

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เกมออนไลน์ คือเกมที่ใช้บริการเล่น เพื่อความสนุกสนานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเกมออนไลน์นั้นมีทั้งในคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือเครื่องเล่นวีดีโอเกมพกพา เช่น PSP (Playstation portable) Nintendo 3DS Nintendo switch เป็นต้น¹ การเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าซื้อเกมหรือค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนด ปัจจุบันจึงมีการทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น อาจไม่ได้เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนาน มีการชำระเงินซื้ออุปกรณ์ในเกม ข้อมูล เสื้อผ้าตัวละคร ด้วยเงินที่ใช้กันจริง โดยมีการชำระเงินด้วยวิธีต่าง ๆ มีการโฆษณาทั้งทางเว็บไซต์ ทางโทรทัศน์ ทำให้ผู้คนทุกเพศทุกวัย ได้รู้จักเกมออนไลน์ และเข้าถึงได้มากขึ้น ซึ่งเป็นผลทำให้มีอิทธิพลในการชักจูงกลุ่มผู้สนใจเข้ามาใช้บริการมากขึ้น² เนื่องจากยุคสมัยใหม่เด็ก เยาวชน หรือผู้ใหญ่ ให้ความสนใจและเข้าถึงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้น เพราะสามารถเล่นด้วยกันได้ทุกเพศ ทุกวัย ทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันเกมออนไลน์ไม่ใช่เพียงแค่เล่นเกม และติดต่อสนทนากันอย่างเดียว แต่สามารถซื้อขาย แลกเปลี่ยน ใ้สิ่งของหรือบริการภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม สิ่งของอำนวยความสะดวก เสื้อผ้า อาวุธ น้ำยาเวทย์มนต์ และอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มสังคมเกมออนไลน์ หรือเพิ่มทักษะ เพิ่มประสิทธิภาพในเกม ให้ใช้เวลาเล่นน้อยกว่าผู้เล่นคนอื่นหรือเล่นง่ายกว่าผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์³

¹ ณรงค์ศักดิ์ เปาอินทร์. (2554). *สำรวจคุณสมบัติที่ต้องการของเครื่องเล่นเกมพกพาในอนาคต*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

² ภรณ์ยู แก้วกล้า และรุ่ง ศรีสมวงษ์. (2558). มาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์. *MFU Connexion*, 6 (1), หน้า 1-19.

³ กุลชาติ ดิษฐ์ และธนวัฒน์ พิสิฐจินดา. (2562). *ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมส์*. เอกสารการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยเกมออนไลน์ระบบสุ่มไอเทมในเกม ไม่ใช่จ่ายเงินแล้วจะได้ไอเทมตามที่ผู้เล่นต้องการเสมอไป แต่จ่ายเงินไปเพื่อให้ได้มีโอกาสสุ่มของในกลุ่มไอเทมนั้น ซึ่งการสุ่มได้ไอเทมที่ต้องการนั้น อาจจะต้องสุ่มหลายครั้ง ยิ่งจำนวนครั้งที่สุ่มมาก ยิ่งต้องมีค่าใช้จ่ายมากตาม หากผู้เล่นต้องการที่จะได้ไอเทมในเกมนั้น แต่ไม่มีทุนทรัพย์อาจเป็นการจูงใจให้ก่ออาชญากรรมขึ้นได้ เช่น กรณีลูกขโมยบัตรเครดิตแม่ไปเติมเกม ROV⁴ ซึ่งการสุ่มไอเทมดังกล่าวนั้นอาจเข้าในลักษณะที่เป็นการพนัน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 ทวิ⁵ และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 853 ถึงมาตรา 855 ที่มีผลบังคับใช้เรื่องการพนันขั้นต่อ อาจทำให้ผู้เล่นตกอยู่ในสถานะติดการพนัน อาจเกิดเป็นปัญหาต่อจิตใจ สังคม หรือเศรษฐกิจในภายภาคหน้า⁶

นอกจากนั้น เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงง่าย ค่าใช้จ่ายไม่สูงจึงทำให้ได้รับความนิยมรวมถึงเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาวะติดเกมออนไลน์ จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ บางคนอาจเล่นติดต่อกันหลายวัน ทำให้เสียสุขภาพ และหากถูกบังคับให้เลิกเล่นอาจมีพฤติกรรมต่อต้าน หรืออาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง พฤติกรรมก้าวร้าว บางคนอาจก่อเหตุอาชญากรรมได้ ในการเล่นเกมนิวเคลียร์ออนไลน์มีหลายประเภท บางลักษณะเกมมีเนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำความผิดต่อกฎหมาย เช่น เกมที่มีลักษณะต่อสู้ เนื้อหาในเกมรุนแรง สามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงออกก้าวร้าวรุนแรงได้มากกว่าเกมประเภทอื่นและได้รับแรงเสริมจากการกระทำเป็นรางวัลในเกม ทำให้มีการซึมซับความคิดและพฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวขึ้นไปโดยที่ไม่รู้ตัว ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท อาจทำให้เป็นผลกระทบต่อครอบครัว สังคม และเศรษฐกิจได้⁷

การบังคับใช้กฎหมายในประเทศไทยเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้น ในปัจจุบันได้มีกฎหมายที่ควบคุมเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกม ซึ่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่วางมาตรการในการควบคุมการผลิต การนำเข้า และการจัดจำหน่ายวิดีโอเกม

ครั้งที่ 2 ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วันที่ 19 มกราคม 2562. หน้า 1040-1045.

⁴ Workpointnews. (2560). *แม่ซื้อลูกเล่นเกม ROV ซื้อไอเทม 20,000 บาท.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointnews.com/2017/10/20/แม่ซื้อลูกเล่นเกม-rov-ซื้อ/>. [2564, 26 กรกฎาคม].

⁵ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478.

⁶ วุฒิชัย พิมพ์เนตร์. (2563). *มาตรการในการควบคุมการซื้อขายไอเทมแบบสุ่มในเกมออนไลน์.* สารนิพนธ์หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 34-46.

⁷ ชันยวรรณ์ เลียนอย่าง. (2563). การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเจนเอเรชั่น Z ในครอบครัว. *วารสารปัญญาภิวัตน์*, 12 (2), หน้า 329-339.

ที่ทำเป็นธุรกิจ ซึ่งกำหนดให้ผู้จัดตั้ง หรือประกอบกิจการร้านวิดีโอโดยทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน โดยกฎหมายฉบับดังกล่าวไม่ได้ควบคุมถึงผู้เล่นเกมออนไลน์ไว้เป็นเฉพาะแต่อย่างใด ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรี ส่งผลให้เกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมเกมส์ ก่ออาชญากรรม รวมถึงปัญหาภายในครอบครัวและสังคม ในการศึกษาจึงแบ่งประเด็นปัญหาดังนี้

1) ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 บัญญัติว่า ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดีโอโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวิดีโอแต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดีโอด้วยก็ได้

ประเด็นปัญหาคือ บทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 ไม่ได้มีข้อกำหนดเกี่ยวกับอายุของผู้ที่เข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ไว้ ทำให้การเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างเสรีและไม่จำกัดช่วงอายุ แต่ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีการซื้อขาย แลกเปลี่ยน ให้สิ่งของหรือบริการภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกม สิ่งของอำนวยความสะดวก เสื้อผ้า อาวุธ น้ำยาเวทย์มนต์ และอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มสังคมเกมออนไลน์ หรือเพิ่มทักษะ เพิ่มประสิทธิภาพในเกม ให้ใช้เวลาเล่นน้อยกว่าผู้เล่นคนอื่นหรือเล่นง่ายกว่าผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์ จึงทำให้เกิดการซื้อขายและแลกเปลี่ยนที่ต้องใช้เงินซื้อเพื่อให้ได้มาซึ่งอุปกรณ์เหล่านั้น ทำให้กลุ่มเยาวชนซึ่งถือว่าเป็นบุคคลที่ต้องอยู่ภายใต้ความควบคุมดูแลของผู้ปกครอง ต้องขอเงิน เพื่อไปเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นและซื้ออุปกรณ์ในเกมออนไลน์นั้น ทำให้บางกลุ่มหากผู้ปกครองไม่สนับสนุนก็นำไปสู่การลักทรัพย์หรือก่ออาชญากรรม ซึ่งเป็นภัยแก่สังคมเป็นอย่างมาก

ดังนั้น เพื่อลดปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็นภาวะและเป็นปัญหาภายในครอบครัว รวมถึงลดอาชญากรรมที่มีต้นเหตุมาจากการเล่นเกมออนไลน์ จึงจำเป็นต้องกฎหมายเฉพาะเพื่อควบคุมอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์

2) ปัญหาเกี่ยวกับคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา 53 หรือมาตรา 54 จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวีดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา 31 ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา 51

มาตรา 80 บัญญัติว่า ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

ประเด็นปัญหาคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58 นั้น กำหนดให้การนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ที่มีลักษณะไม่ตรงกับเกมส์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาโดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต้องระวางโทษตามมาตรา 80 แต่ภายใต้กฎหมายฉบับดังกล่าวไม่ได้มีคณะกรรมการที่ควบคุมการจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่นไว้ กล่าวคือ บางเกมมีลักษณะรุนแรง ซึ่งอาจเหมาะกับกลุ่มคนอายุ 25 ปี ขึ้นไป หรือบางประเภทอาจเหมาะกับอายุ 20-25 ปี เช่นนี้ การเลือกเล่นเกมใดในเกมออนไลน์ย่อมเป็นไปได้ไปอย่างเสรีและปราศจากการควบคุมใด ๆ ทำให้เกิดปัญหาถูกหลอกลวงเงินหรือทรัพย์สิน และลอกเลียนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากเกมออนไลน์นั้น

ดังนั้น เพื่อให้การจัดประเภทของเกมออนไลน์มีความเหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่นปลอดภัยและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อครอบครัวและสังคม จึงจำเป็นต้องมีคณะกรรมการที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

3) ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 18 บัญญัติว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

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

ประเด็นปัญหาคือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ให้อำนาจคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ในราชอาณาจักร หรือการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมส์โดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ใบอนุญาต แต่ไม่ได้ให้อำนาจและหน้าที่ของคณะกรรมการดังกล่าว ในการควบคุมผู้เล่นเกมหรือจัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุผู้เล่น ทำให้ในปัจจุบันยังไม่มีคณะกรรมการหรือหน่วยงานใดจากภาครัฐที่เข้ามาควบคุมในเรื่องดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนทุกเพศและทุกวัยสามารถเข้าถึงและเล่นเกมออนไลน์ได้ แม้ว่าเกมนั้นจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงหรือล่อแหลม

ดังนั้น เพื่อให้การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องมีคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้การเล่นเกมออนไลน์มีการควบคุมและตรวจสอบ และเพื่อให้การเล่นเกมออนไลน์นั้นปลอดภัยทั้งแก่ผู้เล่น ครอบครัวและสังคม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ โดยได้ศึกษากฎหมายของต่างประเทศเป็นแนวทาง

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของประเทศไทยและต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
4. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ในปัจจุบันแม้ว่าประเทศไทยจะมีพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ควบคุมผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่มีการผลิต การนำเข้า และการจัดจำหน่ายวีดิทัศน์หรือเกม แต่ไม่ได้มีการควบคุมผู้เล่นออนไลน์ไว้เป็นการเฉพาะแต่อย่างใด การเล่นเกมออนไลน์นั้นจึงสามารถเล่นได้ทุกเพศและทุกวัย และสามารถเลือกเกมประเภทใดก็ได้ ตามความต้องการของผู้เล่น ซึ่งไม่ได้มีการควบคุมและตรวจสอบใดในเรื่องดังกล่าว จึงส่งผลให้เกิด

การเลียนแบบพฤติกรรมจากเกม ลักทรัพย์ หรือก่ออาชญากรรม ดังนั้น เพื่อควบคุมและตรวจสอบ การเล่นเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ จึงควรมีกฎหมายเฉพาะเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

สารนิพนธ์นี้เป็นการศึกษาค้นคว้าถึงแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับปัญหาการควบคุม การเล่นเกมออนไลน์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎหมายต่างประเทศ เพื่อเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับปัญหา การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

สารนิพนธ์นี้เป็นการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลแบบวิจัย (Documentary research) โดยนำข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทความ สารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ วารสาร ตลอดจนหลักกฎหมาย ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
2. ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของ ประเทศไทยและต่างประเทศ
3. ทำให้ทราบถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์
4. ทำให้เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์