

ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต

Legal Problems on E-sport Player Contracts

¹วัชรพงษ์ เชื้อนพันธ์ (Wachcharapong Kheanpan)

²นาถนิรันดร์ จันทรงาม (Nartnirun Junngam)

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (Thammasat University)

Email: Watcharapong_pw@hotmail.com

Received December 11, 2020; Revised December 25, 2020; Accepted February 20, 2021

Abstract

This research aims to achieve the following objectives: 1) to study the history of electronic sports (thereinafter ‘E-sports’) and employment contract of E-sport athletes 2) to study legal frameworks, concepts, and definitions relating to rights and welfares of E-sport athletes in international level as compared to Thailand 3) to study categorization difficulties of legal interpretation in the employment contract of E-sport athletes in Thailand whether it should be the hire of service or hire of work contract 4) to study and suggest interpretation guideline including suggestions on E-sport athletes welfares with a standardized contract by international standard. This is qualitative research relying on textbooks, articles, and the internet both domestic and international. The result of research indicates that E-sports are hugely popular in Thailand, although they are unmonitored by any special legal and regulatory frameworks to control and to provide welfares to E-sport athletes including the employment contract of the athletes. This resulted in the following legal problems: 1) Problems interpreting whether an E-sports athlete contract is a labor contract under Thai law or not. 2) Thailand has a law governing unfair contract terms, ie the Unfair Contract Terms Act B.E. 2540 (1997) Remedies by the court modifying the contents of the contract to be fair only when the case is brought to court. 3) Although in a court judgment, the court may view the E-sports contract as a labor contract and is covered by the labor law. But the decision in the above guidelines is the discretion of the court in each case. Therefore, there is undeniable uncertainty. 4) Although the Professional Athletes Promotion Act B.E. 2556 (2013) has several measures to protect athletes. But E-sports has not yet been designated as a sport to be covered by the Act.

Keywords: E-Sport; E-Sport Players; E-Sport player contracts

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต 2) เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมาย แนวคิด ความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับสิทธิสวัสดิการในการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศ เปรียบเทียบกับประเทศไทย 3) เพื่อศึกษาปัญหาการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นเป็นสัญญาจ้างประเภทใด ระหว่างสัญญาจ้างแรงงานจ้างทำของหรือสัญญาไม่มีชื่ออื่น ๆ 4) เพื่อศึกษาและเสนอแนะแนวทางการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมสิทธิสวัสดิการให้กับนักกีฬาอีสปอร์ต ด้วยรูปแบบของข้อสัญญามาตรฐานที่มีความเป็นธรรมตามหลักสากล โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ศึกษาจากเอกสาร ได้แก่ หนังสือ บทความ ข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ในประเทศไทยนั้นแม้ว่าการแข่งขันอีสปอร์ตกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก แต่ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับเป็นการเฉพาะเพื่อกำกับดูแลอีสปอร์ตและคุ้มครองสิทธิของนักกีฬาอีสปอร์ต โดยเฉพาะในส่วนของการทำสัญญาจ้างนักกีฬา จึงส่งผลให้เกิดปัญหาทางกฎหมาย 1) ปัญหาในการตีความว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานตามกฎหมายไทยหรือไม่ 2) แม้ประเทศไทยมีกฎหมายว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม กล่าวคือ พระราชบัญญัติว่าด้วยว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 แต่กฎหมายดังกล่าวให้ความคุ้มครองในชั้นปลายเหตุ กล่าวคือ คู่สัญญาจะได้รับการเยียวยาโดยการที่ศาลปรับเปลี่ยนเนื้อหาของข้อสัญญาให้เกิดความเป็นธรรม ก็ต่อเมื่อมีคดีขึ้นสู่ศาลเท่านั้น 3) แม้ว่าการวินิจฉัยคดี ศาลอาจจะมองว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานและอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของกฎหมายแรงงาน แต่การวินิจฉัยในแนวทางดังกล่าวก็เป็นเรื่องดุลพินิจของศาลในแต่ละคดี จึงยังมีความไม่แน่นอนอยู่อย่างปฏิเสธไม่ได้ 4) แม้พระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มีมาตรการหลายประการที่คุ้มครองนักกีฬา แต่ก็กีฬาอีสปอร์ตยังมิได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว

คำสำคัญ: อีสปอร์ต; นักกีฬาอีสปอร์ต; สัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต

บทนำ

กีฬา (Sports) ในภาษาไทยเป็นคำที่รับมาจากภาษาบาลี ซึ่งตามความหมายในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน “กีฬา” หมายถึงกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เพื่อเป็นการบำรุงแรง หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต ในขณะที่ Sport มีที่มาจากคำว่า Desport ภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง “เวลาว่าง” หรืออาจหมายถึงเหตุการณ์ที่จัดขึ้นเพื่อความบันเทิง การพนัน การละเล่น รวมไปถึงการล่าสัตว์ ซึ่งประเภทของกีฬาสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มหลัก คือ 1. ประเภทการแข่งขันความเร็ว 2. ประเภทการแข่งขันเป็นคู่แข่งขัน 3. ประเภทการบรรลุผล 4. ประเภทอื่น ๆ (Siamsport, 2017) ซึ่งจะเห็นได้ว่าแต่เดิมนั้นกีฬา (Sport) ที่บุคคลในประเทศไทยเข้าใจโดยทั่วไปนั้นย่อมหมายถึงกีฬาที่

จะต้องมีการใช้ร่างกายแรงใจเท่านั้น โดยเฉพาะกีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล อเมริกันฟุตบอล กอล์ฟ เทนนิส ฯ ล้วนแล้วแต่เป็นกีฬาที่นิยม มีผู้ชื่นชอบและติดตามสูงเป็นอันดับต้น ๆ ของโลกนับหลายร้อยหลายพันล้านคน (Das, 2019)

อนึ่ง เมื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเปลี่ยนแปลงไป ความต้องการในการแข่งขันหรือการเล่นกีฬาของมนุษย์ก็เริ่มมีความความต้องการสิ่งใหม่ ๆ ด้วยการนำเอาเอาวีดีโอเกมส์มาใช้แข่งขันเพื่อชิงรางวัล โดยวีดีโอเกมส์ที่มีการบันทึกไว้ว่า ได้ใช้แข่งขันกันครั้งแรกนั้นคือ เกมส์ Space War ซึ่งเป็นการจัดการแข่งขันขึ้นที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ในปี ค.ศ. 1972 แต่เมื่อเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตในช่วง ค.ศ. 1990-1999 ได้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของวีดีโอเกมส์และการเล่นเกมส์ไปอย่างสิ้นเชิง เพราะสิ่งดังกล่าวสามารถช่วยให้ผู้เล่นเกมส์สามารถหรือเล่นกันในระบบ Online Multiplayer อันนำมาซึ่งการถือกำเนิดของเกมส์ Quake, Counter-Strike และ Starcraft ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดของการเรียกการแข่งขันการเล่นเกมส์ดังกล่าวว่ากีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) หรืออิเล็กทรอนิกส์สปอร์ตโดยมีอุปกรณ์การแข่งขันประกอบด้วย เมาส์ หูฟัง คีย์บอร์ด แป้นรองเมาส์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เปรียบได้กับรองเท้าของนักฟุตบอล รองเท้าวิ่ง หรืออุปกรณ์ของกีฬาทั่วไปที่ใช้แข่งขันกัน ส่วนคอมพิวเตอร์และเกมส์ก็คือชนิดของกีฬา

โดยในปัจจุบันการแข่งขันอีสปอร์ตสามารถแบ่งประเภทชนิดการแข่งขันที่เป็นที่นิยมเหมือนอย่างเช่นชนิดกีฬาได้ โดยในการจำแนกสามารถแบ่งประเภท ดังนี้ 1. Multiplayer online battle arena หรือ MOBA 2. First-person shooter 3. Battle Royale 4. Other ยกตัวอย่างเช่น เกมส์วางแผนการรบ (Strategy) เกมส์แนวต่อสู้ (Fighting) การ์ดเกมส์ (Collectible Card Game) ฟุตบอล (FIFA) คาดการณ์ว่าอัตราการเติบโตของรายได้ของการอีสปอร์ตนั้นจะเพิ่มขึ้นเฉลี่ยอยู่ที่ราว 29% ในช่วงปี ค.ศ. 2017-2020 ซึ่งจะทำให้ตลาดของวงการอีสปอร์ต มีมูลค่าสูงถึง 1.48 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ค.ศ. 2022 (Thatarod Chiranphong, 2018) การเติบโตของธุรกิจที่เพิ่มสูงขึ้นจึงทำให้มีทีมหรือสโมสร หรือสังกัดอีสปอร์ตเกิดขึ้นมากมาย อันนำมาซึ่งการว่าจ้างผู้เล่นที่มีความสามารถในการเล่นเกมส์อีสปอร์ตชนิดนั้น ๆ เพื่อมาเป็นนักแข่งภายใต้สังกัดของตน จึงทำให้หลายประเทศ เช่น เกาหลีใต้ ฝรั่งเศส มาเลเซีย มีความตื่นตัวต่อถึงสภาพปัญหาในทางกฎหมายที่สำคัญ ที่จะเกิดขึ้นโดยเฉพาะปัญหาทางกฎหมายในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งประเทศเหล่านั้นมีความพยายามในการออกกฎหมาย หรือข้อบังคับเพื่อคุ้มครองและควบคุมข้อสัญญา หรือรูปแบบของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตมาตรฐาน เพื่อรองรับสนับสนุนคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการของนักกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อไม่ให้ผู้เล่นซึ่งถูกว่าจ้างถูกเอารัดเอาเปรียบจากคู่สัญญา ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักเป็นสังกัดหรือสโมสรใหญ่ ๆ ที่มักมีอำนาจต่อรองที่มากกว่า และการที่ประเทศเหล่านั้นเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวย่อมทำให้ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตมีขวัญกำลังใจที่ดี ที่จะมุ่งพัฒนาฝีมือเพื่อลงแข่งขันในทุกระดับการแข่งขัน และยังทำให้ภาพลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตถูกยกระดับ จากผู้เล่นเกมส์ธรรมดาให้เข้าสู่คำว่า “นักกีฬาอาชีพ” อย่างเต็มตัว พร้อมทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศนั้น ๆ ได้รับความมั่นคงในการประกอบอาชีพ

ประเทศไทยเองปัจจุบันมีการจัดตั้งสโมสรและสังกัดขึ้นมากมายหลากหลายสโมสร เพื่อเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ โดยการแข่งขันกีฬาในระดับภูมิภาค มีการนำเอากีฬาอีสปอร์ตหลายชนิดกีฬาด้วยกันมาใช้ในการจัดการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นกีฬาซีเกมส์ หรือแม้กระทั่งกีฬาเอเชียนเกมส์ ก็มีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเพื่อชิงเหรียญรางวัลเฉกเช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป นอกจากอีสปอร์ตจะมีการจัดการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลแล้ว ยังสามารถสร้างรายรับให้กับประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นการส่งผลต่อรายรับในธุรกิจต่าง ๆ ภายในประเทศ โดยปัจจุบันการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศไทยถือว่าอยู่ในช่วงที่กำลังเป็นที่นิยม โดยมีการคาดการณ์กันว่าวงการอีสปอร์ตจะมีอัตรา

การเติบโตที่สูงต่อไปในช่วง 2-3 ปีข้างหน้า อีไอซี มองว่าธุรกิจไทยที่จะได้ประโยชน์จากแนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้มี 3 ธุรกิจ ได้แก่ 1) ธุรกิจอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ใช้ต่อพ่วงกับเครื่องคอมพิวเตอร์ 2) ธุรกิจที่ต้องอาศัยสปอนเซอร์ในการให้การสนับสนุน และ 3) ธุรกิจการท่องเที่ยว

ดังนั้น สิ่งสำคัญในการจะทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตและวงการอีสปอร์ตของไทยมีความเข้มแข็งและเติบโตได้นั้นคือกฎหมายที่เกี่ยวข้องต่อการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิสวัสดิการต่าง ๆ ให้แก่นักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งถือเป็นทรัพยากรบุคคลที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและวงการอีสปอร์ตของไทย โดยกฎหมายจะต้องมีความเป็นสากล เป็นธรรม ไม่มีการเอารัดเอาเปรียบ หรือการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมต่อนักกีฬา โดยเฉพาะในส่วนของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาจ้างระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตกับสโมสรหรือสังกัด ทั้งนี้ ปัจจุบันการทำสัญญาจ้างของนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นยังไม่มีกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ที่จะบังคับใช้เป็นการเฉพาะ ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาทางกฎหมายและข้อสัญญา รวมไปถึงการตีความของศาลต่อประเภทของสัญญาจ้างนักกีฬา อันเนื่องด้วยเพราะลักษณะของสัญญาจ้างของนักกีฬาอีสปอร์ตนั้น ยังมีความเหมือนและแตกต่างจากสัญญาจ้างโดยทั่วไปอยู่มาก รวมถึงแนวคิดทางกฎหมายที่มุ่งจะคุ้มครองคู่สัญญาก็แตกต่างกัน สามารถแยกลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดังนี้ 1) สัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย เป็นสัญญาจ้างประเภทใด ระหว่างสัญญาจ้างจ้างแรงงาน จ้างทำของ หรือสัญญาไม่มีชื่ออื่น ๆ 2) สัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ควรมีรูปแบบหรือข้อสัญญาที่เป็นมาตรฐานเพื่อใช้ในการควบคุม ดูแลส่งเสริมให้นักกีฬาอีสปอร์ตหรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต
2. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมาย แนวคิด ความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับสิทธิสวัสดิการในการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศ เปรียบเทียบกับประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาปัญหาการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้นเป็นสัญญาจ้างประเภทใด ระหว่างสัญญาจ้างจ้างแรงงาน จ้างทำของ หรือสัญญาไม่มีชื่ออื่น ๆ
4. เพื่อศึกษาและเสนอแนะแนวทางการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมสิทธิสวัสดิการให้นักกีฬาอีสปอร์ต ด้วยรูปแบบของข้อสัญญามาตรฐานที่มีความเป็นธรรมตามหลักสากล

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์งานวิจัยทางวิชาการ บทความ ตำราเอกสาร เอกสารทางราชการ เพื่อทราบถึงที่มาและสภาพปัญหาของกีฬาอีสปอร์ต และการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ตลอดจนแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในสัญญาจ้าง รวมถึงข้อสัญญามาตรฐานที่เป็นการส่งเสริมสิทธิสวัสดิการให้นักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศที่มีการแข่งขันอีสปอร์ต และมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย ตลอดจนการเสนอแนะแนวทางเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไม่ว่า

จะเป็นการตีความของศาลที่มีต่อสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต การปรับปรุงและพัฒนากฎหมายในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย ให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับสภาพปัญหาในปัจจุบันต่อไป

ทบทวนวรรณกรรม

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอีสปอร์ต

อีสปอร์ต (E-Sports) คืออะไรและมีความหมายอย่างไรนั้น ปัจจุบันยังไม่มีพจนานุกรมใดที่ให้ความหมายที่แน่ชัด แต่เมื่อพิจารณาจากการนำเอาคำว่า “กีฬา” (Sports) ซึ่งพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรม หรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต มารวมกับคำว่า “อิเล็กทรอนิกส์” (Electronic) ซึ่งพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของคำว่า อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง วิทยาศาสตร์กายภาพแขนงหนึ่งที่น่าสนใจประยุกต์ใช้กับการศึกษาวงจรไฟฟ้าที่ใช้สารกึ่งตัวนำและอุปกรณ์อื่น ๆ ซึ่งควบคุมการเคลื่อนที่ของอิเล็กตรอนได้ ซึ่งเมื่อพิจารณารวมกับวิดีโอเกมส์ (Video Game) ก็คือการใช้เครื่องมือเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นเกมประเภทคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ซึ่งเป็นเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เล่นสามารถใช้ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User interface) ส่งผลการกระทำ (Input) กลับเข้าไปยังหน่วยประมวลผลกลาง (Central Processor Unit) ในตัวเครื่อง ให้คิดคำนวณแล้วแสดงผลโต้ตอบกลับมาด้วยแสง-เสียง-การสั่น-หรือภาพบนจอภาพในรูปแบบของวิดีโอ (Stack, 2018) ซึ่งจากการนำเอาคำทั้งสองคำมารวมกันก็อาจจะให้ความหมายได้ว่า อีสปอร์ต หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือการแข่งขันกีฬารูปแบบหนึ่งที่ผู้เล่นใช้วิดีโอเกมส์เป็นกีฬาในการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ โดยผู้เข้าแข่งขันหรือผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป อาจมีได้ทั้งการแข่งขันประเภทบุคคลและประเภททีมโดยมีกติกาการแข่งขัน การวางแผน การทำงานเป็นทีม รวมถึงมีการฝึกซ้อมเฉพาะตัวเกี่ยวกับกีฬาทั่วไป (Tanatorn Vaskul, 2019)

ปัจจุบันประเทศไทยให้การรับรองกีฬาอีสปอร์ต โดยการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้ (Disayut Thanaboonchai, 2017) โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand e-Sports Federation) เป็นองค์กรกีฬาระดับชาติ มีทำหน้าที่กำกับดูแลอีสปอร์ตในประเทศไทย เป็นสมาชิกของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติและสหพันธ์อีสปอร์ตเอเชีย มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในประเทศ ภายใต้ความดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย สำหรับการแข่งอีสปอร์ตสามารถแบ่งประเภทชนิดการแข่งขันที่เป็นที่นิยม (Chapman, 2017) ดังนี้ 1) Multiplayer online battle arena (MOBA) 2) First-person shooter 3) Battle Royale 4) Other ยกตัวอย่างเช่น เกมสแนววางแผนการรบ (Strategy) เกมสแนวต่อสู้ (Fighting) การ์ดเกม (Collectible Card Game) การจำลองสถานการณ์จริงของกีฬา เช่น ฟุตบอล (FIFA) เป็นต้น

สหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ (International Esports Federation)

สหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ (International Esports Federation) หรือ IESF ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม ค.ศ. 2008 มีสมาชิกผู้ร่วมก่อตั้งจากสมาคมอีสปอร์ต จำนวน 9 ประเทศ ได้แก่ เดนมาร์ก, เกาหลีใต้, เยอรมนี, ออสเตรเลีย, เบลเยียม, เนเธอร์แลนด์, สวิตเซอร์แลนด์, เวียดนาม และไต้หวัน (International Esports Federation (IESF), 2017) โดยสหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติเป็นองค์กรระดับโลก ตั้งอยู่ที่ประเทศเกาหลีใต้ มีภารกิจคือทำให้การเล่นกีฬา

อิเล็กทรอนิกส์ได้รับการยอมรับว่าเป็นกีฬาที่ต้องตามกฎหมาย พร้อมทำหน้าที่สนับสนุน ให้คำแนะนำแก่สมาชิก การฝึกอบรมเพื่อสร้างบุคลากรอีสปอร์ตที่มีคุณภาพ กำหนดกติกาข้อบังคับการแข่งขันที่เป็นสากล การผลักดันให้กีฬาอีสปอร์ตถูกบรรจุลงในกีฬาแห่งมวลมนุษยชาติอย่างกีฬาโอลิมปิก (Olympic) ปัจจุบันสหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ มีสมาชิกกว่า 60 ประเทศทั่วโลก (International Esports Federation (IESF), 2018) โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย ก็เป็นหนึ่งในสมาชิกของ IESF

นักกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport Players)

สุดยอดผู้เล่น หรือที่คนในวงการการอีสปอร์ตจะเรียกกันว่า “โปรเพลย์เยอร์” (Pro-Players) (Stack, 2018) โดยผู้เล่นที่หมั่นฝึกฝนเพิ่มทักษะที่จำเป็นในการเล่นอีสปอร์ตแต่ละประเภท ซึ่งหากมีทักษะหรือพรสวรรค์โดดเด่น ย่อมสามารถพัฒนาฝีมือต่อยอดเป็นโปรเพลย์เยอร์ ซึ่งโปรเพลย์เยอร์เหล่านี้หากมีวินัยหมั่นฝึกซ้อมก็สามารถต่อยอดเป็นอาชีพหลักของตนเอง สามารถสร้างรายได้ สร้างชื่อเสียงให้ตนเอง และมีโอกาสรับใช้ชาติในการแข่งขันระดับนานาชาติต่อไป โดยล่าสุดที่ประชุมของการกีฬาแห่งประเทศไทย เห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นกีฬานิตหนึ่งและการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 อีสปอร์ตถูกจัดขึ้นในฐานะกีฬาสาธิต และบรรจุเป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการ ในเอเชียนเกมส์ 2022 ต่อไป (Etchells, 2018)

สัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport Player Contracts)

นักกีฬาอีสปอร์ตนั้นสามารถมีรายได้จากรางวัลการแข่งขันมากขึ้นอยู่กับผู้จัด เริ่มตั้งแต่หลักพันบาท ไปจนถึงหลัก “ล้านบาท” ในเวทีใหญ่ ๆ หรือเวทีระดับโลก แต่ปัจจุบันนักกีฬาอีสปอร์ตมีรายได้หลักจากค่าจ้างหรือค่าตอบแทน หากอยู่ในสังกัดหรือทีมที่มีผู้สนับสนุนก็สามารถที่จะมีเงินเดือนจากสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตอีกด้วย ซึ่งนั่นย่อมเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่นักกีฬาอีสปอร์ตจะต้องมีสังกัดหรือสโมสร เพื่อสร้างความมั่นคงทางด้านรายได้และสวัสดิการให้แก่ตนเอง โดยเฉพาะในประเทศฝรั่งเศส นักกีฬาอีสปอร์ตจะถูกจัดให้เป็นนักกีฬาอาชีพของประเทศฝรั่งเศสหรือไม่ ย่อมถูกกำหนดโดยการทำสัญญาจ้าง มีค่าตอบแทนและเล่นเพื่อการแข่งขัน ไม่ว่าจะเล่นกีฬานิตใดก็ตาม (Pornpon Thedthong, 2018) จะเห็นได้ว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตนั้นเป็นนิติกรรมอย่างหนึ่ง ที่ก่อให้เกิดสิทธิหน้าที่ให้แก่ทั้งนักกีฬาอีสปอร์ต และสังกัดหรือสโมสรอีสปอร์ตที่จะต้องเคารพและปฏิบัติตาม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการศึกษาด้วยวิธีการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความ การสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต กฎหมายไทยและต่างประเทศ รูปแบบของสัญญาจ้าง และเอกสารใด ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากทั้งประเทศไทยและต่างประเทศในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและข้อสัญญาของนักกีฬาอีสปอร์ต รวมไปถึงความคุ้มครองในสิทธิสวัสดิการในรูปแบบของกฎหมายหรือข้อสัญญามาตรฐาน เพื่อที่จะนำมาวิเคราะห์ เสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาเรื่องการตีความของศาล ข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศ รวมไปถึงกฎเกณฑ์ข้อบังคับในลีกการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลก ทำให้เห็นแนวทางการใช้กฎหมายและความพยายามในการป้องกันและแก้ไขปัญหานั้นไม่เพียงประสงค์ที่อาจจะเกิดขึ้นในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ผ่านรูปแบบกฎหมายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการบัญญัติกฎหมายเฉพาะเพื่อให้การคุ้มครองและการตีความของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต หรือการพยายามที่จะสร้างข้อสัญญามาตรฐานเพื่อเป็นกฎกติกากลางให้การทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตจะต้องได้รับไม่ต่ำกว่าที่ข้อสัญญามาตรฐานนั้นกำหนด โดยมีเนื้อหาและสาระสำคัญ ดังนี้

ประเทศฝรั่งเศส

ประเทศฝรั่งเศส มีการออกกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวกับการพัฒนาการแข่งขันวิดีโอเกมส์หรืออีสปอร์ต โดยกำหนดกรอบการทำงานที่แท้จริงสำหรับการแข่งขันออนไลน์และออฟไลน์ สร้างคณะกรรมการพิเศษดูแลเฉพาะเรื่องดังกล่าว พร้อมทั้งการทำให้ผู้เล่นมีสถานะที่แท้จริง ผ่านมาตรการต่าง ๆ (RMC Sport, 2016) นำมาซึ่งการมีกฎหมายที่ได้ให้การยอมรับอย่างเป็นทางการ การฝึกฝนการเล่นวิดีโอเกมส์เพื่อแข่งขันในรูปแบบของกีฬาอีสปอร์ต และสถานะอย่างเป็นทางการสำหรับผู้เล่นมืออาชีพ กฎหมายฉบับนี้รัฐบาลฝรั่งเศสประกาศ เมื่อเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2016 มีการกำหนดสัญญามืออาชีพเฉพาะสำหรับผู้เล่นวิดีโอเกมส์มืออาชีพ (Nicolle, 2016) เป็นกฎหมายที่มีชื่อว่า LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (1) หรือรัฐบัญญัติ Digital Republic Act โดยเฉพาะในมาตรา 102 ได้ให้นิยามของผู้เล่นอาชีพ หมายถึง ผู้เล่นที่มีเงินเดือนจากการแข่งขันระดับมืออาชีพของวิดีโอเกมส์แข่งขัน อันเนื่องมาจากการมีส่วนร่วมในการแข่งขันวิดีโอเกมส์ โดยมีความสัมพันธ์ทางกฎหมายกับสมาคมหรือบริษัทที่ได้รับอนุมัติจากรัฐบาล โดยพระราชบัญญัตินี้ระบุข้อกำหนดของสัญญาจ้างงานสำหรับผู้เล่นมืออาชีพที่มีความสามารถในการแข่งขัน ว่าจะต้องมีการทำสัญญาที่มีระยะเวลาการจ้างขั้นต่ำ 12 เดือน และระยะเวลาสูงสุด 5 ปี โดยผู้เล่นมืออาชีพจะได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายแรงงานของประเทศฝรั่งเศส

ประเทศเกาหลีใต้

รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้ออกกฎหมาย Act on Promotion of E-sports (Electronic Sports) วัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัตินี้ คือการสร้างโครงสร้างพื้นฐานสำหรับวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมของอีสปอร์ต โดยมุ่งเน้นที่จะเพิ่มความสามารถทางการแข่งขันในกีฬาอีสปอร์ต โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรืออีสปอร์ต โดยเนื้อหาของพระราชบัญญัตินี้ ได้นิยาม “อีสปอร์ต” หมายถึงเกมส์ที่ผู้เล่นแข่งขันกันเอง เพื่อทำคะแนนหรือเพื่อชัยชนะด้วยผลิตภัณฑ์เกมที่กำหนดไว้ใน วรรค 1 ของข้อ 2 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมส์และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันดังกล่าว ในส่วนของนิยาม “นักกีฬาอีสปอร์ต” (E-Sports Players) หมายถึง ผู้ที่ลงทะเบียนกับองค์กรอีสปอร์ต (E-Sports Organization) ตามเงื่อนไขที่องค์กรอีสปอร์ตกำหนด โดยองค์กรอีสปอร์ต (E-Sports Organization) คือ บริษัทหรือองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต (E-Sports) ยกตัวอย่างเช่น สมาคมอีสปอร์ตของประเทศเกาหลีใต้ (Korea E-sports Association; Kespa) และในการส่งเสริมนักกีฬาอีสปอร์ตนั้นถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนใน มาตรา 15 ของพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว มีเนื้อหาส่งเสริมการพัฒนานักกีฬา

อีสปอร์ต และอำนวยความสะดวกในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอีสปอร์ต รัฐจำเป็นต้องแสวงหามาตรการที่จำเป็นในการส่งเสริมนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับมืออาชีพ และส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสำหรับทุกคนด้วย

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่ากฎหมายในมาตรานี้เป็นการกำหนดหน้าที่อย่างชัดเจนของรัฐ การให้อำนาจแก่รัฐที่สามารถดำเนินการในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็น รวมถึงการออกมาตรการด้านกฎหมายหรืออื่น ๆ เพื่อส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิแก่นักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศอีกด้วย หากมาตรการเช่นว่านั้นเกี่ยวข้องโดยตรงในการส่งเสริมอาชีพแก่นักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศ โดยการอาศัยกฎหมายอันเป็นที่มาของอำนาจตามกฎหมายใน มาตรา 15 ของพระราชบัญญัติฉบับดังกล่าว

สำหรับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการในสัญญาของนักกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport Player) ในประเทศเกาหลีใต้ นั้นปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายใดที่ตราออกมาบังคับใช้เป็นการเฉพาะ และใช้บังคับอย่างเป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยในอดีตที่ผ่านมาคงมีแต่กฎข้อบังคับที่ออกโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตของประเทศเกาหลีใต้ กับผู้พัฒนาเกมสื่อกข้อบังคับในการควบคุมในเรื่องของค่าจ้างขั้นต่ำ อายุของนักกีฬา และระยะเวลาในการทำสัญญาเท่านั้น ยังไม่มีการควบคุมการทำสัญญาในส่วนอื่น ๆ แต่อย่างใด (Jang, 2019) แต่เนื่องจากในปี ค.ศ. 2019 เกิดกรณีข้อพิพาทเรื่องของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศเกาหลีใต้ โดยมีการเปิดเผยถึงข้อสัญญาที่มีลักษณะของสัญญาไม่เป็นธรรม กล่าวคือ สัญญามีข้อตกลงที่ให้ผู้ว่าจ้างโอนย้ายผู้เล่นโดยไม่ต้องอาศัยความยินยอมโดยอิสระ การกำหนดให้บรรดาเงินรางวัลที่ได้จากการแข่ง เงินที่ได้จากการสนับสนุน จะต้องส่งมอบให้แก่ผู้ว่าจ้างแล้วจะแบ่งให้ผู้เล่นหรือไม่เป็นสิทธิของผู้ว่าจ้างแต่เพียงผู้เดียว (Wolf and Kang, 2019) เหตุการณ์ดังกล่าวนำมาซึ่งการเรียกร้องของประชาชนเกาหลีใต้ กว่า 200,000 คน ลงชื่อเรียกร้องให้รัฐบาลทำการตรวจสอบข้อเท็จจริงและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าว จึงนำมาซึ่งการออกแถลงการณ์ของรัฐบาลเกาหลีใต้ เมื่อต้นปี ค.ศ. 2020 รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้แถลงนโยบายถึงความตั้งใจที่จะจัดทำสัญญามาตรฐานเพื่อใช้ในการจัดทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตกับสโมสรหรือสังกัดที่สังกัด ซึ่งรัฐบาลเกาหลีใต้ มอบหมายให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็น Kespa และคณะกรรมการการค้าที่เป็นธรรมของเกาหลีใต้ (Fair Trade Commission; FTC) พร้อมทั้งตัวแทนจากนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศ รวมถึงสโมสรหรือสังกัดรวมหารือกันในการจัดทำสัญญามาตรฐาน ในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้เป็นไปอย่างเป็นธรรมและรูปแบบเดียวกัน (Jeong-yeo, 2019)

ประเทศมาเลเซีย

ประเทศมาเลเซีย แม้จะยังไม่มีกฎหมายเฉพาะในการคุ้มครองดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต แต่ทว่ารัฐบาลมาเลเซีย เล็งเห็นถึงความสำคัญเรื่องดังกล่าวจึงมอบหมายกระทรวงเยาวชนและกีฬา จัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาอีสปอร์ต (Ministry of Youth and Sport Malaysia, KBS Strategic Plan for Esports Development 2020-2025) ให้เป็นไปตามมาตรฐานและสร้างระบบนิเวศที่ดีให้กับการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศ โดยในส่วนของการให้ความคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตจากการทำสัญญาจ้างนักกีฬานั้น ประเทศมาเลเซีย ให้ความสำคัญเรื่องดังกล่าว โดยกำหนดไว้ในแผนการพัฒนากีฬาอีสปอร์ต ในส่วนที่ 1 คือ 1) การพัฒนาและส่งเสริมนักกีฬาอีสปอร์ต ในแผนยุทธศาสตร์กำหนดให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตมาเลเซีย (E-Sport Association Malaysia; ESM) เป็นผู้รับผิดชอบในการให้คำแนะนำกับนักกีฬาในการร่างสัญญา จัดทำสัญญามาตรฐานเพื่อไว้ใช้เป็นแบบอย่างในการร่าง ซึ่ง ESM จะต้องให้คำปรึกษาในการทำสัญญาของนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเจรจาข้อตกลงที่ดีที่สุดสำหรับนักกีฬาและทีมของพวกเขา โดยการดำเนินการส่วนนี้เป็นไปตามแผนกำหนดไว้ในปีที่ 1 และ 2 เพื่อแก้ไขปัญหาเบื้องต้นในระยะสั้น สำหรับในระยะยาว รัฐบาลมาเลเซีย มีความพยายามที่จะสร้างความปลอดภัยและควบคุมระบบนิเวศที่ดีของอีสปอร์ตในประเทศอย่างมั่นคงและ

ยั่งยืน ดังนั้น ตามแผนยุทธศาสตร์ของประเทศมาเลเซีย จึงต้องมีการศึกษาและร่างกฎหมายในระดับพระราชบัญญัติ โดยจะต้องเป็นพระราชบัญญัติเฉพาะเพื่อกีฬาอีสปอร์ต ออกมาบังคับใช้ต่อไปในอนาคต

ประเทศไทย

ปัจจุบันการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศไทย ถือว่าอยู่ในช่วงที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก โดยข้อมูลจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ระบุว่าตลาดอีสปอร์ตของประเทศไทย มีผู้เล่นเกมส้อยู่ถึง 18.3 ล้านคน มีมูลค่าใช้จ่ายในตลาดเกม 19,281 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 18.1% จากปี 2560 มีผู้ชมการแข่งขันกว่า 2.6 ล้านราย และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นถึง 30% ในช่วง พ.ศ. 2560-2564 และการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้รับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand e-Sports Federation) โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรกีฬาระดับชาติ ทำหน้าที่กำกับดูแลอีสปอร์ตในประเทศไทย เป็นสมาชิกของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ และสมาพันธ์อีสปอร์ตเอเชีย

จากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ เป็นการเฉพาะ ที่จะใช้ในการควบคุมดูแลเด็กและเยาวชนที่อาจได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมส์ รวมไปถึงในส่วนที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยเฉพาะในส่วนของนักกีฬาอีสปอร์ต และการแข่งขันอีสปอร์ตภายในประเทศ ก็พบว่ายังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ เป็นการเฉพาะ ที่กำกับดูแลและส่งเสริมคุ้มครองสิทธิให้กับนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยเฉพาะในส่วนของกฎหมายที่เกี่ยวกับการทำสัญญาจ้างนักกีฬา จึงก่อให้เกิดสภาวะสุญญากาศที่อาจจะนำมาซึ่งสิ่งอันไม่พึงประสงค์ ที่อาจจะเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการทำสัญญาจ้างของนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ดังนี้

ประการแรก มีปัญหาในการตีความว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานตามกฎหมายไทยหรือไม่ หากตีความว่ามีใช้สัญญาจ้างแรงงานก็จะทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตของไทยไม่ได้รับความคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการพื้นฐานตามกฎหมายแรงงาน

ประการที่สอง แม้ประเทศไทยมีกฎหมายว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม กล่าวคือ พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 แต่กฎหมายดังกล่าวให้ความคุ้มครองในชั้นปลายเหตุ กล่าวคือ คู่สัญญาจะได้รับการเยียวยาโดยการที่ศาลปรับเปลี่ยนเนื้อหาของข้อสัญญาให้เกิดความเป็นธรรมก็ต่อเมื่อมีคดีขึ้นสู่ศาลเท่านั้น

ประการที่สาม แม้ว่าในการวินิจฉัยคดีศาล อาจจะมองว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานและอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของกฎหมายแรงงาน แต่การวินิจฉัยในแนวทางดังกล่าวก็เป็นเรื่องดุลพินิจของศาลในแต่ละคดี จึงยังมีความไม่แน่นอนอยู่อย่างปฏิเสธไม่ได้

และประการสุดท้าย แม้พระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มีมาตรการหลายประการที่คุ้มครองนักกีฬา แต่กีฬาอีสปอร์ตยังมิได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว

อภิปรายผล

จากการศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาจ้างแรงงาน สัญญาจ้างทำของ หรือสัญญาไม่มีชื่อที่บังคับกันได้ ตามหลักกฎหมายในเรื่องนิติกรรมสัญญาตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พระราชบัญญัติข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 พระราชบัญญัติ

ส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2560 เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายในต่างประเทศแล้ว พบว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ยังมีปัญหาทางด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต กล่าวคือ

1) หากสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ใช่สัญญาจ้างแรงงานตามกฎหมายของไทย และเนื่องด้วยประเทศไทยเอง ก็ยังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ รวมไปถึงข้อสัญญามาตรฐานเป็นการเฉพาะที่จะคอยกำกับดูแลและส่งเสริมคุ้มครองสิทธิให้กับนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย นักกีฬาอีสปอร์ตของไทย ก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการอันเป็นพื้นฐานตามที่กฎหมายแรงงานกำหนดไว้ และต้องไปใช้กฎหมายทั่วไปในเรื่องของนิติกรรมและสัญญา รวมไปถึงกฎหมายอื่น ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ อาจเกิดปัญหาในข้อสัญญาที่นักกีฬาจะถูกเอารัดเอาเปรียบ ยกตัวอย่างเช่น การเลิกสัญญาได้ฝ่ายเดียว การจ่ายค่าชดเชยในกรณีที่ถูกลีกจ้างอย่างไม่เป็นธรรม การให้ฝึกซ้อมเกินเวลา 8 ชั่วโมง การไม่กำหนดอัตราค่าจ้างขั้นต่ำที่เป็นธรรม การจ่ายเงินทดแทนในกรณีที่นักกีฬาบาดเจ็บ เจ็บป่วยหรือเสียชีวิตอันเนื่องมาจากการแข่งขัน หรือการคุ้มครองผู้เยาว์ในการทำสัญญาจ้างที่ไม่ถึงกฏเกณฑ์เรื่องของอายุ และชั่วโมงทำงานของผู้เยาว์ที่มีความเหมาะสม

2) แม้ว่าประเทศไทย จะมีกฎหมายในการให้ความคุ้มครองการทำสัญญา ในกรณีที่สัญญาเกิดความไม่เป็นธรรม ขึ้นก็ตาม แต่ทว่าในพระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 นั้นเป็นการให้การคุ้มครองในชั้นปลายเหตุ เนื่องด้วยว่าในการคุ้มครองการทำสัญญาที่ไม่เป็นธรรมนั้นมีด้วยกันหลากหลายวิธี ในชั้นต้นควรที่จะมีกฎหมายในการคุ้มครองสัญญาในการทำสัญญา ในรูปแบบของข้อสัญญามาตรฐานในการกำหนดว่าอะไรบางอย่างที่จะต้องมีการเขียนลงไป ในสัญญา อะไรบางอย่างที่ห้ามเขียนลงไป ในสัญญา เพราะไม่เช่นนั้นกว่าที่สัญญาจะได้รับการวินิจฉัยโดยศาลถึงความไม่เป็นธรรมซึ่งเป็นในชั้นปลายเหตุแล้ว ก็ย่อมจะไม่อาจให้ความคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ต จากการทำสัญญาได้อย่างเหมาะสม และเป็นธรรม

3) แม้ว่าในประเทศไทย โดยศาลจะพิจารณาว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานและอยู่ภายใต้การควบคุมและคุ้มครอง โดยกฎหมายแรงงานของไทย ไม่ว่าจะเป็นประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ในส่วนของเอกเทศสัญญา พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พระราชบัญญัติเงินทดแทน เป็นต้น แต่ทว่าเนื่องจากสภาพโดยทั่วไปของการทำงานการฝึกซ้อมรวมถึงการแข่งขันอีสปอร์ตนั้น ไม่มีความเหมาะสมที่จะนำกฎหมายคุ้มครองแรงงานในบางข้อมาปรับใช้และบังคับใช้ได้อย่างเคร่งครัด เช่น วันลา การทำงานล่วงเวลา การจัดให้มีวันหยุดประจำปี รวมไปถึงสิทธิในการเลิกสัญญาของลูกจ้างได้เพียงฝ่ายเดียว ซึ่งจะเห็นได้ว่าแม้ว่าการนำเอากฎหมายแรงงานมาปรับใช้ด้วยการอาศัยการตีความโดยศาลจะช่วยให้สิทธิและสวัสดิการของนักกีฬาอีสปอร์ตได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายมากกว่าที่จะถูกตีความว่าเป็นสัญญาไม่มีชื่อก็ตาม แต่หากจะนำกฎหมายแรงงานมาบังคับใช้ต่อสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตโดยตรง ก็อาจทำให้การบรรลุมวลวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตในการทำสัญญาจ้าง ไม่เป็นไปด้วยความเป็นธรรมแก่คู่สัญญาทั้ง 2 ฝ่าย โดยเฉพาะการให้ความเป็นธรรมแก่สโมสรหรือทีมที่เป็นผู้ว่าจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งนั่นอาจเกิดปัญหาทางกฎหมายในเรื่องของการบังคับใช้กฎหมายและการตีความของศาล โดยไม่ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่แท้จริงในการคุ้มครองและส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตอย่างยั่งยืนแต่อย่างใด ประกอบกับการตีความของศาลเองก็เป็นเรื่องของการใช้ดุลยพินิจของผู้พิพากษาแต่ละท่าน ที่จะวินิจฉัยว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงานหรือไม่ ซึ่งย่อมทำให้การแก้ไขปัญหาดังกล่าวมีความไม่แน่นอน ย่อมส่งผลกระทบต่อการสร้างเชื่อมั่นและขวัญกำลังใจที่ดีของ

นักกีฬาอีสปอร์ต เพราะจะต้องมีความกังวลต่อสิทธิและสวัสดิการของตนที่จะพึงมีหรือพึงได้รับการคุ้มครองสิทธิของตนตามกฎหมาย

4) การไม่มีกฎหมายที่มีลักษณะเฉพาะในการคุ้มครองดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตในเรื่องของสัญญาจ้างนักกีฬาในประเทศไทย และยังไม่มีกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ข้อบังคับใด ๆ ในการกำหนดสถานะของนักกีฬาอีสปอร์ต ข้อสัญญามาตรฐานเพื่อคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตจากการทำสัญญาจ้าง ซึ่งแม้ว่าในปัจจุบันประเทศไทยอาจให้การคุ้มครองสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ด้วยการตีความว่าเป็นสัญญาจ้างแรงงาน แต่ก็ยังมีอุปสรรคในเรื่องของความเหมาะสมตามกฎหมายคุ้มครองแรงงานในบางข้อ ที่ไม่อาจปรับใช้กับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสมและเป็นธรรม และในขณะเดียวกันสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต หากจะให้บังคับกันด้วยรูปแบบของสัญญาไม่มีชื่อ โดยให้เป็นไปตามหลักเสรีภาพในการแสดงเจตนา ก็อาจจะเกิดสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในระบบนิเวศของอีสปอร์ตในประเทศไทยได้ และพระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 กีฬาอีสปอร์ต ยังไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ฉบับดังกล่าว ในขณะที่พระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มีมาตรการคุ้มครองที่เป็นธรรมไม่น้อยไปกว่าข้อสัญญามาตรฐานในข้อบังคับลีกมาตรฐาน หรือแม้กระทั่งกฎหมายเฉพาะในเรื่องของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศแต่อย่างใด ซึ่งพระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มีการคุ้มครองที่ครอบคลุมมากกว่าด้วยซ้ำ แต่เนื่องด้วยปัจจุบันกีฬาอาชีพที่พระราชบัญญัติฉบับดังกล่าวให้ความคุ้มครอง และให้การสนับสนุนมีเพียง 13 ชนิดกีฬา โดยกีฬาอีสปอร์ต ยังไม่ถือว่าเป็นกีฬาอาชีพที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติฉบับดังกล่าว ทั้งที่ พระราชบัญญัติฉบับดังกล่าวนี้มีวัตถุประสงค์ซึ่งเป็นสาระสำคัญที่แท้จริงก็เพื่อการพัฒนาอาชีพนักกีฬาและส่งเสริมคุ้มครองสิทธิให้แก่กีฬาอาชีพของไทย จึงเป็นที่น่าประหลาดใจอย่างยิ่งที่นักกีฬาอีสปอร์ตของไทย ยังไม่ได้รับการส่งเสริมและคุ้มครองอย่างเพียงพอในด้านกฎหมายจากภาครัฐ เพื่อสร้างความมั่นคงทางอาชีพ รายได้ สถานะทางสังคมและสวัสดิการที่เป็นธรรม

สรุปผล

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยเฉพาะในส่วนของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาจ้างของนักกีฬาอีสปอร์ตภายในประเทศไทย ซึ่งเมื่อได้วิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายต่างประเทศและกฎหมายไทยที่มีอยู่นั้น ทำให้พบว่า ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ ที่เป็นการเฉพาะที่จะคอยกำกับดูแลและส่งเสริมคุ้มครองสิทธิให้กับนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตแต่อย่างใด จึงก่อให้เกิดสภาวะสุญญากาศที่อาจจะนำมาซึ่งสิ่งอันไม่พึงประสงค์ที่อาจจะเกิดขึ้น อันเนื่องมาจากการทำสัญญาจ้างของนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยสามารถวิเคราะห์ถึงสภาพปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย มีรายละเอียดดังนี้

ประการแรก ปัญหาในการตีความว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต เป็นสัญญาจ้างแรงงานตามกฎหมายไทยหรือไม่ เพราะหากศาลในประเทศไทย ได้ตีความว่ามิใช่สัญญาจ้างแรงงาน ก็จะทำให้ให้นักกีฬาอีสปอร์ตของไทยไม่ได้รับความคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการพื้นฐาน ตามกฎหมายแรงงานทั้งหมด

ประการที่สอง แม้ประเทศไทย จะมีกฎหมายว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม กล่าวคือ พระราชบัญญัติว่าด้วยว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 แต่กฎหมายดังกล่าวให้ความคุ้มครองในชั้นปลายเหตุ กล่าวคือ คู่สัญญาจะได้รับการเยียวยา โดยการที่ศาลปรับเปลี่ยนเนื้อหาของข้อสัญญาให้เกิดความเป็นธรรมก็ต่อเมื่อมีคดีขึ้นสู่ศาลเท่านั้น

ประการที่สาม แม้ว่าการวินิจฉัยคดีศาล อาจมองว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงาน และอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของกฎหมายแรงงาน แต่การวินิจฉัยในแนวทางดังกล่าว ก็เป็นเรื่องดุลพินิจของศาลในแต่ละคดี จึงยังมีความไม่แน่นอนอยู่อย่างปฏิเสธไม่ได้ เพราะการคุ้มครองโดยใช้ดุลพินิจนั้นไม่ใช่สิ่งที่จะเป็นหลักประกันและคุ้มครองสิทธิสวัสดิการในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนแต่อย่างใด เพราะดุลพินิจเป็นเรื่องที่บุคคลแต่ละคนจะมีมุมมอง ความคิด การวิเคราะห์ที่แตกต่างกันไป

ประการสุดท้าย แม้พระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มีมาตรการหลายประการที่คุ้มครองนักกีฬาซึ่งเป็นธรรมและเหมาะสมไม่น้อยไปกว่าการคุ้มครองตามกฎหมายแรงงานของไทย แต่ทว่าในปัจจุบันนักกีฬาอีสปอร์ตยังมิได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวแต่อย่างใด จึงทำให้สิทธิในการได้รับความคุ้มครองที่นักกีฬาอีสปอร์ตจะพึงได้รับในฐานะของนักกีฬาตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว ก็เป็นอันตกไป

ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาดังนี้

ในช่วงระยะเวลาแรก ศาลควรตีความว่าสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสัญญาจ้างแรงงาน เพื่อให้การคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการของนักกีฬาอีสปอร์ตตามกฎหมายแรงงาน และคณะกรรมการกีฬาอาชีพตามพระราชบัญญัติส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ก็ควรกำหนดให้นักกีฬาอีสปอร์ต เป็นชนิดกีฬาที่จะได้รับการคุ้มครองและส่งเสริมตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว ซึ่งจะช่วยให้การทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมตามกฎหมาย

ในอนาคตในระยะยาวนั้น ผู้เขียนเสนอแนะว่าประเทศไทยควรที่ตรากฎหมายพิเศษเพื่อคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตดังเช่นในต่างประเทศ โดยมีเนื้อหาที่เหมาะสมสอดคล้องกับสภาพสังคมและระบบนิเวศของกีฬาอีสปอร์ตและอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทย อันจะเป็นการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมส์และอีสปอร์ตของไทยอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่

1. ทราบถึงความเป็นมาของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต รวมไปถึงมาตรการทางกฎหมาย แนวคิด ความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิสวัสดิการในการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศกับประเทศไทย

2. ทราบถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ว่าจะเป็นสัญญาจ้างประเภทใด
3. ทราบถึงปัญหาของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ในการขาดกฎหมายเฉพาะหรือข้อสัญญาที่เป็นมาตรฐานในการป้องกันและแก้ปัญหา และดูแลส่งเสริมสิทธิสวัสดิการให้กับนักกีฬาอีสปอร์ต
4. ทราบและเข้าใจถึงสภาพปัญหา อันนำไปสู่เสนอแนะแนวทางการตีความในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมสิทธิสวัสดิการให้กับนักกีฬาอีสปอร์ต ด้วยรูปแบบของข้อสัญญามาตรฐานที่มีความเป็นธรรมตามความเหมาะสมของสภาพสังคมไทย

References

- Chapman, J. (2017). *Esports: A Guide to Competitive Video Gaming*. Retrieved April 13, 2020, from <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>
- Chiranphong, T. (2018). *e-Sports A business opportunity that goes beyond just a game*. Retrieved February 1, 2020, from <https://www.scbeic.com/th/detail/product/4860>
- Das, S. (2019). *Top 10 Most Popular Sports in The World*. Retrieved April 13, 2020, from <https://sportsshow.net/top-10-most-popular-sports-in-the-world>
- Etchells, D. (2018). *Schedule for Asian Games esports demonstration event release*. Retrieved April 13, 2020, from <https://www.insidethegames.biz/articles/1068577/schedule-for-asian-games-esports-demonstration-event-released>
- International Esports Federation (IESF). (2017). *About IESF*. Retrieved April 13, 2020, from <https://ie-sf.org/about#about-nations>
- International Esports Federation (IESF). (2018). *Member IESF*. Retrieved April 13, 2020, from <https://ie-sf.org/about#member-nations>
- Jang, D. (2019). *KR government announces official statement on re-investigation of the Griffin controversy*. Retrieved April 13, 2020, from <https://www.invglobal.com/articles/10196/kr-government-announces-official-statement-on-re-investigation-of-the-griffin-controversy>
- Jeong-yeo, L. (2019). *FTC to probe 'slave' contracts of Korean esports players*. Retrieved April 13, 2020, from <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20191209000837>

- Nicolle, G. (2016). *The lure of the game: France officially recognizes sports*. Retrieved April 13, 2020, from https://fr.Sputniknews.com/pointsde_vue/201605031024708903-france-esport-joueur-numerique-jeux-video/
- RMC Sport. (2016). *ESPORT: What the Government wants to Implement (April 2014)*. Retrieved April 13, 2020, from <https://rmcsport.bfmtv.com/e-sports/esport-ce-que-le-gouvernement-souhaite-mettre-en-place-961828.html>
- Siamsport. (2017). *Sports*. Retrieved February 1, 2020, from <https://www.siamsporttalk.com/th/entertainment>
- Stack, P. (2018). *History of Video Game Console*. Retrieved April 13, 2020, from https://time.com/time/covers/1101050523/console_timeline
- Thedthong, P. (2018). *E-Sport Players*. Retrieved February 1, 2020, from <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/646138>
- Thananboonchai, D. (2017). *SAT has approved E-Sports as an official sport! The President of the National Team Preparing Camp to go to the world level raising 300 million baht*. Retrieved April 13, 2020, from <https://thestandard.co/sat-support-esports/>.
- Vaskul, T. (2019). *Esports: a trend that turns kids addicted to games into a profitable career (2019)*. Retrieved February 1, 2020, from <https://bangkokesports.com/>
- Wolf, J., & Kang, A. (2019). *A timeline of Riot Korea and KeSPA's investigation of Griffin*. Retrieved April 13, 2020, from https://www.espn.com/esports/story/_/id/28334899/a-line-riot-korea-kespa-investigation-griffin