สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... **I**

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... **III**

กิตติกรรมประกาศ ..... **V**

สารบัญ ..... **VI**

สารบัญตาราง ..... **X**

สารบัญภาพประกอบ ..... **XI**

บทที่

1 บทนำ **1**

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา 7

1.3 สมมติฐานของการศึกษา 7

1.4 วิธีดำเนินการศึกษา 8

1.5 ขอบเขตของการศึกษา 8

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 8

2 ความทั่วไปและแนวคิดเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม **9**

2.1 ลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์ 9

2.1.1 ความหมายของคำว่า “เกมออนไลน์” 9

2.1.2 วิวัฒนาการของเกมออนไลน์ 10

2.1.3 ประเภทของเกม 12

2.1.4 ลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่ม 18

2.1.4.1 วิวัฒนาการของระบบกล่องสุ่ม 18

2.1.4.2 ลักษณะของระบบกล่องสุ่ม 21

บทที่ **หน้า**

2.1.4.3 ประเภทของระบบกล่องสุ่ม 26
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ 28
2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มกับการพนัน 28
2.2.2 หลักการเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน 32
2.2.2.1 ความหมายของคำว่า “เด็กและเยาวชน” 32
2.2.2.2 แนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชน 34
2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน 36
2.2.3.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of imitation) 36
2.2.3.2 ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง (Theory of Differential Association) 37
2.2.3.3 ทฤษฎีกลุ่มชักนำ (Reference Group Theory) 40
2.3 หลักกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ 40
2.3.1 หลักสากลในการคุ้มครองและรับรองสิทธิเด็กและเยาวชน 41
2.3.1.1 ปฏิญญาแห่งกรุงเจนีวา ค.ศ. 1924 (Declaration of Geneva 1924) 41
2.3.1.2 กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations) 42
2.3.1.3 ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) 44
2.3.1.4 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) 45
2.4 อิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อเด็กและเยาวชน 49

3 กฎหมายไทยและมาตรการของต่างประเทศเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม 54
3.1 กฎหมายของประเทศไทยเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน 54
3.1.1 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 54
3.1.2 พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 56

บทที่ **หน้า**

3.2 มาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม 57
3.2.1 พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 58
3.2.2 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีทัศน์ พ.ศ.2551 62
3.2.2.1 คำนิยามของคำว่า “วีดิทัศน์” 63
3.2.2.2 หน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการกำกับและควบคุมเกม 63
3.2.2.3 มาตรการทางกฎหมายในการกำกับและควบคุมเกม 67
3.3 มาตรการที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มในต่างประเทศ 74
3.3.1 ประเทศเนเธอร์แลนด์ 74
3.3.2 ประเทศญี่ปุ่น 79
3.3.3 สหพันธรัฐเยอรมนี 85

4 วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 94
4.1 วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 94
4.1.1 คำนิยามของคำว่า “เกม” 95
4.1.2 คำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” 98
4.2 วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 100
4.2.1 มาตรการในการควบคุมเกมทั่วไป 105
4.2.2 มาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม 108

5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 112
5.1 บทสรุป 112
5.2 ข้อเสนอแนะ 116

หน้า

บรรณานุกรม **120**

ประวัติผู้ศึกษา **129**

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

2.1 ตารางสรุปลักษณะของระบบกล่องสุ่ม 25
2.2 ตารางประเภทของระบบกล่องสุ่ม 27
3.1 ตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม ตามกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ 91

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ **หน้า**

ภาพที่ 1 รูปแบบการทำงานหลักของระบบกล่องสุ่ม 21
ภาพที่ 2 เงื่อนไขการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม 22
ภาพที่ 3 ตัวอย่างระบบกล่องสุ่มจากเกม 23