

บทที่ 3

มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์ บนแอปพลิเคชันมือถือในต่างประเทศและการควบคุม เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือในประเทศไทย

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเติบโตขึ้นเป็นอย่างมาก ซึ่งทั้งต่างประเทศและภายในประเทศล้วนต่างให้ความสำคัญ ดังนั้นในบทนี้จึงได้ศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือในต่างประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สาธารณรัฐประชาชนจีน และกฎหมายของประเทศไทย ซึ่งมีรายละเอียดของการศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ในต่างประเทศ

3.1.1 สหรัฐอเมริกา^{1,2}

ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ (common law) หรือเรียกอีกอย่างว่าระบบกฎหมายจารีตประเพณี ในประเทศสหรัฐอเมริกานั้นมีการให้ความสำคัญกับเยาวชนเป็นอย่างมาก มีกฎหมายและนโยบายที่เน้นการปกป้องสิทธิและความเป็นอันตรายของเยาวชนหลาย ๆ ด้าน ซึ่งในเรื่องของมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนมีดังต่อไปนี้

1) The Family Entertainment Protection Act (FEPA)

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act: FEPA) มีจุดประสงค์หลักกล่าวคือ การให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กมีสิทธิ์ในการตัดสินใจว่าเนื้อหา

¹ ชูติวัตต์ ประดิษฐ์พิศตรธา. (2559). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายอาญา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 97-107.

² ชญาภรณ์ กิตติสารพงษ์. (2565). มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 61-65.

ในสื่อบันเทิงที่เข้าถึงได้โดยง่าย เช่น วิดีโอเกม หรือ ภาพยนตร์ นั้นเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม สำหรับบุรุษหลานของคุณ โดยจะกำหนดข้อกำหนดในการจัดสรรสื่อบันเทิงให้เหมาะสมสำหรับเด็ก และเยาวชนโดยมีการคัดกรอง และบรรยายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อ และมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กทราบถึงข้อกำหนดดังกล่าวเพื่อให้สามารถตัดสินใจในการใช้สื่อบันเทิงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังกำหนดให้สื่อบันเทิงที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก และเยาวชนต้องมีการระบุเครื่องหมายเรตติ้ง หรือ เครื่องหมายการจัดระดับอายุ ด้วยเพื่อเตือนผู้ใช้งานว่าสื่อดังกล่าวเหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุตามที่กำหนดเท่านั้น โดยได้ให้เหตุผลในการบัญญัติกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัวไว้เนื่องจากพบปัญหาต่าง ๆ มากมาย ในมาตรา 2 ดังต่อไปนี้

(1) มีการวิจัยที่พบว่าการเผยแพร่วิดีโอเกม โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออื่น ๆ มีผลกระทบต่อการพัฒนาของเด็กและวัยรุ่นอย่างมาก และผลกระทบต่อเชิงบวกหรือลบขึ้นอยู่กับลักษณะและเนื้อหาของสื่ออื่น ๆ³

(2) มีการวิจัยที่ทดลองและการวิจัยทดลองระยะยาวที่ดำเนินการในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพบว่าระดับความรุนแรงของสื่อที่เพิ่มมากขึ้นในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออื่น ๆ ส่งผลให้เด็ก และเยาวชนที่ได้รับสื่อเหล่านั้นซ้ำ ๆ มีความเป็นไปได้ที่จะแสดงพฤติกรรมความรุนแรง ก้าวร้าว ความกลัว ความวิตกกังวล และความเกลียดชัง และไม่สนใจต่อความเจ็บปวดและความทุกข์ทรมานของผู้อื่น⁴

(3) มีงานวิจัยจำนวนมากจากประชาชนที่มีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และ 6 องค์การทางการแพทย์และสาธารณสุขชั้นนำซึ่งรวมถึงสมาคมแพทย์อเมริกันและสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน ได้ออกมาให้คำแถลงร่วมกัน โดยสรุปได้ว่าการวิจัยชี้ให้เห็นอย่างแน่ชัดว่าสื่อที่มีความรุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าวที่สัมพันธ์กันโดยตรง⁵

³ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (1) Research shows that exposure to video games, television, movies, and other forms of media has powerful effects on the development of children and adolescents and that such effects can be positive or negative depending on the nature and content of the media.

⁴ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (2) Experimental research and longitudinal research conducted over the course of decades shows that exposure to higher levels of violence on television, in movies, and in other forms of media in adolescence causes people in the short-term and, after repeated exposure, even years later to exhibit higher levels of violent thoughts, anti-social and aggressive behavior, fear, anxiety, and hostility, and desensitization to the pain and suffering of others.

⁵ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (3) This evidence is so strong, it has been replicated in so many populations, and it draws on such diverse methodologies that a 2003 comprehensive review of the

(4) การวิจัยล่าสุดพบว่าการเข้าถึงวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลเช่นเดียวกับ การเข้าถึงต่อความรุนแรงในสื่ออื่น ๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรงทั้งระยะสั้นและระยะยาว โดยวิดีโอเกมนั้นสามารถส่งผลต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้⁶

(5) การวิจัยพบว่ามีความเป็นไปได้สูงที่เด็ก และเยาวชนจะลอกเลียนแบบ พฤติกรรมของตัวละครในวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง โดยในวิดีโอเกมนั้นผู้เล่นอาจได้รับบทบาท เป็นผู้ยิงปืน หรือผู้กระทำความผิด⁷

(6) การวิจัยพบว่ามีความเป็นไปได้สูงที่เด็ก และเยาวชนจะเรียนรู้จากพฤติกรรมที่ พวกเขาทำซ้ำแล้วซ้ำอีกและพฤติกรรมที่พวกเขาได้รับรางวัลจากการกระทำนั้น ซึ่งในวิดีโอเกม ส่วนใหญ่ จากการสำรวจแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นทำซ้ำพฤติกรรมนั้นอยู่ตลอดเวลา การกระทำความผิด ในเกมไม่ได้รับการลงโทษและยังได้รับรางวัลอีกด้วย⁸

(7) อุตสาหกรรมวิดีโอเกมถูกกำกับดูแลด้วยคณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์ บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board : ESRB) ในการให้ข้อมูลแก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับ ลักษณะและเนื้อหาของวิดีโอเกม⁹

literature concluded “the scientific debate over whether media violence increases aggression and violence is essentially over” and 6 major medical and public health organizations, including the American Medical Association and the American Psychological Association, issued a Joint Statement to Congress in 2000 stating that research points “overwhelmingly to a causal connection between media violence and aggressive behavior”.

⁶ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (4) New research shows that exposure to violent video games causes similar effects as does exposure to violence in other media, including increased levels of aggression in both the short-term and long-term, and research shows that the uniquely interactive, engaging nature of video games may be especially powerful in shaping children’s thoughts, feelings, and behaviors.

⁷ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (5) Research shows that children are more likely to imitate the actions of a character with whom they identify, and in violent video games the player is often provided with a behavioral script where he or she takes the point of view of the shooter or perpetrator.

⁸ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (6) Research shows that children are more likely to learn from behaviors that they repeat over and over again and behaviors that they are rewarded for taking, and in most video games, surveys show, players repeat actions over and over again, aggression goes unpunished, and perpetrators are rewarded for taking aggressive action

⁹ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (7) The video game industry, through the Entertainment Software Ratings Board, has created a system of self-regulation, and a system to provide information to parents about the nature and content of video games.

(8) คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board : ESRB) เป็นผู้พิจารณาว่าวิดีโอเกมใดมีเนื้อหาที่รุนแรงหรือมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยจะเป็นผู้จัดระดับอายุของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้¹⁰

(9) การวิจัยพบว่าเด็ก และเยาวชนที่มีผู้ปกครองควบคุมกำกับดูแลในการเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงจะได้รับผลกระทบที่เป็นลบน้อยกว่าเด็กและเยาวชนที่ไม่มีผู้ปกครองควบคุมกำกับดูแล¹¹

(10) ผู้ปกครองสามารถพึ่งพาระบบการจัดระดับอายุคณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board : ESRB) เป็นผู้กำหนด เพื่อปกป้องบุตรหลานจากสื่อที่มีลักษณะไม่เหมาะสม แต่อย่างไรก็ตามจากการวิจัยจำนวนมากได้แสดงให้เห็นว่าเด็ก และเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่ได้รับการจัดอันดับว่า “เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่” ได้อย่างง่ายดาย¹²

(11) มีความจำเป็นที่จะต้องมีการตรากฎหมายออกมาเพื่อให้มีความมั่นใจได้ว่าระบบการจัดระดับอายุ (Ratings system) จะมีประสิทธิภาพ¹³

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act : FEPA) ได้มีการให้คำนิยามของคำว่า วิดีโอเกม และ ธุรกิจ ไว้ในมาตรา 3 ดังต่อไปนี้

วิดีโอเกม หมายถึง วัตถุ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) ใช้เพื่อสำหรับเก็บข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ
- (2) ใช้เพื่อสำหรับรับข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นโดยบุคคลผู้ใช้ และ

¹⁰ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (8) The Entertainment Software Ratings Board has determined that certain video games contain intense violence and explicit sexual content that makes them inappropriate for minors, and has rated these games Mature and Adults-Only.

¹¹ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (9) Research shows that children whose parents monitor and control their access to violent media are less likely to demonstrate the negative effects of such media.

¹² Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (10) Parents rely on the Entertainment Software Ratings Board ratings system to protect their children from inappropriate material yet, numerous studies have demonstrated that young people can access Mature-rated games with relative ease.

¹³ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 2 (11) There is a need to enact legislation to ensure that the ratings system is meaningful.

(3) ใช้เพื่อสำหรับประมวลผลข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ โดยเกมที่สร้างนั้นสามารถโต้ตอบกับผู้เล่นได้ ซึ่งการแสดงผลดังกล่าวนั้นสามารถแสดงผลได้บนคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเกม หรือเทคโนโลยีอื่น ๆ ใดก็ตาม¹⁴

ธุรกิจ (Business) หมายถึง การดำเนินการทางกฎหมายที่กำลังดำเนินการอยู่ดังต่อไปนี้

(1) การดำเนินกิจการเกี่ยวกับการซื้อขาย เช่น ให้เช่า ทรัพย์สินส่วนตัว หรือ อสังหาริมทรัพย์ หรือสำหรับอุตสาหกรรมการผลิต การแปรรูป หรือการตลาด หรือ

(2) การขายบริการ (Self of service) ให้กับประชาชน¹⁵

และกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act : FEPA) ได้มีมาตรการในการห้ามขายวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมต่อเยาวชน ดังนี้

(1) ห้ามผู้ประกอบการธุรกิจโดยขาย ให้เช่า หรืออนุญาตให้ขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมใด ๆ ที่เป็นวิดีโอเกมที่มีการจัดระดับอายุ (Ratings) ไว้สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น หรือวิดีโอเกมที่ยังมิได้มีการจัดระดับอายุ (Ratings) จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) แก่บุคคลใดก็ตามที่มีอายุไม่ถึง 17 ปี¹⁶

(2) บุคคลใดที่ซื้อหรือเช่าวิดีโอเกมต้องมีหลักฐานยืนยันตัวตนที่สามารถเชื่อถือได้ว่าบุคคลที่ซื้อหรือเช่าวิดีโอเกมนั้นมีอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป¹⁷

¹⁴ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 3 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

¹⁵ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 3 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.

¹⁶ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (a) No business shall sell or rent, or permit the sale or rental of any video game with a Mature, Adults-Only, or Ratings Pending rating from the Entertainment Software Ratings Board to any individual who has not attained the age of 17 years.

¹⁷ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (b)(1)(A) was shown an identification document, which the business reasonably believed to be valid, indicating that the individual purchasing or renting the video game had attained the age of 17 years or older; or

(3) พนักงานของผู้ประกอบธุรกิจต้องตรวจสอบหลักฐานยืนยันตัวตนของผู้ซื้อ หรือผู้เช่าวิดีโอเกม เพื่อตรวจสอบว่าชื่อหรือผู้เช่าวิดีโอเกมนั้นมีอายุที่เหมาะสมสำหรับวิดีโอเกม ที่ซื้อหรือเช่านั้นหรือไม่¹⁸

(4) วิดีโอเกมที่นำมาขายหรือให้เช่านั้นต้องมีเครื่องหมายระบุการจัดระดับอายุ (Ratings) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างชัดเจน¹⁹

(5) สถานที่ที่ประกอบธุรกิจในการขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกม ต้องมีป้ายที่บอก รายละเอียดความหมายของการจัดระดับอายุ (Ratings) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกม ได้ อย่างชัดเจน และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย²⁰

(6) ในการขาย หรือให้เช่าวิดีโอเกมผ่านทางออนไลน์ ต้องมีหลักฐานยืนยันตัวตน ของผู้ซื้อหรือผู้เช่าวิดีโอเกมว่าเพื่อตรวจสอบว่าผู้ซื้อหรือผู้เช่าวิดีโอเกมนั้นมีอายุที่เหมาะสมสำหรับ วิดีโอเกมที่ซื้อหรือเช่านั้นหรือไม่²¹

2) Video Games Ratings Enforcement Act

ในส่วนของการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ มีอยู่ในกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกม (Video Games Ratings Enforcement Act) โดยกฎหมายนี้ตราขึ้นเพื่อบังคับให้วิดีโอเกมนั้นต้องมีเครื่องหมาย การจัดระดับอายุหรือเรตติ้งที่กำหนดโดยคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) แสดงไว้บนบรรจุภัณฑ์ และห้ามขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมสำหรับผู้ใหญ่ ให้แก่เยาวชน โดยมีรายละเอียดในสาระสำคัญดังต่อไปนี้

¹⁸ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (b)(1)(B)(i)(I) cash register prompts reminding employees of that business to check for identification stating that a customer is of an appropriate age to purchase or rent a video game, or an established video game age identification training program for employees of that business;

¹⁹ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (b)(1)(B)(i)(II) clear labels indicating the rating on each video game sold or rented by that business; and

²⁰ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (b)(1)(B)(i)(III) signs on the wall of the business property explaining, in simple, easy-to-understand language, the ratings enforcement policy of that business; or

²¹ Family Entertainment Protection Act S. 2126. SEC. 4 (b)(1)(B)(ii) as evidenced by an online age verification system, in the case of online sales.

(1) ห้ามผู้ใดก็ตาม จำหน่าย ขาย ให้เช่า วิดีโอเกม ที่ไม่มีเครื่องหมายของการจัดระดับอายุหรือเรตติ้ง จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ในบริเวณที่ชัดเจนและเห็นได้ชัดอยู่บนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกม²²

(2) สถานที่ของผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมต้องแสดงข้อมูลเกี่ยวกับการจัดระดับอายุ (Rating) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมจากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ใว้อย่างชัดเจน²³ เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมแก่ประชาชน

(3) ห้ามขาย หรือให้เช่า หรือพยายามขาย หรือพยายามให้เช่า วิดีโอเกมให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยเป็นวิดีโอเกมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้นซึ่งจะมีสัญลักษณ์คำว่า “Adults Only”²⁴

(4) ห้ามขาย หรือให้เช่า หรือพยายามขาย หรือพยายามให้เช่า วิดีโอเกมให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี โดยเป็นวิดีโอเกมสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งจะมีสัญลักษณ์คำว่า “Mature”²⁵

ซึ่งบทกำหนดโทษในฉบับบัญญัติไว้ในมาตรา 4 ของกฎหมายของกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกม (Video Games Ratings Enforcement Act) ได้มีการกำหนดโทษไว้ คือ ผู้ใด

²² Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 2 (a) 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 location on the outside packaging of the video game, containing an age-based content rating determined by the Entertainment Software Ratings Board.

²³ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 2 (b) 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.

²⁴ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 3 (1) It shall be unlawful for any person to sell or rent, or attempt to sell or rent (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

²⁵ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 3 (2) It shall be unlawful for any person to sell or rent, or attempt to sell or rent (2) any video game containing a content rating of “Mature” (as determined by such Board) to any person under the age of 17.

กระทำการฝ่าฝืนบทบัญญัติที่บัญญัติไว้ในกฎหมายนี้ต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 5,000 ดอลลาร์ต่อการฝ่าฝืนในแต่ละครั้ง²⁶

ในส่วนของ การจัดระดับอายุหรือเครื่องหมายเรตติงของสหรัฐอเมริกา นั้นมี คณะกรรมการจัดเรตติงซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board : ESRB) เป็นผู้กำหนด โดยจะกำหนดอายุของเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของวิดีโอเกมได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นผู้ปกครองจึงสามารถตัดสินใจเลือกเกมที่มีเนื้อหาให้เหมาะสมกับเยาวชนได้ ซึ่งสามารถแบ่งเกมได้ออกเป็น 7 ประเภทดังต่อไปนี้²⁷

(1) Everyone

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย โดยอาจมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับ สัตว์ การ์ตูน แฟนตาซี (Fantasy) หรือมีความรุนแรงอ่อน ๆ หรือใช้ภาษาที่รุนแรงอ่อน ๆ

(2) Everyone 10+

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับ สัตว์ การ์ตูน แฟนตาซี (Fantasy) มีความรุนแรงอ่อน ๆ ใช้ภาษาที่รุนแรงอ่อน ๆ หรือมีการ ชี้นำเกี่ยวกับเรื่องเพศน้อยที่สุด

(3) Teen

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาของ ความรุนแรง การชี้นำทางเพศ ความตลก มีการนองเลือดเล็กน้อย หรือมีการใช้ภาษาที่หยาบคายและรุนแรง

(4) Mature 17+

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรุนแรง เลือดหรือคราบเลือด เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือภาษาที่รุนแรง

(5) Adults only 18+

เนื้อหาของเกมประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใหญ่อายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป โดยอาจมี เนื้อหาของความรุนแรงเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง หรือการพนันที่ใช้สกุลเงินจริง

²⁶ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 4 (b) Notwithstanding section 5(m) of the Federal Trade Commission Act, any person who violates section 2 or 3 of this Act shall be subject to a civil penalty of not more than \$5,000 per violation.

²⁷ ESRB Entertainment Software Rating Board. (2023). *Ratings Guide*. (Online). Available: https://www.esrb.org/ratings-guide/#rating_cat. [2566, April 30].

(6) Rating pending

เป็นเกมที่ยังไม่ได้รับการกำหนดช่วงอายุของผู้ที่จะเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้ ซึ่งหมายถึงยังรอการจัดการเรตติ้งของ ESRB อยู่ Rating pending เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในระหว่างที่เกมกำลังอยู่ในช่วงเผยแพร่โฆษณาและกำลังทำการตลาดที่เกี่ยวกับเกมเท่านั้น เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนที่ไปรู้จักเกมดังกล่าวกันอย่างแพร่หลายและจะได้รับการเติมสัญลักษณ์ Rating Categories เข้ามาภายหลังเพื่อจัดเรตติ้งต่อเมื่อการพิจารณากำหนดช่วงอายุโดย ESRB เสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

(7) Rating pending likely Mature 17+

เป็นเกมที่ยังไม่ได้รับการกำหนดช่วงอายุของผู้ที่จะเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้ แต่คาดว่าจะจัดเรตติ้งเป็น Mature 17+ ซึ่งหมายถึงยังรอการจัดการเรตติ้งของคณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board : ESRB) อยู่ Rating pending เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในระหว่างที่เกมกำลังอยู่ในช่วงเผยแพร่โฆษณาและกำลังทำการตลาดที่เกี่ยวกับเกมเท่านั้น เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนที่ไปรู้จักเกมดังกล่าวกันอย่างแพร่หลายและจะได้รับการเติมสัญลักษณ์ Rating Categories เข้ามาภายหลังเพื่อจัดเรตติ้งต่อเมื่อการพิจารณากำหนดช่วงอายุโดย ESRB เสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

นอกจากการกำหนดระดับอายุที่สามารถเข้าถึงเกมได้แล้วยังมีการระบุเนื้อหาของเกมเบื้องต้น ในกรณีที่เกมนั้นมีเนื้อหาที่น่าสนใจ หรือเป็นกังวลได้ โดยเนื้อหาที่มีตัวอย่าง ดังต่อไปนี้²⁸

“Alcohol Reference” หมายถึง มีการใช้ภาพของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

“Animated Blood” หมายถึง มีการใช้ภาพของเลือดแต่ไม่ใช่เลือดจริง

“Blood” หมายถึง มีการใช้ภาพของเลือด

“Blood and Gore” มีการใช้ภาพเลือดหรือชิ้นส่วนจากร่างกาย

“Comic Mischief” มีการแสดงภาพหรือบทสนทนาที่ตลกขบขัน

“Crude Humor” มีการแสดงภาพหรือบทสนทนาที่ตลกหยาบคาย

“Drug Reference” มีการใช้ภาพของยาเสพติดที่ผิดกฎหมาย

“Fantasy Violence” มีการกระทำที่รุนแรงแนวแฟนตาซีที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์ในสถานการณ์ที่แยกแยะได้ง่ายจากชีวิตจริง

“Gambling Themes” มีการใช้ภาพหรือเป็นเกมลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการพนันในโลกความจริง แม้ว่าจะไม่จำลองประสบการณ์การพนันโดยตรง

²⁸ ESRB Entertainment Software Rating Board. (2023). *Content Descriptors*. (Online). Available https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc. [2566, April 30].

“Lyrics” มีการชี้แนะว่าเนื้อเพลงที่ใช้ในเกมอาจมีคำหยาบคาย เพศ ความรุนแรง แอลกอฮอล์ หรือสารเสพติด

“Mature Humor” มีการแสดงภาพหรือบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันของวัยผู้ใหญ่

“Nudity” มีการแสดงภาพเปลือย

“Partial Nudity” มีการแสดงภาพเปลือยเล็กน้อย

“Real Gambling” ผู้เล่นเกมสามารถเล่นการพนัน รวมถึงการเดิมพันด้วยเงินสดหรือสกุลเงินจริง

“Sexual Contents” การแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่ชัดเจน และอาจมีภาพเปลือยบางส่วน

“Sexual Themes” เป็นเกมที่มีลักษณะทางเพศ

“Sexual Violence” มีการแสดงภาพของการข่มขืนหรือกิจกรรมทางเพศอื่น ๆ ที่รุนแรง

“Simulated Gambling” ผู้เล่นเกมสามารถเล่นการพนันโดยไม่ต้องวางเดิมพัน ปกติแล้วจะกำหนดให้เป็นการจำลองการพนันตามคาสีโน

“Strong Language” มีการใช้คำหยาบคายแบบชัดเจน

“Strong Lyrics” การชี้แนะว่าเนื้อเพลงที่ใช้ในเกมอาจมีคำหยาบคาย เพศ ความรุนแรง แอลกอฮอล์ หรือสารเสพติด อย่างรุนแรง

“Strong Sexual Content” มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างรุนแรง

“Suggestive Themes” มีเนื้อหาที่แนะนำ ชักชวน

“Tobacco Reference” มีการใช้ภาพของผลิตภัณฑ์ยาสูบ

“Use of Alcohol” มีภาพของการดื่มแอลกอฮอล์

“Use of Drugs” มีภาพของการบริโภคหรือใช้ยาที่ผิดกฎหมาย

“Use of Tobacco” มีภาพของการบริโภคผลิตภัณฑ์ยาสูบ

“Violence” มีฉากที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งที่รุนแรง โดยอาจมีการสูญเสียอวัยวะแต่ไม่มีเลือด

“Violent References” มีการอ้างอิงถึงการกระทำที่รุนแรง

จากการทบทวนเรื่องมาตรการทางกฎหมายในสหรัฐอเมริกาที่มีกฎหมายที่คุ้มครองเยาวชนในการเล่นเกมนอนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือในหลาย ๆ ด้าน โดยมีบทลงโทษผู้ประกอบธุรกิจเกมนอนไลน์อย่างชัดเจนและยังมีมาตรการในการจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งเกมนอนไลน์ไว้ทำให้ผู้ปกครองสามารถเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมให้แก่เยาวชนได้

3.1.2 สาธารณรัฐประชาชนจีน

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้นมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีบทบาทที่สำคัญอย่างมาก มีบริษัทผู้พัฒนาเกมเกิดขึ้นมากมาย เนื่องจากจีนมีประชากรที่เยอะและมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ทันสมัยประชาชนของสาธารณรัฐประชาชนจีนจึงนิยมเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือที่ทำรายได้มากที่สุดในโลก 3 อันดับแรก ดังนี้²⁹

1) Honor of Kings เป็นของสาธารณรัฐประชาชนจีนทำรายได้ 735.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

2) PUBG Mobile เป็นของสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) ทำรายได้ 643 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

สหรัฐ

3) Genshin Impact เป็นของสาธารณรัฐประชาชนจีนทำรายได้ 551 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

ทั้ง Honor of Kings และ Genshin Impact เป็นเกมของสาธารณรัฐประชาชนจีนทั้งสิ้น แต่จะเห็นได้ว่าตลาดเกมของสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้นรายได้จะมาจากในต่างประเทศมากกว่ารายได้ในประเทศ เนื่องจากรัฐบาลจีนได้ออกมาตรการจำกัดการเผยแพร่เกมออนไลน์ในประเทศอย่างเข้มงวดมากขึ้น เนื่องจากรัฐบาลต้องการกวาดล้างเกม เว็บไซต์ และสื่อต่าง ๆ ที่มีเนื้อหารุนแรง เกี่ยวข้องกับการพนัน หรือทำให้เกิดการเสพติด (addiction) เพื่อช่วยลดการติดยาและช่วยให้เยาวชนเติบโตอย่างมีสุขภาพที่ดี³⁰

จะเห็นได้ว่า อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้นมีมูลค่าสูงมาก เมื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมออนไลน์นั้นมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ปัญหาต่าง ๆ ก็ยังคงเกิดขึ้นตามมา เช่น ความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับการรับผิดชอบของผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายภายในเกม และการคุ้มครองสิทธิและผลประโยชน์ของผู้ใช้บริการอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

ประเทศจีนได้มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการบริหารการสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Provisions on the Administration of Online Publishing Services)³¹ โดยในมาตรา 2 ได้ให้คำนิยามของสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Online Publications) ไว้ดังนี้

²⁹ Workpointtoday. (2022). *จีนยังคงครองที่หนึ่งของเกมมือถือ แม้โดนรัฐคุมเข้มลดเวลาเด็กเล่นเกม.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://workpointtoday.com/china-is-still-number-one-in-mobile-games/>. [2566, 9 พฤษภาคม].

³⁰ Voiceonline. (2021). *3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เท่านั้น! จีนจำกัดเวลาเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://voicetv.co.th/read/BY99MR7VC>. [2566, 9 พฤษภาคม].

³¹ Lawinfochina. (2016). *Provisions on the Administration of Online Publishing Services.* (Online). Available: <http://lawinfochina.com/display.aspx?id=21941&lib=law>. [2023, May 12].

สิ่งพิมพ์ออนไลน์ หมายถึง งานดิจิทัลที่มีการเผยแพร่ เช่น การตัดต่อ การผลิต และการประมวลผลเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านเครือข่ายสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมถึง³²

1) งานดิจิทัลที่เป็นต้นฉบับ เช่น ข้อความ รูปภาพ แผนที่ เกม แอนิเมชัน การอ่านเสียง และวิดีโอในวรรณคดี ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และอื่น ๆ³³

2) งานดิจิทัลที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหนังสือที่ตีพิมพ์ หนังสือพิมพ์ วารสาร การบันทึกเสียงวิดีโอ สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ และอื่น ๆ³⁴

3) งานดิจิทัล เช่น ฐานข้อมูลวรรณกรรมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในลักษณะการคัดเลือก เรียบเรียง และรวบรวมผลงานดังกล่าว และ³⁵

4) งานดิจิทัลประเภทอื่นที่ได้รับการยอมรับจาก สำนักงานบริหารวิทยุ ภาพยนตร์ และโทรทัศน์แห่งชาติ (State Administration of Press, Publication, Radio, Film and Television: SARFT)³⁶

กระทรวงวัฒนธรรม (Ministry of Culture) ได้ออกประกาศเกี่ยวกับการเสริมสร้างระเบียบในการดำเนินการเล่นเกมออนไลน์ (Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming

³² Provisions on the Administration of Online Publishing Services. Article 2 “online publications” means digitized works with characteristics of publishing such as editing, production and processing provided to the public through information networks, which mainly cover:

³³ Provisions on the Administration of Online Publishing Services. Article 2 (1) original digitized works such as knowledgeable and thoughtful texts, pictures, maps, games, animation, and audio and video readings in literature, art, science and other fields;

³⁴ Provisions on the Administration of Online Publishing Services. Article 2 (2) digitized works of which the content is consistent with those in published books, newspapers, periodicals, audio and video recordings, and electronic publications, among others;

³⁵ Provisions on the Administration of Online Publishing Services. Article 2 (3) digitized works such as online literature databases formed in such manners as selecting, compiling and collecting the aforesaid works; and

³⁶ Provisions on the Administration of Online Publishing Services. Article 2 (4) other types of digitized works recognized by the SARFT. The specific business categorization of online publishing services shall be determined separately.

Operations (2016) No.32) เพื่อปกป้องสิทธิตามกฎหมายและผลประโยชน์ของผู้ใช้บริการ รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาที่ดีและความมีระเบียบเรียบร้อยของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ดังนี้³⁷

1) อธิบายขอบเขตของการดำเนินงานด้านเกมออนไลน์

(1) การดำเนินงานด้านเกมออนไลน์หมายถึงผู้ประกอบการที่ดำเนินการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่ดำเนินการผลิตหรือบริการเกมสู่สาธารณะด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การลงทะเบียนบัญชีเกมบนเครือข่ายหรือให้บริการดาวน์โหลดเกมออนไลน์ และการได้รับผลกำไรจากการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมจากผู้ใช้บริการ การโฆษณา การสนับสนุน และอื่น ๆ³⁸

(2) การดำเนินงานด้านเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการที่มีการใช้เทคโนโลยีเกมออนไลน์ผ่านวิธีการต่าง ๆ เช่น การลงทะเบียนผู้ใช้แบบเปิดเผย ระบบการชำระเงินเกมออนไลน์แบบเปิดเผย และซอฟต์แวร์โคลเอนต์โปรแกรมลูกค้ายูเอวีเอชสำหรับการเล่นและเข้าสู่ระบบโดยตรง เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานด้านเกมออนไลน์³⁹

(3) การให้บริการระบบผู้ใช้งาน ระบบการชำระเงิน การดาวน์โหลดโปรแกรมและบริการโปรแกรมสำหรับผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ของธุรกิจอื่น ๆ และการเข้าร่วมในการแบ่งปันรายได้จากการดำเนินงานเกมออนไลน์ เป็นการดำเนินงานร่วมกันและต้องรับผิดชอบตามมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง⁴⁰

³⁷ China Law Translate. (2016). *Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations*. (Online). Available: <https://www.chinalawtranslate.com/en/ministry-of-culture-notice-regarding-strengthening-regulation-online-gaming-operations/>. [2023, May 12].

³⁸ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 1 (1) Online gaming operations refers to online gaming operations enterprises conduct providing the public with gaming products or services through methods such as registering network game accounts or providing online game downloads, and obtaining profit through charging users fees or electronic commerce, advertising, sponsorship or other such methods.

³⁹ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 1 (2) Online gaming operations enterprises' carrying out of online gaming technology measurements through methods such as open user registration, open online game payment systems, and providing direct registration and login servers client software; is part of online gaming operations.

⁴⁰ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 1 (3) Online gaming operations enterprises' provision of user systems, payment systems, program downloads, and promotional services for other businesses online gaming products, and participating in the online gaming operations' revenue sharing, is joint operations conduct and shall bear corresponding responsibility.

2) การเสริมสร้างการคุ้มครองสิทธิ์สำหรับผู้ใช้เกมออนไลน์

(1) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์จะต้องกำหนดให้ผู้ใช้เกมออนไลน์ดำเนินการลงทะเบียนด้วยชื่อจริงโดยใช้เอกสารระบุตัวตนที่ถูกต้อง และบันทึกข้อมูลการลงทะเบียนการใช้งาน และจะต้องไม่เรียกเก็บเงินหรือค่าบริการในเกมแก่ผู้ใช้เกมที่เข้าสู่ระบบในฐานะผู้เข้าชม⁴¹

(2) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์จะต้องจำกัดค่าใช้จ่ายในแต่ละเกมของผู้ใช้เกมออนไลน์ให้อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม และจะต้องให้ผู้ใช้ยืนยันข้อมูลเมื่อผู้ใช้ทำการชำระเงินหรือซื้อสินค้า ข้อมูลที่ใช้ในการยืนยันนั้นจะประกอบด้วยจำนวนเงินที่ใช้ในการชำระเงินหรือซื้อสินค้า ชื่อของไอเท็มหรือบริการเสริมที่ได้รับ และเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อความที่เกี่ยวกับการใช้จ่ายที่เหมาะสมในการเล่นเกมน โดยผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์จะต้องเก็บบันทึกการชำระเงินและการซื้อของผู้ใช้ไว้เป็นเวลาอย่างน้อย 180 วัน⁴²

(3) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์จะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องในประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด บนพื้นฐานของการปฏิบัติตามประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์ ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์สนับสนุนให้หน่วยงานธุรกิจเกมออนไลน์กำหนดวงเงินค่าใช้จ่ายของผู้ใช้ที่เป็นเยาวชน จำกัดเวลาในการเล่นเกมนของเยาวชน และใช้เทคโนโลยีเพื่อปิดกั้นฉากและฟังก์ชันที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชน⁴³

⁴¹ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 3 (11) Online gaming operations enterprises shall require online game users to carry out a real name registration using a valid identification document, and save the use registration information; and they must not provide game users who are logged-in as visitors with in-game charging or purchasing services.

⁴² Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 3 (12) Online gaming operations enterprises shall restrict the value of single charges by online game users in a single game, and send requests for information verification when users make charges or purchases. Included in the information for verification shall be the amount of legal tender or virtual currency in the charge or purchase, the name of the virtual item or value-added services obtained, and other such content as well as language on rational spending on entertainment. Online gaming operations enterprises shall store records of users' charges and purchases for at least 180 days.

⁴³ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 3 (13) Online gaming operations enterprises shall strictly implement relevant provisions of the "Parental controls for juvenile

(4) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์จะต้องแสดงช่องทางการติดต่อสำหรับการปกป้องสิทธิผู้ใช้ในที่สามารถเห็นได้ชัดในเกม หากสิทธิและผลประโยชน์ทางกฎหมายของผู้ใช้เกมออนไลน์ถูกละเมิดหรือเกิดข้อโต้แย้งขึ้น ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์อาจขอให้ผู้ใช้นั้นยืนยันตัวตนซึ่งตรงกับข้อมูลการลงทะเบียนของพวกเขา หากพบว่าถูกต้องจะต้องช่วยเหลือผู้ใช้นั้นรวบรวมพยานหลักฐานได้ ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ต้องรับผิดชอบในการส่งหลักฐานให้แก่ผู้ใช้ที่ผ่านการลงทะเบียนด้วยชื่อจริงที่ตรวจสอบแล้ว⁴⁴

(5) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการดำเนินการเกมออนไลน์ควรใช้มาตรการที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้และป้องกันการรั่วไหลหรือเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และห้ามใช้วิธีใด ๆ เพื่อให้บริการข้อมูลผู้ใช้ให้แก่องค์กรหรือบุคคลที่สามโดยไม่ได้รับอนุญาต⁴⁵

3) เสริมสร้างการลงทะเบียนและการจัดการก่อนและระหว่างการดำเนินการเกมออนไลน์

(1) หน่วยงานบริหารด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายที่ครอบคลุมตลาดวัฒนธรรมควรใช้กลไกความร่วมมือด้านการบังคับใช้กฎหมายของเครือข่ายตลาดวัฒนธรรมอย่างเต็มที่ เพื่อดำเนินการกำกับดูแลตลาดเกมออนไลน์แบบ “สุ่มสองรายการและเปิดหนึ่งรายการ” อย่างเต็มรูปแบบ โดยต้องปรับปรุงระดับการสุ่มตรวจเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง และเพิ่มความถี่ในการสุ่มตรวจและตรวจสอบรายวันสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ที่มีการ

online gaming project". On the basis of implementing the "Parental controls for juvenile online gaming project", advocate online gaming business units setting up spending limits on juvenile users, limit juveniles' gaming time, and employ technological measures to block scenes and functionality.

⁴⁴ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 3 (14) Online gaming operations enterprises shall display user rights protection contact methods in a prominent place in the game. When online game users lawful rights and interests are violated or when they have conflicts users, online game business units may request the users present valid identification that matches their registration information. Where it is found accurate, they shall assist the users in collecting evidence. Online gaming business units bear responsibility for presenting evidence to users with verified real name registration.

⁴⁵ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 3 (15) Online gaming operations enterprises should employ effective measures to protect users personal information and to prevent users information from being leaked or harmed, and must not use any means to provide any third party enterprise or individual with user information without authorization.

ร้องเรียนและรายงานมากขึ้น และเน้นการกำกับดูแล ผลการสืบสวนควรประกาศให้สาธารณชนทราบโดยทันที⁴⁶

(2) หน่วยงานบริหารด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายที่ครอบคลุมตลาดวัฒนธรรมควรเสริมสร้างการกำกับดูแลเครดิตในตลาดเกมออนไลน์ตามกฎหมายจากหลักการ “ให้เข้าทุกคนที่ถูกคัดเตือน” เพื่อให้หน่วยงานธุรกิจเกมออนไลน์ที่ละเมิดกฎหมายหรือถูกระเบียบถูกเพิกถอนแล้วใส่ชื่อในบัญชีดำหรือบัญชีเตือน และร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการตามหลักการลงโทษร่วม โดยเสริมสร้างการจำกัดเครดิตในต่อหน่วยงานธุรกิจการเกมออนไลน์และบุคคลที่รับผิดชอบที่เกี่ยวข้องที่ละเมิดกฎหมายและกฎระเบียบ⁴⁷

(3) หน่วยงานบริหารด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายที่ครอบคลุมตลาดวัฒนธรรมควรเสริมสร้างการให้คำแนะนำ บริการ และการฝึกอบรมแก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ภายใต้เขตรับผิดชอบของพวกเขา สำนักงานบริหารวัฒนธรรมในระดับจังหวัด ควรจัดระบบและคำแนะนำองค์กรให้สามารถดำเนินการฝึกอบรมเกี่ยวกับนโยบายและกฎระเบียบและกฎหมายในอุตสาหกรรม ตรวจสอบเป็นประจำการสำรวจตนเองขององค์กรเกี่ยวกับเนื้อหา กฎระเบียบการดำเนินงาน และระบบที่เกี่ยวข้อง และให้คำแนะนำด้านการบริหารจัดการให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์โดยทันทีทันใด⁴⁸

⁴⁶ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 4 (16) All areas' cultural administration departments and comprehensive law enforcement organs for cultural markets should fully utilize coordination mechanisms for law enforcement in the online cultural marketplace, to fully implement "double random, one public" supervision and management of online gaming. They should continuously increase the level of efforts to randomly sample online games, and should increase the frequency of random sampling and routine inspections of online gaming business units, for focused supervision. Investigation results should be promptly announced to the public.

⁴⁷ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 4 (17) All areas' cultural administration departments and comprehensive law enforcement organs for the the cultural marketplace should lawfully strengthen credit supervision of the online gaming marketplace, following the principle of 'entering all those who are punished' to enter online gaming business units that violate laws or rules into a black list or warning list, and working together with relevant departments to implement joint disciplinary action, strengthening credit constraints against online gaming business units and related responsible persons who violate laws and rules.

⁴⁸ Ministry of Culture Notice Regarding Strengthening Regulation Online Gaming Operations. Sec 4 (18) All levels of cultural administration departments and comprehensive law enforcement organs for the cultural marketplace should strengthen guidance, service, and training for online gaming business units within their jurisdictions. Provincial

นอกจากนี้ องค์การบริหารสื่อมวลชนและสิ่งพิมพ์แห่งชาติของจีน (National Press and Publication Administration : NPPA) ได้ออกประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์ (Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games) ดังนี้⁴⁹

(1) จำกัดเวลาในการให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เยาว์อย่างเคร่งครัด โดยบริษัทเกมออนไลน์ทุกแห่งจะต้องให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เยาว์เป็นเวลาหนึ่งชั่วโมงทุกวันศุกร์ วันเสาร์ วันอาทิตย์ และวันหยุดตามกฎหมาย ตั้งแต่เวลา 20.00 นาฬิกา – 21.00 นาฬิกา และห้ามมิให้ให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เยาว์ในเวลาอื่น⁵⁰

(2) ผู้ใช้เกมออนไลน์ต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดการลงทะเบียนชื่อจริงและการเข้าสู่ระบบสำหรับบัญชีผู้ใช้เกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด ซึ่งเกมออนไลน์ทั้งหมดต้องเชื่อมต่อกับระบบตรวจสอบชื่อจริงขององค์การบริหารสื่อมวลชนและสิ่งพิมพ์แห่งชาติของสาธารณรัฐประชาชนจีน (National Press and Publication Administration) ผู้ใช้เกมออนไลน์ทุกคนต้องใช้ข้อมูลยืนยันตัวตนที่แท้จริงและถูกต้องเพื่อลงทะเบียนบัญชีเกมและเข้าสู่ระบบเกมออนไลน์ โดยบริษัทเกมออนไลน์ไม่ได้รับอนุญาตให้ให้บริการเกมแก่ผู้ใช้ออนไลน์ที่ไม่ได้ลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบด้วยชื่อจริง (รวมถึงโหมดประสบการณ์ท่องเที่ยว)⁵¹

cultural administration departments should promptly organize and guide enterprises to carry out training on policies and regulations and industry regulation, periodically reviewing enterprises' self-inspection of content, operations regulations, and relevant systems; and promptly providing administrative guidance to online gaming business units.

⁴⁹ China Law Translate. (2021). *Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games*. (Online). Available: <https://www.chinalawtranslate.com/en/minors-video-games-2021/#:~:text=Beginning%20on%20the%20date%20on,any%20form%20during%20other%20times./>. [2023, May 5].

⁵⁰ Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Sec.1 Strictly restrict the times at which video games are provided to minors. Beginning on the date on which this notice takes effect, all online gaming companies provide one hour of video game services from 8:00 to 9:00 PM to minors each Friday, Saturday, Sunday, and on legally-prescribed holidays; online game services must not be provided to minors in any form during other times.

⁵¹ Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Sec. 2 Strictly implement real-name registration and login requirements for online gaming user accounts. All online games must enter the National News Publication Bureau's real name verification system for the prevention of addiction to online games, and all users of online games must use truthful and valid identification to register

(3) ทุกหน่วยงานของสิ่งพิมพ์แห่งชาติของจีนต้องกำกับดูแลและตรวจสอบอย่างเข้มงวดในการให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทเกมออนไลน์ในเรื่องของระยะเวลาการลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบด้วยชื่อจริง ควบคุมการชำระเงินภายในเกม และจัดการอย่างจริงจังกับบริษัทเกมออนไลน์ที่ไม่ได้ดำเนินการอย่างเคร่งครัดตามกฎหมาย⁵²

(4) ให้คำแนะนำแก่ครอบครัว โรงเรียน และด้านอื่น ๆ ของสังคมอย่างแข็งขัน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีต่อการเติบโตของผู้เยาว์ ผู้ปกครองปฏิบัติหน้าที่ดูแลผู้เยาว์ให้ถูกต้องตามกฎหมาย เสริมสร้างความรู้ทางออนไลน์สำหรับผู้เยาว์ และกระตุ้นให้ผู้เยาว์รู้จักการยืนยันทัวตนที่แท้จริงเมื่อเล่นเกมออนไลน์ บังคับใช้กฎอย่างเคร่งครัดเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์สำหรับผู้เยาว์และแนะนำผู้เยาว์ในการสร้างนิสัยการใช้อินเทอร์เน็ตที่ดี และป้องกันไม่ให้ผู้เยาว์หมกมุ่นอยู่กับเกมออนไลน์⁵³

(5) ผู้เยาว์ที่กล่าวถึงในประกาศนี้หมายถึงบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และบริษัทเกมออนไลน์ที่กล่าวถึงให้รวมถึงแพลตฟอร์มที่ให้บริการเกมออนไลน์ด้วย⁵⁴

สำหรับกฎหมายเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ของสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้น สาธารณรัฐประชาชนจีนยังไม่มีมาตรการเฉพาะเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ก่อนหน้านี้ได้เคยทดลองใช้ระบบจัดระดับอายุ เช่น ระบบจัดระดับอายุโดยใช้สีแตกต่างกัน แต่ไม่สามารถทำให้

accounts and login to online games; online gaming companies must not provide game services to anonymously registered or logged in accounts in any form (including guest trial modes).

⁵² Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Sec. 3 All levels of department for the administration of publication are to strengthen oversight inspections of online gaming companies' implementation of circumstances such as the time and duration that video games are provided, real-name registration and logins, and regulating payments; increasing the frequency of inspections, and sternly addressing online gaming companies that have not strictly implemented them in accordance with law.

⁵³ Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Sec. 4 Actively lead families, schools, and other parts of society to create a positive environment for the healthy growth of minors, to lawfully perform guardianship duties for minors, to strengthen minor's online literacy, to oversee and urge minors to use their real identity verification when playing online games, to strictly implement provisions on the time and duration that minors use online games, and to lead minors to form positive habits in the use of the internet, and prevent minors from becoming addicted to online games.

⁵⁴ Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games. Sec.5 'Minors' as used in this Notice refers to citizens not yet 18 years of age, and 'online gaming companies' includes platforms providing online gaming services.

ระบบดังกล่าวเป็นที่ยอมรับได้ ต่อมาได้มีนโยบายใหม่โดยจะกำหนดให้ผู้ประกอบการใช้ระบบการจัดระดับอายุเพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองและผู้เยาว์ว่าเกมใดที่มีเนื้อหาเหมาะสม และไม่เหมาะสม ผู้ประกอบการจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับของเกมที่มีอยู่ซึ่งห้ามใช้ห้ามความรุนแรงมากเกินไป การใช้ยาเสพติด การพนัน และภาพลามกอนาจาร กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ แม้ว่าเกม 18+ จะสามารถใส่เนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ได้มากขึ้น แต่เกมนั้นจะต้องอยู่ในกรอบการกำกับดูแลที่มีอยู่ซึ่งกำหนดโดยคณะกรรมการจริยธรรมเกมออนไลน์ของจีน (China's online games ethics committee) เมื่อตอนต้นปี 2020 หนังสือพิมพ์เหรินหมินรื่อเป้า (People's Daily) ได้ทำงานร่วมกับบริษัทเกมกว่า 30 แห่งเพื่อสร้างระบบการจัดระดับอายุใหม่ที่สามารถนำไปใช้กับทั้งเกมคอมพิวเตอร์และเกมบนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ โดยร่างของนโยบายนั้นได้สร้างระบบการจัดระดับอายุเป็น 4 ประเภท คือ 6+ 12+ 16+ และ 18+ โดยมีข้อเสนอระบุว่าผู้เล่นอายุต่ำกว่า 6 ปี ไม่ควรเล่นเกมโดยที่ไม่มีผู้ดูแล แต่ยังไม่ชัดเจนว่า องค์กรบริหารสื่อมวลชนและสิ่งพิมพ์แห่งชาติของจีน (National Press and Publication Administration : NPPA) จะใช้ระบบนี้หรือไม่ แต่การจัดเรตติ้งเกมโดยใช้ระบบนี้มีเกมมากกว่า 50 เกมที่ดำเนินการแล้ว⁵⁵

จากการทบทวนมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ของสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้นจะเห็นได้ว่ามีมาตรการที่ให้ความสำคัญต่อเยาวชนเป็นสำคัญเนื่องจากการจำกัดระยะเวลาเล่นเกมของเยาวชนเอาไว้โดยให้เล่นในสัปดาห์ละสามชั่วโมง ซึ่งแม้สาธารณรัฐประชาชนจีนจะมีมูลค่าของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์สูงแต่ก็ยังคงมีความกังวลว่าเยาวชนภายในประเทศจะมีลักษณะติดหรือหมกหมุ่นกับเกมมากเกินไปจึงมีมาตรการต่าง ๆ เข้ามาควบคุมให้เกิดความเหมาะสมและแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างครอบคลุม

3.2 มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือในประเทศไทย

สำหรับกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือโดยจากการศึกษาบทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552 และกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

⁵⁵ Nikopartners. (2020). *Game Regulations In China: Everything You Need To Know*. (Online). Available: <https://nikopartners.com/game-regulations-in-china-everything-you-need-to-know/>. [2023, May 5].

3.2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2551 โดยเหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้คือ โดยที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช 2473 ได้ใช้บังคับมาเป็นเวลานาน บทบัญญัติบางประการจึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรและมีความซ้ำซ้อนกับพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์พ.ศ. 2530 ดังนั้น เพื่อปรับปรุงบทบัญญัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมทั้งปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเดียวเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณา ประกอบกับกิจการภาพยนตร์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นรูปธรรม จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้ สำหรับเนื้อหาของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือนั้นประกอบด้วย

มาตรา 4 บัญญัติว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถ นำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น การเอาโอเคที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง⁵⁶

มาตรา 47 บัญญัติว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา⁵⁷

มาตรา 53 บัญญัติว่า ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

⁵⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 4.

⁵⁷ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 47.

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสาม จะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ด้วยก็ได้⁵⁸

มาตรา 58 บัญญัติว่า วิดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา 53 หรือมาตรา 54 จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา 31 ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา 51⁵⁹

มาตรา 59 บัญญัติว่า การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไข ที่กำหนดในกฎกระทรวง

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่ง จะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้⁶⁰

มาตรา 80 ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท⁶¹

มาตรา 81 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 46 หรือมาตรา 47 วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท⁶²

3.2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ในกรณีที่เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมีลักษณะลามกอนาจาร ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชน หรือในกรณีที่บัญชีของผู้เล่นเกมถูกแฮ็กข้อมูลทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้เล่นเกม โดยในประเทศไทยมิได้มีกฎหมายโดยตรง แต่อยู่ภายใต้การควบคุมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

มาตรา 14 บัญญัติว่า ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

⁵⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 53.

⁵⁹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 58.

⁶⁰ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 59.

⁶¹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 80.

⁶² พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 81.

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้⁶³

มาตรา 5 บัญญัติว่า ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ⁶⁴

มาตรา 7 บัญญัติว่า ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ⁶⁵

3.2.3 กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552

ในประเทศไทยนั้นไม่มีมาตรการในการจัดประเภทหรือเรตติ้งของเกมออนไลน์แต่มีการจัดประเภทหรือเรตติ้งในส่วน of ภาพยนตร์โดยอยู่ในกฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552 เหตุผลในการประกาศใช้กฎกระทรวงฉบับนี้ คือ โดยที่มาตรา 26 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติให้รัฐมนตรีออกกฎกระทรวงกำหนดหลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าภาพยนตร์ลักษณะใดควรจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใด จึงจำเป็นต้องออกกฎกระทรวงนี้

ข้อ 1 ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาส่งเสริมการศึกษา จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี หรือศิลปกรรมอันดีของชาติ

(2) เนื้อหาส่งเสริมความรู้หรือความเข้าใจในการพัฒนาสังคม ครอบครัว หรือคุณภาพชีวิต หรือการรักษาทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม

(3) เนื้อหาส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความรับผิดชอบ หรือจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือประวัติศาสตร์ของชาติ⁶⁶

⁶³ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. มาตรา 14.

⁶⁴ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. มาตรา 5.

⁶⁵ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. มาตรา 7.

⁶⁶ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 1

ข้อ 2 ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่ให้ความรู้หรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชน หรือให้ความบันเทิงเป็นการทั่วไป

(2) ไม่มีลักษณะของภาพยนตร์ตามข้อ 3 ข้อ 4 และข้อ 5⁶⁷

ข้อ 3 ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มียุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่น่ากลัวสยองขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม

(2) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร

(3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(4) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(5) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

(6) ใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในลักษณะของคำหยาบคายหรือลามก⁶⁸

ข้อ 4 ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มียุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่สยองขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม

(2) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร

(3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(4) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(5) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ⁶⁹

ข้อ 5 ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มียุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ

(2) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรง และอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

⁶⁷ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 2.

⁶⁸ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 3.

⁶⁹ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 4.

(3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติดซึ่งอาจชักจูงใจให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ⁷⁰

ข้อ 6 ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่าสิบปีดู มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศหรือการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองหรือผู้อื่น

(2) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(4) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ⁷¹

ข้อ 7 ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(1) เนื้อหาที่กระทบกระเทือนต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ หรือการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

(2) สารสำคัญของเรื่องเป็นการเหยียดหยามหรือนำความเสื่อมเสียมาสู่ศาสนาหรือไม่เคารพต่อปูชนียบุคคล ปูชนียสถาน หรือปูชนียวัตถุ

(3) เนื้อหาที่ก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีระหว่างคนในชาติ

(4) เนื้อหาที่กระทบกระเทือนต่อสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ

(5) สารสำคัญของเรื่องเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์

(6) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ⁷²

3.2.4 กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ในประเทศไทยมิได้มีการกำหนดระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของเยาวชนเอาไว้ แต่ได้มีการกำหนดระยะเวลาในการเข้าใช้บริการร้านวีดิทัศน์สำหรับบุคคลอายุต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 12 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้⁷³

(1) ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา

⁷⁰ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 5.

⁷¹ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 6.

⁷² กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. ข้อ 7.

⁷³ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552. ข้อ 12.

ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

(2) ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

(3) มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์ซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา

(4) มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกิดค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด

(5) คู่มือให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านวีดิทัศน์

(6) คู่มือให้มีการจำหน่ายสุรา เบียร์ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านวีดิทัศน์

(7) คู่มือให้มีการเล่นการพนันภายในร้านวีดิทัศน์

(8) คู่มือให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (6) และ (7) ภายในร้านวีดิทัศน์

(9) คู่มือให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านวีดิทัศน์

(10) คู่มือให้มีการจำหน่ายหรือฉายวีดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา 47 ภายในร้านวีดิทัศน์

ความในวรรคหนึ่ง (2) ไม่ใช่บังคับกับผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส

จากการทบทวนมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของประเทศไทยนั้นอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จะเห็นได้ว่าไม่ได้มีกฎหมายเฉพาะที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ ซึ่งทำให้การบังคับใช้กฎหมายไม่ชัดเจน ทำให้ไม่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาต่าง ๆ มากเพียงพอ และในเรื่องของการจัดประเภทและจัดเรตติ้งนั้นจะเห็นว่าประเทศไทยมีการจัดประเภทของภาพยนตร์ในกฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552 แต่ไม่ได้มีการจัดประเภทหรือเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้เลย ทั้ง ๆ ที่ภาพยนตร์และเกมออนไลน์เป็นสื่อที่มีความสำคัญเท่า ๆ กัน ในส่วนของการกำหนดระยะเวลาเล่นเกมนั้นมีการกำหนดระยะเวลาในการเข้า

ใช้บริการร้านวิดิทัศน์สำหรับบุคคลอายุต่าง ๆ ไว้ แต่สำหรับเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
มิได้มีการบัญญัติเอาไว้โดยตรง