

มาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริม E-Sport ในประเทศไทย
(ฉบับสมบูรณ์)

นางสาว ญัฐรดา ทวีวัฒน์

เอกัตศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชากฎหมายเศรษฐกิจ
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของเอกัตศึกษาที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของเอกัตศึกษาที่ส่งผ่านทางคณะที่สังกัด

The abstract and full text of individual study in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the individual study authors' files submitted through the faculty.

หัวข้อเอกัตศึกษา มาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริม E-Sport ในประเทศไทย

โดย นางสาว ณัฐรดา ทวีวัฒน์

รหัสประจำตัว 618 61591 34

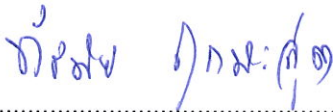
หลักสูตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายเศรษฐกิจ
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หมวดวิชา กฎหมายธุรกิจทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ ทักษิณ ฤกษ์สุด

ปีการศึกษา 2562

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้เอกัตศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายเศรษฐกิจ

ลงชื่อ..........อาจารย์ที่ปรึกษา
(ศาสตราจารย์ ทักษิณ ฤกษ์สุด)

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติประกาศ.....	ข
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ค. ามเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย	2
1.3 สมมติฐานของการศึกษาวิจัย	2
1.4 ขอบเขตการศึกษาวิจัย.....	2
1.5 วิธีการดำเนินการศึกษา	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาวิจัย.....	2
บทที่ 2 ความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน การเพิ่ม ความสามารถและประเด็นปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย	
2.1 ความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport.....	4
2.2 ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport.....	5
2.3 การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และสนับสนุนการดำเนิน ธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport.....	6
2.3.1 มูลค่าเศรษฐกิจประเทศจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E – Sport.....	7
2.3.2 การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport	9
2.3.3 การสนับสนุนการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport	11
2.4 ประเด็นปัญหาของประเทศไทยเกี่ยวกับการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการ แข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน.....	12
บทที่ 3 กฎหมายไทย และกฎหมายสาธารณรัฐเกาหลีประเทศที่เกี่ยวข้อง	
3.1 กฎหมายไทย	17

3.1.2.พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556	20
3.2 กฎหมายสาธารณรัฐเกาหลี.....	26
3.2.1 Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports)	27
3.2.2 National Sports Promotion Act.....	35
3.2.3 CRIMINAL CODE.....	37
3.2.4 YOUTH PROTECTION ACT	38
บทที่ 4 แนวทางในการนำกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้กับประเทศไทย	
4.1 แนวทางการพัฒนากฎหมายไทย.....	39
4.2 หน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบ.....	49
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 บทสรุป.....	50
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	54
บรรณานุกรม.....	56
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ 2558	
ภาคผนวก ข พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556	
ภาคผนวก ค ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพเรื่องกำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561	
ภาคผนวก ง Act on Promotion of E-Sports ของสาธารณรัฐเกาหลี	
ภาคผนวก จ Kespa E-Sport Association การคัดเลือกเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และคำแนะนำ	

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอุปสรรคและปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยเกี่ยวกับการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน โดยศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย และศึกษากฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี

จากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยยังไม่มีมาตรการการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน ประเด็นปัญหาที่สำคัญ คือ สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับ ดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ และการจัดการแข่งขัน ไม่มีมาตรฐานและความชัดเจนที่สามารถใช้ได้โดยทั่วกัน ระเบียบการคัดเลือกต่าง ๆ มีความซ้ำซ้อน ความไม่ยุติธรรมในการแบ่งผลประโยชน์ สิทธิประโยชน์ของนักกีฬาอาชีพและบุคลากรอาชีพ รวมถึงปัญหาการสนับสนุนด้านเงินลงทุน ซึ่งปัญหาดังกล่าว ส่งผลให้ประเทศไทยสูญเสียโอกาสในการเข้าไปมีส่วนร่วมในมหกรรมกีฬานานาชาติหรืออื่น ๆ และกระทบต่อมูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมอีกด้วย

เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาในประเทศไทย และศึกษากฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี พบว่า พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ของประเทศไทย สามารถนำมาปรับใช้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้ คือ การกำกับ ดูแล ส่งเสริม และดำเนินกิจกรรมของนักกีฬาอาชีพให้เป็นไปตามเป้าหมายของการกีฬา และกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี ที่ถูกจัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างเฉพาะเจาะจง มีการกำหนดหลักสูตรเฉพาะเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพื่อให้ผลิตนักกีฬาอาชีพที่มีความสามารถ มีมาตรฐาน คัดเลือกเกมเพื่อเข้าแข่งขัน และมีการอนุมัติการจัดหาเงินทุนที่จำเป็นเพื่อสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

ผู้เขียนได้เสนอแนะแนวทาง โดยประเทศไทยต้องประกาศให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาอาชีพ ภายใต้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 และให้อำนาจสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในการเป็นศูนย์กลาง กำกับ ดูแล และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศ นอกจากนี้ ควรนำกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีมาปรับใช้ในประเทศไทยเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้เกิดความชัดเจน มีมาตรฐาน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศอีกด้วย เนื่องจาก กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ถือเป็นกีฬาที่มีผู้เข้าชมจำนวนมาก มีการจัดการแข่งขันตลอดทั้งปี เงินรางวัลมูลค่าสูง ภาคเอกชนให้ความสนใจ เข้าร่วมเป็นสปอนเซอร์จัดงาน ประชาสัมพันธ์ ซึ่งการเข้ามากำกับ ดูแล ส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport จะเป็นการยกระดับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยให้ทัดเทียมนานาชาติ สร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศ

กิตติกรรมประกาศ

.เอกัตศึกษานี้ สำเร็จลุล่วงได้ เนื่องจากได้รับความกรุณาจากศาสตราจารย์ ทัชฌาย์ ฤกษ์สุต อาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาสละเวลาให้ความรู้ คำแนะนำ รวมถึงเสนอแนวทางในการเขียนเอกัตศึกษา ตลอดจนพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้เอกัตศึกษาออกมาในรูปแบบที่สมบูรณ์ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณท่านคณาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมาย เศรษฐกิจ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ทั้งความรู้และกระบวนการทางความคิดแก่ผู้ศึกษาตลอดระยะเวลาในการศึกษา รวมถึงชี้แนะแนวทาง ประเด็นปัญหา ทำให้ผู้ศึกษาสามารถถกเถียงและนำมาใช้ในการทำเอกัตศึกษานี้ และใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป

ขอขอบพระคุณบุคคลในครอบครัว เพื่อน ๆ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องและให้ความช่วยเหลือ ทุกท่านที่เป็นกำลังใจและเป็นแรงผลักดันให้ผู้ศึกษาสามารถจัดทำเอกัตศึกษานี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกัตศึกษานี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่ได้สนใจได้บ้าง และหากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้ศึกษาต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ณัฐรดา ทวีวัฒน์

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

E-Sport เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย เป็นการแข่งขันบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่นทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีมซึ่งพัฒนาต่อยอดมาจากการเล่นเกมออนไลน์มาเป็นการเล่นเกมเพื่อแข่งขันหาผู้ชนะอย่างเป็นทางการ โดยมีการแข่งขันตามกฎและรูปแบบการเล่นของแต่ละเกม นักกีฬา E-Sport จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝน ฝึกซ้อมทักษะต่าง ๆ และวางแผนการเล่นอย่างเป็นระบบและเกมที่น่ามาใช้ในการแข่งขันจะเป็นเกมที่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งจะแตกต่างกับกีฬาโดยทั่วไปที่อุปกรณ์และเกมที่น่ามาเล่นเป็นของสาธารณชน

โดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้บรรจุให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตาม พ.ร.บ.การกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อความสะดวกและสามารถส่งนักกีฬาไปแข่งขันต่างประเทศได้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและมีการขยายตัวอย่างอย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ จากข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล คาดว่าในปี 2563 ผลจากความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและนอกประเทศจะส่งผลให้มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยขยายตัว 10-12% ทั้งจากการพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน และการพัฒนาเกมในกลุ่มของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้นกว่าในอดีตรวมถึงเงินลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมให้ขยายตัวต่อเนื่องการเติบโตที่รวดเร็วของวงการ E-Sport นั้นทำให้เกิดสายอาชีพใหม่มากมาย สถาบันการศึกษาหลายแห่งก็เริ่มให้ความสนใจและส่งเสริมให้มีการเปิดสอนในสาขาของเกม เช่น สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียและยังเปิดสอนในวิชาเกี่ยวกับ E-Sport อีกด้วย ในชื่อวิชาว่า E-Sport Game Study เป็นวิชาเลือกเสรีซึ่งสอนเกี่ยวกับวงการ E-Sport ที่เน้นในการทำ ความเข้าใจกับสายงานและอาชีพต่าง ๆ ในอุตสาหกรรม เป็นต้น E-Sport จึงเป็นอุตสาหกรรมที่จะเป็นส่วนสำคัญในการยกระดับอุตสาหกรรมเกมของไทยจากประเทศผู้ใช้งานมาเป็นผู้ผลิตและแข่งขันเกมในระดับสากลต่อไปด้วย

การเล่นเกมนในประเทศไทยจะพัฒนาและยกระดับจากการที่เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียวไปสู่ระดับที่สามารถแข่งกันกันได้ แต่ปัจจุบัน รัฐบาลยังเข้ามามีบทบาทค่อนข้างน้อย ดังนั้น จึงควรผลักดันและส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้ประชาชนรู้จักมากขึ้น ยกย่องนักเล่นเกมมืออาชีพในไทยให้มีมาตรฐานและสร้างข้อกำหนดเพื่อสร้างแรงจูงใจในการไปสู่การเป็นนักกีฬา E-Sport

ให้มีการปฏิบัติที่แตกต่างจากกีฬาโดยทั่วไป มีนโยบายที่ชัดเจนในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพการจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุนเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพิ่มเติมจาก พ.ร.บ. การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เพื่อส่งเสริมนักกีฬา E-Sport ให้เป็นนักกีฬาอาชีพ

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย

(1) ศึกษาค้นคว้ากฎหมายและวิธีการในปัจจุบันว่ามีการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มากน้อยเพียงใด

(2) เพื่อทราบถึงอุปสรรคและปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย เกี่ยวกับการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน

1.3 สมมติฐานของการศึกษาวิจัย

พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ยังไม่มีกฎหมายในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพด้าน E-Sport รวมทั้งการจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุนที่ชัดเจน

1.4 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

เป็นการรวบรวมข้อมูลและสรุปเกี่ยวกับอุปสรรคและปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย และศึกษากฎระเบียบ ข้อกฎหมาย นโยบาย ในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุนของสาธารณรัฐเกาหลี เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการของประเทศไทย

1.5 วิธีการดำเนินการศึกษา

รวบรวมเนื้อหา ข้อมูล หลักกฎหมาย และปัญหาที่เกี่ยวข้อง แนววินิจฉัย ตลอดจนหนังสือทางวิชาการ และข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมาเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหา เพื่อนำไปวิเคราะห์ และสรุปผล

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาวิจัย

(1) ทำให้ทราบถึงอุปสรรคและปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยเกี่ยวกับการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน

(2) ทำให้ทราบถึงข้อกำหนดเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินทุนของสาธารณรัฐเกาหลี

(3) เพื่อเสนอแนวทางที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย ในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินทุนเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

บทที่ 2

ความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน การเพิ่มความสามารถและ ประเด็นปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย

ในบทนี้จะศึกษาความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport การแบ่งประเภทเกมที่ใช้ในการแข่งขัน ตลอดจนมูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา และคาดการณ์ว่าจะมีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่องในอนาคต และศึกษาประเด็นปัญหาของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยรวมถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นหากยังคงไม่มีมาตรการในการกำกับ ดูแล ส่งเสริมและสนับสนุนเกี่ยวกับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพจึงสมควรกำหนดให้มีมาตรการกำกับ ดูแล ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพื่อเป็นการยกระดับมาตรฐานการกีฬาให้มีมาตรฐานทัดเทียมนานาชาติ

2.1 ความหมายของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

E-Sport หรือ Electronic Sport คือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ประเภทเดี่ยวหรือทีม ที่แข่งขันกันบนอุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ โดยจะแข่งขันกันตามกฎและรูปแบบการเล่นของแต่ละเกมเช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport จะแบ่งออกเป็นระบบ แบ่งตามฝีมือซึ่งจำเป็นต้องใช้ทักษะ มีการวางแผนกลยุทธ์นักกีฬาจำเป็นต้องมีการแบ่งเวลาฝึกซ้อม ฝึกฝนร่างกาย มีทักษะการจัดการ การวางแผน การสร้างสังคมและสัมพันธ์ภาพกับทีมเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เริ่มต้นจากเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิง และพัฒนามาเป็นเกมกีฬาระดับอาชีพ โดยผู้เล่นที่โดดเด่นจะได้รับการคัดเลือกให้เป็นนักกีฬาอาชีพเช่นเดียวกับกีฬาประเภทอื่น ๆ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีข้อจำกัดที่ต่ำกว่ากีฬาปกติคือไม่มีการจำกัดช่วงอายุ เพศ ซึ่งแตกต่างจากกีฬาทั่วไปที่จะเน้นสมรรถภาพร่างกายเป็นหลักที่จะทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบที่แตกต่างกัน

ผู้ชมสามารถติดตามการแข่งขันได้ทั้งแบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์โดยการแข่งขันออนไลน์ จะออกอากาศจากแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น YouTube และ Twitch ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ ของAmazon ที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว¹

สำหรับประเทศไทย กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับการลงนามอนุมัติให้เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย หรือ Thailand E-Sport Federation ตามพระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 ขณะเดียวกันกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้รับรองกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นชนิดกีฬาที่จะได้รับการขับเคลื่อนตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560 – 2564) ภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ทำให้ประเทศไทย สามารถส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ระหว่างประเทศต่าง ๆ และกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับการบรรจุให้เป็นการแข่งขันชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ 2022 โดยถูกจัดขึ้นอย่างเป็นทางการครั้งแรกในฐานะกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ผ่านมา

2.2 ประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

เกมที่เข้าข่ายเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport นั้นมีมากมายไม่ว่าจะเป็นเกมที่ต้องใช้การวางแผนวางกลยุทธ์เล่นกันเป็นทีมไม่ต่างกับการเล่นกีฬาทั่วไปกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport นั้นมี ข้อจำกัดที่ต่ำกว่ากีฬาปกติ คือ ไม่มีการจำกัดช่วงอายุ เพศ เพราะกีฬาทั่วไปจะเน้นใช้สมรรถภาพ ร่างกายเป็นหลักซึ่งทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบที่แตกต่างกัน โดยแนวเกมที่ใช้ในการแข่งขัน กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีดังนี้²

(1) RTS เกมแนววางแผนการรบที่ต้องควบคุมตัวละครและการสร้างฐานทัพพร้อมกัน เป็น เกมที่เน้นการควบคุมกองทัพ ซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารที่ทำการสู้รบกัน และยังสามารถเล่น ร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย

¹Ifrah Law, The Ifrah Guide to E-Sport Law, An excerpt from the definitive guide to iGaming in the United States. “What are E-Sport?”, (Washington, DC 2009,) หน้า 2.

²Tanatorn Vaskul, บทความอีสปอร์ต: เทรนด์ที่เปลี่ยนเด็กติดเกมสู่อาชีพที่สร้างรายได้ (2019), (กรุงเทพฯ, 3 ตุลาคม 2562.)

(2) MOBA เกมแนววางแผนการรบโดยควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว

(3) FPS เกมที่ใช้มุมมองแทนสายตา ในฉากจะมองไม่เห็นตัวผู้เล่น เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายภายในเกม

(4) Fighting เกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง เกมประเภทนี้ต่างจากเกมแอ็คชั่น ตรงที่ไม่มีการผ่านด่านระดับสูงขึ้น แต่จะเน้นการต่อสู้ มีการเตะ ต่อย และใช้ศิลปะการต่อสู้ประเภทต่าง ๆ การเล่นขึ้นกับฝีมือของผู้เล่นเป็นหลัก

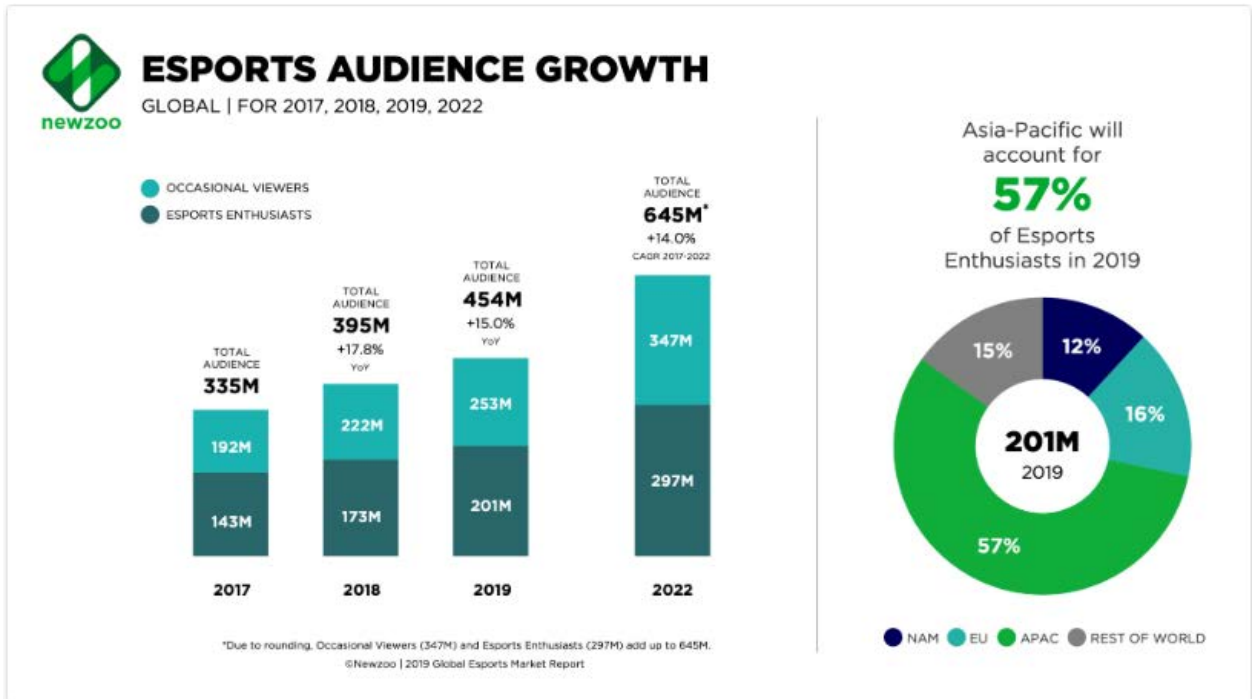
(5) Sport เกมแนวจำลองการเล่นหรือการแข่งขันกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้เล่นกันในรูปแบบของวิดีโอเกม ใช้กติกาหลักเหมือนกีฬาจริงและใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ

(6) Battle Royale เกมแนวเอาชีวิตรอด เพื่อหาผู้เล่นคนสุดท้ายที่รอดชีวิต

2.3 การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และสนับสนุนการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

วงการ E-Sport มีการจัดการแข่งขันอย่างจริงจังทั้งงานแข่งขันระดับภูมิภาค ระดับประเทศและในระดับ International ซึ่งการแข่งขันใหญ่ ๆ จะผู้เข้าร่วมงานหลักแสนคน การจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport แต่ละครั้งจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ดีให้กับนักลงทุนบริษัทเอกชนต่าง ๆ เข้าร่วมเป็นสปอนเซอร์จัดงาน สปอนเซอร์ที่มาร่วมทำแคมเปญกับเกม ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมจัดการแข่งขันกีฬา E-Sport รวมถึงผลิตสินค้าและบริการเกี่ยวกับเกมจำนวนมาก ถือว่า วงการ E-Sport เป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีกลุ่มผู้บริโภคค่อนข้างใหญ่

2.3.1 มูลค่าเศรษฐกิจประเทศจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E – Sport



บริษัทสำรวจตลาดเกม Newzoo พบว่า มียอดผู้ชมการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ต่าง ๆ ของ E-Sport ทั่วโลกโดยเฉลี่ย 443 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ถึง 12.3% และคาดว่าในปี 2566 จะเพิ่มขึ้นเป็น 646 ล้านคน ซึ่งกว่า 57% มาจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ผู้ชมการแข่งขันเหล่านี้ถือเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผลักดันอุตสาหกรรมเกมให้มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว³ ความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและต่างประเทศจะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ มากมาย และส่วนที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมก็มาจากสปอนเซอร์และโฆษณาซึ่งเป็นเรื่องที่ดีของวงการ E-Sport ที่มีธุรกิจให้ความสนใจและลงเงินสนับสนุน⁴

มูลค่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยนั้นมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องเช่นเดียวกัน ข้อมูลจากสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) คาดว่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยจะมีมูลค่า

³Newzoo, Product Report : Global Esports Market Report 2020

⁴อโนทัย เอี่ยมลำเนา (ประธานเจ้าหน้าที่ปฏิบัติการด้านพัฒนาธุรกิจ บมจ.กรังด์ปรีซ์ อินเตอร์เนชั่นแนล), Techsauce Global Summit 2562,(24 กันยายน 2562,)

สูงถึง 2.5 หมื่นล้านบาทหรือขยายตัวประมาณร้อยละ 10-12 ในปี 2563 เปรียบเทียบมูลค่าอุตสาหกรรมได้จากตารางด้านล่าง⁵

ปี	มูลค่าอุตสาหกรรมเกม (หน่วย : ล้านบาท)
2559	16,329
2560	19,281
2561	20,927
2562	22,885

มูลค่าหลักของอุตสาหกรรมเกมมาจากผู้จัดจำหน่ายและดูแลลิขสิทธิ์ ประกอบไปด้วย รายได้ที่มาจากการดาวน์โหลดผ่านแพลตฟอร์ม การขายผ่านร้านค้า สินค้าในเกม เป็นต้น ความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังส่งผลดีถึงธุรกิจที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ อาทิ ธุรกิจให้บริการด้านอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงส่งผลบวกทางอ้อมต่อการดึงดูดงานขนาดใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ E-Sport เข้ามาจัดงานในประเทศไทยการเติบโตของธุรกิจ E-Sport ในเมืองไทยจะส่งผลให้มีรายได้จากผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการช่องทางประชาสัมพันธ์องค์กรหรือผลิตภัณฑ์แก่กลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่เป็นผู้ชมหรือติดตามการแข่งขัน รวมถึงยังจะช่วยสร้างการเติบโต สร้างมูลค่าเพิ่มและความคึกคักให้แก่ภาพรวมเศรษฐกิจ ในขณะเดียวกัน ยังส่งเสริมให้เกิดการสร้างอาชีพใหม่ ๆ และการจ้างงานที่เกี่ยวข้อง เช่น นักพากย์เกม (Game Caster) หรือผู้บรรยายการแข่งขันตลอดจนทีมงานถ่ายทอดสด (Live Streaming) เจ้าของสถานที่ใช้จัดการแข่งขัน นักออกแบบเกม ผู้ดูแลเกม (Game Master) และคนเบื้องหลังในทีมอีกหลายหน้าที่ ทั้งผู้จัดการทีม โค้ช นักวิเคราะห์และเจ้าหน้าที่คอยจัดการเรื่องต่าง ๆ ในทีมก็ถือเป็นกลุ่มอาชีพที่เติบโตได้ในวงการ E-Sport ไม่ต่างอะไรกับสโมสรกีฬาอื่น ๆ ซึ่งจะเป็นโอกาสให้มีทางเลือกในการทำงานมากยิ่งขึ้น

⁵สำนักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), รายงานงบประมาณประจำปี 2562 “มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์จำแนกตามสาขาของอุตสาหกรรมฯ”

ที่ผ่านมาประเทศไทยมีการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นประจำ โดยงานที่มีการจัดเป็นประจำทุกปีอย่าง Thailand Game Show เป็นการร่วมงานระหว่างภาคเอกชนและรัฐบาล รวมทั้งผู้ให้บริการเกม อุปกรณ์เกมและสินค้าไอทีที่เข้ามามีส่วนร่วม โดยในงานจะมีการเปิดตัวเกมใหม่ การแข่งขันเกมจากนักกีฬา E-Sport และเหล่า Influencer นักพากย์เกม จากทั้งในและต่างประเทศ เป็นการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมให้เทียบเท่าระดับโลก พร้อมพัฒนากลุ่มเกมเมอร์ไทย สร้างอาชีพ และเป็นที่ยอมรับแก่สังคม โดย Thailand Game Show ในแต่ละปีสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นจำนวนมาก ในปี 2561 มีจำนวนผู้เข้าชมงาน 113,286 คน มูลค่าประมาณ 130 ล้านบาท มากกว่าปี 2560 ถึง 10% และในปีที่ผ่านมา มีจำนวนผู้เข้าชมงาน 139,721 คน มูลค่าประมาณ 180 ล้านบาท สื่อกและทัวร์นาเมนต์สำหรับการแข่งขัน E-Sport กลายเป็นสนามทำเงินรางวัลจากผู้เล่นและเป็นแหล่งสร้างรายได้จากบริษัทเกม สปอนเซอร์ต่างก็ระดมเงินทุนมาเป็นรางวัล สินค้าต่าง ๆ พยายามเข้ามาสนับสนุนและชิงพื้นที่สื่อโฆษณา จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมเกมส่งผลให้เกิดการพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจที่สำคัญมาก⁶

2.3.2 การเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

การจัดอันดับของเว็บไซต์ E-Sports earnings เผยว่า มูลค่าเงินรางวัลรวมที่สูงที่สุดจากการแข่งขัน E-Sport นั้นสูงถึง 2,874,407 เหรียญสหรัฐฯ หรือกว่า 96,700,000 บาท จากการแข่งขัน The International 2556 และนักกีฬาที่สามารถกวาดรายได้จากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ไปได้มากที่สุด คือ แจดง จากสาธารณรัฐเกาหลีใต้ ที่ได้รับเงินรางวัลกว่า 503,486 เหรียญสหรัฐฯ หรือราว 16,900,000 บาท นักกีฬาที่แข่งขันแล้วได้รับรางวัลน้อยที่สุดสามารถทำรายได้ 7,400 เหรียญสหรัฐฯ หรือราว 248,000 บาท (kawizara,2558) ในปี 2562 ประเทศไทยทำรายได้จากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา E-Sport 1,685,201.18 เหรียญสหรัฐฯ หรือกว่า 56,000,000 บาท โดยมีนักกีฬาอาชีพจำนวน 276 คนที่เข้าร่วมการแข่งขัน⁷

จากปรากฏการณ์อินเทอร์เน็ตที่มีผู้ใช้กันอย่างแพร่หลาย ทำให้ผู้แข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถแข่งขันทางออนไลน์ได้ และจากการเกิดขึ้นของเกมออนไลน์ที่ทำให้ผู้แข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถแข่งขันกันได้อย่างแพร่หลาย ทำให้มีการจัดการการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

⁶www.thailandgameshow.com, “Online Station 31 Oct 2019”

⁷Esports earnings, community-driven competitive gaming resource (Top Countries for 2019)

ทางการ ที่มีทั้งเงินรางวัลและรูปแบบการแข่งขันทั้งแบบฤดูกาลและการแข่งแบบ “Tournament” เหมือนฟุตบอลโลกที่ตกรอบกันทีละทีม เกิดขึ้นทั้งระดับภูมิภาค ประเทศ และทั่วโลก และในช่วงเวลาที่ผ่านมาการแข่งขันที่ได้รับความนิยมนั้น จะได้รับสปอนเซอร์จากหลากหลายวงการ รวมไปถึงสินค้าอุปโภคบริโภค สนับสนุนค่าใช้จ่ายและเงินรางวัลจำนวนหลายล้านบาท และกลุ่มนักลงทุนเช่น ในสาธารณรัฐเกาหลีตัวอย่างที่ชัดเจนของเกม “Starcraft” กับ “Starcraft 2” ที่มีนักกีฬาในระดับอาชีพแข่งขันกันตลอดปี มีโอกาสที่จะได้รายได้ และความโด่งดังมากเสียว่านักกีฬาฟุตบอล หรือนักร้องนักแสดงในแต่ละปี เพราะแชมป์จากการแข่งขันเกมเหล่านั้นได้รับความนิยมในระดับที่มีโปสเตอร์รูปแปะประกาศทั่วเมืองระดับเดียวกับดารา (TGPLSubzidite,2557) ในการสร้างทีมกีฬาและการแข่งขัน E-Sports ที่เกิดขึ้นมากมายในระดับโลก เช่น World Cyber Games championship เปรียบได้กับโอลิมปิกของเกม และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะก็มีมูลค่าสูงมากเช่นกัน

(1) ความสามารถของนักกีฬา

นักกีฬาที่เข้าแข่งขันต้องเป็นสมาชิกของสมาคม มีประสบการณ์ในการเล่น และระดับการเล่น โดยนักกีฬาจะต้องส่งใบสมัครเพื่อตรวจสอบอายุ ในบางเกมอาจจำเป็นต้องใช้ใบรับรองแพทย์ เพื่อแสดงผลการตรวจสุขภาพ และต้องผ่านการตรวจเลือด ตรวจปัสสาวะเพื่อหาสารเสพติด ป้องกันการใช้สารกระตุ้น

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในปัจจุบันเพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ วัย ความแข็งแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ใช้ทักษะความสามารถด้านสมองมากกว่ากีฬาทั่ว ๆ ไปที่ใช้ร่างกายเป็นหลัก โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) ขึ้นมากมาย ในแต่ละปีรางวัลสำหรับผู้ชนะมากขึ้นอยู่กับผู้จัดรายการ ถ้าเป็นรายการใหญ่เงินรางวัลรวมก็จะมีมูลค่าหลายแสนบาท จึงไม่น่าแปลกใจว่าในปัจจุบันได้มีผู้เข้าแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพิ่มขึ้นทุกวันและยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อตั้งเป็นทีมกีฬา E-Sport ลงแข่งขันอย่างจริงจังในหลาย ๆ เกม มีสังกัดมีการแข่งขันเพื่อสะสมประสบการณ์และเงินรางวัล เหล่านักกีฬาที่อยู่ในสังกัดระดับท็อปอันดับต้น ๆ ของโลกในแต่ละเกม นอกจากจะแข่งตามรายการใหญ่ ๆ แล้วก็มีเงินเดือนแบบมั่นคงอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น สาธารณรัฐเกาหลีใต้ที่มีการส่งออกนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ไปแข่งขันทั่วโลกและคว้าแชมป์เกม League of Legends เกือบทุกสมัย สามารถสร้างชื่อให้กับทีมของตัวเองและประเทศ ทำให้เศรษฐกิจประเทศเติบโตเป็นอย่างมากในโลกของ E-sport

(2) การยกระดับมาตรฐานการจัดการการแข่งขัน

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับความนิยมมากในหลายประเทศเกมที่ใช้แข่งขันในปัจจุบันก็มีความน่าสนใจและมีความเสมือนจริงมากเทียบเท่าในโลกแห่งความจริงและมีการเชื่อมต่อกันอย่างกว้างขวางทั่วโลกประชาชนทั่วไปมีแนวโน้มที่จะมาเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มากขึ้นรวมไปถึงธุรกิจและกลยุทธ์ทางการตลาดต่าง ๆ ที่สร้างรายได้ทางธุรกิจให้แก่ธุรกิจ E-Sport เป็นอย่างมาก ดังนั้น เมื่อตลาดมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องถือเป็นโอกาสให้องค์กรต่าง ๆ เข้ามาสนับสนุนเช่น AIS ที่ตัดสินใจเข้ามายกระดับภาพรวมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยด้วยการสร้างแพลตฟอร์มใหม่ขึ้นมาในชื่อ AIS eSports ผ่านการร่วมกับพาร์ทเนอร์มากมาย เพื่อให้การเล่นเกมของคนไทยทำได้อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด และเมื่อมาตรฐานของการจัดงานเกมสูงขึ้นเกมเมอร์มีโอกาสเข้าถึงเกมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มากขึ้นก็จะช่วยยกระดับภาพรวมของอุตสาหกรรม E-Sport ให้เติบโตไปด้วยกันได้เพิ่มมากขึ้น

2.3.3 การสนับสนุนการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

(1) ผู้จัดการแข่งขัน

ผู้จัดการการแข่งขัน เป็นผู้ดำเนินงานต่าง ๆ เพื่อจัดให้มีการแข่งขัน เป็นผู้ลงทุนเริ่มต้นของการจัดการการแข่งขัน กล่าวคือ ชื่อลิขสิทธิ์เกมที่ใช้ในการแข่งขัน จัดหาสถานที่ จัดโปรโมทการแข่งขัน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้จัดการการแข่งขันสามารถหารายได้จากการขายสิทธิ์การเข้าชมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวเข้าชม ของที่ระลึกสินค้าต่าง ๆ ของเกม สินค้าของแบรนด์ E-Sport รายได้จากโฆษณาและเงินสนับสนุนจากสปอนเซอร์ ยกตัวอย่างเช่น บริษัท การ์ตูนออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้มีกาสสนับสนุนการแข่งขัน เงินรางวัล โดยเน้นไปที่การจัดการแข่งขันตามจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย

(2) ผู้สนับสนุนและผู้ร่วมลงทุน

มูลค่าและความนิยมของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีส่วนช่วยให้เกิดการค้าขายกับสิ่งต่าง ๆ มากมาย เช่น อุปกรณ์เกม และในการขยายพื้นที่สื่อ การเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เช่น การลงทุนของแบรนด์ผ่านโฆษณาหรือการเป็นสปอนเซอร์โดยหวังใช้เวทีการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นเวทีโปรโมทแบรนด์ตนเอง เช่น True Internet ที่สนับสนุนด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับจัดการแข่งขัน และบริษัท นีโอลูชั่น อีสปอร์ต จำกัด ที่มีเป้าหมายในการสนับสนุน

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยมีการผลิตสินค้าสำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ เช่น แม้ส์ คีย์บอร์ด แผ่นรองแม้ส์ เป็นต้น

จากกระแส E-Sport ที่กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่องทำให้สถาบันการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเริ่มพัฒนาและเปิดหลักสูตรการศึกษา E-Sport เพื่อปั้นบุคลากรรองรับวิชาชีพด้านนี้และตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ ซึ่งคาดว่าจะมีความต้องการเพิ่มขึ้นตามแนวโน้มการเติบโตของภาพรวมธุรกิจ E-Sport ในประเทศไทยและเทรนด์การเติบโตทั่วโลก โดยปัจจุบันมีมหาวิทยาลัยเอกชนชั้นนำหลายแห่งเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนด้านธุรกิจเกมและ E-Sport เพื่อตอบสนองความต้องการเข้าศึกษาด้านนี้ ทั้งการศึกษาด้านพื้นฐานการตลาด การวางแผนธุรกิจ ตลอดจนเทคโนโลยี โดยมีมหาวิทยาลัยบางแห่งร่วมมือกับบริษัทระดับโลกที่ดำเนินธุรกิจด้าน Online Games ในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนอีกด้วยซึ่งถือเป็นมิติใหม่ในการสร้างบุคลากรป้อนเข้าสู่ธุรกิจด้าน E-Sport ที่คาดว่าจะขยายตัวอย่างต่อเนื่อง

2.4 ประเด็นปัญหาของประเทศไทยเกี่ยวกับการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ การจัดการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เริ่มเป็นที่แพร่หลายอย่างมากในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 ในปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและมีบทบาทสำคัญด้านเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้สามารถพิจารณาได้จากมูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันที่มีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยปัจจัยหลักมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีและการขยายตัวอย่างรวดเร็วของอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้มีการจัดการการแข่งขันหลายรายการต่อเนื่องตลอดทั้งปี และยังมีเงินรางวัลมูลค่าสูงเพื่อจูงใจผู้เข้าแข่งขันส่งผลให้มีนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันและผู้เข้าชมการแข่งขันในแต่ละรายการเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ก่อให้เกิดอาชีพต่าง ๆ มากมายในวงการเกมเช่น นักกีฬาอาชีพ นักพากย์ เป็นต้น นอกเหนือจากนี้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ยังมีส่วนช่วยในธุรกิจการขายสินค้าให้กับสินค้าประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าที่จับต้องได้หรือแม้แต่สินค้าที่เป็น E-Commerce ของแบรนด์ยักษ์ใหญ่ต่าง ๆ ที่ให้การสนับสนุนเป็นสปอนเซอร์ นอกจากนั้นแล้วยังเข้าร่วมจัดการการแข่งขัน เพื่อที่จะขยายพื้นที่สื่อและประชาสัมพันธ์แบรนด์ตนเองให้มากขึ้นด้วย

ด้วยเหตุผลต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยมีการพัฒนาขึ้นและเป็นที่นิยมอย่างมากจนกลายเป็นการแข่งขันกีฬาที่ได้รับการยอมรับจากกีฬาแห่งประเทศไทยซึ่งมีส่วนช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ดีขึ้นและได้รับการยอมรับจากสังคม

ประเทศที่เป็นตัวอย่างสำคัญในด้านการเจริญเติบโตและการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเศรษฐกิจ ที่เป็นผลมาจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport คือ สาธารณรัฐเกาหลีเนื่องจากการสนับสนุนและพัฒนางาน E-Sport ที่ดีที่สุดอีกทั้งยังมีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ขึ้นอย่างเป็นทางการ ในปี พ.ศ. 2543 โดยวัตถุประสงค์หลักในการจัดตั้งขึ้น เพื่อกำกับ ดูแล พัฒนา และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเฉพาะ เพื่อให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของประเทศได้รับการพัฒนาและเป็นที่ยอมรับในอันดับต้น ๆ ของโลก และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพัฒนางาน E-Sport ในประเทศไทยนั้น กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยยังไม่มีการพัฒนาที่เป็นรูปแบบชัดเจนนัก มีเพียงการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2560 และถึงแม้ว่าสมาคมฯ จะมีการกำหนด บทบาท หน้าที่ และนโยบายต่าง ๆ ขึ้น เพื่อกำกับ ดูแล และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport แต่สมาคมฯ ยังคงไม่ได้รับอำนาจที่เพียงพอจากภารกิจแห่งประเทศไทย สำหรับการจัดการและดูแลภาคเอกชน ซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้ลงทุนรายใหญ่ใหญ่ในระบบ E-Sport ของประเทศ นอกจากนี้ รัฐบาลยังคงไม่มีระบบกฎหมายในการกำกับดูแลนักกีฬาอาชีพ การจัดการการแข่งขัน รวมถึงการสนับสนุนด้านเงินลงทุนจากรัฐบาลที่ชัดเจน เพื่อพัฒนาให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยให้สอดคล้องกับสากลและยกระดับการกีฬาในประเทศไทยให้ เป็นมาตรฐานขึ้น โดยประเด็นปัญหาที่สำคัญ มีดังนี้

2.4.1 ปัญหาจากการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่กำหนดข้อบังคับ นโยบาย คุณสมบัติของนักกีฬา สำหรับการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ตามเงื่อนไขการจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมฯ ภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 แต่ข้อบังคับ นโยบาย ของสมาคมฯ สามารถใช้กำกับ ดูแล พัฒนาและส่งเสริมเฉพาะนักกีฬาอาชีพที่เข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น หากเป็นการส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันรายการอื่น สมาคมฯ จะไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับ ดูแล และส่งเสริม ทำให้ที่ผ่านมาเกิดปัญหาในการกำกับ ดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพมากมาย คือ

(1) ความไม่ยุติธรรมในการคัดเลือกนักกีฬาและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของนักกีฬาอาชีพ

วิธีการคัดเลือกนักกีฬาอาชีพที่เข้าช้อน ไม่เป็นมาตรฐาน เพราะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการในสมาคมฯ โดยประเด็นปัญหาล่าสุด คือ การคัดเลือกนักกีฬาอาชีพเพื่อเป็น "ตัวแทนเข้าร่วม SEA Games" ในประเภท Arena of Valor หรือ RoV ที่มีทีมได้รับการคัดเลือกเรียบร้อยแล้ว

คือ ทีม Workpoint Fighting Fish แต่ภายหลังมีการออกประกาศเรียก 4 ทีมที่เข้ารอบสุดท้ายให้เข้าร่วมแคมป์ทีมชาติเพื่อทำการประเมินผลคะแนนหา "ทีมตัวจริง" ในการเข้าร่วมแข่งขันกีฬา SEA Games อีกครั้ง ทำให้มีคำถามมากมายตามมา เช่น ให้นักกีฬา ลงแข่งขันได้ผู้ชนะเพื่ออะไร อะไรคือมาตรฐานการคัดเลือกนักกีฬา⁸ รวมไปถึงปัญหารายได้ สวัสดิการและผลประโยชน์ของนักกีฬา ที่หากเป็นสมาคมฯ จะมีการจ่ายเบี้ยเลี้ยงและค่าใช้จ่ายให้นักกีฬาอาชีพในช่วงระยะเวลาการฝึกซ้อมและแข่งขันเท่านั้น และหากได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขัน นักกีฬาจะได้รับเงินรางวัลทั้งหมด แต่ถ้าเป็นในส่วนของเอกชนที่มีนักกีฬาอาชีพอยู่ในสังกัด ในการทำสัญญาจ้าง รายได้ สวัสดิการ รวมถึงผลประโยชน์ต่าง ๆ จากการแข่งขัน จะขึ้นอยู่กับข้อตกลงทั้งหมดที่นักกีฬาได้ทำไว้กับภาคเอกชน ซึ่งไม่มีมาตรฐานในการกำกับ ดูแล และหากในภายหลังมีประเด็นฟ้องร้องเกิดขึ้น นักกีฬาอาชีพที่สังกัดเอกชนจะต้องดำเนินการฟ้องร้องด้วยตนเอง สมาคมฯ ไม่มีอำนาจ หน้าที่ เข้าไปเกี่ยวข้องหรือร่วมตัดสินใจ⁹ ซึ่งที่ผ่านมา มีการฟ้องร้องจากการไม่จ่ายเงินนักกีฬาอาชีพเป็นจำนวนมาก

(2) ไม่มีการจัดการ พัฒนา ฝึกอบรม นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ

ปัจจุบันยังไม่มีหลักเกณฑ์ มาตรฐานและการจัดการฝึกอบรมที่ชัดเจนสำหรับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ที่จะทำให้มั่นใจว่านักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เป็นบุคคลที่มีความสามารถ เข้าใจในระบบการจัดการของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และสามารถเข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.2 ปัญหาการจัดการการแข่งขัน

การกำกับ ดูแล ข้อบังคับและนโยบาย ของสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถใช้กำกับ ดูแล และส่งเสริมเฉพาะนักกีฬาอาชีพที่เข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น หากเป็นการส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขัน หรือการจัดการการแข่งขันรายการอื่น สมาคมฯ จะไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับ ดูแล และส่งเสริม ส่งผลให้เกิดปัญหาจากการจัดการแข่งขันขึ้น คือ

(1) ไม่มีมาตรฐานในการจัดการแข่งขันและมาตรฐานในการคัดเลือกเกมสำหรับแข่งขัน

⁸ บทความ แวดวง eSports, 16 มิถุนายน 2562

⁹ บทสัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย), 16 มกราคม 2563

ในปัจจุบันการจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถจัดแข่งได้ทั้งจากสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยและภาคเอกชน โดยไม่ต้องดำเนินการขออนุญาตจาก กกพ. แห่งประเทศไทย หากภาคเอกชนเป็นผู้ดำเนินการจัดการแข่งขัน รัฐบาลจะไม่สามารถทราบได้เลยว่า เกมที่ใช้ในการแข่งขันเป็นอย่างไร เนื้อหาเหมาะสมหรือไม่ การกำกับดูแลและการอำนวยความสะดวกให้แก่ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ รวมถึงผู้เข้าชมการแข่งขัน ตลอดจนการจัดการการแข่งขันเป็นอย่างไร และสมาคมฯ ก็ไม่มีอำนาจเพียงพอที่จะเข้าไปดำเนินการโดยตรงหากพบความผิดปกติ ซึ่งหากไม่มีการกำหนดระเบียบข้อบังคับและมาตรฐานในเรื่องการจัดการการแข่งขันการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของประเทศไทยจะไม่มีมาตรฐานในด้านการกำกับดูแล และไม่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล ซึ่งส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์และประสิทธิภาพของประเทศไทยในการจัดการการแข่งขันครั้งต่อไป

2.4.3 ปัญหาการสนับสนุนด้านเงินลงทุน

การกีฬาแห่งประเทศไทยมีการจัดตั้งกองทุนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา คุ้มครอง ช่วยเหลือและจัดสวัสดิการที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ซึ่งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้รับเงินทุนเพื่อกำกับ ดูแล พัฒนาและส่งเสริม นักกีฬาอาชีพจากการกีฬาแห่งประเทศไทยแค่เพียงส่วนของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันซีเกมส์และโอลิมปิกเท่านั้น หากสมาคมฯ มีการจัดการการแข่งขันขึ้นเองหรือส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันในรายการอื่นทั้งในและต่างประเทศ ถึงแม้จะเป็นการแข่งขันที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ หรือเป็นการเข้าร่วมแข่งขันในนามประเทศหรือสมาคมฯ ก็ตาม สมาคมฯ จำเป็นต้องหาสปอนเซอร์จากภาคเอกชนสำหรับการกำกับดูแลนักกีฬาด้วยตนเอง¹⁰ หากสมาคมฯ ได้รับเงินสนับสนุนไม่เพียงพอ ก็จะส่งผลกระทบต่อเนื่องกับการกำกับ ดูแลนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ทำให้อาจไม่สามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้ ซึ่งถ้าเป็นการแข่งขันในนามประเทศ ประเทศจะได้รับความเสียหายทั้งด้านชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือในการเข้าร่วมแข่งขันครั้งต่อไป ซึ่งการขาดแคลนแรงสนับสนุนนี้ จะสะท้อนออกมาในรูปแบบผลงานในระดับโลก นอกจากนี้ ยังมีเรื่องของทุนการศึกษาของนักกีฬาอาชีพ และบุคลากรอาชีพ ที่นักกีฬาอาชีพของสมาคมฯ ไม่ได้รับอนุมัติทุนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ถึงแม้ว่าสมาคมฯ จะถูกบรรจุให้อยู่ภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย และเป็นนักกีฬาอาชีพที่สร้างชื่อเสียงเป็นที่ประจักษ์ในประเทศก็ตาม ส่งผลให้นักกีฬาอาชีพที่มีความสามารถ แต่ไม่มีเงินทุน ไม่ได้รับการฝึกอบรม พัฒนา รวมถึงปัจจัยหลายอย่างในการฝึกซ้อมที่เพียงพอ ไม่สามารถพัฒนาต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพรวมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการกำกับดูแลกันเองโดยผู้จัด ผู้ผลิต ผู้จำหน่ายเกมและบริษัทเอกชนที่มุ่งหวังเพื่อขยายต่อ

¹⁰ บทสัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย), 16 มกราคม 2563

ยอดธุรกิจเกมให้มีมูลค่าและสร้างรายได้ให้มากขึ้นเท่านั้น แต่ยังไม่ได้รับการสนับสนุนกีฬาชนิดนี้จากรัฐบาลเท่าที่ควร อีกทั้งยังไม่มีerkกำกับดูแล พัฒนาและส่งเสริมที่ชัดเจน ถึงแม้ว่ารัฐบาลจะมีการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยขึ้นมาเพื่อกำกับดูแล แต่กลับไม่มีการกระจายอำนาจให้แก่สมาคมฯ ทั้งในด้านการจัดการและการกำหนดแนวทาง ซึ่งผลกระทบจากความไม่ชัดเจนเหล่านี้ ส่งผลให้ประเทศไทยสูญเสียโอกาสในการเข้าไปมีส่วนร่วมในมหกรรมกีฬานานาชาติ หรือมหกรรมกีฬาอื่น ๆ และกระทบต่อมูลค่าเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมอีกด้วย

บทที่ 3

กฎหมายไทย และกฎหมายสาธารณรัฐเกาหลีประเทศที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายไทยที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่ในปัจจุบัน กฎหมายไทยยังคงไม่มีความชัดเจนนัก มีเพียงการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2560 และมอบหมายหน้าที่ให้สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยกำกับ ดูแลนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพเพียงเท่านั้น และศึกษากฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีที่ถูกจัดทำขึ้นเพื่อกำกับดูแล ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเฉพาะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากฎหมายไทยเกี่ยวกับการกำกับ ดูแล ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ต่อไป

3.1 กฎหมายไทย

ประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่ถูกบัญญัติไว้จำนวนหลายฉบับ เพื่อครอบคลุม สนับสนุน และให้ความคุ้มครองกีฬาแต่ละประเภทอย่างทั่วถึง โดยในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ที่ประกาศใช้เมื่อวันที่ 6 เมษายน 2560 ได้มีการกำหนดเกี่ยวกับ “การกีฬา” ไว้ในมาตรา 71 ว่า “รัฐพึงเสริมสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวอันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสังคม จัดให้ประชาชนมีที่อยู่อาศัยอย่างเหมาะสม ส่งเสริมและพัฒนาการสร้างเสริมสุขภาพ เพื่อให้ประชาชนมีสุขภาพที่แข็งแรงและมีจิตใจเข้มแข็งรวม ตลอดทั้งส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาให้ไปสู่ความเป็นเลิศและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชน รัฐพึงส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพและความสามารถสูงขึ้น” จะเห็นได้ว่ารัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญของการกีฬาที่มีต่อประชาชนและประเทศชาติ จึงได้กำหนดการส่งเสริมและการพัฒนากีฬาสู่ความเป็นเลิศไว้ในรัฐธรรมนูญ¹¹

หากแต่กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยที่ได้รับอนุญาตให้จดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมในประเทศไทยปี พ.ศ. 2560 ภายใต้องค์การกีฬาเรียกว่า “การกีฬาแห่งประเทศไทย” เรียกโดยย่อว่า “กกท.” สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ยังคงเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย ถึงแม้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport จะมีอัตราการเติบโตของ

¹¹รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 71

เศรษฐกิจที่ต่อเนื่องรวดเร็ว และสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นจำนวนมากก็ตาม แต่ยังคงไม่มีกฎหมายที่มารองรับเพียงพอ

จากการสัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย) เกี่ยวกับวงการ E-Sport ในประเทศไทย ได้ข้อมูลว่า “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย มีหน้าที่หลักที่สำคัญ คือ กำกับ ดูแล พัฒนาและส่งเสริมนักกีฬาอาชีพและส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิก และซีเกมส์โดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยจะมีการจัดทำข้อบังคับ นโยบายขึ้นมาบังคับใช้ภายใต้เงื่อนไขการจัดตั้งสมาคมภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 แต่หากเป็นการเข้าร่วมการแข่งขันอื่น ๆ จากภาคเอกชน สมาคมฯ จะไม่สามารถเข้าไปกำกับ ดูแล และจัดการได้ ทำได้เพียงส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน และสมาคมฯ จำเป็นต้องจัดหาสปอนเซอร์ ผู้ร่วมสนับสนุนด้วยตนเอง ถึงแม้ว่าจะเป็นการแข่งขันในนามสมาคมฯ เอง”¹²

โดยสมาคมฯ ได้มีการกำหนดคุณสมบัติของนักกีฬาอาชีพอีสปอร์ตที่มีความประสงค์จะเข้าร่วมการแข่งขันออกเป็น 2 ประเภทคือ

- (1) ประเภทเยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่มีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ของสถานศึกษาและได้รับการยินยอมอย่างเป็นทางการจากผู้ปกครอง
- (2) ประเภทประชาชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป

สำหรับการคัดเลือกนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมการแข่งขัน ก็มีการแบ่งเป็น 2 ประเภทเช่นเดียวกัน คือ

- (1) ระดับมหาวิทยาลัย จะถูกแบ่งความรับผิดชอบและมอบหมายให้ดำเนินการแข่งขัน โดยตัวแทนของแต่ละมหาวิทยาลัย
- (2) ประชาชนทั่วไป สมาคมจะเป็นผู้ดูแลการแข่งขันทั้งหมดและแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญและมีความชำนาญในเกมประเภทนั้น ๆ เป็นผู้ดูแลอีกชั้นหนึ่ง¹³

¹² สัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย), 16 มกราคม 2563

¹³ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย, คู่มือทั่วไปสำหรับสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย, คุณสมบัติของนักกีฬาอีสปอร์ต, 23 พฤษภาคม 2561

การกำหนดคุณสมบัติและการคัดเลือกนักกีฬาของสมาคมฯ นั้น สามารถใช้ได้กับนักกีฬาอาชีพ ที่สมาคมฯ เป็นผู้จัดหาและส่งเข้าร่วมแข่งขันเท่านั้น ไม่สามารถบังคับใช้กับภาคเอกชนที่มีการจัดการการแข่งขันหรือการส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันได้

กฎหมายการกีฬาแห่งประเทศไทยที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีดังนี้

- 1) พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558
- 2) พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556

3.1.1 พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558

พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 อนุมัติให้มีการจัดตั้งการกีฬาแห่งประเทศไทย หรือ กกท. ขึ้นมาใช้อำนาจกระทำการกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือ เพื่อส่งเสริมการกีฬา ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานเกี่ยวกับการกีฬา การศึกษา วิเคราะห์และจัดทำโครงการ แผนงานและสถิติเกี่ยวกับการส่งเสริมการกีฬารวมทั้งประเมินผล จัดช่วยเหลือ แนะนำและร่วมมือในการจัดและดำเนินการด้านการกีฬา รวมไปถึงการถือกรรมสิทธิ์ หรือมีสิทธิครอบครอง หรือมีทรัพย์สินสิทธิต่าง ๆ หรือดำเนินการใด ๆ เกี่ยวกับทรัพย์สินทั้งในและนอกราชอาณาจักรตลอดจนรับทรัพย์สินที่มีผู้ทูลให้ กู้ยืมเงินภายในและภายนอกอาณาจักร และให้กู้ยืมเงินโดยมีหลักประกันด้วยบุคคลหรือทรัพย์สินเพื่อประโยชน์แก่กิจการของ กกท.

สำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้มีมติเห็นชอบให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 เป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทยได้และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” ภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 จากการที่สมาคมฯ สามารถสร้างรายได้ให้ประเทศเป็นจำนวนมาก และมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ในระดับชาติจึงสามารถใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ทั้งนี้ การจะจัดตั้งสมาคมจำเป็นต้องขออนุญาตจากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา ก่อน และสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยต้องปฏิบัติตามนโยบาย ข้อบังคับและวัตถุประสงค์ที่คณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยกำหนด หากฝ่าฝืนนายทะเบียนมีอำนาจสั่งถอดถอนชื่อสมาคมกีฬาออกจากทะเบียนได้และบุคคล

หรือสมาคมกีฬาใดทำผิดข้อบัญญัติที่กำหนดไว้ในกฎหมายฉบับนี้ ต้องได้รับโทษตามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีทั้งโทษปรับและโทษจำคุกหรือทั้งจำทั้งปรับแล้วแต่กรณี

สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยสามารถดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทยและให้เป็นไปตามระเบียบ นโยบายที่สมาคมฯ จัดทำขึ้น เพื่อเป็นการประสานงาน ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา ค้ำครอง ช่วยเหลือและจัดสวัสดิการที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาให้กับนักกีฬาอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ¹⁴

3.1.2 พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556

ประเทศไทยประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ.2556 มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดมาตรฐานด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับกีฬาอาชีพให้สอดคล้องกับสากล เพื่อยกระดับมาตรฐานการกีฬาอาชีพในประเทศไทยและเพื่อค้ำครอง ช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพกีฬาอาชีพเป็นกีฬาที่ประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญทำรายได้จำนวนมหาศาลให้แก่กีฬาอาชีพบุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพและยัง

¹⁴ พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ 2558

มาตรา 6 ให้จัดตั้งองค์การขึ้นเรียกว่า “การกีฬาแห่งประเทศไทย” เรียกโดยย่อว่า “กกท.” และให้ใช้ชื่อเป็นภาษาอังกฤษว่า “SPORTS AUTHORITY OF THAILAND”

มาตรา 50 สมาคมต้องมีข้อบังคับและต้องจดทะเบียน เมื่อได้จดทะเบียนแล้วให้มีฐานะเป็นนิติบุคคล

มาตรา 67 สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” เป็นสมาคมกีฬาทั่วไปที่จัดตั้งขึ้นโดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ในระดับชาติ และได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย”

มาตรา 68 สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” สามารถดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาหรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬา โดยแสดงว่าเป็นการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันหรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทย

ในการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาหรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทย ตามวรรคหนึ่ง ต้องขออนุญาตจากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาเป็นรายกรณีไป ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เผยแพร่ชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศ จึงจำเป็นต้องมีกฎหมายส่งเสริมกีฬาอาชีพให้มีมาตรฐานทัดเทียมนานาชาติ โดยจัดให้มีมาตรการเงื่อนไขในการคุ้มครอง ช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพอย่างเป็นรูปธรรม เพราะเป็นกีฬาที่ต้องจัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากล โดยได้กำหนดนิยามของ กีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพ ไว้ดังนี้

“กีฬาอาชีพ” หมายความว่า กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากลและมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกันโดยมีรายได้จากการแข่งขันตามชนิดหรือประเภทที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

“นักกีฬาอาชีพ” หมายความว่า ผู้ซึ่งเล่นกีฬาเป็นอาชีพ

“สมาคมกีฬาอาชีพ” หมายความว่า สมาคมกีฬาที่ได้จดทะเบียนแล้วตามกฎหมายและมีวัตถุประสงค์หลักเกี่ยวกับกีฬาอาชีพหรือการส่งเสริมกีฬาอาชีพ¹⁵

บุคคลใดที่จะเป็นนักกีฬาอาชีพในประเทศไทยได้จะต้องเล่นกีฬาเป็นอาชีพ เฉพาะกีฬาที่เป็นไปตามประกาศของคณะกรรมการกีฬากีฬาเรื่องกำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 ในการประชุมครั้งที่ 4/2561 เมื่อวันที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2561 ทำให้นักกีฬาอาชีพในประเทศไทยถูกจำกัดเฉพาะกีฬาที่ถูกประกาศกำหนดเอาไว้เท่านั้น โดยไม่มีการประกาศให้กีฬาเล็กทรอนิกส์ E-Sport รวมอยู่ในกีฬาอาชีพดังกล่าว ทำให้ไม่สามารถนำพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาบังคับใช้ได้¹⁶ แต่พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ฉบับนี้มีข้อกำหนดหลายมาตราที่เกี่ยวข้องและสามารถนำมาปรับใช้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ดังนี้

1) การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ

ในการกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพตามพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ประเด็นที่สำคัญ คือเพื่อสนับสนุน ส่งเสริม พัฒนา เผยแพร่ และดำเนินกิจกรรมของนักกีฬาอาชีพให้ เป็นไปตามเป้าหมาย โดยต้องมีการจัดทำหนังสือสัญญาจ้างหรือความตกลงร่วมกันสำหรับนักกีฬา

¹⁵พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 , มาตรา 4 นิยามของกีฬาอาชีพ

¹⁶ ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพเรื่องกำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดกีฬาอาชีพไว้ 13 ชนิดกีฬา คือ (1) ฟุตบอล (2) กอล์ฟ(3) เจ็ตสกี (4) วอลเลย์บอล (5) ตะกร้อ (6) โบว์ลิ่ง (7) แข่งรถจักรยานยนต์ (8) จักรยาน (9) แข่งรถยนต์ (10) สกูเตอร์ (11) แบดมินตัน (12) เทนนิส (13) บาสเกตบอล

อาชีพหรือบุคลากรอาชีพระหว่างนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพกับสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ โดยในสัญญาจ้างต้องระบุระเบียบวิธีปฏิบัติ ชี้แจง ควบคุม และกำหนดบทบาทหน้าที่ในขณะที่ยังดำรงตนเป็นนักกีฬาอาชีพ ระยะเวลาแห่งสัญญา เงินเดือน รายได้ การแบ่งผลประโยชน์ระหว่างสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ ชั่วโมงทำงานตามปกติวันหยุดวันลาการเลิกจ้างมาตรการด้านความปลอดภัยการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพการทำประกันเพื่อคุ้มครองชีวิตสุขภาพและอุบัติเหตุอย่างชัดเจน รวมถึงกำหนดวิธีการเยียวยารักษาทั้งด้านร่างกาย จิตใจกรณีมีความเสียหายหรืออันตรายอันเกิดจากการบาดเจ็บในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันกีฬาอาชีพและบทลงโทษต่าง ๆ หากนักกีฬาอาชีพได้มีการกระทำใดอันเป็นความผิดนอกจากนี้ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ หากเห็นว่าตนไม่ได้รับความเป็นธรรม อันเนื่องมาจากการกระทำของสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ สามารถยื่นร้องเรียนได้ และเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครอง ส่งเสริมนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพให้นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพสามารถยื่นขอจดทะเบียนเป็นนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพต่อนายทะเบียน เพื่อได้รับสิทธิประโยชน์อื่น ๆ ที่เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดและกฎหมายยังกำหนดให้สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพออกระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาสำหรับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่อยู่ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแลเพื่อใช้บังคับเป็นการภายในและต้องกำหนดบทลงโทษนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่ฝ่าฝืนระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาหรือไม่ปฏิบัติตามประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณระเบียบหรือประกาศที่ออกตามกฎหมายนี้ และหากสมาคมฯ ไม่ปฏิบัติตามก็อาจถูกตัดสิทธิการช่วยเหลือบางส่วนหรือทั้งหมดและสมาคมฯ มีหน้าที่ต้องดูแลนักกีฬาอาชีพบุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ รวมถึงผู้เข้าชมการแข่งขันภายในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขันให้อยู่ในความเรียบร้อยตลอดระยะเวลาที่จัดการแข่งขันในรายการแข่งขันนั้น¹⁷

¹⁷พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพพ.ศ. 2556

มาตรา 21 สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพใดที่ไดรับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพเข้าอยู่ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแล มีหน้าที่ต้องจัดทำสัญญาจ้างหรือความตกลงร่วมกัน แล้วแต่กรณี เป็นหนังสือ

ข้อกำหนดในสัญญาจ้างหรือความตกลงร่วมกันตามวรรคหนึ่งต้องเป็นไปตามมาตรฐานการจ้างหรือมาตรการในการคุ้มครองที่คณะกรรมการประกาศกำหนดโดยอย่างน้อยต้องกำหนดเรื่องชั่วโมงทำงานตามปกติวันหยุดวันลาการเลิกจ้างมาตรการด้านความปลอดภัยและการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพการทำประกันเพื่อคุ้มครองชีวิตสุขภาพและอุบัติเหตุสำหรับนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ การเยียวยารักษากรณี

2) การจัดการแข่งขัน

สมาคมกีฬาที่มีหน้าที่ในการจัดการแข่งขันหรือส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ในนามของชาติหรือประเทศไทย โดยมีหน้าที่ต้องดูแลนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ รวมถึงผู้เข้าชมการแข่งขันให้อยู่ในความเรียบร้อย ดูแลรักษาความปลอดภัยของสถานที่จัดงาน ตลอดระยะเวลาในการจัดการแข่งขัน และในขณะที่จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ จะต้องมีการวางแผนการจัดการ อำนวยความสะดวกให้กับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ มีการจัดทำสัญญา แบ่งรายได้หรือผลประโยชน์ ดูแลนักกีฬาอาชีพให้อยู่ในกฎระเบียบให้เป็นไปตามมาตรฐานการแข่งขัน ที่ถูกกำหนดขึ้น สอดส่องดูแลนักกีฬาอาชีพ ทีม การถ่ายทอดสด การเป็นสปอนเซอร์ การเป็นผู้จำหน่ายหรือผู้จัดการแข่งขันให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและจัดให้มีการตรวจสอบการใช้สารเสพติด

ความเสียหายหรืออันตรายอันเกิดจากการบาดเจ็บในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันกีฬาอาชีพรายได้การแบ่งปันผลประโยชน์ระหว่างสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพกับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพ

มาตรา 22 ให้สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพออกระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาสำหรับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่อยู่ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแล ซึ่งต้องไม่ขัดหรือแย้งกับประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณเพื่อใช้บังคับเป็นการภายในให้ชัดเจน

ให้สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพกำหนดบทลงโทษนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่อยู่ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแลที่ฝ่าฝืนระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาตามวรรคหนึ่งหรือไม่ปฏิบัติตามประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณระเบียบหรือประกาศที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 29 เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองและส่งเสริมนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพให้นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพยื่นขอจดทะเบียนเป็นนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพต่อนายทะเบียนคุณสมบัติของผู้ขอจดทะเบียนหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขการยื่นขอจดทะเบียนการจดทะเบียนรายการหลักฐานการจดทะเบียนการเปลี่ยนรายการหลักฐานการจดทะเบียนการยกเลิกหลักฐานการจดทะเบียนการกำหนดแบบการจดทะเบียนให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา 31 วรรค 1 กล่าวว่า “นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่ได้รับบัตรประจำตัวตามมาตรา 30 มีสิทธิได้รับการคุ้มครอง การช่วยเหลือ การส่งเสริมและการสนับสนุนตามเงื่อนไขและมาตรการที่คณะกรรมการกำหนด รวมตลอดถึงสิทธิประโยชน์อื่นที่กฎหมายกำหนด”

สารกระตุ้นก่อนหรือขณะแข่งขันสำหรับนักกีฬาอาชีพ รวมไปถึงจัดเตรียมบุคลากรทางการแพทย์ให้พร้อมปฏิบัติหน้าที่ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการการแข่งขัน¹⁸

¹⁸พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 27 ในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอาชีพ ให้สโมสรกีฬาอาชีพและสมาคมกีฬาอาชีพมีหน้าที่ดูแลนักกีฬาอาชีพบุคลากรกีฬาอาชีพและบรรดากองเชียร์หรือผู้เข้าชมการแข่งขันซึ่งนิยมชมชอบนักกีฬาอาชีพหรือทีมของตนที่อยู่ภายในบริเวณสถานที่จัดการแข่งขันให้อยู่ในความเรียบร้อยตลอดระยะเวลาที่จัดการแข่งขันนัดที่ตนเข้าร่วมการแข่งขันนั้น

มาตรา 37 ในการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแต่ละรายการให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแจ้งแผนการบริหารจัดการเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน ซึ่งรวมถึงการแบ่งผลประโยชน์หรือรายได้ต่อนายทะเบียนก่อนการจัดการแข่งขัน ตามที่นายทะเบียนกำหนดและจัดให้มีมาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพและมาตรฐานความปลอดภัยสำหรับนักกีฬาอาชีพบุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ รวมทั้งผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ

มาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพและมาตรฐานความปลอดภัยตามวรรคหนึ่งให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนดโดยอย่างน้อยต้องกำหนดเรื่องให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพต้องดำเนินการดังต่อไปนี้

(1) ความปลอดภัยและมาตรฐานของอาคารสถานที่ที่จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพทางเข้าออกอาคารและสถานที่นั้นสิ่งอำนวยความสะดวกสถานที่และระบบที่จำเป็นต่อการควบคุมหรือดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพนั้น

(2) มาตรการควบคุมดูแลและรักษาความสงบเรียบร้อยในสถานที่ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

(3) การสอดส่องดูแลการปฏิบัติงานของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือการประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพมิให้มีพฤติกรรมที่สร้างความเสียหายแก่นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

(4) การจัดให้มีการตรวจสุขภาพนักกีฬาอาชีพโดยแพทย์แผนปัจจุบันและรับรองด้วยว่านักกีฬาอาชีพนั้นมีสุขภาพแข็งแรงเพียงพอที่จะเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพได้อย่างปลอดภัย

(5) การจัดให้มีบุคลากรทางการแพทย์อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่จำเป็นและเหมาะสมต่อการรักษาสุขภาพร่างกายของนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพอยู่ประจำสนามแข่งขันหรือสถานที่จัดกิจกรรมกีฬาอาชีพตลอดเวลาที่มีการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

3) การส่งเสริมด้านเงินลงทุน

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 40 ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ” ในการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการดำเนินงานเกี่ยวกับการช่วยเหลือ การสงเคราะห์ สวัสดิการการส่งเสริม การสนับสนุนการพัฒนาและการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอาชีพนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ เพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติ และสนับสนุนการแข่งขันทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ¹⁹ โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยจะเป็นผู้สนับสนุนเงินทุนให้กับสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สำหรับค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทุกรายการในการส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในระดับโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น

3.2 กฎหมายสาธารณรัฐเกาหลี

E-Sport ในสาธารณรัฐเกาหลีเริ่มมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 โดยการแข่งขันเกม Starcraft ที่สามารถสร้างยอดขายและสร้างชื่อเสียงให้นักกีฬาอาชีพที่เข้าร่วมแข่งขันของประเทศอย่างมาก ทำให้

(6) การอำนวยความสะดวกแก่นักกีฬาอาชีพบุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

¹⁹ พ.ร.บ.ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 40 ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ” ในการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการดำเนินงานเกี่ยวกับการช่วยเหลือ การสงเคราะห์ สวัสดิการการส่งเสริม การสนับสนุนการพัฒนาและการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอาชีพนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

มาตรา 44 เงินกองทุนให้ใช้จ่ายเพื่อกิจการดังต่อไปนี้

- (1) ช่วยเหลือด้านสวัสดิการแก่นักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ซึ่งประสบอุบัติเหตุหรือได้รับความเสียหายหรืออันตรายจากการแข่งขันกีฬาอาชีพและกรณีอื่นอันควรแก่การสงเคราะห์
- (2) สนับสนุนการพัฒนาแก่นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ
- (3) เชิดชูเกียรติแก่นักกีฬาอาชีพแห่งชาติและบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติ
- (4) ส่งเสริมและสนับสนุนการเตรียมนักกีฬาเพื่อให้เป็นนักกีฬาอาชีพทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ
- (5) ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพเพื่อหารายได้เข้ากองทุน

อุตสาหกรรมเกมเป็นที่นิยมและเมื่อการเล่นเกมเริ่มแพร่หลายสาธารณรัฐเกาหลีจึงเริ่มก่อตั้งองค์กรเกี่ยวกับอีสปอร์ตขึ้นชื่อว่าKorean e-Sports Association หรือ Kespa ในปี พ.ศ. 2543 ภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยว โดยมีการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างเต็มรูปแบบทั้งจากรัฐบาลและองค์กรต่าง ๆ ในภาคเอกชน มีเป้าหมายเพื่อผลักดันให้เกมกลายเป็นอีสปอร์ตเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมเกมและเพื่อเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเกมเมอร์ให้มีประสิทธิภาพออกสู่ตลาดเกมโลกอีกด้วย และในที่สุดเกมออนไลน์ก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเกาหลีที่มีการแข่งขัน การฝึกสอนเต็มรูปแบบและรัฐบาลเกาหลีทำให้ประชาชนมั่นใจว่าเกมสามารถทำให้พวกเขามีอาชีพที่มั่นคงได้ เมื่อนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ E-Sport มีความตั้งใจและจริงจังภาครัฐก็ให้ความร่วมมือและให้การสนับสนุนอย่างจริงจังเช่นกันโดยมีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ด้วยการจัดตั้งหน่วยงานดูแลเรื่องกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเฉพาะ ดังจะเห็นได้จากรายการแข่งขันมากมาย ที่มีเงินรางวัลมูลค่าสูงที่ชักชวนให้คนหันมาลงแข่งขันกันมากขึ้น การประชาสัมพันธ์หรือการถ่ายทอดสดออกโทรทัศน์ก็เหมือนกับการถ่ายทอดแข่งกีฬาทั่วไป ทำให้การแข่งขันเกมดูเป็นเรื่องปกติ นอกจากนี้ การฝึกฝนเพื่อลงแข่งกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ก็มีการฝึกฝนแบบจริงจัง มี Boot Camp ฝึกจากจุดเริ่มต้น มีโค้ชคอยดูแลกำกับ มีการเก็บตัวฝึกซ้อม พร้อมกับมุมมองที่ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport คือ กีฬาอีกรูปแบบหนึ่ง ทำให้มีการพัฒนาแบบก้าวกระโดดอย่างเห็นได้ชัด เกิดการพัฒนาไปเร็วกว่าชาติอื่น ๆ จึงมีนักกีฬาอาชีพ E-Sport เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในวงการ E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลี

สาธารณรัฐเกาหลีทำรายได้จากการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นจำนวนมาก โดยการจัดอันดับของ E-sports earnings เผยว่า สาธารณรัฐเกาหลีทำรายได้จากการแข่งขันเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก²⁰ ดังนี้

ปี	รายได้จากการแข่งขัน (หน่วย: เหยียดสหรัฐ)	นักกีฬาเข้าร่วมแข่งขัน (หน่วย: คน)
2555	3,783,493.88	394
2559	12,694,204.51	900

²⁰ Esports earnings, community-driven competitive gaming resource, History Navigation (Top Countries)

ปี	รายได้จากการแข่งขัน (หน่วย: เทรียณัฐรัฐ)	นักกีฬาเข้าร่วมแข่งขัน (หน่วย: คน)
2560	12,190,546.81	966
2561	14,280,420.33	1,229
2562	16,484,400.39	1,036

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นว่า สาธารณรัฐเกาหลีมีรายได้จากการแข่งขัน และนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ปี 2555 ที่ได้มีการจัดทำพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ขึ้น และมีการเข้ามากำกับ ดูแล ส่งเสริมอย่างจริงจัง ทำให้มีการพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็วกว่าประเทศอื่น ๆ

นอกจากนี้ สมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Korean e-Sports Association ก็มีบทบาทในฐานะประเทศเจ้าภาพกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ระดับโลกที่มีประวัติยาวนานมีการเปลี่ยนแปลงและความพยายามอย่างไม่สิ้นสุดในการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยสมาคมฯ พยายามที่จะสร้างระบบที่เป็นระบบของผู้เชี่ยวชาญในประเทศและมือสมัครเล่นเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงและสร้างบริการให้แก่ผู้เข้าชม มีการจัดสร้างสนามแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่ใหญ่เป็นอันดับ 4 ของโลก²¹ และมีนักกีฬาอาชีพเก่งเป็นอันดับต้น ๆ ของโลกเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ รัฐบาลของสาธารณรัฐเกาหลีได้มีการออกกฎหมายเพื่อกำกับ ดูแล ส่งเสริม E-Sport อย่างจริงจัง เพื่อกำหนดขอบเขต กติกาของการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ขึ้นโดยมีรัฐบาลของสาธารณรัฐเกาหลีให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ดังนี้

3.2.1 Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports)

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport หรือ Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports) จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุน ส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลีเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยม ยอมรับ จากทุกภาคส่วน

²¹ Stuti Srivastava, E-Sports Blog Series, RGNUL STUDENT RESEARCH REVIEW (RSRR), Regulating E-sports – an opportunity and a challenge, 5July 2562, P.1

โดยเริ่มตั้งแต่การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ จัดฝึกอบรม สนับสนุนให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ เปิดการเรียนการสอนให้ความรู้ประชาชน สนับสนุนการจัดการการแข่งขัน ถ้าหากภาครัฐไม่สามารถทำได้เท่าที่ควร ให้เอกชนเข้ามาร่วมดำเนินงานได้ รวมไปถึงสนับสนุนด้านเงินลงทุน การจัดตั้งกองทุน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันอีกด้วย นับได้ว่า สาธารณรัฐเกาหลีให้ความสำคัญและสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างแท้จริง โดยพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้ กำหนดนิยามของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และนักกีฬาอาชีพ ไว้ดังนี้

- (1) "E-Sport" หมายถึง เกมที่ผู้แข่งขันมีการแข่งขันกันเพื่อทำคะแนนหรือเพื่อชัยชนะด้วยผลิตภัณฑ์เกมที่กำหนดไว้ในวรรค1ข้อ2ของพระราชบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน กล่าวคือ ผลิตภัณฑ์วิดีโอที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถเล่นเกมได้โดยใช้เทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูลเช่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่คล้ายกัน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เพิ่มผลของการเรียนรู้และการออกกำลังกายเพิ่มเติม
- (2) "E-Sport Player" หมายถึง บุคคลผู้ที่ลงทะเบียนกับองค์กร E-Sport ตามหลักเกณฑ์ที่องค์กรกำหนด²²

นอกจากนี้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์นี้ ได้มีการกำหนดและดำเนินการตามแผนแม่บท ที่เป็นแผนขั้นพื้นฐานอย่างชัดเจน ดังนี้

- ก. กำหนดทิศทางพื้นฐานของการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport
- ข. การสร้างโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเติมพลังกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport
- ค. การฝึกอบรมทรัพยากรมนุษย์มืออาชีพสำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และการเพิ่มสิทธิและผลประโยชน์สูงสุดของทรัพยากรมนุษย์ดังกล่าว
- ง. การส่งเสริมการแข่งขันระหว่างประเทศและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และความร่วมมือระหว่างประเทศและการแลกเปลี่ยนใน E-Sport
- จ. การรักษาความปลอดภัยของทรัพยากรทางการเงินเพื่อส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport
- ฉ. การบำรุงรักษาและสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ระดับมืออาชีพและช่วยเหลือในการขยายฐาน E-Sport สำหรับทุกคน

²²Act on Promotion of E-Sports, Article 2 (Definitions)

ข. การส่งเสริมกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์และการสร้างโครงสร้างพื้นฐานสำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport²³

โดยพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้มีการกำหนดการกำกับ ดูแล สนับสนุน นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพไว้ ดังนี้

1) การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ระบุว่า การฝึกอบรมนักกีฬาอาชีพและบุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพด้าน E-Sport เป็นสิ่งจำเป็น รวมถึงเกมการออกอากาศและการวิจัยตามความจำเป็นเพื่อส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยอาจกำหนดให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ตามที่ได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาระดับอุดมศึกษา กำหนดหลักสูตรเฉพาะสำหรับฝึกอบรม พัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ E-Sport เพื่อให้ผลิตนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพที่มีความสามารถ ตรงตามที่ต้องการสำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport รวมถึงจัดสรรเงินลงทุนให้กับ

²³Act on Promotion of E-Sports, Article 6 (Formulation, etc. of Master Plans),

(2) A master plan shall include the following:

- 1) Basic direction of the promotion of e-sports;
- 2) Establishment of infrastructure for invigorating e-sports;
- 3) Training of professional human resources for e-sports and the maximization of rights and interests of such human resources;
- 4) Promotion of international tournaments and events relating to e-sports and international cooperation and exchange in e-sports;
- 5) Securing of financial resources for promoting e-sports;
- 6) Nurturing of, and support to, professional e-sports and assistance in expanding the base for e-sports for all and invigorating e-sports for all;
- 7) Promotion of scientific activities for e-sports and the creation of the infrastructure therefor;

มหาวิทยาลัยในการจัดหลักสูตรฝึกอบรม สัมมนา พัฒนาฝีมือ และให้ความรู้เพิ่มเติมกับนักกีฬาอาชีพ และบุคลากรอาชีพด้าน E-Sport²⁴ ยกตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัยซุงอัง (Chung-Ang University) ซึ่งถือเป็นมหาวิทยาลัยที่ติดอันดับ Top10 ด้านการส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ E-sport โดยมหาวิทยาลัยซุงอังได้เปิดการเรียนการสอนสาขาวิชาพิเศษเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ขึ้น เพื่อสร้างโปรแกรมเมอร์ลงแข่งขันโดยเฉพาะ อยู่ภายใต้คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นการสร้างชื่อเสียง และภาพลักษณ์ที่ดีงามให้กับมหาวิทยาลัยผ่านทางนักกีฬาอาชีพ E-Sport

และที่สำคัญสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีการกำหนดนโยบาย สวัสดิการของนักกีฬาอาชีพ โดยระบุ เงินเดือนขั้นต่ำสำหรับผู้เล่นมืออาชีพทุกคนและรับประกันว่าจะมีผลบังคับใช้อย่างน้อยหนึ่งปี สัญญาทั้งหมดกำหนดขึ้นเพื่อให้แน่ใจว่า นักกีฬาอาชีพจะได้รับการคุ้มครองด้วยรายได้ที่เพียงพอและมีความปลอดภัยในการทำงาน โดยสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ได้มีการลงนามในบันทึกข้อตกลงทางกฎหมายอย่างเป็นทางการ (MOU) กับ Legacy Pro Law บริษัทกฎหมายของสหรัฐอเมริกาในวันที่ 5 กันยายน 2560 เพื่อให้คำแนะนำทางกฎหมาย วางแผนกฎหมาย ปกป้องผลประโยชน์ของนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เกี่ยวกับวิชาชีพฯ ข้อตกลงสัญญาต่าง ๆ

²⁴Act on Promotion of E-Sports, Article 10 (Training of Professional Human Resources for e-Sports)

(1)The Minister of Culture, Sports and Tourism shall endeavor to train professional human resources for e-sports, including those for games, broadcasting, and research, as necessary to promote e-sports.

(2)In order to train professional human resources pursuant to paragraph (1), the Minister of Culture, Sports and Tourism may designate a university as defined in the Higher Education Act or other institution deemed necessary as an institution for training professional human resources for e-sports, as prescribed by Presidential Decree.

(3) The Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize an institution designated for training professional human resources for e-sports, pursuant to paragraph (2), within budgetary limits, for expenses incurred therein, as prescribed by Presidential Decree.

(4) Other matters necessary for training professional human resources for e-sports shall be prescribed by Presidential Decree.

โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักกีฬาสมัครเล่นสามารถนำคำแนะนำ วิธีการทางกฎหมายไปใช้อย่างเท่าเทียมกัน กับนักกีฬามืออาชีพในต่างประเทศเพื่อป้องกันความเสียหายที่เกิดจากตัวแทนที่ผิดกฎหมายอีกด้วย

2) การจัดการแข่งขัน

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีการแข่งขันที่สูงมาก ๆ ในสาธารณรัฐเกาหลี ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การศึกษาการฝึกซ้อม ทำให้นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องต้องแข่งขันและพัฒนา ตนเองให้ได้มากที่สุดเพื่อเป็นอันดับต้น ๆ ในอุตสาหกรรมเกม ควบคู่ไปกับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม จากรัฐบาล และสำหรับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมในสาธารณรัฐเกาหลี กระทรวงวัฒนธรรมกีฬา และการท่องเที่ยวมีหน้าที่กำหนดมาตรฐาน ขั้นตอนในการคัดเลือกเกม และแต่งตั้งหน่วยงานเข้ามา รับผิดชอบในการกำหนดเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยแต่ละเกมที่ คัดเลือกต้องเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่กำหนดและต้องผ่านการอนุมัติจากกระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและ การท่องเที่ยว และหากหน่วยงานที่รับผิดชอบไม่สามารถปฏิบัติงานให้เป็นไปตามที่กระทรวงกำหนด สามารถเพิกถอนและเปลี่ยนหน่วยงานรับผิดชอบได้ทันที โดยวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการคัดเลือกเกม สำหรับแข่งขัน คือ เพื่อกระจายและส่งเสริมกิจกรรม E-Sport ให้เป็นมาตรฐานและกำหนดขั้นตอนที่ เหมาะสมเพื่อเลือกเกมที่เหมาะสม ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการจัดการการแข่งขันควบคู่ไปกับการคัดเลือก เกม ดังนี้

(1) คุณสมบัติของการจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport กับเกมที่ต้องใช้ในการ แข่งขันโดยจะต้องทราบถึงข้อมูลพื้นฐานและสภาพแวดล้อมของการจัดการการแข่งขันเกมในแต่ละ รายการ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นกีฬาอาชีพและทั่วไป

กีฬาอาชีพ หมายถึงกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่ได้รับการยอมรับให้มีการจัดแข่งขัน สำหรับนักกีฬาอาชีพ มีการลงทุนกับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพอย่าง ต่อเนื่อง มีการจัดโครงสร้างในสมาคมหรือสโมสรกีฬาที่ชัดเจน

กีฬาทั่วไปหมายถึง กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่สามารถจัดขึ้นโดยทั่วไป ผู้เข้าแข่งขันไม่ จำเป็นต้องเป็นนักกีฬาอาชีพก็สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้แต่จะต้องได้รับการยืนยันว่า ในอนาคตจะมีการพัฒนาการจัดการการแข่งขันและผู้เข้าแข่งขันที่ชัดเจนขึ้นและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไป

(2) ถึงแม้ว่าคุณสมบัติของของการจัดการการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport กับเกมที่ไม่ ได้รับการคัดเลือก จะได้รับการยอมรับว่าผ่านการพิจารณาคัดเลือกเกมตามประเภทเหตุการณ์ของ

การจัดการการแข่งขันแล้ว แต่ก็จำเป็นต้องได้รับการตรวจสอบอีกครั้งหลังจากผ่านช่วงระยะเวลาการประเมินหรือผ่านการจัดการการแข่งขันแล้ว เพื่อที่จะได้รับเลือกให้เป็นเกมที่เป็นมาตรฐานในการแข่งขันต่อไป

โดยการคัดเลือกเกมเพื่อใช้ในการแข่งขันมีขั้นตอนการยื่นขอพิจารณาและเกณฑ์การประเมินดังนี้

(1) การจัดเตรียม: จะต้องมีการจัดเตรียมเอกสารและกรอกข้อมูลใน 'แบบฟอร์มการพิจารณาการคัดเลือกเกมสำหรับการแข่งขันกีฬา E-Sport' และแนบข้อมูลเพื่อพิสูจน์รายการการประเมินผล และส่งไปยังคณะกรรมการ

(2) การวิเคราะห์บททวน: หน่วยงานที่ได้รับการแต่งตั้งดำเนินการพิจารณา จากการทดสอบเกมและการสำรวจที่เกิดขึ้นจริงในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ครั้งก่อนหน้า และพิจารณาคุณสมบัติของเกม E-Sport โดยจะมีการศึกษาจัดทำรายงานและส่งไปยังคณะกรรมการเพื่อพิจารณาและตรวจสอบว่าเกมเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับ E-Sport หรือไม่

(3) คณะกรรมการพิจารณา: การประเมินความเหมาะสม พิจารณาจากการประเมินคะแนนสำหรับเกมที่ได้รับการตัดสินว่าเหมาะสม

(4) การแจ้งผลการพิจารณา: แจ้งผลการคัดเลือกเกมอย่างเป็นทางการและรายการเกมที่ถูกรัดค้านให้กับผู้ยื่นเอกสารขอพิจารณาเกม เพื่อนำไปใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

(5) การคัดค้านและการพิจารณาซ้ำ: หากมีการคัดค้านเกิดขึ้น ผู้ยื่นขอพิจารณาเกมสามารถแก้ไขและยื่นขอพิจารณาอีกครั้งได้ภายใน 30 วันนับจากวันที่ได้รับแจ้งการตัดสินใจ²⁵

เกมสำหรับแข่งขันรายการต่าง ๆ จำเป็นต้องได้รับใบอนุญาต โดยจะมีการระบุหมายเลขในใบอนุญาต เพื่อให้แน่ใจว่าทุกบัญชีวิดีโอเกมเชื่อมโยงกัน และเพื่อให้รัฐบาลสามารถตรวจสอบการเล่นเกมที่ ซึ่งเป็นวิธีการเดียวกันกับที่รัฐบาลใช้สำหรับควบคุมการเล่นเกมที่ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 16 เล่นเกมออนไลน์ระหว่างเที่ยงคืนถึง 6 โมงเช้า โดยร่วมมือกับสมาคมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

²⁵Kespa E-Sport Association, ข่าวประชาสัมพันธ์, การคัดเลือกเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และคำแนะนำ, ประกาศ ณ วันที่ 28 มกราคม 2563

นอกจากนี้สาธารณรัฐเกาหลียังเข้ามาให้ความช่วยเหลือในการแลกเปลี่ยน ประชาสัมพันธ์ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในวงการ E-Sport และเพิ่มขีดความสามารถในการ แข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้เกิดการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง และทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศเป็นอันดับหนึ่งในโลก โดยรัฐบาลได้เข้ามาสนับสนุนเงินลงทุนให้กับสมาคมหรือ องค์กรต่าง ๆ ที่ดำเนินงานเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และเข้าร่วมสมาคม E-Sport นานาชาติ²⁶

²⁶Act on Promotion of E-Sports, Article 12 (Support for Diversification of Games)

(1) In order to promote the diversification of e-sports games, the Minister of Culture, Sports and Tourism may designate an institution responsible for the selection of games and may authorize the institution to select e-sports games.

2) If an institution responsible for the selection of games under paragraph (1) fails to meet the requisites for designation, the Minister of Culture, Sports and Tourism may revoke the designation thereof, as prescribed by Presidential Decree.

(3) Matters necessary for the requisites for the designation of an institution responsible for the selection of games under paragraph (1), the procedures for filing an application for designation, operating such institution, and selecting games, the subject matter eligible for the selection of games, the standards for the selection of games, and the procedure for filing an application for the selection of games shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism.

Article 14 (Assistance in International Exchange and Overseas Publicity),

(1) In order to invigorate international exchanges of e-sports, the Government may provide necessary assistance to the following institutions relating to e-sports:

1. The International e-Sports Federation;

2. Other institution or organization, the capital of which is partially funded by the Government.

(2) In order to enhance the competitiveness of domestic e-sports and invigorate the expansion of overseas markets, the Government may implement programs for overseas publicity.

3) การส่งเสริมด้านเงินลงทุน

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ระบุว่า รัฐบาลจะต้องพยายามปฏิบัติ และดำเนินการตามแผนแม่บทและแผนการดำเนินงานจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ โดยรัฐบาล องค์กรสาธารณะหรือองค์กรธุรกิจที่มีส่วนร่วมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถจัดหาเงินทุนที่จำเป็นเพื่อสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยอาจสนับสนุนเงินลงทุนทั้งหมดหรือบางส่วนสำหรับค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และหากรัฐบาลเห็นว่ามีความจำเป็น สามารถจัดตั้งศูนย์กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นเพื่อดำเนินงานได้²⁷ เพื่อเป็นการสนับสนุน พัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ และส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมในประเทศ ทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เติบโตขึ้น และเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก

(3) In order to efficiently support a program implemented pursuant to paragraph (1), the Minister of Culture, Sports and Tourism may entrust a relevant institution or organization specified by Presidential Decree with such program or may authorize such institution or organization to implement such program vicariously and may subsidize such institution or organization, within budgetary limits, for expenses incurred therein.

²⁷Act on Promotion of E-Sports, Article 8 (Financial Support, etc.)

(1) The State and local governments shall endeavor to secure funds required for effectively implementing the master plan and implementation plan.

(2) When a public institution, an e-sports organization, or a business entity engaged in e-sports intends to take a measure aimed at enhancing the competitiveness of e-sports according to the relevant master plan or implementation plan, the Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize such institution, organization, or business entity, within budgetary limits, for expenses incurred therein.

(3) If the Minister of Culture, Sports and Tourism deems it necessary to promote e-sports, he or she may establish e-sports facilities, consulting with the head of a local government. In such cases, the Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize such local government, within budgetary limits, for expenses incurred therein.

ตัวอย่างหน่วยงานที่เข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลี คือ ATU Partners หรือบริษัทหลักทรัพย์ภาคเอกชนของเกาหลีได้ก่อตั้งขึ้นในเดือนพฤษภาคมพ.ศ. 2562 เป็นกองทุนPrivate Equity หรือ PE โดยการนำเงินของผู้ลงทุนที่มีฐานะการเงินดีไปลงทุนในกิจการเป้าหมายที่มีศักยภาพในการเติบโตสูง ซึ่งกองทุนดังกล่าวนี้ เชี่ยวชาญด้านการลงทุนแบบไลฟ์สไตล์รุดตลาด E-Sport และเป็นกองทุนที่อ้างว่าเป็นกองทุนแรกในเอเชียที่อุทิศตนเพื่อการลงทุนในบริษัทที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลงทุนในโครงการเนื้อหาทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์E-Sport ซึ่งก่อนที่จะมีการเปิดตัวกองทุนอย่างเป็นทางการ ATU Partners ได้ทำการซื้อและลงทุนครั้งสำคัญกับ DRX ซึ่งเป็นหนึ่งในทีม League of Legends ที่มีชื่อเสียงที่สุดในจำนวนที่ไม่เปิดเผย ซึ่ง DRX เดิมชื่อ Kingzone Dragon X ได้มีการผลิตผู้ชนะเลิศอันดับหนึ่งในการแข่งขัน League of Legends Championship Korea ถึงสองครั้งนอกจากนี้ยังเป็นเจ้าของทีมที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศในการแข่งขันกลางฤดูการแข่งขันRift Rivalsปีพ.ศ. 2561และอันดับที่หนึ่งใน ปี พ.ศ. 2562²⁸

3.2.2 National Sports Promotion Act

สาธารณรัฐเกาหลีประกาศใช้รัฐบัญญัติส่งเสริมการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2555 มีการกำหนดมาตรการต่าง ๆ ให้ทุกภาคส่วนทั้งของรัฐและเอกชนรวมทั้งสถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมกีฬาและมีการกำหนดบทลงโทษให้กับนักกีฬาอาชีพและบุคลากรอาชีพ โดยลงโทษให้จำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกิน 50 ล้านบาท สำหรับบุคคลต่อไปนี้

1) บุคคลที่เล่นเพื่อรับเงินโดยกระทำความผิดที่ต้องห้ามตามมาตรา 26 (1) กล่าวคือ รับเงินหรือผลประโยชน์ทางการเงินอื่น ๆ จากบุคคลภายนอกที่นอกเหนือจากมูลนิธิส่งเสริมการกีฬาโอลิมปิกแห่งโซลหรือผู้ประกอบการที่ได้รับมอบหมายจากตัวพนักกีฬาหรือสิ่งอื่นที่คล้ายคลึงกัน และมอบผลประโยชน์ด้านทรัพย์สินหรือการเงินแก่ผู้ชนะเลิศการแข่งขัน

2) บุคคลที่ประกอบกิจกรรมใด ๆ ที่อ้างถึงในข้อ 26 (2) กล่าวคือ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพนันการแข่งขัน การจำหน่ายตั๋วพนันต่าง ๆ

²⁸ Michael Tan, Asia Tech daily, S Korean PE firm ATU Partners Investing in Esports with \$17m Fund, Published 17 January 2563

3) บุคคลที่สัญญาว่าจะจัดหาจัดทำหรือแสดงความตั้งใจในการจัดหาทรัพย์สินหรือผลประโยชน์ทางการเงินภายใต้ข้อ 26 (3) และ (4) จากการเดิมพันการแข่งขัน

4) ผู้เล่นผู้จัดการโค้ชหรือผู้ตัดสินของเหตุการณ์การเดิมพันกีฬาที่ได้รับอนุญาต ผู้บริหารหรือพนักงานของบริษัทในเครือกีฬาที่ละเมิดข้อ 26 (3) หรือ (4)²⁹ จากการเดิมพันการแข่งขัน

²⁹ NATIONAL SPORTS PROMOTION ACT, Article 48 (Penal Provisions), Any of the following persons shall be punished by imprisonment for not more than five years or by a fine not exceeding 50 million won:

1. A person who plays for monetary reward by committing an offence prohibited under Article 26 (1);

2. A person who engages in any activity referred to in Article 26 (2) 1;

3. A person who promises to provide, provides or express his/her intention to provide property or financial benefits under Article 26 (3) and (4);

4. The player, manager, coach or referee of an authorized sports betting event, or the executive or employee of an athletic affiliate who violates Article 26 (3) or (4);

Article 26 (Prohibition, etc. of Similar Acts),

(1) No person, other than the Seoul Olympic Sports Promotion Foundation or an entrusted business operator, may issue sports betting tickets or similar things (or issue them by means of information and communications networks) and provide property or financial benefits (hereinafter referred to as "similar act") to persons who win at the betting.

(2) No person shall engage in any of the following activities:

1) Designing, manufacturing or distributing a system of issuing sports betting tickets or similar by means of information and communications networks under Article 2 (1) 1 of the Act on Promotion of Information and Communications Network Utilization and Information Protection, etc., or providing such things to the public for use;

2) Providing information concerning sports games for similar acts;

3.2.3 CRIMINAL CODE

ประมวลกฎหมายอาญาของสาธารณรัฐเกาหลี มาตรา 314 ได้กำหนดโทษทางอาญาสำหรับบุคคลที่แทรกแซงธุรกิจการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ต่าง ๆ ของผู้จัดการแข่งขัน โดยใช้วิธีการแก้ไขผลการแข่งขันหรือวิธีการฉ้อโกงอื่น ๆ และมาตรา 317 ให้ลงโทษทางอาญาแก่บุคคลที่ฉ้อโกงบริษัทนั้น โดยการแก้ไขผลการแข่งขันและได้รับผลประโยชน์ทางการเงินจากการแข่งขัน ซึ่งกฎหมายดังกล่าวนี้จะเป็นการกำกับดูแล ควบคุม การจัดการการแข่งขันอีกทางหนึ่ง นอกเหนือจากพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport หรือ ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS³⁰

3.2.4 YOUTH PROTECTION ACT

พระราชบัญญัติคุ้มครองเยาวชน ของสาธารณรัฐเกาหลี มาตรา 26 วรรค 1 ระบุว่า ให้จัดให้มีระบบปิดที่จำเป็นสำหรับผู้ให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต โดยจะต้องปิดกั้นการเข้าถึงเกมอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปีระหว่างเวลาเที่ยงคืนถึง 6 โมงเช้า ซึ่งระบบบังคับปิดดังกล่าวสามารถบังคับใช้กับเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-

3) Publicizing similar acts, or mediating or recommending the purchase of sports betting tickets or similar things.

(3) No player, manager, coach, or referee of an authorized sports betting event nor any executive or employee of an athletic affiliate shall receive, request or promise property or financial benefits in response to an unlawful request concerning an authorized sports betting event.

(4) No player, manager, coach, or referee of an authorized sports betting event nor any executive or employee of an athletic affiliate shall provide, request or promise to provide, a third party with property or financial benefits in response to an unlawful request concerning an authorized sports betting event.

³⁰ Criminal Code, (Changwon District Court Decision 2016 GoDan 892 rendered on June 2, 2016), Article 314 provides for criminal penalties on a person who interferes with the business of a tournament organizer by fixing the outcome of a match or other fraudulent means.

Criminal Code, (Changwon District Court Decision 2016 GoDan 4257 rendered on May 11, 2017), Article 317 provides for criminal penalties on a person who defrauds a betting company by fixing the outcome of a match and thereby obtains a financial gain.

Sport ตามมาตรา 59 ข้อ 5 คือ ให้ลงโทษทางอาญาสำหรับผู้ละเมิดระบบบังคับปิดโดยจำคุกสูงสุดสองปีหรือปรับสูงสุด 20 ล้านบาท ซึ่งกฎหมายฉบับนี้ถือเป็นส่วนช่วยที่สำคัญที่ช่วยกำกับ ดูแลนักกีฬาอาชีพ E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลีอีกทางหนึ่ง³¹

³¹ Youth Protection Act, Article 26, Paragraph 1 provides for a mandatory shutdown system under which Internet game service providers (generating KRW 30 billion or more of annual sales) must block access to the Internet game by juveniles under the age of 16 between midnight and 6 am. The mandatory shutdown system even applies to juveniles participating in an esports tournament. Youth Protection Act, Article 59, Item 5 provides for criminal penalties on a person who violates the mandatory shutdown system (imprisonment for up to two years or a fine of up to KRW 20 million).

บทที่ 4

แนวทางในการนำกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีมาปรับใช้กับประเทศไทย

ในบทนี้จะวิเคราะห์กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ประกอบกับกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีในการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยนำมาพิจารณาเกี่ยวกับการกำกับดูแลนักกีฬาอาชีพ การจัดการการแข่งขันและการส่งเสริมด้านเงินลงทุน และนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนากฎหมายไทย

4.1 แนวทางการพัฒนากฎหมายไทย

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยได้รับการลงนามอนุมัติให้เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 โดยคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยคือ สามารถจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้ โดยจะต้องมีข้อบังคับสมาคม และจดทะเบียนต่อเจ้าหน้าที่ ซึ่งข้อบังคับของสมาคมภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยนั้น ระบุเพียง วัตถุประสงค์ของการจัดตั้ง การเข้าเป็นสมาชิก และการดำเนินงานของสมาคม แต่กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ไม่ถูกบรรจุให้อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ถึงแม้ว่า พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 จะเป็นกฎหมายสำคัญในการกำกับ ดูแล และส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ส่งผลให้ประเทศไทยยังคงไม่มีมาตรการที่เป็นมาตรฐานในระดับสากลในการกำกับ ดูแล และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี ที่เห็นความสำคัญของการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศเป็นสำคัญ โดยได้มีการจัดทำพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ขึ้น และเพิ่มข้อกำหนดเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปในกฎหมายอื่น ๆ เพื่อกำกับ ดูแล และส่งเสริมอย่างจริงจัง

จากการศึกษากฎหมายไทยเกี่ยวกับการกำกับ ดูแล และส่งเสริมการกีฬา กับกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี ทำให้สามารถนำข้อกำหนดต่าง ๆ มาเป็นแนวทางในการพัฒนากฎหมายไทย เกี่ยวกับการกำกับ ดูแล และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้ ดังนี้

1) การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับ ดูแล และควบคุมโดยการกีฬาแห่งประเทศไทย ตามกฎหมายของประเทศไทย (พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558)

ได้มอบหมายให้สมาคมฯ ทำหน้าที่กำกับ ดูแล คัดเลือกนักกีฬาสำหรับเข้าแข่งขันรายการต่าง ๆ ในนามสมาคมหรือในนามประเทศ รวมถึงสนับสนุนเงินทุนให้นักกีฬาสำหรับค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการแข่งขันสำหรับกีฬาโอลิมปิกและซีเกมส์ ซึ่งในปัจจุบันการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีการจัดอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปีทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เกิดจากภาคเอกชน ทำให้นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพที่เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในรายการต่าง ๆ นี้ จะต้องได้รับการคัดเลือกและทำสัญญาจ้าง ข้อตกลงต่าง ๆ รวมถึงรายได้สวัสดิการ การแบ่งผลประโยชน์จากการชนะเลิศการแข่งขันกับภาคเอกชนที่จัดการแข่งขันด้วยตนเอง โดยสมาคมฯ ไม่สามารถเข้ามาเกี่ยวข้องใด ๆ ถึงแม้ว่าการแข่งขันรายการนั้น จะสร้างชื่อเสียง เสริมภาพลักษณ์ให้กับประเทศไทยก็ตาม³²

เมื่อเปรียบเทียบกับ Act On Promotion Of E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลี ที่ให้ความสำคัญกับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพเป็นอย่างมาก สาธารณรัฐเกาหลียังได้มีการจัดทำ MOU กับบริษัทกฎหมายของสหรัฐอเมริกา เพื่อให้แน่ใจว่านักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ของประเทศจะได้รับการคุ้มครอง พัฒนาและส่งเสริมอย่างจริงจัง โดยกำหนดเงินเดือนขั้นต่ำ รับประกันนักกีฬาอาชีพทุกคนว่าจะได้รับความคุ้มครอง ได้รับค่าจ้างอย่างเป็นธรรมตลอดระยะเวลาในการเป็นนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ E-Sport รวมไปถึงพระราชบัญญัติคุ้มครองเยาวชนที่ได้มีการกำหนดระบบปิด เพื่อกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์สำหรับเด็กและเยาวชนไม่ให้เล่นเกมเกินเวลา ที่จะส่งผลกระทบต่อถึงการเรียน การดำเนินชีวิต ให้การเล่นเกมส์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหากไม่ทำตามจะต้องได้รับโทษตามกฎหมาย

นอกจากนี้ ในเรื่องของ การคัดเลือกนักกีฬาอาชีพของประเทศไทย ยังคงเป็นการคัดเลือกจากการลงแข่งเพื่อหาผู้ชนะในเกมต่าง ๆ ที่จะได้รับหน้าที่เป็นตัวแทนไปเข้าร่วมแข่งขันระดับประเทศ สำหรับคุณสมบัติของนักกีฬาที่ความประสงค์จะเข้าร่วมแข่งขันหาผู้ชนะ มีเพียงการกำหนดคุณสมบัติขั้นต้นในการลงสมัคร โดยสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยจะเป็นผู้กำหนดคุณสมบัติของนักกีฬา ซึ่งจะมีการแบ่งนักกีฬาอาชีพเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทเยาวชน และ ประเภทประชาชน เช่นเดียวกันกับสาธารณรัฐเกาหลี แต่สิ่งที่สาธารณรัฐเกาหลี แตกต่างจากประเทศไทย คือสาธารณรัฐเกาหลีได้มีการระบุไว้ในกฎหมายมาตรา 10 ของ Act On Promotion Of E-Sport อย่างชัดเจน สำหรับการฝึกอบรม พัฒนา นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ โดยได้มีการกำหนดให้สถาบันการศึกษาภายใต้พระราชบัญญัติการศึกษาระดับอุดมศึกษา เปิดสอนหลักสูตรกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มีการมอบสิทธิพิเศษให้นักกีฬาได้เข้าศึกษาต่อ และมอบทุนกับผู้ที่มีความสามารถที่ผ่านการทดสอบการเล่นเกมส์ก่อนเข้าศึกษา โดยเกณฑ์การรับนักศึกษาคือ 20% สำหรับการชนะเลิศแข่งขัน 80% สำหรับทักษะและ

³² สัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย), 16 มกราคม 2563

ประสบการณ์ระหว่างการเล่นเพื่อเป็นการผลิตนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพโดยตรง มุ่งมั่นนักกีฬาให้ มีศักยภาพเพื่อเข้าสู่การแข่งขัน ซึ่งพระราชบัญญัตินี้เป็นการคัดเลือกนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ระดับหนึ่ง และสามารถแน่วใจนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ จะมีฝีมือ มีความสามารถ ได้รับการ ยอมรับ และสามารถเป็นตัวแทนประเทศในการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่าสาธารณรัฐเกาหลีสนับสนุนเรื่องการแข่งขัน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็น อย่างมาก โดยยอมรับว่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นเกมกีฬาชนิดหนึ่ง ซึ่งต้องใช้ความสามารถ และทักษะหลายประการ นักกีฬาอาชีพสามารถดำรงชีพอยู่ได้ด้วยการแข่งขันเล่นเกม มีการรับ เงินเดือนเป็นค่าจ้างเหมือนกับการทำงานประจำอื่น ๆ อีกด้วย

ดังนั้น เพื่อเป็นการกำกับ ดูแล และส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้อง กับกีฬาอาชีพในประเทศไทย รัฐบาลควรปฏิบัติตามแนวทางในการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ดังนี้

- (1) การกีฬาแห่งประเทศไทยจำเป็นต้องเพิ่มอำนาจ หน้าที่ ขอบข่ายการทำงานให้สมาคมอี สปอร์ตแห่งประเทศไทยในการกำกับ ดูแล คัดกรอง นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ ที่เกี่ยวข้องทั้งกีฬาอาชีพทุกคน ไม่ยกเว้นเฉพาะนักกีฬาอาชีพโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น โดยมอบหมายให้สมาคมฯ เป็นศูนย์กลางในการดูแล ประสานงาน เยียวยา ให้ความ ช่วยเหลือ กรณีเกิดการร้องเรียน หรือได้รับความไม่เป็นธรรมในสัญญา การจ้างงาน เป็น ต้น และสมาคมฯ ต้องจัดทำข้อบังคับ และข้อปฏิบัติเป็นลายลักษณ์อักษรให้ชัดเจน และ เป็นมาตรฐาน เพื่อให้ให้นักกีฬาได้รู้ถึงสิทธิประโยชน์ที่ควรจะได้รับจากการเป็นนักกีฬา อาชีพ เพิ่มเติมจากคุณสมบัติของผู้สมัครที่มีการจัดทำไว้แล้ว โดยสามารถยืดหยุ่นในแต่ ละการคัดเลือก มีการแบ่งสายนักกีฬา และกำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการคัดเลือก รวมไปถึง หลักเกณฑ์คัดเลือกนักกีฬาสำรอง โดยอาจพิจารณาจากผู้มีลำดับรองลงมา เป็นต้น
- (2) รัฐบาลต้องประกาศให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาอาชีพ โดยบรรจุกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ 2556 เพื่อที่จะ รับรองสถานะความเป็นนักกีฬาอาชีพ ให้มีความมั่นคงในการประกอบอาชีพกีฬา เนื่องจากพระราชบัญญัตินี้ มีมาตราที่ประกาศใช้สำหรับกำกับ ดูแล ส่งเสริมนักกีฬา อาชีพ บุคลากรอาชีพที่เกี่ยวกับการกีฬาที่สำคัญ โดยระบุถึง การเข้าเป็นสมาชิกสมาคม การจัดทำสัญญา รายได้ ผลประโยชน์และสวัสดิการต่าง ๆ ที่นักกีฬาอาชีพ บุคลากร อาชีพพึงได้รับ รวมไปถึงการได้รับการคุ้มครองด้านความปลอดภัย การเยียวยารักษาทั้ง ด้านร่างกายและจิตใจ การกำหนดบทลงโทษ หากกระทำความผิดและหากไม่ได้รับความ ยุติธรรมสามารถฟ้องร้องได้ ซึ่งข้อกฎหมายเหล่านี้ถือเป็นข้อกำหนดพื้นฐานที่เป็น มาตรฐานสำหรับกำกับ ดูแลและส่งเสริมนักกีฬาอาชีพและควรมีการกำหนดมาตรการใน เรื่องต่าง ๆ เพื่อให้มีระเบียบมีความสอดคล้องกับมาตรฐานสากล ตลอดจน มีมาตรการ ดูแลสัญญาระหว่างนักกีฬาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสวัสดิการและความปลอดภัยของ

นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ซึ่งภาครัฐสามารถเข้าไปกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำได้ เป็นการเพิ่มศักยภาพให้วงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศอีกระดับหนึ่ง โดยไม่เลือกสนับสนุนเฉพาะการแข่งขันระดับโอลิมปิกและซีเกมส์

- (3) รัฐบาล สมาคมฯ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรนำ Act On Promotion Of E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้ โดยเข้ามากำกับและส่งเสริมอีกชั้นหนึ่งในส่วนของการสนับสนุนการศึกษาและเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport หรือมีการจัดฝึกอบรมอย่างเป็นทางการในทุกภาคส่วน ทั้งนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เช่น จัดฝึกอบรมผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน ผู้ประสานงาน เป็นต้น โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยต้องมอบอำนาจหน้าที่ให้สมาคมฯ เข้าไปประสานงานกับสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนและรัฐบาล ภายใต้กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อขอความร่วมมือ เสนอแนะนโยบาย แผนพัฒนาการศึกษา สนับสนุนด้านวิชาการ ปฏิรูปการเรียนรู้ให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกันและช่วยกันยกระดับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้มีคุณภาพ โดยเพิ่มหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการ เทคโนโลยี หรืออื่น ๆ เข้าไปในระบบการศึกษา และจัดพัฒนา ฝึกอบรม ความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้กับประชาชนที่สนใจ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เป็นการพัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน เพื่อให้มั่นใจว่า นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพของประเทศไทยมีการพัฒนาฝีมือขึ้น มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในระดับสากล มีนักกีฬาอาชีพเพิ่มขึ้นและสามารถส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันในระดับต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ จะส่งผลให้นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ที่มีทักษะความรู้ ความสามารถ เพิ่มมากขึ้น และเป็นการสร้างมาตรฐานการกำกับ ดูแล คุ้มครองนักกีฬาอาชีพให้กับประเทศไทย ทำให้สามารถนำเอามาตรฐานดังกล่าวไปปรับใช้ได้ทุกภาคส่วน มีความเป็นสากล เป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจอุตสาหกรรมเกมมากขึ้นด้วย

2) การจัดการแข่งขัน

ในปัจจุบัน รัฐบาลและเอกชนมีการจัดการการแข่งขัน การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างแพร่หลายตลอดทั้งปีทั้งในและต่างประเทศ มีผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport จำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็น นักกีฬาอาชีพ นักพากย์ ผู้จัดการแข่งขัน สปอนเซอร์ ผู้ผลิตและ

จำหน่ายสินค้า รวมไปถึงผู้เข้าชมการแข่งขันจากออนไลน์ และเข้าชมภายในสนามโดยตรง³³ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการจัดการแข่งขันในแต่ละครั้ง เพื่อให้เกิดความเป็นมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับในระดับสากล คือ ความปลอดภัยในสถานที่จัดงาน มาตรการรักษาความสงบ รวมไปถึงการอำนวยความสะดวกให้กับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และจัดให้มีบุคลากรทางการแพทย์ระหว่างการแข่งขัน ตลอดไปจนถึงสิ้นสุดระยะเวลาการแข่งขัน ซึ่งประเทศไทยมี พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 37 ที่กล่าวว่า “ในการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแต่ละรายการ ให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแจ้งแผนการบริหารจัดการเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน ซึ่งรวมถึงการแบ่งผลประโยชน์หรือรายได้ต่อนายทะเบียนก่อนการจัดการแข่งขัน ตามที่นายทะเบียนกำหนดและจัดให้มีมาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ และมาตรฐานความปลอดภัยสำหรับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ รวมทั้งผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอาชีพมาตรฐาน” แต่พระราชบัญญัตินี้ไม่สามารถนำมาบังคับใช้ได้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ถึงแม้จะเป็นการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพและผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ รวมทั้งผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอาชีพ

นอกจากในเรื่องของมาตรฐาน ความปลอดภัย การควบคุมดูแลการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport แล้ว การเลือกใช้ “เกม” ในแต่ละการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ก็ยังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง โดยตลอดมา ภาคเอกชนในประเทศไทย ถือเป็นผู้จัดการการแข่งขันรายใหญ่ สามารถดำเนินการจัดการแข่งขันโดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต รวมไปถึงการคัดเลือกเกมในการแข่งขัน ก็ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของภาคเอกชนเองทั้งหมด สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับ ดูแล ทำให้ในหลายครั้งมีการใช้เกมที่ไม่เหมาะสม ยกตัวอย่าง เช่น การใช้เกมยิงซึ่งแตกต่างจากสาธารณสุขเกาหลี ที่ต้องปฏิบัติตาม ACT ON PROMOTION OF E-SPORT อย่างเคร่งครัด ในการคัดเลือกเกมที่จะมาใช้ในการแข่งขัน โดยทุกครั้งก่อนที่จะมีการจัดการการแข่งขัน ผู้จัดงานจะต้องคัดเลือกเกมให้มีความเหมาะสม ไม่เป็นอันตรายต่อนักกีฬาอาชีพ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ และผู้เข้าชมการแข่งขัน โดยจะต้องจัดทำเอกสาร ยื่นเรื่องไปที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพิจารณาใช้เกมในการจัดการแข่งขัน เมื่อได้รับอนุญาตแล้วจึงจะสามารถจัดแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้³⁴ ทำให้การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของสาธารณสุขเกาหลีเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน ได้รับการยอมรับในระดับสากลอีกด้วย

³³ Chatchai Mark Wangwittana, บทความ มีอาชีพอะไรบ้างในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต, 10 กุมภาพันธ์ 2562

³⁴ Kespa E-Sport Association, ข่าวประชาสัมพันธ์, การคัดเลือกเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และคำแนะนำ, ประกาศ ณ วันที่ 28 มกราคม 2563

แนวทางในการพัฒนาการจัดการแข่งขันในประเทศไทย สามารถทำได้ ดังนี้

- (1) รัฐบาลต้องประกาศบรรจุกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปใน พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เพื่อที่จะสามารถนำหลักเกณฑ์ การปฏิบัติในการจัดการการแข่งขัน การอำนวยความสะดวก การรักษาความปลอดภัย มาบังคับใช้กับการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และพิจารณาเพิ่มอำนาจหน้าที่ให้กับสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในการสอดส่อง ดูแล ความเรียบร้อย และมีอำนาจในการเข้าไปกระทำการใด ๆ หากเห็นสมควรว่า การจัดการการแข่งขันดังกล่าวไม่เป็นไปตามที่ขออนุญาต เพื่อเป็นการกำกับ ดูแล ให้การจัดการการแข่งขัน หรือการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยเป็นไปอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน มีการขออนุญาต มีการวางแผนการจัดการที่เป็นมาตรฐานและปลอดภัย โดยมาตรฐานในการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่ต้องพิจารณา ได้แก่ การบริหารจัดการคน ความปลอดภัยทางการแพทย์ ความปลอดภัยด้านสภาพแวดล้อมและสถานที่ เป็นต้น

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยจะต้องเป็นผู้จัดทำมาตรฐานและคู่มือการดำเนินงานให้เป็นมาตรฐาน จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร และต้องได้รับการอนุมัติจาก กก.กีฬาแห่งประเทศไทย หลังจากนั้นให้ประกาศใช้โดยทั่วกัน ซึ่งสามารถจัดทำกฎระเบียบและกำหนดมาตรฐานต่าง ๆ ดังนี้

- ก. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน ประกอบไปด้วยคุณสมบัติด้านการศึกษา อายุขั้นต่ำที่สามารถสมัครเป็นผู้แข่งขันได้
 - ข. กฎกติกาการแข่งขันและกฎระเบียบ ต้องมีการกำหนดกติกาการแข่งขันที่เป็นเอกภาพเช่นเดียวกับกติกาในเกมกีฬาอื่น ๆ รวมถึงจะต้องไม่มีการพนันหรือสิ่งที่ไม่ถูกต้องเข้ามาเกี่ยวข้อง
 - ค. ด้านความปลอดภัย หากเกิดความผิดพลาดการบาดเจ็บต่อผู้นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพหรือส่งผลเสียต่อผู้ชม ผู้จัดการแข่งขันหรือผู้มีส่วนร่วมในการจัดงานจะต้องมีมาตรฐานในการรับมือ และศึกษาวิธีการต่าง ๆ ในการดูแลรักษาความปลอดภัยเบื้องต้น เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
 - ง. คุณลักษณะของผู้ให้การสนับสนุนหรือสปอนเซอร์ จะต้องไม่เป็นสินค้าหรือบริการในกลุ่มที่ผิดกฎหมายหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่เหมาะสมกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport
- (2) รัฐบาลควรนำข้อกำหนดของสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้ เรื่องการจัดตั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องขึ้น เพื่อคัดเลือกเกมสำหรับการแข่งขัน โดยมอบหมายให้สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย เป็นผู้ที่มีอำนาจ ในการจัดตั้ง จัดหาหน่วยงาน และกำหนดเงื่อนไข คุณสมบัติ

ของเกมที่จะได้รับการคัดเลือก รวมถึงขั้นตอนในการพิจารณาคัดเลือกเกม เพื่อเป็นการยืนยันว่า เกมที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในทุกรายการได้รับการตรวจสอบจากสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยหรือประสานงานกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องให้เข้ามาร่วมรับผิดชอบ ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกม เพื่อที่จะทำการปิดกั้นหรือยกเลิกการจัดการแข่งขันได้ทันเวลาที่ หากพบว่า เกมที่ใช้ในการแข่งขันมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

การสนับสนุนให้บรรจุกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปในกฎหมาย เพื่อนำข้อกำหนดหลักเกณฑ์มาบังคับใช้ในการจัดการแข่งขัน จะทำให้การจัดการการแข่งขันและการเข้าร่วมการแข่งขันเป็นไปอย่างมีมาตรฐาน ทั้งด้านการจัดงาน ความเหมาะสม ความปลอดภัย รวมไปถึงเกมที่จะนำมาใช้ในการแข่งขัน ที่เป็นเกมที่ผ่านการรับรองในระดับสากล ประเทศไทยจะได้รับการยอมรับมากขึ้น และเป็นเป้าหมายถัดไปในการจัดการการแข่งขัน ทำให้สภาพคล่องทางเศรษฐกิจดีขึ้น จากการที่ต่างประเทศเข้ามาจัดงาน หรือร่วมแข่งขันในประเทศไทย ส่งผลดีต่อภาพลักษณ์ของประเทศเป็นอย่างมาก

3) การส่งเสริมด้านเงินทุน

การกีฬาแห่งประเทศไทย มีการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการดำเนินงานเกี่ยวกับการช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนาและการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอาชีพสำหรับนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ³⁵ แต่สำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport แล้ว การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้มีการดำเนินการสนับสนุน ช่วยเหลือค่าใช้จ่ายในส่วนของนักกีฬาอาชีพในการแข่งขันโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น ทำให้การแข่งขันประเภทอื่น ๆ ที่ถึงแม้จะเป็นการเข้าร่วมในนามสมาคมฯ หรือในนามประเทศไทย สมาคมฯ จำเป็นต้องจัดหาเงินทุน จากสปอนเซอร์ หรือผู้จัดงานเอง ในการสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพด้วยตนเอง รวมทั้ง นักกีฬาอาชีพบางคนที่ไม่มีเงินทุนมากพอ ในการเข้าร่วมการแข่งขันหรือพัฒนาฝีมือตนเองให้พัฒนาไปอีกระดับ และปัจจัยในการฝึกซ้อม ซึ่งเมื่อนักกีฬาเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพแล้ว รายได้ของนักกีฬาอาชีพจะมาจากเงินรางวัลในการแข่งขัน รวมไปถึงการสนับสนุนจากภาคเอกชนและสมาคมฯ ด้วย โดยการสนับสนุนที่มาจากภาคเอกชน จำนวนเงินสนับสนุนจะขึ้นกับความสำเร็ของนักกีฬา แต่เนื่องจากการจะเป็นนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องมีฝีมือที่ดีและในบางกรณีจะต้องมีอันดับ (ranking) ที่ดีด้วย ซึ่งรายการแข่งขันกีฬาอาชีพในประเทศไทยมีจำนวนจำกัด ทำให้นักกีฬา

³⁵ พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 40 ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ” ในการกีฬาแห่งประเทศไทย

อาชีพต้องเข้าร่วมการแข่งขันในรายการกีฬาที่มีการจัดอันดับ และการจัดการแข่งขันส่วนใหญ่เกิดในต่างประเทศ ส่งผลให้ค่าใช้จ่ายในการเดินทางค่อนข้างสูง โดยหากนักกีฬาอาชีพไม่สามารถรักษาอันดับของตนได้ก็จะไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร แตกต่างจากสาธารณรัฐเกาหลี ที่มีการจัดทำแผนแม่บทในการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยว จะสนับสนุนเงินลงทุนในสถาบันสถาบันหรือองค์กรธุรกิจทั้งหมดหรือบางส่วนสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เริ่มตั้งแต่สนับสนุนด้านการศึกษา สำหรับนักกีฬามือสมัครที่มีความสามารถให้เข้าศึกษาต่อ หรือพัฒนาความรู้เพิ่มเติมด้านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยทำให้แน่ใจว่า นักกีฬา มือสมัครอาชีพ ในประเทศ จะเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ

นอกจากนี้ระยะเวลาในการเล่นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่มีระยะเวลาจำกัด³⁶ เมื่อนักกีฬาอาชีพมีอายุมากขึ้นหรือได้รับบาดเจ็บจากการแข่งขัน ก็จะไม่สามารถเล่นกีฬาอาชีพชนิดนั้นได้อีก ทำให้เป็นปัญหาของนักกีฬาอาชีพในการรักษาสถานภาพการเป็นนักกีฬาอาชีพของตนเอง

ดังนั้น จึงสามารถเสนอแนวทางในการส่งเสริมด้านเงินลงทุน คือ

- (1) รัฐบาลควรนำแนวทางการสนับสนุนเงินลงทุนของสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้ โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยต้องพิจารณาอนุมัติค่าใช้จ่ายในการเป็นตัวแทนนักกีฬาในนามสมาคมฯ หรือตัวแทนในนามประเทศไทยแบบเต็มจำนวนหรือบางส่วนสำหรับการแข่งขันที่สร้างภาพลักษณ์ ชื่อเสียงที่ดีให้ประเทศ ไม่ยกเว้นเฉพาะโอลิมปิกหรือซีเกมส์เท่านั้น โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยต้องจัดทำงบประมาณประจำปีสำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และมอบหมายให้สมาคมฯ ไปจัดการ ซึ่งสมาคมฯ จะต้องชี้แจงทุกครั้งที่มีการนำงบประมาณไปใช้ และจัดทำรายงานประจำปีให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย การสนับสนุนเงินลงทุนให้นักกีฬาอาชีพ ถือเป็นหัวใจสำคัญในการแข่งขันกีฬาทุกระดับ ผลแพ้หรือชนะขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของนักกีฬาระหว่างการแข่งขัน การกีฬาแห่งประเทศไทยจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการทุ่มเททรัพยากรและกำหนดมาตรการเพื่อพัฒนานักกีฬาอาชีพให้มีความเป็นเลิศ โดยที่ผ่านมา มีการจัดแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport บ่อยครั้งทั้งในและต่างประเทศและมี

³⁶ ธนากร เลิศสุตวิชัย, Digital Marketing Wow, บทความ รู้จัก ESPORTS พัฒนาจากการเล่นแบบเดิม ๑ เป็นกีฬา, 30 ตุลาคม 2562

หลากหลายรายการที่เป็นการแข่งขันระดับโลกที่สำคัญ เช่น The International 2019 ของ เกม DotA2 ที่มีเงินรางวัลรวมสูงที่สุดในโลก และมียอดผู้เข้าชมมากกว่า 1 ล้านคนบน Twitch นักกีฬาที่ได้รับรางวัลสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศเป็นอย่างมาก

- (2) การกีฬาแห่งประเทศไทยต้องมอบอำนาจหน้าที่ให้สมาคมฯ เข้าไปประสานงานกับสำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนและรัฐบาล ภายใต้กระทรวงศึกษาธิการ ดำเนินการ เกี่ยวกับกองทุน สนับสนุนทุนการศึกษาให้กับนักกีฬาอาชีพ E-Sport โดยนำแนวปฏิบัติของ สาธารณรัฐเกาหลี เกี่ยวกับการสนับสนุนทุนการศึกษาสำหรับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ให้ได้รับการพัฒนาความรู้ และเป็นบุคคลที่เชี่ยวชาญในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเฉพาะมาปรับใช้ คือ จัดให้มีการทดสอบทักษะ ความสามารถสำหรับผู้ที่สนใจ หรือ นักกีฬาสมัครเล่นที่มีฝีมือ แต่ขาดเงินทุนสนับสนุน ให้มาเข้าร่วมทดสอบ เพื่อมอบเงินทุน สนับสนุนการศึกษาไปพัฒนาฝีมือ ความสามารถต่อไป เป็นการเพิ่มนักกีฬาอาชีพ บุคลากร อาชีพ ที่มีความรู้ ความสามารถ ที่มีการพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลาเข้าไปในวงการ E-Sport และส่งผลต่อมูลค่าเศรษฐกิจอีกทางด้วย จากการเข้ามาของนักลงทุน สปอนเซอร์ต่าง ๆ เป็น การสร้างมาตรฐานนักกีฬาอาชีพให้อยู่ในระดับสากล และเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และได้พัฒนาตามศักยภาพอีกด้วย
- (3) รัฐบาลต้องประกาศบรรจุกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปใน พ.ร.บ. ส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เพื่อนำข้อกฎหมายเรื่องการให้ความคุ้มครอง ช่วยเหลือ และสนับสนุนกับนักกีฬา อาชีพแห่งชาติที่สร้างผลงานให้กับประเทศมาบังคับใช้กับนักกีฬาอาชีพ E-Sport เป็นการยก ย่องเชิดชูเกียรติ โดยนักกีฬาอาชีพแห่งชาติต้องดำรงตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีและรักษาเกียรติ ความเป็นนักกีฬาอาชีพแห่งชาติด้วย

นักกีฬาอาชีพ หรือบุคลากรอาชีพ ถือเป็นตัวแปรสำคัญ ในการจัดการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่หากได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอ และถูกต้อง ทั้งด้านการศึกษา การเตรียมตัว การเข้าร่วม แข่งขัน และหลังการแข่งขัน จะทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยเจริญก้าวหน้ามาก ขึ้น และเป็นการเพิ่มศักยภาพให้กับประเทศในการเข้าร่วมแข่งขันต่าง ๆ ซึ่งการสนับสนุนจาก ภาครัฐบาลจะเป็นส่วนเริ่มต้นสำคัญ ยิ่งอุตสาหกรรม E-Sport เติบโตขึ้นเท่าใด จะเป็นการเพิ่มความ เชื่อมั่น เพิ่มการสนับสนุนจากภาคเอกชนตามมา จากการประสบความสำเร็จของนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ โดยเฉพาะกับนักกีฬาที่มีความสามารถ แต่ไม่มีเงินทุน หากได้รับการสนับสนุนอย่าง

ถูกต้อง เต็มที่แล้ว ประเทศไทยจะสามารถผลิตนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ E-Sport ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทัดเทียมนานาชาติ

4.2 หน่วยงานที่ต้องรับผิดชอบ

หน่วยงานหลักที่มีหน้าที่กำกับ ดูแล พัฒนา และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport คือ สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ภายใต้การกำกับ ดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย ซึ่งมีบทบาทที่สำคัญในการจัดการ ดูแล คุ้มครอง ส่งเสริมและพัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ให้แน่ใจว่า นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ได้รับการคุ้มครอง รายได้ สวัสดิการ ผลประโยชน์ต่าง ๆ อย่างเป็นธรรม รวมทั้งสามารถร้องเรียนหากพบความไม่เป็นธรรม ทั้งจากสัญญา หรือการจัดการการแข่งขันที่ไม่เป็นมาตรฐาน แต่การดำเนินการของภาครัฐเพียงอย่างเดียวไม่สามารถส่งเสริมกีฬาอาชีพของประเทศให้พัฒนาไปอย่างยั่งยืนได้ จะต้องอาศัยความร่วมมือขององค์กร หน่วยงานต่าง ๆ และบุคคลในวงการกีฬาเป็นสำคัญ

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย จะเป็นหน่วยงานหลักในการประสานงานกับองค์กร หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนา และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย โดยการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ยังต้องได้รับการสนับสนุน ประสานงานอย่างต่อเนื่องจากทุกภาคส่วน ซึ่งองค์กรและหน่วยงานของรัฐบาลที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

1) กระทรวงวัฒนธรรม ที่ดูแลในเรื่องเนื้อหาของเกมและร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ โดยกำหนดให้มีช่องทางการแจ้งเหตุสำหรับร้านเกมที่เปิดให้เด็กเข้าไปแข่งขันเกมออนไลน์ผิดมาตรฐานทั้งด้านเนื้อหาและความเหมาะสมของเกม หรือระเบียบกำกับด้านเวลาของเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการเกินเวลา

2) กระทรวงดิจิทัล ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายด้านสื่อออนไลน์ กรณี ได้รับแจ้งหรือตรวจพบเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผิดกฎหมาย เพื่อดำเนินการปิดกั้นการเข้าถึงอย่างรวดเร็วที่สุด

3) กระทรวงศึกษาธิการ โดยประสานงานจัดทำข้อมูล เสนอแนะนโยบาย แผนพัฒนาการศึกษา สนับสนุนด้านวิชาการ ปฏิรูปการเรียนรู้ให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกันและช่วยกันยกระดับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเพิ่มหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการ เทคโนโลยี หรืออื่น ๆ เข้าไปในระบบการศึกษา และร่วมรณรงค์สร้างความรู้ความเข้าใจให้กับประชาชน ถึงข้อดี ข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์และกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

เมื่อได้ศึกษา เปรียบเทียบมาตรการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport การกำกับ ดูแล การจัดการการแข่งขัน การส่งเสริมด้านเงินลงทุน ตามกฎหมายไทย และกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี แล้ว พบว่า มาตรการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายที่คุ้มครองกำกับ ดูแลที่ชัดเจน เมื่อเทียบกับสาธารณรัฐเกาหลี ส่งผลให้มีความบกพร่องจากการกำกับ ดูแล การจัดการการแข่งขัน และเงินทุนสนับสนุน จากการที่สมาคมอีสปอร์ตไม่มีอำนาจที่เพียงพอในการกำกับ ดังนั้น จึงเห็นสมควรให้มีมาตรการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย เพื่อช่วยพัฒนาและส่งเสริมให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เติบโตขึ้นอย่างเป็นมาตรฐานสากล สร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ให้กับประเทศไทยต่อไป

5.1 บทสรุป

1) ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย เป็นการแข่งขันบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เล่น ทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีม พัฒนาต่อยอดมาจากการเล่นเกมออนไลน์มาเป็นการเล่นเกมเพื่อแข่งขันหาผู้ชนะอย่างเป็นทางการ โดยมีการแข่งขันตามกฎและรูปแบบการเล่นของแต่ละเกม

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ สำหรับประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างเห็นได้ชัดและคาดว่าจะขยายตัวประมาณร้อยละ 10-12 ในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งความนิยมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและต่างประเทศจะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมส์เข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ และด้วยมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากการพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน และการพัฒนาเกมในกลุ่มของผู้ประกอบการไทยที่มีจำนวนมากขึ้นกว่าในอดีต รวมถึงเงินลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมให้ขยายตัวต่อเนื่อง การเติบโตที่รวดเร็วของวงการ E-Sport ทำให้เกิดสายอาชีพใหม่มากมาย สถาบันการศึกษาหลายแห่งก็เริ่มให้ความสนใจและส่งเสริมให้มีการเปิดสอนในสาขาวิชาเกี่ยวกับ E-Sport อีกด้วย เช่น E-Sport Game Study เป็นวิชาเลือกเสรี ซึ่งสอนเกี่ยวกับวงการ E-Sport ที่เน้นในการทำความเข้าใจกับสายงานและอาชีพต่าง ๆ ในอุตสาหกรรม เพื่อปั้นบุคลากรรองรับวิชาชีพด้านนี้และตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ ซึ่งคาดว่าจะมีความต้องการเพิ่มขึ้นตามแนวโน้มการเติบโตของภาพรวมธุรกิจ E-Sport เป็นต้น E-Sport จึงเป็นอุตสาหกรรมที่จะเป็นส่วนสำคัญในการยกระดับอุตสาหกรรมเกมของไทยจากประเทศผู้ใช้งานมาเป็นผู้ผลิตและแข่งขันเกมในระดับสากล

ต่อไปด้วย และจากปรากฏการณ์อินเทอร์เน็ตที่มีผู้ใช้กันอย่างแพร่หลาย กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถแข่งขันทางออนไลน์ได้ ทำให้มีการจัดการการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่มีทั้งเงินรางวัลและรูปแบบการแข่งขันทั้งแบบฤดูกาลและการแข่งแบบ “Tournament” มากขึ้นทุกปี ดังนั้น เมื่อตลาดมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ถือเป็นโอกาสให้องค์กรต่าง ๆ เข้ามาสนับสนุน เป็นการพัฒนา และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยได้เป็นอย่างดี

จากข้อมูลทั้งหมดสามารถกล่าวได้ว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของประเทศไทยมีนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จอยู่เช่นเดียวกับต่างประเทศ แต่ยังถือว่าเป็นความสำเร็จที่เล็กน้อย ถ้าเทียบกับนักกีฬาอาชีพ E-Sport ของต่างประเทศ รวมถึงขนาดของอุตสาหกรรม E-Sport ในประเทศไทยเช่นกัน ถึงแม้จะมีรายการแข่งขันระดับใหญ่และการจัดงานนิทรรศการของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศเกิดขึ้นบ้างแต่ก็ยังไม่สามารถเทียบได้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในต่างประเทศ แม้ว่าภาครัฐยังไม่สนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มากพอแต่ทีมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของไทยก็สามารถก้าวมาเป็นที่รู้จักในวงการ E-Sport ของโลกจำนวนหนึ่งได้เข้าร่วมการแข่งขันทั้งในฐานะทีมชาติและในฐานะทีมอิสระรวมถึงได้รับรางวัลชนะเลิศบางรายการในเวทีนานาชาติ จึงสามารถพิสูจน์ได้ว่าวงการ E-Sport ของประเทศไทยสามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้ให้กับประเทศได้หากได้รับการผลักดันอย่างจริงจัง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้บรรจุให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตาม พ.ร.บ.การกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อความสะดวกและสามารถส่งนักกีฬาไปแข่งขันต่างประเทศได้ โดยสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยมีหน้าที่กำหนดข้อบังคับนโยบาย คุณสมบัติของนักกีฬา สำหรับการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ตามเงื่อนไขการจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมฯ ภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 แต่ประเทศไทยมีเพียงการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2560 และมีหน้าที่กำหนดบทบาท หน้าที่ และนโยบายต่าง ๆ เพื่อกำกับ ดูแลและส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เฉพาะนักกีฬาอาชีพที่เข้าร่วมการแข่งขันโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น สมาคมฯ ยังคงไม่ได้รับอำนาจที่เพียงพอจากการกีฬาแห่งประเทศไทย สำหรับการจัดการและดูแลภาคเอกชนซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้ลงทุนรายใหญ่ใหญ่ในระบบ E-Sport ของประเทศ และยังคงไม่มีระบบกฎหมายในการกำกับดูแลนักกีฬาอาชีพ การจัดการการแข่งขัน รวมถึงการสนับสนุนด้านเงินลงทุนจากรัฐบาลที่ชัดเจน ซึ่งประเด็นปัญหาที่สำคัญของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย มีดังนี้

(1) การกำกับดูแลและสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย ไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับดูแล และสนับสนุนนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ยกตัวอย่างปัญหาที่ผ่านมา เช่น วิธีการคัดเลือกนักกีฬาอาชีพเพื่อเข้าแข่งขันซีเกมส์ที่มีการคัดเลือกซ้ำซ้อน ไม่เป็นมาตรฐาน รวมไปถึงปัญหารายได้สวัสดิการและผลประโยชน์ของนักกีฬา ที่ไม่มีข้อบังคับ ข้อกำหนดในการกำกับดูแลที่ชัดเจน เป็น

รูปแบบเดียวกัน และหากในภายหลังมีประเด็นฟ้องร้องเกิดขึ้น นักกีฬาอาชีพที่สังกัดเอกชนจะต้องดำเนินการฟ้องร้องด้วยตนเอง สมาคมฯ ไม่มีอำนาจ หน้าที่ เข้าไปเกี่ยวข้องหรือร่วมตัดสินใจ นอกจากนั้นแล้ว ในเรื่องของการพัฒนา ฝึกอบรม นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพก็ยังไม่มีความชัดเจน มาตรฐานและการจัดการฝึกอบรมที่ชัดเจน ที่จะทำให้มั่นใจว่านักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เป็นบุคคลที่มีความสามารถ เข้าใจในระบบการจัดการของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และสามารถเข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) การจัดการแข่งขัน

สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยไม่มีอำนาจเข้าไปกำกับ ดูแล และส่งเสริมในการจัดการหรือเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่ในปัจจุบันสามารถจัดแข่งได้โดยไม่ต้องดำเนินการขออนุญาตจาก กกท. แห่งประเทศไทย หากภาคเอกชนเป็นผู้ดำเนินการจัดการแข่งขัน รัฐบาลจะไม่สามารถทราบได้เลยว่า เกมที่ใช้ในการแข่งขันเป็นอย่างไร เนื้อหาเหมาะสมหรือไม่ การกำกับดูแลและการอำนวยความสะดวกให้แก่ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ รวมถึงผู้เข้าชมการแข่งขัน ตลอดจนการจัดการการแข่งขันเป็นอย่างไร และสมาคมฯ ก็ไม่มีอำนาจเพียงพอที่จะเข้าไปดำเนินการโดยตรงหากพบความผิดปกติ

(3) การส่งเสริมด้านเงินลงทุน

การกีฬาแห่งประเทศไทยมีการจัดตั้งกองทุนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ โดยสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้รับเงินสนับสนุนแค่เพียงส่วนของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันซีเกมส์และโอลิมปิกเท่านั้น ทำให้ไม่สามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันได้ในบางรายการแข่งขันที่สำคัญ ซึ่งถ้าเป็นการแข่งขันในนามประเทศ ประเทศจะได้รับความเสียหายทั้งด้านชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือในการเข้าร่วมแข่งขันครั้งต่อไป นอกจากนี้ ยังมีเรื่องทุนการศึกษาของนักกีฬาอาชีพ และบุคลากรอาชีพที่นักกีฬาอาชีพของสมาคมฯ ไม่ได้รับอนุมัติทุนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ถึงแม้ว่าสมาคมฯ จะถูกบรรจุให้อยู่ภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย และเป็นนักกีฬาอาชีพที่สร้างชื่อเสียงเป็นที่ประจักษ์ในประเทศก็ตาม ส่งผลให้นักกีฬาอาชีพที่มีความสามารถ แต่ไม่มีเงินทุน ไม่ได้รับการฝึกอบรม พัฒนารวมถึงปัจจัยหลายอย่างในการฝึกซ้อมที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถฝึกฝนและพัฒนาต่อไปได้

2) กฎหมายไทย และกฎหมายสาธารณรัฐเกาหลีประเทศที่เกี่ยวข้อง

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ได้รับอนุญาตให้จดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2560 ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 แต่ไม่ถูกบรรจุในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 จึงไม่สามารถนำระเบียบ ข้อบังคับ มาใช้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport แต่พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ก็มีข้อกำหนดที่

เกี่ยวข้องกับการกำกับ ดูแล การจัดการแข่งขัน สามารถนำมาปรับใช้กับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport คือ การกำกับ ดูแล สนับสนุน ส่งเสริม พัฒนา เผยแพร่ และดำเนินกิจกรรมของนักกีฬาอาชีพให้เป็นไปตามเป้าหมาย โดยต้องมีการจัดทำหนังสือสัญญาจ้างหรือความตกลงร่วมกันสำหรับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรอาชีพ และกำหนดบทบาท หน้าที่ ในขณะที่ยังดำรงตนเป็นนักกีฬาอาชีพ มีหน้าที่ในการจัดการแข่งขันหรือส่งนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ในนามของชาติหรือประเทศไทย นอกจากนี้ สมาคมกีฬาจะต้องจัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ” ในการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการดำเนินงานเกี่ยวกับการช่วยเหลือ การสงเคราะห์ สวัสดิการการส่งเสริม การสนับสนุน การพัฒนาและการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ เพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติ และสนับสนุนการแข่งขันทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี ที่รัฐบาลเกาหลีให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก พบว่า สาธารณรัฐเกาหลีทำให้ประชาชนมั่นใจว่า เกมสามารถทำให้พวกเขา มีอาชีพที่มั่นคงได้ เมื่อนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ E-Sport มีความตั้งใจและจริงจัง ภาครัฐก็จะให้ความร่วมมือและให้ความสนับสนุนอย่างจริงจังเช่นกัน และมีการจัดทำนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ด้วยการจัดตั้งหน่วยงานดูแลเรื่องกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport รวมไปถึงจัดทำ ACT ON PROMOTION OF E-SPORT ขึ้นมาเพื่อกำกับ ดูแล และส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างเคร่งครัด โดยกำหนดให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ กำหนดหลักสูตรเฉพาะเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport รวมถึงจัดสรรเงินลงทุนให้กับมหาวิทยาลัยสำหรับฝึกอบรม พัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ E-Sport เพื่อให้ผลิตนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพที่มีความสามารถ และสาธารณรัฐเกาหลี ยังให้ความสำคัญในเรื่องการคัดเลือกเกมเพื่อเข้าแข่งขันเป็นพิเศษ โดยกระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยวมีหน้าที่กำหนดมาตรฐาน ขั้นตอนในการคัดเลือกเกม และแต่งตั้งหน่วยงานเข้ามารับผิดชอบในการกำหนดเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ซึ่งสาธารณรัฐเกาหลีเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างมาก มีการอนุมัติให้รัฐบาล องค์กรสาธารณะหรือองค์กรธุรกิจที่มีส่วนร่วมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport สามารถจัดหาเงินทุนที่จำเป็นเพื่อสนับสนุนกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ซึ่งอาจเป็นการสนับสนุนเงินลงทุนทั้งหมดหรือบางส่วนสำหรับค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมในประเทศ ทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เติบโตขึ้นและเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก

3) แนวทางในการนำกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลีมาปรับใช้กับประเทศไทย

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้ศึกษามา ชี้ให้เห็นว่า ประเทศไทยควรเข้ามากำกับ ดูแล นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ควบคุมการจัดการการแข่งขัน และส่งเสริมด้านเงินลงทุนอย่างจริงจังกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น นอกเหนือจากการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย เพื่อมากำกับ ดูแล โดยนำกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องมาบังคับใช้ ประกอบกับนำกฎหมายส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ของสาธารณรัฐเกาหลีมาปรับใช้เพิ่มเติม ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าแนวทางในการกำกับ ดูแล ในแต่ละประเด็นปัญหาที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังนั้น จึงสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนากฎหมายไทย ได้ดังนี้

(1) การกีฬาแห่งประเทศไทยจำเป็นต้องเพิ่มอำนาจ หน้าที่ ขอบข่ายการทำงานให้สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในการกำกับ ดูแล คุ้มครอง นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพทุกคน ไม่ยกเว้นเฉพาะนักกีฬาอาชีพโอลิมปิกและซีเกมส์เท่านั้น โดยสมาคมฯ จะเป็นศูนย์กลางในการดูแล ประสานงาน เยียวยา ให้ความช่วยเหลือ กรณีเกิดการร้องเรียน หรือได้รับความไม่เป็นธรรมในสัญญา เป็นต้น และสมาคมฯ ต้องจัดทำข้อบังคับ และข้อปฏิบัติที่ชัดเจน และเป็นมาตรฐานขึ้น โดยให้จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร และประกาศใช้โดยทั่วกัน เพื่อให้ให้นักกีฬาได้รู้ถึงสิทธิประโยชน์ที่ควรจะได้รับจากการเป็นนักกีฬาอาชีพ รวมถึงจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมารับผิดชอบ กำหนดเงื่อนไข คุณสมบัติของเกมที่ได้รับการคัดเลือก พิจารณาคัดเลือกเกมที่ใช้ในการแข่งขัน และเข้าไปสอดส่อง ดูแลกระทำการใด ๆ ที่ไม่เป็นไปตามที่ขออนุญาต เป็นการกำกับ ดูแล ให้การจัดการการแข่งขัน หรือการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยเป็นไปอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน มีการขออนุญาต มีการวางแผนการจัดการที่เป็นมาตรฐานและปลอดภัย

(2) รัฐบาลต้องประกาศบรรจุกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เพื่อรับรองสถานะความเป็นนักกีฬาอาชีพ ให้มีความมั่นคงในการประกอบอาชีพกีฬา อำนวยความสะดวก การรักษาความปลอดภัยในการแข่งขัน รวมถึงให้ความคุ้มครองช่วยเหลือ และสนับสนุนกับนักกีฬาอาชีพแห่งชาติที่สร้างผลงานให้กับประเทศ เนื่องจากพระราชบัญญัตินี้ มีมาตราที่ประกาศใช้สำหรับกำกับ ดูแล ส่งเสริมนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ที่เกี่ยวกับการกีฬาที่สำคัญ ตลอดจนมีมาตรการดูแลคุ้มครองระหว่างนักกีฬาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสวัสดิการและความปลอดภัยของนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ ซึ่งภาครัฐสามารถเข้าไปกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำได้ เป็นการเพิ่มศักยภาพให้วงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศอีกระดับหนึ่ง

(3) การกีฬาแห่งประเทศไทยต้องมอบอำนาจหน้าที่ให้สมาคมฯ เข้าไปประสานงานกับสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนและรัฐบาล ภายใต้กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อขอความร่วมมือ เสนอแนะนโยบาย แผนพัฒนาการศึกษา สนับสนุนด้านวิชาการ ปฏิรูปการเรียนรู้ให้

สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ดำเนินการเกี่ยวกับกองทุน สนับสนุนทุนการศึกษาให้กับนักกีฬาอาชีพ E-Sport ที่มีความสามารถ แต่ไม่มีทุน ให้ได้พัฒนาฝีมือ ความรู้ ความสามารถ ช่วยกันยกระดับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้มีคุณภาพ โดยเพิ่มหลักสูตรการศึกษาเข้าไปในระบบการศึกษา และจัดพัฒนา ฝึกอบรมความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ให้กับประชาชนที่สนใจ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ เป็นการพัฒนาระบบบริหารจัดการ การศึกษาให้มีประสิทธิภาพ โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน

(4) การกีฬาแห่งประเทศไทยต้องพิจารณาอนุมัติค่าใช้จ่ายในการเป็นตัวแทนนักกีฬาในนาม สมาคมฯ หรือตัวแทนในนามประเทศไทยแบบเต็มจำนวนหรือบางส่วนสำหรับการแข่งขันที่สร้าง ภาพลักษณ์ ชื่อเสียงที่ดีให้ประเทศ โดยไม่ยกเว้นเฉพาะโอลิมปิกหรือซีเกมส์เท่านั้น โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยต้องจัดทำงบประมาณประจำปีสำหรับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และมอบหมายให้ สมาคมฯ ไปจัดการ ซึ่งสมาคมฯ จะต้องชี้แจงทุกครั้งที่มีการนำงบประมาณไปใช้ และจัดทำรายงาน ประจำปีให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย

มาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ถือว่ามี ความสำคัญมากในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้ประเทศ ซึ่งการกำกับ ดูแล พัฒนา และสนับสนุนด้านเงินลงทุนให้กับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรอาชีพ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา อาชีพ รวมไปถึงการรักษาความปลอดภัย การอำนวยความสะดวกในการจัดแข่งขัน ให้เป็นไปใน รูปแบบเดียวกัน เป็นมาตรฐานสากล จะเป็นการยกระดับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ให้ทัดเทียมนานาชาติ สร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศอีกด้วย

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากบทสรุปข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า สาธารณรัฐเกาหลีมีการกำกับ ดูแล ส่งเสริมกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ E-Sport อย่างชัดเจน โดยสนับสนุนตั้งแต่การศึกษา ฝึกอบรม การจัดการแข่งขัน ตลอดจนเงินลงทุนในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport นำไปสู่ความเชื่อมั่น ความพร้อมของนักกีฬา การ แข่งขันที่ถูกจัดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้มูลค่าทางเศรษฐกิจเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องและมี ประสิทธิภาพ แตกต่างจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทย ที่ยังคงเป็นเพียงการร่วมมือ กันของกลุ่ม ๆ หนึ่ง รัฐบาลยังไม่มีมาตรการกำกับ ดูแล ที่ชัดเจน ทำให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยยังไม่เติบโตอย่างเต็มที่นัก ซึ่งผู้เขียนได้เสนอแนวทางในการพัฒนากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยเสนอให้บรรจุกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เข้าไปเป็นกีฬาอาชีพ และให้การกีฬาแห่ง ประเทศไทยเพิ่มขอบข่าย อำนาจ หน้าที่ให้สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเป็นศูนย์กลางในการ กำกับ ดูแล กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ยังจำเป็นต้องศึกษากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-

Sport เพิ่มเติมอีกหลายประเด็น เนื่องจาก ยังถือเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย ที่มีเพียงการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

นอกจากนี้ ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ รัฐบาลควรจัดทำระบบข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ที่เป็นปัจจุบันและเข้าถึงได้ง่าย เพื่อให้นักกีฬา หรือประชาชน ผู้สนใจได้รับทราบข้อมูล ข่าวสาร และทำความเข้าใจกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport เพื่อให้เกิดการพัฒนา และปฏิรูปกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในประเทศไทยให้เป็นมาตรฐานสากล ทัดเทียมนานาชาติ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เอกสารอื่น

บทสัมภาษณ์คุณสันติ โหลทอง (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย), [16 มกราคม 2563]

Tanatorn Vaskul, บทความอีสปอร์ต: เทรนด์ที่เปลี่ยนเด็กติดเกมสู่อาชีพที่สร้างรายได้ (2019), [ออนไลน์],

แหล่งที่มา: <https://bangkokesports.com/บทความแนะนำ/อีสปอร์ต/> (กรุงเทพฯ, 3 ตุลาคม 2562,)

อโณทัย เอี่ยมลำเนา (ประธานเจ้าหน้าที่ปฏิบัติการด้านพัฒนาธุรกิจ บมจ.กรังด์ปรีซ์ อินเตอร์เนชั่นแนล), Techsauce Global Summit 2562, [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://techsauce.co/exec-insight/e-sports>, [24 กันยายน 2562]

สำนักส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), รายงานงบประมาณประจำปี 2562 “มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์จำแนกตามสาขาของอุตสาหกรรมฯ”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://www.depa.or.th/th/annualreport-and-docs>

บทความ แวดวง eSports, [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://esportcircles.com/page/5/>, [16 มิถุนายน 2562]

ธนาคาร เลิศสุดวิชัย, Digital Marketing Wow, บทความ รู้จัก ESPORTS พัฒนาจากการเล่นเกมแบบเดิม ๆ เป็นกีฬา, [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

https://edu.prd.go.th/suratthani/ewt_news.php?nid=2601, [30 ตุลาคม 2562]

ภาษาอังกฤษ

เอกสารอื่น

Ifrah Law, The Ifrah Guide to E-Sport Law, An excerpt from the definitive guide to iGaming in the United States. “What are E-Sport?”, (Washington, DC 2009,), [Online], Available from:

https://www.kisacoresearch.com/sites/default/files/documents/esports-download_ifrah.pdf

Newzoo, Product Report : Global Esports Market Report 2020, [Online], Available from:

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>

www.thailandgameshow.com, “Online Station 31 Oct 2019”, [Online], Available from:

<http://www.adslthailand.com/post/6103>

Esports earnings, community-driven competitive gaming resource (Top Countries for 2019), [Online], Available from:

<https://www.esportsearnings.com/countries>

Kespa E-Sport Association, ข่าวประชาสัมพันธ์, การคัดเลือกเกมสำหรับจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และคำแนะนำ, [Online], Available from:

http://e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=6&_module=data, [28 January 2020]

. าคผนวก ก พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ 2558



พระราชบัญญัติ
การกีฬาแห่งประเทศไทย
พ.ศ. ๒๕๕๘

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๘
เป็นปีที่ ๗๐ ในรัชกาลปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย

จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของ
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘”

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษา
เป็นต้นไป

มาตรา ๓ ให้ยกเลิก

(๑) พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๒๘

(๒) พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๔

มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้

“บุคลากรกีฬา” หมายความว่า บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการกีฬา เช่น ผู้ตัดสิน ผู้ฝึกสอน
และผู้บริหารองค์กรด้านกีฬา ทั้งนี้ ตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

“ภาษี” หมายความว่า ภาษีตามกฎหมายว่าด้วยสุราและค่าแสตมป์ยาสูบตามกฎหมายว่าด้วยยาสูบ

“สมาคมกีฬา” หมายความว่า สมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและได้จดทะเบียน
จัดตั้งตามพระราชบัญญัตินี้

ให้สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินเป็นผู้สอบบัญชีของกองทุนในรอบปีแล้วทำรายงานผลการสอบและรับรองบัญชีและการเงินทุกประเภทของกองทุนเสนอต่อคณะกรรมการภายในหนึ่งร้อยห้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีเพื่อคณะกรรมการเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบ

หมวด ๖

สมาคมกีฬา

ส่วนที่ ๑

การจัดตั้งสมาคมกีฬา

มาตรา ๔๙ สมาคมกีฬาจะมีขึ้นได้ก็แต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ สมาคมกีฬาตามวรรคหนึ่งต้องมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา โดยมีการจัดการแข่งขันกีฬาหรือส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน และอาจมีการดำเนินการอื่นที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

มาตรา ๕๐ สมาคมกีฬาต้องมีข้อบังคับและต้องจดทะเบียน เมื่อได้จดทะเบียนแล้วให้มีฐานะเป็นนิติบุคคล

มาตรา ๕๑ ให้จัดตั้งสำนักงานกลางทะเบียนสมาคมกีฬาขึ้นใน กกท. เพื่อควบคุมการจดทะเบียนเป็นสมาคมกีฬาทั่วราชอาณาจักร และทำหน้าที่เป็นสำนักงานทะเบียนสมาคมกีฬาประจำกรุงเทพมหานคร

ในจังหวัดอื่นนอกจากกรุงเทพมหานคร ให้สำนักงาน กกท. จังหวัด ทำหน้าที่เป็นสำนักงานทะเบียนสมาคมกีฬาประจำจังหวัด

ให้ผู้ว่าการหรือผู้ซึ่งผู้ว่าการมอบหมายเป็นนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาและนายทะเบียนสมาคมกีฬาประจำกรุงเทพมหานคร และให้ผู้อำนวยการสำนักงาน กกท. จังหวัด หรือผู้ซึ่งผู้ว่าการมอบหมายเป็นนายทะเบียนสมาคมกีฬาประจำจังหวัด

มาตรา ๕๒ ให้คณะกรรมการประกาศกำหนดชนิดกีฬาที่สามารถขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕๓ การขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา ให้ผู้เริ่มก่อการจัดตั้งจำนวนไม่น้อยกว่าเจ็ดคนยื่นคำขอพร้อมด้วยข้อบังคับของสมาคมกีฬาอย่างน้อยสามฉบับต่อนายทะเบียนประจำท้องที่ที่จะตั้งสำนักงาน

คุณสมบัติของผู้เริ่มก่อการจัดตั้งสมาคมกีฬา หลักเกณฑ์และวิธีการยื่นคำขอจดทะเบียนและการจดทะเบียนให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

มาตรา ๕๔ ในการขอจดทะเบียน ถ้าได้ปฏิบัติถูกต้องครบถ้วนตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา ๕๓ มีข้อบังคับถูกต้องตามมาตรา ๕๖ และข้อบังคับนั้นไม่ขัดต่อกฎหมายและวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬา

กับทั้งผู้เริ่มก่อการจัดตั้งสมาคมกีฬาทุกคนมีคุณสมบัติถูกต้องตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด ตามมาตรา ๕๓ วรรคสอง ให้นายทะเบียนรับจดทะเบียนได้ และให้ออกใบสำคัญแสดงการจดทะเบียน ตามแบบที่คณะกรรมการประกาศกำหนดให้แก่สมาคมกีฬานั้น

การจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาและการเลิกสมาคมกีฬา ให้นายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ถ้านายทะเบียนเห็นว่าในการขอจดทะเบียนมิได้ปฏิบัติให้ถูกต้องครบถ้วนตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนมีคำสั่งให้ผู้ยื่นคำขอแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงให้ถูกต้อง เมื่อได้แก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงถูกต้องแล้ว ให้นายทะเบียนออกใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนให้แก่สมาคมกีฬานั้น

ถ้าผู้ยื่นคำขอไม่แก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงให้ถูกต้องตามวรรคสามภายในสามสิบวันนับแต่วันทราบคำสั่งนายทะเบียน หรือหากนายทะเบียนพิจารณาแล้วเห็นว่า วัตถุประสงค์ตามที่ยื่นคำขอมิได้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในมาตรา ๔๙ วรรคสอง ให้นายทะเบียนมีคำสั่งไม่รับจดทะเบียนและแจ้งคำสั่งไม่รับจดทะเบียนพร้อมด้วยเหตุผลไปยังผู้ขอจดทะเบียนภายในสามสิบวันนับแต่วันยื่นคำขอ

ให้ผู้ขอจดทะเบียนมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งนั้นต่อคณะกรรมการได้ โดยทำเป็นหนังสือยื่นต่อนายทะเบียนภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่งดังกล่าว และให้นายทะเบียนส่งหนังสืออุทธรณ์ต่อไปยังคณะกรรมการภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสืออุทธรณ์ดังกล่าว

ให้คณะกรรมการวินิจฉัยให้แล้วเสร็จภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่คณะกรรมการได้รับหนังสืออุทธรณ์ คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

มาตรา ๕๕ ในกรณีที่ใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาสูญหาย ถูกทำลาย หรือชำรุดในสาระสำคัญ ให้นายทะเบียนออกใบแทนใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนให้เมื่อสมาคมกีฬาร้องขอ การขอรับใบแทนใบสำคัญแสดงการจดทะเบียน การออกใบแทนใบสำคัญแสดงการจดทะเบียน และแบบใบแทนใบสำคัญแสดงการจดทะเบียน ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และแบบที่คณะกรรมการ ประกาศกำหนด

มาตรา ๕๖ ข้อบังคับของสมาคมกีฬาอย่างน้อยต้องมีข้อความเกี่ยวกับเรื่องดังต่อไปนี้

- (๑) ชื่อ ซึ่งต้องมีคำว่า “สมาคมกีฬา” กำกับไว้กับชื่อนั้นด้วย
- (๒) วัตถุประสงค์
- (๓) ที่ตั้งสำนักงานและวันเวลาเปิดทำการ
- (๔) วิธีการรับสมาชิกและการขาดจากสมาชิกภาพ
- (๕) ข้อกำหนดเกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ของสมาชิก
- (๖) อัตราค่าบำรุง
- (๗) ข้อกำหนดเกี่ยวกับคณะกรรมการสมาคมกีฬา ได้แก่ จำนวนกรรมการ การตั้งกรรมการ วาระการดำรงตำแหน่ง การพ้นจากตำแหน่ง และการประชุมคณะกรรมการสมาคมกีฬา
- (๘) ข้อกำหนดเกี่ยวกับการจัดการสมาคมกีฬา การบัญชี และทรัพย์สินของสมาคมกีฬา

(๙) ข้อกำหนดเกี่ยวกับการประชุมใหญ่

(๑๐) ข้อกำหนดอื่นตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

การกำหนดระยะเวลาของวาระการดำรงตำแหน่งตาม (๗) ของกรรมการสมาคมกีฬาทั่วไปและสมาคมกีฬาแห่งจังหวัด ต้องกำหนดให้ไม่เกินสี่ปี

การกำหนดระยะเวลาของวาระการดำรงตำแหน่งตาม (๗) ของกรรมการสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ชนิดกีฬาใด ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับระยะเวลาของวาระการดำรงตำแหน่งของกรรมการบริหารสหพันธ์กีฬานานาชาติของชนิดกีฬานั้นด้วย

มาตรา ๕๗ สมาคมกีฬาต้องใช้ชื่อซึ่งมีคำว่า “สมาคมกีฬา” ประกอบกับชื่อของสมาคมกีฬา

มาตรา ๕๘ การแก้ไขหรือเพิ่มเติมข้อบังคับของสมาคมกีฬาจะกระทำได้ก็แต่โดยมติของที่ประชุมใหญ่ และต้องนำไปจดทะเบียนต่อนายทะเบียนแห่งท้องที่ที่สำนักงานของสมาคมกีฬาตั้งอยู่ภายในสิบสี่วันนับแต่วันที่ที่ประชุมใหญ่ลงมติ เมื่อนายทะเบียนได้จดทะเบียนแล้วให้มีผลใช้บังคับได้

การยื่นคำขอจดทะเบียนตามวรรคหนึ่ง ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

นายทะเบียนมีอำนาจไม่รับจดทะเบียนการแก้ไขหรือเพิ่มเติมข้อบังคับของสมาคมกีฬาได้เมื่อเห็นว่าการแก้ไขหรือเพิ่มเติมนั้นขัดต่อวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬาหรือขัดต่อกฎหมาย

ในกรณีที่นายทะเบียนไม่รับจดทะเบียนการแก้ไขหรือเพิ่มเติมข้อบังคับของสมาคมกีฬาให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้าและวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ๕๙ การแต่งตั้งกรรมการสมาคมกีฬาขึ้นใหม่ทั้งชุดหรือการเปลี่ยนแปลงกรรมการสมาคมกีฬา ให้กระทำตามข้อบังคับของสมาคมกีฬานั้น และสมาคมกีฬาต้องนำไปจดทะเบียนต่อนายทะเบียนแห่งท้องที่ที่สำนักงานของสมาคมกีฬาตั้งอยู่ภายในสามสิบวันนับแต่วันที่มีการแต่งตั้งหรือเปลี่ยนแปลงกรรมการสมาคมกีฬานั้น

ถ้านายทะเบียนเห็นว่ากรรมการสมาคมกีฬาตามวรรคหนึ่งผู้ใด มีฐานะ ความประพฤติ หรือคุณสมบัติไม่เหมาะสมในการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬาหรือกระบวนการแต่งตั้งหรือเปลี่ยนแปลงกรรมการสมาคมกีฬาขัดต่อกฎหมายหรือข้อบังคับของสมาคมกีฬา นายทะเบียนจะไม่รับจดทะเบียนกรรมการสมาคมกีฬาผู้นั้นก็ได้ ในกรณีที่นายทะเบียนไม่รับจดทะเบียนกรรมการสมาคมกีฬา นายทะเบียนต้องแจ้งเหตุผลที่ไม่รับจดทะเบียนให้สมาคมกีฬาทราบภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ยื่นคำขอจดทะเบียน โดยให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้าและวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ในระหว่างที่ยังไม่มีการจดทะเบียนกรรมการสมาคมกีฬาชุดใหม่ หากข้อบังคับของสมาคมกีฬา มิได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น ให้กรรมการสมาคมกีฬาชุดเดิมปฏิบัติหน้าที่กรรมการสมาคมกีฬาต่อไปจนกว่าจะได้มีการจดทะเบียนกรรมการสมาคมกีฬาชุดใหม่

มาตรา ๖๐ ห้ามมิให้บุคคลใดใช้ชื่อที่มีอักษรไทยประกอบว่า “สมาคมกีฬา” หรืออักษรต่างประเทศซึ่งแปลหรืออ่านว่า “สมาคมกีฬา” ในดวงตรา ป้ายชื่อ หรือเอกสารต่าง ๆ โดยมีได้เป็นสมาคมกีฬา เว้นแต่เป็นการใช้ในการขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬา

มาตรา ๖๑ ให้นายทะเบียนมีอำนาจออกคำสั่งเป็นหนังสือเรียกบุคคลใด ๆ มาสอบถามหรือให้ส่งเอกสารมาเพื่อประกอบการพิจารณาเกี่ยวกับการขอจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้

ส่วนที่ ๒

ประเภทของสมาคมกีฬา

มาตรา ๖๒ สมาคมกีฬาแบ่งออกเป็นสามประเภท คือ

- (๑) สมาคมกีฬาทั่วไป
- (๒) สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด
- (๓) สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย”

มาตรา ๖๓ สมาคมกีฬาทั่วไปเป็นสมาคมกีฬาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาแก่สมาชิกเป็นการทั่วไป

มาตรา ๖๔ สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดเป็นสมาคมกีฬาทั่วไปที่จัดตั้งขึ้นในแต่ละจังหวัด โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์และมีการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาซึ่งมีความหลากหลายของชนิดกีฬา และได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดจากนายทะเบียนตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

ในกรณีที่นายทะเบียนไม่อนุญาตตามวรรคหนึ่ง ให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้าและวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

สมาคมกีฬาทั่วไปที่ได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาแห่งจังหวัด ต้องใช้คำว่า “สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด” ประกอบในชื่อของสมาคมกีฬานั้น

สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดอาจรับสมาชิกจากสมาคมกีฬาทั่วไป ชมรม สโมสร องค์กร หรือบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬาซึ่งอยู่ในวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดนั้น

มาตรา ๖๕ สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดที่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนตามมาตรา ๖๔ สามารถดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา โดยส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาหรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬา โดยแสดงว่าเป็นการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของจังหวัด

มาตรา ๖๖ ห้ามมิให้คณะบุคคลหรือบุคคลใดที่มีได้เป็นสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดแสดงตนว่าเป็นสมาคมกีฬาแห่งจังหวัด

มาตรา ๖๗ สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” เป็นสมาคมกีฬาทั่วไปที่จัดตั้งขึ้น โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ในระดับชาติ และได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” จากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

ในกรณีที่นายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาไม่อนุญาตตามวรรคหนึ่งให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้า และวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

สมาคมกีฬาทั่วไปที่ได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ต้องใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ประกอบในชื่อของสมาคมกีฬานั้น

สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” อาจรับสมาชิกจากสมาคมกีฬาแห่งจังหวัด สมาคมกีฬาทั่วไป ชมรม สโมสร องค์กร หรือบุคคลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกีฬาซึ่งอยู่ในวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” นั้น

ในกรณีที่สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดได้สมัครเข้าเป็นสมาชิกของสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ให้สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” นั้นพิจารณาถึงชนิดกีฬาที่สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดนั้น ดำเนินกิจกรรมอยู่ประกอบการพิจารณารับสมัครสมาชิกด้วย

มาตรา ๖๘ สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” สามารถดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา โดยส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬา โดยแสดงว่าเป็นการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทย

ในการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทยตามวรรคหนึ่ง ต้องขออนุญาตจากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาเป็นรายกรณีไป ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

มาตรา ๖๙ ห้ามมิให้คณะบุคคลหรือบุคคลใดที่มีได้เป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” แสดงตนว่าเป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย”

ห้ามมิให้สมาคมกีฬาทั่วไป สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด คณะบุคคล หรือบุคคลใดใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” หรือมีอักษรหรือเครื่องหมายใดที่แสดงว่าเป็นสมาคม คณะบุคคล หรือบุคคล ซึ่งดำเนินกิจกรรมเกี่ยวข้องกับการกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทย เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา

ห้ามมิให้สมาคมกีฬาทั่วไป สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด คณะบุคคล หรือบุคคลใดเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา ส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน หรือจัดหรือร่วมในการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาในนามของชาติหรือประเทศไทย เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา

การขออนุญาตและการอนุญาตตามวรรคสองและวรรคสาม ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการประกาศกำหนด โดยให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้าและวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ส่วนที่ ๓

การดำเนินกิจการของสมาคมกีฬา

มาตรา ๗๐ ให้สมาคมกีฬามีคณะกรรมการสมาคมกีฬาเป็นผู้ดำเนินกิจการของสมาคมกีฬา และเป็นผู้แทนของสมาคมกีฬาในกิจการอันเกี่ยวกับบุคคลภายนอก เพื่อการนี้ คณะกรรมการสมาคมกีฬา จะมอบหมายให้กรรมการสมาคมกีฬาคนหนึ่งคนใดหรือหลายคนทำการแทนก็ได้

มาตรา ๗๑ กรรมการสมาคมกีฬาต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดไว้ในข้อบังคับของสมาคมกีฬา และต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้

(๑) มีคุณวุฒิหรือประสบการณ์เหมาะสมกับการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาหรือ การส่งเสริมกีฬาภายในขอบวัตถุประสงค์ของสมาคมกีฬานั้น

(๒) ไม่เป็นบุคคลล้มละลายหรือเคยเป็นบุคคลล้มละลายทุจริต

(๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิด ที่ได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

(๕) ไม่เคยถูกนายทะเบียนสั่งให้พ้นจากตำแหน่งกรรมการสมาคมกีฬาตามมาตรา ๘๖ (๔) เว้นแต่จะพ้นกำหนดห้าปีนับแต่วันที่ถูกลงโทษให้พ้นจากตำแหน่ง

มาตรา ๗๒ สมาชิกของสมาคมกีฬาที่มีสิทธิออกเสียงจำนวนไม่น้อยกว่าหนึ่งในห้าของสมาชิก ที่มีสิทธิออกเสียง มีสิทธิขอตรวจสอบกิจการและทรัพย์สินของสมาคมกีฬาได้ โดยยื่นคำขอเป็นหนังสือต่อ สมาคมนั้น

มาตรา ๗๓ ห้ามมิให้สมาคมกีฬากระทำการใด ๆ ดังต่อไปนี้

(๑) ดำเนินการด้วยประการใด ๆ อันอาจเป็นภัยต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของ ประชาชนหรือนำความเสื่อมเสียมาสู่การกีฬาของชาติ

(๒) กีดกันหรือขัดขวางมิให้ผู้ใดซึ่งมีคุณสมบัติที่จะเข้าเป็นสมาชิกได้ตามข้อบังคับของสมาคม กีฬาเข้าเป็นสมาชิก หรือบังคับด้วยประการใด ๆ ให้เข้าเป็นสมาชิกโดยผู้นั้นไม่สมัครใจหรือให้สมาชิกออกจาก สมาคมกีฬาโดยเจตนาอันไม่สุจริตหรือขัดต่อข้อบังคับของสมาคมกีฬา

(๓) เปิดเผยข้อมูล เอกสาร หรือข้อความอันเกี่ยวกับประโยชน์ได้เสียโดยเฉพาะของสมาชิกผู้ใด เว้นแต่จะได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากสมาชิกผู้นั้น

(๔) ให้หรือยอมให้บุคคลอื่นซึ่งมิใช่กรรมการสมาคมกีฬาดำเนินกิจการในหน้าที่ของกรรมการ สมาคมนั้น

(๕) หาผลกำไรหรือรายได้เพื่อมาแบ่งปันกัน

(๖) ให้การสนับสนุนด้านการเงินหรือทรัพย์สินแก่นักการเมืองหรือพรรคการเมืองใด

(๗) กีดกันหรือขัดขวางมิให้นักกีฬาเข้าแข่งขันกีฬาโดยมีเจตนาอันไม่สุจริตหรือขัดต่อข้อบังคับ ของสมาคมกีฬา

ส่วนที่ ๔
การกำกับดูแลสมาคมกีฬา

มาตรา ๗๔ สมาคมกีฬาต้องปฏิบัติตามข้อบังคับที่คณะกรรมการกำหนด

ในกรณีที่สมาคมกีฬาใดดำเนินการอันเป็นการฝ่าฝืนข้อบังคับตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้สมาคมกีฬานั้นแก้ไขหรือระงับการดำเนินการฝ่าฝืนดังกล่าวภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยให้นำมาตรา ๕๔ วรรคห้าและวรรคหก มาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ๗๕ ให้นายทะเบียนมีอำนาจออกคำสั่งเป็นหนังสือให้กรรมการสมาคมกีฬาหรือสมาชิก มาชี้แจงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับกิจการของสมาคมกีฬา หรือให้ส่งเอกสารเกี่ยวกับการดำเนินงานหรือรายงานการประชุมของสมาคมกีฬาได้

มาตรา ๗๖ นายทะเบียนหรือพนักงานที่ผู้ว่าการมอบหมายอาจเข้าร่วมการประชุมใหญ่ของสมาคมกีฬาและอาจชี้แจงแสดงข้อคิดเห็นแก่ที่ประชุมใหญ่ได้ แต่ไม่มีสิทธิออกเสียงลงคะแนน

มาตรา ๗๗ สมาคมกีฬาต้องจัดให้มีทะเบียนสมาชิกตามแบบที่นายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา กำหนด และให้เก็บรักษาทะเบียนดังกล่าวพร้อมหลักฐานและเอกสารที่ใช้ประกอบการลงทะเบียนไว้ที่สำนักงานของสมาคมกีฬา

เมื่อมีการรับสมาชิกใหม่หรือมีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับทะเบียนสมาชิก ให้สมาคมกีฬาแจ้งการรับสมาชิกใหม่หรือการเปลี่ยนแปลงนั้นต่อนายทะเบียนภายในกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันที่รับสมาชิกใหม่หรือมีการเปลี่ยนแปลง

มาตรา ๗๘ ให้สมาคมกีฬาจัดทำบัญชีอย่างน้อยครั้งหนึ่งในรอบสิบสองเดือนอันจัดว่าเป็นรอบปีในทางบัญชีของสมาคมกีฬานั้น

งบดุลนั้นต้องมีรายการแสดงจำนวนสินทรัพย์และหนี้สินของสมาคมกีฬาทั้งบัญชีรายรับรายจ่าย งบดุลต้องทำให้แล้วเสร็จและจัดให้มีผู้สอบบัญชีตรวจสอบแล้วนำเสนอเพื่ออนุมัติต่อที่ประชุมใหญ่ของสมาคมกีฬาภายในกำหนดหนึ่งร้อยยี่สิบวันนับแต่วันที่สิ้นปีการบัญชี

มาตรา ๗๙ ให้สมาคมกีฬาจัดทำรายงานประจำปีแสดงผลการดำเนินการของสมาคมกีฬาเสนอต่อที่ประชุมใหญ่ในคราวที่เสนองบดุล และให้ส่งสำเนารายงานกับงบดุลไปยังนายทะเบียนภายในกำหนดสามสิบวันนับแต่วันที่มีการประชุมใหญ่

มาตรา ๘๐ ผู้ใดประสงค์จะขอตรวจหรือคัดเอกสาร หรือขอให้คัดและรับรองสำเนาเอกสารเกี่ยวกับสมาคมกีฬา ให้ยื่นคำขอตามแบบที่นายทะเบียนกลางสมาคมกีฬา กำหนด

มาตรา ๘๑ นอกเหนือจากการกำกับดูแลสมาคมกีฬาตามที่กำหนดไว้ในมาตรา ๗๔ ถึงมาตรา ๘๐ เพื่อประโยชน์แก่การกำกับดูแลการดำเนินการของสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดและสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” ให้นายทะเบียนมีอำนาจดำเนินการตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา ๘๒ ถึงมาตรา ๘๘ ด้วย

ภาคผนวก ข พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานพระราชบัญญัติกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

ส่งเสริมกีฬาอาชีพ

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา พ.ศ. ๒๕๕๖ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๙ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๖

เป็นปีที่ ๖๘ ในรัชกาลปัจจุบัน

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ
ให้ประกาศว่า

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

โดยที่เป็นการสมควรมีกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

พระราชบัญญัตินี้มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของ

บุคคล ซึ่งมาตรา ๒๙ ประกอบกับมาตรา ๓๓ มาตรา ๔๓ และมาตรา ๖๔ ของรัฐธรรมนูญแห่ง

ราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอม
ของรัฐสภา ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ.

๒๕๕๖”

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดหกสิบวันนับแต่วันประกาศ
ในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

มาตรา ๓ พระราชบัญญัตินี้มิให้ใช้บังคับแก่กีฬาอาชีพที่มีกฎหมายกำหนดการส่งเสริม
หรือการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพและบุคลากรซึ่งเกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพนั้นไว้เป็นการเฉพาะแล้ว

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้

“กีฬาอาชีพ” หมายความว่า กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตาม
มาตรฐานสากลและมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน โดยมีรายได้จากการแข่งขัน ตามชนิดหรือ
ประเภทที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

“นักกีฬาอาชีพ” หมายความว่า ผู้ซึ่งเล่นกีฬาอาชีพเป็นอาชีพ

“บุคลากรกีฬาอาชีพ” หมายความว่า ผู้ตัดสิน ผู้ฝึกสอน หรือผู้ทำหน้าที่เกี่ยวข้อง
กับการแข่งขันกีฬาอาชีพ ทั้งนี้ ตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

๑ ราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๑๓๐/ตอนที่ ๑๑๘ ก/หน้า ๑/๑๖ ธันวาคม ๒๕๕๖

“ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ” หมายความว่า บุคคล คณะบุคคล หรือนิติบุคคลซึ่งจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ

“สมาคมกีฬาอาชีพ” หมายความว่า สมาคมกีฬาที่ได้จดทะเบียนแล้วตามกฎหมาย และมีวัตถุประสงค์หลักเกี่ยวกับกีฬาอาชีพหรือการส่งเสริมกีฬาอาชีพ

“สโมสรกีฬาอาชีพ” หมายความว่า คณะบุคคล หรือนิติบุคคลที่ก่อตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักเกี่ยวกับกีฬาอาชีพหรือการส่งเสริมกีฬาอาชีพ ไม่ว่าจะเรียกชื่อว่าสโมสรหรือไม่ก็ตาม แต่ไม่หมายความรวมถึงสมาคมกีฬาอาชีพ

“การล้มกีฬา” หมายความว่า การเข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยแสวงงแพ้หรือโดยกระทำการหรือไม่กระทำการแข่งขันกีฬาอาชีพโดยมีเจตนาทุจริต และให้หมายรวมถึงการเข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยสมยอมกันเพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่กำหนดไว้เป็นการล่วงหน้า

“กองทุน” หมายความว่า กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการกีฬาอาชีพ

“นายทะเบียน” หมายความว่า ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทยหรือผู้ซึ่งผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทยมอบหมายเป็นหนังสือ

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬารักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และมีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวง หรือออกระเบียบหรือประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวง ระเบียบ หรือประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หมวด ๑

คณะกรรมการ

มาตรา ๖ ให้มีคณะกรรมการคณะหนึ่งเรียกว่า “คณะกรรมการกีฬาอาชีพ” ประกอบด้วย

(๑) รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นประธานกรรมการ

(๒) กรรมการโดยตำแหน่ง จำนวนหกคน ได้แก่ ปลัดกระทรวงการคลัง

ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงแรงงาน ผู้อำนวยการสำนักงานงบประมาณ และผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย

(๓) กรรมการซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้ซึ่งได้รับเลือกให้เป็น

(ก) ผู้แทนนักกีฬาอาชีพซึ่งมาจากการเลือกกันเองของนักกีฬาอาชีพให้เหลือสี่คน โดยต้องเป็นนักกีฬาอาชีพต่างชนิดกัน

มาตรา ๒๘ บทบัญญัติในหมวดนี้ เว้นแต่มาตรา ๒๗ ไม่ให้นำมาใช้บังคับแก่สโมสร
กีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพของต่างประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันในรายการการแข่งขันกีฬา
อาชีพที่จัดขึ้นในราชอาณาจักรเป็นครั้งคราว

หมวด ๓

นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

มาตรา ๒๙ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองและส่งเสริมนักกีฬาอาชีพและบุคลากร
กีฬาอาชีพให้นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพยื่นขอจดทะเบียนเป็นนักกีฬาอาชีพและบุคลากร
กีฬาอาชีพต่อนายทะเบียน

คุณสมบัติของผู้ขอจดทะเบียน หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขการยื่นขอจดทะเบียนการจด
แจ้งรายการหลักฐานการจดทะเบียน การเปลี่ยนรายการหลักฐานการจดทะเบียน การยกเลิกหลักฐานการจดทะเบียน
การกำหนดแบบการจดทะเบียน ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา ๓๐ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอจดทะเบียนตามมาตรา ๒๙ แล้ว ให้นาย
ทะเบียนออกบัตรประจำตัวให้แก่นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

แบบบัตรประจำตัว อายุบัตรประจำตัว และการออกใบแทนบัตรประจำตัวตามวรรค
หนึ่งให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา ๓๑ นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่ได้รับบัตรประจำตัวตามมาตรา
๓๐ มีสิทธิได้รับการคุ้มครอง การช่วยเหลือ การส่งเสริม และการสนับสนุนตามเงื่อนไขและมาตรการ
ที่คณะกรรมการกำหนด รวมตลอดถึงสิทธิประโยชน์อื่นที่กฎหมายกำหนด

ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๑๙ และมาตรา ๒๖ มาใช้บังคับแก่การขอรับการคุ้มครอง
การช่วยเหลือ การส่งเสริม และการสนับสนุนจากกองทุน และการไม่ปฏิบัติตามระเบียบ หรือ
ประกาศที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้ หรือคำสั่งหรือคำวินิจฉัยของคณะกรรมการของนักกีฬาอาชีพ
และบุคลากรกีฬาอาชีพตามวรรคหนึ่ง โดยอนุโลม

มาตรา ๓๒ ประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณจะต้องมีกลไกและระบบในการ
ดำเนินงานเพื่อให้การบังคับใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และการลงโทษในกรณีฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติ
ตามต้องเป็นไปตามความร้ายแรงแห่งการกระทำ

การจัดทำประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณตามวรรคหนึ่ง จะต้องรับฟังความ
คิดเห็นของผู้มีส่วนได้เสียอย่างกว้างขวาง

มาตรา ๓๓ ความสัมพันธ์ระหว่างนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพกับสโมสร
กีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ ให้เป็นไปตามสัญญาและความตกลงร่วมกันระหว่างนักกีฬาอาชีพ
หรือบุคลากรกีฬาอาชีพ กับสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพที่ตนสังกัดหรืออยู่ในความดูแล

มาตรา ๓๔ นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพผู้ใดเห็นว่าตนไม่ได้รับความเป็นธรรมอันเนื่องจากการกระทำของสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพซึ่งตนสังกัดหรืออยู่ในความดูแล ให้ผู้นั้นมีสิทธิร้องทุกข์ต่อนายทะเบียน

ให้นายทะเบียนเสนอเรื่องร้องทุกข์ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับเรื่องร้องทุกข์ต่อคณะกรรมการพิจารณาเรื่องร้องทุกข์ซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งขึ้นตามมาตรา ๑๓ เพื่อทำหน้าที่ไกล่เกลี่ยหรือพิจารณาวินิจฉัยเรื่องร้องทุกข์

นักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ หรือสมาคมกีฬาอาชีพ ซึ่งไม่พอใจคำวินิจฉัยของคณะกรรมการพิจารณาเรื่องร้องทุกข์ตามวรรคสอง มีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสามสิบวันนับแต่วันที่รับแจ้งคำวินิจฉัยดังกล่าว

หลักเกณฑ์ วิธีการ เงื่อนไข และวิธีพิจารณาเกี่ยวกับการร้องทุกข์และการอุทธรณ์ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา ๓๕ นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพย่อมมีเสรีภาพในการรวมกลุ่มกันเป็นองค์กรเพื่อฝึกซ้อมและรักษาผลประโยชน์ของสมาชิก รวมทั้งการเจรจาความตกลงร่วมกันกับสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ

องค์กรตามวรรคหนึ่งเมื่อจดทะเบียนแล้ว ให้มีฐานะเป็นนิติบุคคล หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการรวมกลุ่ม อำนาจหน้าที่ขององค์กร ความสัมพันธ์ขององค์กรกับสมาชิกและสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ การกำกับดูแลองค์กร โดยนายทะเบียน หลักเกณฑ์ วิธีการในการจดทะเบียน และการอันจำเป็นอื่น ให้กำหนดเป็นพระราช

มาตรา ๓๖ ในกรณีที่นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพซึ่งมิได้มีสัญชาติไทย เข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อเล่นกีฬาอาชีพหรือปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับกีฬาอาชีพโดยมีสัญญาจ้างหรือความตกลงร่วมกันกับสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ หากประสงค์ที่จะให้การกีฬาแห่งประเทศไทยช่วยเหลือประสานงาน หรืออำนวยความสะดวกในการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมืองและกฎหมายว่าด้วยการทำงานของคนต่างด้าว ให้บุคคลดังกล่าวหรือสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพเจ้าสังกัดหรือดูแล แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนบุคคลและระยะเวลาตามสัญญาหรือความตกลงร่วมกัน หรือข้อมูลอื่นอันจำเป็นแก่การดำเนินการนั้นต่อการกีฬาแห่งประเทศไทย

ให้การกีฬาแห่งประเทศไทยประสานงานและนำส่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการพิจารณาอนุญาตแก่ผู้มีอำนาจพิจารณาดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมืองหรือกฎหมายว่าด้วยการทำงานของคนต่างด้าว แล้วแต่กรณี หรือดำเนินการอื่นใดตามที่เห็นสมควรแก่กรณี

หมวด ๔

การจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ

มาตรา ๓๗ ในการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแต่ละรายการ ให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพแจ้งแผนการบริหารจัดการเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันซึ่งรวมถึงการแบ่งผลประโยชน์หรือรายได้ต่อนายทะเบียนก่อนการจัดการแข่งขันตามที่นายทะเบียนกำหนด และจัดให้มีมาตรฐานการจัดการ

แข่งขันกีฬาอาชีพและมาตรฐานความปลอดภัยสำหรับนักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ และผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ รวมทั้งผู้เข้ารับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

มาตรฐานการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพและมาตรฐานความปลอดภัยตามวรรคหนึ่งให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด โดยอย่างน้อยต้องกำหนดเรื่องผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพต้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้

(๑) ความปลอดภัยและมาตรฐานของอาคาร สถานที่ที่จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ ทางเข้าออกอาคารและสถานที่นั้น สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่และระบบที่จำเป็นต่อการควบคุมหรือดำเนินการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพนั้น

(๒) มาตรการควบคุม ดูแล และรักษาความสงบเรียบร้อยในสถานที่ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

(๓) การสอดส่องดูแลการปฏิบัติงานของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือการประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพมิให้มีพฤติกรรมที่สร้างความเสียหายแก่นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

(๔) การจัดให้มีการตรวจสุขภาพนักกีฬาอาชีพโดยแพทย์แผนปัจจุบัน และรับรองด้วยว่านักกีฬาอาชีพนั้นมีสุขภาพแข็งแรงเพียงพอที่จะเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจการที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพได้อย่างปลอดภัย

(๕) การจัดให้มีบุคลากรทางการแพทย์ อุปกรณ์ทางการแพทย์ที่จำเป็นและเหมาะสมต่อการรักษาสุขภาพร่างกายของนักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพอยู่ประจำสนามแข่งขัน หรือสถานที่จัดกิจกรรมกีฬาอาชีพ ตลอดเวลาที่มีการแข่งขันกีฬาอาชีพหรือประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

(๖) การอำนวยความสะดวกแก่นักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ และผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ

มาตรา ๓๘ ในกรณีที่นายทะเบียนพบว่ามีกรณีฝ่าฝืนมาตรา ๓๗ และมีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าเป็นการกระทำผิดตามกฎหมายอื่นด้วย ให้นายทะเบียนแจ้งผู้มีหน้าที่รับผิดชอบ หรือส่งเรื่องให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการตามกฎหมายต่อไป

มาตรา ๓๙ ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพซึ่งปฏิบัติตามมาตรา ๓๗ มีสิทธิได้รับการช่วยเหลือ การส่งเสริม และการสนับสนุน ตามเงื่อนไขและมาตรการที่คณะกรรมการกำหนด รวมถึงตลอดถึงสิทธิประโยชน์อื่นที่กฎหมายกำหนด

ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๑๙ และมาตรา ๒๖ มาใช้บังคับแก่การขอรับการช่วยเหลือ การส่งเสริมและการสนับสนุนจากกองทุน และการไม่ปฏิบัติตามระเบียบหรือประกาศที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้หรือคำสั่งหรือคำวินิจฉัยของคณะกรรมการของผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพตามวรรคหนึ่ง โดยอนุโลม

หมวด ๕

กองทุน

มาตรา ๔๐ ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนส่งเสริมกีฬาอาชีพ” ในการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับใช้จ่ายเพื่อการดำเนินงานเกี่ยวกับการช่วยเหลือ การสงเคราะห์ สวัสดิการ การส่งเสริม การสนับสนุน การพัฒนา และการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

มาตรา ๔๑ กองทุนประกอบด้วย

(๑) เงินที่โอนมาตามมาตรา ๗๐

(๒) เงินทุนประเดิมที่รัฐบาลจัดสรรให้

(๓) เงินอุดหนุนจากรัฐบาลหรือที่ได้รับจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีตามความจำเป็น

(๔) เงินค่าปรับทางปกครองตามพระราชบัญญัตินี้

(๕) เงินหรือทรัพย์สินที่มีผู้บริจาคหรือมอบให้

(๖) เงินที่ได้จากการจำหน่ายทรัพย์สินของกองทุน หรือได้จากการจัดหรือร่วมจัดหารายได้เข้ากองทุน หรือได้จากระบบสิทธิประโยชน์ที่การกีฬาแห่งประเทศไทยดำเนินการเพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมกีฬาอาชีพ

(๗) เงินหรือทรัพย์สินที่ตกเป็นของกองทุน หรือที่กองทุนได้รับตามกฎหมาย

(๘) ดอกผลที่เกิดจากเงินหรือทรัพย์สินของกองทุน รวมทั้งผลประโยชน์จาก

ทรัพย์สินทางปัญญา

(๙) รายได้อื่น ๆ

มาตรา ๔๒ เงิน ทรัพย์สิน และดอกผลที่กองทุนได้รับตามมาตรา ๔๑ ไม่ต้องนำส่งคลังเป็นรายได้แผ่นดิน

มาตรา ๔๓ เงินหรือทรัพย์สินที่มีผู้บริจาคหรือมอบให้แก่กองทุน ให้จัดการตามเงื่อนไขที่ผู้บริจาคหรือผู้มอบให้ได้กำหนดไว้และจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกองทุน แต่ถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขดังกล่าว กองทุนต้องได้รับความยินยอมจากผู้บริจาคหรือผู้มอบให้หรือทายาท หากไม่มีทายาทหรือทายาทไม่ปรากฏจะต้องได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารกองทุน

มาตรา ๔๔ เงินกองทุนให้ใช้จ่ายเพื่อกิจการ ดังต่อไปนี้

(๑) ช่วยเหลือด้านสวัสดิการแก่นักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ และผู้ซึ่งประสบอุบัติเหตุหรือได้รับความเสียหายหรืออันตรายจากการแข่งขันกีฬาอาชีพ และกรณีอื่นอันควรแก่การสงเคราะห์

(๒) สนับสนุนการพัฒนา นักกีฬาอาชีพและบุคลากรกีฬาอาชีพ

(๓) เชิดชูเกียรติแก่นักกีฬาอาชีพแห่งชาติและบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติ

(๔) ส่งเสริมและสนับสนุนการเตรียมนักกีฬาเพื่อให้เป็นนักกีฬาอาชีพทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

(๕) ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพเพื่อหารายได้เข้ากองทุน

(๖) เป็นค่าใช้จ่ายในการบริหารกองทุนตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา ๔๕ ให้มีคณะกรรมการบริหารกองทุนคณะหนึ่ง ประกอบด้วย

(๑) ประธานกรรมการ ซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตาม

มาตรา ๖ (๔)

(๒) ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนกรมสรรพากร ผู้แทนกรมบัญชีกลาง และผู้แทนสำนักงบประมาณ เป็นกรรมการ

(๓) กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งจำนวนแปดคน ในจำนวนนี้ จะต้องเป็นผู้ซึ่งมีความรู้ความเชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ด้านกีฬาจำนวนสี่คน ด้านการบริหารจัดการภาครัฐจำนวนหนึ่งคน ด้านการบริหารจัดการภาคเอกชนจำนวนหนึ่งคน ด้านการเงินหรือการธนาคารจำนวนหนึ่งคน และด้านกฎหมายจำนวนหนึ่งคน เป็นกรรมการ

ให้ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทยแต่งตั้งพนักงานของการกีฬาแห่งประเทศไทย คนหนึ่งเป็นเลขานุการโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารกองทุน

มาตรา ๔๖ ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๙ มาตรา ๑๐ มาตรา ๑๒ และมาตรา ๑๔ มาใช้บังคับกับวาระการดำรงตำแหน่ง การพ้นจากตำแหน่ง การประชุม และการแต่งตั้ง คณะกรรมการของคณะกรรมการบริหารกองทุนโดยอนุโลม

มาตรา ๔๗ ในกรณีที่ผู้ได้รับการแต่งตั้งเป็นประธานกรรมการในคณะกรรมการบริหารกองทุนพ้นจากตำแหน่งกรรมการตามมาตรา ๖ (๔) ให้ผู้นั้นพ้นจากตำแหน่งประธานกรรมการในคณะกรรมการบริหารกองทุนด้วย

มาตรา ๔๘ ให้คณะกรรมการบริหารกองทุนมีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๑) พิจารณาจัดสรรเงินกองทุนเพื่อดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของกองทุน

(๒) บริหารกองทุนและจัดหาผลประโยชน์ ทั้งนี้ ตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

(๓) รายงานสถานะการเงินและการบริหารกองทุนต่อคณะกรรมการตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

(๔) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นบัญญัติให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารกองทุน หรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

มาตรา ๔๙ ในกรณีที่ผู้ได้รับเงินช่วยเหลือ ส่งเสริม และสนับสนุนจากกองทุน ไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขในการช่วยเหลือ ส่งเสริม หรือสนับสนุนที่คณะกรรมการบริหารกองทุนกำหนด ให้การกีฬาแห่งประเทศไทยรายงานให้คณะกรรมการบริหารกองทุนทราบเพื่อพิจารณาเรียกคืนเงินช่วยเหลือส่งเสริม หรือสนับสนุนนั้นพร้อมดอกเบี้ยตามกฎหมายหรือตามสัญญา

ให้การกีฬาแห่งประเทศไทยนำเงินที่เรียกคืนส่งเข้ากองทุน ตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่คณะกรรมการบริหารกองทุนประกาศกำหนด

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

มาตรา ๕๐ การรับเงิน การจ่ายเงิน การเก็บรักษาเงิน การนำส่งเงิน การบริหาร
กองทุน และการจัดหาผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด โดยความเห็นชอบ
ของกระทรวงการคลัง

มาตรา ๕๑ ให้คณะกรรมการบริหารกองทุนจัดทำงบการเงินและบัญชีทำการส่ง
ผู้สอบบัญชีตรวจสอบภายในหกสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีทุกปี

ให้สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินเป็นผู้สอบบัญชีของกองทุนทุกรูปปีแล้วทำ
รายงานผลการสอบและรับรองบัญชีและการเงินทุกประเภทของกองทุนเสนอต่อคณะกรรมการภายใน
หนึ่งร้อยห้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชี เพื่อให้คณะกรรมการเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบ

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา หมวด ๖ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

การยกย่องเชิดชูเกียรติ

มาตรา ๕๒ นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่ได้จัดแจ้งตามมาตรา ๒๙ แล้ว
อาจได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นนักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติ

คุณสมบัติ หลักเกณฑ์ และวิธีการคัดเลือกนักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬา
อาชีพแห่งชาติ การประกาศยกย่อง รวมตลอดถึงประโยชน์ตอบแทนซึ่งนักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือ
บุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติจะได้รับจากเงินกองทุน การถูกลด และการถูกตัดสิทธิการได้รับ
ประโยชน์ตอบแทน ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๕๓ นักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติต้องดำรงตนให้
เป็นแบบอย่างที่ดีและรักษาเกียรติความเป็นนักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติ

ในกรณีที่นักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติไม่ปฏิบัติตาม
หลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงตามมาตรา ๕๒ หรือถูกลงโทษตามกฎหมายว่าด้วยการควบคุม
การใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา ให้นายทะเบียนดำเนินการถอดผู้นั้นออกจากการเป็นนักกีฬาอาชีพ
แห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติ และให้สิทธิในการได้รับประโยชน์ตอบแทนจากเงินกองทุน
ในฐานะที่เป็นนักกีฬาอาชีพแห่งชาติหรือบุคลากรกีฬาอาชีพแห่งชาติเป็นอันระงับ

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา หมวด ๗ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ๕๔ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ ให้นายทะเบียนและพนักงาน
เจ้าหน้าที่มีอำนาจ ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในที่ทำการสโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ สถานที่จัดการแข่งขัน
กีฬาหรือสถานที่อื่นใดที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ เพื่อตรวจสอบอาคารสถานที่
อุปกรณ์การแข่งขันกีฬา รวมทั้งเครื่องมือ เครื่องใช้ และยานพาหนะที่ใช้ในการจัดการแข่งขันกีฬา
อาชีพหรือกิจกรรมกีฬาที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวกับกีฬาอาชีพ ตลอดจนเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ที่

ภาคผนวก ค ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพเรื่องกำหนดชนิดหรือ
ประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561

ประกาศคณะกรรมการ.. กีฬาอาชีพ
เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ
พ.ศ. 2561

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๑ (๔) แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. ๒๕๕๖
คณะกรรมการกีฬาอาชีพ ในการประชุมครั้งที่ 4/2561 เมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2561 มีมติเห็นชอบ
ให้ออกประกาศไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ประกาศนี้เรียกว่า “ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือ
ประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. ๒๕๖๑”

ข้อ 2 ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิก

(1) ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ
พ.ศ. 2558

(2) ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ
(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2559

(3) ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ
(ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2559

(4) ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ
(ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2560

ข้อ 4 ให้ชนิดและประเภท กีฬาดังต่อไปนี้เป็นกีฬาอาชีพ

(1) ชนิดกีฬาฟุตบอล โดยมีประเภหาดังต่อไปนี้

(1.1) ฟุตบอลชาย

(1.2) ฟุตซอลชาย

(2) ชนิดกีฬากอล์ฟ โดยมีประเภหาดังต่อไปนี้

(2.1) กอล์ฟชาย

(2.2) กอล์ฟหญิง

(3) ชนิดกีฬาเจ็ตสกี โดยมีประเภหาดังต่อไปนี้

(3.1) เจ็ตสกีชาย

(4) ชนิดกีฬาวอลเลย์บอล โดยมีประเภหาดังต่อไปนี้

(4.1) วอลเลย์บอลชาย

- (4.2) วอลเลย์บอลหญิง (ทั้งในร่มและชายหาด)
- (5) ชนิดกีฬาตะกร้อ โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (5.1) ตะกร้อชาย
- (6) ชนิดกีฬาโบว์ลิ่ง โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (6.1) โบว์ลิ่งชาย
- (7) ชนิดกีฬาแข่งรถจักรยานยนต์ โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (7.1) แข่งรถจักรยานยนต์ชาย
- (8) ชนิดกีฬาจักรยาน โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (8.1) จักรยานชาย
- (8.2) จักรยานหญิง
- (9) ชนิดกีฬาแข่งรถยนต์ โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (9.1) แข่งรถยนต์ชาย
- (10) ชนิดกีฬาสนุกเกอร์ โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (10.1) สนุกเกอร์ชาย
- (11) ชนิดกีฬาแบดมินตัน โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (11.1) แบดมินตันชาย/หญิง
- (12) ชนิดกีฬาเทนนิส โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (12.1) เทนนิสชาย
- (12.2) เทนนิสหญิง
- (13) ชนิดกีฬาบาสเกตบอล โดยมีประเภทดังต่อไปนี้
- (13.1) บาสเกตบอลชาย

ประกาศ ณ วันที่ ๔ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

วีระศักดิ์ โควสุรัตน์

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ประธานกรรมการกีฬาอาชีพ

ภาคผนวก ง พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport หรือ

Act on Promotion of E-Sports

Law Viewer

ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS)

Act No. 11315, Feb. 17, 2012

Amended by Act No. 13971, Feb. 3, 2016

Article 1 (Purpose)

The purpose of this Act is to establish infrastructure for the culture and industry of e-sports, enhance competitiveness in e-sports, and contribute to increasing people's opportunities to enjoy leisure time with e-sports and the robust development of the national economy by providing for matters necessary to promote e-sports.

Article 2 (Definitions)

The terms used in this Act shall be defined as follows:

1. The term "e-sports" means games in which players compete with one another for a score or for victory with game products defined in subparagraph 1 of Article 2 of the Game Industry Promotion Act and activities incidental to such competitions;
2. The term "professional e-sports" means e-sports activities of e-sports players;
3. The term "e-sports for all" means spontaneous and daily e-sports activities for enjoying leisure time and promoting friendship;
4. The term "e-sports industry" means the industry of creating added value with goods and services relating to e-sports;
5. The term "e-sports facilities" means stadiums and other facilities for e-sports;
6. The term "e-sports player" means a person registered with an e-sports organization as stipulated by the organization;
7. The term "e-sports organization" means a corporation or organization established for the purpose of engaging in activities or a business relating to e-sports.

Article 3 (Relationship to other Acts)

Except as otherwise expressly prescribed in any other Act, the promotion of e-sports shall be governed by provisions of this Act.

Article 4 (Responsibilities of State and Local Governments)

The State and local governments shall establish and implement policies necessary to promote e-sports.

Article 5 (Promotion of Local e-Sports)

In order to invigorate e-sports activities so that local residents enjoy leisure time and promote amity among themselves, a local government may create an environment for e-sports facilities, etc. establish and operate e-sports organizations, and hold e-sports events.

Article 6 (Formulation, etc. of Master Plans)

(1) In order to achieve the purpose of this Act, the Minister of Culture, Sports and Tourism shall formulate and implement a master plan as a basic and comprehensive plan for the medium/long-term promotion of e-sports (hereinafter referred to as "master plan") and an annual implementation plan for each type of e-sports in detail (hereinafter referred to as "implementation plan").

(2) A master plan shall include the following:

1. Basic direction of the promotion of e-sports;
 2. Establishment of infrastructure for invigorating e-sports;
 3. Training of professional human resources for e-sports and the maximization of rights and interests of such human resources;
 4. Promotion of international tournaments and events relating to e-sports and international cooperation and exchange in e-sports;
 5. Securing of financial resources for promoting e-sports;
 6. Nurturing of, and support to, professional e-sports and assistance in expanding the base for e-sports for all and invigorating e-sports for all;
 7. Promotion of scientific activities for e-sports and the creation of the infrastructure therefor;
 8. Other matters specified by Presidential Decree as necessary to promote e-sports.
- (3) If the Minister of Culture, Sports and Tourism deems it necessary to formulate and execute a master plan or implementation plan, he/she may request a relevant administrative agency, local government, public institution, research institute, university, private enterprise, or individual to cooperate in formulating and executing such plan as necessary.

Article 7 (Survey on Actual Condition)

- (1) The Government shall survey the actual condition of e-sports in order to establish and implement policies on e-sports and publish the results thereof. <Amended by Act No. 13971, Feb. 3, 2016>
- (2) If the Minister of Culture, Sports and Tourism deems it necessary for a survey on actual conditions under paragraph (1), he/she may request a public institution, business entity, corporation, or organization involved in e-sports to submit data or present its opinion. Upon receipt of a demand to submit data or present an opinion in such cases, a public institution, business entity, corporation, or organization involved in e-sports shall cooperate as requested, except in exceptional circumstances. <Amended by Act No. 13971, Feb. 3, 2016>
- (3) Matters necessary for surveys on actual conditions under paragraph (1) shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 8 (Financial Support, etc.)

- (1) The State and local governments shall endeavor to secure funds required for effectively implementing the master plan and implementation plan.
- (2) When a public institution, an e-sports organization, or a business entity engaged in e-sports intends to take a measure aimed at enhancing the competitiveness of e-sports according to the relevant master plan or implementation plan, the Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize such institution, organization, or business entity, within budgetary limits, for expenses incurred therein.
- (3) If the Minister of Culture, Sports and Tourism deems it necessary to promote e-sports, he/she may establish e-sports facilities, consulting with the head of a local government. In such cases, the Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize such local government, within budgetary limits, for expenses incurred therein.
- (4) Matters necessary for the scope and method of subsidization of e-sports facilities shall

be prescribed by Presidential Decree.

Article 9 (Advisory Committee for Promotion of e-Sports)

- (1) The Minister of Culture, Sports and Tourism may establish an advisory committee for the promotion of e-sports (hereinafter referred to as the "Committee") to seek advice from the Committee.
- (2) Matters necessary for the organization and operation of the Committee shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 10 (Training of Professional Human Resources for e-Sports)

- (1) The Minister of Culture, Sports and Tourism shall endeavor to train professional human resources for e-sports, including those for games, broadcasting, and research, as necessary to promote e-sports.
- (2) In order to train professional human resources pursuant to paragraph (1), the Minister of Culture, Sports and Tourism may designate a university as defined in the Higher Education Act or other institution deemed necessary as an institution for training professional human resources for e-sports, as prescribed by Presidential Decree.
- (3) The Minister of Culture, Sports and Tourism may fully or partially subsidize an institution designated for training professional human resources for e-sports, pursuant to paragraph (2), within budgetary limits, for expenses incurred therein, as prescribed by Presidential Decree.
- (4) Other matters necessary for training professional human resources for e-sports shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 11 (Development, Support, etc. of e-Sports Events)

The Minister of Culture, Sports and Tourism may develop and support e-sports events in accordance with the guidelines prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism.

Article 12 (Support for Diversification of Games)

- (1) In order to promote the diversification of e-sports games, the Minister of Culture, Sports and Tourism may designate an institution responsible for the selection of games and may authorize the institution to select e-sports games.
- (2) If an institution responsible for the selection of games under paragraph (1) fails to meet the requisites for designation, the Minister of Culture, Sports and Tourism may revoke the designation thereof, as prescribed by Presidential Decree.
- (3) Matters necessary for the requisites for the designation of an institution responsible for the selection of games under paragraph (1), the procedures for filing an application for designation, operating such institution, and selecting games, the subject matter eligible for the selection of games, the standards for the selection of games, and the procedure for filing an application for the selection of games shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism.

Article 13 (Designation, etc. of e-Sports Industry Support Centers)

- (1) In order to develop the e-sports industry, the Minister of Culture, Sports and Tourism may designate an institution that falls under any of the following subparagraphs as an e-sports industry support center (hereinafter referred to as "support center"):
 1. A national or public research institute;
 2. A university, college, or junior college as defined in the Higher Education Act;
 3. Other institutions specified by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism.

(2)The support center shall perform the following functions:

- 1.Cooperation with local governments for the development of the e-sports industry;
- 2.Research and development for the development of the e-sports industry and counseling services and support therefor.

(3)If a support center fails to perform its functions under paragraph (2) in good faith, the Minister of Culture, Sports and Tourism may cancel the designation.

(4)Other matters necessary for the designation of support centers and the cancellation of such designation shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 14 (Assistance in International Exchange and Overseas Publicity)

(1)In order to invigorate international exchanges of e-sports, the Government may provide necessary assistance to the following institutions relating to e-sports:

- 1.The International e-Sports Federation;
- 2.Other institution or organization, the capital of which is partially funded by the Government.

(2)In order to enhance the competitiveness of domestic e-sports and invigorate the expansion of overseas markets, the Government may implement programs for overseas publicity.

(3)In order to efficiently support a program implemented pursuant to paragraph (1), the Minister of Culture, Sports and Tourism may entrust a relevant institution or organization specified by Presidential Decree with such program or may authorize such institution or organization to implement such program vicariously and may subsidize such institution or organization, within budgetary limits, for expenses incurred therein.

Article 15 (Promotion of Professional e-Sports and e-Sports for All)

In order to promote the development of e-sports and facilitate healthy leisure activities for people, the State shall seek measures necessary to promote professional e-sports and e-sports for all.

Article 16 (Hearings)

When the Minister of Culture, Sports and Tourism intends to make a disposition under either of the following subparagraphs, he/she shall hold a hearing:

- 1.Revocation of designation of an institution responsible for the selection of games under Article 12 (2);
- 2.Cancellation of designation of a support center under Article 13 (3).

Article 17 (Delegation or Entrustment of Authority)

The Minister of Culture, Sports and Tourism may delegate part of his/her authority under this Act to the Special Metropolitan City Mayor or a Metropolitan City Mayor, Do Governor, or Special Self-Governing Province Governor or may partially entrust his/her authority under this Act to an institution, corporation, or organization established for the promotion of e-sports, as prescribed by Presidential Decree.

Article 18 (Rewards)

(1)The Minister of Culture, Sports and Tourism may select individuals, organizations, enterprises, etc. that have significantly contributed to the development of e-sports to reward them for their contributions.

(2)Other matters necessary for the guidelines for the selection for rewards under paragraph (1) shall be prescribed by Presidential Decree.

ADDENDA

ภาคผนวก จ Kespa E-Sport Association, การคัดเลือกเกมสำหรับ
จัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และคำแนะนำ

e 스포츠 종목 선정 기관 및 심의 안내

▣ e 스포츠 종목선정 기관 소개

1. e 스포츠 종목선정 기관의 역할

- 기관지정

2014 년 2 월 11 일 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제 12 조 및 제 13 조에 따라 문화체육관광부가 한국 e 스포츠협회를 'e 스포츠 종목선정 기관' 및 'e 스포츠 산업 지원 센터'로 지정 받아 법적 공인기관으로 인정

- 관련근거: 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률(이하 '이스포츠진흥법')

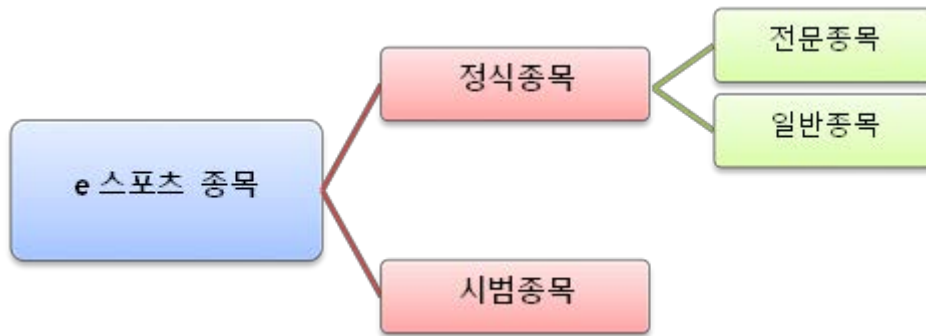
제 12 조(종목 다양화 지원)

① 문화체육관광부장관은 이스포츠의 종목 다양화를 촉진하기 위하여 종목선정 기관을 지정하여 그 종목선정 기관으로 하여금 이스포츠의 종목선정을 실시하게 할 수 있다.

- 주요역할

- 1) e 스포츠 종목 다양화 및 육성을 위해 국내에 유통되는 게임물 중 적합한 종목을 선정할 수 있도록 합리적인 기준과 절차를 마련
- 2) 적정한 심의를 통해 그 대상이 되는 종목을 선정 및 지원 근거 마련
- 3) 선정된 종목의 e 스포츠 활성화 실태조사 및 감시

■ e 스포츠 종목의 구분



1. 정식종목

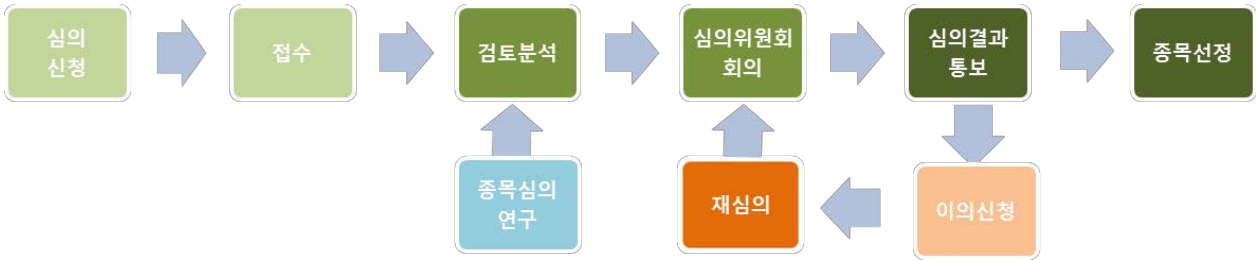
- 종목 선정 심의를 통해 e 스포츠 적격성에 문제가 없으며 저변 및 환경이 충분하다고 인정받은 종목. 그 저변에 따라 전문종목과 일반종목으로 구분
 - 1) **전문 종목**: 지속적인 투자를 통해 직업 선수가 활동할 수 있는 대회가 있거나, 리그 구조를 구축할 수 있는 저변이 충분하다고 인정받은 e 스포츠 종목
 - 2) **일반 종목**: 직업 선수 활동 저변은 부족하지만 종목사의 투자 계획이 명확하고 지속적인 육성을 통해 발전 가능성이 있다고 인정받은 e 스포츠 종목

2. 시범종목

- 종목 선정 심의를 통해 e 스포츠 적격성은 인정 받았으나, 현재 저변 및 환경이 미비하여 정식 종목으로 선정되기 위해 일정 기간 평가 후 재심의를 받아야 하는 종목

▣ 심의절차 및 평가기준

1. 심의절차



- 1) 심의 신청: 심의규정 별지 제 1 호의 'e 스포츠 종목선정 심의 신청서', '제출서류'를 작성하고 평가항목을 입증할 자료를 첨부하여 위원회에 제출
- 2) 검토 분석: 종목심의 연구원이 종목선정 심의에 필요한 게임물 테스트 및 실태조사와 e 스포츠 적격성 준수 등에 근거하여 종목심의 연구를 수행하고 보고서를 작성해 심의위원회로 제출
- 3) 심의 위원회 회의: 적합 평가 → 등급 평가를 통해 종목 선정
 - 가) 적합 평가: 해당 게임물이 e 스포츠에 적합한 게임물인지를 5 개 항목을 평가하여 적합, 보완필요, 부적합을 결정
 - 나) 등급 평가: 적합평가에서 적합 판정을 받은 게임물에 대해 e 스포츠 종목으로서의 저변을 고려하여 전문종목, 일반종목, 시범종목을 결정
- 4) 심의 결과 통보: 정식(전문, 일반) 종목 및 시범 종목으로 선정, 선정 탈락 종목은 이의가 있을 경우 자료 수정 및 보완 후 재심의 신청 가능
- 5) 이의신청 및 재심의: 종목선정 심의를 통보 받은 신청인이 이의가 있을 경우 결정 통보를 받은 날부터 30 일 이내에 자료를 수정 및 보완하고, 별지 제 2 호의 'e 스포츠 종목선정 심의결과 이의신청서'에 이의신청 사유를 기재하여 위원회에 제출