



“E-doping” in Esports: A Comparative Perspective of Contemporary Sports

Pedithep Youyuenyong^{1*}

¹ Faculty of Law, Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand

Article Info

Academic Article

Article history:

Received: 6 August 2023

Revised: 17 October 2023

Accepted: 20 October 2023

Keyword

Doping,

Esports,

Traditional Sports,

Comparative Perspective

Abstract

The promotion of fair competition in eSports is a central aspect of all anti-doping ruling as well as a direct target of traditional sports and esports regulations. However, despite being complementary in many ways, traditional sports and eSports' anti-doping ruling cover some different doping issues and employ different methods to achieve their fair competition targets. The aim of this paper is to explore the interplay between fair competition promotion and anti-doping in eSports context with some comparison with the traditional sports, where relevant. This is an academic article which discusses the central questions of doping in traditional sports and eSports from a comparative perspective. It reviews the contrasting and overlapping perspectives of anti-doping in traditional sports esports from the World Anti-Doping Agency (WADA) and eSports entities for the purposes of comparison, standardisation, harmonisation, and the progressive development of global eSports ruling. It also examines some of the key features of anti-doping in eSports and its theoretical principles of enforcing anti-doping rules worldwide. This paper concludes that standardisation and harmonisation of anti-doping ruling in eSports should principally be promoted by the independent WADA's ruling regime.

***Corresponding author:**

pedithep.y@cmu.ac.th

“E-doping” ในกีฬาอีสปอร์ต: มุมมองเชิงเปรียบเทียบของกีฬาร่วมสมัย

ปีติเทพ อยู่ยืนยง^{1*}

¹ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิชาการ	การส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นธรรมเป็นหัวใจสำคัญของการวางกฎระเบียบว่าด้วยการต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาในกีฬาแบบดั้งเดิมและกีฬาอีสปอร์ต อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความเห็นไปในหลากหลายแนวทางด้วยกัน แต่กีฬาแบบดั้งเดิมและกีฬาอีสปอร์ตก็ยังมีบางประเด็นที่แตกต่างกันในการต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาและวิธีการส่งเสริมให้เป้าหมายของการแข่งขันกีฬาที่เป็นธรรม บรรลุผล วัตถุประสงค์ของบทความฉบับนี้มุ่งแสวงหาความสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาที่เป็นธรรมและการต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาในบริบทของกีฬาอีสปอร์ต บทความฉบับนี้ทบทวนประเด็นคำถามสำคัญเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการต่อต้านการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาในกีฬาสากลดั้งเดิมและการต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาในกีฬาอีสปอร์ต ผ่านมุมมองขององค์กรต่อต้านการใช้สารต้องห้ามโลกและองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตด้วยการทบทวนข้อเปรียบเทียบ การสร้างมาตรฐาน การปรับปรุงกฎระเบียบให้สอดคล้องกันและการพัฒนาที่ก้าวหน้าของการวางกฎระเบียบเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต บทความฉบับนี้ยังมุ่งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของการต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาในกีฬาอีสปอร์ตและหลักการสำคัญในการบังคับใช้การต่อต้านวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดที่ทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า การสร้างมาตรฐานและการปรับปรุงกฎระเบียบให้สอดคล้องกันในกีฬาอีสปอร์ตควรได้รับการสนับสนุนส่งเสริมจากระบบกฎระเบียบต่อต้านการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาในกีฬาขององค์กรต่อต้านการใช้สารต้องห้ามโลกที่ดำรงอยู่อย่างเป็นอิสระ
คำสำคัญ	
การทำให้ได้เปรียบทางการกีฬา	
อีสปอร์ต	
กีฬาแบบดั้งเดิม	
มุมมองเชิงเปรียบเทียบ	

บทนำ

กีฬาที่มีการแข่งขัน (Competitive Sports) ได้แก่ กีฬาที่นักกีฬาผู้ลงทำการแข่งขันสองฝ่ายหรือหลายฝ่ายต่างพยายามเล่นกีฬาภายใต้กฎกติกาที่ผู้จัดการแข่งขันกีฬาระบุเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษรหรือกฎเกณฑ์ที่ผู้คนในแต่ละชนิดกีฬายอมรับนับถือนิยมปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลานานได้กำหนดเอาไว้ โดยเป้าหมายเพื่อชิงชนะเลิศหรืออันดับสูงสุดเอาชนะกันเพื่อให้ได้มาซึ่งการจัดลำดับในการแข่งขันกีฬา นักกีฬาผู้ลงทำการแข่งขันอาจต้องอาศัยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้จากการฝึกฝนทักษะการเล่นกีฬามาใช้ในการแข่งขันกีฬา รวมทั้งอาจต้องใช้แรงกาย กำลังกาย ไหวพริบและการสังเกตในรูปแบบ

ต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะเหนือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ด้วยเหตุนี้ นักกีฬาย่อมต้องเตรียมความพร้อมของฝึกฝนทั้งร่างกายและจิตใจในระหว่างการแข่งขันจนก่อให้เกิดความชำนาญ ทักษะ และประสบการณ์อันนำไปสู่โอกาสที่จะได้รับชัยชนะจากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาในอนาคต กีฬาที่มีการแข่งขันในหลายชนิดกีฬาย่อมต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Movement) และการใช้ทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor Skills) ของนักกีฬาเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขันกีฬาเหนือคู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม กีฬาที่มีการแข่งขันเช่นนี้นับเป็นกีฬาดั้งเดิม (Traditional Sports) แนวทางการเล่นกีฬาและกฎกติกาของการแข่งขันที่สืบทอดกันมาช้านานและเป็นที่ยอมรับ

ของผู้คนในสังคมมาเป็นเวลานาน แนวทางการเล่นเกมกีฬาและกฎกติกาของการแข่งขันกีฬาเหล่านี้ก็ได้รับความนิยมปฏิบัติจนสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น จนนำไปสู่การเป็นที่ยอมรับกันอย่างสากล (MacKeddie-Haslam, 2022)

อย่างไรก็ตามด้วยเทคโนโลยีที่เจริญรุดหน้าไปไม่หยุดยั้ง ประกอบกับการประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะเดียวกัน รวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ อย่างผสมผสานกัน แล้วนำเอาการประยุกต์เช่นนี้มาพัฒนาเป็นเกมออนไลน์ (Video Games) หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ กับมนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้เล่นเกม เพื่อความสนุกเพลิดเพลินของตนเอง หรือเพื่อแข่งขันให้ได้ชัยชนะเหนือผู้เล่นเกมฝ่ายตรงข้าม (Ridenhour, 2020) กีฬาเช่นนี้ถูกเรียกอย่างแพร่หลายว่าเป็นกีฬาสีสปอร์ต (Esports) หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Sports) (Flegler & Schmidt, 2022)

เนื่องจากนักกีฬาทั่วไปที่กำลังจะลงทำการแข่งขันกีฬาทั่วไปมักมุ่งหมายให้ฝ่ายตนได้รับชัยชนะเหนือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เหตุนี้เองนักกีฬาทั่วไปมักฝึกซ้อมกีฬาให้ตนเองมีทักษะ เทคนิค และสมรรถภาพร่างกายให้พร้อมต่อการแข่งขันกีฬาเพื่อให้มีโอกาสได้รับชัยชนะในการแข่งขันกีฬา ในขณะเดียวกันบุคคลที่อยู่ในทีมของนักกีฬาทั่วไปที่กำลังจะลงทำการแข่งขันกีฬาทั่วไป เช่น ผู้ฝึกสอน ผู้ฝึกซ้อม ผู้จัดการ ตัวแทน เจ้าหน้าที่ร่วมทีม เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง หรือบุคลากรทางการแพทย์ในทีม ก็อาจใช้ความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่ตนมีฝึกซ้อมกีฬา ถ่ายทอดความรู้ทักษะหรือบำรุงดูแลให้นักกีฬามีทักษะ เทคนิค และสมรรถภาพร่างกายพร้อมต่อการแข่งขันกีฬาเพื่อให้มีโอกาสได้รับชัยชนะในการแข่งขันกีฬา อย่างไรก็ตามนักกีฬาทั่วไปบางคนเลือกใช้วิธีการผิดจากทำนองคลองธรรมด้วยการนำสารต้องห้ามทางการกีฬาเข้าสู่ร่างกาย (Doping) ไม่ว่าจะเป็นนำเข้าเพียงครั้งเดียวก็ดีหรือหลายครั้งก็ตาม ย่อมส่งผลให้นักกีฬามีสมรรถภาพของร่างกายเพิ่มขึ้นในขณะที่ลงทำการแข่งขันกีฬาร่างกายเกิดการตื่นตัว กระปรี้กระเปร่า ลดอาการอ่อนเพลีย ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อย (Thieme & Hemmersbach, 2010) ทำให้นักกีฬาที่ใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาได้เปรียบในขณะที่ลงทำการแข่งขันกีฬาเหนือไปกว่านักกีฬาฝ่ายตรงข้าม นักกีฬาฝ่ายตรง

ข้ามที่ไม่ได้ใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาก็อาจตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบ (Hodson, 2014) ในทางเดียวกันนักกีฬาสีสปอร์ตบางคนอาจนำสารต้องห้ามทางการกีฬาเข้าสู่ร่างกาย เพื่อมุ่งให้ตนเองได้เปรียบนักกีฬาสีสปอร์ตฝ่ายตรงข้ามในขณะที่ลงทำการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต สารต้องห้ามทางการกีฬาออกฤทธิ์กระตุ้นประสาท ส่งผลให้นักกีฬาสีสปอร์ตรู้สึกตื่นตัวหรือกระปรี้กระเปร่าในขณะที่ลงแข่งขัน ทำให้นักกีฬาสีสปอร์ตเช่นนี้ได้เปรียบในการแข่งขัน แล้วนักกีฬาฝ่ายตรงข้ามที่ไม่ได้ใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาก็อาจตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบในการแข่งขัน

อย่างไรก็ตามนักกีฬาสีสปอร์ตอาจเลือกใช้วิธีการหนึ่งที่ไม่เหมาะสมนั้นนำไปสู่การได้เปรียบนักกีฬาฝ่ายตรงข้ามในการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต ทำให้นักกีฬาสีสปอร์ตที่ลงทำการแข่งขันมีโอกาสได้รับชัยชนะเหนือนักกีฬาสีสปอร์ตฝ่ายตรงข้าม วิธีการดังกล่าวได้แก่ วิธี “Mechanical Doping” หรือ “การเพิ่มประสิทธิภาพอุปกรณ์ใช้ทำการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ตโดยไม่ชอบด้วยกฎระเบียบหรือปราศจากเหตุอันควร”

อีกทั้งนักกีฬาสีสปอร์ตอาจเลือกใช้วิธีคดโกงหรือใช้อุบายบางอย่างไปปรับเปลี่ยนชุดคำสั่งหรือเปลี่ยนแปลงโปรแกรมที่ใช้ควบคุมการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต นำอันไปสู่การได้เปรียบนักกีฬาฝ่ายตรงข้ามในการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต วิธีการดังกล่าวได้แก่ วิธี “Software Doping” หรือ “การเพิ่มประสิทธิภาพซอฟต์แวร์ที่ใช้ทำการแข่งขันกีฬาสีสปอร์ตโดยไม่ชอบด้วยกฎระเบียบหรือปราศจากเหตุอันควร”

ไม่ว่าจะเป็นการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาหรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่าวิธี “Doping” ก็ดี หรือแม้กระทั่งการใช้วิธีการ “Mechanical Doping” และวิธี “Software Doping” ก็ตาม ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นวิธีการอันทุจริตถือโอกาสเอารัดเอาเปรียบผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ลงทำการแข่งขันกีฬาด้วยกัน แล้ววิธีการเช่นนี้มักถูกเรียกโดยรวมว่า “E-doping” ซึ่งหากปล่อยให้มีการใช้วิธีการเช่นนี้กันอย่างแพร่หลายในวงการกีฬาสีสปอร์ตย่อมเป็นบ่อเกิดของความไม่เป็นธรรมและไม่สงบเรียบร้อยในวงการกีฬาสีสปอร์ต ด้วยเหตุนี้วงการกีฬาสีสปอร์ตจึงพยายามพัฒนารอบของกฎระเบียบว่าด้วยการบริหารปกครองกีฬาและกฎระเบียบในการแข่งขันกีฬา เพื่อแก้ไขความไม่เป็นธรรมและความไม่สงบเรียบร้อยในวงการกีฬาสีสปอร์ตดังกล่าว โดยกำหนดแนวทางกำหนดแนวทางเพื่อใช้วินัยหรือบรรทัดฐานเพื่อใช้ในการพิจารณาว่าวิธีการใดถือเป็นวิธี “Doping”

โดยทั่วไปหรือเป็นวิธี “Mechanical Doping” และวิธี “Software Doping” ที่อาจถูกนำมาใช้สร้างความได้เปรียบในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยทั่วไปองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต (Esports Governing Bodies) มักสร้างกฎ ระเบียบ หรือข้อบังคับ สำหรับควบคุมความประพฤตินักกีฬาอีสปอร์ต หรือผู้ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับนักกีฬาอีสปอร์ต ให้มีพฤติกรรมไม่ขัดแย้งกับ สาระต้องห้ามทางการกีฬาในลักษณะที่เป็นวิธี “Doping” โดยทั่วไปหรือมีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับวิธี “Mechanical Doping” และวิธี “Software Doping” การควบคุมพฤติกรรมเช่นว่านี้ให้มีลักษณะเป็นแบบแผนอันหนึ่งอันเดียวกัน อีกทั้งองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตอาจพิจารณาว่าการกระทำที่ใช้แนวทางหรือหนทางอันเป็นวิธี “Doping” โดยทั่วไปหรือวิธี “Mechanical Doping” และวิธี “Software Doping” ในทำนองที่เป็นการฝ่าฝืนกฎ ระเบียบหรือข้อบังคับ สำหรับควบคุมความประพฤตินักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับนักกีฬาอีสปอร์ต ขณะเดียวกันการพิจารณาว่าการกระทำอันใช้วิธี “Doping” วิธี “Mechanical Doping” หรือวิธี “Software Doping” ตามกฎ ระเบียบหรือข้อบังคับขององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตเช่นว่านี้ ให้อำนาจหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายให้ใช้อำนาจบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต วินิจฉัยชี้ขาดหรือดำเนินการระงับข้อพิพาทอันเนื่องมาจากการเฝ้าระวังหรือเฝ้าระวังในการแข่งขันกีฬาด้วยวิธี “Doping” วิธี “Mechanical Doping” หรือวิธี “Software Doping”

อย่างไรก็ตามการกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน หรือการใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ประยุกต์กับวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน มักมีการเปลี่ยนแปลงที่ผันผวนตามพัฒนาการของเทคโนโลยีและมีความสลับซับซ้อนของการใช้กลอุบายในการทำนองที่นำไปสู่การเปิดช่องให้นักกีฬาอีกฝ่ายเฝ้าระวังหรือเฝ้าระวังนักกีฬาคู่แข่งฝ่ายตรงกันข้ามอย่างไม่เป็นธรรม เมื่อนักกีฬาอีสปอร์ตบางส่วนมีความประพฤติในการทำนองที่เป็นการเฝ้าระวังเฝ้าระวังนักกีฬาคู่แข่งฝ่ายตรงกันข้ามอย่างไม่เป็นธรรม ย่อมมีคำถามตามมาว่ากฎระเบียบที่วางกรอบกติกาพื้นฐานในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตควรมีลักษณะเป็นเช่นใดหรือองค์กรใดพึงใช้อำนาจในการออกกฎระเบียบดังกล่าว เพื่อให้บรรดานักกีฬา

อีสปอร์ตหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับการแข่งขันอีสปอร์ตประพฤติกปฏิบัติตามในสองแนวทางด้วยกัน นั่นคือไม่ไปเฝ้าระวังเฝ้าระวังนักกีฬาคู่แข่งฝ่ายตรงกันข้ามกับไม่ถูกเฝ้าระวังเฝ้าระวังจากนักกีฬาคู่แข่งฝ่ายตรงกันข้ามอย่างไม่เป็นธรรม โดยกฎระเบียบเช่นว่านี้อาจวางกรอบกติกาที่ทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตที่ลงทำการแข่งขันทุกคนจะต้องประพฤติปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดและเป็นไปในแนวทางเดียวกัน อีกทั้งยังมีคำถามตามมาว่าสถาบันทางการที่กำกับดูแลความประพฤติของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้มีอำนาจกำหนดมาตรฐานการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจะวางกฎกติกาขึ้นมาและบริบทเช่นใดเพื่อใช้ในการวางมาตรฐานการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นธรรมแก่นักกีฬาอีสปอร์ตที่ลงทำการแข่งขันทุกคน บทความฉบับนี้จึงมุ่งศึกษาวิเคราะห์ความหมายและบริบทของ “E-doping” พร้อมศึกษากฎระเบียบของวงการอีสปอร์ตในปัจจุบัน พร้อมกับศึกษาวิเคราะห์ความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นกับวงการกีฬาอีสปอร์ตจากการกระทำด้วยวิธีการ “E-doping” ในทำนองที่อาจสร้างความไม่เป็นธรรมหรือไม่ถูกต้องชอบธรรมในวงการกีฬาอีสปอร์ต

นิยามความหมายของ “E-doping”

กีฬาอีสปอร์ตเป็นเกมกีฬาที่มีการแข่งขัน (Competitive Games) การแข่งขันวิดีโอเกม (Video Games) หรือการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Gaming) ที่ต้องอาศัยส่วนต่อประสานระหว่างผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขัน (User Interface) กับระบบของเกมอิเล็กทรอนิกส์ (ระบบซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์) เช่นว่านี่ย่อมมีกฎกติกาควบคุมหรือวางกรอบการกระทำของผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตในสถานการณ์ที่มีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งกับผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม โดยมีจุดมุ่งหมายของการแข่งขันอยู่ที่ชัยชนะเหนือผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม ผู้เล่นที่ได้รับชัยชนะอาจได้รับรางวัลหรือประโยชน์ทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่งอย่างใด รวมทั้งมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางการกีฬาผ่านระบบการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันของผู้ร่วมการแข่งขัน (Abanazir, 2022) เหตุนี้เองนักกีฬาอีสปอร์ตที่ลงทำการแข่งขันกีฬาอาจเลือกใช้วิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดอันเป็นกลโกงหลากหลายรูปแบบหรือเล่ห์เพทุบายทั้งหลายเพื่อให้ตนเองหรือฝ่ายตนได้รับชัยชนะเหนือผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโดยวิธีการที่ผิดไปจากกฎระเบียบของการแข่งขันเพื่อตนเองหรือฝ่ายตนให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่วาง

เอาไว้ ทั้งนี้มีนักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้เกี่ยวข้องกับนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีมติหาข้อเท็จจริงเห็นผิดจากคลองธรรมที่ผู้คนในวงการกีฬาทั้งหลายทั้งปวงยึดมั่นถือมั่นร่วมกันนั่นก็คือ “การเล่นกีฬาที่บริสุทธิ์ยุติธรรม” หรือ “Fair Play” กลับไปเลือกใช้วิธี “E-doping” ที่แฝงไว้ด้วยการกระทำการกระทำอันทุจริตคดโกงหรือกระทำนอกกฎกติกาการแข่งขันเพื่อให้ตัวเองได้เปรียบผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

“E-doping” หมายถึง การกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อนำสาร (Substances) หรือสารเสพติด (Drugs) เข้าสู่ร่างกายแล้วทำให้ได้เปรียบทางการกีฬา รวมทั้งการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่ออาศัยการปรับปรุงเสริมแต่งฮาร์ดแวร์ในตนเองที่ช่วยเพิ่มความสามารถของกลไกการทำงานของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่ใช้แข่งขันอีสปอร์ต (Mechanical Doping) เพื่อให้ฝ่ายตนได้เปรียบเหนือผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงระบบการทำงานของซอฟต์แวร์ด้วยกลไก (Software-Cheating) ด้วยการใช้วิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อแอบลักลอบเข้าสู่ระบบ (Hacking) เพื่อล้วงข้อมูลของผู้จัดการแข่งขันหรือแอบดูข้อมูลของผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึงวิธีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งการควบคุมให้คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันทำงานให้ตามความต้องการของตนแต่เพียงฝ่ายเดียว (Data Manipulation) แล้วการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันดังกล่าวเป็นการทำงานในลักษณะที่สร้างความเสียหายให้กับผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม การกระทำด้วยวิธีการที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ล้วนเป็นการใช้อุปบายเล่ห์เหลี่ยมเอาเปรียบผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม อันเป็นลักษณะของพฤติกรรมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่ไม่เป็นธรรมระหว่างบรรดาผู้ร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตด้วยกัน เป็นการใช้กลไกที่สามารถกระทบต่อการดำรงไว้ซึ่งการแข่งขันกีฬาที่บริสุทธิ์ยุติธรรมและความถูกต้องชอบธรรมในวงการกีฬา อีกทั้งหากเปิดช่องให้มีการใช้นาฬิกาหรือยาเสพติดเข้าสู่ร่างกายแล้วทำให้ได้เปรียบทางการกีฬา การใช้สารต้องห้ามหรือยาเสพติดก็อาจส่งผลกระทบในด้านลบต่อนักกีฬาอีสปอร์ตและบุคคลรอบข้าง ทั้งผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อสุขภาพอนามัย เศรษฐกิจและสังคม เหตุนี้เองวงการกีฬาอีสปอร์ตจึงต่อต้านพฤติกรรมและวิธีการ “E-doping”

กฎระเบียบว่าด้วย “E-doping”

ด้วยผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อสุขภาพและสวัสดิภาพของนักกีฬาอีสปอร์ตที่หันมาใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาหรือนักกีฬาที่ลงทำการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตคนอื่น ๆ ที่อาจตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Kelly, Derrington, & Star, 2022) รวมทั้งวงการกีฬาอีสปอร์ตที่อาจถูกลดทอนความน่าเชื่อถือลงไปหากการปล่อยให้มีการโกงในเกมกีฬาอย่างแพร่หลาย (Jonasson & Thiborg, 2010) เหตุนี้เององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต เช่น สหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ (International Esports Federation หรือ IESF) และสมาคมกีฬาอีสปอร์ตโลก (World Esports Association หรือ WESA) (หรือบรรดาองค์กรที่อยู่ภายใต้การบังคับบัญชาหรือกำกับดูแลขององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต) (Aghey, 2020) ตลอดจนถึงองค์กรอิสระที่ได้รับมอบหมายจากองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต จึงพยายามใช้อำนาจกำกับควบคุมและวางมาตรการป้องกันห้ามปรามไม่ให้ผู้เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตเข้าไปเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาหรือให้ดำเนินกิจกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดตรงกันข้ามกับผู้เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตเข้าไปข้องแวะกับการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา พร้อมกันก็วางกฎระเบียบที่ใช้เป็นกติกาหรือมาตรฐานสำหรับวางแนวทางในการควบคุมไม่ให้ นักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้ที่อยู่ในวงการกีฬาอีสปอร์ตเข้าไปเกี่ยวข้องกับการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา เพื่อให้ นักกีฬาอีสปอร์ตหรือผู้ที่อยู่ในวงการกีฬาอีสปอร์ตประพฤติปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด (Holden et al., 2017) โดยมีมุ่งหมายให้นักกีฬาอีสปอร์ตต้องลงทำการแข่งขันด้วยใจยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรมและเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม ไม่ถูกเอารัดเอาเปรียบจากนักกีฬาอีสปอร์ตที่หันมาใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา (Siekman et al., 1999) กฎระเบียบที่ใช้เป็นกติกาหรือมาตรฐานเช่นว่านี้ก็มีสภาพบังคับทำให้ผู้ที่อยู่ในวงการอีสปอร์ตพึงต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด

องค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตเกิดจากการรวมตัวกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ตเพื่อกำกับดูแลและบริหารปกครองกันเองอย่างเป็นอิสระ (Self-Regulation) โดยการรวมตัวเช่นนี้ก่อให้เกิดอำนาจในการกำกับดูแลและบริหารปกครองกันเองระหว่างบรรดาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งบรรดาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ต

สปอร์ตที่มารวมตัวกันเหล่านี้เล็งเห็นว่ากีฬาอีสปอร์ตควรปราศจากการกระทำที่ถือเป็นพฤติกรรม “E-doping” ในทุกรูปแบบ เช่นนี้จึงได้พัฒนากฎระเบียบว่าด้วยการต่อต้านพฤติกรรม “E-doping” พร้อมกับวิธีการกำกับดูแลเพื่อสอดส่องให้ผู้คนในวงการกีฬาอีสปอร์ตไม่ใช้วิธี “E-doping” อันเป็นการเอารัดเอาเปรียบนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างไม่บริสุทธิ์ยุติธรรมและไม่ถูกต้องชอบธรรม กฎระเบียบและวิธีการต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นหลักประกันว่าวงการกีฬาอีสปอร์ตจะดำเนินการแข่งขันกีฬาอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม ไม่เปิดช่องให้มีการเอารัดเอาเปรียบระหว่างผู้คนในวงการเดียวกัน อย่างไรก็ตามก็ต้องมีการบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตบางองค์กรได้มอบอำนาจกำกับดูแลและบริหารปกครองบางส่วนให้กับองค์กรต่อต้านการใช้สารต้องห้ามโลก (World Anti-Doping Agency หรือองค์กร WADA) เพื่อให้องค์กร WADA ใช้อำนาจกำกับดูแลและบริหารปกครองในเชิงป้องกัน ห้ามปราม ตักเตือน และสกัดกั้นไม่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ตเข้าไปมีพฤติกรรม “E-doping” หรือเลือกใช้วิธี พฤติกรรม “E-doping” โดยมุ่งหมายให้ได้เปรียบในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตมีแนวคิดมอบอำนาจกำกับดูแลและบริหารปกครองในเชิงป้องกัน ห้ามปราม ตักเตือน และสกัดกั้นไม่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการกีฬาอีสปอร์ตเข้าไปมีพฤติกรรม “E-doping” การมอบอำนาจกำกับดูแลและบริหารปกครองให้กับองค์กร WADA เช่นว่านี้ย่อมมุ่งหมายให้องค์กร WADA มีความเป็นอิสระ (Autonomy) สามารถการดำเนินการต่อต้านการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา โดยมีอิสระที่จะดำเนินการร่วมกับองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตต่อต้านการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา และการดำเนินการเช่นว่านี้ไม่อยู่ภายใต้การบังคับบัญชาขององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตแต่อย่างใด อีกทั้งองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตได้ยอมรับนับถือได้ตรากฎระเบียบภายในองค์กรของตนหรือพัฒนากฎระเบียบสำหรับบังคับใช้แก่บรรดาสมาชิกที่อยู่ภายใต้การบริหารปกครองหรือบังคับใช้แก่บรรดาผู้เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตที่องค์กรเป็นผู้จัด เพื่อให้สอดคล้องกับหลักเกณฑ์และรองรับกับหลักการในประมวลกฎหมายต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลก (World Anti-Doping Code หรือ The Code) (World Anti-Doping Agency, 2021) อันถือเป็นกฎระเบียบสูงสุดที่ใช้ในการต่อต้านการใช้สารกระตุ้น ซึ่งวงการกีฬาสากลหรือแวดวงกีฬานานาชาติต่างยอมรับนับถือเนื้อหา

สาระสำคัญในประมวลกฎหมายต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลก ตัวอย่างเช่น สหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตนานาชาติ (สหพันธ์ IESF) ได้กำหนดระเบียบว่าด้วยการต่อต้านการใช้สารกระตุ้น (IESF Anti-Doping Rules) (International Esports Federation, 2020) หรือสมาคมกีฬาอีสปอร์ตโลก (สมาคม WESA) ได้กำหนดประมวลว่าด้วยแนวปฏิบัติสำหรับนักกีฬาและทีมกีฬาอีสปอร์ต (WESA Code of Conduct for Teams and Players) (World Esports Association, 2017) เป็นต้น

นอกจากนี้ได้มีการจัดตั้งองค์กรอิสระ ได้แก่ คณะกรรมการดำรงความถูกต้องชอบธรรมในกีฬาอีสปอร์ต (Esports Integrity Commission หรือคณะกรรมการ ESIC) (เดิมเรียกว่าองค์กรพันธมิตรดำรงความถูกต้องชอบธรรมในกีฬาอีสปอร์ต หรือ Esports Integrity Coalition) ให้เป็นองค์กรอิสระขับเคลื่อนมาตรฐานทางศีลธรรมและจริยธรรมในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเพื่อชี้้นำให้สังคมตระหนักถึงแนวทางการควบคุมครองผลประโยชน์ส่วนรวมในวงการกีฬาอีสปอร์ต พร้อมผลักดันให้วงการกีฬาอีสปอร์ตยอมรับศีลธรรมอันดีและจริยธรรมที่นักกีฬาอีสปอร์ตพึงเคารพนบถือปฏิบัติตาม ทั้งยังนำศีลธรรมอันดีและจริยธรรมมาสร้างเป็นกฎเกณฑ์ที่คนในวงการกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่ยอมรับถือ แล้วคณะกรรมการ ESIC ได้พัฒนาประมวลกฎหมายต่อต้านการใช้สารกระตุ้นในกีฬาอีสปอร์ตของคณะกรรมการ ESIC (ESIC Anti-Doping Code) ขึ้นมา เพื่อใช้เป็นกรอบในการรณรงค์ส่งเสริมให้นักกีฬาอีสปอร์ตและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เช่น ผู้ฝึกสอน ผู้ฝึกซ้อม ผู้จัดการ ตัวแทน เจ้าหน้าที่ร่วมทีม เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง และบุคลากรทางการแพทย์ ดำเนินการต่อต้านการใช้สารกระตุ้นอย่างสอดคล้องและบูรณาการกัน เพื่อให้เกิดการผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายส่งเสริมให้การแข่งขันอีสปอร์ตบริสุทธิ์ยุติธรรม ปราศจากการเอารัดเอาเปรียบกันอย่างไม่เป็นธรรม

กฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นมา มักเกิดขึ้นจากจารีตประเพณีในวงการกีฬาสากล (Global Sports) ที่ยอมรับนับถือการดำเนินงานตามแนวปฏิบัติภายใต้มาตรฐานขององค์กรต่อต้านการใช้สารต้องห้ามโลก (หรือองค์กร WADA) และยึดถือประมวลกฎหมายต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลก (หรือ The Code) เพื่อใช้ในแนวทางในการต่อต้าน การป้องกัน การห้ามปราม การตักเตือน และการสกัดกั้นไม่ให้ผู้มี

ส่วนได้ส่วนเสียในวงการสากลเข้าไปมีพฤติกรรม “Doping” โดยเฉพาะอย่างยิ่งการต่อต้านการใช้ป้องกัน ห้ามปราม ตักเตือน และสกัดกั้นไม่ให้นักกีฬาไปใช้หรือมีพฤติกรรมซ่องแะสารเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬา (Performance-enhancing substances in sports) (Schubert et al., 2022) กล่าวอีกนัยหนึ่งกฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นมามีลักษณะเป็นกฎเกณฑ์ป้องกัน ห้ามปราม ตักเตือน และสกัดกั้นไม่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการอีสปอร์ตเข้าไปมีพฤติกรรม “Doping” และมีสภาพบังคับเพื่อให้ นักกีฬาหรือผู้คนในวงการกีฬาสีสปอร์ตต้องประพฤติปฏิบัติสอดคล้องกับประมวลกฎต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลกหรือ The Code ได้กำหนดเอาไว้ รวมทั้งกฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นมามีความกระบวนการที่แน่นอนเพื่อบังคับใช้กฎระเบียบว่าด้วยการควบคุมและต่อต้านพฤติกรรม “Doping” โดยให้อำนาจแก่สถาบันภายในของตนหรือได้มอบอำนาจให้กับองค์กร WADA เพื่อให้องค์กร WADA ใช้อำนาจป้องกัน ห้ามปราม ตักเตือน และสกัดกั้นไม่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการอีสปอร์ตเข้าไปมีพฤติกรรม “Doping”

อย่างไรก็ดี กฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นมา มุ่งให้เกิดการดำเนินงานตามแนวปฏิบัติภายใต้มาตรฐานขององค์กร WADA พร้อมกับยึดถือหลักเกณฑ์การต่อต้านการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาตามประมวลกฎต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลก (หรือ The Code) เพียงเท่านั้น แต่กฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตมักไม่ได้กำหนดแนวทางในการต่อต้านการใช้ป้องกันและห้ามปรามไม่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงการสากลเข้าไปมีพฤติกรรม “E-doping” ให้ครอบคลุมในทุกด้าน เหตุนี้เองจึงไม่ค่อยได้พบเห็นว่าการที่กฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นสำหรับควบคุมพฤติกรรม “Mechanical Doping” และ “Software Doping” เป็นการเฉพาะ

นั่นหมายความว่ากฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ต เช่น สหพันธ์ IESF และสมาคม WESA ได้กำหนดขึ้นมาเป็นพิเศษมีเป้าหมายเฉพาะเพื่อมุ่งตอบสนองต่อนโยบายขององค์กร WADA ในการต่อต้านพฤติกรรมการใช้หรือการส่งเสริมสนับสนุนให้ใช้สารเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬา (Performance-enhancing substances หรือเรียกว่า Performance-enhancing drugs (PEDs)) โดยองค์กรบริหารปกครอง

กีฬาสีสปอร์ตวางมาตรฐาน กำหนดขั้นตอนและดำเนินการให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์แห่งประมวลกฎต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลกหรือ The Code ทั้งกำหนดกฎสารบัญญัติ (Substantive Rules) ที่กล่าวถึงการกระทำใดที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬาได้ถือเป็นความผิด และกำหนดกฎวิธีบัญญัติ (Procedural Rules) ที่กล่าวถึงกระบวนการในการระงับข้อพิพาทที่เกิดขึ้นตามกฎสารบัญญัติ ซึ่งกฎสารบัญญัติและกฎวิธีบัญญัติขององค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตเช่นนี้สอดคล้องและรองรับมาตรฐานที่ประมวลกฎต่อต้านการใช้สารกระตุ้นโลกหรือ The Code ได้วางหลักเกณฑ์เอาไว้ กฎระเบียบที่องค์กรบริหารปกครองกีฬาสีสปอร์ตได้กำหนดขึ้นมามุ่งเน้นตอบสนองต่อแนวคิดในการจัดทำกฎระเบียบว่าด้วยการควบคุมการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาให้สอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั่วโลกทุกชนิดกีฬา (Harmonisation of Anti-Doping Rules)

อนึ่งองค์กร WADA มีเป้าหมายมุ่งเน้นต่อต้านการใช้สารเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬาหรือมุ่งหมายควบคุมการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาเพียงเท่านั้น แต่องค์กร WADA ไม่ได้มีนโยบายที่จะวางกฎระเบียบสำหรับควบคุมวิธี “Mechanical Doping” และ “Software Doping” เพราะวิธี “Mechanical Doping” และ “Software Doping” ไม่ได้ช่วยเพิ่มสมรรถภาพทางกายหรือสมรรถนะทางกาย (Physical Performance) ของนักกีฬาสีสปอร์ตแต่อย่างใด ไม่ได้เพิ่มพูนความสามารถทางกายของนักกีฬาสีสปอร์ตในขณะลงแข่งขันกีฬาสีสปอร์ต ให้สามารถใช้ศักยภาพและสมรรถภาพทางกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่มีอาการเหนื่อยล้าหรืออ่อนเพลียได้ง่าย แต่วิธี “Mechanical Doping” เป็นวิธีดำเนินการที่ใช้ฮาร์ดแวร์เพื่อให้นักกีฬาสีสปอร์ตอีกฝ่ายได้เปรียบยิ่งกว่าหรือได้เปรียบเหนือไปกว่านักกีฬาสีสปอร์ตอีกฝ่ายหนึ่งในการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างไม่เป็นธรรม (Hardware Cheats) อาทิ การลักลอบใช้อุปกรณ์ (เช่น เม้าส์ คีย์บอร์ด แผ่นรองเม้าส์ หูฟัง ฯลฯ) โดยที่ผู้จัดการแข่งขันไม่ได้เตรียมเอาไว้ให้หรือการลักลอบใช้อุปกรณ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน (Unauthorised Equipment) และวิธี “Software Doping” เป็นวิธีดำเนินการที่ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อให้นักกีฬาสีสปอร์ตอีกฝ่ายได้เปรียบยิ่งกว่าหรือได้เปรียบเหนือไปกว่านักกีฬาสีสปอร์ตอีกฝ่ายหนึ่งในการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างไม่เป็นธรรม (Software Cheats) อาทิ การเจาะระบบ

หรือการแฮค (Hacking) เพื่อแก้ไขข้อมูลส่วนบุคคลหรือแก้ไขโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อทำให้นักกีฬาอีสปอร์ตคนหนึ่งคนใดหรือฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดได้เปรียบเหนือไปกว่านักกีฬาอีสปอร์ตคนอื่นหรือฝ่ายอื่นเป็นพิเศษ เป็นต้น

แม้ว่าขอบเขตของการโกงในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Cheating in Esports) ไม่ได้มีเพียงพฤติกรรมหรือวิธีการ "E-doping" เท่านั้น แต่ยังหมายความรวมถึงวิธีการอื่น ๆ ที่เป็นการกระทำโดยทุจริตอันนำมาสู่ชัยชนะเหนือผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามหรือการกระทำโดยไม่สุจริตอันนำไปสู่การได้เปรียบยิ่งไปกว่าคู่แข่งฝ่ายตรงข้าม ตัวอย่างเช่น (ก) การล้มกีฬาในกีฬาอีสปอร์ต (Match Fixing in Esports) ด้วยการสมยอมหรือทำให้สมยอมกันโดยมีการตกลงล่วงหน้าระหว่างบรรดาผู้เข้าแข่งขันในทางที่ไม่สุจริต ในลักษณะให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดแสวงเล่นแพ้หรือให้ผลการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นไปตามที่ กำหนดผลล่วงหน้า (Abarbanel & Johnson, 2019) (ข) การกำหนดเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นกีฬาอีสปอร์ตช่วงเวลาหนึ่งช่วงเวลาใด (Spot Fixing in Esports) ให้เป็นไปที่ตกลงล่วงหน้าระหว่างบรรดาผู้เข้าแข่งขันในทางที่ไม่สุจริตในลักษณะที่สอดคล้องกับการเล่นพนันทายผลของการแข่งขันอีสปอร์ต (Kapardis & Levi, 2023) และ (ค) การได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารหรือความรู้เกี่ยวกับผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามโดยทุจริต (Ghosting) นอกเหนือไปจากข้อมูลข่าวสารหรือความรู้เกี่ยวกับผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามตามองค์ประกอบทางกายภาพในระบบนิเวศหรือสภาวะแวดล้อมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ระบุเอาไว้ในกฎกติกาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต แล้วผู้แข่งขันอีสปอร์ตฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดที่ได้อ่านข้อมูลข่าวสารหรือความรู้เช่นว่านี้ในเอาไปประกอบการวางแผนการเล่นอีสปอร์ตให้ฝ่ายตนได้เปรียบ (Hwang, 2022) ซึ่งวิธีการอื่น ๆ ที่เป็นการกระทำโดยทุจริตอันนำมาสู่ชัยชนะเหนือผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามหรือการกระทำโดยไม่สุจริตอันนำไปสู่การได้เปรียบยิ่งไปกว่าคู่แข่งฝ่ายตรงข้ามเช่นว่านี้ ย่อมแตกต่างไปจาก "E-doping" กล่าวคือวิธี "E-doping" อาจมีการใช้สารเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬาที่นำเข้าสู่ร่างกายแล้วทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาหรืออาจมีการใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์หรือชุดคำสั่งซอฟต์แวร์ที่ใช้ควบคุมให้ตนได้เปรียบเหนือไปกว่าผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามโดยไม่เป็นธรรม ในทางกลับกันวิธีการอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ "E-doping" อาจไม่ได้มีการใช้สารเพิ่มสมรรถภาพใน

การแข่งขันกีฬา อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์หรือชุดคำสั่งซอฟต์แวร์เพื่อนำไปสู่ชัยชนะหรือผลการแข่งขันตามความคาดหวังของตน

“E-doping” ในมุมมองเชิงเปรียบเทียบของกีฬาร่วมสมัย

หากพิจารณาอีสปอร์ตกับกีฬาสากลดั้งเดิมผ่านมุมมองร่วมสมัย (Contemporary Perspectives) แล้วนั้น อาจพบได้ว่าทั้งกีฬาอีสปอร์ตกับกีฬาสากลดั้งเดิมต่างก็ถูกใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับตัวของผู้เล่นเองหรือตัวของผู้ติดตามชมการแข่งขัน แล้วทั้งกีฬาอีสปอร์ตกับกีฬาสากลดั้งเดิมต่างก็ถูกใช้เป็นเครื่องมือแสวงหารายได้หรือประโยชน์ทางเศรษฐกิจของผู้จัดการแข่งขันกีฬาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นที่เข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับกิจกรรมการแข่งขันกีฬา แล้วทั้งผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตและผู้เล่นกีฬาสากลดั้งเดิมต่างก็พยายามแสวงหาหนทางเพื่อนำไปสู่ชัยชนะเพื่อนำไปสู่การได้มาซึ่งชื่อเสียงเกียรติคุณหรือความเจริญทางเศรษฐกิจ เหตุนี้เองผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ตและผู้เล่นกีฬาสากลดั้งเดิมต่างก็พยายามแสวงหาช่องทางเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขันอีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาสากลดั้งเดิม แม้อีสปอร์ตบางประเภทอาจไม่ต้องใช้สมรรถภาพทางกายอย่างเต็มความสามารถสำหรับขยับเคลื่อนไหวร่างกายหรือเพื่อควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของร่างกายเหมือนกับกีฬาสากลดั้งเดิม แต่อีสปอร์ตต้องใช้การคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเป็นปัจจัยสำคัญในการควบคุมบังคับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำไปสู่ชัยชนะเหนือคู่แข่งฝ่ายตรงข้าม รวมทั้งอีสปอร์ตก็ต้องใช้สมรรถภาพทางกายกับความรู้ สึก ตื่น ตัวตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในวิดีโอเกม เหตุนี้การ “Doping” โดยใช้สารกระตุ้นทางการกีฬาหรือสารต้องห้ามทางการกีฬาเพื่อให้รู้สึกตื่นตัว ลดการอ่อนเพลีย ไม่รู้สึกเหนื่อยล้าได้ง่ายเป็นวิธีการหนึ่งที่ทั้งนักกีฬาอีสปอร์ตและนักกีฬาสากลดั้งเดิม เช่น นักกีฬาฟุตบอล (Football Players) นักกีฬายูเอชเอ (Swimmers) และนักกรีฑา (Athletes) ต่างเลือกใช้เพื่อทำให้ได้เปรียบในการแข่งขันกีฬา ซึ่งกฎระเบียบในการแข่งขันอีสปอร์ตและกีฬาสากลดั้งเดิมต่างก็มีทิศทางการต่อต้านการใช้สารกระตุ้นและยอมรับหลักสากลว่าด้วยการต่อต้านการใช้สารกระตุ้นขององค์กร WADA ไปในแนวทางเดียวกัน แม้ว่าอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่อุบัติขึ้นมาพร้อมกับเกมอิเล็กทรอนิกส์และวิดีโอเกมภายหลังจากที่กีฬาสากลดั้งเดิมได้มีขึ้นอยู่แล้วก็ตาม

อนึ่งไม่ว่าจะเป็นองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต (เช่น สหพันธ์ IESF และสมาคม WESA) กับองค์กรบริหารปกครองกีฬาสากลดั้งเดิม (เช่น สหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ (Fédération Internationale de Football Association หรือ สหพันธ์ FIFA) สหพันธ์กรีฑาโลก (World Athletics หรือ สหพันธ์ WA)) ล้วนแล้วแต่กำหนดธรรมนูญ (Constitutions หรือ Statutes) ที่วางหลักเกณฑ์สำหรับการบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตหรือบริหารปกครองกีฬาสากลดั้งเดิมในแต่ละชนิดกีฬา ซึ่งธรรมนูญเหล่านี้กำหนดทั้งกฎสารบัญญัติและกฎวิธีบัญญัติในทำนองที่มุ่งเน้นส่งเสริมความเป็นธรรม (Fairness) (Toomey, 2019) ไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันกีฬาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดได้เปรียบ (Ghoshal, 2019) หรือเสียเปรียบผู้เข้าแข่งขันกีฬาฝ่ายอื่นจนเกินสมควรและเสริมสร้างความถูกต้องชอบธรรม (Integrity) (Frias, 2022) ไม่ให้ผู้เข้าแข่งขันกีฬาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีความประพฤติในกิจกรรมกีฬาหรือการแข่งขันกีฬาในลักษณะที่ทำลายชื่อเสียงเกียรติคุณของวงการกีฬาอันกระทบต่อความน่าเชื่อถือและผู้คนหมู่มากในวงการกีฬา ธรรมนูญเช่นนี้ก็ได้กำหนดการต่อต้านพฤติกรรมที่มุ่งทำลายความเป็นธรรมและความถูกต้องชอบธรรมในวงการกีฬาเอาไว้ ตัวอย่างเช่น ธรรมนูญของสหพันธ์ IESF 2020 (IESF Statutes 2020) ได้วางหลักเกณฑ์เอาไว้ในมาตรา B (Article B of the IESF Statutes 2020) ด้วยการระบุว่าสหพันธ์ IESF มีเป้าหมาย (Objectives) ในการป้องกันวิธีการหรือการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด (Any methods or actions) ในทำนองที่อาจทำลายความเป็นธรรมและความถูกต้องชอบธรรมในการแข่งขันอีสปอร์ต อันอาจส่งผลเสียหายให้วงการอีสปอร์ต ด้วยการป้องกันไม่ได้เกิดการโกง การใช้สารต้องห้ามทางการกีฬา การใช้ยาเสพติด และการล้มกีฬาในวงการกีฬาอีสปอร์ต (International Esports Federation, 2019a) เป็นต้น

วิธี “E-doping” อาจมีการใช้สารเพิ่มสมรรถภาพในการแข่งขันกีฬาที่นำเข้าสู่ร่างกายแล้วทำให้ได้เปรียบทางการกีฬาหรืออาจมีการใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์หรือชุดคำสั่งซอฟต์แวร์ที่ใช้ควบคุมให้ตนได้เปรียบเหนือไปกว่าผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้ามโดยไม่เป็นธรรม ซึ่งด้วยวิธี “E-doping” อาจมีได้หลากหลายวิธีการทั้งวิธี “Doping” วิธี “Mechanical Doping” และวิธี “Software Doping” ทำให้ยังไม่มีข้อสรุปที่แน่ชัดว่านิยามความหมายของ “E-doping” นั้นจะมีขอบเขตที่ตายตัวหรือบริบทที่ชัดเจน

แน่นอน ซึ่งหากรูปแบบการโกงในอีสปอร์ตมีหลากหลายวิธีมากขึ้นหรือมีการใช้ประโยชน์จากวิธีการทางเทคนิคบางอย่างมาเอารัดเอาเปรียบคู่แข่งฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นนิยามความหมายของ “E-doping” ก็อาจแปรเปลี่ยนไปได้อย่างกว้างขวางและมาตรฐานสำหรับควบคุมพฤติกรรม “E-doping” ก็อาจต้องปรับเปลี่ยนแปรผันไปตามปัจจัยที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต

นอกจากนี้ไม่ว่าจะเป็นกีฬาสากลดั้งเดิมหรือกีฬาอีสปอร์ตที่เกิดขึ้นมาไม่นานนี้ ต่างก็เล็งเห็นความสำคัญเกี่ยวกับความจำเป็นในการใช้ยารักษาโรคบางประเภทสำหรับใช้บำบัดรักษาโรคร้ายที่เกิดขึ้นหรือป้องกันโรคที่อาจเกิดขึ้นกับนักกีฬาสากลดั้งเดิมหรือนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อบรรเทาจากอาการจากโรคร้ายที่เป็นอยู่ หรือให้กลับคืนสู่สภาวะร่างกายจิตใจที่ไม่เจ็บป่วยได้ เนื่องด้วยยารักษาโรคบางประเภทประกอบด้วยสารกระตุ้นทางการกีฬาหรือสารต้องห้ามทางการกีฬาที่เคยถูกองค์กร WADA ประกาศกำหนดรายชื่อให้เป็นสารต้องห้ามทางการกีฬาเอาไว้ (Prohibited List) ดังนั้นเพื่อให้นักกีฬาสากลดั้งเดิมหรือนักกีฬาอีสปอร์ตสามารถใช้ยารักษาโรคบางประเภทสำหรับใช้บำบัดรักษาโรคร้ายที่เกิดขึ้นหรือป้องกันโรคที่อาจเกิดขึ้น เหตุนี้จึงได้มีการกำหนดข้อยกเว้นให้นักกีฬาใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาเพื่อการรักษาโรค (Therapeutic Use Exemptions หรือ TUE) โดยองค์กรบริหารปกครองกีฬาสากลดั้งเดิมหรือองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตสามารถใช้อำนาจของตนกำหนดขั้นตอนและสร้างกระบวนการขออนุญาตใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาเพื่อการรักษาโรค นักกีฬาสากลดั้งเดิมหรือนักกีฬาอีสปอร์ตอาจต้องแสดงเหตุผลและความจำเป็นที่จะต้องใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาในการขออนุญาต แล้วองค์กรบริหารปกครองกีฬาสากลดั้งเดิมหรือองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตก็จะใช้ดุลพินิจพิจารณาอนุญาตให้ใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาเป็นพิจารณาเป็นรายบุคคลไป (โปรดดูเพิ่มเติมในมาตรา 40 ของระเบียบว่าด้วยการแข่งขันอีสปอร์ตของสหพันธ์ IESF 2019 (Article 40 of the IESF Competition Regulations 2019) (International Esports Federation, 2019b) การนำแนวคิดข้อยกเว้นให้นักกีฬาใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาเพื่อการรักษาโรคมานี้ใช้กับการกำกับดูแลหรือปกครองควบคุมการจัดการแข่งขันอี

สปอร์ต โดยมีการบรรจุแนวคิดเช่นนี้เอาไว้ในกฎระเบียบสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตก็เพื่อให้มีความทันสมัยสอดคล้องการส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดธรรมาภิบาลในการจัดการแข่งขันกีฬา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างให้เกิดความโปร่งใสด้วยการจัดให้มีกระบวนการเปิดเผยการใช้ยารักษาโรคที่มีส่วนประกอบของสารต้องห้ามทางการกีฬาย่างตรงไปตรงมาและเปิดโอกาสให้มีขั้นตอนชี้แจงเหตุผลได้เพื่อให้สิ้นข้อสงสัย แนวคิดเช่นนี้สอดคล้องไปกับบริบททางวงการกีฬาสากลที่ต้องการธำรงการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ที่เป็นธรรม (Fair Play) ในวงการกีฬาทุกชนิดกีฬา และเหตุผลทางการแพทย์ที่มุ่งเน้นให้มีการกระทำเพื่อประโยชน์ของผู้ป่วยเป็นสำคัญ (Beneficence)

หากเกิดข้อพิพาทจากการใช้อำนาจขององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตสำหรับควบคุมพฤติกรรม “E-doping” แล้ว นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถนำข้อพิพาทหรือข้อโต้แย้ง (Disputes) เข้าสู่กระบวนการยุติธรรมเพื่อการบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ต เพื่อให้องค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตตรวจสอบการใช้อำนาจกำกับดูแลการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตและการใช้อำนาจปกครองควบคุมบรรดาสมาชิก (Member) หรือองค์กรที่อยู่ภายใต้สังกัด (Affiliate Organization) ว่าการใช้อำนาจดังกล่าวเป็นไปตามกฎกติกาว่าด้วยการควบคุมพฤติกรรม “E-doping” (เช่น ระเบียบว่าด้วยการแข่งขันอีสปอร์ตของสหพันธ์ IESF (IESF Competition Regulations)) ในการแข่งขันอีสปอร์ตหรือไม่ ซึ่งองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตมักกำหนดกฎวิธีสัญญาที่กำหนดให้มีกระบวนการระงับข้อพิพาท (Dispute Resolution Processes) และองค์กรระงับข้อพิพาท (Dispute Resolution Bodies) มาตรวจสอบการใช้อำนาจการควบคุมพฤติกรรม “E-doping” ซึ่งองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตอาจกำหนดให้มีองค์กรระงับข้อพิพาทภายในองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นเอกเทศหรืออาจมอบอำนาจให้องค์กรระงับข้อพิพาททางกีฬาที่วงการกีฬาสากลยอมรับนับถือ อาทิ ศาลอนุญาโตตุลาการกีฬาสากล (Court of Arbitration for Sport หรือศาล CAS) มารับข้อพิพาทตามขั้นตอนและกระบวนการที่ถูกกำหนดเอาไว้อย่างชัดเจน ศาลอนุญาโตตุลาการกีฬาสากลหรือศาล CAS มักถูกวางฐานะให้เป็นองค์กรระงับข้อพิพาทขั้นสูงสุด ซึ่งกระบวนการระงับข้อพิพาทอันเนื่องมาจากการใช้อำนาจขององค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตสำหรับควบคุมพฤติกรรม “E-doping” ก็

คล้ายคลึงหรือเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับแนวทางการระงับข้อพิพาทอันเนื่องมาจากการใช้อำนาจควบคุมพฤติกรรม “Doping” ที่องค์กร WADA ได้กำหนดเอาไว้

อย่างไรก็ตามปัจจุบันยังไม่มีกฏบังคับใช้มาตรการที่กล่าวมาในข้างต้นในทำนองที่ให้นักกีฬาอีสปอร์ตผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบจะต้องถูกลงโทษหรือตกอยู่ในสภาพบังคับตามเกณฑ์ที่องค์กร WADA หรือองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตได้ระบุเอาไว้อย่างจริงจัง แม้จะมีความพยายามอย่างชัดเจนจากองค์กร WADA ในการสร้างแนวทางควบคุมพฤติกรรม “E-doping” อันเนื่องมาจากการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาและให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโทษภัยของการใช้สารกระตุ้นในนักกีฬา (Keating, 2023) แต่องค์กร WADA หรือองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตก็ยังไม่ได้นำมาตรการวิธีกฏบังคับตามสภาพแห่งความผิดและไม่ปรากฏแนวทางใช้ดุลพินิจทางการบริหารปกครองกีฬาสำหรับออกคำสั่งลงโทษนักกีฬาอีสปอร์ตที่ฝ่าฝืนไปใช้การใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามในอดีตที่ผ่านมาผู้จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตบางราย เช่น Electronic Sports League (ESL) (Yates, 2015) ได้ดำเนินการสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต (Random selection of Esports players for testing) ซึ่งการสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งของ ลีก ESL ที่มีขึ้นเพื่อควบคุมการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาหรือสารกระตุ้นในนักกีฬาในทำนองที่ป้องกันไม่ให้เกิดการเอารัดเอาเปรียบกันอย่างไม่เป็นธรรมในการแข่งขันภายใต้ระบบลีก ESL (Neuman, 2015) แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า การสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตจะถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในวงการอีสปอร์ตสากล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตด้วยวิธีการตรวจเลือดปัสสาวะหรือเสมหะของอีสปอร์ตสากลในช่วงเวลาคาบเกี่ยวกับการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นก่อนเริ่มการแข่งขันอีสปอร์ต ขณะการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้ดำเนินอยู่หรือภายหลังจากการแข่งขันอีสปอร์ตได้สิ้นสุดลง ในทางตรงกันข้ามการสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาในกีฬาสากลดั้งเดิมกลับเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในหลากหลายวงการกีฬาและชนิดกีฬาสากลดั้งเดิมที่นักกีฬาอาจต้องใช้สมรรถภาพทางกาย ในขณะที่การแข่งขันกีฬาอย่างเต็มความสามารถ ตลอดจนการสุ่มตรวจสอบสารต้องห้ามสำหรับนักกีฬาในกีฬาสากลดั้งเดิมเช่นว่านี้ก็

ถูกควบคุมกำกับให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดโดยองค์กร WADA

บทสรุป

ด้วยพัฒนาการของอีสปอร์ตที่อยู่ภายใต้บริบทของการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือสร้างความสนุกเพลิดเพลินและสร้างชัยชนะไปสู่ความสำเร็จ ควบคู่ไปกับบริบทของวงการอีสปอร์ตที่ต้องมีนักกีฬาสปอร์ตมาทำกิจกรรมหรือมาลงแข่งขันอีสปอร์ต เป็นสาเหตุทำให้นักกีฬาสปอร์ตหันมาแสวงหาหนทางเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งก็คล้ายคลึงหรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับนักกีฬาในแต่ละชนิดกีฬาสากลดั้งเดิมที่เคยปฏิบัติกันมา อย่างไรก็ตามการเลือกใช้วิธี “E-doping” ในวิธีหนึ่งวิธีใดก็ย่อมเป็นการเอารัดเอาเปรียบผู้เล่นทีมอื่นหรือผู้เข้าร่วมแข่งขันฝ่ายตรงข้าม เหตุนี้เองการต่อต้านวิธีการสร้างความได้เปรียบผู้เล่นทีมอื่นหรือผู้เข้าร่วมแข่งขันฝ่ายตรงข้ามอย่างไม่เป็นธรรมในทำนองที่ไม่คำนึงถึงความถูกต้องชอบธรรม ย่อมอาจทำลายความน่าเชื่อถือและก่อให้เกิดความสับสน

วุ่นวายในวงการอีสปอร์ตได้ การต่อต้านวิธี “Doping” ด้วยการสกัดกัน ป้องกัน ควบคุมและตรวจสอบการใช้สารต้องห้ามทางการกีฬาเป็นที่ยอมรับของ WADA และองค์กรบริหารปกครองกีฬาสากลดั้งเดิมดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องและแพร่หลายอันนำไปสู่การสร้างการแข่งขันกีฬาที่เป็นธรรมและดำรงความถูกต้องชอบธรรมในวงการกีฬา แล้วแนวคิดเกี่ยวกับการต่อต้าน “E-doping” บางส่วนก็ได้รับอิทธิพลจากการสร้างมาตรฐานการต่อต้านพฤติกรรมหรือวิธี “Doping” ขององค์กร WADA ซึ่งอีสปอร์ตเป็นวงการกีฬาที่ได้รับถ่ายทอดแนวคิดร่วมสมัยเช่นนี้ ผสมผสานกับการก่อตั้งองค์กรบริหารปกครองกีฬาอีสปอร์ตขึ้นมาเพื่อกำกับดูแลการแข่งขันอีสปอร์ตให้ได้มาตรฐานและควบคุมผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอีสปอร์ตไม่ให้ไปข้องแวะกับวิธี “E-doping” ในทุกรูปแบบ ด้วยวิธี “E-doping” ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเทคโนโลยีและการแสวงหาหนทางคดโกงในการแข่งขันกีฬาสปอร์ต การต่อต้าน “E-doping” อาจต้องมีการปรับเปลี่ยนมาตรการหรือเปลี่ยนแปลงข้อห้ามพฤติกรรมที่อาจนำไปสู่การโกงที่นำไปสู่การแข่งขันกีฬาสปอร์ตที่ไม่บริสุทธิ์ยุติธรรม

เอกสารอ้างอิง

- Abarbanel, B., & Johnson, M. R. (2019). Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. *International Gambling Studies*, 19(2), 296–311.
- Abanazir, C. (2022). Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports’ Place within the Olympic Movement. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(4), 397–412.
- Aghey, C. (2020). Integration of eSports in the structure of Ifs: disruption or continuity? *The International Sports Law Journal*, 20(3-4), 120–125.
- Flegr, S., & Schmidt, S. L. (2022). Strategic management in eSports - a systematic review of the literature. *Sport Management Review*, 25(4), 631–655.
- Frias, F. J. L. (2022). Esports anti-doping advocates and their strange bedfellow: A matter of integrity and sport ethics. *Performance Enhancement & Health*, 10(1), 100216.
- Ghoshal, A. (2019). Ethics in eSports. *Gaming Law Review*, 23(5), 338–343.
- Gupta, D., Sharma, H., & Gupta, M. (2022). Doping as a barrier in universal acceptance of esports. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 23(3), 645–664.
- Hwang, J. (2022). Cheating in E-Sports: A Proposal to Regulate the Growing Problem of E-Doping. *Northwestern University Law Review*, 116(5), 1283–1318.
- Hodson, H. (2014). Doping in esports rampant, industry insider claims. *New scientist*, 223(2982), 18.

- Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *Maryland Journal of International Law*, 32(1), 236–273.
- International Esports Federation. (2019a). *IESF Statutes*. Busan: International Esports Federation.
- International Esports Federation. (2019b). *IESF Competition Regulations (As of August 2019)*. Busan: International Esports Federation.
- International Esports Federation. (2020). *IESF Anti-Doping Rules (Based upon the 2021 Model Rules)*. Busan: International Esports Federation.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287–299.
- Kapardis, M. K. & Levi, M. (2023). Fraud and corruption in football: lessons from a survey of match-fixing in Cyprus. *Journal of Financial Crime*, 30(4), 891-907.
- Keating, S. (2023, May 24). *Exclusive: Doping-Education first but drug-testing in gamers' future, says WADA*. Retrieved from <https://www.reuters.com/sports/doping-education-first-drug-testing-gamers-future-says-wada-2023-05-23/>
- Kelly, S. J., Derrington, S., & Star, S. (2022). Governance challenges in esports: a best practice framework for addressing integrity and wellbeing issues. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 14(1), 151–168.
- MackKeddie-Haslam, M. (2022). What is Sport? The Origins and Development of the Modern Game. *Journal of Multidisciplinary Research*, 14(1), 5–36.
- Neuman, S. (2015, August 13). *Video Game League Announces Random Drug Tests for Competitors*. Retrieved from <https://www.npr.org/sections/thetwo-way/2015/08/13/432073720/video-game-league-announces-random-drug-tests-for-competitors>
- Ridenhour, K. F. (2020). Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining. *Iowa Law Review*, 105(4), 1857–1897.
- Schubert, M., Eing, F., & Könecke, T. (2022). Perceptions of professional esports players on performance-enhancing substances. *Performance Enhancement & Health*, 10(4), 100236.
- Siekman, R. C. R., Soek, J., & Bellani, A. (1999). *Doping rules of international sports organisations*. The Hague: T.M.C. Asser Press.
- Thieme, D. & Hemmersbach, P. (2010). *Doping in sports*. Berlin: Springer.
- Toomey, R. P. (2019). Upholding the integrity of esports to successfully and safely legitimize esports wagering. *Gaming Law Review*, 23(1), 12–18.
- World Anti-Doping Agency. (2021). *World Anti-Doping Code*. Montreal: World Anti-Doping Agency.
- World Esports Association. (2017). *Code of Conduct and Compliance for Teams and Players Final Published Version-December 2017*. Zug: World Esports Association.
- Yates, C. (2015, July 24). *Yes, eSports will be drug testing, just like all the other leagues*. Retrieved from <https://www.washingtonpost.com/news/early-lead/wp/2015/07/24/yes-esports-will-be-drug-testing-just-like-all-the-other-leagues/>