

มุมมองทางกฎหมาย

ต่อปัญหาแรงงานเด็ก

ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

4

A Legal Perspective on
Child Labour Issues in the
Esports Industry

รับบทความ 12 ตุลาคม 2566
แก้ไขบทความ 16 ธันวาคม 2567
ตอบรับบทความ 17 ธันวาคม 2567

ปีติเทพ อยู่ยืนยง¹
Pedithep Youyuenyong

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Assistant Professor, Faculty of Law, Chiang Mai University
239 Huay Kaew Road, Muang District, Chiang Mai, Thailand, 50200
E-mail: pedithep.y@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตจากการศึกษา ทบทวนปัจจัยที่สำคัญของมาตรการที่เหมาะสมในการปกป้องผู้เยาว์ที่ทำงานภายใต้ระบบนิเวศธุรกิจกีฬา อีสปอร์ต ด้วยวิธีการทบทวนเอกสารทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การวางกฎระเบียบว่าด้วย กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ฝรั่งเศส และสหรัฐอเมริกา เพื่อนำไปประเมินและตรวจสอบปัญหาการคุ้มครอง แรงงานเด็กในกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย ข้อค้นพบของบทความฉบับนี้ได้นำเสนอประโยชน์ของการนำเอา มาตรฐานทางกฎหมายสำหรับคุ้มครองแรงงานเด็กมาปฏิบัติในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและสามารถใช้เป็น แนวทางในการวางแผนดูแลเด็กและแรงงานเยาวชนให้ปลอดภัยในกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย

คำสำคัญ : แรงงานเด็ก อีสปอร์ต

Abstract

This article aims to analyze child labour issues in the Esports industry through examining key factors and appropriate measures for protecting children working within the Esports ecosystem. The study examines Esports regulations in Thailand, France, and the United States. It assesses child labour protection issues in Thailand's Esports sector and proposes strategies for safeguarding children and young workers. The findings highlight the advantages of implementing legal standards to ensure child protection in the Esports industry.

Keywords: Child Labour, Esports

บทนำ

เกมออนไลน์เป็นเกมที่เล่นด้วยการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน เกมเหล่านี้ถูกออกแบบมาให้มีการสร้าง การส่ง การรับ การเก็บรักษา หรือการประมวลผล ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งที่เป็นผู้เล่นประเภทบุคคลที่เล่นเพียงคนเดียวหรือประเภททีมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Cheng, Chen, & Yuen, 2022) การเล่นเกมออนไลน์มักถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายหรือเคลื่อนไหวร่างกายเพียงบางส่วนเพื่อควบคุมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Rosell Llorens, 2017) ประกอบกับการเล่นเกมออนไลน์อาจต้องอาศัยการคิดอย่างเป็นขั้นเป็นตอนและการวางแผนตัดสินใจอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์ขณะในเกม (Brock & Fraser, 2018) ในขณะเดียวกันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายหลาย ๆ ด้วยกันได้ถูกนำมาพัฒนาเพื่อเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งที่เล่นอยู่ร่วมกันในสถานที่เดียวกันหรือเล่นอยู่ต่างสถานที่กัน การเล่นเกมในลักษณะนี้จึงถือเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ถูกเรียกกันอย่างแพร่หลายว่ากีฬาอีสปอร์ต (Esports) ซึ่งคล้ายคลึงกับเกมกีฬาโดยทั่วไปที่ผู้เล่นทุกคนที่เข้าร่วมการแข่งขันต้องปฏิบัติตามกฎกติกา (Chung, 2021)

ผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตอาจเล่นกีฬาเพื่อวัตถุประสงค์หลากหลายด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นอีสปอร์ตเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นด้วยใจรักหรือเพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ซึ่งตัวผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตเองอาจเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นงานอดิเรกอย่างหนึ่งในรูปแบบที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสมัครเล่น (Amateur Esports Players) หรืออาจเล่นเป็นนักกีฬาอาชีพเพื่อแสวงหารายได้มาเลี้ยงชีพหรือให้ได้มาซึ่งประโยชน์ทางเศรษฐกิจอื่น ๆ (Professional Esports Players) (Harris et al., 2022)

เนื่องจากกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันอีสปอร์ตถือเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจจำพวกหนึ่งที่น่าไปสู่การสร้างรายได้ให้กับผู้จัดการอีสปอร์ตหรือผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยที่กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตอาจแฝงไว้ด้วยการจำหน่ายสินค้า ผลิตภัณฑ์หรือการให้บริการในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมหรือการแข่งขันอีสปอร์ต ด้วยเหตุนี้เอง กิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันอีสปอร์ตจึงอาจจัดเป็นอุตสาหกรรมรูปแบบหนึ่งหรือที่ถูกเรียกกันอย่างแพร่หลายว่าอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (Esports Industry) โดยอุตสาหกรรมอีสปอร์ตนี้ไม่เพียงก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ผู้จัดการอีสปอร์ตหรือผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ตเท่านั้น แต่ยังก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและประโยชน์อื่น ๆ แก่นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพในฐานะที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันอีสปอร์ตอีกด้วย เช่น เงินรางวัลจากการแข่งขันอีสปอร์ตที่ได้รับมอบให้ผู้ชนะการแข่งขัน เงินโบนัสพิเศษที่เป็นบำเหน็จรางวัลแก่นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพที่สร้างผลงานได้ตามเป้าหมาย รวมทั้งชื่อเสียงเกียรติคุณที่ทำให้ให้นักกีฬาเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางจากการได้รับชัยชนะในการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นต้น

ด้วยผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและประโยชน์ต่าง ๆ ที่มีต่อนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ จึงเป็นปัจจัยดึงดูดให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นอีสปอร์ต จูงใจให้เด็กและเยาวชนฝึกฝนความรู้ความสามารถของตนเองให้มีทักษะและความชำนาญในการเล่นอีสปอร์ตและสั่งสมประสบการณ์จากการแข่งขันอีสปอร์ตที่ตนเองเคยเข้าร่วม โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการก้าวไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพรุ่นเยาว์ (Young Professional Esports Players) เมื่อเด็กและเยาวชนมีทักษะ ความสามารถและประสบการณ์ในการเล่นอีสปอร์ต รวมทั้งอาจมีชื่อเสียงจากการได้รับชัยชนะในการแข่งขันอีสปอร์ตแล้ว นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพมักถูกทาบทามให้เข้าร่วมทีมอีสปอร์ต (Teams) โดยทีมอีสปอร์ตอาจดำเนินการทาบทามโดยตรงกับนักกีฬาอีสปอร์ตรุ่นเยาว์

(หรือผู้แทนโดยชอบธรรมของนักกีฬาอีสปอร์ตรุ่นเยาว์) หรืออาจดำเนินการทาบทามโดยผ่านตัวแทนของนักกีฬาอีสปอร์ต (Agents) ซึ่งการทาบทามเช่นนี้ย่อมนำไปสู่การเจรจาตกลงจนได้ข้อเสนอที่ดีที่สุด (Best Deal) ระหว่างฝ่ายนักกีฬาอีสปอร์ตรุ่นเยาว์และทีมอีสปอร์ต ถือเป็นการสร้างข้อตกลงระหว่างทีมอีสปอร์ตกับนักกีฬาอีสปอร์ตรุ่นเยาว์เกี่ยวกับการจ้างงานเด็กและเยาวชนที่ทำให้เป็นกิจกรรมหรือการปฏิบัติงานในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ

อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนที่มีสถานะเป็นผู้เยาว์และยังไม่บรรลุนิติภาวะตามกฎหมาย ซึ่งถือเป็นผู้ที่ยังอ่อนด้อยในด้านสติปัญญา ความคิด และอาจยังขาดวิจารณญาณเฉกเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะตามกฎหมายแล้ว หากปล่อยให้เด็กและเยาวชนทำนิติกรรมได้เองตามลำพังก็อาจถูกเอาเปรียบจนทำให้เกิดความเสียหายแก่ตัวเด็กและเยาวชนได้ ประกอบกับเด็กและเยาวชนมักมีอำนาจในการเจรจาต่อรองน้อยหรือด้อยกว่า ทำให้ต้องจำยอมรับเงื่อนไขในข้อตกลงที่กำหนดไว้ และข้อตกลงเหล่านี้มักมีลักษณะหรือมีผลให้เด็กและเยาวชนต้องปฏิบัติหรือรับภาระมากกว่าที่จะพึงคาดหวังได้ตามปกติ (Jeong-yeo, 2019)

บทความฉบับนี้มุ่งศึกษาทบทวนปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ทั้งในต่างประเทศและประเทศไทย โดยหยิบยกหลักการสากลและกฎหมายของ 2 ประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกาและสาธารณรัฐฝรั่งเศส มาทำการศึกษาทบทวน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสืบเนื่องจากการที่เด็กเข้ามาเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เนื่องจากผู้เยาว์ล้วนเป็นบุคคลที่กฎหมายจำกัดความสามารถและอายุเอาไว้ ขณะเดียวกัน กฎหมายก็ยังขาดความชัดเจนในการรับรองสิทธิทางกฎหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตเพื่อแสวงหารายได้หรือประโยชน์ทางเศรษฐกิจ รวมทั้งยังขาดความชัดเจนในบางประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สำหรับประเทศไทย พบว่า ยังไม่ได้มีการตรากฎหมายพิเศษว่าด้วยการกำกับดูแลการใช้แรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตขึ้นไว้ โดยเฉพาะที่จะมากำกับดูแลการประกอบอาชีพของเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้สามารถเป็นไปอย่างเสรีและป้องกันมิให้เกิดการกระทำอันไม่เป็นธรรมต่อเด็กและเยาวชนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับในการประกอบอุตสาหกรรมอีสปอร์ต บทความฉบับนี้จึงอาจนำมาพิจารณาใช้เป็นเครื่องมือในการสะท้อนสภาพปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยในอนาคต เพื่อพัฒนาเกิดเป็นบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิของแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมดังกล่าวอย่างมีแบบแผนที่ชัดเจน อันจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้แรงงานในอุตสาหกรรมดังกล่าวได้โดยไม่ถูกเอาเปรียบและมีความมั่นคงปลอดภัยในอาชีพต่อไป

เด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต

เกมที่นิยมนำมาแข่งในการแข่งขันอีสปอร์ต เช่น เกม Call of Duty เกม Fortnite และเกม Overwatch ซึ่งนักกีฬาอีสปอร์ตที่ลงทำการแข่งขันย่อมต้องอาศัยความรู้ ความสามารถ ความชำนาญ ปฏิภาณ และไหวพริบที่ตนมีอยู่ในการเล่นอีสปอร์ต นอกจากนั้น นักกีฬาอีสปอร์ตอาจต้องเข้าร่วมสังกัดกับทีมอีสปอร์ตทีมหนึ่งทีมใด เกิดเป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบการให้ประโยชน์ตอบแทนระหว่างกันระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตกับทีมอีสปอร์ตด้วยตนเอง โดยนักกีฬาอีสปอร์ตอาจตกลงยินยอมปฏิบัติงานให้แก่ทีมอีสปอร์ต และทีมอีสปอร์ตอาจมอบเงินหรือประโยชน์ทางเศรษฐกิจอื่นให้ตลอดระยะเวลาที่นักกีฬาอีสปอร์ตปฏิบัติงานอยู่ภายใต้สังกัดของตน (Manuel et al., 2021) ซึ่งทีมอีสปอร์ตมีสิทธิเรียกให้นักกีฬาอีสปอร์ตที่ปฏิบัติงานอยู่ภายใต้สังกัดของตนทำกิจกรรมตามที่ตกลงกันไว้ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ (Play Online Games) การลงทำการแข่งขันอีสปอร์ตในระบบทัวร์นาเมนต์ (Entering Esports Tournament) ที่ทีมอีสปอร์ตส่ง

นักกีฬาอีสปอร์ตเข้าร่วมและการสตรีมมิ่งเกม (Game Streaming) ลงในแพลตฟอร์มที่ทีมอีสปอร์ตกำหนดเอาไว้ เป็นต้น (Johnson, 2021)

เมื่ออีสปอร์ตได้ถูกยอมรับอย่างแพร่หลายให้เป็นกีฬาที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมหรือการแข่งขันในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ เด็กและเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพไม่เพียงต้องประพฤติปฏิบัติตนตามกฎหมายที่ผู้จัดกิจกรรมหรือการแข่งขันอีสปอร์ตได้กำหนดเอาไว้เท่านั้น หากแต่ต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดและกฎระเบียบในการปฏิบัติงานในนามทีมอีสปอร์ตด้วย โดยมีจุดมุ่งหมายให้เด็กหรือเยาวชนสามารถใช้ความรู้ ความสามารถ ความชำนาญ และปฏิภาณไหวพริบที่ตนมีอยู่นำมาใช้ในการเล่นอีสปอร์ตเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะในการแข่งขัน บรรลุเป้าหมายความสำเร็จและประโยชน์ทางเศรษฐกิจของทีมอีสปอร์ต (García & Murillo, 2020) ทีมอีสปอร์ตจึงมักทำสัญญาต่างตอบแทน (Reciprocal Contract) เพื่อให้เด็กและเยาวชนตกลงยินยอมปฏิบัติงานให้กับทีมอีสปอร์ต จากนั้นทีมอีสปอร์ตจะต้องจ่ายค่าจ้างหรือมอบประโยชน์อื่น ๆ ทางเศรษฐกิจเป็นค่าตอบแทนจากการปฏิบัติงานให้กับทีมอีสปอร์ต (Cisneros, 2022) อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนมักถูกจำกัดความสามารถในการทำนิติกรรมสัญญา (Legal Capacity to Contract) เนื่องจากเด็กและเยาวชนยังไม่บรรลุนิติภาวะ มีสถานะเป็นผู้เยาว์ ดังนั้นการจะทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ จำเป็นต้องได้รับความยินยอมจากผู้แทนโดยชอบธรรมก่อน มิฉะนั้นนิติกรรมสัญญาดังกล่าวย่อมตกเป็นโมฆียะ

ไม่ว่าจะเป็นสัญญาจ้างให้นักกีฬาเด็กและเยาวชนให้อีสปอร์ตมาปฏิบัติงานหรือเข้าร่วมการแข่งขันในนามทีมอีสปอร์ต อาจกำหนดสถานะให้นักกีฬาเด็กและเยาวชนเป็นลูกจ้าง (Employees) ที่อยู่ภายใต้ความสัมพันธ์ตามสัญญาจ้างแรงงานหรือเป็นผู้รับจ้าง (Independent Contractors) ภายใต้ความสัมพันธ์ตามสัญญาจ้างทำของก็ตาม (Holden & Baker, 2019) โดยส่วนใหญ่ พบว่า ทีมอีสปอร์ตในฐานะที่อยู่ในฐานะที่เป็นนายจ้างหรือผู้ว่าจ้างมักจะแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากการใช้แรงงานของเด็กและเยาวชน (McCutcheon, & Hitchens, 2020) โดยทีมอีสปอร์ตเหล่านี้อาจใช้อำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจที่เหนือกว่าถือโอกาสเอาเปรียบเด็กและเยาวชนที่อยู่ภายใต้สังกัดทีมอีสปอร์ตของตน ด้วยการทำข้อตกลงที่จำกัดสิทธิหรือเสรีภาพในการเล่นกีฬาอีสปอร์ตเป็นอาชีพ หรือข้อตกลงที่ทำให้เด็กและเยาวชนที่อยู่ภายใต้สังกัดทีมอีสปอร์ตของตนต้องรับภาระมากกว่าที่จะพึงคาดหมายได้ตามปกติ (Gangwar, 2022) และอาจนำไปสู่ความเสียหายต่อชีวิต ร่างกาย อนามัย เสรีภาพหรือสิทธิทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่งอย่างใดของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอยู่ภายใต้สังกัดทีมอีสปอร์ตได้ (Smith, 2022)

อนึ่ง จากการศึกษาว่าด้วยเอกเทศสัญญา (Specific Contract) และปัญหาการจัดหมวดหมู่การจ้างงานผิดประเภท (Misclassification Concerns) ของ Wong (2020) พบว่า การจะกำหนดสถานะว่านักกีฬาเด็กและเยาวชนเป็นลูกจ้างตามสัญญาจ้างแรงงานหรือเป็นผู้รับจ้างตามสัญญาจ้างทำของ ย่อมขึ้นอยู่กับสาระสำคัญของสัญญาจ้างระหว่างนักกีฬาเด็กและเยาวชนกับทีมอีสปอร์ตต้นสังกัด ว่าเนื้อความตามข้อความตกลงระหว่างคู่สัญญาสองฝ่ายจะเข้าองค์ประกอบอันเป็นสาระสำคัญที่จะวินิจฉัยได้ว่าเป็นสัญญาจ้างแรงงานหรือสัญญาจ้างทำของ ในบางกรณีการจัดหมวดหมู่การจ้างงานผิดประเภทหรือความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในสาระสำคัญของข้อตกลงที่เกี่ยวข้องกับการว่าจ้างระหว่างคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายดังกล่าวอาจนำไปสู่การการปฏิบัติต่อกันที่ไม่สอดคล้องกับบรรพเจตนาของคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย (Holden et al., 2020)

ตัวอย่างเช่น คดี Tfue v. FaZe Clan ที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นคดีพิพาทระหว่างทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ซึ่งเป็นทีมกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ กับนาย Turner Tenney (Tfue) นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ ผู้เป็นโจทก์ฟ้องทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ต้นสังกัดของตนเองเป็นจำเลย ที่ได้ทำสัญญาจ้างเป็นระยะเวลา 3 ปี โดยกำหนดข้อตกลงในสัญญาจ้างดังกล่าวได้ระบุเอาไว้ว่านาย Tenney เป็นเพียงผู้รับจ้างอิสระ

(Independent Contractor) ของทีมอีสปอร์ต FaZe Clan แต่นาย Tenney กล่าวอ้างว่าตนมีฐานะเป็นเพียงลูกจ้างตามสัญญาจ้างแรงงาน ขณะที่บางครั้งทีมอีสปอร์ต FaZe Clan มักมีการบังคับหรือว่าขานวานใช้ให้นาย Tenney กระทำตามคำสั่งของตน ที่ถือเป็นการเอาเปรียบ (Oppressive) นาย Tenney อย่างไม่เป็นธรรม เช่น ข้อตกลงที่ทีมอีสปอร์ต FaZe Clan กำหนดให้นาย Tenney ต้องทำกิจกรรมส่งเสริมการขายและการตลาด (Publicity and Promotional Services) ตามความต้องการของตน โดยให้นาย Tenney เป็นผู้นำเสนอนักแสดงในเนื้อหาในสื่อสตรีมมิ่งออนไลน์หรือสื่อโฆษณาต่าง ๆ ที่ทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ต้องการนำเสนอผลิตภัณฑ์หรือบริการของผู้สนับสนุนทางการตลาดหรือสปอนเซอร์ให้กับผู้ติดตามรับชม ซึ่งนาย Tenney กล่าวอ้างว่าทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ให้นาย Tenney ได้ตีพิมพ์เครื่องตีพิมพ์แอลกอฮอล์ในขณะที่ยังคงมีอายุไม่ถึงกำหนดอายุขั้นต่ำที่กฎหมายอนุญาตให้บริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ นอกจากนี้ สัญญาดังกล่าวยังให้อำนาจทีมอีสปอร์ต FaZe Clan สั่งการให้นาย Tenney ทำการแสดงผาดโผนในลักษณะที่อาจก่ออันตราย (Dangerous Stunts) ต่อตัวของนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย ดังนั้นข้อตกลงในสัญญาจ้างจึงเป็นการสร้างภาระอย่างยิ่งยวด (Onerous) ต่อนาย Tenney และนำไปสู่การได้ประโยชน์แต่ฝ่ายเดียว (One-sided) ของทีมอีสปอร์ต FaZe Clan อีกทั้งทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ยังไม่เปิดโอกาสให้นาย Tenney ได้รับเงินส่วนแบ่งจากผู้สนับสนุนทางการตลาดหรือสปอนเซอร์ (Share of sponsorship revenues) ผู้มอบเงินสนับสนุนให้กับทีมอีสปอร์ต FaZe Clan ในการทำกิจกรรมหรือเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต นอกจากนี้ นาย Tenney ได้กล่าวอ้างว่าตนกับทีมอีสปอร์ต FaZe นั้น มีสถานะความสัมพันธ์ในฐานะเป็นเพียงศิลปินนักแสดงลูกค้า (Client Artist) ภายใต้สังกัดของทีมอีสปอร์ต FaZe ซึ่งมีฐานะเป็นเพียงเอเจนซี่หรือตัวแทนในการจัดการดูแลให้นาย Tenney ในฐานะที่เป็นศิลปินนักแสดงลูกค้าทำกิจการงานหรือเข้าร่วมกิจกรรมในด้านงานธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ (Talent Agency) เท่านั้น ทั้งนี้ตามกฎหมาย California's Talent Agency Act (กฎหมาย TAA) ของรัฐแคลิฟอร์เนียได้ระบุเอาไว้ว่า หากเอเจนซี่เป็นตัวแทนในการจัดการให้ศิลปินนักแสดงลูกค้าทำกิจการงานหรือเข้าร่วมกิจกรรมในด้านงานธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ดำเนินการจากรัฐ (Unlicensed Talent Agency) แล้ว นิติกรรมใด ๆ ระหว่างศิลปินนักแสดงลูกค้ากับตัวแทนในการจัดการให้ศิลปินนักแสดงลูกค้าทำกิจการงานหรือเข้าร่วมกิจกรรมในด้านงานธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ นั้นก็จะตกเป็นโมฆะ (Void) นาย Tenney จึงได้กล่าวอ้างว่าข้อตกลงระหว่างตนกับทีมอีสปอร์ต FaZe ว่าการจ้างงานตามสัญญาจ้างต้องตกเป็นโมฆะ เนื่องจากทีมอีสปอร์ต FaZe ไม่ได้ได้รับอนุญาตให้ดำเนินการเป็นตัวแทนในการจัดให้ศิลปินนักแสดงลูกค้าทำกิจการงานหรือเข้าร่วมกิจกรรมในด้านงานธุรกิจบันเทิงต่าง ๆ เป็นต้น (Settimi, 2020)

จากที่กล่าวมาในข้างต้น รูปแบบการดำเนินธุรกิจ (Esports Business Model) ที่ปรากฏในคดี Tfue v. FaZe Clan ที่เคยเกิดขึ้นในระบอบกฎหมายสหรัฐอเมริกา ย่อมสะท้อนให้เห็นภาพของวิธีการดำเนินธุรกิจของทีมอีสปอร์ตและความสัมพันธ์ระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพกับทีมอีสปอร์ตในธุรกิจอีสปอร์ตนั้น ๆ นั่นคือ นักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพกับทีมอีสปอร์ตทั้งสองฝ่ายต่างก็มีบทบาทและหน้าที่ตามข้อตกลงที่ระบุไว้ในสัญญาจ้างอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพภายใต้สังกัดทีมอีสปอร์ตอาจถูกกดขี่เอาเปรียบอย่างยิ่ง นำไปสู่การทำลายความสัมพันธ์ที่จะอยู่ร่วมกันได้ด้วยการมีประโยชน์ตอบแทนซึ่งกันและกันตามสมควร ซึ่งหมายความว่า เด็กหรือเยาวชนในอุตสาหกรรมธุรกิจอีสปอร์ตนั้น มีโอกาสที่จะถูกเอาเปรียบอย่างไม่เป็นธรรม ทีมอีสปอร์ตซึ่งมีอำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจเหนือกว่ามักอาศัยช่องว่างในสัญญาหรือความคลุมเครือของข้อตกลง ถือโอกาสเอาเปรียบเด็กและเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตภายใต้สังกัด กล่าวได้ว่า ทีมอีสปอร์ตมักจำกัดสิทธิด้านแรงงานของเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญ

ผ่านการทำสัญญาหรือข้อตกลงที่ประกอบไปด้วยถ้อยคำที่มีความคลุมเครือและไม่ชัดเจน ที่อาจไม่เป็นไปตามกฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็กตามมาตรฐานขั้นต่ำที่ทีมอีสปอร์ตในฐานะต้นสังกัดของเด็กพึงต้องปฏิบัติในการจ้างแรงงานเด็ก ซึ่งข้อความที่มีความคลุมเครือเหล่านี้มักถูกระบุขึ้นเพื่อจงใจหลบหลีกการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็กโดยชอบด้วยกฎหมาย อีกทั้งการทำสัญญาหรือข้อตกลงในรูปแบบนี้มักมีเจตนาให้มีผลผูกพันทางกฎหมายระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพกับทีมอีสปอร์ต โดยเปิดช่องให้ทีมอีสปอร์ตให้ผลตอบแทนและสิทธิประโยชน์ต่ำไปกว่ามาตรฐานขั้นต่ำที่กฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็กและเยาวชนเอาไว้ แม้ว่าโดยปกติการทำสัญญาหรือข้อตกลงดังกล่าวโดยทั่วไปจะถือว่าเป็นที่ยอมรับได้ในทางกฎหมาย เช่น การทำสัญญาฝึกงานเพื่อการเรียนรู้การเล่นอีสปอร์ต (Contracts for Apprenticeships) เพื่อจงใจหลบหลีกการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็ก และการทำสัญญาเพื่อแลกกับสิ่งอันจำเป็นในการดำรงชีพตามฐานานุกรมประเภทตน (Contracts for Necessities) เพื่อเปิดช่องให้เด็กและเยาวชนสามารถทำสัญญาหรือข้อตกลงกับทีมอีสปอร์ตได้โดยลำพังโดยที่ไม่ได้ขอความยินยอมของผู้แทนโดยชอบธรรมก่อน เป็นต้น

เพื่อสร้างหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตองค์กรระหว่างประเทศบางองค์กรที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้พยายามจัดทำแนวปฏิบัติที่เป็นมาตรฐานให้กับองค์กรกีฬาอีสปอร์ต (Esports Entities) ประเภทต่าง ๆ สำหรับเด็กและเยาวชนที่มาปฏิบัติงาน (หรือใช้แรงงาน) ในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้มีมาตรฐานเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องตามหลักกฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยการคุ้มครองแรงงานเด็ก เพื่อให้องค์กรกีฬาอีสปอร์ตได้กำหนดกฎกติกาหรือระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน (หรือการใช้แรงงาน) ของเด็กและเยาวชนในวงการอีสปอร์ตนั้นไม่พียงต่ำไปกว่ามาตรฐานที่กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยการคุ้มครองแรงงานเด็กได้กำหนดเอาไว้ รวมทั้งการกำหนดมาตรการและกลไกที่มีประสิทธิภาพเพื่อคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตให้ปรากฏชัดเจนมากยิ่งขึ้น นั้นหมายความว่า กฎกติกาหรือระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน (หรือการใช้แรงงาน) ของเด็กและเยาวชนในวงการอีสปอร์ตต้องเอื้อประโยชน์ต่อการอยู่ร่วมกันของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพกับทีมอีสปอร์ตต้นสังกัดของตนตามที่ตกลงทำกันเอาไว้

องค์กรระหว่างประเทศหลายองค์กรที่มีภารกิจเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิของเด็กหรือมีภารกิจในการดำรงรักษาความถูกต้องชอบธรรมในกีฬาอีสปอร์ต ตลอดจนหน่วยงานกำกับดูแลกิจกรรมโทรคมนาคมระหว่างประเทศต่างก็ได้พยายามแสดงความวิตกกังวลและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนในวงการอีสปอร์ตของนายจ้างในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเหล่านี้ ว่าอาจละเลยไม่คำนึงถึงสิทธิประโยชน์ของแรงงานเด็กเป็นประโยชน์สูงสุดที่พึงจะได้ในช่วงวัยดังกล่าว ผลจากความวิตกกังวลและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้นำไปสู่การก่อตัวของนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตขององค์กรระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องในเวลาต่อมา อีกทั้งองค์กรระหว่างประเทศเหล่านี้ยังพยายามชี้ให้เห็นว่าปัญหาแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเป็นปัญหาสาธารณะและเป็นวาระที่ผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทุกภาคส่วนต้องร่วมกันแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น (หรืออาจเกิดขึ้น) ขณะเดียวกัน ก็ยังอาจเป็นแนวทางให้ภาครัฐหรือประเทศหนึ่งประเทศใดตัดสินใจพิจารณามาตรการกำกับและควบคุมดูแลที่เหมาะสมสำหรับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เพื่อสอดส่องไม่ให้ผู้มีส่วนได้เสียในธุรกิจอุตสาหกรรมดังกล่าวใช้เป็นช่องทางในการเอาเปรียบเด็กหรือเยาวชนที่เข้ามาเป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรม เพื่อรักษาประโยชน์ที่เด็กสมควรได้รับในฐานะที่เป็นแรงงานเด็กหรือคุ้มครองเยาวชนที่เข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันยังไม่ปรากฏชัดว่ามีการคุ้มครองสิทธิเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตด้วยวิธีการที่หลากหลาย อีกทั้งใน

หลายประเทศยังไม่มีกำหนดนโยบายส่งเสริมการคุ้มครองสิทธิเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต ตลอดจนยังไม่มีการพัฒนากลไกความร่วมมือระหว่างรัฐและกลไกของสถาบันบริหารปกครองกีฬาเพื่อคุ้มครองสิทธิแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

ด้วยเหตุนี้ บทความฉบับนี้จึงพิจารณาบทบาทนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต ที่สะท้อนความวิตกกังวลเกี่ยวกับการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนในวงการอีสปอร์ต โดยที่นโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กเหล่านี้มักสอดแทรกข้อเสนอแนะในเชิงแนวปฏิบัติร่วมกันที่ไม่มีสภาพบังคับอย่างชัดเจน ผลจากการค้นคว้าเอกสารนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กที่เกี่ยวข้องได้นำไปสู่การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งมุมมองทางกฎหมายต่อปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตดังจะกล่าวต่อไป

การกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต

ผลการศึกษาเอกสารขององค์กรคุ้มครองเด็กและเยาวชน องค์กรกำกับกิจการโทรคมนาคมระหว่างประเทศ และองค์กรกีฬาอีสปอร์ต พบว่ามีเพียงไม่กี่ฉบับที่ได้วางพื้นฐานของแนวคิดเรื่องการคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตเอาไว้ บทความฉบับนี้จึงได้หยิบยกตัวอย่างของการทบทวนเอกสารขององค์กรกีฬาอีสปอร์ตบางฉบับมาดังนี้

(1) เอกสาร Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry 2019

องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (United Nations International Children's Emergency Fund: UNICEF) เป็นหน่วยงานให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรมแก่เด็กและสตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและสตรีที่อยู่ในประเทศที่กำลังพัฒนา โดย UNICEF ได้มีความวิตกกังวลว่าการดำเนินธุรกิจอีสปอร์ตและระบบนิเวศในธุรกิจอีสปอร์ตอาจส่งผลกระทบต่อสิทธิของเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจเป็นต้นเหตุของการละเมิดสิทธิมนุษยชนในหลายกรณีด้วยกัน อาทิ สิทธิด้านสุขภาพของเด็ก สิทธิของเด็กในการเล่นกีฬา เสรีภาพในการแสดงออก สิทธิที่จะไม่ถูกเลือกปฏิบัติ สิทธิในความเป็นอยู่ส่วนตัว และเสรีภาพในการแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจ รวมทั้งการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่คำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นหลัก (The Best Interests of the Child) รวมทั้งการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่มักมุ่งเน้นแต่ประโยชน์สูงสุดของการดำเนินธุรกิจอีสปอร์ตเป็นสำคัญ ด้วยเหตุนี้ UNICEF จึงได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าและถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นปัญหาดังกล่าวจนเกิดเป็นเอกสาร Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry 2019 (United Nations International Children's Emergency Fund, 2019) ที่กล่าวถึงสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนที่มีกฎหมายรับรองคุ้มครองอย่างสากล ผลทำให้เกิดหน้าที่ความรับผิดชอบของภาคธุรกิจอีสปอร์ตที่จะต้องดำเนินธุรกิจของตนหรือกิจกรรมแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจอื่นใด โดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ ตลอดจนการให้หลักประกันแก่สิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนด้วยการสร้างแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) ซึ่งมุ่งหมายให้เกิดการทำธุรกิจที่ต้องให้ความตระหนักรู้ คำนึงถึง ปกป้อง เคารพและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนเพื่อให้การส่งเสริมสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนที่เข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีผลในทางปฏิบัติ

(2) เอกสาร ESIC Importance of Child Protection in Esports 2019

คณะกรรมการการว่าด้วยความถูกต้องชอบธรรมในกีฬาอีสปอร์ต (Esports Integrity Commission หรือคณะกรรมการการ ESIC) ได้ตระหนักถึงความเสี่ยงที่คาดหมายได้จากกีฬาอีสปอร์ตที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน (Foreseeable risk of harm to children) นั่นคือ การทำกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอาจนำไปสู่โอกาสที่จะเกิดความเสียหายต่อชีวิต ร่างกาย อนามัย เสรีภาพหรือสิทธิทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่งอย่างใดต่อเด็กและเยาวชน ภายใต้ความเสี่ยงที่ไม่แน่นอนดังกล่าว คณะกรรมการการ ESIC จึงมีความจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวปฏิบัติแก่ผู้มีส่วนได้เสียในวงการอีสปอร์ตทั่วโลก ลดโอกาสที่จะเกิดความเสียหายต่อเด็กและเยาวชนที่อาจได้รับผลกระทบจากการทำกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งคณะกรรมการการ ESIC ไม่เพียงอยู่ในฐานะองค์กรที่กำกับดูแลความถูกต้องชอบธรรมในวงการอีสปอร์ตเพื่อประสงค์จะปกป้องคุ้มครองประโยชน์ร่วมกันในวงการอีสปอร์ต (Common Interest) แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ยังคงสถานะเป็นผู้เยาว์ตามกฎหมาย ที่อาจยังไม่มี ความแข็งแรงทางกาย ยังขาดสติสัมปชัญญะในการจำแนกผิดชอบชั่วดี และยังไม่อาจใช้ความคิดวิจารณ์ญาณจำแนกถูกผิดได้เฉกเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้ คณะกรรมการการ ESIC จึงได้จัดทำเอกสาร Guidance on the Importance of Child Protection in Esports (หรือเอกสาร The Guidance) ซึ่งเป็นเอกสารแนวปฏิบัติที่จัดทำขึ้นเพื่อระบุสาเหตุที่มาของความเสียหาย พร้อมนำเสนอหลักการเบื้องต้นลดโอกาสที่จะเกิดผลกระทบในด้านลบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้ามาข้องแวะกับกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Stead, 2020) โดยประกอบด้วยสาระสำคัญที่ระบุถึงแนวทางการปกป้องคุ้มครองเด็ก (Safeguarding Children) ที่มาเข้าร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตหรือร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตร่วมมือและปฏิบัติตาม ได้แก่ (1) การติดตามตรวจสอบ (Monitoring) การใช้แรงงานของเด็กและเยาวชนที่ทำกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจของภาคธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต รวมทั้งต้องมีการระบุเงื่อนไขการใช้แรงงานเด็ก (Term Of Use) และนโยบายความเป็นส่วนตัว (Privacy Policy) ที่แถลงเอาไว้ว่าจะเคารพสิทธิด้านแรงงานของเด็กและเยาวชน ตลอดจนการให้ความสำคัญต่อการคุ้มครองสิทธิด้านแรงงานของเด็กและเยาวชนที่เข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่ธุรกิจอีสปอร์ตของตนกำลังดำเนินอยู่ (2) การจัดพิมพ์เผยแพร่คำแนะนำ (Guidance) และประมวลแนวปฏิบัติ (Codes of Conduct) ของภาคธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เพื่อให้ภาคธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตมีแนวทางและขั้นตอนการปฏิบัติในการทำธุรกิจของตนไม่ให้เกิดผลกระทบในด้านลบหรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อสิทธิด้านแรงงานของเด็กและเยาวชนที่มาใช้แรงงานในธุรกิจอีสปอร์ตของตน (3) การสร้างกลไกการแจ้งเบาะแส (Reporting Mechanism) ของการใช้แรงงานเด็กที่ไม่เป็นธรรมหรือการดำเนินพฤติกรรมเอาเปรียบแรงงานเยาวชนอย่างไม่เหมาะสม รวมทั้งให้เด็กและเยาวชนทำกิจกรรมอีสปอร์ตในสภาพแวดล้อมที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ อนามัย ความปลอดภัย และ (4) การพัฒนาระบบแจ้งเบาะแส (Reporting System) ที่เกี่ยวข้องกับการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนในรูปแบบที่เลวร้าย เพื่อมุ่งให้เกิดการช่วยกันสอดส่องดูแลในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่ให้มีการใช้แรงงานเด็กที่ไม่ถูกต้องตามกฎหมาย ข้อมูลที่ได้รับจากผู้รายงานเบาะแสาจะถูกนำมาใช้เพื่อนำไปสู่การต่อต้านพฤติกรรมการใช้แรงงานเด็กที่ไม่ถูกต้องตามกฎหมาย

(3) เอกสาร Guidelines for Industry on Child Online Protection 2020

สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (International Telecommunication Union หรือสหภาพ ITU) เป็นหน่วยงานกำกับดูแลกิจกรรมโทรคมนาคมระหว่างประเทศ ได้แสดงความวิตกกังวลเกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กจากโลกออนไลน์ที่เป็นส่วนหนึ่งของโครงข่ายโทรคมนาคม (Telecommunications Network) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ต้องใช้โครงข่ายโทรคมนาคมติดต่อสื่อสาร รับข้อมูลข่าวสาร และทำกิจกรรมบางอย่างหนึ่ง ด้วยเหตุนี้สหภาพ ITU จึงได้จัดทำเอกสาร Guidelines for Industry on Child Online Protection 2020 หรือ COP Guidelines for Industry ขึ้นมาเพื่อเสนอแนะให้ผู้ประกอบธุรกิจอุตสาหกรรมโทรคมนาคมจัดทำนโยบายคุ้มครองเด็กบนโลกออนไลน์หรือนโยบาย COP ขึ้นมา เพื่อสร้างแนวปฏิบัติในการดำเนินกิจกรรมธุรกิจอุตสาหกรรมที่ต้องคำนึงถึงสิทธิของเด็ก ไม่ให้การดำเนินธุรกิจและขั้นตอนการบริหารจัดการธุรกิจนำไปสู่การล่วงละเมิดสิทธิของเด็กที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับธุรกิจอุตสาหกรรมของตนในทางหนึ่งทางใด (International Telecommunication Union, 2020) เช่น การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ให้เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็ก (Age-appropriate online environment) การพัฒนาเทคโนโลยีโทรคมนาคมที่เปิดโอกาสหรือมีช่องทางให้เกิดการมีส่วนร่วมภาคพลเมืองของเด็กและเยาวชน (Child's Civic engagement) และการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและข้อมูลข่าวสารด้วยความรับผิดชอบ (Responsible use of information and communication technologies) เอกสารฉบับนี้ ยังได้เสนอแนะให้ภาคธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์หันมาจัดระบบนิเวศเกมออนไลน์ (Online gaming ecosystem) ให้มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก ซึ่งกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตก็ถือเป็นองค์ประกอบของระบบนิเวศเกมออนไลน์ ที่ผู้ร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตอาจมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันหรือวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งกันและกันในระหว่างร่วมกิจกรรมดังกล่าว ซึ่งระบบนิเวศเกมออนไลน์ที่ประกอบไปด้วยความสัมพันธ์ในรูปแบบการมีส่วนร่วมระหว่างเด็กและเยาวชนที่ทำกิจกรรมอีสปอร์ตหรือเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตกับสภาวะแวดล้อมตามโครงสร้างระบบนิเวศเกมออนไลน์ เกิดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลและการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ที่อาจจะนำไปสู่การแสดงเนื้อหาการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (Child Sexual Abuse Material หรือ CSAM) ดังนั้น ภาคธุรกิจอุตสาหกรรมโทรคมนาคมระหว่างประเทศจึงต้องร่วมมือกันต่อสู้สกัดกั้นไม่ให้เกิดการล่วงละเมิดสิทธิของเด็กในทางหนึ่งทางใดในระบบนิเวศเกมออนไลน์และอีสปอร์ต และสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์ (Creating a safer and age-appropriate online environment)

จากการกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติของตัวอย่างเอกสารข้างต้น จึงอาจกล่าวได้ว่า มีความพยายามขององค์กรคุ้มครองเด็กและเยาวชนระหว่างประเทศ องค์กรกำกับกิจการโทรคมนาคมระหว่างประเทศ และองค์กรกีฬาอีสปอร์ตสากล ที่ต่างได้พยายามสร้างพื้นฐานของแนวคิดเรื่องการคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตผ่านการกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตอย่างเป็นกิจจะลักษณะและเป็นรูปธรรม โดยคำนึงถึงสิทธิของเด็กและประโยชน์ประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม นโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่หยิบยกมาดังกล่าวยังไม่มีสภาพบังคับโดยตรงต่อรัฐหรือภาคธุรกิจอีสปอร์ตแต่อย่างใด เป็นเพียงข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเท่านั้น นั่นคือเป็น“กฎหมายอย่างอ่อน” (Soft Law) ที่เรียกร้องให้ประเทศต่าง ๆ ใช้อำนาจรัฐเข้ามาปกป้องคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของเด็กที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับในฐานะเด็กผู้เล่นอีสปอร์ตทั่วไปและผู้เล่นอีสปอร์ตอาชีพที่เป็นแรงงานเด็ก ขณะเดียวกันก็เชิญชวนให้ประเทศต่าง ๆ ประยุกต์ใช้กฎหมายในระบบกฎหมายของตนสร้างหลักประกันสิทธิเด็กในฐานะที่เป็น

แรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตด้วย (Medeiros & Sayeg, 2022) โดยเป็นการนำเอากฎหมายแรงงานที่มีอยู่ในระบบกฎหมายมาปรับใช้แก่อุปสรรคที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เช่น การกำหนดชั่วโมงการทำงาน (Working Hours) ความสามารถของบุคคลในการทำนิติกรรมสัญญา (Capacity to Contract) (Johnson & Woodcock, 2021) และความรับผิดชอบเพื่อละเมิดอันเกิดจากการกระทำของบุคคลอื่น (Vicarious liability in the Esports industry) (Hewson, 2022) เป็นต้น

กฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

ในบางประเทศได้ปรากฏแนวคิดเรื่องการคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเอาไว้เป็นการเฉพาะ แม้ว่าในระบบกฎหมายของประเทศเหล่านั้นจะมีกฎหมายคุ้มครองแรงงานเด็กทั่วไปอยู่แล้วก็ตาม โดยพิจารณาแบ่งแยกการคุ้มครองแรงงานเด็กทั่วไปกับการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ต และเมื่อพิจารณาเพียงประเด็นของการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ต จะพบว่าการปฏิบัติต่อเด็กอย่างถูกต้องและเป็นธรรมนั้นต้องอาศัยการวางหลักการที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เฉพาะเจาะจงสำหรับรูปแบบการดำเนินธุรกิจอีสปอร์ตซึ่งมักมีความสลับซับซ้อน ในปัจจุบันได้ปรากฏเป็นข้อถกเถียงเกี่ยวกับแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ตอย่างมีนัยสำคัญ ผลทำให้หน่วยงานของรัฐและผู้มีส่วนได้เสียกับธุรกิจอีสปอร์ตต่างเห็นไปในทางเดียวกันว่าควรมีการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ตภายใต้กฎหมายเฉพาะ ตัวอย่างเช่น สาธารณรัฐฝรั่งเศส (République française) ได้ตรากฎหมายสำคัญ 2 ฉบับ ได้แก่ รัฐกฤษฎีกา 871 (Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo) และรัฐกฤษฎีกา 872 (Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs)

โดยที่เนื้อหาของรัฐกฤษฎีกา 871 ได้มีสาระสำคัญหลายประการที่มุ่งคุ้มครองผู้เยาว์ ซึ่งประกอบด้วย (Légifrance, 2023a)

(1) ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นผู้คนธรรมดาหรือนิติบุคคล ต้องยื่นคำร้องขอใบรับรองมาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยกฎหมายฉบับนี้ให้อำนาจกระทรวงมหาดไทยในการออกใบอนุญาตการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตและการควบคุมตรวจการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตหลังจากที่ได้ออกใบอนุญาตไปแล้ว (Art. R. 321-40)

(2) ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นผู้คนธรรมดาหรือนิติบุคคล ต้องยื่นคำร้องขอใบรับรองมาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยกำหนดขั้นตอน วิธีดำเนินการ และเกณฑ์การยื่นคำร้องพร้อมด้วยหลักฐานเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตที่จำเป็นต่อกระทรวงมหาดไทย อาทิ ข้อมูลของผู้จัดการแข่งขัน ข้อมูลติดต่อของผู้จัดการแข่งขัน วันที่ สถานที่ ระยะเวลาที่จัดการแข่งขัน จำนวนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม รายละเอียดเกี่ยวกับการถ่ายทอดการแข่งขัน อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน การลงทะเบียนและค่าธรรมเนียมการแข่งขัน ค่าใช้จ่ายในการจัดการแข่งขัน รางวัลและเงินรางวัล รายได้จากการจัดการแข่งขัน การคืนรางวัล และเงินรางวัล ข้อมูลความปลอดภัยและผู้รับผิดชอบในการดูแลรักษาความปลอดภัย และภายหลังจากที่ยื่นคำร้องแล้ว กระทรวงมหาดไทยจะดำเนินการตรวจสอบมาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตนั้น ๆ (Art. R. 321-41)

(3) ผู้แทนโดยชอบธรรมที่มีหน้าที่ดูแลหรือใช้อำนาจปกครองผู้เยาว์ที่ประสงค์จะเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต จะต้องยินยอมให้ผู้เยาว์เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นลายลักษณ์อักษร และผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ตต้องจัดเก็บหนังสือให้ความยินยอมเอาไว้เป็นระยะเวลาหนึ่งปี โดยสามารถเก็บไว้ในรูปแบบของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับผู้แทนโดยชอบธรรมและผู้เยาว์เอาไว้ ทั้งนี้ผู้เยาว์หรือผู้แทนโดยชอบธรรมต้องระบุรายละเอียดเพื่อระบุตัวตนที่มีอายุ เช่น บัตรประจำตัวประชาชนหรือหนังสือเดินทาง (ที่มีอายุเอกสารไม่เกิน 5 ปี) เป็นต้น (Art. R. 321-43)

(4) ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปีเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีการมอบรางวัลเป็นตัวเงิน (Art. R. 321-44)

(5) ผู้แทนโดยชอบธรรมต้องจัดสรรเงินรางวัลที่เด็กอายุต่ำกว่า 16 ปีได้รับจากการแข่งขันอีสปอร์ต โดยส่วนหนึ่งให้มอบให้กับผู้แทนโดยชอบธรรมเพื่อให้จัดการดูแลเงินรางวัลดังกล่าวไว้เป็นค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคบังคับของเด็กผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต และอีกส่วนหนึ่ง ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ตจะต้องส่งเงินรางวัลเอาไว้กับกองทุนเพื่อการออมทรัพย์และกักขัง (กองทุน Caisse des dépôts et consignations หรือกองทุน CDC) ซึ่งทำหน้าที่รับฝากเงินรางวัลเอาไว้และบริหารจัดการเงินรางวัลดังกล่าวให้เกิดดอกผลนิตินัย โดยเป็นการรับฝากเงินรางวัลจำนวนนี้เอาไว้จนกว่าผู้เยาว์จะบรรลุนิติภาวะ (Art. R. 321-45)

(6) หากบุคคลใดฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามกฎหมายฉบับนี้ ผู้ฝ่าฝืนต้องรับโทษที่ระบุเอาไว้ในกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Art. R. 324-3) (Art. R. 324-4)

ขณะที่เนื้อหาของรัฐกฤษฎีกา 872 นั้นมีสาระสำคัญ 2 ประการ (Légifrance, 2023b) ได้แก่

(1) นิติบุคคลตามกฎหมายเอกชน เช่น บริษัทที่ทีมอีสปอร์ตหรือสมาคมกีฬาอีสปอร์ต ที่ประสงค์จะจ้างผู้เยาว์อายุต่ำกว่า 16 ปี เพื่อมาปฏิบัติงานในธุรกิจของตน นิติบุคคลดังกล่าวนี้ต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการกำกับดูแลนักแสดงรุ่นเยาว์ (คณะกรรมการ Commission des enfants du spectacle) เสียก่อน จึงจะสามารถจ้างผู้เยาว์อายุต่ำกว่า 16 ปีเข้ามาปฏิบัติงานในธุรกิจของตนได้

(2) คณะกรรมการกำกับดูแลนักแสดงรุ่นเยาว์สามารถใช้ดุลพินิจในการพิจารณาอนุญาตให้บริษัทที่ทีมอีสปอร์ตหรือสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจ้างผู้เยาว์มาปฏิบัติงานในธุรกิจอีสปอร์ตของตนได้ โดยพิจารณาว่าบริษัทที่ทีมอีสปอร์ตหรือสมาคมกีฬาอีสปอร์ตปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของประมวลกฎหมายแรงงาน (Code du travail) ว่าด้วยการจ้างแรงงานผู้เยาว์อายุต่ำกว่า 16 ปีหรือไม่ เช่น การระบุชั่วโมงการทำงานที่เหมาะสม การระบุความยากง่ายของงานสำหรับผู้เยาว์ และการบริหารจัดการเงินเดือนก่อนผู้เยาว์จะบรรลุนิติภาวะ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาในข้างต้น รัฐกฤษฎีกา 871 และรัฐกฤษฎีกา 872 กำหนดให้รัฐ ในที่นี้คือคณะกรรมการกำกับดูแลนักแสดงรุ่นเยาว์ซึ่งได้รับมอบอำนาจจากรัฐ สามารถแทรกแซงและกำกับดูแลการทำสัญญาจ้างระหว่างบริษัทที่ทีมอีสปอร์ตที่มีอำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจเหนือกว่าผู้เยาว์ ไม่ให้แสวงหาช่องทางเอาเปรียบผู้เยาว์ที่มีอำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจน้อยกว่าในการทำสัญญาจ้างเพื่อร่วมปฏิบัติงานภายใต้สังกัด พร้อมทั้งสามารถกำหนดแนวทางให้แก่ผู้ปกครองหรือผู้แทนโดยชอบธรรมมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการเงินรางวัลที่ผู้เยาว์ได้รับจากการแข่งขันอีสปอร์ต รวมทั้งการให้ความยินยอมแก่ผู้เยาว์ในการเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต นอกจากนี้ กฎหมายฝรั่งเศสยังได้ให้อำนาจรัฐในการดำเนินกิจกรรมควบคุมการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตให้ถูกต้องตามมาตรฐานที่กฎหมายระบุเอาไว้ ซึ่งรวมถึงการออกใบอนุญาต การสั่งพักหรือเพิกถอนใบอนุญาตจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และการรับรองมาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต อันถือเป็นการผลักดันให้เกิดการพัฒนามาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตที่อาจมีเด็กหรือเยาวชนเข้าร่วมในการแข่งขัน และสร้างความน่าเชื่อถือ ความโปร่งใส และส่งเสริมให้เกิดมาตรฐานการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตที่เหมาะสม ซึ่งแสดงถึงความมุ่งมั่นของรัฐบาลฝรั่งเศสในการกำกับดูแลการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดยคำนึงถึงผลกระทบ

ที่อาจเกิดขึ้นต่อเด็กหรือเยาวชน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเด็กและเยาวชนจะได้รับการสอดส่องดูแลจากภาครัฐและภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

บทสรุป

จะเห็นได้ว่ามีองค์กรคุ้มครองเด็กและเยาวชนระหว่างประเทศ องค์กรกำกับกิจการโทรคมนาคมระหว่างประเทศ และองค์กรกีฬาอีสปอร์ตสากล ได้พยายามกำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติเพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียในวงการกีฬาอีสปอร์ตดำเนินการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ต ซึ่งนโยบายและแนวปฏิบัติดังกล่าวมานั้นได้สะท้อนและให้ข้อเสนอแนะที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการอยู่ร่วมกันในวงการกีฬาอีสปอร์ตอย่างปกติสุขระหว่างธุรกิจอีสปอร์ตที่ต้องการได้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากแรงงานของเด็กและเด็กที่ต้องการได้เงินหรือประโยชน์ทางเศรษฐกิจตอบแทนจากการปฏิบัติงานให้กับธุรกิจอีสปอร์ต ในขณะเดียวกันการทบทวนกฎหมายที่นำมากล่าวในบทความฉบับนี้ ได้แก่ สาธารณรัฐฝรั่งเศส ได้บัญญัติกฎหมายสำหรับคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเอาไว้เป็นการเฉพาะ เพื่อใช้เป็นหลักเกณฑ์ที่นำไปสู่การบังคับใช้กฎหมายของหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องและนำไปสู่การปฏิบัติตามกฎหมายระหว่างผู้มีส่วนได้เสียกับเด็กและเยาวชน (ผู้เยาว์) ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะให้ถูกต้องตามกฎหมายและเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและบริบทสังคมในระบบนิเวศธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยผู้เขียนคาดว่า การนำเสนอแนวคิดว่าการคุ้มครองแรงงานเด็กในธุรกิจอีสปอร์ตที่ผ่านการทบทวนนโยบายและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนอ้างอิงกฎหมายเฉพาะสำหรับคุ้มครองเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต จะสามารถนำไปสู่การพิจารณามุมมองประเด็นเกี่ยวกับสิทธิแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในแนวทางที่คำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กหรือ The Best Interests of the Child เป็นสำคัญ นั้นหมายความว่าเด็กที่ใช้แรงงานเพื่อแลกกับค่าตอบแทนที่ได้รับจากธุรกิจอีสปอร์ตหรือเยาวชนที่ปฏิบัติงานเพื่อแสวงหารายได้ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ย่อมพึงมีพึงได้รับสิทธิขั้นพื้นฐานในฐานะที่เป็นแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เช่น สิทธิที่จะดำรงชีวิตอยู่อย่างปกติสุขในระบบนิเวศธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ต สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองจากการถูกตัดทวงผลประโยชน์จากผู้มีส่วนได้เสียต่าง ๆ อย่างไม่เป็นธรรม สิทธิในการพัฒนาตนเองให้กลายเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพหรือเป็นอินฟลูเอนเซอร์อีสปอร์ตที่มีชื่อเสียง (Lorenz, 2019) และสิทธิในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งการพัฒนากฎหมายที่คำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญและการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวอย่างเหมาะสมจะช่วยสร้างความเป็นธรรมกับผู้มีส่วนได้เสียกับแรงงานเด็กในธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตทุกฝ่าย สามารถส่งผลให้เกิดสภาวะแวดล้อมของธุรกิจอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่เอื้อต่อการให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมหรือการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้นในอนาคต

บทความวิชาการฉบับนี้ให้ภาพสะท้อนแก่ประเทศไทย ผ่านมุมมองทางกฎหมายต่อปัญหาแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและข้อพิพาทที่เคยเกิดขึ้นในระบบกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมของบางประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกาและสาธารณรัฐฝรั่งเศส ตลอดจนนโยบายว่าด้วยแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตขององค์กรคุ้มครองเด็กและเยาวชนระหว่างประเทศ องค์กรกำกับกิจการโทรคมนาคมระหว่างประเทศ และองค์กรกีฬาอีสปอร์ตสากล ได้สะท้อนให้เห็นว่า ในปัจจุบันยังไม่ได้มีการนำเอานโยบายและแนวปฏิบัติต่อเด็กในฐานะที่เป็นแรงงานในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ตอย่างสากล มาปรับใช้กับกฎหมายไทย เพื่อให้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิของแรงงานเด็กในอุตสาหกรรมดังกล่าวอย่างมีแบบแผนชัดเจน

อันจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้แรงงานในอุตสาหกรรมดังกล่าวได้โดยไม่ถูกเอารัดเอาเปรียบและมีความมั่นคงปลอดภัย อีกทั้งประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายพิเศษมากำกับดูแลการประกอบอาชีพของเด็กในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตให้สามารถเป็นไปอย่างเสรี ผู้เขียนขอเสนอให้นำเอามาตรการที่จำเป็นมาปรับประยุกต์ใช้ เช่น การวางมาตรการเฉพาะในการควบคุมมิให้ผู้จัดการแข่งขันอีสปอร์ตซึ่งเป็นผู้มีอำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจเหนือกว่าเด็กหรือเยาวชนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตฉวยโอกาสทำสัญญาจ้างที่เอาเปรียบเด็กหรือเยาวชนอีกฝ่ายหนึ่ง โดยแฝงเอาไว้ซึ่งข้อตกลงในสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตที่ไม่เป็นธรรม เพื่อการติดตามสอดส่องไม่ให้เกิดการเอารัดเอาเปรียบแรงงานเด็กและเยาวชนในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยอย่างเหมาะสมในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Brock, T., & Fraser, E. (2018). Is Computer Gaming a Craft? Prehension, Practice, and Puzzle Solving in Gaming Labour. *Information, Communication & Society*, 21(9), 1219-1233.
- Cheng, M., Chen, L., & Yuen, A. H. K. (2022). Exploring the use of technology among newly arrived children in Hong Kong: From an e-sports and cultural capital perspective. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1931-1949.
- Chung, P. (2021). South Korea's Esports Industry in Northeast Asia: History, Ecosystem and Digital Labour. In Lee, M. & Chung, P. (Eds.), *Media Technologies for Work and Play in East Asia: Critical Perspectives on Japan and the Two Koreas*. Bristol University Press.
- Cisneros, J. (2022). Leveling the E-Sports Playing Field: An Argument in Favor of Government Regulation to Ensure Fair Player Contracts for Young Professional Gamers in E-Sports. *California Western Law Review*, 2(58), 334-362.
- Gangwar, S. (2022). Minors' Contracts in the Digital Age. *Liverpool Law Review*, 43, 237-261.
- García, J. & Murillo, C. (2020). Sports video games participation: what can we learn for esports? *Sport, Business and Management*, 10(2), 169-185.
- Harris, B. C., Hansen, J., Can, O., Rahman, M. W. U., Foxman, M., Cote, A. C., & Fickle, T. (2022). "Starting from scratch to looking really clean and professional": how students' productive labor legitimizes collegiate esports. *Critical Studies in Media Communication*, 39(2), 141-153.
- Hewson, E. (2022). Exploring Vicarious Liability to Remedy the #E-Too Movement. *York Law Review*, 3, 7-50.
- Holden, J. T., & Baker, T. A. (2019). The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship. *American Business Law Journal*, 56(2), 391-440.
- Holden, J. T., Edelman, M., & Baker, T. A. (2020). A Short Treatise On Esports and the Law: How America Regulates Its Next National Pastime. *University of Illinois Law Review*, 2, 509-581.

- International Telecommunication Union. (2020). *Executive summary Guidelines for industry on Child Online Protection*. Geneva: International Telecommunication Union.
- Jeong-yeo, L. (2019, December 9). FTC to probe ‘slave’ contracts of Korean esports players. *The Korea Herald*. Retrieved from <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20191209000837>
- Johnson, M. R. (2021). Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming. *Games and Culture*, 16(8), 1001-1020.
- Johnson, M.R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture & Society*, 43, 1449 - 1465.
- Légifrance. (2023a). *Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633551>
- Légifrance. (2023b). *Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs*. Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000034633579>
- Lorenz, T. (2019, May 21). A New Lawsuit Could Transform How the Influencer Industry Is Regulated. *The Atlantic*. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/05/why-tfues-lawsuit-against-faze-clan-matters/589900/>
- Manuel Saiz-Alvarez, j., Manuel Palma-Ruiz, J., German Valles-Baca, H., & Alberto Fierro-Ramirez, L. (2021). Knowledge Management in the Esports Industry: Sustainability, Continuity, and Achievement of Competitive Results. *Sustainability* (Basel, Switzerland), 13(19), 10890.
- McCutcheon, C. & Hitchens, M. (2020). eSport and the exploitation of digital labour. *Journal of Fandom Studies*, 8(1), 65–81.
- Medeiros, B. & Sayeg, R. (2022). E-sports and the application of sports and labor legislation. *International Journal of Innovation* (São Paulo), 10(2), 212–240.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476.
- Settimi, C. (2020, August 26). Fortnite Star Tfue Settles Dispute With FaZe Clan, Ending Esports’ First Major Employment Lawsuit. *Forbes*. Retrieved from https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2020/08/26/fortnite-star-tfue-settles-dispute-with-faze-clan-ending-esports-first-major-employmentlawsuit/?utm_source=pocket_mylist&sh=67bf61a222d8
- Smith, N. (2022, March 4). Inside ‘contract hell’: Esports players say predatory contracts run ‘rampant’. *The Washington Post*. Retrieved from <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/03/04/esports-player-contracts/>

- Stead, M. (2020, August 10). Safeguarding children in the virtual world of esports – lessons to be learnt from the real world. *DLA Piper*. Retrieved from <https://www.dlapiper.com/en/insights/publications/2020/08/safeguarding-children-virtual-world-of-esports>
- United Nations International Children's Emergency Fund. (2019). *Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry*. New York: United Nations International Children's Emergency Fund.
- Wong, J. (2020). More Than Just A Game: The Labor and Employment Issues Within Esports. *UNLV Gaming Law Journal*, 1(11), 123-151.