

มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต¹

กรรณก อุดมวงษ์วรรณ²

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากความต้องการเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการใช้ชีวิตของทุกคนในสังคมในทุกๆ ด้าน เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และอินเทอร์เน็ต รวมไปถึง การสร้างความบันเทิงให้กับผู้คนในสังคม ส่งผลให้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้เกมจะเป็นหนึ่งในปัญหาที่พบมากที่สุดจากภัยออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย แต่ในขณะเดียวกัน “เกมออนไลน์” กลับได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในเด็กและเยาวชนไม่เว้นแม้กระทั่งกลุ่มคนวัยทำงาน จึงมีการพัฒนาและเกิดอาชีพใหม่ขึ้นมาเพื่อรับรองการเติบโตของตลาดเกม เช่น นักซอฟต์แวร์ นักทดสอบเกม นักเล่นเกม นักรีวิวเกม รวมถึงนักแคสเกม (Game Caster) หรือในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ก็มีนักพัฒนาเกม นักสร้างแอนิเมชันวิดีโอ นักโปรแกรมเมอร์ ซึ่งเป็นอาชีพต้นทางของอุตสาหกรรมเกม จากอาชีพเหล่านี้นำไปสู่การกำเนิดของวงการ “อีสปอร์ต” ซึ่งกำลังได้รับความนิยมในทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยด้วย จากผลงานวิจัยของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ หรือ สสส. เผยว่าขณะนี้อีสปอร์ต หรือ อิเล็กทรอนิกส์สปอร์ต หรือการแข่งขันวิดีโอเกมเป็นการแข่งขันเพื่อเงินรางวัลหรือของรางวัล ได้เติบโตและนับวันจะขยายวงกว้างต่อไปเรื่อยๆ มีการแข่งขันในระดับนานาชาติ กลายเป็นธุรกิจที่สร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาล และสร้างอาชีพที่เกี่ยวข้องได้อย่างมากมาย ซึ่งปัจจุบันกำลังเป็นที่สนใจของเด็กรุ่นใหม่

จากกระแสความนิยมในอีสปอร์ตจึงทำให้เกิดการสร้างอาชีพ ส่งเสริมการท่องเที่ยว อันเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ อีกทั้งในปัจจุบันกีฬาอีสปอร์ตยังได้รับการอนุมัติจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 หลังจากนั้นในวันที่ 15 ธันวาคม 2560 “สมาคมไทยอีสปอร์ต” ที่ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2556 ได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย และเปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation : TESF) มีหน้าที่หลักในการดำเนินงานทางด้านอีสปอร์ตภายใต้กฎระเบียบของการกีฬาแห่งประเทศไทย

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยมีที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์สุเมธ จานประดับ และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปภาศรี บัวสวรรค์ และรองศาสตราจารย์เรืองยศ แสนภักดี

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาเขตบางนา) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

แม้ว่าอีสปอร์ตจะเป็นที่นิยมถึงขนาดได้รับการขึ้นบัญชีเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่เมื่อเริ่มต้นด้วยคำว่า “เกม” สำหรับสังคมไทยแล้ว เกมคือปัญหาสังคมแบบหนึ่งที่เรื้อรังมาช้านาน ทำให้ยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับอีสปอร์ตอยู่มากซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาใหญ่ที่ควรได้รับการแก้ไข ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเด็กติดเกมจากผลการวิจัยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพพบว่า ผลกระทบจากการติดเกมส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจของเด็กและเยาวชน ปัญหาพฤติกรรมการเล่นติดเกมเป็นปัญหาทางจิตเวชเด็กที่พบบ่อยในช่วงอายุระหว่าง 6-18 ปี ซึ่งนิยมเกมประเภทต่อสู้ออนไลน์แบบมีผู้ลงแข่งขันเป็นทีมเป็นหลัก มักเกิดโรคร่วมทางจิตเวช มีอาการสมาธิสั้น วิตกกังวล ซึมเศร้า และอารมณ์แปรปรวน ผลจากการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ พบว่าอีสปอร์ตส่งผลกระทบต่อสุขภาพเด็กทั้งในด้านบวกและด้านลบ ถึง 5 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สังคม และอารมณ์ เมื่อพิจารณาในด้านบวกแล้ว เด็กจะรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนาน ฝึกปฏิภาณไหวพริบและได้เพื่อนใหม่ แต่หากมองในด้านลบแล้ว ทำให้เด็กปวดกล้ามเนื้อ มีอาการออฟฟิศซินโดรมที่เกิดจากการเล่นเกมที่ยาวนานเกินไป มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากความรุนแรงในเกม เสพติดชัยชนะ ทั้งมีโอกาสในการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ไม่มีทักษะการเรียนรู้ทางสังคม เล่นแบบพฤติกรรมในเกม ติดเพื่อน ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ มักจะหงุดหงิดและเครียดง่าย ผลสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ในปี 2558 พบว่า เด็กมีกิจกรรมทางร่างกายน้อยลง โดยมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่มากขึ้น พฤติกรรมอยู่นิ่งของเด็กและเยาวชน เฉลี่ยวันละ 3.10 ชั่วโมงต่อวัน และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเคลื่อนไหวทางร่างกายน้อยลง มีภาวะอ้วนเพิ่มขึ้น นำมาซึ่งปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะโรคอ้วนที่จะทำให้มีแนวโน้มเป็นโรคร้ายในกลุ่ม NCDs (โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง) โดยมีโอกาสที่จะเกิดโรคเบาหวาน มะเร็ง ความดันโลหิตสูง และโรคหัวใจ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศอย่างเป็นทางการในการประชุมสมัชชาสุขภาพโลก ครั้งที่ 72 ในช่วงกลางปี 2562 ให้ภาวะติดเกมถือเป็นโรค เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นที่ต่อเนื่องหรือเพิ่มขึ้น ทำให้การให้ความสำคัญกับตัวเอง ครอบครัวยุติ การศึกษาและอาชีพลดลง โดยผู้เชี่ยวชาญขององค์การอนามัยโลกรายงานการวิจัยว่า คนที่เล่นเกมถึงวันละ 20 ชั่วโมง จะมีปัญหาต่อกิจกรรมอื่นๆ เช่น การนอนหลับ การรับประทานอาหาร การจัดให้อาการติดเกมเป็นอาการป่วย จะถือเป็นการส่งสัญญาณให้ป้องกันผลเสียจากการติดเกมได้อีกทางหนึ่งด้วย

จากการศึกษาทำให้ทราบว่า แม้ว่าการส่งเสริมให้มีการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจะมีข้อดีในเชิงเศรษฐกิจ แต่หากมองในเชิงสังคมแล้วอาจยังเป็นการกระตุ้นให้เด็กติดเกมมากขึ้นซึ่งจะส่งผลกระทบในเชิงลบกับเด็กในหลายๆด้าน รวมถึงตัวนักกีฬาผู้เข้าร่วมการแข่งขันหรือนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพเอง ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทย “อีสปอร์ต” ถือว่าเป็นกีฬารูปแบบใหม่ที่คนในสังคมยังขาดความรู้ความเข้าใจ จึงทำให้นักกีฬาผู้เข้าร่วมการแข่งขันหรือนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพถูกเอาเปรียบจากผู้จัดการแข่งขันซึ่งเป็นนักลงทุน

เนื่องจากยังไม่มีมาตรการทางกฎหมายที่ชัดเจนที่จะมาคุ้มครองได้ จึงสรุปประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ ดังต่อไปนี้

ประเด็นปัญหาที่หนึ่ง ปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ต สืบเนื่องมาจากประเทศไทยได้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ กกท. (กกท.) และได้รับการรับรองจากสมาพันธ์อีสปอร์ตโลก (IESF : International E-Sports Federation) อีกทั้งยังมีการจัดตั้งสโมสรอีสปอร์ตเพื่อส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นระดับประเทศหรือระดับนานาชาติ ทั้งนี้ในปี พ.ศ. 2556 ประเทศไทยได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เพื่อกำหนดมาตรฐานที่เกี่ยวกับกีฬาอาชีพให้สอดคล้องกับสากล คุ้มครองช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนานักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอาชีพ ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เพื่อยกระดับมาตรฐานการกีฬาอาชีพในประเทศไทย ทั้งนี้กีฬาชนิดใดที่ถือว่าเป็นกีฬาอาชีพได้ถูกบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 4 วรรคแรก “กีฬาอาชีพ หมายความว่า กีฬาที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นระบบตามมาตรฐานสากลและมีนักกีฬาอาชีพเข้าร่วมแข่งขันกัน มีรายได้จากการแข่งขันตามชนิด หรือประเภทที่คณะกรรมการประกาศกำหนด” จะเห็นได้ว่าในตอนท้ายของวรรคระบุไว้ว่าให้ปฏิบัติตามที่คณะกรรมการกีฬาอาชีพกำหนด ซึ่งตามประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดประเภทของกีฬาอาชีพไว้ 13 ชนิด คือ ฟุตบอล กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ตะกร้อ โบว์ลิ่ง แบดมินตัน แบดมินตัน เทนนิสและบาสเกตบอล ส่วนมวยนั้นก็ได้มีพระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 บังคับใช้เป็นการเฉพาะอยู่แล้ว และในมาตรา 4 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 นักกีฬาอาชีพ หมายความว่า ผู้ซึ่งเล่นกีฬาอาชีพเป็นอาชีพ ตามความหมายในวรรคนี้ นักกีฬาอาชีพถูกกำหนดให้หมายถึง บุคคลใดที่จะเป็นนักกีฬาอาชีพในประเทศไทยได้ จะต้องเล่นกีฬาเป็นอาชีพเฉพาะกีฬาที่เป็นไปตามประกาศของคณะกรรมการกีฬาอาชีพเท่านั้น ซึ่งความหมายดังกล่าวนี้ไม่ได้สะท้อนถึงความเป็นนักกีฬาอาชีพที่แท้จริง ทำให้นักกีฬาผู้เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตขาดโอกาสในการได้รับการคุ้มครองช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน ในสายอาชีพกีฬาได้เท่าเทียมกับนักกีฬาอาชีพประเภทอื่นๆ ซึ่งหากได้ศึกษาพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 21 จะเห็นว่าการที่สโมสรกีฬาหรือสมาคมกีฬาอาชีพใดจะรับนักกีฬาอาชีพเข้าไปอยู่ในสังกัด จะต้องจัดทำสัญญาจ้างหรือความตกลงเป็นหนังสือ โดยข้อกำหนดในสัญญาจ้างหรือความตกลงนั้นจะต้องเป็นไปตามมาตรฐานการจ้างหรือมาตรการในการคุ้มครองที่คณะกรรมการประกาศกำหนด ซึ่งอย่างน้อยจะต้องมีการกำหนดเรื่อง ชั่วโมงทำงานตามปกติ วันหยุด วันลา การเลิกจ้าง มาตรการด้านความปลอดภัย และการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพ การเยียวยารักษากรณีมีความเสียหายหรืออันตรายอันเกิดจากการบาดเจ็บในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันกีฬาอาชีพ รายได้ การแบ่งปันผลประโยชน์ระหว่างสโมสรหรือสมาคมกีฬาอาชีพกับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพ จะเห็นว่าการ

นิยามความหมายของนักกีฬาอาชีพที่ว่าจะต้องเป็นนักกีฬานักที่ถูกต้องกำหนดไว้ในประกาศของคณะกรรมการนั้นจะเป็นการจำกัดสิทธิในการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายของนักกีฬาอาชีพที่อยู่นอกเหนือจากชนิดกีฬาที่กำหนดซึ่งรวมถึงกีฬาอีสปอร์ตด้วย

ประเด็นปัญหาที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการที่หน่วยงานรัฐ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และผู้ประกอบการเกี่ยวกับอีสปอร์ต ยังไม่มีความพร้อมในการกำหนดมาตรการการรับมือจากผลกระทบต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่มีเด็กเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก อีกทั้งยังเป็นอุตสาหกรรมที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบในด้านลบได้มาก ขาดความรับผิดชอบต่อเด็กและเยาวชนที่เป็นฝ่ายได้รับผลกระทบมากที่สุด มีการจัดการแข่งขันในสถานศึกษาอันเป็นแหล่งศึกษาของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนถูกชักจูงจากผู้ประกอบการ ถูกหลอกให้ทำสัญญาก่อนบรรลุนิติภาวะ ถูกหลอกว่ามีรางวัลจากการแข่งขันอันเป็นสัญญาไม่เป็นธรรม การกำหนดอายุผู้เข้าเล่นเกมจึงเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ เกมที่ใช้เป็นกิจกรรมแข่งขันชิงรางวัลส่วนใหญ่จะเป็นเกมออนไลน์ที่ผลิตมาจากสหรัฐอเมริกา ประเทศญี่ปุ่น ประเทศจีน ประเทศไต้หวัน และประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งประเทศเหล่านี้ล้วนแต่มีการจำกัดอายุของผู้เล่นเกม แต่ข้อเท็จจริงกลับพบว่าผู้ประกอบการที่นำอีสปอร์ตเข้ามาในประเทศไทยต่างละเลยในการตรวจสอบอายุผู้เล่น อีกทั้งไม่มีหน่วยงานรัฐเข้ามากำกับดูแลและตรวจสอบ

ประเด็นปัญหาที่สาม ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ในปัจจุบันจะเห็นว่า ผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งถือเป็นเป็นผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่สำคัญ เนื่องจากผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้เสียค่าใช้จ่ายเกือบจะทั้งหมดในการแข่งขัน รวมไปถึงการซื้อสิทธิ์การจัดการแข่งขัน การโปรโมทการแข่งขัน และค่าดำเนินการต่างๆ อย่างไรก็ตามผู้จัดการแข่งขันจะได้ประโยชน์จากรายได้ที่มาจากการขายสิทธิ์เข้าชมการแข่งขัน ในรูปแบบต่างๆ เช่น ตัวเข้าชมหรือสิทธิ์การเข้าชม รวมทั้งรายได้จากการโฆษณาและเงินสนับสนุนจากสปอนเซอร์ ซึ่งผู้จัดการแข่งขันอาจใช้การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นช่องทางในการเอาเปรียบที่มนักกีฬาและผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ทางธุรกิจ อันเป็นการแสวงหารายได้อย่างไม่เป็นธรรมของผู้จัดการแข่งขัน อีกทั้งจะเห็นว่าแม้ว่ากีฬาอีสปอร์ตจะได้รับการรับรองให้เป็นกีฬาแล้ว แต่ก็ยังไม่มียกกฎหมายเฉพาะที่จะเข้ามาควบคุมดูแลในส่วนของการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องการจ่ายเงินรางวัลให้กับนักกีฬาอีสปอร์ต ปัญหาเรื่องการขออนุญาตเพื่อจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมไปถึงปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์อื่นนอกเหนือจากวัตถุประสงค์ของการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ได้แก่ จัดให้มีโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ซึ่งเป็นสปอนเซอร์ในการจัดการแข่งขัน หรือมีการชักชวนให้ผู้แข่งขันและผู้ชมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเล่นการพนัน เป็นต้น

จากการศึกษาค้นคว้าปัญหาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ผู้ศึกษาพบว่า มีข้อเสนอแนะ คือ

1. ปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองนักกีฬาอีสปอร์ต ข้อเสนอแนะคือ ควรแก้ไขคำนิยามความหมายของคำว่า “นักกีฬาอาชีพ” ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 มาตรา 4 “นักกีฬาอาชีพ หมายความว่า ผู้ซึ่งเล่นกีฬาอาชีพเป็นอาชีพ” แก้เป็น “นักกีฬาอาชีพ หมายความว่า บุคคลที่ได้ทำสัญญาจ้างโดยมีค่าตอบแทนเพื่อวัตถุประสงค์ในการแข่งขันกีฬา”

2. ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ควรกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนตามช่วงวัย ไว้ในประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ดังนี้ “ห้ามเด็กที่อายุต่ำกว่า 13 ปี เข้าถึงเกมออนไลน์โดยขาดการกำกับดูแลจากผู้ปกครอง สำหรับเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ห้ามเข้าร่วมการแข่งขันอย่างเด็ดขาด เว้นแต่ได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครอง รวมไปถึงห้ามเข้าร่วมการแข่งขันเกมที่มีลักษณะรุนแรง ส่วนผู้แข่งขันที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จะต้องมีการพิจารณาโดยการทดสอบความพร้อมทางร่างกาย สุขภาพจิต การใช้สารกระตุ้น และโรคประจำตัวก่อนเข้าร่วมการแข่งขัน”

3. ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ควรกำหนดมาตรการการควบคุมการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในประกาศคณะกรรมการกีฬาอาชีพ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เช่น ห้ามมิให้ผู้ใดจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยมิได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจะถูกจัดขึ้นก็ต่อเมื่อค่าธรรมเนียมหรือค่าสมัครที่เก็บจากผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องไม่มากไปกว่ามูลค่าของการจัดการแข่งขันซึ่งรวมถึงเงินรางวัลด้วย ความตกลงเกี่ยวกับเงินรางวัลนั้นจะต้องทำหลักฐานเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้เข้าแข่งขันและผู้จัดการแข่งขัน และห้ามมิให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ดำเนินกิจการอื่น เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนเป็นการเฉพาะ

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ, **หวั่นอีสปอร์ตแฝงพหุพิษ ทำเด็กติดเกมสุขภาพแย่** [Online],

20 เมษายน 2563. แหล่งที่มา <https://www.thaihealth.or.th/Content/51016>

พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558

พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2560 (ฉบับที่ 2)

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556