

ชื่อเรื่องการค้นคว้าอิสระ : ปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการบรรจุชนิดกีฬาเพื่อเข้าแข่งขันในระดับชาติและนานาชาติ: ศึกษากรณีกีฬาอีสปอร์ต

ชื่อผู้เขียน : นายพิรพงศ์ วชิรธีรรัฐกิจ

ชื่อปริญญา : นิติศาสตรมหาบัณฑิต (สาขากฎหมายธุรกิจ)

ปีการศึกษา : 2562

ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ : รองศาสตราจารย์ ญัฐพงศ์ โปษะบุตร

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับชาติได้แก่ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ และหลักเกณฑ์ในการบรรจุชนิดกีฬาในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ ได้แก่ การแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ เอเชียนเกมส์ ซีเกมส์ เพื่อให้ได้มาซึ่งมาตรการในการส่งเสริมและสนับสนุนการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬา

การศึกษาพบว่า เกิดปัญหาในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติ คือ ขอบบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และขอบบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์การพิจารณาใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทยร่วมกับจังหวัดเจ้าภาพ เป็นอุปสรรคในการบรรจุชนิดกีฬาใหม่ ทำให้ยากที่จะส่งเสริมสมาคมกีฬาหรือสหพันธ์กีฬาให้มีความหลากหลายในมหกรรมกีฬา ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งให้ไม่สามารถบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬา อีกทั้งกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยขาดระเบียบการแข่งขัน ไม่มีมาตรฐานในการคัดเลือกวิดีโอเกมที่ใช้แข่งขันในกีฬาอีสปอร์ตและในการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ พบว่า การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีวิดีโอเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงและไม่เป็นไปเพื่อสันติภาพในสังคม ไม่อาจบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในโอลิมปิกเกมส์ได้

การค้นคว้าอิสระนี้ ในส่วนการบรรจุอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับชาติ ได้เสนอแนะให้มีการแก้ไขเพิ่มเติม ขอบบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 และขอบบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทยว่าด้วยการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ข้อ 11 โดยการใช้สิทธิคัดเลือกชนิดกีฬาของจังหวัดเจ้าภาพร่วมกันกับการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้พิจารณาชนิดกีฬาจากการแข่งขันกีฬารั้งก่อนเพื่อส่งเสริมชนิดกีฬาที่ยังไม่ได้รับการบรรจุ รวมถึงให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย จัดทำระเบียบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงเกณฑ์การคัดเลือกวิดีโอเกม เพื่อสร้างมาตรฐานในการแข่งขัน และในส่วนการบรรจุอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาระดับนานาชาติ ได้เสนอแนะให้การตีความหลักเกณฑ์การเพิ่มคุณค่าให้การแข่งขันโอลิมปิก ในบรรจุชนิดกีฬาในโอลิมปิกเกมส์ให้แคบลง โดยพิจารณาแยกไปแต่ละรายการวิดีโอเกม เพื่อที่จะสามารถบรรจุรายการวิดีโอเกม

สร้างสรรค์ในโอลิมปิกเกมส์ได้ รวมถึงให้สหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาตินำวิดีโอเกมที่มีซึ่งมีเนื้อหา  
รุนแรงและไม่เป็นไปเพื่อสันติภาพในสังคมออกจากการแข่งขัน และสร้างมาตรฐานควบคุมวิดีโอเกมที่ใช้  
ในการแข่งขันเพื่อภาพลักษณ์ที่ดีในกีฬาอีสปอร์ต

คำสำคัญ: การบรรจุชนิดกีฬา/กีฬาแห่งชาติ/ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ/ อีสปอร์ต



Independent Study Title : The Legal Issues for Sport Inclusion on National and International Sport Competitive: Study on E-Sports

Author Name : Mr. Peerapong Wachirateerattakit

Degree : Master of Laws (Business Law Program)

Academic year : 2019

Advisory : Assoc. Prof. Nattapong Posakabutra

### ABSTRACT

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

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

This independent study's recommendation for E-Sports inclusion at the national level sports competitions event is an amendment to the regulation of the Sports Authority of Thailand on national sports competitions events B.E. 2550 article 11 and the regulation of Sports Authority of Thailand on national youth sports competitions events B.E. 2550 article 11 must be regulated. The rights to choose the type of sport between the Sports Authority of Thailand and the host province must be considered

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

**Key Words:** Sport Inclusion/ National Sports Competitions/ National Youth Sports Competition/ E-Sports

