

ที่ สธ ๐๘๒๖.๕/ว ๙๓๒

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
ถนนติวานนท์ จังหวัดนนทบุรี ๑๑๐๐๐

ภาค ๒๗๗

๕ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความร่วมมือดำเนินกิจกรรม BUFF TO BUILD NUMBER ONE ภายใต้โครงการ TO BE NUMBER ONE

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. บันทึกเสนอขออนุมัติดำเนินงานโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE จำนวน ๑ แผ่น
๒. โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE จำนวน ๑ ชุด
๓. แนวทางการดำเนินงานโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ในฐานะกรรมการและเลขานุการโครงการ TO BE NUMBER ONE ได้รับพระราชทานมอบหมายให้ประสานการดำเนินงานกิจกรรมโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE ซึ่งเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมในโครงการในพระราชดำริของทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี องค์ประธานโครงการ TO BE NUMBER ONE

ด้วยปัจจุบันอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วและมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ กีฬาอีสปอร์ตไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็น “แพลตฟอร์มการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ” ที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะสำคัญ ๆ ให้แก่เยาวชนรุ่นใหม่แห่งศตวรรษที่ ๒๑ ในเรื่องของการคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสารและการมีภาวะผู้นำ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ทักษะอาชีพใหม่ในห่วงโซ่อุตสาหกรรมดิจิทัล (PRODUCER) อาทิ นักวิเคราะห์ข้อมูลและผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (CONTENT CREATOR) ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศได้อย่างยั่งยืน

ในการนี้ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี องค์ประธานโครงการ TO BE NUMBER ONE จึงได้ทรงรับโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE ให้เป็นอีกหนึ่งโครงการในพระราชดำริ ภายใต้โครงการ TO BE NUMBER ONE โดยทรงมอบหมายให้โครงการ TO BE NUMBER ONE ร่วมกับสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (COLLEGIATE ESPORTS AND YOUTH DEVELOPMENT ASSOCIATION หรือ CEYDA) เป็นผู้รับผิดชอบดำเนินงาน โดยใช้รูปแบบ แนวทาง หลักการ และวิธีดำเนินงาน เช่นเดียวกับกิจกรรมอื่น ๆ ในโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่ได้บูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานหลักของโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่ผ่านมามากกว่า ๒๔ ปี

เพื่อสนองแนวทางพระราชดำริขององค์ประธานโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่ทรงเล็งเห็นศักยภาพของกีฬาอีสปอร์ต ในฐานะเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเยาวชนไทย ให้มีทักษะดิจิทัล และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อต่อยอดทางอาชีพและชีวิต เพื่อพัฒนาศักยภาพสู่ระดับประเทศ

ในการนี้...

ในการนี้กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข จึงใคร่ขอความร่วมมือจากทุกหน่วยงานหลัก ในโครงการ TO BE NUMBER ONE โดยเฉพาะหน่วยงานหลักที่มีหน่วยงานรับผิดชอบโครงการ TO BE NUMBER ONE อยู่ทั่วประเทศและมีกลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ เยาวชนทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา และกลุ่มเป้าหมายรอง ได้แก่ ประชาชนทั่วไปทุกสาขาอาชีพ ที่มีอายุตั้งแต่ ๒๕ - ๔๕ ปี ทุกสาขาอาชีพ ได้โปรดมอบหมายหน่วยงานในความรับผิดชอบให้นำกิจกรรมโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE เข้าร่วมดำเนินงานภายใต้รูปแบบ และแนวทางของโครงการ TO BE NUMBER ONE ซึ่งมีรายละเอียด ขั้นตอน ระยะเวลาการดำเนินงาน ฯลฯ ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ - ๓ แนบท้ายนี้

เนื่องจากเป็นกิจกรรมใหม่ในระดับประเทศและมีแนวทางสู่ระดับโลก หากท่านมีข้อสงสัยประการใด กรุณาสอบถามเพิ่มเติมได้ทั้งจากผู้รับผิดชอบในนามโครงการ TO BE NUMBER ONE และสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

ขอแสดงความนับถือ



(นายกิตติศักดิ์ อักษรวงศ์)

อธิบดีกรมสุขภาพจิต

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการอำนวยการ
โครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด

สำนักงานโครงการ TO BE NUMBER ONE

โทร. ๐ ๒๕๕๐ ๘๑๐๗

โทรสาร ๐ ๒๕๕๐ ๘๑๕๗

หมายเหตุ ๑. ในนามโครงการ TO BE NUMBER ONE ผู้รับผิดชอบ

๑.๑ ม.ล.ยุพดี ศิริวรรณ ๐๘ ๑๓๙๘ ๘๘๙๔

๑.๒ นางน้ำฝน สุขเกษ ๐๘ ๐๙๖๕ ๖๙๘๗

๒. ในนามสมาคมอีสปอร์ตผู้รับผิดชอบ

๒.๑ นายธรรณ ธนกรประภา นายกสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน

๐๖ ๓๖๔๙ ๕๖๖๕

๒.๒ นายวรารุช โพธิ์ยิ้ม ผู้จัดการโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE

๐๙ ๙๒๒๕ ๕๕๒๖



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มูลนิธิ TO BE NUMBER ONE โทร. ๐ ๒ ๕๕๐ ๘๑๒๒

ที่ ทว.๕๐ /๒๕๖๘ วันที่ ๖๘ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอพระราชทานกราบทูลข้อมูลเบื้องต้น เพื่อทรงมีพระวินิจฉัยอนุมัติดำเนินโครงการ “บัพทูปิลด์นัมเบอร์วัน”

เรียน หัวหน้าสำนักงานในพระองค์ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี

อันเนื่องจากพระราชดำริของทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี องค์ประธานโครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด TO BE NUMBER ONE ได้ทรงมอบหมายให้ ประสานการประชุมเพื่อหารือแนวทางความร่วมมือระหว่างสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริม ศักยภาพเยาวชน กับโครงการ TO BE NUMBER ONE ในการดำเนินงานเพื่อพัฒนา และส่งเสริมศักยภาพของ เยาวชนสมาชิก TO BE NUMBER ONE ทั่วประเทศผ่านกีฬาอีสปอร์ต นั้น

บัดนี้ข้าพระพุทธเจ้าได้ร่วมประชุม และได้ข้อตกลงในการดำเนินงานตามแนวทางพระราชทานแล้ว ดังนี้

๑. เป็นการดำเนินงานร่วมกันระหว่างโครงการ TO BE NUMBER ONE กับสมาคมอีสปอร์ต เพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน โดยใช้ชื่อโครงการ “บัพทูปิลด์นัมเบอร์วัน”

๒. จัดตั้งคณะทำงาน เพื่อความชัดเจนในการดำเนินงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบดังรายละเอียด ตามหนังสือของสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ลงวันที่ ๒๕ มีนาคม ๒๕๖๘ แนบท้ายนี้

๓. มอบหมายให้ นายวรารุช โพธิ์ยิ้ม เป็นผู้จัดการโครงการ ร่วมดำเนินการกับสมาคม อีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ในการจัดการแข่งขัน จัดอบรม และเวิร์คช็อป ในสถานศึกษาเครือข่ายโครงการ TO BE NUMBER ONE ทั่วประเทศ จัดหางบประมาณดำเนินงาน และประชาสัมพันธ์งานภายใต้ชื่อ “บัพทูปิลด์นัมเบอร์วัน” โดยโครงการ TO BE NUMBER ONE เป็นผู้ร่วม ดำเนินงานภายใต้ขอบเขตความรับผิดชอบตามแนวทางพระราชทาน ซึ่งจะมีการประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมใน การแถลงข่าวเปิดตัวโครงการ “บัพทูปิลด์นัมเบอร์วัน” ต่อไป

ในวโรกาสนี้ จึงขอพระราชทานกราบทูลข้อมูลเบื้องต้นมาเพื่อทรงมีพระวินิจฉัยอนุมัติให้สมาคม อีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน ร่วมกับโครงการ TO BE NUMBER ONE ดำเนิน โครงการ “บัพทูปิลด์นัมเบอร์วัน” ดังรายละเอียดหนังสือสมาคมแนบท้ายนี้ต่อไป ควรมิควรแล้วแต่จะโปรดเกล้า โปรดกระหม่อม

อ.ค.อุทัย ๑๖/๒๖๖๘

(หม่อมหลวงยุพดี ศิริวรรณ)

เลขาธิการมูลนิธิ TO BE NUMBER ONE

๑๙๓๖
๒๕/๓/๒๕

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE

1. ชื่อโครงการ

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE (โครงการที่จะดำเนินการวางรากฐานและยกระดับกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้กับเยาวชนในระดับประเทศ)

2. หน่วยงานรับผิดชอบดำเนินงาน

โครงการ TO BE NUMBER ONE ร่วมกับ สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (CEYDA)

3. แนวทางการดำเนินงานบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานหลักประกอบด้วย

- 3.1 กระทรวงมหาดไทย
- 3.2 กระทรวงศึกษาธิการ
- 3.3 กระทรวงสาธารณสุข
- 3.4 กระทรวงวัฒนธรรม
- 3.5 กระทรวงแรงงาน
- 3.6 กระทรวงยุติธรรม
- 3.7 สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด
- 3.8 กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
- 3.9 กรุงเทพมหานคร
- 3.10 กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3.11 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- 3.12 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
- 3.13 กระทรวงกลาโหม
- 3.14 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
- 3.15 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)

- 3.16 การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)
- 3.17 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เยาวชน และเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3.18 สถานศึกษาต้นแบบและเครือข่ายภาคีภาคเอกชนด้านกีฬาอีสปอร์ต
- 3.19 กรมประชาสัมพันธ์
- 3.20 กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.)

4. หลักการและเหตุผล

อุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วและมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ กีฬาอีสปอร์ตไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็น “แพลตฟอร์มการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ” ที่ช่วยส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการมีภาวะผู้นำ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ทักษะอาชีพใหม่ในห่วงโซ่อุตสาหกรรมดิจิทัล อาทิ นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต (Coach) ผู้จัดการทีม ผู้ผลิตสื่อดิจิทัล (Producer) นักวิเคราะห์ข้อมูล และผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Content Creator) ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศได้อย่างยั่งยืน

โครงการ TO BE NUMBER ONE ร่วมกับ สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (Collegiate Esports and Youth Development Association – CEYDA) เล็งเห็นศักยภาพของกีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีทักษะดิจิทัล และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดทางอาชีพและชีวิต จึงได้ร่วมกันดำเนิน “โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE” เพื่อวางรากฐานและยกระดับกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในระดับประเทศ

โครงการนี้มุ่งสร้างความเข้าใจด้านกีฬาอีสปอร์ตทั้งในมิติของการศึกษา การแข่งขัน และอุตสาหกรรม พร้อมเปิดโอกาสให้เยาวชนมีเส้นทางสู่การเป็นบุคลากรมืออาชีพ โดยเน้นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกอบรม และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสร้างต้นแบบการพัฒนาทักษะ ดิจิทัลของเยาวชนไทยอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

นอกจากนี้ โครงการยังมุ่งพัฒนาระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา ผ่านการพัฒนา นโยบาย การอบรมบุคลากร และการจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้ กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) เพื่อให้เยาวชน ได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่ ได้มาตรฐาน โดยเลือกใช้เกมกีฬาอีสปอร์ตต้นแบบ อาทิ

- ระดับมัธยมศึกษา : Mobile Legends: Bang Bang, TalesRunner, Arena of Valor, EA SPORTS FC™ Mobile (FC Mobile), PUBG Mobile และ CrossFire
- ระดับอุดมศึกษา : PUBG PC, VALORANT และ League of Legends

ทั้งนี้ โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE มุ่งพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความพร้อมทั้งด้านดิจิทัล และ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อก้าวสู่การเป็นพลังสำคัญในการ เผยแพร่อัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยบนเวทีโลกและมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ดิจิทัลของประเทศอย่างยั่งยืน

5. วัตถุประสงค์

- 5.1 เพื่อส่งเสริมและสร้างความเข้าใจเชิงนโยบายด้านกีฬาอีสปอร์ตในมิติของ การศึกษา วัฒนธรรม และ เศรษฐกิจดิจิทัลอันเป็นพื้นฐานในการพัฒนา เยาวชนไทยให้มีทักษะดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

- 5.2 เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดการศึกษา และการฝึกอบรมด้านกีฬาอีสปอร์ตอย่างมีมาตรฐาน
- 5.3 เพื่อพัฒนาและจัดตั้งแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สนับสนุนระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา การเรียนรู้ และการเชื่อมโยงเครือข่ายระหว่าง สถานศึกษา หน่วยงาน และภาคอุตสาหกรรม
- 5.4 เพื่อยกระดับศักยภาพครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ให้สามารถนำกีฬาอีสปอร์ตไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5.5 เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตและดิจิทัล
- 5.6 เพื่อจัดกิจกรรมและการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับเยาวชนและสถานศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะ ด้านเทคนิค การทำงานเป็นทีม ความคิดเชิงกลยุทธ์ และภาวะผู้นำ
- 5.7 เพื่อเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์ โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านการศึกษา เทคโนโลยีและวัฒนธรรมไทยเข้าด้วยกันผ่านการจัดแสดง นิทรรศการเชิงวิชาการ
- 5.8 เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านสถานที่จัดการแข่งขันและกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports Arena for Education) เพื่อรองรับการจัดการแข่งขัน การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และกิจกรรมพัฒนาเยาวชนในระดับสถานศึกษาและเยาวชนอย่างเป็นระบบ

6. กลุ่มเป้าหมาย

6.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก

- เยาวชนในสถานศึกษา
 - ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น – ตอนปลาย
 - ระดับอาชีวศึกษา (ปวช. และ ปวส.)

- เยาวชนในระดับอุดมศึกษา
 - ระดับมหาวิทยาลัย
- เยาวชนนอกระบบการศึกษา
 - เยาวชนที่ไม่ได้อยู่ในสถานศึกษา หรือออกจากระบบการศึกษา

6.2 กลุ่มเป้าหมายรอง

- ประชาชนทั่วไป

7. วิธีดำเนินการ

7.1 จัดตั้ง“คณะอนุกรรมการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ต” เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน และกำหนดความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและเข้าร่วมโครงการ โดยครอบคลุมทั่วประเทศ

ทั้งนี้ เพื่อให้การขับเคลื่อนนโยบายและแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบูรณาการได้ทุกภาคส่วน ภายใต้กรอบแนวทางการดำเนินงาน นโยบายมาตรการและแผนปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในมิติของการพัฒนาเยาวชน สู่ความเป็นหนึ่งโดยไม่พึ่งยาเสพติด

คณะอนุกรรมการฯ ดังกล่าวประกอบด้วยผู้แทนจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน และองค์กรที่มีบทบาทเกี่ยวข้องในวงการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และสร้างความเข้าใจร่วมกันในระดับนโยบายคณะ

ทั้งนี้ ก่อนการจัดประชุมชี้แจงเชิงนโยบายแก่หน่วยงานและผู้เกี่ยวข้องจากทุกภาคส่วน คณะอนุกรรมการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตจะจัดให้มีการประชุมเพื่อกำหนดแนวทางการบูรณาการเชิงยุทธศาสตร์และประเด็นสำคัญของโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ก่อนการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนโดยเฉพาะเรื่องกรอบแนวทางการดำเนินงาน และขับเคลื่อนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นระบบ การสร้าง

ความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับทิศทาง การพัฒนา และขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ต ของประเทศในมิติของการพัฒนาเยาวชนอย่างครอบคลุม ทั้งด้านการศึกษา และวัฒนธรรมร่วมสมัย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญ ในการส่งเสริมและต่อยอดสู่ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล และเศรษฐกิจ ของประเทศอย่างยั่งยืน โดยยึดตาม หลักการและแนวทางของโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่มุ่งส่งเสริม พัฒนาศักยภาพ และทักษะ ให้แก่เยาวชนเพื่อให้เป็นคนเก่งและดี และเป็น กำลังสำคัญของการพัฒนาประเทศชาติในอนาคตต่อไป

7.2 จัดประชุมชี้แจงนโยบายและแนวทางที่คณะกรรมการบูรณาการอีสปอร์ต ร่วมกัน กำหนดแก่กลุ่มผู้บริหารระดับจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นความสำคัญ ในการนำกิจกรรม โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE เข้าสู่โครงการ TO BE NUMBER ONE

7.3 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายตามระบบเครือข่ายของโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่มีคณะกรรมการอำนวยการโครงการ TO BE NUMBER ONE ระดับจังหวัด และกรุงเทพมหานคร รับผิดชอบดำเนินงานและกำกับดูแลให้เป็นไป ตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE ซึ่งเป็นกิจกรรมใหม่ที่สำคัญและมีประโยชน์ต่อการพัฒนาเยาวชนใน ยุคดิจิทัลทั้งในปัจจุบัน และในอนาคต

7.4 เปิดรับสมัครกลุ่มเป้าหมายที่สนใจ โดยแบ่งการรับสมัคร และ คัดเลือกเป็น 2 กลุ่ม

- กลุ่มเป้าหมายทดลอง
- กลุ่มเป้าหมายทั่วไป

7.5 การคัดเลือก แบ่งการคัดเลือกเป็น 3 ระดับ

- ระดับจังหวัด
- ระดับภาค
- ระดับประเทศ

หมายเหตุ ผู้ชนะระดับประเทศจะได้รับโอกาสเป็นตัวแทนไปแข่งขัน
กีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพ

- 7.6 การจัดตั้ง และพัฒนาศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) ในระยะเริ่มต้นจำนวน 10 แห่ง
- 7.7 ติดตั้งระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตภายในสถานศึกษา
- 7.8 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ด้านการจัดการกีฬาอีสปอร์ตในสถานศึกษาแบบบูรณาการให้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้ฝึกสอน เยาวชน และผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมอีสปอร์ตระดับจังหวัด
- 7.9 จัดกิจกรรมและการแข่งขันในกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง
- 7.10 การจัดนิทรรศการและเวทีแสดงศักยภาพเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ต
- 7.11 การจัดตั้งอารีนากีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา

8. ระยะเวลาดำเนินการ

- 8.1 การประชุมชี้แจงเชิงนโยบาย (Policy Briefing) (เดือนเมษายน – พฤษภาคม)
- 8.2 คัดเลือกพื้นที่นำร่องและออกแบบมาตรฐานศูนย์ปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ต (เดือนเมษายน – พฤษภาคม)
- 8.3 เริ่มจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 10 แห่ง (เดือนกรกฎาคม - กันยายน)
- 8.4 พัฒนา Esports Platform ประกอบด้วยฟังก์ชัน: AI วิเคราะห์สมรรถนะ, โปรแกรมฝึกซ้อม, ระบบจัดการทีม, ระบบสมัครแข่งขัน โดยให้แต่ละสถานศึกษา จัดสรรงบประมาณปีละ 30,000 บาท ต่อสถานศึกษา (เดือนกรกฎาคม - กันยายน)
- 8.5 ติดตั้งและใช้งาน Esports Platform โดยให้แต่ละสถานศึกษาจัดสรรงบประมาณปีละ 30,000 บาทต่อสถานศึกษา (เดือนมิถุนายน - กรกฎาคม)
- 8.6 การจัดการอบรมครู อาจารย์ และบุคลากร เน้นการทำความเข้าใจภาพรวมของกีฬาอีสปอร์ต การใช้แพลตฟอร์ม อุปกรณ์ใน Esports Lab และการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ (เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)

8.7 อบรมเชิงปฏิบัติการแบบบูรณาการสำหรับเยาวชน ประกอบด้วยการสร้างทีม, การบริหารโซเชียล, พัฒนาทักษะนักกีฬา, การผลิตสื่อ

(เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)

8.8 การจัดการกิจกรรม Campus Tour สร้างแรงบันดาลใจและความรู้

(เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)

8.9 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับมัธยม (ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – ธันวาคม)

- การจัดการแข่งขันเกม Mobile Legends
- การจัดการแข่งขันเกม TALESRUNNER
- การจัดการแข่งขันเกม EA SPORTS FC™ Mobile

8.10 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัย (ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – ธันวาคม)

- การจัดการแข่งขันเกม PUBG Mobile
- การจัดการแข่งขันเกม VALORANT
- การจัดการแข่งขันเกม CrossFire

8.11 การจัดการนิทรรศการกีฬาอีสปอร์ต (เดือนพฤศจิกายน – ธันวาคม)

9. งบประมาณดำเนินงาน

- งบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ (หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง)
- งบประมาณสนับสนุนจากภาคเอกชนและรัฐวิสาหกิจ

โครงการได้กำหนดกรอบงบประมาณในการดำเนินงานโดยจัดสรรงบประมาณตามกิจกรรมหลักอย่างชัดเจนและเป็นสัดส่วนที่เหมาะสมกับขอบเขตและวัตถุประสงค์ของโครงการ ทั้งนี้ การจัดสรรงบประมาณเป็นไปตามหลักความคุ้มค่า โปร่งใส ตรวจสอบได้ และสอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินโครงการ โดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมาย

10. ตัวชี้วัดผลสำเร็จของโครงการ

10.1 ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

- จำนวนผู้บริหารหน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษาที่เข้าร่วมประชุมเชิงนโยบาย ไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง
- จำนวนศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) ที่จัดตั้งครบวงจร จำนวน 10 แห่งทั่วประเทศ
- จำนวนสถานศึกษาที่ใช้งานระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 10 แห่ง
- จำนวนครู อาจารย์ และบุคลากรที่ผ่านการอบรมพัฒนาศักยภาพด้านกีฬาอีสปอร์ต ไม่น้อยกว่า 200 คน
- จำนวนเยาวชนที่เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านกีฬาอีสปอร์ต ไม่น้อยกว่า 1,000 คน
- จำนวนการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่จัดขึ้น ครอบคลุม 6 รายการ และ 6 เกมต้นแบบ
- จำนวนการจัดนิทรรศการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและวัฒนธรรมดิจิทัล จำนวน 1 ครั้งต่อปี

10.2 ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ

- การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ครู อาจารย์ และหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน เพื่อพัฒนาเยาวชน ด้านกีฬาอีสปอร์ต ในทุกเขตการศึกษา
- การพัฒนาศักยภาพครู บุคลากร และเยาวชนให้มีทักษะด้านดิจิทัล ด้านกีฬาอีสปอร์ต และทักษะด้านอาชีพที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากล

- การสร้างและยกระดับภาพลักษณ์กีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือเพื่อการศึกษา การพัฒนาเยาวชน การสะท้อนอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศไทย
- การเกิดระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports Education Ecosystem) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาต่าง ๆ และขยายผลได้อย่างยั่งยืน

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้บริหาร ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงบทบาทของกีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาเยาวชน และการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ดิจิทัลของประเทศ
- เกิดต้นแบบศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) จำนวน 10 แห่ง เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ การฝึกซ้อม และการพัฒนาเยาวชนด้านอีสปอร์ต ในระดับจังหวัดและสามารถขยายผลสู่ทุกอำเภอทั่วประเทศในระยะต่อไป
- เยาวชนไทยได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และทักษะอาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต และอุตสาหกรรมดิจิทัล พร้อมต่อยอดสู่เส้นทางอาชีพ ที่มั่นคงในอนาคต
- เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและอุตสาหกรรมเกม เพื่อร่วมกันพัฒนาองค์ความรู้และสร้างระบบนิเวศอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม
- ยกระดับภาพลักษณ์กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยในฐานะกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การพัฒนาเยาวชน และสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นไทยในบริบทของวัฒนธรรมดิจิทัล

- วางรากฐานประเทศไทยมีระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports for Education Ecosystem) ที่มีความเข้มแข็ง เป็นรูปธรรมและยั่งยืน รองรับการพัฒนาเยาวชนในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ



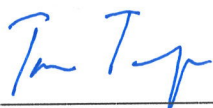
(หม่อมหลวงยุพดี ศิริวรรณ)

ที่ปรึกษาโครงการ

TO BE NUMBER ONE

และเลขาธิการมูลนิธิโครงการ

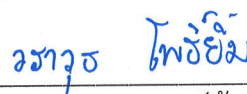
TO BE NUMBER ONE



(นายธรรณ ชนกรประภา)

นายกสมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา

และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน



(นายวรารุช โพธิ์ยิ้ม)

ผู้จัดการโครงการ

BUFF TO BUILD NUMBER ONE

ผู้เสนอโครงการ



(นายแพทย์กิตติศักดิ์ อักษรวงศ์)

อธิบดีกรมสุขภาพจิต

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการอำนวยการ

โครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด

ผู้รับรองโครงการ



(ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี)

องค์ประธานโครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด

ผู้เห็นชอบและอนุมัติโครงการ

แนวทางการดำเนินการโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE

1. ชื่อโครงการ

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE (โครงการที่จะดำเนินการวางรากฐานและยกระดับกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้กับเยาวชนในระดับประเทศ)

2. หน่วยงานรับผิดชอบดำเนินงาน

โครงการ TO BE NUMBER ONE ร่วมกับ สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (CEYDA)

3. แนวทางการดำเนินงานบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานหลักประกอบด้วย

- 3.1 กระทรวงมหาดไทย
- 3.2 กระทรวงศึกษาธิการ
- 3.3 กระทรวงสาธารณสุข
- 3.4 กระทรวงวัฒนธรรม
- 3.5 กระทรวงแรงงาน
- 3.6 กระทรวงยุติธรรม
- 3.7 สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด
- 3.8 กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
- 3.9 กรุงเทพมหานคร
- 3.10 กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- 3.11 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- 3.12 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
- 3.13 กระทรวงกลาโหม
- 3.14 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
- 3.15 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)
- 3.16 การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.)

- 3.17 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เยาวชน และเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3.18 สถานศึกษาต้นแบบและเครือข่ายภาคีภาคเอกชนด้านกีฬาอีสปอร์ต
- 3.19 กรมประชาสัมพันธ์
- 3.20 กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.)

4. หลักการและเหตุผล

อุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วและมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ กีฬาอีสปอร์ตไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็น “แพลตฟอร์มการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ” ที่ช่วยส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการมีภาวะผู้นำ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ทักษะอาชีพใหม่ในห่วงโซ่อุตสาหกรรมดิจิทัล อาทิ นักกีฬาอีสปอร์ต ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต (Coach) ผู้จัดการทีม ผู้ผลิตสื่อดิจิทัล (Producer) นักวิเคราะห์ข้อมูล และผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Content Creator) ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศได้อย่างยั่งยืน

โครงการ TO BE NUMBER ONE ร่วมกับ สมาคมอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และพัฒนาส่งเสริมศักยภาพเยาวชน (Collegiate Esports and Youth Development Association – CEYDA) เล็งเห็นศักยภาพของกีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีทักษะดิจิทัล และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดทางอาชีพและชีวิต จึงได้ร่วมกันดำเนิน “โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE” เพื่อวางรากฐานและยกระดับกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในระดับประเทศ

โครงการนี้มุ่งสร้างความเข้าใจด้านกีฬาอีสปอร์ตทั้งในมิติของการศึกษา การแข่งขัน และอุตสาหกรรม พร้อมเปิดโอกาสให้เยาวชนมีเส้นทางสู่การเป็นบุคลากรมืออาชีพ โดยเน้น การพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกอบรม และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสร้างต้นแบบการพัฒนาทักษะดิจิทัล ของเยาวชนไทยอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

นอกจากนี้โครงการยังมุ่งพัฒนาระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาผ่านการพัฒนา นโยบาย การอบรมบุคลากร และการจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) เพื่อให้เยาวชน ได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในสภาพแวดล้อมที่ได้มาตรฐาน โดยเลือกใช้เกมกีฬาอีสปอร์ตต้นแบบ อาทิ

- ระดับมัธยมศึกษา : Mobile Legends: Bang Bang, TalesRunner, Arena of Valor, EA SPORTS FC™ Mobile (FC Mobile), PUBG Mobile และ CrossFire
- ระดับอุดมศึกษา : PUBG PC, VALORANT และ League of Legends

ทั้งนี้ โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE มุ่งพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความพร้อมทั้งด้านดิจิทัล และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อก้าวสู่การเป็นพลังสำคัญในการเผยแพร่อัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยบนเวทีโลกและมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศอย่างยั่งยืน

5. วัตถุประสงค์

- 5.1 เพื่อส่งเสริมและสร้างความเข้าใจเชิงนโยบายด้านกีฬาอีสปอร์ตในมิติของการศึกษา วัฒนธรรม และเศรษฐกิจดิจิทัลอันเป็นพื้นฐานในการพัฒนาเยาวชนไทย ให้มีทักษะดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
- 5.2 เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดการศึกษา และการฝึกอบรมด้านกีฬาอีสปอร์ตอย่างมีมาตรฐาน
- 5.3 เพื่อพัฒนาและจัดตั้งแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สนับสนุนระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ต เพื่อการศึกษา การเรียนรู้ และการเชื่อมโยงเครือข่ายระหว่าง สถานศึกษา หน่วยงาน และภาคอุตสาหกรรม
- 5.4 เพื่อยกระดับศักยภาพครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ให้สามารถ นำกีฬาอีสปอร์ตไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5.5 เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะอาชีพที่เกี่ยวข้อง กับอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตและดิจิทัล
- 5.6 เพื่อจัดกิจกรรมและการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับเยาวชนและสถานศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะ ด้านเทคนิค การทำงานเป็นทีม ความคิดเชิงกลยุทธ์ และภาวะผู้นำ
- 5.7 เพื่อเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์ โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านการศึกษา เทคโนโลยี และวัฒนธรรมไทย เข้าด้วยกันผ่านการจัดแสดงนิทรรศการเชิงวิชาการ
- 5.8 เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านสถานที่จัดการแข่งขันและกิจกรรม กีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports Arena for Education) เพื่อรองรับ การจัดการแข่งขัน การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และกิจกรรมพัฒนาเยาวชนในระดับสถานศึกษา และเยาวชนอย่างเป็นระบบ

6. กลุ่มเป้าหมาย

6.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก

- เยาวชนในสถานศึกษา
 - ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น-ตอนปลาย
 - ระดับอาชีวศึกษา (ปวช. และ ปวส.)
- เยาวชนในระดับอุดมศึกษา
 - ระดับมหาวิทยาลัย
- เยาวชนนอกระบบการศึกษา
 - เยาวชนที่ไม่ได้อยู่ในสถานศึกษา หรือออกจากระบบการศึกษา

6.2 กลุ่มเป้าหมายรอง

- ประชาชนทั่วไป

7. วิธีดำเนินการ

7.1 จัดตั้ง “คณะอนุกรรมการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ต” เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน และกำหนดความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเข้าร่วมโครงการโดยครอบคลุมทั่วประเทศ

ทั้งนี้เพื่อให้การขับเคลื่อนนโยบายและแนวทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบูรณาการได้ทุกภาคส่วนภายใต้กรอบแนวทางการดำเนินงาน นโยบายมาตรการ และแผนปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในมิติของการพัฒนาเยาวชนสู่ความเป็นหนึ่งโดยไม่พึ่งยาเสพติด

คณะอนุกรรมการฯ ดังกล่าวประกอบด้วยผู้แทนจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน และองค์กรที่มีบทบาทเกี่ยวข้องในวงการศึกษาอีสปอร์ต เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และสร้างความเข้าใจร่วมกันในระดับนโยบายคณะ

ทั้งนี้ก่อนการจัดประชุมชี้แจงเชิงนโยบายแก่หน่วยงานและผู้เกี่ยวข้องจากทุกภาคส่วนคณะอนุกรรมการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตจะจัดให้มีการประชุมเพื่อกำหนดแนวทางการบูรณาการเชิงยุทธศาสตร์และประเด็นสำคัญของ

โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ก่อนการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนโดยเฉพาะเรื่องกรอบแนวทางการดำเนินงาน และขับเคลื่อนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นระบบ การสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับทิศทางการพัฒนาและขับเคลื่อนกีฬาอีสปอร์ตของประเทศในมิติของการพัฒนาเยาวชนอย่างครอบคลุม ทั้งด้านการศึกษา และวัฒนธรรมร่วมสมัย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการส่งเสริมและต่อยอดสู่การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล และเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืน โดยยึดตามหลักการและแนวทางของโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่มุ่งส่งเสริม พัฒนาศักยภาพ และ ทักษะ ให้แก่เยาวชนเพื่อให้เป็นคนเก่งและดี และเป็นกำลังสำคัญของการพัฒนาประเทศชาติในอนาคตต่อไป

ลักษณะการจัดการประชุม	ประชุมเชิงนโยบายและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ (Policy & Knowledge Exchange Seminar)
กลุ่มเป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้บริหารระดับจังหวัด (ผู้ว่าราชการจังหวัด รองผู้ว่าราชการจังหวัด นายแพทย์สาธารณสุขจังหวัด ศึกษาธิการจังหวัด ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานศึกษาจังหวัด) • ผู้บริหารเขตกรุงเทพมหานคร • ผู้แทนองค์การบริหารส่วนจังหวัด และเทศบาลจังหวัด • ผู้รับผิดชอบงานโครงการ TO BE NUMBER ONE ระดับจังหวัด อำเภอ เขตกรุงเทพมหานคร และชมรม TO BE NUMBER ONE
พื้นที่ดำเนินการ	จัดประชุม ณ สถานที่ราชการในพื้นที่จังหวัด
ระยะเวลาดำเนินการ	ระหว่างเดือนมกราคม - กุมภาพันธ์ของทุกปี (ระยะเวลาอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม)

โดยมีหัวข้อในการประชุมชี้แจงเชิงนโยบาย ดังนี้

7.1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตในภาพรวม

- อธิบายความหมายของกีฬาอีสปอร์ต (Esports) ให้มีความเข้าใจที่ถูกต้อง และแยกแยะความแตกต่างจากการเล่นเกมทั่วไป
- นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับขนาดของตลาดกีฬาอีสปอร์ต จำนวนผู้เล่น และมูลค่าทาง เศรษฐกิจในประเทศไทย
- วิเคราะห์แนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ เพื่อให้เห็นถึงศักยภาพ และโอกาสในการพัฒนาอย่างยั่งยืน

7.1.2 มิติของกีฬาอีสปอร์ตในบริบทต่าง ๆ

กีฬาอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลายในมิติของการพัฒนาทั้งในด้านกีฬา การศึกษา เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยสามารถจำแนกได้ ดังนี้

- มิติด้านกีฬา - กีฬาอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันในลักษณะเดียวกับกีฬาทั่วไป อาทิ ฟุตบอลหรือบาสเกตบอล แต่ดำเนินการในรูปแบบดิจิทัล มีการกำหนดกติกา มาตรฐานและระบบการแข่งขันที่ชัดเจน เพื่อส่งเสริมความมีระเบียบวินัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาในระดับอาชีพ
- มิติด้านการศึกษาและการพัฒนาเยาวชน - กีฬาอีสปอร์ตสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังสามารถบูรณาการเข้ากับกระบวนการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- มิติด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กีฬาอีสปอร์ต - เป็นอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีศักยภาพในการสร้างรายได้สูงเกิดรูปแบบอาชีพใหม่หลากหลาย อาทิ นักกีฬา ผู้ฝึกสอน (Coach) ผู้จัดการทีม

ผู้ผลิตสื่อดิจิทัล (Producer) ผู้ถ่ายทอดสดสื่อดิจิทัล (Streamer) และผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Content Creator) ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ

- มิติด้านวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ไทย - กีฬาอีสปอร์ตสามารถเป็นช่องทางในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยผ่านการออกแบบเกมเนื้อหา และกิจกรรมการแข่งขันที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาติ อันจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศ และส่งเสริมการยอมรับของประเทศไทยในระดับนานาชาติ

7.1.3 นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านกีฬาอีสปอร์ต

- การนำแพลตฟอร์มดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การจัดการแข่งขัน และการบริหารจัดการกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานและเข้าถึงได้ง่าย
- การส่งเสริมการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ของเยาวชน อาทิ การคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) การแก้ปัญหา (Problem Solving) และการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารเชิงบูรณาการ (Teamwork & Collaborative Communication)
- ส่งเสริมการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตเข้ากับกระบวนการเรียนการสอนในสถานศึกษาเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างทักษะดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษา และชีวิตจริง

7.1.4 ประโยชน์ของกีฬาอีสปอร์ตต่อเยาวชนและสถานศึกษา

- ด้านการศึกษา - กีฬาอีสปอร์ตช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล การวางแผน การทำงานเป็นทีมและการบริหารจัดการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ นับเป็นเครื่องมือที่สามารถบูรณาการเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถเชิงปฏิบัติของเยาวชน
- ด้านวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ไทย - การออกแบบกิจกรรมหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่สอดแทรกเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสถานศึกษาและภูมิภาค พร้อมส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยในระดับประเทศและนานาชาติ
- ด้านเศรษฐกิจ - กีฬาอีสปอร์ตเปิดโอกาสให้เยาวชนก้าวเข้าสู่อาชีพใหม่ ในอุตสาหกรรมดิจิทัล อาทิ นักกีฬา ผู้ฝึกสอน (Coach) ผู้จัดการทีม ผู้ผลิตสื่อดิจิทัล (Producer) ผู้ถ่ายทอดสดสื่อดิจิทัล (Streamer) และผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Content Creator) ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ
- ด้านสังคม - กีฬาอีสปอร์ตสามารถใช้เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวกของเยาวชน ลดพฤติกรรมเสี่ยง และส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์รวมของบุคลิกภาพและสังคม

7.1.5 ขั้นตอนการเปิดรับสมัครและคัดเลือกทีม

เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปอย่างมีระบบ โปร่งใส และเปิดโอกาสให้เยาวชนทั่วประเทศได้มีส่วนร่วมโครงการจึงกำหนด ขั้นตอนการเปิดรับสมัครและการคัดเลือกทีมดังต่อไปนี้

ขั้นตอน	รายละเอียด
ขั้นตอนที่ 1 การประชาสัมพันธ์ และเปิดรับสมัคร	<ul style="list-style-type: none">• ประกาศรับสมัครสมาชิก TO BE NUMBER ONE จากทุกจังหวัดทั่วประเทศ ที่เป็นไปตามกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง• มีความฉลาดทางอารมณ์ (ตามแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต)• การสมัครสามารถทำได้ในรูปแบบบุคคลหรือทีม โดยขึ้นอยู่กับประเภทของเกมกีฬาการแข่งขันโดยมีครูที่ปรึกษา หรือผู้ดูแลทีม ไม่เกิน 3 คนต่อทีม
ขั้นตอนที่ 2 การคัดเลือกในระดับ จังหวัด	<ul style="list-style-type: none">• คณะกรรมการประจำจังหวัด ซึ่งประกอบด้วยผู้แทนจากหน่วยงานภาครัฐด้านการศึกษากีฬา และ ภาคเอกชน จะดำเนินการพิจารณาและคัดเลือกทีมจากผู้สมัครทั้งหมดในจังหวัด• เกณฑ์การพิจารณาอาจประกอบด้วย<ol style="list-style-type: none">1. ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตเชิงสร้างสรรค์2. ทักษะการเล่นเกมในระดับพื้นฐานหรือระดับแข่งขัน3. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม และทัศนคติด้านการใช้เกมอย่างเหมาะสม4. การมีวินัยและความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ทีมที่ได้รับคัดเลือกเป็น “ตัวแทนระดับจังหวัด” จะได้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ขั้นตอน	รายละเอียด
<p style="text-align: center;">ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกตัวแทน ระดับจังหวัด</p>	<p>หลังจากทีมผู้สมัครจบการอบรมในแต่ละจังหวัด คณะกรรมการจะทำการประเมินผลการฝึกอบรมและคัดเลือกทีมจากการแข่งขันแบบออนไลน์ เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมระดับประเทศ</p>
<p style="text-align: center;">ขั้นตอนที่ 4 การเข้าร่วมกิจกรรม ระดับประเทศ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ทีมที่ผ่านการคัดเลือกจะเข้าร่วมกิจกรรม “Esports Education Expo” ในรูปแบบการแข่งขัน แบบออฟไลน์ หรือเวทีแสดงผลงานระดับชาติของโครงการ • มีการนำเสนอผลการเรียนรู้ แนวคิด และแผนพัฒนากีฬาอีสปอร์ตเชิงสร้างสรรค์ ของแต่ละทีม โดยทีมที่มีผลงานโดดเด่น <ul style="list-style-type: none"> • จะได้รับการสนับสนุนต่อยอดในระดับอาชีพ • หรือการศึกษาต่อ

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน
2,000,000 บาท

7.2 จัดประชุมชี้แจงนโยบายและแนวทางที่คณะกรรมการบูรณาการอีสปอร์ต ร่วมกันกำหนดแก่กลุ่มผู้บริหารระดับจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นความสำคัญ ในการนำกิจกรรม โครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE เข้าสู่โครงการ TO BE NUMBER ONE

การจัดการประชุมชี้แจง	รายละเอียด
กลุ่มเป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้ว่าราชการจังหวัด • องค์กรบริหารส่วนจังหวัด • สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด • ผู้บริหารสถานศึกษาในระดับมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และ อุดมศึกษา • ครูผู้ฝึกสอน (Coach) และ ผู้เกี่ยวข้องกักิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตระดับจังหวัด
พื้นที่ดำเนินการ	จัดประชุม ณ สถานที่ราชการในพื้นที่จังหวัด
ระยะเวลาดำเนินการ	การประชุมชี้แจงจะจัดขึ้นในแต่ละจังหวัด ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการจังหวัดละ 1-2 วัน

การประชุมเพื่อชี้แจงโครงการแก่ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้ฝึกสอน จัดขึ้นเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบาย วัตถุประสงค์ และแนวทางการดำเนินงานของโครงการ รวมถึงการบูรณาการกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตในสถานศึกษาอย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาเยาวชน การอบรม มุ่งเน้นให้ผู้บริหาร และครู มีบทบาทเป็นผู้นำทางความคิด (Mentor) และผู้ขับเคลื่อนกิจกรรมในระดับโรงเรียนและชุมชน โดยมีหัวข้อการอบรม ดังนี้

- ปูพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต
 - นโยบายและทิศทางการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาและเยาวชน
 - ความหมาย พัฒนาการ และความสำคัญของกีฬาอีสปอร์ต
 - ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตและอาชีพที่เกี่ยวข้อง
- กีฬาอีสปอร์ตกับการศึกษา
 - การใช้กีฬาอีสปอร์ตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - ตัวอย่างการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตในหลักสูตรการศึกษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศ
 - บทบาทของสถานศึกษาในการส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย
- กีฬาอีสปอร์ตกับเศรษฐกิจดิจิทัล
 - ภาพรวมธุรกิจกีฬาอีสปอร์ตและแนวโน้มการเติบโตในระดับสากล
 - โครงสร้างรายได้ อาชีพ และโอกาสทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต
- บทบาทของอาจารย์และแนวทางการขับเคลื่อนในสถานศึกษา
 - แนวทางการจัดตั้งชมรมกีฬาอีสปอร์ตและกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ และแนวทางการบูรณาการกีฬาอีสปอร์ตในกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรวมถึงการบริหารจัดการและสร้างระบบสนับสนุนเยาวชนในสถาบันการศึกษา

- การพัฒนาและบริหารจัดการศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้ กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) และการสร้าง ความร่วมมือกับภาคเอกชน หน่วยงานภาครัฐ และชุมชนท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง
- จิตวิทยาและการแนะแนวเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ต

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน 80,000,000 บาท

7.3 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายตามระบบเครือข่ายของโครงการ TO BE NUMBER ONE ที่มีคณะกรรมการอำนวยการโครงการ TO BE NUMBER ONE ระดับจังหวัด และกรุงเทพมหานคร รับผิดชอบดำเนินงานและกำกับดูแลให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายโครงการ BUFF TO BUILD NUMBER ONE ซึ่งเป็นกิจกรรมใหม่ที่สำคัญและมีประโยชน์ต่อการพัฒนาเยาวชนในยุคดิจิทัล ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

7.4 เปิดรับสมัครกลุ่มเป้าหมายที่สนใจ โดยแบ่งการรับสมัคร และ คัดเลือกเป็น 2 กลุ่ม

- กลุ่มเป้าหมายทดลอง
- กลุ่มเป้าหมายทั่วไป

7.5 การคัดเลือก

แบ่งการคัดเลือกเป็น 3 ระดับ

- ระดับจังหวัด
- ระดับภาค
- ระดับประเทศ

หมายเหตุ ผู้ชนะระดับประเทศจะได้รับโอกาสเป็นตัวแทนไปแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพ

7.6 การจัดตั้งและพัฒนาศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab)

ในระยะเริ่มต้นจำนวน 10 แห่ง

โครงการมุ่งจัดตั้งและพัฒนาศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) แบบครบวงจรภายในสถานศึกษา ในระยะเริ่มต้นจำนวน 10 แห่ง เพื่อรองรับการใช้งานในระดับมืออาชีพตามมาตรฐานสากล พร้อมติดตั้งโปรแกรมฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ตและระบบบริหารจัดการทีมอย่างครบถ้วน ทั้งนี้ห้องปฏิบัติการดังกล่าวจะทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ฝึกซ้อม และจัดกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตสำหรับเยาวชน

โครงการมีแผนขยายผลการพัฒนาศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ตไปยังสถานศึกษาในทุกอำเภอของประเทศไทยอย่างน้อย 1 แห่งต่อ 1 อำเภอ ครอบคลุมทั้งหมด 928 อำเภอ เพื่อสร้างเครือข่ายห้องปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นมาตรฐาน และเป็นประโยชน์แก่เยาวชนได้อย่างทั่วถึง

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการเรียนรู้ โดยจัดสร้างห้องปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) ภายในสถานศึกษาพร้อมจัดแบ่งพื้นที่เชิงฟังก์ชัน ดังนี้

- โซนนักกีฬาอีสปอร์ต (Player Zone) : สำหรับการฝึกซ้อม และแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ต
- โซนกรีนสกรีน (Green Screen Zone) : สำหรับการถ่ายทำ และผลิตคอนเทนต์ที่สามารถปรับพื้นหลังดิจิทัลได้
- โซนควบคุมการถ่ายทอดสดออนไลน์ (Live Broadcaster Zone) : สำหรับการจัดการ และถ่ายทอดสดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- โซนผลิตสื่อ (Production Zone) : สำหรับการผลิตและตัดต่อสื่อดิจิทัล รวมถึงการสร้างเนื้อหาสำหรับเผยแพร่

- โซนผู้ดำเนินรายการ (Caster Zone) : สำหรับผู้ดำเนินรายการ และผู้บรรยายการแข่งขัน เพื่อฝึกฝนทักษะการสื่อสารและนำเสนอในเชิงมืออาชีพ

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน
60,000,000 บาท

7.7 ติดตั้งระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตภายในสถานศึกษา

โครงการมุ่งติดตั้งระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตภายในสถานศึกษาจำนวน 5,000 แห่ง เพื่อสนับสนุนการฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ตและการบริหารจัดการทีมอย่างเป็นระบบ โดยแต่ละสถานศึกษาจะจัดสรรงบประมาณเดือนละ 2,500 บาท สำหรับการใช้งานแพลตฟอร์มดังกล่าว ซึ่งประกอบด้วยฟังก์ชันสำคัญ ดังนี้

- วิเคราะห์สมรรถนะผู้เล่นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI Performance Analysis)
 - ประเมินและติดตามพัฒนาการด้านทักษะของผู้เล่นแต่ละบุคคล เพื่อปรับแผนการฝึกซ้อม ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- โปรแกรมฝึกซ้อมกีฬาอีสปอร์ต (Training Module)
 - สนับสนุนการฝึกซ้อมตามมาตรฐานการแข่งขันระดับมืออาชีพ เพื่อพัฒนาทักษะเทคนิค และกลยุทธ์ของนักกีฬา
- ระบบจัดเก็บข้อมูลทีมและผู้เล่นรายบุคคล (Team & Player Management System)
 - บันทึกข้อมูลการฝึกซ้อม ผลการแข่งขัน และประวัติของผู้เล่นแต่ละคน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ และวางแผนพัฒนา

- ระบบสมัครและจัดการแข่งขันออนไลน์ (Online Registration & Tournament Management)
 - อำนวยความสะดวกในการจัดการแข่งขันทั้งภายในและระหว่างสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ พร้อมบันทึกผลการแข่งขันและจัดอันดับผู้เล่น

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน 150,000,000 บาท

7.8 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านการจัดการ กีฬาอีสปอร์ตในสถานศึกษาแบบบูรณาการให้แก่ ผู้บริหาร สถานศึกษา ครูผู้ฝึกสอน เยาวชน และผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมอีสปอร์ตระดับจังหวัด

ทางโครงการจัดการอบรมเยาวชนขึ้นหลังจากการอบรมผู้บริหาร และครู เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์ให้กับเยาวชน เพื่อยกระดับศักยภาพเยาวชนให้มีความพร้อมต่อการเข้าสู่อาชีพในตลาดแรงงานยุคใหม่ โดยมีกิจกรรมครอบคลุมทั้งด้านการจัดการทีมกีฬาอีสปอร์ต การพัฒนา นักกีฬา การผลิตและเผยแพร่สื่อดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างสื่อดิจิทัล และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนส่งเสริมแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ ในอุตสาหกรรมดิจิทัล เพื่อสร้างรายได้และพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืน

โดยมุ่งเน้นการพัฒนา ทักษะดิจิทัล การทำงานเป็นทีม การมีวินัย การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการมองเห็นเส้นทางอาชีพในอนาคต ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อาทิ

1. รู้จักกีฬาอีสปอร์ตอย่างเข้าใจ : จากงานอดิเรกสู่เส้นทางอาชีพ
2. พัฒนาทักษะสำคัญในกีฬาอีสปอร์ต : การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการวางแผนเชิงกลยุทธ์

3. การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
4. สุขภาวะกายและใจของนักกีฬาอีสปอร์ต (Esports Health & Mindset)
5. สร้างแรงบันดาลใจจากนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพและผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม
6. กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ : การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอย่างมีจิตวิญญาณการเป็นนักกีฬา
7. แนวทางอาชีพในอุตสาหกรรมดิจิทัลและกีฬาอีสปอร์ต
(Career Path & Opportunities)

การจัดการอบรม	รายละเอียด
กลุ่มเป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> • ครู ผู้ฝึกสอน (Coach) และผู้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตระดับจังหวัด • เด็กและเยาวชน
พื้นที่ดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> • สำนักงานจังหวัด
ระยะเวลาดำเนินการ	<p>การดำเนินงานจะจัดให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อชี้แจงโครงการและเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ต การอบรมจะจัดขึ้นในแต่ละจังหวัด ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการจังหวัดละ 1-2 วัน</p>

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน 80,000,000 บาท

7.9 จัดกิจกรรมและการแข่งขันในกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง โครงการมุ่งจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเพื่อส่งเสริมศักยภาพเยาวชนไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ เชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และภาวะผู้นำ ผ่านกระบวนการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ได้มาตรฐาน โดยใช้เกมอีสปอร์ต ที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมกับช่วงวัยเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเยาวชน ทั้งในระดับ มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา โดยการแข่งขันแบ่งออกเป็น 9 เกม 9 รายการหลัก ดังนี้

- ระดับมัธยมศึกษา : Mobile Legends: Bang Bang, TalesRunner, Arena of Valor, EA SPORTS FC™ Mobile (FC Mobile), PUBG Mobile และ CrossFire
- ระดับอุดมศึกษา : PUBG PC, VALORANT และ League of Legends

7.9.1 การแข่งขันภายในสถานศึกษา (In-school Tournament)

จัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย เพื่อคัดเลือกทีมตัวแทนของแต่ละสถานศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันหลักของโครงการ โดยดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ (Online Tournament) พร้อมการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและการถ่ายทอดสดการแข่งขัน (Live Streaming) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

7.9.2 การแข่งขันระหว่างทีมตัวแทนสถานศึกษาในรูปแบบออนไลน์ (Online Regional Tournament)

จัดการแข่งขันระหว่างทีมตัวแทนจากสถานศึกษาทั่วประเทศในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม และสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา

7.9.3 การแข่งขันระหว่างทีมตัวแทนสถานศึกษาในรูปแบบออฟไลน์ (Offline Regional Tournament)

จัดการแข่งขันระหว่างทีมตัวแทนสถานศึกษา ณ งานนิทรรศการอีสปอร์ต (Esports Exhibition) ภายใต้บรรยากาศการแข่งขันที่ได้มาตรฐานระดับมืออาชีพ พร้อมกิจกรรมเสริม อาทิ การจัดแสดงเทคโนโลยีดิจิทัล การสาธิตอาชีพในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต และกิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจสำหรับเยาวชน

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน

36,000,000 บาท

7.10 การจัดนิทรรศการและเวทีแสดงศักยภาพเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ต

ดำเนินการจัดนิทรรศการและเวทีแสดงศักยภาพเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 1 ครั้งต่อปี เพื่อเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานของเด็กและเยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่ผ่านการพัฒนาและเข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการ ตลอดจนส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างแรงบันดาลใจ และการพัฒนาแนวทางอาชีพในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตและดิจิทัลครีเอทีฟ โดยมุ่งเน้นให้เยาวชนสามารถแสดงศักยภาพอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับอัตลักษณ์ความเป็นไทย และวัฒนธรรมดิจิทัลในยุคปัจจุบัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- การจัดแสดงและจำหน่ายผลงานผลิตภัณฑ์สิ่งของที่ระลึกจากกีฬาอีสปอร์ต (Esports Apparel & Merchandise) ของเด็กและเยาวชน นักเรียน นักศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะเชิงสร้างสรรค์ และการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่
- การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตรอบชิงชนะเลิศ พร้อมพิธีมอบรางวัล แก่ทีมและเยาวชนที่มีผลงานโดดเด่น

- การจัดพื้นที่แสดงงานของผู้สนับสนุน หน่วยงานภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง
- การจัดเสวนาเชิงวิชาการหัวข้อ “Esports & Thai Identity” โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาอีสปอร์ต วัฒนธรรม เกม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และมุมมอง ในการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอย่างยั่งยืน

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน

15,000,000 บาท

7.11 การจัดตั้งอารีนากีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา

ดำเนินการจัดตั้งอารีนากีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาเพื่อใช้เป็นพื้นที่ กลางสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การฝึกอบรม และการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในระดับเยาวชนและสถานศึกษา ภายใต้มาตรฐานด้านสถานที่ อุปกรณ์ เทคโนโลยี และความปลอดภัย ที่เหมาะสมกับบริบททางการศึกษา

อารีนากีฬาอีสปอร์ตดังกล่าวทำหน้าที่เป็นพื้นที่ใช้รองรับการจัดการ เรียนการสอน เชิงปฏิบัติการฝึกทักษะด้านกีฬาอีสปอร์ตและเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดกิจกรรมพัฒนาเยาวชน การจัดการแข่งขันในระดับเยาวชนและสถาน ศึกษา รวมถึงการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการแสดงผลงานด้านกีฬา อีสปอร์ต

นอกจากนี้ อารีนากีฬาอีสปอร์ตยังสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับการ ทดสอบรูปแบบการจัดกิจกรรม มาตรฐานสถานที่และอุปกรณ์ ตลอดจน แนวทางการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่เหมาะสมกับบริบททางการศึกษา เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาและยกระดับการจัดกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ต ในสถานศึกษา และเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและการพัฒนาเยาวชน เป็นสำคัญ สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาแนวทางและมาตรฐาน การจัดกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตในระดับสถานศึกษาและระดับประเทศต่อไป

มีการใช้งบประมาณในการดำเนินการจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน
1,000,000,000 บาท

8. ระยะเวลาดำเนินการ

- 8.1 การประชุมชี้แจงเชิงนโยบาย (Policy Briefing) (เดือนเมษายน – พฤษภาคม)
- 8.2 คัดเลือกพื้นที่นำร่องและออกแบบมาตรฐานศูนย์ปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ต (เดือนเมษายน – พฤษภาคม)
- 8.3 เริ่มจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 10 แห่ง (เดือนกรกฎาคม - กันยายน)
- 8.4 พัฒนา Esports Platform ประกอบกับฟังก์ชัน: AI วิเคราะห์สมรรถนะ, โปรแกรมฝึกซ้อม, ระบบจัดการทีม, ระบบสมัครแข่งขัน โดยให้แต่ละสถานศึกษา จัดสรรงบประมาณปีละ 30,000 บาท ต่อสถานศึกษา (เดือนกรกฎาคม - กันยายน)
- 8.5 ติดตั้งและใช้งาน Esports Platform โดยให้แต่ละสถานศึกษาจัดสรรงบประมาณปีละ 30,000 บาทต่อสถานศึกษา (เดือนมิถุนายน - กรกฎาคม)
- 8.6 การจัดการอบรมครู อาจารย์ และบุคลากร เน้นการทำความเข้าใจภาพรวมของกีฬาอีสปอร์ต การใช้แพลตฟอร์ม อุปกรณ์ใน Esports Lab และการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ (เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)
- 8.7 อบรมเชิงปฏิบัติการแบบบูรณาการสำหรับเยาวชน ประกอบด้วยการสร้างทีม, การบริหารโซเชียล, พัฒนาทักษะนักกีฬา, การผลิตสื่อ (เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)
- 8.8 การจัดกิจกรรม Campus Tour สร้างแรงบันดาลใจและความรู้ (เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม)
- 8.9 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับมัธยม (ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – ธันวาคม)
 - การจัดการแข่งขันเกม Mobile Legends
 - การจัดการแข่งขันเกม TALESRUNNER
 - การจัดการแข่งขันเกม EA SPORTS FC™ Mobile

8.10 การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับมหาวิทยาลัย (ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – ธันวาคม)

- การจัดการแข่งขันเกม PUBG Mobile
- การจัดการแข่งขันเกม VALORANT
- การจัดการแข่งขันเกม CrossFire

8.11 การจัดการนิทรรศการกีฬาอีสปอร์ต (เดือนพฤศจิกายน – ธันวาคม)

9. งบประมาณดำเนินงาน

- งบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ (หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง)
- งบประมาณสนับสนุนจากภาคเอกชนและรัฐวิสาหกิจ

โครงการได้กำหนดกรอบงบประมาณในการดำเนินงานโดยจัดสรรงบประมาณตามกิจกรรมหลักอย่างชัดเจนและเป็นสัดส่วนที่เหมาะสมกับขอบเขตและวัตถุประสงค์ของโครงการ ทั้งนี้การจัดสรรงบประมาณเป็นไปตามหลักความคุ้มค่า โปร่งใส ตรวจสอบได้ และสอดคล้องกับระยะเวลาการดำเนินโครงการ โดยคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมาย

งบประมาณในการดำเนินกิจกรรมแบ่งออกตามกิจกรรมหลักของโครงการ ดังนี้

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)
การจัดประชุมชี้แจง เชิงนโยบาย และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านกีฬาอีสปอร์ต	2,000,000
การจัดตั้งและพัฒนาศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) ต้นแบบ ในระยะเริ่มต้นจำนวน 10 แห่ง จากทั้งหมด 928 แห่ง (1 แห่งต่อ 1 อำเภอ) งบประมาณแห่งละ 6,000,000 บาท	60,000,000
การติดตั้งระบบแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตภายในสถานศึกษา	150,000,000
การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการแบบบูรณาการให้แก่บุคลากรทางการศึกษา 77 ครั้งทั่วประเทศ พร้อมสื่อการเรียนรู้รูปแบบวิดีโอบนแพลตฟอร์มออนไลน์	80,000,000
การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการแบบบูรณาการให้แก่เยาวชน 77 ครั้ง ทั่วประเทศ พร้อมสื่อการเรียนรู้รูปแบบวิดีโอบนแพลตฟอร์มออนไลน์	80,000,000
การจัดกิจกรรมและการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ในระดับเยาวชนและสถานศึกษา	36,000,000
การจัดนิทรรศการและเวทีแสดงศักยภาพเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ต	15,000,000
การจัดตั้งอารีน่ากีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา ศูนย์กลางการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ศูนย์แสดงนิทรรศการ และศูนย์การเรียนรู้ พร้อมห้องปฏิบัติการอีสปอร์ต (Esports Lab) ครบวงจร	1,000,000,000
รวม	1,423,000,000

10. ตัวชี้วัดผลสำเร็จของโครงการ

10.1 ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

- จำนวนผู้บริหาร หน่วยงานภาครัฐ และสถานศึกษา ที่เข้าร่วมประชุมเชิงนโยบายไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง
- จำนวนศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) ที่จัดตั้งครบวงจร จำนวน 10 แห่งทั่วประเทศ
- จำนวนสถานศึกษาที่ใช้งานระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการกีฬาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 10 แห่ง
- จำนวนครู อาจารย์ และบุคลากรที่ผ่านการอบรมพัฒนาศักยภาพด้านกีฬาอีสปอร์ต ไม่น้อยกว่า 200 คน
- จำนวนเยาวชนที่เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านกีฬาอีสปอร์ต ไม่น้อยกว่า 1,000 คน
- จำนวนการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่จัดขึ้น ครอบคลุม 9 รายการ และ 9 เกมต้นแบบ
- จำนวนการจัดนิทรรศการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา และวัฒนธรรมดิจิทัล จำนวน 1 ครั้งต่อปี

10.2 ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ

- การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ครู อาจารย์ และหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน เพื่อพัฒนาเยาวชนด้านกีฬาอีสปอร์ตในทุกเขตการศึกษา
- การพัฒนาศักยภาพครู บุคลากร และเยาวชนให้มีทักษะด้านดิจิทัลด้านกีฬาอีสปอร์ต และทักษะด้านอาชีพที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากล
- การสร้างและยกระดับภาพลักษณ์กีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือเพื่อการศึกษา การพัฒนาเยาวชน และการสะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศไทย
- การเกิดระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports Education Ecosystem) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาต่าง ๆ และขยายผลได้อย่างยั่งยืน

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้บริหาร ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงบทบาทของกีฬาอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาเยาวชน และการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ดิจิทัลของประเทศ
- เกิดต้นแบบศูนย์ปฏิบัติการการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ต (Esports Lab) จำนวน 10 แห่ง เพื่อเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ การฝึกซ้อม และการพัฒนาเยาวชนด้านอีสปอร์ตในระดับจังหวัดและสามารถขยายผลสู่ทุกอำเภอทั่วประเทศในระยะต่อไป
- เยาวชนไทยได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และทักษะอาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมดิจิทัล พร้อมต่อยอดสู่เส้นทางอาชีพที่มั่นคงในอนาคต
- เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และอุตสาหกรรมเกม เพื่อร่วมกันพัฒนาองค์ความรู้และสร้างระบบนิเวศอีสปอร์ตเพื่อการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม
- ยกระดับภาพลักษณ์กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยในฐานะกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การพัฒนาเยาวชน และสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นไทยในบริบทของวัฒนธรรมดิจิทัล
- วางรากฐานประเทศไทยมีระบบนิเวศกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการศึกษา (Esports for Education Ecosystem) ที่มีความเข้มแข็ง เป็นรูปธรรมและยั่งยืน รองรับการพัฒนาเยาวชนในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ