

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยมาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยและต่างประเทศ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปสู่การเสนอแนะในบทต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยได้วางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 บัญญัติว่า “ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์ด้วยก็ได้”

จากบทบัญญัติดังกล่าว วิเคราะห์ได้ว่าประเทศไทยไม่มีมาตรการใดกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอายุของผู้เล่นเกมไว้ ส่งผลให้มีการเข้าถึงการเล่นเกมออนไลน์จำนวนมาก โดยเฉพาะพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในอายุระหว่าง 6 - 18 ปี ทั้งนี้ โดยใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมากกว่าระดับความปลอดภัยที่แพทย์ได้ให้การแนะนำ และมีการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนติดนั้น จะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด ลักษณะดังกล่าวที่ได้ว่ากันมาในข้างต้นนั้น ล้วนแต่เป็นเหตุเกิดโทษและก่อให้เกิดความเสียหายทั้งต่อเด็กและเยาวชน หรืออาจเป็นผลร้ายเกิดปัญหาขึ้นกับสังคม

ดังกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นที่จังหวัดสงขลา ข้อมูลจากไทยรัฐออนไลน์¹ ลงวันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2563 ความว่า “ลูกชายวัยรุ่นคลั่งเกมประเภทใช้ความรุนแรง ชู ๆ ค้าวามีดปลายแหลมปรีเข้าหาแม่บังเกิดเกล้า ขณะนอนหลับสนิทบนเตียงกลางดึก จ้วงแทงไม่ยั้ง 12 แผล ร่างพรุน เลือดทะลักอากาการโคม่า หลังก่อเหตุมือมีดทรพีแผ่นหนีออกจากบ้าน ตำรวจและญาติระดมกำลังไล่ล่าหวั่นหนีไปฆ่าตัวตาย ขยายเหยพฤติกรรมหลานติดเกมจอมแวม ไม่ยอมเรียนหนังสือ ชอบเก็บตัวเงียบคนเดียวในห้องทั้งวัน ทั้งคืน” จากคดีดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า เกมส์เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดอาชกรรมและเป็นปัญหาของสังคม ยิ่งโดยเฉพาะวัยรุ่นหรือผู้ชายซึ่งถือว่าเป็นผู้ที่ถูกโน้มน้าวหรือชักจูงได้ง่าย และมีพฤติกรรมที่ไม่สามารถยับยั้งการเล่นของตนเองได้

นอกจากนั้น หากวิเคราะห์เกี่ยวกับเกมที่มีลักษณะรุนแรง ดังเช่นเกมที่มีการใช้ปืนยิงกัน ใช้มีดฟันแทง ใช้ระเบิดขว้างปาเพื่อให้เอาชนะฝ่ายศัตรู หรือเป็นเกมประเภทที่ต้องลอบสังหาร เพื่อให้ผ่านภารกิจ ซึ่งถือว่าเป็นเกมที่อันตราย และมีพฤติกรรมรุนแรง อาจส่งผลให้บุคคลผู้ที่มีวุฒิภาวะไม่เพียงพอลอกเลียนแบบกระทำตามลักษณะดังกล่าวในเกม หากผู้ชายเล่น ย่อมทำให้เกิดความรุนแรงและอาจเป็นภัยต่อสังคมได้ ดังนั้น การมีกฎหมายควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะการจำกัดอายุของผู้เล่นแต่ละเกม เป็นอีกกลไกหนึ่งที่ทำให้ลดปัญหาอาชญากรรมที่มาจากเกมได้

หากวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายต่างประเทศ เห็นได้ว่า สหรัฐอเมริกา ได้วางหลักกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองการเล่นเกมส์ออนไลน์ไว้ว่า

1) กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act: FEPA)

วิดีโอเกมส์ (Video game) คือ วัตถุอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) เพื่อไว้ใช้เก็บบันทึกข้อมูลหรือ เก็บคำสั่งต่าง ๆ
- (2) เพื่อไว้ใช้รับข้อมูลหรือคำสั่งต่าง ๆ ที่บุคคลได้สร้างขึ้น และ
- (3) มีไว้เพื่อประมวลผลข้อมูลหรือประมวลคำสั่งต่าง ๆ โดยเกมที่ถูกรังออกมา นั้น สามารถกระทำการโต้ตอบกับผู้เล่นได้ ซึ่งการแสดงผลการกระทำตอบโต้ นั้นจะกระทำผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทางเครื่องเล่นเกมส์ หรือทางเทคโนโลยีอื่นใดก็ตาม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถรับรู้การตอบโต้ นั้นได้

¹ ไทยรัฐออนไลน์. (2563). “ลูกบ้าเกม” สติแตกก่อคดีสลด แทงแม่ 12 แผล. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/south/1868571>. [2564, 8 เมษายน].

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัวนั้น ยังได้มีการให้คำนิยามของคำว่า ธุรกิจ “Business” ไว้ดังต่อไปนี้

(1) เป็นการดำเนินกิจการเกี่ยวกับการซื้อ การขาย การเช่า การให้เช่า เกี่ยวกับอุตสาหกรรมการผลิต การตลาดเป็นสำคัญ หรือ

(2) เป็นการเน้นการขายเกี่ยวกับการบริการ (Sale of services) ให้กับประชาชน

2) กฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act)

มาตรการทางกฎหมายของกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) ในการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน มีดังต่อไปนี้

(1) ห้ามมิให้ผู้ใดทำการจัดจำหน่าย การขาย การให้เช่าวิดีโอเกมส์ ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์ของการจัดระดับอายุหรือจัดเรตติ้ง (Rating label) อยู่บนแผ่นวิดีโอเกมส์นั้น และไม่มีบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกมส์นั้นด้วย โดยฉลากสัญลักษณ์ของการจัดอันดับอายุนั้นต้องมีที่มาจากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board)

(2) ผู้ประกอบการร้านขายวิดีโอเกมส์จะต้องมีส่วนร่วมในการส่งมอบวิดีโอเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกม นั้น โดยสถานที่ของร้านขายวิดีโอเกมส์ดังกล่าว จะต้องมีการแสดงข้อมูลให้ชัดเจนเกี่ยวกับระบบการจัดระดับอายุ (Rating) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ใว้อย่างแน่ชัด อย่างเช่น ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับสัญลักษณ์การจัดระดับอายุ ได้มีการอธิบายถึงกฎระเบียบการจัดระดับอายุ หรือเนื้อหาของการจัดระดับอายุ เป็นต้น ซึ่งการทำดังกล่าวนี้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมส์แก่ประชาชนทั่วไป

ห้ามมิให้มีการขาย หรือให้มีการเช่า วิดีโอเกมส์ให้แก่บุคคล ซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ซึ่งมีสัญลักษณ์คำว่า “Adults Only”

ห้ามมิให้มีการขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่ ที่มีสัญลักษณ์คำว่า “Mature” ให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี

ส่วนสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ได้มีการวางหลักกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ไว้ว่า

1. กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act) มาตรา 12 วางหลักไว้ว่า เมื่อเกมส์ได้ถูกผลิตออกจากบริษัทผู้ผลิตเกมส์สำเร็จแล้วพร้อมที่จะจำหน่ายออกไปได้ จะยังไม่สามารถถูกจัดจำหน่ายหรือได้รับการเผยแพร่เกมส์นั้น ได้ทันทีในประเทศเยอรมนี ถ้าหากเกมส์นั้นปราศจากการแสดงสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ ที่มีที่มาจาก การควบคุมกำกับดูแลจากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ

เด็ก (Children) คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี

เยาวชน (Adolescents) คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีขึ้นไปแต่ต่ำกว่า 18 ปี

2. กฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนี (The Basic Law for the Federal Republic of Germany)

ข้อ 5 เสรีภาพในการแสดงออกทางด้านศิลปะ และการแสดงออกทางด้านวิทยาศาสตร์

(1) บุคคลทุกคนนั้นล้วนมีสิทธิใด ๆ ก็ตาม ที่จะแสดงออกและมีสิทธิในการเผยแพร่ ความคิดเห็นของตนเอง ได้อย่างมีอิสระภาพและมีเสรีภาพไม่ว่าการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของ การพูดออกมา การเขียนอักษร และการวาดรูปภาพ และการแสดงออกนั้นจะปราศจากการขัดขวางการเข้าถึงเสรีภาพในการรายงานข่าวสารทางการออกอากาศ และทางภาพยนตร์ และรับประกันได้ว่าการแสดงออกนั้นจะไม่ถูกเซ็นเซอร์

(2) แต่สิทธิที่มีเหล่านี้จะต้องถูกข้อจำกัดตามบทบัญญัติของกฎหมายทั่วไป (General laws) ซึ่งเป็นไปตามบทบัญญัติของกฎหมายในการคุ้มครองป้องกันเด็กและเยาวชน

3. กฎหมายอาญาเยอรมนี

มาตรา 176 การล่วงละเมิดเด็ก

(4) ผู้ใดแสดงภาพลามกอนาจารเด็ก หรือแสดงสื่อสารสนเทศใดๆ ที่มีลักษณะการบันทึกภาพหรือเสียงที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร หรือมีคำพูดที่มีลักษณะลามกอนาจาร ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนถึง 5 ปี

มาตรา 176 (ก) การล่วงละเมิดเด็กที่มีความรุนแรง

(3) ผู้ใดที่กระทำความผิด ตามมาตรา 176 (4) โดยเป็นผู้ผลิตสื่อลามกอนาจาร หรือเป็นผู้มีส่วนร่วมในการผลิตสื่อลามกอนาจารดังกล่าว และสื่อเหล่านั้นยังได้รับการเผยแพร่ตาม มาตรา 184 ข (1) - (3) ต้องระวางโทษจำคุกไม่ต่ำกว่า 2 ปี

จากกฎหมายของต่างประเทศ วิเคราะห์ได้ว่าสหรัฐอเมริกาได้มีการควบคุมกำกับดูแล การเล่นเกมเพื่อป้องกันการเกิดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องจากสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ ให้อิสระภาพและเสรีภาพกับประชาชน ในการครอบครองอาวุธปืน ซึ่งหากเด็กและเยาวชนที่เล่นเกม ออนไลน์ที่มีลักษณะรุนแรง อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ จนทำให้ก่อเหตุรุนแรงขึ้นในสังคม ได้ และสหรัฐอเมริการยังมีระบบกฎหมายที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลเรื่องการเล่นเกมในช่วงวัยที่ เหมาะสมและมีการจัดเรตติ้งเพื่อให้สามารถควบคุมการเข้าถึงของเกมได้ สหรัฐอเมริกามีกฎหมาย เข้ามาควบคุมดังที่ได้วิเคราะห์มาแล้วข้างต้นนั้น

วิเคราะห์กฎหมายของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เนื่องจากเป็นประเทศที่มีความ เกร่งกรัดและมีความละเอียดทางด้านกฎหมายมาก ทำให้มีกฎหมายเข้ามาควบคุมกำกับดูแลในเรื่อง การเล่นเกม ดังนี้ กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act)

กฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนี (The Basic Law for the Federal Republic of Germany) และกฎหมายอาญาเยอรมนี

ดังนั้น จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น เห็นได้ว่าประเทศไทยมีการใช้เพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เข้ามาควบคุม โดยกฎหมายดังกล่าวนี้ไม่ได้มีความจำเพาะต่อการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ และยังไม่มีการกำหนดเรื่องอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ใด ๆ หรือมีข้อกำหนดเรื่องเรตติ้งเกมเหมือนในต่างประเทศ การเล่นเกมเป็นไปโดยอิสระเสรี ปราศจากการควบคุมกำกับดูแลใดๆ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างเหมาะสมตามวัยอันควร จึงมีความเห็นควรแก้กฎหมายเพิ่มเติมเกี่ยวกับอายุของผู้ที่เข้าถึงเกมออนไลน์ เหมือนดังเช่นแนวทางของการควบคุมการเล่นเกมอย่างเช่น ในสหรัฐอเมริกาและสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีและหลักกฎหมายที่ใช้ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างกรณีของทฤษฎีด้านนวัตกรรม เนื่องจากเกมออนไลน์นั้นมีการพัฒนาที่ค่อนข้างไว ตามยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อให้ตามทันเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอ จึงต้องมีการควบคุมเรื่องเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสม ไม่ให้เป็นต้นเหตุของการเกิดความเดือดร้อนต่อสังคมและเป็นภัยต่อบุคคลอื่น เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความปลอดภัยของสังคมในอนาคต

4.2 ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษาพบว่า กฎหมายของประเทศไทยได้มีการวางหลักกฎหมายไว้ โดยมีทางด้านคณะกรรมการที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58 บัญญัติว่า “วีดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา 53 หรือมาตรา 54 จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวีดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา 31 ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา 51” และในมาตรา 80 บัญญัติว่า “ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท”

จากบทบัญญัติดังกล่าว วิเคราะห์ได้ว่าแม้ว่าประเทศไทยมีคณะกรรมการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 7 ซึ่งเรียกว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติประกอบด้วย นายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการ คนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรีปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนา

สังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคน เป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ ทั้งนี้ โดยกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิทยทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวิทยทัศน์จำนวนเจ็ดคน

อย่างไรก็ตาม อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการภาพยนตร์และวิทยทัศน์แห่งชาตินั้น ดังกล่าว พบว่าไม่ได้มีหน้าที่โดยตรงต่อการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากนั้นยังพบว่าไม่มีคณะกรรมการที่มีอำนาจในการกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์เป็นเฉพาะ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เนื่องด้วยลักษณะของเกมออนไลน์ เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ Server ซึ่งในการเล่นเกมนี้อินเทอร์เน็ตผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ ดังนั้น จึงถือได้ว่าเป็นซอฟต์แวร์อย่างหนึ่ง จัดว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีด้านนวัตกรรม ทฤษฎีนี้อยู่บนพื้นฐานที่ว่านวัตกรรมใหม่คือสิ่งที่มีการพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมถึงสอดคล้องกับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงและใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย ในขณะเดียวกันบุคลากรซึ่งเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ในควบคุมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ จึงต้องทันสมัยที่เปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน เพื่อควบคุมเนื้อหาควบคุมพฤติกรรมผู้เล่นเกมให้เหมาะสม ไม่ให้เป็นที่เดือดร้อนต่อสังคม หรือเป็นเหตุที่ก่อให้เกิดภัยต่อผู้อื่น เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต สร้างความเชื่อมั่นต่อสังคม และเสริมสร้างความปลอดภัย เพื่อไม่ให้เกิดผลเสียต่อไปในภายภาคหน้าระยะยาว จึงเป็นที่มาของการจัดให้มีคณะกรรมการควบคุมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

หากวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายต่างประเทศจะเห็นได้ว่า ทางด้านกฎหมายของสหรัฐอเมริกา มีคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) เป็นผู้กำกับดูแลมาตรการดังกล่าวและยังได้ให้อำนาจกับคณะกรรมการการค้าของรัฐบาล (Federal Trade Commission) โดยร่วมมือกันกับผู้เชี่ยวชาญและองค์กรอิสระในการดำเนินการอีกด้วย

ส่วนสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี มีคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลจากองค์กร USK โดยย่อมาจากภาษาเยอรมันว่า Unterhaltungs Software Selbstkontrolle องค์กรนี้ได้ก่อตั้งขึ้นโดย

ภาคอุตสาหกรรมเกม ในปี ค.ศ. 1994 ซึ่งมีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่กรุงเบอร์ลิน โดยองค์กร USK นี้ เป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นโดยไม่หวังผลกำไรหรือประโยชน์อื่นใด องค์กรดังกล่าวนี้ มีคณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมหรือ คณะกรรมการจัดประเภทเกม ซึ่งเป็นคณะกรรมการที่ได้รับมอบอำนาจตามกฎหมายจากรัฐให้ดำเนินการในการจัดเรตติ้งเกมหรือจัดประเภทเกม โดยเกมแต่ละเกมนั้น ได้ถูกแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามเนื้อหาของเกมที่เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่าง ๆ สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสมตามอายุและวัย ซึ่งทางคณะกรรมการดังกล่าวนี้ ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญในการปกป้องเด็กและเยาวชนไม่ต่ำกว่า 50 คน ที่เป็นผู้ที่มีหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบเกม นอกจากนี้องค์กร USK ยังเป็นแหล่งเก็บสะสมเกมต่าง ๆ เป็นจำนวนมากและถือได้ว่าเป็นแหล่งรวมในการเก็บเกมต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงวิดีโอเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลกอีกด้วย

จากกฎหมายของต่างประเทศ วิเคราะห์ได้ว่าสหรัฐอเมริกา ได้มีการจัดเรตติ้งที่มีไว้กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาข้างในของเกมได้อย่างเหมาะสม และมีข้อมูลประกอบที่ลักษณะข้อความสั้นกะทัดรัด อ่านแล้วเข้าใจง่าย ทั้งนี้ยังได้มีการจัดเรตติ้งรวมไปถึงบนแอปพลิเคชันมือถือด้วย ซึ่งหมายความว่ารวมถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ เพื่อให้ผู้ปกครองที่กำลังเลือกซื้อเกมให้บุตรหลาน สามารถตัดสินใจในการเลือกเกม ให้กับเด็กและเยาวชนได้อย่างเหมาะสมตามช่วงอายุและวัยอันควร โดยการจัดเรตติ้งดังกล่าวนี้ ได้ดำเนินโดยคณะกรรมการจัดเรตติ้งของสหรัฐอเมริกาที่เป็นผู้กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาของเกม

วิเคราะห์กฎหมายของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งเป็นประเทศที่เป็นแม่แบบทางด้านกฎหมายของหลาย ๆ ประเทศ ทางด้านการควบคุมกำกับดูแลของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี นั้น มีการจัดเรตติ้งเกมหรือการจัดประเภทเกม โดยการใช้อำนาจนั้นมาจากการควบคุมกำกับดูแลจากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ

ดังนั้น จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่าประเทศไทย การควบคุมกำกับดูแลมาตรฐานในการเล่นเกมนอนไลน์ของประเทศไทยยังไม่มีความแน่ชัดและยังไม่มีการนำกฎหมายมาใช้เพื่อคุ้มครองสิทธิ และป้องกันการเกิดความเสียหายจากการกระทำอันไม่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งทางด้านประเทศไทยนั้น ยังไม่มีกฎหมายออกมาโดยเฉพาะที่จะควบคุมกำกับดูแลกรณีดังกล่าว มีเพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้มีอำนาจในการใช้กฎหมายดังที่กล่าวไปในข้างต้น จึงมีความเห็นควรให้มีคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ โดยตรง สอดคล้องกับทฤษฎีองค์การ ในการตั้งคณะกรรมการเพื่อเข้ามากำกับดูแลการเล่นเกมนอนไลน์ในประเทศไทย โดยต้องมีการจัดองค์การสร้างรากฐานที่ดี เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการดำเนินงานต่อไปในอนาคต และหลักการมีส่วนร่วม

ซึ่งเป็นหลักที่มีแนวคิดว่าการดำเนินงานต่าง ๆ ร่วมกัน มีผู้ตัดสินใจหลายฝ่าย ต้องอาศัยความร่วมมือกันในการหาวิธีการดำเนินการที่ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมที่สุด ให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการดำเนินการนั้นร่วมกันของคณะกรรมการที่เข้ามาดูแลในด้านการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนออนไลน์

4.3 ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์

จากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยมีการใช้อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยวางหลักดังนี้ มาตรา 18 บัญญัติว่า “คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (1) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร
- (2) ตรวจสอบและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร
- (3) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร
- (4) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร
- (5) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร
- (6) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย”

จากบทบัญญัติดังกล่าวนี้ เห็นได้ว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ได้ตรวจสอบและพิจารณาเกมที่พร้อมจะวางจำหน่ายแล้ว มีความเห็นว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง หรือไม่เหมาะสมประการใดก็ตาม คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จะสั่งไม่อนุญาตให้เกมนั้นจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ต่อไปได้

อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์พบว่าคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่มีอำนาจควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์โดยตรง โดยเฉพาะเกี่ยวกับการจัดประเภทของเกมนออนไลน์ การกำหนดอายุผู้เข้าถึงหรือเล่นเกมนออนไลน์ ตลอดจนการตรวจสอบผู้เล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงเกมนออนไลน์ได้ทุกเกม โดยไม่มีข้อจำกัด และด้วยลักษณะของเกมนออนไลน์ที่พบว่ามีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวคือ ข้อดี (1) การเล่นเกมสามารถพัฒนาสมองได้อย่างชัดเจน ฝึกให้เราคิดวิเคราะห์ตามสถานการณ์ต่าง ๆ มองถึงความเป็นไปได้และมีการคาดการณ์ของรูปแบบเกมนั้นเป็นกระบวนการขั้นตอนความคิด (2) ประสาทสัมผัสกับเกม การที่ฝึกทักษะความไวของนิ้วมือ หรือร่างกายส่วนต่าง ๆ (3) ฝึกภาษาไปใน

ตัว (4) แข่งขันอย่างจริงจัง และการหารายได้จากการเล่นเกม ส่วนข้อเสีย คือ (1) เป็นโทษต่อสุขภาพของร่างกาย เช่น อาจเกิดอาการแสบตา กินอาหารไม่เป็นเวลาเนื่องจากห้วงเล่น อดนอน มีอาการอ่อนเพลีย นอนตื่นสาย อาจทำให้เสียงานเสียการ หรือเสียการเรียน (2) เป็นโทษต่อสุขภาพจิต เช่น อาจเกิดความทุกข์ ไม่มีความสุขเนื่องจากเกิดความขัดแย้งภายใน หรือในจิตใจ ขัดแย้งกับบุคคลรอบข้าง หรือคนในครอบครัว (3) ทำให้เสียการเรียน หรือผลการเรียนตกต่ำ มีผลกระทบกับการทำงาน ดังนั้น เมื่อเกมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ประกอบกับในปัจจุบันนั้นยังไม่ได้มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลหลังจากที่มีการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในราชอาณาจักร จึงทำให้เกมที่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในราชอาณาจักรนั้น ยังคงมีเกมที่มีลักษณะขัดต่อศีลธรรมที่ผิดพลาดมาจากหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา แต่ด้วยการที่ไม่มีมาตรการใดในการทบทวน หรือมีการเพิกถอนการอนุญาตภายหลังจากที่ได้มีการอนุญาตไปแล้วนั้น เกมคอมพิวเตอร์ที่ขัดต่อศีลธรรมทั้งเนื้อหาและความไม่เหมาะสมนั้นก็ยังคงชอบด้วยกฎหมายอยู่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคม และผู้ที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอที่จะแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้ อย่างเด็กและเยาวชน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์โดยตรง

หากวิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายต่างประเทศ จะเห็นได้ว่า ในส่วนของสหรัฐอเมริกา มีกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) ซึ่งได้วางมาตรการควบคุมธุรกิจการซื้อขาย ให้เช่า วิดีโอเกม โดยมาตรการดังกล่าวนี้ ถูกจัดให้มีความเหมาะสมกับอายุและเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกม โดยในสหรัฐอเมริกานั้น ห้ามการซื้อขาย ให้เช่า วิดีโอเกมที่ไม่เหมาะสมแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี หากฝ่าฝืนกฎหมายดังกล่าวจะต้องถูกลงโทษ กรณีการกระทำความผิดครั้งแรกมีโทษปรับ \$1,000 หรือให้ทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 100 ชั่วโมง แต่หากเป็นในกรณีการกระทำความผิดซ้ำจะมีโทษปรับ \$5,000 หรือให้ทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 500 ชั่วโมง โดยบทบัญญัติดังกล่าวเป็นการลงโทษผู้ประกอบการร้านขาย หรือ ให้เช่า วิดีโอเกม

โดยมีคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) เป็นคณะกรรมการผู้มีอำนาจในการดำเนินการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับมาตรการในการกำกับดูแลตามกฎหมายที่กล่าวในข้างต้น โดยจะส่งมอบวิดีโอเกมให้แก่ผู้ที่มีอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของวิดีโอเกมส์ที่ระบุไว้ในฉลากเท่านั้น ซึ่งการส่งมอบวิดีโอเกมให้แก่ผู้ซื้อหรือผู้เช่าดังกล่าว จะต้องมีการตรวจสอบให้แน่ชัดในเรื่องอายุของผู้ซื้อหรือผู้เช่าให้ชัดเจน โดยการให้ผู้ซื้อหรือผู้เช่าเกมนั้น แสดงบัตรประจำตัวประชาชน เพื่อเป็นหลักฐานในการยืนยันว่ามีอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของวิดีโอเกมนั้นแล้ว

นอกจากนี้กฎหมายดังกล่าว ยังให้อำนาจคณะกรรมการการค้าของรัฐบาล (Federal Trade Commission) หรือชื่อย่อ FTC ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1914 โดยร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญและ

องค์กรอิสระ ในการดำเนินการตรวจสอบรายงานการจัดเรตติ้งเกมส์ประจำปีของคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) โดยมีจุดประสงค์ เพื่อทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่า การจัดเรตติ้งเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ เหล่านั้น จะมีเหมาะสมและสามารถเชื่อถือได้ ซึ่งจัดว่าเป็นบทบาทวิญญูติที่ให้อำนาจแก่องค์กรอิสระ ในการตรวจสอบการจัดเรตติ้งของคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง

วิเคราะห์กฎหมายของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เนื่องจากทางสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น มีองค์กร USK ที่เป็นสถาบันหลักในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเกมที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม ตามกฎหมายที่ให้อำนาจไว้คือ กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนของเยอรมนี โดยองค์กรดังกล่าวได้ดำเนินการจัดประเภทเกม ตามความเหมาะสมกับช่วงอายุและวัยของผู้เล่นเกม โดยร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ ในการกำหนดสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับการจัดเรตติ้ง หรือการจัดประเภทของเกมตามช่วงอายุและวัยของผู้เล่นเกมที่เหมาะสม โดยจัดให้กับผู้ผลิตเกม เพื่อให้มีการควบคุมเนื้อหาในเกม ก่อนนำเกมนั้นไปจัดจำหน่าย เพื่อนำสัญลักษณ์ดังกล่าวไปติดไว้บนแผ่นเกมให้ทราบกันชัดเจนทั่วไป ซึ่งการดำเนินการเหล่านี้ เป็นการช่วยสื่อสารให้กับผู้ขายเกมและรวมถึงผู้ซื้อเกมได้ทราบถึงความเหมาะสมของเนื้อหาในเกมที่มีต่ออายุของเด็กและเยาวชน ที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างปลอดภัยและเหมาะสม อีกทั้งสัญลักษณ์ดังกล่าวยังมีการระบุรายละเอียดโดยสรุปของเนื้อหาเกมไว้อีกด้วย ซึ่งถ้าหากมีการฝ่าฝืนในการจัดจำหน่ายหรือส่งมอบเกมนั้น ๆ ที่ไม่เหมาะสมแก่อายุและวัยให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามที่กำหนดไว้ในสัญลักษณ์ดังกล่าวานั้น ผู้ฝ่าฝืนจะมีความผิดทางอาญา คือ มีโทษจำคุกและมีโทษปรับ

ดังนั้นมาตรการจัดเรตติ้งเกมหรือจัดประเภทเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะทำให้ผู้ซื้อ ไม่ว่าจะเป็นตัวผู้เล่นเอง หรือผู้ปกครองที่ซื้อเกมให้บุตรหลาน เกิดความมั่นใจได้ว่าเกมที่ขายให้กับเด็กและเยาวชนในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะถูกส่งมอบให้กับเด็กและเยาวชนที่มีอายุเหมาะสมแก่การเล่นเกมนั้น โดยมีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมที่ติดไว้บนแผ่นเกมและบรรจุภัณฑ์ของเกมอย่างชัดเจน เพื่อเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ถึงช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมและแสดงถึงเนื้อหาโดยสรุปของเกม

ดังนั้น จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น เห็นได้ว่าประเทศไทยยังไม่มีคณะกรรมการที่มีอำนาจในการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ ในกรณีของประเทศเยอรมนีนั้น รัฐจะเข้ามามีบทบาทในการกำกับดูแลส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมนอนไลน์ โดยมีระบบเรตติ้งที่จัดอันดับของเกม ให้คัดกรองเนื้อหาในแต่ละเกมว่ามีความเหมาะสมกับวัยของเด็กและเยาวชน แม้เกมที่ผลิตออกมาสำเร็จแล้ว พร้อมทั้งจะวางจำหน่าย แต่หากยังไม่ได้มีการแสดงสัญลักษณ์ของการจัดเรตติ้งหรือการ

จัดประเภทของเกมจะยังไม่สามารถได้รับการเผยแพร่ได้ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี หากกล่าวถึงประเทศไทย จากการศึกษาค้นคว้ายังไม่มีหน่วยงานใดเข้ามากำกับดูแลในด้านการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนอนไลน์โดยตรง ที่จำเพาะถึงการควบคุมเกี่ยวกับการเล่นเกมนอนไลน์

ทางด้านของสหรัฐอเมริกา นั้น ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการเรตติ้ง เพื่อให้มีอำนาจหน้าที่หลักในการจัดเรตติ้งเพื่อกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาของเกม โดยมีการกลั่นกรองเนื้อหาของเกม แบ่งเป็นประเภทที่ชัดเจนตามอายุที่เหมาะสมของเนื้อหาในเกม ก่อนที่จะถึงมือผู้บริโภค ซึ่งประเทศไทยยังไม่ได้มีระบบการจัดการเช่นนั้น เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างเหมาะสมตามวัยอันสมควร จึงมีความเห็นควรแก้กฎหมายเพิ่มเติมให้มีอำนาจของคณะกรรมการในส่วนนี้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักความโปร่งใส ซึ่งเป็นหลักที่มีแนวคิดว่าการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวนี้จะต้องมีความชัดเจน ตรงไปตรงมา และสามารถตรวจสอบได้ อีกหลักการหนึ่งที่น่าสนใจคือ หลักความเสมอภาค ซึ่งจะต้องให้ทุก ๆ ฝ่ายได้รับความเป็นธรรมกันอย่างทั่วถึง และไม่เป็นการเลือกปฏิบัติต่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

สรุป จากการวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ทั้งสามประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า ประเด็นปัญหาแรก เป็นปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ กฎหมายของสหรัฐอเมริกาและเยอรมนีมีการจัดเรตติ้ง เพื่อให้สามารถควบคุมการเข้าถึงของเกมได้ ส่วนของประเทศไทยจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ปี 2551 วิเคราะห์ได้ว่าประเทศไทยไม่มีมาตรการใด กำหนดหลักเกณฑ์ เกี่ยวกับอายุของผู้เล่นเกมไว้ ประเด็นปัญหาที่ 2 ประเทศไทยมีคณะกรรมการ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ปี 2551 ซึ่งเรียกว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ จากการศึกษาพบว่าไม่ได้มีหน้าที่และความเชี่ยวชาญโดยตรงต่อการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งของทางสหรัฐอเมริกาและเยอรมนีจะมีหน่วยงานเข้ามากำกับดูแลด้านนี้โดยตรง ปัญหาสุดท้าย เป็นปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ ของประเทศไทย ทางคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มีหน้าที่ตรวจสอบและพิจารณาเกมที่พร้อมจะวางจำหน่าย หากมีความเห็นว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง หรือไม่เหมาะสมประการใดก็ตาม จะสั่งไม่อนุญาตให้เกมนั้น จัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ต่อไปได้ ส่วนในสหรัฐอเมริกานั้น ได้มีการห้ามการซื้อขาย ให้เช่า วิดีโอเกมที่ไม่เหมาะสมแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ส่วนประเทศเยอรมนีนั้น มีองค์กร USK ที่เป็นสถาบันที่มีหน้าที่ จัดประเภทเกม ร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ ในการกำหนดสัญลักษณ์เพื่อจัดเรตติ้งของเกม ตามช่วงอายุและวัยของผู้เล่นเกมที่เหมาะสม