



ภาวะสังคมไทย

ไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

Social Situation and Outlook

ความเคลื่อนไหวทางสังคม รายไตรมาส

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 เดือนมิถุนายน 2562

- การจ้างงานเพิ่มขึ้น อัตราการว่างงานลดลง รายได้แรงงานเพิ่มขึ้น
- หนี้ครัวเรือนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น
- การเจ็บป่วยด้วยโรคเฝ้าระวังเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะโรคไข้หวัดใหญ่ และโรคไข้เลือดออกยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง
- คติยาเสพติดเพิ่มขึ้น
- การเกิดอุบัติเหตุและจำนวนผู้เสียชีวิตลดลง

สถานการณ์ทางสังคมที่สำคัญ

- เยาวชนมีความเสี่ยงต่อการเป็นภาวะซึมเศร้าและฆ่าตัวตายมากขึ้น
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ความท้าทายในการสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาอย่างทั่วถึง



บทความเรื่อง “อีสปอร์ต : สถานการณ์ ผลกระทบ และแนวทางการดูแล”

อีสปอร์ตได้พัฒนาจากเกมออนไลน์ที่แข่งขันเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไปสู่การแข่งขันที่จริงจังและกำลังเป็นที่นิยมทั้งในและต่างประเทศ สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ขณะเดียวกันมีความกังวลผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อเด็กและเยาวชนที่อาจนำไปสู่การติดเกม ดังนั้น การมีแนวทางการดูแลมีข้อกำหนด กฎระเบียบและกติกาที่ชัดเจน จึงมีความจำเป็นเพื่อลดผลกระทบทางสังคมที่จะเกิดขึ้นและเพื่อให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่สร้างสรรค์



ความเคลื่อนไหวและสถานการณ์ทางสังคม

😊 จ้างงานเพิ่ม 0.9 %

การจ้างงานเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.9 จากนอกภาคเกษตรที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.2 ขณะที่ภาคเกษตรลดลงร้อยละ 4.2 อัตราการว่างงานเท่ากับร้อยละ 0.9 ค่าจ้างแรงงานที่แท้จริงภาคเอกชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.5 ผลผลิตภาพแรงงานโดยรวมยังคงเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 1.8



😬 คดีอาญาเพิ่ม 5.1 %

คดีอาญาโดยรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.1 โดยคดียาเสพติดเพิ่มขึ้นร้อยละ 7.4 การใช้มาตรการทางเลือกเพื่อลดทอนความเป็นอาชญากรรมกับผู้เสพและผู้ติดยาเสพติด โดยถือว่าเป็นผู้ช่วยนำสู่กระบวนการบำบัดรักษา ส่วนผู้กระทำความผิดที่เป็นนักค้า/เครือข่ายรายใหญ่นำเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมทางอาญา



😬 หนี้ครัวเรือนเพิ่มขึ้น 6%



ไตรมาสสี่ปี 2561 หนี้สินครัวเรือนเท่ากับ 12.8 ล้านล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 6.0 เมื่อเทียบกับร้อยละ 5.9 ในไตรมาสก่อน และคิดเป็นสัดส่วนต่อ GDP เท่ากับร้อยละ 78.6

😊 อุบัติเหตุจลาจลลดลง 5%

การเกิดอุบัติเหตุจลาจลทางบก จำนวนผู้เสียชีวิตและมูลค่าความเสียหายลดลงร้อยละ 5.0 4.8 และ 4.3 ตามลำดับ เทศกาลสงกรานต์ปี 2562 การเกิดอุบัติเหตุ ผู้เสียชีวิตบาดเจ็บลดลง อย่างไรก็ตาม ยังคงต้องดำเนินการควบคุมและบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มข้นตลอดทั้งปี เพื่อให้ถนนทุกสายเป็นเส้นทางแห่งความปลอดภัย



😬 ผู้ป่วยโรคเฝ้าระวังเพิ่ม 72.7%

จำนวนผู้ป่วยด้วยโรคเฝ้าระวังโดยรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 72.7 โดยผู้ป่วยโรคไข้หวัดใหญ่เพิ่มขึ้นร้อยละ 223.9 และผู้ป่วยโรคไข้เลือดออก



😬 11.5% ของคนชิมเคร่าเป็นเยาวชน

เยาวชนมีความเสี่ยงต่อการเกิดภาวะชิมเคร่ามากขึ้น แม้สัดส่วนของผู้ป่วยจะน้อยกว่าวัยทำงานและผู้สูงอายุ แต่นับเป็นปัญหาที่ต้องให้ความสำคัญและเร่งแก้ไขเนื่องจากเป็นทรัพยากรที่มีค่าในการพัฒนาประเทศในอนาคตและมีแนวโน้มฆ่าตัวตายมากขึ้น



😬 เครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่เพิ่มขึ้น 2.3%



การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่ขยายตัวร้อยละ 2.3 ชะลอลงจากร้อยละ 4.5 ในไตรมาสก่อน โดยบุหรี่และแอลกอฮอล์ยังเป็นพฤติกรรมเสี่ยงสำคัญที่ทำให้คนไทยป่วยและเสียชีวิตก่อนวัยอันควร

😊 นักเรียนยากจนพิเศษ 5 แสนคนได้รับทุนเพิ่ม

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มโอกาสทางการศึกษา มีการพัฒนานวัตกรรมจัดสรรงบประมาณตามหลักความเสมอภาคเป็นรายบุคคลตามสภาพปัญหาที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มยากจนที่สุดได้รับเพิ่มเติมตามความจำเป็นเพื่อบรรเทาอุปสรรคการเรียนรู้และป้องกันการหลุดจากระบบ



ความเคลื่อนไหวทางสังคมรายไตรมาส

1. การมีงานทำ การว่างงาน และรายได้

“

การจ้างงาน
นอกภาคเกษตรเพิ่มขึ้น
อัตราการว่างงานลดลง
รายได้แรงงานเพิ่มขึ้น

”

การจ้างงานเพิ่มขึ้น ในไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีผู้มีงานทำ 37.7 ล้านคน จากกำลังแรงงานทั้งหมด 38.37 ล้านคน หรือคิดเป็นอัตราการมีงานทำที่ร้อยละ 98.3 เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.9 จากช่วงเดียวกันปีก่อน โดยผู้มีงานทำนอกภาคเกษตรเพิ่มขึ้นร้อยละ 3.2 แต่ผู้มีงานทำภาคเกษตรลดลงร้อยละ 4.2

การจ้างงานนอกภาคเกษตรเพิ่มขึ้นในทุกสาขาที่สำคัญ ได้แก่ สาขาก่อสร้าง เพิ่มขึ้นร้อยละ 10.5 ตามการขยายตัวของพื้นที่ก่อสร้างและการลงทุนขนาดใหญ่ของภาครัฐ การค้าส่งค้าปลีกเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.4 การขนส่ง การเก็บสินค้าร้อยละ 5.1

ตาราง 1 ผลสำรวจภาวะการทำงานของประชากรไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

	จำนวน (หน่วย: ล้านคน)					การเปลี่ยนแปลง (%YOY)						
	2561					2562	2561					2562
	Q1	Q2	Q3	Q4	ทั้งปี	Q1	Q1	Q2	Q3	Q4	ทั้งปี	Q1
กำลังแรงงานรวม	38.1	38.5	38.7	38.4	38.4	38.4	-0.2	0.6	1.5	1.7	0.9	0.6
1. ผู้มีงานทำ	37.4	37.9	38.3	37.9	37.9	37.7	-0.2	0.9	1.7	1.9	1.1	0.9
(การทำงานต่ำกว่าระดับ)*	0.3	0.3	0.3	0.2	0.3	0.3	0.0	-19.3	17.5	-9.1	-3.6	0.0
1.1 ภาคเกษตร	11.7	12.0	12.8	12.2	12.2	11.2	6.0	3.0	1.9	2.4	3.3	-4.2
1.2 นอกภาคเกษตร	25.7	25.9	25.5	25.7	25.7	26.5	-2.8	0.0	1.6	1.7	0.1	3.2
- อุตสาหกรรมการผลิต	6.3	6.3	6.2	6.3	6.3	6.3	0.0	2.6	2.8	4.6	2.5	1.0
- ก่อสร้าง	2.1	2.2	2.1	2.1	2.1	2.3	-11.8	-2.7	2.6	5.0	-2.2	10.5
- ค้าส่ง/ค้าปลีก	6.3	6.3	6.2	6.3	6.3	6.4	-2.8	-2.2	0.9	1.5	-0.7	2.4
- โรงแรม ภัตตาคาร	2.8	2.8	2.8	2.9	2.8	2.8	-1.3	5.7	3.0	0.0	1.8	-0.2
- การขนส่ง/เก็บสินค้า	1.3	1.2	1.3	1.3	1.3	1.3	-3.2	-0.4	10.7	2.6	2.2	5.1
- การศึกษา	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	-5.1	0.4	1.9	-3.9	-1.7	-0.5
- อื่นๆ	5.8	5.9	5.8	5.8	5.8	6.1	-2.3	-1.9	-1.6	-0.6	-1.6	5.9
2. จำนวนผู้ว่างงาน**	0.5	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	2.2	-11.6	-17.5	-	-	-25.9
อัตราการว่างงาน (%)	1.2	1.1	1.0	0.9	1.1	0.9						
3. แรงงานรอฤดูกาล	0.3	0.2	0.1	0.1	0.2	0.3	0.2	-29.4	-25.5	-8.3	-	0.4
สัดส่วนต่อกำลังแรงงาน (%)	0.8	0.5	0.1	0.3	0.4	0.8						
4. ชั่วโมงทำงานเฉลี่ย/สัปดาห์ (เอกชน)	44.7	46.4	46.5	46.7	46.1	43.5	1.4	-0.2	-0.6	0.4	0.2	-2.6
5. ชั่วโมงทำงานเฉลี่ย/สัปดาห์ (ทุกสถานภาพ)	42.0	43.2	43.3	43.5	43.0	41.3	0.6	-0.2	-1.5	0.1	-0.2	-1.5
5.1 ผู้ทำงานน้อยกว่า 10 ชม.***	0.8	0.6	0.4	0.4	0.5	0.9	-21.4	-21.6	13.6	-	-	6.7
- ต้องการการทำงานเพิ่ม	0.1	0.1	0.0	0.0	0.1	0.1	-25.7	-34.4	15.1	-	-	-30.6
- ไม่ต้องการการทำงานเพิ่ม	0.7	0.6	0.3	0.3	0.5	0.8	-20.7	-20.1	13.3	-	-	12.0
5.2 ผู้ทำงานน้อยกว่า 35 ชม.***	7.8	6.0	6.1	5.6	6.4	8.7	-7.5	-0.3	16.2	1.3	1.1	12.6
- ต้องการการทำงานเพิ่ม	0.3	0.3	0.3	0.2	0.3	0.3	0.0	-19.3	17.5	-9.1	-3.6	0.0
- ไม่ต้องการการทำงานเพิ่ม	7.4	5.7	5.8	5.4	6.1	8.4	-7.8	0.8	16.2	1.8	1.3	13.2
5.3 ผู้ทำงาน 40 ชม. ขึ้นไป	25.5	27.5	27.6	27.8	27.1	24.8	1.8	1.0	-1.1	1.4	0.7	-2.7
5.4 ผู้ทำงาน 50 ชม. ขึ้นไป	7.1	7.5	7.6	7.4	7.4	6.5	-4.5	-4.4	-4.7	-3.4	-4.3	-7.9
6. จำนวนผู้ว่างงานแฝง	0.4	0.2	0.1	0.1	0.2	0.4	-7.7	-30.6	-10.5	-	-	-7.2
อัตราการว่างงานแฝง (%)	1.1	0.6	0.3	0.4	0.6	1.0						

หมายเหตุ: * ทำงานต่ำกว่า 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์และต้องการการทำงานเพิ่ม (นับรวมผู้ที่ทำงาน 0 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

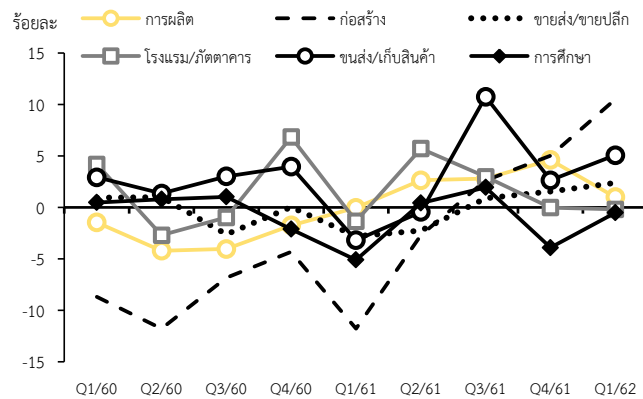
** (1) ผู้ว่างงาน หมายถึง ผู้ที่ไม่ได้ทำงานและไม่มีงานประจำแต่ได้หางาน สมัครงานหรือรอการบรรจุงาน และผู้ที่ไม่ได้หางานทำแต่พร้อมจะทำงานในระหว่าง 30 วันก่อนวันสัมภาษณ์ (2) ผู้ว่างงานแฝง คือ ผู้ที่ทำงานน้อยกว่า 10 ชม./สัปดาห์ และต้องการการทำงานเพิ่ม ผู้รอฤดูกาล และ (3) อัตราการว่างงานแฝง = ผู้ว่างงานแฝง/กำลังแรงงาน

*** นับรวมผู้ที่ทำงาน 0 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ที่มา: ข้อมูลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร สำนักงานสถิติแห่งชาติ

และการผลิตเพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 1.0 จากการชะลอตัวของอุตสาหกรรมการผลิตที่เชื่อมโยงกับการส่งออก ขณะที่สาขาโรงแรมและภัตตาคารมีการจ้างงานลดลงเล็กน้อยจากช่วงเดียวกันของปีก่อนที่ร้อยละ 0.2 ส่วนหนึ่งเป็นผลจากจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ชะลอตัวลงมาก โดยในไตรมาส 1 ปี 2562 เพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 1.8 จากไตรมาสเดียวกันของปีก่อนที่เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 15.5

แผนภาพ 1 ผู้มีงานทำจำแนกตามสาขา (%YOY)

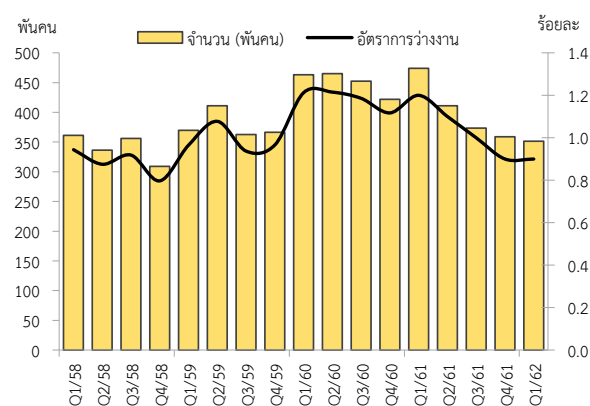


ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

ชั่วโมงการทำงานเฉลี่ยในภาพรวมไตรมาสหนึ่งปี 2562 เท่ากับ 41.3 ชั่วโมง/สัปดาห์ ลดลงร้อยละ 1.5 โดยภาคเอกชนมีการทำงานเฉลี่ยเท่ากับ 43.5 ชั่วโมง/สัปดาห์ ลดลงร้อยละ 2.6 ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากผู้ทำงานมากกว่า 50 ชั่วโมง/สัปดาห์ พบว่า มีจำนวนลดลงถึงร้อยละ 7.9 โดยลดลงมากในสาขาเกษตรกรรม ขณะที่สาขาการผลิต และภาคบริการเป็นการลดลงตามภาวะเศรษฐกิจที่ชะลอตัวลง ขณะที่ผู้ทำงานต่ำกว่า 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์จำนวน 8.7 ล้านคน โดยประมาณร้อยละ 96.2 ไม่ต้องการทำงานเพิ่ม

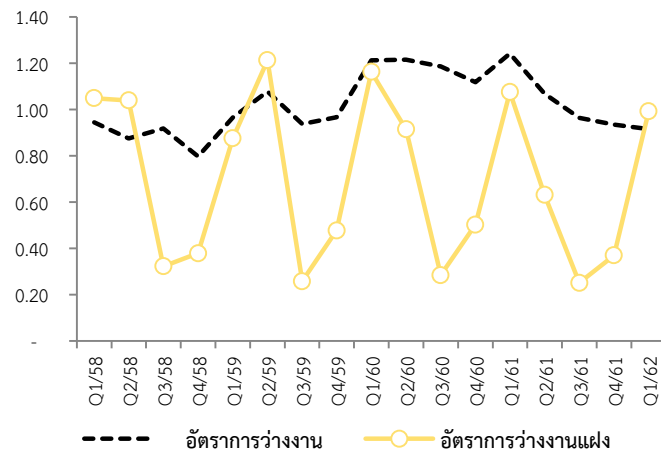
การว่างงานยังคงอยู่ในระดับต่ำอย่างต่อเนื่อง โดยไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีผู้ว่างงาน 0.35 ล้านคน ลดลงร้อยละ 25.9 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน หรือคิดเป็นอัตราการว่างงานร้อยละ 0.9 โดยผู้ว่างงานที่เคยทำงานมาก่อนลดลงร้อยละ 32.2 และผู้ว่างงานที่ไม่เคยทำงานมาก่อนลดลงร้อยละ 18.7 อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาร่วมกับผู้ว่างงานแฝง (ผู้มีงานทำที่ทำงาน 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์และต้องการทำงานเพิ่ม + แรงงานรอฤดูกาล) ซึ่งมีจำนวนรวมกัน 0.38 ล้านคน ทำให้อัตราการว่างงานรวมกับอัตราการว่างงานแฝงเท่ากับร้อยละ 1.9 ลดลงจากช่วงเดียวกันของปีก่อนที่ร้อยละ 2.3

แผนภาพ 2 จำนวนและอัตราการว่างงาน



ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

แผนภาพ 3 อัตราการว่างงานและอัตราการว่างงานแฝง

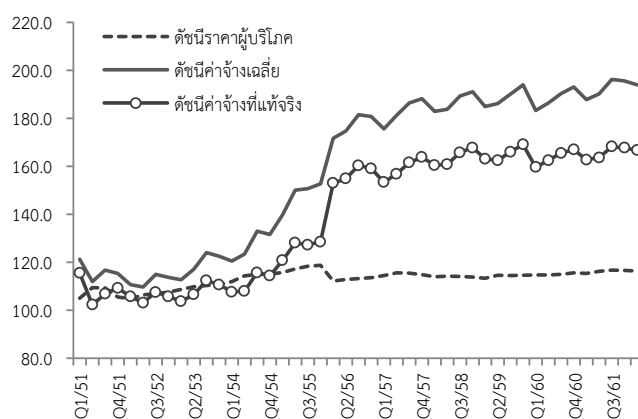


ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

ตลาดแรงงานตึงตัวมากขึ้น โดยจำนวนผู้สมัครงานใกล้เคียงกับจำนวนตำแหน่งงานว่าง ในไตรมาสหนึ่งปี 2562 ผู้สมัครงานต่อตำแหน่งงานว่างเท่ากับ 0.98 เท่า ลดลงจาก 1.35 เท่าในช่วงเดียวกันของปีที่แล้ว เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษาพบว่า มีความต้องการแรงงานในระดับประถมศึกษา และสายอาชีพสูงกว่าจำนวนผู้สมัครงานถึง 2 เท่า สะท้อนความขาดแคลนแรงงานในทั้งจำนวนและทักษะที่ไม่ตรงกับความต้องการ ซึ่งปัจจุบันภาครัฐได้ดำเนินโครงการทวิภาคีเพื่อแก้ไขปัญหาการผลิตแรงงานระดับอาชีวศึกษาให้มีทักษะตรงกับความต้องการของสถานประกอบการ โดยในปี 2561 มีการผลิตแรงงานในโครงการทวิภาคีทั้งสิ้น 137,727 คน คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 13.0 ของผู้เรียนระดับอาชีวศึกษาทั้งหมด สำหรับการแก้ปัญหาขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะต่ำ ปัจจุบันมีการนำเข้าแรงงานต่างด้าว โดยข้อมูล ณ เดือนกุมภาพันธ์ ปี 2562 ประเทศไทยมีการนำเข้าแรงงานต่างด้าวตาม MOU ทั้งสิ้น 922,169 คน และได้รับการผ่อนผันให้ทำงานในราชอาณาจักรอีกจำนวน 907,967 คน

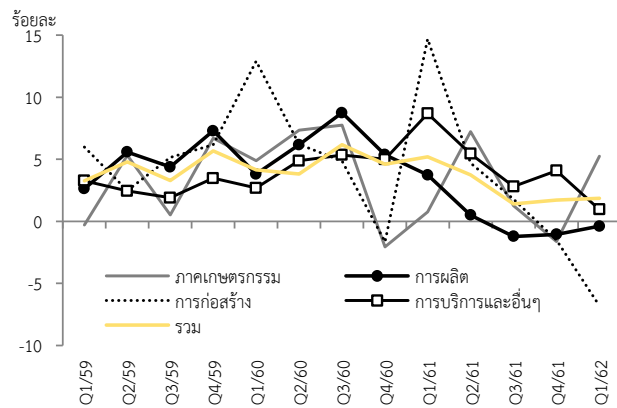
ค่าจ้างแรงงานโดยรวมเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.0 ค่าจ้างแรงงานภาคเอกชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 3.29 โดยมีมูลค่าเท่ากับ 12,388 บาท/เดือน ทั้งนี้ เมื่อหักเงินเฟ้อที่ร้อยละ 0.8 ทำให้ค่าจ้างแรงงานที่แท้จริงของภาคเอกชนเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.5 เทียบกับร้อยละ 1.9 ในช่วงเดียวกันปีที่แล้ว ขณะที่ผลิตภาพแรงงานโดยรวมเพิ่มขึ้นไม่มากนักที่ร้อยละ 1.8 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน แม้ว่าในภาพรวมผลิตภาพแรงงานโดยเฉลี่ยจะเติบโต

แผนภาพ 4 ดัชนีราคาผู้บริโภค ดัชนีค่าจ้างเฉลี่ยและดัชนีค่าจ้างเฉลี่ยที่แท้จริง



ที่มา: สำนักดัชนีเศรษฐกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์

แผนภาพ 5 อัตราการเติบโตของผลิตภาพแรงงานตามสาขาอุตสาหกรรม



ที่มา: สศช.

ใกล้เคียงกับค่าจ้างที่แท้จริงของภาคเอกชน แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายสาขา พบว่า ผลิตภาพแรงงานในบางสาขาปรับตัวช้าและมีแนวโน้มลดลงตั้งแต่ช่วงไตรมาสหนึ่งของปี 2561 ทั้งสาขาการผลิต การก่อสร้าง และการบริการ สะท้อนให้เห็นว่าแรงงานในสาขาดังกล่าวอาจจะมีทักษะที่ไม่เพียงพอและต้องได้รับการพัฒนา ขณะที่สาขาภาคเกษตรกรรมมีผลิตภาพแรงงานมีลักษณะแกว่งตัวตามฤดูกาลและมีทิศทางเพิ่มขึ้นเพียงช้าๆ

ประเด็นที่ต้องติดตามด้านแรงงาน

1. สถานการณ์ภัยแล้งที่จะส่งผลกระทบต่อกิจกรรมทางการเกษตรและรายได้เกษตรกร จากรายงานสถานภาพน้ำในเขื่อนของกรมชลประทาน พบว่าปริมาณน้ำในเขื่อนทั่วประเทศอยู่ที่ร้อยละ 53 ของปริมาณความจุที่ระดับน้ำทะเลปานกลาง โดยมีปริมาณน้ำที่ใช้ได้จริงอยู่ที่ร้อยละ 20 หรือประมาณ 14,100 ล้านลูกบาศก์เมตร (ข้อมูล ณ 31 พฤษภาคม 2562) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์น้ำน้อยขั้นวิกฤติ โดยเฉพาะจากเขื่อนในบริเวณภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สาเหตุหลักนั้นมาจากปริมาณน้ำฝนที่น้อยกว่าทุกปี ทั้งนี้ เกษตรกรควรเตรียมรับมือกับวิกฤติภัยแล้งดังกล่าว โดยอาจเปลี่ยนจากการปลูกพืชที่ต้องการน้ำมาก เช่น ข้าว มาเป็นพืชหมุนเวียนที่ใช้น้ำน้อยแทน เช่น ข้าวโพด หรือพืชผัก (อาทิ ถั่วฝักยาว มะละกอ แตงกวา)

2. ผลกระทบจากสงครามการค้าระหว่างสหรัฐอเมริกาและจีน ซึ่งอาจกระทบไทยผ่านการส่งออกและการท่องเที่ยว โดยในด้านการส่งออก สินค้าที่คาดว่าจะได้ผลกระทบส่วนใหญ่เป็นสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ตโมเด็ม แผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์ แผงวงจรพิมพ์ อุปกรณ์ส่งข้อมูลต่างๆ ชิ้นส่วนยานยนต์ และวัสดุก่อสร้าง อย่างไรก็ตาม อาจไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของภาคการผลิตมากนัก เนื่องจากสาขาอุตสาหกรรมดังกล่าวเป็นอุตสาหกรรมที่ใช้เครื่องจักรเข้มข้น (Capital intensive) แต่ต้องเฝ้าระวังการทำงานของสาขาบริการท่องเที่ยว เนื่องจากลักษณะของการทำงานส่วนหนึ่งเป็นการจ้างงานชั่วคราวตามปริมาณการเข้าพักของนักท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวจีนและสหรัฐอเมริกาในไตรมาสหนึ่งปี 2562 รวมคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 33.3 ของนักท่องเที่ยวรวม

“

การเพิ่มทักษะแรงงาน
ตามความต้องการของตลาด
เป็นสิ่งจำเป็น ทั้งการเพิ่ม
ทักษะแรงงาน (up-skill)
ให้มีทักษะใหม่ๆ
การพัฒนา soft skill
หรือด้วยการปรับเปลี่ยน
ทักษะแรงงาน (re-skill)
เพื่อรองรับในกรณีที่
จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนงาน

”

3. การปรับตัวของตลาดแรงงานภายใต้แนวโน้มเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ปัจจุบันมีการนำนวัตกรรมมาใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตมากขึ้น รวมถึงการบริหารจัดการที่จำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นและต้องใช้ทักษะที่หลากหลาย ดังนั้น การพัฒนากำลังแรงงานให้มีทักษะเป็นที่ต้องการของตลาดจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเร่งดำเนินการทั้งสองส่วน ได้แก่ (1) การเพิ่มทักษะแรงงาน (up-skill) ให้มีทักษะใหม่ๆ เช่น การพัฒนาทักษะแรงงานให้มีความยืดหยุ่นเพื่อสามารถรับมือกับงานที่เร่งด่วนหรือมีภาวะกดดันได้ (flexible workforce for critical tasks) การพัฒนา soft skill เพื่อการทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ เป็นต้น และ (2) การปรับเปลี่ยนทักษะแรงงาน (re-skill) เช่น การเสริมสร้างทักษะด้านอื่นๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยทำงานให้สามารถพัฒนาตนเองเพื่อรองรับในกรณีที่จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนงานหรือเปลี่ยนอาชีพในอนาคต

ทั้งนี้ การยกระดับทักษะแรงงานจะต้องเป็นการร่วมมือกันทั้ง 3 ภาคส่วน คือ ภาครัฐ ผู้ประกอบการ และแรงงาน ซึ่งปัจจุบันภาครัฐโดยกรมพัฒนาฝีมือแรงงานได้กำหนดเป็นนโยบายปี 2562 ยกระดับฝีมือแรงงานให้เป็นแรงงานคุณภาพเพื่อรองรับอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยได้ดำเนินการจัดอบรมหลักสูตรต่างๆ อาทิ หัวหน้างานมืออาชีพ (Super Blue Collar) และช่างฝีมือ 7 สาขาเทคโนโลยีขั้นสูง ซึ่งรวมถึงสาขาหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

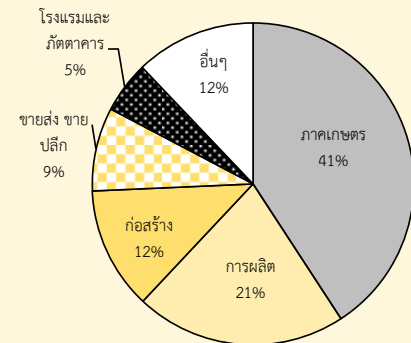
ขณะเดียวกันผู้ประกอบการก็มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะแรงงานมากขึ้น นอกเหนือไปจากการอบรมแบบ on the job training แล้ว ยังมีการส่งเสริมการอบรมและเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เช่น ธนาคารไทยพาณิชย์มีการจัดตั้ง SCB Academy เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ และการออกแบบหลักสูตรต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้พนักงานของตนเองรองรับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี หรือบริษัทเอสซีจี (SCG) มีการเปิดหลักสูตรฝึกอบรมออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ SkillLane ให้กับพนักงานและประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจ

สำหรับแรงงานซึ่งเป็นเป้าหมายของการพัฒนานั้น การมีทัศนคติสนใจเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเองเป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานที่แรงงานพึงตระหนัก ซึ่งนอกจากการได้รับการพัฒนาเรียนรู้จากองค์กรแล้ว ปัจจุบันมีช่องทางหลายแห่งที่เปิดให้แรงงานสามารถพัฒนาทักษะได้ด้วยตนเอง เช่น โครงการอบรมของภาครัฐหรือผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีความสะดวก ต้นทุนต่ำ และสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ เช่น เว็บไซต์ <https://mooc.chula.ac.th/courses> ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่เปิดฟรีสำหรับการเข้าไปหาความรู้ หรือเว็บไซต์ Skilllane ที่ผู้สนใจสามารถเข้าไปเลือกหลักสูตรต่างๆ เรียนได้ในราคาที่ไม่แพง

ปัจจัยในการพิจารณาอัตราค่าจ้างขั้นต่ำของไทย

ภายหลังการประกาศปรับอัตราค่าจ้างขั้นต่ำของกระทรวงแรงงาน บางครั้งก็มีเสียงวิพากษ์จากฝ่ายลูกจ้าง ซึ่งส่วนใหญ่มักจะระบุว่าค่าจ้างขั้นต่ำใหม่ยังไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพ และเกิดข้อเรียกร้องต่างๆ ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยได้นำหลักการการปรับค่าจ้างขั้นต่ำตามท้องที่การแรงงานระหว่างประเทศ (ILO) ได้กำหนดกรอบมาใช้ในการดำเนินงาน กล่าวคือ (1) การปรับค่าจ้างขั้นต่ำจะต้องทำภายใต้หลักฐานเชิงประจักษ์ ต้องใช้ข้อมูลทางสถิติ และตัวชี้วัดต่างๆ มาสะท้อนภาวะค่าครองชีพของแรงงาน และผลกระทบที่มีต่อเศรษฐกิจ โดยต้องทำให้แรงงานมีรายได้ที่เพียงพอต่อภาวะค่าครองชีพในปัจจุบัน และไม่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศ เช่น ราคาสินค้า และความสามารถในการแข่งขัน และการเติบโตทางเศรษฐกิจ (2) การปรับค่าจ้างขั้นต่ำควรมีการกำหนดความถี่ในการปรับเป็นห้วงระยะเวลาที่แน่นอน (3) ต้องกำหนดนิยามของระดับมาตรฐานการครองชีพที่ชัดเจน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของค่าครองชีพ ซึ่งโดยมากจะพิจารณาจากระดับราคาสินค้า หรือในบางประเทศมีการนำเส้นความยากจนมาใช้ในการพิจารณาอีกด้วย และ (4) ปัจจัยทางเศรษฐกิจที่ต้องคำนึงถึงในการปรับค่าจ้างขั้นต่ำ ได้แก่ ผลผลิตภาพแรงงาน สัดส่วนแรงงานที่ได้รับผลกระทบเมื่อมีการปรับค่าจ้าง และผลกระทบที่มีต่ออุปสงค์มวลรวมของประเทศ

ร้อยละของแรงงานในแต่ละสาขาที่ได้รับค่าจ้างน้อยกว่าค่าจ้างขั้นต่ำทั้งหมด 2.5 ล้านคน



ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ คำนวณโดย สศช.

โดยมีการจัดตั้งคณะกรรมการค่าจ้างขึ้นเป็นคณะทำงานหลัก มีตัวแทนจากทั้งฝ่ายนายจ้าง และลูกจ้าง ตัวแทนฝ่ายข้าราชการ และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องร่วมกันพิจารณา โดยนำข้อมูลเชิงสถิติมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับประเทศในมิติต่างๆ อย่างรอบด้าน ทำให้ค่าจ้างขั้นต่ำที่ประกาศโดยคณะกรรมการค่าจ้างถือเป็นอัตราค่าจ้างที่เหมาะสมเพื่อให้กับแรงงานที่ไม่มีทักษะ และเพิ่งเริ่มเข้ามาทำงานให้สามารถมีรายได้ที่เพียงพอในการดำรงชีพในหนึ่งวัน (ซึ่งหากระบุตามอายุ และระดับการศึกษา แรงงานกลุ่มนี้คือผู้ที่อายุ 15 ขึ้นไปที่เรียนไม่จบมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า และไม่มีประสบการณ์ทำงาน) โดยหากแรงงานมีประสบการณ์การทำงานมากขึ้น ก็ควรจะต้องได้รับค่าจ้างในอัตราที่สูงกว่าค่าจ้างขั้นต่ำ

อย่างไรก็ดี จากการตรวจสอบจากข้อมูลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากรไทยในไตรมาส 1 ปี 2562 กลับพบว่า ประเทศไทยมีลูกจ้างในภาคเอกชนประมาณ 2.5 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 15.8 ของลูกจ้างในภาคเอกชนทั้งหมด ที่ยังคงได้รับค่าจ้างน้อยกว่าค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำล่าสุด (ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2561 เป็นต้นมา) ที่กำหนดอัตราค่าจ้างขั้นต่ำไว้เท่ากับ 308-330 บาท/วัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นลูกจ้างในภาคเกษตร นอกภาคเกษตรในสาขาการผลิตโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่ม สาขาการขายปลีกขายส่ง และสาขาการก่อสร้าง*

ขณะเดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบค่าจ้างขั้นต่ำของไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน ยังพบว่า ประเทศไทยเป็นประเทศที่อัตราค่าจ้างขั้นต่ำสูงที่สุดในกลุ่มอาเซียน สูงกว่าทั้งประเทศมาเลเซีย และอินโดนีเซีย ซึ่งทำให้การปรับอัตราค่าจ้างขั้นต่ำจำเป็นต้องคำนึงถึงความสามารถในการแข่งขัน และดึงดูดนักลงทุนจากต่างประเทศอีกด้วย

การเปรียบเทียบค่าจ้างขั้นต่ำในประเทศอาเซียน

ประเทศ	ค่าจ้างขั้นต่ำ (บาท/วัน)
ไทย	308 - 330
ฟิลิปปินส์	163 - 325
อินโดนีเซีย	288
มาเลเซีย	280
เวียดนาม	133 - 189
กัมพูชา	193
สปป. ลาว	135
พม่า	98

ที่มา: รวบรวมโดย สศช.

หมายเหตุ: * ตัวเลขข้างต้นไม่ได้ชี้ว่าสถานประกอบการไม่จ่ายค่าจ้างตามอัตราค่าจ้างขั้นต่ำ แต่เป็นไปได้ว่าแรงงานที่ได้ค่าจ้างต่ำกว่าค่าจ้างขั้นต่ำต่อวัน คือแรงงานที่ทำงานเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น

2. หนี้สินครัวเรือน

“

หนี้สินครัวเรือนเพิ่มขึ้น
คุณภาพสินเชื่อโดยรวม
ยังทรงตัว แต่ต้องติดตาม
อย่างใกล้ชิด

”

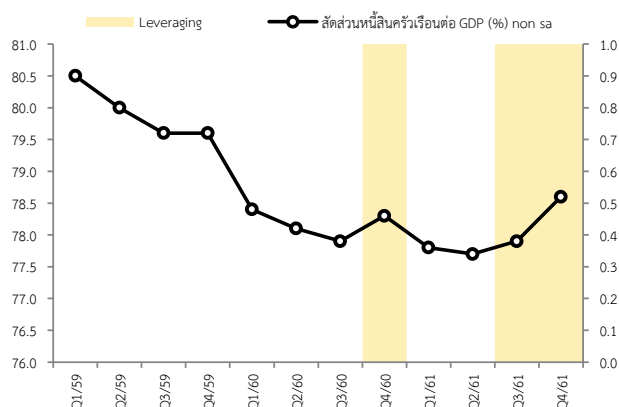
สถานการณ์หนี้สินครัวเรือนในไตรมาสสี่ปี 2561 ปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีมูลค่า 12.8 ล้านล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.0 คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 78.6 ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ เพิ่มขึ้นเป็นไตรมาสที่สองติดต่อกัน (leverage ในช่วงครึ่งหลังปี 2561) ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่น พบว่า ณ สิ้นปี 2561 ประเทศไทยมีสัดส่วนหนี้สินครัวเรือนต่อ GDP อยู่ในอันดับที่ 10 จาก 89 ประเทศทั่วโลก และอันดับที่ 3 จาก 29 ประเทศในเอเชีย เป็นรองจากประเทศเกาหลีใต้ และมาเลเซีย ตามลำดับ

ตาราง 2 หนี้สินครัวเรือน (สินเชื่อจากสถาบันการเงิน)

ณ สิ้นระยะเวลา	2560				2561			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
หนี้สินครัวเรือน (ล้านล้านบาท)	11.6	11.7	11.9	12.1	12.2	12.4	12.6	12.8
%YOY	3.6	3.5	3.9	4.5	5.2	5.7	5.9	6.0
- สถาบันรับฝากเงิน	4.1	4.0	4.2	4.4	5.1	5.5	5.6	5.7
- สถาบันการเงินอื่น	-0.3	0.3	2.2	5.1	6.1	7.4	7.9	8.4
สัดส่วนต่อ GDP	78.4	78.1	77.9	78.3	77.8	77.7	77.9	78.6

ที่มา: ธนาคารแห่งประเทศไทย

แผนภาพ 6 การเพิ่มขึ้นของสัดส่วนหนี้สินครัวเรือนต่อ GDP



ที่มา: ธนาคารแห่งประเทศไทย และ สศช.

ไตรมาสหนึ่งปี 2562 หนี้สินครัวเรือนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นโดยยอดคงค้างสินเชื่อรวมเพื่อการอุปโภคบริโภคส่วนบุคคลของธนาคารพาณิชย์ในไตรมาสแรก ของปี 2562 เพิ่มขึ้นร้อยละ 10.1 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน เป็นการขยายตัวสูงสุดในรอบ 5 ปี นับตั้งแต่ไตรมาสสองปี 2557 เป็นต้นมา ซึ่งเป็นผลจาก (1) การเร่งก่อหนี้ก่อนการบังคับใช้มาตรการกำกับดูแลสินเชื่อเพื่อที่อยู่อาศัยใหม่ (LTV) ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2562 เป็นต้นไป ทำให้สินเชื่อเพื่อที่อยู่อาศัยเพิ่มขึ้น ร้อยละ 9.1 สอดคล้องกับการโอนกรรมสิทธิ์ที่อยู่อาศัยทั่วประเทศในไตรมาสแรก ของปี 2562 ที่ขยายตัวร้อยละ 13.5 (2) ความต้องการรถยนต์โดยมีแรงจูงใจจาก คุณสมบัติของรถรุ่นใหม่ และมาตรการส่งเสริมการขายรถยนต์ในงาน Motor Show 2019 (25 มีนาคม–7 เมษายน 2562) ซึ่งทำให้สินเชื่อเพื่อการเช่าซื้อรถยนต์และ

รถจักรยานยนต์เพิ่มขึ้นร้อยละ 11.4 และมียอดจำหน่ายรถยนต์นั่งส่วนบุคคลขยายตัวร้อยละ 12.3 และ (3) การเพิ่มขึ้นของการส่งเสริมการขาย การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และเงื่อนไขการผ่อนชำระที่จูงใจ ที่ทำให้สินเชื่อเพื่อการบริโภคส่วนบุคคลอื่นๆ เพิ่มขึ้นร้อยละ 10.8

ตาราง 3 อัตราการขยายตัวของยอดคงค้างเงินให้สินเชื่อรวมของธนาคารพาณิชย์ทั้งระบบ (เฉพาะการบริโภคส่วนบุคคล)

ประเภทสินเชื่อเพื่อ	2559	2560	2561		2561				2562
	ทั้งปี	ทั้งปี	ทั้งปี	สัดส่วน	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
อุปโภคบริโภคส่วนบุคคล	4.9	6.1	9.4	100.0	7.1	8.0	8.4	9.4	10.1
- ที่อยู่อาศัย	7.0	5.5	7.8	49.9	5.8	6.2	6.4	7.8	9.1
- รถยนต์และจักรยานยนต์	1.4	8.4	12.6	23.7	10.6	12.4	12.5	12.6	11.4
- การศึกษา	1.1	1.1	-1.3	0.5	1.7	6.9	2.4	-1.3	-4.5
- เดินทางไปต่างประเทศ	-2.8	17.6	46.4	0.0	29.3	38.6	49.6	46.4	24.4
- บริโภคส่วนบุคคล	4.1	5.2	9.5	26.3	6.5	7.7	8.7	9.5	10.8

ที่มา: ธนาคารแห่งประเทศไทย

คุณภาพสินเชื่อโดยรวมยังคงทรงตัว แต่ต้องติดตามอย่างใกล้ชิด โดยยอดคงค้างสินเชื่อที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ (NPL) เพื่อการอุปโภคบริโภคในไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีมูลค่า 126,356 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 9.0 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 2.75 ต่อสินเชื่อรวม และคิดเป็นร้อยละ 27.8 ต่อ NPLs รวมสูงสุดในรอบ 13 ไตรมาส และมีสัดส่วนสูงที่สุดเมื่อเทียบกับยอดสินเชื่อที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ในประเภทธุรกิจอื่น (กลับมาสูงสุดในรอบ 2 ปี นับตั้งแต่ไตรมาสสองปี 2560) โดยมูลค่ายอดคงค้างสินเชื่อที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้เพื่อการอุปโภคบริโภค มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 0.8 แสนล้านบาท ณ สิ้นปี 2557 เป็น 1.2 แสนล้านบาท ณ สิ้นปี 2561 โดยหนี้ที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ประเภทรถยนต์เร่งตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องร้อยละ 24.1 ขณะที่ประเภทที่อยู่อาศัยและเพื่อบุคคลอื่นชะลอตัวลงร้อยละ 8.0 และ 7.2 ตามลำดับ แต่ยังอยู่ในระดับที่สูง

ตาราง 4 หนี้เพื่อการอุปโภคบริโภคที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ (NPL)

ณ สิ้นระยะเวลา	2560	2561	2561				2562
	ทั้งปี	ทั้งปี	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
NPL (ล้านบาท)	110,375	120,471	115,910	115,848	118,769	120,471	126,356
% YOY	4.8	9.1	5.5	10.3	7.8	9.1	9.0
สัดส่วนต่อ NPLs รวม	25.7	27.2	26.1	26.2	26.8	27.2	27.8
สัดส่วนต่อสินเชื่อรวม	2.68	2.67	2.78	2.72	2.73	2.67	2.75

ที่มา: ธนาคารแห่งประเทศไทย

¹ ธนาคารแห่งประเทศไทยได้มีการปรับเปลี่ยนการเผยแพร่ข้อมูลสินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับดูแลใหม่ โดยมีการปรับคุ้มครอง (Coverage) เป็นสินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับดูแลไม่มีทะเบียนรถเป็นประกันและแบบมีทะเบียนรถเป็นประกัน ขณะที่ข้อมูลชุดเดิมมีเพียงสินเชื่อที่ไม่มีทะเบียนรถเป็นประกัน จึงทำให้ไม่สามารถเปรียบเทียบข้อมูลในช่วงเดียวกันของปีก่อนได้

สินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับยังอยู่ในระดับสูง ขณะที่สินเชื่อบัตรเครดิตที่มียอดค้างชำระเกิน 3 เดือนขึ้นไปปรับตัวลดลง ยอดค้างชำระเกิน 3 เดือนขึ้นไปของสินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับ (ที่มีและไม่มีทะเบียนรถเป็นหลักประกัน) มีมูลค่ารวม 17,166 ล้านบาท¹ ขณะที่ยอดสินเชื่อผิดนัดชำระหนี้เกิน 3 เดือนขึ้นไปของสินเชื่อบัตรเครดิตมีมูลค่า 7,809 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 3.6 เทียบกับร้อยละ 0.3 ในไตรมาสที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบสัดส่วนสินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับ และสินเชื่อบัตรเครดิตที่มียอดค้างชำระเกิน 3 เดือนขึ้นไปต่อยอดสินเชื่อคงค้างรวม พบว่า สัดส่วนเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจากไตรมาสก่อน โดยอยู่ที่ร้อยละ 3.5 และ 2.0 ตามลำดับ

ตาราง 5 สินเชื่อบัตรเครดิต

ณ สิ้นระยะเวลา	2560	2561				2562
	ทั้งปี	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
สินเชื่อบัตรเครดิต						
(1) ยอดสินเชื่อคงค้าง (ล้านบาท)	394,123	358,291	366,310	370,576	418,747	386,642
%YOY	9.4	7.5	8.9	8.1	6.2	7.9
(2) ยอดค้างชำระเกิน 3 เดือนขึ้นไป	7,558	8,099	7,018	7,200	7,583	7,809
%YOY	-26.2	-17.9	-15.8	-0.2	0.3	-3.6
(2) / (1) (ร้อยละ)	1.9	2.3	1.9	1.9	1.8	2.0

ที่มา: ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.)

“

หนี้สินครัวเรือนที่เพิ่มขึ้น
ต่อเนื่องตั้งแต่กลางปี 2561

และภาวะเศรษฐกิจ
ในช่วงที่เหลือของปี 2562
สะท้อนให้เห็นถึง
ความเปราะบางของ
ภาคครัวเรือนที่มี
แนวโน้มเพิ่มขึ้น

”

หนี้สินครัวเรือนที่เพิ่มขึ้นต่อเนื่องตั้งแต่กลางปี 2561 และภาวะเศรษฐกิจที่มีแนวโน้มชะลอตัวลงจากปีที่แล้ว อาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการใช้จ่ายใช้สอยและความสามารถในการชำระหนี้ของครัวเรือน นอกจากนี้ ในช่วงที่เหลือของปียังต้องติดตามการก่อหนี้ภาคครัวเรือน ดังนี้

1. การก่อหนี้เพื่อที่อยู่อาศัยของครัวเรือนภายหลังการใช้มาตรการกำกับดูแลสินเชื่อที่อยู่อาศัยใหม่ (LTV) ทั้งนี้ คาดว่าแนวโน้มการก่อหนี้เพื่อที่อยู่อาศัยของครัวเรือนจะชะลอตัวลงหลังจากการขยายตัวของสินเชื่อจากการเร่งโอนกรรมสิทธิ์ก่อนการบังคับใช้มาตรการกำกับดูแลสินเชื่อเพื่อที่อยู่อาศัยใหม่ (LTV) ในวันที่ 1 เมษายน 2562 ที่ผ่านมา ซึ่งจะมีผลให้หนี้สินครัวเรือนโดยรวมเพิ่มขึ้นในอัตราที่ช้าลง เพราะอัตราการขยายตัวของสินเชื่อเพื่อการอุปโภคบริโภคโดยรวมของครัวเรือนที่ร้อยละ 10.1 เป็นผลมาจากการขยายตัวของสินเชื่อเพื่อที่อยู่อาศัยถึงร้อยละ 4.6 (Contribution to growth)

2. การขยายตัวของสินเชื่อเพื่อการบริโภคส่วนบุคคลอื่นๆ รวมถึงบัตรเครดิตอาจมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น จากการเริ่มเข้าสู่ช่วงเปิดภาคเรียนของโรงเรียนต่างๆ ซึ่งส่งผลให้การใช้จ่ายด้านการศึกษาสำหรับบุตรหลานของครัวเรือนเพิ่มสูงขึ้น ทั้งนี้

ศูนย์วิจัยกสิกรไทยประเมินว่า ในช่วงเปิดภาคเรียนแรกปี 2562 ผู้ปกครองในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล จะมีการใช้จ่ายด้านการศึกษาสำหรับบุตรหลาน (ระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย) คิดเป็นมูลค่าประมาณ 28,220 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 2.6 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน

ทั้งนี้ การแก้ไขปัญหาหนี้สินครัวเรือน ภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการออกแบบหรือกำหนดมาตรการต่างๆ เพื่อกำกับดูแลและควบคุมการปล่อยสินเชื่อของผู้ปล่อยกู้ให้มีความรัดกุมและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น รวมทั้งช่วยเหลือและคุ้มครองผู้กู้ให้ได้รับความเป็นธรรมและทั่วถึง อาทิ

(1) การพิจารณาและออกแบบมาตรการกำกับดูแลการปล่อยสินเชื่อเพื่อลดความเสี่ยงจากการปล่อยกู้ให้กับกลุ่มที่มีภาระหนี้สูง โดยเฉพาะมาตรการเกี่ยวกับสัดส่วนภาระหนี้ต่อรายได้ (DSR)

(2) การออกมาตรการกำกับดูแลการปล่อยสินเชื่อรถยนต์ เนื่องจากคุณภาพของสินเชื่อรถยนต์ที่มีแนวโน้มลดลง สะท้อนจากการเพิ่มขึ้นของยอดคงค้างหนี้ที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ (NPL) และสัดส่วนของยอดคงค้าง NPL ต่อสินเชื่อรวม นอกจากนี้ จากข้อมูลเครดิตบูโร ยังพบว่า คุณภาพของสินเชื่อรถยนต์ใหม่ในปี 2561 อยู่ในระดับต่ำสุดในรอบ 9 ปี²

(3) การติดตามการดำเนินมาตรการกำกับดูแลธุรกิจสินเชื่อที่มีทะเบียนรถเป็นประกัน โดยมุ่งเน้นให้ประชาชนสามารถเข้าถึงสินเชื่อได้ในอัตราดอกเบี้ยที่เหมาะสมและได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรม

(4) การเร่งประชาสัมพันธ์การดำเนินโครงการคลินิกแก้หนี้ระยะที่ 2 ซึ่งขยายขอบเขตให้รวมถึงหนี้บัตรเครดิตและสินเชื่อส่วนบุคคลของผู้ประกอบการ Non-bank

(5) การกำกับดูแลการปล่อยสินเชื่อให้แก่ลูกหนี้รายเดิมและรายใหม่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการก่อหนี้ครัวเรือนมากยิ่งขึ้น โดยจากการศึกษาของ โสมรัตน์ จันทรัตน์ และคณะ (2562) ชี้ให้เห็นลักษณะความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ดังนี้ 1) การขยายตัวของหนี้ครัวเรือนในระบบ (ข้อมูลสินเชื่อส่วนบุคคลรายสัญญา) เกิดจากผู้กู้รายเดิมเป็นหลัก และผู้กู้รายเดิมยังมีพฤติกรรมการกู้ที่ละหลายบัญชีและจากหลายสถาบันการเงินภายในปีเดียวกัน 2) ผู้กู้รายใหม่ในระบบส่วนใหญ่กู้เพียงบัญชีเดียว โดยเฉพาะในกลุ่มสินเชื่อส่วนบุคคลและสินเชื่อรถยนต์ ซึ่งส่งผลให้ผู้กู้มีภาระรายจ่ายเพื่อการชำระหนี้สูง และมีความเสี่ยงต่อการเป็นหนี้ที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ 3) ผู้กู้รายใหม่ในแต่ละปีมีสัดส่วนของผู้กู้ที่อายุน้อยกว่า 25 ปีสูงขึ้นในทุกประเภทของสินเชื่อโดยเฉพาะสินเชื่อรถยนต์และสินเชื่อส่วนบุคคลซึ่งขยายตัวร้อยละ 15.0 และร้อยละ 20.0 ในปี 2561 จากการขยายตัวร้อยละ 5.0 และร้อยละ 15.0 ตามลำดับ และ 4) ความเปราะบางของหนี้สินครัวเรือนเพิ่มสูงขึ้นเพราะการเพิ่มขึ้นของหนี้ยังคงกระจุกตัวอยู่ในสินเชื่ออุปโภคบริโภคที่ไม่จำเป็น และอยู่กับผู้กู้รายเดิมที่คุณภาพด้อยลงและมีพฤติกรรมเสี่ยงสูง ขณะที่ผู้กู้รายใหม่ยังคงไม่มีความพร้อม³

²⁻³ โสมรัตน์ จันทรัตน์ และคณะ. เข้าใจพลวัตหนี้ครัวเรือนไทยผ่าน Big data ของเครดิตบูโร: ลักษณะการขยายตัวของผู้กู้ พฤติกรรม และคุณภาพของผู้กู้ที่เปลี่ยนไปในรอบ 9 ปีที่ผ่านมาสร้างนัยเชิงนโยบายอะไรบ้าง? สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์ เผยแพร่เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2562

3. สุขภาพและการเจ็บป่วย

“

ผู้ป่วยด้วยโรคเฝ้าระวัง
ที่เพิ่มขึ้นโดยเฉพาะ
โรคไข้หวัดใหญ่ และ
โรคไข้เลือดออกยังคงเพิ่มขึ้น
อย่างต่อเนื่อง

”

ไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีผู้ป่วยด้วยโรคเฝ้าระวังรวม 233,333 ราย เพิ่มขึ้นจาก ไตรมาสเดียวกันของปี 2561 ร้อยละ 72.7 โดยผู้ป่วยโรคไข้เลือดออกเพิ่มขึ้นร้อยละ 126.7 พบผู้ป่วยสูงสุดในภาคใต้ เนื่องจากพื้นที่ในบริเวณภาคใต้ยังมีฝนตกอยู่ ทำให้เกิด น้ำท่วมขัง ซึ่งเป็นแหล่งเพาะพันธุ์ของยุงลายที่เป็นพาหะของโรค และผู้ป่วยโรคไข้หวัดใหญ่ เพิ่มขึ้นร้อยละ 223.9 จาก 40,995 รายในไตรมาสหนึ่งปี 2561 เป็น 132,787 ราย ในไตรมาสนี้ เนื่องจากสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลง การเดินทาง และการรวมตัวของกลุ่ม คนหนาแน่น เช่น เรือนจำ โรงเรียน ค่ายทหาร ทำให้โรคเกิดการระบาดได้ง่าย และการเปลี่ยนแปลงของสายพันธุ์ไวรัส โดยข้อมูลของกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ พบว่า ในช่วงเดือนมกราคม-มีนาคม 2562 พบเชื้อไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ B มีผู้ป่วยเพิ่มมากขึ้น ส่วนใหญ่จะพบในกลุ่มเด็กอายุ 7-14 ปี มากกว่าผู้ใหญ่ สำหรับการป้องกันประชาชน ควรดูแลตนเอง โดยใช้มาตรการ “ปิด ล้าง เลี่ยง หยุด” ได้แก่ (1) ปิด คือ ปิดปาก ปิดจมูก เมื่อไอ จาม ควรใส่หน้ากากอนามัย (2) ล้าง คือ ล้างมือบ่อยๆ ด้วยน้ำและสบู่ (3) เลี่ยง คือ หลีกเลี่ยงการคลุกคลีใกล้ชิดกับผู้ป่วย และ (4) หยุด คือ เมื่อป่วยควรหยุดเรียน หยุดงาน หยุดกิจกรรมต่างๆ จนกว่าจะหายป่วยเป็นปกติ

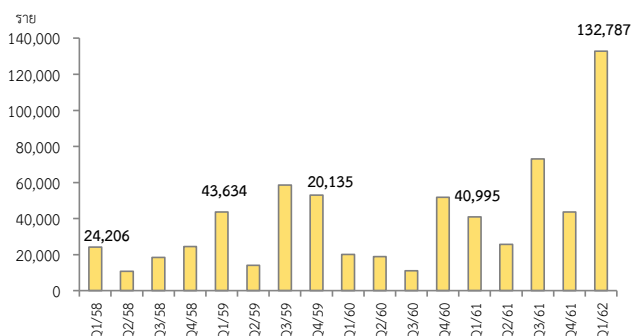
ตาราง 6 จำนวนผู้ป่วยด้วยโรคเฝ้าระวัง (หน่วย: ราย)

โรคเฝ้าระวัง	2561				2562	%YOY
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q1/62
ปอดอักเสบ	74,881	58,699	90,160	59,861	72,817	-2.7
ไข้เลือดออก	6,830	24,029	35,564	20,499	15,482	126.7
มือ เท้า ปาก	10,079	14,626	32,718	12,585	9,158	-9.1
ไข้หวัดใหญ่	40,995	25,698	73,042	43,628	132,787	223.9
บิด	1,132	965	741	561	627	44.6
หัด	630	632	1,186	3,108	1,756	128.7
ฉีหนู	402	637	932	569	457	13.6
ไข้สมองอักเสบ	182	231	200	132	240	31.8
อหิวาตกโรค	0	2	2	1	5	-
ไข้กาฬหลังแอ่น	1	9	3	7	4	-
พิษสุนัขบ้า	7	3	3	2	0	-
รวม	135,139	125,531	234,551	140,953	233,333	72.7
อัตราต่อประชากรแสนคน	204.5	190.1	355.1	213.3	353.2	

หมายเหตุ: ข้อมูลปี 2562 เป็นข้อมูล ณ วันที่ 29 พฤษภาคม 2562

ที่มา: รายงานโรคในระบบเฝ้าระวัง 506 สำนักระบาดวิทยา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

แผนภาพ 7 จำนวนผู้ป่วยด้วยโรคไข้หวัดใหญ่รายไตรมาสปี 2558 - 2562



ที่มา: รายงานโรคในระบบเฝ้าระวัง 506 สำนักระบาดวิทยา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

นอกจากนั้น ต้องระวังโรคที่เกิดขึ้นในช่วงฤดูร้อน และการเสียชีวิตของเด็กจากการจมน้ำในช่วงปิดเทอม ดังนี้

1. **โรคติดต่อทางอาหารและน้ำ** ได้แก่ โรคอุจจาระร่วง อาหารเป็นพิษ บิด ไทฟอยด์ อหิวาตกโรค และไวรัสตับอักเสบเอ จากข้อมูลของสำนักระบาดวิทยา พบว่าในไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีผู้ป่วยโรคติดต่อทางอาหารและน้ำรวม 326,610 ราย เพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกันของปี 2561 ร้อยละ 24.1 โดยโรคที่พบมากที่สุดคือ โรคอุจจาระร่วง รองลงมาคือ อาหารเป็นพิษ ทั้งนี้ ข้อมูล ณ วันที่ 27 พฤษภาคม 2562 พบผู้ป่วยโรคอุจจาระร่วง 416,216 ราย มีผู้เสียชีวิต 2 ราย การป้องกันโรคทำได้โดยการปฏิบัติตนที่ถูกสุขลักษณะ ล้างมือให้สะอาดทุกครั้งก่อนปรุงหรือรับประทานอาหาร และภายหลังการขับถ่าย เลือกรับประทานอาหารที่สะอาด ปรุงสุกใหม่ๆ ใช้ช้อนกลาง และดื่มน้ำที่สะอาด เนื่องจากสภาพอากาศที่ร้อนเหมาะกับการเจริญเติบโตของเชื้อโรคที่ปนเปื้อนมาในอาหารและน้ำ

ตาราง 7 จำนวนผู้ป่วยด้วยโรคติดต่อทางอาหารและน้ำ

โรค	จำนวน		%YOY
	Q1/61	Q1/62	Q1/62
อุจจาระร่วง	225,866	286,396	26.8
อาหารเป็นพิษ	35,915	39,242	9.2
บิด	1,132	627	-52.1
ไทฟอยด์	262	252	-4.5
อหิวาตกโรค	0	5	-
ไวรัสตับอักเสบเอ	81	88	7.4
รวม	263,256	326,610	24.1

ที่มา: รายงานโรคในระบบเฝ้าระวัง 506 สำนักระบาดวิทยา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

2. **การเฝ้าระวังผู้เสียชีวิตจากโรคลมแดด (Heat Stroke)** จากสภาพอากาศร้อนขึ้นทุกปี โดยเฉพาะในช่วงเดือนมีนาคม-เมษายนของทุกปี โรคลมแดด (Heat Stroke) เป็นโรคเกิดจากอากาศร้อนและเป็นอันตรายถึงชีวิตได้เมื่อทำงานหรือออกกำลังกายในที่อากาศร้อนจัดเป็นเวลานานจนร่างกายไม่สามารถปรับตัวหรือควบคุมระดับความร้อนในร่างกายได้ ทำให้เกิดอาการปวดศีรษะ หน้ามืด ชัก ไม่รู้สึกตัว หายใจเร็ว หัวใจเต้นผิดจังหวะ ช็อก หากไม่ได้รับการรักษาอย่างทันท่วงทีอาจทำให้เสียชีวิตได้ จากข้อมูลสำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข พบว่าในทุกๆ ปีจะมีผู้ป่วยโรคเหตุปัจจัยจากความร้อนเข้ามารับการรักษาในโรงพยาบาลเฉลี่ยปีละประมาณ 3,500 ราย และจากข้อมูลเฝ้าระวังการเจ็บป่วยหรือเสียชีวิตเนื่องจากภาวะอากาศร้อน ของสำนักระบาดวิทยา กรมควบคุมโรค พบว่าในช่วงฤดูร้อนระหว่างเดือนมีนาคม-พฤษภาคม 2558-2561 มีผู้เสียชีวิตสูงสุดในปี 2559 จำนวน 60 คน ซึ่งเป็นปีที่มีอากาศร้อนกว่าทุกปี สำหรับหน้าร้อนปี 2561 พบผู้เสียชีวิต 18 ราย เป็นชาย 17 ราย หญิง 1 ราย ส่วนใหญ่ร้อยละ 30 มีอาชีพรับจ้าง รองลงมาร้อยละ 15 เป็นเกษตรกร โดยมีโรคประจำตัว เช่น เบาหวาน ความดันโลหิตสูง และมีพฤติกรรมเสี่ยงคือการดื่มสุราเป็นประจำ ส่วนในปี 2562 ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม-7 พฤษภาคม มีผู้เสียชีวิตจากโรคลมแดด 9 คน โดยผู้ที่มีความเสี่ยงเกิดโรคลมแดด ได้แก่ (1) ผู้ที่ทำงานหรือกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น กรรมกรก่อสร้าง เกษตรกร

ทหาร นักกีฬา (2) เด็กเล็กอายุต่ำกว่า 5 ปีและผู้สูงอายุ (3) ผู้ป่วยโรคเรื้อรัง เช่น โรคหัวใจ โรคความดันโลหิตสูง โรคหลอดเลือดสมอง (4) คนอ้วน (5) ผู้ที่พักผ่อนไม่เพียงพอ และ (6) ผู้ที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

ตาราง 8 จำนวนผู้เสียชีวิตจากโรคลมแดด ปี 2558-2561

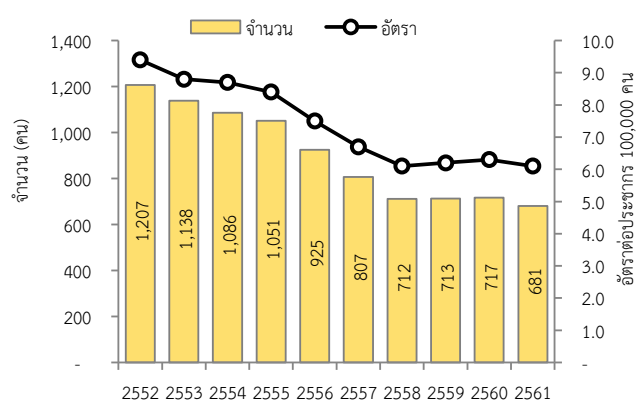
ปี	ผู้เสียชีวิต (คน)
2558	56
2559	60
2560	24
2561	18

ที่มา: สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

การป้องกันโรคลมแดดทำได้โดยพยายามหลีกเลี่ยงการอยู่กลางแจ้งนาน ไม่ออกกำลังกายหรือทำงานกลางแจ้งเป็นเวลานาน ควรอยู่ในที่ที่มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก สวมเสื้อผ้าที่โปร่งสบาย สีส่อน ควรดื่มน้ำให้มากกว่าปกติ เพื่อชดเชยการเสียน้ำในร่างกายจากเหงื่อออก หลีกเลี่ยงการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทุกชนิด และไม่ควรถังเด็กหรือผู้สูงอายุให้อยู่ในรถที่จอดอยู่กลางแจ้ง วิธีปฐมพยาบาลเบื้องต้น เมื่อพบเห็นผู้ที่เป็นโรคลมแดด โดยการนำตัวเข้ามาในที่ร่ม จากนั้นให้ผู้ป่วยนอนราบ ยกเท้าสูงทั้งสองข้าง คลายเสื้อผ้าให้หลวม แล้วใช้ผ้าชุบน้ำเย็นเช็ดตามตัวและศีรษะ เพื่อลดอุณหภูมิร่างกายให้ลดต่ำลงโดยเร็วที่สุด ถ้ามีอาการรุนแรงหมดสติ ให้นำส่งโรงพยาบาลทันทีหรือโทรแจ้งสายด่วน 1669

3. การเสียชีวิตของเด็กจากการจมน้ำช่วงปิดเทอม การจมน้ำเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไทยอายุต่ำกว่า 15 ปี เสียชีวิตสูงเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (ปี 2552-2561) พบว่าเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี เสียชีวิตจากการจมน้ำ 9,042 คน เฉลี่ยปีละ 904 คน หรือวันละ 2.5 คน หรือทุกๆ 8 ชั่วโมงจะมีเด็กจมน้ำเสียชีวิต 1 คน และสำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค ได้ทำการวิเคราะห์ความเสี่ยงของการเสียชีวิตจากการจมน้ำพบว่าในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2552-2561) กลุ่มเด็กอายุ 0-2 ปี ถือเป็นกลุ่มที่จมน้ำเสียชีวิตสูงเฉลี่ยปีละ 160 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 22.3 ของเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีทั้งหมด ซึ่งส่วนใหญ่เสียชีวิตจากการจมน้ำภายในบ้านและละแวกบ้านของตนเอง นอกจากนี้ช่วงปิดเทอม 3 เดือน (มีนาคม-พฤษภาคม) เป็นช่วงที่มีเด็กจมน้ำสูงสุดเฉลี่ยปีละ 312 คน และในบางปีมีจำนวนสูงถึง 420 คน โดยเฉพาะในเดือนเมษายน

แผนภาพ 8 จำนวนและอัตราการเสียชีวิตจากการจมน้ำของเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี



ที่มา: สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

ที่มีเด็กจมน้ำเสียชีวิตมากที่สุด 84 คน สำหรับในปี 2562 จากข้อมูลของกรมควบคุมโรค ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม-7 พฤษภาคม 2562 พบเด็กจมน้ำเสียชีวิต 89 คน โดยเฉพาะช่วงปิดเทอมตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม-7 พฤษภาคม 2562 มีเด็กจมน้ำเสียชีวิต 64 คน ทั้งหมดเป็นเด็กช่วงอายุ 5-14 ปี

ดังนั้น การป้องกันและช่วยเหลือเด็กจมน้ำจึงควรมุ่งเน้นทั้งในบ้านและชุมชน โดยบ้านเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความปลอดภัยทางน้ำ ผู้ปกครองควรดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยให้เด็กไปเล่นน้ำกันเองตามลำพัง และชุมชน/องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เช่น การสร้างรั้วหรือติดป้ายคำเตือน การจัดให้มีอุปกรณ์ช่วยเหลือไว้บริเวณแหล่งน้ำเสี่ยง ตลอดจนการเฝ้าระวัง และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในชุมชน ทั้งนี้ กระทรวงสาธารณสุขได้ร่วมกับภาคีเครือข่ายหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน จิตอาสาและชุมชน ร่วมกันดำเนินการป้องกันการจมน้ำ โดยได้ก่อตั้งทีม “ผู้ก่อการดี” ตั้งแต่ปี 2558-ปัจจุบัน (2562) ซึ่งทั่วประเทศมีทีมผู้ก่อการดีกว่า 3,484 ทีม ใน 76 จังหวัด ได้มีการจัดสอนว่ายน้ำให้เด็กไปแล้วกว่า 5 แสนคน และคนในชุมชนหรือเด็กได้ฝึกปฏิบัติการช่วยฟื้นคืนชีพ (CPR) กว่า 2.6 แสนคน และได้กำหนดเป้าหมายเพื่อลดอัตราการเสียชีวิตจากการจมน้ำของเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ให้ลดลงเหลือ 3.0 ต่อประชากรเด็กแสนคน หรือลดจำนวนการตายให้เหลือ 360 คน ภายในปี 2564

ตาราง 9 จำนวนการเสียชีวิตจากการจมน้ำของเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ในช่วงปิดภาคการศึกษา 3 เดือน (มี.ค.-พ.ค.)

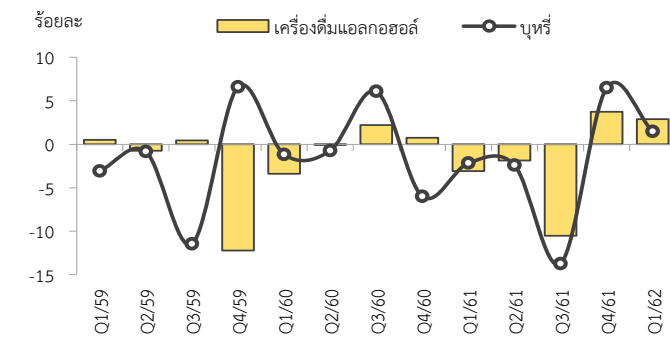
ปี	จำนวนรวม	เดือน		
		มีนาคม	เมษายน	พฤษภาคม
2552	442	134	175	133
2553	344	106	143	95
2554	447	131	169	147
2555	448	138	168	142
2556	400	127	149	124
2557	402	129	148	125
2558	250	73	98	79
2559	197	56	93	48
2560	257	84	90	83
2561	231	76	84	71

ที่มา: สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

4. การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่ย

ไตรมาสหนึ่งปี 2562 การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่ยขายตัวร้อยละ 2.3 ชะลอลงเมื่อเทียบกับการขายตัวร้อยละ 4.5 ในไตรมาสก่อน โดยปริมาณการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ขายตัวร้อยละ 2.9 ขณะที่การบริโภคบุหรี่ยขายตัวร้อยละ 1.5 ทั้งนี้ พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่ยกลับมาเพิ่มขึ้นเป็นไตรมาสที่สองติดต่อกัน หลังจากการหดตัวอย่างเนื่องในช่วงไตรมาส 4 ปี 2560 จนถึงช่วงไตรมาส 3 ปี 2561 โดยส่วนหนึ่งเป็นผลจากฐานการขายตัวในระดับต่ำของไตรมาส 4 ปี 2560 และไตรมาส 1 ปี 2561 ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังคงต้องเฝ้าระวังปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการดื่มแอลกอฮอล์และสูบบุหรี่ย อาทิ สื่อโฆษณา ปัญหาความเครียด และพฤติกรรมการเลียนแบบ

แผนภาพ 9 การเปลี่ยนแปลงค่าใช้จ่ายการบริโภคของครัวเรือนหมวดเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์และบุหรื (ณ ราคาปี 2002)



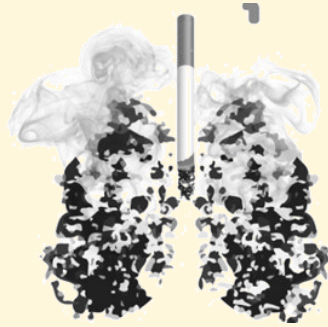
ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

“
การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
และการสูบบุหรี่เป็นต้นเหตุที่
ทำให้คนไทยป่วยและ
เสียชีวิตก่อนวัยอันควร
”

การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการสูบบุหรี่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงสำคัญที่ทำให้คนไทยป่วยและเสียชีวิตก่อนวัยอันควร แม้ว่าอัตราการสูบบุหรี่และดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะมีแนวโน้มที่ลดลง แต่อัตราการเสียชีวิตจากโรคที่เกิดจากบุหรืและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น รายงานภาระโรคจากปัจจัยเสี่ยงของประชากร พ.ศ. 2557 ของสำนักงานพัฒนานโยบายสุขภาพระหว่างประเทศพบว่าสาเหตุหลักของการเจ็บป่วยและเสียชีวิตก่อนวัยอันควรในเพศชาย ได้แก่ การดื่มสุราและการสูบบุหรี่ ส่วนเพศหญิง ได้แก่ การมีน้ำหนักเกินหรือโรคอ้วน และภาวะความดันโลหิตสูง โดยบุหรืเป็นต้นเหตุสำคัญอันดับหนึ่งของการเจ็บป่วยและเสียชีวิตของคนไทย แต่ละปีมีผู้เสียชีวิตจากบุหรืประมาณ 55,000 คน คิดเป็นประมาณร้อยละ 11 ของการเสียชีวิตทั้งหมด โดยเฉลี่ยจะเสียชีวิตก่อนวัยอันควรคนละ 18 ปี และก่อนเสียชีวิตจะต้องเจ็บป่วย ทุกข์ทรมาน เป็นโรคเรื้อรังจนสูญเสียคุณภาพชีวิตที่ดี นอกจากนี้ ยังก่อให้เกิดความสูญเสียต่อเศรษฐกิจ เนื่องจากมูลค่าที่สูญเสียจากค่าใช้จ่ายในการรักษาสูงกว่ารายได้จากภาษีที่รัฐจัดเก็บได้จากบุหรืถึง 2 เท่า และมีการศึกษาจากทั่วโลกที่พบว่า การเปลี่ยนแปลงของอัตราการเสียชีวิตจากบุหรืจะเกิดขึ้นช้ากว่าอัตราการสูบบุหรี่ที่ลดลงถึง 30-40 ปี

ขณะที่การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ก็ยังคงเป็นสาเหตุอันดับหนึ่งที่ทำให้เกิดความสูญเสียของการมีสุขภาวะที่ดีในกลุ่มผู้ชาย แต่ละปีมีผู้เสียชีวิตจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ประมาณ 22,000 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 ของการเสียชีวิตทั้งหมด เฉลี่ยจะเสียชีวิตก่อนวัยอันควรจากการป่วยด้วยโรคจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์คนละ 29 ปี และข้อมูลจากองค์การอนามัยโลกมีข้อค้นพบจากงานวิจัยความเสี่ยงทางด้านสุขภาพของการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จาก 195 ประเทศทั่วโลก ในช่วงปี 2533-2559 ซึ่งเผยแพร่เมื่อปี 2561 ว่าไม่มีการดื่มในระดับที่ปลอดภัยต่อสุขภาพ การดื่มปริมาณต่ำสุดหรือการไม่ดื่มเลยสามารถลดความเสี่ยงทางสุขภาพโดยรวมได้มากที่สุด และความเสี่ยงทางสุขภาพมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามปริมาณการดื่มที่มากขึ้น นอกจากนี้ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไม่ได้ส่งผลต่อสุขภาพเฉพาะตัวผู้ดื่ม แต่ยังสร้างปัญหาต่อบุคคลรอบข้างผู้ดื่มทั้งด้านร่างกายและจิตใจ เช่น การทะเลาะวิวาท การทำร้ายร่างกาย การได้รับอุบัติเหตุจากการเมาแล้วขับ คุณภาพชีวิตและสภาพจิตใจที่แย่งของสมาชิกในครอบครัวนักดื่ม ดังนั้น ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินมาตรการในการป้องกันและควบคุมอย่างต่อเนื่องและเข้มข้นเพื่อช่วยลดความสูญเสียที่จะเกิดขึ้น

31 พฤษภาคม “วันงดสูบบุหรี่โลก”



สูบบุหรี่ เหมือนเผาปอด

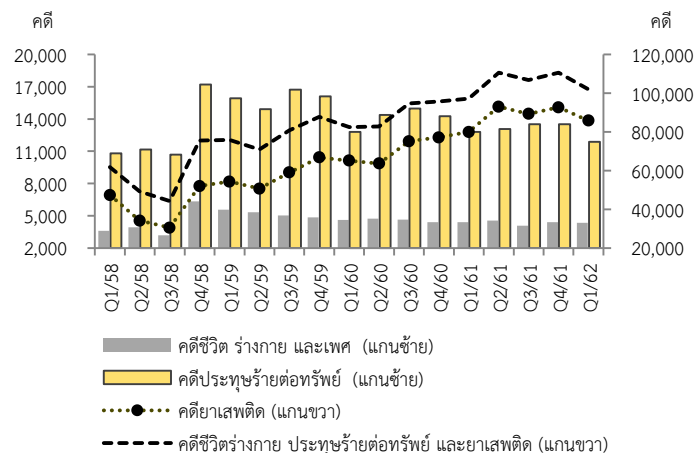
วันงดสูบบุหรี่โลกถือเป็นโอกาสที่ทั่วโลก ร่วมกันสร้างความตระหนักของผลกระทบและอันตรายอันเกิดจากการใช้ยาสูบและการสัมผัสควันบุหรี่มือสอง มือสาม รวมถึงการไม่สนับสนุนการใช้ยาสูบในทุกรูปแบบ โดยในปีนี้อองค์การอนามัยโลกได้กำหนดประเด็นที่จะให้ประเทศสมาชิกทั่วโลกทำงานร่วมกัน คือ Tobacco and Lung Health (บุหรี่กับสุขภาพปอด) สำหรับประเทศไทย กระทรวงสาธารณสุขกำหนดประเด็นรณรงค์ คือ บุหรี่เผาปอด เนื่องจากพบว่าโรคที่เกิดจากการสูบบุหรี่ที่สำคัญๆ จะเกิดในระบบของทางเดินหายใจหรือปอด โดยโรคที่เกี่ยวข้องปอดส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการสะสมโรคนานนับ 10 ปี ทำให้คนมองข้าม ละเลยผลกระทบที่จะเกิดขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือ เริ่มพบผู้ป่วยมะเร็งปอดในวัยที่ไม่ควรพบมากขึ้นเรื่อยๆ และมาจากการสูบบุหรี่ **สิ่งที่ดีที่สุดในการปรับปรุงสุขภาพปอด คือ “หยุดสูบบุหรี่” และ “หยุดควันบุหรี่มือสอง”**

5. ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน

“การใช้มาตรการทางเลือก เพื่อลดทอนความเป็นอาชญากรรมของผู้เสพและผู้ติดยาเสพติดให้กลับเข้าสู่กระบวนการบำบัดรักษา”

ไตรมาสหนึ่งปี 2562 คดีอาญารวมมีการรับแจ้ง 102,050 คดี เพิ่มขึ้นจากไตรมาสเดียวกันของปี 2561 ร้อยละ 5.1 เป็นการรับแจ้งคดียาเสพติด 85,846 คดี เพิ่มขึ้นร้อยละ 7.4 (สัดส่วนร้อยละ 84.1 ของคดีอาญารวม) ขณะที่คดีชีวิต ร่างกาย และเพศรับแจ้ง 4,327 คดี ลดลงร้อยละ 1.6 คดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สินรับแจ้ง 11,877 คดี ลดลงร้อยละ 7.1

แผนภาพ 10 จำนวนคดีอาญาประเภทประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน ชีวิต ร่างกาย และเพศ และคดียาเสพติด รายไตรมาสปี 2558 – 2561



ที่มา: ระบบสารสนเทศสถานีตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (ข้อมูล ณ วันที่ 19 เมษายน 2562)

ตาราง 10 สถิติคดีอาญาประเภทประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน ชีวิตร่างกายและเพศ และคดียาเสพติด

ประเภทคดี	ไตรมาส			% การเปลี่ยนแปลง	
	Q1/61	Q4/61	Q1/62	QoQ	YoY
อาญารวม (คดี)	97,131	110,634	102,050	-7.8	5.1
ชีวิตร่างกายและเพศ (คดี)	4,399	4,413	4,327	-1.9	-1.6
ประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน (คดี)	12,791	13,518	11,877	-12.1	-7.1
ยาเสพติด (คดี)	79,941	92,703	85,846	-7.4	7.4

ที่มา: ระบบสารสนเทศสถานตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (ข้อมูล ณ วันที่ 19 เมษายน 2562)

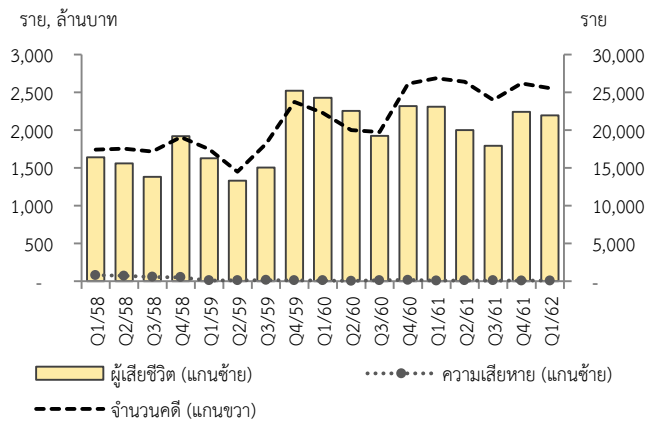
สถานการณ์ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินทั้งในส่วนของคดีชีวิต ร่างกาย และเพศ คดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สินเป็นไปในทิศทางที่ดี การรับแจ้งลดลง ขณะที่การแก้ไข ปัญหา ยาเสพติด ภาครัฐได้ดำเนินมาตรการปราบปรามทางกฎหมายอย่างเข้มงวด จับกุมผู้ค้าและเครือข่ายยาเสพติดรายใหญ่ ทำให้ตั้งแต่ 1 มกราคม-31 มีนาคม 2562 สามารถจับกุมผู้ต้องหาได้ 87,079 คน นอกจากนั้น ยังเฝ้าระวังเส้นทางการลักลอบ ลำเลียงยาเสพติดนำเข้ามาภายในประเทศ จากคดียาเสพติดที่มีการจับกุมผู้ต้องหา จำนวนมาก ทั้งเป็นผู้ค้าและผู้เสพ ซึ่งมีฐานความผิดที่แตกต่างกัน รัฐบาลจึงได้ พิจารณานำแนวทางลดทอนความเป็นอาชญากรรมของผู้เสพและผู้ติดยาเสพติดมาใช้ ซึ่งเป็นมาตรการทางเลือก โดยผู้เสพ/ผู้ติดยาเสพติดถือเป็นผู้ป่วยให้นำเข้าสู่ กระบวนการบำบัดรักษา ให้สามารถลด ละ เลิก การใช้สารเสพติด โดยใช้หลักการ ความรัก ความเมตตา ปรับเปลี่ยนความคิด ทักษะคิด ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสมฟื้นฟูสภาพร่างกาย จิตใจ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเริ่มต้นชีวิตใหม่และ คืนคนดีสู่สังคม เช่น หลักสูตรค่ายปรับเปลี่ยนพฤติกรรมผู้เสพยาเสพติด โดยกระทรวง สาธารณสุข โครงการคืนคนดีสู่สังคม โดยกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในส่วน ผู้กระทำที่เป็นนักค้าหรือเครือข่ายรายใหญ่นำเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมทางอาญา

ทั้งนี้ แผนการป้องกัน ปราบปรามและบำบัดรักษายาเสพติดในปี 2562 ด้านการปราบปรามยาเสพติด เน้นการพัฒนาความร่วมมือกับประเทศเพื่อนบ้าน อาเซียน นานาประเทศ และองค์การระหว่างประเทศ เพื่อควบคุมหรือลดการผลิต การค้ายาเสพติด รวมทั้งสกัดกั้น ปราบปรามนักค้ายาเสพติดรายสำคัญ นายทุน ผู้มีอิทธิพล ด้วยมาตรการด้านปราบปรามครบทุกมิติ โดยคำนึงถึงคุณภาพของการดำเนินคดีต่อ ผู้กระทำผิดรายใหญ่และผู้อยู่เบื้องหลัง ด้านการป้องกันกลุ่มผู้มีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับ ยาเสพติด ได้เน้นการส่งเสริมให้เกิดภูมิคุ้มกันในกลุ่มเด็กปฐมวัย และป้องกันเด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้ใช้แรงงานที่มีความเสี่ยงของปัญหา และสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อป้องกัน ยาเสพติด ลดการเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติดของเด็กและเยาวชน ลดพื้นที่หมู่บ้าน/ ชุมชนที่มีปัญหา ยาเสพติดในประเทศ การเฝ้าระวังผู้ป่วยยาเสพติดที่มีอาการทางจิต และมีแนวโน้มก่อความรุนแรง (Serious Mental Illness with High Risk to Violence: SMI-V) รวมถึงการประเมินเพื่อการกลับสู่สังคมอย่างปลอดภัยให้ทุกภาคส่วน ที่เกี่ยวข้องได้ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติเพื่อลดความรุนแรงในสังคม

6. ความปลอดภัยในการสัญจรทางถนน

ไตรมาสหนึ่งปี 2562 มีการรับแจ้งการเกิดอุบัติเหตุจราจรทางบก 25,543 ราย ลดลงร้อยละ 5 จากไตรมาสเดียวกันปีก่อน มีผู้เสียชีวิต 2,198 ราย ลดลงร้อยละ 4.8 ขณะที่มูลค่าความเสียหายลดลงร้อยละ 4.3 สาเหตุการเกิดอุบัติเหตุสูงสุดคือ ขับรถเร็ว เกินกว่าที่กฎหมายกำหนด รถที่เกิดอุบัติเหตุสูงสุดยังคงเป็นรถจักรยานยนต์ มีสัดส่วนร้อยละ 18.6 รองลงมาเป็นรถยนต์นั่งร้อยละ 14.9 ของประเภทรถที่เกิดอุบัติเหตุทั้งหมด

แผนภาพ 11 สถิติการเกิดอุบัติเหตุจราจรทางบก ตาย และมูลค่าความเสียหาย รายไตรมาส ปี 2557 - 2561

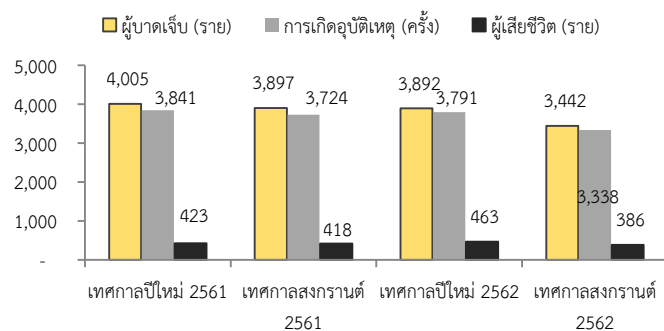


ที่มา: ระบบสารสนเทศสถานีตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (ข้อมูล ณ วันที่ 22 เมษายน 2562)

“ สาเหตุการดื่มแล้วขับ ยังคงเป็นสาเหตุอันดับแรกของการเกิดอุบัติเหตุ แต่ลดลงจากปีก่อนร้อยละ 3.7 เป็นผลจากมาตรการดื่มไม่ขับ จับยึดรถ การบังคับใช้กฎหมาย เพื่อกวดขันวินัยจราจรอย่างจริงจังของเจ้าหน้าที่ ”

ทั้งนี้ จำนวนผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางถนนมีแนวโน้มดีขึ้น โดยในปี 2561 อัตราการบาดเจ็บและตายด้วยอุบัติเหตุจราจรทางบกอยู่ที่ 26.7 ต่อประชากรแสนคน ลดลงจากปี 2560 ที่อัตราการบาดเจ็บและตายด้วยอุบัติเหตุจราจรทางบกอยู่ที่ 27.5 ต่อประชากรแสนคน และจากการดำเนินการตามแผนบูรณาการป้องกันและลดอุบัติเหตุทางถนนช่วงเทศกาลสงกรานต์ พ.ศ. 2562 ใน 7 มาตรการ เพื่อลดปัจจัยเสี่ยงการเกิดอุบัติเหตุทางถนนโดยให้หน่วยงานบูรณาการร่วมกับทุกภาคส่วน ใช้พื้นที่เป็นตัวตั้ง (Area Approach) ในการดำเนินงานอย่างจริงจังและต่อเนื่องในทุกมิติ ทั้งเรื่องผู้ขับขี่ ถนน สภาพแวดล้อม ยานพาหนะ การคมนาคมทางน้ำ การดูแลด้านการรักษาพยาบาลหลังเกิดเหตุ การดูแลนักท่องเที่ยว และการบริหารจัดการ สามารถลดความสูญเสียผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจากช่วงเทศกาลสงกรานต์ ปี 2562 ได้ในระดับหนึ่ง

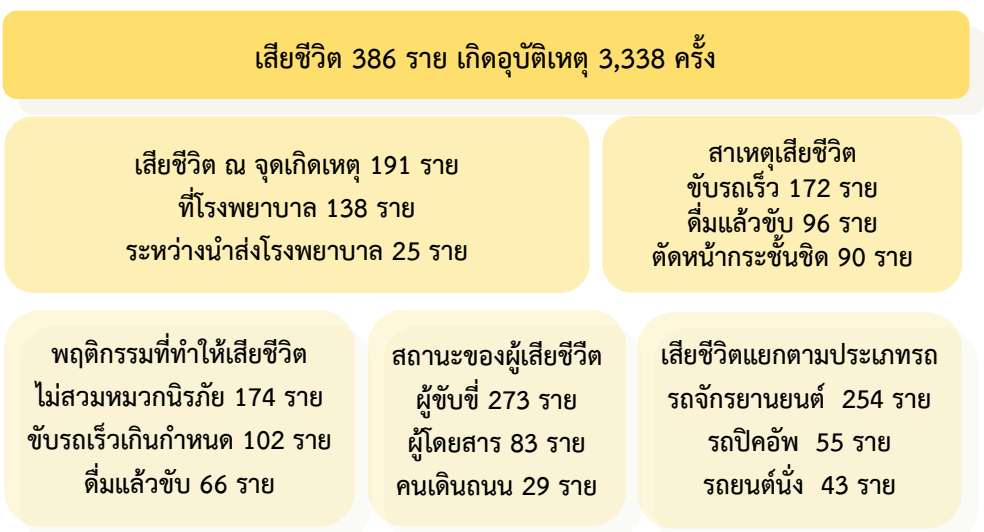
แผนภาพ 12 สถิติอุบัติเหตุจราจรในช่วงเทศกาลของไทยปี 2561 - 2562



ที่มา: ศูนย์อำนวยความสะดวกและลดอุบัติเหตุทางถนนในช่วงเทศกาล 2562

โดยมีการเกิดอุบัติเหตุ 3,338 ครั้ง ลดลงร้อยละ 10.4 มีผู้เสียชีวิต 386 ราย ลดลงร้อยละ 7.7 ผู้บาดเจ็บ 3,442 ราย ลดลงร้อยละ 11.7 โดยช่วงอายุที่บาดเจ็บและเสียชีวิตมากที่สุดเป็นช่วงอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 24.5 รองลงมาเป็นช่วงอายุ 15-19 ปี ร้อยละ 15.3 สาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุยังคงมาจากการเมาแล้วขับ ร้อยละ 36.6 ทำให้มีผู้เสียชีวิต 96 ราย รองลงมาเป็นการขับเร็ว ร้อยละ 28.3 แต่เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความรุนแรงของอุบัติเหตุทำให้มีผู้เสียชีวิต 172 ราย ถึงแม้ว่าสาเหตุการดื่มแล้วขับยังคงเป็นสาเหตุอันดับแรกของการเกิดอุบัติเหตุ แต่ลดลงจากปีก่อนร้อยละ 3.7 เป็นผลจากมาตรการดื่มไม่ขับ จับยึดรถ การบังคับใช้กฎหมายเพื่อลดขั้นวินัยจราจรอย่างจริงจังของเจ้าหน้าที่ จากความร่วมมือของผู้ใช้รถใช้ถนน รวมถึงการควบคุมการจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยานพาหนะที่เกิดอุบัติเหตุสูงสุด ได้แก่ รถจักรยานยนต์ร้อยละ 79.2 การเกิดอุบัติเหตุส่วนใหญ่เกิดในเส้นทางตรงร้อยละ 66.2 บนถนนกรมทางหลวงร้อยละ 39.5 ถนนในอบต./หมู่บ้านร้อยละ 36 ช่วงเวลาที่เกิดอุบัติเหตุสูงสุด ได้แก่ ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. ร้อยละ 29.1 ทั้งนี้ การนำข้อมูลอุบัติเหตุจากช่วงปีใหม่ที่ผ่านมา มาวิเคราะห์และถอดบทเรียนการเกิดอุบัติเหตุแล้วนำไปพัฒนาแนวทางการป้องกันและลดอุบัติเหตุทางถนนช่วยให้มาตรการมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้การเกิดอุบัติเหตุทางถนนในช่วงเทศกาลสงกรานต์ ทั้งจำนวนการเกิดอุบัติเหตุ ผู้เสียชีวิต และผู้บาดเจ็บมีจำนวนลดลงเมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันในปีที่แล้ว

แผนภาพ 13 สถิติข้อมูลการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุช่วงเทศกาลสงกรานต์ 2562



ที่มา: ศูนย์อำนวยการป้องกันและลดอุบัติเหตุทางถนนในช่วงเทศกาล

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การดำเนินการด้านความปลอดภัยทางถนนบรรลุเป้าหมายลดอัตราการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางถนนให้ได้ไม่เกิน 10 คนต่อประชากรแสนคนภายในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งเป้าหมายดังกล่าวเป็นเป้าหมายที่กำหนดตามกรอบปฏิญญามอสโกที่กำหนดให้ปี พ.ศ. 2554-2563 เป็นทศวรรษความปลอดภัยทางถนน (Decade of Action for Road Safety) และเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals หรือ SDGs) ภายในปี 2030 ที่ตั้งเป้าหมายลดจำนวนผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจากการชนบนถนนลงครึ่งหนึ่ง จึงต้องคงความเข้มงวด

ในการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้รถใช้ถนนอย่างจริงจังต่อเนื่องตลอดทั้งปีควบคู่กับการรณรงค์เสริมสร้างวินัยจราจร เพื่อร่วมกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การขับขี่ของประชาชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรประเมินสถานการณ์ถอดบทเรียนของการเกิดอุบัติเหตุกับมาตรการบังคับใช้ต่างๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทราบสาเหตุและปัจจัยเสี่ยงอุบัติเหตุในเชิงลึกนำไปสู่การกำหนดมาตรการแนวทางการสร้างความปลอดภัยทางถนนในระยะยาวอย่างยั่งยืนทั้งช่วงปกติและเทศกาลสำคัญ พิจารณาแก้ไขบทลงโทษให้เหมาะสมกับความผิดที่กระทำ กรณีพฤติกรรมเสี่ยงมาแล้วขับควรเพิ่มบทลงโทษให้ครอบคลุมในทุกกรณี ทั้งกรณีทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ โดยเฉพาะการทำให้ผู้อื่นถึงแก่ความตายต้องได้รับโทษทางอาญาในข้อหาหนัก ด้านกายภาพของถนนมีการเตรียมสภาพถนนให้สอดคล้องกับปัญหาของแต่ละพื้นที่เพื่อสร้างถนนที่ปลอดภัย เช่น การกำหนดการใช้ความเร็วที่เหมาะสมโดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุต้องให้การควบคุมอย่างเคร่งครัด จัดช่องทางพิเศษสำหรับรถจักรยาน รถจักรยานยนต์ รวมทั้งดำเนินการจัดทำเครื่องหมายจราจรให้ชัดเจน มีมาตรฐานเดียวกันทั่วประเทศเพื่อสะดวกในการบังคับใช้กฎหมายและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้รถใช้ถนน เพื่อสร้างให้ถนนทุกสายเป็นเส้นทางแห่งความปลอดภัยอย่างยั่งยืน

สถานการณ์ทางสังคมที่สำคัญ

เยาวชนมีความเสี่ยงต่อการเป็นภาวะซึมเศร้าและฆ่าตัวตายมากขึ้น ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือป้องกันแก้ไขอย่างจริงจัง

โรคซึมเศร้านับเป็นปัญหาสำคัญทางสุขภาพที่จำนวนผู้ป่วยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เป็นโรคที่สามารถรักษาให้หายขาดได้ หากไม่ได้รับการรักษาอาจรุนแรงจนนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ โดยผู้ป่วยโรคซึมเศร้าจะมีอัตราการฆ่าตัวตายมากกว่าคนทั่วไปถึง 20 เท่า ข้อมูล ณ วันที่ 25 เมษายน 2562 จากรายงานการเข้าถึงบริการของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า มีจำนวนผู้ป่วยสะสมทั้งหมดที่ได้รับการวินิจฉัยและรักษารวมทั้งประเทศ 9.47 แสนคน คิดเป็นร้อยละ 65.75 ของจำนวนผู้ป่วยคาดประมาณจากความชุกที่ได้จากการสำรวจทั้งหมด 1.44 ล้านคน สะท้อนให้เห็นว่ายังมีผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่ยังไม่ได้รับการบริการดูแลช่วยเหลืออีกประมาณ 5 แสนคน

เมื่อพิจารณาตามเพศและอายุของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าโดยใช้ข้อมูลการสำรวจความชุกโรคซึมเศร้าของไทย พ.ศ. 2551 พบว่า ผู้หญิงเสี่ยงป่วยมากกว่าผู้ชาย 1.7 เท่า ผู้ป่วยส่วนใหญ่ร้อยละ 62 อยู่ในวัยทำงานอายุ 25-59 ปี ร้อยละ 26.5 เป็นวัยผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป และร้อยละ 11.5 เป็นเยาวชนอายุ 15-24 ปี ทั้งนี้ แม้ในกลุ่มเยาวชนจะมีสัดส่วนของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าน้อยกว่าในกลุ่มวัยทำงานและวัยผู้สูงอายุ แต่นับเป็นปัญหาที่ต้องให้ความสำคัญและเร่งแก้ไขเนื่องจากเป็นทรัพยากรที่มีค่าในการพัฒนาประเทศในอนาคต และพบว่ามีแนวโน้มฆ่าตัวตายมากขึ้น

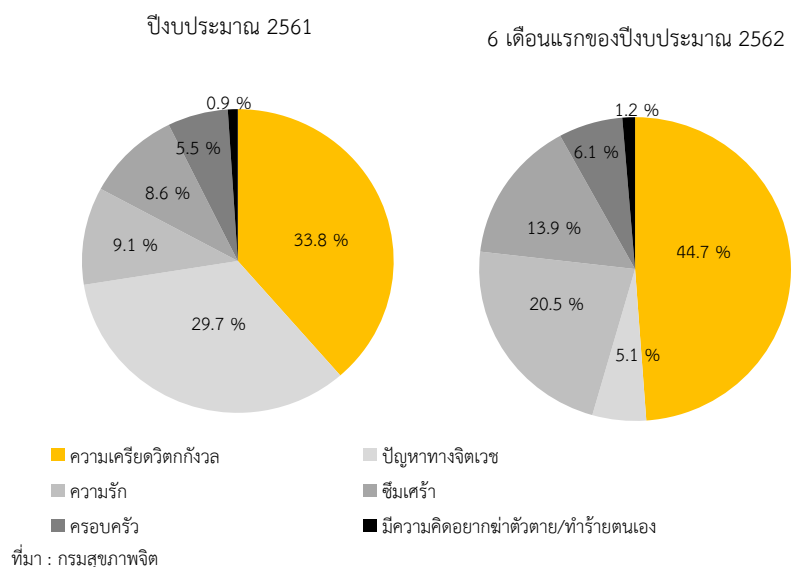
สำหรับสาเหตุของการเกิดภาวะซึมเศร้าในกลุ่มเยาวชน เกิดได้จากหลายสาเหตุ ซึ่งจากการศึกษาภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่น นิสิตนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยทั้งในและต่างประเทศ โดย ผศ.ดร.ปิยวรรณ วิเศษสุวรรณภูมิ พบว่า ภาวะซึมเศร้าเกิดจากภาวะของการเสียศูนย์ ซึ่งแต่ละคนจะมีไม่เท่ากัน โดยตัวกระตุ้นที่ทำให้เกิดภาวะเสียศูนย์มาจาก 5 ปัจจัย คือ (1) การถูกประณาม เช่น ผลการสอบ (2) เรื่องเศรษฐกิจ ภาวะการเงิน (3) ความรัก ความสัมพันธ์กับเพื่อน การยอมรับจากเพื่อน (4) ความรู้สึกผิดกับคนที่มี ความสำคัญ และ (5) ความสูญเสียอย่างฉับพลัน ทั้งนี้ สิ่งที่อยู่ภายในตัวของเด็กเองก็ส่งผลทำให้สถานการณ์รุนแรงมากขึ้น อาทิ ประสบการณ์ของแต่ละคน รูปแบบการคิด นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนในปัจจุบันมีความกดดันสูงต่อการแข่งขันรอบตัว และจากสภาพแวดล้อมและค่านิยมของสังคมที่เป็นตัวกระตุ้นว่าต้องเก่งเท่านั้นจึงจะอยู่รอด หรือแม้แต่ความรักของพ่อแม่ที่คอยประคบประหงม ตามใจ ทำให้เด็กและเยาวชนขาดทักษะการสร้างความเข้มแข็งให้กับตัวเอง ไม่สามารถจัดการปัญหาเมื่อเกิดความผิดหวังในชีวิต ทำให้ทุกปัญหาสามารถกลายเป็นสาเหตุให้เกิดความกังวล ความเครียด จนพัฒนาไปสู่ภาวะซึมเศร้าและคิดทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตายได้

“ภาวะซึมเศร้าในกลุ่มเยาวชนเกิดได้จากหลายปัจจัย อาทิ ภาวะของการเสียศูนย์จากการถูกประณาม เศรษฐกิจ ความรัก ความรู้สึกผิด ความสูญเสียอย่างฉับพลัน ความกดดันจากสภาพแวดล้อมและค่านิยมของสังคม ความรักของพ่อแม่”

ทั้งนี้ จากข้อมูลองค์การอนามัยโลกระบุว่าแต่ละปีมีเยาวชนอายุ 10-24 ปีทั่วโลกตายสูงถึง 2.6 ล้านคน โดย 1 ใน 3 มีสาเหตุจากการฆ่าตัวตายที่มีความสัมพันธ์กับโรคซึมเศร้า สำหรับประเทศไทยจากข้อมูลกรมสุขภาพจิต พบว่าในแต่ละปีจะมีคนพยายามฆ่าตัวตายปีละ 53,000 คน เฉลี่ยชั่วโมงละ 6 คน โดยจะมีคนฆ่าตัวตายสำเร็จอยู่ที่ประมาณ 4,000 ราย ในปี 2561 อัตราการฆ่าตัวตายอยู่ที่ 6.11 เพิ่มขึ้นจากอัตรา 6.03 ในปี 2560 โดยเพศชายมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงกว่าเพศหญิงกว่า 4 เท่า ช่วงอายุที่มีจำนวนการฆ่าตัวตายสูงสุดของเพศชายอยู่ที่ 35-39 ปี ส่วนเพศหญิงจำนวนการฆ่าตัวตายสูงสุดอยู่ที่ช่วงอายุ 50-54 ปี สำหรับกลุ่มเยาวชนอายุ 20-24 ปี แม้การฆ่าตัวตายจะไม่สูงมากแต่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยมีอัตราการฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นจากอัตรา 4.94 ต่อประชากรแสนคน ในปี 2560 เป็นอัตรา 5.33 ต่อประชากรแสนคนในปี 2561 ขณะที่กลุ่มเยาวชนอายุ 15-19 ปี มีอัตราการฆ่าตัวตายอยู่ที่ 2.59 ต่อประชากรแสนคน และกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี มีอัตราการฆ่าตัวตายอยู่ที่ 0.5 ต่อประชากรแสนคน

ข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับการให้บริการสายด่วนปรึกษาสุขภาพจิต 1323 ที่พบว่ากลุ่มเยาวชนโทรเข้ามาปรึกษาปัญหาสุขภาพจิตมากขึ้น โดยในปีงบประมาณ 2561 จากการให้บริการทั้งสิ้น 70,534 ครั้ง เป็นกลุ่มเด็กอายุ 11-19 ปี 10,298 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 14.6 และเป็นกลุ่มเยาวชนอายุ 20-25 ปี 14,173 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 20.1 โดย 5 อันดับปัญหาที่พบบ่อยที่สุดในกลุ่มเด็กและเยาวชน คือ ปัญหาความเครียดหรือวิตกกังวล ปัญหาทางจิตเวช ปัญหาความรัก ปัญหาซึมเศร้า และปัญหาครอบครัว สำหรับในช่วง 6 เดือนแรกของปีงบประมาณ 2562 มีผู้โทรเข้ามาใช้บริการทั้งสิ้น 40,635 ครั้ง เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนอายุ 11-25 ปี จำนวน 13,658 ครั้ง เมื่อจำแนกตามประเภทของปัญหาพบว่าสัดส่วนของเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาความเครียดหรือวิตกกังวล ปัญหาความรัก ซึมเศร้า และมีความคิดหรือความพยายามฆ่าตัวตายมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ จากการสำรวจเรื่องสุขภาพจิตของโครงการยูริพอร์ตประเทศไทย ในช่วงเดือนกันยายน 2561 พบว่าในกลุ่มเยาวชนอายุ 15-24 ปี

แผนภาพ 14 การใช้บริการสายด่วนปรึกษาสุขภาพจิต 1323 ในกลุ่มเยาวชนอายุ 20-25 ปี จำแนกตามประเภทของปัญหา



การเรียนรู้/การสอบเป็นสิ่งที่สร้างความกดดันทำให้รู้สึกเครียดหรือกังวลมากที่สุด โดยกว่าครึ่งตอบว่า 2 สัปดาห์ที่ผ่านมาเคยรู้สึกหดหู่ เศร้า สิ้นหวัง ท้อแท้ และ 1 ใน 4 เคยคิดทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตาย

แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาภาวะซึมเศร้าและการฆ่าตัวตายในกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาที่สามารถป้องกันได้โดยความร่วมมือของทุกภาคส่วนทั้งในระดับครอบครัว สถานศึกษา และสังคม โดย

1. ครอบครัวและคนใกล้ชิด ซึ่งอยู่ใกล้ปัญหาที่สุดต้องสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ใส่ใจในครอบครัวตั้งแต่เด็ก ส่งผลให้บุตรหลานไว้วางใจ บอกเล่าปัญหาและครอบครัวสามารถช่วยเหลือได้ทันที รวมทั้งคอยสังเกตหากมีอาการเสี่ยงเป็นภาวะซึมเศร้าหรือฆ่าตัวตาย ควรรีบพาไปพบแพทย์ เพื่อเข้ารับการดูแลและรักษาอย่างถูกวิธี จะทำให้อาการดีขึ้นอย่างรวดเร็ว และหายขาดได้

2. สถานศึกษา ควรเข้ามามีบทบาทในการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน นักศึกษามากขึ้น อาทิ การจัดครูแนะแนวไว้คอยสังเกตพฤติกรรม ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่นักเรียน การจัดตั้งหน่วยส่งเสริมสุขภาวะนิสิต

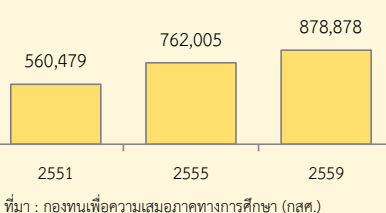
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรเร่งให้ความสำคัญกับการส่งเสริมทักษะชีวิตในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น ทั้งการส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าของตนเอง การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการอารมณ์และความเครียด เพื่อเป็นเกราะป้องกันปัญหา ซึ่งกรมสุขภาพจิตมีแนวคิดที่จะลงนามความร่วมมือกับ 50 มหาวิทยาลัยที่มีนักศึกษามากกว่า 10,000 คน เพื่อให้สถาบันอุดมศึกษาวางมาตรการในการเฝ้าระวังดูแลภาวะซึมเศร้าและการฆ่าตัวตาย และจัดตั้งคณะกรรมการร่วมกับสำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข เพื่อดำเนินงานด้านการวิเคราะห์ข้อมูลและทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการแก้ปัญหา

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ความท้าทายในการสร้าง โอกาสการเข้าถึงการศึกษาอย่างทั่วถึง

ค่าใช้จ่ายด้านการศึกษาของประเทศไทย

ข้อมูลรายจ่ายด้านการศึกษาระหว่างปี 2551-2559 พบว่า ประเทศไทยใช้งบประมาณลงทุนด้านการศึกษามากถึง 8.78 แสนล้านบาท คิดเป็น 6.12% ของ GDP สูงกว่าประเทศกลุ่ม OECD ที่ลงทุนเพียง 5.2% ของ GDP

รายจ่ายการศึกษาขารวม (ล้านบาท)



ความเหลื่อมล้ำเป็นอุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาชีวิต สังคม และเศรษฐกิจของประเทศ โดยเฉพาะความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ซึ่งทำให้คนรุ่นใหม่ไม่สามารถเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในทุกปีพบเด็กเยาวชนไทยที่มีศักยภาพต้องสูญเสียโอกาสทางการศึกษามากกว่า 670,000 คน ส่งผลให้ประเทศไทยเสียโอกาสทางเศรษฐกิจสูงถึง 2 แสนล้านบาทต่อปี แม้ประเทศไทยมีการลงทุนด้านการศึกษามากกว่า 8 แสนล้านบาท แต่ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษายังคงพบเห็นได้แทบทุกพื้นที่

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ถูกจัดตั้งขึ้นตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 54 ตามคณะกรรมการปฏิรูปด้านการศึกษา และมีการประกาศเป็นพระราชบัญญัติกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา พ.ศ. 2561 มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 14 พฤษภาคม 2561 โดยมีวัตถุประสงค์ของกองทุนที่มุ่งเน้นช่วยเหลือผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์หรือผู้ด้อยโอกาสให้ได้รับการศึกษา และเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพครู จะทำให้กองทุนเป็นเครื่องมือสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มโอกาสทางการศึกษา โดยกองทุนจะได้รับการจัดสรรงบประมาณเป็นทุนประเดิมจำนวน 1,000 ล้านบาท

โอกาสที่เสียไปของประเทศไทย

- ทุกปีมีเด็กและเยาวชนไทยที่มีศักยภาพมากกว่า 670,000 คน หลุดออกจากระบบการศึกษาจากครอบครัวที่ยากจน
- เด็กเยาวชนที่ยากจนที่สุดของประเทศมีโอกาสเรียนต่อระดับอุดมศึกษาเพียง 5% เพราะต้องแบกรับภาระค่าใช้จ่ายที่สูงมาก เมื่อเทียบกับรายได้ครัวเรือน
- นักเรียนอายุ 15 ปีในชนบทมีความรู้ความสามารถล้าหลังกว่านักเรียนในเมืองใหญ่เกือบ 2 ปีการศึกษา
- ทั้งหมดนี้ ส่งผลให้ประเทศไทยเสียโอกาสทางเศรษฐกิจสูงถึง 2 แสนล้านบาทต่อปี และเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์

ที่มา : กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา

“
กองทุนเพื่อความเสมอภาค
ทางการศึกษาเป็นเครื่องมือ
สำคัญในการลด
ความเหลื่อมล้ำและ
เพิ่มโอกาสทางการศึกษา
”

หลักการของการดำเนินงานกองทุนเน้นใน 4 เรื่อง (1) ความคุ้มค่าที่เกิดขึ้น โดยให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาที่ต้นทาง (2) การจัดลำดับความสำคัญในการดำเนินการที่มุ่งประสิทธิภาพ (3) การดำเนินการอย่างโปร่งใส มีการกำกับดูแลที่รอบคอบ มีการเปิดเผยผลการดำเนินงานเป็นประจำทุกปี โดยจะมีการรายงานผลต่อคณะรัฐมนตรี รัฐสภา และ (4) การสร้างความร่วมมือกับภาคีทุกภาคส่วนอย่างบูรณาการ ทั้งภาครัฐ เอกชน ประชาสังคมในพื้นที่ กลุ่มเป้าหมายของการดำเนินงานจะเป็นกลุ่มเด็กยากจนที่ครอบคลุมตั้งแต่เด็กปฐมวัย นักเรียน เยาวชนซึ่งเป็นผู้ที่ด้อยโอกาสในระบบการศึกษา ประชาชนที่ยากจนแต่ต้องการพัฒนาศักยภาพ รวมถึงครูและสถานศึกษา ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนในกลุ่มเป้าหมายด้วย

การคัดกรองใช้ระบบ “วิธีคัดกรองความยากจนทางอ้อม (Proxy Mean Test : PMT)”

พิจารณาจาก

- รายได้เฉลี่ยของครัวเรือนไม่เกิน 3,000 บาท/คน/เดือน
- ข้อมูลสถานะครัวเรือน อาทิ ภาระพึ่งพิงที่เป็นผู้สูงอายุ/คนพิการ สภาพที่อยู่อาศัย ไม่ปลอดภัย ไม่มียานพาหนะ และการไม่มีที่ดินทำกินเป็นของตนเอง

ให้แต่ละพื้นที่จัดตั้งคณะกรรมการตรวจสอบและรับรอง ประกอบด้วย ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา ผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้แทนชุมชน ผู้แทนผู้ปกครอง ผู้แทนนายอำเภอ และครูฝ่ายคัดกรองนักเรียนยากจน เพื่อรวบรวมข้อมูลเด็กฯ ในพื้นที่แล้วส่งต่อให้ทาง กสศ. พิจารณาและจัดสรร

เกณฑ์การคัดกรองคะแนน PMT	
0.51 – 0.70	ใกล้จน (Near Poor)
0.71 – 0.90	ยากจน (Poor)
0.91 – 1.00	ยากจนพิเศษ (Extremely Poor)

ที่มา: กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

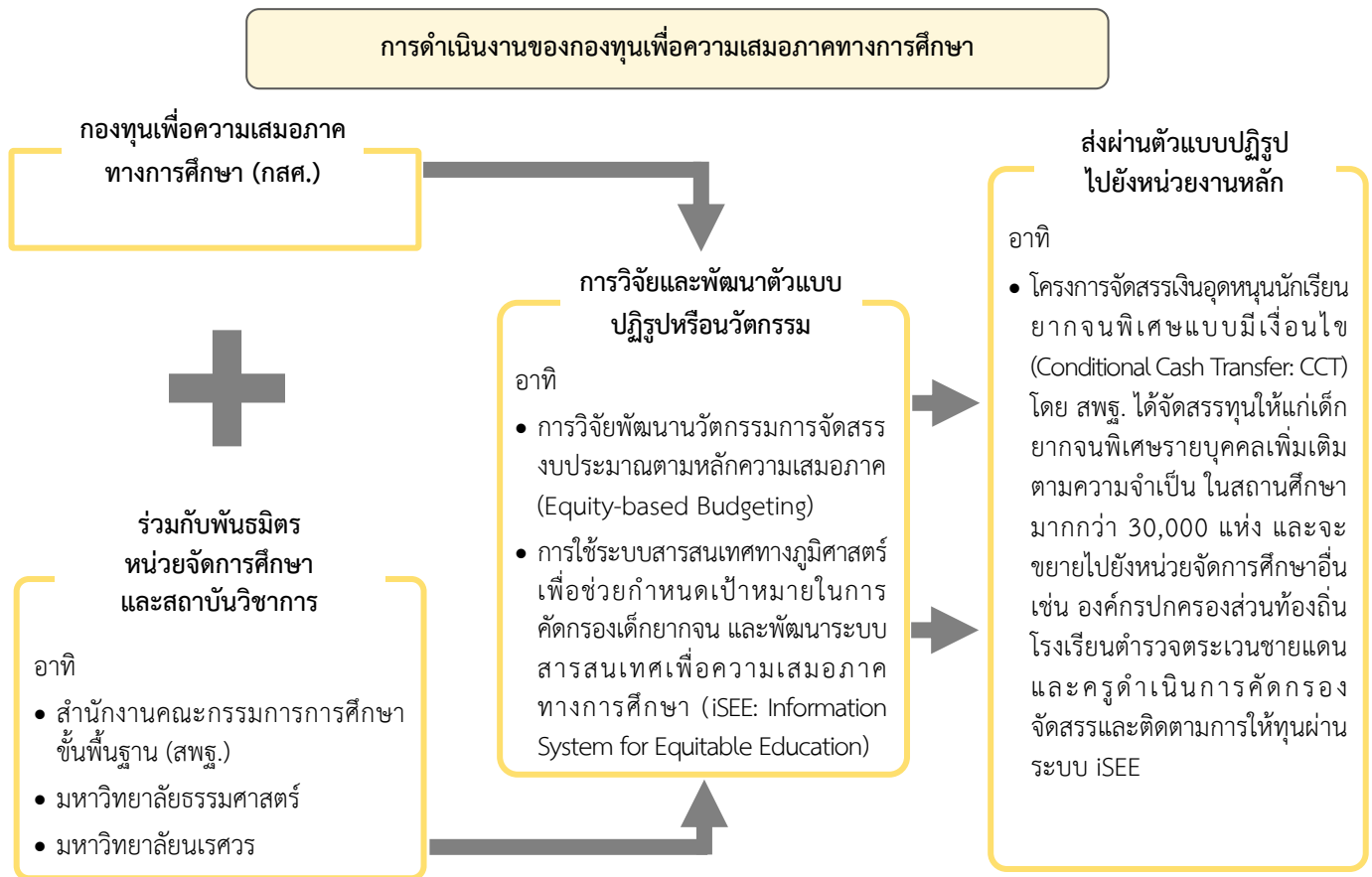
พ.ร.บ. กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา พ.ศ. 2561 มาตรา 5

- ส่งเสริมเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการสมวัย และพร้อมเข้าสู่ระบบการศึกษา
- สนับสนุนผู้ด้อยโอกาสให้ได้รับการศึกษา และพัฒนาทักษะการประกอบอาชีพ
- ช่วยเหลือเยาวชนผู้ด้อยโอกาสให้สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ส่งเสริมสถานศึกษาให้เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนตามความถนัดและศักยภาพ
- เสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพครู
- ศึกษาวิจัยแนวทางการพัฒนาครูต้นแบบ
- ศึกษาวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของไทย

จากหลักการดังกล่าว ทำให้กองทุนมีลักษณะการดำเนินงานที่โดดเด่นคือการวิจัยและพัฒนาตัวแบบปฏิรูปหรือนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพสูง ร่วมกับพันธมิตรหน่วยจัดการศึกษา และสถาบันวิชาการ แล้วส่งผ่านตัวแบบปฏิรูปไปยังหน่วยงานหลักสำหรับขยายผลในระยะยาว รวมทั้งการเสนอแนะมาตรการหรือจัดการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย โดยเริ่มต้นด้วยการออกแบบเครื่องมือในการให้ความช่วยเหลือที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การวิจัยพัฒนานวัตกรรมการจัดสรรงบประมาณด้านอุปสงค์ (Demand-side Financing) อุดหนุนให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และใช้ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์มาช่วยในการกำหนดเป้าหมายเพื่อคัดกรองเด็กยากจน และพัฒนาเป็นระบบสารสนเทศเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (iSEE: Information System for Equitable Education) ซึ่งเป็นระบบข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงกับเลขประจำตัวประชาชน 13 หลัก ที่สามารถใช้เรียกดูข้อมูลได้ทั้งในระดับบุคคล ระดับพื้นที่ และภาพรวม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานของ กสศ. ในช่วงปีแรก 2561 ได้เริ่มจัดสรรทุนส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาโดยร่วมกับหน่วยจัดการศึกษาเพื่อให้ความช่วยเหลือ ส่งเสริมพัฒนาและสนับสนุนเงินและค่าใช้จ่ายให้แก่เด็กและเยาวชนซึ่งขาดแคลนทุนทรัพย์และผู้ด้อยโอกาสจนสำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งได้รับการศึกษาต่อยอดสายอาชีพชั้นสูง ได้แก่ โครงการจัดสรรเงินอุดหนุนนักเรียนยากจนพิเศษแบบมีเงื่อนไข (Conditional Cash Transfer: CCT) โดยที่ กสศ. ร่วมกับ สพฐ. ปฏิรูปกระบวนการจัดสรรงบประมาณเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาแก่นักเรียนยากจนที่สุดในระบบการศึกษาเป็นรายบุคคลตามสภาพปัญหาที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มยากจนที่สุดได้รับเพิ่มเติมตามความจำเป็น (Needs-based funding) โดยจัดสรรค่าใช้จ่ายเป็นค่าครองชีพและค่าอาหารโดยตรงให้แก่เด็กนักเรียนยากจนพิเศษคนละ 800 บาท/ภาคเรียน และเงินอุดหนุนค่ากิจกรรมการพัฒนานักเรียนยากจนพิเศษมีทักษะชีวิตและทักษะอาชีพให้กับสถานศึกษา 800 บาท/ภาคเรียน เงื่อนไขสำคัญในการรับทุน คือ

- (1) นักเรียนที่ได้รับการจัดสรรทุนจะต้องรักษาอัตราการมาเรียนให้เกินกว่าร้อยละ 80 ตลอดปีการศึกษา (2) นักเรียนยากจนพิเศษจะต้องมีพัฒนาการที่สมวัยตามเกณฑ์มาตรฐาน โดยวัดจากน้ำหนักและส่วนสูง และ (3) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนและการเลื่อนชั้น



การจัดสรรทุนเริ่มต้นครั้งแรกในปีการศึกษา 2561 โดยจัดสรรให้กับนักเรียน 510,040 คน ใน 26,557 โรงเรียนสังกัด สพฐ. และมีการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพและทักษะชีวิตจากเงินอุดหนุนของ กสศ. จนกลายเป็นตัวอย่างต้นแบบ เช่น กรณีโรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ กรุงเทพมหานคร ได้วางแผนต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการสอนทำเบเกอรี่และขนมอบต่างๆ แก่นักเรียนยากจนพิเศษ และวางแผนเปิดร้านเบเกอรี่จำหน่ายในชุมชน ตลาด กรณีโรงเรียนสันทรายหลวง จ. เชียงใหม่ ได้มีกิจกรรมการฝึกอาชีพการทำข้าวแต๋นน้ำแตงโม

นอกจากนี้ กสศ. ได้เริ่มดำเนินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ร่วมกับสถานศึกษาสายอาชีพ เพื่อสร้างคน สร้างโอกาส สร้างงาน ให้ทุนเยาวชนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์และด้อยโอกาสเรียนต่อสายอาชีพชั้นสูงสอดคล้องกับนโยบายประเทศไทย 4.0 และความต้องการของตลาดแรงงานภายในประเทศที่สอดคล้องกับความสามารถของเด็กแต่ละคน ควบคู่กับการพัฒนาสถานศึกษาในลักษณะพันธมิตร ในปี 2562 สถาบันการศึกษาที่ร่วมโครงการ 36 แห่งทั่วประเทศ ได้เปิดรับสมัครทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง 2,500 ทุน ใน 40 สาขาวิชา เพื่อช่วยนักเรียน นักศึกษาที่เรียนดีมีความขยันแต่ขาดแคลนทุนทรัพย์ให้สามารถเข้าศึกษาต่อสายอาชีพในสาขา

ที่กำลังเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน โดยจะต้องเป็นผู้ที่กำลังเรียนระดับชั้น ม.3 และ ม.6 หรือเทียบเท่าหรือ ปวช.3 ซึ่งทุนดังกล่าวแบ่งเป็น 2 ทุน ประกอบด้วย (1) ทุน 5 ปี : สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้น ม.3 หรือเทียบเท่า จะได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายประจำเดือนๆ ละ 6,500 บาทต่อทุน ใน 3 ปีแรก และ 7,500 บาทต่อทุน ใน 2 ปีหลัง และ (2) ทุน 2 ปี : สำหรับนักเรียนชั้น ม.6 หรือเทียบเท่า จะได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายประจำเดือนๆ ละ 7,500 บาทต่อทุน ทั้งนี้ สถานศึกษาจะได้รับงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน 10,000 บาทต่อผู้รับทุนต่อปีด้วย รวมทั้งการสนับสนุนทุนสำหรับนักเรียนในพื้นที่ห่างไกล เป็นครูรุ่นใหม่เพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนของชุมชน (Protected School/ Standalone) ปีละ 300 คน ต่อเนื่อง 5 ปี

กรณีศึกษา : การดำเนินงานโครงการเงินอุดหนุนนักเรียนยากจนพิเศษอย่างมีเงื่อนไข

โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ : โรงเรียนต้นแบบการขยายผลเงินอุดหนุนนักเรียนยากจนพิเศษ โดยได้วางแผนต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่ม เช่น จัดให้มีการสอนทักษะการทำเบเกอรี่และขนมอบต่างๆ แก่นักเรียนยากจนพิเศษ 64 คน ซึ่งได้เปิดคอร์สมาแล้ว 2 ครั้ง เด็กๆ ใส่ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนารสชาติให้ดีขึ้น รวมถึงการวางแผนเปิดร้านเบเกอรี่จำหน่ายในชุมชน ตลาด เพื่อสร้างรายได้เป็นกองทุนเล็กๆ ที่เติบโตต่อไป ซึ่งโรงเรียนมองว่าเงินอุดหนุนจาก กสศ. จากการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพและทักษะชีวิต แม้ไม่มากแต่เป็นเงินลงทุน ซึ่งถ้านำไปใช้อย่างถูกจุดจะสามารถสร้างดอกผลทั้งในรูปแบบของการเพิ่มพูนศักยภาพของนักเรียน และเป็นเงินลงทุนที่สร้างรายได้ในอนาคตได้



โรงเรียนสันทรายหลวง อ.สันทราย จ.เชียงใหม่ : โรงเรียนได้มีกิจกรรมพัฒนานักเรียนยากจนพิเศษต่างๆ อาทิ การฝึกอาชีพข้าวแต่น้ำแดงโม เด็กรู้วิธีการถนอมอาหาร การขายเพื่อสร้างรายได้ การออมและการประหยัดมัธยัสถ์

นอกจากนี้ กสศ. ยังอยู่ระหว่างพัฒนาต้นแบบการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อกลุ่มเป้าหมายของ กสศ. เพื่อให้หน่วยงานต่างๆ นำไปขยายผลต่อไป อาทิ (1) จังหวัดต้นแบบแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยใช้พื้นที่เป็นฐาน จำนวน 10-15 จังหวัด (2) สถาบันต้นแบบลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา มิติคุณภาพ โรงเรียนและครู (whole school approach) จำนวน 280 โรงเรียน ขยายโอกาสในเขตชนบท ครอบคลุม 17 จังหวัดทั่วประเทศ (3) สถาบันต้นแบบพัฒนาคุณภาพเด็กปฐมวัยจำนวน 300 แห่ง เด็กปฐมวัยได้รับประโยชน์จำนวน 30,000 คน (4) ระบบตัวอย่างช่วยเหลือเด็กเยาวชนนอกระบบครอบครัว จำนวนไม่ต่ำกว่า 5,000 คน และ (5) ระบบต้นแบบการพัฒนาทักษะแรงงานด้วยโอกาสให้เป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ และแรงงานฝีมือโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน นำร่องใน 50 พื้นที่ทั่วประเทศ

บทความเรื่อง “อีสปอร์ต : สถานการณ์ ผลกระทบ และแนวทางการดูแล”

ในยุคโลกดิจิทัลที่ผู้คนใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อช่วยในการหาความรู้ ทำงาน สื่อสาร และเพื่อความบันเทิง และหนึ่งในรูปแบบเพื่อความบันเทิงคือ การเล่นเกมที่นิยมเพื่อการคลายความเครียด เล่นได้ทุกวัย เล่นเป็นครอบครัวหรือกับเพื่อนๆ ได้ กระทั่งพัฒนาไปสู่การเล่นเป็นอาชีพได้ ปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันเกมเพื่อเงินรางวัล หรือเรียกว่า “อีสปอร์ต” และได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งการเติบโตของอีสปอร์ต ทำให้เกิดการสร้างรายได้ อาชีพ การผลิต และมีการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก อาทิ นักกีฬา นักวิเคราะห์และพัฒนาเกม รวมถึงการพัฒนาอุปกรณ์การเล่นต่างๆ นอกจากนี้ ประเทศไทยโดยการกีฬาแห่งประเทศไทยได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้ อย่างไรก็ตาม มีความกังวลผลกระทบทางด้านสังคม โดยเฉพาะในเรื่องการเพิ่มจำนวนของเด็กติดเกมที่อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพ และพฤติกรรมของเด็ก บทความในครั้งนี้น่าจะนำเสนอ สถานการณ์ ผลกระทบ และแนวทางการดูแลอีสปอร์ต เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการลดผลกระทบทางสังคมและเพื่อให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่สร้างสรรค์

ความเป็นมาของอีสปอร์ต

อีสปอร์ต (Electronic Sports : E-Sports) เริ่มต้นจากการแข่งขันวิดีโอเกมคอนโซลระหว่างนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด เมื่อปี 2515 ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามามีบทบาททำให้เกมออนไลน์เป็นที่นิยม และรูปแบบเปลี่ยนจากการเล่นคนเดียวหรือกับเพื่อนอีกหนึ่งคนมาเป็นการเล่นแบบ Online Multiplayer คือ เล่นทางออนไลน์ได้หลายๆ คน เกมที่มีชื่อเสียงและนับเป็นผู้ก่อกำเนิดอีสปอร์ต อาทิ Counter-Strike StarCraft และ Quake อีสปอร์ตมีการแข่งขันอย่างเป็นทางการในระดับนานาชาติครั้งแรกเมื่อปี 2543 คือ รายการ World Cyber Game ในปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับการยอมรับในฐานะของการเป็นกีฬาทั้งในเชิงสมัครเล่นและอาชีพ โดยระดับนานาชาติมีการจัดการแข่งขันขึ้นอย่างแพร่หลายและมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันทางทีวีและเว็บไซต์มีผู้ชมกันถ้วนหน้า นอกจากนี้ หลายประเทศได้จัดตั้งองค์กรเพื่อรองรับอีสปอร์ตขึ้นเป็นการเฉพาะ รวมถึงเปิดหลักสูตรสอนในระดับมหาวิทยาลัย เช่น ประเทศเกาหลีใต้ จีน มาเลเซีย สหรัฐอเมริกา

“

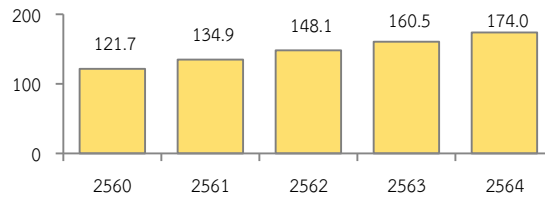
อีสปอร์ต คือ การแข่งวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขัน มีรูปแบบมาตรฐาน มีกฎระเบียบ และมีการแข่งขันในเชิงกีฬา

”

ความนิยมทำให้ตลาดเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว จากรายงานของ Newzoo บริษัทผู้นำในการสำรวจตลาดเกมและอีสปอร์ต พบว่า ในปี 2560 ประชากรทั่วโลก 2.2 พันล้านคน หรือประมาณ 1 ใน 4 เล่นเกม โดยมีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมสูงถึงประมาณ 1.2 แสนล้านดอลลาร์ สหรัฐฯ และในช่วงปี 2560-2564 มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 9.3 ต่อปี ขณะที่รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก⁴ มีมูลค่ารวม 655 ล้านดอลลาร์ สหรัฐฯ ในปี 2560 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเป็น 865 และ 1,790 ล้านดอลลาร์ สหรัฐฯ ในปี 2561 และปี 2565 ตามลำดับ มีผู้ชมทั่วโลกประมาณ 335 ล้านคน (44% เป็นผู้ชมต่อเนื่อง) และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 395 และ 645 ล้านคน ในช่วงเวลาเดียวกัน สำหรับเงินรางวัลในการแข่งขันอีสปอร์ต พบว่า ในปี 2561 มีมูลค่ารวมกว่า 151 ล้านดอลลาร์ สหรัฐฯ และในบางรายการมีมูลค่าสูงถึง 150,000 ดอลลาร์ สหรัฐฯ

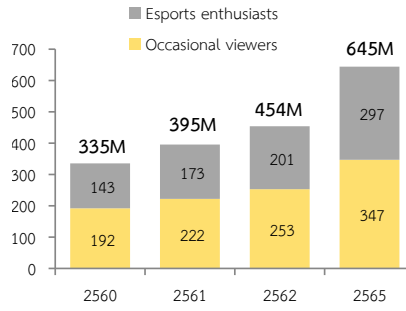
⁴ คาสปอนเซอร์ ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดการแข่งขัน ค่าโฆษณา ค่าธรรมเนียมผู้จัดการแข่งขัน รวมถึงค่าบัตรเข้าชมและของที่ระลึกในการแข่งขัน

แผนภาพ 15 มูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกมของโลก (พันล้านดอลลาร์ สรอ.)



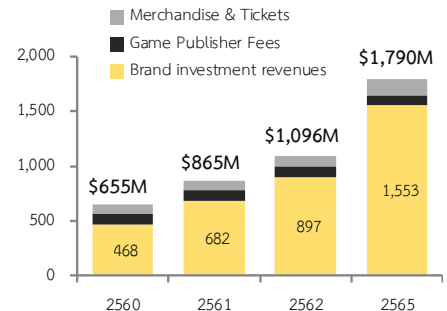
ที่มา : <https://newzoo.com/key-numbers>

แผนภาพ 16 ผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลก (ล้านคน)



ที่มา : <https://newzoo.com/key-numbers>

แผนภาพ 17 รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก (ล้านดอลลาร์ สรอ.)



สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการจัดแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่ปี 2544 โดยการแข่งขันระดับประเทศรายการแรก คือ CS All Thailand และได้มีการคัดเลือกตัวแทนไปร่วมแข่งขันรายการ World Cyber Game ในระดับนานาชาติ ต่อมาในปี 2550 นักกีฬาไทยสามารถคว้าแชมป์โลกในรายการ Ragnarok World Championship จนกระทั่งในปี 2556 ถึงได้ก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้น ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หลังจากนั้น 4 ปีต่อมาหรือในปี 2560 การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้อนุมัติรับรองให้อีสปอร์ตเป็นประเภทกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และล่าสุดประเทศไทยได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน World Cyber Game 2018 ในช่วงระหว่าง 26-29 เมษายน 2561 ที่อิมแพ็คอารีนา เมืองทองธานี

แนวโน้มตลาดเกมและอีสปอร์ตของประเทศไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับการเติบโตของตลาดโลก โดยในปี 2560 มีผู้เล่นเกมประมาณ 18.3 ล้านคน คิดเป็น 1 ใน 4 ของประชากร ขณะที่ด้านอุตสาหกรรมเกม รายงานบริษัท Newzoo พบว่า ในปี 2561 ไทยมีมูลค่าการใช้จ่ายในตลาดเกม 667 ล้านดอลลาร์ สรอ. หรือ

นิยาม กีฬาอีสปอร์ต คือ การแข่งขันวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขันมีรูปแบบมาตรฐาน มีกฎระเบียบ มีการแข่งขันในเชิงกีฬา โดยวิดีโอเกมที่ใช้เป็นกีฬาอีสปอร์ตจะถูกกำหนดให้การรับรองโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (International e-Sports Federation: LeSF) หรือเป็นวิดีโอเกมที่มีการแข่งขันในมหกรรมต่างๆ เช่น โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ ซีเกมส์

ทั้งนี้ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นที่จะได้รับการรับรองให้เป็นกีฬาอีสปอร์ต คือ (1) จะต้องเป็นเกมที่ปราศจากความรุนแรง และไม่มีการเหยียดเชื้อชาติ (2) เนื้อหาของวิดีโอไม่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด สารต้องห้าม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยาสูบ และบุหรี่ และ (3) มีการแบ่งแยกประเภทเกมให้เหมาะสมกับช่วงอายุของผู้มีส่วนร่วม ปัจจุบันเกมที่สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้ให้การรับรองในการจัดแข่งขันมี 16 เกม ได้แก่ ประเภทวางแผน คือ LoL Dota2 StarCraft II RoV Mobile Legend ประเภทกีฬา คือ FIFA Pro Evolution Soccer NBA2K PGA Tour ประเภทศิลปะป้องกันตัว Tekken Street Fighter บ็อกซิ่ง WWE 2K ประเภทอุปกรณ์จำลอง Gran Turismo VR และประเภทเกมการ์ด Hearthstone

ที่มา: สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ประมาณ 22,000 ล้านบาท อยู่ในอันดับที่ 19 ของโลก เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ที่มีมูลค่า 597.2 ล้านดอลลาร์ สรอ. (19,700 ล้านบาท) สอดคล้องกับข้อมูลมูลค่าอุตสาหกรรมเกมของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่ 19,281 ล้านบาท ในปี 2560 เพิ่มขึ้นร้อยละ 18.1 จากปี 2559 สำหรับผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ต บริษัท Intel เปิดเผยว่า เมื่อปี 2561 มีผู้ชมอีสปอร์ตประมาณ 2.6 ล้านราย และคาดว่าอัตราการเติบโตของผู้ชมอีสปอร์ตจากปี 2560-2564 จะเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 30.0 ขณะที่ในปี 2560 รายงาน Twitch⁵ พบว่า มีคนไทยเข้าชมบน Twitch มากกว่า 2,129 ล้านนาทิต่อวัน เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวจากปี 2559 ส่วนยอดผู้ใช้งานมีประมาณ 1.7 แสนคนต่อวัน สตรีมเมอร์ที่แอคทีฟในแต่ละเดือนมีประมาณ 48,026 ราย และสตรีมเมอร์ที่เข้าร่วมเป็นพาร์ทเนอร์กับ Twitch มี 347 ราย อย่างไรก็ตาม จำนวนนักกีฬาอีสปอร์ต⁶ ยังไม่มีการรวบรวมจำนวนที่ชัดเจนแต่จากการสมัครคัดเลือกตัวแทนทีมชาติไทยในรายการเดียวพบว่า มีจำนวนทีมถึง 450 ทีม เพื่อเข้าแข่งขัน Asia Pacific Predator League 2019

นอกจากนี้ จากการสำรวจเรื่อง อีสปอร์ต สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการกำกับดูแล ของ สสช. ร่วมกับ บริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB) ในกลุ่มเด็กและเยาวชน (13-24 ปี) จำนวน 2,155 ตัวอย่าง ผู้ปกครองของผู้ที่มีบุตรหลานอายุ 13-24 ปี อยู่ในความดูแล จำนวน 1,051 ตัวอย่าง ใน 7 จังหวัดคือ กรุงเทพฯ นนทบุรี สมุทรปราการ เชียงใหม่ ชลบุรี ขอนแก่น และสงขลา และกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตจำนวน 404 ตัวอย่าง มีผลสำรวจ ดังนี้

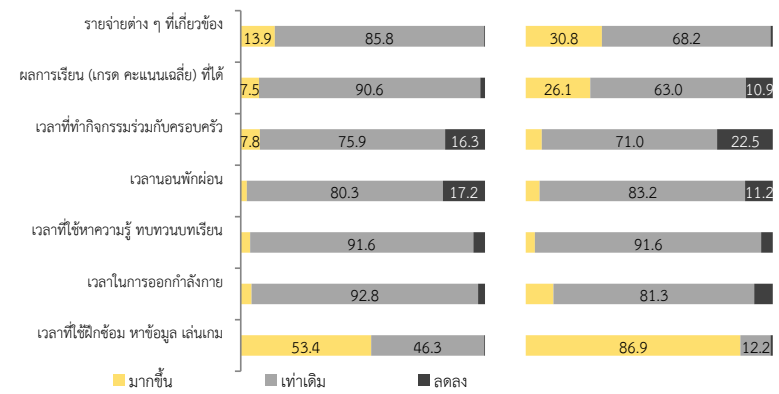
คุณลักษณะของนักกีฬาอีสปอร์ต นักกีฬาส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 97.5 มีอายุระหว่าง 19-24 ปี มากที่สุดร้อยละ 85.4 สถานภาพส่วนใหญ่กำลังศึกษา ร้อยละ 78.5 ทำงานร้อยละ 19.1ว่างงานไม่ได้เรียนหรือไม่ได้ทำงานเพียงร้อยละ 2.4 นักกีฬาใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 20 นาที ในวันธรรมดา และ 4 ชั่วโมง 15 นาที ในวันหยุด นักกีฬาส่วนใหญ่เป็นตัวแทนชมรมสถานศึกษา ร้อยละ 58.9 อิสระไม่มีสังกัดร้อยละ 30.7 เป็นนักกีฬาในสังกัดร้อยละ 26.5 และเป็นนักกีฬาตัวแทนประเทศไทย/หน่วยงานองค์กรร้อยละ 0.7 ทั้งนี้ หากจำแนกเป็นนักกีฬาสมัครเล่นหรือกึ่งอาชีพ คือ กลุ่มอิสระหรือตัวแทนสถาบันแต่ไม่มีสังกัด กับกลุ่มนักกีฬาอาชีพที่มีสังกัด พบว่า นักกีฬาสมัครเล่นร้อยละ 98.4 เป็นนักกีฬาหน้าใหม่คือ มีระยะเวลาไม่เกิน 2 ปี ขณะที่นักกีฬาอาชีพ มีระยะเป็นนักกีฬาเฉลี่ย 2 ปี 5 เดือน ส่วนเหตุผลของการเป็นนักกีฬาของทั้ง 2 กลุ่ม เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ ชอบเล่นเกม และมีรายได้/รางวัล

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างช่วงก่อนและหลังการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่าในกลุ่มนักกีฬาอาชีพใช้เวลาในการฝึกซ้อมและค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมมากขึ้นร้อยละ 86.9 และร้อยละ 30.8 ตามลำดับ และนำเสนอสังเกตว่ามีผลการเรียนดีขึ้นร้อยละ 26.1 ขณะที่นักกีฬาสมัครเล่นใช้เวลาเพิ่มขึ้นร้อยละ 53.4 ส่วนด้านอื่นไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ด้านรายได้นักกีฬาอาชีพมีหลายช่องทาง อาทิ เงินเดือน เงินรางวัล สปอนเซอร์ ฯลฯ โดยมีรายได้เฉลี่ย 17,495 บาท นอกจากนี้ ครอบครัวของนักกีฬาร้อยละ 28.1 สนับสนุนการเป็นนักกีฬา ร้อยละ 55.7 ไม่สนับสนุนไม่คัดค้าน ขณะที่ร้อยละ 2.1 และร้อยละ 11.9 ไม่สนับสนุนและไม่ทราบ

⁵ แพลตฟอร์มถ่ายทอดสดการเล่นและการแข่งขัน e-sports

⁶ กลุ่มนักเล่นเกมที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตทั้งที่มีสังกัด (นักกีฬาอาชีพ) และไม่มีสังกัด (สมัครเล่น)

แผนภาพ 18 ช่วงก่อนเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตกับหลังเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต



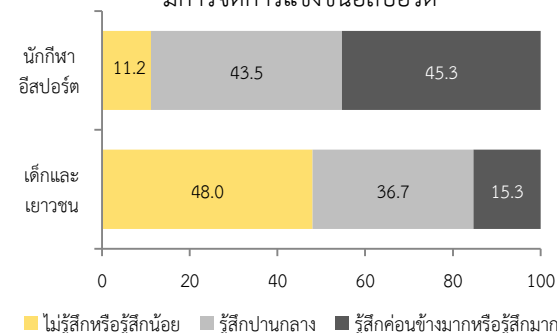
ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

มุมมองของเด็กและเยาวชน นักกีฬา และผู้ปกครองต่ออีสปอร์ต

การเป็นช่องทางอาชีพ เด็กและเยาวชนกับผู้ปกครอง ส่วนใหญ่มากกว่าครึ่งเห็นไปในทิศทางเดียวกันคือเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน และเห็นว่า เป็นอาชีพหลักได้เพียงร้อยละ 12.5 และร้อยละ 4.4 ขณะที่นักกีฬาส่วนใหญ่เห็นเป็นช่องทางหารายได้เสริมร้อยละ 56.4 และเป็นอาชีพหลักได้ร้อยละ 36.4

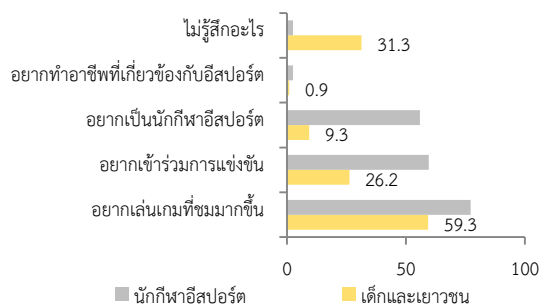
การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต เด็กและเยาวชนที่รับรู้ข่าวสารการแข่งขัน เห็นว่าสามารถกระตุ้นความรู้สึกในการอยากเล่นเกม อยากหารายได้จากการแข่งขัน และสนใจเป็นอาชีพได้ในระดับน้อย และกระตุ้นในระดับปานกลางในกลุ่มนักกีฬา อย่างไรก็ตาม มีเด็กและเยาวชนร้อยละ 15.0 ที่รู้สึกอยากเล่นเกมในระดับมากถึงมากที่สุด ขณะที่ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์เคยชมการแข่งขัน พบว่า ร้อยละ 59.3 อยากเล่นเกมที่ชมการแข่งขันมากขึ้น และร้อยละ 26.2 อยากเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต ขณะที่ร้อยละ 31.1 ไม่รู้สึกอะไร ในกลุ่มผู้ปกครอง ประมาณ 3 ใน 4 ไม่รู้จักอีสปอร์ต ทั้งนี้ ในกลุ่มที่รู้จักอีสปอร์ตเห็นว่า การจัดให้มีการแข่งขันจะส่งผลกระทบต่อลูกอยากเล่นเกม อยากหารายได้ อยากเป็นนักกีฬา หรือทำงานเกี่ยวกับเกมในระดับปานกลาง โดยคะแนนต่อการเล่นเกม มีค่าสูงสุด ทั้งนี้ ผู้ปกครองที่รู้จักอีสปอร์ตประมาณร้อยละ 40.0 สนับสนุนให้เข้าร่วมการแข่งขัน หรือสมัครเป็นสมาชิกชมรม ร้อยละ 26.5 สนับสนุนให้เป็นนักกีฬาอาชีพ ขณะที่ประมาณร้อยละ 8.0 คัดค้านในทุกด้าน

แผนภาพ 19 ความรู้สึกอยากเล่นเกมมากขึ้น เมื่อทราบว่า มีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

แผนภาพ 20 ความรู้สึกเมื่อได้ชมการจัดการแข่งขัน (เฉพาะผู้เคยชมตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

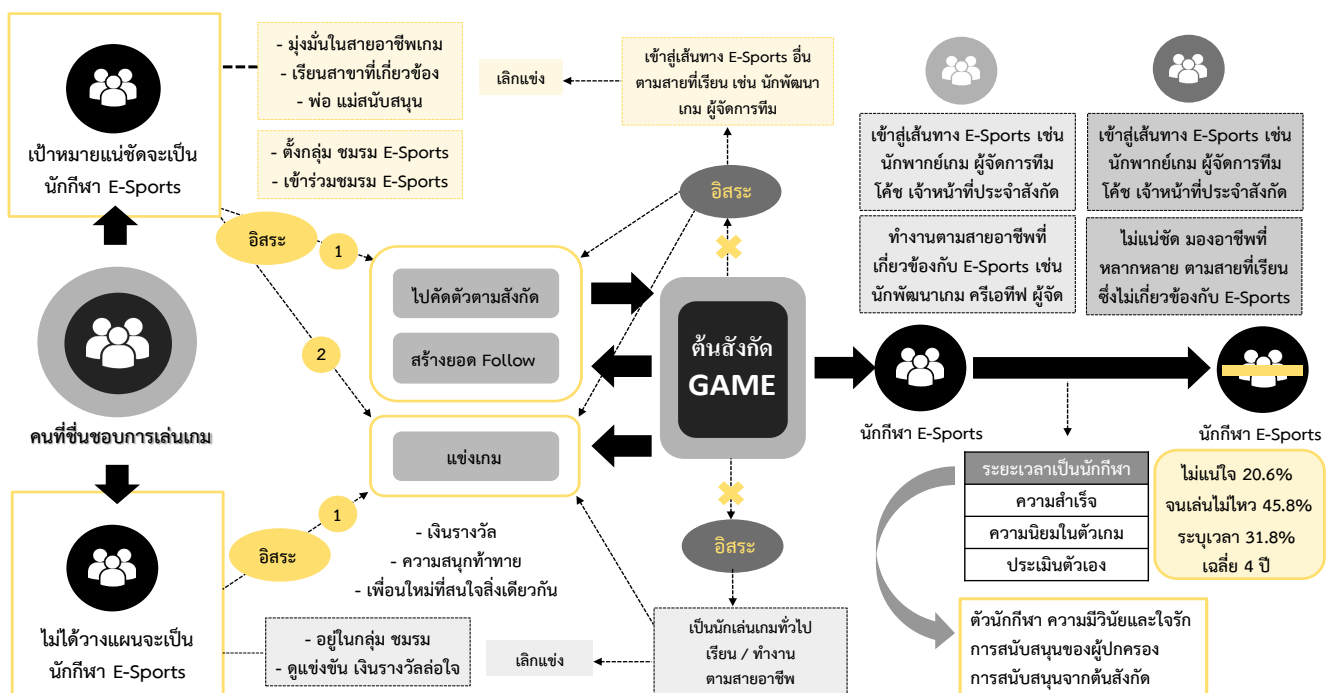
กระบวนการเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

นักกีฬาและนักเล่นเกมมีลักษณะที่แตกต่างกันทั้งด้านความรับผิดชอบ การรู้จักควบคุมตนเอง และการมีเป้าหมายในชีวิต การเปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นเกมไปสู่ นักกีฬาอาชีพจึงต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอน อย่างไรก็ตาม บางครั้งนักกีฬาสมัครเล่นกับนักกีฬาอาชีพแยกจากกันค่อนข้างยากเนื่องจากการแข่งขันมักไม่มีข้อกำหนดชัดเจน นักเล่นเกมจึงสามารถรวมกลุ่มเพื่อเข้าแข่งขันได้ง่าย แต่ประสบความสำเร็จได้ยาก

สำหรับจุดเริ่มต้นของการเข้าสู่เส้นทางนักกีฬาอีสปอร์ต คือ ความชื่นชอบในการเล่นเกมนั่นเอง แล้วจึงผันตัวเองเข้าไปเป็นนักกีฬา เหตุผลสำคัญในการเข้าสู่เส้นทางนักกีฬา คือ การได้ทำในสิ่งที่ชอบและเห็นเป็นช่องทางสร้างรายได้และชื่อเสียง ทั้งนี้ บางคนทำเป็นอาชีพแบบคู่ขนานโดยมีงานประจำหรืองานอื่นด้วย ขณะที่ช่องทางเข้าสู่การเป็นนักกีฬาจะมีหลายรูปแบบ อาทิ ประกาศคัดตัวเข้าสังกัด ระบบแมวมอง และเลือกนักกีฬาจากยอดการติดตาม (follow)

สำหรับผู้เข้าสู่การเป็นนักกีฬาอาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มแรกตั้งใจและมุ่งมั่นที่จะอยู่ในสายอาชีพเกี่ยวกับเกม กลุ่มนี้มักได้รับการสนับสนุนและยอมรับจากครอบครัว และกลุ่มสองชื่นชอบการเล่นเกมนแต่ไม่มีเป้าหมายว่าจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกม แต่เมื่อเข้าสู่การแข่งขันแล้วประสบความสำเร็จ ทั้งสองกลุ่มมีมุมมองแผนชีวิตแตกต่างกัน โดยกลุ่มแรกจะอยู่ในเส้นทางของเกมที่มีระยะเวลานาน และหากต้องยุติเส้นทางนักกีฬาจะมองเส้นทางอาชีพในทิศทางที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ส่วนกลุ่มสองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จ ไม่ระบุถึงระยะเวลาการเป็นนักกีฬาที่แน่นอน และมีการมองเส้นทางอาชีพหลังเลิกเป็นนักกีฬาที่หลากหลายไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

แผนภาพ 21 กระบวนการเข้าสู่การเป็นนักกีฬา



ที่มา: บริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

ผลกระทบจากการมีอีสปอร์ต

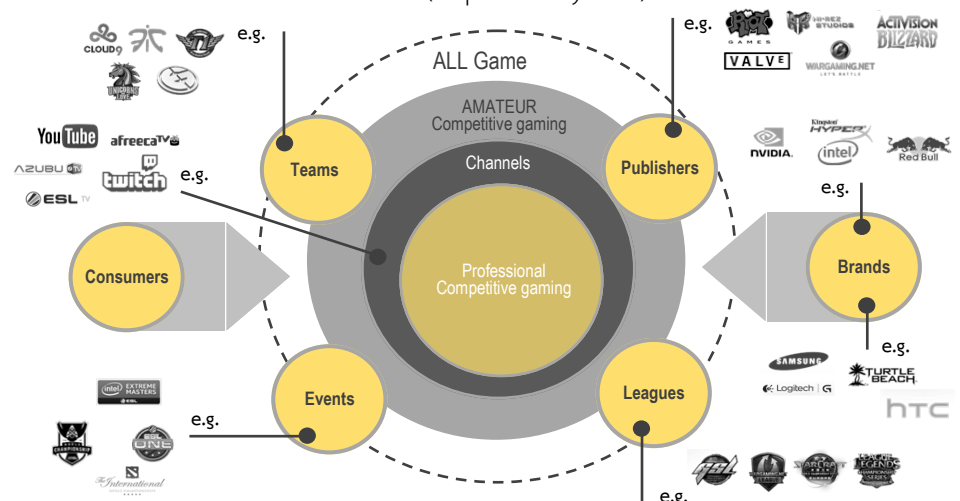
ผลกระทบเชิงบวก

1. การเกิดอาชีพใหม่ สร้างงาน สร้างอาชีพ อีสปอร์ตส่งผลให้เกิดอาชีพใหม่ๆ นอกจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่เกี่ยวข้อง เช่น นักแคสเกม หรือรีวิวกเกมในขณะที่กำลังเล่นไปด้วย นักพากย์เกม กรรมการ ผู้จัดการแข่งขัน และยังมีอาชีพที่อยู่เบื้องหลังมากมาย เช่น นักพัฒนาเกม นักออกแบบเกม นักสร้างคอนเทนต์ นักเขียนโปรแกรม ผู้ดูแลเกม นักพัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ โค้ชทีม ผู้จัดการทีม นักโภชนาการทีม ปัจจุบันสถาบันการศึกษาได้มีการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มอาชีพดังกล่าว อาทิ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลแนวสร้างสรรค์ และหลักสูตรการออกแบบเชิงนวัตกรรมดิจิทัล

2. การสร้างโอกาสและแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกมได้มี การเล่นอย่างสร้างสรรค์ มีโอกาสประสบความสำเร็จ ความภาคภูมิใจในตนเอง การเป็นที่ยอมรับ การสร้างเพื่อนใหม่ รวมทั้งเป็นแรงจูงใจจากการแข่งขันในการพัฒนาทักษะของตนเองทั้งการฝึกวิธีการคิด การเรียนรู้ การฝึกวินัยและการปรับปรุงตัว เพื่อแก้ไขความผิดพลาด การทำงานเป็นทีม ทั้งนี้ การเล่นเกมต้องอยู่ในแนวทางที่เหมาะสมและปราศจากความรุนแรง

3. การเติบโตของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวม โดยวงการอีสปอร์ตมีองค์ประกอบสำคัญ คือ (1) ผู้เล่นหรือทีม (Teams) ได้แก่ นักเล่นเกม นักกีฬา กลุ่มของผู้ประกอบการ และนักพัฒนาเกม (2) สื่อโฆษณา (Publishers) เป็นกลุ่มสื่อรวมถึงผู้ผลิตเกมที่จะมีบทบาทในการเผยแพร่และสร้างสรรค์เกมการแข่งขัน (3) งานมหกรรม (Events) เป็นการจัดงานมหกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต (4) การแข่งขัน (Leagues) เป็นการจักระบบการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล นอกจากนี้ อีกส่วนประกอบหนึ่งของวงการอีสปอร์ต ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคและผู้สนับสนุน (Consumers and Brands) ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงอุตสาหกรรมไอทีทั้งซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ อุปกรณ์ต่อพ่วงเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ตลอดจนธุรกิจการท่องเที่ยวผ่านการจัดงานอีเวนต์ขนาดใหญ่ รวมถึงการจำหน่ายเสื้อทีมกีฬาและของที่ระลึกจากทีมต่างๆ

แผนภาพ 22 ระบบนิเวศของอีสปอร์ต (E-sport ecosystem)



ที่มา : <https://newzoo.com/insights/articles/industry-first-report-evolution-esports-ecosystem/>

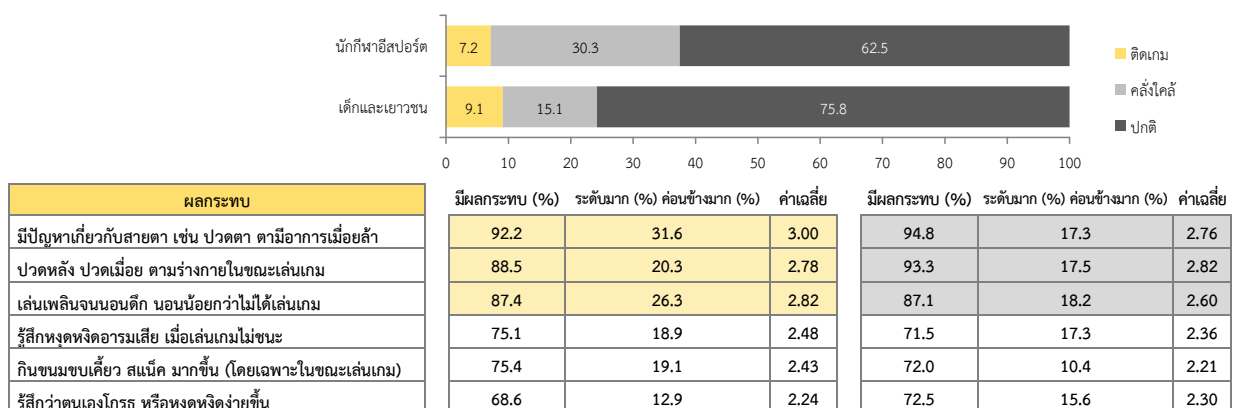
“เมื่ออีสปอร์ตได้รับความนิยมมากขึ้น จึงส่งผลให้เกิดธุรกิจที่เกี่ยวข้องตามมาอีกมากมาย”

ผลกระทบเชิงลบ

1. **อีสปอร์ตกับสภาวะการติดเกม** ปัจจุบันยังไม่พบหลักฐานสนับสนุนอย่างชัดเจนว่าอีสปอร์ตทำให้เด็กติดเกม อีสปอร์ตอาจเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กอยากติดเกมโดยถือเป็นปัจจัยทางอ้อมที่ส่งผ่านปัจจัยอื่นๆ ทั้งนี้ การศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเด็กและเยาวชน พบปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่น เช่น ความถี่และระยะเวลาในการเล่นที่ต่อเนื่องยาวนาน ทักษะสังคมน้อย ความพึงพอใจและภาคภูมิใจในตนเองน้อย ส่วนปัจจัยภายนอกที่แวดล้อมตัวผู้เล่นที่ควรให้ความสำคัญ คือ ปัจจัยด้านครอบครัวและการเลี้ยงดูบุตร⁷ ซึ่งจากผลสำรวจพบข้อมูลบางประการที่เชื่อมโยงระหว่างอีสปอร์ตกับการกระตุ้นความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกมคือ การรับรู้ข่าวสารการจัดแข่งขันอีสปอร์ตและการรับชมการแข่งขันเป็นปัจจัยทางอ้อมโดยสามารถกระตุ้นความรู้สึกให้เด็กอยากเล่นเกมมากขึ้น โดยเด็กเล่นเกมที่รับรู้ข่าวสารการจัดแข่งขันอีสปอร์ตร้อยละ 15 เกิดความรู้สึกอยากเล่นเกมหรือให้เวลากับการเล่นเกมมากขึ้นในระดับมากถึงมากที่สุด ขณะที่กลุ่มที่มีโอกาสรับชมการแข่งขันกลุ่มนี้ร้อยละ 59 รู้สึกอยากเล่นเกมที่มีการแข่งขัน รวมทั้งเมื่อเปรียบเทียบการใช้ชีวิตของกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตระหว่างก่อนกับหลังจากเข้าเป็นนักกีฬาใช้เวลาในการเล่นมากขึ้น โดยนักกีฬาระดับสมัครเล่นร้อยละ 53 ใช้เวลากับเกมมากขึ้นเฉลี่ยวันละ 1 ชั่วโมง ขณะที่นักกีฬาอาชีพร้อยละ 87 ใช้เวลากับเกมเพิ่มขึ้นเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง

การติดเกมเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งร่างกายและภาวะอารมณ์ ทำให้ผู้เกี่ยวข้องแสดงความห่วงใยว่าอีสปอร์ตจะซ้ำเติมสถานการณ์เด็กติดเกมเพิ่มมากขึ้น โดยในปี 2561 กระทรวงสาธารณสุขคาดการณ์ว่า ในประเทศไทยจะมีเด็กติดเกมและเสี่ยงต่อการติดเกมประมาณ 2 ล้านคน พบบ่อยในเยาวชนอายุ 6-18 ปี โดยสัมพันธ์กับชนิดของเกมประเภทต่อสู้ออนไลน์แบบมีผู้ลงแข่งขันเป็นทีม เฉลี่ยแล้วผู้ติดเกมจะเล่นเกมนาน 5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเกินระดับความปลอดภัยที่ 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์⁸ ทั้งนี้ จากการประเมินผลสภาวะการติดเกมตามแบบทดสอบ Game Addiction Screening Test (GAST) ของการสำรวจฯ พบว่า สภาวะน่าจะติดเกมในกลุ่มเด็กและเยาวชนมีสัดส่วนร้อยละ 9.1 สูงกว่ากลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตมีสัดส่วนร้อยละ 7.2 ขณะที่กลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตมีกลุ่มคลั่งไคล้ (เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม) ร้อยละ 30.3 สูงกว่าเด็กเล่นเกมที่มีร้อยละ 15.1 ซึ่งจำเป็นต้องมีแนวทางส่งเสริมและดูแลเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม และให้อีสปอร์ตเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับการพักผ่อน และการเป็นอาชีพในอนาคต

แผนภาพ 23 สภาวะการติดเกมของกลุ่มเด็กและเยาวชน และนักกีฬาอีสปอร์ต



ที่มา : สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

⁷ รวบรวมจากงานของวรณา กลกิจโกวิทนท์ และคณะ 2558 พรรณนกน รักศรีอักษร 2554 Wallenius & Punamaki 2008 และ Jeong & Kim 2011

⁸ <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/817160>

“

เส้นทางการเป็นนักกีฬาอาชีพที่มีระยะสั้น โดยพบว่าช่วงอายุที่เหมาะสมกับอาชีพอีสปอร์ตอยู่ระหว่าง 18-25 ปี

”

2. **ด้านสุขภาพ อารมณ์ และพฤติกรรม** ในกลุ่มเด็กเล่นเกมและนักกีฬาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมไม่แตกต่างกันคือ รู้สึกปวดหลัง/ปวดเมื่อยร่างกาย มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เช่น ปวดตา ตามีอาการเมื่อยล้า และเล่นเพลินจนนอนดึก ทั้งนี้ ยังพบว่าในกลุ่มนักกีฬาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมโดยมีการขาดเรียนหรือไปสาย รู้สึกไม่ค่อยอยากทำอะไรนอกจากเล่นเกม และมีพฤติกรรมเล่นพนันทายผลการแข่งขันอีสปอร์ต นอกจากนี้ เมื่อเปลี่ยนจากการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นนักกีฬา ทำให้มีการใช้เวลาและมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเพิ่มขึ้น

3. **การปรับเปลี่ยนอาชีพ** เนื่องจากการเป็นนักกีฬาอาชีพมีระยะเวลาสั้น อายุที่เหมาะสมของอาชีพอีสปอร์ตอยู่ที่ระหว่าง 18-25 ปี ขณะที่นักกีฬาอาชีพที่สามารถทำรายได้จนยึดเป็นอาชีพหลักยังมีจำนวนไม่มาก ทำให้เป็นอาชีพไม่มั่นคง ประกอบกับเป็นทักษะเชิงเดียว (innate skill) ดังนั้น ผู้จะเข้าสู่เส้นทางนี้จึงควรตระหนักและมีการเตรียมเส้นทางและวางแผนอาชีพหลังจากยุติการเป็นนักกีฬาเพื่อให้มีความพร้อมต่อการปรับตัวเข้าสู่อาชีพอื่นหลังยุติการเป็นนักกีฬา

4. **การขาดดุลการค้า** แม้ภาพรวมอีสปอร์ตจะช่วยให้เกิดการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากประเทศไทยไม่ได้เป็นผู้ผลิตและพัฒนาเกม ดังนั้น การเติบโตของตลาดเกมอาจส่งผลกระทบต่อดุลการค้าเพราะเงินจะไหลไปประเทศต้นทางที่เป็นผู้พัฒนาเกมหรือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ทั้งยังเป็นปัญหาในทางภาษีจากการไม่สามารถติดตามการซื้อขายในระบบออนไลน์ที่จะเรียกเก็บภาษีได้

มาตรการดูแลอีสปอร์ตของต่างประเทศและประเทศไทย

มาตรการดูแลกีฬาอีสปอร์ตของต่างประเทศ ในต่างประเทศทั้งภาครัฐและภาคส่วนต่างๆ พยายามออกแบบเครื่องมือและมาตรการเพื่อช่วยในการควบคุม และกำกับดูแลให้การเล่นเกมวงการอีสปอร์ตเติบโตได้อย่างเหมาะสม และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดแก่ประเทศ โดยหากจำแนกเครื่องมือและมาตรการในการกำกับดูแลกีฬาอีสปอร์ตและการเล่นเกมสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. **การกำหนดประเภทเกม (Rating Game)** โดยเป็นการจัดประเภทของเกมตามลักษณะเนื้อหา ภาษา รูปแบบ และความรุนแรงของเกมต่างๆ ให้เหมาะสมกับผู้บริโภคหรือผู้เล่นในแต่ละช่วงอายุ ซึ่งจะเป็ข้อมูลสำคัญแก่ผู้ปกครอง บุคลากรทางการศึกษา หรือแม้แต่ผู้เล่นเกมเองในการพิจารณาความเหมาะสม รวมทั้งการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่องสังคม

2. **การควบคุมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์** ส่วนใหญ่จะสอดคล้องมาตรการในการกำหนดประเภทของเกมเพราะหลังจากการกำหนดประเภทของเกมเรียบร้อยแล้ว จะมีการกำหนดการเข้าถึงเกมต่างๆ ตามประเภทและช่วงอายุของผู้เล่น ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามก็จะมีมาตรการลงโทษต่างๆ ตามที่กฎหมายหรือระเบียบกำหนดไว้

3. **การกำกับดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตและการกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน** ส่วนใหญ่มุ่งเน้นการช่วยเหลือและคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตให้ได้รับความเป็นธรรมมากยิ่งขึ้น ภายหลังจากเกิดปัญหาเกี่ยวกับการเซ็นสัญญาที่ไม่เป็นธรรม รวมทั้งเป็นการควบคุมให้การจัดการแข่งขันมีมาตรฐานและเหมาะสม

4. **ประเด็นอื่นๆ** เพื่อช่วยในการกำกับดูแลเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน เช่น การออกกฎหมาย Cinderella law ในเกาหลีใต้ เพื่อห้ามไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 16 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในช่วงระหว่างเที่ยงคืนถึงหกโมงเช้า

ตาราง 11 มาตรการในการดูแลกีฬาอีสปอร์ต และการเล่นเกมในประเทศต่างๆ

ประเทศ	การกำหนดประเภทเกม (Rating Game)	การควบคุมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	การกำกับดูแลนักกีฬาอีสปอร์ต	การกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน	อื่น ๆ
สหภาพยุโรป	✓	✓			
ฝรั่งเศส	✓		✓	✓	
เยอรมนี	✓	✓			
สหราชอาณาจักร	✓				
สหรัฐอเมริกา	✓				
เกาหลีใต้	✓	✓	✓	✓	- Cinderella law - I Will Centre
จีน	✓	✓			- ห้ามเด็กต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกิน 3 ชม.ต่อวัน
ญี่ปุ่น	✓		✓		
ไทย					- กำหนดเวลาการใช้บริการของเด็ก - กำหนดสภาพแวดล้อมของร้านเกม

ที่มา: สศช. ร่วมกับบริษัทศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ จำกัด (SAB)

มาตรการดูแลในประเทศไทย ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับอีสปอร์ตออกมาอย่างเป็นทางการ โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่ในการควบคุมกฎระเบียบในการแข่งขันอีสปอร์ตและให้การรับรองรายการแข่งขันรายการที่เป็นทางการ อย่างไรก็ตาม ยังมีการจัดแข่งขันหรือตั้งชมรม/แคมป์ฝึกสอนอีกมากที่ไม่ได้ขอรับการรับรอง

ด้านดูแลเกมมีเพียงกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ซึ่งเป็นกฎหมายสำหรับออกใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ร้านวีดิทัศน์ รวมทั้งกำหนดระยะเวลาในการเวลาเล่นเกม และการใช้บริการร้านเกมของเด็ก ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 คือ เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ได้ตั้งแต่เวลา 14.00–20.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00–20.00 น. ในวันหยุดราชการ และเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ได้ตั้งแต่เวลา 14.00–22.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00–22.00 น. ในวันหยุดราชการ รวมทั้งมีการกำหนดสภาพแวดล้อมของร้านที่เหมาะสม อาทิ วัสดุหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อการถนอมสายตา มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือน การห้ามสูบบุหรี่ เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ห้ามเล่นการพนัน

ด้านเนื้อหาสาระของเกมปัจจุบันไทยยังไม่มีการจัดเรตติ้งเกม โดยเกมที่ผลิต/นำเข้าจะต้องผ่านการพิจารณาเนื้อหาซึ่งจะมีหลักเกณฑ์เดียวกับภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม จากรูปแบบและช่องทางการเล่นที่เปลี่ยนเป็นเล่นผ่านแอปพลิเคชันมือถือ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ประกอบกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับช่องทางการเล่นมีหลายหน่วยงาน อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กสทช. ฯลฯ การขาดการบูรณาการงานและความไม่เพียงพอของมาตรการต่อบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การกำกับดูแลการเล่นเกมขาดประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลกระทบเชิงลบด้านสังคม รวมทั้งการพัฒนาอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาที่สร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะแนวทางการดูแลอีสปอร์ต

ปัจจุบันอีสปอร์ตเป็นกระแสของโลกที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จึงจำเป็นต้องมีมาตรการในการกำกับดูแล และจัดการอย่างเหมาะสม เพื่อให้อีสปอร์ตมีความสมดุลทั้งในเชิงการกีฬา เศรษฐกิจ สุขภาพกาย สุขภาพจิตของผู้แข่งขัน ซึ่งจะทำให้อีสปอร์ต

กลายเป็นกีฬาที่สร้างสรรค์ และมีภาพลักษณ์ในเชิงบวกต่อทัศนคติของผู้ปกครองและสังคมรอบตัวต่อไปในอนาคต ดังนี้

1. การป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นเกม

- **การกำหนดเรตติ้ง และควบคุมอายุผู้เล่น** โดยออกกฎระเบียบ และจัดตั้งคณะทำงานเพื่อกำหนดเรตติ้งโดยเฉพาะที่สื่อความรุนแรง ไปเสียเลย รวมทั้งกลไกการควบคุมอายุผู้เล่นโดยสร้างข้อตกลงกับผู้ประกอบการรายใหญ่ลงทะเบียนเลขบัตรประชาชนและกำหนดให้มีการจำกัดเวลาที่เหมาะสม (screen time) ตลอดจนบูรณาการงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อบังคับใช้กฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การส่งเสริมเกมสร้างสรรค์** โดยส่งเสริมให้เกิดการผลิตและแข่งขันเกมที่พัฒนาความคิด วิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม ปราศจากความรุนแรง สามารถแข่งขัน/เล่นระหว่างสมาชิกในครอบครัวเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

- **การสื่อสารกับสังคมเพื่อให้ความเข้าใจที่ถูกต้อง** ระหว่างการเล่นเกมเพื่อความสนุก กับเล่นเกมในรูปแบบของนักกีฬา โดยอาจใช้ต้นแบบที่ประสบความสำเร็จเป็นตัวอย่างแก่เด็กและเยาวชนเห็นความแตกต่างของนักกีฬาและเด็กติดเกม ทั้งแนวทางการปฏิบัติที่เป็นระเบียบแบบแผน และมีการรักษาสมดุลทั้งด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต รวมถึงการไม่ละทิ้งการเรียน เพื่อเป็นต้นแบบที่ดี และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่เด็ก ผู้ปกครองและสังคม

- **การมีมาตรการแก้ไขปัญหาลูกติดเกม** โดยโรงเรียน ครู และผู้ปกครอง ควรมีการประสานงานร่วมกันในการช่วยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กในความรับผิดชอบ และเร่งแก้ไขหากพบเด็กมีความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพ การดำรงชีวิตประจำวัน รวมทั้งจัดตั้งกองทุนเพื่อช่วยเหลือบำบัดเด็กติดเกม โดยนํารายได้ส่วนหนึ่งจากการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตหรือจากธุรกิจเกมร่วมสมทบ เพื่อสนับสนุนการบำบัดดูแล ให้คำปรึกษา ตลอดจนศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการติดเกม

2. การดูแลการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

- **การกำหนดระเบียบปฏิบัติที่ชัดเจน** โดยมีหน่วยงานกำกับดูแลการจัดการแข่งขัน มีระบบอนุญาตและแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับเกมที่ใช้แข่งขัน ผู้มีสิทธิสมัครเข้าร่วม ผู้ให้การสนับสนุน ฯลฯ ตลอดจนมีระบบการขึ้นทะเบียนผู้เกี่ยวข้อง เช่น ผู้จัดการแข่งขัน นักกีฬาอีสปอร์ต ร้านเกม ฯลฯ เพื่อให้สามารถตรวจสอบและกำกับดูแลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **การคุ้มครองดูแลนักกีฬา** โดยมีการตกลงหรือออกระเบียบปฏิบัติเพื่อกำหนดแนวทางความรับผิดชอบต่อต้นสังกัด ในการดูแลนักกีฬาของตนให้อยู่ในมาตรฐานที่เหมาะสม เช่น สภาพแวดล้อมการฝึกซ้อม ระยะเวลา อุปกรณ์ที่มีมาตรฐานเหมาะสม ตลอดจนช่วยเหลือ คุ้มครองนักกีฬาให้ได้รับความเป็นธรรมเกี่ยวกับสัญญา

3. การเตรียมพร้อมระบบนิเวศวงการอีสปอร์ต

โดยสนับสนุนการสร้างบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหาแนวทางส่งเสริมให้พัฒนาไปสู่การเป็นผู้ผลิตเกมและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมาตรการรองรับการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง การจัดเก็บภาษี ตลอดจนการเฝ้าระวังปัญหาอาชญากรรมและผลกระทบต่างๆ

ตัวชี้วัดภาวะสังคม (รายไตรมาส)

องค์ประกอบหลัก	2559				2560				2561				2562
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1
1. คุณภาพของคน													
<i>การมีงานทำ^{1/}</i>													
การมีงานทำ (พันคน)	37,684	37,393	38,263	37,430	37,443	37,538	37,647	37,205	37,361	37,884	38,301	37,911	37,703
อัตราการว่างงาน (ร้อยละ)	0.97	1.08	0.94	1.00	1.21	1.22	1.19	1.12	1.24	1.07	0.96	0.93	0.92
อัตราการว่างงานตามระดับการศึกษา (ร้อยละ)													
- รวม	0.97	1.08	0.94	0.97	1.21	1.24	1.19	1.12	1.24	1.07	0.96	0.93	0.92
- ประถมศึกษาและต่ำกว่า	0.45	0.42	0.41	0.47	0.62	0.53	0.45	0.57	0.60	0.47	0.40	0.40	0.43
- มัธยมศึกษาตอนต้น	1.35	1.41	0.98	1.34	1.27	1.57	1.47	1.27	1.62	1.13	1.07	1.07	1.20
- มัธยมศึกษาตอนปลาย	1.17	1.33	0.91	1.07	1.64	1.41	1.21	1.22	1.53	1.22	1.09	1.15	0.95
- อาชีวศึกษา	1.90	1.70	1.22	1.44	2.25	2.51	1.61	1.45	2.03	1.90	1.15	1.31	1.34
- วิชาชีพชั้นสูง	1.27	2.13	1.51	1.17	2.34	2.63	2.47	1.89	2.18	2.42	1.42	1.41	1.71
- อุดมศึกษา	1.61	1.98	2.24	1.75	1.91	2.02	2.40	2.07	1.96	1.90	2.11	1.85	1.56
การทำงานต่ำกว่าระดับ (พันคน)	292.9	351.8	217.3	237.4	335.6	350.1	271.4	256.0	335.7	282.5	319.0	232.8	335.8
(ทำงานน้อยกว่า 35 ชม./สป.ที่พร้อมจะทำงานเพิ่ม)													
สัดส่วนกำลังแรงงานตามระดับการศึกษา (ร้อยละ)													
- รวม	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
- ประถมศึกษาและต่ำกว่า	46.75	46.62	46.83	45.78	45.80	45.49	45.36	45.06	45.68	45.01	44.96	44.81	44.24
- มัธยมศึกษาตอนต้น	16.13	16.04	16.28	16.45	16.39	16.38	16.85	16.88	16.56	16.69	16.89	16.73	17.06
- มัธยมศึกษาตอนปลาย	12.61	12.56	12.42	12.77	12.64	12.77	12.61	12.75	12.77	12.94	13.07	13.20	13.34
- อาชีวศึกษา	3.57	3.69	3.71	3.65	3.71	3.60	3.76	3.66	3.52	3.62	3.69	3.65	3.47
- วิชาชีพชั้นสูง	4.89	5.04	5.01	5.14	4.99	5.22	5.18	5.16	5.15	5.28	5.17	5.27	5.37
- อุดมศึกษา	16.05	16.04	15.74	16.21	16.46	16.54	16.25	16.49	16.32	16.46	16.23	16.34	16.52
<i>สุขภาพ</i>													
จำนวนผู้ป่วยด้วยโรคที่ต้องเฝ้าระวัง (ราย) ^{2/}													
- บอดี้แอกเสบ	65,661	45,244	72,851	61,455	65,600	53,992	79,748	68,401	74,881	58,699	90,160	59,861	72,817
- ไข้เลือดออก	14,840	7,874	25,744	15,473	7,060	9,170	32,410	5,321	6,830	24,029	35,564	20,499	15,482
- มือ เท้า และปาก	10,066	19,012	39,589	11,243	15,746	18,248	28,213	7,982	10,079	14,626	32,718	12,585	9,158
- ไข้หวัดใหญ่	43,634	14,135	58,535	53,058	20,192	18,930	102,122	50,567	40,995	25,698	73,042	43,628	132,787
- บิด	1,820	1,841	1,887	1,178	1,416	1,501	1,146	784	1,132	965	741	561	627
- หัด	221	271	466	730	1,398	711	591	485	630	632	1,186	3,108	1,756
- ฉีหนู	446	401	671	777	575	601	1,166	1,132	402	637	932	569	457
- ไข้อมออักเสบ	179	187	231	175	251	210	211	143	182	231	200	132	240
- อหิวาตกโรค	41	2	7	1	2	2	2	2	0	2	2	1	5
- ไข้กาฬหลังแอ่น	6	5	4	2	5	9	8	6	1	9	3	7	4
- พิษสุนัขบ้า	4	2	5	2	1	4	2	4	7	3	3	2	0
2. ความมั่นคงทางสังคม													
<i>ความสงบสุขในสังคม (ต่อประชากรแสนคน)^{3/}</i>													
- สัดส่วนการบาดเจ็บและตายด้วยอุบัติเหตุการจราจรทางบก	14.56	12.49	15.16	23.53	22.75	20.26	19.30	25.44	26.17	25.80	22.92	27.50	26.77
- สัดส่วนคดีฆาตกรรม รังกาย และเพศ	8.26	7.89	7.43	7.16	6.81	6.97	6.85	6.48	6.49	6.71	6.00	6.50	6.37
- สัดส่วนคดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน	23.63	22.11	24.76	23.84	18.94	21.25	22.12	21.05	18.87	19.26	19.89	19.91	17.48
- สัดส่วนคดียาเสพติด	80.57	75.09	87.42	98.81	96.30	94.07	110.98	113.86	117.93	137.09	131.53	136.51	126.34
<i>การคุ้มครองผู้บริโภค^{5/}</i>													
จำนวนเรื่องร้องเรียน (ราย)	2,033	1,983	1,744	1,649	1,701	2,807	2,304	2,058	1,766	1,661	2,191	1,823	2,732
- กรณีสัญญา	727	795	509	606	548	1,380	928	851	660	795	1,072	664	1,170
- กรณีฉลาก	704	559	387	360	618	472	486	450	522	433	482	434	459
- กรณีโฆษณา	457	373	298	500	432	827	734	432	330	253	417	439	726
- กรณีกฎหมาย	25	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
- กรณีขายตรงและตลาดแบบตรง	120	244	550	183	103	128	156	325	254	180	220	286	377
การให้คำปรึกษาทางสายด่วน 1166 (ราย)	11,666	10,555	12,438	12,670	12,071	12,681	9,432	11,127	11,082	14,879	13,684	12,859	11,759

ตัวชี้วัดภาวะสังคม (รายปี)

องค์ประกอบหลัก	2551	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559	2560	2561
1. คุณภาพของคน											
การมีงานทำ											
ผลิตภาพแรงงาน กรณีแรงงาน (บาท/คน/ปี) ^{6/}	208,294	203,072	216,435	215,823	228,623	235,077	242,394	249,926	260,213	272,477	281,522
อัตราการมีงานทำ (ร้อยละ) ^{7/}	98.19	98.13	98.43	98.83	98.81	98.81	98.70	98.62	98.50	98.32	98.52
อัตราการว่างงาน (ร้อยละ) ^{7/}	1.38	1.49	1.04	0.68	0.66	0.72	0.84	0.88	0.99	1.18	1.05
การทำงานต่ำกว่าระดับ (พันคน) ^{6/}	508	605	521	383	347	336	256	273	275	303	292
(ทำงานน้อยกว่า 35 ชม./สพ.ที่พร้อมจะทำงานเพิ่ม)											
สุขภาพ ^{8/}											
อัตราผู้ป่วยนอก (ต่อประชากรพันคน)	2,436	2,639	2,816	2,948	3,116	2,917	2,837	3,160	3,733	3,691	
อัตราการป่วยด้วยโรคไม่ติดต่อ (ต่อประชากรแสนคน)											
- มะเร็ง และเนื้องอกทุกชนิด	629	613	784	821	862	902	829	1,026	1,083	1,117	
- หัวใจ	750	793	845	936	955	887	845	1,012	1,027	810	
- เบาหวาน	676	736	793	849	868	1,081	1,033	1,233	1,293	1,345	
- ความดันโลหิต	861	981	1,059	1,187	1,246	1,622	1,561	1,901	2,009	2,091	
ความผิดปกติทางจิต/จิตเภท/ความหลงผิด (ต่อประชากรแสนคน)	47	50	57	64	63	83	79	92	95	98	
ความผิดปกติทางอารมณ์ (ต่อประชากรแสนคน)	20	26	31	34	35	43	45	55	58	61	
ความผิดปกติจากโรคประสาท/ความเครียด (ต่อประชากรแสนคน)	61	61	56	60	54	46	39	44	42	42	
ภาวะแปรปรวนทางจิตและพฤติกรรม (ต่อประชากรพันคน)	46	49	57	61	62	60	51	72	76	90	
ประชากร											
อัตราส่วนภาระพึ่งพิง (ร้อยละ) ^{9/}	48.43	48.11	55.22	55.47	55.83	56.29	56.85	57.50	58.24	59.06	59.97
สัดส่วนคนยากจน (ร้อยละ) ^{10/}	20.43	17.88	16.37	13.22	12.64	10.94	10.53	7.21	8.61	7.87	
การศึกษา											
อัตรานักเรียนต่อประชากรวัยเรียน ^{11/}											
- ประถมศึกษา	104.83	104.00	104.30	103.50	104.00	102.72	102.24	102.40	102.74	101.54	
- มัธยมศึกษาตอนต้น	95.62	94.87	98.01	98.43	97.65	96.75	97.13	98.71	96.77	96.40	
- มัธยมศึกษาตอนปลาย	68.14	69.57	71.68	72.18	73.18	75.07	77.29	78.45	78.57	78.73	
- อุดมศึกษา (ปริญญาตรีและต่ำกว่า)	60.47	56.21	46.21	47.18	51.85	46.48	46.22	48.17	47.72	49.13	
จำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรกลุ่มอายุ 15 ปีขึ้นไป ^{12/}	8.0	8.1	8.2	8.2	8.0	8.0	8.1	8.5	8.5	8.6	8.6
จำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรกลุ่มอายุ 15-59 ปี ^{13/}	8.8	8.9	9.0	9.1	8.8	8.9	9.0	9.3	9.4	9.5	9.6
- ชาย	8.9	9.0	9.1	9.2	8.9	8.9	9.0	9.3	9.3	9.4	9.5
- หญิง	8.7	8.9	9.0	9.1	8.8	8.9	9.0	9.4	9.5	9.6	9.7
จำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป ^{13/}	4.4	4.4	4.6	4.7	4.5	4.7	4.8	5.0	5.0	5.0	5.1
- ชาย	5.1	5.1	5.3	5.4	5.1	5.3	5.4	5.6	5.7	5.7	5.7
- หญิง	4.0	3.9	4.1	4.2	4.1	4.3	4.3	4.5	4.5	4.5	4.6
2. ความมั่นคงทางสังคม											
สถาบันครอบครัว											
สัดส่วนครัวเรือนที่มีที่อยู่อาศัยถาวร (ร้อยละ) ^{14/}	98.86	99.70	99.78	99.84	99.53	99.71	99.64	99.59	99.62	99.69	99.73
ดัชนีครอบครัวอบอุ่น (ร้อยละ) ^{15/}	63.97	63.18	63.08	65.17	68.31	65.58	65.53	65.34	67.98	0.00	
หลักประกันทางสังคม											
ร้อยละของการมีหลักประกันสุขภาพ ^{16/}	99.16	99.47	99.36	99.95	99.90	99.87	99.84	99.92	99.95	99.95	99.94
- ประกันสังคม	15.73	15.34	15.60	15.91	15.99	16.54	16.83	17.18	17.67	17.95	18.47
-สวัสดิการข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	8.00	7.90	7.75	7.77	7.69	7.80	7.62	7.37	7.21	7.48	7.63
- ประกันสุขภาพถ้วนหน้า	75.06	75.86	75.20	75.28	75.27	74.61	73.48	73.71	73.44	72.84	72.16
- สิทธิสวัสดิการพนักงานส่วนท้องถิ่น	-	-	-	-	-	0.15	0.87	0.93	0.93	0.92	0.94
- สิทธิอื่นๆ	0.37	0.37	0.81	1.00	0.95	0.93	1.03	0.73	0.70	0.76	0.73
- สิทธิว่าง (ผู้ยังไม่ลงทะเบียนสิทธิ)	0.84	0.53	0.64	0.05	0.10	0.13	0.16	0.08	0.05	0.05	0.06
สัดส่วนผู้ประกันตนต่อกำลังแรงงาน ^{17/}	24.65	24.53	25.11	27.07	29.70	31.56	35.32	35.77	36.69	38.44	41.62
ความสงบสุขในสังคม (ต่อประชากรแสนคน)											
อัตราการตายด้วยอุบัติเหตุการจราจรทางบก ^{18/}	18.20	16.90	11.90	14.15	11.84	11.29	9.99	9.89	10.61	13.49	12.57
สัดส่วนคดีชีวิต ร่างกาย และเพศ ^{18/}	52.80	51.40	45.80	39.76	40.03	36.97	37.26	25.92	31.46	27.72	26.26
สัดส่วนคดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน ^{18/}	106.00	93.70	88.90	78.88	79.72	77.40	72.70	75.80	96.57	85.24	76.61
สัดส่วนคดียาเสพติด ^{18/}	320.00	371.60	416.40	539.91	596.19	719.39	558.68	249.43	349.94	424.55	534.38
ร้อยละของคดีเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดซ้ำต่อคดีทั้งหมดที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจฯ ทั่วประเทศ ^{4/}	14.06	13.57	12.62	11.77	19.98	20.37	17.52	19.03	20.02	17.95	

ตัวชี้วัดภาวะสังคม (รายปี) ต่อ

องค์ประกอบหลัก	2551	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559	2560	2561
การคุ้มครองผู้บริโภค^{5/}											
จำนวนเรื่องร้องเรียน (ราย)	4,504	6,818	6,574	7,427	9,489	7,093	6,638	7,118	7,409	8,870	11,236
- กรณีสัญญา	1,758	2,794	2,362	2,927	3,547	2,729	2,571	2,875	2,637	3,707	3,191
- กรณีฉลาก	1,540	2,827	2,835	3,121	3,876	2,631	2,352	2,552	2,010	2,026	1,871
- กรณีโฆษณา	892	1,072	1,354	1,257	2,013	1,033	1,515	1,119	1,628	2,425	1,439
- กรณีกฎหมาย	0	0	0	5	38	624	69	6	37	0	0
- กรณีขายตรงและตลาดแบบตรง	314	125	23	117	15	76	131	566	1,097	712	940
การให้คำปรึกษาทางสายด่วน 1166 (ราย)	16,808	34,804	53,341	61,242	60,982	41,773	38,701	49,708	47,329	45,311	52,504
3. ความเป็นอยู่และพฤติกรรมของคน											
พฤติกรรมในการบริโภค											
ค่าใช้จ่ายเพื่อการอุปโภคบริโภค (ร้อยละของค่าใช้จ่ายรวม) ^{19/}	88.36	87.90	88.32	88.07	88.30	88.07	87.90	87.20	87.10	86.97	
ค่าใช้จ่ายที่ไม่เกี่ยวกับการอุปโภคบริโภค (ร้อยละของค่าใช้จ่ายรวม) ^{19/}	11.64	12.10	11.68	11.93	11.70	11.93	12.12	12.89	12.90	13.03	
อัตราการบริโภคสุราของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป (ร้อยละ) ^{20/}	-	32.04	-	31.53	-	32.22	32.29	34.00	-	28.40	
อัตราการบริโภคบุหรี่ของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป (ร้อยละ) ^{20/}	-	20.70	-	21.36	-	19.94	20.72	19.90	-	19.10	
การใช้เวลาในชีวิตประจำวัน											
การใช้บริการจากสื่อต่างๆ (ชม./วัน) ^{21/}	-	2.90	-	-	-	-	-	3.19	-	-	-
- การอ่านหนังสือ (รวมถึงพิมพ์/วารสารทางอินเทอร์เน็ต)	-	1.00	-	-	-	-	-	1.11	-	-	-
- การดูโทรทัศน์	-	2.70	-	-	-	-	-	3.00	-	-	-
- การดูวิดีโอ	-	2.50	-	-	-	-	-	2.07	-	-	-
- การฟังรายการวิทยุ	-	1.60	-	-	-	-	-	1.64	-	-	-
- การท่องอินเทอร์เน็ต	-	1.90	-	-	-	-	-	2.03	-	-	-
- การฟังสเตอริโออื่นๆ	-	-	-	-	-	-	-	1.26	-	-	-
จำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้ Internet (ล้านคน) ^{22/}	10.96	12.33	13.80	14.80	16.60	18.30	21.70	24.59	29.80	33.40	36.00
4. สิ่งแวดล้อม											
สารอันตราย											
ปริมาณการใช้สารเคมี (ล้านตัน) ^{23/}	29.40	39.64	79.96	65.36	68.13	62.38	21.42	20.36	n.a.	n.a.	n.a.
ขยะ											
การผลิตขยะที่เกิดขึ้นทั่วประเทศ (ล้านตัน) ^{23/}	23.93	24.11	24.22	25.35	24.73	26.77	26.19	26.85	27.06	27.37	27.82
การผลิตขยะที่เกิดขึ้นใน กทม. (ล้านตัน) ^{23/}	3.20	3.22	3.20	3.37	4.01	4.13	3.94	4.19	4.21	4.88	4.85
ความสามารถในการกำจัดขยะแบบถูกสุขลักษณะใน กทม. (ล้านตัน) ^{23/}	3.20	3.22	3.20	3.37	4.01	4.13	3.94	3.70	3.73	3.88	3.93
ปริมาณของเสียอันตรายทั่วประเทศ (ล้านตัน) ^{23/}	3.13	3.07	3.16	3.41	3.57	3.30	2.69	3.45	3.51	n.a.	n.a.
มลพิษทางอากาศ											
ค่าเฉลี่ยฝุ่นขนาดเล็กกว่า 10 ไมครอน มคก./ลบ.ม. (บริเวณพื้นที่ทั่วไปใน กทม.) ^{23/}	47.90	42.50	37.80	38.10	38.20	41.00	41.30	38.20	38.38	35.43	46.29

ที่มา: 1/ 7/ รายงานการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

2/ สำนักกระบวนวิชา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข

3/ ข้อมูลสถิติคดีอาญาและอาชญากรรมจากศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และข้อมูลประชากรจากการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2543-2573 และ พ.ศ. 2553-2583 ประมวลโดยกองพัฒนาข้อมูลและตัวชี้วัดสังคม สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

4/ กลุ่มงานข้อมูลและข้อสนเทศ สำนักพัฒนาระบบงานยุติธรรมเด็กและเยาวชน กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน

5/ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานยุทธศาสตร์ (การให้คำปรึกษาทางสายด่วน 1166 สคบ. ให้บริษัทเอกชนดำเนินการตั้งแต่ไตรมาส 4 ปี พ.ศ. 2552)

6/ ข้อมูล GDP chain volume measures (reference year = 2002) (original) จากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และข้อมูลการมีงานทำจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

8/ สถิติสาธารณสุข กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กระทรวงสาธารณสุข

ตั้งแต่ปี 2556 ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเก็บข้อมูลจาก 75 กลุ่มโรค เป็น 298 กลุ่มโรค

9/ การคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2543-2573 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ตั้งแต่ปี 2553 การคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553-2583 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

10/ การสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประมวลผลโดยกองพัฒนาข้อมูลและตัวชี้วัดสังคม สศช.

11/ สถิติการศึกษานับถือ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

12/13/ ข้อมูลปี 2545-2546 จากรายงานผลการประเมินโอกาสและคุณภาพการศึกษาของประเทศไทย สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ข้อมูลตั้งแต่ปี 2547 เป็นต้นไป จากปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรไทย กลุ่มพัฒนาเครือข่ายสารสนเทศ สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

14/ รายงานคุณภาพชีวิตของคนไทย จากข้อมูลความจำเป็นพื้นฐาน (จปฐ.) กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย

15/ กองขับเคลื่อนและประเมินผลการพัฒนา สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

16/ สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ กระทรวงสาธารณสุข

17/ สำนักงานประกันสังคม กระทรวงแรงงาน และสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

18/ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศกลาง สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และข้อมูลประชากรจากสำนักบริหารการทะเบียน กระทรวงมหาดไทย

19/ รายงานการสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

20/ การสำรวจพฤติกรรมสุขภาพและการดื่มสุราของประชากร พ.ศ. 2547, 2550, 2554 และ 2557 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

การสำรวจอนามัยและสวัสดิการ พ.ศ. 2552, 2556 และ 2558 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ปี 2544-2548 เป็นการสำรวจของประชากรอายุ 11 ปีขึ้นไป) ทำการสำรวจทุก 2 ปี

21/ รายงานการสำรวจการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2547, 2552 และ 2558 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทำการสำรวจทุก 5 ปี

22/ ข้อมูลปี 2545-2551 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ และการสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ครัวเรือน) พ.ศ. 2552-2560 สำนักงานสถิติแห่งชาติ

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

23/ รายงานสถานการณ์มลพิษของประเทศไทย กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เอกสารอ้างอิง

- กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน. 2562. จำนวนผู้สมัครงาน ตำแหน่งงานว่าง และการบรรจุงาน.
- กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข. 2562. แพทย์เตือนอากาศร้อนอันตราย ระวังป่วยโรคลมแดดหรือฮีทสโตรก.
- กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ศูนย์อำนวยการความปลอดภัยทางถนนในช่วงเทศกาลสงกรานต์. 2562. “สรุปรายงานผลการปฏิบัติงาน ป้องกันและลดอุบัติเหตุทางถนนในช่วงเทศกาลสงกรานต์ 2562”.
- กรมแผนงาน กระทรวงสาธารณสุข. 2562. แผนงานป้องกันการบาดเจ็บจากการจราจรทางถนน ปี 2560-2564.
- กระทรวงพาณิชย์. 2562. ดัชนีราคาผู้บริโภคทั่วไปและดัชนีราคาผู้บริโภคพื้นฐานของประเทศ.
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. 2561. แนวทางและคู่มือการดำเนินงานการจัดสรรเงินอุดหนุนนักเรียนยากจนพิเศษแบบมีเงื่อนไข.
- ไกรยศ ภัทราวาท. 2561. ไทยใช้การศึกษาสูงกว่ากลุ่ม OECD ระบุปี'59 เกือบ 9 แสนล้าน จัดสรรไม่มีประสิทธิภาพ เด็กยากจนออกกลางคันไม่เรียนต่อ.
- คณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. 2562. แผนปฏิบัติการป้องกัน ปราบปราม และบำบัดรักษาเสพติด ปี 2562.
- ไทยรัฐออนไลน์. 2560. “เกมเมอร์เฮ้ บอร์ด กทท.บรรจุ E-Sport เป็นกีฬาเพื่อการแข่งขันแล้ว”. วันที่ 27 กรกฎาคม 2560.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. 2561. หนี้สินครัวเรือน (สินเชื่อกับสถาบันการเงิน).
- _____. 2562. สถิติสถาบันการเงิน.
- นพ.ณัฐกร จำปาทอง. 2562. สถานการณ์ปัญหาการฆ่าตัวตายประเทศไทย.
- ศูนย์ข้อมูลข้อเสนอแนะ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. 2562. สถิติคดีจราจรทางบก มกราคม-มีนาคม 2562.
- _____. 2562. สถิติคดีอาญา มกราคม-มีนาคม 2562.
- ศูนย์ความรู้เทคโนโลยีโรคซึมเศร้าไทย กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2562. รายงานการเข้าถึงบริการของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า.
- ศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติดแห่งชาติ. 2561. คำสั่งที่ 6/2561 เรื่อง การป้องกัน เฝ้ารวัง และแก้ไขปัญหายาเสพติดที่มีอาการทางจิตอันเนื่องมาจากการใช้ยาเสพติด.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2562. สถิติการให้บริการสายด่วนปรึกษาสุขภาพจิต 1323.
- เสาวณี จันทะพงษ์. 2561. การศึกษาสายอาชีพ (1): เส้นทางเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2562. ข้อมูลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2562. “โครงการสำรวจและศึกษาเพื่อการเฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม เรื่อง E-Sports สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการกำกับดูแล” โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.
- _____. 2562. ค่าใช้จ่ายการบริโภคของครัวเรือนหมวดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรื.
- _____. 2562. สถิติบัญชีประชาชาติของประเทศไทย.
- สำนักโรคบาตวิทยา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. 2562. สถานการณ์โรคที่เฝ้าระวังทางโรคบาตวิทยา.
- สำนักโรคติดต่อทั่วไป กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. 2562. กรมควบคุมโรคเตือนประชาชนระวังป่วยโรคไข้หวัดใหญ่และยัดหลัก “ปิด ล้าง เลี่ยง หยุด”.
- สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. 2562. ประเด็นสารสำคัญสำหรับการรณรงค์ป้องกันเด็กจมน้ำปี 2562.
- โสมรค์มี จันทรัตน์ และคณะ. 2562. เข้าใจพลวัตหนี้ครัวเรือนไทยผ่าน Big data ของเครดิตบูโร: ลักษณะการขยายตัวของผู้กู้ พฤติกรรม และคุณภาพของผู้กู้ที่เปลี่ยนไปในรอบ 9 ปีที่ผ่านมาสร้างนัยเชิงนโยบายอะไรบ้าง? สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์ เผยแพร่เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2562.



<http://social.nesdb.go.th/social/>

การเผยแพร่ที่จะมาถึง

มิถุนายน 2562	กรกฎาคม 2562	สิงหาคม 2562	กันยายน 2562
		รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสอง ปี 2562	- รายงานดัชนีความก้าวหน้าของคน ปี 2562 - รายงานการวิเคราะห์สถานการณ์ความยากจนและความเหลื่อมล้ำ ปี 2561
ตุลาคม 2562	พฤศจิกายน 2562	ธันวาคม 2562	มกราคม 2563
	รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสาม ปี 2562		
กุมภาพันธ์ 2563	มีนาคม 2563	เมษายน 2563	พฤษภาคม 2563
รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสี่และภาพรวม ปี 2562			รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2563

กองพัฒนาข้อมูลและตัวชี้วัดสังคม (กขส.)
 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
 962 ถนนกรุงเกษม เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ 10100

ผู้ประสานงาน/ Contact persons
 หากต้องการทราบรายละเอียดเพิ่มเติม กรุณาสอบถามได้ที่
 E-mails : Nipha@nesdb.go.th
 หรือ
 โทร. 0-2280-4085 ต่อ 3605