

บทที่ 3

มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ ในประเทศไทยและการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ในต่างประเทศ

ในบทนี้เป็นการทบทวนมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยเริ่มตั้งแต่มาตรการทางกฎหมายในต่างประเทศ และนำข้อมูลที่ได้จากการทบทวนงานวรรณกรรมดังกล่าวไปใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และข้อเสนอแนะในบทต่อไป มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยและต่างประเทศดังกล่าวนี้มีรายละเอียดดังนี้

3.1 มาตรการทางกฎหมายในต่างประเทศ

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของต่างประเทศ หากกล่าวถึงการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกม สิ่งเป็นที่เครื่องมือกลั่นกรองความเหมาะสมในเนื้อหาของสาระของเกมออนไลน์ที่ทำให้ผู้บริโภคได้รับความคุ้มครองและสิ่งที่เกมออนไลน์ได้ถูกกลั่นกรองความเหมาะสมก่อนที่จะถึงมือผู้บริโภค จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์อย่างชัดเจนเพื่อให้เหมาะสมกับสังคม วัฒนธรรม และมีความเหมาะสมตามระบบกฎหมายของแต่ละประเทศนั้นๆ โดยขึ้นอยู่กับความหลากหลายของผู้บริโภคในแต่ละประเทศดังกล่าว ซึ่งมาตรการต่างๆ ที่หลายประเทศส่วนใหญ่นิยมคือ การนำเรื่องมาตรการเกี่ยวกับระบบเรตติ้ง (Rating System)¹ หรือที่รู้จักคือการจัดอันดับ ส่วนของประเทศไทยมีการนำระบบเรตติ้งมาใช้จัดในรายการโทรทัศน์ ส่วนของต่างประเทศนิยมมาใช้เป็นเครื่องมือหรือนำมาใช้เป็นกลไกเฉพาะที่สำคัญในการให้ผู้บริโภคได้การเลือกซื้อสินค้าและใช้บริการ รวมถึงได้

¹ Marketingoops. (2562). *ทำความเข้าใจเรตติ้งออนไลน์ “Digital Content Ratings” และเจาะลึกวิธีการวัด-ต่างจากเรตติ้งที่เรารู้จักหรือไม่ ?*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.marketingoops.com/reports/media-stat/digital-content-ratings/>. [2565, 3 มิถุนายน].

ตัดสินใจเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ โดยแต่ละประเทศมีองค์กรที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจดังกล่าว

ประเทศต่าง ๆ ได้มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์เป็นของตนเอง ซึ่งแต่ละมาตรการนั้น จะแตกต่างกันตามความเหมาะสมของระบบกฎหมาย แตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม และสังคม ที่แตกต่างกันในแต่ละประเทศ

การควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ ผู้บริโภคได้รับความคุ้มครอง และยังใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการกั้นกรองความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมออนไลน์ก่อนถึงมือผู้บริโภค อีกทั้งยังทำให้ผู้บริโภคได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเลือกซื้อสินค้าและบริการประเภทเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับตนเองและครอบครัว ซึ่งถ้าหากไม่มีการควบคุมกำกับดูแลดังกล่าวแล้ว จะทำให้เกิดการจำหน่ายและบริโภคเกมออนไลน์ได้อย่างอิสระเสรี ไม่มีการกั้นกรองในเนื้อหาสาระในเนื้อหาเกมก่อนถึงมือผู้บริโภคแต่อย่างใด ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียต่อผู้บริโภค ดังนั้นการควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างมาตรฐานที่เหมาะสมและมีความชัดเจนมากเพียงพอที่สามารถบังคับใช้งานได้จริง เพื่อให้เกมออนไลน์ที่ผลิตออกมามีความเหมาะสมกับผู้บริโภค ทำให้ก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา เป็นต้น และควรมีการป้องกันปัญหาที่อาจจะก่อให้เกิดในภายภาคหน้าได้²

3.1.1 สหรัฐอเมริกา^{3,4}

สหรัฐอเมริกา เป็นประเทศที่ใช้กฎหมายระบบคอมมอนลอว์ซึ่งเป็นระบบรัฐบาลคู่ และเป็นประเทศที่มีการให้บริการทางด้านเกี่ยวกับเกมออนไลน์รายใหญ่ของโลก

การเกิดสัญญาการให้บริการเกมออนไลน์ของสหรัฐอเมริกา โดยหลักแล้วกฎหมายคอมมอนลอว์นั้นเป็นหลักกฎหมายที่มีที่มาจากคำพิพากษาของศาลที่วางหลักเกณฑ์ในเรื่องต่างๆเอาไว้ โดยมีสถาบันกฎหมายแห่งอเมริกา หรือที่รู้จักกันในนามของ America Law Institute ที่ได้มีการ

² กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และ สุจิตรา คุ่มสมัย. (2553). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี*. การวิจัยปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

³ สันฐิติ ธนสถิตย์ชัย. (2559). *ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

⁴ ชุติวัด ประดิษฐ์พิศตรา. (2559). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 97-107.

⁵ อมรเทพ เมืองแสน. (2549). *อิทธิพลของระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ที่มีต่อกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาไทย*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาลัษฏธุรกิจบัณฑิต.

รวบรวมคำพิพากษาของศาลไว้ในแต่ละมลรัฐ นำมาจัดทำให้ง่ายต่อการศึกษาที่เรียกว่า Restatement of (Second) contract ประกาศใช้ในปี ค.ศ. 1981 โดยทำเป็นหมวดหมู่และเป็นลายลักษณ์อักษร มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์หลายประการในเรื่องเกี่ยวกับสัญญา จาก First Restatement of contract ที่ได้มีการประกาศใช้ในปี ค.ศ. 1936

The Restatement of law เป็นคำอธิบายกฎหมายที่จะให้ศาลนำมาใช้เป็นหลักในการพิจารณาคดีในกรณีที่เป็นรายคดีไปเท่านั้น แต่ยังไม่ได้มีสถานะเป็นกฎหมาย ส่วน Restatement of (Second) contract ได้มีการวางหลักเอาไว้ในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการเกิดสัญญา มีมาตรา 17 ได้วางหลักไว้ว่า สัญญานั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อ มีการต่อรองที่แสดงออกถึงการยินยอมแลกเปลี่ยนต่อกันและการต่อรองนั้นจะต้องมีผลประโยชน์ต่างตอบแทน (Consideration)⁶

กล่าวถึงผลประโยชน์ต่างตอบแทน (Consideration)⁷ เป็นลักษณะของสิ่งตอบแทนที่อยู่ในรูปของการกระทำ การงดเว้นการกระทำ การสัญญาว่าจะกระทำและการสัญญาว่าจะงดเว้นการกระทำ Consideration จึงต้องเกิดขึ้นในขณะที่ทำสัญญาเป็นต้นไป การกระทำหรือการงดเว้นการกระทำในอดีตไม่เป็น Consideration และการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งต้องปฏิบัติ อยู่แล้วตามกฎหมายหรือตามสัญญาไม่เป็น Consideration เช่นเดียวกันมาตรา 71⁸ ยังวางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับ Consideration อีกว่า เป็นการก่อให้เกิดสิ่งตอบแทนโดยมีการและเปลี่ยน (Bargained for) ซึ่งการชำระหนี้หรือการที่เรียกร้องให้คำสัญญาตอบแทนเพื่อถือเป็นการแลกเปลี่ยนกันกับคำสัญญานั้น โดยผู้ที่ได้รับคำสัญญาจะชำระหนี้หรือให้คำสัญญา เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยน นอกจากที่กล่าวมานั้นยังได้มีการกำหนดถึงเรื่องการชำระหนี้ว่าอาจอยู่ในรูปแบบของการกระทำตามในสัญญา การเพิ่มเติม การสร้าง การปรับปรุง หรือการทำลายความสัมพันธ์ทางกฎหมาย รวมไปถึงการงดใช้สิทธิเรียกร้องทางกฎหมายด้วย

สัญญาที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์นั้นยังมีปัญหาอยู่บ้างในการปรับใช้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเกิดสัญญา ยกตัวอย่างกรณี ผู้ทำคำสนองจะสามารถรับรู้หรือทราบได้อย่างไรว่าการกระทำของตนนั้นถือได้ว่าเป็นการทำคำสนองแล้ว, การทำคำสนองในรูปแบบอย่างไรถึงจะมีผลตามกฎหมาย, ข้อกำหนดที่ปรากฏเป็นข้อสัญญาหรือไม่ หรือคำสนอกับคำสนองถูกต้องตรงกันเมื่อใด ขณะใด

⁶ Restatement of (Second) contract §17.

⁷ ไพศาล อภิรมย์จิตร. (2565). *หลัก Consideration ในกฎหมายว่าด้วยสัญญาของประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://oia.coj.go.th/th/file/get/file/20191010c51ce410c124a10e0db5e4b97fc2af39092211.pdf> [2565, 4 มิถุนายน].

⁸ Restatement of (Second) contract §71.

นอกจากนี้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ยังได้กำหนดข้อตกลง, ข้อกำหนด หรือข้อห้าม ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เล่นห้ามกระทำ ห้ามไม่ให้ผู้เล่นพึงกระทำในกรณีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกรณีการใช้โปรแกรมสำหรับช่วยเล่นอัตโนมัติ การหาทรัพย์สินเสมือนในเกมโดยวิธีที่มิชอบ การโพสต์ข้อความที่มีลักษณะเป็นการหมิ่นประมาทผู้เล่นอื่น การเล่นเกมหรือการกระทำใดๆ เพื่อจงใจให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย หรือการกระทำใดๆ ก็ตามที่เป็นการกระทำความผิดกฎหมายในระหว่างที่กำลังเล่นเกมออนไลน์นั้นอยู่

อีกทั้งยังมีเรื่อง ข้อกำหนดเกี่ยวกับเรื่องอายุของผู้เล่นเกม ที่ทางผู้ให้บริการดังกล่าวนั้น ต้องใช้ความระมัดระวังในการให้บริการเกมออนไลน์ โดยทางผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต้องควบคุมเรื่องดังกล่าวด้วย ในการกระทำความผิดต่าง ๆ นั้น ผู้ให้บริการเกมออนไลน์สามารถทราบถึงการกระทำได้จากการที่มีเจ้าหน้าที่ที่คอยเฝ้าระวังดูแลผู้เล่น รวมถึงการเช็คประวัติของผู้เล่น รวมถึงพฤติกรรมภายในเกม หรือใช้เทคโนโลยีที่เป็นระบบติดตามเฝ้าระวังอัตโนมัติ เพื่ออำนวยความสะดวกในการควบคุมกรณีที่มีข้อขัดแย้งพฤติกรรมต่าง ๆ ในเกม หรือ ผู้ให้บริการเกมออนไลน์อาจได้รับแจ้งถึงความไม่เหมาะสมในพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์จากการที่มีผู้เล่นอื่นในเกมออนไลน์นั้นรายงาน หรือที่รู้จักกันว่า Report⁹

ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ หากทราบถึงพฤติกรรมที่ไม่ดีที่ผู้เล่นกระทำผิดกฎ จะมีบทลงโทษผู้เล่นที่กระทำละเมิดในกฎต่างกัน มีโทษตั้งแต่ระงับการใช้งานชั่วคราว ตักเตือน ลบทรัพย์สินเสมือนอย่างเช่น ไอเทมในเกม ชุดแต่งตัว เสื้อผ้า อาวุธ เป็นต้น ลดความสามารถของตัวละครที่เล่น หรือที่ร้ายแรงที่สุดที่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะทำได้คือ ระงับบริการถาวร

การกระทำต่าง ๆ เหล่านี้ ก่อให้เกิดความเสียหายและเกิดการกระทบต่อสิทธิของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก เพราะการระงับบัญชีในการให้บริการการเล่นเกมนั้น ทำให้ส่งผลกระทบต่อรายแรงได้ถึงเงินที่ผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นได้เติมลงไปบัญชีดังกล่าว เพราะในกรณีลักษณะนี้นั้น ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะไม่คืนเงินดังกล่าวที่ยังคงค้างในบัญชีให้คืนแก่ผู้ให้บริการที่ถูกระงับการให้บริการถาวร แต่ในเกมออนไลน์บางเกม ยังมีการยื่นคำร้องขออุทธรณ์ได้ ในกรณีที่ผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นถูกระงับบัญชี โดยเป็นการยื่นคำร้องขออุทธรณ์เรื่องดังกล่าว ต่อเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีอำนาจหน้าที่ดูแลและรับผิดชอบทางด้านนี้โดยตรง จากผลที่เกิดจากการที่เกมถูกยกเลิกบัญชี หรือการระงับการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นต้น

สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีการให้ความสำคัญกับประชาชนอย่างมาก ในเรื่องของสิทธิและเสรีภาพ หากกรณีที่เป็นผู้เล่นเด็ก ผู้เยาว์ ผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ หรือผู้ที่ยังขาดวุฒิภาวะยังไม่

⁹ Natthakorn M. (2561). *วิธีการกวดรายงานผู้เล่นในเกม ROV เมื่อพบผู้เล่นแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://pcmer.com/how-to-report-player-rov/>. [2565, 4 มิถุนายน].

เป็นที่กังวล ในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนนั้น ทางสหรัฐอเมริกาได้ให้อิสรภาพและเสรีภาพกับประชาชนในการครอบครองอาวุธปืน การที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นอาจทำให้ส่งผลต่อเด็กและเยาวชนเห็นย่นำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว ฝ่าฝืนบรรทัดฐานของสังคม และเกิดพฤติกรรมรุนแรงได้ ยกตัวอย่างกรณีที่เด็กและเยาวชนต้องการเลียนแบบเกมออนไลน์ด้วยการใช้อาวุธปืน เหมือนกับเกมที่มีลักษณะสู้รบในสงคราม และในหลายครั้งยังมีการพบว่าเด็กและเยาวชนได้ก่ออาชญากรรมหลายครั้งเพื่อเลียนแบบเหตุการณ์ดังกล่าว อย่างในกรณีเด็กและเยาวชนที่มีการกราดยิงภายในโรงเรียนที่กำลังมีการเรียนการสอนกันอยู่¹⁰

สหรัฐอเมริกาได้มีแนวคิด ทฤษฎีและหลักกฎหมายที่ใช้ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนภายในประเทศ และมีความเกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมส์ออนไลน์ อีกทั้งยังมีการบัญญัติไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับเรื่องความคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) ชื่อย่อ FEPA และกฎหมายการจัดเรตติ้งวีดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) ไว้ด้วย

1) The Family Entertainment Protection Act (FEPA)

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) มีจุดประสงค์ของการตรากฎหมายนี้ คือ เพื่อให้เด็กและเยาวชนถูกการจำกัดการเข้าถึงเกม ไม่ให้สามารถเข้าถึงเกมได้อย่างเสรีเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนดังกล่าว โดยกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว เป็นกฎหมายที่มีลักษณะควบคุมและมีการป้องกันอย่างเหมาะสมในเรื่องเกี่ยวกับสิ่งบันเทิงภายในครอบครัว ซึ่งมีมาตรการที่ครอบคลุมในการควบคุมการประกอบธุรกิจขายหรือการเปิดให้เช่าวีดีโอเกมส์ มาตรการดังกล่าวนี้ เป็นการเสริมสร้างความมั่นใจได้ว่าเกมที่เล่นในประเทศสหรัฐอเมริกาจะมีการขาย หรือให้เช่า แก่บุคคลที่มีอายุเหมาะสมเพียงพอ ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมนั้นได้ โดยยึดหลักตามสัญลักษณ์การจัดระดับอายุบนผลิตภัณฑ์ หรือที่เรียกว่า เรตติ้ง (Ratings) ของเกม

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัวนั้น ได้มีการให้คำนิยามของคำว่า วีดีโอเกมส์ เป็นไปดังต่อไปนี้

วีดีโอเกมส์ (Video game) คือ วัตถุอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) เพื่อไว้ใช้เก็บบันทึกข้อมูลหรือ เก็บคำสั่งต่าง ๆ
- (2) เพื่อไว้ใช้รับข้อมูลหรือคำสั่งต่าง ๆ ที่บุคคลได้สร้างขึ้น และ

¹⁰ อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ. (2553). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

(3) มีไว้เพื่อประมวลผลข้อมูลหรือประมวลคำสั่งต่างๆ โดยเกมที่ถูกรังออกมา นั้น สามารถกระทำการโต้ตอบกับผู้เล่นได้ ซึ่งการแสดงผลการกระทำการตอบโต้ นั้นจะกระทำผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทางเครื่องเล่นเกม หรือทางเทคโนโลยีอื่นใดก็ตาม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถรับรู้การตอบโต้ได้¹¹

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัวนั้น ยังได้มีการให้คำนิยามของคำว่า ธุรกิจ “Business” ไว้ดังต่อไปนี้

(1) เป็นการดำเนินกิจการเกี่ยวกับการซื้อ การขาย การเช่า การให้เช่า เกี่ยวกับอุตสาหกรรมการผลิต, การตลาดเป็นสำคัญ หรือ

(2) เป็นการเน้นการขายเกี่ยวกับการบริการ (Sale of services) ให้กับประชาชน¹²

จากคำนิยามของคำว่าธุรกิจจากกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัวนั้น ทำให้สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า กฎหมายดังกล่าวเป็นกฎหมายที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจที่มีการซื้อ ขาย เช่า ให้เช่า ภาควัฒนกรรมการผลิต การตลาด หรือขายการบริการ (Sale of services) เกี่ยวกับวิดีโอเกม

2) กฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์

กฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) เป็นกฎหมายที่ได้วางมาตรการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยกฎหมายนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญของกฎหมายฉบับนี้คือ การควบคุมวิดีโอเกมส์ (Video games) โดยต้องมีการตรวจสอบพร้อมทั้งผ่านการตรวจสอบนั้นและยังมีการกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมโดยรับรู้เนื้อหาเหล่านั้นว่า เข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสมตามวัยอันสมควรหรือไม่ สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “Ratings label” และห้ามให้มีการจัดจำหน่าย การขาย การจัดส่ง การให้เช่าวิดีโอเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงกับช่วงอายุที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย อีกทั้งยังห้ามทำการจัดจำหน่าย จัดส่ง ขาย ให้เช่าเกมส์ที่ยังไม่ได้รับการตรวจสอบเพื่อจัดประเภทช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่

¹¹ Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 3 (4) “VIDEO GAME. The term “video game” means an electronic object or device that (A) stores recorded data or instructions; (B) receives data or instructions generated by the person who uses it; and (C) by processing such data or instructions, creates an interactive game capable of being played, viewed, or experienced on or through a computer, gaming system, console, or other technology.”

¹² Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 3 “Definitions (1) BUSINESS. The term “business” means any ongoing lawful activity that is conducted (A) primarily for the purchase, sale, lease, or rental of personal or real property, or for the manufacture, processing, or marketing of products, commodities, or any other personal property; or (B) primarily for the sale of services to the public.”

สามารถเข้าถึงเนื้อหาเกมได้ อีกทั้งยังห้ามเกมที่ยังไม่ได้รับสัญลักษณ์การกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเกมได้ จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ที่มีชื่อย่อว่า ESRB¹³

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อาจกล่าวได้ว่ากฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมนั้น (Video Games Ratings Enforcement Act) เป็นกฎหมายที่ได้มีจุดประสงค์มุ่งเน้นไปเพื่อห้ามการค้า การให้เช่า การขาย หรือเผยแพร่เนื้อหาของวิดีโอเกมใดๆก็ตาม ที่ปราศจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมที่ได้รับจากคณะกรรมการ ซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) หรือ ESRB¹⁴ และยังมีห้ามการขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมสัประเภทสำหรับผู้ใหญ่ (Mature) แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี และวิดีโอเกมสัประเภทเกมสัสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (Adults only) ให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยผู้ที่ฝ่าฝืนจะมีโทษปรับไม่เกิน \$5,000 ต่อการกระทำความผิดในแต่ละครั้งที่กล่าวมา

มาตรการทางกฎหมายของกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกม (Video Games Ratings Enforcement Act) ในการควบคุมเกมสัที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน มีดังต่อไปนี้

(1) ห้ามมิให้ผู้ใดทำการจัดจำหน่าย การขาย การให้เช่าวิดีโอเกม ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์ของการจัดระดับอายุหรือจัดเรตติ้ง (Rating label) อยู่บนแผ่นวิดีโอเกมนั้น และไม่มีบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอ เกมนั้นด้วย โดยฉลากสัญลักษณ์ของการจัดอันดับอายุนั้นต้องมีที่มาจากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board)

(2) ผู้ประกอบการร้านขายวิดีโอเกมจะต้องมีส่วนร่วมในการส่งมอบวิดีโอเกมให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกม นั้น โดยสถานที่ของร้านขายวิดีโอเกมดังกล่าว จะต้องมีการแสดงข้อมูลให้ชัดเจนเกี่ยวกับระบบการจัดระดับอายุ (Rating) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมจากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ใว้อย่างแน่ชัด อย่างเช่น ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับสัญลักษณ์การจัดระดับอายุ ได้มีการอธิบายถึงกฎระเบียบการจัดระดับอายุ หรือเนื้อหาของการจัดระดับอายุ เป็นต้น ซึ่งการทำดังกล่าวนี้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมสัแก่ประชาชนทั่วไป¹⁵

¹³ ESRB. (2022). *Search ESRB Game Ratings*. (Online). Available: <https://www.esrb.org/>. [2022, June 5].

¹⁴ Nintendo. (2565). *เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งควบคุมอายุ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.nintendo.com/th/games/switch/note/ratings.html>. [2565, 5 มิถุนายน].

¹⁵ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 2

(a) "Conduct Prohibited. It shall be unlawful for any person to ship or otherwise distribute in interstate commerce, or to sell or rent, a video game that does not contain a rating label, in a clear and conspicuous

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

ห้ามมิให้มีการขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่เป็นวิดีโอเกมสำหรับผู้ใหญ่ ที่มีสัญลักษณ์คำว่า “Mature” ให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี¹⁶

สัญลักษณ์เรตติ้ง ที่ใช้ในสหรัฐอเมริกา นั้น มีคณะกรรมการจัดเรตติ้งเป็นผู้กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาข้างในของเกมได้อย่างเหมาะสม โดยได้มีการให้ข้อมูลที่ค่อนข้างสั้นกระชับจับใจความได้ไวเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมและยังรวมไปถึงแอปพลิเคชันบนมือถือด้วย ทำให้ผู้ปกครองตัดสินใจที่จะเลือกเกมให้เด็กและเยาวชนที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม โดยการจัดเรตติ้งเกมนั้น สหรัฐอเมริกาได้มีการจัดแบ่งโดยเรียกว่า Rating Categories แบ่งเกมไว้เป็น 7 ประเภทดังต่อไปนี้

(1) Early childhood

ประเภทแรกกล่าวถึง เนื้อหาของเกมประเภทนี้จะเหมาะสำหรับเด็กเล็ก หรือเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป ด้วยวัยและพัฒนาการของเด็กแล้ว สามารถเล่นประเภทนี้ได้เหมาะสม

(2) Everyone

เนื้อหาของเกมประเภทนี้ สำหรับเด็กทั่วไป กล่าวคือเหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป ส่วนภาษาที่ใช้นั้นจะเป็นภาษาที่สุภาพ อาจจะมีตัวการ์ตูนแฟนตาซี หรือ การ์ตูนที่มีความรุนแรงแต่ไม่ได้มากจนเกินไป ที่เด็กในวัย 6 ปีขึ้นไปสามารถดูได้

location on the outside packaging of the video game, containing an age-based content rating determined by the Entertainment Software Ratings Board.

(b) Requirement of Retailers To Post Ratings Information. Not later than 180 days after the date of the enactment of this Act, the Federal Trade Commission shall promulgate rules requiring all retail establishments engaged in the sale of video games to display, in a clear and conspicuous location, information about the content rating system of the Entertainment Software Ratings Board. Such rules shall prescribe the information required to be displayed concerning the basic age-based content ratings of such Board.”

¹⁶ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 3

(1) any video game containing a content rating of “Adults Only” (as determined by the Entertainment Software Ratings Board) to any person under the age of 18; or

(2) any video game containing a content rating of “Mature” (as determined by such Board) to any person under the age of 17.

(3) Everyone 10+

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะกับเด็กที่โตขึ้นมาจาก ประเภท Everyone กล่าวคือเหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป โดยภาษาที่ใช้นั้นเป็นภาษาที่สุภาพอาจจะมีตัวการ์ตูนแฟนตาซี หรือการ์ตูนที่มีความรุนแรงอ่อนๆ มากขึ้นกว่าเกมประเภท Everyone

(4) Teen

เป็นเกมที่วัยรุ่นสามารถเล่นได้ กล่าวคือเนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป มีการใช้ภาษาที่หยาบคายและมีความรุนแรงในเกมเกิดขึ้นบ้าง แต่ไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยนัก ไม่ได้มีฉากดังกล่าวต่อเนื่องไปตลอดทั้ง โดยเกมนั้น อาจเป็นเกมที่มีความรุนแรง มีความตลก มีการนองเลือดเล็กน้อย และอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน

(5) Mature

กล่าวถึงเนื้อหาของเกมประเภทนี้ มีความเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ที่มีอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป โดยเนื้อหาของเกมดังกล่าว ได้มีการใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย อาจมีความรุนแรงที่ค่อนข้างมาก มีฉากการต่อสู้ที่รุนแรง นองเลือด หรือมีภาพของเลือดที่มีลักษณะเห็นชัดเจน และอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ

(6) Adults only

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใหญ่นั้น กล่าวคือเหมาะสำหรับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป มีการใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย อาจมีเนื้อหาความรุนแรงอย่างต่อเนื่องหรือบ่อยครั้ง หรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศและเนื้อหาที่เกี่ยวกับการพนัน จึงเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่

(7) Rating pending

เป็นเกมที่ยังไม่ได้รับการกำหนดช่วงอายุของผู้ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ กล่าวคือ เกมประเภทนี้ยังคงต้องรอการจัดเรตติ้งจากคณะกรรมการอยู่ Rating pending เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในระหว่างที่เกมกำลังอยู่ในช่วงเผยแพร่โฆษณาและกำลังทำการตลาดที่เกี่ยวกับเกมนั้นเท่านั้น เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนทั่วไปรู้จักเกมดังกล่าวกันอย่างแพร่หลาย และจะได้รับการเติมสัญลักษณ์ Rating Categories เข้ามาภายหลังเพื่อจัดเรตติ้ง เมื่อการพิจารณากำหนดช่วงอายุโดยคณะกรรมการเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

จากการทบทวนเรื่องมาตรการทางกฎหมายในสหรัฐอเมริกา นั้น ได้มีการจัดเรตติ้งเพื่อควบคุมเด็กและผู้เยาว์ในการเข้าถึงเกม เพื่อให้เหมาะสมกับอายุและวัย ทำให้ผู้ปกครองสามารถเลือกซื้อเกมได้อย่างเหมาะสมกับบุตรหลาน รวมถึงผู้บริโภคได้ทราบเรตติ้งในเนื้อหาเกมนั้นๆ เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่ต้องเปิดเล่นก่อนถึงจะทราบว่าเนื้อหาเป็นอย่างไร จึงทำให้การจัดอันดับเกม

หรือ เรตติ้งนั้นเป็นประโยชน์อย่างมาก เพราะจะทำให้ทราบว่าเป็นเกมลักษณะใด เพื่อให้ง่ายต่อการเลือกซื้อเกม

3.1.2 สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี¹⁷

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ชื่ออย่างเป็นทางการคือ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี¹⁸ เป็นสหพันธ์สาธารณรัฐแบบรัฐสภาในภูมิภาคยุโรปกลาง มีรัฐองค์ประกอบ 16 รัฐ และมีประชากรมากที่สุดในสหภาพยุโรป¹⁹ เป็นประเทศที่มีการวางมาตรการทางกฎหมายเพื่อใช้ในการควบคุมเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้อย่างเคร่งครัดและเป็นกฎหมายที่มีความละเอียดเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจัยหนึ่งคาดว่ามาจากการที่ประเทศเยอรมนีได้เกิดเหตุการณ์ยิงกราดโดยผู้ก่อเหตุร้ายนั้นส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนในโรงเรียนอยู่บ่อยครั้ง²⁰ ซึ่งส่วนใหญ่เด็กและเยาวชนได้รับแรงกระตุ้นจากเกม จึงทำให้สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ความสำคัญและเน้นหนักไปในทางการควบคุมเกม จนอาจกล่าวได้ว่า สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เป็นประเทศแม่แบบ ในเรื่องของ การวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้มีการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมไว้ในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act) เป็นกฎหมายที่รัฐได้วางมาตรการทางกฎหมายเพื่อใช้ในการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์โดยการจัดเรตติ้งของเกม โดยเป็นการจัดประเภทของของเกมให้ถูกออกเป็นประเภทต่างๆ ตามช่วงอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมต่างๆ และได้กำหนดให้เกมที่จะถูกจัดจำหน่ายหรือได้รับการเผยแพร่ต่อประชาชนจะต้องเป็นเกมที่มีการได้รับการจัดเรตติ้งของเกมแล้วหรือได้รับการจัดประเภทของเกมแล้ว

จากกฎหมาย Protection of Young Persons Act ในมาตรา 12 วางหลักไว้ว่า เมื่อเกมได้ถูกผลิตออกจากบริษัทผู้ผลิตเกมสำเร็จแล้วพร้อมที่จะจำหน่ายออกไปได้ จะยังไม่สามารถถูกจัดจำหน่ายหรือได้รับการเผยแพร่เกมนั้น ได้ทันทีในประเทศเยอรมนี ถ้าหากเกมนั้นปราศจากการ

¹⁷ ชูติวัต ประดิษฐ์พัสดรา. (2559). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 68-85

¹⁸ สำนักงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ณ กรุงเบอร์ลิน และ สำนักงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ณ นครแฟรงก์เฟิร์ต. (2559). *ข้อมูลประเทศเยอรมนี (Country Profile) ประจำปี 2559*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.ditp.go.th/contents_attach/143622/143622.pdf. [2565, 6 มิถุนายน].

¹⁹ วิกิพีเดีย. (2565). *ประเทศเยอรมนี*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%A8%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B8%B5>. [2565, 5 มิถุนายน].

²⁰ คมชัดลึก. (2552). *ฆ่าเพื่อความสนุก “เหตุจูงใจวัยรุ่นเยอรมันกราดยิงใน ร.ร.”*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.komchadluek.net/news/6004>. [2565, 5 มิถุนายน].

แสดงสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมหรือการจัดประเภทเกม ที่มีที่มาจาก การควบคุมกำกับดูแลจากรัฐ หรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ²¹

หากกล่าวถึงนิยามของคำว่าเด็กและเยาวชนตามกฎหมายในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ได้ใช้คำนิยามจากในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Youth Protection Act) โดยมีคำนิยาม ดังต่อไปนี้

1) เด็ก (Children) คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี²²

2) เยาวชน (Adolescents) คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีขึ้นไปแต่ต่ำกว่า 18 ปี²³

แนวคิด ทฤษฎีและหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศเยอรมนีนั้น ได้มีการบัญญัติไว้ในกฎหมายที่สำคัญได้แก่ กฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนี (The Basic Law for the Federal Republic of Germany) กฎหมายอาญาเยอรมนี และกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เยอรมนี (Youth Protection Act) โดยมีรายละเอียดปรากฏดังต่อไปนี้

1) The Basic Law Federal Republic of Germany

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นประเทศที่มีความเคร่งครัดในด้านกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกม ซึ่งจะเห็นได้จากการที่รัฐได้มีการวางมาตรการทางกฎหมายที่เคร่งครัด ในจัดเรตติ้ง เกมส์หรือการจัดประเภทเกมที่ถูกแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ โดยยึดหลักเกณฑ์ตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมทั้งนี้มาตรการทางกฎหมายดังกล่าวนี้ ยังครอบคลุมไปถึงเรื่องการส่งมอบเกมให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่อยู่ภายในเนื้อเรื่องของเกมด้วย และยังครอบคลุมไปถึงเรื่องการเผยแพร่เกมดังกล่าวให้มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนนั้น

การที่รัฐจะเข้าไปควบคุมดูแลโดยมีมาตรการในการควบคุมเกมที่มีการวางมาตรการทางกฎหมายดังกล่าวนี้ ถือได้ว่าเป็นการกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพ อีกทั้งยังเป็นการลดรอนสิทธิเสรีภาพของประชาชน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงกฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนีหรือ “Basic Law

²¹ Protection of Young Persons Act “§ 12 Data media with films or games (1) Recorded video cassettes and other data media suitable for distribution and reproduction on a monitor or playing on a monitor, using data media with films or games, shall not be accessible in the public for Children and Adolescents unless they have been cleared and labelled for the respective age group by the supreme state authority or an organisation of voluntary self-control”.

²² Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) “§ 1 Definitions (1) The following definitions shall apply by letter and spirit of this Act: 1. Children are persons below the age of 14 years.”

²³ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) “§ 1 Definitions (1) The following definitions shall apply by letter and spirit of this Act: 2. Adolescents are persons as of 14 but below the age of 18 years.”

for the Federal Republic of Germany” โดยรัฐธรรมนูญฉบับนี้มีผลบังคับใช้ในวันที่ 23 พฤษภาคม ปี ค.ศ. 1949 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ได้มีการกล่าวถึงสิทธิขั้นพื้นฐานพลเมืองของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีไว้

รัฐธรรมนูญของประเทศเยอรมนีมีเนื้อหาของกฎหมายที่ถูกแบ่งไว้เป็น 11 หมวด หรือ 146 มาตรา นอกจากนี้ก็ยังมีภาคผนวกอีก 5 มาตรา โดยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนที่ทางรัฐได้วางมาตรการในได้บัญญัติไว้ใน ข้อ 5 ซึ่งมีใจความสำคัญว่า บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออก และเผยแพร่ความคิดเห็นของตนได้ โดยแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทั้งการพูด การวาดรูป การเขียนออกมา หรือการแสดงออกอื่นๆ และจะไม่สามารถถูกขัดขวางหรือถูกแทรกแซงแต่อย่างใดได้ และไม่สามารถตรวจสอบ หรือถูกปิดกั้นการแสดงออกนั้นจากรัฐได้ แต่สิทธิดังกล่าวก็ต้องมีข้อจำกัดในกรณีของเด็กและเยาวชนนั้น กระทำตามความซึ่งกล่าวไว้ใน ข้อ 5 (2) ดังต่อไปนี้²⁴

ข้อ 5 เสรีภาพในการแสดงออกทางด้านศิลปะ และการแสดงออกทางด้านวิทยาศาสตร์

(1) บุคคลทุกคนนั้นล้วนมีสิทธิใด ๆ ก็ตาม ที่จะแสดงออกและมีสิทธิในการเผยแพร่ ความคิดเห็นของตนเองได้อย่างมีอิสระภาพและมีเสรีภาพไม่ว่าการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของ การพูดออกมา การเขียนอักษร และการวาดรูปภาพ และการแสดงออกนั้นจะปราศจากการขัดขวางการเข้าถึงเสรีภาพในการรายงานข่าวสารทางการออกอากาศ และทางภาพยนตร์ และรับประกันได้ว่าการแสดงออกนั้นจะไม่ถูกเซ็นเซอร์²⁵

(2) แต่สิทธิที่มีเหล่านี้จะต้องถูกข้อจำกัดตามบทบัญญัติของกฎหมายทั่วไป (General laws) ซึ่งเป็นไปตามบทบัญญัติของกฎหมายในการคุ้มครองป้องกันเด็กและเยาวชน²⁶

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจึงเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญในด้านสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากการให้ความสำคัญเป็นอิสระและเสรีภาพ โดยปราศจากการขัดขวางจากการถูกเซ็นเซอร์เนื้อหาใด ๆ หรือการถูกแทรกแซงและตรวจสอบโดยรัฐ แต่กฎหมาย

²⁴ ชูติวัต ประดิษฐ์พัสดรา. (2559). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

²⁵ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG). Article 5 (1) “Every person shall have the right freely to express and disseminate his opinions in speech, writing and pictures, and to inform himself without hindrance from generally accessible sources. Freedom of the press and freedom of reporting by means of broadcasts and films shall be guaranteed. There shall be no censorship.”

²⁶ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG). Article 5 (2) “These rights shall find their limits in the provisions of general laws, in provisions for the protection of young persons, and in the right to personal honour.”

พื้นฐานของประเทศเยอรมนีนั้น ได้มีการวางหลักในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้ แต่สิทธิดังกล่าวนี้ จะต้องมีข้อจำกัดตามหลักกฎหมายทั่วไป เพื่อเป็นการปกป้องเด็กและเยาวชน เพราะบุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออกใด ๆ รวมถึงมีสิทธิที่จะเผยแพร่ความคิดเห็นของตนได้อย่างอิสระ ซึ่งเป็นการคุ้มครองสิทธิในการแสดงออก การพูด การเขียน การวาด หรือการแสดงออกในด้านต่างๆ

สิทธิดังกล่าวนี้ ยังรวมไปถึงการเล่นเกมนอนไลน์ด้วย แต่สิทธินั้นจะต้องมีข้อจำกัดตามหลักกฎหมายทั่วไป เพื่อให้เป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเกมนอนไลน์ ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนได้ ทั้งในทางด้านพฤติกรรม จริยธรรม ศิลธรรม และทางสังคม โดยการจำกัดสิทธินั้น อาจมีขึ้นได้แต่ต้องเป็นการจำกัดสิทธิ โดยบทบัญญัติของกฎหมายที่กล่าวมาในข้างต้น

หน้าที่ในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากผลเสียที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนนั้น ไม่เฉพาะว่าเป็นเพียงแต่เป็นหน้าที่ของผู้ปกครองของเด็กหรือผู้ที่รับเลี้ยงดูเด็กเพียงเท่านั้น แต่คงยังเป็นหน้าที่สำคัญของรัฐด้วย ที่จะต้องกระทำการเพื่อป้องกันผลดังกล่าว ตามหลักกฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนีในของ Basic Law for the Federal Republic of Germany ข้อ 20A ที่วางหลักไว้ว่า จะรับผิดชอบในการปกป้องรวมถึงรับผิดชอบรักษาสิทธิขั้นพื้นฐานตามธรรมชาติ โดยทำการตรากฎหมาย การบริหาร และการพิจารณาพิพากษาคดี ให้เป็นไปตามกรอบของรัฐธรรมนูญ²⁷

ในกรณีของการเล่นเกมก็เช่นเดียวกัน สิทธิของเด็กและเยาวชนนั้นถือได้ว่าเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานตามธรรมชาติ โดยรัฐต้องดำเนินการให้ความคุ้มครองสิทธิดังกล่าวให้เหมาะสม ดังนั้นหากรัฐละเลยไม่มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายใดๆ ขึ้นมาเพื่อปกป้อง คุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชน จนทำให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้อาจถือได้จากสาเหตุดังกล่าวว่ารัฐนั้นได้กระทำผิดต่อหน้าที่ตามหลักกฎหมายนี้ และหากรัฐยังไม่กำหนดมาตรการใดๆ ออกมาเพื่อควบคุมเกมนอนไลน์ให้ได้ประสิทธิภาพที่เพียงพอแล้ว อาจทำให้ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ถือได้ว่ารัฐนั้น ละเลยไม่วางมาตรการทางกฎหมายในการปกป้องคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชน

²⁷ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG). Article 20a [Protection of the natural foundations of life and animals] “Mindful also of its responsibility toward future generations, the state shall protect the natural foundations of life and animals by legislation and, in accordance with law and justice, by executive and judicial action, all within the framework of the constitutional order.”

2) กฎหมายอาญาเยอรมนี

กฎหมายอาญาเยอรมนี ได้มีการวางมาตรการที่เกี่ยวกับทางกฎหมายในการควบคุมสื่อสารสนเทศที่มีเนื้อหาลักษณะเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนไว้ โดยกฎหมายอาญาเยอรมนีนี้ไม่ได้กล่าวถึงมาตรการที่เข้ามาควบคุมการเล่นเกมออนไลน์โดยตรง แต่กฎหมายนี้ได้กล่าวถึงทางอ้อมคือเนื้อหาที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและเนื้อหาที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร โดยสิ่งดังกล่าวนี้เป็นเนื้อหาที่ขัดต่อกฎหมายอาญาเยอรมนีในเรื่องเกี่ยวกับเรื่องของสื่อที่ทารุณโหดร้าย และสื่อลามกอนาจารตามลำดับโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) เกมที่มีเนื้อหารุนแรง

กฎหมายอาญาเยอรมนีไม่ได้มีการบัญญัติที่เกี่ยวกับมาตรการที่เข้ามาดูแลการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงหรือ ทารุณโหดร้ายไว้โดยตรง แต่ได้บัญญัติถึงความผิดของการเผยแพร่เนื้อหาที่มีเนื้อหารุนแรงไว้ในมาตรา 131 ซึ่งได้วางหลักกฎหมายไว้ดังต่อไปนี้

มาตรา 131 ผู้ใดเผยแพร่ สื่อ โสตทัศน สื่อที่ใช้เก็บข้อมูลที่มีเนื้อหาในสื่อ นั้นเกี่ยวกับการกระทำที่โหดร้ายหรือการกระทำที่ไร้มนุษยธรรมหรือสื่อที่เป็นการกระทำที่ทำลายศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ โดยได้กระทำการดังต่อไปนี้²⁸

- (1) กระทำการเผยแพร่เนื้อหาเหล่านั้น
- (2) กระทำการแสดงเนื้อหาเหล่านั้นในที่สาธารณะ โปสข้อความ นำเสนอ หรือการ กระทำอย่างอื่นที่ก่อให้เกิดผู้อื่นสามารถเข้าถึงเนื้อหาเหล่านั้นได้
- (3) กระทำการเสนอ มอบให้ หรือทำให้บุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปี สามารถเข้าถึง สิ่งเหล่านั้นได้ หรือ
- (4) กระทำการผลิต รับมา จัดส่ง เก็บ ให้ ประกาศ แนะนำให้ นำเข้า ส่งออก เนื้อหาเหล่านั้น

ผู้ใดที่เผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวทางวิทยุ ย่อมต้องรับผิดชอบเช่นเดียวกันด้วย ซึ่งข้อยกเว้น บทบัญญัติดังกล่าวนี้ไม่ให้ใช้บังคับกับการกระทำที่เป็นกรรายงานเกี่ยวกับเหตุการณ์ สถานการณ์จริง ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันหรือในอดีต²⁹

²⁸ German criminal code (Strafgesetzbuch). section 11 (3) “Audiovisual media, data storage media, illustrations and other depictions shall be equivalent to written material in the provisions which refer to this subsection.”

²⁹ German criminal code (Strafgesetzbuch). Section 131 Dissemination of depictions of violence “(1) Whosoever 1. disseminates written materials (section 11(3)), which describe cruel or otherwise inhuman acts of violence against humans or humanoid beings in a manner expressing glorification or which downplays such acts of violence or which represents the cruel or inhuman aspects of the event in a manner which violates human

(2) เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร

กฎหมายอาญาเยอรมนีนั้น ไม่ได้มีการกล่าวถึงวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเป็นลักษณะที่อันตรายต่อเด็กและเยาวชนไว้โดยเฉพาะ แต่ถือได้ว่ากฎหมายอาญาเยอรมนีได้มีการวางมาตรการที่ใช้ในการควบคุมวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ในลักษณะที่เป็นวิดีโอเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารไว้ โดยวางหลักไว้ ดังต่อไปนี้³⁰

มาตรา 176 การล่วงละเมิดเด็ก

(4) ผู้ใดแสดงภาพลามกอนาจารเด็ก หรือแสดงสื่อสารสนเทศใด ๆ ที่มีลักษณะการบันทึกภาพหรือเสียงที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร หรือมีคำพูดที่มีลักษณะลามกอนาจาร ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนถึง 5 ปี

มาตรา 176 (ก) การล่วงละเมิดเด็กที่มีความรุนแรง

(3) ผู้ใดที่กระทำความผิด ตามมาตรา 176 (4) โดยเป็นผู้ผลิตสื่อลามกอนาจาร หรือเป็นผู้มีส่วนร่วมในการผลิตสื่อลามกอนาจารดังกล่าว และสื่อ นั้นยังได้รับการเผยแพร่ตาม มาตรา 184 ข (1) - (3) ต้องระวางโทษจำคุกไม่ต่ำกว่า 2 ปี³¹

(3) กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี

กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Protection of Young Persons Act) มีใจความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน บัญญัติขึ้นเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม ค.ศ. 2002 มีบทบัญญัติคุ้มครองเด็กในเรื่องต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 7 บท และกฎหมายนี้ยังได้มีการกำหนดคำนิยามของคำว่า เด็ก เยาวชน และข้อมูลสื่อ สารสนเทศ ที่หมายรวมถึงเกมด้วย กล่าวคือ

dignity; 2. publicly displays, posts, presents, or otherwise makes them accessible; 3. offers, supplies or makes them accessible to a person under eighteen years; or 4. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, undertakes to import or export them, in order to use them or copies obtained from them within the meaning of numbers 1 to 3 above or facilitate such use by another, shall be liable to imprisonment not exceeding one year or a fine”.

³⁰ German criminal code (Strafgesetzbuch). Section 176 Child abuse (4) “Whosoever 4. presents a child with pornographic illustrations or images, audio recording media with pornographic content or pornographic speech, shall be liable to imprisonment from three months to five years.”

³¹ German criminal code (Strafgesetzbuch). Section 176a “Aggravated child abuse (3) Whosoever under section 176 (1) to (3), (4) Nos 1 or 2 or section 176(6) acts as a principal or secondary participant with the intent of making the act the object of a pornographic medium (section 11(3)) which is to be disseminated pursuant to section 184b (1) to (3) shall be liable to imprisonment of not less than two years.”

เด็ก คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี³²

เยาวชน คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปี ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า 18 ปี³³

ข้อมูลสื่อสารสนเทศ ในกฎหมายนี้ หมายความว่า สื่อ สารสนเทศทางกายภาพ ที่สามารถขนถ่าย ข้อความ ภาพ หรือเสียง เพื่อสร้างข้อมูลขึ้นบนจอโปรเจคเตอร์ หรือบนเครื่องเล่นเกม³⁴

เกมที่อยู่ในรูปของแผ่นบันทึกข้อมูลและรูปแบบการเก็บข้อมูลสารสนเทศชนิดอื่น ๆ ที่พร้อมสำหรับการจัดจำหน่าย การ ทำสำเนา การเล่นเกมบนจอคอมพิวเตอร์ หากปราศจากการกำหนดกลุ่มอายุ หรือการจัดเรตติ้งเกมส์ที่จัดทำโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ หรือโดยองค์กร เอกชนที่มีอำนาจในการกำหนดกลุ่มอายุ เกมสันั้นห้ามเผยแพร่สู่เด็กและเยาวชน³⁵

การกำหนดกลุ่มอายุของบุคคลที่จะสามารถเข้าถึงเกมในประเทศเยอรมนีได้นั้น จะมีการการตัดสินใจเพื่อกำหนดกลุ่มของอายุของบุคคลที่จะสามารถเข้าถึงเกมโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ หรือโดยองค์กรเอกชนที่มีอำนาจจัดการ ในการกำหนดกลุ่มอายุ โดยมีการจัดแบ่งเกมออกได้เป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

- (3.1) เกมส์ที่เข้าถึงได้ทุกช่วงอายุ หรือ ไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ
- (3.2) เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้
- (3.3) เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่อายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้
- (3.4) เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่อายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้

³² Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG). § 1 (1) “1...Children are persons below the age of 14 years.”

³³ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG). § 1 (1) “2... Adolescents are persons as of 14 but below the age of 18 years.”

³⁴ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG). § 1 (2) “Data media in terms of this Act are physical media which carry text, pictures or sound suitable for transfer or direct perception or built into projectors or game machines. Physical dissemination, letting, offering or access of data media shall be deemed equivalent to electronic dissemination, letting, offering or access unless related to broadcasting in terms of § 2, German Interstate Broadcasting Convention.”

³⁵ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG). § 12 Data media with films or games (1) Recorded video cassettes and other data media suitable for distribution and reproduction on a monitor or playing on a monitor, using data media with films or games, shall not be accessible in the public for Children and Adolescents unless they have been cleared and labelled for the respective age group by the supreme state authority or an organisation of voluntary self-control in a procedure according to § 14, Sub-Clause 6...”

(3.5) เกมส์ที่ไม่อนุญาตให้ผู้ที่อายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึง

สถาบันหลักในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็ก และเยาวชนเป็นสถาบันหลักที่คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (USK) มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลตามกฎหมายที่ให้อำนาจไว้คือกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนประเทศเยอรมนี (Youth Protection Act) และกฎหมาย The Youth Media Protection State Agreement ซึ่งองค์การดังกล่าวนี้ จะดำเนินการจัดประเภทเกมส์ ตามความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์

ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ยังมีการจัดเรตติ้งของเกมหรือจัดประเภทเกมตาม ช่วงอายุของผู้ที่จะสามารถเล่นเกมส์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะปรากฏบนแผ่นเกมหรือบนบรรจุภัณฑ์ ของเกม เพื่อเป็นการส่งข้อมูลเกี่ยวกับเกมเหล่านั้น กลับไปสู่ยังผู้ให้เช่าเกมส์ ผู้จัดจำหน่ายเกมส์ และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน ให้ได้ทราบถึงอายุของเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมสำหรับเล่น เกมส์ต่อไป

ทางด้านองค์กร USK เป็นผู้จัดเรตติ้งเกมหรือจัดประเภทเกม เพื่อจัดให้เป็นไปตาม อายุของผู้ที่จะสามารถเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม โดยใช้ระบบการจัดเรตติ้งแบบ IARC หรือ International Age Rating Coalition ซึ่งเป็นระบบมาตรฐานที่ใช้กันได้ทั่วโลก³⁶

จากการทบทวนเรื่องมาตรการทางกฎหมายใน สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี นั้น สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีค่อนข้างมีความเข้มงวดทางด้านกฎหมายที่คุ้มครองเด็กและเยาวชน มาก เนื่องจากสภาพสังคมและการเกิดเหตุการณ์ที่เด็กและเยาวชนกราดยิงใน โรงเรียน อันมีสาเหตุ มาจากพฤติกรรมการเล่นแบบเกมออนไลน์ค่อนข้างบ่อยครั้ง จึงต้องมีมาตรการกำกับดูแลที่ เข้มงวดเพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนกระทำความผิดอันเป็นการก่อความเดือดร้อนต่อสังคม

3.2 มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของ ประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

มาตรา 53 บัญญัติว่า ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือ ได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับ

³⁶ Xbox. (2565). *ข้อมูลการจัดอันดับเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.xbox.com/th-TH/games/gameratings>. [2565, 6 มิถุนายน].

ร้านวิทยุทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิทยุทัศน์ด้วยก็ได้³⁷

ทางด้านคณะกรรมการที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมออนไลน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551

มาตรา 58 บัญญัติว่า วิทยุทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา 53 หรือมาตรา 54 จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิทยุทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา 31 ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา 51³⁸

มาตรา 80 บัญญัติว่า ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท³⁹

ทางด้านอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการดังกล่าวตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551

มาตรา 18 บัญญัติว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (1) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร
- (2) ตรวจสอบพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร
- (3) อนุญาตการนำวิทยุทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร
- (4) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร
- (5) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวิทยุทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร
- (6) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย⁴⁰

³⁷ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 53.

³⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 58.

³⁹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 80.

⁴⁰ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 18.

กรณีที่มีผลต่อสังคม ในเรื่องของสื่อลักษณะลามก อันไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหานั้นได้ อยู่ภายใต้การควบคุมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 มาตรา 14 (4) แต่กฎหมายดังกล่าวนั้น ไม่ได้กล่าวถึงสื่อที่เป็นรูปแบบเกมโดยตรง

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้⁴¹

กรณีที่มีผลต่อสังคมอีกกรณีหนึ่งที่พบข่าวได้บ่อยครั้ง หากผู้เล่นเกมถูกเข้าถึงบัญชีของตนโดยมิชอบ หรือที่รู้จักกันว่า ถูกแฮ็กข้อมูล ไม่ว่าจะถูกนำบัญชีไปขายทั้งบัญชี หรือโดนขโมยสิ่งของในเกมไปบางอย่าง หรือประการอื่นๆ ซึ่งเป็นการกระทำทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดความเสียหายในประเทศไทยมีกฎหมายแต่ไม่ได้มีโดยตรงเกี่ยวกับเรื่องเกมออนไลน์ อยู่ภายใต้การควบคุมของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

มาตรา 5 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ⁴²

มาตรา 7 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ⁴³

ปัจจุบันการควบคุมกำกับดูแลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์นั้น อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ไม่ได้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยตรง เด็กและเยาวชนนั้น หากยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัยอาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้ ในกรณีที่ เป็นพฤติกรรมที่ดี ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อสังคมนับว่าเป็นสิ่งที่ดี แต่ในกรณีกลับกัน หากเกิดเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี อาจทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่นและสังคม โดยความผิดที่เกิดขึ้นตามกฎหมายนั้น จะต้องเกิดมาจากการกระทำความผิดของบุคคล แต่หากความผิดนั้น เกิดความเสียหาย

⁴¹ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. มาตรา 14.

⁴² พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. มาตรา 5.

⁴³ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. มาตรา 7.

ขึ้นกับเอกชน จะถือว่าเป็นความรับผิดทางแพ่ง แต่ถ้าหากการกระทำความผิดดังกล่าวนั้น ได้ก่อให้เกิดความเสียหายให้แก่สมาคมมนุษย์ ความรับผิดนั้นจะเป็นความรับผิดทางอาญา⁴⁴

จากการทบทวนเรื่องมาตรการทางกฎหมายในประเทศไทยนั้น จะเห็นได้ว่ากฎหมายดังกล่าวนี้ ยังไม่เป็นกฎหมายที่ควบคุมกำกับดูแลเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยเฉพาะ อีกทั้งการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวนี้ยังมีช่องว่างทางกฎหมายอยู่ และยังขาดมาตรการในการตรวจพิจารณาตามกฎหมายที่เหมาะสมและถูกต้องอยู่ ประกอบกับกฎหมายที่ใช้กันยังไม่ครอบคลุมเพียงพอเมื่อนำมาใช้ควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์แล้วส่งผลหลายประการที่ทำให้มาตรการทางกฎหมายที่ใช้กันยังขาดประสิทธิภาพและยังก่อให้เกิดปัญหาอีกมากมาย

⁴⁴ สันจิติ ธนสกริชย์. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 3.