

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากปัจจุบันนี้มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมากขึ้น โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเพิ่มกว่าเดิม โดยสามารถใช้ติดต่อสื่อสารทำให้คนในโลกทุกชาติทุกภาษาสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องใช้การเดินทางไป รับทราบข่าวสารทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว การเข้าถึงข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ และยังสามารถใช้เพื่อความสนุกสนานบันเทิงได้อีกด้วย ซึ่งเกมออนไลน์นั้นเป็นหนึ่งในความสนุกสนานบันเทิงที่ผู้คนส่วนใหญ่นั้นใช้เวลาใช้อินเทอร์เน็ต¹

เกมออนไลน์ ถือเป็น วิดีโอเกมที่ใช้บริการต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งอินเทอร์เน็ตทำหน้าที่เชื่อมต่อผู้เล่นร่วมกันในโลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นในเกมนั้น ๆ โดยเกมออนไลน์นั้นสามารถเล่นได้ทั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นหนึ่งสิ่งที่ได้ได้รับความนิยมจากทั่วโลกเป็นอย่างมาก ในอดีตเกมออนไลน์มีอยู่แค่ในคอมพิวเตอร์เท่านั้น ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือเปรียบเสมือนปัจจัยที่ 5 ในยุคปัจจุบัน เมื่อโลกก้าวเข้ามาสู่ยุคแห่งการสื่อสารไร้สาย โทรศัพท์มือถือจึงมีบทบาทสำคัญสำหรับการติดต่อสื่อสาร และได้แทรกซึมไปกับการใช้ชีวิตประจำวันทุกช่วงเวลาไปอย่างไม่รู้ตัว จนทำให้โทรศัพท์มือถือกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของการใช้ชีวิตอย่างไม่มีเงื่อนไข ซึ่งทำให้โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญเปรียบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ขาดไม่ได้แล้ว เกมออนไลน์จึงเริ่มขยายมาสู่ในโทรศัพท์มือถือเป็นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ทำให้การเล่นเกมนำถึงผู้บริโภคได้ทุกเพศทุกวัยและสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา โดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องลงทุนซื้ออุปกรณ์เพื่อเล่นเกม โดยเฉพาะ อีกทั้งเกมบนโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่มิมีโมเดลธุรกิจแบบ Free to play ซึ่งผู้เล่นจะสามารถเล่นเกมได้ฟรี โดยสามารถดาวน์โหลดแบบไม่ต้องเสียค่าบริการ โดยผู้ผลิตเกมจะสร้างเงินจากการที่ผู้เล่นซื้อฟังก์ชันเพิ่มเติมจากเกม เช่น

¹ วิชาคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ (2566). *ความหมายของอินเทอร์เน็ต. (ออนไลน์).* เข้าถึงได้จาก: <https://computer.bcnm.v.ac.th/hnwy-kar-reiyn-ru2>. [2566, 15 กุมภาพันธ์].

ชื่อไอเท็ม ผ่านด่านต่าง ๆ หรือสิทธิพิเศษอย่างอื่นภายในเกม จึงทำให้ดึงดูดผู้เล่นเกมรายใหม่ได้มาก เป็นผลให้จำนวนผู้เล่นเกมบนสมาร์ตโฟนจะสูงถึง 2.5 พันล้านคน หรือราว 1 ใน 3 ของประชากรโลกในปี 2023 ดังนั้นจะเห็นได้ว่าธุรกิจเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือนั้นเติบโตขึ้นมากซึ่งในครอบครัวชนชั้นกลางต่าง ๆ ผู้ปกครองมักซื้อโทรศัพท์มือถือให้เด็กเล็กใช้แล้วเนื่องจากการสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ทำให้เยาวชนอายุน้อยสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้ง่ายขึ้นมากกว่าเดิม²

นอกจากนั้นเนื่องด้วยประเทศไทยอยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาหรือโควิด - 19 ผู้คนไม่สามารถออกจากบ้านได้เนื่องจากมาตรการกักตัว ทำให้เยาวชนมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปจากเดิมมาก ถูกจำกัดอยู่กับบ้าน ไม่สามารถมีกิจกรรมนอกบ้านได้เหมือนอย่างแต่ก่อน และที่สำคัญคือเยาวชนไม่สามารถไปโรงเรียนได้ตามปกติ ดังนั้นการเรียนจะเป็นในรูปแบบออนไลน์ส่วนใหญ่จะใช้อุปกรณ์ในการเรียนคือโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตแล้วแต่ความสะดวกและความเหมาะสมของแต่ละครอบครัว ซึ่งเยาวชนไม่สามารถพบปะกับเพื่อนหรือคนอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมีการพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดกลายเป็นสังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดกิจกรรม ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้เยาวชนนั้นคุ้นชินกับอุปกรณ์ที่ใช้เรียนออนไลน์ และอาจส่งผลในการคลุกคลีกับเกมออนไลน์มากขึ้น³

ทั้งนี้การที่เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเป็นที่นิยมและเติบโตมากขึ้นอาจทำให้ผู้ประกอบการหาช่องทางในการแสวงหาผลประโยชน์และเอารัดเอาเปรียบผู้ใช้เกมออนไลน์ได้มากขึ้น เช่น ในเกมบางประเภทนั้นจะมีไอเท็มบางชนิดที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเพิ่มทักษะในการเล่นเกมได้โดยผู้ประกอบการนั้นอาจตั้งราคาไอเท็มที่ซื้อขายในเกมให้มีราคาแพงมากยิ่งขึ้น การสร้างกฎภายในเกมว่าถ้าทำการเข้าสู่ระบบทุกวันจะทำให้ผู้เล่นได้เหรียญในเกมเพิ่มหรือประโยชน์อย่างอื่นมากขึ้น หรือการโฆษณาเกินจริงต่าง ๆ ซึ่งเยาวชนนั้นอาจจะมีวุฒิภาวะหรือประสบการณ์ในชีวิตไม่มากเพียงพออาจเกิดการคล้อยตามสิ่งเร้าได้

ในส่วนของการบังคับใช้กฎหมายของประเทศไทยที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้น ในปัจจุบันได้มีพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่มีมาตรการในการควบคุมการผลิตและการจัดจำหน่ายของผู้ประกอบการที่ประกอบกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ หรือ

² Workpointnews. (2564). 'เกม' โอกาสธุรกิจใหม่มาแรง คาดปี 2023 ผู้เล่นบนสมาร์ตโฟนสูงถึง 1 ใน 3 ของประชากรโลก. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointtoday.com/game-industry/>. [2566, 9 กุมภาพันธ์].

³ ThaiPBS. (2565). เรียนออนไลน์ 109 รร. สังกัด กทม. ถึง 16 ม.ค. นี้. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/311425>. [2566, 27 มีนาคม].

ธุรกิจเกม โดยกฎหมายดังกล่าวไม่ได้ควบคุมผู้ประกอบการและผู้เล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือไว้เป็นการเฉพาะ ทำให้ปัญหาต่าง ๆ จึงยังมีอยู่ในปัจจุบันในการศึกษานี้จึงแบ่งประเด็นปัญหา ดังนี้

1) ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และคำนิยามของเยาวชน

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวมิได้มีการนิยามของเกมออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ โดยเกมนั้นจะจัดอยู่ในส่วนของ “วีดิทัศน์” ซึ่งหมายความว่าวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ซึ่งถ้าดูจากความหมายของวีดิทัศน์ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้นไม่ครอบคลุมถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ซึ่งอาจเกิดการบังคับใช้กฎหมายได้อย่างไม่ครอบคลุมและไม่ชัดเจน

ส่วนคำนิยามของเยาวชนนั้น ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มิได้มีการกำหนดไว้ ส่งผลให้ไม่มีคำนิยามของเยาวชนเพื่อกำหนดอายุของเยาวชนให้ชัดเจนเพื่อความคุ้มครองแก่เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

2) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวมิได้มีการจัดจำแนกประเภทของเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ หรือที่เรียกว่า การจัดเรตติ้งการที่ประเทศไทยไม่มีการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ นั้นอาจทำให้เยาวชนบางคนเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน ได้ เช่น เกมที่มีลักษณะลามกอนาจาร หรือเกมที่มีลักษณะผิดศีลธรรมอันดี หมายถึง เกมที่มีลักษณะเป็นการลักขโมย เกมที่มีลักษณะเป็นการชิงทรัพย์ การปล้นทรัพย์ เกมที่มีลักษณะเป็นการต่อสู้โดยใช้ความรุนแรง หรือทำร้ายร่างกาย และเกมส่วนใหญ่จะมีการสุ่มไอเท็มต่าง ๆ ซึ่งอาจเข้าข่ายการพนันได้

ซึ่งเกมประเภทเหล่านี้เป็นที่นิยมเป็นอย่างมากซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมลอกเลียนแบบแก่เยาวชนจนเกิดปัญหาต่อสถาบันครอบครัวหรือสังคมได้⁴

3) ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ตามมาตรา 59 บัญญัติว่าการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไข ที่กำหนดในกฎกระทรวง

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่ง จะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าว กฎกระทรวงตามมาตรา 59 หมายถึงกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งมีกำหนดหลักเกณฑ์ในการควบคุมให้บุคคลที่มีอายุตามที่กำหนดห้ามใช้บริการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเวลาใดถึงเท่าใดเพื่อจำกัดระยะเวลาในการเข้ารับบริการในร้านวีดิทัศน์ แต่มิได้มีการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของเยาวชนไว้ ทำให้เยาวชนนั้นมีเสรีในการเล่น โดยเล่นได้ทุกช่วงทุกเวลา บางคนนั้นอาจเล่นทั้งวันทั้งคืน ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้อาจทำให้เกิดปัญหาการเสพติดเกมได้ ซึ่งการติดเกมนั้นนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ มากมาย เช่น เกิดผลเสียต่อสุขภาพ ทำให้สมาธิสั้น มีปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวลดน้อยลง เห็นได้ชัดจากข่าวที่เยาวชนอายุ 18 นอนเสียชีวิตจากอาการหัวใจล้มเหลว เนื่องจากอดหลับอดนอนกับการเล่นมือถือเป็นระยะเวลานานหลายชั่วโมง ประกอบกับนอนดึกแต่ต้องตื่นเข้าไปเรียนตลอดทั้งวัน ทำให้ร่างกายพักผ่อนไม่เพียงพอ⁵

ดังนั้นเพื่อให้เยาวชนมีการเข้าถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถืออย่างเหมาะสมและไม่เป็นอันตรายจึงควรมีมาตรการทางกฎหมายควบคุมระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของเยาวชนที่มีประสิทธิภาพเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ดังกล่าว

⁴ ThaiPBS. (2562). *ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิงเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/287180>. [2566, 12 กุมภาพันธ์].

⁵ ไทยรัฐออนไลน์. (2564). *แม่ช็อก ลูกชายนอนตายข้างมือถือ บอกชอบเล่นเกม ไม่ค่อยพักผ่อน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/news/local/north/2171100/>. [2566, 12 กุมภาพันธ์].

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
2. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของต่างประเทศ และประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
4. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยมีพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่ควบคุมการผลิตและการจัดจำหน่ายของผู้ประกอบการที่ประกอบกิจการ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ หรือธุรกิจเกม แต่ไม่ได้มีกฎหมายเฉพาะในการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือไว้แต่อย่างใด การเล่นเกมออนไลน์นั้นจึงสามารถเล่นได้ตลอดระยะเวลาไม่มีจำกัด ซึ่งไม่ได้มีการควบคุมดูแลตรวจสอบอย่างแน่ชัดในเรื่องดังกล่าว จึงส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ดังนั้น เพื่อให้การควบคุมและตรวจสอบเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องมีมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

สารนิพนธ์นี้เป็นการศึกษาค้นคว้าถึงแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับปัญหาการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552 กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายต่างประเทศ เพื่อเสนอแนะ เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันบนมือถือ

1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

สารนิพนธ์นี้เป็นการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลแบบวิจัย (Documentary research) และวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ โดยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารทางวิชาการ ตำรา บทความ รายงานการวิจัยทั้งของไทยและต่างประเทศ บทบัญญัติกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมารวบรวมและวิเคราะห์ให้งานสารนิพนธ์ฉบับนี้เกิดความสมบูรณ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
2. ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของต่างประเทศและประเทศไทย
3. ทำให้ทราบปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
4. ทำให้ทราบแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ