

กฎหมายการคุ้มครองเด็กและเยาวชน กับ กีฬา E-Sports



START

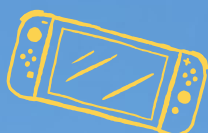
นลัทพร ปานประภากร นักวิเคราะห์นโยบายและแผน

E-Sports ถูกพัฒนาเป็นอาชีพและมีการจัดการแข่งขันขึ้นมากมายในระดับสากลด้วยปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆจึงทำให้ E-Sports เป็นที่นิยมอย่างมากในคนรุ่นใหม่ในประเทศไทยกลับไม่มีข้อกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ ในการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการเล่นเกมอย่างเป็นระบบ การกำหนดอายุของผู้เล่นเกมหรือประเภทของเกม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการเล่น

E-Sports หรือ Electronic Sports คือ การแข่งขันกีฬา  อิเล็กทรอนิกส์ โดยมีการตั้งกฎ กติกาในระบบสากลที่ผู้เข้าร่วมในการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎดังกล่าวเหมือนนักกีฬาชนิดอื่น ๆ สามารถแข่งได้ทั้งในรูปแบบทีมและรูปแบบบุคคล และแบ่งผู้เล่นออกเป็นสามระดับ คือ มือสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และ มืออาชีพ โดยมีเงินรางวัลให้แก่ผู้เล่นที่ชนะการแข่งขัน[1]

ปัจจุบัน E-Sports ได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกพัฒนาเป็นอาชีพและมีการแข่งขันในระดับโลกเกิดขึ้นมากมาย เช่น World Cyber Game Championship ที่มีบุคคลที่มีชื่อเสียงให้ความสนใจในการทำธุรกิจ E-Sports หรือแม้แต่ซูเปอร์สตาร์ชื่อดังชาวไต้หวันอย่าง เจย์ โจว เจ้าของทีม Taipei Assassins ที่เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ LOL (League of Legends) ในประเทศไต้หวัน ซึ่งเป็นเกมที่มีผู้เล่นทั่วโลกกว่า 70 ล้านคน[2] จะเห็นได้ว่ากระแสความนิยมของ E-Sports มีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ อายุ ของผู้เล่น ทำให้มีผู้เข้าแข่งกีฬา E-Sports เพิ่มขึ้นทุกวันและเกิดการรวมกลุ่มขึ้นจัดตั้งเป็นทีมกีฬาเพื่อลงแข่งขันอย่างจริงจัง โดยมีการแข่งขันในรูปแบบของทัวร์นาเมนต์และมีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะมากขึ้นอยู่กับการแข่งขันของแต่ละรายการ

สำหรับประเทศไทย E-Sports ก็ได้รับความนิยมมากขึ้นเช่นกัน โดยเกมที่ได้รับความนิยมมากในประเทศไทย คือ เกม Hon หรือ Dot A (โดต้า หรือ ดอทเอ) ซึ่งเป็นเกมแนววางแผนการรบแบบ Real Time Strategy และจากการที่ได้รับความนิยมมากขึ้นทำให้มีการจัดตั้งสมาคมไทย E-Sports ขึ้นและมีความพยายามอย่างยิ่งในการขอจดทะเบียนรับรองสมาคมไทย E-Sports จนกระทั่งเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ได้มีการรับรองสมาคมไทย E-Sports และเปลี่ยนชื่อเป็นสมาคมกีฬา E-Sports แห่งประเทศไทย เพื่อส่งเสริมกีฬา E-Sports ให้มีมาตรฐานสู่สากล เสริมสร้างศักยภาพนักกีฬาสู่ความเป็นเลิศและเป็นผู้เล่นมืออาชีพและส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเล่น E-Sports เป็นอาชีพ แต่เป็นการดำเนินการอย่างไร้การกำกับดูแลเด็กและเยาวชนอันอาจนำไปสู่พฤติกรรมทางลบและภัยจากเทคโนโลยีอื่นๆที่ควบคุมได้ยากในอนาคต[3] และจากการที่อุตสาหกรรม E-Sports ในประเทศไทยมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยๆและคาดว่าจะสูงขึ้นถึง 2.5 หมื่นล้านบาท โดยการขยายตัวประมาณร้อยละ 10-12 หลังจากทีสมาคม E-Sports แห่งประเทศไทยเข้ามาบริหารจัดการแข่งขันและมีการคัดเลือกนักกีฬาเพื่อพัฒนาให้ได้มาตรฐานในระดับนานาชาติ แต่ก็ยังไม่มีความหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการป้องกันการติดเกมด้วยการจัดให้มีกลไกย่อยต่างๆอย่างเป็นระบบโดยไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกมและไม่ได้กำหนดให้ต้องระบุอายุของเด็กและเยาวชนก่อนเล่นเกม[4] ซึ่งจากการศึกษาของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชนพบว่า นักวิชาการและพ่อแม่ผู้ปกครองมีความกังวลเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน E-Sports เนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับ E-Sports ที่จะใช้ในการทำความเข้าใจ สื่อสารกับลูกและการประกอบการตัดสินใจที่จะให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของลูกหลาน ขณะเดียวกันนักวิชาการก็มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันในการกำกับดูแล การจัดการแข่งขันที่ปลอดภัยและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน การจัดการผลประโยชน์ทางธุรกิจจากความไร้เดียงสาของเด็กและเยาวชน รวมไปถึงมาตรการการส่งเสริมให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตลอดจนเด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ[5]



จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า ประเทศไทยไม่มีข้อบังคับหรือกฎหมายใดๆเป็นการเฉพาะในการควบคุมดูแลเด็กและเยาวชนที่อาจได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม รวมไปถึงในส่วนของ E-Sports และการแข่งขันภายในประเทศมาใช้บังคับเป็นการเฉพาะเพื่อเป็นการกำกับดูแลและส่งเสริม คຸ້ມຄອງສິດທິຂອງນັກກິຣາ E-Sports ในประเทศโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนจึงอาจก่อให้เกิดช่องว่างในการกำกับดูแลเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับในต่างประเทศที่มีกฎหมายและข้อบังคับกำหนดไว้อย่างชัดเจน เช่น ประเทศฝรั่งเศส มีการออกกฎหมายและกฎระเบียบที่เอื้อต่อการพัฒนาการแข่งขันวิดีโอเกม หรือ E-Sports โดยกำหนดกรอบการทำงานที่แท้จริงสำหรับการแข่งขันออนไลน์และออฟไลน์ มีคณะกรรมการพิเศษดูแลเฉพาะเรื่อง พร้อมทั้งการทำให้ผู้เล่นมีสถานะที่แท้จริงผ่านมาตรการต่าง ๆ นำมาซึ่งการมีกฎหมายที่ได้ให้การยอมรับอย่างเป็นทางการ การฝึกฝนการเล่นวิดีโอเกมเพื่อการแข่งขันในรูปแบบของกีฬา E-Sports และสถานะอย่างเป็นทางการสำหรับผู้เล่นมืออาชีพ ซึ่งกฎหมายฉบับนี้รัฐบาลฝรั่งเศสได้ประกาศใช้เมื่อเดือนพฤษภาคม ค.ศ.2016 เป็นกฎหมายชื่อว่า Loi 2016-1321 du 7 Octobre 2016 pour une Republique numerique (1) หรือรัฐบัญญัติ Digital Republic Act โดยเฉพาะในมาตรา 102 หรือ ประเทศเกาหลีใต้ รัฐบาลได้ออกกฎหมาย Act on Promotion of E-Sports (Electronic : Sports) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างโครงสร้างสำหรับวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมของ E-Sports มุ่งมั่นในการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกีฬา E-Sports โดยเฉพาะเรื่องที่เป็นเพื่อส่งเสริมกีฬา E-Sports และได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนใน มาตรา 15 ของพระราชบัญญัตินี้ มีเนื้อหาส่งเสริมการพัฒนานักกีฬา E-Sports และอำนวยความสะดวกในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน รัฐจำเป็นต้องแสวงหามาตรการที่เป็นในการส่งเสริมนักกีฬา E-Sports ในระดับมืออาชีพและส่งเสริมกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องสำหรับทุกคนด้วย รวมถึงมาตรการด้านกฎหมายอื่นๆเพื่อส่งเสริมและคຸ້ມຄອງສິດທິຂອງນັກກິຣາ E-Sports หรือ ในประเทศมาเลเซีย แม้ยังไม่ได้มีกฎหมายเฉพาะในการคຸ້ມຄອງ ດູແລນັກກິຣາ E-Sports ในการทำสัญญาจ้าง แต่รัฐบาลมาเลเซียเล็งเห็นความสำคัญจึงมอบหมายให้กระทรวงเยาวชนและกีฬาจัดทำแผนยุทธศาสตร์ การพัฒนาอุตสาหกรรม E-Sports (Ministry of Youth and Sport Malaysia, KBS Strategic Plan for Esports Development 2020-2025)



ให้เป็นมาตรฐานในการแข่งขัน E-Sports ภายในประเทศ โดยมุ่งเน้นคุ้มครองนักกีฬา E-Sports จากการทำสัญญาจ้าง โดยกำหนดไว้ในแผนการพัฒนา E-Sports ในส่วนที่ 1 การพัฒนาและส่งเสริมนักกีฬา E-Sports ในแผนยุทธศาสตร์ กำหนดให้สมาคมกีฬา E-Sports มาเลเซีย (E-Sports Association Malaysia : ESM) เป็นผู้รับผิดชอบในการให้คำแนะนำแก่นักกีฬาในการร่างสัญญา ส่วนที่ 2 เพื่อแก้ไขปัญหาเบื้องต้นในระยะสั้น รัฐบาลมีความพยายามที่จะสร้างความปลอดภัยและควบคุมระบบนิเวศของ E-Sports ในประเทศอย่างมั่นคง[6]

เมื่อนำกฎหมายต่างประเทศและของประเทศไทยมาเปรียบเทียบกัน ทำให้เห็นได้ว่าในต่างประเทศได้มีการออกกฎหมายและข้อบังคับต่างๆ เกี่ยวกับกีฬา E-Sports ไว้อย่างชัดเจนเป็นรูปแบบเพื่อคุ้มครองสิทธิและกำกับดูแลนักกีฬา E-Sports รวมไปถึงเด็กและเยาวชนผู้ที่เข้าสู่วงการกีฬา E-Sports ที่เพิ่มมากขึ้นซึ่งต่างจากในประเทศไทยที่ไม่ได้มีการกำหนดกฎหมาย หรือ ข้อบังคับเฉพาะเรื่องในการกำกับดูแลซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทางลบหรือภัยจากเทคโนโลยีในอนาคตขึ้นได้ถึงแม้จะมีการจัดตั้งสมาคม E-Sports แห่งประเทศไทยแล้วก็ตาม จึงทำให้ริเริ่มมีการผลักดันที่สำคัญในการเริ่มต้นจัดทำ (ร่าง) กฎหมายการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ... ภายใต้มาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 โดยการสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ในการร่างกฎหมายดังกล่าวที่มีทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชน เพื่อสร้างมาตรการในการกำกับดูแลและควบคุมการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports ในทุกด้านให้ไม่เกิดผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัวและสังคมต่อไป





เอกสารอ้างอิง



[1]รู้จักกับ E-Sports เพราะคนรุ่นใหม่ใช้เกมทำเงิน.สืบค้นจาก [https://www.chulatutor.com/blog/e-sports/\(ออนไลน์\)](https://www.chulatutor.com/blog/e-sports/(ออนไลน์)) .สืบค้นเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2566

[2]P.Narata. **E-Sports โอกาส และอนาคต เหล่าเกมเมอร์.**(Jan 21, 2018).สืบค้นจาก <https://www.brandage.com/article/3118>.สืบค้นเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2566

[3][5]ธนาชัย สุขวณิช,จักรพงษ์ เปี่ยมเมตตา,ญาณกร โท้ ประยูร.**ความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อการประกอบอาชีพของนักกีฬา E-Sportsในเขตกรุงเทพมหานคร.**(2564).วารสารปรัชญาปริทรรศน์ ปีที่ 26 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564 สืบค้นเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2566

[4]อัครเดช มณีเดชและคณาริป์ ทองรวีวงศ์.**การพัฒนานโยบาย เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์.**(2565).สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2566

[6]วัชรพงษ์ เชื้อนพันธ์,นาถนิรันดร์ จันทรงาม.**ปัญหากฎหมาย เกี่ยวกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต.**(2564).วารสารรัชต์ภาคย์ ปีที่ 15 ฉบับที่ 38 มกราคม-กุมภาพันธ์ 2564 สืบค้นเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2566



ชื่อเรื่อง	กฎหมายการคุ้มครองเด็กและเยาวชน กับ E-Sports
ชื่อผู้แต่ง	นางสาวนลัทพร ปานประภากร
ผู้พิจารณาบทความ (Peer Review)	นางสาวไทรพร ชิวโคภิชฐ นักจิตวิทยาคลินิกชำนาญการพิเศษ นางสาวนัตยา ศิริ นักวิเคราะห์นโยบายและแผน นางสาวอรรญา ปฐมสกุล นักวิทยาศาสตร์
ที่ปรึกษา	นางสาวโชติมา สุรฤทธิธรรม ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
วัน เดือน ปี ที่ส่งบทความ	23 สิงหาคม 2566