



วารสารนิติศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
THAMMASAT LAW JOURNAL

ชื่อเรื่อง: ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่?

ชื่อผู้แต่ง: ปรีดา โชติมานนท์

การอ้างอิงที่แนะนำ: ปรีดา โชติมานนท์, ‘ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่?’ (2568) 54(3) วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 660.

ผู้สนับสนุนหลัก

**SATYAPON
& PARTNERS**
THAILAND Intellectual Property Law Firm



**Baker
McKenzie.**

Seri Manop & Doyle

ผู้สนับสนุนร่วม

CSBC
LAW OFFICES
www.csbc-law.com



WEERAWONG C&P
WEERAWONG, CHINNAVAT & PARTNERS LTD.

DS&B DOMNERN
SOMGIAT
& BOONMA

โครงการวารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200 อีเมล tu.lawjournal@tu.ac.th

ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่ ? Legal Challenges in E-sport Industry: Should It Be Regulated ?

ปรีดา โชติमानนท์

รองศาสตราจารย์ประจำคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Preeda Showtimanon

Associate Professor, Faculty of Law, Ramkhamhaeng University

วันที่รับบทความ 11 มีนาคม 2568; วันแก้ไขบทความ 15 มิถุนายน 2568; วันตอบรับบทความ 19 สิงหาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการศึกษาวิจัย เรื่อง “ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่ ?” การจัดทำรายงานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลเอกสารทั้งของประเทศไทยและของต่างประเทศ สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งสามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้จากคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

การเติบโตอย่างรวดเร็วของอีสปอร์ตส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อแง่มุมต่าง ๆ ของสังคม รวมถึงอุตสาหกรรมบันเทิง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ผลกระทบสำคัญบางประการจากการเติบโตอย่างรวดเร็วของอีสปอร์ต ได้แก่

1. การเติบโตทางเศรษฐกิจ : การขยายตัวของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้นำไปสู่การเติบโตทางเศรษฐกิจที่สำคัญ สร้างโอกาสในการสร้างงาน การลงทุน และการสร้างรายได้จากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องที่มีส่วนทำให้เศรษฐกิจเติบโตโดยการดึงดูดผู้เข้าร่วมและผู้ชม รวมถึงอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ

* บทความนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลการศึกษาวิจัย เรื่อง ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่? เสนอต่อสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566.

2. การเติบโตของสื่อและความบันเทิง : อีสปอร์ตกลายเป็นหนึ่งในสื่อและความบันเทิงหลัก โดยมีผู้ชมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนนำไปสู่การพัฒนาแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งโดยเฉพาะ ข้อตกลงการออกอากาศ โดยเปลี่ยนรูปแบบวิธีที่มีการรับชมและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาเกมที่มีการแข่งขันอย่างแตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง

3. นวัตกรรมทางเทคโนโลยี : การเติบโตอย่างรวดเร็วของอีสปอร์ตได้ขับเคลื่อนนวัตกรรมทางเทคโนโลยีในการเล่น การสตรีม และประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality Experience) ปัจจุบันเหล่านี้ไปสู่การพัฒนาฮาร์ดแวร์เกม ซอฟต์แวร์ และโครงสร้างพื้นฐาน

4. อิทธิพลทางวัฒนธรรม : อีสปอร์ตมีผลกระทบอย่างมากต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยมีอิทธิพลต่อกระแสแฟชั่น ดนตรี และความบันเทิง และกลายเป็นปัจจัยหนึ่งในการกำหนดภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม และดึงดูดฐานผู้ชมที่หลากหลายและทั่วโลก

5. โอกาสทางอาชีพ : การเติบโตของอีสปอร์ตได้สร้างโอกาสใหม่ในด้านการพัฒนาอาชีพ เช่น การฝึกสอน การจัดการ และการสร้างเนื้อหา เป็นต้น

จากการเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้จุดประกายให้เกิดการอภิปรายเกี่ยวกับความจำเป็นของรัฐในการเข้ามากำกับดูแลเพื่อให้แน่ใจว่าระบบนิเวศมีความสมบูรณ์ ยุติธรรม และยั่งยืน อันเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยนี้ โดยมุ่งศึกษาประโยชน์ และความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นจากอีสปอร์ต ในการกำกับดูแล และเสนอแนวทางสำหรับการกำกับดูแลที่เหมาะสมกับประเทศไทย

คำสำคัญ : อีสปอร์ต พับบลิชเซอร์ นักพัฒนาเกม สกิน

Abstract

This article is part of a research project " Legal Challenges in E-sport Industry: Should It Be Regulated ? " The research report was conducted by studying documentation from both Thailand and other countries and interviewing stakeholders from both public and private sectors. Further details can be accessed at the Faculty of Law, Ramkhamhaeng University.

The rapid growth of e-sports has significantly impacted various aspects of society, including the entertainment industry, the economy, and culture. Key impacts from the rapid expansion of e-sports include:

1. Economic Growth: The expansion of the e-sports industry has led to notable economic development, creating job opportunities, attracting investments, and generating revenue through related activities. These contributions help boost the economy by attracting participants and spectators, thereby benefiting industries such as tourism and hospitality.

2. Growth in Media and Entertainment: E-sports has become one of the primary forms of media and entertainment, with a continuously growing audience. This has driven the development of dedicated streaming platforms and broadcasting agreements, reshaping how competitive gaming content is consumed and engaged with, and offering an entirely different experience compared to traditional sports.

3. Technological Innovation: E-sports' rapid progression has fostered technological innovations in gaming, streaming, and virtual reality experiences. These advancements have led to the development of gaming hardware, software, and infrastructure.

4. Cultural Influence: E-sports has had a profound influence on popular culture, shaping trends in fashion, music, and entertainment. It has become a defining element in the cultural landscape, attracting a diverse and global audience.

5. Career Opportunities: The growth of e-sports has introduced new career paths, such as coaching, management, and content creation, thereby providing diverse opportunities for professional development.

The rapid growth of the e-sports industry has sparked discussions regarding the need for government regulation to ensure a fair, sustainable, and well-rounded ecosystem. This research aims to study the benefits and challenges posed by e-sports in terms of governance and propose appropriate regulatory measures suitable for Thailand.

Keywords: E-sport, Publisher, Game Developer, Skin

1. บทนำ

บทความนี้เขียนขึ้นเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่รายงานการวิจัยเรื่อง “ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต : รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่ ?” โดยตั้งแต่ปี ค.ศ. 2022 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตได้เติบโตอย่างรวดเร็วและก้าวเข้าสู่การเป็นอุตสาหกรรมมูลค่าหลายพันล้านดอลลาร์ อีกทั้งยังได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาระดับโลก การแข่งขันที่ได้รับความนิยม เช่น League of Legends World Championships มีผู้ชมกว่า 100 ล้านคน ซึ่งถือว่าใกล้เคียงกับจำนวนผู้ชมของซูเปอร์โบวล์ 2018 อีสปอร์ตกำลังผนวกเข้ามาอยู่กับกีฬาดั้งเดิมโดยเครือข่ายกีฬาหลักอย่าง ESPN TBS และ SyFy ได้ถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต ขณะที่ลีกกีฬาแบบดั้งเดิม เช่น NHL NBA MLS และ NFL ได้เริ่มจัดการแข่งขันอีสปอร์ตเช่นกัน นอกจากนี้ วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งได้เพิ่มจำนวนทีมและให้ทุนการศึกษาเพื่ออีสปอร์ตมากขึ้น

ช่วงเวลาที่ผ่านมามีอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วและได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นทั้งในระดับเยาวชนและประชาชนทั่วไป อย่างไรก็ตาม การเติบโตอย่างรวดเร็วนี้ก่อให้เกิดปัญหาทางกฎหมายหลายประการที่ยังขาดความชัดเจนและระบบการกำกับดูแลที่เหมาะสมในบริบทของประเทศไทย เช่น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่ใช้บังคับกับการแข่งขันอีสปอร์ตยังมีข้อจำกัดเนื่องจากธรรมชาติของเกมที่มีเจ้าของสิทธิ์คือบริษัทผู้พัฒนาเกม (publisher) ที่มีบทบาทควบคุมเกมและการแข่งขันอย่างเบ็ดเสร็จ รวมถึงกฎหมายแรงงานที่ยังไม่ครอบคลุมนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างเต็มที่ ทำให้สถานะทางกฎหมายของนักกีฬาโดยเฉพาะผู้เยาว์ขาดความมั่นคง รวมถึงประเด็นภาษีและ การสนับสนุนทางการเงินที่ยังไม่มีกรอบนโยบายชัดเจนจากรัฐ โดยเฉพาะ เมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศ เช่น ประเทศฝรั่งเศส และประเทศอังกฤษ ซึ่งมีนโยบายและกฎหมายเฉพาะสำหรับการส่งเสริมหรือการกำกับดูแลอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยมุ่งเน้นการคุ้มครองผู้เล่นและสนับสนุนการแข่งขันอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ ประเทศไทยยังอยู่ระหว่างการพัฒนากรอบนโยบาย และระบบกฎหมายที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรม และขณะเดียวกันป้องกันปัญหาด้านสิทธิและประโยชน์ของทุกฝ่ายในวงการอีสปอร์ต

ในการจัดทำนโยบายและระบบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องควรพิจารณาประเด็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 เรื่องอีสปอร์ตกับการพนัน

ประเด็นเรื่องอีสปอร์ตกับการพนันมีความคล้ายคลึงกับกีฬาดั้งเดิมที่มักมีการเดิมพัน ผลการแข่งขัน อีสปอร์ตซึ่งแข่งขันบนแพลตฟอร์มที่สามารถสตรีมได้ทั่วโลกและเข้าถึงผู้ชมทุกวัย อาจกลายเป็นแพลตฟอร์มการพนันระดับโลกได้ ความสับสนในการไม่เปิดเผยชื่อจริงในการแข่งขัน และการรับชมยังเพิ่มความง่ายในการทำการเดิมพันอีกด้วย

ประเด็นที่ 2 เรื่องอิทธิพลของผู้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ต (Esport publisher)

ผู้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ต (Esport publisher) ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญในการควบคุมลิขสิทธิ์และสิทธิ์ในการจัดการแข่งขัน ทำให้เสมือนเป็นเจ้าของที่มีอำนาจในการอนุญาตให้จัดการแข่งขันหรือสตรีมเนื้อหา การมีอิทธิพลของ publisher ทำให้อีสปอร์ตแตกต่างจากกีฬาทั่วไป



ที่ไม่มีเจ้าของและเป็นสาธารณสมบัติ ผู้เผยแพร่เกมจึงมีอำนาจเต็มในการจัดการแข่งขันและการตัดสินใจที่ส่งผลต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมนี้

ประเด็นที่ 3 เรื่องไม่มีแนวทางมาตรฐานในการออกอากาศ

ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต มีความท้าทายสำคัญเรื่องการไม่มีแนวทางมาตรฐานในการออกอากาศ เนื่องจากการเติบโตของอินเทอร์เน็ตทำให้การสตรีมเกมสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกวัยทั่วโลกโดยไม่มีข้อจำกัดด้านกฎระเบียบ อายุ หรือเนื้อหา แตกต่างจากภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ที่มีข้อกำหนดชัดเจนในการจำกัดการเข้าถึงของผู้ชมตามประเภทของเนื้อหา นโยบายของแต่ละประเทศที่มีมุมมองแตกต่างกัน ในฐานะอีสปอร์ตเป็นกีฬา หรือเกม ส่งผลให้การกำกับดูแลมีความแตกต่างอย่างมาก

ประเด็นที่ 4 เรื่องการกำกับดูแลตามสัญญาและไม่มีกฎหมายคุ้มครองนักกีฬา

อุตสาหกรรมอีสปอร์ตยังขาดการกำกับดูแลทางกฎหมายที่ชัดเจน นักกีฬาและผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมมักพึ่งพาสัญญาเป็นหลักในการกำหนดสิทธิและหน้าที่ เนื่องจากยังไม่มีกรอบรองรับอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ ทำให้ไม่มีสัญญามาตรฐานเกิดขึ้น ส่งผลให้เกิดความไม่แน่นอนทางกฎหมายและขาดความชัดเจนในนิติสถานะของผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมนี้

ประเด็นที่ 5 เรื่องทรัพย์สินทางปัญญา

ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ปัญหาด้านทรัพย์สินทางปัญญามีความสำคัญอย่างยิ่ง วิดีโอเกมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ รวมถึงภาพ เสียง และองค์ประกอบทางวรรณกรรมต่าง ๆ ซึ่งเจ้าของส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้พัฒนาเกมที่มีสิทธิเหนือเนื้อหาเกม ทั้งตัวละครและวิธีการเล่น นอกจากนี้ยังมีการใช้สินทรัพย์ดิจิทัล เช่น “skin” ซึ่งมีคำถามว่า ผู้เล่นต้องได้รับอนุญาตในการใช้สินทรัพย์หรือไม่โดยทั่วไปแล้ว การสตรีมเกมหรือการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมจำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากผู้พัฒนาเฉพาะสำหรับการใช้งานที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ โครงสร้างของอีสปอร์ตจึงแตกต่างจากกีฬาทั่วไปที่สามารถจัดการแข่งขันได้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา

ประเด็นที่ 6 เรื่องข้อมูลส่วนบุคคล

ปัญหาด้านข้อมูลส่วนบุคคลในอีสปอร์ตเกิดจากการรวบรวมการใช้และการเผยแพร่ข้อมูลผู้ใช้งานมหาศาล ซึ่งรวมถึงข้อมูลส่วนตัวเช่น ชื่อ ที่อยู่อีเมล ไปจนถึงข้อมูลที่ละเอียดอ่อนเช่น ตำแหน่งทางภูมิศาสตร์และพฤติกรรมในเกม ข้อมูลเหล่านี้มีมูลค่าสูงและสามารถใช้ในการตลาดแบบกำหนดเป้าหมาย แต่ก็นำมาซึ่งความกังวลด้านความเป็นส่วนตัวและการละเมิดข้อมูล เนื่องจากอีสปอร์ตมีการถ่ายทอดออกอากาศทั่วโลก การคุ้มครองข้อมูลจึงซับซ้อนขึ้น เพราะเกี่ยวข้องกับกฎหมายคุ้มครองข้อมูลของแต่ละประเทศ ความจำเป็นในการใช้มาตรการปกป้องข้อมูลที่เข้มงวดจึงเพิ่มขึ้นเพื่อรับรองสิทธิความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของผู้เล่น ทีม และผู้ชม

2. ความหมายและขอบเขตของอีสปอร์ต

อีสปอร์ต หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ถือเป็นกิจกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยมีการแข่งขันที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นโครงสร้างพื้นฐานหลัก การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงได้ทั่วโลกทำให้อีสปอร์ตมีอิทธิพลอย่างมากต่อเด็กและเยาวชน ความนิยมในการสตรีมเกมและการแข่งขัน

ที่ไม่จำกัดขอบเขตภายในประเทศ นำมาซึ่งความท้าทายทางกฎหมายสำหรับหน่วยงานกำกับดูแลอีสปอร์ตเริ่มต้นจากการเล่นเกมที่มีมานานตั้งแต่ปี 1950 และมีการแข่งขันเชิงพาณิชย์อย่างเป็นทางการครั้งแรกในปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดกับเกม Spacewar การเปลี่ยนแปลงสำคัญที่ทำให้การเล่นเกมกลายเป็นกีฬาอาชีพเกิดขึ้นในช่วงปี 1990 ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีและการเข้ามาของแนวคิดธุรกิจในวงการเกม การแข่งขันอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการครั้งแรกเกิดขึ้นในปี 1997 กับ Red Annihilation Tournament และการก่อตั้ง Cyberathlete Professional League (CPL) ที่ส่งผลให้อีสปอร์ตเป็นที่รู้จักทั่วโลก¹ อีสปอร์ตมีปัจจัยเสริมที่สำคัญหลายประการ เช่น การแข่งขันที่ไม่จำกัดสถานที่ทำให้ง่ายต่อการเข้าร่วมและเข้าถึง ผู้ชมสามารถสตรีมการแข่งขันได้จากทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วัฒนธรรมการเล่นเกมที่เติบโตขึ้นทำให้ผู้คนชอบดูการเล่นเกมมากขึ้น อีสปอร์ตยังสร้างอาชีพใหม่ ๆ และเป็นที่ต้องการของวัยรุ่น ปัจจุบันมีนักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพเกิดขึ้นมากมาย โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่มีทักษะการเล่นสูงเกินกว่า กับทั้งอีสปอร์ตได้ก่อให้เกิดระบบนิเวศที่ครบวงจร มีการแข่งขันที่มีผู้ชมหลายร้อยล้านคน และกลายเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่เติบโตเร็วที่สุดในยุคนี้ เครือข่ายสื่อกีฬาหลักต่าง ๆ เช่น ESPN และ TBS ได้ถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต ในขณะที่ลีกกีฬาแบบดั้งเดิมได้เปิดตัวลีกอีสปอร์ตของตนเอง วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาได้เพิ่มจำนวนทีมและให้ทุนการศึกษาเพื่ออีสปอร์ตมากขึ้น

คำว่า “อีสปอร์ต” ตามที่นิยามโดยสมาคมอีสปอร์ตแห่งสหราชอาณาจักร หมายถึง การแข่งขันวิดีโอเกมในรูปแบบที่มีการจัดการอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้เล่นในระดับมือสมัครเล่นและระดับมืออาชีพสามารถเข้าร่วมแข่งขันทั้งในรูปแบบรายบุคคลหรือเป็นทีม โดยแข่งขันผ่านลีกหรือทัวร์นาเมนต์ที่มีการจัดเตรียมไว้ บ่อยครั้งที่การแข่งขันเหล่านี้มีรางวัลเป็นเงิน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นปรากฏการณ์ที่ค่อนข้างใหม่ การนิยามอย่างชัดเจนจำเป็นต้องมีการอธิบายเพื่อป้องกันความเข้าใจผิด ผู้คนอาจใช้กรอบความคิดแบบเดิมเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือกีฬาในการทำความเข้าใจอีสปอร์ตซึ่งอาจไม่สามารถสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะของมันได้² เพื่อแก้ปัญหานี้ ผู้เขียนจึงใช้วิธีการอธิบายแบบเทียบเคียง อันจะช่วยสะท้อนให้อีสปอร์ตแตกต่างจากการเล่นเกมทั่วไป ความเชื่อมโยงและความแตกต่างกับกีฬาแบบดั้งเดิม รวมถึงส่วนประกอบสำคัญในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.1 ความแตกต่างระหว่างอีสปอร์ตกับเกมและอีสปอร์ตกับกีฬา

อีสปอร์ต หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือ การเล่นเกมและแข่งขันวิดีโอเกมในระดับมืออาชีพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นหลายคนในรูปแบบที่มีโครงสร้าง การแข่งขันเหล่านี้มักจะมีการจัดการอย่างเป็นทางการ โดยกำหนดกฎเกณฑ์และเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อสนับสนุนทักษะและ

¹ Adam Bankhurst, ‘Space War! the First Known Video Game Ever Made, Is Now Playable on Analogue Pocket’ (ING, 31 กรกฎาคม 2565), <<https://www.ign.com/articles/spacewar-the-first-known-video-game-ever-made-is-now-playable-on-analogue-pocket>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

² British Esport Association, Esports: The world of competitive gaming, An overview July 2019 <<https://britishesports.org/wp-content/uploads/2019/07/What-is-esports-PDF-JUL19-V4.pdf>> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2565.



ความสามารถของผู้เล่น ในขณะที่การเล่นเกมธรรมา (Gaming) มักเป็นกิจกรรมสำหรับความบันเทิงส่วนบุคคลหรือกลุ่มเพื่อนโดยไม่มีองค์ประกอบของการแข่งขันมืออาชีพตัวอย่างเช่น การแข่งขัน *League of Legends World Championship* ที่มุ่งเน้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นระดับโลกในสภาพแวดล้อมที่มีผู้ชมหลายล้านคนทั่วโลก เปรียบเทียบกับเกมเมอร์ที่อาจเล่นเกมเดียวกันในช่วงเวลาว่างเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น สิ่งที่แยกอีสปอร์ตออกจากการเล่นเกมที่เห็นได้ชัดเจนคือความเป็นมืออาชีพและความเข้มข้นในบริบทการแข่งขัน³

อีกด้านหนึ่ง แม้ว่าอีสปอร์ตจะถูกเรียกว่า “กีฬา” แต่ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างอีสปอร์ตกับกีฬาแบบดั้งเดิมคืออีสปอร์ตไม่ได้เน้นการใช้พลังทางกายภาพ แต่ให้ความสำคัญกับทักษะการวางกลยุทธ์ การตัดสินใจที่รวดเร็ว และความคล่องแคล่วทางการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ผู้เล่นสามารถแข่งขันจากที่ใดก็ได้ผ่านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยไม่จำเป็นต้องมารวมตัวกันในสถานที่ใดสถานที่หนึ่งเหมือนกับการแข่งขันกีฬาที่ต้องการสนามหรือสถานที่ร่วมกัน อนึ่ง ข้อถกเถียงที่แพร่หลายในวงการคืออีสปอร์ตควรถือว่าเป็นกีฬาหรือไม่ ผู้วิจารณ์บางกลุ่มมองว่าอีสปอร์ตขาดคุณสมบัติทางกายภาพที่จำเป็นในกีฬาแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม ผู้สนับสนุนมองว่าการฝึกฝนและการแข่งขันในอีสปอร์ตมีความคล้ายคลึงกับกีฬา เช่น การใช้โค้ช การฝึกเทคนิคเฉพาะด้าน และการแข่งขันอย่างเข้มข้น⁴

แม้ว่ากีฬาในรูปแบบดั้งเดิมมักเริ่มต้นด้วยความเรียบง่าย เช่น ฟุตบอลที่เคยเล่นด้วยลูกหนังในลานเปล่าโดยไม่เกี่ยวข้องกับการหาเงินโดยตรง ในทางกลับกัน อีสปอร์ตถือกำเนิดขึ้นจากอุตสาหกรรมวิดีโอเกมที่ขับเคลื่อนโดยจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างผลกำไร ตั้งแต่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ที่ซับซ้อน ไปจนถึงการพัฒนาภาพกราฟิก ภาพและเสียงที่มีคุณภาพสูง ปัจจัยเหล่านี้ร่วมกันทำให้อีสปอร์ตเติบโตเป็นอุตสาหกรรมมูลค่ามหาศาล ตัวอย่างเช่น การที่แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Twitch อำนาจความสะดวกให้ผู้เล่นและผู้ชมสามารถติดตามการแข่งขันได้แบบเรียลไทม์ รวมถึงสร้างโมเดลธุรกิจที่มุ่งเน้นสร้างรายได้จากการโฆษณาและการขายสินค้าที่เกี่ยวข้อง⁵

อย่างไรก็ตาม อีสปอร์ตไม่ได้มีผลกระทบเชิงลบต่อกีฬาแบบดั้งเดิม ดังเช่นที่เกิดขึ้นในภาคบริการอื่น ๆ เมื่อต้องเผชิญกับนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้น ในทางกลับกัน อีสปอร์ตกลายเป็นส่วนเสริมความน่าสนใจของกีฬาแบบดั้งเดิม โดยสามารถดึงดูดผู้เล่นวัยเยาว์ที่อาจไม่ได้สนใจกีฬาทั่วไปมาก่อนให้เข้ามาสนใจกีฬามากขึ้นผ่านอีสปอร์ต ดังเห็นได้จากการที่สโมสรฟุตบอล Paris Saint-Germain (PSG) ที่จัดตั้งทีมอีสปอร์ตเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันเกม *FIFA* และ *League of Legends*⁶ เป็นต้น

³ Marc Leroux-Parra, ‘Esports Part 1: What are Esports?’ (Harvard International Review 24 สิงหาคม 2563) <<https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

⁴ Marcus Cusic, ‘Esports. vs. Traditional Sports – Discussion, Review and Analysis’, (Grand Valley State University 2020) <<https://scholarworks.gvsu.edu/honorsprojects/805/>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

⁵ Michael Thompson, ‘The Impact of Esports on Traditional Sports’ (Land of Geek, 17 กรกฎาคม 2567) <<https://www.landofgeek.com/posts/impact-esports-traditional-sports>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2567.

⁶ สโมสรฟุตบอล PSG, ‘Paris Saint-Germain have been pioneers in the world of eSports by becoming the first big European professional to launch their professional eSports section back in 2016, and did so with big ambitions’ (Paris Saint-Germain 2568) <<https://en.psg.fr/esports/about>> สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2568.

โดยเฉพาะอีสปอร์ตช่วยทำลายข้อจำกัดในเรื่องภูมิศาสตร์และเวลา ผู้ชมสามารถรับชมการแข่งขันได้จากทั่วโลกผ่านสตรีมมิงโดยไม่มีอุปสรรคด้านสถานที่ มีการถ่ายทอดสดไปทั่วโลกในหลายภาษา

ดังนั้น อีสปอร์ตจึงไม่เพียงแต่เป็นแหล่งความบันเทิงใหม่ที่นำตื่นเต้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีอิทธิพลและสำคัญในการพัฒนาและสนับสนุนอุตสาหกรรมกีฬาในปัจจุบันและอนาคต โดยผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการค้าและวัฒนธรรมในลักษณะที่ไม่เคยมีมาก่อน

2.2 โครงสร้างระบบนิเวศของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esport Industry)

ในยุคที่เทคโนโลยีไอทีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อุปกรณ์วิดีโอเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตก็ก้าวหน้าตามไปด้วย ความละเอียดและความสมจริงของภาพได้รับการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวของตัวละครที่เหมือนจริงมากขึ้น จึงช่วยดึงดูดผู้ชมในการถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต ทำให้อีสปอร์ตกลายเป็นทั้งกีฬาและความบันเทิงระดับโลกที่เติบโตอย่างรวดเร็ว และเมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามา มีบทบาทในการเชื่อมต่อทั่วโลก การเล่นเกมก็เปลี่ยนไปสู่การเล่นแบบหลายคน ผู้เล่นสามารถอยู่คนละสถานที่แต่ยังร่วมแข่งขันกันในโลกเสมือนจริงได้ นำมาซึ่งการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่และสร้างค่านิยมอย่างรวดเร็ว ในอดีต การที่เกมจะกลายมาเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่มีการแข่งขันในระดับชาติหรือแม้กระทั่งนานาชาติ เช่น โอลิมปิก เป็นเรื่องที่แทบจะเป็นไปไม่ได้ โดยเฉพาะเมื่อนำเสนอโดยกลุ่มเด็กที่หลงใหลในการเล่นเกมนั้น แต่ในปัจจุบัน อีสปอร์ตได้เปลี่ยนโฉมหน้าวงการกีฬาไปอย่างสิ้นเชิง ด้วยจำนวนผู้ชมที่มากกว่า 100 ล้านคน⁷ และมีระบบนิเวศที่ขยายกว้างในระดับโลก การเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่มาจากการสร้างระบบนิเวศที่มั่นคง ซึ่งเอื้อให้ทุกภาคส่วนในอุตสาหกรรมนี้สามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืน การขยายตลาดสู่เกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่นับว่าเป็นอีกหนึ่งความสำเร็จที่สำคัญ จำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟนหลายล้านคนที่ต้องการเข้าร่วมการแข่งขันเป็นกลุ่มเป้าหมายที่น่าสนใจ การพัฒนาเกมที่สามารถรองรับการเล่นบนแพลตฟอร์มโทรศัพท์เคลื่อนที่และการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานสำหรับทัวร์นาเมนต์ออนไลน์เป็นสิ่งที่จำเป็น อีสปอร์ตยังมีโอกาสที่จะขยายฐานแฟนคลับให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น จากตลาดเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว

ในระบบนิเวศอีสปอร์ตที่เติบโตอย่างรวดเร็ว มีอาชีพใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ เช่น นักพัฒนาเกม นักกีฬาอีสปอร์ต นักเผยแพร่เกม เป็นต้น ซึ่งแต่ละอาชีพมีบทบาทและหน้าที่ที่แตกต่างกันดังจะอธิบายต่อไป

⁷ YCP, 'An Overview of the Esports Ecosystem' (24 กันยายน 2564) <<https://ycpsolidiance.com/article/an-overview-of-the-esports-ecosystem>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

อาชีพภายใต้ระบบนิเวศอีสปอร์ต⁸

อาชีพนักพัฒนาอีสปอร์ต (Esport developer)⁹ : ในยุคที่อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็ว นักพัฒนาอีสปอร์ตถือเป็นกลไกสำคัญในการสร้างสรรค์และขับเคลื่อนวงการนี้ให้มีความก้าวหน้า นักพัฒนาอีสปอร์ตสามารถทำงานได้ในหลากหลายระดับ ตั้งแต่การทำงานภายในบริษัทขนาดใหญ่ จนถึงการทำงานในลักษณะฟรีแลนซ์ (Freelance) หรืออาชีพอิสระ ซึ่งบทบาทและหน้าที่ของนักพัฒนาแต่ละคนอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประเภทของเกมและความต้องการของตลาด นักพัฒนาอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีทักษะหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเขียนโปรแกรม การพัฒนาซอฟต์แวร์ การออกแบบกราฟิก รวมถึงการตลาด ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้ นักพัฒนาสามารถสร้างเกมที่มีคุณภาพสูงและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นได้โดยตรง

อาชีพนักเผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ต (Esport publisher)¹⁰ : ในขณะเดียวกัน นักเผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ต (Esport Publisher) ก็มีบทบาทที่สำคัญไม่แพ้กันในการสนับสนุนและผลักดันอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้เติบโต นักเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทำหน้าที่ให้ทุนสนับสนุนแก่นักพัฒนาเพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจ และเมื่อเกมพร้อมแล้ว พวกเขาจะนำเกมไปเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ

⁸ Je Seok Lee, 'Esports as a catalyst for connected learning: the North America Scholastics Esports Federation' (2562) 4 XRDS Crossroads The ACM Magazine for Students 54-59 <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3331075>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

⁹ Hauk Nelson, 'The Esports Ecosystem Part 5: Game Developers' <<https://www.kemperlesnik.com/2019/11/the-esports-ecosystem-part-5-game-developers/>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

¹⁰ Gian Luca Vitale, 'Publishers & Game Developers: The mighty ones within' (PwC) <<https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020/publishers-game-developers.html>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เล่นทั้งใหม่และเก่า นักเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ยังทำหน้าที่สำคัญในการใช้ทรัพยากรและเครือข่ายที่มีอยู่เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเติบโตของเกมอีสปอร์ต โดยหวังว่าจะได้ผลตอบแทนจากรายได้ที่เพิ่มขึ้น ในระยะเริ่มแรกของการพัฒนาอีสปอร์ต นักเผยแพร่ประชาสัมพันธ์มีบทบาทในการเปิดตัวเกมที่สามารถดึงดูดผู้เข้าชมจำนวนมากได้ พวกเขาต้องใช้ทั้งทรัพยากรและความเชี่ยวชาญในการประสานงานกับนักพัฒนาเพื่อให้เกมที่พัฒนาออกมานั้นสามารถทำกำไรได้¹¹ เมื่อเกมได้รับความนิยมและสร้างรายได้ กลับกลายเป็นแหล่งทุนให้กับการพัฒนาเกมใหม่ ๆ ต่อไป ซึ่งการหมุนเวียนนี้ช่วยส่งเสริมให้ระบบนิเวศของอีสปอร์ตเติบโตและคงอยู่ได้ในระยะยาว

*ผู้จัดการแข่งขัน (Tournament organizers)*¹² : ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ผู้จัดการแข่งขันมีบทบาทสำคัญในการประสานงานระหว่างสปอนเซอร์ ผู้เล่น เอเจนซี และสมาคมที่กำกับดูแลการจัดการแข่งขันอาจทำโดยองค์กรที่มีแผนกจัดการเองหรือมอบสิทธิให้ผู้เชี่ยวชาญจัดการ

*ผู้เล่น (Players)*¹³ : ผู้เล่นคือผู้มีทักษะที่สำคัญในการแข่งขันและเป็นเบื้องหลังความสำเร็จของอีสปอร์ต การพัฒนาผู้เล่นจากผู้เล่นที่คลั่งไคล้เกมให้กลายเป็นมืออาชีพช่วยเพิ่มโอกาสในการชนะรางวัลและดึงดูดสปอนเซอร์ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสามารถหารายได้จากการสร้างเนื้อหาเพื่อความบันเทิงบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง

*ทีม (Teams)*¹⁴ : ทีมอีสปอร์ตเริ่มจากการรวมตัวของผู้เล่นเพื่อเข้าร่วมทัวร์นาเมนต์เชิงพาณิชย์ ปัจจุบันทีมมีโครงสร้างเป็นแฟรนไชส์และความสัมพันธ์คล้ายกับนายจ้าง-ลูกจ้าง โดยมีการดูแลผลประโยชน์ของผู้เล่น เช่น การฝึกอบรม ที่พัก การดูแลสุขภาพ และอุปกรณ์ ทีมยังเจรจาข้อตกลงกับสปอนเซอร์ในนามของผู้เล่น รายได้ของทีมมาจากหลายทาง เช่น การขายสินค้า ค่าธรรมเนียมการถ่ายทอด ข้อตกลงสปอนเซอร์ เงินรางวัล และการขายไอเท็มในเกม โดยรายได้เหล่านี้นำไปจ่ายเงินเดือนและผลประโยชน์ให้ผู้เล่น ทีมขนาดใหญ่บางแห่งมีมูลค่าถึง 500 ล้านดอลลาร์จากการมีสินทรัพย์ดิจิทัลและข้อตกลงสปอนเซอร์ที่เข้มแข็ง

*แฟนคลับ (Fans Club)*¹⁵ : ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต แฟนคลับมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนทีมและผู้เล่น โดยการซื้อเกม บริจาคเงินให้กับสตรีมเมอร์ หรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ การสนับสนุนนี้ช่วยเสริมสร้างชุมชนอีสปอร์ตให้เติบโตอย่างยั่งยืนและแสดงถึงความภักดีต่อทีมที่ชื่นชอบ

¹¹ PwC, Game publishers: the cornerstone of Esports (Price Water House Coopers, 2567), 9. <<https://www.pwc.com/m1/en/publications/2025/docs/game-publishers-the-cornerstone-of-esports.pdf>> สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2568.

¹² PMG, The emergence of esports & the advertising opportunities within the ecosystem (PMG, 2561) 5 <<https://assets.ctfassets.net/951t4k2za2uf/6hzDbLYzglwJ744OUTSmGm/afa7825bcc331117ae06bcb950d25a0e/eSports-Marketing-PMG-Whitepaper.pdf>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

¹³ Adam McGlynn, 'Structure of the Esports Industry' (Ethoughts, 4 ตุลาคม 2563) <<https://www.ethoughts.co.uk/post/structure-of-the-esports-industry>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

¹⁴ Freeman, G., Wohn, D.Y., 'Understanding eSports Team Formation and Coordination' (2561) Comput Supported Coop Work 95–126 <https://www.researchgate.net/publication/320654041_Understanding_eSports_Team_Formation_and_Coordination> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

¹⁵ Chiliz, Giving esports fans the power of voice 8-9 <https://www.chiliz.com/Chiliz_Corporate-Product-profile-V9.pdf> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.



*แพลตฟอร์มสื่อ (Media platforms)*¹⁶ : แพลตฟอร์มสื่ออย่าง Twitch Mixer, และ YouTube Gaming เป็นช่องทางหลักที่ช่วยให้เนื้อหาอีสปอร์ตสามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวางขึ้น นอกจากการเผยแพร่เนื้อหาแล้ว ยังเป็นแหล่งรายได้สำหรับผู้เล่นมืออาชีพ ปัจจุบัน ตลาดสตรีมมิ่งมีการแข่งขันสูง และมีการแย่งชิงสิทธิ์ในการถ่ายทอด ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นและผู้สร้างเนื้อหาที่มีอำนาจต่อรองมากขึ้น

*เอเจนซี (Agencies)*¹⁷ : เมื่ออุตสาหกรรมเติบโต เอเจนซีต่าง ๆ เช่น เอเจนซีโฆษณาและเอเจนซีนักกีฬา ก็เริ่มมีบทบาทสำคัญมากขึ้น ในการสนับสนุนการเติบโตและการพัฒนาของอุตสาหกรรม

*สินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Assets)*¹⁸ : สินทรัพย์ดิจิทัลเช่น สกินของตัวละครในเกม Overwatch League หรือ League of Legends ได้กลายเป็นสินทรัพย์ที่มีมูลค่าและสามารถซื้อขายได้ในโลกความจริง สกินเหล่านี้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงการสนับสนุนทีม ทำให้มีมูลค่าทั้งในแง่ของเศรษฐกิจและความภักดีต่อทีมที่ผู้เล่นชื่นชอบ

นอกจากอาชีพต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ในระบบนิเวศอีสปอร์ตตามที่ระบุข้างต้นแล้ว ยังมีอาชีพอื่นอีกที่อาจเกิดขึ้นตามมา อาทิ นักวางกลยุทธ์ โค้ชด้านการปฏิบัติงาน นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล ผู้สร้างเนื้อหาสำหรับแต่ละทีม เป็นต้น

3. ประเด็นท้าทายด้านกฎหมายและการกำกับดูแล

3.1 รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่?

การกำกับดูแลอีสปอร์ตเป็นประเด็นสำคัญที่กำลังถูกพิจารณาในหลายประเทศ เนื่องจากการสร้างโครงสร้างการกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบททางสังคมและกฎหมายของแต่ละประเทศ การที่แต่ละประเทศมีข้อกำหนดและกฎระเบียบที่แตกต่างกัน ทำให้การถอดบทเรียนจากประเทศหนึ่งไปปรับใช้ในอีกประเทศหนึ่งเป็นเรื่องท้าทาย โครงสร้างการกำกับดูแลอีสปอร์ตก็ยังไม่ได้ข้อสรุปแน่ชัดว่าเป็นไปในรูปแบบใด การนำรูปแบบการกำกับดูแลกีฬาทั่วไปที่มีลักษณะเป็นพีระมิดมาใช้ในอีสปอร์ตนั้นยังต้องพิจารณาอย่างละเอียด¹⁹ เนื่องจากในอีสปอร์ต ผู้พัฒนาเกมหรือ

¹⁶ Chiara Balbo, 'Esports streaming platforms: where can you watch esports online?' (Esports.net, 2 ตุลาคม 2566) <<https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

¹⁷ Adam McGlynn (เชิงอรรถ 13).

¹⁸ Norton Rose Fulbright, 'Sponsorship in esports: look before you leap' (5 มิถุนายน 2562) <<https://www.nortonrosefulbright.com/fr-ca/inside-sports-law/blog/2019/06/sponsorship-in-esports-look-before-you-leap>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

¹⁹ โครงสร้างการกำกับดูแลในลักษณะพีระมิดหมายถึงโครงสร้างการกำกับดูแลที่มีลำดับชั้นชัดเจน โดยมีองค์กรหลักที่อยู่บนยอดพีระมิด เช่น องค์กรระดับโลก (เช่น FIFA ในกรณีของฟุตบอล) ที่ทำหน้าที่กำหนดกฎระเบียบและนโยบายในระดับสากล และมีองค์กรระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศที่อยู่ในลำดับชั้นถัดลงมา ทำหน้าที่ปฏิบัติตามและปรับใช้กฎระเบียบเหล่านั้น ในบริบทของตนเอง โครงสร้างนี้ช่วยให้การกำกับดูแลมีความเป็นระบบและสอดคล้องกันในทุกระดับของอุตสาหกรรมกีฬา

ขณะที่กรณีของอีสปอร์ต การนำโครงสร้างการกำกับดูแลแบบพีระมิดมาใช้ยังคงเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียด เนื่องจากอุตสาหกรรมนี้มีลักษณะเฉพาะตัว เช่น บทบาทที่สำคัญของผู้พัฒนาเกม (Publisher) ซึ่งมีอิทธิพลเหนือกว่าผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ทำให้โครงสร้างการกำกับดูแลอาจไม่สามารถเลียนแบบกีฬาแบบดั้งเดิมได้โดยตรง.

publisher มีอิทธิพลสำคัญในการพัฒนาและควบคุมเกม ซึ่งทำให้พวกเขามีบทบาทเหนือกว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับรายอื่นในอุตสาหกรรมนี้ อีกทั้ง การแทรกแซงจากรัฐบาลเพื่อกำกับดูแลอีสปอร์ตอาจจำกัดอยู่ในระดับใด เนื่องจากอุตสาหกรรมกีฬาทั่วไปมักใช้การกำกับดูแลตนเอง (Self-Regulation) ซึ่งเป็นระบบที่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดูแลกันเอง ตัวอย่างเช่น FIFA ที่กำกับดูแลกีฬาฟุตบอลในระดับโลก โดยมีการจัดการภายในอุตสาหกรรมเองเพื่อลดการแทรกแซงจากรัฐบาลและการเมือง อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีการพัฒนาในเส้นทางที่แตกต่างจากกีฬาทั่วไป ทำให้การกำกับดูแลอาจต้องการรูปแบบเฉพาะตัว

การกำกับดูแลอีสปอร์ตยังเป็นเรื่องที่ต้องมีการศึกษาและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การตัดสินใจว่ารัฐควรมีบทบาทในการกำกับดูแลมากน้อยเพียงใดยังเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาจากหลายมุมมอง รวมถึงความสมดุลระหว่างการแทรกแซงของรัฐและการกำกับดูแลตนเองที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยในอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วนี้

3.2 ปัจจัยที่ควรพิจารณาในการกำกับดูแล

อุตสาหกรรมอีสปอร์ตกำลังเติบโตในลักษณะที่คล้ายคลึงกับกีฬาแบบดั้งเดิมในหลาย ๆ แง่มุม เช่น การจัดตั้งลีกการแข่งขัน การสร้างแฟรนไชส์ทีม นักกีฬามีอาชีพ การแข่งขันที่น่าตื่นเต้น ผู้ชมที่หลงใหลในกีฬา ผู้สนับสนุน และการมีสื่อที่ทำหน้าที่แพร่ภาพและเสียง อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อแตกต่างที่สำคัญที่ต้องพิจารณาก่อนที่จะนำโครงสร้างการกำกับดูแลของกีฬาดั้งเดิมมาใช้กับอีสปอร์ต จุดประสงค์หลักของอีสปอร์ตคือการเป็นกิจกรรมเชิงพาณิชย์ที่มุ่งหวังผลกำไร ซึ่งรัฐบาลมักจะไม่มองว่าเป็นกิจกรรมเพื่อสังคมหรือวัฒนธรรมเหมือนกับกีฬาดั้งเดิม นอกจากนี้ อิทธิพลจากผู้เผยแพร่เกม (Publisher) ซึ่งเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาของเกมต่าง ๆ ยังมีบทบาทสำคัญในการจัดการแข่งขันและควบคุมการไหลของเงินจากเกมที่แข่ง ทำให้พัฒนาการของอีสปอร์ตนำไปสู่การสร้างระบบนิเวศที่มีเครือข่ายการตลาดที่เชื่อมโยงกับผลประโยชน์ทางธุรกิจของผู้เผยแพร่เกม ตัวอย่างเช่น Riot Games ที่เป็นผู้จัดการแข่งขัน League of Legends (LoL) ได้ใช้ช่องทางการสตรีมอย่าง Twitch และ YouTube ในการเผยแพร่การแข่งขัน รวมถึงการสร้างและเผยแพร่วิดีโอไฮไลท์ของการแข่งขัน ผู้เผยแพร่ยังคงสามารถกำหนดข้อกำหนดและเงื่อนไขในการเผยแพร่เนื้อหาเหล่านี้ ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมผูกขาดการแข่งขันได้

อีสปอร์ตถือเป็นประเภทกีฬาที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคม ซึ่งมีการมีส่วนร่วมจากหลายภาคส่วนและสร้างวัฒนธรรมการทำงานรูปแบบใหม่ ที่มีการปรับตัวและเติบโตไปพร้อมกับพัฒนาการของเทคโนโลยีและการเชื่อมโยงทางดิจิทัลในปัจจุบัน ระบบนิเวศของอีสปอร์ตยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้ที่มีส่วนได้เสียมากขึ้นและซับซ้อนยิ่งขึ้น ดังนั้น ในการกำหนดนโยบายอีสปอร์ตจึงควรคำนึงถึงผลประโยชน์ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่มีประโยชน์ร่วมกันและที่มีผลประโยชน์ขัดแย้ง การกำหนดโครงสร้างการกำกับดูแลที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ให้เติบโตอย่างยั่งยืนและมีประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม

3.3 ประเด็นท้าทายจากการเป็นอุตสาหกรรมใหม่

อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตอย่างก้าวกระโดดในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จนกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกที่ผสมผสานเทคโนโลยี ความบันเทิง และการแข่งขัน อย่างไรก็ตาม ในฐานะอุตสาหกรรมที่ยังใหม่ อุตสาหกรรมนี้ต้องเผชิญความท้าทายหลากหลายด้าน โดยส่วนใหญ่เกิดจากการขาดโครงสร้างกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่ครอบคลุม บทความนี้นำเสนอประเด็นสำคัญ 5 ประการ เพื่อพัฒนาให้อีสปอร์ตสามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืน

ประเด็นที่ 1 การรับรองสินทรัพย์ดิจิทัลในอีสปอร์ต

หนึ่งในคำถามพื้นฐานเกี่ยวกับอีสปอร์ต คือ สินทรัพย์ดิจิทัลในอีสปอร์ตควรได้รับการรับรองตามกฎหมายหรือไม่²⁰ สินทรัพย์เหล่านี้มักปรากฏในรูปของไอเท็มในเกม อาทิ สกินตัวละครที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ การออกแบบอาวุธ หรือสินค้าเฉพาะของทีม เป็นต้น ในช่วงการแข่งขัน *Overwatch League* หรือ *League of Legends World Championship* ซึ่งสกินตัวละครระหว่างการแข่งขันไม่ได้เป็นเพียงของตกแต่งเท่านั้น แต่ยังมีมูลค่าและคุณค่าในตัวเอง ทั้งในแง่มูลค่าทางการเงินและสัญลักษณ์ที่ช่วยสร้างความผูกพันระหว่างแฟน ๆ กับทีมที่พวกเขาสนับสนุน ดังนั้น ความคลุมเครือในทางกฎหมายเกี่ยวกับไอเท็มเหล่านี้ โดยเฉพาะเมื่อสามารถซื้อขายได้และมีมูลค่าทางการเงิน ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับสถานะความเป็นทรัพย์สิน การรับรองให้สินทรัพย์เหล่านี้เป็นทรัพย์สินที่ถูกต้องตามกฎหมายจะช่วยให้ผู้บริโภคมีสิทธิและการคุ้มครองที่เข้มแข็งขึ้น พร้อมทั้งเป็นการกระตุ้นให้นักพัฒนาเกมและผู้เผยแพร่ร่วมมือและพัฒนานวัตกรรมมากยิ่งขึ้น ในทางกลับกัน หากไม่มีการรับรองใด ๆ ข้อพิพาทเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของ การโจรกรรม หรือการทำธุรกรรมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายอาจส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของอุตสาหกรรมในระยะยาว

ประเด็นที่ 2 การพนันและผลกระทบต่ออีสปอร์ต²¹

อีสปอร์ตมีคุณสมบัติหนึ่งร่วมกับกีฬาพื้นฐาน กล่าวคือ ความสามารถในการดึงดูดนักพนันทั่วโลก การที่สามารถเข้าถึงการแข่งขันผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งทั่วโลก เช่น Twitch และ YouTube ได้ง่าย ทำให้อีสปอร์ตกลายเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการเดิมพัน ระหว่างการแข่งขันเล็ก ๆ ไปจนถึงการพนันในระดับองค์กรที่มีการจัดทำอย่างเป็นระบบ อีสปอร์ตได้กลายเป็นสนามการเดิมพันที่มีเงินหมุนเวียนมหาศาลในระดับโลก อย่างไรก็ตาม ความง่ายในการเข้าถึงก็นำมาซึ่งความเสี่ยงที่มากขึ้นเช่นกัน

ประเด็นที่ 3 อิทธิพลของผู้เผยแพร่เกมต่อระบบนิเวศอีสปอร์ต

ผู้เผยแพร่เกมมีบทบาทสำคัญในการกำหนดรูปแบบของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยมักมีอำนาจควบคุมอย่างมากเหนือเกมที่ใช้ในแข่งขัน แตกต่างจากกีฬาทั่วไปที่ไม่มีเจ้าของ อุตสาหกรรมอีสปอร์ตต้องพึ่งพาสีทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้พัฒนาเกม ซึ่งหมายความว่าผู้เผยแพร่สามารถกำหนดทุกอย่าง

²⁰ Medium. Skinwallet, 'Are Skins the Future of Digital Goods?' (10 มิถุนายน 2563) <<https://medium.com/skinwallet/are-skins-the-future-of-digital-goods-20b525cec59b>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

²¹ IntentaDigital, 'Esports Betting: How It Works & Risks Involved' <<https://intenta.digital/gambling/esports-betting/>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

ตั้งแต่กติกาการแข่งขัน สิทธิการถ่ายทอดสด ไปจนถึงรายได้ที่กระจายให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย อนึ่ง แม้ว่าโมเดลนี้อาจกระตุ้นการเติบโตและนวัตกรรมในเชิงพาณิชย์ แต่อำนาจรวมศูนย์ที่มากเกินไปนี้ สร้างความเปราะบางต่อผู้จัด ผู้เล่น และทีม เนื่องจากพวกเขาขาดอำนาจต่อรอง ขณะเดียวกันก็จำกัด การพัฒนาของอุตสาหกรรมในวงกว้าง การกำหนดมาตรฐานหรือหลักเกณฑ์ในอุตสาหกรรมอาจมีความสำคัญเพื่อลดปัญหาการผูกขาดและสร้างความสมดุลระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระบบนิเวศ²²

ประเด็นที่ 4 การขาดมาตรฐานการออกอากาศ²³

การเผยแพร่ออกอากาศถือเป็นวิธีสำคัญสำหรับการดึงดูดผู้ชม ให้ผู้ที่สนใจสามารถรับชม การแข่งขันผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์ เช่น Twitch, YouTube Gaming หรือ Facebook Gaming อย่างไรก็ตาม การขาดมาตรฐานการออกอากาศที่ชัดเจน อาจส่งผลให้เกิดปัญหาหลายประการ เช่น การออกอากาศอีสปอร์ตไม่มีข้อกำหนดด้านอายุของผู้ชม หรือข้อบังคับเกี่ยวกับสาระเนื้อหาที่เหมาะสม ซึ่งแตกต่างจากมาตรการควบคุมที่ใช้งานกับสื่ออื่น ดังเช่นภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมยอดนิยมที่มีธีมรุนแรงหรือเนื้อหาที่เป็นประเด็น เช่น *Call of Duty* หรือ *Fortnite* อาจส่งผลให้ผู้ชมที่มีอายุน้อยเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยไม่เจตนาได้

ประเด็นที่ 5 การขาดการปกป้องทางกฎหมายสำหรับนักกีฬาและทีม

แม้ว่าอีสปอร์ตจะเติบโตเร็ว แต่ยังไม่มีการป้องกันทางกฎหมายในระดับที่เพียงพอสำหรับ นักกีฬาและทีม โดยเฉพาะผู้เล่นเยาวชน มักไม่มีการป้องกันที่เพียงพอ เช่นเดียวกับที่นักกีฬากีฬาทั่วไป ที่มักดำเนินกิจการต่าง ๆ ภายใต้ข้อตกลงส่วนตัวที่สร้างขึ้นโดยทีม ภาครัฐกิจ หรือผู้จัดงาน ซึ่งยังคง ไม่มีมาตรฐานที่เท่าเทียมในเรื่องค่าตอบแทนหรือสวัสดิการใด ๆ โดยเฉพาะสำหรับนักกีฬาที่มีอายุน้อยต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งมักตกเป็นเป้าหมายของข้อตกลงที่ไม่ยุติธรรม การกำหนดกรอบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน พร้อมการรับรองอีสปอร์ตให้เป็นอาชีพจะช่วยนำมาตราการคุ้มครองมาบังคับใช้ได้ดียิ่งขึ้น

3.4 รูปแบบการกำกับดูแลอีสปอร์ต

แนวในการกำกับดูแลอาจจำแนกได้เป็น 4 รูปแบบดังต่อไปนี้

1) การกำกับดูแลโดยตราเป็นกฎหมายอีสปอร์ตโดยเฉพาะ

ในปี ค.ศ. 2016 ประเทศฝรั่งเศสได้ริเริ่มการออกกฎหมายเพื่อกำกับดูแลอุตสาหกรรมอีสปอร์ตโดยเฉพาะ ซึ่งถือเป็นประเทศแรกและประเทศเดียว (ในขณะนั้น) ที่มีการออกกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติเพื่อจุดประสงค์นี้ กฎหมายดังกล่าวคือ Digital Republic Act ที่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับอีสปอร์ตในมาตรา 101 และ 102 พร้อมด้วยพระราชกฤษฎีกาอีกสองฉบับ ซึ่งก็คือพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยการจัดการแข่งขันเกม (Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des

²² Lenovo, 'What impact do game developers and publishers have on the gaming ecosystem?' <<https://www.lenovo.com/us/en/glossary/game-developers-vs-game-publishers/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

²³ British Esports, 'How can esports affect my child's mental health?' <<https://britishesports.org/news/esports-childrens-mental-health/>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.



compétitions de jeux video)²⁴ และพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยสถานะของผู้เล่นเกมเป็นอาชีพ (Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs)²⁵

รัฐสภากล่าวถึงเหตุผลที่ประการในการตรากฎหมายเฉพาะมาใช้ ดังนี้²⁶ เหตุผลสำคัญในการออกกฎหมายนี้มีอยู่สี่ประการ

ประการแรก คือ การสร้างความมั่นใจให้ครอบครัวของผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กหรือผู้เยาว์ ซึ่งกฎหมายนี้จะให้การคุ้มครองพิเศษในเรื่องการใช้แรงงานและการทำธุรกรรมทางกฎหมาย ผู้เล่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองก่อนเข้าร่วมการแข่งขัน และเงินรางวัลจะต้องถูกเก็บรักษาไว้กับ Caisse des dépôts et des consignations²⁷ จนกว่าจะบรรลุนิติภาวะ

ประการที่สอง คือ การส่งเสริมการแข่งขันที่ยุติธรรม นักกีฬาอีสปอร์ตมักเป็นเด็กและเยาวชนที่ยังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย กฎหมายนี้จึงเน้นการส่งเสริมค่านิยมการแข่งขันที่ยุติธรรมและการพัฒนาความเป็นมืออาชีพในหมู่นักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อสร้างความยั่งยืนในอุตสาหกรรม

ประการที่สาม คือ การป้องกันการเดิมพันที่ผิดกฎหมาย เนื่องด้วยลักษณะการแข่งขันอีสปอร์ตมีความคล้ายคลึงกับการพนัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ต้องห้ามในฝรั่งเศส ดังนั้น กฎหมายนี้จะช่วยให้สถานะของการแข่งขันอีสปอร์ตได้รับการรับรองอย่างชัดเจนเพื่อไม่ให้กิจกรรมนี้กลายเป็นการกระทำผิดกฎหมาย

ประการสุดท้าย คือ การคุ้มครองผู้เล่นเอง กฎหมายนี้จะให้ความคุ้มครองทั้งนักกีฬาสมัครเล่นและนักกีฬาอาชีพ โดยเฉพาะผู้เยาว์ โดยให้ความมั่นคงในสถานะทางกฎหมายและสิทธิประโยชน์ที่ควรได้รับ นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถทำสัญญาจ้างงานในรูปแบบที่มีกำหนดระยะเวลา ช่วยให้พวกเขามีความมั่นคงในการเข้าร่วมทีม

ข้อดีของการกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยการตราเป็นกฎหมายเฉพาะ เช่นในกรณีของฝรั่งเศส คือ การกำหนดมาตรการที่ชัดเจนเพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เยาว์ที่ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองก่อนเข้าร่วมการแข่งขัน รวมถึงการจัดการเงินรางวัลให้ปลอดภัยโดยเก็บรักษาไว้กับหน่วยงานที่น่าเชื่อถือจนกว่าผู้เล่นจะบรรลุนิติภาวะ มาตรการเหล่านี้ไม่เพียงช่วยปกป้องสิทธิของผู้เล่น แต่ยังสร้างความยั่งยืนและความน่าเชื่อถือให้กับวงการอีสปอร์ต นอกจากนี้ ความชัดเจนของกฎระเบียบยังช่วยลด

²⁴ Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux video <<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633551>> สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2565.

²⁵ Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs, <<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000034633579>> สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2565.

²⁶ Margaux Germin, 'The pioneering French regulation on esports' (Stadler Volkel, 1 มกราคม 2563) <<https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esport>> สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2565.

²⁷ "Caisse des dépôts et des consignations" (CDC) ในบริบทนี้ ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบในการเก็บรักษาและบริหารจัดการเงินรางวัลของผู้เล่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ โดยมีบทบาทเสมือนผู้ดูแลทรัพย์สิน (custodian) เพื่อปกป้องผลประโยชน์ของผู้เยาว์ จนกว่าผู้เล่นจะมีอายุครบตามกฎหมายและสามารถจัดการทรัพย์สินของตนเองได้ ซึ่งเป็นมาตรการหนึ่งของรัฐในการปกป้องสิทธิและผลประโยชน์ และลดความเสี่ยงจากการแสวงหาประโยชน์จากผู้เยาว์.

ความเสี่ยงที่อีสปอร์ตจะถูกมองว่าเป็นการพนัน และช่วยปกป้องภาพลักษณ์ของอุตสาหกรรมในสายตาสังคมและระดับสากล

2) การกำกับดูแลโดยปรับใช้กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

แม้ในหลายประเทศจะไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับอีสปอร์ต แต่ยังมีกฎหมายอื่นที่ผู้ประกอบการอีสปอร์ตต้องยึดถือและปฏิบัติตาม การจัดกิจกรรมอีสปอร์ตต้องคำนึงถึงการปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น การเลือกปฏิบัติด้านอายุและเพศ การใช้แรงงานเด็ก และความรับผิดชอบของนายจ้างต่อพฤติกรรมของพนักงาน เป็นต้น การกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องเป็นการเพิ่มความชัดเจนและความมั่นใจให้กับอุตสาหกรรม ในการทำให้ผู้ประกอบการและองค์กรที่เกี่ยวข้องสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ขัดต่อกฎหมายและข้อบังคับที่มีอยู่ การปรับใช้กฎหมายในวงการอีสปอร์ตจึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะช่วยให้การพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ดำเนินไปอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีของสังคม

การกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยปรับใช้กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องต้องพิจารณาเป็นรายประเด็น ตัวอย่างเช่น ประเด็นเรื่องอายุและความหลากหลายทางเพศ ซึ่งอาจนำไปสู่การเลือกปฏิบัติได้จากข้อมูลทางสถิติพบว่าผู้ชื่นชอบอีสปอร์ตมากกว่า 50% เป็นผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ²⁸ และมีจำนวนผู้ชายมากกว่าผู้หญิง เมื่อผู้หญิงเข้าสู่วงการอีสปอร์ต อาจเกิดการเลือกปฏิบัติได้ ซึ่งทั้งกฎหมายในระดับรัฐธรรมนูญและกฎหมายลำดับรอง ห้ามการเลือกปฏิบัติต่อพนักงานเรื่องเพศ เชื้อชาติ สีผิว และศาสนา ในความเป็นจริง นายจ้างอาจต้องรับผิดชอบต่อความประพฤติของพนักงาน หากพนักงานสร้าง “สภาพแวดล้อมการทำงานที่ไม่เป็นมิตร” หรือมี “การคุกคามทางเพศ” และอาจถูกฟ้องร้องดำเนินคดี หากพนักงานถูกล่วงละเมิดและไม่มีการควบคุมดูแลอย่างพอเพียง หรือหากทราบแต่ไม่ดำเนินการแก้ไข ปัญหาในทันที

อีกตัวอย่างหนึ่งก็คือการเข้าถึงของอีสปอร์ตสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกกลุ่มอายุ แต่ปัญหาเรื่องอายุอาจเป็นเกณฑ์สำคัญในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ต้องปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยแรงงานเด็ก หากนักกีฬาอีสปอร์ตอายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้เกี่ยวข้องโดยเฉพาะนิติบุคคลควรจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับการใช้แรงงานเด็ก หากละเมิด อาจได้รับโทษทั้งทางแพ่งและอาญา

ข้อดีของการกำกับดูแลอีสปอร์ตโดยปรับใช้กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องนั้น สามารถสร้างความชัดเจนและความมั่นใจให้กับผู้ประกอบการและองค์กรที่เกี่ยวข้องเช่นเดียวกัน โดยการกำหนดกรอบการดำเนินงานที่ชัดเจน ช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถปฏิบัติตามข้อกำหนดทางกฎหมายได้อย่างถูกต้อง กับทั้งมีความยืดหยุ่นในการปรับใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องรอกฎหมายเฉพาะสำหรับอีสปอร์ต ซึ่งอาจใช้เวลานานในการพัฒนาและบังคับใช้ใหม่

3) การกำกับดูแลแบบการกำกับดูแลตนเอง (Self-regulation)

การกำกับดูแลแบบการกำกับดูแลตนเอง (Self-regulation) เป็นแนวทางที่ประเทศอังกฤษได้นำมาใช้ในวงการอีสปอร์ต โดยมีสหพันธ์อีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (British Esports Federation)

²⁸ Victor Yanev, ‘Video Game Demographics – Who Plays Games in 2024?’ (Techjury, 2 มกราคม 2567) <<https://techjury.net/blog/video-game-demographics/>> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2567.

ซึ่งเป็นหน่วยงานไม่แสวงหากำไรที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2016 ทำหน้าที่สนับสนุนและส่งเสริมการเติบโตของวงการอีสปอร์ตภายในประเทศ หนึ่งในภารกิจหลักของสหพันธ์ฯ คือการสร้างความตระหนักรู้และมาตรฐานในวงการอีสปอร์ต รวมถึงการส่งเสริมจริยธรรมในการเล่นเกมนการแข่งขัน

สหพันธ์อีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้จัดทำประมวลจรรยาบรรณ (Code of Conduct) สำหรับสมาชิกของสหพันธ์ฯ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คำแนะนำและแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต ข้อกำหนดในประมวลจรรยาบรรณนี้คาดหวังให้ผู้เล่นทุกคนที่ใช้แพลตฟอร์มของสหพันธ์ฯ ปฏิบัติตัวอย่างเคร่งครัด หากมีการฝ่าฝืนหรือประพฤติตัวขัดแย้งกับข้อกำหนดที่ระบุไว้ สหพันธ์ฯ จะดำเนินการแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม โดยอาจมีการหารือและประสานงานกับผู้ปกครองของผู้เล่นหากจำเป็น การกำกับดูแลตนเองนี้มีบทบาทสำคัญในการปกป้องสวัสดิภาพของผู้เล่นคนอื่น ๆ และพนักงานของสหพันธ์ฯ โดยเฉพาะในกรณีที่มีการฝ่าฝืนประมวลจริยธรรมซ้ำ ๆ การกระทำดังกล่าวอาจส่งผลให้ผู้ละเมิดถูกเพิกถอนการเป็นสมาชิก และถูกกีดกันการเข้าถึงแพลตฟอร์มของสหพันธ์ฯ ซึ่งเป็นมาตรการที่ช่วยให้การเล่นอีสปอร์ตอยู่ในกรอบของความปลอดภัยและการมีจริยธรรม²⁹

การจัดทำประมวลจรรยาบรรณเป็นการกำหนดมาตรฐานการปฏิบัติที่ชัดเจนให้กับผู้เล่นอีสปอร์ต ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้การเล่นเป็นไปอย่างมีระเบียบและมีความเป็นธรรม แต่ยังช่วยส่งเสริมให้วงการอีสปอร์ตของอังกฤษเป็นที่ยอมรับและได้รับความเคารพจากนานาชาติ สหพันธ์อีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนามาตรฐานและจริยธรรมของวงการอีสปอร์ตผ่านการส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรับผิดชอบต่องานตนเองและต่อผู้อื่นในชุมชนเกม จึงอาจกล่าวได้ว่าการดำเนินการตามแนวทางการกำกับดูแลตนเองของสหพันธ์ฯ ยังเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับผู้ปกครองและสาธารณชนว่าการเล่นอีสปอร์ตสามารถเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์และปลอดภัยหากอยู่ภายใต้การกำกับดูแลที่เหมาะสม การมีโครงสร้างการกำกับดูแลที่ชัดเจนช่วยลดความเสี่ยงจากปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น ปัญหาการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ความเสี่ยงจากการเสพติดการเล่นเกมน และการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมกับการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการสร้างสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่ปลอดภัยและยั่งยืนได้

ข้อดีของการกำกับดูแลประเภทนี้ ก็คือเปิดโอกาสให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สหพันธ์อีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สามารถออกกฎระเบียบที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อลักษณะเฉพาะตัวของวงการอีสปอร์ตโดยไม่ต้องพึ่งพากฎหมายจากภาครัฐที่มักจะปรับตัวช้าและไม่ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของวงการ กับทั้งการจัดทำประมวลจรรยาบรรณสามารถกำหนดมาตรฐานพฤติกรรมที่ชัดเจนสำหรับผู้เล่นและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงการอีสปอร์ตได้ อันเป็นการส่งเสริมความรับผิดชอบภายในชุมชนให้ดำเนินไปตามแนวทางที่มีจริยธรรมและช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับผู้เล่นในเวลาเดียวกัน เพื่อให้อีสปอร์ตกลายเป็นพื้นที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ระบบการกำกับดูแลตนเองนี้ควรจะต้องมีหลักประกันว่ามีการตรวจสอบและถ่วงดุลที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือและรับผิดชอบ

²⁹ British Esports Student Champs, Code of Conduct 1 <<https://champs.britisheports.org/conduct>> สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2565.

4) การกำกับดูแลโดยผู้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ (Esports Publisher)³⁰

ในโลกของอีสปอร์ต การสร้างระบบที่มีความยั่งยืนและมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยส่วนประกอบหลักหลายประการ ซึ่งหัวใจสำคัญอยู่ที่การมีผู้เล่นมืออาชีพและฐานแฟน ๆ ที่แข็งแกร่ง ไม่เพียงแต่จะช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมไปข้างหน้า แต่ยังช่วยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่หมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง และส่งเสริมการเกิดขึ้นของหน่วยธุรกิจย่อย ๆ มากมายที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่นเดียวกับกีฬาดั้งเดิมที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ชมและผู้เล่น การมีผู้เล่นมืออาชีพในอีสปอร์ตนั้นเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม อีสปอร์ตนั้นมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากกีฬาดั้งเดิมอย่างหนึ่ง คือ การมีบทบาทของ Publisher หรือผู้เผยแพร่เกม ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างระบบนิเวศของอีสปอร์ต Publisher ไม่เพียงแต่เป็นผู้พัฒนาและเผยแพร่เกม แต่ยังถือครองลิขสิทธิ์ของเกมเหล่านั้นด้วย ดังนั้น การจัดแข่งขันอีสปอร์ตจะต้องได้รับการอนุญาตจาก Publisher ก่อนเสมอ เนื่องจากพวกเขามีสิทธิ์เด็ดขาดในการอนุญาตให้ใช้และจัดการแข่งขันในเกมที่เป็นลิขสิทธิ์ของตน

นอกจากนี้ Publisher ยังมีบทบาทในการกำหนดทิศทางของการแข่งขันและการพัฒนาอีสปอร์ต โดยพวกเขามีอิทธิพลอย่างมากต่อกฎเกณฑ์และรูปแบบการแข่งขัน ซึ่งอาจส่งผลต่อโครงสร้างการแข่งขันทั้งหมด รวมถึงการตัดสินใจในเรื่องการออกแบบและการนำเสนอเกมในตลาดโลก ความสามารถในการปรับเปลี่ยนและพัฒนาเกมให้ทันสมัยตอบสนองต่อแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมเป็นสิ่ง that Publisher ต้องเผชิญอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับผู้เล่นมืออาชีพเองก็มีบทบาทสำคัญในการสร้างชื่อเสียงและความนิยมให้กับเกม ความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างผู้เล่นมืออาชีพและ Publisher ช่วยเสริมสร้างระบบนิเวศของอีสปอร์ตให้แข็งแกร่งมากขึ้น ดังนั้น Publisher จึงจัดทำกฎกติกาในการทำงานกับพนักงานหรือนักกีฬาที่อยู่ภายใต้การกำกับของตน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง Electronic Arts หรือ EA ได้ส่งเสริมค่านิยมหลัก 6 ประการ สำหรับหลักการปฏิบัติสากลขององค์กร เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับจริยธรรมที่สูงส่ง³¹ ดังต่อไปนี้

“ความสำเร็จ” EA ส่งเสริมค่านิยมของความรับผิดชอบส่วนบุคคลและการตอบแทนความสำเร็จ โดยมุ่งเน้นไปที่การให้รางวัลความสามารถและผลงานที่โดดเด่น พนักงานจะได้รับการยอมรับและให้รางวัลตามความสามารถและการมีส่วนร่วม ซึ่งอาจมาในรูปแบบของสิ่งจูงใจหรือโอกาสในการก้าวหน้าในอาชีพการงาน

“ความพึงพอใจของลูกค้า” EA ให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและการรับฟังความคิดเห็นจากลูกค้า บริษัทให้ความสำคัญกับความต้องการและความคาดหวังของลูกค้า โดยมุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน และใช้คำติชมจากลูกค้าในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อเพิ่มความพึงพอใจของลูกค้า

³⁰ Esportsresults, ‘Esports Game Publishers’ (6 มกราคม 2566) <https://esportsresults.com/esports-game-publishers/#Valve_Corporation_CSGO_DOTA2> สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2567.

³¹ Electronic Arts, Electronic Arts Global Code of Conduct <https://media.corporate-ir.net/media_files/irol/88/88189/GlobalCodeConduct.pdf> สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2565.

“การทำงานเป็นทีม” เป็นอีกหนึ่งค่านิยมที่ EA เน้นย้ำ โดยส่งเสริมให้พนักงานปฏิบัติตามบทบาทและความรับผิดชอบอย่างมีประสิทธิภาพ สนับสนุนการแบ่งปันข้อมูลและแนวคิดในหมู่เพื่อนร่วมงานและทีมงานอย่างเปิดเผย บริษัทคาดหวังให้พนักงานมีความกระตือรือร้นและมุ่งมั่นในการทำงาน เพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

“ความซื่อสัตย์” เป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงานใน EA พนักงานได้รับการสนับสนุนให้มีความโปร่งใสและซื่อสัตย์ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน ลูกค้า และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งส่งเสริมความไว้วางใจและการปฏิบัติด้วยจริยธรรม บริษัทให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตามภาระหน้าที่ด้วยความมุ่งมั่นและตามกำหนดเวลา

“ความเป็นเจ้าของ” EA สนับสนุนให้พนักงานมีความรับผิดชอบและรู้สึกเป็นเจ้าของงานของตนเอง พนักงานได้รับการส่งเสริมให้แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์กร รวมถึงการรักษามาตรฐานทางจริยธรรมและการมีส่วนร่วมในค่านิยมของบริษัท

“ปัจจุบัน” EA เน้นความสำคัญของการดำเนินการอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ พนักงานได้รับการส่งเสริมให้จัดการกับงานและความท้าทายด้วยความเร่งด่วน โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของบริษัทและความต้องการของลูกค้า บริษัทเน้นการมีส่วนร่วมของพนักงานในวัฒนธรรมเชิงบวกที่ขับเคลื่อนด้วยคุณค่า ผ่านการกระทำและการสื่อสารของพวกเขา

ด้วยการส่งเสริมค่านิยมเหล่านี้ Electronic Arts มุ่งมั่นสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่มีคุณภาพและยั่งยืน ส่งเสริมความสำเร็จร่วมกันในทิศทางที่สอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กรและความพึงพอใจของลูกค้าอย่างต่อเนื่อง

การกำกับดูแลโดยผู้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ตผ่าน Code of Conduct หรือ Code of Practice นั้น ช่วยเสริมสร้างความเป็นระเบียบและคุณภาพให้กับอุตสาหกรรมนี้ โดยเฉพาะส่งเสริมพฤติกรรมที่มีจริยธรรมและสร้างมาตรฐานที่ชัดเจนในการปฏิบัติตนของผู้เล่น ผู้จัดการทีม และผู้ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทำให้ทุกคนมีความเข้าใจตรงกันในเรื่องจริยธรรมและความรับผิดชอบ

ข้อดีของการกำกับดูแลรูปแบบนี้ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตคือการกำกับดูแลโดยผู้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์อีสปอร์ตผ่าน Code of Conduct หรือ Code of Practice นั้น จากการที่ Publisher มีอิทธิพลในการกำหนดทิศทางของการแข่งขันและการพัฒนาอีสปอร์ตโดยตรง ทั้งสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาให้ทันสมัยเพื่อตอบสนองต่อแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมได้ การกำกับดูแลรูปแบบนี้จึงช่วยเสริมสร้างความเป็นระเบียบและคุณภาพให้กับอุตสาหกรรม โดยเฉพาะส่งเสริมพฤติกรรมที่มีจริยธรรมและสร้างมาตรฐานที่ชัดเจนในการปฏิบัติตนของผู้เล่น ผู้จัดการทีม และผู้ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยให้ระบบการกำกับดูแลในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีความเป็นระเบียบและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

4. สถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของประเทศไทยได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยทีมจากประเทศไทยประสบความสำเร็จอย่างโดดเด่นในหลายเวทีการแข่งขัน ความสำเร็จที่สำคัญ

ได้แก่ *Phoenix Force* ที่กลายเป็นทีมแรกจากประเทศไทยที่คว้าชัยชนะในรายการ *Free Fire World Series* ในปี 2021³² หลังจากนั้น *Attack All Around* ก็เดินรอยตามด้วยการคว้าชัยในรายการเดียวกันในปี 2022³³ เช่นเดียวกับ *Bacon Time* ที่คว้าชัยชนะในเวทีนานาชาติในการแข่งขัน *Arena of Valor Premier League 2022 (APL 2022)* และ *AoV Premier League (APL 2024)*³⁴ และทีม *FaZe Clan* จากประเทศไทยได้ชัยชนะในเกม *FIFA Online 4* ในรายการ *FIFAe Continental Cup 2023*³⁵ และสมาชิกทีม เช่น *ทีเคเค ทรงแยงสกุล (TD Keane)* และ *พัฒนศักดิ์ วรรณท์ (JUBJUB)* ยังได้รับเหรียญทองและเหรียญเงินจากการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน³⁶ ความสำเร็จเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถและความมุ่งมั่นของนักกีฬาอีสปอร์ตไทยในระดับโลก พร้อมทั้งตอกย้ำความนิยมที่เพิ่มขึ้นของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย จึงอาจกล่าวได้ว่า ทิศทางอนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยได้รับแรงขับเคลื่อนจากผู้เล่นที่มีพรสวรรค์และความสนใจที่เพิ่มขึ้นในประเทศ

สำหรับบทบาทของหน่วยงานภาครัฐในการสนับสนุนอีสปอร์ต นั้น ภาครัฐยอมรับอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการว่าเป็นกีฬาอาชีพในปี พ.ศ. 2564³⁷ ภายใต้ *พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556* ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของประเทศไทย และต่อมา เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2566 คณะกรรมการกีฬาอาชีพ มีมติในการประชุมครั้งที่ 4/2566 มีมติให้เห็นชอบให้ออก “ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2566” โดยกำหนดให้กีฬาอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในกีฬาอาชีพในลำดับที่ 14 ซึ่งการยอมรับนี้ทำให้สโมสรกีฬาอีสปอร์ตได้รับสถานะเป็นองค์กรกีฬาอาชีพ ซึ่งมีกฎระเบียบตามมาตรา 21 ของพระราชบัญญัติดังกล่าว โดยรวมถึงการจัดทำสัญญาการจ้างงานที่ครอบคลุมสิทธิประโยชน์ขั้นพื้นฐาน เช่น ชั่วโมงการทำงาน วันหยุดความปลอดภัย ประกันสุขภาพ และกฎหมายการคุ้มครองนักกีฬา อีกทั้งสโมสรยังมีหน้าที่ในการจัดทำระเบียบประมวลจรรยาบรรณตามมาตรา 22 เพื่อรักษามาตรฐานทางจริยธรรมอีกด้วย อย่างไรก็ตาม เพื่อให้อีสปอร์ตในประเทศไทยเติบโตอย่างต่อเนื่อง หน่วยงานของรัฐต้องทำงานร่วมกัน ทั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและ

³² Wasif Ahmed, ‘Phoenix Force win Free Fire World Series 2021 Singapore: The Thai team dominated in the finals today’ (31 พฤษภาคม 2564) <<https://dotesports.com/mobile/news/phoenix-force-win-free-fire-world-series-2021singapore#:~:text=Phoenix%20Force%20have%20been%20crowned%20the%20champions%20of,pool.%20Phoenix%20Force%20dominated%20in%20the%20finals%20today.>> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567.

³³ Garena Free Fire, *ATTACK ALL AROUND* จากที่สองตลอดกาล สู่ตำแหน่งแชมป์โลก *FREE FIRE WORLD SERIES 2022* (25 มิถุนายน 2565) <<https://ff.garena.com/en-pk/article/777/>> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567.

³⁴ อัจ ลอฟท์เกม, ‘Bacon Time ทีมไทยคว้าแชมป์ *Arena of Valor International Championship 2024* รับถ้วยรางวัลระดับนานาชาติครั้งที่สองในรอบสองปี’ (Loftsgame, 7 มกราคม 2568) <<https://www.loftsgame.com/2025/01/bacon-time-arena-of-valor-international.html>> สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2568.

³⁵ ‘FaZe Clan ทีมอีสปอร์ตจากไทย ผงาดแชมป์ *FIFAeCON*’ *ข่าวสดออนไลน์* (17 กันยายน 2566) <https://www.khaosod.co.th/sports/news_7870802#goog_rewarded> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567.

³⁶ SiamSport, ‘ฟีฟ่าออนไลน์ 4 เปลี่ยนชื่อใช้ “อีสปอร์ตเอฟซีออนไลน์” ไทยสุดยอดเยี่ยมคว้าทอง-เงิน’ (28 กันยายน 2566) <https://www.siamsport.co.th/asian-games/32693/#google_vignette> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567.

³⁷ JitrarutP, ‘ราชกิจจานุเบกษา เผยแพร่ประกาศ ให้ “อีสปอร์ต” เป็นหนึ่งในกีฬาอาชีพของไทย’ (ข่าวช่อง 3 ออนไลน์, 21 กันยายน 2564) <<https://ch3plus.com/news/program/258556>> สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2565.



กีฬา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการและกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่จะต้องร่วมมือกันเพื่อพัฒนาความยั่งยืน

แม้ประเทศไทยจะประสบความสำเร็จในด้านอีสปอร์ต แต่อุตสาหกรรมยังเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญหลายประการ โดยเฉพาะในด้านกฎหมาย การกำกับดูแล และการยอมรับในสังคม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ปัญหาด้านกฎหมายและสิทธิแรงงาน : ข้อกังวลหลักคือการขาดความชัดเจนในด้านสิทธิและการคุ้มครองของนักกีฬา โดยเฉพาะกลุ่มนักกีฬาที่ยังเป็นเยาวชน ผู้เล่นที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี มักเริ่มต้นอาชีพก่อนอายุที่กฎหมายกำหนด ทำให้เกิดการขัดแย้งกับกฎหมายแรงงานเยาวชนภายใต้พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน นอกจากนี้ ประเทศไทยยังขาดกลไกการกำกับดูแลแบบรวมศูนย์ในการนำเข้านักกีฬาต่างชาติเพื่อการแข่งขันในประเทศ กระบวนการด้านวีซ่าและใบอนุญาตทำงานยังคงซับซ้อน

การกำกับดูแลสินทรัพย์ดิจิทัล : สินทรัพย์ดิจิทัล เช่น ไอเทมและสกินในเกม เป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจอีสปอร์ต แต่ประเทศไทยยังไม่มีข้อกำหนดชัดเจนเกี่ยวกับการครอบครอง แลกเปลี่ยน และจัดเก็บภาษีสินทรัพย์ดิจิทัล ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการหลอกลวงและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล : การมีนักกีฬาเยาวชนจำนวนมากทำให้เกิดข้อกังวลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล แม้ว่า พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) จะมีบทบัญญัติพื้นฐานครอบคลุมแล้ว แต่ควรต้องมีกฎระเบียบที่บังคับใช้และการป้องกันข้อมูลของผู้เยาว์โดยเฉพาะ

การเซ็นเซอร์และข้อจำกัดเนื้อหาเกม : ประเทศไทยยังมีทัศนคติเกี่ยวกับเกมบางประเภท เช่น เกมแนวยิง (FPS) ว่าอาจส่งเสริมความรุนแรง ซึ่งทำให้เกิดภาพลักษณ์เชิงลบต่อวงการอีสปอร์ต และเพิ่มข้อเรียกร้องเกี่ยวกับการเซ็นเซอร์หรือกำหนดเขตอายุ

ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา : อุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีความแตกต่างจากกีฬาแบบดั้งเดิม เนื่องจากฟิงเงาเจ้าของลิขสิทธิ์ของเกมเป็นอย่างมาก ในประเทศไทย กฎหมายที่เกี่ยวข้องยังไม่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอีสปอร์ต จึงเพิ่มความเสี่ยงเรื่องการผูกขาดที่อาจส่งผลเสียต่อการเติบโตในระยะยาว

การขาดการกำกับดูแลแบบรวมศูนย์ : การไม่มีสมาคมกีฬาอีสปอร์ตในระดับชาติ ทำให้องค์กรยังขาดความเป็นระบบและประสิทธิภาพในการจัดการ เช่น มาตรฐานการแข่งขัน การปกป้องนักกีฬา และการจัดสรรทรัพยากร

ปัญหาทัศนคติในสังคม : แม้อีสปอร์ตจะเติบโตขึ้น แต่ยังคงเผชิญกับทัศนคติเชิงลบ เช่น การมองว่าเป็นกิจกรรมที่สิ้นเปลืองเวลา โดยเฉพาะความกังวลเกี่ยวกับการติดเกม ปัญหาสุขภาพจิต และความไม่มั่นคงของอาชีพ เป็นต้น

จากความข้างต้น เห็นได้ว่าแม้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยเติบโตอย่างโดดเด่นและได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นทั้งในหมู่เยาวชนและประชาชนทั่วไป อย่างไรก็ตาม การขยายตัวอย่างรวดเร็วนี้ได้เผยให้เห็นถึงความคลุมเครือทางกฎหมายและข้อบังคับที่สำคัญ ตลอดจนขาดกรอบการกำกับดูแล

ที่ชัดเจน ตัวอย่างเช่น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่ควบคุมการแข่งขันอีสปอร์ตยังคงไม่ชัดเจนเพียงพอ เนื่องจากผู้เผยแพร่เกมซึ่งถือสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวมีอำนาจเหนือเกมและการแข่งขัน ในทำนองเดียวกัน กฎหมายแรงงานยังไม่ครอบคลุมนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างเพียงพอ ทำให้สถานะทางกฎหมายของนักกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เยาว์ ยังไม่แน่นอนและไม่มั่นคง นอกจากนี้ รัฐบาลยังขาดนโยบายด้านภาษี และการสนับสนุนทางการเงินที่สอดคล้องกันสำหรับอุตสาหกรรม ซึ่งแตกต่างจากประเทศต่าง ๆ เช่น ฝรั่งเศสและสหราชอาณาจักร ที่ได้ออกกฎหมายและนโยบายเฉพาะเพื่อควบคุมและส่งเสริมกีฬาอีสปอร์ต ยิ่งไปกว่านั้น ประเทศไทยยังอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการพัฒนากฎระเบียบที่เหมาะสมกับบริบท ซึ่งการขาดความชัดเจนทำให้เกิดความเสี่ยงที่จะบั่นทอนการเติบโตของอุตสาหกรรม และไม่สามารถปกป้องสิทธิและผลประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดที่เกี่ยวข้องได้

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 การพัฒนากฎหมายที่ครอบคลุม

โครงสร้างทางกฎหมายที่เข้มแข็งเป็นสิ่งสำคัญเพื่อรักษาและปกป้องระบบนิเวศของอีสปอร์ต โดยเฉพาะการคุ้มครองเยาวชนผ่านกฎหมายแรงงานเฉพาะสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นเยาวชน เพื่อคุ้มครองสิทธิ สุขภาพ และการศึกษา การศึกษาและบูรณาการรูปแบบการกำกับดูแลในต่างประเทศ ดังเช่นรูปแบบที่ใช้ในฝรั่งเศส ถือเป็นตัวอย่างการจัดทำกฎหมายเฉพาะภาคส่วนที่สร้างมาตรฐานและจัดการกับความท้าทายต่าง ๆ เช่น การจัดการสินทรัพย์ดิจิทัล สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายแรงงานสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะได้อย่างไร การนำบทบัญญัติทางกฎหมายและประสบการณ์เหล่านี้มาใช้ ซึ่งรวมถึงความยินยอมของผู้ปกครองสำหรับการเข้าร่วมการแข่งขัน ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันยังไม่บรรลุนิติภาวะ การจัดการเงินรางวัล และการป้องกันการพนันที่ผิดกฎหมาย จะช่วยให้มั่นใจได้ถึงเติบโตของนักกีฬาเยาวชนที่ยุติธรรมและยั่งยืน พร้อมกับสร้างความไว้วางใจในหมู่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียว่าเป็นไปตามกฎหมายและลดความเสี่ยงในการถูกฉ้อโกง ให้ได้มากที่สุด อันจะเป็นการสร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองทางกฎหมายกับความยืดหยุ่นที่จำเป็นต่อการส่งเสริมนวัตกรรมในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ซึ่งการพัฒนากฎหมายเฉพาะที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถกำหนดยุทธศาสตร์และวิธีการที่นำไปปฏิบัติได้จริงในการกำกับดูแลและคุ้มครองอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 การสร้างความตระหนักรู้และการศึกษาในสังคม

กุญแจสำคัญสู่การเติบโตอย่างยั่งยืนของอีสปอร์ตคือการสร้างการยอมรับในสังคมและการสนับสนุนด้านการศึกษา ควบคู่กันไป ซึ่งภาครัฐควรจัดทำแคมเปญเพื่อสร้างความเข้าใจในระดับชุมชน โดยให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง โรงเรียน และชุมชนเกี่ยวกับโอกาสในกีฬาอีสปอร์ต พร้อมทั้งนำเสนอเรื่องราวความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย และอาชีพที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ประกอบกับการบูรณาการกับระบบการศึกษา เพื่อพัฒนาหลักสูตรเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต เช่น การออกแบบเกม

การตลาด และการจัดการเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสอาชีพที่หลากหลาย ด้วยรูปแบบการกำกับดูแลตนเอง ดังเช่นที่ปรากฏในสหราชอาณาจักร ที่สหพันธ์อีสปอร์ตแห่งสหราชอาณาจักร (British Esports Federation) เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเกณฑ์มาตรฐานและข้อปฏิบัติทางวิชาชีพที่ใช้ร่วมกันในอุตสาหกรรม ดังนั้น จากกรณีตัวอย่างดังกล่าว ประเทศไทยสามารถพัฒนาแคมเปญที่สามารถเข้าถึงชุมชนและบูรณาการอีสปอร์ตเข้ากับระบบการศึกษาได้ โดยมุ่งเป้าไปที่การสร้างความรู้และความเข้าใจของผู้ปกครอง โรงเรียน และชุมชนท้องถิ่น ร่วมกัน เพื่อเน้นย้ำถึงโอกาสในความก้าวหน้าในสายงานอาชีพในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต โดยนำเสนอเรื่องราวความสำเร็จและอาชีพที่มีศักยภาพในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การออกแบบเกม การตลาด และการจัดการเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นต้น นอกจากนี้ การสร้างหลักสูตรมาตรฐานที่สอนจริยธรรมการเล่นเกมและการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างมีความรับผิดชอบ ดังที่เห็นได้จากแนวทางการกำกับดูแลของสหราชอาณาจักร สามารถปลูกฝังบุคลากรอีสปอร์ตที่มีความรับผิดชอบอย่างรอบด้านและพร้อมสำหรับการแข่งขันในเวทีระดับโลก

5.3 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการเติบโต

การขยายโอกาสในการเข้าถึงสถานที่และทรัพยากรที่ทันสมัยมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างชุมชนอีสปอร์ต เช่น การสร้างสนามแข่งขันและศูนย์ฝึกอีสปอร์ตในพื้นที่ทั้งเมืองและต่างจังหวัด การพัฒนาโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้เข้าถึงทุกพื้นที่ เป็นต้น ดังเช่นแนวทางของฝรั่งเศส ในการใช้กลไกทางกฎหมาย เช่น พระราชกฤษฎีกา 871 ซึ่งควบคุมโครงสร้างการแข่งขันและรับรองความเป็นธรรม ถือเป็นแบบอย่างที่มีดีและเป็นรูปธรรม อันจะสามารถดึงดูดการลงทุนในอีสปอร์ต สถานที่ฝึกซ้อม และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนชุมชนอีสปอร์ตทั้งในชนบทและในเมือง รวมถึงสถานที่จัดการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการพัฒนาในระดับภูมิภาค ซึ่งจะทำให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการแข่งขันระดับนานาชาติที่น่าสนใจ

5.4 การจัดตั้งองค์กรบริหารจัดการแบบรวมศูนย์

การสร้างองค์กรกลางเพื่อบริหารจัดการอุตสาหกรรมอีสปอร์ตระดับชาติจะช่วยเสริมสร้างโครงสร้างและความน่าเชื่อถือ โดยการจัดตั้ง “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นตัวแทนของประเทศ” ให้ทำหน้าที่กำกับดูแลมาตรฐานการแข่งขัน ปกป้องสิทธินักกีฬา และตรวจสอบความโปร่งใสทางการเงินของทีม และทำหน้าที่เป็นตัวแทนระดับนานาชาติในการร่วมมือกับองค์กรอีสปอร์ตระดับโลก เพื่อเสริมสร้างบทบาทของประเทศไทยในวงการสากล และดึงดูดการแข่งขันระดับโลก องค์กรนี้สามารถดำเนินงานภายใต้การกำกับดูแลที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการทางวัฒนธรรมและกฎระเบียบเฉพาะของประเทศไทย โดยสร้างสมดุลระหว่างการกำกับดูแลตนเองและการกำกับดูแลของรัฐบาล ดังที่เห็นได้จากรูปแบบสากลต่างๆ องค์กรนี้อาจตั้งขึ้นโดยผสมผสานรูปแบบของของฝรั่งเศสที่ใช้กฎหมายเป็นกลไกสำคัญ และผสมผสานกับการกำกับดูแลตนเองของสหพันธ์อีสปอร์ตแห่งสหราชอาณาจักร ซึ่งจะทำหน้าที่กำกับดูแลกฎการแข่งขันที่เป็นธรรม ปกป้องสิทธิของนักกีฬา และรับรองความโปร่งใส

ทางการเงินภายในทีมและการแข่งขัน ซึ่งต้องการความยืดหยุ่นในการทำงานมากกว่า อันจะสามารถสร้างความร่วมมือกับสหพันธ์อีสปอร์ตระดับโลก และช่วยยกระดับประเทศไทยให้เป็นผู้นำในเวทีอีสปอร์ตระดับนานาชาติ

5.5 การส่งเสริมความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศไทยควบคู่กับการสร้างเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง

การทำให้มีการผสมผสานวัฒนธรรมไทยเข้ากับกีฬาอีสปอร์ตสามารถเสริมสร้างเศรษฐกิจดิจิทัล และสร้างเอกลักษณ์ในระดับโลก กล่าวคือการส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย การบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมไทยเข้ากับอีสปอร์ตมีข้อได้เปรียบสองประการ คือ การส่งเสริมความภาคภูมิใจในชาติและการสร้างเศรษฐกิจดิจิทัล ดังเช่นกิจกรรมเกมอย่าง Home Sweet Home ซึ่งเป็นเกมที่สะท้อนวัฒนธรรมไทย ได้แสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตสามารถแสดงอัตลักษณ์อันโดดเด่นบนเวทีโลกได้อย่างไร

ยิ่งไปกว่านั้น กลยุทธ์การกำกับดูแลสามารถส่งเสริมการพัฒนาเกมที่มีความสำคัญทางวัฒนธรรมและผลักดันให้มีการเข้าร่วมแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ระดับโลก ส่งเสริมโอกาสในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ขณะเดียวกันก็สร้างภาพลักษณ์ของประเทศไทยในวงการอีสปอร์ต การจัดงานอีสปอร์ตระดับนานาชาติที่ผสมผสานประเพณีและความบันเทิงของไทย จะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีและมรดกทางวัฒนธรรม

5.6 การสนับสนุนการจัดการแข่งขัน

การขยายขอบเขตและคุณภาพของการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อยกระดับระบบนิเวศสำหรับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งการสนับสนุนการแข่งขันจากภาครัฐ เพื่อพัฒนาความสามารถเยาวชนและกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่ ควบคู่ไปกับการสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน เพื่อให้บริษัทเอกชนจัดการแข่งขันเพื่อความบันเทิงที่สร้างรายได้ และสนับสนุนเงินรางวัลรวมถึงอุปกรณ์การแข่งขัน

ในการสนับสนุนการจัดการการแข่งขัน ประเทศไทยต้องปรับปรุงการจัดการการแข่งขันให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยนำแนวปฏิบัติด้านการกำกับดูแลจากแบบจำลองระดับนานาชาติที่ประสบความสำเร็จมาใช้ ซึ่งรวมถึงการกำกับดูแลการแข่งขันภายใต้กรอบการดำเนินงานทั้งที่ควบคุมโดยผู้จัดจำหน่ายและกรอบการดำเนินงานในเทศกาลระดับนานาชาติ การแข่งขันที่มีความยุติธรรม ความปลอดภัย และการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมภายใต้กฎเกณฑ์ที่โปร่งใสและเป็นมาตรฐาน ประกอบกับความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในการระดมทุนและสนับสนุนการแข่งขันอีสปอร์ตสามารถขับเคลื่อนอุตสาหกรรมไปข้างหน้าได้ และสร้างระบบนิเวศการแข่งขันที่มีการควบคุมที่ดี อันจะช่วยยกระดับชื่อเสียงของประเทศไทยในฐานะจุดหมายปลายทางชั้นนำของอีสปอร์ต พร้อมกับส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลในท้องถิ่น



โดยสรุป ในโครงสร้างทางกฎหมาย ประเทศไทยยังขาดการกำกับดูแลในทุกด้านอย่างครอบคลุม และชัดเจน โดยเฉพาะในเรื่องการคุ้มครองสิทธิของนักกีฬาอีสปอร์ต การจัดการทรัพย์สินดิจิทัล และการกำหนดมาตรฐานการแข่งขันที่เป็นธรรม อีกทั้งอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีซัพพลายเชนที่ค่อนข้างกว้าง ตั้งแต่ผู้พัฒนาเกม ผู้จัดการแข่งขัน นักกีฬา ไปจนถึงผู้สนับสนุนและผู้ชม ซึ่งแต่ละส่วนล้วนมีความซับซ้อน และต้องการการกำกับดูแลที่เหมาะสม โครงสร้างการกำกับดูแลในระบบนิเวศอีสปอร์ตที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก ให้ข้อมูลสำคัญและมีคุณค่าสำหรับประเทศไทยทั้งแนวทางการออกกฎหมายของฝรั่งเศส การกำกับดูแลตนเองของสหราชอาณาจักร และกรอบการกำกับดูแลที่นำโดยผู้เผยแพร่ ประเทศไทยสามารถปรับกลยุทธ์เหล่านั้นให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเฉพาะของประเทศได้ ข้อเสนอแนะที่ปรากฏข้างต้น จึงมีความสำคัญในการยกระดับนโยบาย กฎหมาย ตลอดจนการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทย เพื่อสร้างความยั่งยืนและความสามารถในการแข่งขันในระดับสากล