาม มาตรการดังกล่าวเกิดขึ้นจากความร่วมมือของคณะครู นักสังคมสงเคราะห์ และตำรวจในเมืองเคริยะของประเทศญี่ปุ่น (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561 , น.100)

### (3) แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (ส่งเสริมผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ)

ประเทศญี่ปุ่นได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก มีการวางแผนเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ตลอดจนการส่งเสริมสนับสนุนจากภาครัฐเพื่อสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ เห็นได้จากโรงเรียนอาชีวศึกษา “Tokyo School of Anime” ออกหลักสูตร อีสปอร์ตเป็นครั้งแรกของญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นไปทางการพากย์ การแข่งขันเป็นหลัก หลักสูตรหลักเกี่ยวกับสาขา esports จะมุ่งเน้นไปทางการบรรยายขณะแข่งขัน การพากย์สด และงานเกี่ยวกับเบื้องหลัง Esport ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นด้านการจัดแข่ง การเตรียมสถานที่ ด้านออร์กาไนเซอร์ และเส้นทางสู่การเป็น Pro Player ด้วย นอกจากนี้ กระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นจะทำงานร่วมกับบริษัทเอกชน และนักกฎหมาย เพื่อร่างแนวทางการโปรโมทประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในญี่ปุ่น ปัจจุบันปัญหาของอีสปอร์ตในญี่ปุ่น คือขาดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ใหญ่ๆ หรือรายการระดับเมเจอร์ นอกจากนั้นจะต้องมีผู้รู้มาดูแลเรื่องลิขสิทธิ์และข้อกฎหมายต่างๆที่จะเกี่ยวพันกับทางทีมพัฒนาหรือเจ้าของเกมด้วย

#### 4.2.4 การวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

จากการศึกษานโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศพบว่า ภาครัฐมีการดำเนินนโยบาย/มาตรการเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) มาตรการเชิงกำกับควบคุม 2) มาตรการเชิงอำนวยความสะดวก โดยมาตรการเชิงกำกับควบคุมจะเป็นไปในลักษณะการบังคับใช้กฎหมาย หรือการใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือเพื่อกำกับและควบคุมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการบริโภคเกมออนไลน์ การกำกับและควบคุมผู้ให้บริการเกม

ออนไลน์ ตลอดจนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ ในขณะที่มาตรการเชิงอำนาจความสะดวกจะเป็นไปในลักษณะเชิงสนับสนุนส่งเสริมการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เช่น การพัฒนาระบบความเร็วของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การจัดทำแผนเพื่อผลักดันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ การพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะความเชี่ยวชาญเพื่อเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยในการดำเนินตามนโยบายหรือมาตรการต่างๆ จะมีการกำหนดหน่วยงานขึ้นมาเฉพาะเพื่อรับผิดชอบภารกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มีการกำหนดกฎเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจนและเป็นเอกภาพในการปฏิบัติงาน เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเรื่องเฉพาะที่ต้องให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและมีความรู้ความสามารถ และความชำนาญเข้ามากำกับดูแลโดยเฉพาะ จึงจะทำให้สามารถควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจและกำกับดูแลได้อย่างตรงเป้าหมาย เห็นได้จากประเทศจีนซึ่งเป็นประเทศที่มีแนวทางในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ไว้อย่างชัดเจน มีการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนอย่างเข้มงวดและเป็นรูปธรรม มีบทลงโทษที่ชัดเจนทั้งต่อตัวผู้เล่นและผู้ให้บริการ ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้มีการยกเลิกกฎเกี่ยวกับการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน ในปี 2564 เนื่องจากคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน และเปลี่ยนมาใช้ระบบ**ใบอนุญาตทางเลือก** หรือ **Choice Permit** ซึ่งกฎหมายดังกล่าวสามารถขอใบอนุญาตต่อเกมและกำหนดชั่วโมงสำหรับการเล่นเกมเหล่านี้ด้วยการตกลงกับผู้ปกครอง ซึ่งแต่ก่อนจะมีการห้ามไม่ให้เด็กอายุไม่เกิน 16 ปี เล่นเกม PC ออนไลน์ในช่วงเวลาระหว่างเที่ยงคืนจนถึงหกโมงเช้า และมีบทลงโทษแก่บริษัทที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาเด็กติดเกม (ต่อสกุล ชาควรรณกิจกุล., 2564) สำหรับประเทศญี่ปุ่นนั้นไม่ได้มีการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนในภาพรวมของประเทศ มีเพียงจังหวัดคางาวะเท่านั้นที่กำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งกฎหมายนี้เป็นกฎหมายแรกของญี่ปุ่นที่มีการควบคุมเด็กไม่ให้ติดอินเทอร์เน็ตรวมถึงเกม นอกจากนี้ยังมีกฎหมายที่ระบุว่าเด็กๆ เหล่านี้ไม่สามารถใช้มือถือหลังเวลา 4 ทุ่มไปแล้ว หากมีการใช้งานเกินเวลาที่กำหนด จะถือว่าผิดกฎหมายทันที (Gamefever TH , 2563) สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า ถึงแม้รัฐบาลจะให้ความสำคัญกับการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ประกอบกับการผลักดันนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนเทคโนโลยีวิทยาการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ แต่ก็ไม่ได้ละเลยให้ความสำคัญและตระหนักกับผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นต่อเด็กและเยาวชน โดยการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับและควบคุมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนผ่านมาตรการการจำกัดเวลาในการเล่นเกม เพื่อเป็นการลดผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการเล่นเกม จึงเห็นได้ว่าทั้งสามประเทศมีแนวทางและหลักการที่คล้ายกันในการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงในแต่ละประเทศ



การจัดระดับความเหมาะสมของเกมเป็นการให้คำแนะนำแก่ผู้บริโภคเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ ยาเสพติด การพนัน องค์ประกอบของเกมแต่ละเกม นอกจากนี้ยังมีการบ่งชี้ว่า เกมใดมีภาษาที่ไม่เหมาะสม การเลือกปฏิบัติ และความรุนแรง นับเป็นมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสม เมื่อพิจารณาข้อมูลของประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น พบว่าได้มีการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ตามบริบทและสถานการณ์เกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ เนื่องจากการจัดเรตติ้งเกมเป็นการป้องกันปัญหาการติดเกม และการเข้าถึงการเล่นเกมที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลแต่ละช่วงวัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่แต่ละประเทศได้ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ โดยการจัดเรตติ้งเกมจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เล่นและผู้ปกครองในการพิจารณาเนื้อหาและความเหมาะสมไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหาและอายุของผู้เล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับ (ปี ลันลัน ปญญาประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ ,2560 ) กล่าวว่า ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์ที่เนื้อหาของเกมอาจสร้างพฤติกรรมด้านลบต่อผู้เล่นนั้น (อาทิ เนื้อหาที่ตัวละครในเกมใช้ความรุนแรงต่อกันหรือมีพฤติกรรมลามกอนาจารอย่างผิดธรรมชาติและศีลธรรม) ก็ได้ถูกระบุโดยนักวิชาการและสื่อมวลชนในทุก สังคมเสมอว่า เป็นสาเหตุของการกระทำที่ผิดกฎหมายและผิดศีลธรรมของผู้เล่นเกมต่อบุคคลอื่นในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะฉะนั้นการจัดเรตติ้งเกมจึงเป็นแนวนโยบายหนึ่งที่ภาครัฐเลือกใช้ในการลดการเข้าถึงเนื้อหาการใช้ความรุนแรงจากการบริโภคเกม (อาทิ เนื้อหาที่ตัวละครในเกมใช้ความรุนแรงต่อกันหรือมีพฤติกรรมลามกอนาจารอย่างผิดธรรมชาติและศีลธรรม) เพราะฉะนั้นการจัดเรตติ้งเกมจึงเป็นแนวนโยบายหนึ่งที่ภาครัฐเลือกใช้ในการลดการเข้าถึงเนื้อหาการใช้ความรุนแรงจากการบริโภคเกม

จากการศึกษาพบว่า ทั้งสามประเทศมีผลกระทบที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ใน 2 มิติ คือ ผลกระทบเชิงลบและผลกระทบเชิงบวก ดังนั้นรัฐบาลในแต่ละประเทศจึงได้กำหนดแนวทางในการแก้ไขป้องกันและสนับสนุนส่งเสริมเพื่อให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้ การแก้ไขผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ ประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีแนวทางการแก้ไขผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ทั้งเหมือนและแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับบริบทสถานการณ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ สภาพแวดล้อม การปกครองและรูปแบบในการบริหารประเทศ ตลอดจนปัจจัยภายนอกอื่นๆ เช่น ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น ประเทศจีนและเกาหลีใต้เป็นประเทศที่มีแนวนโยบายมาตรการเชิงป้องกันและแก้ไขอย่างชัดเจน ผ่านการจัดตั้งศูนย์บำบัดผู้ติดเกมออนไลน์อย่างจริงจัง โดยหน่วยงานภาครัฐเป็นกลไกหลักในการให้ความช่วยเหลือ ซึ่งการ

จัดตั้งศูนย์บำบัดที่เป็นรูปธรรมและจริงจังนั้นสะท้อนให้เห็นความสำคัญของปัญหาว่าเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจที่แท้จริงจากภาครัฐ (โกสินทร์ เตชะนิยม และคณะ, 2564, น.1-17) และพบว่าประเทศจีนเป็นประเทศที่กำหนดนโยบายหรือมาตรการในการแก้ไขผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมที่สุด มีการสร้างแผนเพื่อลดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนอย่างเป็นทางการผ่าน Ministry of Culture (MoC) และ General Administration of Press and Publication (GAPP) การกำหนดอายุการเล่นตามช่วงเวลาการเข้าถึงโดยการจำกัดการเล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ มาตรการจำกัดการเติมเงินในเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน กำหนดให้ลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้เกมออนไลน์ ต้องยืนยันตัวตนด้วยข้อมูลประจำตัวที่ถูกต้อง ขอให้บริษัทเลิกฟอกสแตงการหาเงิน หาผู้เล่นเพิ่ม หรือออกแบบเกมเพื่อทำให้ผู้เล่นเสพติดลดการใช้ดาราโปรโมตเกม ควบคุมการสตรีมมิ่ง และแจกรางวัลแก่ผู้เล่นที่เป็นเยาวชน (ต่อสกุล ชาติวรรณกิจกุล , 2564) ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้มีบริการแจกซอฟต์แวร์ฟรีให้กับผู้ที่ต้องการแก่นิสัยเสพติดเกม กล่าวคือ เกาหลีใต้ไม่ได้มีเฉพาะมาตรการที่เข้มงวดและควบคุมเหมือนประเทศจีน หากแต่ให้ผู้เล่นเล่นเกมออนไลน์ภายใต้เงื่อนไขการควบคุมอย่างสมัครใจ ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่นพบว่า มีการจัดตั้งศูนย์บริการทางการแพทย์และมาตรการลดการใช้สมาร์ทโฟนในเด็กด้วยการจัดเคอร์ฟิวบนสมาร์ทโฟนสำหรับเด็ก (ลลิตภัทร ช่วยคุ้ม , 2561, น.100) แต่ข้อมูลดังกล่าวไม่ครอบคลุมหรือพบว่าการบังคับใช้ทั่วทั้งประเทศ

สำหรับผลกระทบเชิงบวกที่เกิดจากเกมออนไลน์นั้น พบว่า ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศอย่างชัดเจน รัฐบาลจึงได้กำหนดนโยบายและแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมตลอดจนอีสปอร์ตเพื่อเป็นการพัฒนาขีดความสามารถในด้านการแข่งขันระดับนานาชาติ ซึ่งพบว่า รัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจทั้งในและระหว่างประเทศ มีการลงทุนการสร้างสนามการแข่งขันเพื่อรองรับนักกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ อีกทั้งเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้นักลงทุนในการเข้ามาดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มีการบรรจุหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเข้าไปในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมอีสปอร์ตและเพื่อรองรับการเติบโตของภาคธุรกิจ นอกจากนี้ พบว่าประเทศจีนและเกาหลีใต้มีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่ครอบคลุมและมุ่งหวังในการเป็นศูนย์กลางของโลกทางด้านอีสปอร์ต โดยจีนมีการปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคที่เกี่ยวข้องและ

ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ต สร้างอีสปอร์ตฮับแห่งใหม่ในนครเซี่ยงไฮ้ Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center เพื่อให้เป็นจุดหมายของแฟนอีสปอร์ตทั่วโลก (MILO , 2564) ในขณะที่เกาหลีใต้จะมีการสร้าง Game Contents Complex Town (GCCT) จะเป็นที่ตั้งของสนามกีฬาอีสปอร์ตและนิทรรศการเกมต่างๆ ซึ่งศูนย์แห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อรวมบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ (สำนักผู้แทนการค้า ณ เมืองปูซาน , 2564) นั้นหมายความว่าจีนและเกาหลีใต้ได้ทุ่มงบประมาณเป็นจำนวนมหาศาลในการพัฒนาและรองรับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สำหรับประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เข้ามาในวงการอีสปอร์ตหลังสุดเมื่อเทียบกับจีนและเกาหลีใต้ แต่ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นถือเป็นประเทศที่มีการตื่นตัวในเรื่องอีสปอร์ต และมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และอยู่ระหว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เป็นอันดับต้นๆของโลก เห็นได้จากการจัดทำแผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยจะร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อจัดการแข่งขันอีสปอร์ตรายการใหญ่ๆให้มากขึ้น นอกจากนี้ญี่ปุ่นยังเป็นประเทศที่มีการคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชนทุกกลุ่ม มีการจัดแข่งขันอีสปอร์ตสำหรับผู้พิการเป็นครั้งแรกของโลก (The reporter , 2565) แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนทางมนุษย์ควบคู่ไปกับการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

ตาราง 3 ตารางสรุปการเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น

| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์                             | ประเทศ                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                           | จีน                                                                                                                                                                                                                                                           | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                 | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                  |
| 1.หน่วยงานที่<br>รับผิดชอบ<br>1.1 เชิงกำกับ<br>ดูแลควบคุม | <ul style="list-style-type: none"> <li>สำนักงานสื่อและสิ่งพิมพ์แห่งชาติของจีน (National Press and Publication Administration) หรือ NPPA (หน่วยงานภาครัฐ) ทำหน้าที่กำกับดูแลตลาดเกมของประเทศจีน</li> <li>สำนักงานควบคุมกิจการสื่อและการพิมพ์ (GAPP)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>สำนักงานสร้างและส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัล (KADO) ) (องค์กรมหาชน ภายใต้การดูแลกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว) บทบาทในการทำวิจัย ตรวจสอบ และเฝ้าระวังการใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Computer Entertainment Rating Organization (CERO) (องค์กรอิสระ) ทำหน้าที่ให้คะแนนวิดีโอเกมและซอฟต์แวร์</li> </ul> |

| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์   | ประเทศ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | จีน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                          |
| 1.2 แข่งขันสนับสนุน<br>ส่งเสริม | <p>(หน่วยงานภาครัฐ) ทำหน้าที่ตรวจสอบและควบคุมการตีพิมพ์สื่อ รวมถึงเกมออนไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>คณะกรรมการจริยธรรมเกมออนไลน์ ภายใต้สถานีวิทยุโทรทัศน์กลางแห่งประเทศจีน ทำหน้าที่ตรวจสอบและเซ็นเซอร์เกี่ยวกับเกมต่าง ๆ ที่จะเข้าให้บริการในประเทศจีน</li> <li>กระทรวงพาณิชย์ (หน่วยงานภาครัฐ) รับผิดชอบในเรื่องการลงทะเบียนเพื่อขอใบอนุญาตในการประกอบธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต</li> <li>กระทรวงอุตสาหกรรมสารสนเทศ (MII) (หน่วยงานภาครัฐ) ทำหน้าที่ด้านกฎระเบียบและการส่งเสริมบริษัทโทรคมนาคมและซอฟต์แวร์ของจีน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Korea Culture &amp; Content Agency (KOCCA) (องค์กรมหาชน ภายใต้การดูแลกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว) การสนับสนุนด้านการลงทุนในอุตสาหกรรมเกมและการตลาดทั้งในและต่างประเทศ</li> <li>KOGIA (Korea Game Industry Agency) (องค์กรมหาชน ภายใต้การดูแลกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว) ทำหน้าที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม เน้นการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล</li> </ul> | <p>คอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่น จัดเวทีเกมสำหรับเกมคอนโซลในประเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>สหภาพอีสปอร์ตแห่งประเทศญี่ปุ่น Japan Esports Union (JESU) เป็นหน่วยงานภาคเอกชน สนับสนุนและ</li> </ul> |

| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์                                                                                                                                                                                        | ประเทศ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                      | จีน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ผลักดันให้เป็น<br>นักกีฬาอีสปอร์ต<br>อาชีพ ทำหน้าที่<br>การวางแผนใน<br>การพัฒนา<br>เศรษฐกิจและ<br>อุตสาหกรรม<br>● กระทรวง<br>เศรษฐกิจ การค้า<br>และอุตสาหกรรม<br>(METI)<br>(หน่วยงาน<br>ภาครัฐ)                                                                       |
| <b>2.นโยบายและแนว<br/>ทางการจัดการเกม<br/>ออนไลน์</b><br><b>2.1 แนวทางการ<br/>กำกับดูแลเกม<br/>ออนไลน์</b><br><b>2.1.1 การ<br/>จำกัดเวลาการเล่น<br/>ของเด็กและเยาวชน</b><br><b>2.2.2 การจัด<br/>ระดับความเหมาะสม</b> | <p>ผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี<br/>สามารถเข้าเล่นเกมได้เพียง 1<br/>ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 20:00 น ถึง<br/>21:00 น ในวันหยุด<br/>เท่านั้น (ศุกร์, เสาร์, อาทิตย์<br/>และวันหยุดนักขัตฤกษ์)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ระบบ Online Game<br/>Age-Appropriateness<br/>Warning (คำเตือนเกี่ยวกับ<br/>ความเหมาะสมกับวัยของเกม<br/>ออนไลน์)</li> </ul> | <p>ระบบใบอนุญาตทางเลือก หรือ<br/>Choice Permit ซึ่งสามารถขอ<br/>ใบอนุญาตต่อเกมและกำหนด<br/>ชั่วโมงสำหรับการเล่นเกมด้วยการ<br/>ตกลงกับผู้ปกครอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>คณะกรรมการบริหารและจัด<br/>อันดับเกม (The Game Rating<br/>and Administration Committee:<br/>GRAC) (องค์กรภาครัฐ)ทำหน้าที่<br/>จัดประเภทเนื้อหาเกมที่ผลิตและ</li> </ul> | <p>กำหนดชั่วโมงใน<br/>การเล่นเกมของ<br/>เด็กอายุต่ำกว่า<br/>18 ปี กำหนดไว้ที่<br/>60 นาทีต่อวัน<br/>(จันทร์ – ศุกร์)<br/>และ 90 นาทีต่อ<br/>วัน (เสาร์ –<br/>อาทิตย์)กฎหมาย<br/>นี้มีผลเฉพาะใน<br/>จังหวัดคางาวะ<br/>เท่านั้น<br/>นอกเหนือจาก<br/>จังหวัดดังกล่าว</p> |

| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์                     | ประเทศ                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                   | จีน                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ของเกม (เรตติ้งเกม)                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>จำหน่าย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>คณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (Korea Media Rating Board)</li> <li>คณะกรรมการบริหารและจัดอันดับเกม (The Game Rating and Administration Committee: GRAC) ใช้ระบบการให้คะแนนความเหมาะสมของเนื้อหาเกม</li> </ul>                                                                 | <p>เกมเมอร์ยังสามารถเล่นเกมทุกวันได้ตามปกติ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Computer Entertainment Rating Organization หรือ CERO ซึ่งเป็นหน่วยงานที่จัด</li> </ul> <p>เรตเกมสำหรับเกมคอนโซลในประเทศ มีการตรวจสอบตามรายงานที่กำหนดไว้ การจัดประเภทอายุจะพิจารณาจากผลการเล่นที่เกี่ยวข้อ</p> |
| 2.2 แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ | <ul style="list-style-type: none"> <li>จัดตั้งศูนย์รักษาผู้ติดเกมออนไลน์โดยเฉพาะ</li> <li>สร้างแผนเพื่อลดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรมผ่าน Ministry of Culture (MoC) และ General Administration of Press and Publication (GAPP)</li> <li>มาตรการจำกัดการเติมเงินในเกมออนไลน์ของเด็ก</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>สร้างศูนย์คลินิกเพื่อทำการรักษาและบำบัดเด็กที่ติดเกมออนไลน์ (Boot Camp)</li> <li>สร้างโปรแกรม Jump up Internet Rescue School ซึ่งเป็นค่ายที่สร้างขึ้นเพื่อรักษาเด็กที่ติดเกมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต</li> <li>จัดตั้งศูนย์บำบัดผู้ติดสารเสพติดเกม (Game Addiction Rehabilitation Center)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ศูนย์บริการทางการแพทย์และการรักษาการเสพติดเมืองคูริฮามะ แผนการรักษาการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกม</li> <li>มาตรการลดการใช้สมาร์ตโฟนในเด็กด้วย</li> </ul>                                                                                                          |



| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์                  | ประเทศ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                | จีน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ญี่ปุ่น                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                | <p>และเยาวชน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>กำหนดให้ลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้เกมออนไลน์ ต้องยืนยันตัวตนด้วยข้อมูลประจำตัวที่ถูกต้อง</li> <li>ขอให้บริษัทเล็กโฟกัสแต่การหาเงิน หาผู้เล่นเพิ่ม หรือออกแบบเกมเพื่อให้ผู้เล่นเสพติด ลดการใช้ดาราโปรโมตเกม ควบคุมการสตรีมมิ่ง และงดแจกรางวัลแก่ผู้เล่นที่เป็นเยาวชน</li> </ul>                                                                                                                                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>บริการแจกซอฟต์แวร์ฟรีให้กับผู้ที่ต้องการแก้นิสัยเสพติดเกม และอินเทอร์เน็ต</li> <li>ลงทะเบียนการใช้งานโดยโดยใช้เลขบัตรประจำตัวประชาชนเกาหลีใต้</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <p>การจัดเคอร์ฟิวบนสมาร์ทโฟนสำหรับเด็ก</p>                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2.3. แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพิ่มหลักสูตรการเรียนการสอนเฉพาะทางด้าน E-sport ในมหาวิทยาลัย</li> <li>สร้างอีสปอร์ตฮับแห่งใหม่ในนครเซี่ยงไฮ้ Shanghai International New Cultural and Creative E-sports Center เพื่อให้เมืองแห่งนี้เป็นจุดหมายของแฟนอีสปอร์ตทั่วโลก</li> <li>ปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคที่เกี่ยวข้องและปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ต</li> <li>ภาครัฐร่วมกับเอกชน จัดตั้งศูนย์พัฒนา esports แห่งประเทศจีน เพื่อสร้างนักกีฬาอีสปอร์ต</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ประกาศแผนการสร้างสนามอีสปอร์ต 3 แห่ง ที่ใช้สำหรับจัดแข่งเกมเป็นประจำ สามารถรองรับการถ่ายทอดสดได้ทุกรูปแบบ พร้อมทั้งมีสถานที่ฝึกซ้อมสำหรับนักกีฬา</li> <li>จัด PC bang หลายแห่งให้เป็นสถานที่สำหรับ E-Sports และเป็นศูนย์กลางที่รวมนักเล่นเกมมือสมัครเล่น</li> <li>บรรจุการเรียนการสอนเกี่ยวกับอีสปอร์ต การสนับสนุนจะมีสิทธิ์ได้เข้า “มหาวิทยาลัย Chung-Ang” ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัย Top 10 ของเกาหลีใต้ที่สนับสนุนเกมเมอร์ให้กลายเป็นนักกีฬา</li> <li>สร้าง Game Contents Complex Town (GCCT) เป็นที่ตั้งของสนามกีฬาอีสปอร์ตและ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>จัดแข่งขันอีสปอร์ตสำหรับผู้พิการเป็นครั้งแรกของโลก</li> <li>แผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยจะร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อจัดการแข่งขันอีสปอร์ต</li> <li>บรรจุหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเข้าในสถาบันการศึกษา โรงเรียน อาชีวศึกษา “Tokyo School of Anime</li> </ul> |

| นโยบายการจัดการ<br>เกมออนไลน์ | ประเทศ                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |         |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|                               | จีน                                                                                                                                                                                   | เกาหลีใต้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | ญี่ปุ่น |
|                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>กระทรวงทรัพยากรมนุษย์และสวัสดิการสังคมของ<br/>ประเทศจีน (CMHRSS)<br/>ประกาศบรรจุ 2 งานด้าน<br/>อีสปอร์ตให้เป็นวิชาชีพของ<br/>ประเทศ</li> </ul> | <p>นิทรรศการเกมต่างๆ ซึ่งศูนย์แห่งนี้<br/>ถูกสร้างขึ้นเพื่อรวมบริษัทที่<br/>เกี่ยวข้องกับเกมทั้งในประเทศและ<br/>ต่างประเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ลงทุนให้เกิดเครือข่าย<br/>อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทั่วประเทศ<br/>เพื่อผลักดันให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้าน<br/>เกมออนไลน์สามารถพัฒนา<br/>เทคโนโลยีใหม่ๆ เกี่ยวกับเกม<br/>ออนไลน์ได้โดยเฉพาะการกระตุ้น<br/>การใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็ว<br/>สูง</li> </ul> |         |

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

##### 5.1.1 สรุปผลการเปรียบเทียบปัญหา/ความต้องการของสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น

###### -การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

จากการศึกษาสถานการณ์เกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศ พบว่า ทั้งสามประเทศถือเป็นตัวอย่างของประเทศที่ประสบความสำเร็จแบบก้าวกระโดดในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่มีการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วจนเป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ โดยส่วนหนึ่งเกิดจากนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมอย่างจริงจังและต่อเนื่องจากทั้งภาครัฐและเอกชน มีการวางนโยบายและกำหนดแผนกลยุทธ์ต่างๆในระดับประเทศที่ชัดเจน และเป็นรูปธรรมการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการเติบโตแบบก้าวกระโดดและมีแนวโน้มในทิศทางที่ดีมากยิ่งขึ้น พิจารณาได้จากตัวเลขการเติบโตทางเศรษฐกิจภายในและระหว่างประเทศที่เพิ่มมากขึ้น ประกอบกับจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีปริมาณเกินครึ่งของจำนวนประชากรทั้งหมดในประเทศ จำนวนเกมเมอร์ที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและกลายเป็นกระแสนิยมการบริโภคเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการหมุนเวียนของระบบเศรษฐกิจทั้งภายในและระหว่างประเทศ

###### -การดำเนินกิจกรรมที่เกิดจากเกมออนไลน์

เมื่ออุตสาหกรรมเกมออนไลน์กลายเป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เกี่ยวข้องอย่างมากมายทั้งในระดับบุคคลไปจนถึงระดับประเทศ ย่อมส่งผลต่อการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นกีฬาอีสปอร์ตหรือการจัดงานแสดงสินค้าและนิทรรศการเกี่ยวกับเกม โดยพบว่า ทั้งสามประเทศมีการจัดงานแสดงสินค้าและนิทรรศการเกี่ยวกับเกมเป็นการเฉพาะ มีการจับคู่ทางธุรกิจภายในงาน มีการสนับสนุนและส่งเสริมอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการและเป็นรูปธรรมและชัดเจน ตลอดจนมีการกำหนดหน่วยงานเพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลและส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตโดยเฉพาะ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่ารัฐบาลของแต่ละประเทศได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมเกม เกิดการสนับสนุนในภาคธุรกิจอย่างเป็นทางการ เห็นได้จากการวางแผนการดำเนินงานของประเทศเกาหลีใต้ภายใต้มาตรการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม มุ่งหวังจะให้ป็นอุตสาหกรรมหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างความ

เปลี่ยนแปลงให้เกิดระบบเศรษฐกิจออนไลน์ ในขณะที่ประเทศจีนก็ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนในการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับเกม ส่งเสริมให้มีผู้เล่นเกมมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศรวมทั้งการจัดหาผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจากต่างประเทศ และส่งเสริมการลงทุนอย่างเต็มที่ ประเทศญี่ปุ่นเองก็เช่นกันได้ให้การสนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกม โดยรัฐบาลมีแผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ซึ่งจะร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อจัดการแข่งขันอีสปอร์ตรายการใหญ่ๆ ให้มากขึ้น ทั้งนี้มีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเกมเพื่อเผยแพร่และประชาสัมพันธ์คอนเทนต์ต่างๆ อีกด้วย นอกจากนี้ ทั้งสามประเทศยังมีการพัฒนา “ผู้เล่นเกม” ให้เป็นบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาอาชีพ โดยการบรรจุหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับอีสปอร์ตเข้าไปในระบบการศึกษา อีสปอร์ตจึงเป็นการพัฒนาเชิงบวกสำหรับอุตสาหกรรมเกมออนไลน์อย่างชัดเจน

#### **-ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ**

จากการศึกษาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ พบว่า มีทิศทางที่เป็นไปในลักษณะผลกระทบเชิงบวกเนื่องจากเกมออนไลน์เป็นอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ประกอบกับมูลค่าการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่เพิ่มสูงขึ้นซึ่งมีผลต่อการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจของประเทศ เกิดตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้น และมีกิจกรรมทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ได้แก่ 1) การขายสินค้าดิจิทัลในเกม 2) การขายผ่านระบบบริการการสมัครสมาชิกของผู้เล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ประจำวันจากผู้เล่นเกมประจำ หรือ 3) การขายโฆษณาให้แก่ผู้โฆษณาหรือเจ้าของสินค้าที่ต้องการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่ ซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรมที่ส่งผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ คือ อุตสาหกรรมอีสปอร์ต ซึ่งนอกจากจะสร้างอาชีพให้นักเล่นเกมแล้วยังสามารถสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ๆ ให้แก่ผู้เล่นและผู้ที่เกี่ยวข้อง ก่อให้เกิดการสร้างรายได้จากกิจกรรมของอีสปอร์ตได้อย่างมากมาย ทั้งนี้ อีสปอร์ตยังได้ส่งผลกระทบต่อธุรกิจอื่นก่อให้เกิดการพัฒนาและเติบโตทางเศรษฐกิจในวงกว้าง ได้แก่ ธุรกิจซอฟต์แวร์ ธุรกิจอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์โทรศัพท์ ธุรกิจสื่อ โดยสื่อที่ถ่ายทอดสดสามารถสร้างรายได้จากการโฆษณา ซึ่งพบว่าสื่อในกีฬา e-Sports ส่วนใหญ่จะเป็นการไลฟ์สดผ่านออนไลน์ ธุรกิจการศึกษาสถาบันการศึกษาในแต่ละประเทศมีการเปิดสอนหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตโดยเฉพาะ เพื่อรองรับการเติบโตและพัฒนานักบุคลากรเข้าสู่อุตสาหกรรม และธุรกิจสโมสรนักกีฬา eSports มีการเน้นเรื่องสปอนเซอร์ให้กับนักกีฬา และจะเป็นรายได้ส่วนใหญ่ให้กับนักกีฬาอีกด้วย รองมาจากเงินรางวัลในการชนะเลิศของแต่ละรายการแข่งขัน กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ส่งผลให้ GDP ของแต่ละประเทศเพิ่มสูงขึ้น

### -ผลกระทบทางด้านสังคม

จากการศึกษาผลกระทบทางสังคมของเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมความบันเทิงในรูปแบบหนึ่ง สามารถเสริมสร้างความสุขในช่วงเวลาว่างให้แก่ผู้เล่นได้ แต่หากผู้เล่นเล่นในปริมาณที่มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ย่อมเกิดโทษและผลกระทบในเชิงลบตามมา ส่งผลกระทบในด้านต่างๆ อาทิเช่น ปัญหาด้านสุขภาพกายและใจ ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านการเข้าสังคม ตลอดจนปัญหาทางด้านอาชญากรรม สรุปได้ดังนี้

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป จะทำให้นักเรียน นักศึกษา ไม่มีเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้และไม่สนใจการเรียน เพราะจิตใจมัวแต่จดจ่อกับการสนทนาออนไลน์และการเล่นเกมออนไลน์
2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัว โดยผู้เสพติดจะไม่สนใจ ครอบครัว ละทิ้งหน้าที่ประจำวันเพื่อเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะมีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น การปรับตัวเข้ากับสังคมจึงเริ่มถดถอยและอาจหายไปสู่สังคมออนไลน์ นำไปสู่การถูกล่อลวงและละเมิดทางเพศกลายเป็นปัญหาสังคมและอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรม
3. ปัญหาทางการเงิน ผู้เสพติดจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต้องเสียที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ รวมถึงการติดพนันออนไลน์ เป็นต้น
4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดเกมทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง และการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่
5. ปัญหาด้านร่างกาย การเล่นเกมที่มากเกินไป ทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ เกิดปัญหาทางด้านสายตาที่เกิดจากการมองจอคอมพิวเตอร์นานๆ กล้ามเนื้อแขนขาอ่อนแรง เพราะนั่งในท่าเดิมเป็นระยะเวลานานเกิดอาการเมื่อยล้า เสียความสมดุลทางอารมณ์ เช่น อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย ศักยภาพการสื่อสารทางสัมผัสทางตา หู จมูก ลดลง เป็นต้น

## 5.1.2 สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น

### 5.1.2.1 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

จากการศึกษา พบว่า ประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ในแต่ละด้านที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม มีการกำหนดอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานเฉพาะด้านที่รับผิดชอบ ตลอดจนการสนับสนุนส่งเสริมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพและและอิสระในการปฏิบัติ ตลอดจนเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนแก่ผู้เล่น ผู้ประกอบการ และผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ทั้งนี้พบว่าทั้งสามประเทศมีการกำหนดนโยบายหรือมาตรการทางกฎหมายในเชิงควบคุมเพื่อการป้องกัน ควบคุมและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ และมาตรการในเชิงส่งเสริมสนับสนุนธุรกิจหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ตลอดจนมาตรการที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ในรูปแบบของกฎ ข้อบังคับ หรือการขอความร่วมมือจากผู้เล่น ผู้ประกอบการ ผู้ปกครอง และภาคธุรกิจ

#### 5.1.2.1.1 แนวทางการกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์

##### การจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน

จากการศึกษาแนวทางการกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ประเทศจีนเป็นประเทศเดียวที่มีการจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชนไว้อย่างชัดเจนและถือปฏิบัติทั้งประเทศ ผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี สามารถเข้าเล่นเกมได้เพียง 1 ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 20:00 น.ถึง 21:00 น.ในวันหยุดเท่านั้น (ศุกร์, เสาร์, อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์) ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้ได้ยกเลิกมาตรการจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน เนื่องจากคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ซึ่งแต่ก่อนจะมีการห้ามไม่ให้เด็กอายุไม่เกิน 16 ปี เล่นเกม PC ออนไลน์ในช่วงเวลาระหว่างเที่ยงคืนจนถึงหกโมงเช้า และมีบทลงโทษแก่บริษัทที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาเด็กติดเกม สำหรับประเทศญี่ปุ่นก็ไม่ได้มีการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนในภาพรวมของประเทศ มีเพียงจังกางวะเท่านั้นที่กำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งกฎหมายนี้เป็นกฎหมายแรกของญี่ปุ่นที่มีการควบคุมเด็กไม่ให้ติดอินเทอร์เน็ตรวมถึงเกม นอกจากนี้ยังมีข้อกฎหมายที่ระบุว่าเด็กๆ เหล่านี้ไม่สามารถใช้มือถือหลังเวลา 4 ทุ่มไปแล้ว หากมีการใช้งานเกินเวลาที่กำหนด จะถือว่าผิดกฎหมายทันที จึงเห็นได้ว่า ประเทศจีนเป็นประเทศเดียวที่ยังมีการเคอร์ฟิวหรือการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน



### การจัดระดับความเหมาะสมของเกม

การจัดระดับความเหมาะสมของเกมเป็นการให้คำแนะนำแก่ผู้บริโภคเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ ยาเสพติด การพนัน องค์ประกอบของเกมแต่ละเกม นอกจากนี้ยังมีการบ่งชี้ว่าเกมใดมีภาษาที่ไม่เหมาะสม การเลือกปฏิบัติและความรุนแรง นับเป็นมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสม จากการศึกษาการจัดระดับความเหมาะสมของเกมของประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น พบว่าทั้งสามประเทศได้มีการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ตามบริบทและสถานการณ์เกมออนไลน์ของแต่ละประเทศและกำหนดหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องการจัดเรตติ้งเกมขึ้นอย่างชัดเจน เนื่องจากการจัดเรตติ้งเกมเป็นการป้องกันปัญหาการติดเกม และการเข้าถึงการเล่นเกมที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลแต่ละช่วงวัย ซึ่งประเทศจีนมีหน่วยงานกำกับในการดูแลการจัดระดับความเหมาะสมของเกมเฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับระดับอายุในการเล่นเกมที่ถูกต้องแบบโดยบริษัทผู้ผลิตเกมในประเทศ ในส่วนของสาธารณรัฐเกาหลีใต้นั้นมีคณะกรรมการบริหารและจัดอันดับเกมซึ่งเป็นองค์กรภาครัฐที่ส่งเสริมวัฒนธรรมเกมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของเกาหลีใต้ตามมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ทำหน้าที่จัดประเภทเนื้อหาเกมที่ผลิตและจำหน่ายในเกาหลีใต้อย่างเป็นทางการ ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่นมีองค์กรจัดอันดับความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์เป็นองค์กรที่ทำหน้าที่ให้คะแนนวิดีโอเกมและซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่น องค์กรดังกล่าวก่อตั้งขึ้นในฐานะสาขาของสมาคมผู้ให้บริการความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ มีการใช้รูปแบบตามคณะกรรมการจัดอันดับซอฟต์แวร์ความบันเทิง (ลลิตร์ภัทร ช่วยคุ้ม , 2561, น. 155-156) ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่แต่ละประเทศได้ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ โดยการจัดเรตติ้งเกมจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เล่นและผู้ปกครองในการพิจารณาเนื้อหาและความเหมาะสมไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหาและอายุของผู้เล่นเกม การจัดเรตติ้งเกมจึงเป็นแนวนโยบายหนึ่งที่ภาครัฐเลือกใช้ในการลดการเข้าถึงเนื้อหาการใช้ความรุนแรงจากการบริโภคเกม

#### 5.1.2.1.2 แนวทางการแก้ไขผลกระทบเชิงลบ

แนวทางการแก้ไขผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศนั้นมีความเหมือนและแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับบริบทสถานการณ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ของแต่ละประเทศ สภาพแวดล้อม การปกครองและรูปแบบในการบริหารประเทศ ตลอดจนปัจจัยภายนอกอื่นๆ เช่น ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น ประเทศที่มีแนวนโยบายมาตรการเชิงป้องกันและแก้ไข เช่น การจัดตั้งศูนย์บำบัดผู้ติดเกมออนไลน์อย่างจริงจัง โดยหน่วยงานภาครัฐเป็นกลไกหลักในการให้ความช่วยเหลือ เห็นได้ชัดเจนในประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งการจัดตั้งศูนย์บำบัดที่เป็นรูปธรรม

และจริงจังนั้นสะท้อนให้เห็นความสำคัญของปัญหาว่าเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจอย่างแท้จริงจากภาครัฐ และพบว่าประเทศจีนเป็นประเทศที่กำหนดนโยบายหรือมาตรการในการแก้ไขผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมที่สุด ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้มีบริการแจกซอฟต์แวร์ฟรีให้กับผู้ที่ต้องการแก้ปัญหาลดการเล่น เกม กล่าวคือ เกาหลีใต้ไม่ได้มีเฉพาะมาตรการที่เข้มงวดและควบคุมเหมือนประเทศจีน หากแต่ให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ภายใต้เงื่อนไขการควบคุมอย่างสมัครใจ ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่นพบว่า มีการจัดตั้งศูนย์บริการทางการแพทย์และมาตรการลดการใช้สมาร์ทโฟนในเด็กด้วยการจัดเคอร์ฟิวบนสมาร์ทโฟนสำหรับเด็ก แต่ข้อมูลดังกล่าวไม่ครอบคลุมหรือพบว่าการบังคับใช้ทั่วประเทศ

#### 5.1.2.1.3 แนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต

แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของทั้งสามประเทศนั้น พบว่ารัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจทั้งในและระหว่างประเทศ มีการลงทุนการสร้างสนามการแข่งขันเพื่อรองรับนักกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ อีกทั้งเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้นักลงทุนในการเข้ามาดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มีการบรรจุหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเข้าไปในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถเข้าสู่อุตสาหกรรมอีสปอร์ต และเพื่อรองรับการเติบโตของภาคธุรกิจ นอกจากนี้ พบว่าประเทศจีนและเกาหลีใต้มีแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่ครอบคลุมและมุ่งหวังในการเป็นศูนย์กลางของโลกทางด้านอีสปอร์ต โดยจีนมีการปรับปรุงโครงสร้างสาธารณูปโภคที่เกี่ยวข้องและปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางธุรกิจให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมอีสปอร์ต ในขณะที่เกาหลีใต้จะมีการสร้าง Game Contents Complex Town (GCCT) จะเป็นที่ตั้งของสนามกีฬาอีสปอร์ตและนิทรรศการเกมต่างๆ ซึ่งศูนย์แห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อรวมบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ นั้นหมายความว่าจีนและเกาหลีใต้ได้ทุ่มงบประมาณเป็นจำนวนมหาศาลในการพัฒนาและรองรับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สำหรับประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เข้ามาในวงการอีสปอร์ตหลังสุดเมื่อเทียบกับจีนและเกาหลีใต้ แต่ปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นถือเป็นประเทศที่มีการตื่นตัวในเรื่องอีสปอร์ต และมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และอยู่ระหว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เป็นอันดับต้นๆ ของโลก เห็นได้จากการจัดทำแผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยจะร่วมมือกับภาคเอกชนเพื่อจัดการแข่งขันอีสปอร์ตรายการใหญ่ๆ ให้มากขึ้น

## 5.2 อภิปรายผล

การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น โดยมีประเด็นที่พบจากการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาอภิปรายตามหลักแนวคิดทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.การกำหนดนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น อยู่บนพื้นฐานของสถานการณ์ที่ชัดเจน

จากการศึกษาสถานการณ์เกมออนไลน์ของประเทศไทย เกาหลีใต้และญี่ปุ่น พบว่า ทั้งสามประเทศมีความสอดคล้องของนโยบายสาธารณะต่อสถานการณ์เกมออนไลน์ กล่าวคือ การศึกษานโยบายเน้นการศึกษาปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตและเป็นเรื่องที่ต้องการจะแก้ไขในอนาคต นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ที่แต่ละประเทศกำหนดออกมาจึงตั้งอยู่บนพื้นฐานของสถานการณ์หรือข้อเท็จจริงที่ต้องการป้องกันแก้ไขหรือสนับสนุนส่งเสริมลักษณะของปัญหาในแต่ละประเทศสะท้อนให้เห็นถึงการหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหานโยบายจึงมิได้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการศึกษาปัญหาที่เป็นอยู่จากเหตุการณ์ในอดีตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการคาดการณ์ในอนาคตด้วยว่าปัญหานั้นควรจะได้รับแก้ไขหรือสนับสนุนส่งเสริมอย่างไรด้วย ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการวิเคราะห์นโยบายของดันน์ กล่าวคือ เมื่อผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นไปในเชิงบวกทางด้านเศรษฐกิจ นโยบายหรือมาตรการที่กำหนดจึงมีลักษณะในเชิงสนับสนุนส่งเสริม เช่นเดียวกันเมื่อผลกระทบที่เกิดขึ้นในเชิงลบส่งผลทางด้านสังคม นโยบายหรือมาตรการที่ภาครัฐกำหนดจึงเป็นไปในลักษณะของการควบคุมหรือป้องกันแก้ไข จะเห็นได้ว่า สถานการณ์เป็นตัวกำหนดทิศทางของนโยบายหรือมาตรการข้อบังคับต่างๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งนโยบายแต่ละในแต่ละประเด็นล้วนมีเป้าหมายร่วมกันคือการคำนึงถึงผลประโยชน์ต่อสังคมส่วนร่วมหรือต่อประเทศชาติ จากนั้นนำไปสู่ขั้นตอนการปฏิบัติตามนโยบาย ซึ่งพบว่า ทั้งสามประเทศมีการบังคับใช้นโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์โดยมีหน่วยงานเฉพาะหรือหน่วยงานตามสายงานทำหน้าที่กำกับดูแลหรือควบคุมการปฏิบัติงานอย่างชัดเจนก่อให้เกิดเอกภาพในการปฏิบัติงาน และนำผลที่เกิดจากการปฏิบัติตามนโยบายมาวิเคราะห์และสรุปผลก็จะทำให้ทราบถึงการบรรลุวัตถุประสงค์ของนโยบายว่าสามารถแก้ไขปัญหาหรือสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมได้มากน้อยเพียงใด นโยบายนั้นประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการนำไปปฏิบัติ นำไปสู่การดำเนินต่อไปหรือยุติการดำเนินของนโยบาย จึงสรุปได้ว่า จากสถานการณ์ของเกมออนไลน์ทั้งสามประเทศที่มีทิศทางของนโยบายที่เหมือนกันคือ การควบคุมทางด้านสังคมและการส่งเสริมสนับสนุนทางด้านเศรษฐกิจ

(2) รูปแบบการปกครองแบบอำนาจนิยมของประเทศจีนส่งผลให้นโยบายการกำกับควบคุมมีความเข้มงวดและเกิดประสิทธิภาพ

จากการศึกษานโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศจีน เกาหลีใต้และญี่ปุ่น พบว่า ประเทศจีน เป็นประเทศที่มีเสถียรภาพด้านนโยบายและการนำนโยบายไปปฏิบัติ เนื่องจาก สภาพทางการเมืองการปกครองของประเทศมีระบบเผด็จการอำนาจนิยมโดยพรรคการเมืองพรรคเดียวหรือพรรคคอมมิวนิสต์จีนโดยพรรคคอมมิวนิสต์จีนจะเป็นผู้กำหนดนโยบายต่างๆ (รุ่งทิภา ศรีสัตย์, 2554) ถึงแม้ว่าประเทศจีนจะมีจำนวนประชากรเป็นจำนวนมากก็ตาม แต่การกำหนดนโยบายและบังคับใช้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด รัฐบาลจีนเข้าไปกำกับดูแลเกมออนไลน์อย่างใกล้ชิด รัฐบาลได้มุ่งควบคุมเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสม สนับสนุนเกมที่สอดคล้องหรือส่งเสริมค่านิยมในแนวทางของรัฐบาลจีน แก้ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ โดยการมีมาตรการเชิงบังคับ ประเทศจีนมีมาตรการควบคุมร้านเกมออนไลน์และควบคุมเด็กและเยาวชนที่เข้าไปเล่นเกมร้านเกมออนไลน์อย่างจริงจัง อีกทั้งประเทศจีนยังมีบทลงโทษผู้ปกครองที่ละเลยในการดูแลบุตรด้วย (Workpoint today, 2564) โดยประเทศจีนมีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายควบคุมสถานที่ที่ให้บริการเล่นอินเทอร์เน็ต และมีการออกกฎควบคุมสถานที่ที่ให้บริการเล่นอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ให้เข้มงวดขึ้น กล่าวคือ รัฐบาลจีนมีการสั่งปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่หรือร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่บริการเกมออนไลน์ที่ยอมให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่เหมาะสม รัฐบาลจีนมีคำสั่งให้เด็กที่จะเข้าไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องมีผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองคอยดูแลด้วย รัฐบาลจีนมีคำสั่งห้ามเปิดร้านเกมออนไลน์ในเวลากลางคืนและให้เปิดบริการห่างจากโรงเรียน ระดับประถมและโรงเรียนระดับอนุบาลไม่ต่ำกว่า 200 เมตร และมีมาตรการในการควบคุมการให้บริการเล่นเกมออนไลน์ด้วย (รุ่งทิภา ศรีสัตย์, 2554, น.66) ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นมีการปกครองแบบประชาธิปไตย รัฐบาลเปิดโอกาสให้ประชาชนร่วมแสดงความคิดเห็นในการกำหนดนโยบายของประเทศ และเมื่อเกิดการเรียกร้องถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในประเทศ รัฐบาลจึงต้องมีการทบทวนและยกเลิกนโยบายหรือมาตรการนั้นไปในที่สุด เห็นได้ชัดจากกรณีของประเทศเกาหลีใต้ เกี่ยวกับประเด็นการจำกัดเวลาการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน ซึ่งได้มีการเห็นชอบให้ยกเลิกกฎหมายซัตตาวอน (มีชื่อเล่นว่ากฎหมายซินเดอเรลลา) ที่ใช้บังคับมาตั้งแต่ปี 2554 ซึ่งห้ามไม่ให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 16 ปีเล่นเกมในช่วงระหว่างเที่ยงคืนถึง 6 โมงเช้า เนื่องจากตระหนักถึงความสำคัญของเกมที่มีต่อเยาวชน (จตุรวิทย์ เครือวานิชกิจ, 2564) และการละเมิดสิทธิของเด็กและเยาวชน ตลอดจนลดทอนความสามารถใน

การแข่งขันอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศ การยกเลิกกฎหมายขัดตาวาน์จะนำไปสู่ระบบสมัครใจที่เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองมีอิสระในการกำหนดเวลาเล่นเกมของบุตรหลาน ในขณะที่ประเทศญี่ปุ่นเองก็เช่นกันแม้จะมีเพียงจังหวัดคางาวะที่ได้ผ่านกฎหมายเกี่ยวกับการจำกัดเวลาในการเล่นของเด็กและเยาวชน แต่หลังจากที่ได้มีการบังคับใช้ก็ได้มีผู้เล่นฟ้องรัฐบาล และมองว่ารัฐบาลไม่ควรออกกฎหมายนี้ซึ่งเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล (The Matter , 2563) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากระบวนการดังกล่าวของประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นเมื่อมีการปฏิบัติตามนโยบาย (Policy Action) แล้ว ผลลัพธ์ของนโยบายที่เกิดขึ้น (Policy Outcomes) คือ ประชาชนส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับการจำกัดเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชน จึงนำไปสู่ผลการปฏิบัติตามนโยบาย (Policy Performance) ว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์เพียงใด หรือเกิดความล้มเหลวเพื่อที่จะดำเนินการตามนโยบายต่อไป หรือเพื่อเลิกล้มนโยบายนั้น ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ารูปแบบการปกครองของประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่นที่มีรูปแบบการปกครองแบบประชาธิปไตย (รุ่งทิภา ศรีสัตย์ ,2554) มีความยืดหยุ่น ให้สิทธิและเสรีภาพแก่ประชาชนและผู้ที่มีส่วนได้เสียจากการกำหนดนโยบายได้แสดงความคิดเห็น ซึ่งอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อนโยบายที่กำหนดขึ้นในภายหลังได้ แตกต่างจากประเทศจีนโดยสิ้นเชิงที่มีเสถียรภาพและอำนาจสูงสุดด้านนโยบายและการนำนโยบายไปปฏิบัติ จึงส่งผลให้นโยบายการกำกับควบคุมของจีนเข้มงวดกว่าเกาหลีใต้และญี่ปุ่น ซึ่งนโยบายหรือมาตรการในการกำกับควบคุมพฤติกรรมการเล่นของเด็กและเยาวชนของทั้งสามประเทศล้วนเป็นนโยบายประเภทมุ่งเน้นการควบคุมกำกับ โดยรัฐ (Regulatory Policies) (สมบัติ อารังธัญวงศ์, 2530) เห็นได้ชัดเจนจากการที่ภาครัฐเป็นผู้ควบคุมและกำกับการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งในด้านอายุผู้เล่น เวลาและจำนวนชั่วโมงในการเล่น อีกทั้งยังมีบทกฎหมายกำหนดโทษสำหรับผู้ที่ทำผิดเพื่อใช้เป็นกรอบในการควบคุมดูแล เนื่องจากผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์มีในหลายมิติทั้งผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ รัฐจึงได้กำหนดหน่วยงานขึ้นมาทำหน้าที่เฉพาะในการกำกับดูแลเพื่อป้องกันหรือลดผลกระทบเชิงลบ และสนับสนุนส่งเสริมผลกระทบเชิงบวกโดยการเปิดพื้นที่รองรับให้สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง เช่น การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม อีสปอร์ต เป็นต้น โดยการบูรณาการร่วมกับภาครัฐกิจหรือภาคเอกชน ถึงแม้ว่ากิจกรรมบางอย่างจะดำเนินการโดยภาคเอกชน อย่างไรก็ตามภาครัฐยังคงเป็นหน่วยงานหลักในการควบคุมกำกับดูแลให้เกิดความเรียบร้อยเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้



(3)นโยบายและกลไกการขับเคลื่อนที่ชัดเจนส่งผลให้นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศประสบความสำเร็จ

จากการศึกษา นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของทั้งสามประเทศผ่านกระบวนการวิเคราะห์นโยบายของดันน์ พบว่า กระบวนการเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินนโยบายของแต่ละประเทศ ซึ่งเมื่อพิจารณาไปยังนโยบายต่างๆ จะทำให้ทราบถึงเหตุผลและความจำเป็นในการเลือกตัดสินใจกำหนดเป็นนโยบาย เมื่อภาครัฐตระหนักและเห็นความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ว่าเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสาธารณะและส่วนรวมของประเทศ (Problem Structuring) จึงได้กำหนดนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ กล่าวคือ มีการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายไว้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม (Policy Problem) อาทิเช่น ประเทศจีนต้องการที่จะแก้ไขและป้องกันปัญหาที่เกิดจากผลกระทบเชิงลบจากเกมออนไลน์ จึงได้กำหนดมาตรการข้อบังคับต่างๆ เพื่อบังคับใช้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องหรือมีส่วนได้เสียไม่ว่าจะเป็น ผู้เล่นหรือ บริษัทผู้ผลิตเกม โดยการจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน การออกข้อบังคับให้บริษัทเกมใช้ระบบยืนยันตัวตนในการเล่น การควบคุมกำกับไม่ให้มีการส่งผ่านสัญญาณต่อเนื่องสดหรือ **Livestreaming** วิดีโอเกมต่าง ๆ ที่ไม่ได้มีการอนุญาตจากทางหน่วยงานภาครัฐ (TNN Online , 2565) เหล่านี้เป็นต้น ในส่วนของนโยบายหรือมาตรการทางด้านการส่งเสริมสนับสนุนเกมออนไลน์ก็เช่นกันมีการกำหนดเป้าหมายไว้อย่างชัดเจน อาทิเช่น การกำหนดแผนส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศญี่ปุ่น มาตรการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม ในประเทศเกาหลีใต้ การจัดงานแสดงสินค้าเกมที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในแต่ละประเทศ เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่าทั้งสามประเทศล้วนมีนโยบายที่มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจนทั้งในเชิงควบคุมและสนับสนุน ปัจจัยต่อไปที่ทำให้นโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของแต่ละประเทศประสบความสำเร็จ คือ การมอบหมายงานที่ชัดเจนในการกำกับดูแล(Monitoring) (William N.Dunn. 2004; ถวัลย์รัฐ วรเทพพุฒิพงษ์. 2540 : 11-113) จะเห็นได้ว่า ในแต่ละประเทศมีการกำหนดอำนาจหน้าที่หน่วยงานการมีภารกิจชัดเจนอย่างเป็นเอกภาพในการปฏิบัติงาน ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานอีกทั้งทำให้ประชาชนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องไม่เกิดความสับสนในการติดต่อประสานงาน ปัจจัยต่อไปคือ การสนับสนุนทรัพยากร ซึ่งเป็นปัจจัยที่เห็นได้ชัดเจนจากทั้งสามประเทศในการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเกมออนไลน์ กล่าวคือ ได้ให้การสนับสนุนทรัพยากรทั้งในด้านบุคลากร เครื่องมือ การบริหารจัดการ และงบประมาณ อย่างเต็มที่ในการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการจัดนิทรรศการระดับโลกเพื่อให้โปรโมทธุรกิจเกมทั้งในและระหว่าง



ประเทศ การพัฒนาบุคลากรโดยการจัดสัมมนาหาผู้เชี่ยวชาญเพื่อกระตุ้นและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับเกม การสนับสนุนงบประมาณในการสร้างสนามอีสปอร์ตเพื่อเป็นการส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจ กล่าวโดยสรุปปัจจัยที่ส่งผลให้การนำนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของประเทศไทย เฝ้าหวัดได้และญี่ปุ่น ประสบความสำเร็จ ได้แก่ ความชัดเจนของนโยบาย การมอบหมายงานที่ชัดเจน และการสนับสนุนทรัพยากร

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

5.3.1.1 การวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ควรศึกษาทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งเชิงบวกและเชิงลบในมิติที่ครอบคลุมทั้งในอดีต ปัจจุบันและคาดการณ์ว่าจะส่งผลในอนาคต เพื่อกำหนดนโยบายที่สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งภายในและระหว่างประเทศ และเพื่อให้ไทยสามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อการนำมาปฏิบัติ

5.3.1.2 การยกระดับเกมออนไลน์ให้เป็นประเด็นสำคัญเชิงนโยบายควรอาศัยภาคประชาสังคมและความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อน ผลักดัน ส่งเสริมและแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

5.3.2.1 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ต้องร่วมผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน รัฐบาลกำหนดหน่วยงาน รับผิดชอบปัญหาติดเกมในระดับชาติ โดยการบูรณาการร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและกำกับเกมออนไลน์ ได้แก่ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย เป็นต้น

5.3.2.2 ภาครัฐควรมีการจัดทำฐานข้อมูลและติดตามสถานการณ์เกมออนไลน์ของประเทศไทยอย่างชัดเจนและเป็นระบบ เนื่องจากในแต่ละสถานการณ์มีความแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมและบริบท จึงควรมีการกำหนดนโยบายหรือมาตรการที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง

### ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างไป

ควรศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของต่างประเทศกับประเทศไทยเพิ่มเติม เพื่อความชัดเจนในการวิเคราะห์นโยบายในแต่ละประเด็น และเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายที่เหมาะสมของประเทศไทย

ควรศึกษาเปรียบเทียบนโยบายการจัดการเกมออนไลน์ของประเทศมหาอำนาจ  
ได้แก่ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ รัสเซีย เพื่อวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะในการดำเนินการเกี่ยวกับ  
เกมออนไลน์ในฐานะที่เป็นประเทศมหาอำนาจของโลก



## บรรณานุกรม

- ดวงพร หุตารมย์. (2550). การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/36606>
- ถวัลย์รัฐ วรเทพพิพิงษ์. (2540). การกำหนดและการวิเคราะห์นโยบายสาธารณะ : ทฤษฎีและการประยุกต์ใช้. สืบค้นจาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1467213>
- วัชรินทร์ กลับทับลังค์. (2560). ปัจจัยการตัดสินใจสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (Master's thesis), มหาวิทยาลัยสยาม, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <https://e-research.siam.edu/kb/decision-making-factors-for-earning/>
- สมบัติ อารังญวงศ์. (2530). การวิเคราะห์นโยบายสาธารณะ *Public policy analysis*. กรุงเทพฯ: คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.



## ประวัติผู้เขียน

|                   |                                                                                                   |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ-สกุล         | อัมพรรัตน์ ชูศรี                                                                                  |
| วัน เดือน ปี เกิด | 22 พฤษภาคม 2533                                                                                   |
| สถานที่เกิด       | นครศรีธรรมราช                                                                                     |
| วุฒิการศึกษา      | พ.ศ.2556 ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์                                                   |
| ที่อยู่ปัจจุบัน   | 121/32 ไมอามี บางปู หมู่ ถนนสุขุมวิท ตำบลบางปูใหม่ อำเภอเมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ 10280 |

