

ปัจจัยนำเข้า

กระบวนการ

ผลผลิต/ตัวชี้วัด

ผลลัพธ์/ผลกระทบ

สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ร่วมกับ ก.การท่องเที่ยวและกีฬา ก.การพัฒนาสังคมฯ ก.ศึกษาธิการ ก.ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (โดย DEPA) ก.มหาดไทย ก.วัฒนธรรม ก.สาธารณสุข ก.ยุติธรรม สคบ. ผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต อปท. สนง.ตำรวจแห่งชาติ สภาเด็กและเยาวชนฯ สภาองค์กรชุมชน กทม. เมืองพัทยา ส.สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ภาคประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

ศูนย์ประสานงานเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) ร่วมกับ ก.สาธารณสุข ก.ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (โดย DEPA) ก.ศึกษาธิการ ก.วัฒนธรรม ก.ยุติธรรม ก.มหาดไทย สนง.ตำรวจแห่งชาติ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กรมประชาสัมพันธ์ สคบ. วช. สกว. สสส. องค์กรวิชาชีพสื่อทุกแขนง ภาคประชาสังคม อปท. สภาองค์กรชุมชนสภาเด็กและเยาวชนฯ สมาชิกรสมัชชาสุขภาพฯ กทม. เมืองพัทยาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

ก.การพัฒนาสังคม ร่วมกับการกีฬา สนง.ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ก.มหาดไทย ก.วัฒนธรรม ก.ยุติธรรม ก.ศึกษา ก.สาธารณสุข สนง.ตำรวจฯ กสทช. สคบ. สนง.ตำรวจฯ สภาเด็กและเยาวชนฯ สมาชิกรสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ สภาองค์กรชุมชน อปท. กทม. เมืองพัทยาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

การกีฬาฯ ก.การท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับ ก.การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สนง.ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ก.ดิจิทัล ก.ยุติธรรม ก.มหาดไทย ก.วัฒนธรรม ก.สาธารณสุข ก.ศึกษาธิการ สคบ. สนง.ตำรวจฯ กทม. เมืองพัทยา สภาเด็กและเยาวชนฯ อปท. สมาคมกีฬาอีสปอร์ตฯ สมาชิกรสมัชชาฯ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ

- กำหนดแนวปฏิบัติ หรือมาตรการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ปลอดภัย เป็นธรรม โปร่งใส เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก
-กรณีสถานศึกษาจัดทำข้อกำหนดการจัดการแข่งขัน และการส่งเสริมการตลาดของผู้ประกอบการเพื่อความปลอดภัยต่อสุขภาพเด็ก

- ศึกษา แสวงหาข้อมูล และรับฟังความคิดเห็น เพื่อหาแนวทางในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง และได้รับการยอมรับจากทุกฝ่าย
- เผยแพร่ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้ เกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง รอบด้าน และสมดุล
- จัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุนให้เกิดชุดความรู้ แนวปฏิบัติ และคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับอีสปอร์ต

สอดส่องดูแล เป็นหูเป็นตา ร้องเรียน หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการสื่อสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ ที่อาจจะเกิดกฎระเบียบของ กสทช. กฎหมายด้านคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายด้านการคุ้มครองเด็ก กฎหมายด้านการพนัน และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

จัดทำกฎหมายเป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดคก. และมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

ติดตามและรายงานความก้าวหน้าการขับเคลื่อน

มาตรการและแนวปฏิบัติด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชนในการดำเนินงานจัดกิจกรรมอีสปอร์ต

เกิดกระบวนการสร้างความเข้าใจการสื่อสารอีสปอร์ตอย่างถูกต้องและได้รับการยอมรับจากทุกภาคส่วน

นำไปสู่

เกิดการจัดทำ เผยแพร่ และสื่อสารองค์ความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตที่ถูกต้องและปลอดภัยสำหรับเด็ก

เกิดการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์และกำกับการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต เพื่อให้เกิดความปลอดภัยต่อสุขภาพสำหรับเด็ก

การสร้างความร่วมมือของชุมชนและสังคม ในการเฝ้าระวังการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และอีสปอร์ต

เกิดกฎหมาย ระเบียบ หรือมาตรการที่ทันสมัย ในการดูแลธุรกิจเกม และการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต

รายงานความก้าวหน้าในการประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ ๑๒

ไม่มีการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต ซึ่งไม่เหมาะสมและไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก

-ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดความรู้อิสปอร์ตที่ถูกต้องครบถ้วนเกี่ยวกับอีสปอร์ต

-พ่อแม่ผู้ปกครอง เกิดความตระหนักรู้ ทำทัน และเข้าใจวิธีการดูแลเด็กกับวีดีโอเกมและอีสปอร์ตที่ถูกต้อง

เด็กเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างถูกต้อง

นำไปสู่

ชุมชนและสังคมโดยรวมเกิดความรู้เท่าทัน เกิดการเฝ้าระวังและร่วมแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก

หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนมีบรรทัดฐานในการดำเนินธุรกิจ และการดำเนินงานภาครัฐที่มีคุณภาพสอดคล้องกับสถานการณ์ใหม่ของอีสปอร์ต

มีกระบวนการติดตามการดำเนินการ