

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและ การผลิตเกมคอมพิวเตอร์

สังคมไทยในยุคปัจจุบันอยู่ในระยะเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการดำเนินชีวิตในแบบชาวตะวันตกขึ้นเรื่อย ๆ สถาบันครอบครัวถูกสั่นคลอนและบีบรัดด้วยสภาพการแข่งขันอย่างสูงพ่อแม่จึงมีเวลาให้กับลูกน้อยลง กระแสการเปลี่ยนแปลงสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น กลุ่มเด็กและวัยรุ่นเป็นเป้าหมายทางการค้าที่สิ่งบันเทิงสินค้าบริโภค และบริการต่าง ๆ มุ่งความสนใจเข้าหา ถ้าหากสิ่งนั้นไม่ก่อพิษภัยอันตรายอันใดก็ย่อมเป็นเรื่องดี แต่ในความเป็นจริงแล้วปัญหาเด็กและวัยรุ่นจะเพิ่มสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการใช้สารเสพติด การก่ออาชญากรรม การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวันอันควร การทำแท้ง การฆ่าตัวตาย และการค้าประเวณี นอกจากนี้ปัญหาดังกล่าวแล้ว เกมคอมพิวเตอร์ก็กลายเป็นของเล่นที่สร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานและแฝงไว้ด้วยความก้าวร้าวดุร้ายให้กับเด็กและวัยรุ่น ซึ่งนับวันเกมคอมพิวเตอร์ก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง ประกอบกับปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ผุดขึ้นเหมือนดอกเห็ด โดยเฉพาะในเมืองใหญ่ ๆ เด็กและวัยรุ่นสามารถเข้าถึงบริการเหล่านี้ได้อย่างสบาย รวมทั้งครอบครัวก็ไม่ค่อยมีเวลาใส่ใจกับปัญหาเหล่านี้มากนัก

#### ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้น แม้ว่าในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา หน่วยงานภาครัฐและเอกชนได้กำหนดนโยบายต่าง ๆ เพื่อบรรเทาวิกฤตปัญหา แต่เหมือนว่ายิ่งแก้ก็ยิ่งทวีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้สาเหตุมาจากการกำหนดมาตรการต่าง ๆ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดที่มองว่าเกมเป็นปัญหาเชิงลบเพียงด้านเดียว ที่สำคัญ การแก้ปัญหาที่ผ่านมา แยกเด็กออกจากเกมโดยไม่ได้ศึกษาวัฒนธรรมของเด็ก ดังนั้นการแก้ปัญหาจึงเป็นเพียงปลายเหตุเท่านั้น ประกอบกับนโยบายไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงและนำไปปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน

การศึกษาบทบาทของภาครัฐในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีการดำเนินงานในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้ การออกและบังคับใช้กฎหมายและมาตรการต่าง ๆ การเฝ้าระวังและการตรวจสอบ

สร้างความรู้เกี่ยวกับการคิดเกม การแสวงหาแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของเกม คอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ รวมทั้งบทบาทภาคประชาสังคม ส่งเสริมให้อินเทอร์เน็ตให้เป็น แหล่งข้อมูลความรู้ การมีส่วนร่วมของชุมชน

เมื่อก่อนนี้หน่วยงานภาครัฐที่ดูแลเนื้อหาเกมเป็นสำนักงานตำรวจแห่งชาติ แต่ขณะนี้ได้ มอบให้กระทรวงวัฒนธรรมดูแล ซึ่งตรงนี้เองมีการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้เกี่ยวข้องว่า กระทรวง วัฒนธรรมไม่ควรมาดูแลเรื่องนี้ เพราะคนที่ดูแลเรื่องเกม ต้องมีความรู้เรื่องเกมดี มีการแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบ อย่างในประเทศเกาหลีที่มีการแก้ปัญหาเด็กติดเกมได้อย่างดี มีการตั้งหน่วยงาน เฉพาะ มีกฎหมายรองรับ มีกิจกรรมสร้างสรรค์ให้เด็ก ส่วนเด็กติดเกมแล้วเอาไปเข้าค่ายอบรมใช้สื่อ อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งตรงนี้ประเทศไทยยังไม่มี เป็นโจทย์ที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องช่วยกัน แก้ปัญหา

กฎหมายสารสนเทศทั้ง 6 ฉบับ ความล่าช้านั้นก็มาจากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่จะ ต้องดูแลตัวอย่างกฎหมายจากหลายๆประเทศที่บังคับใช้ไปก่อนแล้ว เพื่อจะมาปรับเข้ากับบริบท ของประเทศไทย แน่แน่นอนว่าการคัดลอกมาทั้งหมดโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่าง สภาพวัฒนธรรม ความเจริญก้าวหน้าที่ไม่เท่ากัน ย่อมจะเกิดปัญหาเมื่อนำมาใช้อย่างแน่นอน

อีกทั้งเรื่องนี้ยังเป็นเรื่องใหม่ในสังคมไทย และในกระบวนการยุติธรรมของบ้านเราด้วย กฎหมายบางเรื่องต้องใช้เวลาจนถึง 5 ปีกว่าจะออกมาใช้บังคับได้ บางเรื่องใช้เวลาถึง 10 ปี

ปัญหาความล่าช้าเป็นอุปสรรคที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาประเทศของเรา ทั้งนี้ เกิด จากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นระบบงานราชการที่ยุ่งยาก ซับซ้อน ต้องผ่านหลายหน่วยงาน หลาย ขั้นตอน หรือแม้แต่ระบบการพิจารณาในสภา ที่มีการเปลี่ยนรัฐบาลกันบ่อยๆจึงทำให้ขาดความ ต่อเนื่อง และยังมีสาเหตุอื่นอีกมากที่ทำให้กฎหมายแต่ละฉบับนั้นออกมาใช้บังคับช้า ประกอบกับ บทลงโทษของผู้ประกอบธุรกิจผลิตเกมและผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ไม่มีความรุนแรง และชัดเจนไม่เป็นรูปธรรม

พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ถูกประกาศใช้ แต่นับจนวันนี้ ยังไม่เคยมีข้อมูลใด ที่ยืนยันได้ว่า กฎหมายฉบับนี้มีผลในการคุ้มครองคนในสังคมและช่วยแก้ปัญหาที่เกิดจาก อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้ การแสกเว็บไซต์ของรัฐเกิดขึ้นแทบจะทันทีภายหลังกฎหมายถูก ประกาศใช้ เกือบสองปีผ่านไปก็ยังไม่พบว่า กลไกตามกฎหมายนี้จะช่วยทำให้จับผู้กระทำผิดได้ ในทางตรงกันข้าม นอกจากพ.ร.บ. คอมพิวเตอร์จะไม่ช่วยแก้ปัญหา แต่กลับพบว่า ในตัวของ กฎหมายเองก่อให้เกิดปัญหาหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปถึงปัญหาในกฎหมายฉบับนี้ ดังนี้

1) ละเมิด สิทธิและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ต ทั้งที่วัตถุประสงค์ของกฎหมายนี้เน้นที่วิธีการพิจารณาความผิดผ่านระบบ คอมพิวเตอร์ แต่กลับพาดพิงถึง “เนื้อหา” ซึ่ง ไปกินความทับซ้อนกับกฎหมายอื่นเดิมที่มีอยู่แล้ว เช่น กฎหมายอาญา ทำให้การกระทำบนโลกออนไลน์ต้องรับโทษซ้ำซ้อนทวีคูณ ถูกเพิ่มกระทงความผิด ซึ่งเรื่องนี้ เกินเลยไปกว่าวัตถุประสงค์เดิมของการออกกฎหมาย ที่ควรเน้นเรื่อง "เทคนิควิธี" เพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับสืบสวนสอบสวน แต่กลับเน้นที่ “เนื้อหา” แล้วนิยามความผิดและการลงโทษ (มาตรา 14, 16 และ 20)

2) โยนความรับผิดชอบให้ "ผู้ให้บริการ" ทำให้ผู้ให้บริการปิดกั้นตัวเอง ส่งเสริมบรรยากาศของการปิดกั้นข้อมูลข่าวสาร เพราะกฎหมายนี้ กำหนดให้ผู้ให้บริการทุกระดับมีส่วนในการรับผิดชอบเนื้อหา กล่าวคือ แม้มิได้เป็นผู้สร้างเนื้อหานั้น ๆ บนอินเทอร์เน็ต แต่ในฐานะที่เป็นผู้ที่ทำให้บุคคลใด ๆ เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ก็ต้องมีส่วนรับผิดชอบ ด้วยการตรวจตราถ่วงถ่วงเนื้อหา และเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ (เก็บ Log file) (มาตรา 15)

3) เจ้าหน้าที่รัฐมีอำนาจสูงมากเกินไป (มาตรา 18)

4) กฎหมาย เปิดอำนาจให้เจ้าหน้าที่รัฐใช้พิจารณาของตนพิจารณาสั่งฟ้องได้ ประกอบกับถ้อยคำภาษาหลาย ๆ จุดในกฎหมายนี้ กำหนดลักษณะความผิดจากการถูก “รบกวน” ดังนั้น การไม่จำกัดอำนาจการฟ้องเพียงแก่ผู้เสียหาย แต่เปิดช่องให้เจ้าหน้าที่รัฐสั่งฟ้องได้ เรื่องนี้จึงสร้างบรรยากาศความหวาดกลัวในสังคมการสื่อสาร (มาตรา 10, 11 และ 18)

ความเห็นเกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ยังต้องการข้อเสนอจากคนในวงกว้างขึ้น ด้วยเหตุนี้ เครือข่ายพลเมืองเน็ตจึงเปิดประเด็นถกเถียงเพื่อจะนำไปสู่การแก้ไขพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ต่อไป

หลังจากที่สังคมได้รับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาได้ระยะหนึ่ง สังคมก็เริ่มตระหนักถึงเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และข้อมูลที่ไม่พึงประสงค์ ที่สามารถแพร่กระจายในวงกว้าง และก่อให้เกิดความไม่ปลอดภัยต่อสวัสดิภาพของคนในสังคม จึงเริ่มหามาตรการต่าง ๆ ที่จะควบคุมที่พอจะสรุปออกเป็นมาตรการในการแก้ปัญหาในระดับต่าง ๆ ได้ดังนี้

## 1. มาตรการการแก้ปัญหาในระดับประเทศ

### แบ่งออกเป็น

1.1 มาตรการทางกฎหมายในต่างประเทศบางประเทศมีการออกกฎหมายเพื่อบังคับใช้เกี่ยวกับการเผยแพร่สื่อลามกและการก่ออาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต โดยตรง เช่น ประเทศออสเตรเลีย มีการออกกฎหมาย The broadcasting service amendment Act 1999 และ สิงคโปร์ก็มีการออกกฎหมายป้องกันปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ส่วนในประเทศไทยถึงแม้ยังไม่มี

กฎหมายเพื่อการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตโดยตรง แต่กฎหมายที่มีอยู่ก็พอจะครอบคลุมต่อความผิดที่เกิดขึ้นได้บ้างดังจะยกตัวอย่างของกฎหมายดังกล่าวดังนี้

มาตรการทางกฎหมาย พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2551 ขอบเขตการบังคับใช้กฎหมาย (มาตรา 5) กฎหมายฉบับนี้จะไม่ใช่บังคับแก่

(1) การผลิตและการให้บริการวัสดุเกมของส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ และหรือเอกชนที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษา หรือสาธารณประโยชน์อย่างอื่น หรือเพื่อเป็นการเผยแพร่หรือส่งเสริมกิจการและการดำเนินงานของส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจนั้น

(2) การผลิตวัสดุเกมหรือการพัฒนาโปรแกรมหรือเนื้อหาของเกมที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการจำหน่ายหรือให้บริการในราชอาณาจักร

(3) วัสดุเกมที่ผลิตเพื่อให้ญาติมิตรเล่นเป็นการส่วนตัวหรือภายในสมาคมหรือสโมสร ซึ่งเป็นวัสดุเกมที่ผลิตขึ้นโดยมิได้หวังผลในทางการค้า หรือนำส่งวัสดุเกมที่ผลิตในราชอาณาจักรอันมีลักษณะเช่นนี้ออกนอกราชอาณาจักรแต่หากวัสดุเกมนั้นมีลักษณะฝ่าฝืนหรืออาจฝ่าฝืนต่อความสงบเรียบร้อย หรือขัดต่อวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีของประชาชน คณะกรรมการมีอำนาจยึดวัสดุเกมนั้นได้

(4) วัสดุเกมอื่นที่มีลักษณะตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ ร่างกฎหมายกำหนดห้ามมิให้บุคคลประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์รวมทั้งกิจการให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายด้วยประการใดซึ่งวัสดุเกม โดยทำเป็นธุรกิจหรือโดยได้ประโยชน์ตอบแทนด้วยการคิดค่าบริการในรูปแบบของค่าธรรมเนียมสมาชิกหรือด้วยวิธีการอื่นใด เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน (มาตรา 7 วรรคหนึ่ง) ทั้งนี้ ผู้ประกอบธุรกิจที่ได้รับอนุญาตดังกล่าวต้องดำเนินธุรกิจภายใต้เงื่อนไขที่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนโดยเคร่งครัด หากมีการฝ่าฝืน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนหรือพักใช้ใบอนุญาตของผู้นั้นได้ โดยจะกำหนดระยะเวลาให้ปฏิบัติไว้ด้วยก็ได้ (มาตรา 8) ซึ่งผู้ประกอบธุรกิจดังกล่าวมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม) (มาตรา 9) ตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ.2539 และสามารถใช้สิทธิในการฟ้องคดีต่อศาลปกครองได้ต่อไปตามเงื่อนไขที่กำหนดในการฟ้องคดีต่อศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ.2542 สำหรับคุณสมบัติของผู้นั้นจะขออนุญาตดำเนินกิจการ การขอรับใบอนุญาต และการออกใบอนุญาต ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนดในราชกิจจานุเบกษา (มาตรา 7 วรรคสอง)

ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 กล่าวว่า ใ้ว่า ผู้ใดกระทำการเพื่อความประสงค์แห่งการค้าหรือโดยการค้า เพื่อการจ่ายแจกหรือเพื่อการแสดงอวดแก่ประชาชนหรือทำให้แพร่หลายโดยประการใด ๆ ในเรื่องของเอกสารภาพเขียน การพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่ายภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพหรือสิ่งอื่นใดอันลามก รวมทั้งการประกอบการค้า การเช่าวัตถุสิ่งของลามก การโฆษณาทำให้แพร่หลาย ย่อมมีความผิด โดยการต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ หรือร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ... ซึ่งขณะนี้ เป็นกฎหมายหนึ่งในหกฉบับที่อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของโครงการพัฒนากฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติโดยมีสาระสำคัญของกฎหมายแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนหลัก คือ

ก) การกำหนดฐานความผิดและบทลงโทษเกี่ยวกับการกระทำที่เป็นอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เช่น ความผิดเกี่ยวกับการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์โดยไม่มีอำนาจ (Illegal access) ความผิดฐานลักลอบดักข้อมูลคอมพิวเตอร์ (Illegal interception) หรือความผิดฐานรบกวนข้อมูลคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ (Interference computer data and computer system) ความผิดฐานใช้อุปกรณ์ในทางมิชอบ (Misuse of devices) เป็นต้น

ข) การให้อำนาจพิเศษแก่เจ้าพนักงานในการปราบปรามการกระทำความผิด นอกเหนือเพิ่มเติมไปจากอำนาจโดยทั่วไปที่บัญญัติไว้ในกฎหมายอื่น ๆ อาทิ การให้อำนาจในการสั่งให้ถอดรหัสข้อมูลคอมพิวเตอร์ อำนาจในการเรียกดูข้อมูลจราจร (traffic data) หรือ อำนาจค้น โดยไม่ต้องมีหมายในบางกรณี

กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องนอกเหนือจากกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ดังที่ได้กล่าวไว้ในตอนต้นแล้ว ปัจจุบันมีกฎหมายอีกหลายฉบับทั้งที่ตราขึ้นใช้บังคับแล้ว และที่อยู่ระหว่างกระบวนการตรานิติบัญญัติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการป้องกันหรือปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ อาทิ

ก) พระราชบัญญัติการประกอบกิจการโทรคมนาคม พ.ศ.2544 มาตรา 74 ซึ่งกำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับการดักรับไว้ หรือใช้ประโยชน์ หรือเปิดเผยข้อความข่าวสาร หรือข้อมูลอื่นใดที่มีการสื่อสารโทรคมนาคมโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย

ข) กฎหมายอื่นที่อยู่ระหว่างการดำเนินการ ได้แก่ ร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่...) พ.ศ. ... (กำหนดความผิดเกี่ยวกับบัตรอิเล็กทรอนิกส์)

โดยเป็นการกำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับการปลอมหรือแปลงบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนกำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับการใช้ มีไว้เพื่อใช้ นำเข้า หรือส่งออก การจำหน่ายซึ่งบัตรอิเล็กทรอนิกส์ปลอมหรือแปลง และลงโทษบุคคลที่ทำการผลิต หรือมีเครื่องมือในการผลิตบัตรดังกล่าว ปัจจุบันกฎหมายฉบับนี้ได้ผ่านการพิจารณาของคณะรัฐมนตรีและอยู่ระหว่างเตรียมนำเสนอเข้าสู่การพิจารณาของสภาผู้แทนราษฎร ร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา (ฉบับที่...) พ.ศ. ... (เกี่ยวกับการส่งสำเนาหมายอาญาทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์) โดยเป็นการแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติเกี่ยวกับการส่งสำเนาหมายอาญาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อสารสนเทศอื่น ๆ ปัจจุบันกฎหมายฉบับนี้อยู่ระหว่างการพิจารณาของคณะกรรมการวิสามัญสภาผู้แทนราษฎร ร่างพระราชบัญญัติคุ้มครองพยานในคดีอาญา พ.ศ. ... ซึ่งปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาของคณะกรรมการร่วม รัฐสภา

## 1.2 มาตรการด้านความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

นอกเหนือจากมาตรการทางเทคโนโลยีที่ผู้ใช้ต้องดำเนินการ หรือมาตรการทางกฎหมายที่รัฐบาลต้องผลักดันกฎหมายต่าง ๆ แล้วมาตรการสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะช่วยให้การป้องกันปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์สัมฤทธิ์ในทางปฏิบัติได้นั้น คือ

มาตรการด้านความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งมีได้จำกัดเพียงเฉพาะหน่วยงานที่มีหน้าที่ตามกฎหมายเท่านั้น แต่ยังคงรวมไปถึงหน่วยงานอื่น ๆ ที่อาจเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นในด้านของผู้พัฒนาระบบหรือผู้กำหนดนโยบายก็ตาม

นอกเหนือจากความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ แล้วสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ความจำเป็นที่จะต้องมีความร่วมมือกันด้านความปลอดภัยของเครือข่ายเพื่อรับมือ กับปัญหาฉุกเฉินด้านความปลอดภัยคอมพิวเตอร์ขึ้น โดยเฉพาะ และเป็นศูนย์กลางคอยให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ รวมทั้งให้คำปรึกษาถึงวิธีการหรือแนวทางแก้ไข ซึ่งปัจจุบันศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือเนคเทค ได้จัดตั้งศูนย์ประสานงานการรักษาความปลอดภัยคอมพิวเตอร์ประเทศไทย (Thai computer emergency response team / Thai CERT) เพื่อเป็นหน่วยงานให้ความช่วยเหลือและให้ข้อมูลทางวิชาการเกี่ยวกับการ ตรวจสอบและการรักษาความปลอดภัยคอมพิวเตอร์แก่ผู้ที่สนใจทั้งภาครัฐและเอกชน รวมทั้งเป็นหน่วยงานรับแจ้งเหตุกรณีที่มีการละเมิดความปลอดภัยคอมพิวเตอร์เกิดขึ้น

## 1.3 มาตรการทางสังคมในการแก้ปัญหาเฉพาะของประเทศไทย สืบเนื่องจากในปัจจุบันปรากฏข้อเท็จจริงพบว่า สังคมไทยกำลังเผชิญกับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางไม่ชอบหรือฝ่าฝืนต่อบทบัญญัติของกฎหมาย ทั้งโดยการเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นสื่อลามก

อนาจาร ข้อความหมิ่นประมาท การชักจูงล่อลวง หลอกลวงเด็กและเยาวชนไปในทางที่เสียหาย หรือพฤติกรรมอื่นอันเป็นภัยต่อสังคม โดยคาดการณ์ว่าการกระทำหรือพฤติกรรมดังกล่าวมีส่วนเพิ่มสูงขึ้นตามสถิติเพิ่มขึ้นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต อันส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย โดยปัญหาดังกล่าวอยู่ในความสนใจของสังคมไทยเป็นอย่างมาก ดังนั้น หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนจึงได้เร่งรณรงค์ในการป้องกันปัญหาดังกล่าวร่วมกันเพื่อดูแลและปกป้องเด็กและเยาวชนจากผลกระทบข้างต้น สรุปได้สังเขป ดังต่อไปนี้

(1) มาตรการเร่งด่วนของคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (กทสช.) ได้มีมติเห็นชอบต่อมาตรการเร่งด่วนเกี่ยวกับการป้องกันและปราบปรามการเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทางอินเทอร์เน็ต ในการประชุมครั้งที่ 2/2544 เมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม 2544 ตามข้อเสนอของคณะกรรมการด้านนโยบายอินเทอร์เน็ตสำหรับประเทศไทย (ซึ่งมีศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) หน่วยงานภายใต้สังกัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำหน้าที่เป็นเลขานุการคณะกรรมการดังกล่าว) กำหนดให้หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องประสานความร่วมมือตามลำดับ กล่าวคือ การบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ในการสืบสวน สอบสวน และรวบรวมพยานหลักฐาน และค้นหาข้อมูลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เกมที่อาจจะเป็นภัยต่อเด็กและเยาวชน เป็นต้น

การสกัดกั้นการเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม รวมทั้งการรับแจ้งเหตุเมื่อมีกรณีดังกล่าวเกิดขึ้น อาทิ

ก) ให้การสื่อสารแห่งประเทศไทย และบริษัท ทศท. คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย) กำหนดเงื่อนไขให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) และผู้ให้บริการโทรศัพท์ทุกราย ให้ความร่วมมือในการตั้งนาฬิกาของอุปกรณ์สื่อสารและอุปกรณ์ให้บริการให้ตรงกัน เพื่อบันทึกข้อมูลการบันทึกการเข้า-ออกจากระบบ รวมทั้งการบันทึกและเก็บข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการ (Log File for User Access) พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ต้นทาง (Caller ID) เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 3 เดือน

ข) ให้ ISP ทุกรายระงับการเผยแพร่เนื้อหาอันมี ข้อความหรือภาพไม่เหมาะสม และสกัดกั้นมิให้ผู้ให้บริการเข้าถึงแหล่งข้อมูลดังกล่าวในกรณีที่แหล่งข้อมูลดังกล่าวมาจากแหล่งอื่น

ค) ให้สำนักงานตำรวจแห่งชาติประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งฝ่ายเทคนิค และฝ่ายกฎหมายในการจัดตั้งศูนย์รับแจ้งเหตุบนอินเทอร์เน็ต (Hot Line) เมื่อพบเห็นการเผยแพร่

เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทางอินเทอร์เน็ตทั้งทางโทรศัพท์และอีเมล (internet-hotline@police.go.th) รวมทั้งสอดส่องดูแลการให้บริการของร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ไปในทางที่ไม่ชอบ

(2) มาตรการระยะยาวของคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ

สืบเนื่องจากปัญหาด้านความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และการเผยแพร่สื่อลามกอนาจารทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาซึ่งมาตรการทางกฎหมายในปัจจุบันยังไม่เพียงพอ กทสช. โดยความเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี จึงได้มอบหมายให้เนคเทคสวทช. ทำหน้าที่เลขานุการในการยกร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดฐานความผิด ป้องกันและปราบปรามการกระทำผิด กล่าวคือร่างกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อบรรเทาปัญหาสังคมและเยียวยาความเสียหายที่เกิดขึ้นในระยะยาว โดยร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ... นั้น ได้จัดทำแล้วเสร็จและอยู่ระหว่างการเสนอเพื่อให้คณะรัฐมนตรีให้ความเห็นชอบในหลักการต่อไป

(3) การดำเนินการของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)

ก) การจัดทำฐานข้อมูลรวบรวมเว็บไซต์หรือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางไม่เหมาะสม เพื่อประโยชน์ในการศึกษาติดตาม และเฝ้าระวังพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือการเผยแพร่เนื้อหาทางอินเทอร์เน็ตในทางไม่เหมาะสมในรูปแบบหลากหลายที่มีซับซ้อนมากขึ้นเรื่อยๆ และบางครั้งยากต่อการติดตาม เนคเทคจึงได้จัดทำฐานข้อมูลรวบรวมเว็บไซต์หรือพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทาง ไม่เหมาะสมไว้ เพื่อใช้ข้อมูลในการสนับสนุนให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเพื่อประโยชน์ในการรณรงค์ป้องกันเด็กและเยาวชนจากปัญหา ดังกล่าวด้วย พบว่าแม้บางกรณีจำเป็นต้องใช้มาตรการในการปิดกั้นการเผยแพร่เนื้อหาของเว็บไซต์ดังกล่าว แต่ก็อาจนำไปสู่ปัญหาและอุปสรรคในการติดตามพฤติกรรมการเผยแพร่เนื้อหาซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคม รวมทั้งการรวบรวมพยานหลักฐานเกี่ยวกับผู้กระทำความผิดได้เช่นกัน เพราะแม้ปิดกั้นการเผยแพร่ข้างต้น แต่ผู้เผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวก็สามารถย้ายฐานข้อมูล ของตนไปเผยแพร่โดยใช้ชื่อเว็บไซต์ใหม่หรือใช้ชื่ออื่นได้โดยง่าย สะดวก และรวดเร็วมาก และในกรณีที่มีการปิดกั้นมิให้มีการเผยแพร่เนื้อหาข้างต้นพบว่า แม้จะทำให้ไม่สามารถเรียกดูเนื้อความดังกล่าวจากประเทศไทยได้ แต่หากการเผยแพร่เนื้อหาหรือการใช้อินเทอร์เน็ตในทางไม่ชอบเป็นการกระทำโดยคนไทย เด็ก หรือเยาวชนไทย เนื้อความดังกล่าวก็ยังคงเผยแพร่อยู่ต่อไปโดยสามารถเรียกดูได้โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศอื่นอยู่ต่อไป ดังนั้น บางครั้งการใช้มาตรการปิดกั้นโดยเคร่งครัดหรือมาตรการรุนแรงอื่นจึงอาจกลายเป็น มาตรการที่เสมือนหนึ่งรัฐกำลังทอดทิ้งกลุ่มคนไทย เด็กหรือเยาวชนดังกล่าว โดยยังไม่ได้ให้โอกาสอย่างเพียงพอแก่บุคคลซึ่งอาจกระทำการข้างต้นไปโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เพื่อนำไปสู่



การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติของบุคคลดังกล่าวอันจะสามารถช่วยลดปัญหาซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคมในระยะยาวลงได้อย่างแท้จริงแต่อย่างใด ทั้งนี้ โดยเนคเทค สวทช.มิได้เผยแพร่ข้อมูลในฐานะข้อมูลที่รวบรวมไว้เพื่อป้องกันมิให้มีการนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในทางไม่เหมาะสมต่อไป

ข) รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย นอกจากการดำเนินการตามข้อ 1. แล้ว เนคเทค สวทช.ยังได้จัดทำรายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี นับเนื่องมาตั้งแต่ปี 2543 เรื่อยมาโดยเป็นการสำรวจการใช้แบบทั่วไปรวมถึงการเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสมซึ่งเผยแพร่อยู่ในเว็บไซต์ของสำนักงาน

ค) การรณรงค์การท่องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ ด้วยการให้ความรู้แก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องการปลูกฝังคุณธรรม จรรยาบรรณ หรือจริยธรรมนับเป็นมาตรการที่ดีที่สุดในการปกป้องเด็ก เยาวชน และสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่เหมาะสม หรือฝ่าฝืนต่อบรรทัดฐานและครรลองที่พึงงามของสังคม หรือฝ่าฝืนต่อบทบัญญัติของกฎหมาย ดังนั้น เนคเทค หรือสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยสำนักงานฯ จึงได้ใช้มาตรการหลากหลายรูปแบบในการรณรงค์เพื่อให้เกิดการท่องอินเทอร์เน็ต อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ อาทิ การจัดทำหนังสือท่องอินเทอร์เน็ต อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ หนังสือคำอธิบายร่างกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ การจัดทำบัญญัติเกี่ยวกับศีลป้องกันตัวของเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ตและแนวทางป้องกันปัญหาสำหรับผู้ปกครองการตอบข้อหารือและให้คำแนะนำแก่ประชาชนทางโทรศัพท์ หนังสือทำอย่างไรได้บ้างกับปัญหาภาพลามกและการล่อลวงบนอินเทอร์เน็ต และควรมีการจัดสัมมนาและเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการท่องอินเทอร์เน็ต อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ สอดแทรกไว้ในการดำเนินการกิจของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายใต้สำนักงานหลายโครงการ เช่น โครงการ SchoolNet โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาของโรงเรียนในชนบท ศูนย์ประสานงานการรักษาความปลอดภัยคอมพิวเตอร์ประเทศไทย และโครงการพัฒนากฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์, 2551)

ง) โครงการ Training for the trainers สืบเนื่องจากการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับปัญหาการก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ หรือการเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม ซึ่งคุกคามความสงบสุขของสังคมไทย ทำให้มีความจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของบุคลากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขานิติศาสตร์ ให้เตรียมรับมือกับปัญหาดังกล่าว และเพื่อความสัมฤทธิ์ผลในการใช้บังคับ

กฎหมาย การทำความเข้าใจศาสตร์ด้านวิทยาการทางคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกับกฎหมายที่ตราขึ้นรองรับปัญหาดังกล่าว จึงจำเป็นต้องอาศัยทั้งความรู้ความเข้าใจทางเทคนิคและกฎหมายเฉพาะด้านประกอบกัน เนกเทศสวทช. โดยโครงการพัฒนากฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติจึงได้พัฒนาโครงการ Training for the trainers ขึ้น โดยจัดอบรมความรู้ทั้งด้านเทคนิค นโยบาย และกฎหมายให้แก่กลุ่มบุคลากรจากองค์กรต่าง ๆ เช่น สำนักงานศาลยุติธรรม สำนักงานอัยการสูงสุด สภานายความ และหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมในภาวะขาดแคลนขณะนี้

จ) การรณรงค์และสำรวจเกี่ยวกับการเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร โดยหน่วยงานอื่น นอกจากการรณรงค์เพื่อให้มีการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง รวมทั้งการสำรวจการเผยแพร่สื่ออันไม่เหมาะสมที่มีผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน และสังคมโดยหน่วยงานข้างต้นแล้ว คณะกรรมการกิจการเด็ก เยาวชน สตรี และผู้สูงอายุของสภาผู้แทนราษฎรและวุฒิสภา ก็ได้ให้ความสนใจกับการแก้ปัญหาดังกล่าวในขณะนี้ และยังพบว่า มีหน่วยงานของรัฐและขององค์กรเอกชนอีกหลายหน่วยงานที่ให้ความสำคัญต่อการป้องกันและแก้ปัญหาข้างต้น อาทิ การรับแจ้งเว็บไซต์กฎหมายซึ่งดำเนินการโดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ศูนย์รับแจ้งเหตุการณ์เผยแพร่สื่อลามกอนาจารและข้อมูลที่ไม่เหมาะสมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตการจัดทำคู่มือ ECPAT: ปกป้องน้องน้อยจากภัยออนไลน์ และการสำรวจสถิติการเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร โดยองค์กรไม่แสวงหากำไร ECPAT International โดยได้ดำเนินการเผยแพร่ข้อมูลในเว็บไซต์ เป็นต้น

## 2. มาตรการที่ผ่านองค์กรของรัฐ

นอกจากมาตรการทางกฎหมายแล้ว หน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ในการจัดการเรื่องดังกล่าวรวมทั้งโครงการต่าง ๆ ที่ได้จัดทำขึ้นในประเทศมีดังนี้

1. โครงการ School Net ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม หรือ NECTEC ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนผ่านองค์กรของรัฐ ซึ่งสามารถควบคุมและกรองเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ก่อนที่จะไปสู่นักเรียนผู้ใช้บริการ ซึ่งในขณะนี้ มีโรงเรียนในเครือข่ายประมาณ 2,500 โรงเรียน

2. คณะกรรมการเยาวชน สตรี และผู้สูงอายุของสภาผู้แทนราษฎร ได้มีการประชุมเพื่อหาแนวทางการป้องกันและแก้ไขภาพลามกสตรีไทยที่มีการเผยแพร่ทางเว็บไซต์ นำไปสู่

ข้อเสนอการจัดตั้งศูนย์ประสานงานป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย

3. ศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติชุดเฉพาะกิจปราบปรามเว็บไซต์ลามก เกมคอมพิวเตอร์ลามก กองปราบปราม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ทำหน้าที่ตรวจสอบและจับกุมเว็บมาสเตอร์หรือปิดเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์

4. การสื่อสารข้อมูล การสื่อสารแห่งประเทศไทย ซึ่งสามารถระงับการเผยแพร่ภาพลามกอนาจารทางอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ในส่วนที่ผ่านเครือข่ายความรับผิดชอบของการสื่อสารแห่งประเทศไทยได้

### 3. มาตรการแก้ปัญหาในระดับองค์กร และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

นักวิชาการทางด้านสังคมศาสตร์ นิเทศศาสตร์ นักจิตวิทยา จิตแพทย์ บุคลากรสาธารณสุข ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว พร้อมทั้งได้มีการจัดการเสวนา จัดการประชุม อบรมให้ความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน เช่น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ทางโรงเรียนมีโปรแกรมกรองข้อมูลซึ่งพัฒนาโดยนักเรียน ที่ป้องกันเว็บไซต์ที่มีชื่อเป็นคำที่แสดงให้เห็นว่าเป็นเว็บไซต์ลามก ทำให้ไม่สามารถเปิดดูได้ โรงเรียนสามเสนวิทยาลัยและโรงเรียนดินทรเดชา (สิงห์เสนี) ใช้วิธีการกำหนดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของโรงเรียนอย่างชัดเจน โรงเรียนศึกษานารี ใช้วิธีการวางเครื่องคอมพิวเตอร์ให้หน้าจออยู่ในตำแหน่งที่อาจารย์หรือผู้อื่นสามารถมองเห็นได้ว่าเด็กกำลังเปิดดูอะไร

มาตรการแก้ไขปัญหาโดยการป้องกันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ความตระหนักของสังคมผู้ดำเนินธุรกิจทางคอมพิวเตอร์ ก็พยายามที่จะสร้างโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ที่จะป้องกันข้อมูลหรือเว็บไซต์อันไม่พึงประสงค์ไม่ให้ไปสู่เด็กและเยาวชน เช่น Search engine สำหรับเด็กเป็นเว็บไซต์ที่ให้ค้นหาข้อมูลที่เหมาะสมกับเด็ก โดยโปรแกรมจะไม่ค้นหาเว็บที่ไม่เหมาะสมแสดงออกมาเลย ตัวอย่างของเว็บดังกล่าว ผู้ปกครองเป็นผู้เลือกเว็บไซต์มาให้เด็กดูเอง การใช้โปรแกรมกรองจาก web browser เช่น Internet explorer มีเครื่องมือการกรองคำ และรูปภาพได้ดีถึงห้าระดับ เริ่มจากที่รุนแรงน้อยไปจนถึงรุนแรงมาก หากเปิดเครื่องมือนี้แล้วจะเปิดเว็บไซต์ใด ๆ ไม่ได้เลย นอกจากเว็บไซต์ที่ได้รับการจัดระดับแล้วจาก The Recreational Software Advisory Council (RSAC) ซึ่งเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมสื่ออันไม่พึงประสงค์บนอินเทอร์เน็ต นอกจากนั้นแล้วยังมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์อีกมากมายที่สามารถกรองเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม อันเป็นเครื่องช่วยผู้ปกครองในการควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานอีกทางหนึ่ง

โครงสร้างของร่างกฎหมายและสาระสำคัญของร่างกฎหมายอาจสรุปได้ ดังนี้  
โครงสร้างของร่างกฎหมาย ประกอบด้วย 4 หมวด คือ

ขอบเขตการบังคับใช้กฎหมาย (มาตรา 5) กฎหมายฉบับนี้จะไม่ใช้บังคับแก่

(1) การผลิตและการให้บริการวัสดุเกมของส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ และหรือเอกชนที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษา หรือสาธารณประโยชน์อย่างอื่น หรือเพื่อเป็นการเผยแพร่หรือส่งเสริมกิจการและการดำเนินงานของส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจนั้น

(2) การผลิตวัสดุเกมหรือการพัฒนาโปรแกรมหรือเนื้อหาของเกมที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการจำหน่ายหรือให้บริการในราชอาณาจักร

(3) วัสดุเกมที่ผลิตเพื่อให้ญาติมิตรเล่นเป็นการส่วนตัวหรือภายในสมาคมหรือสโมสร ซึ่งเป็นวัสดุเกมที่ผลิตขึ้นโดยมิได้หวังผลในทางการค้า หรือนำหรือส่งวัสดุเกมที่ผลิตในราชอาณาจักรอันมีลักษณะเช่นนี้ออกนอกราชอาณาจักรแต่หากวัสดุเกมนั้นมีลักษณะฝ่าฝืนหรืออาจฝ่าฝืนต่อความสงบเรียบร้อย หรือขัดต่อวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีของประชาชน คณะกรรมการมีอำนาจยึดวัสดุเกมนั้นได้

(4) วัสดุเกมอื่นที่มีลักษณะตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ ร่างกฎหมายกำหนดห้ามมิให้บุคคลประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์รวมทั้งกิจการให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายด้วยประการใดซึ่งวัสดุเกม โดยทำเป็นธุรกิจหรือโดยได้ประโยชน์ตอบแทนด้วยการคิดค่าบริการในรูปแบบของค่าธรรมเนียมสมาชิกหรือด้วยวิธีการอื่นใด เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน (มาตรา ๗ วรรคหนึ่ง) ทั้งนี้ ผู้ประกอบธุรกิจที่ได้รับอนุญาตดังกล่าวต้องดำเนินธุรกิจภายใต้เงื่อนไขที่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียนโดยเคร่งครัด หากมีการฝ่าฝืน นายทะเบียนมีอำนาจ หากมีการฝ่าฝืน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนหรือพักใช้ใบอนุญาตของผู้นั้นได้ โดยจะกำหนดระยะเวลาให้ปฏิบัติไว้ด้วยก็ได้ (มาตรา 8) ซึ่งผู้ประกอบธุรกิจดังกล่าวมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม) (มาตรา 9) ตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ.2539 และสามารถใช้สิทธิในการฟ้องคดีต่อศาลปกครองได้ต่อไปตามเงื่อนไขที่กำหนดในการฟ้องคดีต่อศาลปกครองและวิธีพิจารณาคดีปกครอง พ.ศ.2542 สำหรับคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตดำเนินกิจการ การขอรับใบอนุญาต และการออกใบอนุญาต ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนดในราชกิจจานุเบกษา (มาตรา 7 วรรคสอง)

### การให้บริการเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์

ร่างกฎหมายกำหนดให้ผู้ให้บริการ ผู้จัดจำหน่ายและหรือผู้นำเข้าเกมหรือวัสดุเกมต้องยื่นคำขอโดยแจ้งประเภทและเนื้อหาของเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกมอื่นต่อคณะกรรมการเพื่อตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบ ตามการจัดประเภทเกมที่คณะกรรมการประกาศกำหนดในราชกิจจานุเบกษา ก่อนการเปิดให้บริการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ หรือก่อนที่จะมีการจำหน่ายหรือไม่เข้าวัสดุเกมดังกล่าว โดยคณะกรรมการมีอำนาจกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อให้เหมาะสมกับวัยวุฒิของผู้เล่นได้ ในกรณีคณะกรรมการไม่ให้ความเห็นชอบในการตรวจพิจารณาเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกมอื่นดังกล่าว ผู้ให้บริการ ผู้จัดจำหน่ายและหรือผู้นำเข้าเกมหรือวัสดุเกมมีสิทธิฟ้องคดีต่อศาลได้ภายในกำหนดในกำหนดเก้าสิบวันนับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งคำวินิจฉัยของคณะกรรมการ (มาตรา 10)

ห้ามมิให้บุคคลเปิดให้เล่นเกมหรือให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ จำหน่ายหรือให้เช่าวัสดุเกมในสถานที่ให้บริการใดซึ่งเกมที่มีลักษณะฝ่าฝืนต่อความสงบเรียบร้อยหรือขัดต่อวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีของประชาชน (มาตรา 11) ในกรณีที่คณะกรรมการเห็นว่าสถานที่ให้บริการใดเปิดให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ จำหน่ายหรือให้เช่าวัสดุเกมอันมีลักษณะต้องห้ามดังกล่าวข้างต้น คณะกรรมการอาจมีหนังสือแจ้งเตือนสถานที่ให้บริการดังกล่าวเป็นลายลักษณ์อักษร ให้ระงับการเปิดให้เล่นหรือให้บริการ จำหน่ายหรือให้เช่าวัสดุเกมได้ หากสถานที่ให้บริการดังกล่าวนั้นไม่ดำเนินการตามหนังสือแจ้งเตือนของคณะกรรมการ คณะกรรมการก็มีอำนาจสั่งปิดสถานที่ให้บริการนั้นชั่วคราวเป็นเวลาไม่เกินสามเดือน และถ้ายังคงมีการกระทำความผิดซ้ำอีกคณะกรรมการก็มีอำนาจสั่งปิดเป็นการถาวร และจะต้องถูกเพิกถอนใบอนุญาตจากนายทะเบียน แต่หากเจ้าของหรือผู้ครอบครองสถานที่ให้บริการดังกล่าวเห็นว่าตนไม่ได้รับความเป็นธรรม เจ้าของหรือผู้ครอบครองสถานที่ให้บริการดังกล่าวมีสิทธิฟ้องคดีต่อศาลได้ภายในกำหนดเก้าสิบวันนับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งคำสั่งของคณะกรรมการนั้น ทั้งนี้ คณะกรรมการอาจมอบอำนาจให้นายทะเบียนเป็นผู้ดำเนินการแจ้งเตือนสถานที่ให้บริการและการสั่งปิดสถานที่ให้บริการชั่วคราวแทนได้ภายใต้เงื่อนไขและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการกำหนด (มาตรา 12)

การเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถร้องขอต่อคณะกรรมการให้สั่งระงับการให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ หรือสั่งระงับการจำหน่ายหรือให้เช่าวัสดุที่ตนเห็นว่ามีลักษณะฝ่าฝืนหรืออาจฝ่าฝืนต่อความสงบเรียบร้อย หรือขัดต่อวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีของประชาชนได้ ในกรณีที่คณะกรรมการสั่งให้มีการระงับการให้บริการ หรือสั่งระงับการจำหน่าย

หรือให้เช่าตามคำร้องขอดังกล่าว เจ้าของหรือผู้ครอบครองสถานที่ให้บริการซึ่งเห็นว่าตนไม่ได้รับความเป็นธรรมมีสิทธิฟ้องคดีต่อศาลได้ภายในกำหนดเก้าสิบวันนับถัดจากวันที่ได้รับแจ้งคำสั่งของคณะกรรมการ (มาตรา 4)

#### การกำกับดูแล

ร่างกฎหมายกำหนดแยกอำนาจหน้าที่ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม) โดยให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีอำนาจแต่งตั้งคณะกรรมการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์เพื่อวางนโยบายและกำหนดหลักเกณฑ์กลางหรือหลักเกณฑ์ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ (มาตรา 15) ส่วนรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม) เป็นผู้แต่งตั้งนายทะเบียนให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ (มาตรา 7 วรรคสาม) ทั้งนี้เพื่อความสะดวกรวดเร็วและเพื่อความมีประสิทธิภาพในการควบคุมดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละท้องที่ ซึ่งทั้งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม) จะต้องประสานความร่วมมือกันรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และร่วมมือกันในการออกกฎกระทรวงหรือประกาศกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ (มาตรา 6)

คณะกรรมการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม ผู้แทนกระทรวงสาธารณสุข (กรมสุขภาพจิต) ผู้แทนสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ผู้แทนกรมสอบสวนคดีพิเศษ ผู้แทนของผู้ประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์จำนวนสามคน (มาตรา 15) คณะกรรมการดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่ในการเสนอแนะต่อรัฐมนตรีเพื่อวางนโยบายการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่อรัฐมนตรีเพื่อออกกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องหรือออกระเบียบหรือประกาศเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมาย ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ และกลั่นกรองการนำเข้าหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักรซึ่งเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์และวัสดุเกมอื่น จัดลำดับประเภทของเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ และหรือวัสดุเกม โดยคำนึงถึงอายุของผู้เล่นและเนื้อหาของเกม รวมทั้ง

การกำหนดช่วงเวลาสำหรับการเปิดให้เล่นหรือให้บริการเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้ง วัสดุเกม ที่เหมาะสมกับวัยวุฒิของผู้ใช้บริการ และกำหนดเวลาเปิด/ปิดสถานที่ให้บริการเฉพาะส่วน ที่ให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกมอื่นที่เกี่ยวข้อง (มาตรา 16)

#### ความรับผิดชอบ

ในกรณีที่ผู้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษตามร่างกฎหมายนี้เป็นนิติบุคคล ให้กรรมการ ผู้จัดการ หุ่นส่วนผู้จัดการ หรือผู้แทนนิติบุคคลหรือผู้ซึ่งมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของนิติบุคคล นั้น ต้องรับโทษตามที่กฎหมายกำหนดไว้สำหรับความผิดนั้น ๆ ด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าตนมิได้รู้ เห็นหรือมีส่วนร่วมในการกระทำความผิดนั้น หรือตนเว้นการกระทำของตัวแทน ลูกจ้างหรือ คนงานของตน เว้นแต่ผู้ประกอบกิจการดังกล่าวจะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำหรืองดเว้นการกระทำ ของตัวแทน ลูกจ้างหรือคนงานดังกล่าวเป็นการสุจริตที่ตนจะล่วงรู้หรือควบคุมได้โดยตนได้ใช้ ความระมัดระวังตามสมควรแล้ว (มาตรา 29)

การส่งเสริมการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ข้อเสนอแนะเชิงเนื้อหา

ปัญหาหลักที่สำคัญประการหนึ่งก็คือ การขาดเกมคอมพิวเตอร์ทางเลือกที่เป็นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความสร้างสรรค์ ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของเด็ก และเยาวชน รวมทั้ง ในบรรดากเกม คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่มีอยู่ก็ขาดระบบการประชาสัมพันธ์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีทางเลือก ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความหลากหลายมากขึ้น

(1) การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์

(2) การส่งเสริมการประกอบธุรกิจเกมเพื่อสังคม

(3) การส่งเสริมให้เกิดการประชาสัมพันธ์เกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ที่มีอยู่เพื่อ

ทำให้เกิดเกมคอมพิวเตอร์ทางเลือกให้กับเด็ก เยาวชน

#### ข้อเสนอเชิงวิธีการ

ประการที่ 1 เสนอให้มีการจัดทำสารสนเทศสนับสนุนในรูปแบบของตัวเงินผ่านกองทุนสื่อ สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและครอบครัว เพื่อทำให้เกิดการสนับสนุนการผลิต และพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรม ภายใต้ คณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ของคณะกรรมการขับเคลื่อนวาระเด็ก และเยาวชน ผลักดัน นโยบายการจัดตั้งกองทุนสื่อสร้างสรรค์

ประการที่ 2 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการ สนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ดำเนินการร่วมกับกระทรวงการคลังในการจัดทำมติคณะรัฐมนตรีเพื่อ

ผลักดันให้รัฐวิสาหกิจร่วมสนับสนุนการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ ผ่านระบบการประกอบธุรกิจเพื่อสังคม

ประการที่ 3 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ ในการดำเนินการเพื่อจัดตั้งหน่วยงานตาม มาตรา 68 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในการจัดทำกองทุนพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อการศึกษา เพื่อใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยการนำเงินมาจากค่าธรรมเนียม ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตให้ใช้คลื่นความถี่และใบอนุญาตให้ประกอบกิจการโทรคมนาคม ทั้งนี้ โดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 52 แห่งพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับกิจการวิทยุกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ.2543

ประการที่ 4 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ หรือร่วมกับกระทรวงการคลัง ในการจัดทำมาตรการทางภาษีเพื่อสร้างแรงจูงใจในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์สังคม

ประการที่ 5 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมหรือร่วมกับภาควิชาการด้านการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ม.ศรีปทุม ม.รังสิต ร่วมกับ ภาควิชาชีพด้านการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เช่น สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย และ เครือข่ายคนเล่นเกม ภาครฐกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ผู้นำเข้า ผู้ประกอบการด้านนิตยสารเกมคอมพิวเตอร์ ในการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำมาซึ่งระบบการสนับสนุน

ประการที่ 6 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับเครือข่ายภาควิชาชีพสื่อมวลชนในการประชาสัมพันธ์เกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ไปยังสังคมในรูปของการสื่อสารสาธารณะ เช่น สื่อกระแสหลัก คู่มือ เอกสารจัดการความรู้

## ปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ปัจจุบันมีผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์เพิ่มจำนวนมากขึ้น และเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ ก็มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป จึงเป็นเหตุให้เกมออนไลน์บางประเภทมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับผู้เล่น เนื่องจากผู้เล่นคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีเพศและระดับอายุที่ต่างกันด้วย ทำให้การที่จะเข้ามาควบคุมเนื้อหาของเกมแต่ละประเภทว่าเหมาะสมกับผู้เล่นในวัยใดเป็นเรื่องยาก เนื่องจากร้านเกมออนไลน์มีการเปิดเสรีไม่จำกัดอายุของผู้ใช้บริการ และไม่มีการจำกัดประเภทของเกมที่น่ามาให้บริการ ซึ่งเหตุดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เลียนแบบพฤติกรรมตามประเภทของเกมที่ได้เล่น โดยเกมบาง



ประเภทมีเนื้อหารุนแรง หรือสื่อไปในทางลามกอนาจารขัดต่อศีลธรรมอันดี และเกมบางประเภทยังมีเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่การก่ออาชญากรรมได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาที่มีผลมาจากเนื้อหาของเกมทั้งสิ้น ประกอบกับประเทศไทยยังไม่มีมาตรการเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ประเทศไทยยังคงประสบปัญหาผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เลียนแบบพฤติกรรมตามเกมคอมพิวเตอร์อยู่ โดยผู้ศึกษาได้พิจารณาจากการที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเคยมีแนวคิดทดลองจัดระดับความรุนแรง ความเหมาะสมต่อผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยว่า การทดลองจัดระดับความรุนแรงดังกล่าวนั้น การทดลองได้ประสิทธิภาพเพียงใดซึ่งผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ถึงประเด็นปัญหาดังกล่าวดังนี้

การทดลองจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ หรือเรียกว่าการทดลองจัดเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ (Rating) เป็นแนวคิดของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งในการทดลองเบื้องต้นนั้นได้ออกแบบการทดลองจัดเรตติ้งไว้ 2 ลักษณะได้แก่ การทำป้ายจัดระดับความเหมาะสมตามอายุของผู้เล่น และการทำป้ายเตือนความรุนแรงตามประเภทของเนื้อหา โดยการทำป้ายจัดระดับความเหมาะสมตามอายุของผู้เล่นนั้นมีการทดลองให้แบ่งเป็น 4 ระดับอายุ คือ อายุ 3+ หมายถึงอายุมากกว่า 3 ปีขึ้นไป อายุ 6+ หมายถึงอายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไป อายุมากกว่า 12 หมายถึง อายุมากกว่า 12 ปีขึ้นไป อายุ 18+ หมายถึงอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป โดยรวมไปถึงเรต All ด้วยซึ่งเรต All ได้แก่เกมที่เหมาะกับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย ส่วนการทำป้ายเตือนความรุนแรงตามประเภทของเนื้อหานั้น คือการให้มีข้อความกำกับเนื้อหาคู่ไปกับการทำป้ายจัดระดับความเหมาะสมตามอายุโดยป้ายเตือนความรุนแรงตามประเภทของเนื้อหาสามารถแบ่งได้ 7 ประเภทเนื้อหาได้แก่ การใช้ภาษาไม่เหมาะสม เนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน เนื้อหาน่ากลัว เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก เนื้อหาทางเพศ และเนื้อหารุนแรง แต่การทดลองจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์หรือการจัดเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ ตามแนวคิดของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้น ผู้ศึกษาพบว่า การทดลองจัดระดับความรุนแรงดังกล่าว ยังไม่เห็นผลของการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์เป็นผลที่ชัดเจนเนื่องจากการจัดระดับความรุนแรงเป็นเพียงการทดลองเท่านั้น ไม่ได้สามารถบังคับใช้จริงจัง หรือไม่มีบทลงโทษใดที่กำหนดไว้หากไม่ปฏิบัติตามการทดลองดังกล่าว ทำให้ผู้ประกอบการผลิตเกมและประกอบธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมากไม่ปฏิบัติตาม ประกอบกับมีการเปลี่ยนแปลงหน่วยงานที่รับผิดชอบในเรื่องของการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์จากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นกระทรวงวัฒนธรรม ทำให้แนวคิดในการทดลองจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพักการพิจารณาเอาไว้ และเมื่อไม่มีหน่วยงานใดเข้ามาจัดทำการจัดระดับความรุนแรงของเกม

คอมพิวเตอร์จึงทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ยังคงเป็นเด็กและเยาวชนยังไม่หมดไป ยังคงมีเด็กและเยาวชนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้โดยเสรีโดยไม่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามอายุของตน

กรณีดังกล่าวข้างต้นผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ว่าการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยยังไม่มีความพร้อม และเวลาในการดำเนินกระบวนการเพื่อจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์จึงเกิดความล่าช้า ไม่ทันกับสถานการณ์ของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงทุกวัน และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนนั้นนับวันก็ยิ่งมีความซับซ้อนพฤติกรรมการเล่นแบบเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างรวดเร็วเนื่องจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น ซึ่งหากพิจารณาการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศแล้ว ผู้ศึกษาเห็นว่าการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศมีผลใช้บังคับเป็นรูปธรรมมากกว่าประเทศไทย และการบังคับใช้ดังกล่าวยังเห็นผลที่ชัดเจนด้วย โดยการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศผู้ศึกษาสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ประเทศสหรัฐอเมริกามีองค์กรอิสระในการจัดทำเรตติ้งของเกมคือ Entertainment software rating board หรือ ESRB โดยองค์กร ESRB นั้นได้ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1994 ซึ่งมีหน้าที่ในการจัดทำและกำหนดเรตติ้งของเกมแต่ละเกมก่อนที่จะมีการนำเกมนั้นวางจำหน่าย โดยที่องค์กร ESRB ถือเป็นองค์กรที่มีบทบาทสำคัญต่อธุรกิจเกมเป็นอย่างมาก เนื่องจากประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญและเข้มงวดต่อการจัดระดับความรุนแรงของเกมมาก หากมีการวางจำหน่ายเกมโดยที่ไม่มีการให้เรตติ้ง หรือให้เรตติ้งแล้วแต่ไม่ยอมติดป้ายบ่งบอกเอาไว้ให้ชัดเจน จะถือว่าผิดกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งองค์กร ESRB จะเป็นผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของวิดีโอเกม และคอมพิวเตอร์เกม เพื่อการตัดสินใจเลือกซื้อเกมและเลือกเล่นเกม โดยองค์กร ESRB ได้แบ่งการจัดเรตติ้งเป็น 2 ส่วนคือ สัญลักษณ์เรตติ้งและคำอธิบายเนื้อหา โดยสัญลักษณ์เรตติ้งจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกอายุของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่า ระดับอายุใดเหมาะสมกับเกมประเภทใด ซึ่งสัญลักษณ์เรตติ้งที่เป็นสิ่งบ่งบอกอายุของผู้เล่นนั้น สามารถแบ่งระดับเกมตามอายุของผู้เล่นได้ 7 ระดับดังนี้

EC: Early Childhood (เด็กเล็ก) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี โดยเกมที่ได้รับเรตติ้งนี้มักจะเป็นเกมที่เน้นการเล่นที่เรียบง่าย และไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง การควบคุมง่าย

E: Everyone (ทุกวัย) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยเกมที่ได้เรตติ้งนี้จะเริ่มมีความรุนแรงแบบอ่อน ๆ เพิ่มเข้ามา การควบคุมเริ่มซับซ้อนขึ้น

E10+: Everyone 10+ (10 ปีขึ้นไป) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป โดยตัวเกมที่ได้เรตติ้งนี้จะมีความรุนแรงและภาษาที่สูงขึ้น

T: Teen (วัยรุ่น) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับอายุ 13 ปีขึ้นไป เกมที่ได้เรตนี้จะเริ่มมีเลือดและยาเสพติดประเภทเห่าและบุหรีเพิ่มเข้ามา โดยภาษาและระบบการเล่นเกมเริ่มสูงและซับซ้อนขึ้น

M: Mature ( 17 ปีขึ้นไป) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยเกมที่ได้เรตนี้จะเริ่มมีความรุนแรงที่สูงขึ้น เริ่มมีการใช้ยาเสพติดในเกม และเริ่มมีเรื่องเพศมาเกี่ยวข้อง เช่น ฉากเปลือย

AO: Adults Only (ผู้ใหญ่เท่านั้น) ได้แก่ โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เล่นเท่านั้น โดยเกมที่ได้รับเรตนี้จะมีฉากที่มีความรุนแรงสูง และฉากที่เกี่ยวกับเพศที่รุนแรงขึ้น เช่น เห็นรายละเอียดร่างกาย หรือฉากร่วมเพศ

RP: Rating Pending โปรแกรมนี้ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา โดยจะกำหนดเกมที่ได้รับเรตนี้ว่า เป็นเกมที่ยังไม่ได้เรตอย่างเป็นทางการ เพราะยังไม่สามารถพิจารณาเรตจากตัวเกมที่มิได้ ซึ่งส่วนมากเกมที่ได้รับเรตนี้มักจะเป็นเกมที่กำลังพัฒนา

โดยการแบ่งระดับเกมตามอายุของผู้เล่นทั้ง 7 ระดับดังกล่าวนี้ เป็นการบังคับให้ผู้ผลิตเกมแสดงสัญลักษณ์การกำหนดเรตตั้งไว้ที่ด้านหน้ากล่องซอฟต์แวร์เกม ซึ่งเรตตั้งทั้ง 7 ระดับนี้เป็นคำแนะนำสำหรับการเลือกซื้อเกม แต่การที่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะเลือกเล่นเกมในระดับเรตตั้งเท่าไรนั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับระดับอายุที่เหมาะสมด้วย ซึ่งการพิจารณาสัญลักษณ์การกำหนดเรตตั้งทั้ง 7 ระดับนั้น จะต้องพิจารณาคำอธิบายเนื้อหาของเกมควบคู่กันไปด้วย เช่น

Cartoon violence หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาแนวการ์ตูนที่มีความรุนแรงหรือมีการต่อสู้ Drug reference หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาที่มีการอ้างถึงหรือมีภาพเกี่ยวกับสิ่งเสียดคิดผิดกฎหมาย

Edutainment หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ

Intense Violence หมายถึง เกมที่มีความรุนแรงที่สมจริง มีการต่อสู้ที่เหมือนจริง มีการบาดเจ็บเสียชีวิตที่เหมือนจริง การใช้อาวุธที่อันตราย

Nudity หมายถึง เกมที่มีภาพโป้เปลือย

Real Gambling หมายถึง เกมที่สามารถเล่นการพนันได้จริง

Some Adult Assistance May Be Needed หมายถึง เกมที่ควรได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครองโดยเฉพาะเด็กที่อายุน้อย

Strong Sexual Content หมายถึง เกมที่มีภาพเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางเพศและอาจมีภาพโป้เปลือย

Suggestive Themes หมายถึง เกมที่มีฉากที่เกี่ยวกับการช่วยอุอรมนต์ ความโมโห

Violence หมายถึง เกมที่มีฉากความรุนแรง มีการกระทำที่ก้าวร้าว เป็นต้น

โดยคำอธิบายเนื้อหาของเกมนั้นจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงส่วนประกอบในเกมว่ามีเนื้อหา รายละเอียดอย่างไร โดยจะระบุคำอธิบายเนื้อหาต่าง ๆ นั้นไว้ที่หลังกล่องซอฟต์แวร์เกม ดังนั้น ประเทศสหรัฐอเมริกาจึงขึ้นชื่อได้ว่าเป็นประเทศที่มีองค์กรในการจัดทำเรตติ้งเกมที่ประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับเป็นอย่างมาก จะเห็นได้ว่าการแบ่งระดับอายุและคำอธิบายเนื้อหาประเภทของเกมที่ชัดเจน ทำให้การบังคับใช้ การจัดเรตติ้งเกมตามระบบขององค์กร ESRB. มีผลเป็นรูปธรรม

ประเทศเกาหลีก็เป็นอีกประเทศหนึ่งที่มีกฎหมายรองรับในเรื่องการจัดเรตติ้งเกม การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมไว้อย่างชัดเจน โดยมีกฎหมายเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศเกาหลีได้ อนุญาตให้มีการซื้อขายไอเท็มในเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้องกฎหมาย โดยมีการอนุญาตให้กระทำการดังกล่าวมาแล้วกว่าสองปี และยังมีเว็บไซต์ที่เป็นตลาดกลางซื้อขายไอเท็มในเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ด้วย ทางภาครัฐมีการจัดเรตติ้งของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำเข้ามาในประเทศในแต่ละประเภทด้วย และมีการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ผู้ปกครองสามารถกำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรได้ ทางภาครัฐมีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต้องลงทะเบียนการใช้งาน คือต้องมีรหัสประจำตัวประชาชนเกาหลี หรือเรียกว่า KSSN เพื่อให้สามารถควบคุมและนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากมีการลักลอบใช้รหัสประจำตัวประชาชนเกาหลี หรือ KSSN. ของผู้อื่น จะมีความผิดตามกฎหมายของเกาหลีได้ โดยมีบทลงโทษให้จำคุกไม่เกินสามปี ปรับไม่เกินสิบล้านบาท หรือประมาณสี่แสนบาทไทย ซึ่งจะเห็นได้ว่าในประเทศเกาหลีนั้นทางภาครัฐได้ให้การสนับสนุนและมีนโยบายอย่างชัดเจน โดยที่เกมที่ผลิตออกมาต้องมีส่วนประกอบสำคัญ 4 ส่วน คือ เกมต้องส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรมของสังคม สามารถส่งขายสู่ตลาดโลกได้ มีกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ และต้องสามารถสร้างประโยชน์ให้กับระบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมได้ โดยภารกิจที่สำคัญของภาครัฐ คือ ช่วยหาตลาดเพื่อขยายการส่งออกให้เพิ่มขึ้น การเผยแพร่ความรู้ การเทรนนิ่งบุคลากรด้านเกม การควบคุมไม่ให้มีการเล่นที่ผิดกฎหมาย และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับวงการเกม เป็นต้น

ประเทศญี่ปุ่นก็เป็นอีกประเทศหนึ่งที่มีการจัดเรตติ้งของเกมคอมพิวเตอร์ โดยองค์กรที่ทำหน้าที่ในการจัดเรตติ้ง คือ Computer entertainment rating organization หรือ CERO โดยองค์กร CERO. เป็นองค์กรที่จัดเรตติ้งความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งองค์กร CERO ได้

จัดระบบเรตติ้ง โดยมีการแบ่งเรตติ้งเกมเป็น 4 ระดับ และระดับ Z เพื่อเป็นเรตติ้งในการขายเกมให้แก่ผู้เล่นเกม (CERO , ออนไลน์, 2552) โดยมีรายละเอียดดังนี้

Cero Rating A หมายถึง เกมที่จะขายให้กับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย

Cero Rating B หมายถึง เกมที่จะขายให้กับผู้เล่นที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

Cero Rating C หมายถึง เกมที่จะขายให้กับผู้เล่นที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

Cero Rating D หมายถึง เกมที่จะขายให้กับผู้เล่นที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป

Cero Rating Z หมายถึง เกมที่จะขายให้กับผู้เล่นที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้นและเป็นเรตติ้งเฉพาะที่ถูกควบคุมโดยรัฐบาล จะเห็นได้ว่าการจัดเรตติ้งเกมของประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการจัดเรตติ้งของประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวคือมีการแบ่งระดับอายุในการเลือกประเภทเกมที่ชัดเจนและองค์กร CERO ได้จัดระบบเรตติ้งดังกล่าวมาตั้งแต่ปี 2006 ซึ่งถือได้ว่ามีการใช้ระบบดังกล่าวมากกว่า 2 ปีแล้ว แสดงให้เห็นว่าประเทศญี่ปุ่นก็เป็นอีกประเทศหนึ่งที่ประสบความสำเร็จในการจัดเรตติ้งเกม จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ถึงการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศแล้ว ผู้ศึกษาเห็นว่าการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศประสบความสำเร็จ สามารถแบ่งระดับอายุของผู้เล่นให้เหมาะสมกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ได้ โดยในต่างประเทศจะให้ความสำคัญและเข้มงวดกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก ทำให้การตรวจสอบเนื้อหาของเกมเป็นไปได้ง่าย เนื่องจากมีการระบุคำอธิบายเนื้อหาของเกมไว้ชัดเจน ถึงแม้การจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศจะจัดทำขึ้นโดยองค์กรอิสระที่ไม่ใช่องค์กรของรัฐ แต่กลับไม่พบปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรง ดังนั้นหากประเทศไทยมีการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ให้มีมาตรฐานเหมือนดังในต่างประเทศได้แล้ว ก็อาจจะเป็นหนทางที่สำคัญที่ทำให้ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์เบาบางลงได้ เนื่องจากประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในส่วนของประเภทใดเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่าไรนั้น มีอิทธิพลอย่างมากแก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ของความคิดและอารมณ์หากมีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในประเภทที่เหมาะสมแก่อายุของตนแล้ว ก็จะทำให้เกมนั้นไม่เป็นที่มอบเม่าเด็กและเยาวชนอีกต่อไป

ดังนั้นปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยเป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ปัญหาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทยยังไม่หมดไป เนื่องจากการจัดระดับความรุนแรงก็มีส่วนในการกำหนดการเล่นเกมของผู้เล่นได้ว่าเกมประเภทใดมีความเหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ถ้าหากยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้เกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ได้ก็จะทำให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาอีกเป็นลูกโซ่ เช่น หากไม่มีการจัด

ระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ก็จะทำให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ยังคงเป็นเด็กและเยาวชนเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงซึ่งอาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรมได้ซึ่งปัญหาดังกล่าวอาจกลายเป็นปัญหาสังคมที่มีผลกระทบจากเทคโนโลยี

### 1. การสร้างเกณฑ์ในการชี้วัดระดับความรุนแรงของเนื้อหาเกม (Rating)

ปัญหาที่สำคัญประการแรกก็คือ เกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร เกมอย่างไรเหมาะสมกับวัย และอายุของผู้เล่นเกม เป็นคำถามที่มีความสำคัญที่จะต้องได้รับการตอบอย่างจริงจัง เพื่อให้การตอบคำถามดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพแนวคิดอันเป็นพื้นฐานของความรู้เกี่ยวกับระดับความมีคุณภาพของเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน และความเหมาะสมสำหรับสังคมไทยเป็นอย่างไร ยังคงไม่มีความชัดเจน

ประกอบกับเกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหาที่มีอยู่เป็นเพียงการนำเข้ามาซึ่งความรู้ที่ได้รับการพัฒนาจากต่างประเทศ ซึ่งอยู่ในทิศทางที่เป็นเพียงการกำหนดความรุนแรงเชิงเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเพศ อายุ ของผู้บริโภค โดยที่ไม่ได้ลงไปพิจารณาถึง เนื้อหาของ เกมที่เหมาะสมกับมนุษย์ในแต่ละช่วงอายุ และแต่ละวัย

ดังนั้นเพื่อตอบ โจทย์ที่ว่า เกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร จำเป็นที่จะต้องพัฒนาแนวคิดที่ว่าด้วย เกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหาของเกมที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพของสังคมไทย และในขณะเดียวกัน เกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหา ดังกล่าว เพื่อให้การจัดการปัญหาเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเสนอให้กระทรวง การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์สนับสนุนให้มีการจัดการที่ตัวเนื้อหาของเกม โดยการสร้างความชัดเจนให้กับ “แนวคิดการจัดระดับคุณภาพของเนื้อหาของเกม” หรือ การจัดเรตติ้ง โดย การศึกษาและพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดความชัดเจนด้านแนวคิดของ การชี้วัดคุณภาพของเนื้อหาในเกมที่เหมาะสมสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย ตลอดจน “การจัดระดับคุณภาพของเนื้อหาของเกมที่มีอยู่ในสังคมไทย” โดยการจัดตั้ง “องค์กร” กลางที่มีความหลากหลาย ทั้งจากภาครัฐ ภาควิชาการ (สายจิตวิทยา สายสังคมศาสตร์ สายนิติศาสตร์ สายนิเทศศาสตร์ สาย เศรษฐศาสตร์) ภาคประชาชน (กลุ่มเด็ก เยาวชน ครอบครัว ครู และองค์กรพัฒนาเอกชน เป็นต้น) ภาคธุรกิจ (ธุรกิจผู้นำเข้าเกม ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ธุรกิจนิตยสารเกม เป็นต้น) ภาคสื่อมวลชน

เสนอให้ทางกระทรวงฯจัดเวทีเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับเกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ร่วมกันในกลุ่ม ภาคธุรกิจ ด้านเกมทั้งโดยตรงและเกี่ยวเนื่อง รวมทั้ง ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตเพื่อสังคม ในกลุ่มวิชาการด้านต่าง ๆ (จิตวิทยา นิติศาสตร์ สังคมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์) ในกลุ่มภาคประชาชน (ทั้งกลุ่มเด็ก เยาวชน ครอบครัว

และองค์กรพัฒนาเอกชน) ในกลุ่มภาคราชการ (ทั้งสายวัฒนธรรม พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ หน่วยงานทางด้านความมั่นคงที่เกี่ยวข้อง ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ) เพื่อสร้างความชัดเจนและเป็นเอกภาพด้านเกณฑ์ในการชี้วัดคุณภาพเนื้อหาของเกม

รายละเอียดของเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาในแต่ละระดับอายุ

1. ในประเด็นเรื่องเพศ มีการกำหนดรายละเอียด ไว้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ กล่าวคือ

1) กลุ่มของการแต่งกาย ได้แก่ ภาพที่โป๊บางส่วนของร่างกาย ภาพโป๊ที่เป็นการเปลือยกาย ไม่มีบริบทของเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง ภาพการเปลือยทั้งตัว มีเนื้อหาเกี่ยวกับหรือมีภาพช่วยหรือกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศ ภาพโป๊บางส่วนของร่างกาย เช่น ภาพการสวมชุดว่ายน้ำ การโชว์ชุดชั้นใน

2) การกระทำทางเพศและสัมพันธ์ทางเพศ ได้แก่ การข่มขืนหรือทารุณทางเพศ การแสดงเพศสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเดียวกัน เช่น พี่กับน้อง มีการแสดงของวัตถุที่กระตุ้นหรือยั่วให้เกิดอารมณ์ทางเพศ การแสดงกิจกรรมทางเพศของมนุษย์ทั้งต่อเพศเดียวกันและต่างเพศ ภาพหรืองานศิลปะที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึทางเพศ (Erotica) ฉากการร่วมเพศที่อาจไม่เหมาะต่อการนำเสนอ (Some sex scenes) สู้สารณะ การทารุณกรรมทางเพศ (Substance abuse) มีฉากการร่วมเพศ ข่มขืน หรือการแสดงออกทางเพศที่ผิดต่อศีลธรรม มีเนื้อหาหรือภาพในเรื่องเกี่ยวกับเพศ ลักษณะช่วยยั่วให้ทำตาม ภาพการขายตัว

3) บทสนทนาที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ ได้แก่ การพูดคุยกุยอกล้อเรื่องเพศในวงสนทนา (การพูดทะเล่) การพูดถึงเรื่องเพศแบบสองแง่สองง่าม คำพูดหยาบ โหลนเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ คำพูดทะเล่

ในประเด็นเรื่องภาษา มีการกำหนดรายละเอียด ไว้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ กล่าวคือ คำคำที่ร้ายพิ้งร้ายพันคนเดียว / คำสบถ หรือคำอุทานที่หยาบคาย (Mild Language) เช่น ตายห่า, บัดซบ, ชิบหาย คำหยาบในเนื้อเพลงประกอบเกมในลักษณะที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ ความรุนแรง ยาเสพติดและแอลกอฮอล์ มีการใช้คำพูดในลักษณะจาบจ้วง / เหน็บแนม / เสียดสี ตลกร้าย และ/หรือมีการใช้ภาษาหยาบคาย วิตถาร ทะเล่ การใช้คำพูดหรือภาษาที่ดูหมิ่นทาง เชื้อชาติหรือศาสนา มีการกล่าวถึงเรื่องเกี่ยวกับทางศาสนาและความเชื่อ การด่าตะเพิด / การด่าทอแบบเอ็ด ตะโร / คำคำที่มีลักษณะดูหมิ่นดู แคลน (Strong Language)

2. ในประเด็นเรื่องพฤติกรรมและความรุนแรง มีการกำหนดรายละเอียด ไว้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ กล่าวคือ

พฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรง มีการแสดงออกที่ก้าวร้าว ภาพที่สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและมีลักษณะคุกคามผู้อื่น ภาพที่เห็นการต่อสู้ หรือการเข้าปะทะกันในฉากสู้รบ เช่น ฉากจากหนังประวัติศาสตร์ ภาพที่ดูสมจริงเกี่ยวกับการบาดเจ็บทางร่างกาย ความรุนแรงในลักษณะเห็นเสมือนจริง เช่น การเห็นเลือดสาด ภาพของวีรบุรุษลงโทษผู้ร้ายให้บาดเจ็บหรือเกิดบาดแผล การทำร้ายเหยื่ออย่างไร้ความรู้สึกผิดบาป กระทำ ความรุนแรงด้วยความเย็นชา ภาพที่แสดงการยอมรับความเจ็บปวดโดยไม่มีการต่อสู้ เช่น ภาพการถูกซ้อม เกมที่กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ก้าวร้าว ภาพกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง เช่น การทำร้ายร่างกาย / การเห็นเลือด / การตัดชิ้นส่วนของร่างกาย / การฆ่าตัวตาย มีความรุนแรงในระดับต่าง ๆ / มีฉากวิวาท / ฉากการต่อสู้ / ภาพการทำร้ายร่างกาย / ภาพการทำร้ายผู้หญิง / การทารุณสัตว์ ภาพการใช้อาวุธ หรืออุปกรณ์เกี่ยวกับอาวุธ / การพรรณนาเรื่องความรุนแรง การใช้กำลัง การฆ่า การทารุณกรรม ภาพการทรมานในลักษณะวิปริตผิดปกติทางเพศ มีการกระทำที่ผิดกฎหมาย เช่น การลอบวางเพลิง หรือการเล่นไฟแบบอาจมีอันตราย / การค้ามนุษย์ เกมเกี่ยวกับอาชญากรรม เกี่ยวกับแก๊งค์อันธพาล เกมที่มีภาพหรือเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน เกมที่มีภาพหรือเหตุการณ์เกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด

เกมเกี่ยวกับความรุนแรงแบบเหนือจริง (Fantasy violence) หรือ ภาพที่แสดงออกซึ่งความรุนแรงกับมนุษย์หรือตัวแทนเสมือนที่มีพฤติกรรมแบบมนุษย์ เช่น สัตว์ประหลาด ภาพแสดงความรุนแรงของการ์ตูน เกมที่ก่อให้เกิดความตื่นตระหนก หรือภาพของขวัญ สันประสาท หรือ มีภาพที่ทำให้เด็กตกใจกลัว หรือตื่นตระหนกต่อสิ่งที่เห็น ภาพที่นำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรุนแรง การแก้ปัญหาแบบใช้กำลัง ภาพที่ก่อให้เกิดการเลียนแบบได้โดยง่าย หรือภาพที่แสดงเลียนแบบประสบการณ์จริงด้านความรุนแรงเช่น การแฆวนคอ / การทำร้ายตัวเอง ฯลฯ การเลียนแบบด้านพฤติกรรมความรุนแรงและเลียนแบบการก่ออาชญากรรม

## 2. การสร้างประมวลจริยธรรม (Code of Conduct) ในกลุ่มผู้ประกอบการภาคธุรกิจ

ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า กลไกที่สำคัญในการจัดการปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการประกอบการโดยตรงและการประกอบการที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 7 กลุ่มธุรกิจ (1) ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ (2) ธุรกิจให้บริการ Server อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์ (3) ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่าง เช่น ในปัจจุบันมีการทำวารสารหรือนิตยสารเกี่ยวกับเกม



คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะเจาะจง นอกจากนี้ในทุกหนังสือพิมพ์รายวัน จะมีคอลัมน์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ เติลนิวิส์ ผู้จัดการ (4) ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ (5) ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์ (6) ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet café) ซึ่งให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ และ (7) ธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ดังนั้นเพื่อให้มาตรการในการจัดการถูกจัดทำขึ้นและได้รับการรับรองอย่างจริงจังในกลุ่มภาคธุรกิจการผลักดันให้เกิดการรวมตัวกันของภาคธุรกิจและจัดทำข้อปฏิบัติร่วมกันระหว่างภาคธุรกิจโดยวางอยู่บนพื้นฐานของ “ความรับผิดชอบต่อสังคม” จะทำให้กลไกในการจัดการในกลุ่มภาคธุรกิจไม่ว่าจะเป็นธุรกิจโดยตรงหรือธุรกิจเกี่ยวเนื่องเป็นไปได้อย่างแท้จริง

เพื่อให้การจัดการที่กลุ่มผู้ประกอบการเกมอยู่ในสถานะที่ได้รับการยอมรับและบังคับใช้จากภาคธุรกิจอย่างจริงจัง จึงเสนอให้ภาครัฐโดยกระทรวงพัฒนาการสังคมและความมั่นคงของมนุษย์สนับสนุนให้ภาคธุรกิจจัดทำ “ประมวลจริยธรรม” ทั้งในแง่ของประมวลจริยธรรมของกลุ่มธุรกิจแต่ละกลุ่ม รวมทั้ง ประมวลจริยธรรมระหว่างกลุ่มร่วมกัน เพื่อให้เกิดเป็นประเพณีปฏิบัติในลักษณะของความรับผิดชอบต่อสังคมของภาคธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ในทิศทางเดียวกันและเป็นเอกภาพ อันจะนำไปสู่ข้อบังคับในกลุ่มภาคธุรกิจเพื่อควบคุมการประกอบการระหว่างกันเองในกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ กลุ่มนิตยสารเกมคอมพิวเตอร์ ที่จะช่วยเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมที่ดีในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทย เสนอให้ทางกระทรวงฯจัดเวทีวิชาการเพื่อระดมแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมในกลุ่มภาคธุรกิจ เพื่อแปลงสภาพมาสู่ประมวลจริยธรรม โดยเฉพาะในกลุ่ม ภาคธุรกิจทั้งธุรกิจโดยตรงและธุรกิจเกี่ยวเนื่อง รวมทั้ง ในกลุ่มสื่อมวลชน

### 3. การเพิ่มประสิทธิภาพในการปราบปรามเกมที่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมายตามแหล่งขายสินค้า

ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ที่สังคมไทยกำลังเผชิญอยู่นั้น นอกจากปัญหาด้านการบริโภคเวลาแล้ว ปัญหาเรื่องเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกลุ่มเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม เช่น การลวนลามทางเพศ การข่มขืน การถ่มมูขี้ หรือเกมที่มีเนื้อหาของการส่งเสริมการกระทำการอันผิดกฎหมาย เช่น เกมในลักษณะชิงทรัพย์ ลักทรัพย์ ปล้นทรัพย์ ล้วนแต่เป็นเกมที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ในขณะเดียวกัน เกมต่างๆ เหล่านี้ถูกวางขายในตลาดหรือศูนย์การค้าที่เด็ก เยาวชนและมนุษย์ในสังคมไทยสามารถหาซื้อได้อย่างง่ายดาย เป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมระบาดแพร่หลายในสังคม ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้ส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากกระบวนการในการบังคับใช้กฎหมายในด้านการ

ปราบปราม จับกุมผู้ขายสินค้าตามแหล่งขายในบริเวณต่างๆที่ยังไม่มีประสิทธิภาพ เพื่อป้องกันมิให้มีการแพร่ระบาดของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาดังกล่าว การปราบปรามที่แหล่งของการขายสินค้าอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เป็นอีกมาตรการหนึ่งที่จะทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ถูกลดปริมาณลง

ดังนั้น เพื่อให้มาตรการในการปราบปรามที่แหล่งของการขายสินค้ามีประสิทธิภาพ จึงเสนอต่อกระทรวงฯ ที่จะสนับสนุนและติดตามผลการทำงานในการเฝ้าระวังสถานที่เสี่ยงและดำเนินการทางกฎหมายอย่างจริงจังในการปราบปรามเกมประเภทดังกล่าว เสนอให้ทางกระทรวงฯ จัดเวทีวิชาการเพื่อประเมินสถานการณ์และตรวจสอบผลการดำเนินงานและสร้างความเข้าใจร่วมกันอันจะนำไปสู่การปราบปรามเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ในกลุ่ม ภาคราชการที่เกี่ยวข้อง (โดยเฉพาะในส่วนของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ) ร่วมกับภาคประชาชน และภาคธุรกิจเกม ภาคธุรกิจในส่วนของผู้ประกอบการพื้นที่ที่เป็นแหล่งเสี่ยงภัยต่อการระบาดของเกมที่มีเนื้อหาดังกล่าว

#### 4. การจัดระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เกิดรายละเอียดของเกณฑ์ในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นมาตรฐานเดียวกันและสามารถใช้บังคับได้จริงในทางปฏิบัติ ตลอดจน การสร้างระบบการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการจัดทำคู่มือในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้ง ในส่วนของการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการตรวจพิจารณาจากผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมและผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้การตรวจพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างครบถ้วน

- 1) การจัดทำเกณฑ์และคู่มือในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์
- 2) การจัดตั้งคณะกรรมการ คณะทำงาน โดยมีองค์ประกอบจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง
- 3) การจัดทำระบบการบังคับใช้ระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

4) การพัฒนาระบบการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ โดยคณะทำงานที่มีความเชี่ยวชาญและมีส่วนร่วมจากหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง

ประการที่ 1 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมดำเนินการจัดตั้งคณะทำงานเพื่อยกร่างคู่มือในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ร่วมกันระหว่าง ภาคนโยบาย (กล่าวคือ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) ภาควิชาการ

(กล่าวคือ นักวิชาการด้านจิตแพทย์ การศึกษา เทคโนโลยี พัฒนาการเด็ก กฎหมาย ด้านพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์) ภาควิชาชีพ (กล่าวคือ สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์) ภาคเอกชน (กล่าวคือ ผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์) ภาคประชาชน (กล่าวคือ นักเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก) โดยเสนอให้มีการกำหนดเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยอำนาจตาม มาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ประการที่ 2 เพื่อให้การตรวจพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์เกิดความครบถ้วนสมบูรณ์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีคณะกรรมการตรวจพิจารณาที่มาจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ และ ภาคส่วนจากผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงเสนอให้ ทางกระทรวงวัฒนธรรม ดำเนินการจัดตั้งคณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยอำนาจภายใต้ มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ทั้งนี้ คณะอนุกรรมการดังกล่าวโดยมีองค์ประกอบจาก 5 ภาคส่วน กล่าวคือ (1) ภาคนโยบาย (กล่าวคือ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) (2) ภาควิชาการ (กล่าวคือ นักวิชาการด้านจิตแพทย์ การศึกษา เทคโนโลยี พัฒนาการเด็ก กฎหมาย ด้านพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์) (3) ภาควิชาชีพ (กล่าวคือ สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ ภาควิชาชีพสื่อมวลชนเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์) (4) ภาคเอกชน (กล่าวคือ ผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์) (5) ภาคประชาชน (กล่าวคือ นักเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก)

ประการที่ 3 เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรมดำเนินการร่วมกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ ในการจัดทำมาตรการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินการกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ผิดกฎหมาย ทั้งการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา

## 5. การพัฒนาระบบการคุ้มครองเด็กและระบบฐานข้อมูล

ปัญหาที่สำคัญของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มี 2 ส่วน กล่าวคือ การใช้เวลาในการเล่นเกม และการสร้างความคุ้นชินในการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม รวมไปถึง สังคมในการ

เล่นเกมที่อาจจะนำมาซึ่งความไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เล่นเกม โดยเฉพาะที่เป็นกลุ่มเด็ก เยาวชน อีกทั้ง พบว่า พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เป็นคนไทย ได้รับการกล่าวถึงในทิศทางลบ เช่น “ไทยเลียน” มาจากคำว่า ไทย ผสมกับคำว่า เอเลียน ซึ่งมีความหมายว่า เป็นกลุ่มคนที่ไม่ควรคบ หรือคำว่า “เกรียน” ซึ่งหมายถึง ผู้เล่นมีนิสัยเหมือนเด็กนักเรียนหัวเกรียน มีนัยว่าเป็นผู้เล่นที่นิสัยไม่ดี เช่น การด่าทอ การโกง กรณีต่างๆเหล่านี้เป็นการสะท้อนว่า พฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมที่เป็นคนไทยขาดจริยธรรมที่ดีในการเล่นเกมน ประกอบกับ การอาศัยช่องทางที่เป็นบุคคลนิรนาม (Virtual man) ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถหลีกเลี่ยงตัวตนที่แท้จริง ทำให้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของเสรีภาพในการสื่อสารเป็นไปอย่างสุดโต่ง ดังนั้น ปัญหาเรื่องของ พฤติกรรมในการเล่นเกมน สังคมในเกมน รวมไปถึง การสร้างมาตรการรองรับในการกำหนดเรื่องเวลาในการเล่นเกมนของเด็ก เยาวชน จึงจำเป็นที่จะต้องดำเนินการผ่านทางระบบการลงทะเบียนการใช้งานของผู้เล่นเกมผ่านระบบหมายเลขบัตรประชาชน รวมไปถึง การขาดระบบการจัดทำฐานข้อมูลทางทะเบียนสถานประกอบการร้านเกมคาเฟ่ที่เป็นระบบ ส่งผลให้เกิดอุปสรรคต่อการกำกับดูแล ติดตามร้านเกมคาเฟ่ที่มีประสิทธิภาพ เช่น การขอใบอนุญาต การต่อใบอนุญาต การติดตามปริมาณของร้านเกมคาเฟ่ในภาพรวมของประเทศไทย การจัดทำระบบฐานกลางระดับชาติเกี่ยวกับการลงทะเบียน ระบบการพิสูจน์ยืนยันตัวบุคคลในการใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ การจัดทำระบบฐานข้อมูลร้านเกมคาเฟ่

ประการที่ 1 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรม หรือร่วมกับ กระทรวงมหาดไทย และ ผู้ประกอบการร้านเกมคาเฟ่ และ ผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ในการกำหนดการลงทะเบียนผู้เล่นเกม โดยใช้ระบบเลขประจำตัวประชาชน หรือ เลข 13 หลัก ในการลงทะเบียน และ เสนอให้มีการ รายงานผลการใช้งานในหมายเลขบัตรประชาชนไปยังเจ้าของบัตร

ประการที่ 2 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมจัดทำฐานข้อมูลทางทะเบียนในระบบออนไลน์ ร้านเกมคาเฟ่ โดยพิจารณาจากต้นแบบในการทำงานของจังหวัดเชียงราย

**ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์**

ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้แก่สังคมไทยกล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดธุรกิจใหม่ ๆ ขึ้นในสังคมไทยอันได้แก่ ธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ธุรกิจนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ ธุรกิจบริหารและดูแลระบบเกม ธุรกิจให้บริการ Server อันเป็นที่ตั้งของเกม ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ : สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต ธุรกิจค้าจัดจำหน่ายเกม ธุรกิจค้าปลีกเกม ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ธุรกิจประมูลและซื้อขายสินค้าในเกม ธุรกิจรับออกแบบและพัฒนาเกม ธุรกิจการเรียนการสอนออกแบบเกม ธุรกิจขนมหวานและลูกอม ธุรกิจของเล่น/ของสะสม และอาจจะเกิดธุรกิจแบบใหม่อื่น ๆ ตามมาอีก ซึ่งธุรกิจดังกล่าวได้สร้างรายได้ให้แก่ประเทศอย่างมหาศาล ซึ่งธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์กำลังจะกลายเป็นอุตสาหกรรมที่น่าจับตามองในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจเกมออนไลน์ ที่มีแนวโน้มอัตราการเจริญเติบโตอย่างมากในสังคมไทย ทำให้มีเกิดวงจรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ เกิดการขยายตัวของ E-commerce และเทคโนโลยีสารสนเทศไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต กระจายสู่ภูมิภาคต่าง ๆ ของสังคมมากขึ้น เกิดการจ้างงาน การกระจายรายได้ไปสู่อาชีพหรือธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อันเป็นผลต่อเศรษฐกิจโดยรวมของสังคมไทย

โดยมีคณะกรรมการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม ผู้แทนกระทรวงสาธารณสุข (กรมสุขภาพจิต) ผู้แทนสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ผู้แทนกรมสอบสวนคดีพิเศษ ผู้แทนของผู้ประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์จำนวนสามคน (มาตรา 15) คณะกรรมการดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่ในการเสนอแนะต่อรัฐมนตรีเพื่อวางนโยบายการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่อรัฐมนตรีเพื่อออกกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องหรือออกระเบียบหรือประกาศเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมาย ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ และกลั่นกรองการนำเข้าหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักรซึ่งเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์และวัสดุเกมอื่น จัดลำดับประเภทของเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ และหรือวัสดุเกม โดยคำนึงถึงอายุของผู้เล่นและเนื้อหาของเกม รวมทั้งการกำหนดช่วงเวลาสำหรับการเปิดให้เล่นหรือให้บริการเกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกม ที่เหมาะสมกับวัยวุฒิของผู้ใช้บริการ และกำหนดเวลาเปิด/ปิดสถานที่ให้บริการเฉพาะส่วนที่ให้บริการเกมออนไลน์และหรือเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งวัสดุเกมอื่นที่เกี่ยวข้อง (มาตรา 16)

จากการศึกษา ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ปัจจุบันนี้ในประเทศไทยยังไม่มีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงเกี่ยวกับการกระทำความผิดของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งในปัจจุบันนี้ทางภาครัฐทำได้เพียงให้แต่ละหน่วยงานที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ ช่วยกันรับผิดชอบในแต่ละปัญหาที่เกิดขึ้นและแตกต่างกันไป ถือเป็นประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด ที่ทางภาครัฐจะต้องเร่งจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาเพื่อรับผิดชอบการกระทำความผิดของธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง เพื่อไม่ให้เกิดปัญหากับผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกม และผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบันนี้และในอนาคตต่อไป

### ปัญหาเกี่ยวกับบทลงโทษ

จากการศึกษาจาก พ.ร.บ.ฉบับนี้ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ พ.ร.บ.ฉบับนี้มีโทษอาญารุนแรง แต่การบังคับใช้กฎหมายกลับกำหนดไว้ไม่ชัดเจน ระหว่าง ความผิดทางคอมพิวเตอร์กับความผิดทางอาญา แม้กฎหมาย จะให้ความคุ้มครองทางสิทธิเสรีภาพ แต่ กลับมีข้อยกเว้นโดยใช้ข้ออ้างความมั่นคง และเรื่องศีลธรรม ขณะที่กฎหมายต่างประเทศ จะมีข้อห้าม เพียงไม่ให้เผยแพร่ภาพลามกอนาจาร ดังนั้น จึงเห็นว่า กฎหมายที่บังคับใช้ เขียนเอาไว้กว้างเกินไป คำนิยามไม่ชัดเจน จนอาจเกิดปัญหาการตีความ ในอนาคต รัฐบาลอาจมีอำนาจขอข้อมูลจากผู้ดูแล เว็บไซต์ คล้ายกับประเทศจีนและสิงคโปร์ ซึ่งรัฐบาลสามารถควบคุม โครงสร้างอินเทอร์เน็ตได้อย่างเบ็ดเสร็จ จึงควรออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ เพื่อไม่ให้กระทบกับสิทธิส่วนบุคคลและข้อมูลส่วนตัว และที่สำคัญ การสั่งบล็อกเว็บไซต์ จะทำได้เมื่อมีคำสั่งศาล และรัฐมนตรีต้องรับทราบ แต่เนื่องจากทางภาครัฐขาดการประชาสัมพันธ์ จึงทำให้คนทั่วไปไม่เข้าใจโดยยืนยันว่า เว็บไซต์ที่จะถูกบล็อกได้ต่อเมื่อมีเนื้อหาเป็นความผิดต่อองค์พระประมุข การก่อการร้าย และขัดต่อศีลธรรมอันดี เช่นเรื่องภาพ ลามกอนาจาร นอกเหนือจากนี้ ไม่เข้าข่าย อีกทั้งกฎหมายยังมีบทลงโทษเจ้าพนักงานที่ใช้อำนาจหน้าที่โดยมิชอบอย่างเคร่งครัด แม้แต่ระดับอธิบดี ก็ไม่สามารถใช้อำนาจเกินขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ได้บังคับบัญชาได้หลักการของกฎหมายนี้ แต่จะต้องประกาศให้ชัดเจนว่า เจ้าพนักงานและเจ้าหน้าที่ที่จะทำหน้าที่ตรวจสอบเว็บไซต์ จะต้องมีความรับผิดชอบอย่างไร เพื่อป้องกัน ไม่ให้ผู้ประกอบการถูกใส่ร้ายผ่านอินเทอร์เน็ต การยึดอายัดคอมพิวเตอร์ไปตรวจสอบจะต้องมีขั้นตอนการตรวจสอบที่โปร่งใส ในส่วนของการจัดเก็บข้อมูล ต้องชัดเจน ว่า ให้จัดเก็บอย่างไร ไม่ให้เป็นภาระแก่ผู้ประกอบการมากเกินไป นอกจากนี้ ผู้ประกอบการควรรวมตัวกันจัดตั้งเป็นองค์กรดูแลตัวเอง เพื่อปกป้องผู้บริโภค ถ้าภาคเอกชนมีความเข้มแข็ง ภาครัฐก็จะถอย

ออกไปเอง ส่วนเรื่องการบล็อกเว็บไซต์ ขอให้มีการประกาศชัดเจน ว่าเว็บนี้ถูกบล็อกโดยคำสั่งศาล เพราะทำผิดเรื่องอะไร เชื่อว่า จะได้รับความร่วมมืออย่างดี

### ปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันรูปแบบการติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล การทำธุรกิจต่าง ๆ ได้มีการพัฒนารูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง โดยอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถติดต่อได้อย่างรวดเร็ว ไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง สามารถพูดคุยกันได้ทั่วโลก รวมทั้งคนในสังคมทุกเพศทุกวัยสามารถใช้ได้โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นจากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นของโครงการ Pew Internet and American Life พบว่า เยาวชนอเมริกันอายุระหว่าง 12-17 ปี ร้อยละ 73 ใช้อินเทอร์เน็ตและเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตทำให้ชีวิตของพวกเขาดีขึ้น โดยส่วนใหญ่คิดว่าอินเทอร์เน็ตทำให้พวกเขาเป็นตัวของตัวเอง ได้เผชิญกับสิ่งแปลกใหม่ และพูดคุยในหัวข้อที่ไม่ค่อยจะได้สนทนากัน ทั้งยังได้ลองเปลี่ยนเป็นคนอื่นที่แตกต่างจากตัวเอง มีเด็กมากกว่าครึ่งที่ใช้ชื่อและที่อยู่อีเมลมากกว่าหนึ่งชื่อ ส่วนกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการเข้าชมเว็บเพื่อความบันเทิง รองลงมาคือค้นข้อมูลและมีเด็กกว่าครึ่งเปิดเข้าใช้บริการรับ-ส่งอีเมลทุกครั้งที่ต้องเว็บ โดยใช้เวลาระหว่างครึ่งชั่วโมงถึงหนึ่งชั่วโมงในการส่งข้อความ แต่ก็มีเด็กบางกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาคู่ เมื่อพวกเขาเริ่มก้าวเข้าสู่วัยรุ่น โดยวัยรุ่นชายมากกว่าร้อยละ 25 เคยนัดพบกับสาวผ่านทางอีเมล และวัยรุ่นหญิงร้อยละ 13 ใช้บริการออนไลน์เพื่อบอกเลิกคบกับเพื่อนต่างเพศ

สำหรับสังคมไทย จากการสำรวจจำนวนและลักษณะของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2544 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ที่ได้สำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ที่บ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา สถานบริการ อินเทอร์เน็ต ผลการสำรวจพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีอายุตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป มีทั้งสิ้น 3.5 ล้านคน เป็นผู้หญิงประมาณ 1.8 ล้านคน ผู้ชายประมาณ 1.7 ล้านคน และพบว่า 1 ใน 3 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยในกลุ่มอายุระหว่าง 15-29 ปี ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหญิงมีสัดส่วนสูงกว่าชายแต่ในทางตรงกันข้าม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุน้อยกว่าคือ 11-14 ปี และกลุ่มอายุ 30 ปีขึ้นไป กลับพบว่า เพศชายมีสัดส่วนมากกว่าเพศหญิง แสดงว่าเพศชายใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุน้อย และในกลุ่มอายุ 30 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นวัยทำงาน เพศชายมีโอกาสหรือสนใจใช้เน็ตมากกว่าเพศหญิง และส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งมี ร้อยละ 34 โดยสถานภาพการทำงานของผู้ใช้เน็ตส่วนใหญ่เป็นผู้มีงานทำแล้ว

นอกจากนี้ผลการสำรวจของบริษัทเอซีนิล เสิ่น (ประเทศไทย) จำกัด ที่ได้สำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,000 คน ที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และเขตเมืองแต่ละจังหวัด เมื่อเดือนพฤษภาคม 2544 ก็มีลักษณะสอดคล้องกัน โดยผลการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 20 มีการใช้อินเตอร์เน็ตในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาโดยในกลุ่มอายุระหว่าง 15-20 ปี เป็นผู้ใช้อินเตอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 53 โดยร้อยละ 43 เป็นการใช้อินเตอร์เน็ตอยู่ที่บ้าน ขณะที่อินเตอร์เน็ตคาเฟ่ อยู่อันดับ 2 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 34 โดยบริษัท เอซีนิล เสิ่น ระบุว่าปัจจุบันอินเตอร์เน็ตคาเฟ่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นมากโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น

นอกจากการแพร่ระบาดของอินเตอร์เน็ตแล้วเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่เกลื่อนกลาดในสังคมก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กและวัยรุ่น โดยปัจจุบันมีเกมหลายชนิดหลายประเภทให้เด็กเล่น ซึ่งเด็กอาจเลือกเล่นได้หลายทาง เช่น วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ (ทั้งแบบออนไลน์และไม่ออนไลน์) ตู้เกม โดยเกมที่มีความนิยมมักเป็นเกมที่ใช้ความรุนแรงและมุ่งมั่นที่จะเอาชนะ เช่น counter strike ซึ่งเป็นเกมต่อสู้ โดยมากจะนิยมเล่นตามร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ หรือร้านเกมห้องแถว ซึ่งร้านเหล่านี้มีการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วง 2 ปี ที่ผ่านมา โดยจากการสำรวจ บรรดาเจ้าหน้าที่ให้บริการเกมต่าง ๆ พบว่าร้านเกมห้องแถวในกรุงเทพมหานครมีประมาณ 1,500 แห่ง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นร้านเกมที่มีเครื่องเล่นเกมที่ผิดกฎหมายโดยมีทั้งเครื่องเล่นเกมเถื่อน และเครื่องเล่นเกมลามกอนาจาร จากการเปิดเผยของสมาคมไทยธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์บันเทิงพบว่า ปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของเครื่องเล่นเกมดังกล่าวประมาณ 10,000 เครื่อง โดยเป็นเครื่องที่ลักลอบนำเข้า ซึ่งถ้าปฏิบัติตามกฎหมายจะต้องมีการเสียภาษีอากรขาเข้า และผ่านการตรวจพิจารณาจากเจ้าพนักงานของกองทะเบียนสำนักงานตำรวจแห่งชาติ โดยปัจจุบันเครื่องเล่นเกมที่ถูกต้องตามกฎหมายมีประมาณ 5,000 เครื่องเท่านั้น

จากการแพร่ระบาดของอินเตอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ที่นับวันจะขยายเข้าสู่ชุมชนและสังคมในระดับต่าง ๆ มากขึ้น รวมทั้งการเข้าถึงบริการเหล่านี้ก็สามารถทำได้ง่าย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ที่ได้เรียนรู้และรับรู้ในสิ่งที่ดี ๆ และเห็นรายการแสดงพฤติกรรมตามเว็บไม่พึงประสงค์ หรือการแสดงความก้าวร้าว รุนแรงต่อสมาชิกในสังคมและครอบครัวเป็นเรื่องปกติ

ในปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาที่พบบ่อย เป็นปัญหาสังคมที่รัฐบาลก็ให้ความสนใจและเข้ามาช่วยแก้ปัญหา โดยขอความร่วมมือจากบริษัทผู้ดำเนินการเกมคอมพิวเตอร์ให้ปิดเครื่องหลัง 4 ทุ่ม ซึ่งจะช่วยลดปัญหาได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น ลักษณะของเด็กติดเกมที่ควรต้องแก้ไขคือ



- ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวันเพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน

- หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่น จะต่อต้านหรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึงขั้นก้าวร้าว

- การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

- บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) คือ ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

วิธีแก้ไขซึ่งชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยแนะนำคือ

หากในบ้านยังไม่มีกฎหรือกติกาการเล่น พ่อแม่ต้องวางกติกาโดยพูดคุยกับเด็ก เพื่อกำหนดกติกากันล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกม

- พ่อแม่ควรมีเวลาอยู่กับเด็กมากขึ้น พาออกนอกบ้านเพื่อไปทำกิจกรรมที่เด็กชอบ (ยกเว้นการไปเล่นเกมนอกบ้าน) เนื่องจากเด็กส่วนหนึ่งคิดเกมเพราะความเหงา เบื่อไม่มีอะไรสนุก ๆ ทำ

- พ่อแม่ควรรักษาสัมพันธภาพที่ดีกับเด็ก หลีกเลี่ยงการบอ้ย ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือถ้อยคำรุนแรง แสดงความเห็นใจ เข้าใจว่าเด็กไม่สามารถควบคุมตัวเอง หรือตัดขาดจากเกมได้จริง ๆ

- พ่อแม่และผู้ใหญ่ทุกคนในบ้านต้องร่วมมือกันในการแก้ปัญหา โดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระหรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง

- สร้างเครือข่ายผู้ปกครองที่มีเด็กติดเกมเหมือน ๆ กันหลาย ๆ ครอบครัว แล้วผลัดกันนำเด็กทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด เช่น Camping, field trip, Walk rally ฯลฯ

จัดตั้งกลุ่มย่อย ๆ เช่น Sport club, Adventure club เป็นต้น

- ในรายที่ติดมากจริง ๆ และเด็กต่อต้านรุนแรงที่จะเลิก ในระยะแรกพ่อแม่อาจเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก ทำความรู้จักกับเกมที่เด็กชอบเล่น หากเห็นว่าเป็นเกมที่ไม่เหมาะสม หรือเกมที่ใช้ความรุนแรงพยายามเบี่ยงเบนให้เด็กมาสนใจเกมอื่นที่พ่อแม่มีส่วนดี ดึงเอาส่วนดีของเกมมาสอนเด็ก เช่น เกมสร้างเมือง หรือ Strategic game ต่าง ๆ เมื่อสัมพันธภาพกับเด็กเริ่มดีขึ้น พ่อแม่จึงค่อย ๆ ดึงเด็กให้มาสนใจในกิจกรรมอื่นที่ละเล็กทีละน้อย

- หากทำทุกวิธีข้างต้นแล้วไม่ได้ผล หรือในกรณีที่สงสัยว่าเด็กอาจมีปัญหาทางจิตใจ หรือโรคทางจิตเวช เช่น ภาวะซึมเศร้า หรือสมาธิสั้น ควรส่งเด็กเพื่อรับการวินิจฉัย และบำบัดรักษาจากจิตแพทย์ หรือจิตแพทย์เด็ก

ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์และเว็บไซต์ไม่เพียงประสงค์นั้น ในอันดับแรกคือการใช้คอมพิวเตอร์นาน ๆ ทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน หรือที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งการใช้คอมพิวเตอร์นาน ๆ ทั้งในเรื่องของการท่องเว็บต่าง ๆ และการนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ย่อมส่งผลกระทบต่อทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และ สังคม โดยผลกระทบทางด้านร่างกายนั้นทำให้เกิดอาการปวดเนื่องจากการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ในท่าเดิมอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ และอวัยวะอื่น ๆ ที่อยู่ในท่าทางอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นเวลานาน รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับทางด้านสายตา เช่น ตาแดง ตาแห้ง และเคืองตา น้ำตาไหล สายตาสีเทาไม่ชัดแม้ว่าปัจจุบันคอมพิวเตอร์จะมีการพัฒนาคุณภาพจอแล้ว แต่ถ้าใช้นาน ๆ อาการเหล่านี้ก็อาจเกิดขึ้นได้ ในสหรัฐอเมริกาผู้ใหญ่ที่ใช้คอมพิวเตอร์ประมาณ 90 ล้านคน มีผู้ที่มีอาการเกี่ยวกับสายตาประมาณ 60 ล้านคน และมีผู้ป่วยรายใหม่ 1 ล้านคนต่อปี การทำงานหน้าจคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันเป็นความเสี่ยงต่อการเกิดโรคเกี่ยวกับตา และส่งผลต่อการเสื่อมประสิทธิภาพในการทำงานด้วย นอกจากนี้แล้ว ยังอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา รับประทานอาหารสำเร็จรูปที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และไม่ได้ออกกำลังกาย เป็นต้น

ส่วนผลกระทบต่อสุขภาพด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมนั้น ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะพบเห็นบ่อยขึ้นทั้งนี้เพราะอินเทอร์เน็ตและเกมได้กลายเป็นสื่อที่สำคัญในการดำเนินชีวิตของคน การเลียนแบบสื่อโฆษณาในการเยี่ยมชมเว็บต่าง ๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดการกระทำต่าง ๆ และบางครั้งทำให้เกิดการคล้อยตามได้ สิ่งที่น่ากลัวคือเมื่อเด็กเล่นเกมที่มีความรุนแรง และใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจแก้ปัญหา ถ้าในชีวิตจริงเด็กกระทำในลักษณะนั้นอาจส่งผลกระทบต่ออันตรายได้ ภาพของเด็กนักเรียนในสหรัฐอเมริกาใช้อาวุธสงครามยิงเข้าเอนักเรียนด้วยกัน ทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์กันมากมายว่า ความก้าวร้าวในเด็กที่ก่อเหตุนี้มาจากสาเหตุใด หลายคนเชื่อว่าสื่อที่เต็มไปด้วยความรุนแรงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการคิดและตัดสินใจของเด็ก นอกจากนี้ภาพความรุนแรงในบทภาพยนตร์โทรทัศน์ในอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์นับว่ามีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความรุนแรงในเด็กได้

ส่วนบทบาทของเว็บไซต์ไม่เพียงประสงค์ที่มีภาพลามก อนาจาร และการร่วมเพศนั้น อาจทำให้เกิดทัศนคติที่ไม่เหมาะสมในเรื่องเพศ การเลียนแบบการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม และอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้ แม้ว่าในเว็บไซต์ต่าง ๆ จะมีคำเตือนว่า “สำหรับผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป”

แต่ความเป็นจริงแล้ว คำเตือนเช่นนี้นอกจากจะไม่ได้ผลแล้ว ยังอาจเป็นการทำทนายเยาวชนให้เข้าชมอีกด้วย

นอกจากนั้น การเสพติดอินเทอร์เน็ตก็กลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่สำหรับคนในโลกยุคปัจจุบัน Dr.Greefield DN จาก The center for Internet studies virtual addiction.com ได้สำรวจผู้ที่เข้าเว็บไซต์ข่าวของ ABCnews.com จำนวน 18,000 คน พบว่า ร้อยละ 6 เข้าข่ายเสพติด อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 46 ใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ดี และอาจก่อผลเสียประมาณร้อยละ 29 ใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อต้องการหลบหนีจากอารมณ์หงุดหงิด อารมณ์เสียต่าง ๆ Young K และ คณะ ได้ให้ความหมายของการเสพติดอินเทอร์เน็ตว่าเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตที่สัมพันธ์กับการเสียการทำงานที่ ทางสังคม จิตใจ และอารมณ์ของตนเอง นอกจากนั้นแล้ว Young K และคณะ ยังได้จำแนกการเสพติดอินเทอร์เน็ตตามปัญหาที่พบบ่อยเป็น 5 ประการคือ

Cybersexual addiction ได้แก่ การเข้าชมเว็บไซต์เชิงกามารมณ์ ดาวน์โหลดภาพลามกรวมถึงการพูดคุยผ่านอินเทอร์เน็ตในเชิงกามารมณ์ ซึ่งการกระทำเหล่านี้มีเป็นประจำ พร่ำหรือซ้ำซาก

Cyber-relationship addiction ได้แก่ การให้ความสำคัญแก่ความสัมพันธ์ทางเน็ตมากเกินไปและบางทีมากกว่าความสัมพันธ์ในชีวิตจริง เช่น กลุ่มคนที่ใช้ห้องสนทนาอยู่ตลอดเวลา (Chat rooms)

Net compulsion ได้แก่ การหมกมุ่นในการพนัน การซื้อขายทางอินเทอร์เน็ต

Information overload ได้แก่ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างไม่รู้จักพร

Computer addiction ได้แก่ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างหมกมุ่น

โดยอาการของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต คือ การเฝ้าครุ่นคิดถึงการใช้อินเทอร์เน็ตบ่อย ๆ เกิดความวิตกกังวลเมื่อต้องหยุดการใช้อินเทอร์เน็ต ปิดบังหรือโกหกคนใกล้ชิดเกี่ยวกับระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตที่แท้จริง และความสัมพันธ์หรือการทำงานที่ในชีวิตล้มเหลว

สำหรับประเทศไทย สถานการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตในการแสวงหาการมีเพศสัมพันธ์ ข้อมูลจากบทความเรื่อง “ฟรีเซ็กซ์ โชนบนอินเทอร์เน็ต-เสรีภาพหรือความเสื่อมบนยุคสมัย” วิเคราะห์การสนทนาทางอินเทอร์เน็ตในห้องสนทนาเกี่ยวกับเซ็กซ์ พบว่าร้อยละ 80-90 ทักทายในประโยคแรก ๆ ด้วยคำถาม “เรียนอยู่ไหน?” รวมอยู่ด้วยมีนักศึกษาชายจากวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งพยายามนัดเจอเพื่อมีเพศสัมพันธ์ เนื่องจากไม่เคยมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงมาก่อน ไม่กล้าจีบเพื่อน และมีรุ่นพี่แนะนำให้มาลองชวนเพื่อนผู้หญิงในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ตนี้ และยังยกกรณีตัวอย่างของชายคนหนึ่งมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาเพื่อน ซึ่งกล่าวถึงการหา

นอนเช่นนี้ว่า บางคนไม่ต้องไปเสียเงินเที่ยวผู้ให้บริการเลย จะเสียก็แต่ค่าโทรศัพท์ที่ใช้ อินเทอร์เน็ตเท่านั้น และกรณีการนัดหมาย เช่น นัดรับประทานอาหาร นัดไปเที่ยว และไปเช่าห้อง โรงแรมมีเพศสัมพันธ์กัน แล้วไม่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องใด ๆ ชายคนนั้นเชื่อว่าหญิงที่เข้ามาใน อินเทอร์เน็ตที่ห้องสนทนาเกี่ยวกับเรื่องเซ็กซ์นั้นต้องการปลดปล่อยความต้องการทางเพศ จึง สามารถชักชวนได้ง่าย และพร้อมที่จะมีเพศสัมพันธ์ด้วยกันเมื่อมี โอกาส จากที่กล่าวมาชี้ให้เห็นถึง ปัญหาและผลกระทบของการแพร่ระบาดของอินเทอร์เน็ต และเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งนับวันจะมีความ รุนแรงมากขึ้นรวมถึงได้ขยายเข้าสู่กลุ่มเด็กและวัยรุ่นในสังคม และชุมชนต่าง ๆ มากขึ้น

การรักษา และวิธีการจัดการกับปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ก่อนที่จะให้การ รักษาหรือแก้ไขปัญหาผู้ที่มีปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตนั้น ต้องประเมินก่อนว่าบุคคล นั้นรับรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตของตนเองอย่างไร ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่รับรู้ว่าการใช้ของตนเองผิดปกติ กับอีกกลุ่มที่ไม่ได้ตระหนักว่าเป็นปัญหา

สำหรับกลุ่มที่รับรู้ว่าการใช้ของตนเองผิดปกติ และทำให้เกิดผลกระทบต่าง ๆ Greenfield ได้เสนอแนะวิธีการจัดการกับปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ด้วยตนเองไว้ดังนี้

กำหนดวันที่หยุดใช้คอมพิวเตอร์ (Computer-free day) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทุกวันเหมือน เช่นเคย บังคับตนเองให้ปิดเครื่องและพูดว่าลาก่อนเริ่มใช้วิธีนี้ทีละเล็กทีละน้อย โดยขยายเวลา ออกไปให้มากขึ้น และกำหนดวันขึ้นมาเพื่อที่จะหยุดใช้ เพื่อฝึกหัดระบบประสาท ให้ตระหนักว่า สามารถทนต่อการไม่ใช้ได้ หากิจกรรมอื่น หรือสิ่งที่ชอบนอกเหนือจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งควรเป็น กิจกรรมที่สามารถทำร่วมกับคู่สมรส เพื่อน หรือบุคคลอื่นได้ บังคับตนเองและลองทำสิ่งใหม่ ต้อง ไม่พูดหรือคิดว่าตนเองไม่สามารถทำได้ ออกกำลังกายเป็นประจำจนเป็นนิสัยการออกกำลังกาย นอกจากจะก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย เช่น เกิดความสนุกสนาน สุขภาพอนามัยสมบูรณ์แข็งแรง อายุยืนยาว ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันดีขึ้น และเสริมสร้างคุณค่าในตนเองได้แล้ว ยังมี งานวิจัยยืนยันว่าช่วยในการรักษาพฤติกรรมติดสิ่งต่าง ๆ ได้อีกด้วยและพูดคุยกับเพื่อนและ ครอบครัวเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้น เล่าถึงความวิตกกังวลของการใช้ที่ผิดปกติความรู้สึกละอาย การต้อง เก็บเป็นความลับ และการแยกตัว ซึ่งอาจนำมาสู่ปัญหา บอกคนอื่นให้ช่วยเหลือและส่งเสริม กระบวนการเลิก และการใช้เวลากับคอมพิวเตอร์ให้น้อยที่สุด ทำโดยการตั้งนาฬิกาไว้หน้า คอมพิวเตอร์ จะช่วยให้ผู้ที่ติดตระหนักถึงเวลาที่ใช้จริง ว่าใช้ไปนานเท่าไร และจะไม่สามารถ ปฏิเสธเวลาที่ใช้มากเกินไปได้ ส่วนการใช้กลุ่มช่วยเหลือกันเอง อยากรู้ก็ตามกลุ่มช่วยเหลือเหล่านี้ เหมาะสำหรับ กลุ่มติดสุรา ติดยา ติดการพนันมากกว่า เพราะกลุ่มช่วยเหลือส่วนใหญ่จะใช้ อินเทอร์เน็ตในห้องสนทนา ก็จะไม่สามารถทำให้ผู้ติดเลิกใช้อินเทอร์เน็ตได้ และการพัฒนา

สัมพันธภาพใหม่ และหาเพื่อนใหม่ การมีเพื่อนใหม่จะเป็นการที่ทำให้เกิดความพึงพอใจภายใน และมีประสบการณ์ที่ดีในชีวิต แม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นเทคโนโลยีที่กระตุ้นให้เกิดการติดต่อสื่อสารแต่ไม่ได้ก่อให้เกิดความผูกพันทางอารมณ์กับบุคคล และการสื่อสารจำกัดอยู่เพียงคนเดียวลำพัง จึงทำให้เกิดการแยกตัวจากสังคมเกี่ยวกับปริญญานักจิตวิทยาหรือเข้ารับการศึกษา ด้วยจิตบำบัด ในกรณีที่ไม่สามารถหาวิธีการแก้ไขด้วยตนเองได้ หรือมีปัญหาอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น มีความวิตกกังวล ซึมเศร้า นอนไม่หลับ กลัวการเข้าสังคม สมาธิสั้น เป็นต้น สำหรับกลุ่มที่ไม่ได้ตระหนักว่าการใช้ของตนเองเป็นปัญหา ก็มักจะไม่ค่อยใส่ใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นและอาจจะสร้างความเดือดร้อนกับข้องใจให้กับคนในครอบครัว ที่ทำงาน หรือคนรอบข้าง จนคนที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะในครอบครัวทนไม่ไหว โดยที่ผู้นั้นจะใช้เวลาเกือบทั้งหมดอยู่กับคอมพิวเตอร์ และจะหงุดหงิดกระวนกระวาย ก้าวร้าว อารมณ์เสียเมื่อไม่ได้ใช้คล้ายคนขาดยา สัมพันธภาพกับบุคคลอื่น หน้าที่การงานบกพร่อง จนคนในครอบครัวหรือคนที่เกี่ยวข้องอาจต้องมาพบนักจิตวิทยา หรือจิตแพทย์เพื่อขอคำปรึกษา

การรักษาในกลุ่มนี้จะใช้วิธีการเหมือนกับผู้ที่ติดบุหรี่ สุรา หรือยาเสพติด ซึ่งการจัดการกับปัญหานี้ต่างจากกลุ่มแรกที่เรื่องการรับรู้ ฉะนั้นประเด็นสำคัญจะต้องทำให้ผู้ที่ติดสามารถตระหนักหรือรับรู้ว่าจะขณะนี้เขากำลังมีปัญหาเกิดขึ้น ซึ่งปัญหานี้สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน วิธีการจัดการกับปัญหาจะใช้วิธี Behaviour-Cognitive approach ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดที่ว่า ความคิดเป็นตัวก่อให้เกิดพฤติกรรม วิธีนี้ผู้รักษาจะช่วยให้ผู้ติดสร้างความคิดใหม่ (Restructure) โดยช่วยให้ผู้ติดตระหนักว่าความคิด และอารมณ์ เป็นสาเหตุที่ทำให้เขาใช้คอมพิวเตอร์ไม่เหมาะสม มากกว่าที่จะกล่าวหาหรือประณามว่าบุคคลนี้ติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

ขั้นแรกต้องพยายามทำให้ผู้ติดตระหนักว่าเขามีปัญหาจากการใช้คอมพิวเตอร์ที่ไม่ถูกต้อง โดยผู้รักษาชี้ให้เห็นถึงผลเสียของการใช้ที่มากเกินไป และต้องชี้ให้ผู้ติดเปลี่ยนแปลงความคิด บ่งชี้ระบุมุมมองที่อยู่ภายใต้ปัญหาการใช้ว่าเพราะอะไรจึงต้องหันมาใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และวางแผนร่วมกัน ในการควบคุมเวลาที่ใช้ โดยพยายามคิดถึงการใช้ และมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้ให้ลดลง หากมีการกลับไปใช้อีก ให้ผู้ติดระบุสาเหตุการกลับไปใช้ใหม่ว่ามีสาเหตุมาจากสิ่งใด และให้บันทึกสาเหตุและความรู้สึกโดยหลีกเลี่ยงการบันทึกด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้รักษาต้องคอยให้กำลังใจ และทำให้ผู้เข้ารับการรักษาเชื่อมั่นว่าเขาสามารถทำได้

การป้องกันการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

การป้องกันไม่ให้เกิดการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตนั้นประเด็นสำคัญอยู่ที่ว่า โรงเรียน ที่ทำงาน เจ้าของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ แม้แต่กระทั่งรัฐบาลต้องตระหนักว่าการใช้คอมพิวเตอร์

อินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนดาบสองคม ซึ่งหากใช้มากเกินไปอาจก่อให้เกิดการติด และเกิดปัญหาตามมาได้ ผู้ปกครองส่วนมากคิดว่าบุตรหลานใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับคอมพิวเตอร์ก็ดีกว่าไปมั่วสุมติดยาเสพติด จึงทำให้เยาวชนมั่วเมาดิจิทัลเทคโนโลยีและได้รับผลเสียจากเทคโนโลยีแทน เพราะการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนอกจากจะกระทบต่อการเรียน การงาน สัมพันธภาพกับบุคคลอื่นแล้ว อาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ตามมามากมาย เช่น การถูกล่อลวงทางเพศ การขายบริการทางเพศ การถูกฆาตกรรม ปล้น ฆ่า การเป็นหนี้เป็นสิน การเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง อารมณ์ซึมเศร้า และอาจถึงกับฆ่าตัวตายได้ เช่น กรณีที่มีวัยรุ่นหญิงวัย 17 ปีชาวมาเลเซียฆ่าตัวตาย โดยที่เธอเขียนจดหมายลาตายไว้ว่าเธอโกรธมารดาคนที่รายชื่อเพื่อนคุยทางอินเทอร์เน็ตของเธอหายไป ภายหลังจากที่มารดาเอาเครื่องคอมพิวเตอร์ไปซ่อม มารดาเล่าว่าเธอจะฆ่าตัวตายเมื่อมารดาตัดเดือนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป และจะตัดอินเทอร์เน็ต ฉะนั้นการป้องกันการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย ดังนี้

ครอบครัว เป็นสิ่งแวดล้อมแรกที่มีอิทธิพลต่อเด็กและสามารถป้องกันไม่ให้เด็กติดคอมพิวเตอร์ได้โดย

- ให้ความกับบุตรหลาน โดยการพูดคุยซักถามเรื่องราวต่าง ๆ มีช่วงเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพราะการที่เด็กติดเกมนั้น มีสาเหตุมาจากเด็กเหงามีปัญหา เบื่อไม่รู้จะทำอะไร สำหรับผู้ปกครองที่ไม่สามารถให้เวลาได้เต็มที่ อาจมีการรวมตัวกับครอบครัวของเพื่อนบุตรหลาน โดยแบ่งกันว่าในสัปดาห์นี้เด็กควรที่จะรวมอยู่ที่ครอบครัวใด และช่วยกันจัดกิจกรรมที่เด็กชอบให้ทำร่วมกัน เช่น การเล่นกีฬา การท่องเที่ยว การเข้าค่ายเป็นต้น หรือจัดหากิจกรรมอื่น ที่เด็กชอบ นอกเหนือจากเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมนั้นควรทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ สนุกเพลิดเพลิน

- ประเมินปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพของบุตรหลานกับเพื่อนหรือบุคคลอื่น  
- ประเมินกิจกรรมที่เด็กทำในแต่ละวันสอนให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาระหว่าง การเรียน เพื่อน ครอบครัว และเวลาส่วนตัวให้เหมาะสม

- หาความรู้อย่างง่าย ๆ เกี่ยวกับโปรแกรมต่าง ๆ ที่เด็กใช้ เช่น วินโดว์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น เพื่อที่จะได้ทราบว่าเด็กกำลังทำงานหรือเล่นเกมอยู่ และคอยสอดส่องดูแลเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ (Web site) เกมที่เด็กเล่นเป็นประจำ

- มีส่วนในการช่วยเลือกเกม หรือแม้กระทั่งร่วมเล่น เพื่อสอดแทรกจริยธรรม คุณธรรม ซึ่ให้เห็นข้อดี ข้อเสียของเกม ที่สำคัญเป็นการใช้เวลาว่างร่วมกันกับเด็ก

- กำหนดเวลาในการใช้แต่ละครั้ง ให้ชัดเจน พูดคุยเกี่ยวกับการใช้ที่มากเกินไป ซึ่ให้เห็นผลเสียของการใช้ที่มากเกินไป

- ประเมินสัญญาณอันตรายที่บ่งชี้ว่าเด็กเริ่มมีปัญหา เช่น เด็กเริ่มแยกตัว ไม่สูงส่งกับใคร พุดคุยลดลง ตื่นสาย ปลุกยาก ผลการเรียนลดลง กลุ่มเพื่อนเปลี่ยนไป มีเพื่อนกลุ่มใหม่ ให้เงินมาก ผิดปกติเมื่อประเมินแล้วพบว่าสาเหตุของปัญหาเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป ให้ร่วมมือกันภายในครอบครัวก่อน พุดคุยกับเด็กทำการตกลงกันเกี่ยวกับการควบคุมตนเอง เวลาที่ใช้ว่าควรใช้นานเท่าไร วันใด ที่สามารถใช้ได้ ซึ่งผู้ปกครองต้องยืดหยุ่น ใจเย็นไม่โกรธ มีสติ ไม่คิดอินเทอร์เน็ตทันที ใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และถ้าไม่สามารถแก้ไขได้ให้ขอคำปรึกษาจากจิตแพทย์ หรือบุคลากรทางการแพทย์และพยาบาลเพื่อรับการช่วยเหลือ

- เปิดใจรับฟัง เป็นมิตร รู้เขารู้เรา แนะนำช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาเมื่อเด็กมีปัญหา โรงเรียน ควรมีมาตรการในการป้องกันการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตของเด็กนักเรียน โดยเริ่มจากครูประจำชั้น หรือครูผู้สอนแต่ละรายวิชาสอดส่องเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียน เมื่อพบว่านักเรียนมีปัญหาทางการเรียน เช่น การนอนหลับในห้องเรียน การเรียนตกต่ำ การจับกลุ่มพุดคุยเกี่ยวกับเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ การขาดเรียนในชั่วโมงเรียน ควรมีการพุดคุยกับนักเรียนเพื่อประเมินสาเหตุว่าเกิดมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ที่มากเกินไปหรือไม่ และแจ้งให้ทางครอบครัวทราบเพื่อที่จะได้วางแผนร่วมกันในการแก้ไข และมาตรการที่สำคัญคือ การห้ามเด็กเล่นเกมออนไลน์ต่าง ๆ ให้ใช้คอมพิวเตอร์เฉพาะกิจกรรมการเรียนการสอนเท่านั้น

การสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน หัวใจสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการจัดการปัญหาเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ ก็คือ การสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัว

1) การจัดทำมาตรการทางนโยบายในการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันเกมคอมพิวเตอร์

2) การเสริมสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์

3) การเสริมสร้างและพัฒนาเครือข่ายเฝ้าระวังเกมคอมพิวเตอร์ในภาคเด็ก เยาวชน ครอบครัว

ประการที่ 1 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมหารือร่วมกับ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เครือข่ายภาคประชาชน เช่น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตพัฒนาประเทศไทยในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับ เด็ก เยาวชน ครอบครัว และ ชุมชน

ประการที่ 2 เสนอให้หารือร่วมกับกระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ ในการดำเนินการร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการสนับสนุนการสร้างกิจกรรมต้นแบบส่งเสริมการใช้งานไอซีทีในเชิงสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เยาวชนและชุมชน โดยเน้นให้เด็ก เยาวชนทำงานร่วมกับโรงเรียน และชุมชนในการสื่อสารความรู้ของชุมชน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในร้านเกมคาเฟ่เป็นเครื่องมือในการทำงาน

ประการที่ 3 เสนอให้ถอดประสบการณ์การความรู้ (Knowledge management) จัดทำโครงการในรูปของหลักสูตรในการใช้งานไอซีทีเพื่อการพัฒนาสังคมไทย

การพัฒนาพื้นที่ในการบริโภคเกมให้ปลอดภัยสร้างสรรค์

การจัดทำมาตรการในการส่งเสริมให้เกิดร้านเกมคาเฟ่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นที่หลักในการเล่นของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ เท่ากับเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการบังคับใช้การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ โดยเน้นกระบวนการส่งเสริมการประกอบการ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหลัก

ร้านเกมคาเฟ่เป็นพื้นที่ในการบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ที่เด็กส่วนใหญ่เข้าไปใช้บริการ ดังนั้น การบังคับใช้เกี่ยวกับการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าไปดำเนินการพัฒนาเชิงบวกให้กับร้านเกมคาเฟ่

1) พัฒนาร้านเกมคาเฟ่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2) ส่งเสริมการประกอบการเพื่อให้ร้านเกมคาเฟ่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นพื้นที่ “ปลอดภัย” (เป็นการประกอบการที่ถูกต้องตามกฎหมาย และ “สร้างสรรค์” (เป็นการประกอบการที่รับผิดชอบต่อสังคม) ที่มีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการกำกับดูแล และ ส่งเสริมในรูปของคณะกรรมการชุมชน

ประการที่ 1 เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรม หารือร่วมกับ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สถาบันการศึกษา สภาเยาวชนในแต่ละจังหวัด เครือข่ายผู้ประกอบการ เพื่อกำหนดพื้นที่นำร่องในการทำงานและดำเนินการจัดดำเนินการต้นแบบของคณะกรรมการชุมชนที่มีหน้าที่ในการพัฒนาร้านเกมคาเฟ่โดยมีการรับรองสถานะตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง



ประการที่ 2 เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรม จัดทำต้นแบบการสนับสนุนการประกอบธุรกิจร้านเกมคาเฟ่ที่เป็นรูปธรรม โดยหารือร่วมกับ บริษัทไมโครซอฟท์ ประเทศไทย จำกัด ในการสนับสนุนด้านซอฟต์แวร์ หารือร่วมกับ ธนาคารออมสินในการให้กู้ยืมเงินดอกเบี้ยราคาถูก หารือร่วมกับ การไฟฟ้าแห่งประเทศไทยในการลดราคาค่าไฟให้กับร้านที่เข้าร่วมโครงการ

ประการที่ 3 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรม ดำเนินการในพื้นที่นำร่องในการพัฒนาต้นแบบร้านเกมคาเฟ่ปลอดภัยสร้างสรรค์

ประการที่ 4 เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรม หารือร่วมกับ ภาควิชาการในพื้นที่นำร่องในการจัดทำต้นแบบหลักสูตรในการอบรมความรู้ให้กับผู้ประกอบการร้านเกมคาเฟ่ ทั้งในส่วนของกฎหมาย เทคโนโลยี และแผนธุรกิจ

ประการที่ 5 เสนอให้กระทรวงวัฒนธรรมหารือร่วมกับกระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ ในการดำเนินการร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการสนับสนุนการสร้างกิจกรรมต้นแบบส่งเสริมการใช้งานไอซีทีในเชิงสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เยาวชนและชุมชน โดยเน้นให้เด็ก เยาวชนทำงานร่วมกับโรงเรียน และชุมชนในการสื่อสารความรู้ของชุมชน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในร้านเกมคาเฟ่เป็นเครื่องมือในการทำงาน