



ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ ธุรกิจอีสปอร์ต

*บทที่ 9 ผลกระทบจากเกมและ
อีสปอร์ตในสังคมสมัยใหม่*



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:

1. อธิบายทั้งผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของเกมและอีสปอร์ต
2. อธิบายแนวทางลดผลกระทบเชิงลบและใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

เนื้อหาในบท



- ผลกระทบเชิงบวกของเกมและอีสปอร์ต
- ผลกระทบเชิงลบของเกมและอีสปอร์ต
- วิธีลดผลกระทบเชิงลบและเพิ่มประโยชน์ของเกม





ภาพรวมของผลกระทบ จากเกมและอีสปอร์ต

-  เกมและอีสปอร์ตเป็นมากกว่าความบันเทิง เพราะส่งผลต่อ เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และ พฤติกรรมของคนรุ่นใหม่
-  ผลกระทบเชิงบวก: ส่งเสริมทักษะ เทคโนโลยี การศึกษา และอาชีพใหม่
-  ผลกระทบเชิงลบ: ปัญหาสุขภาพ การติดเกม และข้อกังวลด้านจริยธรรม

ผลกระทบเชิงบวกของเกม และอีสปอร์ต



👤 1. ส่งเสริมการศึกษาและพัฒนาทักษะ

👛 2. สร้างอาชีพและโอกาสทางเศรษฐกิจ

🌐 3. สร้างคอมมูนิตี้ระดับโลกและการเชื่อมโยง
วัฒนธรรม



ผลกระทบเชิงลบของเกม และอีสปอร์ต



⚠ 1. ปัญหาการติดเกมและสุขภาพจิต

✗ การเล่นเกมมากเกินไปอาจนำไปสู่การเสพติดเกม และ Burnout (หมดไฟในการเล่น)

✗ ปัญหาสุขภาพจิต เช่น ภาวะซึมเศร้า ความเครียด และภาวะโดดเดี่ยวทางสังคม

ผลกระทบเชิงลบของเกม และอีสปอร์ต



- ⚠ 2. ความรุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว
- ✗ เกมบางประเภท เช่น FPS อาจถูกเชื่อมโยงกับพฤติกรรมรุนแรงและการควบคุมอารมณ์ที่ลดลง
- ✗ การใช้ Toxic Language และ Cyberbullying ในชุมชนเกม

ผลกระทบเชิงลบของเกม และอีสปอร์ต



⚠ 3. ปัญหาด้านจริยธรรมและการ
ใช้เกมในทางที่ผิด

✗ การพนันในเกม (Loot Boxes &
Skin Gambling) ส่งผลให้เกิดปัญหาการ
เสเพล

อีสปอร์ตและการพัฒนานักกีฬา และการทหาร



- นักกีฬาอีสปอร์ตเข้าร่วม โครงการฝึกทหารดิจิทัล
 - ☒ เกมแนว FPS และ Strategy เช่น Call of Duty, Counter-Strike, และ Command & Conquer ถูกใช้ฝึกทักษะยุทธวิธี
 - ☒ องค์กรด้านความมั่นคงใช้เกมเป็น เครื่องมือฝึกฝน Cyber Warfare และ Drone Operations

แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด



- แม้ว่าเกมและอีสปอร์ตจะมีข้อดีมากมาย แต่ก็มีข้อกังวลในด้านผลกระทบเชิงลบ เช่น การติดเกม, ปัญหาสุขภาพ ความรุนแรงในเกม และพฤติกรรมทางสังคม เพื่อให้การเล่นเกมเกิดประโยชน์สูงสุด เราจำเป็นต้องมีแนวทางป้องกันและจัดการที่เหมาะสม



แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

☒ 1. การกำหนดเวลาเล่นเกมอย่างสมดุล

- 🎯 แนวทางแก้ไข:
- ใช้ แนวทาง 20-20-20 (เล่น 20 นาที พักสายตา 20 วินาที มองไกล 20 ฟุต)
- ตั้งกฎ "เล่นเกม = รางวัล" เช่น ทำงานบ้าน/การบ้านเสร็จก่อนจึงเล่นได้
- ใช้ Parental Control และแอปควบคุมเวลาเล่น เช่น Google Family Link, Screen Time



แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

☑ 2. การดูแลสุขภาพของผู้เล่นอีสปอร์ต

- 🎯 แนวทางแก้ไข:
- ส่งเสริม การออกกำลังกาย เพื่อลดผลกระทบจากการนั่งเล่นเกมเป็นเวลานาน
- ปรับทำนองและใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น แก้วน้ำเกมมิ่ง, โต๊ะที่รองรับสรีระ
- พักสายตาทุก 1 ชั่วโมง และดื่มน้ำให้เพียงพอ

แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด



☑ 3. การป้องกันปัญหาการติดเกม (Gaming Addiction)

- 🎯 แนวทางแก้ไข:
- กำหนด ชั่วโมงเล่นเกมต่อวัน และหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนอน
- สนับสนุนกิจกรรมเสริม เช่น กีฬา งานอดิเรก หรือการเข้าสังคม
- ให้ความรู้เกี่ยวกับ ผลกระทบของการติดเกม ผ่านครอบครัวและโรงเรียน



แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

☑ 4. การควบคุมเนื้อหาความรุนแรงและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

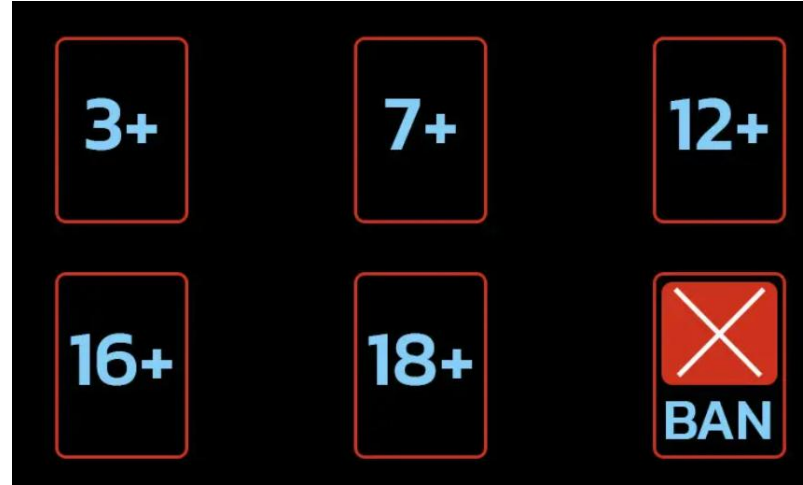
- 🎮 แนวทางแก้ไข:

4.1 ใช้ ระบบเรตติ้งเกม (ESRB, PEGI, ระบบแบ่งเรตเกมของไทย) เพื่อเลือกเกมที่เหมาะสม

- ESRB (Entertainment Software Rating Board) – ระบบเรตติ้งของอเมริกา
- E (Everyone) – เหมาะสำหรับทุกวัย
- T (Teen) – เหมาะสำหรับอายุ 13 ปีขึ้นไป
- M (Mature 17+) – มีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่



แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด



- ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน
- แบ่งเรตเกมตามอายุผู้เล่น
- ในร่างกฎหมายนี้ ไทยใช้วิธีแบ่งเรตเกมตามอายุ ตามระบบสากล มีทั้งหมด 5 ระดับอายุ โดยมีเรตพิเศษลำดับที่ 6 สำหรับเกมที่ห้ามจำหน่ายในประเทศไทยที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด



4.2 ควบคุม Loot Boxes และการพนันในเกม

 **Loot Boxes และระบบ Gacha** คือระบบการสุ่มไอเทมในเกม ซึ่งคล้ายกับการพนันและอาจทำให้ผู้เล่นใช้เงินเกินความจำเป็น

- ☒ **Loot Boxes** – กล่องไอเทมสุ่มที่ต้องใช้เงินจริงหรือเงินในเกมเพื่อเปิด
- ☒ **Skin Betting** – การพนันโดยใช้ไอเทมหรือสกินของเกมเป็นเงินเดิมพัน
- ☒ **Gacha System** – ระบบสุ่มไอเทมที่นิยมในเกมมือถือ



แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

4.3 สร้างวัฒนธรรม "Play Nice, Play Fair" เพื่อลดการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมในเกม

-  Toxic Behavior (พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเกม) เช่น
- การใช้คำพูดหยาบคายหรือเหยียดหยาม (Verbal Abuse & Hate Speech)
- Cyberbullying และการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์
- การใช้โปรแกรมโกง (Cheating) และการเล่นแบบไม่เป็นธรรม



แนวทางแก้ไข:



ส่งเสริมวัฒนธรรมการเล่นที่เป็นมิตร



พัฒนา AI และระบบตรวจสอบพฤติกรรมผู้เล่น



มีมาตรการลงโทษผู้กระทำผิดในเกม



รณรงค์และให้ความรู้

แนวทางลดผลกระทบเชิงลบ และใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุด



☑ 5. การใช้เกมและอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและอาชีพ

- 🎯 แนวทางแก้ไข:
- ใช้เกมเป็น เครื่องมือฝึกทักษะ เช่น Minecraft Education, Valorant สำหรับการทำงานเป็นทีม
- สนับสนุนหลักสูตร Esports และ Game Development ในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย
- ส่งเสริม อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม เช่น นักพัฒนาเกม, สตริมเมอร์, นักพากย์อีสปอร์ต



สรุป

- ☒ เกมและอีสปอร์ตให้ประโยชน์สูงสุดหากใช้อย่างเหมาะสม
- ☒ ต้องมีการกำหนดเวลาเล่น ดูแลสุขภาพ และควบคุมพฤติกรรมในการเล่น
- ☒ การใช้เกมในทางสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะและเปิดโอกาสอาชีพในอนาคต
-  "เล่นเกมให้สนุก เรียนรู้ และพัฒนาไปพร้อมกัน"  
- เล่นเกมให้สนุก สนับสนุนสังคมเกมที่ดี และใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ



คำถามท้ายบท

คำถามเพื่อการอภิปราย

1. อีสปอร์ตมีผลกระทบด้านบวกที่สำคัญต่อเยาวชนและสังคมอย่างไร?
2. ปัญหาใดที่เกิดจากเกมและอีสปอร์ตที่ควรได้รับการแก้ไขมากที่สุด?
3. การใช้เกมเป็นเครื่องมือฝึกทหารเป็นเรื่องที่ควรสนับสนุนหรือเป็นปัญหาทางจริยธรรม?
4. ประเทศไทยควรมีแนวทางส่งเสริมอีสปอร์ตอย่างไรให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมมากที่สุด?

อภิปราย

