

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุป

มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ ศึกษากรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาต่าง ๆ จากมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา (1) ความเป็นมาแนวคิด ทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ (2) มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของต่างประเทศ และประเทศไทย (3) ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ (4) ข้อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

สรุปผลการศึกษาพบว่า ประเด็นที่ 1 ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และคำนิยามของเยาวชน ผลการศึกษาพบว่า เนื่องด้วย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 มีการให้คำนิยามของคำว่า วีดิทัศน์ เอาไว้ ซึ่งคำว่าวีดิทัศน์นั้นเมื่อตีความจากความหมายแล้วไม่ครอบคลุมถึง เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ จึงอาจก่อให้เกิดปัญหาในการบังคับใช้กฎหมายได้ และได้มีการกำหนดคำนิยามของเยาวชนเอาไว้ ซึ่งควรมีคำนิยามของเยาวชนเอาไว้เพื่อกำหนดอายุของเยาวชนให้ชัดเจน เพื่อให้การพัฒนาของเยาวชนไทยเป็นไปได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมจึงต้องมีการคุ้มครองแก่เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถืออย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ประเด็นที่ 2 ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ จากการศึกษาพบว่า เมื่อไม่มีกฎหมายที่ให้การควบคุมในการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้ ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับอายุของตนได้ โดยประเภทของเกมที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันจะเป็นเกมประเภทแอ็กชันที่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ การยิงปืน ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะ

รุนแรง ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา อย่างเช่น ปัญหาของการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของเกมที่มีเนื้อหาที่อันตรายจนก่อให้เกิดอาชญากรรม

ประเด็นที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องมี เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือจึงเป็นสิ่งที่ทุกคนเข้าถึงง่าย และเนื่องด้วยที่ผ่านมามาประเทศไทยอยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาหรือโควิด - 19 หลายโรงเรียนมีมาตรการให้เรียนออนไลน์ เยาวชนจึงต้องเรียนอยู่บ้านซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นโทรศัพท์มือถือ ดังนั้นเยาวชนจึงสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมากยิ่งขึ้นไปอีก เมื่อไม่มีกฎหมายควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ส่งผลให้เยาวชนเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้อย่างเสรี โดยไม่มีการจำกัดเวลาเอาไว้ สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลาซึ่งทำให้เกิดความเดือดร้อนต่อคนรอบข้าง และปัญหาทางด้านสุขภาพตามมาได้

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ เป็นปัญหาต่อเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มคนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติ จึงเป็นที่มาของการเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหา ดังนี้

1) ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และคำนิยามของเยาวชน

ในประเด็นนี้มิได้มีการให้คำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้โดยจะถูกกำหนดไว้ในคำว่า วิดีทัศน์ โดยยังไม่มีการให้คำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ หรือคำนิยามที่ครอบคลุมถึงเอาไว้ ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและค่านิยมของประชาชนที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน และคำนิยามของเยาวชนที่มิได้มีการบัญญัติเอาไว้ ซึ่งโดยปัจจุบันเยาวชนไทยมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือควรมีคำนิยามของเยาวชนไว้เพื่อเป็นการกำหนดอายุของเยาวชนให้ชัดเจนว่าเยาวชนนั้นควรอยู่ในช่วงอายุเท่าใด จึงจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย จึงเห็นควรแก้ประเด็นปัญหาดังกล่าวด้วยการแก้ไขคำนิยามของคำว่าวิดีโอทัศน์ให้มีการครอบคลุมถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และเพิ่มคำนิยามของคำว่าเยาวชนเอาไว้ ดังนี้

แก้ไขเพิ่มเติม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 “วีดิทัศน์”  
จากเดิม

“มาตรา 4 บัญญัติว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

เพิ่มเติม เป็น

“มาตรา 4 บัญญัติว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง และให้หมายความรวมถึงภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง โดยจะมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ตาม โดยแสดงผลผ่านบนคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเกม โทรศัพท์มือถือ วัตถุ หรือเทคโนโลยีอื่น ๆ ใดก็ตาม”

และเพิ่มคำนิยามของคำว่า เยาวชน ไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุไม่เกินสิบแปดปีบริบูรณ์

2) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ  
ในประเด็นนี้ มาตรา 47 มิได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์ของการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้ ส่งผลให้เยาวชนมีการเข้าถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือที่มีเนื้อหาอันตรายและไม่เหมาะสมกับอายุได้อย่างง่ายดาย จึงเห็นควรแก้ประเด็นปัญหาดังกล่าวดังนี้

จากเดิม

“มาตรา 47 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา”

แก้ไข เพิ่มเติมวรรคสาม เป็น

“มาตรา 47 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่ คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ให้ผู้ประกอบกิจการวิดิทัศน์ คัดกรองผู้รับชมหรือรับบริการให้เหมาะสมกับช่วงอายุ ตามระดับความเหมาะสมของเนื้อหา การคัดกรองผู้รับชมหรือผู้รับบริการสำหรับการประกอบ กิจการฉาย จำหน่าย หรือให้บริการอื่นผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้เป็นไปตามที่กำหนด ในกฎกระทรวง”

นอกจากนั้นให้มีการต้องมีการออกกฎกระทรวงที่กำหนดลักษณะการจัดประเภท และเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ โดยจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์ บนแอปพลิเคชันมือถือ ดังนี้

- (1) วิดิทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย
- (2) วิดิทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (3) วิดิทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (4) วิดิทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (5) วิดิทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ยี่สิบห้าปีขึ้นไป

3) ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บน แอปพลิเคชันมือถือ

ในประเด็นนี้เนื่องด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 59 มิได้มีหลักเกณฑ์ในการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ของเยาวชนเอาไว้ จึงส่งผลให้เยาวชนมีการเล่นเกมได้อย่างเสรี โดยไม่มีการจำกัดเวลาเอาไว้ สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งทำให้เกิดความเดือดร้อนต่อคนรอบข้าง และปัญหาทางด้านสุขภาพ ตามมา จึงเห็นควรแก้ประเด็นปัญหาโดยการกำหนด วัน และระยะเวลาที่เยาวชนจะสามารถเล่น เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือไว้ ซึ่งต้องพิจารณาจากช่วงเวลาที่เยาวชนเลิกเรียน และ เป็นช่วงเวลาที่ไม่ว่างเกินไปเพื่อให้เกิดความเหมาะสม โดยเพิ่มเติมเป็นมาตรา 59/1 ดังนี้

“มาตรา 59/1 บัญญัติว่า ผู้ประกอบกิจการวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในระบบ ออนไลน์ทุกแห่ง ต้องให้บริการแก่เยาวชนเป็นเวลาสองชั่วโมงในวันศุกร์ วันเสาร์ วันอาทิตย์ และ วันหยุดราชการตั้งแต่เวลา 18.00 นาฬิกา – 20.00 นาฬิกา และห้ามมิให้ให้บริการแก่เยาวชน ในเวลาอื่น

ให้ผู้ประกอบกิจการวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นต้องจัดการให้ผู้เล่นลงทะเบียน โดยต้องระบุชื่อ และนามสกุล วันเดือนปีเกิด เพื่อให้ทราบอายุที่แท้จริงของผู้เล่น และเมื่อเยาวชน ใช้บริการใกล้ครบระยะเวลาตามที่กำหนด ผู้ประกอบกิจการต้องมีการแจ้งเตือนแก่เยาวชนให้เตรียม

ออกจากระบบ และเมื่อครบระยะเวลาตามที่กำหนดไว้ ผู้ประกอบการต้องทำการออกจากระบบให้เยาวชนทันที”

สรุป เนื่องด้วยเยาวชนถือเป็นกลุ่มคนที่เป็นกำลังสำคัญของประเทศ การขาดมาตรการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ ย่อมส่งผลให้กลุ่มเยาวชนนั้นมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ และขาดความยับยั้งชั่งใจ ทำให้เกิดอาชญากรรมและส่งผลกระทบต่อสังคม จึงเป็นที่มาของการมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ