



## เชื่อมมัน! แจ้งเตือนภัยพิบัติ

วันนี้เริ่มเข้าสู่เทศกาลสงกรานต์ ขอพุดถึง “ระบบการเตือนภัยพิบัติ” หลังจากเกิดแผ่นดินไหวในประเทศเมียนมา เมื่อช่วงปลายวันที่ 28 มี.ค.68 ส่งผลกระทบมาถึงประเทศไทย

โดยเฉพาะกรุงเทพฯ ซึ่งอยู่ห่างจากศูนย์กลางของแผ่นดินไหวเกือบ 1,000 กิโลเมตร ทำให้ศึกของสำนักงานการตรวจเงินแผ่นดิน (สตง.) ที่อยู่ระหว่างการก่อสร้างฟังก่อผลลงมา อย่างน่าสงสัยมาก ๆ

ภัยพิบัติธรรมชาติ “สึนามิ-น้ำป่า-ดินถล่ม-แผ่นดินไหว” จึงไม่ใช่เรื่องไกลตัวคนไทยอีกต่อไป

อันที่จริงประเทศไทยมี “ศูนย์เตือนภัยพิบัติแห่งชาติ” เป็นหน่วยงานในสังกัด กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย (ปภ.) กระทรวงมหาดไทย มีหน้าที่เป็นศูนย์ข้อมูลกลางทางด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติ และควบคุมสั่งการในภาวะวิกฤติตลอดจนแจ้งเตือนภัยพิบัติทุกประเภทที่เกิดขึ้นในประเทศ

ศูนย์เตือนภัยพิบัติแห่งชาติ จัดตั้งขึ้นเนื่องจากเหตุแผ่นดินไหวและคลื่นสึนามิในมหาสมุทรอินเดีย เมื่อวันที่ 26 ธ.ค. 47 ซึ่งเป็นภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อประเทศไทย เพราะมีผู้เสียชีวิต 5,396 คน บาดเจ็บ 8,457 คน สูญหาย 2,951 คน ตลอดจนสร้างความเสียหายต่อบ้านเรือน และภาคธุรกิจต่าง ๆ จึงมีการจัดตั้งศูนย์เตือนภัยพิบัติแห่งชาติขึ้นเพื่อดำเนินภารกิจในเรื่องดังกล่าว

แต่หลังจากแผ่นดินไหวช่วงปลายวันที่ 28 มี.ค.68 คนไทยจำนวนมากถามหาระบบเตือนภัย และการแจ้งข่าวสารเตือนภัย เป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของหน่วยงานใด ใครเป็น “เจ้าภาพหลัก” กันแน่! ระหว่าง ปภ. และคณะกรรมการ

กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

ต่อมาวันที่ 31 มี.ค. 68 ในการประชุมติดตามและแก้ไขปัญหาการเตือนภัยทาง SMS ที่มี น.ส.แพทองธาร ชินวัตร นายกรัฐมนตรี เป็นประธาน ได้ข้อสรุปว่า ระบบ Cell Broadcast หรือวิธีการส่งข้อความสั้น ๆ พร้อมกันไปยังผู้ใช้โทรศัพท์ จะเสร็จสิ้นในช่วงเดือนก.ค.68

ในระหว่างนี้หากมีแผ่นดินไหวเกิดขึ้นอีก ให้ส่งข้อความได้ทันทีที่ได้รับข้อมูลจากกรมอุตุนิยมวิทยา โดย ปภ. ไม่จำเป็นต้องมานั่งวิเคราะห์ข้อความซึ่งใช้ระยะเวลานาน และข้อความที่ส่งจะต้องกระชับ ถูกต้อง และเข้าใจง่าย โดยใช้ระบบ Virtual Cell Broadcast (CBE) เฉพาะระบบ Android จำนวน 70 ล้านเลขหมายไปก่อน โดยที่ ปภ. ส่งตรงไปที่ค่ายมือถือเพื่อแจ้งเตือนประชาชนได้เลย โดยไม่ต้องผ่าน “กสทช.”

ส่วนในระบบ iOS จำนวน 50 ล้านเลขหมาย ให้ใช้การส่ง SMS แทน โดยให้ ปภ. ส่งตรงไปที่ค่ายมือถือ เพื่อส่งข้อความแจ้งเตือนถึงประชาชน

นอกจากระบบเตือนภัย SMS หรือ Cell Broadcast แต่รัฐบาลจะมีการสื่อสารกับประชาชนผ่านแพลตฟอร์มอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นไลน์ เฟซบุ๊ก และโทรทัศน์รวมการเฉพาะกิจแห่งประเทศไทย ด้วย!

นอกจากการแจ้ง “เตือนภัย” ซึ่งชัดเจนแล้วว่าใครเป็น “เจ้าภาพ-ขั้นตอนทำงาน-ช่องทาง” แต่สิ่งที่รัฐบาลมองข้ามไปไม่ได้ คือ ระบบขนส่งมวลชนกลายเป็นอัมพาต! เพราะรถไฟฟ้ทุกสายหยุดวิ่ง การจราจรบนถนนติดขัดอย่างหนัก ประชาชนต้องเดินเท้ากลับบ้านเป็นระยะทางหลายกิโลเมตร จะแก้ไขอย่างไร?

“ญี่ปุ่น” มีทั้งภูเขาไฟ-พายุไต้ฝุ่น-แผ่นดินไหวหนักๆ และบ่อยมาก แต่ทำไม? คนต่างชาติยังแห่ไปญี่ปุ่นกันมากมาย เพราะเขามั่นใจญี่ปุ่นนะสิ!!

พยัคฆ์น้อย



ริกเตอร์วัดแผ่นดินไหวอยู่” จนกลายเป็นประเทศเดียวที่ยังคงใช้คำวัดนี้ก่อเกิดความสับสนให้กับคนไทย และชาวต่างชาติมากพอสมควรในขณะนี้

ถัดมาหากดูไหม้ไลน์ “เหตุแผ่นดินไหวที่มณฑลเฉย” ปรากฏพบแรงสั่นคลอนมีความเร็วกว่าเสียงและน้อยกว่าแสงใช้เวลาประมาณ 7 นาที “ก่อนมาถึงกรุงเทพฯ” หากประเทศไทยมีระบบแจ้งเตือนเหตุฉุกเฉินทำงานได้เร็วก็จะสามารถแจ้งให้ผู้ทำงานในตึก สตง.ออกมาเพื่อจะช่วยลดความสูญเสียได้มากกว่านี้

แต่ว่าทันทีที่เกิดแผ่นดินไหวในเมียนมาเวลา 13.20 น. ตามเวลาประเทศไทย “มีการตรวจสอบคลิปวิดีโอหลายมุมช่วงอาคาร สตง. พังถล่มในเวลา 13.26-13.27 หรือ 7 นาที” แล้วกรมอุตุนิยมวิทยาก็ได้ประกาศแจ้งเตือนภัยแห่งชาติ (สทช.) ผ่านเว็บไซต์ 13.36 น. อันเป็นเวลาตึกถล่มมีคนเสียชีวิตไปแล้ว

ต่อมาในเวลา 13.44 น.กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย (ปภ.) “มีการแจ้งเตือน SMS ในหน่วยงานตั้งแต่ผู้ว่าฯจังหวัด สนง.ปภ.จังหวัด และผู้บริหารทั้งหมด” แล้วในเวลา 14.30 น. ก็มีการแจ้งเตือน SMS ให้กับประชาชนทั่วไปผ่าน คกก.กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

พอมาดูเวลาการแจ้งเตือนประชาชนกลับล่าช้ามาจากจุดเริ่มต้น 13.36 น. “อันเป็นห้วงเวลาที่สำคัญอย่างมาก” ดังนั้นการทำงานแบบอนุกรมต่อกัน “ไม่เวิร์ก” เพราะทันทีที่เกิดเหตุทุกหน่วยควรต้องดำเนินงานตามภารกิจหน้าที่ตัวเอง โดยเฉพาะ กสทช.ต้องแจ้งเตือนภัยต่อประชาชนในทันทีว่าเกิดอะไรขึ้น

สิ่งที่เกิดขึ้นคือ “ระบบแจ้งเตือนด้วย SMS ทำได้คราวละ 200,000-300,000 หมายเลข/ชม.” สวนทางกับประชากรอาศัยอยู่พื้นที่กรุงเทพฯ 12 ล้านคน “จนแจ้งเตือนได้ไม่ทัน” เพราะข้อจำกัดระบบ SMS ต้องทราบเบอร์เป้าหมาย และการใช้เครือข่ายสูงมากในเวลานั้นกลายเป็นอุปสรรคต่อการกระจาย SMS ไม่ได้

“ถ้าไม่มีเบอร์โทรศัพท์ในมือจะส่งข้อความไม่ได้ต้องใช้เวลาอีก 1-2 ชั่วโมงในการทำงานจนเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งนี้คน

ส่วนใหญ่ไม่ได้รับข้อความ บางคนได้รับช้าเกิดภาวะตระหนกตกใจ ออกมาที่โล่งแจ้ง การจราจรติดขัดเช่นนี้ กสทช.จะรับผิดชอบอย่างไร เพราะนายกฯ ท่าหนักเรื่องนี้มากและเหตุการณ์แบบนี้ต้องแก้ไข” รศ.ดร.เสรี ว่า

หากเทียบกับ “ประเทศญี่ปุ่น” ใช้ระบบ J-Alert เมื่อเกิดแผ่นดินไหวระดับรุนแรงเข้มข้มจะสามารถใช้เวลา 1 นาที “เตือนประชาชนให้พร้อมรับมือ” แล้วญี่ปุ่นยังให้ความรู้การป้องกันภัยพิบัติแก่ประชาชนมาตั้งแต่เด็ก

เพื่อสร้างความตระหนักตั้งแต่ฝึกซ้อมรับมืออยู่บ้าน ชุมชน โรงเรียน หน่วยงานรัฐ และบริษัทอย่างน้อย 1 ครั้ง/ปี เมื่อเกิดแผ่นดินไหว “คนญี่ปุ่น” จะรู้แนวการปฏิบัติตนไม่จำเป็นต้องอธิบายข้อความมาจากภาครัฐใดๆ

ดังนั้นเราคงต้องปรับปรุงระบบเตือนภัยล่วงหน้าให้มีประสิทธิภาพ “นายกรัฐมนตรี” ก็ได้สั่งการให้ปรับปรุงทำเป็นระบบเซลล์บอร์ดแคสต์ในการส่งข้อความแจ้งเตือนผู้อยู่ในพื้นที่เสี่ยงให้ได้ในระดับวินาทีแล้ว โดยจะใช้ได้ในเดือน ก.ค.2568 เหตุนี้จึงต้องติดตามอย่างใกล้ชิดในการจัดทำระบบให้ออกมาใช้ได้จริง

เนื่องจาก “ระบบเซลล์บอร์ดแคสต์” ไม่จำเป็นต้องรู้เบอร์ หากเกิดแผ่นดินไหวที่ใดสามารถตีกรอบผลกระทบใช้ระบบนี้ส่งข้อความเตือนไปยังโทรศัพท์มือถือทุกคนได้พร้อมกันทั้งหมดในคราวเดียว สิ่งนี้เป็นความสำคัญด้านเทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้เตือนภัยพิบัติในเดือน ก.ค.นี้ตามที่ “นายกฯ” ประกาศต้องทำระบบให้เสร็จ

เพราะเมืองคาพยพที่ทำเรื่องนี้หลายหน่วยงานตั้งแต่ปัจจุบัน “คุยกันถึงการลดขั้นตอนการขออนุญาตผู้บริหาร” เช่นนั้นในระหว่างนี้หากเกิดเหตุฉุกเฉินก็ให้ใช้ระบบการแจ้งผ่าน SMS โดยไม่ต้องผ่าน กสทช. รวมถึงใช้ช่องทางการแจ้งเตือนผ่านสถานีโทรทัศน์ วิทยุ และโซเชียลมีเดียไปก่อน

สุดท้ายนี้หากประเทศไทย “ไม่พัฒนาระบบเตือนภัยพิบัติที่มีประสิทธิภาพ” ผลกรรมคงมาตกที่ประชาชนจะต้องเผชิญกับความวิตกกังวลและความไม่มั่นคงในชีวิตประจำวันแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ.

**GAME ON**

An examination of the imminent draft bill on gaming, seeking to both regulate and promote the industry. **2**

**EXPLAINER**

KOMSAN TORTERMVASANA

# Unpacking the Game Industry Act

The draft bill is expected to both regulate and promote a sector that observers expect to boom in the coming years

**T**he Digital Economy and Society (DES) Ministry has assigned the Digital Economy Promotion Agency (depa) to draft the country's first Game Industry Act in collaboration with the Culture Ministry, creating a law that covers all dimensions of the digital game business and services.

Digital games are now available on a variety of devices and platforms.

**Q WHY IS THE BILL NECESSARY?**

State agencies have been concerned with online gaming as its content can sometimes include gambling activities.

This means it should be defined and supervised with clear regulatory conditions and a registration system, seeking a balance between monitoring and promoting the

gaming ecosystem, noted the DES Ministry.

The ministry said the games category is more expansive than physical activities at internet cafes, motion pictures, or online platforms on both iOS and Android operating platforms.

The law should deal with the sophisticated development of the gaming sector, currently valued at 30-40 billion baht, while promoting Thailand to become a gaming hub in Southeast Asia, said the DES Ministry.

Earlier the Culture Ministry considered amending the Film Act by adding additional content to cover games. However, the DES and Culture ministries later agreed that games should be dealt with separately under a specific law.

Nuttapon Nimmanphatcharin, president

of depa, said gaming has become a creative sector that plays an important role in the global economy.

"We expect the value of the local game industry to reach 100 billion baht within the next 10 years," he said.

Mr Nuttapon said game exports are valued at 800 million baht per year, with the sector tallying a trade deficit due to a higher import value.

"This industry has a lot of opportunities. Games are interconnected with many sectors, from education to entertainment and sports. In addition, games are a cultural activity in a region that has many similar elements," he said.

A clear scheme in the upcoming law will help regulate and promote the gaming ecosystem, while providing a framework



PHOTO: NUTTHAWAT WICHEANBUT

Teams of gamers compete at Thailand Game Show 2024, which took place at Queen Sirikit National Convention Center.

for a digital service tax in the future, said Mr Nuttapon.

### **Q WHAT DOES THE LAW COVER?**

The bill covers five important facets: improving the gaming definition, establishing a related committee, registration, supervision and a promotion fund.

He said the law not only attempts to improve economic growth, but also focuses on creating a balance between promoting the industry and protecting society, especially protecting young people and preventing mental health impacts.

The goal is to create an environment conducive to the positive use of the gaming industry, said Mr Nuttapon.

Depa is coordinating with relevant agencies to prepare a process to support enforcement of the law, such as the registration of online game service providers, a game ratings system in line with international standards, and expediting meetings with agencies to ensure consistency with other laws being drafted, such as the regulation of online gambling being prepared by the Interior Ministry.

The bill sets a framework for the development of the gaming industry in all dimensions, from human resource development to promoting Thai game entrepreneurs through various mechanisms, setting guidelines aimed at preventing negative social impacts, while attracting investment to Thailand from overseas entrepreneurs.

Game entrepreneurs, manufacturers, developers, distributors and game platform providers or those offering related products or services are all expected to register under the new regime, he said.

Registration is expected to increase the efficiency and competitiveness of the domestic game industry to meet international standards, said Mr Nuttapon.

The law should develop standards, criteria and methods for regulating and controlling the game industry, allowing for effective supervision and enforcement of the law, he said.

The law will also support the development of the industry throughout the supply chain and the value of games through the promotion fund, said Mr Nuttapon.

The promotion fund is expected to receive 500 million baht a year from the National Broadcasting and Telecommunications Commission fund and another 500 million baht a year from the Revenue Department.

He said the fund will be operated by the Game Promotion Institute, established under depa.

Earlier Mr Nuttapon said this draft law would not overrule other laws, instead enhancing current laws and enabling new laws to function more effectively.

### **Q WHAT IS THE STATUS OF THE BILL?**

The bill recently passed a public hearing. Representatives from the private sector and educational institutions noted manpower is essential in the gaming sector and proposed adding manpower development to the bill.

They proposed representatives from the private sector, education, and gaming executives be added to a committee as the gaming industry is rapidly developing. This participation would enable the committee to follow recent developments and learn about various issues quickly and accurately, according to businesses.

DES Minister Prasert Jantararungtong said opinions and suggestions put forward during the hearing will be combined with the results of four rounds of brainstorming meetings conducted with government agencies and the private sector.

Mr Nuttapon said depa applied opinions from all sectors to expedite improvement of the draft.

On March 21, the subcommittee on accelerating urgent legislation from parliament called on depa to clarify the process. The agency explained the details and necessity of the law, saying it is not an emergency, but is needed to supervise and prevent



We expect the value of the local game industry to reach 100 billion baht within the next 10 years.

**NUTTAPON NIMMANPHATCHARIN**  
PRESIDENT, DIGITAL ECONOMY PROMOTION AGENCY

problems arising from illegal activities and gambling.

In addition, the private sector wants a legal framework to help develop new industries and increase the market value of game exports from Thailand.

Depa expects to present the bill to the DES Ministry to forward to the cabinet within 60 days for consideration and approval. The agency expects the law to become effective by year-end, or in 2026.

#### **Q WHAT ARE THE EXPECTATIONS FOR THE BILL?**

As the law requires all related parties to register, these parties will receive tax benefits such as tax deductions to support the development of the gaming industry and for companies that train digital workers. Tax support is also expected for Thai gaming operators to promote employment and digital skills development.

The law includes game ratings to prevent problems from playing certain games, particularly online gambling and violence in games, according to depa.

The law also creates measures to encourage Thai entrepreneurs to compete internationally.

Promotion in the bill covers the entire supply chain, from content design, character creation and animation production to tying content into games and organising e-sports competitions to encourage foreign developers to invest in Thailand, with the goal of making Thailand a regional gaming hub.