

การคุ้มครองเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย¹

วสุ อติชาติกุล²

ด้วยปัจจุบันอีสปอร์ต (E - sports)³ หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic sports) คือกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่งโดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้ร่างกายในการแข่งขันเหมือนกีฬาทั่วไปแต่ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการวางแผนโดยเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เพื่อนำไปสู่ชัยชนะ โดยกีฬาอีสปอร์ตนั้นได้ถือเป็นกีฬาสมัยใหม่ และกรมกีฬาได้จัดอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยวิดีโอเกมที่มีการบันทึกไว้ว่าได้ใช้แข่งขันกันครั้งแรกนั้นคือ เกม Space War ซึ่งจัดการแข่งขันขึ้นที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ในปี ค.ศ. 1972 แต่ต่อมาในช่วง ค.ศ. 1990-1999 เมื่อเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตนั้นได้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของวิดีโอเกม และการเล่นเกมไปอย่างสิ้นเชิง เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถเป็นทางเลือกให้ผู้เล่นเกมเล่นกันในระบบ Online Multiplayer อันนำมาซึ่งการถือกำเนิดของเกม Quake, Counter-Strike และ StarCraft ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดของการเรียกการแข่งขันการเล่นเกมนี้อย่างกว้างๆ ว่า “กีฬาอีสปอร์ต”

ในปลายทศวรรษ 2010 ผู้ชมอีสปอร์ตมีจำนวนรวมทั้งสิ้นประมาณ 454 ล้านคนทั่วโลก เกิดรายได้กว่า 1 พันล้านเหรียญสหรัฐ เกิดแพลตฟอร์มรับชมออนไลน์ ผ่านทางยูทูป (YouTube) และทวิตซ์ (Twitch) โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกม ซึ่งสามารถแบ่งประเภทชนิดการแข่งขันที่เป็นที่นิยมเหมือนอย่างเช่นชนิดกีฬาได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมต่อสู้ประเภทวางแผนเรียลไทม์ หรือ โมบา (Multiplayer online battle arena หรือ MOBA) โดยกีฬาอีสปอร์ตที่นิยมแข่งขันในปัจจุบัน ได้แก่ ลิกออฟเลเจนดส์ (LOL) โดตา2 (DOTA2) อารีนาออฟเวเลอร์ (AOV หรือ ROV) เป็นต้น

2. เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter) โดยกีฬาอีสปอร์ตที่นิยมแข่งขันในปัจจุบัน ได้แก่ เคาน์เตอร์สไตรค์ (Counter-strike) วาโลแรนต์ (Valorant) โอเวอร์วอตช์ (Overwatch) พับจี (PUBG) ฟอर्टไนต์ (Fortnite)

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง การคุ้มครองเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยโดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา โชติมานนท์ และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปวีตร เลิศธรรมเทวี และรองศาสตราจารย์พัฒนา เรือนใจดี

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนภูมิภาค) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ ธนากร เลิศสุดวิชัย, “ESPORTS.”, [Online],

วันที่ 3 มิถุนายน 2566 แหล่งที่มา <https://digitalmarketingwow.com/2017/07/13/esports-คืออะไร/>

3. เกมแอคชั่นต่อสู้ (Battle Royale Fighting) โดยกีฬาอีสปอร์ตที่นิยมแข่งขันในปัจจุบัน ได้แก่ เทคเคน (Tekken)

4. เกมประเภทอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น เกมวางแผนการรบ (Strategy) การ์ดเกม (Collectible Card Game) ฟุตบอล (Football) โดยกีฬาอีสปอร์ตที่นิยมแข่งขันในปัจจุบัน ได้แก่ สตาร์คราฟต์ 2 (StarCraft II) ฟุตบอล (FIFA) พีอีเอส (PES) เป็นต้น

การเติบโตของกีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยม และสร้างรายได้อย่างมหาศาล⁴ ในเชิงธุรกิจจึงทำให้มีทีม หรือสโมสร หรือสังกัดอีสปอร์ตเกิดขึ้นมากมาย อันนำมาซึ่งการว่าจ้างผู้เล่นที่มีความสามารถในการเล่นเกมอีสปอร์ตชนิดนั้น ๆ เพื่อมาเป็นนักแข่งภายใต้สังกัดของตน ดังนั้น ในปัจจุบันสโมสรกีฬาอีสปอร์ตต่าง ๆ จึงได้มีการสร้างทีมของตนเอง โดยมีการวางรากฐานภายในสโมสรตั้งแต่ในระดับเยาวชน โดยมีการดูแลเยาวชน เพื่อที่จะพัฒนาเยาวชนนั้นให้เป็นบุคลากรสำคัญเมื่อถึงเวลาที่พร้อม และเหมาะสมในอนาคต จึงทำให้หลายประเทศ เช่น เกาหลีใต้ ฝรั่งเศส มาเลเซีย มีความตื่นตัวต่อถึงสภาพปัญหาในทางกฎหมายที่สำคัญ ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะปัญหาทางกฎหมายในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งประเทศเหล่านั้นมีความพยายามในการออกกฎหมาย หรือข้อบังคับเพื่อคุ้มครอง และควบคุมข้อสัญญา หรือรูปแบบของสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตมาตรฐาน เพื่อรองรับสนับสนุนคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการของนักกีฬาอีสปอร์ตโดยเฉพาะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อไม่ให้ผู้เล่นซึ่งถูกว่าจ้างถูกเอารัดเอาเปรียบจากคู่สัญญา โดยเฉพาะเยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะซึ่งมีความเสี่ยงในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักเป็นสังกัดหรือสโมสรใหญ่ ๆ ที่มักมีอำนาจต่อรองที่มากกว่า และการที่ประเทศเหล่านั้นเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวย่อมทำให้เยาวชนเหล่านั้นพัฒนาฝีมือเพื่อลงแข่งขันในทุกระดับการแข่งขัน และยังทำให้ภาพลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตถูกยกระดับจากผู้เล่นเกมธรรมดาให้เข้าสู่คำว่า “นักกีฬาอาชีพ” อย่างเต็มตัว พร้อมทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศนั้น ๆ ได้รับความมั่นคงในการประกอบอาชีพในอนาคตให้กับเยาวชนอีกด้วย

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ โดยกระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา เรื่อง กำหนดชนิด หรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 ได้กำหนดให้เพิ่มเติมชนิดกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพในประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิด หรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 และให้สมาคมกีฬาอาชีพ และสโมสรกีฬาอาชีพในชนิดกีฬาอีสปอร์ต มาจดแจ้งการดำเนินการ

ต่อมาทะเบียนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ประกาศฉบับนี้มีผลใช้บังคับ จึงทำให้มีการจัดตั้งสโมสรและสังกัดขึ้นมากมายหลากหลายสโมสร เพื่อเข้าแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ โดยการแข่งขันกีฬาในระดับภูมิภาค มีการนำเอากีฬาอีสปอร์ตหลายชนิดกีฬาด้วยกันมาใช้ในการ

⁴ ธนาธร วาสกุล, “อีสปอร์ต: เทรนด์ที่เปลี่ยนเด็กติดเกมสู่อาชีพที่สร้างรายได้ (2019)”, วันที่ 3 มิถุนายน 2566, [https:// bangkokesports.com/บทความแนะนำอีสปอร์ต/](https://bangkokesports.com/บทความแนะนำอีสปอร์ต/)

จัดการแข่งขัน ทั้งกีฬาซีเกมส์ และกีฬาเอเชียนเกมส์ ก็มีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเพื่อชิงเหรียญรางวัลเล็ก เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงมีประเด็นปัญหาว่าการคุ้มครองเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย โดยศึกษาในประเด็นสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน ประเด็นความคุ้มครองในการฝึกซ้อมของเยาวชน การจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการ รวมไปถึงการดูแลเรื่องการศึกษา พร้อมทั้งศึกษาเปรียบเทียบผ่าน กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ตในต่างประเทศทั้งประเทศเวียดนาม และประเทศญี่ปุ่น และแนวปฏิบัติในการดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนในสโมสรต่างประเทศ รวมไปถึงกฎหมายคุ้มครองแรงงานในต่างประเทศ อาทิ ประเทศอังกฤษ และฝรั่งเศส

ประเด็นปัญหาประการแรก คือ ปัญหาสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน เนื่องจากนักกีฬาอีสปอร์ตนั้นสามารถมีรายได้จากรางวัลการแข่งขันมากขึ้นอยู่กับผู้จัดการแข่งขัน โดยเริ่มตั้งแต่หลักพัน บาทไปจนถึงหลักล้านในเวทีใหญ่ ๆ หรือเวทีระดับโลก แต่ปัจจุบันนักกีฬาอีสปอร์ตมีรายได้หลักจากค่าจ้าง หรือค่าตอบแทนจากสโมสรที่สังกัดอยู่ หากอยู่ในสังกัดหรือทีมที่มีผู้สนับสนุน (Sponsor) ก็จะมีเงินเดือนจากสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตอีกด้วย ซึ่งนั่นย่อมเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่นักกีฬาอีสปอร์ตจะต้องมีสังกัดหรือสโมสร เพื่อสร้างความมั่นคงทางด้านรายได้และสวัสดิการให้แก่ตนเอง

ประเด็นปัญหาประการที่สอง คือ ปัญหาการความคุ้มครองในการฝึกซ้อมของเยาวชน การจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการ รวมไปถึงการดูแลเรื่องการศึกษาของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน เนื่องจากเยาวชน ยังไม่บรรลุนิติภาวะ กฎหมายจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้ามาดูแล และสร้างกรอบปฏิบัติให้กับผู้เยาว์ในเรื่อง การจัดสรรเวลา ไม่ว่าจะเป็นการฝึกซ้อม รวมไปถึงการดูแลด้านการศึกษาอย่างเหมาะสมอีกด้วย

ประเด็นปัญหาประการที่สาม คือ แนวปฏิบัติในการดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนในสโมสร ต่างประเทศ โดยเปรียบเทียบผ่านกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต และกฎหมายคุ้มครองแรงงานใน ต่างประเทศ จากข้อเท็จจริงและปัญหาการวิจัยดังกล่าว จึงทำให้ผู้ศึกษาดำเนินการวิจัย (Research question) ไว้ว่า “การคุ้มครองเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทย” เพื่อให้สามารถทราบปัญหาและ แนวปฏิบัติ ตลอดจนข้อเสนอแนะ ในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน ความคุ้มครองในการฝึกซ้อมของ เยาวชน การจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการ รวมไปถึงการดูแลเรื่องการศึกษาของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน และแนวปฏิบัติในการดูแลนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนในสโมสรต่างประเทศ

จะเห็นได้ว่าในบทกฎหมายที่เกี่ยวข้องมิได้มีการนิยามถึงความหมายของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน เอาไว้แต่อย่างใด ทั้งในแง่ของความหมาย และในแง่ของอายุเยาวชน ซึ่งเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบในเรื่องอายุ ของนักฟุตบอลเยาวชน เมื่อไม่มีการนิยามถึงนิยามของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนในประเทศไทย การที่ สโมสรอีสปอร์ตในประเทศไทยได้เปิดรับเยาวชนเข้าในสังกัดของตนเพื่อลงแข่งในนามสโมสร และปฏิบัติ หน้าที่ตามที่สโมสรได้วางไว้ อันเป็นการเข้าทำงานที่สโมสรกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้จ้าง และเยาวชนเป็นลูกจ้าง ซึ่งหากสโมสรเยาวชนเข้าสู่สโมสร เช่น ตั้งแต่อายุ 12-13 ปี จะขัดกับพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 44 ที่บัญญัติว่ามิให้มีการจ้างงาน เด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปี นอกจากนี้ในบริบทของ คำว่า “เยาวชน”

มิได้หมายถึงบุคคลอายุ 15 – 18 ปีแต่อย่างใด⁵ เนื่องจากเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตนั้นควรมีการขยายช่วงอายุ สำหรับนักกีฬาเพื่อสามารถลงเล่นในรายการที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเยาวชนได้ และให้เยาวชนมีพื้นที่ในการแสดงฝีมือ เนื่องจากกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาสมัยใหม่ ทำให้ผู้เล่นก็ส่วนใหญ่เป็นเยาวชน หากมีการกำหนดคณิยามในช่วงอายุของเยาวชน รวมถึงการขยายช่วงอายุของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน จะส่งผลให้มีผู้เล่นเยาวชนจำนวนมากมาเข้าร่วมการแข่งขัน รวมถึงเปิดโอกาสให้แมวมองของสโมสรอีสปอร์ตนั้นได้มาค้นหาตัวผู้เล่นหน้าใหม่ ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาขึ้นในแวดวงกีฬาอีสปอร์ตอย่างมากอีกด้วย

สำหรับสัญญาจ้างเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ตนั้น เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับฟุตบอลพรีเมียร์ลีกประเทศอังกฤษ ซึ่งมีการระบุสัญญามาตรฐานในการใช้ระหว่างสโมสรกับนักฟุตบอลเยาวชนไว้ โดยสัญญาจ้างเยาวชนในฟุตบอลพรีเมียร์ลีกนั้นเป็นสัญญาจ้างที่เป็นมาตรฐานมีการระบุรายละเอียดคุ้มครองไปถึงสวัสดิการรวมถึงการดูแลเรื่องการศึกษา (Scholarship Agreement) โดยสโมสรต่าง ๆ จะต้องให้ทุนการศึกษากับนักฟุตบอลเยาวชนด้วย ส่วนในฟุตบอลเจลีก ประเทศญี่ปุ่น ได้มีการระบุสัญญามาตรฐานที่ใช้ระหว่างสโมสรกับเยาวชนไว้เช่นเดียวกัน โดยในสัญญาได้ระบุไว้ชัดเจนว่านักฟุตบอลสมัครเล่นจะต้องได้รับการดูแลในเรื่องค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เช่น ค่าฝึกซ้อม ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พัก เป็นต้น ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน รวมถึงนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ มิได้มีการกำหนดแบบ หรือสัญญาว่าจ้างไว้เป็นมาตรฐานสำหรับกีฬาอีสปอร์ตไว้ โดยสัญญาว่าจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน และนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพนั้นจะมีเพียงบทบัญญัติกฎหมายคุ้มครองแรงงาน และบทบัญญัติกฎหมายทางแพ่งมาใช้บังคับเท่านั้น ซึ่งกรณีของสัญญาว่าจ้างนั้นจึงเป็นหน้าที่ของสโมสรเป็นผู้จัดการในเรื่องดังกล่าวเอง โดยในรายละเอียดของสัญญา ที่ว่าด้วยสถานะของการจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน เป็นสัญญาจ้างแรงงานชนิดหนึ่ง ซึ่งสัญญาดังกล่าวเมื่อ สโมสรเป็นผู้จัดการเองจึงอาจทำให้การดูแลเยาวชนนั้น แตกต่างกันไปตามงบประมาณของแต่ละสโมสรมี ซึ่งอาจเกิดความไม่เป็นธรรมกับกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน เนื่องจากความเป็นผู้เยาว์ที่ยังขาดประสบการณ์ จึงอาจไม่มีอำนาจในการต่อรองมากนัก อันจะเป็นหนทางให้เยาวชนไม่ได้รับความคุ้มครองเท่าที่ควรจะเป็น

สำหรับการฝึกซ้อมนั้น เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับแนวปฏิบัติของสโมสรฟุตบอลทั้งในต่างประเทศ และในประเทศไทยเองก็มิได้มีการกฎเกณฑ์เฉพาะในการดูแลเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จึงต้องพิจารณากฎหมายคุ้มครองแรงงาน และพบว่า ในเรื่องการฝึกซ้อมนั้นเป็นไปตามชั่วโมงการทำงานที่กฎหมายภายในประเทศที่เรื่องชั่วโมงการทำงานระบุไว้ในกฎหมายคุ้มครองแรงงาน โดยการฝึกซ้อมของเยาวชนนั้นเป็นไปตามแนวปฏิบัติของแต่ละสโมสรที่มีลักษณะแตกต่างกันไป ซึ่งการฝึกซ้อมนั้นสอดคล้องกับช่วงเวลาการศึกษาของเยาวชน และหากพิจารณาเกี่ยวกับวันหยุดของเยาวชนนั้น อาจเป็นไปได้ว่าใน 1 สัปดาห์เยาวชนในสโมสรอาจมิได้รับวันหยุดพักผ่อนเนื่องจากการมีการแข่งขันที่ต้องลงแข่งในวันหยุดเสาร์ และอาทิตย์ซึ่งก็อาจไม่สอดคล้องกับการคุ้มครองแรงงานเท่าใดนัก ส่วนในประเทศที่มีกฎเกณฑ์เฉพาะในการคุ้มครองนักฟุตบอลเยาวชนในสโมสรฟุตบอล คือ พรีเมียร์ลีก ประเทศอังกฤษ ได้มีการจัดทำรายละเอียดใน

⁵ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เยาวชน หมายถึง บุคคลอายุเกิน ๑๕ ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง ๑๘ ปีบริบูรณ์.

การคุ้มครองเยาวชนในสโมสรฟุตบอล ซึ่งการมีกฎเกณฑ์เฉพาะที่ใช้กับกีฬาฟุตบอลสำหรับเยาวชน ซึ่งเจตนารมณ์ของการบัญญัติหลักเกณฑ์ใน Youth Development Rules เพื่อให้การคุ้มครองการฝึกซ้อมของเยาวชน ก็มาจากแนวความคิดที่มีขึ้นเพื่อพัฒนานักกีฬาเยาวชนในสโมสรฟุตบอลอาชีพให้เกิดการพัฒนาและยิ่งไปกว่านั้นเมื่อนำมาปรับใช้กับนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนที่มีรูปแบบการฝึกซ้อมเพียงหลังเลิกเรียน และซึ่งอาจทำให้ไปกระทบต่อเวลาทบทวนบทเรียน รวมถึงเวลาพักผ่อน และส่งผลต่อการเจริญเติบโตของเยาวชนได้ ดังนั้น จึงควรมีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการคุ้มครอง ระยะเวลาการฝึกซ้อม

ในเรื่องการจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการ เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบแนวปฏิบัติของสโมสรฟุตบอลในประเทศไทยพบว่า การจ่ายค่าตอบแทนนั้นแบ่งได้ 3 กรณี คือ

1. กรณีที่สโมสรได้จ่ายค่าตอบแทนเป็นเงินค่าจ้างให้กับเยาวชนในสังกัดโดยตรง
2. กรณีที่สโมสรได้จัดค่าตอบแทนให้กับเยาวชน โดยแบ่งงบประมาณให้โรงเรียนที่เยาวชนได้ศึกษาเล่าเรียนอยู่นั้นเป็นผู้ดูแล
3. กรณีที่สโมสร มีได้มีการให้ค่าตอบแทนเป็นค่าจ้างกับสโมสรโดยตรง แต่สโมสรจะเป็นผู้ดูแลเยาวชนในสังกัดผ่านสวัสดิการต่าง ๆ ที่สโมสรจัดไว้

และสำหรับสวัสดิการของนักฟุตบอลเยาวชนนั้น แต่ละสโมสรก็มีแนวปฏิบัติที่แตกต่างกันไปตามงบประมาณ และนโยบายของแต่ละสโมสรที่วางไว้เกี่ยวกับนักฟุตบอลเยาวชน ซึ่งอาจทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำ และไม่เท่าเทียมกัน เนื่องด้วยความต่างระหว่างงบประมาณ และแนวทางนโยบายของแต่ละสโมสร ดังนั้น การจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการการดูแลเยาวชนควรมีลักษณะที่ไปทิศทางเดียวกัน โดยมีการบัญญัติเป็นระเบียบข้อบังคับที่ใช้กับกีฬาอีสปอร์ต ดังเช่นฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ประเทศอังกฤษ และ ฟุตบอลเจลีก ประเทศญี่ปุ่น ที่ได้มีการระบุรายละเอียดเกี่ยวกับค่าจ้าง และสวัสดิการต่าง ๆ ที่เยาวชนควรจะได้รับไว้ในระเบียบข้อบังคับที่ใช้กับกีฬาฟุตบอลของประเทศตนเองโดยตรง

สำหรับการศึกษาในกีฬาฟุตบอลที่สโมสรในประเทศไทยได้จัดสรรดูแลให้กับเยาวชนในอะคาเดมี่ของ คือ สโมสรจะทำข้อตกลงร่วมกันกับโรงเรียนที่อยู่ในละแวกใกล้เคียงกับสโมสร เช่นเดียวกับสโมสรฟุตบอลในประเทศเยอรมัน เมื่อถึงช่วงเวลาการศึกษานั้น สโมสรจะให้โรงเรียนเป็นผู้ดูแล ซึ่งในเรื่องการศึกษาของประเทศไทยนั้น แต่ละโรงเรียนก็จะมึนโยบายในการดูแลนักกีฬาที่แตกต่างกันไป เช่น ให้นักกีฬาเยาวชนเข้าเรียนร่วมกับนักเรียนปกติ หรือมีการจัดแผนการเรียนสำหรับนักกีฬาเพื่อเป็นการช่วยเหลือให้นักกีฬาเยาวชนไม่ให้เรียนหนักจนเกินไป และสามารถใช้เวลาเรียนในการ ฝึกฝนตนเองได้ ส่วนการดูแลเรื่องการศึกษาในประเทศอังกฤษ สโมสรจะเข้ามามีบทบาทต่อการศึกษาของเยาวชนด้วย โดยที่จะเป็นผู้ดูแลรับรู้ถึงการพัฒนาของเยาวชนเพื่อสามารถประเมินเยาวชน และจัดทำรายงานข้อมูลเพื่อส่งไปให้ผู้ปกครองของเยาวชนได้รับรู้ ดังนั้น ในด้านการศึกษาของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนนั้น ควรที่จะมีการกำหนดกฎระเบียบให้เป็นมาตรฐานเดียว เพื่อให้การศึกษาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และกระทบต่อการพัฒนาการของเยาวชนน้อยที่สุด และเอื้ออำนวยต่อเวลาการซ้อมของนักกีฬา และแบ่งเวลาให้นักกีฬาได้

ทบทวนบทเรียน และฝึกซ้อมทักษะควบคู่กันไป เพื่อให้สามารถดึงศักยภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน ออกมาอย่างเต็มประสิทธิภาพ

โดยสรุปจากที่ได้ศึกษาในแต่ละประเด็นนั้น ผู้เขียนมีความเห็นว่าทั้งกฎหมายและกฎเกณฑ์ รวมถึงระเบียบข้อบังคับที่ใช้ในกีฬาอีสปอร์ต ยังไม่ได้มีกฎหมายและกฎเกณฑ์ รวมถึงระเบียบข้อบังคับที่ใช้บังคับ กับกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ และกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนแต่อย่างใด การคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน ในกีฬาอีสปอร์ตนั้นจึงต้องพิจารณาไปที่กฎหมายคุ้มครองแรงงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเมื่อพิจารณา บทบัญญัติต่าง ๆ ก็ยังไม่มีผลสอดคล้องกับการคุ้มครองเยาวชนในกีฬาอีสปอร์ต ดังนั้น การดูแลคุ้มครอง เยาวชนในการฝึกซ้อมของเยาวชน การจ่ายค่าตอบแทน และสวัสดิการ รวมไปถึงการดูแลเรื่องการศึกษาของ นักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนจากที่ได้ศึกษาไปนั้น ในบางประเด็นอาจจะมีลักษณะที่ไปในทิศทางเดียวกับ กฎหมายแรงงานก็ตาม แต่ส่วนมากนั้นมิได้สอดคล้องกับกฎหมายแรงงานแต่อย่างใด ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการดูแลเยาวชนซึ่ง มีการดูแลที่แตกต่างกันไปตามความตามงบประมาณ หรือแนวทางนโยบายการบริหารของสโมสร เป็นผลให้ไม่มีมาตรฐานแบบแผนในลักษณะเดียวกันแต่อย่างใด ทำให้ผลกระทบ ผลเสีย ตกไปอยู่ที่การพัฒนาเจริญเติบโตตลอดจนสภาวะการดำรงชีพของนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน

ดังนั้น เมื่อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต และคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ต ในประเทศไทย ไม่สอดคล้องกับกฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็ก รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ในประเทศไทยก็ไม่ครอบคลุมการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย จึงควรมีการสร้างกฎเกณฑ์ หรือแก้ไขกฎเกณฑ์ที่คุ้มครองแรงงานเด็กให้สอดคล้องกับการเป็นภาคีในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก โดยมี บทบัญญัติคุ้มครองโดยเฉพาะ เช่น การกำหนดแบบ หรือสัญญามาตรฐานในการทำสัญญากับเยาวชน หรือ การกำหนดมาตรฐานการคุ้มครองในเรื่องระยะเวลาการฝึกซ้อม การจ่ายค่าตอบแทน หรือสวัสดิการ และการให้การศึกษาแก่นักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชน ซึ่งถ้าหากมีการแก้ไขกฎหมายในลักษณะดังกล่าวไม่ได้ ด้วย เหตุกฎหมายคุ้มครองแรงงานนั้นย่อมจะต้องเป็นกฎหมายที่บัญญัติเพื่อให้ครอบคลุมกับการจ้างงานเด็กและ เยาวชนในลักษณะกฎหมายทั่วไป ซึ่งในแง่ของกีฬาอีสปอร์ตการใช้กฎหมายแรงงานอาจไม่เหมาะสมเท่าใดนัก แต่ควรมีมาตรฐานในหน่วยงานองค์กรที่มีหน้าที่เข้ามาจัดการดูแลในการคุ้มครองแรงงานเด็ก เช่น สมาคมอีสปอร์ต เพื่อให้มีกฎเกณฑ์ที่มีลักษณะคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนให้มีสวัสดิการที่ครอบคลุม เป็นมาตรฐานแบบเดียวกัน มิใช่เป็นหน้าที่ในการจัดการ โดยเอกเทศของสโมสรอีสปอร์ตที่เป็นผู้ดูแล เยาวชนเพียงฝ่ายเดียว

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาในบริบทของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้น พบว่าการ แข่งขันในระดับ เยาวชน แม้จะมีรายการแข่งขันไม่มาก แต่เวลาในการแข่งขันนั้นมีระยะเวลานานต่อการแข่งขัน หรือต่อทัวร์นาเมนต์ รวมถึงระยะเวลาในการฝึกซ้อมทักษะ รวมถึงแผนการเล่น ซึ่งอาจจะไม่เหมาะสมต่อการเจริญเติบโต ของเด็กที่จะต้องอยู่ในวัยเรียน และจะต้องพัฒนาตัวเองทั้งในด้านการศึกษา และพัฒนาฝีมือเพื่อสโมสรต้น สังกัดของตนด้วย จึงควรให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการจัดการสร้างมาตรฐานการฝึกซ้อม รวมถึงระบบการ แข่งขันฟุตบอลทัวร์นาเมนต์ เพื่อการพัฒนาศักยภาพให้แก่เยาวชนในแวดวงอีสปอร์ตอย่างแท้จริง

ส่วนในเรื่องสัญญานั้น สัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเยาวชนนั้นควรมีการทำ สัญญามาตรฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นมาตรฐานกลางให้สโมสรอีสปอร์ตปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน และรายละเอียดในสัญญานั้นควรจะครอบคลุมดูแลไปถึงการศึกษาของเยาวชนด้วยเพื่อไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ซึ่งส่งผลเสียต่อการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน กล่าวคือ แม้จะเป็นสัญญาจ้างแรงงาน หรือจะเป็นสัญญาทางแพ่ง แต่ก็ควรมีข้อตกลงที่เป็นการให้ทุนการศึกษา หรือการจัดสรรดูแลเรื่องการศึกษาให้กับเยาวชน โดยการทำสัญญาจะเป็นการทำสัญญาร่วมกันระหว่างสโมสร และเยาวชน รวมถึงผู้ปกครองหรือผู้แทนโดยชอบธรรมด้วย ซึ่งถ้าหากในอนาคตมูลค่าตลาดของอีสปอร์ตเติบโตมากขึ้นอีก และกีฬาอีสปอร์ตได้แพร่หลายเป็นวงกว้างมากกว่าเดิม ก็เห็นควรมีให้มีการออกแบบแผนทางการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้เป็นทางเลือกต่อเยาวชนที่มีความสนใจในด้านกีฬาอีสปอร์ต เนื่องจากระบบแผนการศึกษาในปัจจุบันได้เน้นไปยังจำนวนชั่วโมงการเรียนในห้องเรียนมากเกินไปซึ่งอาจทำให้ไม่เหมาะสมต่อนักเรียนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย จึงควรมีแผนการศึกษาเพิ่มเติมมารองรับ ดังเช่นแผนการศึกษาของสถาบันฝึกสอนเทคนิคอาชีพ ในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

เอกสารอ้างอิง

- วัชรพงษ์ เชื้อนพันธ์. “ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต”. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2563.
- กรรณา ปานเดช. “ปัญหาการคุ้มครองนักฟุตบอลเยาวชนในกีฬาฟุตบอลอาชีพ”. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2562.
- ชนาธร วาสกุล, “อีสปอร์ต: เทรนด์ที่เปลี่ยนเด็กติดเกมสู่อาชีพที่สร้างรายได้ (2019)”, วันที่ 3 มิถุนายน 2566, [https:// bangkokesports.com/บทความแนะนำอีสปอร์ต/](https://bangkokesports.com/บทความแนะนำอีสปอร์ต/)
- ธนาคาร เลิศสุตวิชัย, “ESPORTS.”, วันที่ 3 มิถุนายน 2566, <https://digital marketingwow.com/2017/07/13/esports-คืออะไร/>
- ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๔
- ประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง มาตรฐานการจ้างและมาตรการในการคุ้มครอง พ.ศ. ๒๕๖๐
- พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ.2558
- พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ.2541