

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

จากที่ได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของต่างประเทศ และในประเทศไทย มาแล้วนั้น บทนี้จะนำกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือซึ่งบังคับใช้อยู่ในปัจจุบันมาวิเคราะห์ว่าสามารถกำกับดูแลเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้มากน้อยเพียงไร เหมาะสมหรือไม่ และมีส่วนใดของกฎหมายที่ยังมีความบกพร่องเป็นปัญหาอยู่ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับการพิจารณากำหนดแนวทางการเสนอแนะเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวต่อไป ดังนั้นในบทนี้จึงได้แบ่งประเด็นปัญหาวิเคราะห์ออกเป็น 3 ประเด็น ประกอบด้วย

- 1) ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือและคำนิยามของเยาวชน
- 2) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ
- 3) ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

ซึ่งแต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และคำนิยามของเยาวชน

4.1.1 คำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 มิได้มีการให้คำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้โดยเฉพาะ ซึ่งแม้แต่คำว่าเกมนั้นก็มิได้มีการให้คำนิยามเอาไว้ โดยคำนิยามที่เข้าข่ายเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมากที่สุดถูกบัญญัติไว้ในมาตรา 4 ว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถ

นำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าว วิเคราะห์ได้ว่า เกมการเล่นต่าง ๆ นั้น จะถูกจัดกลุ่มอยู่ในความหมายของคำว่า วิดีทัศน์ และเมื่อดูจากความหมายแล้ววิดีโอทัศน์จะต้องเป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพซึ่งวัสดุนั้นอาจหมายถึงวัตถุ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น แผ่นซีดี แฟลชไดรฟ์ เทปวิดีโอ โดยเกมต่าง ๆ นั้นจะต้องมีการประมวลผลและแสดงในวัสดุเหล่านั้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าไม่ครอบคลุมในส่วนของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ เนื่องจากแอปพลิเคชันเป็น โปรแกรม หรือกลุ่มของโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ต่าง ๆ ดังนั้นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ จะต้องเป็นการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากร้านค้าออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น ระบบปฏิบัติการ Android จะต้องดาวน์โหลดผ่าน Google play หรือระบบปฏิบัติการ iOS จะต้องดาวน์โหลดผ่าน App Store โดยไม่ได้ถูกบันทึกไว้ในวัสดุที่มีรูปร่างแต่อย่างใด อีกทั้งเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือนั้นมิได้เกิดจากการบันทึกภาพและนำมาฉายเพียงอย่างเดียว แต่ตัวเกมจะมีการประมวลผลจากการที่ผู้เล่นแสดงปฏิกิริยาตอบสนองภายในเกม โดยผู้เล่นจะส่งคำสั่งหรือกระทำภายในเกม โดยการแตะหน้าจอหรือกดปุ่มบนหน้าจอสัมผัส และส่งข้อมูลไปยังหน่วยประมวลผล (Server) ของเกม และหน่วยประมวลผล (Server) ของเกมจะส่งข้อมูลผลลัพธ์กลับมายังอุปกรณ์ของผู้เล่นผ่านทางส่วนต่อประสาน (Interface) แบบเรียลไทม์ อีกทั้งเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือผู้เล่นต่าง ๆ สามารถพิมพ์ข้อความ หรือเปิดไมโครโฟนเพื่อสนทนากันได้อีกด้วย

หากเปรียบเทียบจากกฎหมายของต่างประเทศ สหรัฐอเมริกาได้มีกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act : FEPA) ได้มีการให้คำนิยามของคำว่า วิดีโอเกม ไว้ในมาตรา 3 คือ วิดีโอเกม หมายถึง วัตถุ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) ใช้เพื่อสำหรับเก็บข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ 2) ใช้เพื่อสำหรับรับข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นโดยบุคคลผู้ใช้ และ 3) ใช้เพื่อสำหรับประมวลผลข้อมูล หรือคำสั่งต่าง ๆ โดยเกมที่สร้างนั้นสามารถโต้ตอบกับผู้เล่นได้ ซึ่งการแสดงผลดังกล่าวนี้สามารถแสดงผลได้บนคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเกม หรือเทคโนโลยีอื่น ๆ ใดก็ตาม

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสหรัฐอเมริกาในกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act : FEPA) ได้มีการให้คำนิยามของคำว่าวิดีโอเกมไว้อย่างครอบคลุม โดยครอบคลุมถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และยังคงครอบคลุมถึงเกมที่แสดงผลในอุปกรณ์อื่น ๆ อีกด้วย

ส่วนกฎหมายของสาธารณรัฐประชาชนจีนนั้น ในบทบัญญัติเกี่ยวกับการบริหาร การสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Provisions on the Administration of Online Publishing Services) มาตรา 2 ได้ให้คำนิยามของสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (Online Publications) ไว้ดังนี้ สิ่งพิมพ์ออนไลน์ หมายถึง งานดิจิทัลที่มีการเผยแพร่ เช่น การตัดต่อ การผลิต และการประมวลผลเผยแพร่สู่สาธารณะผ่าน เครือข่ายสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมถึง 1) งานดิจิทัลที่เป็นต้นฉบับ เช่น ข้อความ รูปภาพ แผนที่ เกม แอนิเมชัน การอ่านเสียงและวิดีโอในวรรณคดี ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และอื่น ๆ 2) งานดิจิทัลที่มี เนื้อหาสอดคล้องกับหนังสือที่ตีพิมพ์ หนังสือพิมพ์ วารสาร การบันทึกเสียงวิดีโอ สิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ และอื่น ๆ 3) งานดิจิทัล เช่น ฐานข้อมูลวรรณกรรมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในลักษณะ การคัดเลือก เรียบเรียง และรวบรวมผลงานดังกล่าว และ 4) งานดิจิทัลประเภทอื่นที่ได้รับการยอมรับจาก สำนักงานบริหารวิทยุ ภาพยนตร์ และโทรทัศน์แห่งชาติ (State Administration of Press, Publication, Radio, Film and Television: SARFT)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสาธารณรัฐประชาชนจีนในบทบัญญัติเกี่ยวกับการบริหารการสิ่งพิมพ์ ออนไลน์ (Provisions on the Administration of Online Publishing Services) มีการให้คำนิยามของ สิ่งพิมพ์ออนไลน์ที่ครอบคลุมถึงเกม โดยจากหลักเกณฑ์ดังกล่าวนี้ตีความได้ว่าครอบคลุมถึงเกม ออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือด้วย

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น การควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือโดย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ปัจจุบันนั้น มาตรการดังกล่าวมีความ ไม่ชัดเจนเพียงพอ โดยยังไม่มีกรให้คำนิยามของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันบนมือถือ หรือคำนิยามที่ครอบคลุมถึงเอาไว้ ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและค่านิยมของประชาชน ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งหากมีการตีความที่ไม่ถูกต้องตามความมุ่งหมายของกฎหมายแล้ว ก็อาจจะทำ ให้การบังคับใช้กฎหมายนั้นเกิดผลในทางที่ตรงกันข้ามได้ ดังนั้น หากมีการแก้ไขคำนิยามของคำว่า วีดิทัศน์ เพื่อให้กฎหมายนั้นไม่มีช่องโหว่และสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ที่เมื่อโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลา นวัตกรรมหรือความคิดใหม่ ๆ ต่างมีการพัฒนาให้เกิดความทันสมัย ความก้าวหน้า และการพัฒนา ในหลาย ๆ ด้านมากยิ่งขึ้น การตรากฎหมายจึงควรตราให้มีความทันสมัยไปพร้อมกันกับนวัตกรรม ที่พัฒนาขึ้นด้วย

4.1.2 คำนิยามของเยาวชน

จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มิได้มีการให้คำนิยามของ คำว่าเยาวชนเอาไว้ โดยปัจจุบันเยาวชนไทยมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากเกมออนไลน์ บนแอปพลิเคชันมือถือได้ ซึ่งเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมีความนิยมสูงในกลุ่มเยาวชน

เพราะสะดวกและมีความหลากหลายของเกมที่มีให้เลือกเล่น นอกจากนี้ การเล่นเกมออนไลน์ยังสามารถเชื่อมต่อและแข่งขันกับผู้เล่นอื่น ๆ ได้ทั่วโลก ทำให้เยาวชนมีโอกาสสร้างความสัมพันธ์ และมีกิจกรรมร่วมกันกับผู้คนในสังคมออนไลน์ อย่างไรก็ตามการเล่นจนติดเกมแตกต่างจากการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเล่นเป็นงานอดิเรก เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือจึงอาจมีผลกระทบทางด้านสุขภาพของเยาวชนได้คือก่อให้เกิดโรคติดเกม ซึ่งการติดเกมเป็นโรคชนิดหนึ่งที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นในทางสมอง มีลักษณะคล้ายการติดสารเสพติด เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมอง พัฒนาการ และพฤติกรรม เป็นอาการทางจิตที่รุนแรงและต้องได้รับการรักษาเช่นเดียวกับโรคอื่น ๆ นอกจากนี้ บางเกมออนไลน์ยังมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชน เช่น ความรุนแรง ภาพลามกอนาจาร หรือการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทางจิตใจและความพึงพอใจของเยาวชน รวมอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบในสิ่งที่ไม่เหมาะสมขึ้นได้ ด้วยเหตุนี้ควรมีค่านิยมของเยาวชนไว้เพื่อเป็นการกำหนดอายุของเยาวชนให้ชัดเจนว่าเยาวชนนั้นควรอยู่ในช่วงอายุเท่าใดถึงเท่าใด จึงจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายฉบับนี้อีกทั้ง เพื่อให้มาตรการในการคุ้มครองเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเป็นไปอย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

นอกจากนี้จากการวิเคราะห์กฎหมายประเทศไทยแล้วพบว่า มีพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 มีการให้ค่านิยมของเยาวชนเอาไว้ใน มาตรา 4 “เยาวชน” หมายความว่า บุคคลอายุเกินสิบห้าปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์

พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ได้ให้ค่านิยมของเยาวชนเอาไว้ใน มาตรา 4 บัญญัติว่า “เยาวชน” หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์

ดังนั้นเห็นได้ว่าพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มีการกำหนดอายุของเยาวชนเอาไว้ เพื่อให้เกิดความคุ้มครองอย่างชัดเจน

หากเปรียบเทียบจากกฎหมายของต่างประเทศ สาธารณรัฐประชาชนจีนมีประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์ (Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games) ได้กำหนดไว้ว่าผู้เยาว์ที่กล่าวถึงในประกาศดังกล่าวนี้ให้หมายถึงบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นการกำหนดให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีนั้นจะได้รับความคุ้มครองจากประกาศดังกล่าว

จากสภาพปัญหาที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังไม่มีการระบุ คำนิยามของเยาวชนเอาไว้ ทำให้เยาวชนไทยยังไม่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว เพื่อให้เยาวชนไทยได้รับความคุ้มครองหากมีการนิยามคำว่าเยาวชนไว้เพิ่มเติม ย่อมส่งผลให้ เยาวชนซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่กำลังพัฒนาทั้งร่างกายและจิตใจ ตลอดช่วงเวลานี้เยาวชนมีโอกาสดำเนิน การเรียนรู้ การสร้างสังคม และการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเป็น ผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต เพื่อให้การพัฒนาของเยาวชนไทยเป็นไปได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ดังนั้นหากมีการคุ้มครองอย่างชัดเจนไว้ในกฎหมายเพื่อเป็นการคุ้มครองเยาวชนไทยจากการใช้ บริการเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ สอดคล้องกับทฤษฎีการจัดการที่ต้องมีการวางแผน การจัดการคุ้มครองแก่เยาวชนให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

4.2 ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47 ที่กำหนดไว้ว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจ พิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งการขออนุญาตและ การอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศ ในราชกิจจานุเบกษา

จากบทบัญญัติดังกล่าว วิเคราะห์ได้ว่าประเทศไทยไม่มีมาตรการใดที่กำหนดหลักเกณฑ์ ในการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือเอาไว้เลย รวมถึงมิได้มี กฎกระทรวง หรือประกาศใด ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย ส่งผลให้เยาวชนมีการเข้าถึงเกมออนไลน์บน แอปพลิเคชันมือถือที่มีเนื้อหาอันตรายและไม่เหมาะสมกับอายุได้อย่างง่ายดาย โดยประเภทของ เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มเยาวชนและบุคคลทั่วไป จะเป็นเกมประเภท แอ็กชัน ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะของการต่อสู้ การฆ่าฟัน และเกมประเภทการยิง ที่มีการใช้อาวุธปืน เป็นอาวุธเพื่อใช้ในการต่อสู้ในเกม ส่วนเกมประเภทอื่น ๆ นั้น แม้ไม่ได้รับความนิยมแต่ก็มีเนื้อหาที่ อาจเป็นปัญหาที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชนได้ เช่น เกมที่มีการพนัน เกมที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือเกม ที่มีการใช้ภาษาที่รุนแรง ซึ่งปัญหาจากการที่เยาวชนเข้าถึงเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมนั้นอาจเกิด พฤติกรรมการเล่นแบบความก้าวร้าวรุนแรงจากเกมได้จนก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ เนื่องจาก ขาดประสบการณ์และทักษะในการคิดวิเคราะห์ ดังกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นในข่าวโดยข้อมูลจาก

ไทยพีบีเอส¹ ลงวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2562 สรุปได้ความว่า “เด็ก ม.1 ยิ่งเพื่อนร่วมชั้นเรียนเสียชีวิต โดยระบุว่า จากการสอบถามเพื่อนร่วมชั้นของผู้ก่อเหตุทราบว่า ผู้ก่อเหตุมักถูกเพื่อนในชั้นเรียน กลั่นแกล้ง ล้อเลียนในเกมที่เล่นด้วยกันเป็นกลุ่มอยู่เป็นประจำหลังเกิดการแพ้ชนะในเกม จนถึงกับ คำทอและทะเลาะกับเพื่อนมาหลายครั้ง และเคยประกาศว่า จะยิงเพื่อนที่ชอบแกล้งชอบล้อแบบในเกม นอกจากนี้ ผู้ก่อเหตุยังเคยเตรียมการจะจัดการเพื่อนที่แกล้งตน ไปเข้าค่ายด้วยอาวุธมีด แต่ปรากฏว่า ผู้ก่อเหตุลืมนำมีดที่จะใช้ไปด้วยจึงก่อเหตุไม่สำเร็จ จนกระทั่งมาสบโอกาสขโมยอาวุธ ปืนของพ่อมาโรงเรียน ได้พร้อมกับถุงมือ หน้ากาก เสื้อคลุม เหมือนตัวละครในเกม และก่อเหตุ ในที่สุด ก่อนจะหลบหนีไปเปลี่ยนชุดในห้องน้ำแล้วเตรียมจะออกจากโรงเรียน แต่ครูฝ่ายปกครอง และนักเรียนใน โรงเรียนช่วยกันจับกุมตัวไว้ได้ที่ประตูทางออกของโรงเรียนก่อน” จากเหตุการณ์ ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเยาวชนนั้นเกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมที่ได้เล่น ซึ่งมีเนื้อหา ไม่เหมาะสมกับอายุของตนสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ ที่เยาวชนเกิดการเลียนแบบ พฤติกรรมต่าง ๆ จากในเกมที่เล่นอยู่ทุกวัน ไม่ว่าจะตามเนื้อหาภายในเกม หรือสภาพแวดล้อม ต่าง ๆ ในเกมที่มาจากผู้เล่นอื่น โดยคิดว่าการกระทำนั้นเป็นการกระทำที่ไม่ผิดต่อกฎหมาย ไม่ผิดจารีตประเพณี สามารถทำได้เป็นปกติ

นอกจากเนื้อหาในเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมพบว่า การเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชัน มือถือในยุคสมัยปัจจุบัน เกมบางเกมสามารถเปิดให้เล่นได้ฟรี แต่ก็มีบางเกมที่มีการใช้เงินจริง เข้าไปในเกม เยาวชนที่ไม่มีความรับผิดชอบทางการเงินอาจจ่ายเงินในเกม โดยไม่มีการควบคุมจากผู้ปกครองได้ รวมถึงมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่สามมากยิ่งขึ้นเนื่องจากการเล่นเกมนั้นอาจมีการแบ่งทีมในการเล่นแล้วมีการเปิดไมโคร โฟนเพื่อพูดคุยในการวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นเกมนั้น ซึ่งการพูดคุยกันนั้นอาจมีคำหยาบคาย หรือคำที่ไม่เหมาะสม ที่อาจนำไปสู่กันทะเลาะกันภายใน เกมได้ และเยาวชนนั้นอาจถูกบุคคลที่สามโน้มน้าว หรือชักจูงไปในทางที่ไม่ดี นอกจากนี้อาจโดน หลอกหลวงได้หลายทางจนก่อให้เกิดปัญหาได้ ดังนั้น การมีกฎหมายควบคุมการเล่นเกมออนไลน์บน แอปพลิเคชันมือถือโดยเฉพาะการจัดประเภทและเรตติ้ง เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากเกมได้

ทั้งนี้ประเทศไทยยังได้มีหลักเกณฑ์ในการกำหนดประเภทหรือลักษณะในส่วนของ ภาพยนตร์เอาไว้โดยอยู่ในกฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552 ซึ่งตาม กฎกระทรวงดังกล่าวได้กำหนดเอาไว้ว่าภาพยนตร์แบบไหนควรจัดอยู่ในประเภทใด โดยได้ จำแนกประเภทของภาพยนตร์ไว้ดังนี้

¹ ThaiPBS. (2562). *ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิงเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/287180>. [2566, 28 พฤษภาคม].

1) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป มีลักษณะ ดังต่อไปนี้ (1) เนื้อหาที่ให้ความรู้หรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชน หรือให้ความบันเทิงเป็นการทั่วไป (2) ไม่มีลักษณะของภาพยนตร์ตามข้อ 3 ข้อ 4 และข้อ 5

2) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้ (1) เนื้อหาที่น่ากลัวของขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม (2) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร (3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (4) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด (5) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ (6) ใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในลักษณะของคำหยาบคายหรือลามก

3) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้ (1) เนื้อหาที่สยองขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม (2) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่สื่อไปในทางลามกอนาจาร (3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (4) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด (5) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

4) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้ (1) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ (2) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรง และอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติดซึ่งอาจชักจูงใจให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

5) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปี มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้ (1) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศหรือการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองหรือผู้อื่น (2) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (3) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด (4) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

จะเห็นได้ว่าประเทศไทยมีการกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์เอาไว้และมีการแสดงรายละเอียดของเนื้อหาแต่ละประเภทเอาไว้ด้วยเพื่อเป็นการปกป้องผู้ชมในการเลือกดูภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุ และความต้องการ

หากเปรียบเทียบกฎหมายจากต่างประเทศ สหรัฐอเมริกามีกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (The Family Entertainment Protection Act: FEPA) โดยจะกำหนดข้อกำหนดใน

การจัดสรรสื่อบันเทิงให้เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีการคัดกรองและระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อ นั้น และมีการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กทราบถึงข้อกำหนดดังกล่าวเพื่อให้สามารถตัดสินใจการใช้สื่อบันเทิงได้อย่างเหมาะสม และมีกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกม (Video Games Ratings Enforcement Act) โดยวิดีโอเกมนั้นต้องมีเครื่องหมายการจัดระดับอายุหรือเรตติ้งที่กำหนดโดยคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ซึ่งกำหนดอายุของเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของวิดีโอเกมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถแบ่งเกมได้ออกเป็น 7 ประเภทดังต่อไปนี้ 1) Everyone 2) Everyone 10+ 3) Teen 4) Mature 17+ 5) Adults only 18+ 6) Rating pending 7) Rating pending likely Mature 17+

ดังนั้น จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น หากมีการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของประเทศไทยเอาไว้ โดยการจัดประเภทและเรตติ้งนั้นต้องมีคุณภาพและต้องได้มาตรฐานช่วยส่งเสริมทักษะและความสามารถของเยาวชนและผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ ย่อมสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ ถ้าเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาเกมที่มีความสร้างสรรค์ ไม่มีความรุนแรง มีเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับอายุของตน เยาวชนก็จะแรงจูงใจจากเกมในทางที่ดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจที่แม้ผู้ประกอบการจะประกอบกิจการเพื่อแสวงหากำไรแต่ต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย ซึ่งการจัดประเภทและเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถืออาจทำให้ผู้ประกอบการเสียรายได้จากลูกค้าที่มีอายุไม่เหมาะสมพอที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาเกมนั้นได้

4.3 ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

จากการศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 59 ที่กำหนดไว้ว่าการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไข ที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่ง จะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้

จากบทบัญญัติดังกล่าว กฎกระทรวงตามมาตรา 59 หมายถึงกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งได้มีการจำกัดการเข้าร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นสำหรับบุคคลอายุแตกต่างกันไว้ใน ข้อ 12 (1) และ (2) ดังนี้

ข้อ 12 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้ (1) ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่

ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด (2) ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าววิเคราะห์ได้ว่าประเทศไทยมีการควบคุมให้บุคคลที่มีอายุตามที่กำหนดห้ามใช้บริการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเวลาใดถึงเท่าใดเพื่อจำกัดระยะเวลาในการเข้ารับบริการในร้านวีดิทัศน์ แต่มิได้มีการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของบุคคลที่เป็นเยาวชนเอาไว้ รวมถึงมิได้มีกฎกระทรวง หรือประกาศใด ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย ส่งผลให้เยาวชนเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้อย่างเสรี โดยไม่มีการจำกัดเวลาเอาไว้ สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งทำให้เกิดความเดือดร้อนต่อครอบครัว และปัญหาทางด้านสุขภาพตามมา ดังกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นในช่วง โดยข้อมูลจาก 'ไทยรัฐออนไลน์' ลงวันที่ 19 สิงหาคม 2564 จากข่าวสรุปได้ว่า “นักเรียน วัย 18 ปี มีพฤติกรรมชอบเล่นเกมและแอปพลิเคชันอื่น ๆ ในโทรศัพท์มือถือเป็นเวลานานหลายชั่วโมงอยู่บ่อยครั้ง ล่าสุดกลับมาจากเรียนเข้าห้องปิดประตูเงียบ แม่ไปเจอตอนบ่ายอีกวัน นอนตายอยู่ข้างโทรศัพท์ สันนิษฐานว่าอ่อนเพลียเนื่องจากพักผ่อนน้อย จนหัวใจวาย” จากเหตุการณ์ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่าการที่เยาวชนใช้เวลากับการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมากเกินไปจะส่งผลเสียได้หลายอย่าง ที่สำคัญที่สุดเลยอาจเกิดโรคติดเกมได้ ซึ่งการเกิดโรคติดเกมนั้นจะทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ต้องเล่นอย่างต่อเนื่องและระยะเวลาการเล่นจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สนใจในการทำกิจกรรมอื่น เยาวชนที่ป่วยเป็นโรคติดเกมจะถูกพบร่วมกับโรคจิตเวชอื่น ๆ ได้บ่อย เช่น โรคสมาธิสั้น โรคซึมเศร้า โรคอารมณ์สองขั้ว

นอกจากนี้เมื่อเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมีความนิยมเพิ่มมากขึ้นทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจแสวงหาผลประโยชน์จากภายในเกมได้ เช่น ในเกมบางประเภทนั้นจะมีไอเท็มบางชนิดที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเพิ่มทักษะในการเล่นเกมได้โดยผู้ประกอบการนั้นอาจตั้งราคาไอเท็มที่ซื้อขายในเกมให้มีราคาแพงมากยิ่งขึ้น การสร้างกฎภายในเกมว่าถ้าทำการเข้าสู่ระบบทุกวันจะทำให้ผู้เล่นได้เหรียญในเกมเพิ่มหรือประโยชน์อย่างอื่นมากขึ้น หรือการโฆษณาเกินจริงต่าง ๆ ซึ่งเยาวชนนั้นอาจจะมิวุฒิภาวะหรือประสบการณ์ในชีวิตไม่มากเพียงพออาจเกิดการคล้อยตาม

² ไทยรัฐออนไลน์. (2564). แม่ช็อก ลูกชายนอนตายข้างมือถือ บอกชอบเล่นเกม ไม่ค่อยพักผ่อน. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/news/local/north/2171100/>. [2566, 28 พฤษภาคม].

โดยการเติมเงินเพื่อซื้อของภายในเกม หรือเล่นเกมทุก ๆ วันเพื่อรับประโยชน์ภายในเกม ส่งผลให้เยาวชนเสพติดและหมกหมุ่นเกมมากยิ่งขึ้นไปอีก

หากเปรียบเทียบจากกฎหมายของต่างประเทศ สาธารณรัฐประชาชนจีน ได้มีประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์ (Notice of Further Strict Management to Effectively Prevent Minors from Addiction to Online Games) โดยได้มีการจำกัดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เยาว์เอาไว้ โดยบริษัทเกมออนไลน์ทุกแห่งจะต้องให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เยาว์เป็นเวลาหนึ่งชั่วโมงทุกวันศุกร์ วันเสาร์ วันอาทิตย์ และวันหยุดตามกฎหมาย ตั้งแต่เวลา 20.00 นาฬิกา – 21.00 นาฬิกา และห้ามมิให้ให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เยาว์ในเวลาอื่น รวมถึงยังมีข้อบังคับที่ทำให้ผู้ใช้เกมออนไลน์ต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดการลงทะเบียนชื่อจริงและการเข้าสู่ระบบสำหรับบัญชีผู้ใช้เกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด ซึ่งเกมออนไลน์ทั้งหมดต้องเชื่อมต่อกับระบบตรวจสอบชื่อจริงขององค์การบริหารสื่อมวลชนและสิ่งพิมพ์แห่งชาติของจีน (National Press and Publication Administration) ผู้ใช้เกมออนไลน์ทุกคนต้องใช้ข้อมูลยืนยันตัวตนที่แท้จริงและถูกต้องเพื่อลงทะเบียนบัญชีเกมและเข้าสู่ระบบเกมออนไลน์ โดยบริษัทเกมออนไลน์ไม่ได้รับอนุญาตให้ให้บริการเกมแก่ผู้ใช้เกมออนไลน์ที่ไม่ได้ลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบด้วยชื่อจริง

รวมถึงตามประกาศเกี่ยวกับการป้องกันผู้เยาว์จากการติดเกมออนไลน์ มีการบังคับใช้มาตรการห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดาแล้ว โดยจะได้รับอนุญาตให้เล่นเกมได้ในวันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดราชการ ในเวลา 20.00 นาฬิกา - 21.00 นาฬิกา เท่านั้น อีกทั้งยังมีมาตรการในการให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องลงทะเบียนด้วยชื่อนามสกุลจริง

ดังนั้น จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น หากมีการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือของเยาวชนเอาไว้ และต้องมีข้อบังคับให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องลงทะเบียนด้วยชื่อนามสกุล และวันเดือนปีเกิดจริงเท่านั้น โดยจะต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กด้วยในการตรวจสอบ โดยจะต้องมีการควบคุมอย่างเหมาะสมและไม่เป็นการจำกัดเกินไป เพื่อไม่ให้ก่อให้เกิดอันตรายใด ๆ ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางสังคม หรือสุขภาพ

นอกจากนั้น หากมีการจำกัดระยะเวลาที่เยาวชนสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ สอดคล้องกับหลักการมีส่วนร่วมที่การจะควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นบนแอปพลิเคชันมือถือที่ดีจากประชาชนที่ใช้บริการเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือและผู้ประกอบการ เพื่อให้การควบคุมนั้นเป็นไปอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ และยังคงสอดคล้องกับหลักสิทธิและเสรีภาพด้วยที่การที่จะมีการควบคุมและกำหนดระยะเวลาการเล่นบนแอปพลิเคชันมือถือ นั้น แม้ผู้ประกอบการอาจจะเสียดายได้ แต่การที่รัฐบาลเข้ามาควบคุมถือเป็นการรักษาความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน มิใช่เป็นการจำกัดเสรีภาพในการประกอบอาชีพแต่อย่างใด

สรุป จากการวิเคราะห์วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์กรณี เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือทั้ง 3 ประเด็น ประกอบด้วย (1) ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามของ เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ และคำนิยามของเยาวชน (2) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดประเภท และเรตติ้งของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ (3) ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมและกำหนด ระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ นั้น พบว่าประเทศไทยไม่มีมาตรการทาง กฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ โดยเฉพาะ ในการศึกษาครั้งนี้จึงเห็นควรเสนอให้มีการแก้ไขปัญหาดังกล่าวตามข้อเสนอแนะในบทที่ 5 ต่อไป