

บันทึกการประชุม
คณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Game Software) และอีสปอร์ต (E-Sport)
ในคณะกรรมการการอุตสาหกรรม สภาผู้แทนราษฎร
ครั้งที่ ๑๐

วันพฤหัสบดีที่ ๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ เวลา ๑๓.๓๐ นาฬิกา
ณ ห้องประชุมคณะกรรมการ (สผ.) หมายเลข ๓๐๒ ชั้น ๔ อาคารรัฐสภา

อนุกรรมการผู้มาประชุม

๑. นายจิรวิทย์ ทองสุวรรณ	ประธานคณะกรรมการ
๒. นายกฤษณ์ พุฒิกัญญา	รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นายชุตินันท์ พิกุลกัญญา	รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง
๔. นายปริเมธ วงศ์สัตยพนธ์	โฆษกคณะกรรมการ
๕. นายณัฏฐ์ จิรวารศิริกุล	อนุกรรมการ
๖. นายนิยม ช่างพินิจ	อนุกรรมการ
๗. นายเนนิน อนันต์ปัญญาชัย	อนุกรรมการ
๘. นายขวัญนันทน์ อรุณประเสริฐ	เลขานุการคณะกรรมการ

อนุกรรมการผู้ไม่มาประชุม

๑. นางสาววรรณวีระ ตระกูลสิน	สอการประชุม
๒. นายสุนทร อักษรเชิดชู	ลาการประชุม

ที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการผู้มาประชุม

๑. นายอิสระ หาคะ
๒. นายกิตติพิชญ์ พันธุมาศ
๓. นายธนพัฒน์ สิทธิราพร
๔. นายศรัณย์ ทิมสุวรรณ
๕. นายณัฏฐ์ อิศรางกูร ณ อยุธยา
๖. นายสีปกร ถิรตันติ
๗. นายวรตม์ โชติพิทยสุนนท์
๘. นายเอกรัฐ อิทธิไกรวัล

ผู้เข้าร่วมประชุมชี้แจง

บริษัท โซวไรซ์ซิด จำกัด

- นายณัฏฐ์ จุโฑทก

บริษัท อีสปอร์ต อัลลายแอนซ์ จำกัด

๑. นายณวัฒน์ ปิยะวรรณกร ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จำกัด

๒. นายธีระพงษ์ เจริญเจริญ ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายเทคโนโลยี

บริษัท อินเวท เอเจนซี จำกัด

- นายรณนที พลานนท์ ผู้บริหารบริษัท

กลุ่มยูทูบเบอร์

๑. นางสาวอารีศา หอมกรุ่น (เดียร์ลอง)

๒. นายพิชญุตม์ สิทธิพันธุ์ (Gssspotted)

๓. นางสาวอารีนา เสนพันธ์

๔. นายศิร์เวทย์ เครือวิทย์

๕. นายธนากร ปญญาศักดิ์กุล (αarm)

เริ่มประชุมเวลา ๑๓.๓๕ นาฬิกา

เมื่ออนุกรรมการมาครบองค์ประชุมแล้ว ประธานคณะอนุกรรมการ ได้กล่าวเปิดประชุม และดำเนินการตามระเบียบวาระการประชุม สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ระเบียบวาระที่ ๑ เรื่องที่ประธานแจ้งต่อที่ประชุม

ประธานอนุกรรมการ ได้แจ้งต่อที่ประชุมว่า ตามที่คณะอนุกรรมการได้เชิญกระทรวงวัฒนธรรมเข้าร่วมประชุมในวันพฤหัสบดีที่ ๒๘ มกราคม ๒๕๖๔ โดยขอให้กระทรวงวัฒนธรรมพิจารณาส่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ. ให้คณะอนุกรรมการพิจารณาต่อไปนั้น ทั้งนี้ กระทรวงวัฒนธรรมได้จัดส่งร่างพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวมาให้คณะอนุกรรมการเป็นไปที่เรียบร้อยแล้ว รายละเอียดปรากฏตามเอกสารที่แนบ

ที่ประชุมรับทราบ

ระเบียบวาระที่ ๒ รับรองบันทึกการประชุม

ที่ประชุมมีมติรับรองบันทึกการประชุม ครั้งที่ ๔ วันพฤหัสบดีที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ โดยไม่มีการแก้ไข

ระเบียบวาระที่ ๓ เรื่องพิจารณา

ที่ประชุมได้พิจารณาเรื่อง “ศึกษาปัญหาอุปสรรคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Game Software) และอีสปอร์ต (E-Sport) ของประเทศไทย” โดยเชิญกลุ่มคอนเทนต์ออนไลน์และอีเวนต์อแกลไนซ์ด้านเกม รวมทั้งกลุ่มยูทูบเบอร์ที่มีชื่อเสียงเข้าร่วมประชุมเพื่อให้ข้อมูล ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นดังกล่าวข้างต้น ซึ่งมีประเด็นสำคัญ ดังนี้

๓.๑ กลุ่มบริษัทจัดทำคอนเทนต์ออนไลน์และอีเวนต์อแกลไนซ์ด้านเกม

นายณวัฒน์ ปิยะวรรณกร ประธานบริษัท อีสปอร์ต อัลลายแอนซ์ จำกัด ได้แสดงความเห็นต่อที่ประชุมว่า ภาพลักษณ์ของคนเล่นเกมที่มักจะมีกระแสออกมาในลักษณะเชิงลบ จึงเห็นควรปรับชุดความคิดเรื่องนี้ใหม่ เพราะอุตสาหกรรมเกมมีความผสมผสานระหว่างอุตสาหกรรมกับการตลาด ภาครัฐจึงควรส่งเสริมธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในระดับมหภาค เพราะเกมคืออนาคต ไม่ต้องการให้เกิดการมองว่าคนติดเกมเป็นภัยคุกคามนั้น เช่นเดียวกับคนที่มีภาพลักษณ์ไม่ดีก็จะถูกมองในแบบเดียวกัน นอกจากนี้ ภาครัฐต้องให้ความเชื่อมั่นในภาคเอกชน และหากไม่มีการสร้างความเชื่อมั่นขึ้นมา ก็ควรให้ภาคเอกชนควบคุมกันเองจะมีประสิทธิภาพมากกว่า

นายธรรณท์ พลานนท์ ผู้บริหารบริษัท อินเวท เอเจนซี จำกัด ได้แสดงความเห็นในประเด็นปัญหาอีสปอร์ตในประเทศไทยว่า ปัญหาการจัดรายการแข่งขันเกมและอีสปอร์ตของไทยจะมีบริษัทที่ลงทุนจัดงานเพียงไม่กี่บริษัท อาทิ บริษัท การ์ร่า และบริษัท เทนเซ็นต์ (Tencent) เนื่องจากการจัดงานในแต่ละครั้งจะใช้งบประมาณค่อนข้างสูง ซึ่งทั้งสองบริษัทนี้จะเป็นบริษัทต่างชาติที่มีศักยภาพสูงในด้านงบประมาณ

ผู้แทนบริษัท โซวไรลิมิต จำกัด ได้แสดงความเห็นว่า ปัญหาอุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันที่พบคือ สื่อมวลชนมักจะมีการนำเสนอข่าวในเชิงลบต่อวงการเกมเกินความเป็นจริง

๓.๒ กลุ่มสตรีมเมอร์ (Streamer) หรือนักแคสต์เกม

นายธรรณท์ ปฏินญาศักดิ์กุล (9arm) ได้แสดงความเห็นต่อที่ประชุมว่า จากสภาพปัญหาของอีสปอร์ตในประเทศไทยน่าจะมาจากปัจจัยหลายประการได้แก่ ๑) ทักษะในการสื่อสาร ๒) การบริหารจัดการที่ยังทำได้ไม่ดีเพียงพอ ๓) การเชื่อมโยงไม่ให้อยึดติดทุน ซึ่งควรแยกแยะระหว่างทุนกับพรสวรรค์ให้ชัดเจน ๔) ขาดแหล่งข้อมูลที่รวบรวมองค์ความรู้อีสปอร์ต ทั้งนี้ ได้มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการส่งเสริมการจัดงานอีเวนต์ที่เป็นรายการอีสปอร์ตขนาดใหญ่ให้เกิดขึ้นในประเทศ นอกจากนี้ ยังมีความเห็นเพิ่มเติมว่า ในปัจจุบันนี้เป็นที่ทราบกันดีว่า บางบริษัทที่จัดงานเกม (Event organizer) และได้ลงทุนจัดงานจะประสบปัญหาขาดทุนค่อนข้างมาก

นางสาวอารีศา หอมกรุ่น (เดียร์ลอง) ได้แสดงความเห็นในประเด็นดังกล่าวว่า จากกรณีที่มีสื่อต่าง ๆ มักจะนำเสนอเนื้อหาหรือข่าวสารในเชิงลบต่อเกมนั้น สำหรับในความเห็นส่วนตัวเห็นว่า การพูดการจัดทำอาหารรายละเอียดหรือคอนเทนต์ของสตรีมเมอร์บางรายที่มีการใช้คำพูดหยาบคายในการแสดงต่าง ๆ ซึ่งก็ไม่สามารถห้ามปรามหรือหาวิธีป้องปรามได้อย่างไร โดยสตรีมเมอร์บางรายนั้นก็ไม่มีสังกัด ทำให้ไม่สามารถควบคุมการกระทำนั้นได้

จากนั้น ที่ประชุมได้มีการซักถาม แสดงความเห็น และมีข้อเสนอแนะ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

๑. ประเด็นความเป็นไปได้ของภาครัฐที่จะสนับสนุนการจัดงานรายการแข่งขันระดับโลก อาทิ The International (TI) ที่เป็นทัวร์นาเมนต์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกได้ใช้งบประมาณเท่าใด สามารถประมาณการตัวเลขได้หรือไม่

นายธรรณท์ ปฏินญาศักดิ์กุล ได้ชี้แจงต่อที่ประชุมว่า ความเป็นไปได้ในการจัดรายการแข่งขันระดับโลกที่จะมาจัดในประเทศไทยนั้น มีความเป็นไปได้ยากมาก เพราะตลาดส่วนใหญ่จะเป็นสหรัฐอเมริกา กับจีนที่มีคนเล่นเกมค่อนข้างมาก ในประเด็นสอบถามเดียวกันนี้ ผู้บริหารบริษัท อินเวท เอเจนซี จำกัด ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า ประสบการณ์ของบริษัทที่ผ่านมาได้เคยจัดรายการ GESC Thailand Dota 2 Pro Circuit Minor ที่เป็นรายการระดับรองจากรายการ The International (TI) โดยบริษัทจัดงานจะมีอุปสรรคบางประการคือ จำนวนคนดูมีปริมาณไม่มากตามที่คาดการณ์ไว้ กล่าวคือ การจำหน่ายบัตรเข้าชมจะมียอดประมาณ ๓,๐๐๐ ใบจากจำนวนทั้งหมด ๖,๐๐๐ ใบ ทำให้หลายฝ่ายเห็นว่ายอดจำหน่ายบัตรไม่เป็นไปตามเป้าหมายอาจจะมาจากการส่งเสริมสนับสนุนการจัดงานที่ทำได้ไม่ดีหรือไม่ อย่างไร ซึ่งหากเปรียบเทียบการเล่นเกมที่ได้รับนิยามของไทยกับต่างประเทศแล้วจะเห็นว่า ผู้เล่นเกมคนไทยจะนิยมเล่นเกมที่ค่อนข้างแตกต่างจากประเทศอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้บริหารบริษัท อินเวท เอเจนซี จำกัด ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า การจัดรายการทัวร์นาเมนต์ทั่วไปจะต้องใช้เงินทุนขั้นต่ำ ๓ ล้านบาท หากนำไปจ่ายให้กลุ่มผู้มีอิทธิพลในโลกดิจิทัล (Influencer) ในการเข้าถึงผู้บริโภคน่าจะคุ้มค่าแก่การลงทุนมากกว่าหรือไม่ รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของมูลค่าสื่อ (Media value) มาตรฐานของบุคลากรในตลาดมีมูลค่าเท่าใด และการขายงานให้ผู้สนับสนุนก่อนปิดงบประมาณของหน่วยงานรัฐ

ต่อมา ประธานบริษัท อีสปอร์ต อัลลายแอนซ์ จำกัด ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า ตลาดเกมและอีสปอร์ตในประเทศมีขนาดเล็กมาก ทำให้การจำหน่ายบัตรในแบบ Extreme master จะมีผู้เข้าชมจำนวนมาก และเห็นว่าภาษากีก็เป็นปัญหาอุปสรรคอีกประการหนึ่งเช่นกัน ต่อมา อนุกรรมการได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมในประเด็นเดียวกันว่า ธุรกิจของผู้จัดรายการแข่งขันเกมจะมีในส่วนของขายบัตรหรือขายยอควิว โดยมีอุปสงค์ (Demand) ของประเทศเป็นข้อสังเกตสำคัญในธุรกิจเกม เพราะมีผลกระทบต่อเงื่อนไขความสำเร็จหรือขาดทุนได้

๒. การที่เอกชนหรือผู้ประกอบการได้ลงทุนในการจัดงานเกมขึ้นมา โดยไม่มีภาครัฐช่วยสนับสนุนแต่อย่างใด จะมีแนวทางการดำเนินงานอย่างไร

ผู้บริหารบริษัท อินเวท เอเจนซี่ จำกัด ได้แสดงความเห็นในประเด็นดังกล่าวว่า เกมหลักที่ได้รับความนิยมคือ ROV , PUBG และ Free fire ซึ่งในปัจจุบันนี้ เกมดังกล่าวข้างต้นจะเป็นเกมกลุ่มผู้จัดทำจำหน่ายเกม (Publishers) มุ่งเน้นหรือส่งเสริมการตลาดในไทย ทำให้ไม่มีผู้ผลิตเกมที่มีคุณภาพระดับ AAA ในระดับโลกแต่อย่างใด จึงมีข้อเสนอให้หน่วยงานรัฐช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้มีความทัดเทียมกันด้วย นอกจากนี้ อนุกรรมการได้แสดงความเห็นในประเด็นดังกล่าวว่า การจัดการรายการแข่งขันเกี่ยวกับอีสปอร์ต ปัญหาหลักคือ การสนับสนุนของหน่วยงานรัฐ (Depa) ที่ได้รับงบประมาณจัดสรรเพียง ๑๓ ล้านบาทต่อปี

๓. ประเด็นการดำเนินการกับสตรีมเมอร์ที่มีการแสดงหยาบคายจะมีแนวทางอย่างไร ทางสตรีมเมอร์ได้ประเมินเนื้อหาคอนเทนต์ของตนเองหรือไม่

นางสาวอารีศา หอมกรุ่น ได้ชี้แจงต่อที่ประชุมว่า การแสดงความเห็นที่พบอยู่เสมอ ในช่องถ่ายทอดคือ การคุกคามหรือการล่วงละเมิดทางเพศ (Sexual harassment) การใช้คำพูดแนวลามก ทั้งหมดที่กล่าวก็แล้วแต่ว่าสตรีมเมอร์แต่ละคนจะพิจารณาอย่างไร เพราะไม่สามารถควบคุมได้ ทั้งนี้ ที่ปรึกษาประจำคณะอนุกรรมการได้แสดงความเห็นว่า การควบคุมแพลตฟอร์มต่าง ๆ หากเกิดปัญหาดังกล่าว ในต่างประเทศ อาทิ การเปลือยกาย จะถูกแบนทันที ส่วนคำหยาบคายจะไม่ถูกแบนแต่อย่างใด

๔. ประเด็นสอบถามเรื่องราวได้ของนักกีฬาอีสปอร์ตกับสตรีมเมอร์ว่า เหตุใดจึงเปลี่ยนจากนักกีฬามาเป็นสตรีมเมอร์ รวมทั้งหากมีการควบคุมสื่อด้านเกมในร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กลุ่มสตรีมเมอร์มีความกังวลหรือไม่

นายพิชณุตม์ สิทธิพันธุ์ (Gssspotted) ได้แสดงความเห็นต่อที่ประชุมว่า สาเหตุที่ไม่ได้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตต่อไปนั้น เนื่องมาจากรายได้น้อยกว่าการเป็นสตรีมเมอร์ค่อนข้างมาก และการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจะได้รับเพียงแค่อุปกรณ์ ไม่เหมือนการเป็นสตรีมเมอร์ที่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า นอกจากนี้ ได้ตั้งข้อสังเกตการจัดความว่า สร้างสรรค์นั้นเป็นอย่างไร ส่วนประเด็นการควบคุมสื่อด้านเกม หากภาครัฐเข้ามาควบคุมสื่อด้านเกมก็น่าจะเป็นสิ่งที่ดี โดยกำหนดมาตรการทางภาษีให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะจะมีผลต่อรายได้ในการดำรงชีวิตของสตรีมเมอร์นอกจากนี้ ควรมีการควบคุมความโปร่งใสว่าจะทำอะไรให้ดีขึ้น รวมทั้งต้องการให้กลุ่มสตรีมเมอร์ต้องประสานความร่วมมือกันเพื่อให้วงการเกมเดินหน้าต่อไปโดยไม่มีภาพลักษณ์เชิงลบ

ต่อมา ที่ปรึกษาประจำอนุกรรมการ ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมในประเด็นดังกล่าวว่า การควบคุมสื่อด้านเกมจะเป็นการดำเนินการในแบบนิรนามบนโลกอินเทอร์เน็ต การเข้ามาใช้คำพูดที่รุนแรง เห็นว่าหน่วยงานรัฐยังไม่มีความพร้อมในการจัดปัญหาเหล่านี้ได้ จึงเสนอให้ภาครัฐควรคิดแบบนอกกรอบบ้าง เพราะการส่งเสริมในปัจจุบันนี้จะกระทำได้ยาก ในประเด็นเดียวกัน อนุกรรมการได้แสดงความเห็นว่า ประเด็นคำถามดังกล่าวจะเห็นว่ากลุ่มสตรีมเมอร์ยังไม่ได้ผลกระทบแต่อย่างใด โดยการควบคุมไม่ควรมีจนมากเกินไป แต่การส่งเสริมนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่สุด

๕. การส่งเสริมด้านเศรษฐกิจของภาครัฐที่จะช่วยกลุ่มสตรีมเมอร์นั้น จะมีแนวทางอย่างไรให้มีอาชีพที่มั่นคง

ที่ปรึกษาประจำคณะอนุกรรมการได้ให้ความเห็นว่า ภาครัฐจะมีแนวคิดในด้านเดียวว่าจะคัดสรรสิ่งใดว่าดีหรือไม่ดี โดยนำมาตรฐานมาพิจารณาดำเนินการเรื่องใบอนุญาต และนำมาตรการทางภาษีมาใช้ ซึ่งควรพิจารณาว่าสินค้าหรืออุปกรณ์ชนิดใดนำมาใช้ในการประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ รวมทั้งภาครัฐจะมีแนวคิดที่แตกต่างกับคนในวงการเกม โดยมองว่าสตรีมเมอร์ไม่ใช่อาชีพ สิ่งที่ต้องการมากที่สุดในปัจจุบันนี้คือ ต้องการให้ภาครัฐทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ตให้มากกว่านี้ ทั้งนี้ ได้มีข้อเสนอแนะว่าการส่งเสริมธุรกิจเกมกับการควบคุมสื่อเกมต้องดำเนินการควบคู่กันไป เพราะประเทศไทยมีปัญหาเรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับเกมค่อนข้างน้อยมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้บริหารในหน่วยงานรัฐจะมีความเข้าใจในระดับหนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้ โอกาสธุรกิจเกมของประเทศไทยจะสามารถขับเคลื่อนเพื่อยกระดับได้หรือไม่ น่าจะต้องใช้งบประมาณกระจายให้ทั่วถึงทุกคน

ระเบียบวาระที่ ๔ เรื่องอื่น ๆ

ที่ประชุมได้กำหนดการประชุมคณะอนุกรรมการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมและอีสปอร์ต ในวันพฤหัสบดีที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๔ ณ ห้องประชุมคณะกรรมการ (สผ.) หมายเลข ๓๐๒ ชั้น ๔ อาคารรัฐสภา โดยพิจารณาเรื่อง “ศึกษาปัญหาอุปสรรคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Game Software) และอีสปอร์ต (E-Sport) ของประเทศไทย” ซึ่งเชิญผู้เข้าร่วมประชุม ดังนี้

- ๑) นายกสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (นายสันติ โหลทอง)
- ๒) ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อีสปอร์ต จำกัด
- ๓) ผู้อำนวยการสโมสร ทาลอน อีสปอร์ต
- ๔) ประธานสโมสรเซเวียร์ อีสปอร์ต
- ๕) ผู้อำนวยการสโมสรเฟกซ์แคลน (ประเทศไทย)
- ๖) ผู้อำนวยการสโมสรบางกอก ไททันส์
- ๗) ประธานบริหารสโมสรเมดอินไทยแลนด์อีสปอร์ตส์ (MiTH)

เมื่อประชุมเป็นเวลาพอสมควรแล้ว ประธานคณะอนุกรรมการได้กล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมประชุม และกล่าวปิดการประชุม

เลิกประชุมเวลา ๑๖.๓๐ นาฬิกา

นายฉะยันต์ ระวังสำโรง
วิทยาการชำนาญการพิเศษ
ผู้จัดบันทึกการประชุม

นางณัฐนันท์ ก้องประวัติ
ผู้บังคับบัญชากลุ่มงานฯ
ผู้ตรวจบันทึกการประชุม

คณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม (Game Software) และอีสปอร์ต (E - Sport) ได้รับรองบันทึกการประชุม ครั้งที่ ๙ วันพฤหัสบดีที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ และให้ดำเนินการเปิดเผยตามมาตรา ๑๒๙ วรรคหก ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ต่อไป



(นายจิรัฏฐ์ ทองสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรม
ซอฟต์แวร์เกม (Game Software) และอีสปอร์ต (E-Sport)
ในคณะกรรมการการศึกษาอุตสาหกรรม

๑๕/๒

๑๕/๒

๑๕/๒

๑๕/๒