

**ปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการบรรจุชนิดกีฬา
เพื่อเข้าแข่งขันในระดับชาติและระดับนานาชาติ : ศึกษากรณี กีฬาอีสปอร์ต**

**The Legal Issues for Sport Inclusion on
National and International Sport Competitive: Study on Electronic Sports**

พีรพงศ์ วชิรธีรรัฐกิจ^{1*}

Peerapong Wachiraterarattakit

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับชาติ ได้แก่ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ และหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ ได้แก่ การแข่งขัน โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ ซีเกมส์ เพื่อให้ได้มาซึ่งมาตรการในการส่งเสริมและสนับสนุนการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬา

การศึกษาพบว่า เกิดปัญหาในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติ คือ ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์การพิจารณาใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยร่วมกับจังหวัดเจ้าภาพ เป็นอุปสรรคในการบรรจุชนิดกีฬาใหม่ ทำให้ยากที่จะส่งเสริมสมาคมกีฬาหรือสหพันธ์กีฬาให้มีความหลากหลายในมหกรรมกีฬา ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งให้ไม่สามารถบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬา อีกทั้งกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยขาดระเบียบการแข่งขัน ไม่มีมาตรฐานในการคัดเลือกวิดีโอเกมที่ใช้แข่งขันในกีฬาอีสปอร์ต และในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ พบว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีวิดีโอเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงและไม่เป็นไปเพื่อสันติภาพในสังคม ไม่อาจบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในโอลิมปิกเกมส์ได้

บทความนี้ ในส่วนการบรรจุอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติ ได้เสนอแนะให้มีการแก้ไขเพิ่มเติม ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 และ

^{*} บทความนี้เรียบเรียงมาจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการบรรจุชนิดกีฬาเพื่อเข้าแข่งขันในระดับชาติและระดับนานาชาติ: ศึกษากรณี กีฬาอีสปอร์ต,” การค้นคว้าอิสระปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2562

ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 โดยการใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของจังหวัดเจ้าภาพร่วมกับกับการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้พิจารณาชนิดกีฬาจากการแข่งขันกีฬาครั้งก่อนเพื่อส่งเสริมชนิดกีฬาที่ยังไม่ได้รับการบรรจุ รวมถึงให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย จัดทำระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเกณฑ์การคัดเลือกวิดีโอเกม เพื่อสร้างมาตรฐานในการแข่งขัน และในส่วนของบรรจุอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ ได้เสนอแนะให้การตีความหลักเกณฑ์การเพิ่มคุณค่าให้การแข่งขันโอลิมปิก ในบรรจุชนิดกีฬาในโอลิมปิกเกมส์ให้แคบลง โดยพิจารณาแยกไปแต่ละรายการวิดีโอเกม เพื่อที่จะสามารถบรรจุรายการวิดีโอเกมที่สามารถสร้างสรรค์ในโอลิมปิกเกมส์ได้ รวมถึงให้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาตินำวิดีโอเกมที่มีซึ่งมีเนื้อหารุนแรงและไม่เป็นไปเพื่อสันติภาพในสังคมออกจากการแข่งขัน และสร้างมาตรฐานควบคุมวิดีโอเกมที่ใช้ในการแข่งขันเพื่อภาพลักษณ์ที่ดีในกีฬาอีสปอร์ต

ABSTRACT

This article focuses on the regulations for the type of sport that has been inclusion at the national level of sports competitions, for example, the national sports competitions and national youth sports competitions. This study also covered the inclusion of sports at the international sports competitions which are the Olympic Games, ASEAN Games, and SEA Games. The study aims to find the right measures to encourage and support the E-Sports inclusion at the major sports competitions events.

The study shows that there are issues for E-Sports inclusion at the national level of sports competitions. With the regulation of the Sports Authority of Thailand on national sports competitions events B.E. 2550 and the regulation of Sports Authority of Thailand on national youth sports competitions events B.E. 2550, there is no regulation for the rights to choose the type of sport between Sports Authority of Thailand and the host province. This issue is a barrier for the inclusion of a new type of sport and creates an obstacle for sports associations or sports federation to encourage the diversity of sports at the sports event which is one of the reasons that E-Sports couldn't be chosen. E-Sports in Thailand also lack competition regulation and there is no standardization to choose the video game for E-Sports's purpose. E-Sports couldn't be recognized as an official sport at the international level of sports competitions because of the video game has violence content and do not support the peace of society, and this is the reason for the Olympic Games to denied it.

This article recommendation for E-Sports inclusion at the national level sports competitions event is an amendment to the regulation of the Sports Authority of Thailand on national sports competitions events B.E. 2550 article 11 and the regulation of Sports Authority of Thailand on

national youth sports competitions events B.E. 2550 article 11 must be regulated. The rights to choose the type of sport between the Sports Authority of Thailand and the host province must be considered from a type of sport from the former competition to encourage the sport that never got the inclusion. Next, Thailand E-Sports Federation must be structuralized the regulations for the E-Sports competitions event, also creates the criteria for choosing the video game to creates the standardize. For the recommendation part of E-Sports inclusion at the international level of sports competitions event, the interpretation of the rule for value-added to the Olympic Games must be narrower. The consideration must be separated game by game to be able to add the creative video game at the Olympic Games. The International Esports Federation also has to remove the violence and unpeaceful video game for society from the competition, while the standard to control video game for competition, must be clarified to represent the good image for E-Sport' society.

1. บทนำ

อีสปอร์ต คือ กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกม เป็นมิติใหม่ของธุรกิจอุตสาหกรรมเกมโดยเปลี่ยนจากการสร้างเกมให้ผู้เล่นได้เล่นวิดีโอเกมเพื่อผ่อนคลายกลายเป็นเกมที่มีเป้าหมายเพื่อใช้ในการแข่งขัน มีการออกกฎกติกา เงื่อนไขและวิธีเล่นที่เฉพาะตัวและมีมาตรฐานขึ้นมาควบคุม มีการจัดทำสถิติและการทำลายสถิติของการเล่นเกม² องค์ประกอบของอีสปอร์ตมี 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก ผู้เล่น คือ ต้องมีเหล่าบุคคลซึ่งมีความสามารถในการเล่นวิดีโอเกมและแสดงการเล่นเกมนั้น โดยผู้ชมได้ร่วมรับชมความสามารถในการเล่นและลุ้นผลแพ้ชนะ ประการที่สอง การแข่งขัน คือต้องมีการแข่งขันเพื่อตัดสินแพ้ชนะตามกฎกติการะหว่างผู้เล่นอาจเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ ประการสุดท้าย วิดีโอเกม คือ ต้องมีวิดีโอเกมซึ่งเป็นสื่อกลางในการแข่งขัน โดยคัดเลือกวิดีโอเกมที่มีศักยภาพในการตัดสินฝีมือผู้เล่นมาใช้ในการแข่งขันกันผ่านอุปกรณ์ในการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแข่งขันกันตามเงื่อนไขและจุดมุ่งหมายของแต่ละวิดีโอเกม หากฝ่ายใดทำได้สำเร็จก่อนฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ³ องค์ประกอบทั้งสามทำให้ลักษณะของอีสปอร์ตใกล้เคียงกับการแข่งขันกีฬา

แต่อย่างไรก็ดี วิดีโอเกมเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาสังคม เกิดปัญหาสุขภาพและพฤติกรรมติดเกม อีกทั้งยังมีความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาของวิดีโอเกม องค์การอนามัยโลกได้อธิบาย

² ภควัด เจริญลาภ, “ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต,” การค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2560), หน้า 21-23.

³ Koen van der Wielen, “Electronic sports: a potential new role for the European Union,” (Master Thesis LLM International and European Public Law: Track European Union Law, 2013), p. 9.

ลักษณะของพฤติกรรมเสพติดเกม โดยเรียกว่า อาการติดเกมและบรรจูลักษณะอาการดังกล่าวในบัญชีจำแนกทางสถิติระหว่างประเทศของโรคและปัญหาสุขภาพ ที่เกี่ยวข้องฉบับที่ 11⁴ เมื่ออีสปอร์ตใช้วิดีโอเกมเป็นสื่อกลางในการแข่งขันทำให้ภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพและความรุนแรง ทำให้ยังคงมีสองแนวความคิด ทั้งยอมรับบรรจूसปอร์ตเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันและไม่ยอมรับอีสปอร์ตเป็นกีฬา

สำหรับประเทศไทยได้มีมติเห็นชอบและประกาศให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย แต่ยังคงขาดความเข้าใจความต่างระหว่างอีสปอร์ตกับการเล่นวิดีโอเกมอื่น⁵ การรับรองอีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬา ทำให้มีธุรกิจที่เข้ามาเอาเปรียบเยาวชนที่ขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องโดยจัดการแข่งขันวิดีโอเกมอื่นๆ ซึ่งไม่ใช่วิดีโอเกมสำหรับแข่งขันอีสปอร์ต⁶ และเกิดการปิดกั้นการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการสูญเสียโอกาสการมีส่วนร่วมในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ

เพื่อแยกแยะการเล่นวิดีโอเกมเพื่อผ่อนคลายโดยไม่มีจุดมุ่งหมายกลายเป็นลักษณะเสพติดเกม ออกจากการเล่นวิดีโอเกมอย่างถูกทิศทางและมีเป้าหมาย และเปลี่ยนทัศนคติของกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตโดยสนับสนุนและผลักดันให้นักกีฬาสร้างชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาจึงมีความสำคัญ ซึ่งเป็นการส่งเสริมแพร่กระจายกีฬาอีสปอร์ตให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ทำให้ประชาชนได้รับประสบการณ์การแข่งขันกีฬา และเจ้าหน้าที่เข้าใจวิธีการจัดการแข่งขัน ซึ่งเป็นการขยายฐานผู้สนับสนุนและกลุ่มผู้ติดตามจากเฉพาะกลุ่มกีฬาให้กว้างขึ้น ส่งผลให้ชนิดกีฬาเป็นที่นิยมมากขึ้น และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่ยื่นขอกีฬาชนิดหนึ่งได้รับชมและเข้าถึงกีฬาชนิดอื่นๆ แต่อย่างไรก็ดีกีฬาอีสปอร์ตยังคงไม่มีการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติ

ดังนั้น เพื่อให้มีการบรรจุชนิดกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติ คือ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติและการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติการแข่งขัน รวมถึงมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ คือ โอลิมปิกเกมส์ ผู้เขียนจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการบรรจุชนิดกีฬาเพื่อเข้าแข่งขันในระดับชาติและระดับนานาชาติ ศึกษากรณีของกีฬาอีสปอร์ตในประเด็นปัญหาสองประการประการแรก คือปัญหาข้อกฎหมายจากหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาเข้าแข่งขันในระดับชาติ อัน

⁴ World health organization, game disorder, at <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>, (last visited 8 November 2018).

⁵ ณพงศ์ นพเกตุ, กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย: ศูนย์สำรวจความคิดเห็นนิต้าโพล สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ใน <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=619>, (last visited 23 January 2020).

⁶ สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก, ใน https://www.nationalhealth.or.th/_external/main_esport_24_8_61.pdf, (last visited 8 November 2018).

ได้แก่ ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และประการที่สอง คือปัญหาข้อกฎหมายจากหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาเข้าแข่งขันในระดับระดับนานาชาติ อันได้แก่ กฎบัตรโอลิมปิก (Olympic Charter) ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก โดยเปรียบเทียบหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาเข้าแข่งขันในระดับนานาชาติอันได้แก่ ธรรมนูญสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย (The Olympic Council of Asia Constitution) ในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ และกฎบัตรสหพันธ์กีฬาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (The South-East Asian Games Federation Charter and Rules : SEAGF Charter) ในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์

2. สภาพปัญหาที่เกิดจากการส่งเสริมการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเข้าแข่งขันในระดับชาติและระดับนานาชาติ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติสามารถแยกพิจารณาได้ดังนี้

2.1. ปัญหาข้อกฎหมายการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติ

แม้ว่าพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ออกมาเพื่อจัดตั้งการกีฬาแห่งประเทศไทยซึ่งเป็นรัฐวิสาหกิจสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อส่งเสริมการกีฬา การกีฬาแห่งประเทศไทยจึงกำกับดูแลภาพรวมของการกีฬาโดยสนับสนุนสมาคมกีฬา เพื่อให้สมาคมกีฬาดำเนินการสนับสนุน พัฒนาและเผยแพร่ชนิดกีฬาของสมาคม โดยหนึ่งในวัตถุประสงค์หลักของการกีฬาแห่งประเทศไทย คือการจัด ช่วยเหลือ แนะนำ และร่วมมือในการจัดและดำเนินกิจกรรมกีฬา การกีฬาแห่งประเทศไทยจึงได้มีการออกข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550

โดยหลักเกณฑ์การบรรจุกีฬาชนิดใดเข้ามาในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติและการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาตินั้น กำหนดให้ชนิดและประเภทกีฬาที่จะจัดให้มีการแข่งขันให้กีฬาแห่งประเทศไทยและจังหวัดเจ้าภาพร่วมกันกำหนด โดยแบ่งออกเป็น 3 รายการคือ กีฬาบังคับ กีฬาสากล และกีฬาอนุรักษ์ โดยทั้งสามรายการต้องจัดให้มีการแข่งขันรวมกันไม่น้อยกว่า 30 ชนิดกีฬา และกำหนดให้ชนิดกีฬาที่แข่งขันในการแข่งขันระดับชาติ ต้องมีสมาคมกีฬาจังหวัดส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันไม่น้อยกว่าหกจังหวัด และต้องไม่น้อยกว่าสามภาค นอกจากนี้สมาคมกีฬาแห่งชาติยังมีหน้าที่จัดทำระเบียบและกติกาการแข่งขัน ให้สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยและการกีฬาแห่งประเทศไทยร่วมกันกำหนดกรรมการผู้ตัดสินและผู้ชี้ขาดกีฬา โดยในส่วนการแข่งขันกีฬาเยาวชนชาติมีหลักเกณฑ์เพิ่มเติมโดยจำกัดอายุผู้เข้าแข่งขัน ไม่ให้เกินยี่สิบปีบริบูรณ์

แต่อย่างไรก็ดีหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬายังพบว่าการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ และการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ เอื้อประโยชน์ให้บรรจุกีฬานานาชาติ เป็นอุปสรรคในการบรรจุ ชนิดกีฬาใหม่ ทำให้ยากที่จะส่งเสริมสมาคมกีฬาหรือสหพันธ์กีฬาให้มีความหลากหลายในมหกรรม กีฬา ซึ่งในปัจจุบันมีชนิดกีฬาที่สามารถขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย 82 ชนิดกีฬา⁷ แต่มีชนิดกีฬาถึง 22 ชนิดกีฬา รวมถึงกีฬาอีสปอร์ตที่ยังไม่ได้รับการบรรจุใน การแข่งขันกีฬาแห่งชาติและกีฬาเยาวชนแห่งชาติ

2.2. ปัญหาข้อกฎหมายการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

ในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติที่ประเทศไทยเข้าร่วมแข่งขันและเป็นสมาชิกนั้น ได้แก่ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ และการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ โดยในปัจจุบัน มีการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์และการแข่งขันกีฬาซีเกมส์แล้ว แต่ยังไม่มีการ บรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ ดังนั้นปัญหาในเรื่องหลักเกณฑ์การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติคือ การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตภายใต้หลักเกณฑ์ในการแข่งขัน กีฬาโอลิมปิกเกมส์ ซึ่งการจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการ โอลิมปิกระหว่างประเทศ (International Olympic Committee) ตามกฎบัตรโอลิมปิกข้อ 1 วรรคสอง ซึ่ง กล่าวถึง 3 องค์การหลักในการจัดการแข่งขัน ประกอบด้วย 3 องค์การ ได้แก่ คณะกรรมการ โอลิมปิก ระหว่างประเทศ คณะกรรมการ โอลิมปิกแห่งชาติ (National Olympic Committee) และสหพันธ์กีฬานานาชาติ (International Federation)

โดยหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกชนิดกีฬาเพื่อบรรจุในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ ปรากฏตาม รายงานของคณะกรรมการราชการ โอลิมปิก เพื่อตรวจสอบชนิดกีฬาที่เสนอเข้าสู่ โอลิมปิก ภายใต้กฎบัตรโอลิมปิกข้อ 45 ซึ่งหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬา แบ่งออกได้ 5 หลักเกณฑ์ ได้แก่หลักเกณฑ์ข้อเสนอโอลิมปิก (Olympic Proposal) หลักเกณฑ์จากปัจจัยด้านสถาบัน (Institutional matters) หลักเกณฑ์จากความนิยม (Popularity) หลักเกณฑ์จากรูปแบบธุรกิจ (Business model) หลักเกณฑ์จากการเพิ่มคุณค่าให้กับ โอลิมปิกเกมส์ (Value added to Olympic Games)

แต่อย่างไรก็ดี กีฬาอีสปอร์ต เนื่องจากสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ บรรจुरายการวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟ (Counter-Strike: Global Offensive)⁸ในการแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์ แชมป์เปี้ยนชิพ (eSport World Championship) ซึ่งเป็นการจัดการแข่งขันในระดับโลกและอยู่ภายใต้การ

⁷ ประกาศคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย เรื่อง กำหนดชนิดกีฬาที่สามารถขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2561.

⁸ Daniel Pargman Jana Rambusch and Peter Jakobsson, *Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike*, Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007, (Unpublished Manuscript).

กำกับดูแลของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (International Esport Federation) โดยตรง โดยรายการวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์ โกลบัลออฟเฟนซีฟปรากฏในภาคผนวกที่ 4 แห่งข้อบังคับของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติว่าด้วยการแข่งขัน (IeSF Competition Regulations) ซึ่งวิดีโอเกมดังกล่าวมีเนื้อหาเป็นลักษณะสงคราม การใช้อาวุธปืน ความรุนแรง การฆ่ากันเพื่อเอาชนะอีกฝ่าย จึงขัดกับภาพลักษณ์ของโอลิมปิก และไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์การเพิ่มคุณค่าให้กับโอลิมปิกเกมส์ ทำให้ไม่สามารถบรรจุกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งรวมถึงรายการวิดีโอเกมอื่นๆ รวมอยู่ด้วย เป็นชนิดกีฬาที่ใช้แข่งขันในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ได้

3. วิเคราะห์ปัญหาข้อกฎหมายการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติ

จากการที่ได้ศึกษาหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ ได้แก่ โอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ และซีเกมส์ พบว่าหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาจะจัดให้มีการแข่งขันในการแข่งขันระดับนานาชาติ ได้แก่ เอเชียนเกมส์ ซีเกมส์ และการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ได้แก่ กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ แบ่งชนิดกีฬาที่จะบรรจุออกเป็น 3 รายการ ดังนี้

รายการแรกคือกีฬาบังคับ ได้แก่ กรีฑาและว่ายน้ำ เป็นกีฬานชนิดหลักในการแข่งขันที่ทุกการแข่งขันบังคับให้มีชนิดกีฬาดังกล่าว โดยเป็นการยอมรับหลักการของโอลิมปิกที่นำชนิดกีฬากรีฑาและว่ายน้ำซึ่งเป็นกีฬาที่มีการแข่งขันมาตั้งแต่กีฬาโอลิมปิกโบราณมาเป็นกีฬาบังคับ

รายการที่สองคือ กีฬาสากล คือการนำชนิดกีฬาของการแข่งขันที่ใหญ่กว่ามีลักษณะเป็นสากลกว่ามาเป็นชนิดกีฬาที่จะจัดให้มีการแข่งขัน ยังเป็นกีฬาระดับชาติก็สามารถนำทั้งชนิดกีฬาจากการแข่งขันระดับภูมิภาคอย่างการแข่งขันซีเกมส์ ระดับทวีปอย่างการแข่งขันเอเชียนเกมส์ และระดับโลกอย่างการแข่งขันโอลิมปิกมาใช้ในการแข่งขันได้ แต่กลับกันการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ไม่สามารถนำชนิดกีฬาจากการแข่งขันใดมารวมในการแข่งขันโอลิมปิกเองได้นอกจากอ้างอิงชนิดกีฬาจากการแข่งขันโอลิมปิกครั้งก่อน

รายการที่สามคือกีฬาอื่นๆ เป็นกีฬาเฉพาะในมหกรรมกีฬานั้น โดยให้สิทธิประเทศเจ้าภาพหรือจังหวัดเจ้าภาพเป็นผู้เสนอชนิดกีฬา เช่นในกรณีการแข่งขันเอเชียนเกมส์นอกจากกีฬาภายใต้การแข่งขันโอลิมปิกแล้วนั้นสามารถเพิ่มกีฬา 5 ชนิดกีฬาที่ทำการแข่งขันในระดับภูมิภาค และ 2 ชนิดกีฬาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันเอเชียนเกมส์เสนอ โดยได้รับการรับรองจาก คณะบริหารของสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียเพื่อรับรองและเสนอต่อสมาชิกของสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียเพื่อให้สัตยาบันตามข้อ 71.2 ของธรรมนูญสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย ในกรณีการแข่งขันซีเกมส์ มีการกำหนดประเภทกีฬาอื่นๆ เอาไว้ในข้อ 34.4 ของกฎบัตรแห่งสหพันธ์กีฬาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งในประเภทกีฬาดังกล่าวจะมีกีฬาภายในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เอาไว้เช่น มวย กีฬาประจำชาติของประเทศไทย หรือ อาร์นิส ซึ่งเป็นกีฬาประจำชาติของฟิลิปปินส์ ในกรณีการแข่งขันกีฬาแห่งชาติและกีฬาเยาวชนแห่งชาติของไทย นั้นมีการกำหนดประเภทกีฬานูร์กัยเอาไว้ ซึ่งได้ให้ความหมายของกีฬานูร์กัยไว้ในข้อ 4 ของ

ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติภายใต้ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ซึ่งปัจจุบันกีฬานูริชท์ที่เคยถูกเสนอมาในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติคือ มวยไทยและฟันดาบไทยเท่านั้น

ส่วนในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์จะไม่มีการเพิ่มรายการแข่งขันจากกีฬาระดับทวีป ระดับภาค หรือระดับประเทศเป็นการเฉพาะต้องเป็นกีฬาที่ถูกยอมรับอย่างเป็นทางการเท่านั้นจึงนำมาแข่งขันในโอลิมปิกเกมส์ หลักเกณฑ์ในการบรรจุกีฬาในโอลิมปิกเกมส์จึงมีความซับซ้อน เพราะการบรรจุชนิดกีฬาในการแข่งขันโอลิมปิกนั้น หากคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติรับรองสหพันธ์กีฬานานาชาติได้ก็ไม่ใช่เพียงสหพันธ์กีฬาดังกล่าวนั้นจะแข่งขันเพียงในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์เท่านั้น แต่ย่อมครอบคลุมมหกรรมกีฬาที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติอีกด้วยตามหลักการพื้นฐานของปรัชญาโอลิมปิกที่ให้อำนาจสูงสุดของคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติครอบคลุม 5 ทวีป โดยหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬา ให้คณะกรรมการบริหารรายการโอลิมปิกซึ่งคณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติตั้งขึ้นเข้าตรวจสอบองค์กรที่กำกับดูแลชนิดกีฬา และตรวจสอบการแข่งขันกีฬาภายใต้องค์กรที่กำกับดูแลชนิดกีฬานั้น ซึ่งพิจารณาจากข้อเสนอของโอลิมปิก ปัจจัยด้านสถาบัน ความนิยม และรูปแบบธุรกิจ และการเพิ่มคุณค่าให้กับโอลิมปิกเกมส์

โดยในปัจจุบันอีสปอร์ตมีการแข่งขันในมหกรรมกีฬา เอเชียนเกมส์ และซีเกมส์ แต่ไม่มีการแข่งขันในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ และการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ เพื่อให้กีฬาอีสปอร์ตมีการบรรจุในการแข่งขันแข่งขันระดับชาติและระดับนานาชาติ มีประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์ ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ปัญหาหลักเกณฑ์การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาในระดับชาติ

ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 เป็นบทบัญญัติที่ให้สิทธิในการคัดเลือกชนิดกีฬาแก่จังหวัดเจ้าภาพและการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยร่วมกันกำหนดชนิดกีฬาและสมาคมกีฬาที่จะแข่งขันในมหกรรมกีฬาระดับชาติ โดยหลักเกณฑ์การบรรจุชนิดกีฬาต้องเป็นชนิดกีฬาใน 3 รายการ คือ รายการแรก กีฬาบังคับ ได้แก่ กรีฑาและว่ายน้ำ รายการที่สอง กีฬาสากล ได้แก่ กีฬาที่มีการจัดการแข่งขันใน ซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ และโอลิมปิกเกมส์รายการที่สาม กีฬานูริชท์ ได้แก่ ชนิดกีฬาที่นิยมเล่นท้องถิ่นและเจ้าภาพเสนอจัดขึ้น

ซึ่งชนิดกีฬาของสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยที่อยู่ภายใต้การรับรองของการกีฬาแห่งประเทศไทยรวม 82 สมาคมกีฬา ต่างล้วนอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ของกีฬาบังคับ กีฬาสากล และกีฬานูริชท์ทั้งสิ้น

ในด้านจำนวนชนิดกีฬาที่จะบรรจุในการแข่งขันทั้งสองบทบัญญัตินี้ดังกล่าวไม่ได้กำหนดจำนวนชนิดกีฬาขึ้นสูง เพียงแต่กำหนดจำนวนชนิดกีฬาขั้นต่ำ กล่าวคือ จำนวนชนิดกีฬาที่บรรจุต้องไม่

น้อยกว่า 30 ชนิดกีฬาสำหรับการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ และให้ชนิดกีฬาไม่น้อยกว่า 24 ชนิดกีฬาสำหรับการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ แต่ภายใต้งบประมาณที่สนับสนุนการจัดมหกรรมกีฬาและความพร้อมในด้านอุปกรณ์และสถานที่จัดการแข่งขัน ย่อมไม่สามารถบรรจุทุกชนิดกีฬาภายใต้สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยที่เข้าหลักเกณฑ์เป็นรายการกีฬาระดับ กีฬาสากล กีฬานูรักรีฑา ได้ทั้งหมด จังหวัดเจ้าภาพและการกีฬาแห่งประเทศไทยจึงมีสิทธิในการคัดเลือกชนิดกีฬาที่จะจัดให้มีการแข่งขัน

อย่างไรก็ตาม ทั้งข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 ไม่ปรากฏหลักเกณฑ์ในการใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของจังหวัดเจ้าภาพและการกีฬาแห่งประเทศไทย โดยในปัจจุบันจึงมีชนิดกีฬาที่ไม่ได้รับการบรรจุในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติเลย แม้จะมีการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติมาแล้วถึง 46 ครั้ง และการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ 35 ครั้ง ซึ่งไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการจัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ และกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ซึ่งจัดการแข่งขันเพื่อการส่งเสริมชนิดกีฬาให้ขยายไป ให้ทุกจังหวัดเข้าใจวิธีการจัดการแข่งขันกีฬา ส่งเสริมประสิทธิภาพการแข่งขันกีฬา และให้ได้มาซึ่งนักกีฬาที่มีความสามารถเตรียมไว้สำหรับคัดเลือกเป็นตัวแทนแข่งขันในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ และหากการกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองชนิดกีฬาเพิ่มขึ้น ก็ยังจะทำให้สมาคมกีฬาชนิดใหม่ไม่สามารถบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับชาติเพิ่มขึ้นอีกด้วย

เมื่อกีฬาอีสปอร์ตมีการจัดการแข่งขันในระดับมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์และซีเกมส์ กีฬาอีสปอร์ตจึงผ่านหลักเกณฑ์ในการบรรจุกีฬาในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติและกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ในรายการที่สองกีฬาสากล

แต่อย่างไรก็ดี เมื่อข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ไม่ปรากฏหลักเกณฑ์ในการใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของจังหวัดเจ้าภาพและการกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยซึ่งเป็นกีฬาชนิดใหม่ยากที่จะบรรจุมหกรรมกีฬาระดับชาติ อีกทั้งในการในขั้นตอนการบรรจุชนิดกีฬาเพื่อให้การกีฬาแห่งประเทศไทยรับรองนั้น การกีฬาแห่งประเทศไทยได้กำหนดให้สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละสมาคมต้องจัดให้มีระเบียบและกติกาในการแข่งขันกีฬาชนิดนั้นเสียก่อน ปรากฏตามข้อ 20 แห่งข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และข้อ 20 แห่งข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 เพื่อเป็นระเบียบและกติกาที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาชนิดนั้นในการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ซึ่งในปัจจุบันทางสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย จัดทำข้อบังคับสมาคมยังมีได้จัดทำระเบียบและกติกาการแข่งขัน ส่งผลให้ไม่สามารถบรรจุชนิดกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติหรือการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติได้

3.2 วิเคราะห์ปัญหาหลักเกณฑ์ในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

ในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติที่ประเทศไทยเข้าร่วมแข่งขันและเป็นสมาชิกนั้น ได้แก่ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ และการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ โดยในปัจจุบัน มีการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์และการแข่งขันกีฬาซีเกมส์แล้ว แต่ยังไม่มีการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ ดังนั้นปัญหาในเรื่องหลักเกณฑ์การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติก็คือ หลักเกณฑ์ในการบรรจุกีฬาในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์

ในประเด็นหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกชนิดกีฬาเพื่อบรรจุในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ ปรากฏตาม รายงานของคณะกรรมการรายการ โอลิมปิก⁹ เพื่อตรวจสอบชนิดกีฬาที่เสนอเข้าสู่ โอลิมปิก ภายใต้กฎบัตรโอลิมปิกข้อ 45 ซึ่งหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬา แบ่งออกได้ 5 หลักเกณฑ์ ได้แก่

หลักเกณฑ์ที่หนึ่ง พิจารณาหลักเกณฑ์จากข้อเสนอโอลิมปิก โดยพิจารณาเกี่ยวกับข้อมูลทางเทคนิคกีฬา สภาพการแข่งขัน ลักษณะการแข่งขันทั้งสถานที่และอุปกรณ์การแข่งขัน โดยให้คณะกรรมการรายการ โอลิมปิกตรวจสอบชนิดกีฬานั้น โดยเข้าตรวจสอบการแข่งขันที่จัดขึ้นภายใต้สหพันธ์กีฬานานาชาติ สมาชิกภายใต้สหพันธ์กีฬานานาชาติที่เข้าร่วมแข่งขัน และนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันนั้น

หลักเกณฑ์ที่สอง พิจารณาหลักเกณฑ์จากปัจจัยด้านสถาบัน โดยพิจารณาเกี่ยวกับประวัติของสหพันธ์กีฬา จำนวนสมาคมที่เข้าร่วมเป็นสมาชิก สถานะทางการเงินของการเล่นกีฬา การกำกับดูแลกีฬาของสหพันธ์กีฬานานาชาติ จากหลักความ โปร่งใส ความยุติธรรม ความเท่าเทียมทางเพศ ไม่เลือกปฏิบัติ การวางแผนด้านนโยบายของสหพันธ์กีฬานานาชาติ โดยให้คณะกรรมการรายการ โอลิมปิกตรวจสอบสหพันธ์กีฬานานาชาติ การอยู่ภายใต้ ศาลอนุญาโตตุลาการทางด้านกีฬา องค์การต่อต้านการใช้สารต้องห้าม โลก และคณะกรรมการ โอลิมปิกนานาชาติ การปฏิบัติตามกฎบัตรโอลิมปิกผ่านระเบียบและข้อบังคับของสหพันธ์กีฬานานาชาติ

หลักเกณฑ์ที่สาม พิจารณาหลักเกณฑ์จากความนิยม โดยพิจารณาเกี่ยวกับจำนวนผู้ชมที่จะดึงดูดการสนับสนุนความสนใจของสื่อและการเข้าร่วมในโอลิมปิกของนักกีฬาที่ดีที่สุดของกีฬานั้น นั้น โดยให้คณะกรรมการรายการ โอลิมปิกตรวจสอบความสนใจของกลุ่มผู้ชมผ่านสื่อต่างๆ ทั้งสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และสื่ออื่นๆ และกลุ่มผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬานั้น รวมถึงการตอบรับของนักกีฬาในการเข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์

หลักเกณฑ์ที่สี่ พิจารณาหลักเกณฑ์จากรูปแบบธุรกิจ โดยพิจารณาเกี่ยวกับ รายได้จากกีฬา ค่าใช้จ่ายในการจัดเตรียมกีฬาและสถานะทางการเงิน โดยให้คณะกรรมการรายการ โอลิมปิก

⁹ International Olympic committee, "Olympic Games Tokyo 2020 OCOG proposal on new sports," Olympic programme commission, Report (July 2016): 11.

ตรวจสอบการแข่งขัน ตัวการแข่งขันที่ขายได้จากการแข่งขันจากกลุ่มผู้ชม สื่อและผู้สนับสนุนกีฬานั้นนั้นจากการจัดการแข่งขัน

หลักเกณฑ์ที่ห้า พิจารณาหลักเกณฑ์จากการเพิ่มคุณค่าให้กับ โอลิมปิกเกมส์ โดยพิจารณาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของกีฬา ความเป็นมาของกีฬา ลักษณะของกีฬาในฐานะมรดกตกทอดสู่รุ่นหลังแก่เยาวชน และพิจารณาถึง ความคุ้มค่าที่จะนำกีฬานั้นมาจัดการแข่งขัน เช่น สามารถทำให้กลุ่มผู้สนับสนุนกีฬาของสหพันธ์กีฬานานาชาติเข้าถึงและสนับสนุน โอลิมปิกได้ โดยให้คณะกรรมการราชการ โอลิมปิกตรวจสอบเหมาะสมของกีฬาต่อประเทศเจ้าภาพ สังคม และการแข่งขัน โอลิมปิกเกมส์ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน

เมื่อสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติได้จัดการแข่งขันระดับโลกภายใต้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติที่คณะกรรมการราชการโอลิมปิกต้องเข้าตรวจสอบ คือ การแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์แชมเปียนชิพ โดยการแข่งขันอยู่ภายใต้ข้อบังคับของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติว่าด้วยการแข่งขัน ซึ่งประกอบด้วยเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซิฟซึ่งเป็นเกมการยิง เป็นเกมที่เน้นการยิงศัตรูหรือทำลายเป้าหมายโดยอาศัยอาวุธปืนเป็นหลัก ปรากฏตามข้อบังคับของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติว่าด้วยการแข่งขัน ในภาคผนวกที่ 4 วิดีโอเกมดังกล่าวมีความรุนแรงแฝงอยู่ในตัวเกมทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งทางตรงกล่าวคือ รูปแบบการเล่นที่ต้องใช้อาวุธปืนและมีดในการโจมตีอีกฝ่าย ส่วนทางอ้อมนั้นกล่าวคือ เนื้อหาของเกม ซึ่งเป็นในช่วงสงครามหรือการก่อการร้าย อีกทั้งจุดมุ่งหมายของเกมที่ต้องฆ่าอีกฝั่งเพื่อเอาชนะ อันมีความรุนแรงและมีลักษณะที่ไม่เป็นการส่งเสริมหลักปรัชญาโอลิมปิกในเรื่องโอลิมปิกเกมส์นั้นต้องเป็นไปในลักษณะเพื่อ โลกและสันติ¹⁰

ดังนั้น การที่สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติไม่สามารถบรรจุอีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่ใช้ในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ได้ เนื่องจากมีรายการวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซิฟซึ่งเป็นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงแฝงอยู่ในตัวเกม โดย รูปแบบการเล่นที่ต้องใช้อาวุธปืนและมีดในการโจมตีอีกฝ่าย และ เนื้อหาของเกมเป็นในช่วงสงครามหรือการก่อการร้าย อีกทั้งจุดมุ่งหมายของเกมที่ต้องฆ่าอีกฝั่งเพื่อเอาชนะ อันมีความรุนแรงและมีลักษณะที่ไม่เป็นการส่งเสริมหลักปรัชญาโอลิมปิกในเรื่องโอลิมปิกเกมส์นั้นต้องเป็นไปในลักษณะเพื่อ โลกและสันติ ในการแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์แชมเปียนชิพ ซึ่งเป็นการแข่งขันที่คณะกรรมการราชการโอลิมปิกต้องเข้าตรวจสอบ อีสปอร์ตจึงขาดหลักเกณฑ์ที่ห้าในการเพิ่มคุณค่าให้กับโอลิมปิกเกมส์ เนื่องจากชนิดกีฬาที่บรรจุในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์นั้นต้องส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของกีฬานั้น และแสดงถึงภาพลักษณ์ของประเทศเจ้าภาพและภาพลักษณ์ของโอลิมปิกเกมส์ในทางที่ดี แต่การนำวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซิฟมาเป็นรายการวิดีโอเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์แชมเปียนชิพซึ่งเป็นการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลก

¹⁰ Stephen Wade, Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed, at <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>, (last visited 22 December 2018).

นั้น ไม่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ที่เป็น ไปเพื่อ โลกและสันติภาพ ซึ่งขัดกับปรัชญาโอลิมปิกที่มุ่งส่งเสริมการเล่นกีฬาเพื่อสันติภาพอันเป็นภาพลักษณ์ของโอลิมปิกนั่นเอง

4. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาข้อกฎหมายในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติโดยศึกษาถึงหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาภายใต้มหกรรมกีฬาต่างๆ ได้แก่ ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ กฎบัตรโอลิมปิกในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก โดยศึกษาเปรียบเทียบกับธรรมนูญสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ และกฎบัตรสหพันธ์กีฬาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์เพื่อบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติ และเป็นแนวทางให้สมาคมกีฬาต่างๆ ที่ยังไม่ได้รับการบรรจุในการแข่งขันกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติ ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขดังต่อไปนี้

4.1 การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติ

ในประเด็นปัญหาการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ผู้เขียนเห็นควรให้มีการแก้ไขข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 และข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 โดยอาศัยอำนาจตามตรา 19 พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยนำแนวคิดและหลักการพิจารณาชนิดกีฬาที่จะบรรจุโดยพิจารณาชนิดกีฬาที่บรรจุจากการแข่งขันครั้งก่อนเพื่อประกอบกับแนวทางการเปลี่ยนแปลงหมุนเวียนชนิดกีฬา ซึ่งปรากฏตามกฎบัตรโอลิมปิก ข้อ 45 วรรคสาม จากมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์และกฎบัตรสหพันธ์กีฬาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ข้อ 36 วรรคหนึ่ง จากมหกรรมกีฬาซีเกมส์มาปรับใช้ในมหกรรมกีฬาระดับชาติ เพิ่มเติมหลักเกณฑ์ของการคัดเลือกชนิดกีฬาที่จะจัดให้มีการแข่งขัน โดยให้พิจารณาจากการแข่งขันครั้งที่ผ่านมาเพื่อผลักเปลี่ยนแปลงหมุนเวียนชนิดกีฬา

นอกจากนี้ผู้เขียนเห็นควรให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยจัดทำระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเป็นอำนาจและหน้าที่ของคณะกรรมการสมาคมในการจัดทำระเบียบ ปรากฏตามข้อบังคับสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2561 ข้อ 24.1 โดยให้ระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีประเด็นต่างๆที่กำหนดในร่างระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตกล่าวคือ ข้อบังคับและกติกาการแข่งขันคุณสมบัติผู้เข้าร่วมแข่งขันประเภทการแข่งขันหลักเกณฑ์และวิธีการจัดการแข่งขันข้อปฏิบัติในการแข่งขันมารยาทของนักกีฬาและกรรมการผู้ตัดสินการประท้วงคุณสมบัติของผู้ตัดสินและผู้ชี้ขาดกำหนดการแข่งขัน เป็นต้น

4.2 การบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

ในประเด็นปัญหาการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ ผู้เขียนเห็นควรให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในฐานะหนึ่งในสมาชิกของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ เสนอความเห็นให้ถอนรายการวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟออกจากการแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์แชมเปียนชิพ โดยแก้ไขข้อบังคับของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติว่าด้วยการแข่งขันในภาคผนวกที่ 4 เรื่องรายการแข่งขันวิดีโอเกมเคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟโดยนำวิดีโอเกมเคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟออกจากข้อบังคับของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติว่าด้วยการแข่งขัน เนื่องจากเนื้อหาและเป้าหมายของวิดีโอเกมมีความรุนแรง ไม่สอดคล้องกับหลักปรัชญาของโอลิมปิก และอาร์มภทของของกฎบัตรโอลิมปิกที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการจัดการแข่งขันโอลิมปิกเพื่อสันติภาพในสังคม

และเห็นควรให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเสนอให้มีมาตรการในการคัดกรองรายการวิดีโอเกมมาใช้บังคับในการคัดเลือกวิดีโอเกมเพื่อใช้แข่งขันในการแข่งขันภายใต้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ โดยการเสนอความเห็นดังกล่าวของสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเป็นการใช้สิทธิเสนอความเห็นในที่ประชุมสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ ในฐานะที่สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเป็นสมาชิกของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ ปรากฏตามข้อบังคับสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ ข้อ 12.3 และข้อ 13.3

เมื่อสามารถถอดวิดีโอเกม เคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟออกจากรายการการแข่งขันอีสปอร์ตเวิลด์แชมเปียนชิพ ซึ่งเป็นการขจัดปัญหาภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตในการนำวิดีโอเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงและไม่เป็นไปเพื่อสันติภาพในสังคม และนำมามาตรการคัดกรองรายการวิดีโอเกมมาใช้บังคับในการคัดเลือกวิดีโอเกมเพื่อใช้แข่งขันในการแข่งขันภายใต้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ เพื่อนำวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์และเน้นการแข่งขันโดยใช้ชั้นเชิง กลยุทธ์ รวมถึงอาศัยเนื้อหาของเกมที่ใกล้เคียงลักษณะกีฬาซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นและผู้ชมวิดีโอเกมเข้าใจการเล่นกีฬาไปด้วย ทำให้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเพิ่มคุณค่าให้กับโอลิมปิกเกมส์ ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการรายการโอลิมปิกใช้พิจารณาเพื่อคัดเลือกชนิดกีฬาที่จะบรรจุในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ ปรากฏตามกฎบัตรโอลิมปิก ข้อ 45 อันเป็นผลให้สามารถบรรจุอีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ได้

อนึ่ง ผู้เขียนเห็นควรให้เปลี่ยนแปลงการตีความหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ ซึ่งก็คือในหลักเกณฑ์เรื่องการเพิ่มคุณค่าให้โอลิมปิกให้แคบลง เนื่องจากหลักการเพิ่มคุณค่าให้โอลิมปิกเป็นหลักการสำคัญ อีกทั้งมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์เป็นการแข่งขันระดับโลก แต่หากตีความหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในเรื่องการเพิ่มคุณค่าให้กับโอลิมปิก กว้างเกินไปย่อมเป็นการปิดกั้นชนิดกีฬาที่จะบรรจุในโอลิมปิกเกมส์ ซึ่งนอกจากรายการวิดีโอเกมเคาเตอร์สไตรก์โกลบอลออฟเฟนซีฟกีฬาอีสปอร์ตยังมีรายการวิดีโอเกมอื่นอีกมากที่สร้างสรรค์ และสามารถบรรจุเป็นชนิดกีฬาที่ใช้แข่งขันในโอลิมปิกเกมส์ได้ ทำให้สามารถดึงดูดให้มีผู้ที่มีความสนใจการ

แข่งขันอีสปอร์ตหันมาให้ความสนใจในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกเกมส์มากขึ้น อันเป็นเพิ่มพื้นฐานคนดูและกลุ่มผู้สนับสนุนให้กับโอลิมปิกเป็นจำนวนมาก และทำให้เกิดรายได้หมุนเวียนในมหกรรมกีฬาโอลิมปิกมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้ประเทศเจ้าภาพสามารถนำกีฬาต่างๆ เข้าร่วมแข่งขันได้หลากหลายมากขึ้น อันเป็นการเพิ่มความหลากหลายของชนิดกีฬา ตลอดจนเพิ่มความหลากหลายของวัฒนธรรมอีกด้วย

บรรณานุกรม

บทความ

International Olympic committee. Olympic Games Tokyo 2020 OCOG proposal on new sports. Olympic Programme Commission Report (July 2016): 11.

การค้นคว้าอิสระ

ภควัต เจริญลาภ. “ศึกษาคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ของกีฬาอีสปอร์ต.” การค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. 2560.

Koen van der Wielen. “Electronic sports: a potential new role for the European Union.” Master Thesis LLM International and European Public Law. Track European Union Law. 2013.

จุดสาร เอกสารอัดสำเนาและเอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์

Daniel Pargman, Jana Rambusch and Peter Jakobsson. Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA). 2007. (Unpublished Manuscript).

สิ่งพิมพ์รัฐบาลและเอกสารอื่นๆ ของทางราชการ

ประกาศคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย เรื่อง กำหนดชนิดกีฬาที่สามารถขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2561.

สื่อไม่ตีพิมพ์

ณพงศ์ นพเกตุ. กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย: ศูนย์สำรวจความคิดเห็นนิต้าโพลสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ใน <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=619>. (last visited 23 มกราคม 2020).

สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก ใน https://www.nationalhealth.or.th/_external/main_esport_24_8_61.pdf. (last visited 8 November 2018).

Stephen Wade. Bach: No Olympic future for esports until ‘violence’ removed. At <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>. (last visited 22 December 2018).

World health organization. game disorder. At <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>. (last visited 8 November 2018).