

การพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

อัศรเดช มณีภาค¹ และ คณาธิป ทองรวีวงศ์²

¹สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

²สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพข้อเท็จจริงและปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ 2) ศึกษามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และ 3) ศึกษามาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ พัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม โดยวิธีการวิจัยสำหรับการวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารรวมทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จำนวน 9 คน

ผลการวิจัย พบว่า จากการนำหลักกฎหมายของต่างประเทศ 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศจีน ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศเยอรมนี มาวิเคราะห์เนื้อหาเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมด้วยการจัดให้มีกลไกย่อยต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนดให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัดเวลาเล่นเกม เช่น พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีหลักการควบคุมร้านเกมหรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยกำหนดระยะเวลาใช้บริการของผู้เยาว์แต่ข้อจำกัดของกฎหมายนี้ คือสามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีหน้าร้านหรือสถานที่ให้บริการนั่งเล่นเกม อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ปัจจุบันมีลักษณะให้บริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนที่เด็กสามารถเข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องมานั่งเล่นในร้านเกม ดังนั้น กฎหมายดังกล่าวจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมมากเกินไป เนื่องจากไม่สามารถควบคุมผู้ให้บริการออนไลน์ในการจำกัดเวลาเล่นเกมของเด็กที่เล่นผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ นอกจากนี้โดยรวมแล้วกฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกมและการขออนุญาตผู้ปกครองในการเล่น เกม เนื้อหาเกม การลงทะเบียน การขึ้นบัญชีเกมที่มีลักษณะต้องห้าม รวมทั้งกำหนดหลักเกณฑ์ผู้ให้บริการ กำหนดโทษที่เหมาะสม

คำสำคัญ: การพัฒนากฎหมาย กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน การเล่นเกมออนไลน์ การป้องกันการติดเกม

รับบทความ: 12 เมษายน 2565

แก้ไขเสร็จ: 11 สิงหาคม 2565

ตอบรับบทความ: 28 กันยายน 2565

The Law on Protecting Children and Youth in Case of Playing Online Games

Akaradach Maneepak¹ and Kanathip Thongraweewong²

¹Faculty of Law Faculty of Humanities and Social Sciences Chandrakasem Rajabhat University

²Director of Digital Media Law Institute Kasem Bundit University

Abstract

The objectives of this research are as follows; 1) to study the facts and problems arising from the protection of children and youth from playing online games; 2) to study the current Thai legal measures concerning online games and gambling games and laws regulating business operations related to online game; and 3) to study of relevant foreign legal measures in relation to online game and conduct a comparative analysis aiming at development of Thai laws to protect children and youth from playing online games. The methodology of this research was considered qualitative research equipped with content analysis and comparative analysis of Thai and foreign laws. In addition, in-dept interview with 9 stakeholders were also applied.

The results of this comparative analysis of Thai laws and foreign laws of 5 countries namely China, South Korea, Singapore, United Kingdom and Germany were as follows. It could be observed that there were no specific measures of the Thai laws to protect children and the youth from the game addiction systematically, especially no required permission from the parents and limited age of players. Although, some relevant laws could be observed to restrict time limit of playing games such the Film and Video Act B.E. 2551 which appeared to control games provider or internet café by restricting service time for the youth. In addition, the limitation of this law could be observed as it appeared to control only the internet café. However, this law did not appear to cover game providers that offer service or online game via mobile phones which children could play at anytime and anyplace. So, the law could not be applied to protect children playing online game via mobile devices. In addition, the measures to impose age limitation and required parent permission for playing online game, game contents, registration, permission for the forbidden games including rules and punishment for service providers were not found in Thai laws.

Keywords: Development of Law, Child and Youth Protection Laws, Playing Online Games, Game Addiction Prevention.

Received: 12 April 2022

Revised: 11 August 2022

Accepted: 28 September 2022

บทนำ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนกับการใช้สื่อออนไลน์ในช่วง “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” ระหว่างวันที่ 1 มีนาคม–31 พฤษภาคม 2563 เพื่อเป็นการเฝ้าระวังเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาด และการโฆษณาของธุรกิจพนันออนไลน์ และผลักดันนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพนันเครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง ซึ่งพบว่า เด็กและเยาวชนใช้สื่อออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 48.20 โดยได้พบเห็นโฆษณาชวนให้มีการเล่นพนัน หรือมีการเสี่ยงโชค เช่น “เล่นเกมได้เงิน” หรือ “กักตัวไม่กลัวจน” มากถึงร้อยละ 70.06 ช่วงอายุที่พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเกมพนันมากที่สุด คือ อายุ 15–19 ปี ร้อยละ 47.40 ส่วนช่องทางที่พบเห็นมากที่สุด คือ เฟซบุ๊ก ร้อยละ 76.53 รองลงมา คือ เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันดูหนังฟังเพลง เล่นเกม ร้อยละ 70.64 และไลน์ ร้อยละ 32.50 เมื่อเห็นโฆษณาดังกล่าวแล้ว พบว่า มีเด็กและเยาวชนตามเข้าไปเล่นพนัน ร้อยละ 13.24 โดยเกมพนัน 5 ประเภท ที่เล่นมากที่สุด ได้แก่ ยิงปลา ร้อยละ 31.68 เพราะไม่เหมือนการพนัน แต่เป็นการเล่นเกมที่มีโอกาสได้เงิน รองลงมา คือ แทงหวย ร้อยละ 19.80 เกมสล็อต บาคาร่า และทายผลกีฬา ตามลำดับ ผลการเล่นพนันส่วนใหญ่ คือ ร้อยละ 82.18 เสียมากกว่าได้ และจำนวนเงินที่เสียสูงสุดมากถึง 100,000 บาท น้อยที่สุดอยู่ที่ 7,000 บาท โดยช่วงดังกล่าวทำให้มีเว็บพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 1 เท่า โดยตั้งแต่ 1 มกราคม–15 มีนาคม 2563 มีเว็บพนัน 240 เว็บไซต์ แต่ในช่วงระหว่าง 16 มีนาคม–31 พฤษภาคม 2563 พบว่า มีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกมากถึง 200 เว็บไซต์ รวมเป็น 440 เว็บไซต์ ทั้งยังมีผู้ใช้เฟซบุ๊กกว่า 167 ยูสเซอร์ ที่รับโปรโมตเว็บพนันออนไลน์ นอกจากนี้ยังมี 109 แพนเพจที่โปรโมตเว็บพนันออนไลน์ โดยแต่ละเพจมีผู้ติดตามตั้งแต่ 20 คน ไปจนถึง 2.1 ล้านคน เพจยอดนิยม ได้แก่ เพจคำคมหรือประโยคโดนใจวัยรุ่น เพจรถแต่ง-รถซิ่ง เพจโพสต์รูปสาวสวย หุ่นหล่อ และเพจพนันออนไลน์โดยตรง (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2563)

สถิติคดีเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนกระทำความผิด ในปี 2563 เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษสูงเป็นอันดับ 1 โดยมีสาเหตุจูงใจส่วนหนึ่งมาจากการพนัน รองลงมา คือ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน โดยมีสาเหตุจูงใจส่วนหนึ่งมาจากการพนัน ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย ความผิดเกี่ยวกับเพศ ความผิดเกี่ยวกับความสงบสุข เสรีภาพ ชื่อเสียง และการปกครอง ตามลำดับ (กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2563) จากสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องดังกล่าวนำไปสู่ผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งในงานวิจัยนี้จำแนกเป็น 4 ประเด็นเพื่อนำสภาพปัญหาข้อเท็จจริงดังกล่าวมาพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ 1) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ 2) เนื้อหาเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม และการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ 3) การควบคุม

การประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ในประเด็นต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาเล่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง และ 4) เกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการพนันกับเกมกีฬาอีสปอร์ต

ในต่างประเทศมีการกำหนดมาตรการหรือกลไกเพื่อคุ้มครองเด็กจากผลกระทบทางลบดังกล่าว ในหลายประเทศ เช่น เกาหลีใต้ มีกฎหมายเกี่ยวกับเกมโดยเฉพาะ และมีการกำหนดเรตติ้งของเกมตามอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมโดยจะต้องไม่ขายหรือแจกจ่ายให้แก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ทั้งยังมีการคัดกรองผู้เข้าเล่นตามอายุรวมถึงกำหนดให้ผู้ประกอบการกำหนดเวลาในการเล่นของเด็กแต่ละคนต่อวันด้วย โดยงานวิจัยนี้จะนำหลักกฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาดังกล่าวมาศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายไทย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะหรือร่างกฎหมายหรือแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาหามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ
- 3) เพื่อศึกษาหามาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เพื่อพัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

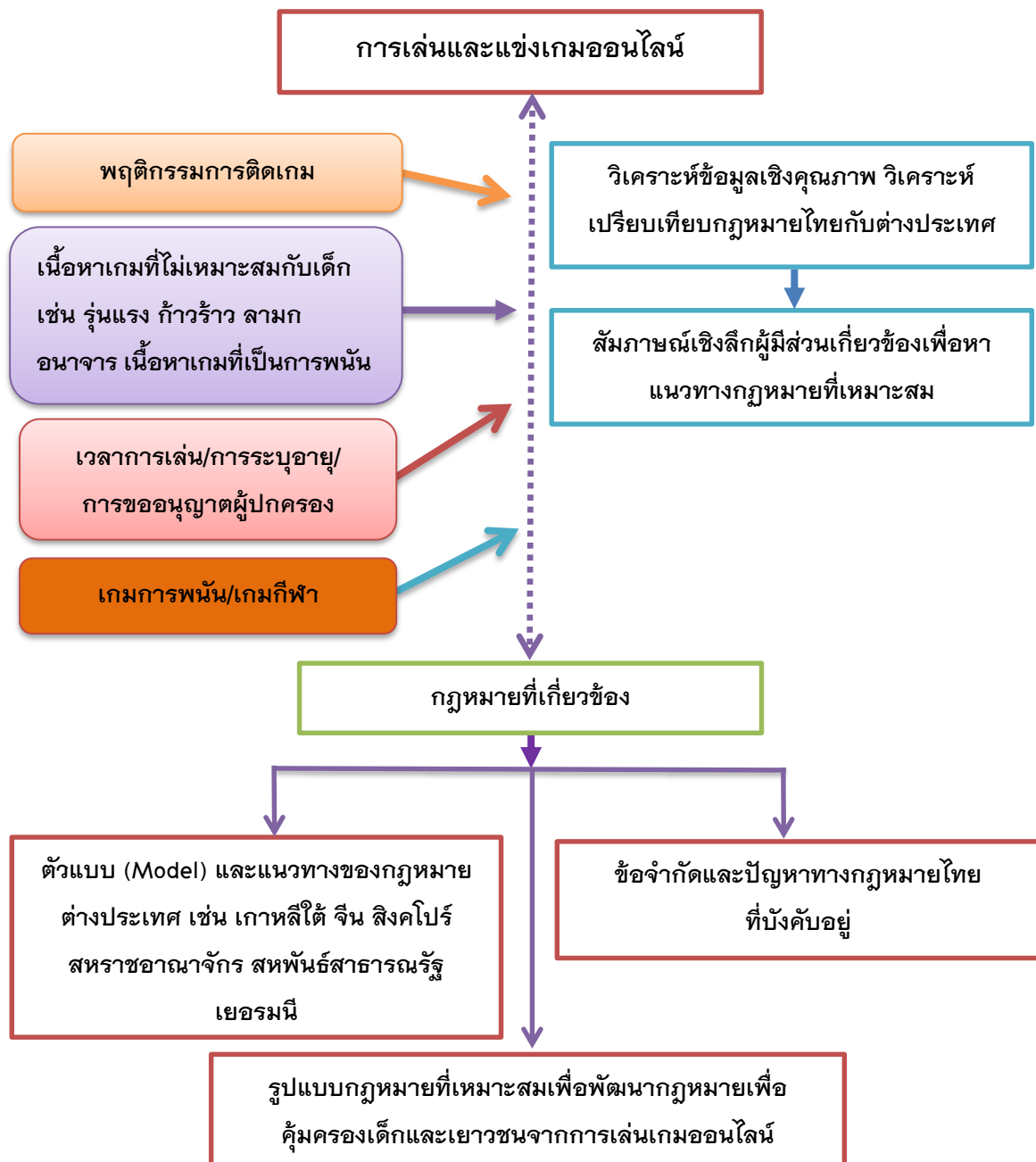
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ด้านกฎหมาย และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงโดยมีคุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญด้านกฎหมาย และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านละ 1 คน ดังนี้ ผู้พิพากษา อัยการประจำสำนักงานอัยการสูงสุด สำนักงานอัยการคดีเยาวชนและครอบครัวจังหวัดลพบุรี นักวิชาการด้านกฎหมาย ตำรวจกองบังคับการปราบปราม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ นักวิชาการพนักงานคุมประพฤติ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกระทรวงยุติธรรม นักวิชาการนิติกรปฏิบัติการกองกฎหมายและระเบียบท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย นักวิชาการด้านอีสปอร์ต นักวิชาการนิติกรสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และทนายความ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. **ตัวแปรต้น** ได้แก่ การเล่น และแข่งเกมออนไลน์ พฤติกรรมเกม เนื้อหาเกม เวลาการเล่น และเกมการพนัน
2. **ตัวแปรตาม** ได้แก่ รูปแบบกฎหมายที่เหมาะสมเพื่อพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบมีโครงสร้าง ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคล ประกอบไปด้วย สภาพปัญหา และผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นพฤติกรรมกรรมการติดเกม เนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน การควบคุมรายละเอียด การให้บริการเกม เช่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง เกมที่มีลักษณะเป็นการพนัน แนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย และข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เห็นว่ามีประโยชน์ สำหรับแนวทางปรับปรุงกฎหมาย

การรวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการ และเอกสารทางกฎหมายต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ จากแหล่งทางกายภาพ เช่น ห้องสมุด หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฐานข้อมูลออนไลน์ของต่างประเทศ เว็บไซต์ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของต่างประเทศ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตรวจสอบความถูกต้องเอกสารพร้อมแยกแยะตามประเด็นการวิจัย

รวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการเข้าสัมภาษณ์ หรือเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการสัมภาษณ์ ได้มีการจดบันทึก การบันทึกข้อมูลโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการบันทึกเสียง และหรือภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูล

กรณีเอกสารทางกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปจากการศึกษาเนื้อหาจากเอกสารทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้จากเอกสารโดยวิเคราะห์เชิงบรรยาย
2. การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูลโดยผู้วิจัยสังเกตหรือรวบรวมข้อมูลได้หลาย ๆ อย่างแล้วนำมาแยกชนิดเปรียบเทียบกันโดยนำข้อมูลเอกสารของกฎหมายไทย และต่างประเทศมาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

กรณีของการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจะใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. นำข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการบันทึกหรือการสังเกตจากสัมภาษณ์มาทำการคัดแยกวิเคราะห์เนื้อหา โดยสร้างข้อสรุปข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์เป็นข้อความบรรยาย
2. การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูลโดยการนำข้อมูลเนื้อหาจากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับข้อมูลเนื้อหาจากเอกสารนำไปสู่การค้นพบสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริง

เพื่อนำไปสู่สภาพปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับปัญหาในต้วบทกฎหมาย ความเหมาะสมขององค์ประกอบกฎหมาย ช่องว่าง และการบังคับใช้

ผลการวิจัย

1. ผลศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ในประเด็นพฤติกรรมการติดเกม

ผลการสังเคราะห์ประเด็นพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่า ปัจจุบันเกมออนไลน์อยู่ในรูปแบบบนโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์สื่อสารอื่น เช่น แท็บเล็ต (Tablet) ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่าย ผู้ปกครองกำกับดูแลได้ยากขึ้น อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมในเด็กและเยาวชน ผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ทำให้อาจเกิดความเสี่ยง มีพฤติกรรมเลียนแบบเกมพฤติกรรมฉุนเฉียว มีอารมณ์รุนแรง ก่อเหตุคดีต่าง ๆ เช่น ทำร้ายร่างกาย คดีลักทรัพย์ ปล้นทรัพย์ ตามที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ

2. ผลการสังเคราะห์มาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ

2.1 กฎหมายต่างประเทศที่มีกลไกเฉพาะสำหรับการป้องกันพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และกฎหมายคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Act) ของประเทศเกาหลีใต้มีกลไกเฉพาะเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน คือ การป้องกัน “การติดเกมมากเกินไป” ประเทศจีนมีประกาศเรื่องการใช้ระบบต่อต้านการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Implementation of Anti-Addiction System of Online Games) และประกาศเรื่องการยืนยันตัวตนเพื่อหลีกเลี่ยงการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Real Name Authentication to Avoid Online Game Addiction) จำแนกด้วยกลไกย่อย 3 ประการ คือ การระบุตัวตนเด็กการจำกัดเวลาเล่นเกม กำหนดมาตรการทางเทคนิคเพื่อจำกัดหรือลดการเล่นเกมของเด็กเมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ พบว่า ไม่ได้กำหนดมาตรการป้องกันพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ประเทศเกาหลีใต้นั้นยังพบว่าการบูรณาการหลักการป้องกันพฤติกรรมติดเกมไว้ในกฎหมายอื่น เช่น กฎหมายการศึกษาที่กำหนดให้มีหลักสูตรหรือรายวิชาเกี่ยวกับเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิหน้าที่ผู้เล่นเกมและผลกระทบทางลบของการติดเกม แต่กฎหมายประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศจีนไม่ได้กำหนดรายวิชาดังกล่าวในกฎหมายการศึกษา แม้ว่าในสถาบันการศึกษาจะมีหลักสูตรเกี่ยวกับเกมก็มุ่งเน้นด้านเทคนิคแต่ไม่ได้มีเนื้อหาในแง่สิทธิหน้าที่ของผู้เล่นเกม ประเทศเยอรมนีมีกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้บริการเกมออนไลน์อย่างเป็นทางการ

ระบบ ทั้งในระดับ “สหพันธ์” และ “มลรัฐ” มีการควบคุมเกมออนไลน์ โดยควบคุมผู้ให้บริการ อินเทอร์เน็ต อายุของผู้ใช้บริการ การขึ้นบัญชีรายการที่ส่งเสริมการใช้ความรุนแรง สื่อลามก อนาจาร สื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน สื่อที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการ รวมทั้งบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน

2.2 ผลการวิเคราะห์กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย ในประเด็นพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกม ซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมด้วยการจัดให้มีกลไกย่อยต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนด ให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้ผลการศึกษาจะพบว่า มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัด เวลาเล่นเกม แต่ข้อจำกัด คือ สามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีหน้าร้านหรือสถานที่ ให้บริการนั่งเล่นเกม ซึ่งผู้ให้บริการเกมออนไลน์ปัจจุบันให้บริการผ่านสมาร์ตโฟนที่เด็กสามารถ เข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้ ดังนั้น กฎหมายดังกล่าวจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมได้ นอกจากนี้กฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกม และการขออนุญาต ผู้ปกครองในการเล่น

3. ผลการศึกษาหามาตรการทางกฎหมายที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครอง เด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแล การประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยเปรียบเทียบกับของต่างประเทศ เพื่อพัฒนา กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ ให้เหมาะสม

3.1 ผลการวิเคราะห์ประเด็นการควบคุมเนื้อหา และจัดเรตติ้งเกมออนไลน์

3.1.1 กฎหมายต่างประเทศ พบว่า การควบคุมเนื้อหาเกมเป็นมาตรการหนึ่ง ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสม โดยประเทศจีนมีกฎหมายหลายฉบับ ที่มีหลักการควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎหมายที่ให้อำนาจกระทรวง วัฒนธรรมควบคุมเนื้อหาเกมด้วยเหตุผลทาง “วัฒนธรรม” และ “ค่านิยม” ได้แก่ กฎหมายควบคุม การประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์แต่ไม่ได้ กำหนดควบคุมเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ ในขณะที่กฎหมายประเทศเกาหลีได้ วางกลไกหลายอย่างเพื่อควบคุมเนื้อหาเกมที่มีผลกระทบต่อเด็ก 3 ประเภหลัก คือ ความรุนแรง การเก้งก้าง และเนื้อหากระตุ้นความต้องการทางเพศ นอกจากนี้ ยังกำหนดกลไกจัดเรตติ้งเกม ตามระดับอายุของบุคคลด้วย ส่วนกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้ กำหนดมาตรการควบคุมเนื้อหาเกม และการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ไว้เป็นการเฉพาะ ประเทศเยอรมนี มีการกำหนดอายุของผู้ใช้บริการที่เป็นเด็กและเยาวชนสำหรับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มี ผู้ให้บริการเจ้าของโปรแกรมต่าง ๆ อาจแจ้งหรือระบุการกำหนดอายุผู้ให้บริการที่เป็นเด็ก

และเยาวชน ซึ่งเป็นการป้องกันกลั่นแกล้ง ล่วงละเมิดทางเพศ รวมทั้งจูงใจให้ซื้อผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีลักษณะเป็นการพนันขึ้นต่อ

3.1.2 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับเกมออนไลน์ และการกำหนดหลักการควบคุมการนำเข้า การจัดจำหน่าย และการให้บริการเกมออนไลน์ รวมทั้งไม่ได้กำหนดให้เนื้อหาต้องห้ามในเชิงวัฒนธรรมหรือความไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนเป็นเงื่อนไขของการให้บริการ จึงต้องพิจารณาหรือตีความกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องซึ่งพบว่า มีสองฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พุทธศักราช 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช 2550 ที่แก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2560 แม้ว่ากฎหมายดังกล่าวสามารถนำมาปรับใช้ควบคุมเนื้อหาเกมออนไลน์ แต่ก็มีองค์ประกอบที่กว้าง และไม่เจาะจงกับเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน อีกทั้งอาจเป็นมาตรการที่กระทบต่อเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญจนเกินไป

3.2 ผลการวิเคราะห์ประเด็นการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ สามารถจำแนกเป็นประเด็นมาตรการย่อย 6 ประการ ได้แก่

3.2.1 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย

1) มาตรการกำหนดนิยามเกมออนไลน์ พบว่าประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ ที่มีกฎหมายควบคุมกำกับธุรกิจเกมเป็นการเฉพาะนั้นได้กำหนดนิยามของเกมออนไลน์ไว้ ได้แก่ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และกฎหมายคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Act) ของประเทศเกาหลีใต้มีกลไกเฉพาะเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ก็คือ การป้องกัน “การติดเกมมากเกินไป” ประเทศจีนมีประกาศเรื่องการใช้ระบบต่อต้านการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Implementation of Anti-addiction System of Online Games) และประกาศเรื่องการยืนยันตัวตนเพื่อหลีกเลี่ยงการติดเกมออนไลน์ (Notice Concerning Real Name Authentication to Avoid Online Game Addiction) ส่วนประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ ไม่ได้กำหนดนิยามเกมออนไลน์ไว้ เนื่องจากไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับกำกับธุรกิจเกมออนไลน์อย่างเป็นระบบ ส่วนกฎหมายประเทศไทย พบว่า ไม่มีการระบุนิยามของเกมหรือเกมออนไลน์ไว้เป็นการเฉพาะดังเช่นกฎหมายประเทศเกาหลีใต้ และกฎหมายประเทศจีน

2) มาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ พบว่าประเทศที่มีมาตรการโดยเฉพาะ ได้แก่ ประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ โดยประเทศจีนมีมาตรการส่งเสริมกระจายในกฎหมายหลายฉบับ แต่ประเทศเกาหลีใต้มีกฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) โดยเฉพาะ สำหรับกฎหมายประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้กำหนดมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ ส่วนกฎหมายประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมโดยเฉพาะ

3) มาตรการควบคุมกำกับ และใบอนุญาตนั้น พบว่า กฎหมายที่มีมาตรการกำกับธุรกิจเกมโดยเฉพาะ และมีการกำหนดหลักการใบอนุญาตด้วย ได้แก่ กฎหมายประเทศจีน คือ กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ประเทศเกาหลีใต้ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และประเทศเยอรมนี คือ พระราชบัญญัติการพนัน สำหรับประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์นั้นไม่ได้วางหลักการจดทะเบียน และขอใบอนุญาตสำหรับธุรกิจเกมออนไลน์ ว่าเป็นการเฉพาะ ส่วนประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะที่วางหลักควบคุมการประกอบธุรกิจผลิตหรือให้บริการเกมออนไลน์โดยต้องขอใบอนุญาตหรือจดทะเบียนก่อน

4) มาตรการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมโดยต่างชาติ เช่น การควบคุมการนำเข้าเกม การควบคุมการให้บริการเกมออนไลน์ที่ดำเนินการโดยธุรกิจต่างชาตินั้น พบว่า ประเทศที่มีมาตรการดังกล่าว ได้แก่ ประเทศจีน โดยอยู่ภายใต้กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ในขณะที่มาตรการดังกล่าวไม่พบในกฎหมายประเทศอื่นตามขอบเขตงานวิจัยนี้ ส่วนประเทศไทยไม่มีกฎหมายที่วางมาตรการควบคุมหรือจำกัดไว้โดยเฉพาะ

5) มาตรการเฉพาะในแง่ของการกำหนดระยะเวลาเล่น การระบุนายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง พบว่า กฎหมายต่างประเทศที่มีมาตรการนี้ ได้แก่ กฎหมายควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ และกฎหมายที่วางหลักคุ้มครองผู้เยาว์จากเกมออนไลน์ ประเทศเกาหลีใต้ คือ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) และประเทศเยอรมนี คือ พระราชบัญญัติการพนัน ทั้งนี้กฎหมายประเทศจีนไม่ได้กำหนดหลักการขออนุญาตจากผู้ปกครองแต่ประเทศเกาหลีใต้กำหนดเงื่อนไขให้ผู้ประกอบธุรกิจเกมที่ได้รับอนุญาตจะต้องมีหน้าที่ดำเนินการแจ้งรายละเอียด และขออนุญาตผู้ปกครองแก่ผู้เล่นเกมด้วย ส่วนสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่ได้กำหนดมาตรการนี้ โดยมาตรการนี้จัดเป็นมาตรการที่ป้องกันพฤติกรรมติดเกมหรือเล่นเกมมากเกินไป และจัดเป็นมาตรการในกลุ่มเงื่อนไขการประกอบธุรกิจเกม ส่วนประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการดังกล่าว

6) มาตรการคุ้มครองเด็กผู้เล่นเกมโดยการกำหนดความผิดสำหรับการเล่นเกมที่เป็นการเอาเปรียบผู้เล่นอื่น พบว่า กฎหมายต่างประเทศที่กำหนดมาตรการดังกล่าว ได้แก่ กฎหมายเกี่ยวกับการส่งเสริมเกมออนไลน์ (Game Industry Promotion Act) ของประเทศเกาหลีใต้ และพระราชบัญญัติการพนัน ของประเทศเยอรมนี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มาตรการนี้ไม่ปรากฏในกฎหมายประเทศจีน สหราชอาณาจักร ประเทศสิงคโปร์ ส่วนประเทศไทยไม่ได้กำหนดมาตรการนี้

3.3 ประเด็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการพนัน

3.3.1 กฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย

ผลการศึกษากฎหมายต่างประเทศ พบว่า กฎหมายประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้มีหลักการควบคุมเกมที่มีลักษณะพนัน โดยแบ่งเป็น 2 มาตรการหลัก คือ มาตรการห้ามหรือเซ็นเซอร์เกมที่มีลักษณะการพนันหรืออาจเรียกว่าการแบน (Banning) และมาตรการควบคุมการใช้เงินเสมือนหรือหน่วยเงินในเกมที่อาจนำมาสู่การใช้ในการพนันเกมออนไลน์ ส่วนกฎหมายสหราชอาณาจักร และประเทศสิงคโปร์ไม่พบว่ามีกำหนดมาตรการหลักดังกล่าวในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีลักษณะการพนัน ส่วนประเทศเยอรมนี บัญญัติรับรองหลักการ เซ็นเซอร์ จัดตั้งสำนักงานกลางแห่งสหพันธ์เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อสารสนเทศ ในระดับสหพันธ์ ทำหน้าที่ควบคุมตรวจสอบสื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายแก่เด็กและเยาวชนได้ทั่วทั้งประเทศเยอรมนี พร้อมขึ้นบัญชีสื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนรวมถึงการพนัน ส่วนกฎหมายประเทศไทยที่เป็นอยู่ปัจจุบันไม่มีการวางมาตรการหลัก 2 ประการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีลักษณะการพนันดังเช่นกฎหมายประเทศจีน และประเทศเกาหลีใต้ กล่าวคือ ไม่มีมาตรการกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องแบนหรือเซ็นเซอร์เกมออนไลน์ที่มีลักษณะเก็งกำไรหรือการพนัน และไม่มีมาตรการควบคุมเงินเสมือนหรือเงินที่ใช้ในเกม

4. สรุปผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

การสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน สรุปผลการสัมภาษณ์ตามประเด็นการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

4.1 สภาพปัญหา และผลกระทบทางลบจากเกมออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน พบว่า ในอดีตเกมออนไลน์จะอยู่ในรูปแบบบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เด็กและเยาวชนจะเข้าถึงได้ต้องไปใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตหรือที่บ้าน ปัจจุบันเกมออนไลน์อยู่ในรูปแบบอุปกรณ์สื่อสารอื่นทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่าย ทำให้ผู้ปกครองกำกับดูแลได้ยากขึ้น อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม เกิดปัญหาอาชญากรรมในเด็กและเยาวชนได้หากไม่มีผู้ปกครองคอยกำกับดูแลหรือควบคุมเด็กและเยาวชน

4.2 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นพฤติกรรมการติดเกม พบว่า กฎกระทรวงกำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด พ.ศ. 2549 ที่ออกตามความตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 กำหนดพฤติกรรมของเด็กที่ประพฤติตนไม่สมควรไว้ไม่ได้กำหนดในเรื่องของเด็กที่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม ทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหาลูกติดเกมได้เท่าที่ควร หากกำหนดไว้เมื่อพบเห็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมสามารถเรียกผู้ปกครองมาร่วมหารือ ว่ากล่าวตักเตือน ทำทัณฑ์บน หรือมีข้อตกลงร่วมกัน ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งจะช่วยให้ผู้ปกครองเอาใจใส่ดูแลเด็กและเยาวชนมากขึ้น ในภาครัฐ

หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดนโยบาย และวางแนวทางปฏิบัติเพื่อให้เกิดมาตรการที่จะช่วยเหลือเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน และจำเป็นต้องมีการพัฒนากฎหมายใหม่ที่บูรณาการกรอบแนวทางของกฎหมายในสองส่วนเข้าด้วยกัน

4.3 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน พบว่า การควบคุมเนื้อหา และเรตติ้งเกมออนไลน์ การจัดระดับความรุนแรงของเกม การกำหนดอายุเป็นประเด็นปัญหาทางกฎหมายที่สำคัญในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่องหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ. 2552 ซึ่งการนำเกมออกจำหน่ายและเผยแพร่ในประเทศไทย เนื้อหาของเกมต้องไม่มีเนื้อหาเป็นการทำลาย ชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่ยังไม่มีการจัดระดับเนื้อหาความรุนแรง เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุที่อาจจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้ สำหรับเกมในสมาร์ทโฟนไม่มีการกำหนดควบคุมการดาวน์โหลดเกม การเข้าถึงเกมของเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กหรือเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมได้โดยง่าย

4.4 ปัญหาของตัวบทกฎหมาย ช่องว่าง การบังคับใช้กฎหมายในประเด็นการควบคุมการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ พบว่า ควรมีการกำหนดมาตรการควบคุม การให้บริการเกม เช่น การระบุอายุ การขออนุญาตผู้ปกครอง ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่ที่เหมาะสม เพิ่มบทลงโทษสำหรับร้านเกมที่ฝ่าฝืนกฎหมาย แม้ว่ากฎหมายจะมีการกำหนดอายุผู้เล่นโดยเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเล่นได้ตามเวลาที่กำหนด แต่ปัจจุบันเด็กสามารถเล่นเกมได้ทุกที่ บทบัญญัติในกฎหมายดังกล่าวจึงไม่มีความจำเป็น และไม่สามารถบังคับได้ร้านเกมที่ปล่อยปละละเลย รวมทั้งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดโทษเพียงการพักใช้ใบอนุญาตหรือการเพิกถอนใบอนุญาต ซึ่งยังไม่รุนแรงเพียงพอที่จะทำให้เกรงกลัวต่อกฎหมาย หากร้านปล่อยปละละเลยให้บริการนอกเวลาที่กฎหมายกำหนด มีอัตราโทษเพียงปรับ ร้านเห็นว่าการฝ่าฝืนกฎหมายคุ้มค่าพอที่จะยอมเสียค่าปรับ ปัจจุบัน พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ซึ่งเป็นเรื่องของการพนันทั่ว ๆ ไป ไม่มีกล่าวถึงโทษของการพนันออนไลน์เฉพาะว่าจะต้องรับโทษหนักขึ้นอย่างไร ควรจะมีการเพิ่มคำนิยามการพนันออนไลน์ ในรูปแบบเกมออนไลน์ที่เป็นลักษณะการพนัน และอัตราโทษ โดยกำหนดให้ผู้ให้บริการ กำหนดอายุบุคคลที่จะเข้าถึงข้อมูลเว็บการพนันออนไลน์ โดยผู้ให้บริการต้องรับผิดชอบต่อการป้องกันเด็กหรือเยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ที่ให้บริการผ่านเซิร์ฟเวอร์ต่างประเทศที่ควบคุมหรือจัดการยาก

4.5 ปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับเกมการพนันอีสปอร์ตที่ใช้บังคับอยู่ ควรต้องแยกกันระหว่างการพนันออนไลน์กับอีสปอร์ต เพราะอีสปอร์ต ถือว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ที่มีอุตสาหกรรมกีฬาให้การยอมรับ โดยมีสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) และได้รับการรับรองจากสมาพันธ์อีสปอร์ตโลก (International E-Sports Federation: IESF) รัฐควรส่งเสริมเกมอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาที่ยอมรับสากลซึ่งเป็นหลักสูตรในสถานศึกษาได้ควรเสนอให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงรับฟังเยาวชนให้มากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาสภาพข้อเท็จจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์โดยจากการนำหลักกฎหมายของต่างประเทศ 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศจีน ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศสิงคโปร์ ประเทศสหราชอาณาจักร และประเทศเยอรมนี เปรียบเทียบกับกฎหมายประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมซึ่งวางหลักคุ้มครองเด็กในการป้องกันการติดเกมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม่มีการกำหนดให้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนเล่นเกม และไม่ได้กำหนดให้ต้องระบุอายุเด็กก่อนเล่นเกม แม้มีกฎหมายบางฉบับที่วางหลักจำกัดเวลาเล่นเกม เช่น พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีหลักการควบคุมร้านเกม โดยกำหนดระยะเวลาใช้บริการของผู้เยาว์แต่ข้อจำกัด คือ สามารถควบคุมได้เฉพาะผู้ให้บริการเกมที่มีสถานที่ให้บริการนั่งเล่นเกม เนื่องจากปัจจุบันมีลักษณะให้บริการผ่านสมาร์ทโฟนที่เด็กสามารถเข้าถึงจากสถานที่ใดก็ได้โดยไม่ต้องมานั่งเล่นในร้านเกม ดังนั้น กฎหมายจึงไม่สามารถปรับใช้คุ้มครองการติดเกมมากเกินไป นอกจากนี้โดยรวมแล้วกฎหมายประเทศไทยยังไม่มีมาตรการตรวจสอบระบุอายุเด็กผู้เล่นเกม และการขออนุญาตผู้ปกครองในการเล่นเกมนั้น เนื้อหาเกมการลงทะเลเบียน การขึ้นบัญชีเกมที่มีลักษณะต้องห้าม รวมทั้งกำหนดหลักเกณฑ์ผู้ให้บริการ กำหนดโทษที่เหมาะสม สอดคล้องกับผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ได้แก่ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) ซึ่งมีบทบาทหน้าที่สำคัญ โดยเฉพาะในบทบาทส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน แต่ปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายระเบียบที่ชัดเจนเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ในเรื่องการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจุบันมีอำนาจ และหน้าที่ในการจัดระบบการบริการสาธารณะเพื่อประโยชน์ของประชาชนในท้องถิ่นของตนเอง คือ การสังคมสงเคราะห์และการพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็ก สตรีคนชรา และผู้ด้อยโอกาสซึ่งกฎหมายดังกล่าวกำหนดให้อำนาจหน้าที่ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการดำเนินงานด้านเด็กและเยาวชนในลักษณะที่ค่อนข้างกว้าง เมื่อองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินโครงการเกี่ยวกับ การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ จะถูกหักทวง

จากสำนักงานตรวจเงินแผ่นดิน (สตง.) ว่ากิจการดังกล่าวไม่อยู่ในอำนาจหน้าที่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องแก้ไขเพิ่มเติม กฎหมายให้ชัดเจนเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยถ่ายโอนภารกิจดังกล่าวให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ดำเนินการ

2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การศึกษาหามาตรการทางกฎหมายไทยที่บังคับอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมที่เป็นการพนัน กฎหมายในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม และเปรียบเทียบกับต่างประเทศ พบว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเฉพาะสำหรับเกมออนไลน์ และการกำหนดหลักการควบคุมการนำเข้า การจัดจำหน่าย และการให้บริการเกมออนไลน์ จึงควรเพิ่มเติมการเล่นเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนในพระราชบัญญัติ หรือกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและบังคับใช้ เนื่องจากปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากร้านเกมเป็นเกมออนไลน์ที่เล่นได้ทุกที่เพียงมีสมาร์ตโฟน ซึ่งกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่ใช้ควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกม และอินเทอร์เน็ตเท่านั้น จึงควรแก้ไขการเล่นเกมที่ผ่านสมาร์ตโฟน พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 เกี่ยวกับการตรวจตรา และบังคับใช้กฎหมายของเจ้าหน้าที่ ในการกำกับดูแลร้านเกม และอินเทอร์เน็ต ไม่ให้เด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการนอกช่วงเวลาที่ถูกกฎหมายกำหนด ตรวจตราเนื้อหาของเกม ต้องเหมาะสม และไม่มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านเกม รวมถึงการเล่นผ่านสมาร์ตโฟนซึ่งยากต่อการควบคุม เพราะเด็กอาจจะเล่นภายในบ้านหรือสถานที่อื่น นอกจากร้านเกม และอินเทอร์เน็ต (สมภพ ประทุม, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ศักดิ์สิทธิ์ สุทธิศิริ, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ธนาวุฒิ วงศ์อนันต์, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (สุรเชษฐ์ เดชะพันธ์, สัมภาษณ์. 12 มกราคม 2564), (รัชชัย ไหวพริบ, สัมภาษณ์. 20 กุมภาพันธ์ 2564), (ณรงค์ศักดิ์ ชมนาวัง, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564), (ไพโรจน์ สมุทราชย์, สัมภาษณ์. 14 มกราคม 2564), (วิโรจน์ นิติมหามงคล, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564) และ (เอกรินทร์ มีดี, สัมภาษณ์. 18 มกราคม 2564)

3. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การศึกษามาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อพัฒนากฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม พบว่า กฎหมายประเทศจีนและประเทศเกาหลีใต้มีหลักการควบคุมเกมที่มีลักษณะพนัน โดยแบ่งเป็น 2 มาตรการหลัก คือ มาตรการห้ามหรือเซ็นเซอร์เกมที่มีลักษณะการพนัน และมาตรการควบคุมการใช้เงินเสมือนหรือหน่วยเงินในเกมที่อาจนำมาใช้ในการพนันเกมออนไลน์ ดังนั้น ประเทศไทยควรจะมีกฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ไว้โดยแยกต่างหากจากกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็ก กฎหมาย ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กฎหมายการพนัน ที่มีอยู่เดิมเนื่องจากกฎหมายแต่ละฉบับ

มีวัตถุประสงค์ในการบังคับใช้เฉพาะต่างกันแม้จะมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน แต่ก็มิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองเด็กหรือเยาวชนจากการเล่นเกมโดยเฉพาะและควรกำหนดเงื่อนไขควบคุมการประกอบธุรกิจผลิต และให้บริการเกมออนไลน์โดยต้องขออนุญาตก่อน แล้วก็ต้องมีหน้าที่ปฏิบัติตามเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น การควบคุมเนื้อหา การควบคุมเวลาการเล่น การแจ้งเตือนเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เป็นต้น โดยข้อเสนอแนะในประเด็นต่าง ๆ ดังกล่าว ผู้วิจัยจะนำมาจัดทำข้อเสนอเชิงรูปธรรมในรูปแบบของร่างพระราชบัญญัติโดยมีเนื้อหาและสาระสำคัญดังกล่าวในร่างพระราชบัญญัติป้องกันและคุ้มครองเด็กจากเกมออนไลน์ที่จะเสนอคณะรัฐมนตรีหรือสภานิติบัญญัติในอนาคต โดยร่างพระราชบัญญัติ ประกอบด้วยหมวดต่าง ๆ ได้แก่ หมวด 1 นิยามความหมาย หมวด 2 หลักการส่งเสริมธุรกิจเกมออนไลน์ หมวด 3 การจดทะเบียนผู้ประกอบการเกม หมวด 4 หน้าที่ผู้ประกอบการเกม หมวด 5 มาตรการควบคุมเนื้อหาเกมออนไลน์ หมวด 6 มาตรการป้องกันการติดเกมมากเกินไป หมวด 7 มาตรการอื่น และหมวด 8 บทกำหนดโทษ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการแก้ไขกฎหมายโดยกำหนดกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ กำหนดกลไกคุ้มครองเด็กอย่างเป็นระบบ โดยมีกลไกย่อย 4 ประการ คือ การระบุตัวตนเด็ก การขออนุญาตผู้แทนโดยชอบธรรมก่อนใช้บริการเกม การจำกัดเวลาเล่นเกม และกำหนดมาตรการทางเทคนิคเพื่อจำกัดหรือลดการเล่นของเด็ก

2. ควรปรับปรุงกฎกระทรวงกำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด พ.ศ. 2549 ที่ออกตามความตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 กำหนดพฤติกรรมของเด็กที่ประพฤติตนไม่สมควรไว้ เมื่อพบเห็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมสามารถเรียกผู้ปกครองมาร่วมประชุมเพื่อให้มีข้อตกลงร่วมกันตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ซึ่งจะทำให้ผู้ปกครองเอาใจใส่ ดูแลเด็กและเยาวชนมากขึ้น

3. ควรแก้ไขกฎหมายโดยกำหนดกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์โดยมีการกำหนดเรตติ้งตามแนวทางของประเทศเกาหลีใต้ รวมทั้งมีการกำหนดเงื่อนไขว่าผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต้องจัดให้มีมาตรการทางเทคนิคเพื่อแสดงเรตติ้ง เพื่อเป็นการสร้างความสมดุลระหว่างการประกอบธุรกิจเกม และการคุ้มครองเด็ก รวมถึงมีการขึ้นบัญชีรายการที่เป็นเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมการใช้ความรุนแรง สื่อลามกอนาจาร การพนัน สื่อสารสนเทศที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน เหมือนประเทศเยอรมนี

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้มีขอบเขตศึกษากฎหมายต่างประเทศ 5 ประเทศ จึงควรทำการศึกษาค้างต่อไปโดยศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายประเทศอื่นที่มีหลักการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เช่น ออสเตรเลีย ญี่ปุ่น และสหภาพยุโรป
2. นอกจากประเด็นทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในกรณีเกมออนไลน์ 4 ประเด็นหลักของการวิจัยนี้ ควรมีการศึกษาต่อยอดในประเด็นอื่น เช่น ผลกระทบจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่แฝงมากับเกมออนไลน์ หรือการฉ้อโกงหลอกลวงในลักษณะฟิชชิง (Phishing) การนำข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กที่ลงทะเบียนหรือเล่นเกมออนไลน์ไปใช้โดยมิชอบ การกลั่นแกล้งรังแกในสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ (Cyberbullying in Game Environment)

เอกสารอ้างอิง

- กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2563). *สถิติ คดีเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนกระทำความผิด*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2563, จาก www.djop.go.th
- ณรงค์ศักดิ์ ชมนาวัง, นิติกรปฏิบัติการกองกฎหมายและระเบียบท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ธนาวุฒิ วงศ์อนันต์, อาจารย์ประจำสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ธวัชชัย ไหวพริบ, พนักงานคุมประพฤติ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม. (20 กุมภาพันธ์ 2564). สัมภาษณ์.
- ไพโรจน์ สมุททรัพย์, ประธานสาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. (14 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- วิโรจน์ นิติหมามงคล, นิติกรสังกัดองค์การบริหารตำบลแม่ศึก จังหวัดเชียงใหม่. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ศักดิ์สิทธิ์ สุทธิศิริ, อัยการจังหวัดประจำสำนักงานอัยการสูงสุด สำนักงานอัยการคดีเยาวชนและครอบครัวจังหวัดลพบุรี. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2563). *รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย*. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2563, จาก <http://www.gamblingstudy-th.org>
- สมภพ ประทุม, ผู้พิพากษา. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- สุรเชษฐ์ เดชะพันธ์, รองผู้กำกับการ 3 กองบังคับการปราบปราม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (12 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.
- เอกรินทร์ มีดี, ทนายความ. (18 มกราคม 2564). สัมภาษณ์.