



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

รายงานสรุปผลทดสอบต้นแบบโครงการสลาก
ส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto)
ระยะที่ ๒

ตามสัญญาเลขที่ ๘๕/๒๕๖๓ (งวดที่ ๔)



คณะที่ปรึกษา
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๕



สารบัญ

๑. บทสรุปผู้บริหาร	๕
๒. ความเป็นมาของโครงการ	๑๗
๓. วัตถุประสงค์ของโครงการ	๒๑
๔. คณะทำงานโครงการ	๒๓
๔.๑ ผังองค์กรคณะทำงาน	๒๓
๔.๒ คณะทำงาน/ ภารกิจในโครงการ.....	๒๓
๕. แผนงานและขั้นตอนการดำเนินโครงการ	๒๔
๖. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	๓๕
สรุปผลการวิจัยโครงการฉบับสมบูรณ์ และอภิปรายผล.....	๓๕
- การทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) กับหนึ่งชนิดกีฬา	๓๕
- การจัดประชุมคณะกรรมการ/ คณะทำงาน เพื่อติดตามและกำกับดูแล.....	๔๔
- การจัดประชุมย่อย เพื่อเตรียมการและดำเนินทดสอบโครงการ.....	๕๐
- สรุปผลการทดสอบในด้านกฎหมาย เพื่อใช้เป็นแนวทางบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม..	๕๓
- สรุปผลการทดสอบในด้านการมีส่วนร่วมของคนรักกีฬา (Sports Partipication) ในการแข่งขันกีฬา ข้อมูลเชิงสถิติ บทบาทผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ...	๕๕
- เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (SAT-Sports Digital Platform) เติมรูปแบบในอนาคต.....	๗๑
๗. เอกสารอ้างอิง	๗๘
๘. ภาคผนวก: ก. สรุปผลภาพรวมโครงการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์โครงการฯ รายงานโครงการฉบับกลาง ๒ (Interim Report-2) ปี พ.ศ. ๒๕๖๔ ข. รายงานฉบับย่อโครงการฉบับกลาง ๑ (Interim Report-1) ปี พ.ศ. ๒๕๖๔ สรุปผลการศึกษาและพิจารณากฎหมาย กฎระเบียบ.....	๘๓ ๘๓ ๘๙ ๘๙
๙. ประวัติและผลงานคณะทำงาน.....	๑๐๐





สารบัญภาพ

รูปที่ ๑	หนังสือรับรองการตรวจรับงานจากการกีฬาแห่งประเทศไทยในการดำเนินการ เป็นที่ปรึกษาการศึกษาโครงการสลากกีฬา (Sports Lotto) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒...	๑๘
รูปที่ ๒	บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ การวิจัย และบริการวิชาการ ระหว่าง การกีฬาแห่งประเทศไทย และมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปี พ.ศ. ๒๕๖๒.....	๒๐
รูปที่ ๓	แผนงานหลักในการพัฒนาและทดสอบโครงการ ระยะที่ ๒ รวม ๔ แผนงาน.....	๒๑
รูปที่ ๔	กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เป็น รากฐานที่สำคัญที่รองรับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนกีฬา เพื่อการพัฒนาประเทศ....	๒๒
รูปที่ ๕	วิสัยทัศน์และพันธกิจโครงการนำร่องสู่องค์ความรู้ใหม่ตาม ๗ แผนกลยุทธ์ระยะ ๑๐ ปี.	๒๖
รูปที่ ๖	แผนงานปฏิบัติการ (Action Plan) ๔ แผนงาน ในการทดสอบโครงการนำร่อง.....	๒๗
รูปที่ ๗	สรุปโมเดลกรอบการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒	๓๑
รูปที่ ๘	แสดงรูปแบบการแนะนำ (Series 1- Introduction) รูปแบบการสร้างการมีส่วนร่วม (Series 2 - Participation) และรูปแบบการสร้างแรงจูงใจ (Series 3- Motivation) ..	๕๘
รูปที่ ๙	กราฟแสดงค่าความคิดเห็น การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” จากการ ใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาชาติ...	๗๐





สารบัญตาราง

ตารางที่ ๑	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์”	๓๖
ตารางที่ ๒	การประเมินความสำเร็จตามแผนงานกิจกรรมหลักของการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬากับหนึ่งชนิดกีฬา ชนิดกีฬาตะกร้อ.....	๓๗
ตารางที่ ๓	สรุปผลการดำเนินงานจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วน ได้เสีย เพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ.....	๔๔
ตารางที่ ๔	สรุปผลการดำเนินงานจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการ และดำเนินการ ทดสอบโครงการ	๕๐
ตารางที่ ๕	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการ และดำเนินการ ทดสอบ รวมทั้งสิ้น ๕ ประเด็นหลัก.....	๕๑





๑. บทสรุปผู้บริหาร

การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรหลักที่มีพันธกิจในการส่งเสริมพัฒนาการกีฬาของชาติ รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา ทั้งในการดูกีฬาและการเล่นกีฬาอย่างมีคุณภาพ อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสุขภาพและความเป็นเลิศทางการกีฬาทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ ตลอดจนการสร้างความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา (Sports Industry) การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนสร้างเสริมและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการกีฬาเพิ่มมากขึ้น ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทยในปัจจุบัน จึงมีดำริการกำหนดยุทธศาสตร์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ๑๒ ด้าน ซึ่งรวมไปถึงการสร้างศูนย์ฝึกกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ เมืองกีฬาอัจฉริยะ โรงพยาบาลกีฬา ตลอดจนความก้าวหน้า ความทันสมัยในด้านเทคโนโลยี ซึ่งล้วนแต่ต้องใช้เงินงบประมาณที่สูง ทำให้จำเป็นต้องกำหนดยุทธศาสตร์ในการหารายได้เพิ่มเติม นอกเหนือจากงบประมาณปกติและงบประมาณจัดสรรเพิ่มเติมจากกองทุนพัฒนาการกีฬาที่เคยได้รับ มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๖ (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔) แผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔) และแผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔ ซึ่งในปีงบประมาณที่ผ่านมา การกีฬาแห่งประเทศไทยได้ดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ** เป็นการศึกษาความเป็นไปได้และผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย พบข้อมูลวิชาการเชิงประจักษ์ว่า การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชน เป็นกลไกในการสร้างรายได้ไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติ เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬารูปแบบใหม่ให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รวมไปถึงการศึกษการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬา เพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

เพื่อให้การดำเนินงานศึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ มีรายละเอียดของผลการศึกษาที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์ จึงได้ดำเนินการทดลองโครงการฯ ต่อเนื่อง โดยกำหนดนวัตกรรมสลากส่งเสริมกีฬา ที่เหมาะสมกับประเทศไทย ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของการกีฬาไทย (Thai Sports Digital Platform) ขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมกิจกรรมสำหรับสลากคนรักกีฬา We LOVE Sports @Thailand เป็นแผนปฏิบัติงานโครงการในระยะที่สอง ตามแผน ๗ แผนกลยุทธ์ (Strategy Plans) ระยะ ๑๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๗๓) โดยเป้าหมายสูงสุดเพื่อผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักกีฬาที่แข็งแกร่ง เป็นแนวทางสร้างรากฐานสำคัญในการสร้างความรัก และความภาคภูมิใจ ผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลกจากการระดมทุนกีฬา ตามวิสัยทัศน์ว่า

** คำนิยามศัพท์เฉพาะ: สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) หมายถึง การออกสลากกีฬา (Sports Lotto) ที่มีความเป็นไปได้ในประเทศไทยตามขอบเขตงานของโครงการ และเรียกกิจกรรมว่า “สลากคนรักกีฬา”



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



“ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาชาติ สร้างวัฒนธรรมการเข้าชม และสนับสนุนกีฬา กระตุ้นความสนใจที่มีต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ” โดยดำเนินการ ๕ โครงการสำคัญ (Flagships) ระยะสองปีแรกต่อเนื่อง มีพันธกิจที่ตั้งเป้าหมายในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๓ กระบวนการ ได้แก่ ๑) สร้างการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ ๒) สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมกีฬา เพื่อสร้างส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาย่างเชื่อมโยง ผ่านระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม และ ๓) สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลก เป็นกลไกในการสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืน ตามรายงานฉบับเริ่มโครงการ ๑ (Inception report-1) ทั้งนี้สรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ ๒ บนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Takraw Digital) แบ่งเป็น ๓ โมเดล คือ โมเดล ๑ (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัล เพื่อการซื้อ-ขายในการทดลองโครงการฯ จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม/ และหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ (รวม ๕ หน่วยงาน) ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควรและควรมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงที่ดีกว่า ส่วนในโมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงินและผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ ขั้นตอนจะลดลงในเรื่องความจำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรมที่จำเป็นเท่านั้น ทั้งนี้ การทดสอบโครงการนำร่อง แอปพลิเคชัน “Takraw Digital” ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) โดยในโมเดล ๓ (Model-3) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตรากฎหมายเป็นพระราชกฤษฎีกา ดังนั้น ในการออกผลิตภัณฑ์บัตรสลากส่งเสริมกีฬาโครงการในอนาคตระยะยาว ภายหลังจากการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเช่น กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวงเพื่อรองรับ แล้วแต่กรณี เพื่อให้อำนาจในการออก การจำหน่าย สลากส่งเสริมกีฬาตามกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย และยังมีมีความจำเป็นต้องขออนุญาตประกอบกิจกรรมการจัดให้มีการเล่นเกม หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค ตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในแต่ละเรื่อง จากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย เช่นกัน ดังรายงานโครงการฉบับกลาง ๑ (Interim Report-1) เรียบร้อยแล้ว

ทั้งนี้ รายงานฉบับกลาง ๒ (Interim report-2) ได้สรุปผลภาพรวมโครงการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Thailand Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ ดังนี้

ตอนที่ ๑. สรุปผลการสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แอปพลิเคชันหลัก Takraw Digital จากการทดสอบโครงการฯ โดยเปิดตัวอย่างเป็นทางการแอปพลิเคชันใน Takraw Digital App. บนโทรศัพท์มือถือ (Smart phone) ในรายการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก ๒๕๖๔” (ต้นแบบ) เป็นการ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ภายใน ระหว่างการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม (Focus Group) เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการฯ เมื่อวันศุกร์ที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬา จำนวน ๕ ชนิดกีฬา ได้แก่ กีฬาตะกร้ออาชีพ กีฬาฟุตซอล มวยไทย วอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต พร้อมทั้งสื่อมวลชน รวมถึงองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (รวม ๕ หน่วยงาน ที่ได้ประสานงานเบื้องต้น) อาทิ ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่น แวลลิจิทัลไอดี จำกัด (NDID) โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Website Application) ด้วยแอปพลิเคชันใน Takraw Digital Version 0.3 (18) แบบการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับนี้ เพื่อจะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ โดย Takraw Digital App. ประกอบด้วย ระบบซื้อ โอน เรียกใช้บัตรสะสมทีมกีฬา (e-Trading-card) บัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket) บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card) ด้วยระบบสแกนคิวอาร์โค้ด (QR code) เพื่อใช้ทดสอบโครงการนำร่อง ผ่านวิธีการลงทะเบียน หมายเลขสมาชิก แสดงสปอนเซอร์หลัก (LOGO-main Sponsors) บนหน้าจอหลัก และมีระบบสรุปผลสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมทดสอบโครงการนำร่องเป็นรายบุคคล โดยผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้เกียรติเป็นประธานเปิดการประชุมสัมมนาโครงการนำร่อง และมีผู้เข้าร่วมสัมมนา รวม ๕๖ คน สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการประชุม มีสาระสำคัญคือ การยอมรับ Takraw Digital App. ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มฯ ผ่านกิจกรรม “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” ใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล ที่จะปรับเปลี่ยน สร้างวัฒนธรรมการชมและการเชียร์กีฬา มีประโยชน์ช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงินจากการมีส่วนร่วมของประชาชนได้อย่างยั่งยืน พบว่าส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในระดับมาก (จาก ๕ ระดับ) ร้อยละ ๔๑.๗ และมีค่ารวมคะแนนกลุ่มเห็นด้วยทั้งหมด ถึงร้อยละ ๘๑.๗

ตอนที่ ๒ สรุปผลการประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ ๒ บนระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการ

สิ่งสำคัญยิ่งคือ ต้องสร้างกระแสเพื่อให้การเกิดรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยหลักการขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ประกอบด้วย ๔ ด้านที่สำคัญ คือ ด้านที่ ๑) ใช้หลักการ “การนำสู่ 3 สร้าง” ประกอบด้วย สร้างวัฒนธรรม สร้างการมีส่วนร่วม และสร้างสังคมออนไลน์ของคนรักกีฬา ด้านที่ ๒) ให้ยึดผลิตภัณฑ์ดิจิทัลหลัก “3 ผลิตภัณฑ์” คือ สร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเข้าชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สร้างการมีส่วนร่วม ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเชียร์กีฬา สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรสะสมทีมกีฬา ด้านที่ ๓) ให้มีความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศชาติ สู่ความมั่นคงและยั่งยืนใน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



อนาคต ด้านที่ ๔) สร้างสังคมหรือชุมชนออนไลน์ของคนรักกีฬา เป็นพลังขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา โดยมีมติที่ประชุมในเรื่องการปรับเปลี่ยนแนวความคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องให้ปรับตัวยอมรับกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ผลิตภัณฑ์ทั้งสามที่นำมาใช้ในการดำเนินงานจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ ถือเป็นวิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการชม และเชียร์กีฬา

ดังนั้น ในรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ในวงงานที่ ๔ เป็นการสรุปผลทดสอบต้นแบบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ตามขอบเขตของงานจ้างที่ปรึกษาโครงการฯ ที่มีปรับแผนงาน โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์” ในชนิดกีฬาตะกร้อ เช่นเดิม และเรียกว่า  SAT_Sports Digital Platform App. โดยสรุปผลการทดสอบและประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ ตามแผนงานการเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการเข้าร่วมทดสอบโครงการฯ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา รักกีฬา เชียร์กีฬา เป็นการสร้างแฟนคลับ โดยใช้หลักการการตลาดแบบดิจิทัลบนแพลตฟอร์ม โดยการพัฒนาเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลในยุคปัจจุบัน แอปพลิเคชัน “SAT Sports” พบว่า กลุ่มผู้ใช้งานส่วนใหญ่เห็นด้วยว่ามีประโยชน์ช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติในระดับมากที่สุด เป็นการยอมรับและมีความพึงพอใจ ผ่านแบบสอบถามทางอิเล็กทรอนิกส์ มีรายละเอียด ดังนี้

สรุปผลการวิเคราะห์และประเมินความสำเร็จการทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาต้นแบบ

กิจกรรมหลัก	วิธีการดำเนินงาน	กลุ่มเป้าหมาย/ ขอบเขต/ การศึกษา	เครื่องมือที่ใช้ ในการ ดำเนินการ	ผลผลิต ประเมิน ความสำเร็จ
การทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา กับหนึ่งชนิดกีฬา โดยมีการเก็บข้อมูลในระหว่างการแข่งขัน แผนการดำเนินงานโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ ๒ เพิ่มเติม ได้แก่	๑) การลงพื้นที่เก็บข้อมูลในการแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับเตรียมฐานข้อมูล นักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยวและสินค้าของ ๑๒ ทีม ที่มีสิทธิ์ไปแข่งที่ศรีสะเกษเกมส์ และตามตารางการแข่งขัน ๒) การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย และผู้สนับสนุนการแข่งขันเพิ่มเติม เพื่อสร้างฐานข้อมูลของรางวัล ที่จะมอบให้สมาชิกในการเข้าร่วม ๓) การลงทะเบียนแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore	- กีฬาตะกร้อ ซึ่งได้รับความคิดเห็นชอบจาก การกีฬาแห่งประเทศไทย - โดยมีแนวทางการทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ ระหว่างวันที่ ๗-	- แอปพลิเคชัน SAT Digital Platform ที่ใช้งานได้ทั้งบน Google PlayStore และ Apple AppStore - จัดทำคู่มือการใช้งาน App.	๑) ผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลด้านสมาชิกที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม รวม ๓๘๙ ราย ที่ใช้งานระบบผ่านระบบแอปพลิเคชัน SAT Digital



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

<p>กีฬาตะกร้อ ตามความเห็นชอบจากการกีฬาแห่งประเทศไทย</p>	<p>๔) ทดสอบการใช้งานระบบ ๒ ระยะ</p> <p>๔.๑ ทดสอบโดยคณาจารย์ และนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ก่อนการแข่งขันกีฬา</p> <p>๔.๒ ทดสอบการใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ระหว่างการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕</p> <p>๕) ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เข้ามาดาวน์โหลดและติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชันผ่านเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์</p> <p>๖) ดำเนินการออกบูธนิทรรศการ สำหรับการให้การสนับสนุนผู้สนใจและกลุ่มเป้าหมาย และมอบของรางวัลที่สนามแข่งขัน ตลอดจนการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามออนไลน์</p> <p>๗) ฝ่ายอำนวยการ จัดทำหนังสือตอบขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน ๑๕ หน่วยงาน อาทิ บริษัท Toyota Motor Thailand, บริษัท Marathon (Thailand) Ltd. เป็นต้น</p>	<p>๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕</p>	<p>- สื่อมีเดียเพื่อประชาสัมพันธ์ ทั้งภาพการเคลื่อนไหว- VDO (Motion Graphic) และ อินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย (Infographic)</p> <p>- สร้างแบบสอบถามการยอมรับและความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน “SAT Digital Platform”</p>	<p>Platform นำไปใช้จริง</p> <p>๒) สรุปผลการรับฟังความคิดเห็น การยอมรับ และความพึงพอใจ พบว่ามีประโยชน์ ช่วยในการพัฒนากีฬาของชาตินั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๗</p>
---------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ข้อเสนอแนะในการศึกษาโครงการ

จากข้อสรุปการพัฒนาระบบที่ใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ควรพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันทำงานได้ดียิ่งขึ้น ควรพัฒนารูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทการนำมาใช้ในระดับชาติ และควรนำเทคโนโลยีระบบบล็อกเชน (Block Chain) มาใช้ในอนาคต ทั้งนี้ ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานและคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง อย่างเป็นรูปธรรม ที่กำกับดูแลการดำเนินงานของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์มของสลากส่งเสริมคนรักกีฬารวมถึงแพลตฟอร์มเทคโนโลยีที่จะช่วยในด้านการตลาด การออกรางวัล และการให้รางวัล อย่างเป็นระบบและน่าเชื่อถือได้ดียิ่งขึ้น สุดท้ายควรมีมาตรการควบคุมและป้องกันจากการโฆษณาและการตลาด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้มีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เล่นอายุน้อย จำเป็นต้องมากกว่า ๑๘ ปี ขึ้นไป เพื่อสร้างมาตรการป้องกันจากผลกระทบที่เกิดจากการออกสลากกีฬาในระยะยาว





สรุปรายงานผลแผนภาพรวมโครงการ (เอกสารประกอบ) ดังนี้

สรุปผลทดสอบกิจกรรมต้นแบบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ ใช้เครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬากับกีฬาตะกร้อ ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ในชนิดกีฬาตะกร้อ” และเรียกชื่อว่า SAT_Sports Digital Platform App. ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ณ อาคารไพบรึง มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตศรีสะเกษ โดยจัดทำเป็นรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report) มีรายละเอียด ดังนี้

๑. รายละเอียดผลการประเมินความสำเร็จตามแผนงานกิจกรรมหลักการทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์ม

กิจกรรมหลัก	วิธีการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด	ผลการประเมินตามตัวชี้วัด
๑. การลงพื้นที่เก็บข้อมูลในการแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับเตรียมฐานข้อมูลนักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยวและสินค้าโอท็อปของ ๑๒ ทีม	คณะทำงานมีระบบดำเนินงาน โดยมีการวางแผนการประชุม ทำหนังสือ ประสาน และลงพื้นที่เก็บข้อมูล เตรียมข้อมูลลงผลิตภัณฑ์ (e-Ticket, e-Trading Fanclub Card)	- ข้อมูลนักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น - ความรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ฝึกสอน นักกีฬา เป็นต้น	๑) เก็บข้อมูลได้อย่างครบถ้วน ๒) ผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้ความร่วมมือในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลอย่างเต็มที่
๒. การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย และฝ่ายอำนวยการของคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ติดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขันในการเข้าร่วมกิจกรรมของแพลตฟอร์มเพิ่มเติม	คณะทำงานติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย และฝ่ายอำนวยการของคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ติดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขันในการเข้าร่วมกิจกรรมของแพลตฟอร์มเพิ่มเติม	- ของรางวัลจากผู้ให้การสนับสนุน เพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการสร้างภาพลักษณ์ของโครงการ - ความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน	๑) ของรางวัล เพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการสร้างภาพลักษณ์ของโครงการ ๒) ผลการทดสอบ พบว่าผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจในแอปพลิเคชัน มีความคิดเห็นว่า ระบบมีความคุ้มค่า รวมถึงผู้ใช้งานมีความชื่นชอบและพึงพอใจส่งผลให้เข้าถึงและเกิดการรับรู้ตราสินค้ายิ่งขึ้น
๓. การลงทะเบียนในแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform/ Google PlayStore และ Apple AppStore	คณะทำงานได้พัฒนาแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform โดยใช้การจัดระบบฐานข้อมูลใช้แบบรีเอคทีฟ (React-Native) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ และสามารถดาวโหลดใช้งานได้บนมือถือทั้งระบบ iOS (Apple iPhone: App.Store) และ Android (Google PlayStore)	- การใช้งานแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑) ระบบมีความน่าเชื่อถือและมีประสิทธิภาพในการเข้าใช้งาน ระบบต้นแบบสามารถลงทะเบียนเพื่อเข้าใช้งานได้ง่าย และมีการประกาศข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้บริการ รวมถึงนโยบายความเป็นส่วนตัว (Privacy policy)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

<p>๔. ทดสอบการใช้งานระบบ SAT Sports Digital Platform</p> <p>๔.๑ ทดสอบโดยคณาจารย์และนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ก่อน</p> <p>๔.๒ ทดสอบการใช้งานจริง ระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬาระหว่างการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕</p>	<p>๑) คณะทำงานได้ทดสอบการใช้งานระบบ ก่อนนำไปใช้จริง โดยนำระบบแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore ไปทดสอบกับผู้ใช้งานที่เป็นคณาจารย์และนักศึกษา จำนวนทั้งสิ้น ๕๐ คน</p> <p>๒) ทดสอบการใช้งานระบบ ก่อนการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ โดยดำเนินการทั้งเป็น Front End และระบบ Back End ใน ด้านการบริหารข้อมูล มีขั้นตอนการทดสอบระบบ ได้ดังนี้</p> <p>๑) วิเคราะห์ความต้องการ</p> <p>๒) จัดทำแผนงานการทดสอบ</p> <p>๓) จัดทำแนวทางการทดสอบ</p> <p>๔) ทดสอบจริง</p> <p>๕) รายงานผลการทดสอบ</p> <p>๖) ทดสอบผลจากการแก้ไขเพิ่มเติม</p> <p>รวมถึงมีการเก็บข้อมูลการยอมรับและความพึงพอใจในการใช้งานของระบบจริง</p>	<p>- การใช้งานแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore โดยให้</p> <p>ความสำคัญกับ</p> <p>- ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน</p> <p>- มีขั้นตอนที่ใช้งานง่าย และสะดวกที่จะใช้งาน</p> <p>- ระบบมีความเสถียร และมีประสิทธิภาพรองรับการใช้งาน หากมีผู้ใช้งานพร้อมกันจำนวนมาก</p>	<p>๑) ผลการทดสอบเป็นที่น่าพอใจ มีการแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติม</p> <p>๒) ระบบไม่พบความผิดพลาดของระบบในการทำงานระหว่างแอปพลิเคชันในมือถือ กับ ระบบการบริหารจัดการ (back-end) บน Cloud Server</p> <p>๓) ระบบสามารถรองรับการใช้งานพร้อม ๆ กันของผู้เข้าร่วมการทดสอบทั้งหมดได้เป็นอย่างดี</p>
<p>๕. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เข้ามาดาวน์โหลดและติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์</p>	<p>ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ได้สร้างอินโฟกราฟิก เพื่อเผยแพร่ทางเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมาย ได้เข้าใจว่า SAT Sports Digital Platform คืออะไร จะเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างไร และจะได้ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้</p> <p>๑) การตั้งเป้าหมายและการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด ๒) การวางแผนสร้างคอนเทนต์ และสื่อสาร ๓) การเลือกใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ ๔) การวางแผนทีมงาน ๕) การทดสอบระบบ วิธีการทำงาน การออกรางวัล และการรับของรางวัล ณ จุดที่กำหนด ๖) เผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามแผน เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจ สามารถบูรณาการดำเนินงานเพื่อการทดสอบโครงการนำร่อง ให้บรรลุสำเร็จ</p>	<p>- การผลิตสื่ออินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในแอปพลิเคชัน</p>	<p>๑) ผลการทดสอบ พบการยอมรับในแอปพลิเคชัน “SAT Sports” และผู้ใช้งานมีความคิดเห็นว่า Platform จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น</p> <p>๒) โดยการประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์ และสื่อสังคม ออนไลน์ ด้วยสื่ออินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ เห็นถึงคุณค่า</p> <p>๓) มีการให้ข้อมูลข่าวสารที่สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจง่าย</p>
<p>๖. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ เตรียมบุคลากร สำหรับการให้การสนับสนุนผู้สนใจ และกลุ่มเป้าหมาย และมอบรางวัล</p>	<p>ได้ออกบุคลากร ในการให้บริการสมาชิกเกี่ยวกับการติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน การมอบรางวัลให้สมาชิก โดยมีขั้นตอนการ ดังนี้</p> <p>๑) วางแผนและจัดเตรียมรูปแบบการจัดกิจกรรม</p> <p>๒) กำหนดงบประมาณ ๓) กำหนดวันเวลาการจัดกิจกรรม ๔) สร้างสรรค์แผนงานหลัก ๕) ควบคุมดูแลดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาตลอดการแข่งขัน ทั้ง</p>	<p>- การจัดเตรียมและออกบุคลากร ประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ และจัดแสดงนวัตกรรมดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา SAT Digital platform</p>	<p>๑) การประชาสัมพันธ์ ออกบุคลากร เสริมสร้างภาพลักษณ์ และจัดแสดงนวัตกรรมดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา SAT Digital Platform ระหว่าง</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

ตลอดจนการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามออนไลน์	Front back end ๖) สังเกตการณ์ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ๗) บันทึกข้อมูล และตัวแปรต่าง ๆ ในการดำเนินการทดสอบ เพื่อใช้ในการสรุปผลการทดสอบ ๘) การสำรวจความคิดเห็นผ่านทางแบบสอบถาม	ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕	วันที่ ๗-๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕
๗. ฝ่ายอำนวยการ จัดทำหนังสือตอบขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน	ฝ่ายอำนวยการ สรุปข้อมูลต่าง ๆ ของผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ในเรื่องสิทธิประโยชน์และรางวัล ต่าง ๆ ที่ผู้สนับสนุน การแข่งขันมอบให้แพลตฟอร์ม เพื่อตอบแทนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ บนแพลตฟอร์ม	- การสรุปข้อมูลสำคัญ สถิติของผู้ใช้งาน ที่ทำให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ได้รับผลตอบแทนการลงทุน ทางธุรกิจและการตลาดอย่างคุ้มค่า ในการสนับสนุนการแข่งขันกีฬานบน SAT Sports Digital Platform	๑) หนังสือขอขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขันตามแนวคิด นวัตกรรม ๒) มีประโยชน์ และอยากมีส่วนร่วมในการใช้งานอย่างต่อเนื่องในอนาคต เป็นที่นิยมจำนวนมาก

๒. สรุปผลการทดสอบในด้านกฎหมาย เพื่อใช้เป็นแนวทางให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทำการปรับปรุงระเบียบ ข้อบังคับ กฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยใช้แอปพลิเคชันในระหว่างการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ หรือ “Sisaket Games 2565” กีฬาเซปักตะกร้อ ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ ๗ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ใช้ชื่อแอปพลิเคชัน “SAT Sports Digital Platform” มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา รวม ๕ ฉบับ ได้แก่ ๑) กฎหมายเกี่ยวกับการพนัน ๒) กฎหมายเกี่ยวกับค้าขายออนไลน์โดยวิธีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ๓) กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ๔) กฎหมายภาษี ตามหลักกฎหมายภาษี ผู้ได้รับรางวัลจึงต้องนำมูลค่าของรางวัลที่ได้รับทั้งจำนวนมารวมเป็นรายได้ของตนของปีภาษีนั้น ๆ เงินได้จากเงินรางวัลถือว่าเป็นเงินได้ ๕) กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค ทั้งนี้ มีข้อเสนอแนะด้านกฎหมาย ดังนี้

- กกท. ต้องพิจารณาขอบวัตถุประสงค์ของ กกท. ซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา ๘ และมาตรา ๙ แห่ง พรบ. การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘ ว่า กกท. สามารถจัดทำและดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาได้ในขอบเขตมากน้อยเพียงใด และต้องวางแนวทางในการปรับใช้กฎหมายและข้อกำหนดของ กกท. ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรบ้าง
- การดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ซึ่งอาจเกี่ยวกับกฎหมายต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนการดำเนินการ จึงมีความจำเป็นต้องพิจารณากฎหมายในด้านต่อไปนี้
 - (ก) ด้านผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา จะต้องพิจารณารวมกับกฎหมายอื่น ๆ เช่น กฎหมายว่าด้วยการพนัน กฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยการขออนุญาตจัด



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ประกาศกระทรวงพาณิชย์ ฉบับที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๕๓ ๕)
กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น
(ข) ด้านการรับรู้รายได้ กท. จะต้องพิจารณาประมวลรัษฎากรเกี่ยวกับการเสียภาษีต่าง ๆ เช่น
การหักภาษี ณ ที่จ่ายของรายได้ที่เป็นรางวัลต่าง ๆ และ ภาษีเงินได้ เป็นต้น

๓. สรุปผลการทดสอบและประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ ตามแผนงานการ
เผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการทดสอบ หรือเข้าร่วมโครงการฯ (Sports
participation) และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการมี



ส่วนร่วมในการกีฬา รักกีฬา เชียร์กีฬา เป็นการสร้างแฟนคลับ โดยใช้หลักการการตลาดแบบดิจิทัลบน
รูปแบบธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม ด้วยการพัฒนาเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลในยุคปัจจุบัน รายละเอียด
ผลสรุปการรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน “SAT Sports”
โดยคณะดำเนินโครงการได้จัดทำแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมทดสอบ ได้ตอบแบบสอบถามที่สร้าง
ด้วยโปรแกรม (Google Form) โดยสร้างแบบสอบถามทางอิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

รายงานสรุปผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลจากดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา



SAT SPORTS DIGITAL PLATFORM

สรุปผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลด้านสมาชิกที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม สถิติการใช้งานด้าน
สปอร์ตเนเจอร์ และการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันของในแพลตฟอร์ม ดังนี้

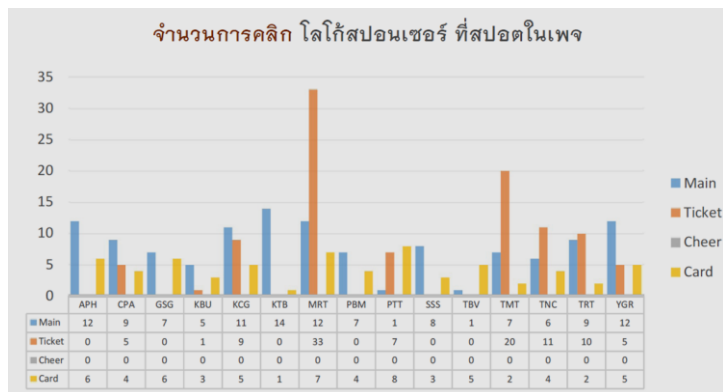
- ๑) ผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลด้านสมาชิกที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม รวม ๓๘๙ ราย



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

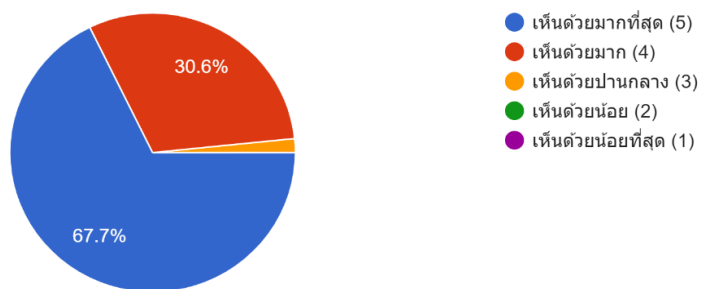


โดยทดสอบการใช้งานระบบผ่านระบบแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform นำไปใช้จริง พบว่า สมาชิกที่สมัครด้วย Apple AppStore (iPhone) จำนวน ๑๘๙ ราย และ Google PlayStore (Andriod) จำนวน ๒๐๐ ราย พบว่า มีสมาชิกที่เข้ามาใช้งานได้เห็นและคลิกเข้าเว็บไซต์ที่เชื่อมต่อของบริษัทมาราธอน ประเทศไทยจำกัด [Marathon (Thailand) Ltd.-MRT] มากที่สุด รองลงมาบริษัทโตโยต้ามอเตอร์ประเทศไทย (Toyota Motor Thailand-TMT) รายละเอียดตามผลสรุปการทดสอบและประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ในการแข่งขันกีฬาศรีสะเกษเกมส์ในกีฬาตะกร้อ



๒) สรุปความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน “SAT Sports”

การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ท่านรู้สึกว่ามีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงิน โดยการมีส่วนร่วมของประชาชน ให้กับแต่ละชนิดกีฬาอาชีพได้อย่างยั่งยืน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๖ (มากที่สุด) โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ ๖๗.๗ รองลงมาเป็นกลุ่มเห็นด้วยระดับมาก ร้อยละ ๓๐.๖ เห็นด้วยในระดับปานกลาง ร้อยละ ๑.๖ ดังรูปกราฟ



รูปที่แสดงการยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” จากการใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ

๓) ข้อเสนอแนะแนวทางเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา สำหรับโครงการเต็มรูปแบบ

การดำเนินการในระยะต่อไปแบบโครงการเต็มรูปแบบ การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรมีบทบาทในการสนับสนุนคณะทำงานในแต่ละข้อตามที่เสนอ และความคิดเห็นด้านข้อมูล พร้อมทั้งประสานงาน กำกับ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

ดูแล ติดตาม ประเมินผล ในภาพรวม อีกทั้งยังต้องช่วยในการเผยแพร่องค์ความรู้ และความตระหนักรู้ที่ เกี่ยวข้องกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เพื่อเป็นการขับเคลื่อนและดำเนินกิจกรรมของโครงการสลาก ส่งเสริมคนรักกีฬาผ่าน SAT Sports Digital Platform เต็มรูปแบบต่อไป ดังนี้ ๑) ควรพัฒนารูปแบบที่ สอดคล้องกับบริบทการนำมาใช้ในระดับชาติและควรนำเทคโนโลยีระบบบล็อกเชน (Block chain) มาใช้ใน อนาคต ๒) ควรมีระบบหรือวิธีการที่องค์กรที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดการยอมรับทั้งเงื่อนไขการออกรางวัลและ การให้รางวัล โดยกระบวนการจะต้องโปร่งใส การเข้าถึงข้อมูล และตรวจสอบได้ ๓) ควรมีมาตรการควบคุม และป้องกัน จากการโฆษณาและการตลาด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้มีส่วนร่วม โดยเฉพาะ เด็กและเยาวชน ต้องมีอายุ มากกว่า ๑๘ ปี ขึ้นไป และ ๔) ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานและคณะกรรมการที่มี ความเชี่ยวชาญเฉพาะทางอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม ดังนี้

สรุปข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินงานของระบบ SAT Sports Digital Platform เต็มรูปแบบ

วัตถุประสงค์	ขอบเขตการดำเนินงาน	ผลลัพธ์	ผู้ที่เกี่ยวข้อง
ทำให้การกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถ จัดตั้ง และดำเนินการ บริหารจัดการและรับ ผลประโยชน์ จาก SAT Sports Digital Platform ซึ่ง มี ลักษณะเป็นธุรกิจ แบบแพลตฟอร์มได้ อย่างเป็นเอกเทศ โดยจัดองค์กรอิสระ ภายใต้อาณัติกีฬาแห่ง ประเทศไทย	๑) ดำเนินการนำรายละเอียดกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ ของโครงการ เข้าปรึกษาสำนักงานคณะกรรมการ กฤษฎีกา ๒) รูปแบบการลงทุนและโมเดลทางธุรกิจ (Business Model) รวมทั้งมีการลงทุนโดยหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีส่วน เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม ๓) มีกลไกความร่วมมือที่ช่วยสร้างความเป็นธรรมและ สร้างประโยชน์ร่วมกันในทุกภาคส่วน เท่าที่จะเป็นไปได้ ๔) สร้างกลไกความร่วมมือที่ดี จนการดำเนินงาน ประสบความสำเร็จ ปรากฏผลเป็นรูปธรรม จะเกิดขึ้นได้ จากความร่วมมือ อาทิ ระดับการกีฬาแห่งประเทศไทย ระดับสมาคมกีฬา ระดับผู้จัดการแข่งขันกีฬา ระดับ สโมสรกีฬา เป็นต้น	- ขอบเขตการดำเนินงาน และ กิ จ ร ร ม ใน แพลตฟอร์ม ที่ชัดเจน เป็นไปตามข้อบังคับ ข้อกำหนดกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง - พัฒนาแผนโมเดลธุรกิจ SAT Sports Digital Platform ให้มีความยั่งยืน - เพิ่มระดับความร่วมมือ ในกิจกรรมต่าง ๆ - กล ยุทธ์การส่งเสริมความ ร่วมมือ	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform และผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียและผู้ ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงาน เพื่อทำงานร่วมกับ ธนาครแห่งประเทศ ไทย	๑) หาหรือความร่วมมือกับผู้บริหารของธนาครแห่ง ประเทศไทย เพื่อแสดงเจตนาที่จะใช้ ดิจิทัลบาท เป็น Digital Currency สำหรับธุรกรรมบนแพลตฟอร์ม ๒) เพิ่มขีดความสามารถของการจัดการทางการเงิน (กระบวนการจัดสรรรายได้) เพื่อการพัฒนากีฬาของ ประเทศอย่างยั่งยืน เช่น การพัฒนาระบบ NDID คือ ระบบยืนยันตัวตนของผู้ใช้เพื่อให้สามารถตรวจสอบ KYC ของผู้ใช้งานเพื่อใช้ในการยืนยันตัวตน	- ใช้ดิจิทัลบาท (Digital currency)สำหรับธุรกรรม บนแพลตฟอร์ม - ระบบบล็อกเชน ที่ช่วย ให้การทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ ได้ ง่าย สะดวกรวดเร็ว และปลอดภัย	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform และผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียและผู้ ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงาน เพื่อทำงานร่วมกับ กรมสรรพากร	๑) เสนอให้กีฬาแห่งประเทศไทย จัดประชุมหารือ กับกรมสรรพากร เพื่อดำเนินการหารือในรายละเอียด ที่ เกี่ยวกับการจัดการเรื่องภาษีมูลค่าเพิ่มของผู้มีส่วนได้	- ขอบเขตการดำเนินงาน และ กิ จ ร ร ม ใน แพลตฟอร์ม ที่ชัดเจน	คณะทำงาน SAT- Digital และผู้มีส่วนได้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

	ส่วนเสีย (Stakeholder) ต่างๆ บนแพลตฟอร์ม สามารถทำได้ถูกต้องรวดเร็ว โดยใช้ดิจิทัลบาท	เป็นไปตามข้อบังคับข้อกำหนดกฎหมายภาษีอากร	ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้บริการด้านการตลาดดิจิทัล	๑) เสนอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย ตั้งคณะทำงานเพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้บริการด้านการตลาดดิจิทัลกับผู้ที่เกี่ยวข้องจะเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนทางการกีฬา ๒) ส่งเสริมวัฒนธรรมการเข้าชมและเชียร์กีฬา ผ่านการมีส่วนร่วม SAT Sports Digital Platform มากขึ้น	- แผนกลยุทธ์ ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสาธารณะเข้าถึงด้านการตลาดดิจิทัลได้ - การให้ข้อมูลต่อสาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ	คณะทำงาน SAT Digital และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อประสานงานกับทุกหน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง	๑) เสนอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย ตั้งคณะทำงานเพื่อประสานกับสมาคมกีฬาต่าง ๆ บริษัทจัดการแข่งขันกีฬา เพื่อดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ ๒) เพิ่มการรับรู้และการเข้าถึงแพลตฟอร์ม SAT Sports Digital Platform ในพื้นที่ที่มีความต้องการในการพัฒนากีฬาเพื่อสังคม หรือโครงการพัฒนากีฬาในด้านต่างๆ ทั่วประเทศ ๓) ผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักการเชียร์กีฬาที่แข็งแกร่ง ด้วยการส่งเสริมการรับรู้ผ่านการประชาสัมพันธ์และแคมเปญ	- เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ - พัฒนาระบบการให้บริการของระบบที่สนองความต้องการที่สอดคล้องกับบริบท - เพิ่มความตระหนักถึงประโยชน์ของการมีส่วนร่วม ผ่านแคมเปญหรือกิจกรรมส่งเสริมการตลาดที่มีประสิทธิภาพ	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อพัฒนาระบบบล็อกเชน (Blockchain) บนแพลตฟอร์ม	๑) จัดตั้งคณะทำงานที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการเงิน (Fintech) และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สารสนเทศ ด้านบล็อกเชน ๒) เพิ่มขีดความสามารถของการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น พัฒนา ในส่วน Payment Gateways ๓) มุ่งเน้นการนำและใช้งานระบบที่มีประสิทธิภาพสูงที่บูรณาการการทำงานร่วมกัน	- การดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพคณะทำงาน - ระบบบล็อกเชน ที่ช่วยให้การทำธุรกรรมต่าง ๆ ได้ง่าย รวดเร็ว ปลอดภัย มีประสิทธิภาพ	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง





๒. ความเป็นมาของโครงการ

การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรหลักในการส่งเสริม พัฒนาการกีฬาของชาติ รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา ทั้งในการดูกีฬาและการเล่นกีฬาอย่างมีคุณภาพ อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสุขภาพและความเป็นเลิศทางการกีฬาทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ ตลอดจนจนถึงการสร้าง ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา (Sports industry) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนสร้างเสริมกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการกีฬาเพิ่มมากขึ้น ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทยในปัจจุบัน จึงมีดำริในการกำหนด ยุทธศาสตร์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในด้านต่าง ๆ รวม ๑๒ ด้าน ซึ่งรวมไปถึงการสร้างศูนย์ฝึกกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศ เมืองกีฬาอัจฉริยะ โรงพยาบาลกีฬา ตลอดจนความก้าวหน้าความทันสมัยในด้านเทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่ต้องใช้เม็ดเงินที่สูง ทำให้จำเป็นต้องกำหนดยุทธศาสตร์ในการหารายได้เพิ่มเติม นอกเหนือจากงบประมาณปกติและงบประมาณจัดสรรเพิ่มเติมจากกองทุนพัฒนาการกีฬาที่เคยได้รับ และมีความสอดคล้องและตอบสนองต่อแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๖ (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔) แผน ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔) และแผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔ ตามที่ได้ ตั้งเป้าหมายไว้

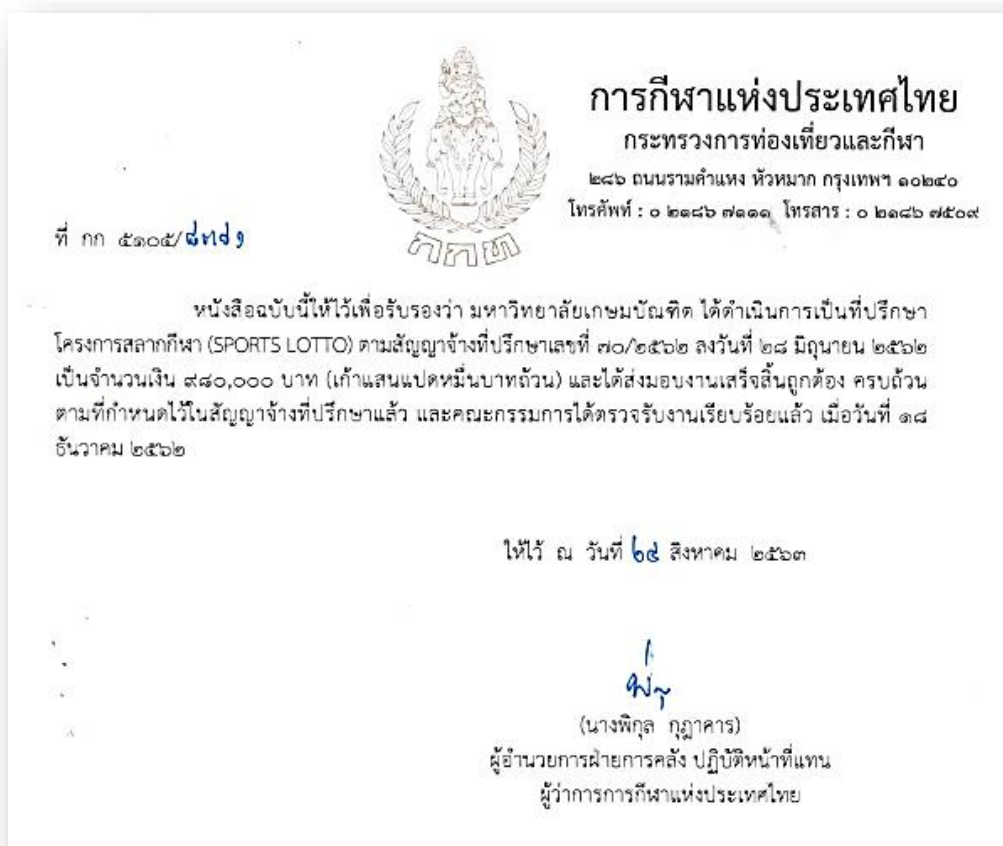
พันธกิจที่สำคัญยิ่งของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) คือ การสนับสนุนและกำกับให้องค์กร กีฬาเป็นเลิศ องค์กรกีฬาอาชีพ ให้มีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนานักกีฬา บุคลากร ทางการกีฬาให้มีขีดความสามารถและประสบผลสำเร็จในระดับชาติและนานาชาติ สามารถสร้างความสุข และสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจให้สังคม รวมไปถึงการพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีการกีฬา ไปใช้ในการพัฒนานักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬา ทั้งในระดับเยาวชนระดับจังหวัด ระดับชาติ และระดับนานาชาติ ตลอดจนบริหารจัดการองค์กร สถานกีฬา อุปกรณ์กีฬา ให้มีมาตรฐาน โดย เน้นการบูรณาการเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนากีฬาของประเทศ ดังนั้นการที่องค์กรการกีฬาแห่ง ประเทศไทย สามารถดำเนินการส่งเสริมกีฬาให้เพิ่มขึ้นจากข้อจำกัดของงบประมาณที่ได้รับจากแหล่งต่าง ๆ ในปัจจุบัน จึงจำเป็นที่จะต้องวางแผนในการจัดหารายได้เพิ่มขึ้น โดยไม่ต้องรอรอการจัดสรรเพิ่มขึ้นและไม่ ข้ำซ้อนจากแหล่งเงินทุนข้างต้น จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาสลากส่งเสริมกีฬาตามแบบที่ประสบผลสำเร็จใน ต่างประเทศ ให้มีความเหมาะสมกับบริบท วัฒนธรรม ลักษณะการบริโภคของผู้บริโภคในประเทศไทย และ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาของคนไทย ซึ่งในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒ ที่ผ่านมา การกีฬาแห่งประเทศไทยได้ดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมกีฬา (Sports Promotion Lotto) เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ และผลกระทบจากการออกสลากกีฬาของประเทศไทยโดยความร่วมมือกับคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษม บัณฑิตตามสัญญาจ้างที่ปรึกษาเลขที่ ๗๐/๒๕๖๒ ลงวันที่ ๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๒ และได้รับการตรวจรับงาน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



เรียบร้อยแล้ว เมื่อวันที่ ๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๒ ตามหนังสือของ กกท. ที่ กก ๕๑๐๕/๘๓๘๑ ในรูปที่ ๑ พบข้อมูลวิจัยทางวิชาการในเชิงประจักษ์ โดยใช้การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชนเป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนา กีฬาของชาติ สร้างความรู้ ความเข้าใจ และความ ร่วมมือในการเข้าร่วม (Sports Participation) โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ ตัวแทนสโมสรกีฬา ตัวแทนบริษัทจัดการแข่งขันกีฬา ตัวแทนจาก บริษัทผู้สนับสนุน (Sponsor) นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และประชาชนทั่วไปที่สนใจกีฬาในรูปแบบใหม่ให้กับ



รูปที่ ๑. หนังสือรับรองการตรวจรับงานจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ในการดำเนินการเป็นที่ปรึกษา การศึกษาโครงการสลากกีฬา (Sports Lotto) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒

การกีฬาแห่งประเทศไทย รวมไปถึงการศึกษาจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬา ซึ่งปัจจุบัน กกท. ได้เริ่มแต่งตั้งคณะทำงานเพื่อศึกษาและกำกับดูแลโครงการนำร่อง ที่จะใช้ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ ดังกล่าวให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต ยังพบอีกว่า แนวคิดในการให้สำนักงาน สลากกินแบ่งรัฐบาลออกถือได้คือ การออกสลากกีฬาออนไลน์สำหรับการขายผลและมีการต่อรองผลการ แข่งขันแพ้-ชนะในเชิงการพนันเต็มรูปแบบ เป็นแบบที่ปฏิบัติกันทั่วไปในต่างประเทศแถบสหรัฐอเมริกาและ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



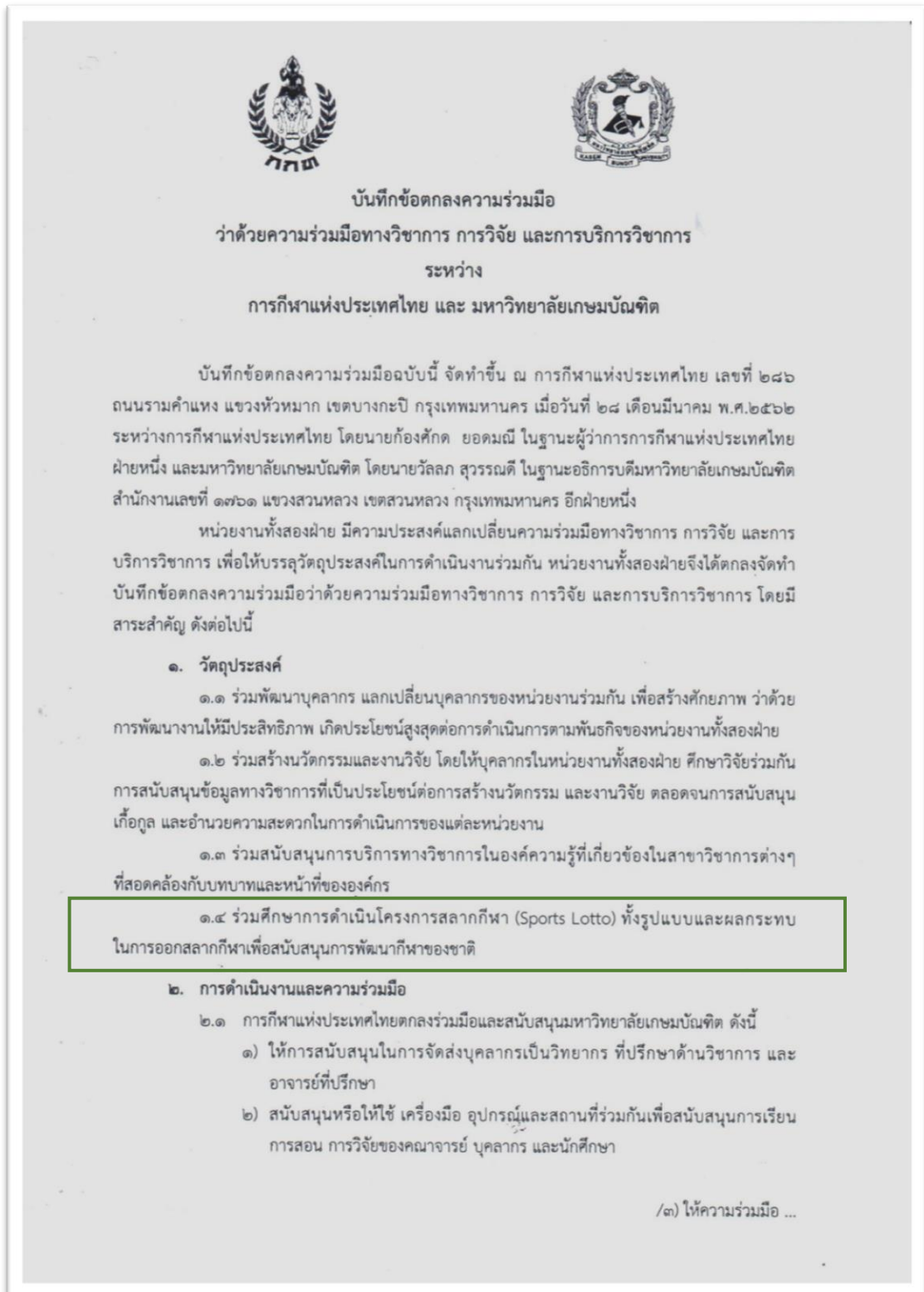
ประเทศในยุโรป ซึ่งไม่สามารถดำเนินการได้ในบริบทของประเทศไทย และจะถูกต่อต้านอย่างหนักในเรื่องการพนัน แต่ถ้าเป็นการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลงวดพิเศษ เพื่อการกีฬา ก็จะได้งบประมาณเป็นครั้งคราวไม่ต่อเนื่อง ไม่ยั่งยืน และไม่สามารถบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งโครงการไว้ที่สำคัญ ๒ ประการ กล่าวคือ ไม่สามารถใช้เป็นแหล่งหารายได้อย่างมั่นคงยั่งยืนให้การกีฬาแห่งประเทศไทยได้ และประการที่สอง ไม่สามารถใช้เป็นกิจกรรมเพื่อสื่อตัวกลางในการส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยมีส่วนร่วมในการกีฬามากขึ้นได้

ทั้งนี้ การกีฬาแห่งประเทศไทยและคณะที่ปรึกษาเห็นชอบร่วมกัน จึงได้เสนอการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ต่อเนื่อง เพื่อดำเนินการนำร่องทดลองใช้ปฏิบัติจริงในกิจกรรมตัวอย่าง “สลากคนรักกีฬา (Passion for Sports’ Lotto)” เป็นต้นแบบสำหรับชนิดกีฬาอื่น ๆ ต่อไป โดยเป็นรูปแบบเช่นเดียวกับประเทศแถบเอเชียคือ สลากส่งเสริมกีฬาของประเทศญี่ปุ่น (Sports Promotion Lottery- toto, JSC) โดยเน้นการระดมทุนเพื่อการพัฒนากีฬาของประเทศ การจัดสรรผลประโยชน์ และการบริหารจัดการเกี่ยวกับสลากส่งเสริมกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพและโปร่งใส ส่งผลทำให้ประชาชนคนญี่ปุ่นที่รักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก สร้างรายได้และมีส่วนอย่างมากในการช่วยเหลือด้านงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมทั้งด้านการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และการกีฬามวลชนเพื่อสุขภาพ รวมถึงในภาคธุรกิจเอกชนด้านกีฬาที่มีมาตรการทางภาษีในการจัดสรรผลประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลสรุปจากความร่วมมือทางวิชาการระหว่าง การกีฬาแห่งประเทศไทยและมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ดังรูปที่ ๒ ในการกำหนดโมเดลรูปแบบสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto Model) ** ที่เหมาะสมกับประเทศไทย โดยใช้การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชนเป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติโดยรวม คล้ายกับกิจกรรมสลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นวิธีการเก็บภาษีทางอ้อมของรัฐบาลจากประชาชนอย่างเต็มใจ (Pavlik, M. & Hruza, F. 2015, สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล. ๒๕๖๑ รายงานประจำปี ๒๕๖๐) โดยนวัตกรรมของสลากส่งเสริมกีฬา (Sports Promotion Lotto Innovation) ที่เหมาะสมกับประเทศไทยนี้ จะสร้างห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ต่อยอดไปสู่อุตสาหกรรมกีฬา และการท่องเที่ยวกีฬา สร้างรายได้ที่ยั่งยืน (Sustainable Income) ตามแนวคิดในการปฏิวัติดิจิทัลของวงการกีฬาไทย (Digital Revolution of Thai sports) ขึ้น ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของวงการกีฬาไทย (Thai Sports Digital Platform) รวมทั้งการตลาดการกีฬาแบบดิจิทัล เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬาในรูปแบบใหม่ให้การกีฬาแห่งประเทศไทย เสนอแนะจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อกำกับดูแลโดยเฉพาะให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศอย่างเป็นรูปธรรมและอย่างยั่งยืนต่อไป

** คำนิยามศัพท์เฉพาะ: สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) หมายถึง การออกสลากกีฬา (Sports Lotto) ที่มีความเป็นไปได้ในประเทศไทยตามขอบเขตงานของโครงการ และเรียกกิจกรรมว่า “สลากคนรักกีฬา”



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๒. บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ การวิจัย และการบริการวิชาการระหว่างการกีฬาแห่งประเทศไทย และมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปี พ.ศ. ๒๕๖๒



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๓. วัตถุประสงค์ของโครงการ

๓.๑ เพื่อศึกษากฎหมายอย่างรอบด้านเกี่ยวกับการทดสอบ โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)

๓.๒ เพื่อศึกษาเทคโนโลยีและออกแบบเครื่องมือที่เหมาะสม พร้อมทั้งกำหนดขั้นตอน และวิธีการดำเนินงานในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ (Sports Digital Platform Model) ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)

๓.๓ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ (Sports digital platform model) ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ที่เกี่ยวข้อง

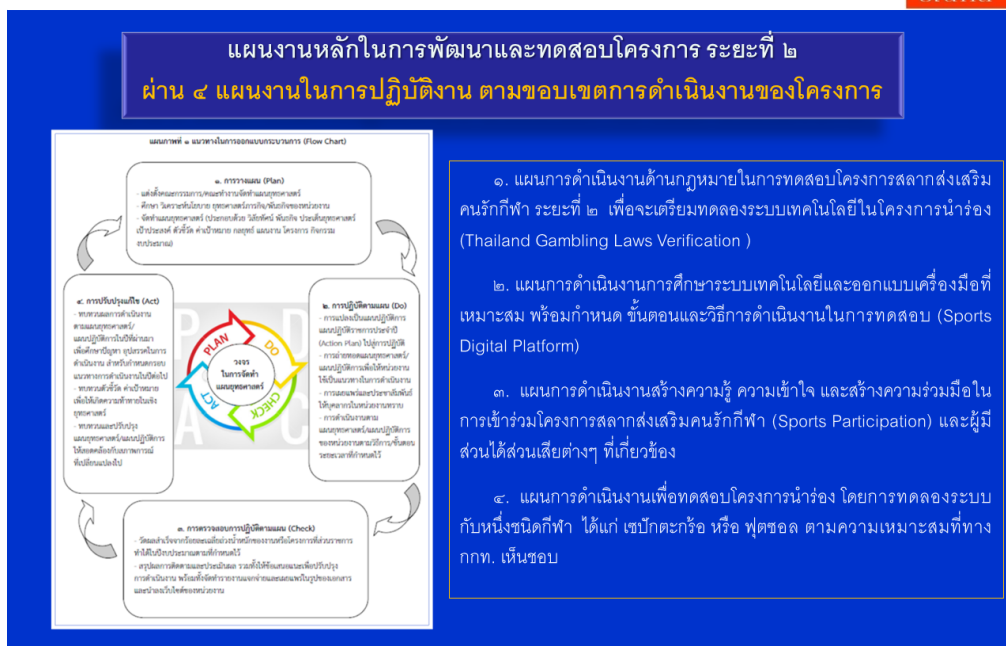
๓.๔ เพื่อทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ (Sports Digital Platform Model) ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) กับกีฬาจำนวนหนึ่ง ชนิดกีฬาตามที่ กทท. กำหนด

โดยเตรียมแผนงานหลักในการพัฒนาและทดสอบโครงการ ระยะที่ ๒ ผ่าน ๔ แผนปฏิบัติงานตาม วัตถุประสงค์ขอบเขตการดำเนินโครงการในแต่ละขั้นตอน (Plan Do Check and Action) ดังรูปที่ ๓



โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒

Sports Promotion Lotto: Phase-2



รูปที่ ๓. แผนงานหลักในการพัฒนาและทดสอบโครงการ ระยะที่ ๒ รวม ๔ แผนงาน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



โดยมีกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ตามพันธกิจ คือ สร้างการมีส่วนในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมกีฬา เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเชื่อมโยงด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย และสร้างความรัก ความภาคภูมิใจและแรงบันดาลใจผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลก เป็นกลไกในการสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืน จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการเข้าร่วมโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญที่รองรับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนากีฬาของประเทศในการทดสอบโครงการนำร่อง (ต้นแบบ)



รูปที่ ๔. กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เป็นรากฐานที่สำคัญที่รองรับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนกีฬา เพื่อการพัฒนาประเทศ

โดยเริ่มจากแผนงานศึกษากฎหมายอย่างรอบด้านในการทดสอบโครงการฯ โดยอาจจัดตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมกีฬา หรือคณะทำงานในการทดสอบจากการทดสอบโครงการเพื่อปรึกษาหาแนวทางร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การนำผลการศึกษาไปทำการปรับปรุงข้อระเบียบ กฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับดำเนินโครงการในอนาคต ดังรูปที่ ๔ วงกลมด้านล่างซ้าย ประกอบด้วยหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อประชุมหารือหาข้อสรุปร่วมกันในการดำเนินการโครงการนำร่อง แผนการดำเนินงานศึกษาเทคโนโลยีและออกแบบเครื่องมือที่เหมาะสมในการทดสอบโครงการ ด้วยการปฏิวัติวงการกีฬาจากการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของกีฬาไทยขึ้น (Thai Sports Digital Platform) โดยสร้างแอปพลิเคชันหลัก (Master Sports App: รูปที่ ๔ วงกลมยอดสามเหลี่ยม) สำหรับจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬากับกีฬาชนิดหนึ่งชนิดกีฬา (Sports Game Simulation Model: ดังรูปที่ ๔ จุดศูนย์กลางรวม) พร้อมไปกับการเผยแพร่ การสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการทดสอบ หรือเข้าร่วมโครงการนำ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รื่อง รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะสมาคมกีฬาต่างๆ ของประเทศไทยที่จะใช้เป็นกีฬา
 สาสิต (Sports Association of Thailand: รูปที่ ๔ วงกลมด้านล่างขวา) รวมถึงผู้ผลิตจำหน่ายสินค้าและ
 ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา (Sponsors) เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ชอบกีฬา รักกีฬา การมีส่วนร่วม
 ร่วมในการชมกีฬาและเชียร์กีฬา เพื่อความบันเทิง สร้างระบบแฟนคลับ เป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่
 การพัฒนากีฬาของชาติ เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬาในรูปแบบใหม่แบบดิจิทัล (Digital Marketing) บน
 รูปแบบธุรกิจแพลตฟอร์มให้การกีฬาแห่งประเทศไทย แบบสร้างห่วงโซ่คุณค่า (Value chain) ต่อยอด
 ไปสู่อุตสาหกรรมกีฬา และต่อยอดสู่การท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่สร้างรายได้ที่ยั่งยืน (Sustainable income)
 ให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย และประเทศชาติโดยรวม

๔. คณะทำงานโครงการ

๔.๑ ผังองค์กรคณะทำงาน



๔.๒ คณะทำงาน/ ภารกิจในโครงการ

คณะทำงาน	ตำแหน่ง	ภารกิจในโครงการ
ดร. เสนีย์ สุวรรณดี	รองอธิการบดีฝ่ายวางแผนและพัฒนา คณบดีคณะบริหารธุรกิจ	ผู้จัดการโครงการ
ผศ.ดร.เฉลิมชัยวัชราภรณ์	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	ที่ปรึกษาโครงการ
อ. สุพรรณชัย ปันทวนันท์	คณบดี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ
ดร. บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์	ผู้ทรงคุณวุฒิ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	ผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



อ. อนุรักษ์พร อะวิลัย	รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	ผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ
ผศ.ดร. ชัยสิทธิ์ ภาวิลาส	ประธานคณะกรรมการฝ่ายวิจัย	ผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ
อ. วิชัย สุธรรมธารีกุล	คณบดีศาสตร์	ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย
อ. ฐนันทน์ ธรรมนิจกุล	คณบดีศาสตร์	ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย
อ.วรธนะ ทรัพย์ประเสริฐ	รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา
ดร. กิตติคุณ แสงนิล	หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	ผู้ช่วยที่ปรึกษาโครงการ
ดร. นิตินันท์ สุขเจริญ	ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักวิจัย	ผู้ช่วยที่ปรึกษาโครงการ ประสานงานกับ กกท

๕. แผนงานและขั้นตอนการดำเนินโครงการ

แผนงานการพัฒนาและทดสอบระบบโครงการต้นแบบ ฉบับปรับปรุง (เมื่อวันที่ ๓ มีนาคม ๒๕๖๔)

แผนการดำเนินโครงการภาพรวม ที่เป็นไปตามแผนงานและขั้นตอนการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ ตามขอบเขตการดำเนินงานของโครงการในการทดสอบโครงการนำร่อง ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาต้นแบบ ดังนี้

โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒	ระยะเวลา	วันเริ่มต้น	วันสิ้นสุด
งวดที่ ๑. แผนการดำเนินการเตรียมการและทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ โดยส่งมอบรายงานเริ่มงานโครงการ (Inception Report) จำนวน ๗ เล่ม	๓๐ วัน	๑/ต.ค./ ๒๕๖๓	๓๐/ต.ค./ ๒๕๖๓
งวดที่ ๒. รายงานสรุปผลการดำเนินการด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการ โดยจัดทำเป็นรายงานโครงการฉบับกลาง ๑ (Interim Report 1) จำนวน ๗ เล่ม	๑๕๐ วัน	๓๑/ต.ค./ ๒๕๖๓	๓๑/มี.ค./ ๒๕๖๔ (ปรับปรุง)
งวดที่ ๓. รายงานประชาสัมพันธ์โครงการและการพัฒนาระบบ - รายงานสรุปผลการดำเนินการประชาสัมพันธ์ของโครงการฯ - รายงานสรุปผลการพัฒนาระบบในการทดสอบโครงการฯ โดยส่งรายงานโครงการฉบับกลาง ๒ (Interim Report 2) จำนวน ๗ เล่ม	๓๐ วัน	๓๑/มี.ค./ ๒๕๖๔	๒๘/เม.ย./ ๒๕๖๔
งวดที่ ๔. รายงานสรุปผลการทดลองระบบต้นแบบสำหรับหนึ่งชนิดกีฬา กีฬาตะกร้อที่ทาง กกท. เห็นชอบตามความเหมาะสม และแนะนำผลกระทบ	ปรับแผน เนื่องจาก ผลกระทบ	๒๘/เม.ย./ ๒๕๖๔	๓๑/ส.ค./ ๒๕๖๕



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



แนวทางในการเสริมสร้างระบบเพื่อรองรับโครงการเต็มรูปแบบ โดยส่งมอบรายงานสรุปผลการศึกษา (Final Report) ฉบับสมบูรณ์จำนวน ๑๒ เล่ม และฉบับย่อ จำนวน ๒๐ เล่ม พร้อมบันทึกในหน่วยความจำ (External Hard Disk: SSD 1 TB) จำนวน ๑ ชิ้น	จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส-19 ต่อเนื่องมา		
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	--	--

ทั้งนี้ จากกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ได้แก่ สร้างการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมนักกีฬา เชื่อมโยงด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย และสร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลก เป็นกลไกในการระดมทุนสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืน คณะที่ปรึกษาและคณะทำงานตามแผนภาพผังองค์กร ได้จัดทำแผนงานและขั้นตอนการดำเนินโครงการในการทดสอบโครงการนำร่องตามแผนงานทดสอบโครงการภาพรวม ดังนี้

โดยเริ่มจากงวดงานที่ ๑ เตรียมการและนำเสนอแผนการดำเนินงาน และทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ โดยจัดทำเป็นรายงานเริ่มงาน (Inception Report) สรุปแผนการดำเนินงานประกอบด้วย ๔ แผนงานปฏิบัติการ (Action plan) คือ

๑.๑ แผนการดำเนินงานด้านกฎหมายในการทดสอบ (Verification of laws relating to Sports Promotion Lotto) โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เพื่อจะเตรียมทดลองระบบเทคโนโลยีในโครงการนำร่อง

๑.๒ แผนการดำเนินงานการศึกษาระบบเทคโนโลยีและออกแบบเครื่องมือที่เหมาะสม พร้อมกำหนดขั้นตอนและวิธีการดำเนินการทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)

๑.๓ แผนการดำเนินงานสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการเข้าร่วมโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Participation) และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การเตรียมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนร่วม (Participant) เพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าร่วมการทดสอบ

๑.๔ แผนการดำเนินงานเพื่อทดสอบโครงการนำร่อง โดยการทดลองระบบกับหนึ่งชนิดกีฬา ได้แก่ เซปักตะกร้อ หรือ ชนิดกีฬาอื่น ๆ ตามความเหมาะสมที่ทาง กทท. เห็นชอบ

สรุปผล แผนการดำเนินการเตรียมการและทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เพื่อนำร่องทดลองใช้ปฏิบัติจริงในกิจกรรมตัวอย่าง “สลากคนรักกีฬา (Passion for Sports’ Lotto)” เป็นต้นแบบสำหรับชนิดกีฬาอื่น ๆ ต่อไป เช่นเดียวกับการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศญี่ปุ่น (JSC) โดยเน้นการระดมทุนเพื่อการพัฒนากีฬาของประเทศ การจัดสรรผลประโยชน์ และการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพและโปร่งใส ส่งผลทำให้ประชาชนคนญี่ปุ่นที่รักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก สร้าง



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒

รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รายได้และมีส่วนอย่างมากในการช่วยเหลือด้านงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมทั้งด้านการกีฬาของประเทศ และกิจกรรมต่าง ๆ ทางด้านสังคม

โดยกำหนดนวัตกรรมของสลากส่งเสริมกีฬาที่เหมาะสมกับประเทศไทย ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของการกีฬาไทย (Thai Sports Digital Platform) ขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมกิจกรรมสำหรับสลากคนรักกีฬา We LOVE Sports @Thailand เป็นแผนการปฏิบัติงานโครงการในระยะที่สองตามแผนงาน ๗ แผนกลยุทธ์ (Strategy Plans) ระยะ ๑๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๗๓) โดยเป้าหมายสูงสุดเพื่อผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักกีฬาที่แข็งแกร่ง เป็นแนวทางสร้างรากฐานสำคัญในการสร้างความรัก และความภาคภูมิใจ ผ่านความสำเร็จในกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลกจากการระดมทุนกีฬาเพื่อการพัฒนาประเทศ ตามวิสัยทัศน์ “ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาชาติ สร้างวัฒนธรรมการเข้าชมและสนับสนุนกีฬา กระตุ้นความสนใจที่มีต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ” โดยดำเนินการ ๕ โครงการสำคัญ (Flagships) ระยะสองปีแรกต่อเนื่อง มีพันธกิจที่ตั้งเป้าหมายในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๓ กระบวนการ ได้แก่ ๑) สร้างการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ ๒) สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมกีฬา เพื่อสร้างส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเชื่อมโยง ผ่านระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มของวงการกีฬาไทย และ ๓) สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาในเวทีโลก เป็นกลไกการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืน ดังรูปที่ ๕

โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒
Sports Promotion Lotto: Phase-2

วิสัยทัศน์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา

วิสัยทัศน์ “ ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬา สร้างวัฒนธรรมการเชียร์กีฬาและกระตุ้นความสนใจต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ ”

โดยมุ่งเน้นด้านการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างมีความรับผิดชอบ โดยสลากส่งเสริมคนรักกีฬามุ่งเน้นการพัฒนาไปสู่...พันธกิจที่ส่งผลต่อการพัฒนากีฬาของประเทศไทยได้อย่างยั่งยืน ประกอบด้วย 3 เป้าหมาย ดังนี้

พันธกิจ

1. สร้างการมีส่วนร่วม โดยการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาของประเทศ
2. สร้างวัฒนธรรมการเข้าชมกีฬาเพื่อสร้างและส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเชื่อมโยงผ่าน Digital Platform
3. สร้างความรัก ความภาคภูมิใจและแรงบันดาลใจผ่านความสำเร็จด้านการกีฬาของประเทศ

รูปที่ ๕. วิสัยทัศน์และพันธกิจโครงการนำร่องสู่องค์ความรู้ใหม่ ตาม ๗ แผนกลยุทธ์ระยะ ๑๐ ปี โดยเป้าหมายสูงสุดเพื่อผลักดันการเรียนรู้ สร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักกีฬา



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



โดยมีแผนงานปฏิบัติการ (Action Plan) ตามวัตถุประสงค์ของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ แผนงานหลักในการพัฒนาและทดสอบระบบโครงการนำร่อง รวม ๔ แผนงาน (ปรับปรุง) ที่สอดคล้องกับโครงการสำคัญ ที่กำหนดช่วงระยะเวลาตามแผนงานปฏิบัติการ ดังนี้

๑. แผนการดำเนินงานด้านกฎหมายในการทดสอบ (Verification of Laws Relating to Sports Promotion Lotto of Thailand) โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เพื่อจะเตรียมทดลองโครงการนำร่อง ระยะ ๕ เดือนแรก ระหว่างเดือนตุลาคม ๒๕๖๓ ถึง เดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

๒. การดำเนินงานการศึกษาระบบเทคโนโลยีและออกแบบเครื่องมือที่เหมาะสม พร้อมกำหนดขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานในการทดสอบ (Sports Digital Platform) ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ ถึง เดือนธันวาคม ๒๕๖๔ (ปรับแผน)



รูปที่ ๖. แผนงานปฏิบัติการ (Action Plan) ๔ แผนงาน ในการทดสอบโครงการนำร่อง

๓. แผนการดำเนินงานสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการเข้าร่วมโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Participation) และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ระหว่างเดือนกรกฎาคม ๒๕๖๔ ถึง เดือนมีนาคม ๒๕๖๕ (ปรับแผน)

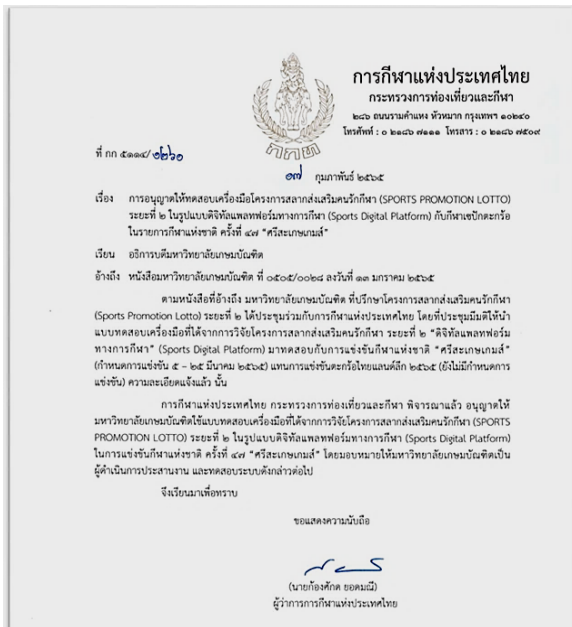
๔. แผนการดำเนินงานเพื่อทดสอบโครงการนำร่อง ในการจัดการแข่งขันตะกร้ออาชีพ รายการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก ๒๕๖๔ (Takraw Thailand League 2021)” โดยการทดลองระบบกับหนึ่งชนิดกีฬา ได้แก่ เซปักตะกร้อ ตามความเหมาะสมที่ทาง กกท. เห็นชอบ ระยะ ๔ เดือน ระหว่างเดือนมิถุนายน ๒๕๖๔ ถึง เดือนกันยายน ๒๕๖๔ ปรับแผนงานโดยกำหนดใหม่เป็น วันที่ ๓๑ เดือนสิงหาคม ๒๕๖๕ เนื่องจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส-19 ต่อเนื่องมา



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ทั้งนี้ ได้ขอปรับเปลี่ยนแผนงานตามนโยบายของการกีฬาแห่งประเทศไทยอีกครั้ง จากการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” มาใช้กับการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ในชนิดกีฬาตะกร้อ” และเรียกชื่อว่า SAT_Sports Digital Platform App. ตามแผนการดำเนินงานโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ ๒ ปรับแผนเพิ่มเติมตามนโยบายของการกีฬาแห่งประเทศไทยที่ได้ประชุมร่วมกับที่ปรึกษาโครงการฯ และมีตั้งเอกสารลงนาม เมื่อวันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ (ที่ กก. ๕๑๑๔/๑๒๖๐) ที่ได้แจ้งถึงสมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทยให้ดำเนินการด้วย เนื่องจากสถานการณ์ความไม่แน่นอนจากโรคระบาดของเชื้อไวรัส-19 ยังคงเป็นปัญหาอยู่อย่างต่อเนื่องและไม่มี ความชัดเจนในช่วงเวลาที่จัดการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” ที่เลื่อนออกไปดังกล่าวด้วย



ดังนั้น การศึกษาวิจัยโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ในกรณีศึกษารายการการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ในชนิดกีฬาตะกร้อ” ซึ่งจะได้สรุปผลการดำเนินงานและเตรียมพัฒนาระบบให้มีความเสถียร และสามารถรองรับผู้ใช้บริการจำนวนมากขึ้น รวมไปถึงผลตอบแทนผู้ซื้อ ช่องทางการจัดจำหน่าย ตลอดจนการประเมินรายได้ให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย และเสนอแนะจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬา ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

งานที่ ๒ การดำเนินการด้านกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ ตามขอบเขตของงานจ้างที่ปรึกษา โดยจัดทำเป็นรายงานฉบับกลาง ๑ (Interim report-1) ประกอบด้วย

สรุปผลภาพรวมโครงการการดำเนินการด้านกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ (ต้นแบบ) รายงานฉบับกลาง ๑ (Interim Report-1) ดังนี้

๒.๑ พิจารณากฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการส่งเสริมคนรักกีฬาในภาพรวมทั้งหมด

จากรายงานโครงการสลากส่งเสริมกีฬาฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ระยะที่ ๑ สรุปการประชุมสัมมนา “แผนงานโครงการสลากส่งเสริมกีฬา ที่เป็นไปได้ของประเทศไทยนำสู่แผนการปฏิบัติงาน (Implementation Plan)” พบว่า ตามวัตถุประสงค์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในการประกอบกิจการ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



อื่น ๆ อันเกี่ยวแก่หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา และให้การกีฬาแห่งประเทศไทยมีอำนาจกระทำการกิจกรรมต่าง ๆ ภายในขอบเขตแห่งวัตถุประสงค์ ตามมาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๕๘ ทั้งนี้ การที่จะดำเนินการออกสลากส่งเสริมกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย จึงไม่ขัดกับกฎหมายของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลแต่อย่างใด หากแต่ตามบทบัญญัติ มาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๔๗๘ การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลการเสี่ยงโชค จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทยทุกครั้งก่อน จึงจะดำเนินการต่อไปได้

สอดคล้องกับข้อสรุปจากการประชุมสัมมนากลุ่มด้านบริษัท ข้อบังคับ ข้อกำหนดด้านกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านกฎหมายโดยตรง อย่างน้อย ๕ ปีขึ้นไปนั้น ที่ประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วยคะแนนเฉลี่ยในระดับมาก ซึ่งมีผู้เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๖ รองลงมาผู้เห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๙ รวมเป็นร้อยละ ๗๑.๕ และให้ข้อเสนอแนะว่า การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรหารือเพิ่มเติมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสามารถดำเนินการได้อย่างถูกต้อง

สรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งดำเนินการ โดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)– Takraw Digital (“ผู้ให้บริการ”) มีหัวข้อประเด็นทางด้านกฎหมายรวม ๗ หัวข้อ ได้แก่ ๑. บริการของผู้ให้บริการ (พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. ๒๔๗๘ การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค เป็นต้น) ๒. การดำเนินการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา อาจให้บริการโดยการจัดตั้งนิติบุคคลในรูปบริษัทจำกัด ในฐานะผู้ดำเนินการ ๓. การสร้าง การใช้เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน TakrawDigital (ความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์) ๔. การประกอบพาณิชย์กิจที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์บนแอปพลิเคชัน TakrawDigital ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ๕. ข้อสัญญาที่ผู้ให้บริการ กำหนดขึ้นเพื่อกำหนดและควบคุมเงื่อนไขลักษณะการใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันกับผู้ให้บริการ ๖. การทำสัญญาผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการต่าง ๆ ในการดำเนินงานดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เช่น การขอใช้บริการหน้าร้าน PlayStore (Android) และ AppStore (iOS) เพื่อให้สมาชิกสามารถดาวน์โหลด และ ๗. การเสียภาษีเงินได้ตามประมวลรัษฎากร

๒.๒ ประสานงานด้านกฎหมายกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกับ กกท. ในการดำเนินการทดสอบโครงการนำร่อง ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

คณะทำงานได้ดำเนินการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) (“คณะทำงาน”) ได้ประสานงานด้านกฎหมายกับหน่วยงานทั้งภาครัฐ (๕ หน่วยงาน) และเอกชนต่าง ๆ (๑ หน่วยงาน) รวม จำนวน ๖ หน่วยงาน ดังนี้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



หน่วยงานภาครัฐ ประกอบด้วย ๑. สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) โดยการทดสอบโครงการตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา ๒. กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ๓. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) ๔. กรมสรรพากร กระทรวงการคลัง ๕. สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และ ๖. หน่วยงานภาคเอกชน : บริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอดี จำกัด (National Digital Identity Company Limited-NDID) เป็นบริษัทจำกัดที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) โดยจัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาล (ในการเป็น Digital Identity Gateway) และได้ผ่านการตรวจสอบการให้บริการ (ภายใต้ Regulatory Sandbox) ของธนาคารแห่งประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ ๔ พ.ศ. ๒๕๖๒) ว่าด้วยการรองรับให้การพิสูจน์และยืนยันตัวตนของบุคคล

๒.๓.๓. หาแนวทางหรือข้อเสนอแนะด้านกฎหมาย เพื่อนำไปสู่การนำผลการศึกษาโครงการนี้ไปทำการปรับปรุงข้อระเบียบ กฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินโครงการในอนาคต

จากการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมกีฬา (ต้นแบบ) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันศุกร์ที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ ห้องประชุม ชั้น ๒๔ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นตัวแทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอดี จำกัด (NDID) โดยมีการทดลองโครงการนำร่องแอปพลิเคชันใน Takraw Digital เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ ด้วยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ สรุปข้อหารือให้การดำเนินการเป็นไปตามแผนงานด้านกฎหมาย โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อให้ กกท. สามารถนำไปดำเนินการได้อย่างเต็มรูปแบบต่อไป คือ กกท. ในฐานะหน่วยงานของรัฐจะต้องคำนึงถึงสถานะของการเป็นเจ้าของแพลตฟอร์มที่ต้องปรับบทบาทและข้อกฎหมายทั้งโครงการ รวม ๔ ข้อ คือ ๑. การดำเนินการเพื่อหารายได้ โดยการออกผลิตภัณฑ์บัตรสลากส่งเสริมกีฬา ต้องพิจารณาอำนาจในการออก การจำหน่ายตามกฎหมาย ซึ่งอาจต้องปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่นกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวงเพื่อรองรับ แล้วแต่กรณี ๒. การดำเนินการเพื่อจัดจำหน่ายโดยเริ่มจากการจัดทำกระบวนการเผยแพร่ การรับสมัคร การยืนยันเจ้าของหมายเลขโทรศัพท์ ยืนยันตัวตน การลงทะเบียน การชำระเงิน และการรับจัดให้มีการโฆษณาจากผู้สนับสนุนในรูปแบบดิจิทัลบนแพลตฟอร์ม ๓. การดำเนินการที่เกี่ยวกับรายได้ทุกประเภทในส่วนที่เกี่ยวกับภาษีอากร ในกรณีที่เกิดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มและยังไม่ได้รับ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒

รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ยกเว้นหรือได้รับการลดหย่อนอัตราภาษีเงินได้ทุกประเภท จึงยังคงต้องดำเนินการจัดให้มีการออกใบกำกับภาษี การหักภาษี ณ ที่จ่าย และ ๔. การปรับปรุงข้อกำหนด (ข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง) ภายในของ กท. เพื่อให้สอดคล้องและรองรับการแก้ไขกฎหมาย กฎกระทรวงในส่วนที่เกี่ยวกับการกำหนดหลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการในการดำเนินงาน และการปฏิบัติงานในการออกผลิตภัณฑ์ การจัดซื้อจัดจ้าง การเงิน การบัญชี การเบิกจ่าย การงบประมาณ การรับรู้รายได้ เป็นต้น ซึ่งอาจจะมีบางส่วนที่ต้องจัดให้มีระบบ เทคโนโลยีสารสนเทศรองรับการปฏิบัติงาน

โดยสรุปผลแนวทางจากการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งดำเนินการโดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แบ่งเป็น ๓ โมเดล คือ โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ระบบการเงินดิจิทัลเพื่อการซื้อขายในการทดลอง ดังรูปที่ ๗ โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม/ และหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ รวม ๕ หน่วยงาน ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควร และมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสามารถสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงดีกว่า

โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒
Sports Promotion Lotto: Phase-2

สรุปผลแนวทางจากการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ โดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

- โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ระบบการเงินดิจิทัล เพื่อการซื้อขาย**
 - จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรมและหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ รวม ๕ หน่วยงาน ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควร และมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงดีกว่า
- โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ**
 - จะลดลงในเรื่องขั้นตอนความจำเป็นดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรมที่จำเป็นเพียงบางหน่วยงาน เท่านั้น แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงได้น้อยกว่า
- โมเดล ๓ (Model-3) ผ่านการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox)**
 - การทดสอบโครงการนำร่อง แอปพลิเคชัน “TakrawDigital” ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ และให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา

รูปที่ ๗. สรุปโมเดลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒

ในส่วนโมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงินและผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ ขั้นตอนจะลดลงในเรื่องความจำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรมที่จำเป็นเท่านั้น ทั้งนี้ การทดสอบโครงการนำร่องในลักษณะที่จะทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดย สอวช. จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา เป็นโมเดล ๓ (Model-3) ดังกล่าวข้างต้น



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ดังนั้น โครงการในอนาคตระยะยาว การออกผลิตภัณฑ์บัตรสลากส่งเสริมกีฬา ภายหลังจากการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวงเพื่อรองรับ แล้วแต่กรณี เพื่อให้อำนาจในการออกและการจำหน่ายสลากส่งเสริมกีฬาตามกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย ยังมีความจำเป็นต้องขออนุญาตประกอบกิจกรรมการจัดให้มีการแถมพิก หรือรางวัล ด้วยการเสี่ยงโชค ตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในแต่ละเรื่อง จากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย เช่นกัน แต่จะมีกฎหมายโดยตรงของการเล่นกีฬาแห่งประเทศไทยมารองรับ ซึ่งจะมีความชัดเจนและมีความชอบธรรมในการดำเนินการต่อไป

ในวงงานที่ ๓ ได้สรุปภาพรวมโครงการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ดังรายงานฉบับกลาง ๒ (Interim Report-2) รายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ ๑ สรุปผลการสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แอปพลิเคชันหลัก TakrawDigital จากการทดสอบโครงการฯ โดยเปิดตัวอย่างเป็นทางการแอปพลิเคชันใน TakrawDigital App. บนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ในรายการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก ๒๕๖๔” (ต้นแบบ) เป็นการภายใน ระหว่างการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม (Focus Group) เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการฯ เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬา จำนวน ๕ ชนิดกีฬา ได้แก่ กีฬาตะกร้ออาชีพ กีฬาฟุตซอล กีฬามวยไทย กีฬาวอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต พร้อมทั้งสื่อมวลชน รวมถึงองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (รวม ๕ หน่วยงาน ที่ได้ประสานงานเบื้องต้น) อาทิ ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอดี จำกัด (NDID) โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา ด้วยแอปพลิเคชันใน TakrawDigital Version 0.3 (18) แบบการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับนี้ เพื่อจะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ โดย Takraw Digital App. ประกอบด้วย ระบบซื้อ โอน เรียกใช้บัตรสะสมทีมกีฬา (e-Trading-card) บัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket) บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card) ด้วยระบบสแกนคิวอาร์ โค้ด (QR code) เพื่อใช้ทดสอบโครงการนำร่อง ผ่านวิธีการลงทะเบียน หมายเลขสมาชิก แสดงสปอนเซอร์หลัก (LOGO-main sponsors) บนหน้าจอหลัก และมีระบบสรุปผลผู้ร่วมกิจกรรมทดสอบโครงการนำร่องเป็นรายบุคคล

ตอนที่ ๒ สรุปผลการประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ ๒ บนระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการ

สิ่งสำคัญยิ่งคือ ต้องสร้างกระแสเพื่อให้การเกิดรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยหลักการขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ประกอบด้วย ๔ ด้านที่สำคัญ คือ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ด้านที่ ๑ ใช้หลักการ “การนำสู่ 3 สร้าง” ประกอบด้วย สร้างวัฒนธรรม สร้างการมีส่วนร่วม และสร้างสังคมออนไลน์ของคนรักกีฬา ด้านที่ ๒ ให้ยึดผลิตภัณฑ์ดิจิทัลหลัก สามผลิตภัณฑ์ คือ สร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเข้าชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สร้างการมีส่วนร่วม ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเชียร์กีฬา สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรสะสมทีมกีฬา ส่วนด้านที่ ๓ ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศไทย สู่ความมั่นคงและยั่งยืนในอนาคต ด้านที่ ๔ สร้างสังคมหรือชุมชนออนไลน์ของคนรักกีฬา เป็นพลังขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ด้านการตลาดแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา

สรุปผลจากการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App.” เป็นการเปิดตัวเพื่อประชาสัมพันธ์อย่างเป็นทางการ ในการทดสอบโครงการนำร่อง เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬาที่เลือกทดลอง ๕ ชนิดกีฬา รวมถึงสื่อมวลชน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอที จำกัด ตลอดจนผู้แทนจากบริษัทผู้สนับสนุนสปอนเซอร์ โดยผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้เกียรติเป็นประธานเปิดการประชุมสัมมนาโครงการนำร่อง “แอปพลิเคชันใน Takraw Digital” และมีผู้เข้าร่วมสัมมนา รวม ๕๖ คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม

สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการประชุม “การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา” มีสาระสำคัญ ดังนี้ ข้อ ๑. การยอมรับ TakrawDigital App. เป็นรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา กิจกรรม “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชมและการเชียร์กีฬา มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงินจากการมีส่วนร่วมของประชาชน ให้กับแต่ละชนิดกีฬาอาชีพได้อย่างยั่งยืน พบว่ากลุ่มที่เข้าร่วมประชุมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยในระดับมาก ร้อยละ ๔๑.๗ (รวมคะแนนกลุ่มเห็นด้วยทั้งหมด ร้อยละ ๙๑.๗) ข้อ ๒. ความสามารถในระบบและมาตรฐานการออกแบบโครงสร้างและพัฒนาสถาปัตยกรรมระบบซอฟต์แวร์ จนกระทั่งดำเนินการทดสอบและพัฒนาระบบทำงานให้มีความเสถียรสามารถใช้งานจริง โดยผลิตภัณฑ์และบริการ ประกอบด้วยบัตรเข้าชมกีฬา บัตรสะสมทีมกีฬา และบัตรเชียร์กีฬา ใน Takraw Digital App. จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น พบว่า ที่ประชุมเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ร้อยละ ๘๓.๓ (รวมคะแนนเห็นด้วย ร้อยละ ๑๐๐ โดยไม่มีกลุ่มที่ไม่แน่ใจและไม่เห็นด้วย) และ ข้อ ๓. การปรับเปลี่ยนแนวความคิดของผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้องให้ปรับตัวยอมรับกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา มาใช้ในการดำเนินงานจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ ถือเป็น



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



วิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการดู และเชียร์กีฬา พบว่าที่ประชุมเห็นด้วยในระดับมาก ร้อยละ ๔๑.๗ และรวมคะแนนกลุ่มที่เห็นด้วย ร้อยละ ๙๑.๗ เช่นกัน

ทั้งนี้ ได้ดำเนินการขอปรับเปลี่ยนแผนงานในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” (Takraw Digital App.) โดยเลื่อนออกไปถึง ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๕ (ที่ กก. ๕๑๑๔/๔๘๑๖) เมื่อวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๔ ดังเอกสารที่แนบ) อย่างไรก็ตามได้ขอปรับเปลี่ยนแผนงานตามนโยบายของกีฬาแห่งประเทศไทยอีกครั้ง จากการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” (Takraw Digital App.) มาใช้กับการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ในชนิดกีฬาตะกร้อ” และเรียกชื่อว่า SAT_Sports Digital Platform App. (National Sports Games-Takraw 2022) โดยแผนที่ปรับเพิ่มเติมตามนโยบายของกีฬาแห่งประเทศไทยนี้ ได้มีการประชุมร่วมกับที่ปรึกษาโครงการฯ และมีดังเอกสารลงนาม เมื่อวันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ (ที่ กก. ๕๑๑๔/๑๒๖๐) รวมถึงที่ได้แจ้งถึงสมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย ให้ดำเนินการแทน เนื่องจากสถานการณ์ความไม่แน่นอนจากโรคระบาดโควิด-2019 ยังคงเป็นปัญหาอยู่อย่างต่อเนื่องและไม่มีความชัดเจนในช่วงเวลาที่จัดการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” ที่เลื่อนออกไปดังกล่าวด้วย ดังเอกสารที่แนบ จำนวน ๒ ฉบับ ดังนี้



การกีฬาแห่งประเทศไทย
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
๒๕๖ ถนนรามคำแหง หัวหมาก กรุงเทพฯ ๑๐๒๕๐
โทรศัพท์ : ๐ ๒๕๖๒ ๗๑๑๑ โทรสาร : ๐ ๒๕๖๒ ๗๕๐๔

ที่ กก ๕๑๑๔/๕๗๖๖
๒๗ กันยายน ๒๕๖๔


เรื่อง อนุมัติให้ขยายระยะเวลาดำเนินงานตามสัญญาจ้างที่ปรึกษาศึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ (ครั้งที่ ๑)

เรียน ที่ปรึกษา (อธิบดี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต)

อ้างถึง หนังสือที่ มกบ.๐๕๐๕/๐๖๐๘ ลงวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๖๔

สิ่งที่ส่งมาด้วย สัญญาแก้ไขเพิ่มเติม เลขที่ ๘๕/๒๕๖๓ ลงวันที่ ๓๐ กันยายน ๒๕๖๓ (ครั้งที่ ๑) คู่ฉบับ

ตามหนังสือที่อ้างถึง มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ที่ปรึกษา แจ้งว่าขอขยายระยะเวลาการดำเนินงานโครงการออกไปกว่าจะมีการแข่งขันตะกร้ออาชีพได้ เนื่องจากการแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ส่งผลให้โครงการไม่สามารถดำเนินการตามขอบเขตงานงวดที่ ๔ โดยต้องดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) กับการแข่งขันจริงในกีฬาประเภทตะกร้ออาชีพ และจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน จัดประชุมกลุ่มย่อยโดยมีผู้เข้าร่วมไม่น้อยกว่า ๑๐ คน ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น



การกีฬาแห่งประเทศไทย
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
๒๕๖ ถนนรามคำแหง หัวหมาก กรุงเทพฯ ๑๐๒๕๐
โทรศัพท์ : ๐ ๒๕๖๒ ๗๑๑๑ โทรสาร : ๐ ๒๕๖๒ ๗๕๐๔

ที่ กก ๕๑๑๔/ ๑๒๖๐
๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุมัติกระทรวงที่อำนวยความสะดวกในการทดสอบเครื่องมือโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (SPORTS PROMOTION LOTTO) ระยะที่ ๒ ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา (Sports Digital Platform)

เรียน นายกมลสมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย

อ้างถึง หนังสือการกีฬาแห่งประเทศไทย ที่ กก ๕๑๑๔/๑๒๕๑๔ ลงวันที่ ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๓

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ที่ ๐๕๐๕/๐๐๒๘ ลงวันที่ ๑๓ มกราคม ๒๕๖๕

ตามหนังสือที่อ้างถึง การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ขอความอนุเคราะห์ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา (Sports Digital Platform) กับกีฬาตะกร้อในรายการ “ตะกร้อ ไทยแลนด์ ลีก” ประจำปี ๒๕๖๔ (Takraw Thailand League 2021) ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น





๖. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ในงวดงานที่ ๔

ในงวดงานที่ ๔ ดำเนินการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ โดยใช้เครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬากับหนึ่งชนิดกีฬา โดยความเห็นชอบจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้แก่ กีฬาตะกร้อ โดยจัดทำเป็นรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ทั้งนี้ มีปรับแผนตามนโยบายของการกีฬาแห่งประเทศไทยที่ได้ประชุมร่วมกับที่ปรึกษาโครงการฯ และมีตั้งเอกสารลงนาม เมื่อวันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ (ที่ กก. ๕๑๑๔/๑๒๖๐) ที่ได้แจ้งถึงที่ปรึกษาโครงการและสมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทยให้ดำเนินการโครงการฯ แทน โดยเปลี่ยนจากการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” มาใช้กับการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ในชนิดกีฬาตะกร้อ” เช่นเดิม และเรียกชื่อว่า SAT_Sports Digital Platform App. เนื่องจากสถานการณ์ความไม่แน่นอนจากโรคระบาดโควิด-2019 ยังคงเป็นปัญหาอยู่อย่างต่อเนื่อง และไม่มีความชัดเจนในช่วงเวลาที่จัดการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก” ที่เลื่อนออกไปดังกล่าวด้วย มีรายละเอียด ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

(๑) การทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา กับหนึ่งชนิดกีฬา โดยมีการเก็บข้อมูลในการแข่งขันตามแผนการดำเนินงานโครงการฯ ที่ได้ปรับเพิ่มเติม

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา “SAT_Sports Digital Platform App.” ในการทดสอบต้นแบบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ชนิดกีฬาตะกร้อ” พบว่า การพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬานำร่องในการแข่งขันตะกร้ออาชีพ “รายการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ ศรีสะเกษเกมส์ ชนิดกีฬาตะกร้อ” ต้นแบบ ด้วยรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมกีฬา (Web Application: Thailand Sports Promotion Lotto) และแอปพลิเคชันหลัก (Mobile Application: SAT_Sports Digital Platform App. By Android and iOS) ที่ใช้ระบบเทคโนโลยีล่าสุด (5G) ที่ภาครัฐกำลังเริ่มต้นสำหรับองค์กรเป็นระบบฐานข้อมูลที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ด้วยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับในระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีการประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาทั้งในแอปพลิเคชันหลักและที่สนามจัดการแข่งขันกีฬาตะกร้อ ณ อาคารไพรบึง มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตศรีสะเกษ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ซึ่งจัดการแข่งขันโดยการกีฬาแห่งประเทศไทยร่วมกับสมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย มีรายละเอียดการดำเนินงาน ตามตารางที่ ๑



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา “SAT_Sports Digital Platform App.” โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ชนิดกีฬาตะกร้อ” และในตารางที่ ๒ การประเมินความสำเร็จตามแผนงานกิจกรรมหลักของการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬากับหนึ่งชนิดกีฬา ดังนี้

ตารางที่ ๑. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ชนิดกีฬาตะกร้อ”

กิจกรรมหลัก	วิธีการดำเนินงาน	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่/ขอบเขต การศึกษา	เครื่องมือที่ ใช้ในการ ดำเนินการ	ผลผลิต
การทดสอบเครื่องมือ ในรูปแบบดิจิทัล แพลตฟอร์มการกีฬา กับหนึ่งชนิดกีฬา โดยมีการเก็บข้อมูล ในระหว่างการแข่งขัน แผนการ ดำเนินงานโครงการ สลากส่งเสริมคนรัก กีฬา (ต้นแบบ) ระยะ ที่ ๒ เพิ่มเติม ได้แก่ กีฬาตะกร้อ ตาม ความเห็นชอบจาก การกีฬาแห่งประเทศไทย	๑) การลงพื้นที่เก็บข้อมูลในการแข่งขันรอบคัดเลือก สำหรับเตรียมฐานข้อมูล นักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยว และสินค้าโอท็อป ของ ๑๒ ทีมที่มีสิทธิ์ไปแข่งที่ศรี สะเกษ และตารางการแข่งขัน ๒) การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขัน อย่างเป็นทางการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และ ผู้สนับสนุนการแข่งขันเพิ่มเติม เพื่อสร้างฐานข้อมูล ของรางวัล ที่จะมอบให้สมาชิกในการเข้าร่วม ๓) การลงทะเบียนแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore ๔) ทดสอบการใช้งานระบบ โดยคณาจารย์ และ นักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต ๕) ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชาสัมพันธ์ ให้กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เข้ามาดาวน์โหลดและติดตั้ง ใช้งานแอปพลิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์ ๖) ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ เตรียม บูธนิทรรศการ สำหรับการให้การสนับสนุนผู้สนใจ และกลุ่มเป้าหมาย และมอบรางวัลที่สนามแข่งขัน ตลอดจนการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถาม ออนไลน์ ๗) ฝ่ายอำนวยการ จัดทำหนังสือตอบขอบคุณ ผู้สนับสนุนการแข่งขัน	กีฬาตะกร้อ ซึ่ง ได้รับความเห็นชอบ จากการกีฬาแห่ง ประเทศไทย โดยมีแนวทางการ ทดสอบดิจิทัล แพลตฟอร์มการ กีฬา การแข่งขัน กีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษ เกมส์ ๒๕๖๕	- แอปพลิเคชัน SAT Digital Platform ที่ใช้ งานได้ทั้งบน Google PlayStore และ Apple AppStore - คู่มือการใช้งาน App. - สื่อมีเดียเพื่อ ประชาสัมพันธ์ ทั้ง Motion Graphic และ Infographic - แบบสอบถาม	รายงาน สรุปผลการ รับฟังความ คิดเห็น เกี่ยวกับการ ยอมรับและ ความพึง พอใจของผู้ใช้ แอปพลิเคชัน “SAT Digital Platform”



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ตารางที่ ๒. การประเมินความสำเร็จตามแผนงานกิจกรรมหลักของการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล
 แพลตฟอร์มการกีฬากับหนึ่งชนิดกีฬา ชนิดกีฬาตะกร้อ

กิจกรรมหลัก	วิธีการดำเนินงาน	ตัวชี้วัด	ผลการประเมินตามตัวชี้วัด
๑. การลงพื้นที่เก็บข้อมูลในการแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับเตรียมฐานข้อมูลนักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยวและสินค้าโอท็อปของ ๑๒ ทีมที่มีสิทธิ์ไปแข่งที่ศรีสะเกษเกมส์ และตารางการแข่งขัน	คณะทำงานมีระบบดำเนินงาน โดยมีการวางแผนการประชุม ทำหนังสือ ประสาน และลงพื้นที่เก็บข้อมูล เตรียมข้อมูลลงผลิตภัณฑ์ (e-Ticket, e-Trading fanclub card)	- ข้อมูลนักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น - ความรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ฝึกสอน นักกีฬา เป็นต้น	๑) เก็บข้อมูลได้อย่างครบถ้วน ๒) ผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้ความร่วมมือในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลอย่างเต็มที่
๒. การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาทะกร้อแห่งประเทศไทย ดำเนินการผ่านฝ่ายธุรกิจกีฬา ของการกีฬาแห่งประเทศไทย และฝ่ายอำนวยการของคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต ได้ติดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขันในการเข้าร่วมกิจกรรมของแพลตฟอร์มเพิ่มเติม	คณะทำงานติดต่อประสานงานกับ ผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาทะกร้อแห่งประเทศไทย ดำเนินการผ่านฝ่ายธุรกิจกีฬา ของการกีฬาแห่งประเทศไทย และฝ่ายอำนวยการของคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต ได้ติดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขันในการเข้าร่วมกิจกรรมของแพลตฟอร์มเพิ่มเติม	- ของรางวัลจากผู้ให้การสนับสนุน เพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการสร้างภาพลักษณ์ของโครงการ - ความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน	๑) ของรางวัล เพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการสร้างภาพลักษณ์ของโครงการ ๒) ผลการทดสอบ พบว่าผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจในแอปพลิเคชัน มีความคิดเห็นว่า ระบบมีความคุ้มค่า เมื่อเทียบกับประโยชน์ที่ได้รับ รวมถึงผู้ใช้งานมีความชื่นชอบและพึงพอใจที่จะใช้งานอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การเข้าถึงและเกิดการรับรู้ตราสินค้าของผู้ให้การสนับสนุนมากยิ่งขึ้น
๓. การลงทะเบียนแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore	คณะทำงานได้พัฒนาแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform โดยใช้การจัดระบบฐานข้อมูลใช้แบบรีแอคเนทีฟ (React-Native) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ และสามารถดาวโหลดใช้งานได้บนมือถือทั้งระบบ iOS (Apple iPhone: App.Store) และ Android (Google PlayStore)	-การใช้งานแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑) ระบบมีความน่าเชื่อถือ และมีประสิทธิภาพในการใช้งานระบบครั้งแรก ซึ่งสามารถลงทะเบียนเพื่อใช้งานได้ง่าย และมีการประกาศข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้บริการ รวมถึงนโยบายความเป็นส่วนตัว (Privacy Policy)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

<p>๔. ทดสอบการใช้งานระบบ SAT Sports Digital Platform</p> <p>๔.๑ โดยคณาจารย์และนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต</p> <p>๔.๒ ทดสอบการใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ก่อนการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕</p>	<p>๑) คณะทำงานได้ทดสอบการใช้งานระบบ ก่อนนำไปใช้จริง โดยนำระบบแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore ไปทดสอบกับผู้ใช้งานที่เป็นคณาจารย์และนักศึกษาจำนวนทั้งสิ้น ๕๐ คน</p> <p>๒) ทดสอบการใช้งานระบบ ก่อนการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ โดยดำเนินการทั้งเป็น Front end และระบบ Back end ใน ด้านการบริหารข้อมูล มีขั้นตอนการทดสอบระบบ ได้ดังนี้</p> <p>๑) วิเคราะห์ความต้องการ</p> <p>๒) จัดทำแผนงานการทดสอบ</p> <p>๓) จัดทำแนวทางการทดสอบ</p> <p>๔) ทดสอบจริง</p> <p>๕) รายงานผลการทดสอบ</p> <p>๖) ทดสอบผลจากการแก้ไขเพิ่มเติม และเก็บข้อมูลการยอมรับและความพึงพอใจในการใช้งานของระบบจริง</p>	<p>- การใช้งาน แอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore โดยให้ความสำคัญกับ</p> <p>- ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน</p> <p>- มีขั้นตอนที่ใช้งานง่าย และสะดวกที่จะใช้งาน</p> <p>- ระบบมีความเสถียร และมีประสิทธิภาพรองรับการใช้งาน หากมีผู้ใช้งานพร้อมกันจำนวนมาก</p>	<p>๑) ผลการทดสอบเป็นที่น่าพอใจ มีการแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติม</p> <p>๒) ระบบไม่พบความผิดพลาดของระบบในการทำงานระหว่างแอปพลิเคชันในมือถือ กับ ระบบการบริหารจัดการ (Back-end) บน Cloud server</p> <p>๓) ระบบสามารถรองรับการใช้งานพร้อม ๆ กันของผู้เข้าร่วมการทดสอบทั้งหมดได้เป็นอย่างดี</p>
<p>๕. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายต่างๆ เข้ามาดาวน์โหลดและติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์</p>	<p>ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ได้สร้างอินโฟกราฟิก เพื่อเผยแพร่ทางเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมาย ได้เข้าใจว่า SAT Sports Digital Platform คืออะไร จะเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างไร และจะได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้</p> <p>๑) การตั้งเป้าหมายและการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด</p> <p>๒) การวางแผนสร้างคอนเทนต์ และสื่อสาร</p> <p>๓) การเลือกใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์</p> <p>๔) การวางแผนทีมงาน</p> <p>๕) การทดสอบระบบ วิธีการทำงาน การออกรางวัล และการรับของรางวัล ณ จุดที่กำหนด</p> <p>๖) เผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามแผน เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจ สามารถบูรณาการดำเนินงานเพื่อการทดสอบโครงการนำร่อง ให้บรรลุสำเร็จ</p>	<p>- การผลิตสื่ออินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในแอปพลิเคชัน</p>	<p>๑) ผลการทดสอบ พบการยอมรับในแอปพลิเคชัน “SAT Sports” และผู้ใช้งานมีความคิดเห็นว่า SAT Sports Digital Platform จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น</p> <p>๒) โดยการประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยสื่ออินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ ทำให้ผู้ใช้งานมีแนวโน้มที่จะใช้บริการแอปพลิเคชันบ่อยครั้งขึ้นในอนาคต เพราะเห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของการใช้งาน</p> <p>๓) ผลการทดสอบพบว่า แอปพลิเคชันมีการให้ข้อมูลข่าวสารที่สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจได้ง่าย</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

<p>๖. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์เตรียมบุคลากร สำหรับการให้การสนับสนุนผู้สนใจและกลุ่มเป้าหมายและมอบรางวัลที่สนามแข่งขัน ตลอดจนการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามออนไลน์</p>	<p>ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ได้ออกแบบและจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับประกอบเป็นศูนย์ธุรศการ ในการให้บริการสมาชิกเกี่ยวกับการติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน การมอบรางวัลให้สมาชิก โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑) วางแผนและจัดเตรียมรูปแบบการจัดกิจกรรม ๒) กำหนดงบประมาณ ๓) กำหนดวันเวลาการจัดกิจกรรม ๔) สร้างสรรค์แผนงานหลัก ๕) ควบคุมดูแลการทำงานของดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ตลอดจนการแข่งขัน ทั้ง Front Back End ๖) สังเกตการณ์ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประมวลผลการทดสอบ ปัญหาและการแก้ไข ซึ่งจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการสรุปโครงการ ๗) บันทึกข้อมูล และตัวแปรต่าง ๆ ในการดำเนินการทดสอบ เพื่อใช้ในการสรุปผลการทดสอบโครงการ ๘) การสำรวจความคิดเห็นผ่านทางแบบสอบถาม 	<p>- การจัดเตรียมและออกใบอนุญาตธุรศการประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ และจัดแสดงนวัตกรรมดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา SAT SPORTS DIGITAL PLATFORM ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕</p>	<p>๑) การประชาสัมพันธ์ออกใบอนุญาตธุรศการเสริมสร้างภาพลักษณ์ และจัดแสดงนวัตกรรมดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา SAT SPORTS DIGITAL PLATFORM ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๕</p>
<p>๗. ฝ่ายอำนวยการจัดทำหนังสือตอบขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน</p>	<p>ฝ่ายอำนวยการ สรุปข้อมูลต่าง ๆ ของผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ในเรื่องสิทธิประโยชน์และรางวัลต่าง ๆ ที่ผู้สนับสนุนการแข่งขันมอบให้แพลตฟอร์มเพื่อตอบแทนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ บนแพลตฟอร์ม</p>	<p>- การสรุปข้อมูลสำคัญสถิติของผู้ใช้งาน ที่ทำให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ได้รับผลตอบแทนการลงทุน ทางธุรกิจและการตลาดอย่างคุ้มค่า ในการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาบน SAT Sports Digital Platform</p>	<p>๑) หนังสือขอขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน โดยให้การรายละเอียดตามแนวคิดความเป็นนวัตกรรม</p> <p>๒) ผลการทดสอบพบว่าแอปพลิเคชัน มีประโยชน์และอยากมีส่วนร่วมในการใช้งานแอปฯ อย่างต่อเนื่องในอนาคตเป็นที่นิยมและมีผู้ใช้บริการจำนวนมาก</p>

รายละเอียด กิจกรรมรูปภาพข้อมูลการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา “SAT_Sports Digital Platform App.”

โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ชนดิกีฬาตะกร้อ” (ข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงในรายงานผลสรุปการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์โครงการนำร่อง)

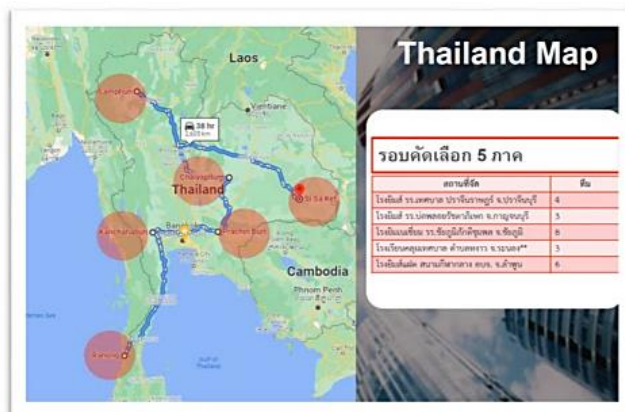
แหล่งข้อมูลนำมาจากเอกสารอ้างอิงในรายงานผลสรุปการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์โครงการนำร่อง โดยดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬาและติดตามประเมินผล สำหรับการแข่งขันแบบนำร่อง กีฬาเซปักตะกร้อ ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ตลอดช่วงที่มีรายการแข่งขันกีฬา ดังนี้



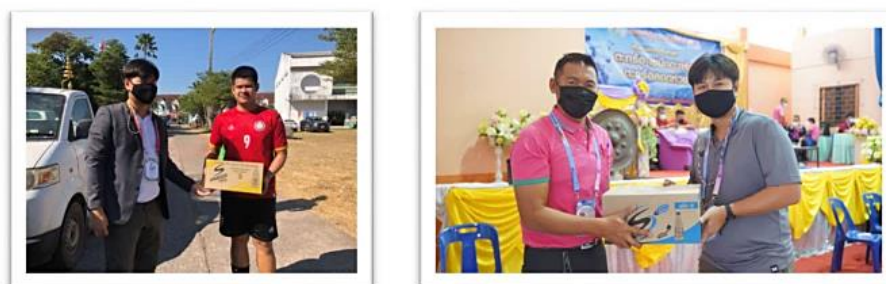
ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๑. การลงพื้นที่เก็บข้อมูลในการแข่งขันรอบคัดเลือกสำหรับเตรียมฐานข้อมูล นักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยวและสินค้าโอท็อป ของ ๑๒ ทีมที่มีสิทธิ์ไปแข่งที่ศรีสะเกษ และตารางการแข่งขัน



รูปที่ ๘. การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลนักกีฬา ในรอบคัดเลือก



รูปที่ ๙. การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลนักกีฬา ขณะมอบของที่ระลึก

๒. การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย และผู้สนับสนุนการแข่งขันเพิ่มเติม เพื่อสร้างฐานข้อมูลของรางวัล ที่จะมอบให้สมาชิกในการเข้าร่วมกิจกรรม

การติดต่อประสานงานกับผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย กระทำผ่านฝ่ายธุรกิจกีฬา ของกีฬาแห่งประเทศไทย และฝ่ายอำนวยการของคณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ติดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขันในการเข้าร่วมกิจกรรมของดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

๓. การลงทะเบียนแอปพลิเคชัน SAT Sports Digital Platform กับ Google PlayStore และ Apple AppStore

เพื่อให้สมาชิกผู้สนใจ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ รวมทั้ง ผู้สนับสนุนการแข่งขันทั้งที่เป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นทางการของกีฬาแห่งประเทศไทย และ ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาที่คณะที่ปรึกษา ติดต่อเพิ่มเติม สามารถดาวน์โหลดมาติดตั้งใช้งานได้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๓๑. SAT Sports Digital Platform Application ที่ได้ลงทะเบียนและติดตั้งพร้อมใช้งาน

๔. ทดสอบการใช้งานระบบ โดยคณาจารย์ และนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษม

บัณฑิต

เป็นการทดสอบ SAT Sports Digital Platform Application ทั้งระบบ Android และ iOS จากผู้ใช้งานที่เป็นคณาจารย์และนักศึกษาจำนวนทั้งสิ้น ๕๐ คน ตั้งแต่กระบวนการสมัครเข้าใช้งานเป็นสมาชิก และได้รับแอดมิดในการเข้าร่วมกิจกรรมบนแพลตฟอร์ม จำนวน ๒๐,๐๐๐ แอดมิด เพื่อใช้ในการซื้อบัตรเข้าชม ชีบขบตวเซชมทพ และขบขบตวเซชมทพ ตลอดจนการจำลองการแข่งขัน เพื่อตรวจสอบระบบการออกรางวัล ที่ได้รับจากผู้สนับสนุนการแข่งขัน และผู้ได้รับรางวัล มารับรางวัล (แต่ยังไม่ได้มีการมอบจริง เนื่องจากการทดสอบระบบเท่านั้น) ซึ่งเป็นการทดสอบระบบส่วนบริหารจัดการ (back-end) รวมไปถึงความเสถียรของ Cloud Server เพื่อมีการใช้งานพร้อมกันจากสมาชิกจำนวนมากหลาย ๆ คน

นอกจากนี้ ยังเป็นการซักซ้อมในการสนับสนุนการใช้งาน ให้กับผู้ที่สมัครเป็นสมาชิก ในภาคสนามต่อไป

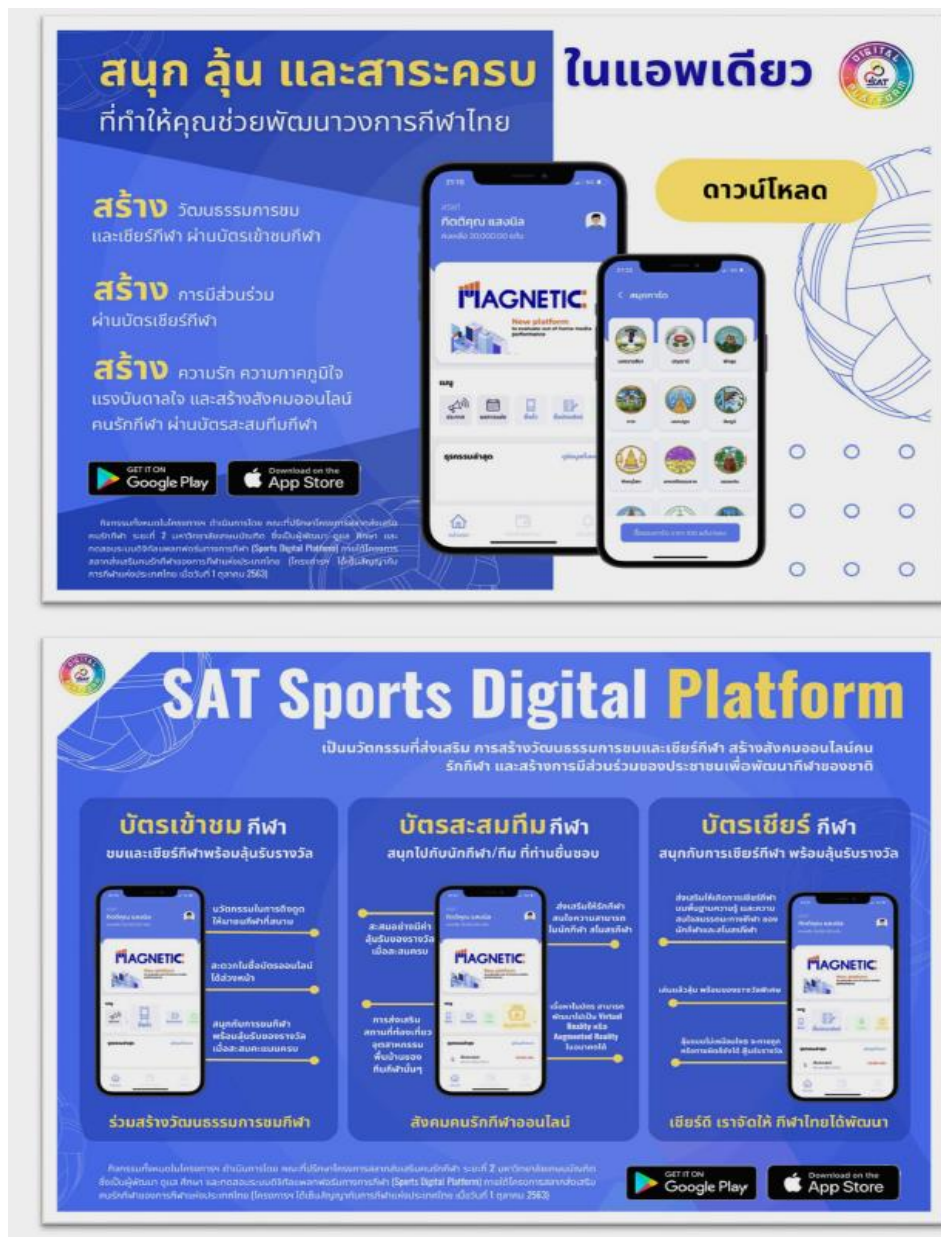
ผลการทดสอบเป็นที่น่าพอใจ ไม่พบความผิดพลาดในการทำงานระหว่างแอปพลิเคชันในมือถือ กับระบบการบริหารจัดการ (back-end) บน Cloud Server และระบบสามารถรองรับการใช้งานพร้อม ๆ กันของผู้เข้าร่วมการทดสอบทั้งหมดได้เป็นอย่างดี พร้อมทั้งจะเปิดเป็นสาธารณะให้ผู้สนใจ และกลุ่มเป้าหมายที่จะมาทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ให้เข้ามาใช้งานได้

๕. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ เข้ามาดาวน์โหลดและติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์

ฝ่ายการประชาสัมพันธ์ ได้สร้างอินโฟกราฟิก เพื่อเผยแพร่ทางเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ ให้ผู้สนใจและกลุ่มเป้าหมาย ได้เข้าใจว่า SAT Sports Digital Platform คืออะไร จะเข้ามาร่วมกิจกรรมได้อย่างไร และจะได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรม



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๖. ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ เตรียมบูรณาการ สำหรับให้การสนับสนุนผู้สนใจ และกลุ่มเป้าหมาย และมอบรางวัลที่สนามแข่งขัน ตลอดจนการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามออนไลน์

ฝ่ายการตลาดและประชาสัมพันธ์ ได้ออกแบบและจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้แก่ แบ็คดรอป โต๊ะรับแขก โต๊ะประชาสัมพันธ์ข้อมูล โต๊ะรับของรางวัลจากสปอนเซอร์ ธงญี่ปุ่น โธลัฟแบนเนอร์ ป๊อปอัพ เอบอร์ดสำหรับสปอนเซอร์ และอื่น ๆ สำหรับประกอบเป็นบูธนิทรรศการ ในการให้บริการสมาชิกเกี่ยวกับการติดตั้งใช้งานแอปพลิเคชัน การมอบรางวัลให้สมาชิก และการสำรวจความคิดเห็นผ่านทางแบบสอบถาม



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๑๔. การออกแบบบูธนิทรรศการ สำหรับภาคสนามที่สนามแข่งขัน



รูปที่ ๑๕. แคนครอปฯ ชงญี่ปุ่น โค้ชประชาสัมพันธ์ข้อมูล โด๊ะรับแขก ในบูธนิทรรศการ เป็นศูนย์บริการสมาชิกและมอบของรางวัล



การแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อ ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๗. ฝ่ายอำนวยการ จัดทำหนังสือตอบขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน

ฝ่ายอำนวยการ สรุปรายชื่อข้อมูลต่าง ๆ ของผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ในเรื่องสิทธิประโยชน์ และของรางวัลต่าง ๆ ที่ผู้สนับสนุนการแข่งขันมอบให้แพลตฟอร์ม เพื่อตอบแทนสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ บนแพลตฟอร์ม และภาพการรับมอบของรางวัลจากผู้สนับสนุนการแข่งขันรายนั้นๆ ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนการให้รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดความเป็นนวัตกรรมของ SAT Sports Digital Platform ที่ทำให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ได้รับผลตอบแทนการลงทุนทางธุรกิจและการตลาดอย่างคุ้มค่า ในการสนับสนุนการแข่งขันกีฬานบน SAT Sports Digital Platform โดยสำเนาหนังสือตอบขอบคุณผู้สนับสนุนการแข่งขัน



(๒) การจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน เพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ ตั้งแต่ก่อนเริ่มจนเสร็จสิ้น โดยมีจำนวนผู้ร่วมไม่น้อยกว่า ๑๐ คน และจัดการประชุมไม่น้อยกว่า ๕ ครั้ง

คณะดำเนินงานโครงการฯ ได้จัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย แล้วนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปผลการจัดการประชุม ๗ ครั้ง ตามตารางที่ ๓ มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ ๓. สรุปผลการดำเนินงานจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ

กิจกรรมหลัก	วิธีการดำเนินงาน	กลุ่มเป้าหมาย/พื้นที่/ขอบเขตการศึกษา	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ	ผลผลิต
การจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน เพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ โดยมีจำนวนผู้ร่วมไม่น้อย	๑) วันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ - การประชุมร่วมออนไลน์ ระหว่างคณะกรรมการของภารกิจกีฬาแห่งประเทศไทย และ คณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เรื่องการสร้างภาพลักษณ์ งานศรีสะเกษเกมส์ และเตรียมความพร้อมในการประชุมกับผู้สนับสนุนการแข่งขัน จำนวน ๑๑ คน	กีฬาตะกร้อ ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากภารกิจกีฬาแห่งประเทศไทย	- วาระการประชุมเพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ	รายงานการประชุมเพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ ๑) มติที่ประชุมเห็นชอบในการ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

<p>กว่า ๑๐ คน และการจัดการประชุมรวม จำนวน ๗ ครั้ง</p>	<p>๒) วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ การประชุมร่วมกันออนไลน์ ระหว่างคณะกรรมการของกีฬาแห่งประเทศไทย และ คณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เพื่อชี้แจงเกี่ยวกับ Sponsor Package และการบริหารจัดการทำงานของ Sports Digital Platform Mobile Application จำนวน ๑๔ คน</p> <p>๓) วันที่ ๖ มีนาคม ๒๕๖๕ การประชุมร่วมกับฝ่ายการจัดการแข่งขัน ณ สนามแข่งขันจังหวัดศรีสะเกษเกมส์ เพื่อชี้แจงรายละเอียดให้ผู้จัดการทีมและเจ้าหน้าที่ เข้าใจในรายละเอียดของ SAT Sports Digital Platform และเตรียมความพร้อมในการติดตั้งอุปกรณ์ สำหรับบูธนิทรรศการ จำนวน ๔๔ คน</p> <p>๔) วันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๕ การประชุมร่วมกับฝ่ายการจัดการแข่งขัน ณ สนามแข่งขันจังหวัดศรีสะเกษ และติดตั้งบูธนิทรรศการ ในการให้บริการและมอบของรางวัลให้สมาชิก จำนวน ๑๑ คน</p> <p>๕) วันที่ ๑๓ มีนาคม ๒๕๖๕ การประชุมร่วมกับฝ่ายการจัดการแข่งขัน ณ สนามแข่งขันจังหวัดศรีสะเกษเกมส์ ตรวจสอบความพร้อม คุณภาพการให้บริการ การประชาสัมพันธ์ การให้บริการ การมอบรางวัลให้สมาชิก และการตอบแบบสอบถามจำนวน ๑๕ คน</p> <p>๖) วันที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๕ นำผลการดำเนินงานตามแนวทางฯ ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย (นำร่อง) รายงานเบื้องต้นต่อคณะกรรมการ/คณะทำงาน (โครงการฯ) เพื่อเสนอ คณะกรรมการตรวจรับฯ ของ กกท. ต่อไป จำนวน ๑๔ คน</p> <p>๗) วันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๕ ประชุมปรึกษา เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับ ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา สำหรับโครงการเต็มรูปแบบ หรือสำหรับชนิดกีฬาอื่น ๆ ของโครงการสลากคนรักกีฬา ในอนาคต จำนวน ๑๒ คน</p>	<p>คณะกรรมการ/คณะทำงาน จัดการประชุม เพื่อติดตามและกำกับดูแลการท ด ส อ บ โครงการดิจิทัล กีฬา การแข่งขัน กีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ ระหว่างวันที่ ๑๑-๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕</p>	<p>-แอปพลิเคชัน SAT Digital Platform ที่ใช้งานได้ทั้งบน Google PlayStore และ Apple AppStore - คู่มือการใช้งาน - สื่อมีเดียเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ทั้ง Motion Graphic และ Infographic</p>	<p>สร้างภาพลักษณ์งานศรีสะเกษเกมส์ ๒) เห็นชอบในเรื่องเกี่ยวกับ Sponsor ๓) ชี้แจงรายละเอียดให้ผู้จัดการทีมและเจ้าหน้าที่ ๔) และ ๕) เห็นชอบในเรื่องการ บูธนิทรรศการ และให้บริการและมอบรางวัล ๖) มติที่ประชุม เห็นชอบในการให้ปรับแก้ไขรายงานเบื้องต้น ๗) มติที่ประชุม เห็นชอบให้ดำเนินการ โครงการเต็มรูปแบบในชนิดกีฬาวอลเลย์บอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ จังหวัดพัทลุง</p>
-------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

รายละเอียด กิจกรรมรูปภาพข้อมูลการจัดประชุมคณะกรรมการ/คณะทำงาน เพื่อติดตามและกำกับดูแลการทดสอบโครงการ ตั้งแต่ก่อนเริ่มจนเสร็จสิ้น โดยทดลองนำร่องในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๗ “ศรีสะเกษเกมส์ ชนิดกีฬาตะกร้อ” (ข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงในรายงานผลสรุปการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์โครงการนำร่อง)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๑. วันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ - การประชุมร่วมออนไลน์ ระหว่างคณะกรรมการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และ คณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เรื่องการสร้างภาพลักษณ์ งานศรีสะเกษเกมส์ และเตรียมความพร้อมในการประชุมกับผู้สนับสนุนการแข่งขัน

คณะที่ปรึกษาได้แสดง PowerPoint เกี่ยวกับยุทธศาสตร์ในการสร้างภาพลักษณ์ของการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ โดยใช้ Sports Digital Platform เป็นเครื่องมือ โดยเน้นถึง นวัตกรรมในการสร้างคนรักกีฬา (Sports Membership Innovation) และนวัตกรรมในการสนับสนุนการแข่งขันกีฬา (Sports Sponsorship Innovation) และรายละเอียดในการเตรียมการประชุมร่วมกับตัวแทนผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการของการกีฬาแห่งประเทศไทย ในการเข้าร่วมกิจกรรมการตลาด



รูปที่ ๑๗. PowerPoint เรื่องการสร้างภาพลักษณ์ ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ และการประชุมเตรียมความพร้อมที่จะประชุมกับผู้สนับสนุนการแข่งขันของการกีฬาแห่งประเทศไทย

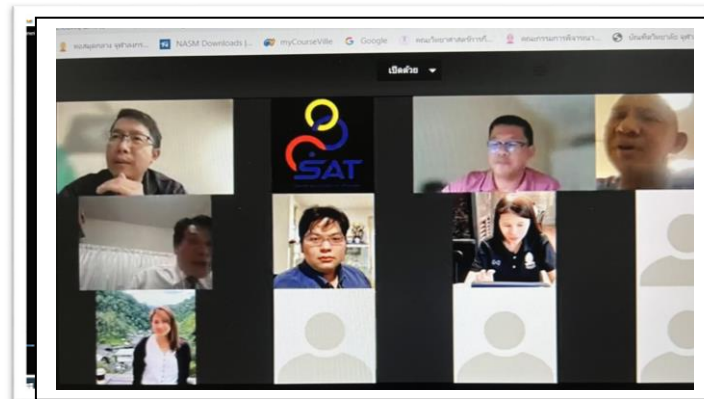
๒. วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ การประชุมร่วมออนไลน์ ระหว่างคณะกรรมการของการกีฬาแห่งประเทศไทย และ คณะที่ปรึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เพื่อชี้แจงเกี่ยวกับ Sponsor Package และการสานิตการทำงาน ของ Sports Digital Platform Mobile Application

คณะที่ปรึกษาได้แสดง PowerPoint เกี่ยวกับ แนวคิดทางการตลาดดิจิทัลทางการกีฬา (Digital Sports Marketing) ตลอดจน Sponsor Package ให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการ ได้เตรียมตัวเข้าร่วมกิจกรรมทางการตลาด ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ เพื่อใช้ในการประชุมร่วมกับตัวแทนผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการ ผ่านคณะกรรมการ และฝ่ายธุรกิจกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยต่อไป

นอกจากนี้ ยังได้สานิตการทำงานของแอปพลิเคชัน Sports Digital Platform โดย อ.สหรัฐัน องค์กรสุวรรณ เพื่อให้คณะกรรมการ และตัวแทนฝ่ายธุรกิจกีฬา นำไปถ่ายทอดให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดจากการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาผ่าน Sports Digital Platform



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๑๙. การสาธิตการใช้งาน Sports Digital Platform Application สำหรับ ศรีสะเกษเกมส์ โดย อ.สพฐรณ์ องค์กรสุวรรณ *

**๓. วันที่ ๖ มีนาคม ๒๕๖๕ - การประชุมร่วมกับฝ่ายจัดการแข่งขัน ณ. สนามแข่งขัน
จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อชี้แจงรายละเอียดให้ผู้จัดการทีมและเจ้าหน้าที่ เข้าใจในรายละเอียดของ SAT
Sports Digital Platform และเตรียมความพร้อมในการติดตั้งอุปกรณ์ สำหรับบุนิทรศการ**

ผศ. ดร. เฉลิม ชัยวัชรภรณ์ พร้อมคณะทำงาน (อ. ณัฐฐาพร อะวีลีย์ และ อ. ยุภาพร เพี้ยเอี้ย) ประชุมร่วมกับฝ่ายจัดการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อ^๙ ในการประชุมผู้จัดการทีมและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ในการจับสลากแบ่งสาย และชี้แจงรายละเอียดในการแข่งขัน ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ ณ สนามแข่งขัน จังหวัดศรีสะเกษ และได้บรรยายเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายละเอียดโครงการนำร่องทดสอบ Sports Digital Platform ด้วยการแข่งขันตะกร้อทีมชุดชาย ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งนี้ ด้วย SAT Sports Digital Platform App พร้อมแจกเอกสารประกอบการประชุม^{๑๐} เพื่อศึกษาในรายละเอียด และเข้าร่วม



รูปที่ ๒๐. ผศ. ดร. เฉลิม ชัยวัชรภรณ์ บรรยายรายละเอียดให้ฝ่ายจัดการแข่งขันและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

หลังจากนั้น ผศ. ดร. เฉลิม และคณะ ร่วมกับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน และตัวแทนจากส่วนกลาง ได้สำรวจ และกำหนดสถานที่ และเตรียมความพร้อมที่จะติดตั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ ของบุนิทรศการ SAT Sports



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๔. วันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๕ - การประชุมร่วมกับฝ่ายจัดการแข่งขัน ณ สนามแข่งขัน
จังหวัดศรีสะเกษ และติดตั้งบูธนิทรรศการ ในการให้บริการและมอบรางวัลให้สมาชิก



รูปที่ ๒๒. การติดตั้งอุปกรณ์ต่างๆ เป็นบูธนิทรรศการประชาสัมพันธ์ และให้บริการ

๕. วันที่ ๑๓ มีนาคม ๒๕๖๕ - การประชุมร่วมกับฝ่ายจัดการแข่งขัน ณ สนามแข่งขัน จังหวัดศรีสะเกษ ตรวจสอบความพร้อม คุณภาพการให้บริการ การประชาสัมพันธ์ การให้บริการ การมอบรางวัลให้สมาชิก และตอบแบบสอบถาม



รูปที่ ๒๔. ประชุมตรวจสอบความพร้อม สำหรับการแข่งขันตะกร้อทีมชุดชาย



รูปที่ ๒๕. การมอบรางวัลให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม SAT Sports Digital Platform



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



การประชุมร่วมออนไลน์ ครั้งที่ ๖ จัดโดยที่ปรึกษาโครงการ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

เมื่อ วันที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๕

เรื่อง การรายงานเบื้องต้น ผลการดำเนินงานตามแนวทางฯ ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย (นำร่อง) ต่อคณะกรรมการ/คณะทำงาน (โครงการฯ) เพื่อเสนอคณะกรรมการตรวจรับฯ ของ กทท. ต่อไป มีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน ๑๔ คน



ผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์ ครั้งที่ ๖ วันที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๕	
๑. ผศ.ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์	ประธาน ที่ปรึกษาโครงการ
๒. ดร.นชัย ศานติบุตร	ที่ปรึกษาการกีฬาแห่งประเทศไทย
๓. อ.ณัฐพร อะวิลัย	รองประธาน
๔. ดร.บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์	กรรมการด้านสารสนเทศ
๕. อ.สุพรรณชัย ปิ่นทวนันท์	ผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ
๖. อ.สทรัฐ อังค์สุวรรณ	ผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ
๗. อ.วิชัย สุธรรมธารีกุล	ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย
๘. ผอ.พันธบุรี ดาบเงิน	ผู้แทน กทท.
๙. หน.จักรกฤษณ์ ปืออาทิตย์	ผู้แทน กทท.
๑๐. นายสุภชัย ยมเกิด	ผู้แทน กทท.
๑๑. นายอิทธิพล สงวนดีกุล	ผู้แทน กทท.
๑๒. นางสาวชिरาภรณ์ เทพหมอยา	ผู้แทน กทท.
๑๓. ผศ.ดร. ชัยสิทธิ์ ภาวิลาส	กรรมการ ผู้ช่วยที่ปรึกษาฯ
๑๔. ดร. กิตติคุณ แสงนิล	กรรมการ ผู้ช่วยที่ปรึกษาฯ

การประชุมร่วม ครั้งที่ ๗ ณ ห้องประชุม การกีฬาแห่งประเทศไทย หัวหมาก

เมื่อ วันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ปรีกษาหารือตามข้อเสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬาสำหรับโครงการเต็มรูปแบบ หรือสำหรับชนิดกีฬาอื่นๆ ของโครงการสลากคนรักกีฬาฯ ในอนาคต มีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน ๑๒ คน



ผู้เข้าร่วมประชุมในวันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๕
เวลา ๑๐.๐๐ น. ณ ห้องประชุมผู้ว่าการฯ ชั้น ๑๑ การกีฬาแห่งประเทศไทย

๑. นายก้องกัศ โยคณณ์	ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย
๒. ดร.นพชัย ศานติบุตร	ที่ปรึกษาการกีฬาแห่งประเทศไทย
๓. นายโตม ภูมิเดช	ผู้อำนวยการฝ่ายธุรกิจกีฬา
๔. นายจักรกฤษณ์ ปืออาทิตย์	หัวหน้างานส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬา
๕. นายสุภชัย ยมเกิด	นักวิเคราะห์ตลาด ๖
๖. นายอิทธิพล สงวนดีกุล	ผู้ช่วยปฏิบัติงานโครงการฯ
๗. นายอดิชาด ลิ้มลิขิตอักษร	ผู้ช่วยปฏิบัติงานโครงการฯ
๘. นางสาวชिरาภรณ์ เทพหมอยา	ผู้ช่วยปฏิบัติงานโครงการฯ
๙. นางสาวขวัญใจ คงสัมฤทธิ์	ผู้ช่วยปฏิบัติงานโครงการฯ
๑๐. ผศ.ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์	ที่ปรึกษาโครงการ
๑๑. ดร.บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์	ผู้ช่วยที่ปรึกษาฯ
๑๒. ดร. นิตินันต์ สุขเจริญ	ผู้ช่วยที่ปรึกษาฯ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

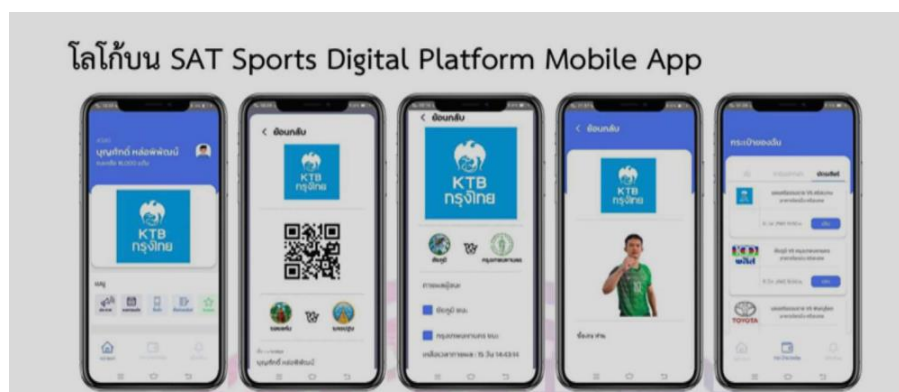


(๓) การจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการทดสอบ ดำเนินการทดสอบ และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีจำนวนผู้ร่วมไม่น้อยกว่า ๑๐ คน และจัดการประชุมไม่น้อยกว่า ๑๐ ครั้ง

คณะดำเนินงานโครงการฯ จัดให้มีการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการทดสอบ ดำเนินการทดสอบ และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล จำนวน ๑๐ ครั้ง ดัง ตารางที่ ๔ และ ตารางที่ ๕ มีรายละเอียดของกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ ๔. สรุปผลการดำเนินงานจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการและดำเนินการทดสอบโครงการ

วันที่	คณะทำงาน / หัวข้อประชุม	หมายเหตุ
๑๑ กุมภาพันธ์	ทีมผลิตภัณฑ์ วางแผนลงพื้นที่รอบคัดเลือกเพื่อเก็บข้อมูลนักกีฬา สถานที่ท่องเที่ยว และสินค้าโอท็อป เพื่อลงในฐานข้อมูล Sports Digital Platform ^{๑๔}	อ. วรธนะ ทรัพย์ ประเสริฐ
๑๕ กุมภาพันธ์	ทีมทดสอบแพลตฟอร์ม เตรียมนักศึกษา ๕๐ คน เพื่อทำสอบการทำงานของ Sports Digital Platform Mobile App ทั้ง Android และ iOS ^{๑๕}	อ. ญัฐพร อะวิลัย
๑๘ กุมภาพันธ์	ทีมการตลาดและประชาสัมพันธ์ เตรียมออกแบบ และสั่งผลิตอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น แบคดรอป โพลีอ็อป ป็อบอัพ เอบอร์ด โต๊ะประชาสัมพันธ์ข้อมูล โต๊ะรับแขก ธงญี่ปุ่น และอื่นๆ สำหรับจัดตั้งบูธนิทรรศการ ที่สนามแข่งขัน ^{๑๖}	ดร. กิตติคุณ แสงนิล
๒๑ กุมภาพันธ์	ฝ่ายอำนวยความสะดวก เตรียมประสานกับผู้สนับสนุนการแข่งขัน ทั้งของภารกิจแห่งประเทศไทย และที่จัดหาเพิ่มเติมเอง เพื่อนำรายการของรางวัลเข้าสู่ระบบ Sports Digital Platform ^{๑๗}	อ. ญัฐพร อะวิลัย
๒๒ กุมภาพันธ์	ทีมไอที นำแอปพลิเคชัน ลงทะเบียนกับ Google PlayStore และ Apple AppStore ^{๑๘}	อ. สหรัษฎ์ องค์สุวรรณ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๒๕ กุมภาพันธ์	ทีมการตลาดและประชาสัมพันธ์ ประชุมเตรียมการประชาสัมพันธ์ ให้รู้จัก ติดตั้งได้ ใช้งานเป็น สอนต่อได้ Sports Digital Platform App พร้อม Infographic ^{๑๙}	ดร. กิตติคุณ แสงนิล
๑ มีนาคม	ทีมไอที และทีมทดสอบแพลตฟอร์ม จำนวน ๕๐ คน ทำการทดสอบ ใช้งานแอปพลิเคชัน ด้วยข้อมูลและสถานการณ์การใช้งานจริง ^{๒๐}	อ. สหรัญณ์ องค์สุวรรณ
๗ มีนาคม	ฝ่ายอำนวยการ ประชุมตรวจสอบความพร้อมของทุกฝ่าย ที่จะ เดินทางไปปฏิบัติงานที่ศรีสะเกษ ^{๒๑}	อ. ญัฐภาพร อะวิลัย
๑๐ มีนาคม	ฝ่ายอำนวยการ ทีมการตลาดและประชาสัมพันธ์ และทีมไอที ประชุมเตรียมความพร้อมในการเริ่มปฏิบัติงานที่สนาม ^{๒๒}	อ. ญัฐภาพร ดร. กิตติคุณ
๑๔ มีนาคม	ฝ่ายอำนวยการ ทีมการตลาดและประชาสัมพันธ์ และทีมไอที ประชุมทบทวนผลงานที่ผ่านมา และปรับปรุงแก้ไขในการทำงาน การ ติดตามเรื่องการมารับของรางวัลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับรางวัล และการติดตามการตอบแบบสอบถามออนไลน์ จนปิดงานบ่ายวันที่ ๑๗ มีนาคม ^{๒๓} (วันที่ ๑๔ มีนาคม ไม่มีการแข่งขัน)	ดร. กิตติคุณ แสงนิล

ตารางที่ ๕. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการ และดำเนินการทดสอบ รวมทั้งสิ้น ๕ ประเด็นหลัก มีรายละเอียด ดังนี้

รายการ	รายละเอียดของกิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้ที่เกี่ยวข้อง
๑.	๑.๑ ประสานและเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ที่จะเป็นผู้สังเกตการณ์ร่วมเชิงประจักษ์ ใน โครงการนำร่องนี้	ช่วงเตรียมงานด้าน ตลาดดิจิทัล และการประชาสัมพันธ์	คณะที่ปรึกษา (ด้านกฎหมาย ตลาดดิจิทัล และ ประชาสัมพันธ์)
๒.	ประสานและเตรียมการทดสอบด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ๒.๑ เตรียมข้อมูลลงผลิตภัณฑ์ (e-Ticket, e-Trading Fanclub Card) ๒.๒ เตรียมแผนการสร้างความรู้ ความ เข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ๒.๓ เตรียมแผนการตลาดดิจิทัลและการ ประชาสัมพันธ์ เพื่อการส่งเสริมสนับสนุนให้ ธุรกิจในจังหวัด มาเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขัน ๒.๔ ทดสอบระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการ กีฬา - TakrawDigital App ทั้งเป็น Front End	ช่วงเตรียมงาน (กำหนดวัน เริ่ม แข่งขันได้ ให้ กำหนดย้อนหลัง ประมาณ สามเดือน เป็นช่วงเตรียมงาน ฝ่ายต่าง ๆ)	คณะที่ปรึกษา คณะที่ปรึกษา คณะที่ปรึกษา คณะที่ปรึกษา



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



	<p>และ Back End ในด้านการบริหารข้อมูล</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pre-launch สำหรับ Beta-users - เตรียมระบบบันทึกข้อมูลต่างๆ ในการทดสอบโครงการ <p>๒.๕ ทดสอบระบบ การออกรางวัล และการรับของรางวัล ณ จุดที่ผู้สนับสนุนการแข่งขันกำหนด</p> <p>๒.๖ เผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามแผน เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจ สามารถบูรณาการดำเนินงานเพื่อการทดสอบนำร่อง ให้บรรลุสำเร็จ</p> <p>๒.๗ ประสานและเชิญ ผู้แทนจาก คณะทำงาน กกท./ และผู้ที่เกี่ยวข้อง กับโครงการนำร่อง ร่วมสังเกตการณ์ การเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ของการทดสอบโครงการนำร่อง</p>		<p>คณะที่ปรึกษา /ผู้สนับสนุนการแข่งขัน</p> <p>คณะที่ปรึกษา</p> <p>คณะที่ปรึกษา</p>
๓.	<p>ดำเนินการทดลองโครงการนำร่อง มีรายละเอียดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๓.๑ ควบคุมดูแลการทำงานของดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ตลอดจนการแข่งขัน ทั้ง Front และ Back End</p> <p>๓.๒ สังเกตการณ์ การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมต่างๆ ของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประมวลผลการทดสอบ ปัญหาและการแก้ไข ซึ่งจะนำไปสู่ข้อแนะนำต่างๆ ในการสรุป</p> <p>๓.๓ บันทึกข้อมูล และตัวแปรต่างๆ ในการดำเนินการทดสอบ เพื่อใช้ในการสรุปผลการทดสอบโครงการ</p>	<p>ช่วงการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕</p>	<p>คณะที่ปรึกษา</p> <p>กกท./คณะที่ปรึกษา/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก</p> <p>คณะที่ปรึกษา</p>
๔.	<p>นำผลการดำเนินงานตามแนวทางฯ ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย (นำร่อง) รายงานคณะกรรมการ/คณะทำงาน (โครงการฯ) เพื่อเสนอ คณะกรรมการตรวจรับฯ ของ กกท.</p>	<p>ช่วงสรุปผลการทดสอบเพื่อปิดโครงการ</p>	<p>คณะที่ปรึกษา</p>
๕.	<p>เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา สำหรับโครงการเต็มรูปแบบ หรือสำหรับชนิดกีฬาอื่น ๆ ของโครงการสลากคนรักกีฬาในอนาคต</p>	<p>ช่วงสรุปผลการทดสอบเพื่อปิดโครงการ</p>	<p>คณะที่ปรึกษา</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



(๔) สรุปผลการทดสอบในด้านกฎหมาย เพื่อใช้เป็นแนวทางให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทำการปรับปรุงระเบียบ ข้อบังคับ กฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) ของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒

การประชุมร่วมออนไลน์ด้านกฎหมายในการเตรียมทดสอบ

ณ. คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

เรื่อง ประสานช่วงเตรียมแผนการตลาดดิจิทัล การประชาสัมพันธ์ ร่วมกับ ที่ปรึกษาด้านกฎหมาย และเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่จะเป็นผู้สังเกตการณ์ร่วมเชิงประจักษ์ ในโครงการนำร่องนี้ มีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน ๑๗ คน



การทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาของกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) (“โครงการ ๓”) โดยใช้แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ หรือ ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ ๗ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ โดยใช้ชื่อแอปพลิเคชัน “SAT Sports Digital Platform” โดยมีการนำเสนอผลิตภัณฑ์สามประเภท คือ ๑. บัตรชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ๒. การ์ดนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ๓. บัตรเชียร์กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งใช้ตลอดการแข่งขันโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม (“ผู้ใช้”) สามารถดำเนินการลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชันดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (SAT-Sports Digital Platform App.) มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินการ ดังนี้

๑. กฎหมายเกี่ยวกับการพนัน

เนื่องจากโครงการฯ นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาวิจัยและพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬาโดยใช้การแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ เป็นต้นแบบในการทำการทดลอง ผู้ใช้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมทั้งสามประเภทผ่านแอปพลิเคชัน “SAT-Sports Digital Platform App. ” โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งการดำเนินกิจกรรมทั้งสามประเภทตลอดโครงการ ๓ ไม่ใช้การประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ดังนั้น แม้อีกกิจกรรมของโครงการฯ จะมีการแจกของรางวัลให้แก่ผู้ใช้ที่ได้รับรางวัลแต่ก็ไม่เข้าข่ายที่จะต้องขออนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ทำได้ ตามมาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. ๒๔๗๘ ซึ่งบัญญัติว่า “การจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้” เนื่องจากการดำเนินโครงการฯ เป็นการทดลองเพื่อศึกษาวิจัยและพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ไม่มีวัตถุประสงค์ในการประกอบกิจการค้า หรืออาชีพดังกล่าว

๒. กฎหมายเกี่ยวกับค้าขายออนไลน์โดยวิธีการใช้สื่อผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ด้วยการจัดทำกิจกรรมทั้งสามภายใต้โครงการฯ นี้ไม่มีวัตถุประสงค์ในการประกอบกิจการพาณิชย์ดังนั้นก็ไม่ต้องจดทะเบียนต่อสำนักงานทะเบียนพาณิชย์ กรุงเทพมหานคร ตามประกาศกระทรวงพาณิชย์ เรื่องให้ผู้ประกอบพาณิชย์กิจต้องจดทะเบียนพาณิชย์ (ฉบับที่ ๑๑) พ.ศ. ๒๕๕๓ ลงวันที่ ๑๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๓ ที่กำหนดให้บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลที่มีรูปแบบค้าขายออนไลน์โดยวิธีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ข้อ ๕ (๓)) ต้องจดทะเบียนพาณิชย์ ภายใน ๓๐ วัน นับแต่เริ่มประกอบกิจการพาณิชย์

๓. กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

หลักการสำคัญของ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ คือการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล โดยเจ้าของข้อมูลต้องให้ความยินยอม (Consent) ในการเก็บ รวบรวม การใช้ และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เก็บรวบรวม ผู้ใช้ แจ้งไว้ตั้งแต่แรกแล้วเท่านั้น กล่าวคือผู้เก็บรวบรวมข้อมูลต้องขออนุมัติจากเจ้าของข้อมูลก่อน ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลต้องรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล ไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไข หรือถูกเข้าถึงโดยผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องข้อมูล เจ้าของข้อมูลมีสิทธิถอนความยินยอม ขอให้ลบ หรือทำลายข้อมูลเมื่อใดก็ได้ หากเป็นความประสงค์ของเจ้าของข้อมูล แม้ว่า พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ จะเริ่มมีผลบังคับวันที่ ๑ มิถุนายน ๒๕๖๕ และการจัดการทดสอบโครงการฯ โดยใช้แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ เรียกว่า ศรีสะเกษเกมส์ ซึ่งเป็นระยะเวลาก่อนที่ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ จะมีผลบังคับใช้ก็ตาม คณะผู้จัดทำทดสอบโครงการฯ ได้ดำเนินการให้เป็นไปตาม พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยกำหนดสิทธิของผู้ใช้ซึ่งเป็นเจ้าของข้อมูลไว้ใน “นโยบายความเป็นส่วนตัว (Privacy Policy)” และให้คำแนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลให้แก่ผู้ใช้แอปพลิเคชัน ดังปรากฏในเอกสารคู่มือแอปพลิเคชัน

๔. กฎหมายภาษี

ตามหลักกฎหมายภาษี ผู้ได้รับรางวัลจึงต้องนำมูลค่าของรางวัลที่ได้รับทั้งหมดมารวมเป็นรายได้ของตนของปีภาษีนั้น ๆ เงินได้จากเงินรางวัลถือว่าเป็นเงินได้ ทั้งนี้เป็นไปตามบทบัญญัติ มาตรา ๔๐ (๘) แห่งประมวลรัษฎากร ที่กำหนดว่า ผู้รับรางวัลต้องยื่นตาม มาตรา ๕๖ และ มาตรา ๕๖ ทวิ และผู้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



จ่ายเงินจะต้องมีหน้าที่ในการเสียภาษีหัก ณ ที่จ่าย ในกรณีการจัดทำโครงการ ฯ มีการแจกรางวัลและรางวัลที่ผู้ใช้ได้รับการจัดกิจกรรมของโครงการ ฯ แต่ละประเภทมีมูลค่าไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท

เนื่องจากตามข้อเท็จจริงรางวัลที่ผู้ใช้ได้รับการจัดกิจกรรมของโครงการ ฯ แต่ละประเภทมีมูลค่าไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท ตามคำสั่งกรมสรรพากร ที่ ท.ป. ๑๐๑/๒๕๔๔ เรื่อง สั่งให้ผู้จ่ายเงินได้พึงประเมินตามมาตรา ๔๐ แห่งประมวลรัษฎากรมีหน้าที่หักภาษีเงินได้ ณ ที่จ่าย ข้อ ๑๒/๔ ระบุว่า การจ่ายเงินได้พึงประเมินที่ต้องหักภาษี ณ ที่จ่าย ต้องมีจำนวนตามสัญญารายหนึ่ง ๆ มีจำนวนตั้งแต่ ๑,๐๐๐ บาทขึ้นไป แม้การจ่ายนั้นจะได้แบ่งจ่ายครั้งหนึ่ง ๆ ไม่ถึง ๑,๐๐๐ บาท ดังนั้นในกรณีรางวัลที่ผู้ใช้ได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการ ฯ ที่มีมูลค่าไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท นั้น จึงไม่ถือเป็นการจ่ายเงินได้พึงประเมินที่ต้องหักภาษี ณ ที่จ่าย

๕. กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค

กฎกระทรวงฉบับที่ ๕ (พ.ศ. ๒๕๓๔) ออกตามความในพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค ได้กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้ข้อความในการโฆษณาสินค้าหรือบริการที่ระบุหรือประกาศว่าผู้ประกอบธุรกิจจัดให้มีการแถมพกรหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค ซึ่งผู้ประกอบการจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานตามกฎหมายว่าด้วยการพนัน แต่กิจกรรมต่างๆ ของโครงการ ฯ ไม่เข้าข่ายอยู่ภายใต้กฎหมายว่าด้วยการพนันเนื่องจากคณะผู้จัดทำทดสอบโครงการ ฯ ไม่ใช่ผู้ประกอบธุรกิจ ดังนั้นโครงการ ฯ นี้จึงไม่อยู่ภายใต้บทบัญญัติของกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค

ในการสรุปข้อกฎหมายตามที่อ้างถึงในข้อมูลข้างต้น จึงเป็นการนำเสนอประเด็นในกรณีที่ กทท. จะนำโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาย่างเต็มรูปแบบไปดำเนินการนั้นมีข้อเสนอแนะด้านกฎหมาย ดังนี้ (๑) กทท. ต้องพิจารณาขอวัตถุประสงค์ของ กทท. ซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา ๘ และมาตรา ๙ แห่ง พรบ. การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘ ว่า กทท.สามารถจัดทำและดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา หรือไม่อย่างไร และต้องวางแนวทางในการปรับใช้กฎหมายและข้อกำหนดของ กทท. ที่เกี่ยวข้องอย่างไรบ้าง (๒) การดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ซึ่งอาจเกี่ยวกับกฎหมายต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนการดำเนินการ จึงมีความจำเป็นต้องพิจารณากฎหมายในด้านอื่น ๆ ต่อไป

(๕) สรุปผลการทดสอบในด้านการมีส่วนร่วมในกีฬาของคนรักกีฬา (Sports Participation) ในการแข่งขันกีฬา ข้อมูลเชิงสถิติ บทบาทผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ

สรุปการดำเนินงานสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการเข้าร่วม โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา รักกีฬา ชมกีฬา เป็นการสร้างแฟนคลับ โดยใช้หลักการการตลาดแบบดิจิทัล (Digital



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



Marketing) บนรูปแบบธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม (Platform Business Model) ด้วยการพัฒนาเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล ได้แก่ บัตรเข้าชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-Ticket) บัตรสะสมทีมกีฬา (e-Sports trading card) และบัตรเชียร์กีฬา (e-Sports cheering card) ที่สอดคล้องกับเป้าประสงค์ทางการตลาดดิจิทัลและการสร้างห่วงโซ่คุณค่าที่เป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เป็นการสร้างระบบนิเวศของประเทศ โดยการแชร์ทรัพยากรร่วมกัน และใช้การกีฬาเป็นสื่อนำไปสู่ผู้มีส่วนรับผลประโยชน์ต่าง ๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจและการกีฬาของชาติบนดิจิทัลแพลตฟอร์มเดียวกัน ผ่านแผนงานการสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการนำร่อง

อีกทั้ง การกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องเกี่ยวกับการดำเนินการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและประชาชนเข้าใจและเข้าถึงโครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างทั่วถึง คณะดำเนินงานฯ จำเป็นต้องมีกรอบแนวทางขับเคลื่อนที่ชัดเจน เป็นที่ยอมรับ และสามารถนำไปใช้ได้ โดยใช้มิติการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ในการสร้างความเข้าใจ เข้าถึงและพัฒนา หลอมรวมบูรณาการกับทุกภาคส่วน ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนำระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ไปเพิ่มคุณค่า และมูลค่า ต่อยอด สร้างสรรค์กิจกรรมการแข่งขันกีฬาได้ และสร้างรายได้จากการสร้างวัฒนธรรมและสังคมคนรักกีฬาได้อย่างยั่งยืน โดยเป้าหมายสูงสุดเพื่อผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักกีฬาที่แข็งแกร่ง เป็นแนวทางสร้างรากฐานสำคัญในสร้างความรัก และความภาคภูมิใจ ผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลกจากการระดมทุนกีฬาเพื่อการพัฒนาประเทศ ตามวิสัยทัศน์ “ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาชาติ สร้างวัฒนธรรมการเข้าชมและสนับสนุนกีฬา กระตุ้นความสนใจที่มีต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ” แนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือในการดำเนินงานโครงการฯ นี้ ควรมีคำสำคัญที่ต้อง “นำสู่ 3 สร้าง” เพื่อการสื่อสารให้เข้าใจตรงกัน ในการบูรณาการการดำเนินงานร่วมกัน และปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

Sports Digital Platform เป็นนวัตกรรมใหม่ ที่ใช้ประโยชน์ผ่านเครื่องมือการสื่อสารที่ทันสมัย ยังจำเป็นต้องสร้างองค์ความรู้ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง สำคัญกว่านั้นต้องสร้างกระแสเพื่อให้เกิดการรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์มนี้ด้วย โดยหลักการขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ที่ผู้พัฒนาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต ประกอบด้วย ๔ ด้าน

- ด้านที่ ๑ ใช้หลักการ “๓ สร้าง” ประกอบด้วย ๑) สร้างวัฒนธรรม ๒) สร้างการมีส่วนร่วม ๓) สร้างสังคมออนไลน์คนรักกีฬา เป็นพลังขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา
- ด้านที่ ๒ ยึดผลิตภัณฑ์ดิจิทัลหลัก ๓ ผลิตภัณฑ์ คือ สร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา ผ่านผลิตภัณฑ์ e-ticket สร้างการมีส่วนร่วม ผ่านผลิตภัณฑ์ e-Cheering Card สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านผลิตภัณฑ์ e-Trading Card มาเป็นหลักในการพัฒนางานการกีฬาไทย



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- ด้านที่ ๓ ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศ สุขุมและยั่งยืน
- ด้านที่ ๔ สร้างสังคมหรือชุมชนออนไลน์ของคนรักกีฬา

เพื่อให้การดำเนินงานทดสอบโครงการนำร่องนี้ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามกระบวนการ จึงจัดให้มีกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาและประเมินผล สำหรับการแข่งขันแบบนำร่อง ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ตลอดช่วงที่มีการแข่งขันแบบนำร่อง (กีฬาตะกร้อ) ทั้งนี้ การวางแผนและดำเนินกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ มีสิ่งสำคัญที่ต้องพิจารณาแนวทางที่เหมาะสม มีรายละเอียดขั้นตอนตามแผนการดำเนินงานสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการเข้าร่วมทดสอบโครงการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบใน ๓ รูปแบบดังกล่าวสรุปผลได้ ดังนี้

๑) รูปแบบการแนะนำ (Series 1- Introduction) เป็นช่วงการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ สร้างความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรม “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” คืออะไร บัตรแต่ละใบมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายแตกต่างกันอย่างไร และกิจกรรมช่วงแรก “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” คืออย่างไร ดังรูปที่ ๘.๑



รูปที่ ๘.๑ รูปแบบการแนะนำ (Series 1- Introduction)



รูปที่ ๘.๒ รูปแบบการสร้างการมีส่วนร่วม (Series 2- Participation)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๘.๓ รูปแบบการสร้างแรงจูงใจ (Series 3- Motivation)

รูปที่ ๘. แสดงรูปแบบการแนะนำ (Series 1- Introduction) รูปแบบการสร้างการมีส่วนร่วม (Series 2- Participation) และรูปแบบการสร้างแรงจูงใจ (Series 3- Motivation)

๒) รูปแบบการสร้างการมีส่วนร่วม (Series 2 - Participation) ช่วงต่อมา สร้างความร่วมมือในการเข้าร่วมโครงการ เพื่อต้องการทราบว่ากิจกรรมของบัตรแต่ละใบมีช่องทางในการเข้าไปเล่นอย่างไร มีส่วนที่จะได้ส่วนที่จะเสียอะไรบ้าง โดยการจัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในช่วงต้นปี ๒๕๖๔ ซึ่งถือว่าเป็นการเปิดตัวโครงการนำร่อง ดังรูปที่ ๘.๒

๓) รูปแบบการสร้างแรงจูงใจ (Series 3- Motivation) เพื่อเพิ่มความตระหนักถึงประโยชน์ของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสลากคนรักกีฬา เพื่ออะไร หรือจะเกิดประโยชน์ต่อวงการกีฬาของไทยอย่างไร มีผลต่อการพัฒนาด้านสุขภาพของประชาชนและการพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศอย่างไรบ้าง ผ่านข้อเสนอแนะที่ได้รับจากแคมเปญ หรือกิจกรรมส่งเสริมการตลาดที่มีประสิทธิภาพ มีการแจกรางวัลและสินค้าจากสปอร์นเซอร์อย่างต่อเนืองสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม ระหว่างการทดลองโครงการนำร่องกิจกรรม “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” ดังรูปที่ ๘.๓

ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินงานโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ที่ขับเคลื่อนด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์มของวงการกีฬาไทย บังเกิดผลเป็นรูปธรรม มีเป้าหมายการดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญของการดำเนินงานฯ นี้ ร่วมกันถ่ายทอดองค์ความรู้ ขยายเครือข่าย เป็นแหล่งกระจายข้อมูลข่าวสาร สร้างการรับรู้ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง เพื่อให้เกิดการยอมรับจากทุกภาคส่วน ในนวัตกรรมของสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ด้วยการสร้างแอปพลิเคชัน (รูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาที่เหมาะสมสำหรับประชาชนทั่วไป ทุกวัย ทุกเพศ ทุกอาชีพและทุกรายได้) เป็นกลไกในการสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนา กีฬาของชาติอย่างยั่งยืน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



โดยขั้นตอนมีรายละเอียดแผนงานรองรับเพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือ (PR & Digital Marketing Plan) ผ่านการประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสม และแคมเปญข้อมูลของผลประโยชน์ของการมีส่วนร่วมในสลากกีฬา และประโยชน์ที่เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมการพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืนอย่างเป็นระบบ ๓ รูปแบบ ลำดับแรกคือ รูปแบบการแนะนำ (Introduction) เริ่มตั้งแต่ ข้อที่ ๑.- ข้อที่ ๔. ช่วงที่สอง เป็นรูปแบบการมีส่วนร่วม (Participation) ข้อที่ ๕. มีรายละเอียด ดังนี้

๑. คัดเลือกพันธมิตรที่เหมาะสม
๒. สร้างคอนเทนต์เนื้อหาสาระที่น่าสนใจ
๓. การวางแผนทำการตลาดของ Digital Content ผ่านช่องทางต่าง ๆ ช่วงการทดสอบ (๑-๒ เดือน)
๔. สร้างและบันทึก โครงร่างผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบทั้ง Infographic และ Motion Graphic
๕. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรมการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการตลาด โดยจัดสัมมนาเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และดำเนินการวิจัยการตลาดกับผู้ใช้งาน เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาแอปพลิเคชันให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน และสร้างแผนพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อรองรับความต้องการเพิ่มเติมในอนาคต

การผสมผสานกิจกรรมส่งเสริมการตลาดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ การตลาดผ่านผู้ทรงอิทธิพลในมิติต่างๆ อาทิ นักกีฬาทีมชาติ นักกีฬาดาวรุ่ง นักกีฬาดาราของทีมนิสโมสร เจ้าของเพจที่มีผู้ติดตามสูง หรือช่องทางสื่อออนไลน์ต่างๆ รวมถึงกิจกรรมประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อทางการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด อาทิ กกท. สมาคมกีฬา สโมสร ผู้จัดการแข่งขัน สปอนเซอร์ และกิจกรรมดึงการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาให้ช่วยกันประชาสัมพันธ์ โดยรูปแบบแผนกลยุทธ์ทางการตลาดกีฬา เพื่อส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ ความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง และผู้พัฒนาจำเป็นต้องดำเนินการออกแบบและวางแผนรูปแบบกิจกรรมการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้ โดยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

๑. การระบุและแสดงคุณค่าของผลิตภัณฑ์ “ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา” ให้ชัดเจน
๒. การระบุกลุ่มผู้ใช้งานที่ชัดเจน อาจประกอบด้วย แฟนกีฬา/คนที่สนใจกีฬา/ประชาชนทั่วไป
๓. การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน “สร้างนวัตกรรม ส่งเสริมวัฒนธรรมการเชียร์กีฬา และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อความยั่งยืน”
๔. การดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการตลาดในรูปแบบต่างๆ
๕. การจัดทำงบประมาณเพื่อดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการตลาด
๖. การวัดผลการดำเนินงาน อาทิ ยอดผู้ใช้แอปพลิเคชัน “SAT Sports Digital Platform” ยอดรายได้จากแต่ละผลิตภัณฑ์ ยอดสินค้าและผลิตภัณฑ์ของแต่ละผู้สนับสนุนของรางวัล (Sponsor) รวม ๑๕ ราย ที่เข้าร่วมกิจกรรมนำร่อง ในชนิดกีฬาตะกร้อ ดังนี้

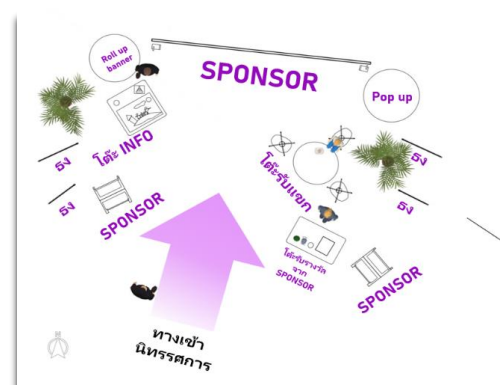
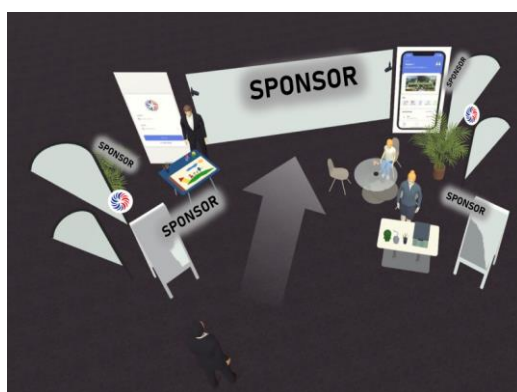


ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รายชื่อตัวอย่างสินค้าและผลิตภัณฑ์ของแต่ละผู้สนับสนุน (Sponsor) รวม ๑๕ ราย

ผู้สนับสนุนของรางวัล	Sponsor	ของรางวัล
๑ ไทโยต้า มอเตอร์ ประเทศไทย บจก	Gold	สเปรย์แอลกอฮอล์ จำนวน ๕๐ ขิ้น กระเป๋าผ้า สีขาว แดง จำนวน ๑๐๐ ใบ กระปุกน้ำ สีทอง จำนวน ๕๐ ใบ กระเป๋าผ้า สีดำ จำนวน ๒๐๐ ใบ กล่องเครื่องมือ จำนวน ๕๐ ขิ้น แมสค์ผ้า จำนวน ๑๐๐ ขิ้น
๒ สยามสปอร์ต ซินดิเคท บมจ	Gold	---
๓ แกรนด์สปอร์ต กรุ๊ป บจก	Gold	เสื้อ คละแบบ จำนวน ๗ ตัว กางเกง คละแบบ จำนวน ๘ ตัว
๔ ไทยเบฟเวอเรจ บมจ	Gold	---
๕ แพลน บี มีเดีย บมจ	Gold	---
๖ เอ.พี. ฮอนด้า บจก	Silver	---
๗ ไทยน้ำทิพย์ คอมเมอร์เชียล บจก	Silver	ลูกบอล จำนวน ๕ ลูก กระเป๋าครอบสบตี่ จำนวน ๑๕ ใบ กระเป๋าสะพาย จำนวน ๑๐ ใบ
๘ มารารธอน (ประเทศไทย) บจก	Silver	ตะกร้อแข่งขันชาย จำนวน ๑๐ ลูก ตะกร้อแข่งขันหญิง จำนวน ๑๐ ลูก กระเป๋าปั่นปอน จำนวน ๒๐ ใบ หมวกแก๊ป จำนวน ๕๐ ใบ พวงกุญแจลูกตะกร้อ จำนวน ๑๕๐ ขิ้น
๙ ซีพี ออลล์ บมจ	Silver	ปากกาลูกกลิ้ง ๕๐๐ ด้าม



รวมถึง ดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาและประเมินผล สำหรับการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ แบบนำร่อง ได้จัดให้มีการดำเนินงานเตรียมการและดำเนินการออกบูธประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยการจัดแสดงนวัตกรรมนี้ตลอดช่วงที่มีการแข่งขันกีฬา ‘เซปักตะกร้อ’ ในระหว่างการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รายชื่อตัวอย่างสินค้าและผลิตภัณฑ์ของแต่ละผู้สนับสนุน (Sponsor) รวม ๑๕ ราย (เพิ่มเติม)

๑๐	พรีเชียส โทม์ เทรดิง บจก	Silver	เงินสด ๕,๐๐๐ บาท
๑๑	ธนาคารกรุงไทย บมจ	Silver	แก้วน้ำ พัด สเปร์ยแอลกอฮอล์
๑๒	ที.อาร์.ที. อินเตอร์เทรด บจก	Bronze	ตุ๊กตามาสคอต จำนวน ๑๘ ชิ้น พวงกุญแจ U๑๙ ๒๐๐๙ จำนวน ๒๐ ชิ้น พวงกุญแจ FIFA ๒๐๑๔ จำนวน ๓ ชิ้น พวงกุญแจ FIFA ๒๐๑๖ จำนวน ๘ ชิ้น พวงกุญแจ FIFA ๒๐๑๘ จำนวน ๑๐ ชิ้น พวงกุญแจ กรมพละ จำนวน ๑๐ ชิ้น
๑๓	เคซีจี คอร์ปอเรชั่น บจก	KBU	ไวโอลีต สอดใส่สัปรดกวน ไวโอลีต เวเฟอร์ โกโก้ / นม / สตอเบอร์รี่ โรซี่ แครกเกอร์สอดใส่ช็อคโกแลต / นม อิมพีเรียลคูกี้ ครีมนม / ช็อคโกแลต อิมพีเรียลคูกี้ ครีมสตอเบอร์รี่ / วนิลา
๑๔	กลุ่มบริษัท Yeh Group	KBU	เสื้อลายมัดย้อม จำนวน ๑๐๐ ตัว
๑๕	กองพัฒนาตลาดและสิทธิ์ประโยชน์ ฝ่ายธุรกิจกีฬา	SAT	กระเป๋า Travel bag จำนวน ๒๐ ใบ ผ้าปิดจมูก จำนวน ๔๐ ชิ้น

ตัวอย่างโลโก้ผู้สนับสนุนของรางวัล (Sponsor) ที่เข้าร่วมกิจกรรมนำร่องในชนิดกีฬาตะกร้อ

โลโก้บน SAT Sports Digital Platform Mobile App



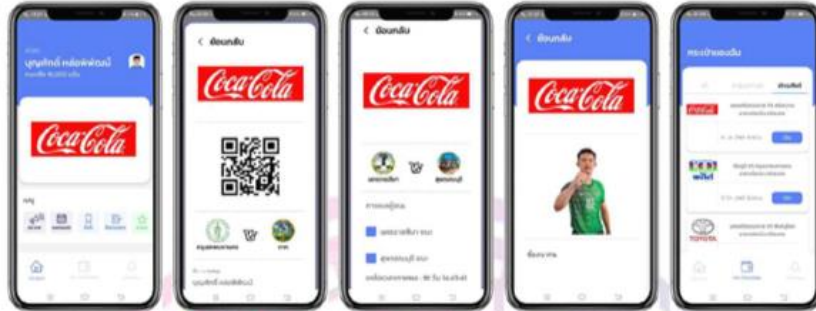
เมื่อคลิกโลโก้ TOYOTA ก็จะลิงคไปยังเพจของบริษัท <https://www.toyota.co.th/index.php> เพื่อเชื่อมโยง digital marketing campaign ของบริษัทอย่างไร้รอยต่อ และสามารถสื่อสารกับลูกค้าได้โดยตรงต่อไป ซึ่งแตกต่างกับการโฆษณาผ่านสื่อดั้งเดิม ที่ผู้โฆษณาไม่สามารถประเมินได้ว่า ผู้รับสื่อได้รับสื่อจริงหรือไม่ และสามารถต่อยอดไปสู่การขยายธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างไร




ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

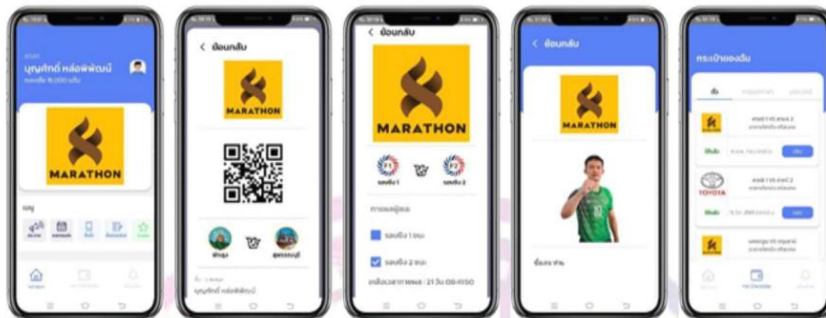



โลโก้บน SAT Sports Digital Platform Mobile App



เมื่อคลิกโลโก้  ก็จะลิงคืไปยัง เพจ ของบริษัท <https://www.thainamthip.co.th/> เพื่อเชื่อมโยง digital marketing campaign ของบริษัทอย่างไร้รอยต่อ และสามารถสื่อสารกับลูกค้าได้โดยตรงต่อไป ซึ่งแตกต่างกับการโฆษณาผ่านสื่อดั้งเดิม ที่ผู้โฆษณาไม่สามารถประเมินได้ว่า ผู้รับสื่อได้รับสื่อจริงหรือไม่ และสามารถต่อยอดไปสู่การขยายธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างไร

โลโก้บน SAT Sports Digital Platform Mobile App



เมื่อผู้ใช้อัป คลิกที่โลโก้  ก็จะลิงคืไปยัง เพจ ของบริษัท <https://www.marathon.co.th/> เพื่อเชื่อมโยง digital marketing campaign ของบริษัทอย่างไร้รอยต่อ และสามารถสื่อสารกับลูกค้าได้โดยตรงต่อไป ซึ่งแตกต่างกับการโฆษณาผ่านสื่อดั้งเดิม ที่ผู้โฆษณาไม่สามารถประเมินได้ว่า ผู้รับสื่อได้รับสื่อจริงหรือไม่ และสามารถต่อยอดไปสู่การขยายธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างไร

เพื่อให้การดำเนินงานทดสอบโครงการนำร่องนี้ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามกระบวนการและบรรลุปเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนด มีรายละเอียดของกิจกรรมของฝ่ายการตลาดดิจิทัล ดังนี้

ที่	รายละเอียดของกิจกรรม	วัน เดือน ปี ดำเนินการ	ผู้ที่เกี่ยวข้อง
๑	ดำเนินการทดลองโครงการนำร่อง มีรายละเอียดกิจกรรม ดังนี้ ควบคุมดูแลการดำเนินการทดลองโครงการนำร่องดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ตลอดการแข่งขัน ศรีสะเกษเกมส์ ๒๕๖๕ มีรายละเอียดกิจกรรม ดังนี้	ช่วงการ แข่งขันศรีสะเกษ เกมส์ ๒๕๖๕	กทท./ คณะที่ ปรึกษา/ ผู้มีส่วน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



<p>๑.๑ จัดทำสื่อและเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามแผน เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจ สามารถบูรณาการดำเนินงานเพื่อการทดสอบโครงการ นำร่อง ให้บรรลุสำเร็จ</p> <p>๑.๒ ประสานหน่วยงานการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ในประเด็นดังต่อไปนี้</p> <p> ๑.๒.๑ ประสานเรื่อง การขอเข้าพื้นที่เตรียมแข่งขัน/การจัดเตรียมพื้นที่หน้างาน</p> <p> ๑.๒.๒ ประสาน เรื่อง การขอรายละเอียด สปอนเซอร์ เพื่อนำข้อมูลเข้าระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา</p> <p>๑.๓ จัดประชุมกลุ่มย่อย เพื่อเตรียมการทดสอบระบบ การออกรางวัล และการรับของรางวัล ณ จุดที่ผู้สนับสนุนการแข่งขันกำหนด</p> <p>๑.๔ จัดประชุมกลุ่มย่อย ทีมงานที่จะลงพื้นที่ เพื่อเตรียมทีมงานฝ่ายการตลาดดิจิทัลให้มีความพร้อม และรับทราบหน้าที่ในวันงาน (ก่อนลงพื้นที่ในภาคสนาม) ดังนี้</p> <p> ๑.๔.๑ แนะนำการใช้แอปฯ ให้กับผู้เข้าร่วมเล่น/ชมกีฬาในพื้นที่สนามแข่งขันจริง</p> <p> ๑.๔.๒ ประสานระหว่างการใช้งานและฝ่าย IT</p> <p> ๑.๔.๓ เก็บรวบรวมข้อมูล (ดำเนินการวิจัยการตลาดและพัฒนาผลิตภัณฑ์)</p> <p> ๑.๔.๔ บันทึกข้อมูล และตัวแปรต่าง ๆ ในการดำเนินการทดสอบ เพื่อใช้ในการสรุปผลการทดสอบโครงการ</p> <p> ๑.๔.๕ ประเมินผลข้อมูล โดยการสังเกตการณ์ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประมวลผลการทดสอบ ปัญหาและการแก้ไข ซึ่งจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการสรุปโครงการ</p> <p>๑.๕ จัดประชุมคณะกรรมการและคณะทำงาน เพื่อติดตามและกำกับดูแลโครงการทดสอบนำร่อง (ก่อนดำเนินการทดสอบ)</p> <p>๑.๖ ดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาและประเมินผล สำหรับการแข่งขันแบบนำร่อง ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๙ - ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๕ (ทีมงานฝ่ายการตลาดดิจิทัล จะปฏิบัติหน้าที่ ตามรายละเอียดข้อ ๑.๔) โดยทีมงานจะปฏิบัติหน้าที่ทุกวัน (ทั้งช่วงการแข่งขันรอบเข้า-รอบป้าย) ตลอดช่วงที่มีการแข่งขันแบบนำร่อง ในการแข่งขันกีฬา ศรีสะเกษเกมส์</p> <p>๑.๗ จัดประชุมคณะกรรมการและคณะทำงาน เพื่อติดตามผลการดำเนินการทดสอบ ระหว่างลงพื้นที่ในภาคสนาม (หลังดำเนินการทดสอบ)</p>	<p>(วันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕)</p>	<p>ได้ส่วน เสียหลัก</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สรุปผลการดำเนินการทดสอบและประชาสัมพันธ์ รวมถึงการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยการจัดแสดงนวัตกรรม SAT SPORTS DIGITAL PLATFORM และรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน “SAT Sports” ทั้งนี้ ได้จัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยดำเนินการทดสอบเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาและประเมินผล สำหรับการแข่งขันแบบนําร่อง ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ตลอดช่วงที่มีการแข่งขันแบบนําร่อง (กีฬาตะกร้อ)

ทั้งนี้ ได้ดำเนินการทดสอบและประชาสัมพันธ์และการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาพลักษณ์ ตามแผนงานการเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการทดสอบ หรือเข้าร่วมโครงการฯ (Sports Participation) และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา รักกีฬา เชียร์กีฬา เป็นการสร้างแฟนคลับ โดยใช้หลักการการตลาดแบบดิจิทัลบนรูปแบบธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม ด้วยการพัฒนาเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลในปัจจุบัน รายละเอียดผลสรุปการรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน “SAT Sports” โดยคณะดำเนินโครงการได้จัดทำแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมทดสอบ ได้ตอบแบบสอบถามที่สร้างด้วยโปรแกรม (Google form) โดยสร้างแบบสอบถามทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้



สรุปผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลของดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา



SAT SPORTS DIGITAL PLATFORM



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สรุปผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลด้านสมาชิกที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม สถิติการใช้งานด้านสปอร์ตเนเจอร์ และความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันของในแพลตฟอร์มการกีฬา

๑. ผลการวิเคราะห์ทางสถิติจากฐานข้อมูลด้านสมาชิกที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม รวม ๓๘๙ ราย

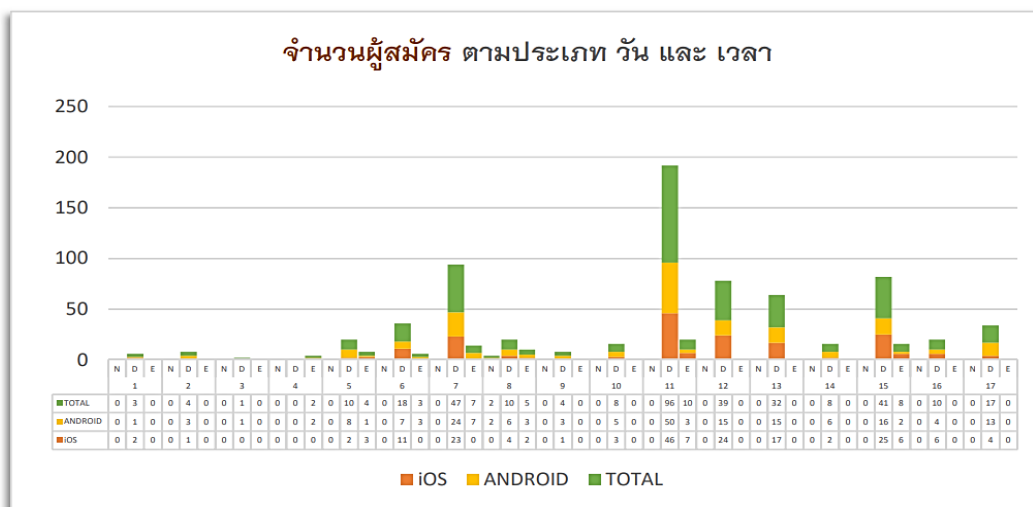
ข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงในรายงานผลสรุปการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยดำเนินการทดสอบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕

สถิติการสมัครเป็นสมาชิก และการซื้อบัตรต่าง ๆ

เนื่องจากระบบทำการบันทึกวัน เวลา ที่ผู้สมัครทำการสมัครเข้ามาในระบบ ซึ่ง N = night สมัครในช่วงเวลา 0:00 – 7:59 น. D = Daytime ในช่วงเวลา 8:00 – 16:59 น. และ E = Evening ในช่วงเวลา 17:00 – 23:59 น. ในรูปที่ ๔๐ พบว่า ส่วนใหญ่สมัครเวลากลางวัน นั่นคือ อยู่ที่สนามแข่งขันแล้ว จำนวนผู้สมัครสูงสุด เกิดขึ้นในวันที่ ๑๑ ซึ่งเป็นวันเริ่มการแข่งขันตะกร้อทีมชุดชาย รองลงมาคือวันที่ ๗ คือวันที่คณะทำงาน ได้ประชุมร่วมกับคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ในเรื่องการแบ่งสาย และประชุมผู้จัดการทีมในวันที่ ๖ วันรุ่งขึ้นจึงมีผู้มาสมัครมาก และรองลงมา คือ วันที่ ๑๕ ซึ่งเป็นวันเริ่มแข่งรอบชิงชนะเลิศ

แต่ถ้าหากมีการเปิดเป็นสาธารณะ ให้กับบุคคลทั่วไป เวลาเข้ามาสมัคร น่าจะกระจาย ไปช่วงเย็นหรือช่วงกลางคืนมากขึ้น ขึ้นกับการรับสื่อประชาสัมพันธ์ และช่วงเวลาการใช้งานสื่อออนไลน์ของผู้สมัคร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ มีความสำคัญในการวางแผนระบบ Cloud Server เพื่อให้มีความมั่นใจว่า ระบบจะสามารถรองรับการสมัครสมาชิกใหม่ได้โดยราบรื่น

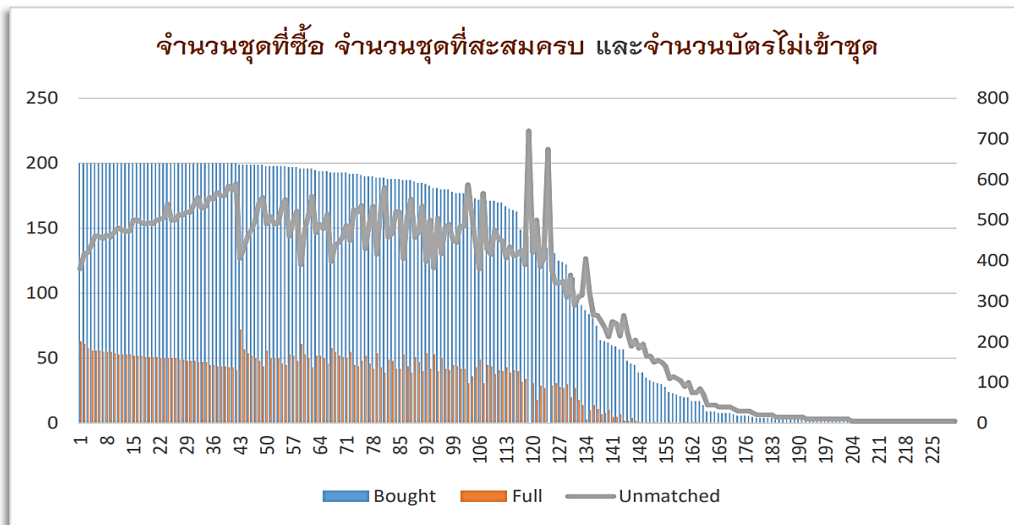
ส่วนแพลตฟอร์มมือถือ พบว่า เป็นระบบ iOS ๑๘๘ ราย เป็นระบบ Android ๒๐๐ ราย ประมาณพอ ๆ กัน ดังนั้น การพัฒนาแอปพลิเคชัน จึงต้องตอบสนองได้อย่างเท่าเทียมกันทั้งสองระบบ



รูปที่ ๔๐. กราฟแสดงการสมัครเป็นสมาชิก

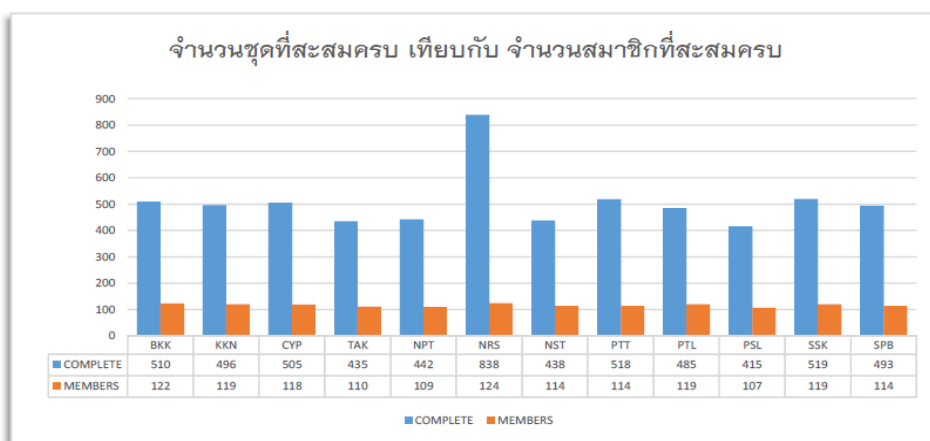


ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๔๕. กราฟแสดงสถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของ จำนวนชุดที่ซื้อ จำนวนชุดที่สะสมครบ และจำนวนบัตรที่ไม่เข้าชุด

ในรูปที่ ๔๔. แสดงกราฟที่น่าสนใจ เกี่ยวกับ บัตรสะสมทีมกีฬา คือ ซึ่งสืบเนื่องจากกราฟในรูปที่ ๔๓. เมื่อซื้อจำนวนของ มาแล้ว ซึ่งในแต่ละของ ถ้าเป็นของที่ระบุทีมหลักเป็นทีมอะไร จะมีบัตรของทีมนั้น ๒ ใบ ส่วนที่เหลือ จะมาจากทีมที่เหลือ ทีมละ ๑ ใบคละกัน แล้วจึงมารวบรวมว่า จำนวนที่สะสมครบชุด จะเป็นเท่าไร จะเห็นได้ว่า สมาชิกที่ซื้อทีมต่าง ๆ ทั้ง ๑๒ ทีมนั้น มีจำนวนใกล้เคียงกัน ประมาณร้อยละกว่าคน แต่ทีม นครราชสีมา มีจำนวนที่สะสมครบชุดมากที่สุด ส่วนทีมอื่น ๆ จำนวนที่สะสมครบชุด



รูปที่ ๔๔. กราฟแสดงสถิติจำนวนชุดที่สะสมครบ และจำนวนสมาชิกที่สะสมครบชุด ของแต่ละทีมจังหวัด

BKK = ทีมกรุงเทพมหานคร

KKN = ทีมขอนแก่น

CYP = ทีมชัยภูมิ

TAK = ทีมตาก

NPT = ทีมนครปฐม

NRS = ทีมนครราชสีมา

NST = ทีมนครศรีธรรมราช

PTT = ทีมปทุมธานี

PTL = ทีมพัทลุง

PSL = ทีมพิษณุโลก

SSK = ทีมศรีสะเกษ

SPB = ทีมสุพรรณบุรี

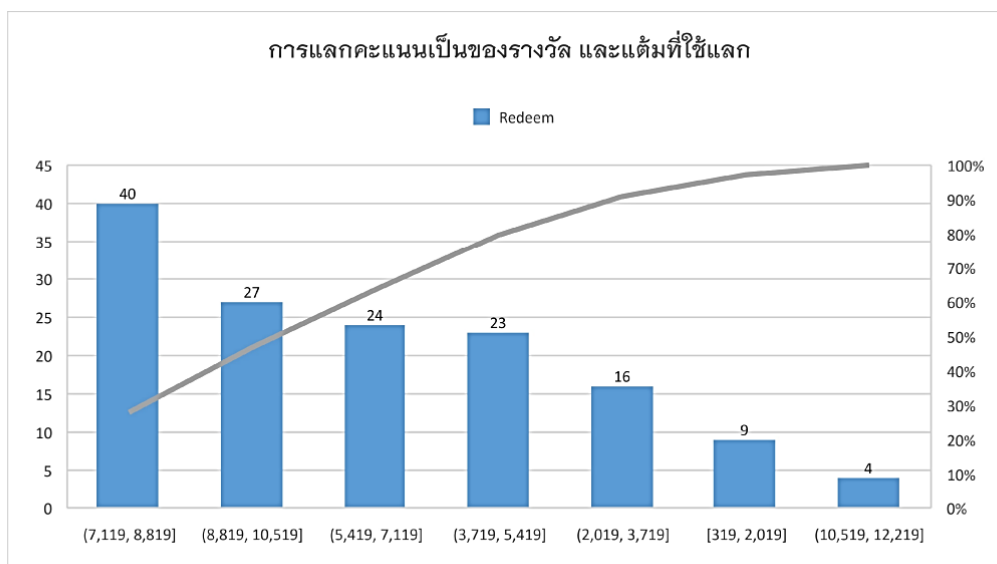


ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สมาชิกจะทำการรวบรวมคะแนนสะสมที่ได้จากการร่วมกิจกรรม แล้วนำมาแลกของรางวัล ตามในรูปที่ ๕๘. ซึ่งจะเห็นได้ว่า มีสมาชิกที่สะสมคะแนน สูงอยู่ในช่วงระหว่าง ๑๐,๕๑๙ ถึง ๑๒,๒๑๙ คะแนน แล้วนำมาแลกของรางวัล จำนวน ๔ ท่าน ในขณะที่มีสมาชิกที่สะสมคะแนนอยู่ในช่วง ๗,๑๑๙ ถึง ๘,๘๑๙ คะแนน แล้วนำมาแลกของรางวัล มีจำนวน ๔๐ ท่าน

สถิติเหล่านี้ เป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึง ความน่าที่จะเป็นเจ้าของ ของของรางวัล ที่ผู้สนับสนุนการแข่งขัน มอบไว้ให้เป็นรางวัล ทำให้สมาชิก ตั้งเป้าหมายสะสมคะแนน เพื่อให้มีโอกาสได้แลกของรางวัลนั้น และต้องพยายามสะสมคะแนนให้เร็ว เพราะถ้ามีสมาชิกท่านอื่นที่ไวกว่า สะสมได้เร็วกว่า อาจคว้ารางวัลนั้นไปแทน จึงเป็นกลไกในการกระตุ้น ให้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทำการสะสมคะแนนในการมาแลกของรางวัล ในขณะเดียวกัน ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา ก็สามารถที่จะเลือกสินค้า ที่เป็นของรางวัล ให้ดึงดูดใจ เพื่อให้สมาชิก เข้าสะสมคะแนน แล้วนำมาแลก



รูปที่ ๕๘. กราฟแสดงสถิติการแลกของรางวัลและ แต้มที่ใช้แลก

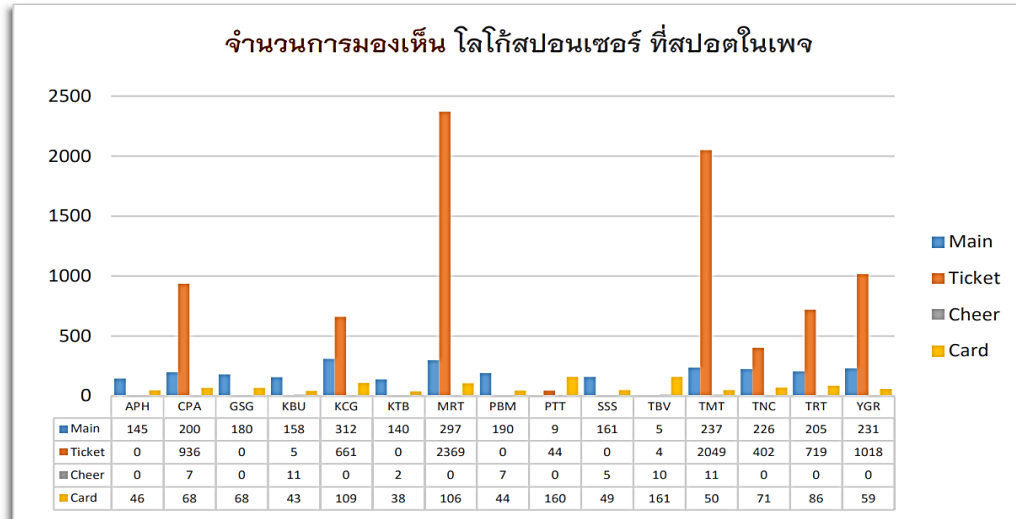
การสร้างการมองเห็นออนไลน์ ให้ผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา (สปอนเซอร์)

ขณะนี้ SAT Sports Digital Platform มีสปอตในเพจกิจกรรมหลัก ที่จะให้สมาชิก มองเห็น โลโก้ หรือแบนเนอร์ บนแพลตฟอร์ม ไม่ใช่ในสนามแข่งขัน ดังนั้น จึงไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาแข่งขัน สนามแข่งขัน และตำแหน่งการติดตั้งแบนเนอร์ในสนามแข่งขัน แต่อยู่ในเพจกิจกรรมต่าง ๆ ที่สมาชิกจะเข้าไปร่วมกิจกรรม ได้แก่

- หน้าหลัก (Main page) เมื่อสมาชิกล็อกอิน เข้าระบบครั้งแรก
- หน้าซื้อบัตรเข้าชมกีฬา (Ticket page) เมื่อสมาชิกทำการเลือกซื้อบัตรเข้าชม
- หน้าซื้อบัตรเชียร์กีฬา (Cheer page) เมื่อสมาชิกทำการเลือกซื้อบัตรเชียร์กีฬา
- หน้าซื้อบัตรสะสมทีมกีฬา (Card page) เมื่อสมาชิกทำการเลือกซื้อบัตรสะสมทีมกีฬา



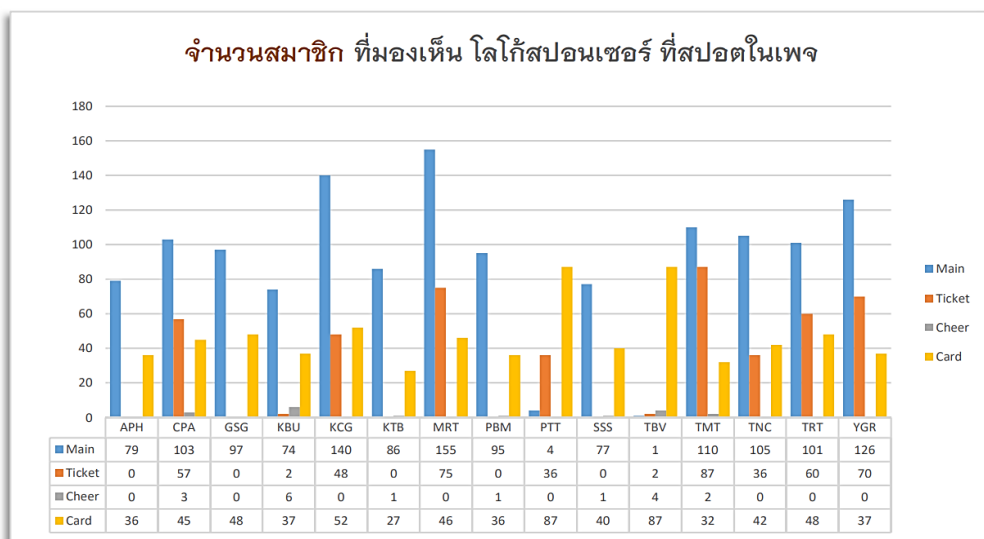
ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๕๙. กราฟแสดงสถิติ จำนวนการมองเห็น โลโก้สปอนเซอร์ ที่สปอตในเพจต่าง ๆ

ในรูปที่ ๕๙. จะพบว่า เพจที่มีการมองเห็นมากที่สุด เป็นเพจซื้อบัตรเข้าชม โดยมากที่สุดได้แก่ MRT (Marathon) ตามด้วย TMT (Toyota Motor Thailand) และ YGR (Ye Group) ส่วนเพจที่มองเห็นรองลงมาได้แก่ หน้าหลัก (Main Page) โดยมากที่สุดคือ KCG (KCG Coporation) ตามด้วย MRT (Marathon)

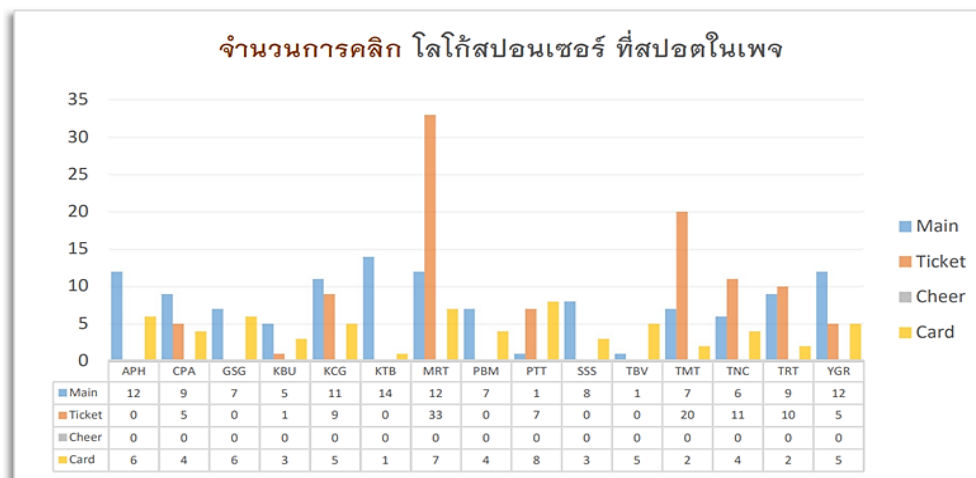
ในรูปที่ ๖๐. จะแสดงจำนวนสมาชิก ที่มองเห็น แต่หน้าที่สมาชิกมองเห็นมากที่สุด คือ หน้าหลัก (Main Page) โดยที่ MRT (Marathon) มีสมาชิกมองเห็นหน้าหลักมากที่สุด ๑๕๕ ท่าน รองลงมาคือ KCG (KCG Coporation) ๑๔๐ ท่าน ตามด้วย YGR (Ye Group) ๑๒๖ ท่าน ส่วนหน้าซื้อบัตรเข้าชม ที่มีสมาชิกเห็นมากที่สุด คือ TMT (Toyota Motor Thailand) ๘๗ ท่าน ตามด้วย MRT (Marathon) ๗๕ ท่าน และ YGR (Ye Group) ๗๐ ท่าน



รูปที่ ๖๐. กราฟแสดงสถิติ จำนวนสมาชิกที่มองเห็น โลโก้สปอนเซอร์ ที่สปอตในเพจต่าง ๆ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



รูปที่ ๖๑. กราฟแสดงสถิติ จำนวนการคลิก โลโก้สปอนเซอร์ ที่สปอตในเพจต่าง ๆ

APH = A.P.Honda, CPA = CP All, GSG = Grand Sport group, KBU = Kasem Bundit Univ., KCG Corporation,
KTB = Krung Thai Bank, MRT = Marathon (Thailand), PBM = Plan-B Media, PTT = Precious Time, SSS = Siam Sport Sin.,
TBV = Thai Beverage, TMT = Toyota Motor Thailand, TNC = Thai Nam Tip, TRT = TRT Intertrade, YGR = Yeh Group

และในรูปที่ ๖๑. แสดงสถิติของคุณสมบัติพิเศษ คือ จำนวนการคลิกโลโก้ ของผู้สนับสนุนรายการ หรือในอนาคต ควรเป็นแบนเนอร์ที่คลิกได้ (clickable banner) เพื่อลิงค์ไปยัง Digital Marketing Campaign ของผู้สนับสนุนการแข่งขันต่อไป ซึ่งหน้าที่มีการคลิกต่อที่มากที่สุด คือ หน้าซื้อบัตรเข้าชมกีฬา นำโดย MRT (Marathon) และ TMT (Toyota Motor Thailand) รองลงมา ได้แก่ KTB (Krung Thai Bank), MRT (Marathon) YGR (Ye Group) และ KCG ซึ่งลิงค์ไปยัง Online Store เพื่อให้สามารถสั่งซื้อสินค้าได้

๒. สรุปความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน “SAT Sports”

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน “SAT Sports” (ข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงในรายงานผลสรุปการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์เสริมสร้างภาพลักษณ์ โดยทดสอบเครื่อง มือในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา และประเมินผลสำหรับการแข่งขันแบบนาร่อง (กีฬาตะกร้อ) ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ศรีสะเกษเกมส์ ระหว่างวันที่ ๑๑ - ๑๗ มีนาคม ๒๕๖๕ ตลอดช่วงที่มีการแข่งขันแบบนาร่อง) โดยนำเสนอความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง เป็นจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ท่านรู้สึกว่ามีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงินโดยการมีส่วนร่วมของประชาชน ให้กับแต่ละชนิดกีฬาอาชีพได้อย่างยั่งยืน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๖ (มากที่สุด) โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ ๖๗.๗ รองลงมาเป็นกลุ่มเห็นด้วยระดับมาก คิดเป็น ร้อยละ ๓๐.๖ เห็นด้วยในระดับปานกลาง เท่ากับ ๑.๖ ดังกราฟรูปที่ ๕.๑

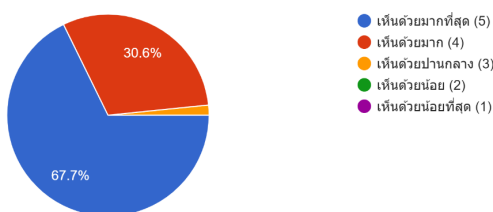


ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

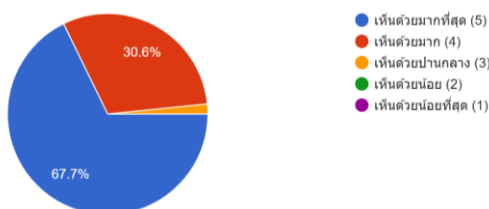


สำหรับความคิดเห็นในประเด็น การใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ถือเป็นวิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๖ (มากที่สุด) ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ ๖๗.๗ รองลงมาเป็นกลุ่มเห็นด้วยในระดับมาก เท่ากับ ๓๐.๖ เห็นด้วยในระดับปานกลาง เท่ากับ ๑.๖ ดังกราฟรูปที่ ๙.๒

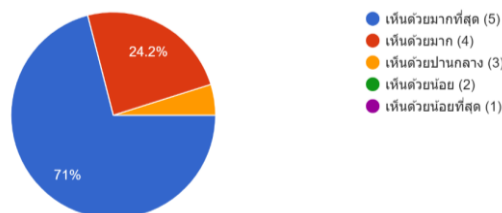
ทั้งนี้ ความคิดเห็นในประเด็น ผลิตภัณฑ์และบริการในแอปพลิเคชัน “SAT Sports” จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๖ (มากที่สุด) โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ ๗๑ รองลงมาเป็นกลุ่มเห็นด้วยในระดับมาก เท่ากับ ๒๔.๒ และเห็นด้วยในระดับปานกลาง คิดเป็น ร้อยละ ๔.๘ ดังกราฟรูปที่ ๙.๓



รูปที่ ๙.๑ การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” จากการใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ



รูปที่ ๙.๒ การยอมรับแอปพลิเคชันจากการใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ถือเป็นวิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา



รูปที่ ๙.๓ การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ผลิตภัณฑ์และบริการในแอปพลิเคชัน “SAT Sports” จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น

รูปที่ ๙. กราฟแสดงค่าความคิดเห็น การยอมรับแอปพลิเคชัน “SAT Sports” (๙.๑) จากการใช้บริการแอปพลิเคชัน “SAT Sports” ประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ (๙.๒) ถือเป็นวิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา และ(๙.๓) จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น





(๖) เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)

สรุปภาพรวมข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) ได้มีรูปแบบในอนาคต รวม ๓ ด้าน รายละเอียด ดังนี้

๑. ข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

ตารางที่ ๖. สรุปข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา Sports Digital Platform ได้มีรูปแบบในอนาคต

วัตถุประสงค์	ขอบเขตการดำเนินงาน	ผลลัพธ์	ผู้ที่เกี่ยวข้อง
ทำให้การกีฬาแห่งประเทศไทยสามารถจัดตั้งและดำเนินการบริหารจัดการ และรับผลประโยชน์จาก SAT Sports Digital Platform ซึ่งมีลักษณะเป็นธุรกิจแบบแพลตฟอร์มได้อย่างเป็นเอกเทศ โดยจัดองค์กรอิสระภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยเอง	๑) ดำเนินการนำรายละเอียดกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ของโครงการ เข้าปรึกษาสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ๒) รูปแบบการลงทุนและโมเดลทางธุรกิจ (Business Model) ซึ่งจะต้องมีการกำหนดแนวทางในการ ทำให้ระบบและสภาพแวดล้อมที่พัฒนาขึ้นมาใหม่นั้น มีความยั่งยืนในระยะยาว รวมทั้งมีการลงทุนโดยหน่วยงานต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม ๓) มีกลไกความร่วมมือที่จะช่วยสร้างความเป็นธรรมและสร้างประโยชน์ร่วมกันในทุกภาคส่วนเท่าที่จะเป็นไปได้ด้วย ๔) สร้างกลไกความร่วมมือที่ดีตลอด จนการดำเนินงานประสบความสำเร็จ ปรากฏผลเป็นรูปธรรมจะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือประสานงานสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียว ของทุกหน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง อาทิ ระดับการกีฬาแห่งประเทศไทย ระดับสมาคมกีฬา ระดับผู้จัดการแข่งขันกีฬา ระดับสโมสรกีฬา เป็นต้น	- ขอบเขตการดำเนินงานและกิจกรรมในแพลตฟอร์มที่ชัดเจน เป็นไปตามข้อบังคับข้อกำหนดกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง - พัฒนาแผนโมเดลธุรกิจ SAT Sports Digital Platform ให้มีความยั่งยืน - เพิ่มระดับความร่วมมือในกิจกรรมด้านต่างๆ ของ SAT Sports Digital Platform - กลยุทธ์การส่งเสริมความร่วมมือ	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อทำงานร่วมกับธนาคารแห่งประเทศไทย	๑)หารือความร่วมมือกับผู้บริหารของธนาคารแห่งประเทศไทย เพื่อแสดงเจตนาที่จะใช้ ดิจิทัลบาท เป็น Digital Currency สำหรับธุรกรรมบนแพลตฟอร์ม ๒) เพิ่มขีดความสามารถของการจัดการทางการเงิน (กระบวนการจัดสรรรายได้) เพื่อการพัฒนา	- เปิดใช้งานระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยใช้ดิจิทัลบาท (Digital currency)	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

	กีฬาของประเทศอย่างยั่งยืน เช่น การพัฒนาระบบ NDID คือ ระบบยืนยันตัวตนของผู้ใช้งานเพื่อให้สามารถตรวจสอบ KYC ของผู้ใช้งานเพื่อใช้ในการยืนยันตัวตน สำหรับการรับของรางวัลที่มีมูลค่าเกิน 1,000 บาท เป็นต้น	สำหรับธุรกรรมบนแพลตฟอร์มได้ - ระบบบล็อกเชน ที่ช่วยให้การทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ ได้อย่างง่ายดาย สะดวกรวดเร็วและปลอดภัย	เสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อทำงานร่วมกับกรมสรรพากร	๑) เสนอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดประชุมหารือกับกรมสรรพากร เพื่อดำเนินการหารือในรายละเอียด ที่เกี่ยวกับการจัดการเรื่องภาษีมูลค่าเพิ่มของผู้มีส่วนได้เสีย (stakeholder) ต่างๆ บนแพลตฟอร์ม สามารถทำได้ถูกต้องรวดเร็ว โดยใช้ดิจิทัลบาทเป็น digital currency สำหรับธุรกรรมบนแพลตฟอร์ม	- ขอบเขตการดำเนินงานและกิจกรรมในแพลตฟอร์ม ที่ชัดเจน เป็นไปตามข้อบังคับข้อกำหนดกฎหมายภาษีอากร	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้บริการด้านการตลาดดิจิทัล	๑) เสนอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย ตั้งคณะทำงาน เพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้บริการด้านการตลาดดิจิทัล กับผู้ที่ประสงค์จะเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนทางการกีฬา รวมทั้งการสร้างระบบโลจิสติกส์ ในการที่จะนำของรางวัลต่าง ๆ ส่งต่อให้สมาชิก และทำให้ผลทางการตลาดต่อผู้สนับสนุนการแข่งขัน ๒) ส่งเสริมวัฒนธรรมการเข้าชมและเชียร์กีฬา ผ่านการมีส่วนร่วมใน SAT Sports Digital Platform มากขึ้น	- แผนกลยุทธ์ ที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสาธารณชนสามารถเข้าถึงได้ และทำความเข้าใจ การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย แนวปฏิบัติ ที่เกี่ยวกับด้านการตลาดดิจิทัล - การให้ข้อมูลต่อสาธารณชนอย่างมีประสิทธิภาพ - ความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน กับหน่วยงานอื่น ๆ	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง
จัดตั้งคณะทำงานเพื่อประสานงานกับทุกหน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง	๑) เสนอให้การกีฬาแห่งประเทศไทย ตั้งคณะทำงาน เพื่อประสานกับสมาคมกีฬาต่าง ๆ บริษัทจัดการแข่งขันกีฬา ที่จะเข้ามาอยู่บนแพลตฟอร์ม เพื่อดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ บนแพลตฟอร์ม	- เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของโครงการ SAT	คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

	<p>๒) เพิ่มการรับรู้และการเข้าถึงแพลตฟอร์ม SAT Sports Digital Platform ในพื้นที่ที่มีความต้องการในการพัฒนากีฬาเพื่อสังคมหรือโครงการพัฒนากีฬาในด้านต่าง ๆ ทั่วภูมิภาค เช่น พัฒนาระบบการให้บริการแบบ Help Desk เพื่อสร้างระบบช่วยเหลือสำหรับผู้ที่ต้องการสอบถามด้านการใช้งาน แก้ปัญหา</p> <p>๓) ผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักการเชียร์กีฬาที่แข็งแกร่ง ด้วยการส่งเสริมการรับรู้ผ่านการประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมและแคมเปญข้อมูลของผลประโยชน์ของการมีส่วนร่วมผ่านแพลตฟอร์ม SAT Sports Digital Platform และประโยชน์ที่เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมการพัฒนากีฬาของชาติอย่างยั่งยืน</p>	<p>Sports Digital Platform</p> <p>- พัฒนาระบบการให้บริการในแพลตฟอร์ม และรูปแบบการให้บริการของระบบ ที่สนองความต้องการที่สอดคล้องกับบริบท</p> <p>- เพิ่มความตระหนักถึงประโยชน์ของการมีส่วนร่วม ในแพลตฟอร์ม SAT Sports Digital Platform ผ่านข้อเสนอแนะที่ได้รับจากแคมเปญหรือกิจกรรมส่งเสริมการตลาด ที่มีประสิทธิภาพ</p>	<p>มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง</p>
<p>จัดตั้งคณะทำงานเพื่อพัฒนาระบบบล็อกเชน ของแพลตฟอร์ม</p>	<p>๑) การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดตั้งคณะทำงาน ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการเงิน (Fintech) และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สารสนเทศด้านบล็อกเชน และ Distributed Computing เพื่อรองรับคณะทำงานต่าง ๆ ข้างต้น</p> <p>๒) เพิ่มขีดความสามารถด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเข้าชมกีฬาและสนับสนุนทางกีฬา เช่น พัฒนาระบบบล็อกเชน ของแพลตฟอร์ม ในส่วน Payment Gateways เป็นระบบบริการภายในแอปพลิเคชัน</p> <p>๓) มุ่งเน้นการนำและใช้งานระบบที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถสนับสนุนศักยภาพการพัฒนากีฬาต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จได้ เช่น การพัฒนา Cloud Server เป็นการสร้างโครงข่ายการเก็บข้อมูลให้มีประสิทธิภาพรองรับผู้ใช้งานได้เป็นจำนวนมาก</p>	<p>- การดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพของคณะทำงานฯ</p> <p>- ระบบบล็อกเชน ที่ช่วยให้การทำธุรกรรมต่าง ๆ ในแพลตฟอร์มผ่านระบบออนไลน์ ได้ง่าย รวดเร็ว ปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และมีความน่าเชื่อถือ</p>	<p>คณะทำงาน SAT Sports Digital Platform ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่เกี่ยวข้อง</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ทั้งนี้ การดำเนินการในขั้นต่อไปมีข้อเสนอที่กล่าวมาข้างต้นควรส่งต่อให้คณะทำงานในแต่ละข้อเสนอพิจารณาเพื่อดำเนินการขับเคลื่อนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป สำหรับการศึกษาแห่งประเทศไทย ระยะต่อไป ควรมีบทบาทในการสนับสนุนคณะทำงานในแต่ละข้อเสนอ ด้านข้อมูล และความคิดเห็น พร้อมทั้งติดตามการดำเนินการตามข้อเสนอในภาพรวม อีกทั้งเผยแพร่ความรู้ และความตระหนักรู้ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนและดำเนินกิจกรรมของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม SAT Sports Digital Platform ต่อไป

๒. ข้อเสนอแนะในด้านการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา

จากการศึกษาสามารถสรุปกรอบแนวทางการออกแบบและพัฒนารูปแบบเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง สำคัญกว่านั้นต้องสร้างกระแสเพื่อให้เกิดการรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬานี้ด้วย การสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ จะต้องอาศัยการบูรณาการ การดำเนินงานร่วมกันของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และมีแนวทางการดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน มีเป้าหมายร่วมกัน คือ “ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาชาติ สร้างวัฒนธรรมการเข้าชม และสนับสนุนกีฬา กระตุ้นความสนใจที่มีต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ” เพื่อให้เกิดผลเป็นรูปธรรม เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนากีฬาของชาติ โดยมีกรอบแนวคิดการขับเคลื่อนการดำเนินงาน มีข้อเสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา และแนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความร่วมมือ เพื่อให้การดำเนินงานโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา บรรลุเป้าหมาย นำไปสู่ความต่อเนื่องและยั่งยืน ดังนี้

กรอบแนวคิดการขับเคลื่อนการดำเนินงานในอนาคต บทบาทหน้าที่ของหน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง

การสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ให้ผู้มีส่วนได้เสียที่สำคัญ เกิดการรับรู้ ยอมรับ และเกิดความร่วมมือที่ดี ตลอดจนการดำเนินงานประสบความสำเร็จ ปรากฏผลเป็นรูปธรรม จะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือประสานงานสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียว ของทุกหน่วยงานและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยแต่ละภาคส่วนมีบทบาท ดังนี้

บทบาทหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้อง	รายละเอียด
ระดับการกีฬาแห่งประเทศไทย	○ แจ้งหน่วยงานในสังกัดและเครือข่าย ร่วมศึกษาทำความเข้าใจ แนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ และประชาชนทั่วไป เกิดการรับรู้ ยอมรับ และเกิดความร่วมมือที่ดี



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒



รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ แจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง/ที่รับผิดชอบ ให้ใช้หลักการ 3 สร้าง “สร้างวัฒนธรรม สร้างการมีส่วนร่วม สร้างชุมชนออนไลน์คนรักกีฬา” เป็นกลไกสำคัญของการขับเคลื่อนและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ ○ สนับสนุนให้บุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายต่าง ๆ ในพื้นที่ ให้ความร่วมมือ และเป็นส่วนหนึ่งของการทดสอบโครงการฯ จัดทำและส่งข้อมูลข่าวสารฯ ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย ○ สมาคมกีฬา และ ผู้ดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬา มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนส่งเสริม และมอบหมายบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เข้าร่วมเป็น “คณะทำงานของการทดสอบโครงการฯ” ร่วมเป็นพลังขับเคลื่อนและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ○ สโมสรกีฬา มีบทบาทให้สนับสนุนและผู้เกี่ยวข้อง ร่วมศึกษาทำความเข้าใจ เรื่องการขับเคลื่อนและดำเนินกิจกรรมของการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา
<p>ระดับสมาคมกีฬา</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ โดยผู้บริหารสมาคมกีฬา ในฐานะคณะทำงานของการทดสอบโครงการฯ เพื่อสร้างการรับรู้ ยอมรับ และความร่วมมือในระดับสโมสรกีฬา นำนโยบายหรือระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา สู่การปฏิบัติในการจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ กำหนดให้โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เป็นการดำเนินงานที่สำคัญ ○ ให้สมาคมกีฬา ย้ำผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญและเครือข่ายในพื้นที่ ให้ความร่วมมือและเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนโครงการฯ นี้ ○ รับข้อมูลข่าวสาร จากคณะทำงานของการทดสอบโครงการฯ บูรณาการข้อมูลข่าวสารเพื่อสร้างการรับรู้ ยอมรับ และความร่วมมือที่ดีกับสโมสรกีฬา
<p>ระดับผู้ดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬา</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ รวบรวมข้อมูลพื้นฐานของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่อยู่ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย เช่น ข้อมูลสโมสรฯ ที่ตั้ง ชื่อผู้บริหาร/บุคลากรกีฬา/ผู้ฝึกสอน/นักกีฬา/ชื่อผู้ประสานงาน เบอร์โทรศัพท์ ○ แจ้งข้อมูลพื้นฐานของโครงการฯ แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่อยู่ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย ได้ใช้เป็นข้อมูล เช่น เป้าหมายในโครงการฯ การลงพื้นที่บูรณาการการดำเนินกิจกรรม โครงการ และถ่ายทอดข่าวสารของโครงการฯ ที่ถูกต้อง ○ เผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามแนวทางฯ แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญและประชาชน เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจ สามารถบูรณาการ การดำเนินงานเพื่อการทดสอบโครงการฯ ให้บรรลุสำเร็จ ○ การตั้งช่องทางการสื่อสาร (อาทิ กลุ่มไลน์ Line OA: Official Account) และเชิญผู้แทนคณะทำงานการทดสอบโครงการฯ เข้าร่วมกลุ่ม เพื่อใช้ในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูล ○ ดำเนินการทดลองโครงการฯ ○ ติดตามการดำเนินงาน รายงานผล และสรุปรายงานผลการดำเนินงาน รวบรวมข้อมูลพื้นฐานของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่อยู่ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย เช่น ข้อมูลสโมสรฯ ที่ตั้ง ชื่อผู้บริหาร/บุคลากรกีฬา/ผู้ฝึกสอน/นักกีฬา/ชื่อผู้ประสานงาน เบอร์โทรศัพท์
<p>ระดับสโมสรกีฬา</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ ช่วยสนับสนุนให้การดำเนินงานของโครงการฯ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



	<ul style="list-style-type: none"> ○ ให้การสนับสนุนการประชาสัมพันธ์ แก่แฟนกีฬาของสโมสรฯ หรือประชาชนในพื้นที่เป้าหมาย ○ ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมผลักดันให้การดำเนินงาน กิจกรรม โครงการ เกิดการบูรณาการและมีส่วนร่วมกระจายข้อมูลข่าวสารอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างการรับรู้ การยอมรับ และความร่วมมือที่ดีเกิดความสำเร็จและบรรลุเป้าหมาย
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

เพื่อให้การดำเนินงานการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการ สลากส่งเสริมคนรักกีฬา ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามกระบวนการ ขั้นตอนและบรรลุเป้าหมายภายใน เวลาที่กำหนด ควรมีการกำหนดขั้นตอนการดำเนินงาน ซึ่งสามารถกำหนดได้ ดังนี้

๑) จัดทำ (ร่าง) แนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการ สลากส่งเสริมคนรักกีฬา

๒) จัดประชุมหน่วยงานบูรณาการเพื่อพิจารณา (ร่าง) แนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และ สร้างความร่วมมือ ในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา โดยคณะดำเนินงานฯ และหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง และปรับปรุงแนวทางการดำเนินงานตามมติที่ประชุม

๓) ดำเนินการทดลอง ปฏิบัติการตามแนวทางการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือ ใน การทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย เพื่อให้บุคลากรกีฬา/แฟนกีฬา/ผู้ชม/ ประชาชน ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย ได้มีส่วนร่วมในการดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดเพื่อตรวจสอบความ เหมาะสมและใช้เป็นข้อมูล ในการปรับปรุงเพิ่มเติม (ถ้ามี) ให้แนวทางการดำเนินงานมีความสมบูรณ์

๔) สมาคมกีฬาฯ บูรณาการร่วมกับหน่วยงานทุกภาคส่วน นำแนวทางฯ ไปปฏิบัติงานในกลุ่มกีฬา เป้าหมาย (นำร่อง) ในชนิดกีฬาอื่น ๆ

๕) นำผลการดำเนินงานตามแนวทางฯ ในกลุ่มกีฬาเป้าหมาย รายงานคณะกรรมการ/คณะทำงาน (โครงการฯ) เพื่อพิจารณาอนุมัติและดำเนินการ

๖) เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการเกี่ยวกับรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาที่มีความทันสมัย กับระบบทางเทคโนโลยี สำหรับโครงการเต็มรูปแบบ หรือสำหรับชนิดกีฬาอื่นๆ ที่มีความนิยมและสามารถ ส่งผลกระทบในแง่การพัฒนา อาทิ กีฬาฟุตบอล กีฬาวอลเลย์บอล เป็นต้น ของโครงการสลากส่งเสริมคนรัก กีฬาในอนาคต

๓. ข้อเสนอแนะด้านกฎหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทำการปรับปรุงระเบียบ ข้อบังคับ กฎกระทรวง เพื่อรองรับการดำเนินการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

ในการสรุปข้อกฎหมายตามที่อ้างถึงในข้อมูลข้างต้น จึงเป็นการนำเสนอประเด็นในกรณีที่ กกท. จะ นำโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาอย่างเต็มรูปแบบไปดำเนินการนั้น มีข้อเสนอแนะด้านกฎหมาย ดังนี้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- (๑) กท. ต้องพิจารณาขอบวัตถุประสงค์ของ กท. ซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา ๘ และมาตรา ๙ แห่ง พรบ. การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘ ว่า กท.สามารถจัดทำและดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา หรือไม่ว่าอย่างใด และต้องวางแนวทางในการปรับใช้กฎหมายและข้อกำหนดของ กท. ที่เกี่ยวข้องอย่างไรบ้าง
- (๒) การดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ซึ่งอาจเกี่ยวกับกฎหมายต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนการดำเนินการ จึงมีความจำเป็นต้องพิจารณากฎหมายในด้านต่อไปนี้
 - (ก) ด้านผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา จะต้องพิจารณารวมกับกฎหมายอื่น ๆ เช่น กฎหมายว่าด้วยการพนัน กฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยการขออนุญาตจดทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ประกาศกระทรวงพาณิชย์ ฉบับที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๕๓ มาตรา ๕) กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น
 - (ข) ด้านการรับรู้รายได้ กท. จะต้องพิจารณาประมวลรัษฎากรเกี่ยวกับการเสียภาษีต่าง ๆ เช่น การหักภาษี ณ ที่จ่ายของรายได้ที่เป็นรางวัลต่าง ๆ และภาษีเงินได้ เป็นต้น

อนึ่ง ในการพิจารณาข้อกำหนดดังกล่าว อาจจะทำแผนกำหนดแนวทางไว้ โดยการหารือข้อกำหนดจากสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ที่เป็นองค์กรกำกับดูแลด้านกฎหมาย และบรรดาหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ โดยมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตในฐานะผู้ทำการศึกษาความเป็นไปได้ และเป็นผู้พิจารณาผลการทดสอบโครงการฯ ด้านกฎหมายทั้งหมด ยินดีให้ความร่วมมือเข้าร่วมในการพิจารณาและสร้างแนวทางด้านกฎหมายดังกล่าวร่วมกันต่อไป

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย

๑. จากข้อสรุปการพัฒนาาระบบที่ใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ควรมีการพัฒนาเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันทำงานได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ควรพัฒนารูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทการนำมาใช้ในระดับชาติ และควรนำเทคโนโลยีระบบบล็อกเชน (Block Chain) มาใช้ในอนาคต

๒. การจัดให้มีสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าร่วมการทดสอบโครงการนำร่อง ควรมีระบบ หรือวิธีการที่สโมสรหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องคือ การยอมรับทั้งเงื่อนไขการออกรางวัลและการให้รางวัล โดยกระบวนการจะต้องโปร่งใส การเข้าถึงข้อมูล และตรวจสอบได้

๓. ในอนาคต ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานและคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง อย่างเป็นรูปธรรม ที่กำกับดูแลการดำเนินงานของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์มของสลากส่งเสริมคนรักกีฬาอย่างเป็นระบบเชื่อถือได้ อาทิ จัดตั้งหน่วยงานหรือคณะกรรมการจัดการระดมทุนกีฬาขึ้นมารองรับโดยตรง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ และความคล่องตัว

๔. ควรมีมาตรการควบคุมและป้องกัน จากการโฆษณาและการตลาด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้มีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เล่นอายุน้อยจากผลกระทบที่เกิดจากการออกสลากกีฬา อาทิ การจำกัดอายุที่เข้าถึง ต้องมากกว่า ๑๘ ปี ขึ้นไป





๗. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

การกีฬาแห่งประเทศไทย. (๒๕๖๓). **สำนักงานใหญ่ การกีฬาแห่งประเทศไทย**. ชื่อย่อ: กกท.; อังกฤษ: Sports Authority of Thailand; SAT เป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. <https://www.sat.or.th/>

กระทรวงมหาดไทย กรมการปกครอง. (๒๕๖๓). **แผนปฏิบัติการราชการกรมการปกครอง**. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงเป็นเสนาบดี รับผิดชอบงานมหาดไทย หรืองานการปกครองประเทศ... https://www.dopa.go.th/main/web_index

กระทรวงการคลัง กรมสรรพากร (๒๕๖๓). **การเสียภาษีเงินได้ตามประมวลรัษฎากร กระทรวงการคลัง**. มาตรา ๖๕ เงินได้ที่ต้องเสียภาษีตามความในส่วนนี้คือกำไรสุทธิซึ่งคำนวณได้จากรายได้จากกิจการ หรือเนื่องจากกิจการ ที่กระทำในรอบระยะเวลาบัญชีหักด้วยรายจ่าย. <https://www.rd.go.th/>

ผาสุก พงษ์ไพจิตร ((๒๕๔๓). **พลวัต เศรษฐกิจการเมืองไทย พ.ศ. 2543**. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.), หน้า 152-153.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๕๘). **พระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘**. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๗๘). **พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘. กระทรวงมหาดไทย กรมการปกครอง** กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๔๔). **พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์** กรุงเทพฯ

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๕๑). **พระราชบัญญัติ แก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (ฉบับที่ ๑๘) พ.ศ. ๒๕๕๑ และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ ๓ ลักษณะ ๒๒ หุ้นส่วนและบริษัท กระทรวงพาณิชย์ สำนักงานทะเบียนหุ้นส่วนบริษัท กรมพัฒนาธุรกิจการค้า** กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๕๙). **พระราชบัญญัติ ปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ ๑๗) พ.ศ. ๒๕๕๙ - กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม**. กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๒). **พระราชบัญญัติ ปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ ๑๙) พ.ศ. ๒๕๖๒ - กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม**. กรุงเทพฯ.



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๒). **พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒** สำนัก
นายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.). กรุงเทพฯ

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๒). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒**.
กรุงเทพฯ: ราชกิจจานุเบกษา.

รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร.(2562). **นวัตกรรมการพัฒนา กีฬาชาติ Sports Lotto**. ศูนย์นวัตกรรม
พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต รายงานในมติชนออนไลน์ วันที่ 17 กรกฎาคม 2562
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2561) **ชีวิตเสี่ยงพนัน จะป้องกันเยาวชนอย่างไร?** รายงานรวบรวม
บทความจากงานวิจัยในรอบ 2 ปี ชีวิตเสี่ยงพนัน จะป้องกันเยาวชนอย่างไร.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๗๘). **กฎกระทรวงการคลัง ออกตามความในพระราช
กฤษฎีกาว่าด้วยเงื่อนไขการพนันตามมาตรา ๔ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช
๒๕๗๘**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๗๘). **พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๗๒). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๒) พุทธศักราช
๒๕๗๒**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๘๕). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๓) พุทธศักราช
๒๕๘๕**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๘๕). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๔) พุทธศักราช
๒๕๘๕**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๙๐). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๕) พ.ศ. ๒๕๙๐**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๐๓). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๖) พ.ศ. ๒๕๐๓**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๐๔). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๗) พ.ศ. ๒๕๐๔**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๐๕). **พระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ ๘) พ.ศ. ๒๕๐๕**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๑๗). **พระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล**.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๔๒). คำสั่งสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลที่ ๔๗/๒๕๔๒ เรื่อง การจ่ายเงินรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลแก่ผู้รับซื้อรางวัลก่อนการตรวจสอบพิสูจน์ความถูกต้องของตัวสลากที่ถูกรางวัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๔๒). ประกาศสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล เรื่องปรับปรุงเงินรางวัลแจ็คพอดสลากพิเศษแบบเลขท้าย ๓ ตัวและ ๒ ตัว (สลากใบ). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๔๒). ระเบียบสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ว่าด้วยการกำหนดขั้นตอนการจ่ายเงินรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ. ๒๕๔๒. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๔๕). ระเบียบกระทรวงการคลัง ว่าด้วยการจัดสรรเงินรายได้ของโครงการเพื่อการสาธารณประโยชน์จากรายได้โดยการออกสลากพิเศษ พ.ศ. ๒๕๔๕. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๕๒). ระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการพนันชนไก่และกัณฑ์ลา พ.ศ. ๒๕๕๒. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๕๖). พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘ (ปรับปรุง ๒๕๕๖). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๖๐). ระเบียบสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ว่าด้วยการกำหนดขั้นตอนการจ่ายรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล และหรือสลากอื่น ที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล จัดทำขึ้นเพื่อจำหน่าย พ.ศ.๒๕๖๐. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล. (๒๕๖๑). ผลการดำเนินงานตามแผนดำเนินงานสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ประจำปี ๒๕๖๐. กรุงเทพฯ: สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล.
- สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล. (๒๕๖๑). รายงานประจำปี ๒๕๖๐ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล. กรุงเทพฯ: สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล.

ภาษาอังกฤษ

- Adams, P. J., & Wiles, J. (2017). Gambling machine annexes as enabling spaces for addictive engagement. *Health & Place*, 43, 1–7.
- Bag, P. K., & Saha, B. (2011). Match-fixing under competitive odds. *Games and Economic Behavior*, 73(2), 318–344.





- Chen, S.-H., & Chie, B.-T. (2008). Lottery markets design, micro-structure, and macro-behavior: An ACE approach. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 67(2), 463–480.
- De Paola, M., & Scoppa, V. (2014). Media exposure and individual choices: Evidence from lottery players. *Economic Modelling*, 38, 385–391.
- European Lotteries: EL (2020). is pleased to present an overview of its activities, which would not have been possible without the ongoing support of EL Members. <https://www.european-lotteries.org/>
- Franke, J., Kanzow, C., Leininger, W., & Schwartz, A. (2014). Lottery versus all-pay auction contests: A revenue dominance theorem. *Games and Economic Behavior*, 83, 116–126.
- Haigh, J., & Williams, L. V. (2008). Index Betting for Sports and Stock Indices. *Handbook of Sports and Lottery Markets*, 357–383.
- Hutchinson, M., Berg, B. K., & Kellison, T. B. (2018). Political activity in escalation of commitment: Sport facility funding and government decision making in the United States. *Sport Management Review*, 21(3), 263–278.
- Japan Sport Council (2016) Sports Promotion Fund ... The Sports Promotion Lottery (toto/BIG) was introduced in 2001. (FY2016 indicates the amount allocated) <https://www.jpnsport.go.jp/corp/english/activities/tabid/394/Default.aspx>.
- Jones, I. (2008). Funding of Sport Development. *Management of Sports Development*, 243–258.
- Kocher, M. G., Krawczyk, M., & van Winden, F. (2014). “Let me dream on!” Anticipatory emotions and preference for timing in lotteries. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 98, 29–40.
- Kossmeier, S., & Weinberger, S. (2008). Efficiency of Soccer Betting Odds—Evidence from a Pan-European Electronic Market. *Handbook of Sports and Lottery Markets*, 447–456.
- Lamont, M., Hing, N., & Gainsbury, S. (2011). Gambling on sport sponsorship: A conceptual framework for research and regulatory review. *Sport Management Review*, 14(3), 246–257.



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- Lamont, M., Hing, N., & Vitartas, P. (2016). Affective response to gambling promotions during televised sport: A qualitative analysis. *Sport Management Review*, 19(3), 319–331.
- Lin, H.-W., & Lu, H.-F. (2015). Elucidating the association of sports lottery bettors' socio-demographics, personality traits, risk tolerance and behavioural biases. *Personality and Individual Differences*, 73, 118–126.
- Marx, A., & Peeters, H. (2008). An unconditional basic income and labor supply: Results from a pilot study of lottery winners. *The Journal of Socio-Economics*, 37(4), 1636–1659.
- Raventós, P., & Zolezzi, S. (2011). Sportsbooks and politicians: Place your bet! *Journal of Business Research*, 64(3), 299–305.
- Schwarz, E. C., Hall, S. A., & Shibli, S. (2010). Financing sport facilities. *Sport Facility Operations Management*, 31–49.
- Sharman, S., Murphy, R., Turner, J. J. D., & Roberts, A. (2018). Trends and patterns in UK treatment seeking gamblers: 2000–2015. *Addictive Behaviors*.
- Teichert, T., Gainsbury, S. M., & Mühlbach, C. (2017). Positioning of online gambling and gaming products from a consumer perspective: A blurring of perceived boundaries. *Computers in Human Behavior*, 75, 757–765.
- The World Lottery Association: WLA. (2020). an international trade organization that serves the interests of state-authorized lotteries and suppliers to the global lottery. <https://www.world-lotteries.org/>
- Toneatto, T. (2013). Gambling. *Principles of Addiction*, 797–807.

๘. ภาคผนวก (ภาคผนวก ก. และภาคผนวก ข.)





ภาคผนวก ก.



รายงานสรุปผลการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports
Promotion Lotto Project) ระยะที่ ๒ ในรายงานโครงการฉบับกลาง ๒
(Interim Report-2) ปี พ.ศ. ๒๕๖๔

- สรุปผลภาพรวมโครงการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์
โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Thailand Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒

ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สรุปรายงานผลแผนภาพรวมโครงการ ดังนี้

สรุปผลภาพรวมโครงการการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Thailand Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ ดังรายงานฉบับกลาง ๒ (Interim report-2) รายละเอียด ดังนี้

๑. การสร้างระบบฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์มบนเครือข่ายแบบคลาวด์ (Google cloud platform : GCP) สำหรับจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดของโครงการนำร่อง และการทำงานบนรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Web application: Webservice) เพื่อใช้ในการตรวจสอบ รับ ส่งข้อมูลระหว่างแอปพลิเคชันบนมือถือ (Mobile application) และเว็บไซต์กลาง ผ่านระบบเครือข่ายคลาวด์ (Cloud server) โดยการเขียนรหัสบนซอฟต์แวร์ที่ใช้งาน จนกระทั่งดำเนินการทดสอบและพัฒนาระบบทำงานให้มีความเสถียรสามารถใช้งานจริง

๒. สร้างระบบฐานข้อมูลบนเว็บไซต์รูปแบบโนดเจเอส (NodeJS) สำหรับการพัฒนาฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์มส่วนบริหารจัดการ (Back-end) บนเว็บไซต์ “โครงการสลากคนรักกีฬา” และส่วนของการทำงานบนเว็บไซต์ (Webservice) เพื่อใช้ในการตรวจสอบ รับ ส่งข้อมูล ระหว่างแอปพลิเคชันและระบบเครือข่ายคลาวด์

๓. การจัดระบบฐานข้อมูลใช้แบบรีเอคเนทีฟ (React-Native) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือบน iOS (Apple iphone: AppStore) และ Android (Google PlayStore) ในรูปแบบเชื่อมต่อเครือข่ายแบบคลาวด์ทั้งสองไป-กลับ (Cross Platform) โดยใช้ภาษาที่มีความเฉพาะ (JavaScript) เป็นหลักในการพัฒนาระบบ

๓.๑ ในกรณีของ Android ขอ e-mail address ที่ใช้ในการติดตั้งมือถือที่ใช้อยู่ ที่เชื่อมโยงกับ PlayStore ในการรับ invitation link เพื่อติดตั้ง TakrawDigital App. ที่ใช้ในการทดสอบเมื่อได้ Invitation link แล้ว ให้คลิก เพื่อเข้าไปติดตั้ง TakrawDigital App. แล้ว ใช้ login และ Password ที่กำหนดให้ เพื่อเริ่มการใช้งาน

๓.๒ ส่วน iOS จะขอ iCloud account เพื่อที่จะส่งไปยัง AppleStore เพื่อสร้าง Invitation link และตอบกลับการยอมรับเงื่อนไข การเข้าไปทดสอบ จาก Apple iphone เพื่อทำการติดตั้ง TakrawDigital App. เพื่อใช้งานบน iOS platform ต่อไป

๔. การใช้ระบบฐานข้อมูลแบบรีเอคโนดเจเอส (ReactJS) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาในส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์ม ในส่วนบริหารจัดการ (Back-end) บนเว็บไซต์

๕. สร้างระบบฐานข้อมูลบนเว็บไซต์รูปแบบมายเอสคิวแอล (MySQL) เป็นฐานข้อมูลสำหรับจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดของโครงการนำร่องในรูปแบบพิเศษที่เชื่อมต่อกัน (Relational database management system: RDBMS)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๖. ระบบส่งงานบนฐานข้อมูลบนเครือข่ายแบบคลาวด์ (Firebase cloud messages) เป็นส่วนในการส่งข้อความที่จะติดต่อกัน (Notification message) ให้กับผู้ใช้บริการ กรณี แจ้งข่าวสาร การถูกรางวัล เป็นต้น โดยหลักการทำงานของระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ที่ค้นหาผู้โชคดีในรายการแข่งขันกีฬาแต่ละคู่ (Match competition and result) รายการ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก ๒๕๖๔” โดยการทำงานของระบบจะเริ่มต้น ตั้งแต่เงื่อนไขแรกในการเขียนซอฟต์แวร์ จนกระทั่งทราบถึงรายชื่อผู้โชคดี

ทั้งนี้ จากการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม (Focus group) เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมกีฬา (ต้นแบบ) เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย ดังรูป โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็น



รูปแสดงการประชุมสัมมนา เรื่อง การรับฟังความคิดเห็น เกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการ โดยเปิดตัวแอปพลิเคชันใน TakrawDigital

ผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬา (อาทิ ผู้บริหารสมาคมกีฬา ผู้จัดการแข่งขันและแฟนคลับ) รวม ๕ ชนิดกีฬา ได้แก่ กีฬาตะกร้ออาชีพ กีฬาฟุตซอล กีฬามวยไทย กีฬาวอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงสื่อมวลชน ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัทเนชั่นแนลดิจิทัลโอดี จำกัด โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Website app.: Thailand sports promotion lotto) ด้วยการเปิดตัวแอปพลิเคชันใน TakrawDigital เป็นการภายใน เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพต่อไป โดยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับในระหว่างการประชุมสัมมนา



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)

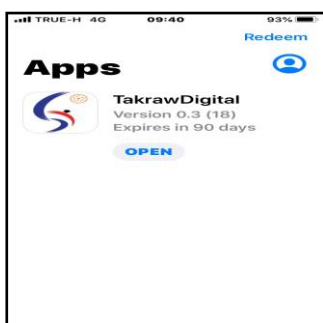


ทั้งนี้ มีรายละเอียดขอบเขตงานในการสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา ผ่านระบบจัดการต่างๆ ในแอปพลิเคชันหลักที่ใช้ระบบเทคโนโลยีล่าสุดบนโทรศัพท์มือถือ (Mobile apps.: TakrawDigital Platform) ที่อยู่บนเว็บไซต์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยจะต้องเข้าไปลงทะเบียน (Register) ผ่าน Google PlayStore (Android) และ Apple iPhone: AppStore (iOS) เพื่อใช้ทดสอบโครงการนำร่อง ด้วยปุ่มกดการใช้งาน (icon) ที่กำหนดในแต่ละรายการ มีขั้นตอน ดังนี้ ๑. รูปแบบการออกแบบโครงสร้างและพัฒนาสถาปัตยกรรมระบบซอฟต์แวร์ (Development architecture: UI and UX TakrawDigital) ๒. รูปแบบแอปพลิเคชันหลักที่ใช้ระบบเทคโนโลยีบนโทรศัพท์มือถือ (Takraw Digital Platform by Android and iOS) ที่เชื่อมต่อกันบนเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบ iOS (AppStore), Android (PlayStore)

สรุปผลภาพรวมโครงการการพัฒนาและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ตามขอบเขตของงานจ้างที่ปรึกษาโครงการสลากคนรักกีฬา ดังนี้

ตอนที่ ๑ สรุปผลการสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แอปพลิเคชันหลัก TakrawDigital จากการทดสอบโครงการฯ โดยเปิดตัวอย่างเป็นทางการแอปพลิเคชันใน TakrawDigital App. บนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ในรายการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก ๒๕๖๔” (ต้นแบบ) เป็นการภายใน โดยการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการฯ ประกอบด้วยผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬาที่เลือก ๕ ชนิดกีฬา รวมถึงสื่อมวลชนและองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (รวม ๕ หน่วยงาน ที่ได้ประสานงานเบื้องต้น) อาทิ ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่นเนลดิจิทัลไอดี (NDID) จำกัด โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ด้วยแอปพลิเคชัน TakrawDigital Version 0.3 (18) ดังรูป ตามรูปแบบของ

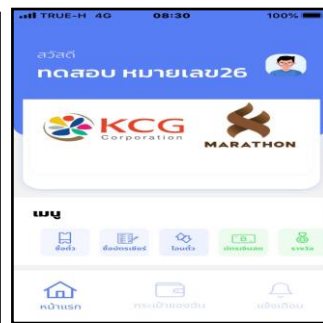
การสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันหลักบนโทรศัพท์มือถือ TakrawDigital App (ตัวอย่าง)



หน้าแรก TakrawDigital App
Version 0.3 (18)



ลงทะเบียน ตั้งรหัส PIN
การใส่รหัสส่วนตัวเพื่อเข้าระบบ



หน้าหลัก TakrawDigital App
พร้อมแสดง LOGO-Sponsors

รูปแสดง ระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้บนโทรศัพท์มือถือ TakrawDigital App Version 0.3 (18)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



เว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ แบบการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับในระหว่างการประชุมสัมมนา โดยระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้ประกอบด้วย ระบบซื้อ โอน เรียกใช้บัตรสะสมทีมกีฬา (e-Trading-card) บัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket) บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card) ด้วยระบบสแกนคิวอาร์โค้ด (QR code) เพื่อใช้ทดสอบโครงการ TakrawDigital App. ผ่านวิธีการลงทะเบียน หมายเลขสมาชิก การสแกนคิวอาร์โค้ด แสดงสปอร์นเซอร์หลัก (LOGO-Main Sponsors) บนหน้าจอหลัก และมีระบบเพื่อสรุปผลผู้ร่วมกิจกรรมทดสอบโครงการนำร่องเป็นรายบุคคล

อนึ่ง การที่จะดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากการทดสอบเป็นการภายใน ระบบปฏิบัติการจะต้องได้รับอนุญาตเป็นรายบุคคลอีเมลสำหรับท่านที่ใช้ Android (PlayStore) มีขั้นตอนเพิ่มเติม ส่วนระบบ iOS (AppStore: iphone) จะขอ iCloud account (iOS platform: TestFlight) เพื่อที่จะส่งไปยัง AppleStore เพื่อสร้าง Invitation link และตอบกลับการยอมรับเงื่อนไข อย่างไรก็ตามการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่ใช้จริงนั้น ทั้งสองระบบจะสามารถดำเนินการได้ปกติเหมือนกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ เนื่องจากระบบจะทำการเชื่อมต่อกันแบบอัตโนมัติ

ตอนที่ ๒ สรุปผลการประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาบนระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการ

สิ่งสำคัญยิ่งคือ ต้องสร้างกระแสเพื่อให้การเกิดรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยหลักการขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ประกอบด้วย ๔ ด้าน คือ ด้านที่ ๑. ใช้หลักการ “การนำสู่ 3 สร้าง” ประกอบด้วย สร้างวัฒนธรรม สร้างการมีส่วนร่วม และสร้างสังคมออนไลน์ของคนรักกีฬา ด้านที่ ๒. ให้ยึดผลิตภัณฑ์ดิจิทัลหลัก ๓ ผลิตภัณฑ์ คือ สร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬาผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเข้าชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สร้างการมีส่วนร่วมผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเชียร์กีฬา สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรสะสมทีมกีฬา ด้านที่ ๓. ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศไทย สู่วางความมั่นคงและยั่งยืนในอนาคต ด้านที่ ๔. สร้างสังคมหรือชุมชนออนไลน์ของคนรักกีฬา เป็นพลังขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ผ่านการทำตลาดแบบดิจิทัลทางการกีฬา

สรุปผลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App.” เป็นการเปิดตัวเพื่อประชาสัมพันธ์อย่างเป็นทางการ ในการทดสอบโครงการนำร่อง เมื่อวันศุกร์ที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนสมาคมกีฬาที่เลือกทดลอง ๕ ชนิดกีฬา รวมถึงสื่อมวลชน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานคณะกรรมการ



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



คุ้มครองผู้บริโภค สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัทเนชั่นแนลดิจิทัลไอที จำกัด ตลอดจนผู้แทนบริษัทผู้สนับสนุน/ สпонเซอร์ โดย ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้เกียรติเป็นประธานเปิดการประชุมสัมมนาและมีผู้เข้าร่วมสัมมนา รวมทั้งสิ้น ๕๖ คน ผ่าน “แอปพลิเคชันใน TakrawDigital” ด้วยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) ดังรูป



รูปแสดง พิธีเปิด โดยท่านผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ในการประชุมสัมมนา

สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการประชุม “การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ)” มีสาระสำคัญ ดังนี้ ๑. การยอมรับ TakrawDigital App. เป็นรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา กิจกรรม “สลากส่งเสริมคนรักกีฬา” เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัล ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชมและการเชียร์กีฬา มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงินโดยมีส่วนร่วมของประชาชน ให้กับแต่ละชนิดกีฬาอาชีพได้อย่างยั่งยืน พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มที่เข้าร่วมประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมาก ร้อยละ ๔๑.๗ (รวมคะแนนกลุ่มที่เห็นด้วยทั้งหมด ร้อยละ ๙๑.๗ จากคะแนน ๔๑.๗ + ๓๓.๓ + ๘.๓ + ๘.๓ โดยกลุ่มที่ไม่แน่ใจ ร้อยละ ๘.๓) ๒. ความสามารถในระบบและมาตรฐานการออกแบบโครงสร้างและพัฒนาสถาปัตยกรรมระบบ จนกระทั่งดำเนินการทดสอบและพัฒนาระบบทำงานให้มีความเสถียรสามารถใช้งานจริง โดยผลิตภัณฑ์และบริการ ประกอบด้วย บัตรเข้าชมกีฬา บัตรสะสมทีมกีฬา และบัตรเชียร์กีฬา ใน Takraw Digital App. จะทำให้คนรักกีฬามากยิ่งขึ้น พบว่า ที่ประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด ร้อยละ ๘๓.๓ (รวมเป็น ร้อยละ ๑๐๐ จาก ๘๓.๓ + ๑๖.๗ โดยไม่มีกลุ่มที่ไม่แน่ใจและไม่เห็นด้วย) และ ๓. การปรับเปลี่ยนแนวความคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องให้ปรับตัวยอมรับกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬาที่ใช้ในการดำเนินงานจัดการแข่งขันกีฬานั้น ๆ ถือเป็นวิธีที่ดีในการสร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา พบว่า ที่ประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วย อยู่ในระดับมาก ร้อยละ ๔๑.๗ และรวมคะแนนที่เห็นด้วยทั้งหมด ร้อยละ ๙๑.๗ เช่นกัน





ภาคผนวก ข.

รายงานฉบับย่อโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับกลาง ๑ (Interim Report-1) ปี
พ.ศ. ๒๕๖๔

- สรุปผลการศึกษาและพิจารณากฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในภาพรวม



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลภาพรวมในการดำเนินการด้านกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ปี พ.ศ. ๒๕๖๔

๒.๑ พิจารณากฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาในภาพรวมทั้งหมด

จากรายงานโครงการสลากส่งเสริมกีฬาฉบับสมบูรณ์ (Final Report) ระยะที่ ๑ สรุปการประชุมสัมมนา “แผนงานโครงการสลากส่งเสริมกีฬา ที่เป็นไปได้ของประเทศไทย นำสู่แผนการปฏิบัติงาน (Implementation plan)” ณ ห้องประชุม ๑ ชั้น ๔ อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๗ รอบ พระชนมพรรษา การกีฬาแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ ๑๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๒ ดังรูป พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ตามวัตถุประสงค์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในการประกอบกิจการอื่นๆ อันเกี่ยวแก่ หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา และให้การกีฬาแห่งประเทศไทยมีอำนาจกระทำกิจกรรมต่างๆ ภายในขอบเขตแห่งวัตถุประสงค์ ตาม มาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พุทธศักราช ๒๕๕๘ ดังนั้น การที่จะดำเนินการออกสลากส่งเสริมกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย จึงไม่มีความเกี่ยวข้องและไม่ขัดกับกฎหมายของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลแต่อย่างใด ทั้งนี้ หากแต่ตามบทบัญญัติ มาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๔๗๘ การจัดให้มีการเล่นเกม หรือรางวัลการเสี่ยงโชค จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทยทุกครั้งก่อน จึงจะทำได้



รูปแสดง การประชุมสัมมนา “แผนงานโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาที่เป็นไปได้ของประเทศไทย นำสู่ แผนการปฏิบัติงานโครงการนำร่อง” ปี ๒๕๖๒



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



การที่จะดำเนินการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย จึงไม่ขัดกับกฎหมายของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลแต่อย่างใด หากแต่ตามบทบัญญัติ มาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๔๗๘ การจัดทำให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลการเสี่ยงโชค จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทยทุกครั้งก่อน จึงจะทำได้

สอดคล้องกับข้อสรุปจากการประชุมสัมมนากลุ่มด้านบริบท ข้อบังคับ ข้อกำหนดด้านกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านกฎหมายโดยตรง อย่างน้อย ๕ ปีขึ้นไป จำนวน ๑๗ คน พบว่า การกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถดำเนินการจัดทำและออกสลากส่งเสริมกีฬา ภายใต้ตามบทบัญญัติมาตรา ๘ (๙) และมาตรา ๙ แห่งพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘ ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในการประกอบกิจการอื่น ๆ อันเกี่ยวแก่หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา โดยที่ประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วยคะแนนเฉลี่ยในระดับมาก ซึ่งมีผู้เห็นด้วยในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๖ รองลงมาผู้เห็นด้วยในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๙ รวมเป็นร้อยละ ๗๑.๕ พบอีกว่า กลุ่มไม่แน่ใจ คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๓ และมีผู้ไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๓ ซึ่งในกรณีแรกของผู้ไม่เห็นด้วย เนื่องจากการออกสลากส่งเสริมกีฬา เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายหลายฉบับ และยังไม่เคยมีการดำเนินการมาก่อนในประเทศไทย จึงให้ข้อเสนอแนะว่า การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรหารือเพิ่มเติมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสามารถดำเนินการได้อย่างถูกต้อง

สรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งดำเนินการโดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)– TakrawDigital (“ผู้ให้บริการ”) ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำ การจัดทำจำหน่าย การโฆษณา ผลิตภัณฑ์สามชนิด ได้แก่ บัตรชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-ticket) บัตรสะสมทีมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-trading card) และบัตรเชียร์กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-cheering card) มีหัวข้อประเด็นทางด้านกฎหมาย รวม ๗ หัวข้อ ได้แก่

๑. บริการของผู้ให้บริการ (พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ และพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๔๗๘ : การจัดทำให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตก่อน จึงจะทำได้)
๒. การดำเนินการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาอาจให้บริการโดยการจัดตั้งนิติบุคคลในรูปบริษัทจำกัดในฐานะผู้ดำเนินการ
๓. การสร้าง การใช้เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน TakrawDigital (พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ : ความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



๔. การประกอบพาณิชย์กิจที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์บนแอปพลิเคชัน TakrawDigital ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ประกาศกระทรวงพาณิชย์ เรื่องให้ผู้ประกอบพาณิชย์กิจต้องจดทะเบียนพาณิชย์ (ฉบับที่ ๑๑) พ.ศ. ๒๕๕๓)

๕. ข้อสัญญาที่ผู้ให้บริการ กำหนดขึ้นเพื่อกำหนดและควบคุมเงื่อนไขลักษณะการใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของกับผู้ให้บริการ

๖. การทำสัญญาผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการต่าง ๆ ในการดำเนินงานดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา เช่น การขอใช้บริการหน้าร้าน Google PlayStore (Android) และ AppStore (Apple iOS) เพื่อให้สมาชิกสามารถดาวน์โหลด

๗. การเสียภาษีเงินได้ตามประมวลรัษฎากร

๒.๒ ประสานงานด้านกฎหมายกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกับ กทท. ในการดำเนินทดสอบ โครงการนำร่อง ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

คณะทำงานได้ดำเนินการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform) (“คณะทำงาน ฯ”) ได้ประสานงานด้านกฎหมายกับหน่วยงานทั้งภาครัฐ (๕ หน่วยงาน) และเอกชนต่าง ๆ (๑ หน่วยงาน) รวม จำนวน ๖ หน่วยงาน ดังนี้ หน่วยงานภาครัฐ : ประกอบด้วย ๑. สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) ๒. กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ๓. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) ๔. กรมสรรพากร กระทรวงการคลัง ๕. สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และ ๖. หน่วยงานภาคเอกชน : บริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอดี จำกัด (National Digital Identity Company Limited - NDID) ซึ่งเป็นบริษัทจำกัดที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) โดยจัดตั้งขึ้นตามนโยบายของรัฐบาลในการเป็น Digital Identity Gateway และได้ผ่านการการตรวจสอบการให้บริการภายใต้ Regulatory Sandbox ของธนาคารแห่งประเทศไทยตามพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒ ว่าด้วยการรองรับให้การพิสูจน์และยืนยันตัวตนของคุณบุคคล

๒.๓ หาแนวทางหรือข้อเสนอแนะด้านกฎหมาย ดำเนินการร่วมกับคณะกรรมการ หรือคณะทำงาน ในการทดสอบโครงการ ฯ เพื่อนำไปสู่การนำผลการศึกษาโครงการนี้ไปทำการปรับปรุงข้อระเบียบกฎกระทรวง และ กฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับการดำเนินโครงการในอนาคต

ได้ดำเนินการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมกีฬา (ต้นแบบ) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ ห้องประชุม ชั้น ๒๔ การกีฬาแห่งประเทศไทย กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงาน



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และบริษัท เนชั่นเนลติจิทัลไอดี จำกัด (NDID) ดังรูป โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง แอปพลิเคชันใน TakrawDigital เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพ ด้วยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ มีข้อสรุปให้การดำเนินการเป็นไปตามแผนกฎหมายที่จะได้นำเสนอและส่งมอบตามสัญญา



รูปแสดงพิธีเปิด โดย..ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ในการจัดประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากส่งเสริมกีฬา (ต้นแบบ) เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย

โดยมีข้อเสนอแนะด้านกฎหมายเพื่อให้ กกท. นำไปดำเนินการได้อย่างเต็มรูปแบบต่อไป ข้อเสนอแนะในโครงการดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬานี้ ได้ส่งมอบงานให้แก่การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) แล้วหาก กกท. จะไปดำเนินการจัดให้มีดิจิทัลแพลตฟอร์มในรูปแบบเดียวกันนี้ กกท. ในฐานะหน่วยงานของรัฐจะต้องคำนึงถึงสถานะของการเป็นเจ้าของแพลตฟอร์มที่ต้องปรับบทบาทและข้อกำหนดทั้งโครงการ รวม ๔ ข้อกล่าวคือ

๑. การดำเนินการเพื่อหารายได้ โดยการออกผลิตภัณฑ์บัตรสลากส่งเสริมกีฬา ต้องพิจารณาอำนาจในการออก การจำหน่ายตามกฎหมาย ซึ่งอาจต้องปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่นกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวง
๒. การดำเนินการเพื่อจัดจำหน่ายโดยเริ่มจากจัดทำกระบวนการเผยแพร่ การรับสมัคร การยืนยันเจ้าของหมายเลขโทรศัพท์ ยืนยันตัวตน การลงทะเบียน การชำระเงิน และการรับจัดให้มีการโฆษณาจากผู้สนับสนุนในรูปแบบของดิจิทัลบนแพลตฟอร์ม
๓. การดำเนินการที่เกี่ยวกับรายได้ทุกประเภทในส่วนที่เกี่ยวกับภาษีอากร ในกรณีที่จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มและยังไม่ได้รับยกเว้นหรือได้รับการลดหย่อนอัตราภาษีเงินได้ทุกประเภทจึงยังคงต้อง



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ดำเนินการจัดให้มีการออกใบกำกับภาษี การหักภาษี ณ ที่จ่าย การยื่นภาษีและดำเนินการอื่น ๆ ต่อกรมสรรพากรบนระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มโดยอาจขอความร่วมมือสถาบันการเงินเฉพาะกิจของรัฐและกรมสรรพากรในการเชื่อมต่อระบบเข้ากับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มง่ายขึ้น

๔. การปรับปรุงข้อกำหนด (ข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง) ภายในของ กทท. เพื่อให้สอดคล้องและรองรับการแก้ไขกฎหมาย กฎกระทรวงในส่วนที่เกี่ยวกับการกำหนดหลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการในการดำเนินงาน และการปฏิบัติงานในการออกผลิตภัณฑ์ การจัดซื้อจัดจ้าง การเงินการบัญชี การเบิกจ่าย การงบประมาณ การรับรู้รายได้ เป็นต้น ซึ่งอาจมีบางส่วนที่ต้องจัดให้มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศรองรับการปฏิบัติงานนั้นด้วย

สรุปแนวทางการพิจารณาประเด็นที่เกี่ยวกับด้านกฎหมาย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งดำเนินการโดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (Sports Digital Platform)– TakrawDigital แบ่งการจัดกิจกรรมออกเป็น ๓ โมเดล คือ โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ธนบัตรจริงทดลอง และโมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงินและผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ และในโมเดล ๓ (Model-3) “แซนด์บ็อกซ์” โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา ดังนี้

โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ระบบการเงินดิจิทัลทดลอง เพื่อการซื้อ-ขายในการทดลองโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ดังตารางที่ 3 จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม/ หรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ รวม ๕ หน่วยงาน รายละเอียดดังตารางใน ๗ หัวข้อประเด็นที่เกี่ยวกับด้านกฎหมาย สำหรับโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานเพียงพอและมีความพร้อมอย่างจริงจัง อาทิ ๑. บริการของผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดส.) เรื่องความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ดังตารางที่ ๓ ส่วนพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช ๒๔๗๘ (การจัดให้มีการแถมพิก หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้) กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย จะต้องได้รับอนุญาตก่อนจึงจะทำได้ โดยการเสี่ยงโชคจะต้องใช้การจับขึ้นส่วนภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานดังกล่าว และห้ามมิให้แจกรางวัลที่ได้เป็นเงิน

ทั้งนี้ โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน และผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับในการทดลองโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ต้นแบบ จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรมต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องบางหน่วยงาน อาทิ ๑. บริการของผู้



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ตส.) เรื่องความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกัน ส่วนพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช ๒๔๗๘ (การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้า หรือ ตารางที่ ๓. ประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับโมเดล ๑ (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัลทดลอง และโมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม

ประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด และกฎระเบียบ	โมเดล ๑ (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัลทดลอง	โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม
<p>๑. บริการของผู้ให้บริการ</p> <p>๑.๑ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ (ความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)</p> <p>๑.๒ พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช ๒๔๗๘ (การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้า หรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้)</p> <p>๒. ผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาจัดตั้งนิติบุคคลในรูปบริษัทจำกัด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ ๓ ลักษณะ ๒๒ หุ้นส่วนและบริษัท - พ.ร.บ. แก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (ฉบับที่ ๑๘) พ.ศ. ๒๕๕๑ <p>๓. การสร้าง การใช้เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน TakrawDigital</p> <p>๓.๑ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔ (ความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)</p>	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>จะต้องได้รับอนุญาตก่อนจึงจะทำได้ (โดยการจับชิ้นส่วน เพื่อได้รางวัลภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงาน และห้ามมิให้แจกรางวัลที่ได้เป็นเงิน)</p> <p>อาจจะต้องขอจดทะเบียนการจัดตั้งหุ้นส่วนและบริษัท</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p>	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>เห็นควรดำเนินการแจ้งหน่วยงาน เพื่อรับทราบเบื้องต้น</p> <p>เห็นควรดำเนินการแต่งตั้งเป็นคณะผู้แทน ๓ ฝ่ายร่วม เท่านั้น</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
 รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด และกฎระเบียบ	โมเดล ๑ (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัล ทดลอง	โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม
<p>๔. การประกอบพาณิชย์กิจที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์บนแอปพลิเคชัน TakrawDigital ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (การให้บริการแก่สมาชิก โดยวิธีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์บนแอปพลิเคชัน TakrawDigital)</p> <p>๔.๑ ประกาศกระทรวงพาณิชย์ เรื่องให้ผู้ประกอบพาณิชย์กิจต้องจดทะเบียนพาณิชย์ (ฉบับที่ ๑๑) พ.ศ. ๒๕๕๓ ลงวันที่ ๑๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลที่มีรูปแบบค้าขายออนไลน์โดยวิธีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ข้อ ๕ (๓)) ต้องจดทะเบียนพาณิชย์ ภายใน ๓๐ วัน นับแต่เริ่มประกอบกิจการพาณิชย์ <p>๔.๒ พระราชบัญญัติการขายตรงและการตลาดแบบตรง พ.ศ. ๒๕๔๔</p> <ul style="list-style-type: none"> - “ตลาดแบบตรง” หมายความว่า การทำตลาดสินค้าหรือบริการในลักษณะของการสื่อสารข้อมูลเพื่อเสนอขายสินค้าหรือบริการ โดยตรงต่อผู้บริโภคซึ่งอยู่ห่างโดยระยะทาง และมุ่งหวังให้ผู้บริโภคแต่ละรายตอบกลับเพื่อซื้อสินค้าหรือบริการจากผู้ประกอบธุรกิจตลาดแบบตรงนั้น <p>๕. ข้อสัญญาที่ผู้ให้บริการ กำหนดขึ้นเพื่อกำหนดและควบคุมเงื่อนไขลักษณะการใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของกับผู้ใช้บริการ (Contract Terms and Conditions)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ว่าด้วยนิติกรรม สัญญา ความสามารถของบุคคล การแสดงเจตนา สิทธิหน้าที่ตามสัญญา 	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p>	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>เห็นควรดำเนินการแจ้งหน่วยงาน เพื่อรับทราบเบื้องต้น</p> <p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p>



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด และกฎระเบียบ	โมเดล ๑ (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัล ทดลอง	โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม
<p>- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ คุ้มครองเจ้าของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันในการป้องกันและกำหนดโทษเกี่ยวกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (Computer Crime)</p> <p>๖. การทำสัญญาผู้ให้บริการกับผู้ให้บริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการต่าง ๆ ในการดำเนินงานดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (การขอใช้บริการหน้าร้าน Google PlayStore (Android) และ AppStore (Apple iOS) เพื่อให้สมาชิก สามารถดาวน์โหลด)</p> <p>พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความมีผลผูกพันในทางกฎหมายของธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์..... - การเก็บรักษาข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ตามกฎหมาย (มาตรา ๑๒) <p>๗. การเสียภาษีเงินได้ตามประมวลรัษฎากร</p> <p>๗.๑ มาตรา ๖๕ เงินได้ที่ต้องเสียภาษีตามความใน ส่วนนี้ คือกำไรสุทธิซึ่งคำนวณได้จากรายได้จากกิจการ หรือเนื่องจากกิจการ ที่กระทำในรอบระยะเวลาบัญชีหักด้วยรายจ่าย</p> <p>๗.๒ มาตรา ๖๖ บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่ตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย หรือที่ตั้งขึ้นตามกฎหมายของต่างประเทศ และกระทำการกิจการในประเทศไทยต้องเสียภาษีตามบทบัญญัติ</p>	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>อาจจะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนง เสียภาษีในกำไรสุทธิจากกิจการ</p>	<p>จะต้องขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม</p> <p>ไม่ต้องดำเนินการแจ้งหน่วยงาน</p>

อาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้) กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย อาจจะดำเนินการแจ้งหน่วยงานเพื่อรับทราบเบื้องต้น เป็นต้น โดยการทดสอบโครงการนำร่อง แอปพลิเคชัน “TakrawDigital” ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒

รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกาในโมเดล ๓ (Model-3) ดังรูปที่ ๙

โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒
Sports Promotion Lotto: Phase-2

สรุปผลแนวทางจากการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ โดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา

โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ระบบการเงินดิจิทัล เพื่อการซื้อ-ขาย

- จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยืนยันความจำนองทางนิติกรรม และหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ รวม ๕ หน่วยงาน ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควร และมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงดีกว่า

โมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ

- จะลดลงในเรื่องขั้นตอนความจำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยืนยันความจำนองทางนิติกรรมที่จำเป็น เพียงบางหน่วยงาน เท่านั้น แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงได้น้อยกว่า

โมเดล ๓ (Model-3) ผ่านการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox)

- การทดสอบโครงการนำร่อง แอปพลิเคชัน “TakrawDigital” ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ และให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา

รูปที่ ๙. สรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ บนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (TakrawDigital)

สรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ ซึ่งดำเนินการโดยคณะบุคคลผู้ให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา (TakrawDigital) แบ่งออกเป็น ๒ โมเดล คือ โมเดล ๑ (Model-1) การใช้ระบบการเงินบนดิจิทัลทดลอง เพื่อการซื้อ-ขายในการทดลองโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยืนยันความจำนองทางนิติกรรม/ และหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ รวม ๕ หน่วยงาน ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควรและมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงดีกว่า ส่วนโมเดล ๒ (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงินและผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ ขั้นตอนจะลดลงในเรื่องความจำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยืนยันความจำนองทางนิติกรรมที่จำเป็นเท่านั้น ทั้งนี้ การทดสอบโครงการนำร่อง แอปพลิเคชัน “TakrawDigital” ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) จะต้องเป็นโครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกาในโมเดล ๓ (Model-3)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



ดังนั้น ในการออกผลิตภัณฑ์บัตรสลากส่งเสริมคนรักกีฬาโครงการในอนาคตระยะยาว ภายหลังจากการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเช่น กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวงเพื่อรองรับ แล้วแต่กรณี เพื่อให้อำนาจในการออก การจำหน่ายสลากส่งเสริมกีฬาตามกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย ยังมีความจำเป็นต้องขออนุญาตประกอบกิจกรรมการจัดให้มีการแถมพิก หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค ตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในแต่ละเรื่อง จากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย เช่นกัน



๙. ประวัติและผลงานคณะทำงาน



ดร.เสนีย์ สุวรรณดี

คุณวุฒิ

- ปริญญาตรี B.B.A. (Accounting) Assumption University, Bangkok Thailand
- ปริญญาโท M.A. (Economics) Southern Illinois University at Carbondale, U.S.A.
- ปริญญาเอก Ph.D. (Economics) Southern Illinois University at Carbondale, U.S.A.

หลักสูตรที่เข้ารับการอบรม

- หลักสูตรศิลปการบริหารและการบังคับบัญชา รุ่นที่ 58 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- หลักสูตรผู้ตรวจประเมินระบบประกันคุณภาพ ISO 9000 รุ่นที่ 4 สำนักงานรับรองระบบคุณภาพ EIT-CBO วิศวกรรมสถานแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์
- หลักสูตรพัฒนาผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาระดับสูง (น.บ.ม.) รุ่นที่ 1 ทบวงมหาวิทยาลัย
- หลักสูตรผู้บริหารกระบวนการยุติธรรมระดับสูง (บ.ย.ส.) รุ่นที่ 13 สถาบันพัฒนาข้าราชการฝ่ายตุลาการศาลยุติธรรม วิทยาลัยการยุติธรรม
- หลักสูตร International Human Right Law at University of Nottingham, UK

หน้าที่การงานและประสบการณ์

- รองอธิการบดีฝ่ายวางแผนและพัฒนา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปี พ.ศ. 2539 – ปัจจุบัน
- ผู้พิพากษาสมทบ ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง
- อนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปเศรษฐกิจด้านการเกษตร สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ
- ที่ปรึกษาคณะกรรมการชุดต่างๆ ในสภาผู้แทนราษฎร
- กรรมการความลับทางการค้า กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒ รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- ประธานคณะกรรมการ ด้านการผลิตและการอุตสาหกรรม สำนักงานสภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- กรรมการในอนุกรรมการบัญชีจ่ายที่สอง สำนักงานกองทุนให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา กระทรวงการคลัง
- เลขาธิการ / กรรมการบริหารสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
- อุปนายกสมาคมฝึกอบรมด้านการบิน
- เลขาธิการ สมาคมเกียรตินิยมการศึกษา
- ที่ปรึกษา มูลนิธิคลังสมองสหกรณ์ไทย
- ที่ปรึกษาด้านธุรกิจและกรรมการของบริษัทเอกชนหลายแห่ง
- อาจารย์บรรยายพิเศษ / กรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ โครงการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- กรรมการบริหารหลักสูตรอัญมณีศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กรรมการฝ่ายพัฒนาเทคโนโลยี บุคลากร และการออกแบบ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับ กระทรวงพาณิชย์
- คณะกรรมการตรวจสอบและติดตามการบริหารงานตำรวจ (กต.ตร.) สถานีตำรวจนครบาล คลองตัน กรุงเทพมหานคร
- ประธานสมาคมนักเรียนไทย Southern Illinois University at Carbondale
- Teaching Assistant : Department of Economics, Southern Illinois University at Carbondale

งานด้านพัฒนาเยาวชนและสังคม

- กรรมการพัฒนาเขตสวนหลวง (ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม) สำนักงานเขตสวนหลวง
- รองประธานคณะกรรมการพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม กรุงเทพมหานคร
- กรรมการที่ปรึกษาสโมสรโรตารี กรุงเทพ – คลองเตย

งานการเมือง

- ที่ปรึกษารองนายกรัฐมนตรี ฯพณฯ สุทัศน์ เงินหมื่น (2543-2544)
- ประธานกรรมการบริหารพรรคประชาธิปัตย์ สาขาเขต 10 วัฒนา-ห้วยขวาง (2543- 2546)
- ผู้อำนวยการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (สส. อิศรา สุนทรวัฒน์ : มกราคม 2544)
- เหนรัญญูการเลือกตั้งผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร (คุณอภิรักษ์ โกษะโยธิน : 2547 และ 2551)



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- ผู้สมัครรับเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร เขตสวนหลวง-ประเวศ (2548)
- ที่ปรึกษารัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ฯพณฯ ชัยวุฒิ บรรณวัฒน์ (2552 - 2553)

งานวิจัยและบทความวิชาการ

- “Estimates of Net Capital Stock for Agricultural and Industrial Sectors for Japan, Korea, and Taiwan” with S.C. Sharma and R. Grabowski; ตีพิมพ์ใน *Applied Economic Letters*, 1998, pp. 89-91.
- “Do the School Rankings Improve the Quality of Education? : The Case of USA” with Chad Moutray. ตีพิมพ์ใน *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, กรกฎาคม 2541
- “Toward a Sustainable Development via ADLI Strategy”, ตีพิมพ์ใน *วารสารเกษมบัณฑิตปริทัศน์*, Vol 3 มิถุนายน – ธันวาคม 2541, หน้า 22 – 25.
- “The Development of Economic Integration in Asia”, ตีพิมพ์ใน *วารสารเกษมบัณฑิตปริทัศน์*, Vol 4 มิถุนายน – ธันวาคม 2542, หน้า 39 – 44.
- “ปัญหาของอุดมศึกษาเอกชนไทย” ตีพิมพ์ใน *หนังสือกรณีศึกษาการบริหารสถาบันอุดมศึกษา* ทบวงมหาวิทยาลัย, กันยายน 2542, หน้า 33-38.
- “Agriculture and the Process of Industrialization in East Asia” with R. Grabowski and S.C.Sharma; submitted for publication in *Journal of Agricultural Economics* (Last Revision : March 2000)
- “แนวทางการพัฒนามาตรการทางภาษีเพื่อระดมเงินทุนสนับสนุนการศึกษาไทย” เอกสารวิชาการส่วนบุคคลเสนอต่อวิทยาลัยการยุติธรรม (2552)
- “Capitalism in University : The Case of Thailand”, Work in Progress.

ผลงานวิชาการจากโครงการวิจัยต่าง ๆ

- วิชาวิ อนุพันธ์พิศิษฐ์, เสนีย์ สุวรรณดี, จิราทัศน์ รัตนมณีฉัตร, เรวดี อ้นนันทน์, ภาวนา เมณฑะระ และ อัครนีย์ นิ่มนวล. “ปัจจัยชี้วัดความเข้มแข็งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของชุมชนริมคลองแสนแสบตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” ตีพิมพ์ในวารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ปีที่ 4 ฉบับที่ 8 กรกฎาคม - ธันวาคม 2555 หน้า 102 – 118.
- วิชาวิ อนุพันธ์พิศิษฐ์, เสนีย์ สุวรรณดี, มณี พนิชการ, อาดิศร์ อิตริส รักษมณี และ เสนีย์ เวชพัฒน์ พงษ์. “โครงการอนุรักษ์มรดกทางด้านสถาปัตยกรรมและปรับปรุงภูมิทัศน์ของชุมชนในพื้นที่ริมฝั่ง





- คลองแสนแสบ : กรณีศึกษาชุมชนบ้านครัว*” ตีพิมพ์ในวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (27) กรกฎาคม - ธันวาคม 2555 หน้า 48 – 55.
- วิภาวี อนุพันธ์พิศิษฐ์, เสนีย์ สุวรรณดี, สุเทพ เดชะชีพ, สิริวิมล ปันณราช, และ นิภากร กำจรเมฆกุล. “*การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทศนคติและพฤติกรรมของประชาชนที่มีต่อการอนุรักษ์คลองแสนแสบ*” ตีพิมพ์วารสารนิเทศศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2555 หน้า 118 – 126.
 - K.Charuvan, S.Senee, and A.Vipavee. “*Quality Index of San Saep Canal*” ตีพิมพ์ใน Preceeding of 4th International Science, Social Science, Engineering and Energy Coference, December 11th-14th 2012 P.404-408.
 - S.Suwandee, V. Anupunpisit, C.Ratanamaneichat, Ni.Sukjaroen and P. Boonpen. “*Quality of life and Environment of Community along Saen Saeb Canal : A survey foundation of the physical and the current situation (Phase I)*” ตีพิมพ์ใน Prodeedings Science and Engineering Volume 88, 10 October 2013, Pages 404-408.
 - S.Suwandee, V.Anupunpisit and P. Boonpen. “*Quality of life and Environment of Communities along Saen saeb Canal : A Guideline for Reform (Phase II)*” ตีพิมพ์ในวารสาร Procedia - Social and Behavioral Sciences Volume 88, 10 October 2013, Pages 189-196
 - C.Ratanamaneichata, S. Suwandee, V. Anupunpisit, R. Annunnum, P. Mentara, A. Nimnoun, and P. Boonpen. “*A Guideline for Reinforcing Water Based Community’s Economic Strength*” นำเสนอในกลุ่ม Economics and Finance ตีพิมพ์ในวารสาร Procedia - Social and Behavioral Sciences Volume 88, 10 October 2013, Pages 173–178

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโครงการวิจัย

- เสนีย์ สุวรรณดี, เฉลิม ชัยวัชรารณ, ชัยสิทธิ์ ภาวิลาส และนิติบดี ศุขเจริญ. (2562). โครงการสลากกีฬา (Sports Lotto): การศึกษาความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย (A study on pre-feasibility of sports promotion lotto in Thailand), รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ฝ่ายธุรกิจและสิทธิประโยชน์ การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



ที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) ระยะที่ ๒
รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ (Final Report)



- เสนีย์ สุวรรณดี และคณะ. “การศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์และกรอบสมรรถนะที่เป็นเลิศของแรงงานวิชาชีพที่เป็นความต้องการของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” ทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) กลุ่มประเด็น การศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ ปี 2557 (อยู่ระหว่างการวิจัย).
- วิภาวี อนุพันธ์พิศิษฐ์, เสนีย์ สุวรรณดี และคณะ. “การศึกษาเพื่อนำเสนอรูปแบบในการรองรับการเคลื่อนย้ายแรงงานภายใต้กรอบประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน : การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างศูนย์ความเป็นเลิศในการพัฒนาแรงงานวิชาชีพที่เป็นความต้องการของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” ทุนวิจัยจากงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2556 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปี 2556
- วิภาวี อนุพันธ์พิศิษฐ์, เสนีย์ สุวรรณดี และคณะ เรื่อง “การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมของชุมชนริมคลองแสนแสบ” ทุนวิจัยต่อเนื่อง 3 ปี งบอุดหนุนวิจัย งบประมาณแผ่นดิน ปี 2553-2555

เครื่องราชอิสริยาภรณ์ที่ได้รับ

- เบญจมาภรณ์มงกุฎไทย (บ.ม.)
- จตุตถดิเรกคุณาภรณ์ (จ.ภ.)
- ตติยดิเรกคุณาภรณ์ (ต.ภ.)
- เบญจมาภรณ์มงกุฎไทย (บ.ม.)





ประวัติและผลงานวิชาการ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์

คุณวุฒิการศึกษา

ปริญญา	สาขาวิชา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่ได้รับ
ตรี	พลศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2517
โท	Physiology of Exercise	Central Missouri State University, (U.S.A.)	2522
เอก	Physiology of Exercise	Oklahoma State University, (U.S.A.)	2525

ตำแหน่งงาน

- อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527-2557)
- ที่ปรึกษารองการดำเนินงานระหว่างประเทศ (ILO) ประจำองค์การสหประชาชาติ (2530-ปัจจุบัน)
- อุปนายกสมาคมตะกร้อแห่งประเทศไทย (2536-ปัจจุบัน)
- ประธานฝ่ายเทคนิคสหพันธ์ตะกร้อโลก (2540-ปัจจุบัน)
- กรรมการส่งเสริมเหล่ากาชาดจังหวัด สภากาชาดไทย (2542-ปัจจุบัน)
- ผู้อำนวยการศูนย์ทดสอบ วิจัย วัสดุและอุปกรณ์ทางการกีฬา (2551-2558)
- ประธานแขนงวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา หลักสูตรดุขุภีบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2553-2558)
- คณบดี คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (2558-ปัจจุบัน)





ผลงานสิ่งประดิษฐ์

- อุปกรณ์เสริมสร้างสมรรถภาพกล้ามเนื้อของร่างกาย ได้รับการยกย่องเป็นสินค้าผลิตในประเทศที่ราคาถูก ออกอากาศในรายการ “คนไทยวันนี้” ทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7 (2530)
- ลู่วิ่งและจักรยานต้นแบบอัจฉริยะลดภาวะโลกร้อน นำเสนอในงานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย’51 และออกอากาศในรายการ “เข้าข่าวข้น คนข่าวเช้า” ทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี (ช่อง 9) ซึ่งปัจจุบัน เป็นนวัตกรรมต้นแบบของลู่วิ่งไฟฟ้าและจักรยานที่ใช้ในฟิตเนสชั้นนำทั่วประเทศ (2551)

ผลงานวิจัย (5 ปี ย้อนหลัง)

- เฉลิม ชัยวัชราภรณ์, วิชิต คณิตสุขเกษม และคณะ. (2553). การวิเคราะห์หาความพึงพอใจและทดสอบความถูกต้อง แม่นยำ และการใช้งานได้ของเครื่องมือและโปรแกรมวิเคราะห์ผลความสมบูรณ์แข็งแรงทางกายและความสามารถพิเศษเชิงกีฬาที่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนไทย (The satisfaction analysis and validity in the invention of testing equipment and software for physical fitness evaluation and sports talent identification of Thai children and adolescents), คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เฉลิม ชัยวัชราภรณ์, วิชิต คณิตสุขเกษม และคณะ. (2554). การศึกษาความแม่นยำและสมรรถนะในการใช้งานลู่วิ่งไฟฟ้าเพื่อใช้ในการทดสอบและออกกำลังกายจากผู้ผลิตและจำหน่าย (A study of specific characteristic and performance testing for various brands in commercial jogging shoes), คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Pavilas C, Suwanthada S, Chaiwatcharaporn C. (2015). The Tennis Strike Simulation Machine Identified and Confirmed Power Spot Location on Tennis Racket during Flat First Serve. Journal of Exercise Physiologyonline (JEP), 18(3): 14-26.
- เสนีย์ สุวรรณดี, เฉลิม ชัยวัชราภรณ์, ชัยสิทธิ์ ภาวิลาส และนิติบดี สุขเจริญ. (2562). โครงการสลากกีฬา (Sports Lotto): การศึกษาความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย (A study on pre-feasibility of sports promotion lotto in Thailand), รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ฝ่ายธุรกิจและสิทธิประโยชน์ การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

