



ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

วันพฤหัสบดีที่ 6 มิถุนายน 2562 เวลา 9.00 น.

ณ ห้องประชุม 521 อาคาร 5 ชั้น 2

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

An aerial photograph of a city skyline at sunset. The sun is low on the horizon, casting a warm orange glow over the scene. In the foreground, a wide river flows, with a bridge crossing it. The bridge has multiple lanes for traffic and a dedicated lane for a train or tram. Several tall buildings are visible in the background, including a prominent skyscraper on the right. The sky is filled with soft, wispy clouds.

1. ความเคลื่อนไหวทางสังคม

ไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

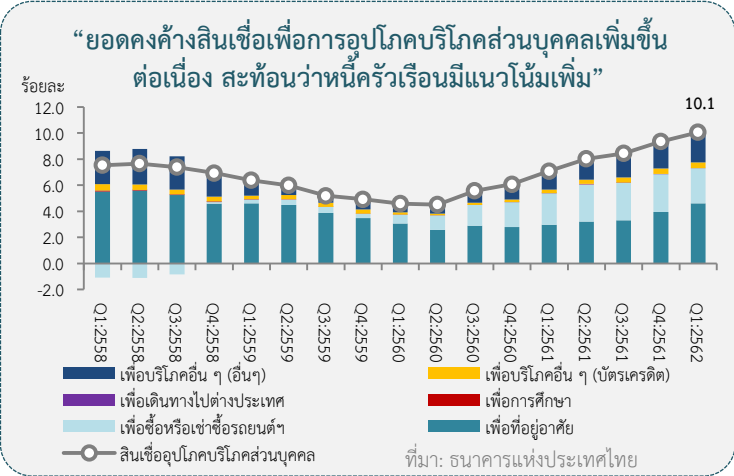
ภาพรวม ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

ความเคลื่อนไหว
ทางสังคม



“ด้านคุณภาพคน สถานการณ์แรงงานดีขึ้น ขณะที่ด้านหนี้สินครัวเรือนและการเจ็บป่วยยังคงต้องเฝ้าระวัง ”

%YoY	2560	2561	Q1/61	Q2/61	Q3/61	Q4/61	Q1/62
การจ้างงาน	-0.6	1.1	-0.2	0.9	1.7	1.9	0.9
อัตราการว่างงาน	1.2	1.1	1.2	1.1	1.0	0.9	0.9
ค่าจ้างที่แท้จริงของภาคเอกชน	-0.9	1.2	1.9	0.7	1.6	0.5	2.5
หนี้สินครัวเรือน	4.5	6.0	5.2	5.7	5.9	6.0	n.a.
การเจ็บป่วยด้วยโรคเฝ้าระวัง (พันคน)	601.3	636.2	135.1	125.5	234.6	141.0	233.3

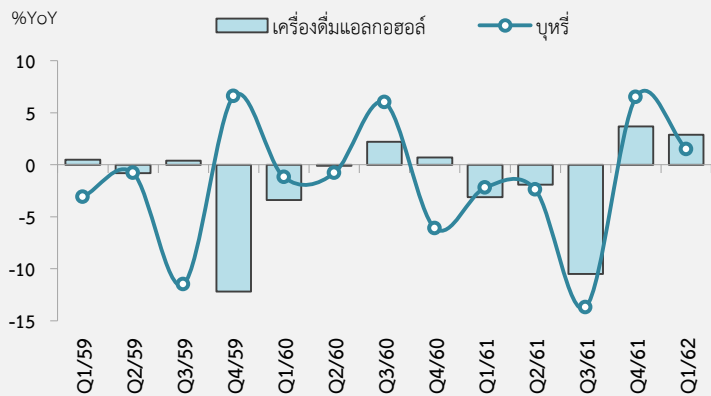


ภาพรวม ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

“ด้านความเป็นอยู่

ไตรมาสหนึ่งการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี **เพิ่มขึ้น**”

%YoY	Q1/61	Q2/61	Q3/61	Q4/61	Q1/62
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี	-2.8	-2.0	-11.6	4.5	 2.3
- เครื่องดื่มแอลกอฮอล์	-3.1	-1.9	-10.5	3.7	 2.9
- บุหรี	-2.2	-2.4	-13.7	6.5	 1.5



“ในไตรมาสหนึ่ง พฤติกรรมการใช้จ่ายเพื่อบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรีเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.3 จากร้อยละ 4.5 ในไตรมาสก่อนหน้า คิดเป็นร้อยละ 3.8 ของค่าใช้จ่ายครัวเรือน”

การเสียชีวิตในแต่ละปี

จำนวน (คน)

ร้อยละ

- การสูบบุหรี



55,000

11

- การดื่มแอลกอฮอล์



22,000

4.5

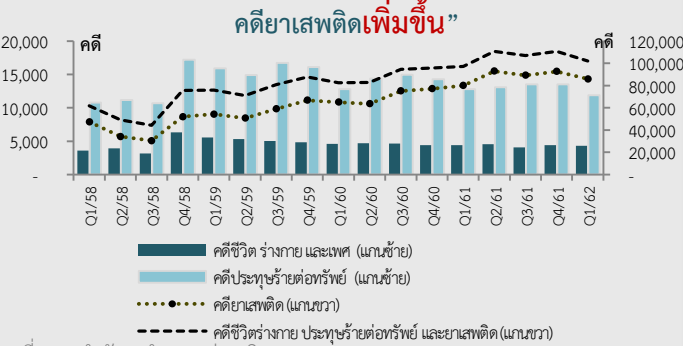
“ด้านความมั่นคง ในไตรมาสหนึ่งการก่อคดีอาญา เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะจากคดียาเสพติด

ขณะที่การเกิดอุบัติเหตุทางบกลดลงทั้งในช่วงการเดินทางปกติและช่วงเทศกาลสงกรานต์ ”

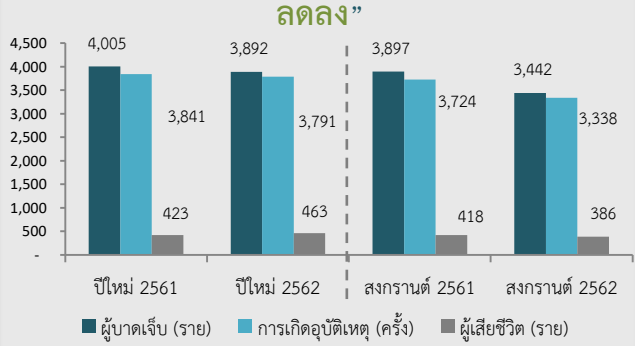


%YoY	2561	Q1/61	Q2/61	Q3/61	Q4/61	Q1/62
การรับแจ้งอุบัติเหตุ	17.3	20.5	31.8	21.4	0.3	-5.0
ผู้เสียชีวิต	6.5	-4.8	-11.3	6.8	-3.4	-4.8
คดีอาญารวมรับแจ้ง	19.5	17.7	33.7	12.8	15.5	5.1
- ยาเสพติด	26.3	22.8	46.1	18.1	20.2	7.4
- คดีชีวิตร่างกายและเพศ	-5.0	-4.5	-3.5	-12.1	0.5	-1.6
- คดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน	-6.3	-0.1	-9.1	-9.8	-5.2	-7.1

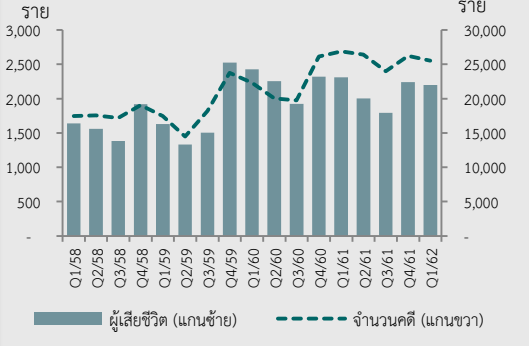
“คดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน คดีชีวิตร่างกายและเพศ ลดลง



“การเกิดอุบัติเหตุ จำนวนผู้เสียชีวิต มูลค่าความเสียหาย ลดลง”



“อุบัติเหตุช่วงเทศกาล ลดลง”



ที่มา : สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

ประเด็นติดตามและเฝ้าระวัง ในระยะต่อไป



- สถานการณ์ภัยแล้งมีแนวโน้มรุนแรงมากกว่าปีก่อนๆ โดยเฉพาะในบริเวณภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- ผลกระทบจากสงครามการค้าระหว่างสหรัฐอเมริกาและจีน อาจกระทบการส่งออกและการท่องเที่ยวของไทยและส่งผลกระทบต่อเนื่องถึงการจ้างงานและรายได้
- การพัฒนากำลังแรงงาน ภายใต้แนวโน้มเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี



- ความเปราะบางของภาคครัวเรือนจากแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของหนี้สินครัวเรือน
- ทิศทางการก่อกำหนดเพื่อที่อยู่อาศัยของครัวเรือนในช่วงครึ่งหลังของปีหลังจากการใช้มาตรการ LTV
- การขยายตัวของสินเชื่อเพื่อการบริโภคส่วนบุคคลอื่น ๆ และบัตรเครดิตอาจมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น



- โรคที่เกิดขึ้นในช่วงฤดูร้อน ได้แก่ ติดต่อบางอาหารและน้ำ และโรคฉี่หนู
- เฝ้าระวังเด็กจมน้ำช่วงปิดเทอม



2.สถานการณ์ทางสังคมที่สำคัญ

ไตรมาสหนึ่ง ปี 2562

เยาวชนมีความเสี่ยงต่อการเป็น ภาวะซึมเศร้าและฆ่าตัวตายมากขึ้น



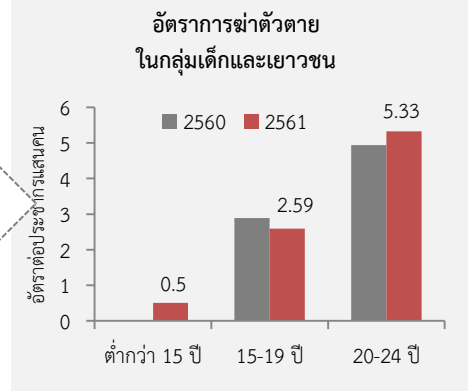
11.5 %
ของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า
เป็นวัยรุ่น (15-24 ปี)

สาเหตุ

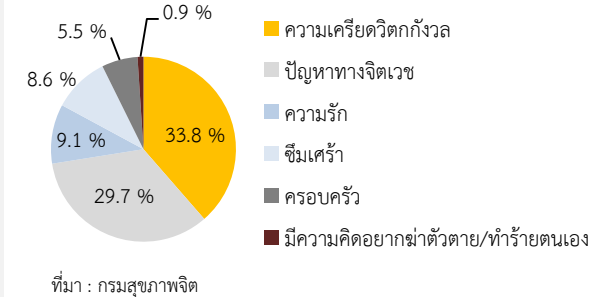
- ภาวะเสี่ยงสูง จากการถูกประณาม เศรษฐกิจ ความรัก ความรู้สึกผิด ความสูญเสียอย่างฉับพลัน
- ความกดดัน จากสภาพแวดล้อมและค่านิยมของสังคม
- ความรัก ของพ่อแม่ที่คอยประคบประหงม ตามใจ

การขาดทักษะการสร้างความเข้มแข็งให้กับตัวเอง
ไม่สามารถจัดการปัญหาเมื่อเกิดความผิดหวังในชีวิต
ทำให้ทุกปัญหากลายเป็นสาเหตุที่พัฒนาไปสู่ภาวะซึมเศร้า
และคิดทำร้ายตนเองหรือฆ่าตัวตายได้

ผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามีอัตราการฆ่าตัวตาย
มากกว่าคนทั่วไป 20 เท่า



การใช้บริการสายด่วนปรึกษาสุขภาพจิตในกลุ่มเยาวชนอายุ 20-25 ปี
จำแนกตามประเภทของปัญหา ปีงบประมาณ 2561



แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหา

- **ครอบครัวและคนใกล้ชิด** สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันตั้งแต่เด็ก คอยสังเกตหากมีอาการเสี่ยงรีบพาไปพบแพทย์ เพื่อเข้ารับการรักษอย่างถูกวิธี จะทำให้การดีขึ้นและหายขาดได้
- **สถานศึกษา** มีบทบาทในการช่วยเหลือนักเรียน/นักศึกษามากขึ้น อาทิ การจัดครูแนะแนว การจัดตั้งหน่วยส่งเสริมสุขภาวะนิสิต
- **หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง** ส่งเสริมทักษะชีวิตในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น ทั้งการมองเห็นคุณค่าของตนเอง การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการอารมณ์และความเครียด

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ความท้าทายในการสร้างโอกาส การเข้าถึงการศึกษาอย่างทั่วถึง

สถานการณ์
ทางสังคม

กองทุนเพื่อความเสมอภาค
ทางการศึกษา (กสศ.)



ร่วมกับ



สพฐ.



มธ.



มน.

วิจัยและพัฒนาตัวแบบปฏิรูป
หรือนวัตกรรม



iSEE

Information System for Equitable Education

- ระบบข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงกับเลขประจำตัวประชาชน 13 หลัก
- ใช้ในการคัดกรองเด็กที่มีคุณสมบัติในการรับทุน
- การติดตาม/ประเมินผลเด็กที่ได้รับทุนไปแล้ว

โครงการจัดสรรเงินอุดหนุนนักเรียนยากจนพิเศษแบบมีเงื่อนไข (Conditional Cash Transfer: CCT)

ให้ทุนแก่เด็กยากจนพิเศษเป็นรายบุคคลตามสภาพปัญหาที่แตกต่างกัน โดยจัดสรรค่าใช้จ่ายเป็น ค่าครองชีพ/ค่าอาหาร และ ค่ากิจกรรมให้นักเรียนมีทักษะอาชีพ

เงื่อนไขสำคัญในการรับทุน

- (1) รักษาอัตราการมาเรียนให้เกินกว่าร้อยละ 80
- (2) มีพัฒนาการที่สมวัยตามเกณฑ์มาตรฐาน (น้ำหนักและส่วนสูง)
- (3) วัดผลการเรียนของนักเรียนและการเลื่อนชั้น

โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง

- ให้ทุนเยาวชนที่เรียนดีมีความขยันแต่ขาดแคลนทุนทรัพย์
- ต้องเป็นผู้ที่กำลังเรียนระดับชั้น ม.3 และ ม.6 หรือเทียบเท่าหรือ ปวช.3
- สนับสนุนค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนให้นักเรียน
- สถานศึกษาจะได้รับงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน

โครงการทุนสำหรับนักเรียน ในพื้นที่ห่างไกล

- พัฒนาครูรุ่นใหม่เพื่อเพิ่มคุณภาพโรงเรียนของชุมชน ปีละ 300 คน ต่อเนื่อง 5 ปี

3

บทความ

“อีสปอร์ต สถานการณ์ ผลกระทบ
และแนวทางการดูแล”



— อีสปอร์ต (E-sport) คืออะไร ? —

บทความ



— อีสปอร์ต (E-sport) คืออะไร ?

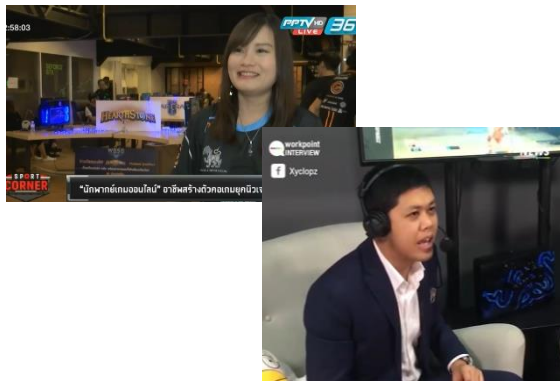
บทความ



— อีสปอร์ต (E-sport) มีใครบ้าง ? —

บทความ

นักพากย์เกม



ผู้เล่น/นักกีฬา



สังกัด/สโมสร



บริษัทผู้ผลิตเกม



นักแคสเกม



ผู้ชม



— อีสปอร์ต (E-sport) มีเกมอะไรบ้าง ? —

บทความ

“5 อันดับเกมยอดนิยมในการแข่งอีสปอร์ต”

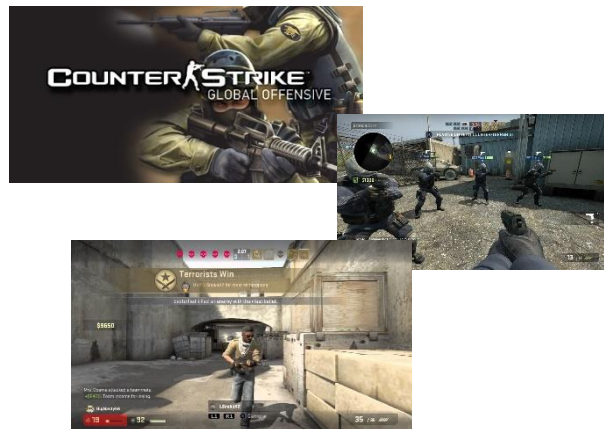
1. League of Legend



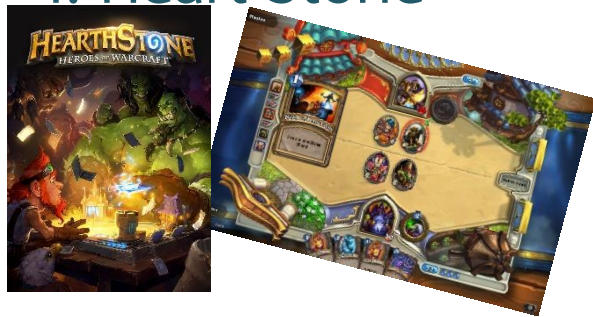
2. DOTA2



3. Counter Strike GO



4. Heart Stone



5. Overwatch



ความเป็นมาของอีสปอร์ต

บทความ

อีสปอร์ต คือ การแข่งวิดีโอเกมที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการแข่งขัน

มีรูปแบบ มาตรฐาน มีกฎระเบียบและมีการแข่งขันในเชิงกีฬา

จุดเริ่มต้นของกีฬาอีสปอร์ต

2515 เริ่มต้นแข่งวิดีโอเกมระหว่างนักศึกษา
ในสหรัฐอเมริกา

2543 การจัดแข่งขันนานาชาติ

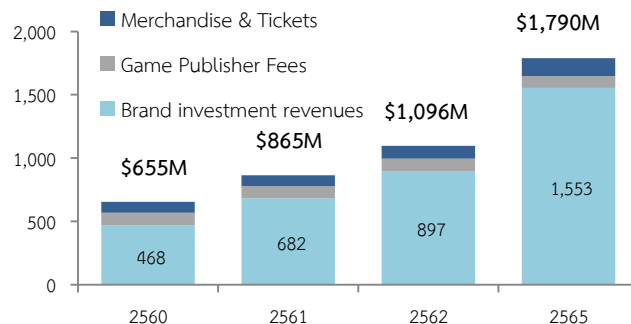
2544 นักกีฬาอีสปอร์ตไทยเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ต
ระดับนานาชาติ ครั้งแรก

2550 นักกีฬาไทยคว้าแชมป์โลกได้ในปี 2550

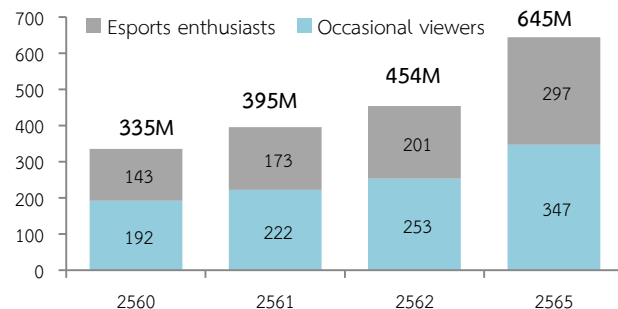
2560 การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้อนุมัติรับรองให้
อีสปอร์ต เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้ง
สมาคมกีฬา



รายได้ของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทั่วโลก



ผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลก



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

สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

วิจัย

บทความ

ภาพรวมตลาดเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทย

- มีผู้เล่นเกม 18.3 ล้านคน
- มูลค่าใช้จ่ายในตลาดเกม 19,281 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 18.1% จากปี 60
- มีผู้ชม 2.6 ล้านราย คาดว่าจะเพิ่มขึ้น 30% ในช่วง 60-64

คุณลักษณะของนักกีฬาอีสปอร์ต



97%
เพศของนักกีฬา



3%



78%
กำลังศึกษา



60%
มาจากชมรม
สถานศึกษา

เวลาที่เล่นเกมเฉลี่ย (ชม.)



วันธรรมดา
3 ชม. 20 น.



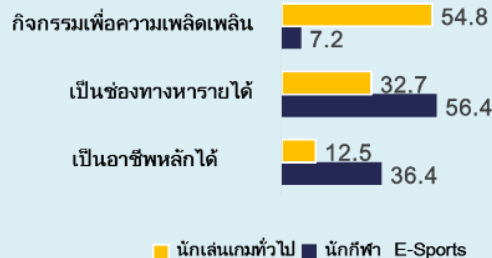
วันหยุด
4 ชม. 15 น.

เปรียบเทียบก่อนและหลังเป็นนักกีฬา

		นักกีฬาสมัครเล่น	นักกีฬาอาชีพ
เวลาฝึกซ้อม	↑	53%	87%
ผลการเรียน	↑	8%	26%
รายจ่ายที่เกี่ยวข้อง	↑	14%	31%

มุมมองต่ออีสปอร์ต

การเป็นช่องทางอาชีพ

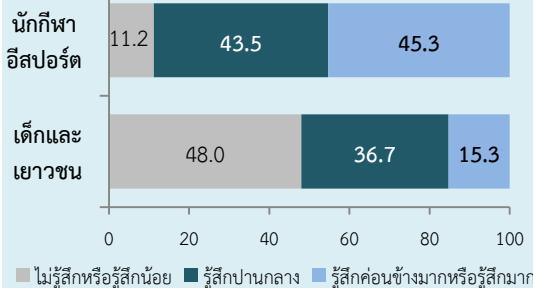


กลุ่มผู้ปกครอง

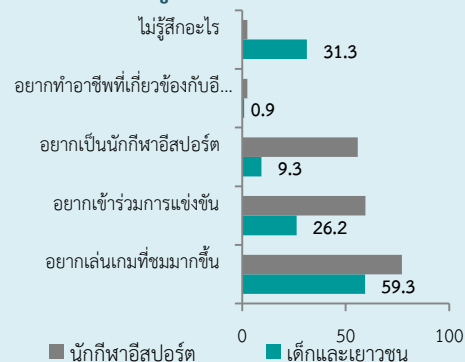
- 3 ใน 4 ไม่รู้จักอีสปอร์ต
- 40% สนับสนุนให้เข้าร่วมแข่งขัน
- 26.5% สนับสนุนให้เป็นนักกีฬาอาชีพ
- 8% ที่คัดค้านในทุกด้าน

อิทธิพลจากการแข่งขัน

ความรู้สึกอยากเล่นเกมมากขึ้นเมื่อรู้ว่ามีจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

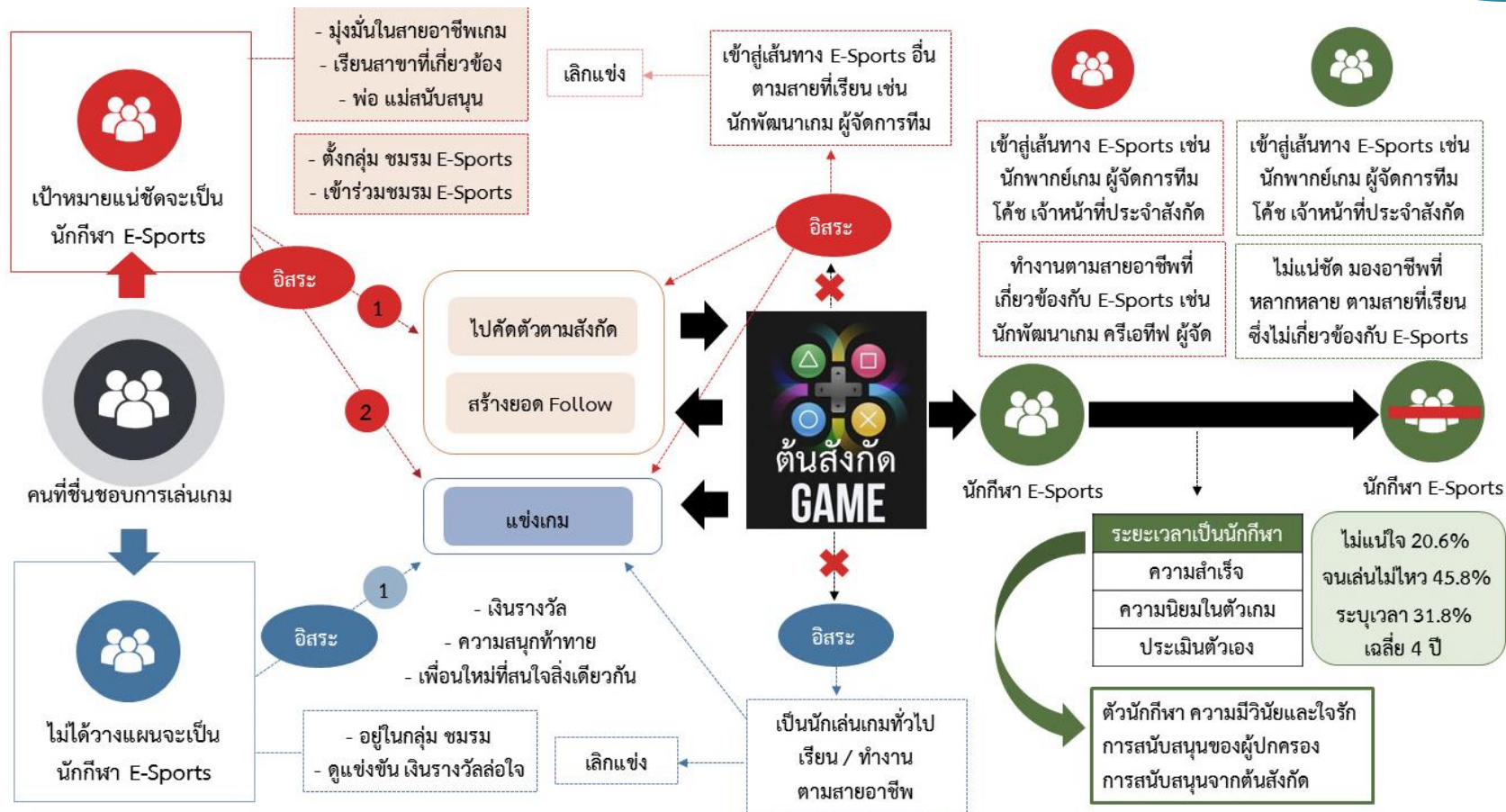


ความรู้สึกเมื่อได้ชมแข่งขัน



กระบวนการเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

บทความ



ผลกระทบจากการมีอีสปอร์ต

บทความ



เชิงบวก

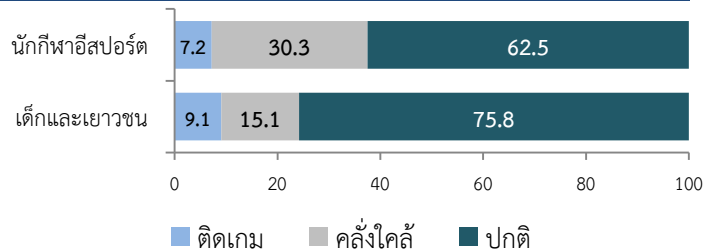
- การเกิดอาชีพใหม่ สร้างงานสร้างอาชีพ
- การสร้างโอกาสและแรงจูงใจ
- การเติบโตของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง



เชิงลบ

- ความนิยมในอีสปอร์ตอาจส่งผลกระทบตุนให้อยากเล่นเกมมากขึ้น
- ผลกระทบต่อสุขภาพ อารมณ์และพฤติกรรม
- การปรับเปลี่ยนอาชีพ
- การขาดดุลการค้า

สภาวะการติดยาของกลุ่มเด็กและเยาวชน และนักกีฬาอีสปอร์ต



ผลกระทบจากการเล่นเกม 5 อันดับแรก

มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา เช่น ปวดตา ตามีอาการเมื่อยล้า
ปวดหลัง ปวดเมื่อย ตามร่างกายในขณะที่เล่นเกม
เล่นเพลินจนนอนดึก นอนน้อยกว่าไม่ได้เล่นเกม
รู้สึกหงุดหงิดอารมณ์เสีย เมื่อเล่นเกมไม่ชนะ
กินขนมขบเคี้ยว สแน็ค มากขึ้น (โดยเฉพาะในขณะที่เล่นเกม)
รู้สึกว่าตนเองโกรธ หรือหงุดหงิดง่ายขึ้น

นักเล่นเกมทั่วไป

มีผลกระทบ (%)	ระดับมาก (%) ค่อนข้างมาก (%)	ค่าเฉลี่ย
92.2	31.6	3.00
88.5	20.3	2.78
87.4	26.3	2.82
75.1	18.9	2.48
75.4	19.1	2.43
68.6	12.9	2.24

นักกีฬา E-sports

มีผลกระทบ (%)	ระดับมาก (%) ค่อนข้างมาก (%)	ค่าเฉลี่ย
94.8	17.3	2.76
93.3	17.5	2.82
87.1	18.2	2.60
71.5	17.3	2.36
72.0	10.4	2.21
72.5	15.6	2.30

กรณีต่างประเทศ

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

กรณีประเทศไทย

- ยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับอีสปอร์ตและเกมออกอย่างเป็นทางการ
- มาตรการควบคุมสถานประกอบการร้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551
 - ร้านเกมต้องขอใบอนุญาตประกอบกิจการ
 - ไม่อนุญาตให้ร้านให้บริการแก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ช่วงก่อน 14.00 น. ของวันจันทร์-ศุกร์ ยกเว้นวันหยุดราชการ
 - ไม่อนุญาตให้ร้านให้บริการแก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี หลังเที่ยงคืน
 - ไม่อนุญาตให้ร้านให้บริการเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน
- กระทรวงสาธารณสุข สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน ได้พยายามผลักดันให้เกิดมาตรการการกำกับดูแลการแข่งขันอีสปอร์ตและอื่นๆ เพื่อป้องกันและเยียวยาปัญหาเยาวชนติดเกม

ข้อเสนอแนะแนวทางการกำกับดูแลอีสปอร์ต

การป้องกันและลดผลกระทบ จากการเล่นเกม

การควบคุมเวลาและเล่นเกมตามอายุ

การเล่นเกมสร้างสรรค์

การสื่อสารกับสังคมเพื่อให้มีความเข้าใจที่ถูกต้อง

การมีมาตรการการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

การดูแลการจัดการแข่งขัน อีสปอร์ต

การกำหนดระเบียบปฏิบัติที่ชัดเจน

การคุ้มครองดูแลนักกีฬา

การเตรียมพร้อมระบบนิเวศ วงการอีสปอร์ต

การสนับสนุนการสร้างและพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาหาแนวทางการส่งเสริมผู้ผลิตเกม และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

มาตรการรองรับการขยายตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาษี อาชญากรรม

ขอขอบคุณ

Download เอกสาร :

<http://social.nesdb.go.th/social/Default.aspx?tabid=127&articleType=CategoryView&categoryId=4>

