

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในบทนี้เป็นการทบทวนเนื้อหาในเรื่อง บทสรุปและข้อเสนอแนะ โดยเริ่มตั้งแต่การรวบรวมข้อมูลที่ได้ศึกษาทั้งหมดตั้งแต่ความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมมาตรฐานการเล่น เกมออนไลน์ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และการวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ มาตรการและทำการเสนอแนะ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 บทสรุป

การศึกษาวิจัย เรื่อง มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ ภายใต้ข้อจำกัดของกฎหมายไทยในปัจจุบันนี้ ที่ไม่ได้มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ดังกล่าว อีกทั้งยังไม่มีหน่วยงาน หรือพบว่ามืองค์กรจรรยาบรรณใดที่ทำหน้าที่ในการควบคุมดูแลเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างอิสระ โดยที่ปราศจากการควบคุมและปราศจากการตรวจสอบ ดังนั้นจึงส่งผลกระทบต่อทั้ง เศรษฐกิจและสังคม และเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์แห่งการวิจัยในครั้งนี้ที่ประกอบไปด้วย (1) เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ (2) เพื่อศึกษา มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ของประเทศไทยและต่างประเทศ (3) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ (4) เพื่อศึกษา แนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้จึง ได้มีการกำหนดประเด็นการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาออกเป็น 3 ประเด็นปัญหาดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ปัญหาเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ ของประเทศไทย จากการศึกษาพบว่าประเทศไทยนั้น ยังไม่มีการจัดการเรื่องการควบคุมมาตรฐานการเล่น เกมออนไลน์ โดยตรง จะยังพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในการกำกับดูแลดังกล่าว ซึ่งในยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่ไว และมีการเติบโตด้านธุรกิจเกมทีไปไกล อีกทั้งความสนใจ ในด้านเกมของผู้คนทั่วไปเริ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่วัยเด็กเล็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ดังนั้น จึงเห็นสมควร เป็นที่น่าตระหนักถึงการเข้ามาควบคุมเพื่อไม่ให้การเล่น เกมเป็นไปโดยเสรี ขาดการกำกับดูแลเพื่อ

ป้องกันไม่ให้เกิดผลเสียในอนาคต ควรมีการรับรองอย่างเป็นรูปธรรมจากกฎหมายเช่นเดียวกับในต่างประเทศ ที่มีการกำหนดเรื่องเรตติ้งของเกมแต่ละประเภทเอาไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นแก่ประชาชนและเกิดมาตรฐานให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล และเป็นที่ยอมรับกันอย่างเป็นทางการในวงการธุรกิจ

ประเด็นที่ 2 ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย

ปัจจุบันนี้ประเทศไทย ได้มีคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนของการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนออนไลน์ คือ คณะกรรมการ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์, ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคนเป็นกรรมการ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าประเทศไทย ยังไม่ได้มีคณะกรรมการที่เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ความสามารถ โดยเฉพาะเข้ามาจัดการกำกับดูแลในด้านนี้โดยตรง เนื่องจากเป็นการป้องกันการกระทำที่เอารัดเอาเปรียบ หรือการกระทำอื่นใดที่ไม่ชอบ อาจทำให้เกิดความเสียหายกับสังคมและเศรษฐกิจ

ประเด็นที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจของคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันมาตรการเดิมนั้น คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจในการตรวจพิจารณาเกม หากพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยจะสั่งไม่อนุญาตให้เกมนั้น ที่พิจารณาแล้วว่าไม่เหมาะสม ไม่ให้มีการจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ได้ ดังนั้น มาตรการที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นมาตรการที่ค่อนข้างสร้างแรงกดดันเป็นอย่างมาก ให้กับผู้ผลิตเกม หรือผู้คิดค้นออกแบบเกม เนื่องจากหากเกมนั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน จะมีผลทำให้เกมนั้นๆ ถูกแบนทำให้ไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เนื้อหาได้

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น เห็นได้ว่า การควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนออนไลน์นั้น หากไม่เป็นไปโดยมีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน ชัดเจนและจำเพาะต่อการแก้ปัญหาโดยมุ่งเน้นไปทางด้านการมีกฎหมายที่บัญญัติขึ้นเพื่อควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ โดยเฉพาะ ย่อมมีผลต่อความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมที่ไม่ดีต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งผู้เล่นบางคนสามารถเล่นเกมอย่างมีวุฒิภาวะ

สามารถแยกแยะ สิ่งที่ควรทำ หรือไม่ควรทำ ได้อย่างชัดเจน ย่อมไม่ก่อให้เกิดปัญหาใด แต่กับผู้เล่นบางคนนั้น ไม่สามารถแยกแยะได้ เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ อาจจะมีลักษณะก้าวร้าวรุนแรง หรือเกิดพฤติกรรมที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ก่อให้เกิดการกระทำความผิดทางกฎหมาย สร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น เนื่องจากการเล่นเกมที่มากเกินไป หรือเล่นเกมที่มีลักษณะเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กและเยาวชนที่ควรจะเป็นเช่นนั้น อาจทำให้เกิดผลเสียมากมายขึ้น ถ้าหากไม่มีการควบคุม อีกทั้งอาจเป็นผลเสียแก่ตัวเด็กและเยาวชนนั่นเอง ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพร่างกาย อีกทั้งยังก่อให้เกิดโทษกับสุขภาพจิตอีกด้วย เช่น ในกรณีที่เด็กทำพฤติกรรมเลียนแบบเกมออนไลน์ กราดยิงในโรงเรียนอย่างที่มิชิวามากมายจากต่างประเทศ

จากการทบทวนบทสรุป จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมนั้นเป็นไปอย่างไม่มีมีการควบคุมทางกฎหมาย ทำให้เกิดปัญหาหลายประการเช่น การกระทำผิดของผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีสาเหตุมาจากการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากการเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งกราดในโรงเรียนเพื่อเลียนแบบเกมที่เพิ่งเล่นมา หรือการที่เด็กและเยาวชนที่ยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเข้าใจและควบคุมตนเองให้เล่นเกมแต่พอดี หากเล่นมากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ซึ่งเด็กและเยาวชนจะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ดังนั้นการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์นั้น จึงมีความจำเป็นและเกิดประโยชน์ต่อสังคม และเศรษฐกิจได้ทั้งในปัจจุบันและในภายภาคหน้า

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ตามบทที่ 4 โดยปรากฏให้เห็นถึงปัญหาและอุปสรรคการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่ยังไม่มีมาตรการควบคุมและให้มีการเล่นกันอย่างเสรี ดังนั้น เพื่อให้มีการเล่นเกมส์ออนไลน์มีการควบคุมและจำกัดกลุ่มคนผู้เล่น ตลอดจนมาตรการอื่นที่เกี่ยวกับเกมส์ ประเทศไทยจึงควรมีกฎหมายเฉพาะควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็นกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติเพื่อการแก้ไขปัญหาดังกล่าวตามประเด็นข้อเสนอนี้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 เรื่องปัญหาการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ของประเทศไทย

ในประเด็นนี้ เนื่องด้วยเด็กและเยาวชนที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอที่จะแยกแยะและตัดสินใจในเรื่องสำคัญได้ดี ประกอบกับการเล่นเกม ไม่ว่าจะประเภทใดย่อมมีประโยชน์ มีข้อคิด และให้ประสบการณ์แก่ผู้เล่นทั้งในทางที่ดี หรือทางที่ไม่ดี ซึ่งขึ้นกับผู้เล่นว่าจะนำไปใช้ในทางใด แต่ที่เป็นปัญหาคือ ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นที่ยังเป็นผู้เยาว์มักมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบและนำตัวอย่างจาก

เกมไปใช้ในการที่ก่อให้เกิดความเสียหายดังผลการวิเคราะห์ในหัวข้อ 4.1 จึงเป็นที่มาของการเสนอให้มีการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

ให้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่

“ห้ามมิให้ผู้ใดทำการจัดจำหน่าย การขาย การให้เช่าวิดีโอเกม ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์ของการจัดระดับอายุอยู่บนแผ่นวิดีโอเกมนั้น และไม่มีบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกมนั้นด้วย โดยฉลากสัญลักษณ์ของการจัดอันดับอายุนั้นต้องมีที่มาจากคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมส์ออนไลน์

ผู้ประกอบการร้านขายวิดีโอเกมจะต้องมีส่วนร่วมในการส่งมอบวิดีโอเกมให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกม นั้น โดยสถานที่ของร้านขายวิดีโอเกมดังกล่าว จะต้องมีการแสดงข้อมูลให้ชัดเจนเกี่ยวกับระบบการจัดระดับอายุของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมจากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิงไว้อย่างแน่ชัด

ห้ามมิให้มีการขาย หรือให้มีการเช่า วิดีโอเกมให้แก่บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น”

ประเด็นที่ 2 เรื่องคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย

ในประเด็นนี้ เนื่องด้วยคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า เป็นบุคลากรจากหน่วยงานของรัฐ ที่ไม่ได้มีความเชี่ยวชาญโดยเฉพาะ ในเรื่องของการควบคุมการเล่นเกมส์ออนไลน์ อีกทั้งการทำงานของรฐนั้น มีการทำงานและมีการตัดสินใจที่ช้า ผ่านหลายขั้นตอนใช้เวลานานกว่าจะได้บทสรุปในแต่ละเรื่อง จึงควรจะมีการแก้ไขในด้านคณะกรรมการที่มีอำนาจการจัดการดูแลในส่วนนี้ เพื่อให้ทันต่อยุคสมัยและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว โดยมีคณะกรรมการเป็นผู้มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเรื่องดังกล่าว และมีอำนาจหน้าที่ในการตัดสินใจที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านเกมส์ออนไลน์โดยตรง เพื่อให้ทราบปัญหาได้อย่างถ่องแท้ และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ โดยคณะกรรมการควบคุมกำกับดูแลมาตรฐานการเล่นเกมส์ออนไลน์ที่เป็นตัวแทนจากอาชีพต่างๆ ในสังคม ที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และเกี่ยวข้องกับกำกับดูแลมาตรฐานการเล่นเกมส์ออนไลน์ ดังผลการวิเคราะห์ใน 4.2 จึงเป็นที่มาของการเสนอคณะกรรมการผู้มีอำนาจในการจัดการเกี่ยวกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมส์ออนไลน์

ให้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับคณะกรรมการผู้มีอำนาจในการจัดการเกี่ยวกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมส์ออนไลน์ดังนี้

“ให้มีคณะกรรมการควบคุมและกำกับดูแลการเล่นเกมส์ออนไลน์ ประกอบไปด้วย

- (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมส์ออนไลน์
- (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

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

ประเด็นที่ 3 เรื่องอำนาจของคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ของประเทศไทย

ในประเด็นนี้ สืบเนื่องจากข้อเสนอแนะในประเด็นที่ 2 เนื่องด้วยคณะกรรมการควบคุมและกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ เป็นบุคคลที่ได้รับการพิจารณาและแต่งตั้งให้ทำหน้าที่เกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมและกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งถือว่าเป็นหน้าที่สำคัญในการทำให้มีมาตรการจัดเรตติ้งเกม ซึ่งช่วยลดแรงกดดันให้กับผู้ผลิตเกม หรือผู้คิดค้นออกแบบเกมได้ เนื่องจากเกมใดที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร เกมนั้นก็ยังสามารถจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ได้ แต่มีข้อจำกัดเพียงว่าต้องถูกจัดเรตติ้งให้อยู่ในช่วงอายุและวัย ที่เหมาะสมสำหรับวัยเด็กหรือวัยรุ่น ดังนั้น หน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมและกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ดังผลการวิเคราะห์ในหัวข้อ 4.3 จึงควรมีการกำหนดหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์

ให้มีบทบาทผู้ตัดสินนี้ “คณะกรรมการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ มีหน้าที่ดังต่อไปนี้

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

สรุป จากข้อเสนอแนะมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเสนอให้มีกฎหมายเฉพาะควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็นกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติ ประกอบด้วย บทบัญญัติเกี่ยวกับการจำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ คณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ และอำนาจของคณะกรรมการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ จากบทบัญญัตินี้ดังกล่าว ทำให้มีมาตรการในการควบคุมการเข้าถึงเกมส์ออนไลน์สำหรับกลุ่มที่เป็นผู้เยาว์ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มล่อแหลม และอาจมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ นำตัวอย่างจากการเล่นเกมออนไลน์ไปใช้ในทางที่มีชอบ อันเป็นการลดปัญหาทางสังคมและอาชญากรรม นอกจากนี้ยังทำให้มีหน่วยงานที่ควบคุมมาตรฐานของเกมออนไลน์ และมีคณะทำงานควบคุมเกมส์ออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ