

มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
LEGAL MEASURES TO CONTROL ONLINE GAMES

ชญาภรณ์ กิตติสารพงษ์¹ ศิวพร เสาวคนธ์²
Chayaporn Kitsarapong¹ and Siwaporn Saowakon²

Received: Jul 18, 2022 Revised: Aug 7, 2022 Accepted: Aug 8, 2022

¹ นักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร 10900

² อาจารย์ ดร., คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร 10900

1 Master of law student School of Law Sripatum University, Bangkok 10900 Thailand

2 Lecturer Dr., School of Law, Sripatum University, Bangkok 10900 Thailand

* Corresponding author: E-mail address: bangkokbkk22.official@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ วิธีดำเนินการวิจัยทำโดย ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลแบบวิจัยดังกล่าว โดยนำข้อมูลจาก เอกสาร หนังสือ บทความ สารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ วารสาร ตลอดจนหลักกฎหมายทั้งในประเทศและ ต่างประเทศที่เกี่ยวข้องผลการศึกษาพบว่า ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่าพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 53 ไม่ได้กำหนดเกี่ยวกับอายุของ ผู้ที่เข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ไว้ ทำให้การเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรีและไม่จำกัด ช่วงอายุ และด้วยลักษณะของเกมบางประเภทมีความรุนแรง ทำให้ผู้เล่นเลียนแบบพฤติกรรม นอกจากนั้นบางเกมต้องมีการซื้ออายุอุปกรณ์ ซึ่งการหารายได้จึงอาจนำไปสู่ปัญหา การลักทรัพย์ อาชญากรรม ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 58 ไม่ได้กำหนดให้มีคณะกรรมการที่ควบคุมการจัด ประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่นไว้ เนื่องจากบางเกมมีลักษณะรุนแรง ซึ่งอาจเหมาะกับกลุ่มคนอายุ 25 ปีขึ้นไป หรือบางประเภทอาจเหมาะกับอายุ 20-25 ปี ส่งผลให้ การเลือกเล่นเกมใดในเกมออนไลน์และผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมมีการเข้าถึงเกมและซื้อขายกัน เป็นไปอย่างเสรีและปราศจากการควบคุมใด ๆ ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการ ควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 18 ไม่ได้กำหนดให้มีคณะกรรมการใดมีอำนาจและหน้าที่ควบคุมผู้เล่นเกมหรือจัดประเภทของ เกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่น ส่งผลให้เกมทุกประเภทผู้เยาว์และบุคคลทั่วไปสามารถเล่น เกมได้ทุกประเภท เพียงแต่มีความชอบและสนใจเกมดังกล่าว

คำสำคัญ: การควบคุม, การเล่นเกมออนไลน์

Abstract

The purpose of this research aims to study the legal measures to control online games. Research methods are research and collect information from documents, books, articles, thesis papers, thesis, journals, legal principles both domestically and internationally. Currently, playing online games are under the provision of the Film and Video Act B.E. 2551, which is a law to control people establishing or doing video businesses which manufacture, import, and distribute videos or games. However, it does not specifically control online players. People of all ages can play online games

and can choose to play any kinds according to their needs. It is not under control and inspection; therefore, it leads to this study and analysis to control online games.

The findings revealed that regarding the problems on determining age of online game players, the Section 53 of the Film and Video Act B.E. 2551 does not specify the age of people who can have access to and play online games. Therefore, people of all ages can have access to and play online games freely and some kinds of game contain violent content leading players to imitate behaviors. Besides, some games need to buy and sell items and this might lead to the problems of theft and crimes; Regarding the problems on the committees to control online games, the Section 58 of the Film and Video Act B.E. 2551 does not specify the committees to control the kinds of online games which are appropriate to the players' age. Some games contain violent content and might be appropriate to people over 25 years old or some might be appropriate to people between 20 - 25 years old. Thus, people can choose to play any online games and game entrepreneurs can have access to games as well as buy and sell games freely without any control; and Regarding the problems on authority of the committees to control online games, the Section 18 of the Film and Video Act B.E. 2551 does not specify the committees who have authority and duties to control players and classify online games appropriate to the age range of players. This enables all youths and general people to play all types of games in pursuit of their interests.

Keywords: Control, Online games.

บทนำ (Introduction)

เกมออนไลน์ คือเกมที่ใช้บริการเล่น เพื่อความสนุกสนานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเกมออนไลน์นั้นมีทั้งในคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือเครื่องเล่นวิดีโอเกมพกพา เช่น PSP (Playstation portable) Nintendo 3DS Nintendo switch เป็นต้น [1] การเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าซื้อเกมหรือค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนด ปัจจุบันจึงมีการทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น อาจไม่ได้เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนาน มีการชำระเงินซื้ออุปกรณ์ในเกม ข้อมูล เสื้อผ้าตัวละคร ด้วยเงินที่ใช้กันจริง โดยมีการชำระเงินด้วยวิธีต่าง ๆ มีการโฆษณาทั้งทางเว็บไซต์ ทางโทรทัศน์ ทำให้ผู้คนทุกเพศทุกวัยได้รู้จักเกมออนไลน์ และเข้าถึงได้มากขึ้น ซึ่งเป็นผลทำให้มีอิทธิพลในการชักจูงกลุ่มผู้สนใจเข้ามาใช้บริการมากขึ้น [2] เนื่องจากยุคสมัยใหม่เด็ก เยาวชน หรือผู้ใหญ่ ให้ความสนใจและเข้าถึงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้น เพราะสามารถเล่นด้วยกันได้ทุกเพศ ทุกวัย ด้วยกันทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันเกมออนไลน์ไม่ใช่เพียงแค่เล่นเกมและติดต่อสนทนากันอย่างเดียว แต่สามารถซื้อขาย แลกเปลี่ยน ให้สิ่งของหรือบริการภายในเกม ไม่ว่าจะเป็ นอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม สิ่งของอำนวยความสะดวก เสื้อผ้า อาวุธ น้ำยาเวทย์มนต์ และอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มสังคมเกมออนไลน์ หรือเพิ่มทักษะ เพิ่มประสิทธิภาพในเกม ให้ใช้เวลาเล่นน้อยกว่าผู้เล่นคนอื่นหรือเล่นง่ายกว่าผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์ [3]

อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยเกมออนไลน์ระบบสุ่มไอเทมในเกม ไม่ใช่จ่ายเงินแล้วจะได้ไอเทมตามที่ผู้เล่นต้องการเสมอไป แต่จ่ายเงินไปเพื่อให้ได้มีโอกาสสุ่มของในกลุ่มไอเทมนั้น ซึ่งการสุ่มได้ไอเทมที่ต้องการนั้น อาจจะต้องสุ่มหลายครั้ง ยิ่งจำนวนครั้งที่สุ่มมาก ยิ่งต้องมีค่าใช้จ่ายมากตาม หากผู้เล่นต้องการที่จะได้ไอเทมในเกมนั้น แต่ไม่มีทุนทรัพย์อาจเป็นการจูงใจให้ก่ออาชญากรรมขึ้นได้ เช่น กรณีลูกขโมยบัตรเครดิตแม่ไปเติมเกม ROV [4] ซึ่งการสุ่มไอเทมดังกล่าวนี้ อาจเข้าในลักษณะที่เป็นการพนัน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 ทวิ [5] และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 853 ถึงมาตรา 855 ที่มีผลบังคับใช้เรื่องการพนันชั้นต่อ อาจทำให้ผู้เล่นตกอยู่ในสภาวะติดการพนัน อาจเกิดเป็นปัญหาต่อจิตใจ สังคม หรือเศรษฐกิจในภายภาคหน้า [6]

นอกจากนั้น เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงง่าย ค่าใช้จ่ายไม่สูงจึงทำให้ได้รับความนิยมรวมถึงเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาวะติดเกมออนไลน์จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ บางคนอาจเล่นติดต่อกันหลายวัน ทำให้เสียสุขภาพ และหากถูกบังคับให้เลิกเล่นอาจมีพฤติกรรมต่อต้าน หรืออาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง พฤติกรรมก้าวร้าว บางคนอาจก่อเหตุอาชญากรรมได้ ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีหลายประเภท บางลักษณะเกมมีเนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำความผิดต่อกฎหมาย เช่น เกมที่มีลักษณะต่อสู้

เนื้อหาในเกมรุนแรง สามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงออกก้าวร้าวรุนแรงได้มากกว่าเกมประเภทอื่นและได้รับแรงเสริมจากการกระทำเป็นรางวัลในเกม ทำให้มีการซึมซับความคิดและพฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวขึ้นไปโดยที่ไม่รู้ตัว ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท อาจทำให้เป็นผลกระทบต่อครอบครัว สังคม และเศรษฐกิจได้ [7]

การบังคับใช้กฎหมายในประเทศไทยเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้น ในปัจจุบันได้มีกฎหมายที่ควบคุมเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกม ซึ่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่วางมาตรการในการควบคุมการผลิต การนำเข้า และการจัดจำหน่ายวีดิทัศน์หรือเกมที่ทำเป็นธุรกิจ ซึ่งกำหนดให้ผู้จัดทำหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน โดยกฎหมายฉบับดังกล่าวไม่ได้ควบคุมถึงผู้เล่นเกมออนไลน์ไว้เป็นเฉพาะแต่อย่างใด ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรี ส่งผลให้เกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมเกม ก่ออาชญากรรม รวมถึงปัญหาภายในครอบครัวและสังคม ในการศึกษาจึงแบ่งประเด็นปัญหาดังนี้

ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ เนื่องด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 บัญญัติว่า ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้นให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวงความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์ด้วยก็ได้ประเด็นปัญหาคือ บทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 ไม่ได้มีข้อกำหนดเกี่ยวกับอายุของผู้ที่เข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ไว้ ทำให้การเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรีและไม่จำกัดช่วงอายุ แต่ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีการซื้อขาย แลกเปลี่ยน ให้สิ่งของหรือบริการภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม สิ่งของอำนวยความสะดวก เสื้อผ้า อาวุธ น้ำยาเวทย์มนต์ และอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มสังคมเกมออนไลน์ หรือเพิ่มทักษะ เพิ่มประสิทธิภาพในเกม ให้ใช้เวลาเล่นน้อยกว่าผู้เล่นคนอื่นหรือเล่นง่ายกว่าผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์ จึงทำให้เกิดการซื้อขายและแลกเปลี่ยนที่ต้องใช้เงินซื้อเพื่อให้ได้มาซึ่งอุปกรณ์เหล่านั้น ทำให้กลุ่มเยาวชนซึ่งถือว่าเป็นบุคคลที่ต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมดูแลของผู้ปกครอง ต้องขอเงิน เพื่อไปเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นและซื้ออุปกรณ์ในเกมออนไลน์นั้น ทำให้บางกลุ่มหากผู้ปกครองไม่สนับสนุนก็นำไปสู่การลักทรัพย์

หรือก่ออาชญากรรม ซึ่งเป็นภัยแก่สังคมเป็นอย่างมาก ดังนั้น เพื่อลดปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น ภาระและเป็นปัญหาภายในครอบครัว รวมถึงลดอาชญากรรมที่มีต้นเหตุมาจากการเล่นเกมออนไลน์ จึงจำเป็นต้องกฎหมายเฉพาะเพื่อควบคุมอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์

ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องด้วยพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา 53 หรือมาตรา 54 จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวีดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตาม มาตรา 47 และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา 31 ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา 51 มาตรา 80 บัญญัติว่า ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสน บาทประเด็นปัญหาคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58 นั้น กำหนดให้ การนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ที่มีลักษณะไม่ตรงกับเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณา โดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต้องระวางโทษตามมาตรา 80 แต่ภายใต้กฎหมาย ฉบับดังกล่าวไม่ได้มีคณะกรรมการที่ควบคุมการจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุ ผู้เล่นไว้ กล่าวคือ บางเกมมีลักษณะรุนแรง ซึ่งอาจเหมาะกับกลุ่มคนอายุ 25 ปีขึ้นไป หรือบางประเภท อาจเหมาะกับอายุ 20-25 ปี เช่นนี้ การเลือกเล่นเกมใดในเกมออนไลน์ย่อมเป็นไปอย่างเสรีและ ปราศจากการควบคุมใด ๆ ทำให้เกิดปัญหาถูกหลอกลวงเงินหรือทรัพย์สิน และลอกเลียนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากเกมออนไลน์นั้น ดังนั้น เพื่อให้การจัดประเภทของเกมออนไลน์มีความเหมาะสมกับ ช่วงอายุผู้เล่น ปลอดภัยและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อครอบครัวและสังคม จึงจำเป็นต้องมี คณะกรรมการที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องด้วย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 18 บัญญัติว่า คณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้(1) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศใน ราชอาณาจักร(2) ตรวจสอบพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร (3) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ในราชอาณาจักร (4) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร (5) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร (6) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมาย กำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรี หรือคณะกรรมการมอบหมายประเด็นปัญหาคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ให้

อำนาจคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ใบอนุญาต แต่ไม่ได้ให้อำนาจและหน้าที่ของคณะกรรมการดังกล่าว ในการควบคุมผู้เล่นเกมหรือจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่น ทำให้ในปัจจุบัน ยังไม่มีคณะกรรมการหรือหน่วยงานใดจากภาครัฐที่เข้ามาควบคุมในเรื่องดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนทุกเพศและทุกวัยสามารถเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ได้ แม้ว่าเกมนั้นจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงหรือ ล่อแหลมดังนั้น เพื่อให้การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องมีคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้การเล่นเกมออนไลน์มีการควบคุมและตรวจสอบ และเพื่อให้การเล่นเกมออนไลน์นั้นปลอดภัยทั้งแก่ผู้เล่น ครอบครัวและสังคม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ โดยได้ศึกษากฎหมายของต่างประเทศเป็นแนวทาง

วัตถุประสงค์การวิจัย (Objective)

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของประเทศไทยและต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
4. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ระเบียบวิธีการวิจัย (Methodology)

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary research) เป็นการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลแบบวิจัย โดยนำข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทความ สารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ วารสาร ตลอดจนหลักกฎหมายทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย (Results)

1. ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 53 ที่กำหนดหลักเกณฑ์การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์นั้น พบว่ายังไม่มีหลักเกณฑ์ใดที่กำหนดเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์โดยตรง เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับยุคสมัยในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว และมีการเติบโตด้านธุรกิจเกมทีไปไกล พบว่าเกมออนไลน์เริ่มที่สิ่งที่คุณคนทั่วไปเริ่มให้ความสนใจมากขึ้นโดยเริ่มตั้งแต่วัยเด็กเล็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ แต่กฎหมายยังขาดการควบคุมเกมออนไลน์ โดยจะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์ทุกประเภทผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมดังกล่าวได้อย่างเสรี ขาดการกำกับดูแล ส่งผลให้มีบางกลุ่มที่ลอกเลียนพฤติกรรมจากเกมออนไลน์และก่อเหตุอาชกรรม ฉ้อโกง หรือหลอกลวง เป็นต้น การกำหนดเรื่องเรตติ้งของเกมแต่ละประเภทเอาไว้อย่างชัดเจน จึงเป็นอีกกลไกหนึ่งที่ทำให้การควบคุมปัญหาของเกมออนไลน์และผลกระทบเกี่ยวกับเกมดังกล่าวนั้นลดลงได้

2. ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 58 กำหนดให้การนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ที่มีลักษณะไม่ตรงกับเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาโดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต้องระวางโทษตามมาตรา 80 แต่ภายใต้กฎหมายฉบับดังกล่าวไม่ได้มีคณะกรรมการที่ควบคุมการจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่นไว้ ส่งผลให้บางเกมที่มีลักษณะรุนแรง เช่น อาจมีความเหมาะสมกับกลุ่มคนอายุ 25 ปีขึ้นไป หรือบางประเภทอาจเหมาะสมกับอายุ 20-25 ปี สามารถเลือกเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรีและปราศจากการควบคุมใด ๆ อันทำให้กรณีของการถูกหลอกลวงเงินหรือทรัพย์สิน และลอกเลียนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากเกมออนไลน์ การมีคณะกรรมการที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญในการควบคุมการเล่นเกมน้อยลง เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ทำให้มีกลไกควบคุม การตรวจสอบในเรื่องเกมออนไลน์ และการเข้าถึงเกมออนไลน์อย่างมีมาตรฐานและประสิทธิภาพ

3. ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 18 ให้อำนาจคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ใบอนุญาต แต่ไม่ได้ให้อำนาจและหน้าที่ของคณะกรรมการดังกล่าวในการควบคุมผู้เล่นเกมหรือจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่น ทำให้ในปัจจุบันยังไม่มีคณะกรรมการหรือหน่วยงานใดจากภาครัฐที่เข้ามาควบคุมในเรื่องดังกล่าว นอกจากอนันต์เมื่อวิเคราะห์เกี่ยวกับ

เนื้อหาของเกมออนไลน์ซึ่งบางเกมพบว่าเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม รวมถึงอำนาจในการสั่งไม่ให้มีการจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ได้ เป็นมาตรการที่ค่อนข้างสร้างแรงกดดันเป็นอย่างมากต่อผู้ผลิตเกม หรือผู้คิดค้นออกแบบเกม เพราะมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน จะมีผลทำให้เกมนั้นๆ ถูกแบนทำให้ไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เนื้อหาได้แต่อย่างใด

สรุปและอภิปรายผล (Discussion)

1. ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์พบว่าประเทศไทยมีการใช้เพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่เข้ามาควบคุม โดยกฎหมายดังกล่าวไม่ได้มีความจำเพาะต่อการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ และยังไม่มีกำหนดเรื่องอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ใด ๆ หรือมีข้อกำหนดเรื่องเรตติ้งเกมเหมือนในต่างประเทศ การเล่นเกมนเป็นไปโดยอิสระเสรีปราศจากการควบคุมกำกับดูแลใดๆ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างเหมาะสมตามวัยอันควร จึงมีความเห็นควรแก้กฎหมายเพิ่มเติมเกี่ยวกับอายุของผู้ที่เข้าถึงเกมนออนไลน์ เหมือนดังเช่นแนวทางของการควบคุมการเล่นเกมนอย่างเช่นในสหรัฐอเมริกาและสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีและหลักกฎหมายที่ใช้ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างกรณีของทฤษฎีด้านนวัตกรรม เนื่องจากเกมนออนไลน์นั้นมีการพัฒนาที่ค่อนข้างไวตามยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อให้ตามทันเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอ จึงต้องมีการควบคุมเรื่องเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสม ไม่ให้เป็นต้นเหตุของการเกิดความเดือดร้อนต่อสังคมและเป็นภัยต่อบุคคลอื่น เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความปลอดภัยของสังคมในอนาคต

2. ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์พบว่า การควบคุมกำกับดูแลมาตรฐานในการเล่นเกมนออนไลน์ของประเทศไทยยังไม่มีแผนชัดเจนและยังไม่มี การนำกฎหมายมาใช้เพื่อคุ้มครองสิทธิ และป้องกันการเกิดความเสียหายจากการกระทำอันไม่พึง ประสงค์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งทางด้านประเทศไทยนั้น ยังไม่มีกฎหมายออกมาโดยเฉพาะที่จะ ควบคุมกำกับดูแลกรณีดังกล่าว มีเพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้มีอำนาจในการใช้กฎหมายดังที่กล่าวไปใน ข้างต้น จึงมีความเห็นควรให้มีคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะโดยตรง สอดคล้องกับทฤษฎี องค์การ ในการตั้งคณะกรรมการเพื่อเข้ามากำกับดูแลการเล่นเกมนออนไลน์ในประเทศไทย โดยต้องมื การจัดองค์การสร้างรากฐานที่ดี เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการดำเนินงานต่อไปในอนาคต และหลักการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นหลักที่มีแนวคิดว่าการดำเนินงานต่าง ๆ ร่วมกัน มีผู้ตัดสินใจหลายฝ่าย ต้องอาศัยความร่วมมือกันในการหาวิธีการดำเนินการที่ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมที่สุด ให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ของการดำเนินการนี้ร่วมกันของคณะกรรมการที่เข้ามาดูแลในด้านการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนอนไลน์

3. ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์เนื่องด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 18 บัญญัติว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้ (1) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร (2) ตรวจสอบและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร (3) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร (4) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร (5) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร (6) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมายประเด็นปัญหาคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ให้อำนาจคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ใบอนุญาต แต่ไม่ได้ให้อำนาจและหน้าที่ของคณะกรรมการดังกล่าวในการควบคุมผู้เล่นเกมหรือจัดประเภทของเกมนอนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่น ทำให้ในปัจจุบันยังไม่มีคณะกรรมการหรือหน่วยงานใดจากภาครัฐที่เข้ามาควบคุมในเรื่องดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนทุกเพศและทุกวัยสามารถเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ได้ แม้ว่าเกมนั้นจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงหรือล่อแหลมตั้งนั้น เพื่อให้การควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องมีคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เนื่องด้วยปัญหาและอุปสรรคการเล่นเกมนอนไลน์ที่ยังไม่มีมาตรการควบคุมและให้มีการเล่นกันอย่างเสรี ดังนั้น เพื่อให้มีการเล่นเกมนอนไลน์มีการควบคุมและจำกัดกลุ่มคนผู้เล่นตลอดมาตรการอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกม ประเทศไทยจึงควรมีกฎหมายเฉพาะควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีลักษณะเป็นกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติเพื่อการแก้ไขปัญหาตามประเด็นข้อเสนอแนะ ซึ่งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ของประเทศไทยในประเด็นนี้เสนอให้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ดังนี้

“ห้ามมิให้ผู้ใดทำการจัดจำหน่าย การขาย การให้เช่าวิดีโอเกม ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์ของการจัดระดับอายุอยู่บนแผ่นวิดีโอเกมนั้น และไม่มีบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกมนั้นด้วย โดยฉลากสัญลักษณ์ของการจัดอันดับอายุนั้นต้องมีที่มาจากคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ผู้ประกอบการร้านขายวิดีโอเกมจะต้องมีส่วนร่วมในการส่งมอบวิดีโอเกมให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกมนั้น โดยสถานที่ของร้านขายวิดีโอเกมดังกล่าว จะต้องมีการแสดงข้อมูลให้ชัดเจนเกี่ยวกับระบบการจัดระดับอายุของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกม จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิงไว้อย่างแน่ชัด

ห้ามมิให้มีการขาย หรือให้มีการเช่า วิดีโอเกมให้แก่บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่เป็นวิดีโอเกมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น”

2. ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย ในประเด็นนี้เสนอให้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับคณะกรรมการผู้มีอำนาจในการจัดการเกี่ยวกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ดังนี้

“ให้มีคณะกรรมการควบคุมและกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วย

- (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์
- (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (3) ทนายความ
- (4) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม
- (5) โปรแกรมเมอร์
- (6) ผู้ผลิตเกม
- (7) อาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีความเชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์
- (8) นักจิตวิทยา
- (9) นักสังคมสงเคราะห์”

3. ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจของคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย ในประเด็นนี้เสนอให้มีการกำหนดหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ดังนี้

“คณะกรรมการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ มีหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (1) อนุญาตการจัดจำหน่าย การขายการให้เช่าวิดีโอเกม ที่มีฉลากสัญลักษณ์ของการจัดระดับอายุอยู่บนแผ่นวิดีโอเกมนั้น และไม่มีบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกมนั้นด้วย
- (2) ตรวจสอบพิจารณาและกำหนดประเภทของเกม ที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือวางจำหน่ายในราชอาณาจักรพร้อมฉลากสัญลักษณ์ของการจัดอันดับอายุผู้เล่น
- (3) อนุญาตการนำเกมออกให้เล่น ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร
- (4) อนุญาตในการนำเกมออกโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร
- (5) อนุญาตการส่งเกมออกไปนอกราชอาณาจักร
- (6) ปฏิบัติการอื่นตามกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการพิจารณาควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

จากข้อเสนอแนะมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเสนอให้มีกฎหมายเฉพาะควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็นกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติ ประกอบด้วย บทบัญญัติเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ คณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ และอำนาจของคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ จากบทบัญญัติดังกล่าวทำให้มีมาตรการในการควบคุมการเข้าถึงเกมออนไลน์สำหรับกลุ่มที่เป็นผู้เยาว์ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มล่อแหลม และอาจมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ นำตัวอย่างจากการเล่นเกมออนไลน์ไปใช้ในทางที่มีขอบ อันเป็นการลดปัญหาทางสังคมและอาชญากรรม นอกจากนี้ยังทำให้มีหน่วยงานที่ควบคุมมาตรฐานของเกมออนไลน์ และมีคณะทำงานควบคุมเกมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความเมตตากรุณาและความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากท่านอาจารย์ ดร. ศิวพร เสาวคนธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และขอกราบขอบคุณท่านอาจารย์ ศาสตราจารย์ ดร.กรกฎ ทองชะโชค เป็นประธานกรรมการในการสอบเล่มสารนิพนธ์ และท่านอาจารย์ ดร. รุ่งแสง กฤตยพงษ์ กรรมการในการสอบเล่มสารนิพนธ์ ที่ทุกท่านได้ให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางที่เป็นประโยชน์ และได้สละเวลาในการชี้แนะ เพื่อแก้ไขความถูกต้องในการทำสาร

นิพนธ์ฉบับนี้ จึงขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ได้ให้ความเมตตาในครั้งนี้ และขอกราบขอบพระคุณตลอดจนคณาจารย์ในคณะนิติศาสตร์ หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ได้ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการจัดทำสารนิพนธ์ฉบับนี้

เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] ณรงค์ศักดิ์ เปาอินทร์. (2554). *สำรวจคุณสมบัติที่ต้องการของเครื่องเล่นเกมพกพาในอนาคต*. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- [2] ภรณ์ยู แก้วกล้า และรุ่ง ศรีสมวงษ์. (2558). *มาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์*. *MFU Connexion*, 6 (1), หน้า 1-19.
- [3] กุลชาติ ดิชัย และธนวัฒน์ พิสิฐจินดา. (2562). *ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกม*. เอกสารการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาต้นมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2 ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วันที่ 19 มกราคม 2562. หน้า 1040-1045.
- [4] Workpointnews. (2560). *แม่ซื้อลูกเล่นเกม ROV ซื้อไอเท็ม 20,000 บาท*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointnews.com/2017/10/20/แม่ซื้อลูกเล่นเกม-rov-ซื้อ/>. สืบค้นเมื่อ 26 กรกฎาคม 2564.
- [5] พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478
- [6] วุฒิชัย พิมพ์เนตร์. (2563). *มาตรการในการควบคุมการซื้อขายไอเท็มแบบสุ่มในเกมออนไลน์*. สารนิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 34-46.
- [7] ธันยวนันท์ เลียนอย่าง. (2563). *การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเจนเอเรชั่น Z ในครอบครัว*. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 12 (2), หน้า 329-339.