

แนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE GUIDELINE FOR COMPUTER GAMES REGULATION IN THAILAND



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Laws in Laws
Common Course
FACULTY OF LAW
Chulalongkorn University
Academic Year 2020
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	แนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบ กฎหมายไทย
โดย	น.ส.พิมพ์วิมล วัฒนชานนท์
สาขาวิชา	นิติศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.ศุภลักษณ์ พินิจภูวดล

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิติศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริณา ศรีวินิชย์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ทัชฌาย์ ฤกษ์สุต)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.ศุภลักษณ์ พินิจภูวดล)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วรพล มาลสุขุม)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญเรือน กิติวัฒน์)	

พิมพ์วิมล วัฒนชานนท์ : แนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมาย
ไทย. (THE GUIDELINE FOR COMPUTER GAMES REGULATION IN THAILAND)

อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.ศุภลักษณ์ พิณีจิวาดล

การที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถสื่อสารเนื้อหา และมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำ
ของบุคคลได้ จึงทำให้รัฐทั่วโลกให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันผลกระทบของเกมที่น่า
เกิดขึ้นต่อสังคม ซึ่งสำหรับประเทศไทยนั้น แม้ว่ารัฐจะได้มีการประกาศใช้กฎหมายเพื่อการกำกับดูแลเกมดังกล่าวแล้ว
ก็ตาม แต่จากข้อเท็จจริงปรากฏว่า การกำกับดูแลเกมของประเทศไทยในปัจจุบันยังไม่มีประสิทธิภาพ และไม่อาจคุ้มครอง
สิทธิเสรีภาพของประชาชนได้อย่างเต็มที่ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาถึงประเด็นปัญหาของกำกัับดูแล
เกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบัน โดยเปรียบเทียบกับกำกัับดูแลเกมของต่างประเทศ ซึ่งได้แก่
สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งเป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับว่ามีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกัับดูแล
เกมที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยเพียงพอต่อการเจริญก้าวหน้าของอุตสาหกรรมเกม และสามารถคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ
ของประชาชนได้อย่างเหมาะสม

จากการศึกษา พบว่า การกำกัับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยมีความไม่เหมาะสมและ
ไม่ทันสมัย จากการที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายในการกำกัับดูแลเกมที่บังคับใช้อยู่ในนั้นมีข้อจำกัดในเรื่องต่าง ๆ และการมี
องค์การกำกัับดูแลเกมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการกำกัับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ จึงได้เสนอถึงแนวทางในการบัญญัติกฎหมายให้
สอดคล้องกับการกำกัับดูแลเกมในสภาวะการณ์ปัจจุบัน และการจัดตั้งองค์การกำกัับดูแลที่เหมาะสมกับการกำกัับดูแล
เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเป็นหนทางที่จะทำให้การกำกัับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยมีประสิทธิภาพ
มากยิ่งขึ้น โดยทำให้รัฐสามารถคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องได้อย่างถ้วนหน้า ไปพร้อม ๆ กับ
การแสวงหาประโยชน์ในทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเต็มที่ต่อไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิติศาสตร์

ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6085991634 : MAJOR LAWS

KEYWORD: computer game, computer games regulation

Pimwimol Wattanachanont : THE GUIDELINE FOR COMPUTER GAMES REGULATION IN THAILAND. Advisor: Prof. SUPALAK PINITPUVADOL, Ph.D.

Computer game is one of the media which its contents can influence on thoughts and actions of people. As a result, many countries emphasize the importance of computer games regulation in order to prevent the potential impact of games on society. In Thailand, although the government has already enacted the law to regulate the computer games, it appears that computer games regulation is currently not effective and cannot fully protect people's rights and liberties. This thesis therefore aims to study the issues of computer game regulation problems under the current Thai legal system by comparing with the computer games regulations in foreign countries which are the Republic of Korea and the Federal Republic of Germany. These two above-mentioned countries are recognized as the countries having effective and modern legislations regarding computer games regulation which are suitable for advancement of the gaming industry. Such legislations are properly able to protect people's rights and liberties, as well.

The study finds that the regulation of computer games under the Thai legal system is inappropriate and out-of-date owing to the limitation of legislations in relation to computer games regulation and the impropriety of the current regulatory bodies. Hence, this thesis will propose the guidelines for enacting the legislations which are in accordance with the current situation of computer games regulation and for establishing the regulatory body which is suitable for computer games regulation. These proposals would be the mean to improve the computer games regulation in Thailand more effective. As a consequence, the government is able to properly protect people's rights and liberties and to exploit the Economic benefits from the computer game industry, simultaneously.

Field of Study: Laws

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กิตติกรรมประกาศ

การที่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณท่าน ศาสตราจารย์ ดร. ศุภลักษณ์ พินิจภูวดล ที่ได้กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และได้ให้ คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ให้กำลังใจ และให้ความไว้วางใจแก่ข้าพเจ้าตลอดการจัดทำวิทยานิพนธ์ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเป็นผลงานที่ข้าพเจ้ามีโอกาสได้ใช้ความรู้ที่มีอยู่อย่างเต็มความสามารถ และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นจากคำแนะนำที่ทรงคุณค่าของท่าน ขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่ง

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ทักษิณ ฤกษ์สุด ที่กรุณารับเป็นประธาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และอาจารย์ ดร. วรพล มลสุขุม ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ด้วยความเมตตากรุณา แก่ข้าพเจ้าตลอดจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสิ้น ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าได้รับความกรุณาจากบุคคลรอบตัวข้าพเจ้าเสมอมา ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และน้องชายที่อยู่เคียงข้างเป็นกำลังใจให้ตลอดการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณ คุณไพฑูรย์ และคุณพิชญ์ ที่ได้ให้การสนับสนุนให้ข้าพเจ้าเข้ารับการศึกษต่อ ขอขอบคุณ คุณเทียนเงิน อุตรระชัย พี่ ๆ และเพื่อน ๆ ที่สำนักวิจัยและวิชาการ สำนักงานศาลปกครอง และเพื่อน พ้องน้องพี่ทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจ และกรุณาให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด รวมถึง ขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่าน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก ในทุกกระบวนการของการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าซาบซึ้งและขอขอบพระคุณทุกท่าน เป็นอย่างมาก

คุณความดีอันเกิดแต่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอให้อมอบแต่บิดาและมารดาของข้าพเจ้า ผู้ซึ่งควรค่าที่จะได้รับแต่สิ่งที่ดี ๆ ที่ข้าพเจ้าจะได้กระทำขึ้นตลอดไป

พิมพ์วิมล วัฒนชานนท์

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สิทธิและเสรีภาพ และการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย.....	6
2.1 แนวคิดพื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์.....	6
2.1.1 ขอบเขตความหมาย ประเภท และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์.....	6
2.1.1.1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์.....	8
2.1.1.2 บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์	11
2.1.2 บทบาทของเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมปัจจุบัน	17

2.1.2.1	บทบาทเชิงบวกของเกมคอมพิวเตอร์.....	17
2.1.2.2	บทบาทเชิงลบของเกมคอมพิวเตอร์.....	22
2.2	แนวคิดและหลักการทางกฎหมายเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	29
2.2.1	ขอบเขตความหมายของการรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ	29
2.2.1.1	ความหมาย และประเภทของสิทธิและเสรีภาพ	29
2.2.1.2	การรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ.....	31
2.2.2	การจำกัดสิทธิและเสรีภาพ	32
2.2.2.1	เหตุแห่งการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ	32
2.2.2.2	ขอบเขตในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ.....	36
2.2.3	สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	41
2.2.3.1	สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	41
2.2.3.2	สิทธิและเสรีภาพของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์	44
2.3	แนวคิดและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	49
2.3.1	แนวคิดและหลักการพื้นฐานในการกำกับดูแลธุรกิจ	49
2.3.1.1	ความหมาย และลักษณะของการกำกับดูแล.....	49
2.3.1.2	รูปแบบ และวิธีการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแล.....	53
2.3.2	แนวคิด และรูปแบบของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	61
2.3.2.1	แนวคิดในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์	61
2.3.2.2	รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	67
2.3.2.3	วิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	68
2.4	การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย.....	75
2.4.1	ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.....	76

2.4.1.1	ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	76
2.4.1.2	กระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.....	77
	1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	77
	2) องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	88
2.4.2	ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	93
2.4.2.1	ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.....	93
2.4.2.2	กระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.....	93
	1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	93
	2) องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	95
2.4.3	การบังคับใช้กฎหมายในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน	100
2.4.4	แนวคิดในการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน	102
บทที่ 3	การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ.....	111
3.1	การกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี.....	111
3.1.1	กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในสาธารณรัฐเกาหลี.....	113
	3.1.1.1 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม	113
	3.1.1.2 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	128
	3.1.2 องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม..	131
	3.1.3 บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี.....	153
3.2	การกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	156

3.2.1 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี.....	158
3.2.1.1 ขอบเขตและกระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน	159
3.2.1.2 ขอบเขตและกระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามสนธิสัญญา ระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล	167
3.2.2 องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและ เยาวชนเยอรมัน	175
3.2.3 บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	203
บทที่ 4 บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ.....	207
4.1 การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ	207
4.1.1 โครงสร้างของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม.....	208
4.1.2 กลไกทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกม.....	216
4.1.3 องค์กรกำกับดูแลเกม.....	233
4.2 สภาพปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบัน	246
4.2.1 ความไม่เหมาะสมของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	246
4.2.1.1 ข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมายในการกำกับดูแล.....	246
4.2.1.2 ลักษณะขององค์กรที่ไม่เอื้อต่อการกำกับดูแล	256
4.2.2 ความไม่ทันสมัยของบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เอื้อต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์..	261
4.2.2.1 ข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย	261
4.2.2.2 ลักษณะขององค์กรกำกับดูแลที่ยังไม่สอดคล้องกับความก้าวหน้าของ เทคโนโลยี	264
4.3 บทสรุปการวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทย	265
บทที่ 5 แนวทางในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมและทันสมัย	269

5.1 การบัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมในสภาวะการณ์ปัจจุบัน	269
5.2 การกำหนดกลไกทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกมให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ...	273
5.3 การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์.....	296
บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	304
6.1 บทสรุป	304
6.2 ข้อเสนอแนะ	311
บรรณานุกรม.....	318
ประวัติผู้เขียน.....	356



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม	136
ตารางที่ 2 ตารางแสดงสัญลักษณ์ ประเภทเนื้อหาของเกม และความหมายของสัญลักษณ์เนื้อหาของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม	138
ตารางที่ 3 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามระบบการจัดระดับเกมสากล.....	149
ตารางที่ 4 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน.....	184
ตารางที่ 5 ตารางแสดงบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	210
ตารางที่ 6 ตารางแสดงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	215
ตารางที่ 7 ตารางแสดงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	226
ตารางที่ 8 ตารางแสดงลักษณะการกำหนดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นตามกฎหมายต่าง ๆ.....	227
ตารางที่ 9 ตารางแสดงมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	232
ตารางที่ 10 ตารางแสดงรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี	239
ตารางที่ 11 ตารางแสดงอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี.....	245

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“เกมคอมพิวเตอร์” เป็นสื่อดิจิทัลประเภทหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมจากบุคคลทุกเพศทุกวัย โดยในอดีตนั้น เกมคอมพิวเตอร์จะมีเนื้อเรื่องที่มีขอบเขตและมีจุดสิ้นสุดของเกม แต่ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีในด้านสื่อต่าง ๆ รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ ได้รับการพัฒนามากยิ่งขึ้น เกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จึงเป็นเกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเสียเป็นส่วนใหญ่ โดยเกมเช่นว่านี้สามารถรองรับผู้เล่นได้จำนวนมาก และทำให้ผู้เล่นทั่วโลกสามารถเล่นเกมด้วยกันได้เสมือนเป็นสังคมอีกสังคมหนึ่ง และมักจะไม่มีจุดสิ้นสุดของเกมดั้งเดิม ซึ่งในทางฝ่ายของผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมต่างก็ย่อมที่จะพัฒนา และปรับปรุงเกมให้มีความน่าสนใจตลอดเวลาเพื่อเป็นการดึงดูดใจให้มีผู้เล่นเกมนั้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ฝ่ายผู้เล่นเองก็มีโอกาสที่จะได้เข้าถึงเกมในรูปแบบใหม่ ๆ ที่หลากหลายที่เป็น การตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นแต่ละคนนั้นได้อย่างกว้างขวาง

ปัจจุบัน เกมคอมพิวเตอร์สามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเกมแบบพกพา หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในขณะที่การจัดการเกมคอมพิวเตอร์ก็สามารถดำเนินการได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงและจัดหาเกมเพื่อการ เล่น หรือรับชมได้โดยทั่วไป อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่เกมคอมพิวเตอร์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมไปยังผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น เนื้อหาของเกมจึงอาจมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้เล่นได้ ซึ่งหากเนื้อหาของเกมนั้นปรากฏถึงองค์ประกอบใด ๆ ที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการทางความคิดของผู้เล่น เกมดังกล่าวจึงย่อมที่จะเป็นปัจจัยประการหนึ่งที่อาจสร้างความเข้าใจในทางที่ไม่เหมาะสมให้แก่ผู้เล่น ซึ่งจะเป็อันตรายเป็นต่อผู้เล่นนั่นเอง และอาจเป็นอันตรายเป็นต่อผู้อื่นได้อีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ แนวคิดทางสังคมส่วนใหญ่จึงเห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน โดยเชื่อว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นต้นเหตุของปัญหาสังคมต่าง ๆ¹ เช่น การก่ออาชญากรรมจากพฤติกรรมเลียนแบบเกม² รวมไปถึงปัญหาการติดเกม ดังนั้น รัฐส่วนใหญ่จึงมีแนวคิดตรงกันในการกำกับดูแล

¹ สวนดุสิตโพล, "เกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน," [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: http://suandusitpoll.dusit.ac.th/UPLOAD_FILES/POLL/2559/PS-2559-1472540600.pdf. [8 มกราคม 2562]

² อรรถสม สุทธิสาคร, Click พลิกชีวิต เด็กติดเกม, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดีการพิมพ์, 2552). หน้า 16.

เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของแต่ละประเทศนั้นอาจมีความแตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของรัฐ และบริบทที่เหมาะสมของสังคมนั้น ๆ ก็ได้ トラバドที่การกำกับดูแลดังกล่าวนี้ สามารถคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนทั้งในฝ่ายของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และฝ่ายผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงระบบการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันนั้น พบว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยอยู่ภายใต้กฎหมายสองฉบับ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยสำหรับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อาจถือได้ว่าเป็นกฎหมายที่บัญญัติเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ แต่เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีอยู่ในขณะที่กฎหมายประกาศใช้นั้น อยู่ในรูปของเกมที่ไม่ได้เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ไว้ว่าเป็น “วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะ ที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” ซึ่งจากนิยามคำศัพท์ดังกล่าวส่งผลให้กฎหมายฉบับนี้มีผลใช้บังคับกับเกมที่อยู่ในรูปของวัสดุที่จับต้องได้ทางกายภาพเท่านั้น ในขณะที่เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน จะไม่ได้รับการกำกับดูแลภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่จะเข้าลักษณะเป็น “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ประเภทหนึ่งตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีรูปแบบของการกำกับดูแลภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ในลักษณะเดียวกันกับข้อมูลในอินเทอร์เน็ตทั่วไปจำพวกข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอต่าง ๆ โดยที่มิได้มีการแบ่งแยกบทบัญญัติเพื่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะแต่อย่างใด

นอกจากนี้ การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ยังมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยสำหรับการกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น นอกจากจะมีปัญหาในเรื่องของการกำหนดนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวแล้วนั้น การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายฉบับนี้จะอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งกฎหมายได้มีการกำหนดเงื่อนไขเกี่ยวกับคุณสมบัติของคณะกรรมการที่ไม่สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ รวมถึงปรากฏถึงการกำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวเป็นบุคลากรภาครัฐเป็นหลัก ภายใต้การตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกม

ซึ่งพิจารณาจากหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐ และเกียรติภูมิของประเทศ ไทย โดยมิได้มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะของเนื้อหาดังกล่าวเพื่อประกอบการพิจารณาที่ชัดเจน และแน่นอนเพียงพอ แต่มุ่งให้เป็นอำนาจดุลพินิจของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นสำคัญ ซึ่งไม่มีหลักประกันได้ว่าการใช้ดุลพินิจเช่นว่านั้นของคณะกรรมการฯ ซึ่งมีจำนวนหลายคน และมีบุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐในจำนวนที่มากกว่าบุคลากรภาคเอกชนเสมอ นั้น จะมีความมาตรฐานในการพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละกรณีอย่างเหมาะสมในระดับเดียวกัน มากน้อยเพียงใด ซึ่งก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรมแก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมดังกล่าว ยังเป็นการตรวจพิจารณาในระบบตัดทอน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะเป็นเกมที่คณะกรรมการนั้นเห็นว่ามีเนื้อหาที่เหมาะสมกับบุคคลทุกคนในสังคมโดยภาพรวม ทั้งที่ในสภาพความเป็นจริงนั้น เกมคอมพิวเตอร์แต่ละเกมจะมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาของเกม ดังนั้น การใช้ระบบการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์เช่นนี้จึงมีข้อพิจารณาทั้งในมุมมองที่เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นมากเกินไป รวมไปถึงเป็นมาตรการที่หละหลวม และอาจเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้เล่นที่เป็นเด็ก และเยาวชนมีโอกาสที่จะเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการของตนเอง และก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้เล่นและผู้อื่นได้

ในขณะที่การกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จะเป็นการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยอาศัยการพิจารณาเนื้อหาของเกมตามหลักเกณฑ์การกำกับดูแลที่มุ่งหมายให้ใช้กับข้อมูลในอินเทอร์เน็ตทั่วไปจำพวกข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวีดิโอต่าง ๆ โดยพิจารณาถึงการมีเนื้อหาเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชนหรือต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน การมีเนื้อหาที่เป็นความผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา การมีเนื้อหาที่มีลักษณะอันลามก และการมีเนื้อหาที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ภายใต้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาดังกล่าวด้วยการปิดกั้นอย่างเด็ดขาดของคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งของกองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง สำนักงานตำรวจแห่งชาตินั้น จึงเห็นได้ชัดว่าลักษณะของการกำกับดูแลเกมตาม

กฎหมายฉบับนี้มีความไม่สอดคล้องอย่างมากกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งย่อมที่จะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างแน่แท้

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้เขียนจึงเห็นว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายของไทยมีความไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัย โดยระบบการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวยังมีข้อจำกัดทางกฎหมายหลายประการที่ทำให้รัฐไม่อาจกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเต็มที่ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ จึงเห็นสมควรที่จะต้องศึกษาถึงสภาพปัญหาในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยดังกล่าว ทั้งปัญหาในเรื่องของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมและปัญหาเชิงโครงสร้างขององค์กรกำกับดูแลเกม เพื่อพิจารณาถึงแนวทางในการกำกับดูแลเกมที่เป็นระบบ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดและหลักการทั่วไปเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และประสิทธิภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.2.2. เพื่อศึกษาถึงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยและต่างประเทศ

1.2.3. เพื่อศึกษาถึงข้อจำกัดของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทย และแนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและทันสมัย

1.3 สมมุติฐานของการวิจัย

การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยยังไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาถึงแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สิทธิเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทย และต่างประเทศ เฉพาะในส่วนของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ เพื่อการกำหนดแนวทางในการเพิ่มประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ให้มากยิ่งขึ้น

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะศึกษาโดยวิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ด้วยการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งในหนังสือ บทความ รายงานการวิจัย รวมถึงบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประมวลผลและวิเคราะห์ประเด็นวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1. ทำให้ทราบถึงแนวคิดและหลักการทั่วไปเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และประสิทธิภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.6.2. ทำให้ทราบถึงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยและต่างประเทศ

1.6.3. ทำให้ได้มาซึ่งแนวทางในกำหนดโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และกฎเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทางด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมทันสมัย และมีประสิทธิภาพ



บทที่ 2

แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สิทธิและเสรีภาพ และการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ปัจจุบัน เกมคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดด แต่โดยสภาพของเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งซึ่งอาจมีอิทธิพลทางด้านความคิดและพฤติกรรมของผู้เล่นได้ ดังนั้น ในการพิจารณาเกี่ยวกับแนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามวิจัยฉบับนี้ จึงมุ่งที่จะพิจารณาถึงประเด็นเกี่ยวกับคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับสิทธิเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่าง ๆ ทั้งนี้ เพื่อแสวงหาคุญภาพของสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความเหมาะสม และเป็นประโยชน์แก่ทั้งสองฝ่าย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดพื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 ขอบเขตความหมาย ประเภท และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

เกม คือ การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน ซึ่งมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า Game³

เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Games) คือ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของเกมที่สามารถเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือบนเครื่องเล่นวิดีโอเกมต่าง ๆ โดยผู้พัฒนาสร้างเกมขึ้นมาโดยวิธีการจำลองเนื้อหา กฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม⁴ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์นั้นอาจมีชื่อเรียกอย่างอื่น เช่น วิดีโอเกม (Video Games) หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Games) เป็นต้น

เกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1952 โดยนายเอ เอส ดักลาส (A.S. Douglas) ศาสตราจารย์ด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวอังกฤษ ในขณะที่เขากำลังศึกษาในระดับปริญญาเอก ณ มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ โดยได้สร้างเกม “Tic-Tac-Toe” หรือเกมโอเอ็กซ์ (OXO)

³ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554

⁴ พนม คลีณา, "รายงานการวิจัย การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย," (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560). หน้า 13.

ที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบหลอดสุญญากาศ (EDSAC หรือ Electronic Delay Storage Automatic Calculator Vacuum-Tube Computer) ซึ่งภายหลังจากการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว จึงได้มีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เกมอื่น ๆ ขึ้นอีก อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่เครื่องคอมพิวเตอร์ในขณะนั้นมีขนาดใหญ่ เกมคอมพิวเตอร์เหล่านั้นจึงยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก

ต่อมาในช่วงปีค.ศ. 1971-1974 เกมคอมพิวเตอร์ได้เริ่มมีการพัฒนาในเชิงพาณิชย์ โดยในขณะนั้นได้มีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นจากเครื่องเล่นเกมที่มีรูปร่างคล้ายตู้เพื่อจำหน่ายให้แก่ผู้ที่สนใจจะเล่นเกมสามารถซื้อเครื่องเกมนั้นไปเล่นที่บ้านได้ โดยเกมที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมาก คือ เกมป็อง (Pong) ซึ่งเป็นเกมกีฬาเทเบิลเทนนิสที่ได้รับการผลิตและจำหน่ายโดยบริษัท อาทारी (Atari Inc.) และจากการประสบความสำเร็จของบริษัท อาทारी ได้ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ในขณะนั้นเติบโตขึ้น เกิดผู้ผลิตเกมจำนวนมากที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดใจลูกค้า ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยภายในระยะเวลาเพียงไม่ถึง 10 ปี เครื่องเล่นเกมได้รับการพัฒนาจากเกมตู้มาเป็นเกมคอนโซล ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมที่มีขนาดเล็กกะทัดรัด และมีเกมหลากหลายเนื้อหามากขึ้น เช่น เกมแข่งรถ เกมแอคชั่น เกมผจญภัย และยังเป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นหลายคนได้อีกด้วย

ตั้งแต่ ปีค.ศ. 1990 เป็นต้นมา เกมคอมพิวเตอร์ก็ได้เข้าสู่ยุครุ่งเรืองอย่างแท้จริง โดยเกมคอมพิวเตอร์หลากหลายประเภทได้รับการผลิตขึ้น รวมไปถึงเครื่องเล่นเกมรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นแต่ละคนได้ดียิ่งกว่าในอดีตอย่างมาก เช่น เกมบอย (Gameboy) ของบริษัท นินเทนโด (Nintendo) เกมตู้อาเขตแบบใหม่ ของบริษัท เซก้า (Sega) เกมพีซี ของบริษัท อิเล็กทรอนิกส์ อาร์ตส์ (Electronic Arts) หรือเกมเพลย์สเตชัน (PlayStation) ของบริษัท โซนี่ (Sony) เป็นต้น นอกจากนี้ เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนามากยิ่งขึ้น บริษัทผู้ผลิตเกมก็ยังสามารถผลิตเกมคอมพิวเตอร์ให้สามารถเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ก่อให้เกิดเกมในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นอีก เช่น เว็บเกม (Web Game) และที่นิยมเป็นอย่างมาก คือ เกมออนไลน์ (Online Game)

ปัจจุบัน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกเพลิดเพลิน และเป็นกิจกรรมลำดับต้น ๆ ที่มนุษย์เลือกที่จะใช้เวลาด้วยเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ โดยเกมคอมพิวเตอร์ยังคงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอันเป็นผลมาจากการได้รับกระแสตอบรับจากผู้บริโภคเป็นอย่างดีเรื่อยมา ทำให้ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมอีกประเภทหนึ่งที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก โดยสำหรับอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยนั้น จากผลสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมเกมในปี พ.ศ. 2559

และคาดการณ์ปี พ.ศ. 2560-2561 พบว่าอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยมีมูลค่ารวมในปี พ.ศ. 2559 ถึง 16,329 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะมีมูลค่าสูงมากขึ้นเรื่อย ๆ⁵ ด้วย

2.1.1.1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์อาจแบ่งได้หลายลักษณะ เช่น การแบ่งตามประเภทของเครื่องเล่น หรือ การแบ่งตามลักษณะของเนื้อเรื่องของเกม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ตามลักษณะของเครื่องเล่น

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA* ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ตามลักษณะของเครื่องเล่นไว้ 6 ประเภท ดังนี้⁶

1.1) เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก โดยเกมประเภทนี้จะสามารถรองรับผู้เล่นได้หลายคนในเวลาเดียวกันจากทั่วโลก และผู้เล่นเหล่านั้นสามารถติดต่อสื่อสารกันในระหว่างการเล่นเกมได้

1.2) เกมมือถือ (Mobile Game) คือ เกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งในอดีตจะเป็นเกมที่ติดตั้งมาในเครื่องเท่านั้น เช่น เกมงู (Snake) แต่ต่อมา มีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ ที่เรียกว่าสมาร์ตโฟน (Smartphone) ดังนั้น เกมมือถือในปัจจุบันจึงอาจอยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกดาวน์โหลดเกมเข้าสู่ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ของตนได้ตามความต้องการของตนเอง

1.3) เกมคอนโซล (Console Game) คือ เกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกม ซึ่งเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ ซึ่งจะต้องมีการเชื่อมต่อกับจอภาพ หรือ จอโทรทัศน์ และอุปกรณ์การเล่นอื่น ๆ ด้วย เช่น ก้านควบคุม (Joystick) รีโมต (Remote) หรือ

⁵ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, "สรุปผลการสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เกม และ คาร์ตูน ปี 2559 และ คาดการณ์ ปี 2560-2561," [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา : <http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/DEPA%20Digital%20Content%202559.pdf>. [8 มกราคม 2562]

* ปัจจุบัน คือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (DEPA)

⁶ ก้องกาญจน์ วชิรพันธ์, "เอเจนต์อัจฉริยะเพื่อติดตามพฤติกรรม แพลตฟอร์ม และรายงานภาวะเสี่ยงการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในวัยรุ่นตอนต้นในกรุงเทพมหานคร," (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555). หน้า 7.

แว่นตาวิอาร์ (Virtual Reality) ซึ่งเครื่องเล่นเกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น เช่น เพลย์สเตชัน (PlayStation) หรือ วี (Wii) เป็นต้น

1.4) เกมแฮนด์เฮลด์ (Handheld Game) คือ เกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมชนิดพกพา ซึ่งเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีขนาดเล็ก แต่มีจอภาพ หน่วยความจำ และแผงควบคุมเกมที่ทำให้สามารถเล่นเกมได้ภายในตัวเอง โดยที่ไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อย่างอื่นอีก เช่น เกมบอย (Gameboy) เครื่องนินเทนโด สวิตช์ (Nintendo Switch) เป็นต้น

1.5) เกมพีซี (PC Game) คือ เกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะเล่นเกมที่ต้องติดตั้งเข้าสู่ระบบของคอมพิวเตอร์ก่อน หรือเป็นเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็ได้

1.6) เกมอาเขต (Arcade Game) คือ เกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมที่มีลักษณะเป็นตู้เกมขนาดใหญ่ ซึ่งอาจเป็นตู้สี่เหลี่ยม หรือมีรูปร่างอย่างอื่นก็ได้ เช่น การจำลองเป็นห้องโดยสารของรถยนต์ หรือเป็นรถจักรยานยนต์ โดยในการเล่นแต่ละครั้งจะต้องหยอดเหรียญเพื่อเล่น เกมประเภทนี้จึงมักติดตั้งในบริเวณพื้นที่ธุรกิจ เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านเกม โดยเกมที่ได้รับคามนิยม เช่น เกมจับผิดภาพ เกมรถแข่ง เกมต่อสู้ เป็นต้น

2) ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ตามลักษณะของเกม

โดยปกติแล้ว เกมคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะของเนื้อเรื่องของเกมที่เหมาะสมกันหลายลักษณะ ซึ่งสามารถจำแนกตามลักษณะที่สำคัญของเกมได้ ดังต่อไปนี้

2.1) เกมแอคชั่น (Action Game) คือ เกมที่เน้นการควบคุมการกระทำของตัวละคร โดยบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเป็นหลัก⁷ โดยที่เนื้อเรื่องของเกมจะไม่ใช่สาระสำคัญของการเล่นเกม หรืออาจจะไม่มีเนื้อเรื่องเลยก็ได้ ซึ่งเกมแอคชั่นจะเป็นเกมพื้นฐานเล่นได้ง่าย ไม่ซับซ้อน โดยผู้เล่นจะสามารถการควบคุมการกระทำของตัวละครอย่างจำกัด เช่น เดิน วิ่ง กระโดด ยิง เตะ ต่อย ซึ่งปัจจุบันลักษณะของเกมแอคชั่นได้มีการผสมผสานกับเกมในลักษณะอื่น ๆ เพื่อให้เกมมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่น เกมมาริโอ (Mario) เกมร็อคแมน (Rockman) เกมสตรีท ไฟเตอร์ (Street Fighter) เป็นต้น

2.2) เกมบทบาทสมมติ (Role Playing Game หรือ RPG) คือ เกมที่ตัวละครในเกมมีบทบาทหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติและต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ภายในเกม การเล่นเกมประเภทนี้จะเสมือนว่าผู้เล่นเป็นตัวละครหนึ่งในโลกสมมติที่จะต้องปฏิบัติตามหน้าที่ของตัวเองตามเนื้อเรื่องของเกมไปเรื่อย ๆ ซึ่งหากผู้เล่นทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องของเกมก็จะช่วยให้การเล่นเกมมีความสมจริงและสร้างความสนุกมากยิ่งขึ้น โดยลักษณะของเกมประเภทนี้ ผู้เล่นจะมีอิสระ

⁷ พนม คลีฉายา, "รายงานการวิจัย การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย," หน้า 15-16.

ในการตั้งค่ารายละเอียดของตัวละคร และสามารถเลือกกระทำการได้หลากหลายมากกว่าเกมแอคชั่น ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนอาจเลือกดำเนินชีวิตของตัวละครได้แตกต่างกันตามความต้องการของผู้เล่นนั่นเอง และลักษณะที่สำคัญก็คือ ตัวละครในเกมสามารถที่จะพัฒนาความสามารถของตนเอง (Level) และสะสมสิ่งของ (Item) ภายในเกมได้ตามค่าประสบการณ์ (Experience Point หรือ EXP) ของตัวละครในเกม ซึ่งขึ้นอยู่กับระยะเวลาในการเล่น ทำให้ผู้เล่นเกมประเภทนี้ มีแนวโน้มที่จะเล่นเป็นระยะเวลานานเพื่อสะสมความมั่งคั่งและความสามารถให้แก่ตัวละคร ในเกม เช่น เกมไฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เกมเวิลด์ ออฟ วอร์คราฟท์ (World of Warcraft) เกมแรคนารอค (Ragnarok) เป็นต้น

เกมบทบาทสมมติสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามลักษณะการผสมผสานกับแนวเกมอื่น ๆ เช่น เกมแนวแอคชั่น อาร์พีจี (Action RPG) ซึ่งเป็นเกมบทบาทสมมติผสมผสานกับเกมแอคชั่น โดยผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ เช่น เกมแกรนด์ เธฟต์ ออโต้ (Grand Theft Auto หรือ GTA) นอกจากนี้ยังมีเกมแนวเอ็มเอ็มโอ อาร์พีจี (MMORPG หรือ Massively Multiplayer Online RPG) ซึ่งเป็นเกมบทบาทสมมติที่ผสมผสานกับเกมออนไลน์ ทำให้การเล่นเกมนวมบทบาทนี้เป็นการเล่นกับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั่วโลกเสมือนเป็นโลกจำลอง โดยผู้เล่นสามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้อย่างอิสระ ซึ่งเกมประเภทนี้เป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นอย่างมากในปัจจุบัน

2.3) เกมผจญภัย (Adventure Game) คือ เกมที่มีเนื้อเรื่องหลักของเกม ซึ่งผู้เล่นจะต้องผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องของเกม และต้องแก้ปัญหาที่เป็นปริศนาภายในเกมเพื่อให้สามารถปฏิบัติภารกิจของเกมได้สำเร็จ โดยเกมประเภทนี้ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่นในการบังคับทิศทางหรือการกระทำของตัวละครที่สูงอย่างเกมแอคชั่น หรือเกมบทบาทสมมติ แต่จะต้องสังเกตสิ่งแวดล้อมภายในเกมและคิดแก้ปัญหาเพื่อที่จะสามารถเอาชนะเกมต่อไปได้ เช่น เกมทอม ไรเดอร์ (Tomb Raider)

2.4) เกมปริศนา (Puzzle Game) คือ เกมที่เน้นการแก้ปัญหาและปัญหาต่าง ๆ ตามลักษณะเฉพาะของแต่ละเกม โดยเกมประเภทนี้ แม้จะไม่ได้มีเรื่องราวให้ผู้เล่นต้องติดตาม แต่รูปแบบของเกมจะมีแบบแผนที่ผู้เล่นต้องแก้ไขตามหลักตรรกศาสตร์ หรือต้องมีทักษะในการอนุมานที่ดี และท้าทายให้กลับมาเล่นซ้ำ ๆ เพื่อให้ได้คะแนนที่สูงขึ้นกว่าเดิม เช่น เกมเททริส (Tetris) เกมทุระเบิด (Minesweeper) เกมแคนดี้ ครัช ซาก้า (Candy Crush Saga) เป็นต้น

2.5) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) คือ เกมที่มีลักษณะเป็นการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์ภายในเกมและเลือกกระทำการตามที่ต้องการได้ ซึ่งสถานการณ์จำลองภายในเกมอาจมีได้หลากหลาย เช่น การจำลองการรบของทหารในกองทัพ การแข่งความเร็วรถ การแข่งขันกีฬา รวมไปถึงการจำลองสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เช่น เกมเดอะซิมส์ (The Sims)

2.6) เกมการยิง (Shooting Game) คือ เกมแอคชั่นประเภทหนึ่งซึ่งมีลักษณะเฉพาะโดดเด่นอยู่ที่การยิงอาวุธชนิดต่าง ๆ โดยเกมประเภทนี้จะมีเอกลักษณ์พิเศษที่ทำให้แตกต่างจากเกมประเภทอื่น กล่าวคือ เกมประเภทอื่น ๆ มักจะเป็นเกมที่มีมุมมองในเกมเป็นเสมือนบุคคลที่สาม แต่เกมการยิงจะมีบางเกมที่มีมุมมองในเกมเป็นบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooting หรือ FPS) ด้วย ซึ่งเกมการยิงรูปแบบนี้ ผู้เล่นจะได้เห็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเกมเสมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงจากสายตาของตนเองและมีความสมจริงอย่างมาก เช่น เกมคอลล์ ออฟ ดิวตี้ (Call of Duty) เกมแคนท์เตอร์ สไตรค์ (CS) เกมเพลเยอร์อันโนนส์แบทเทิลกราว์น (Player Unknown's Battlegrounds หรือ PUBG) เป็นต้น

2.7) เกมกีฬา (Sport Game) คือ เกมที่เป็นการจำลองการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล เทนนิส เป็นต้น โดยเกมประเภทนี้ จะมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นเกมที่มีกฎกติกาเช่นเดียวกันกับการแข่งขันกีฬาประเภทนั้นจริง ๆ เช่น เกมฟีฟ่า (FIFA) เกมโปรเอโวลูชั่น ซอกเกอร์ (Pro Evolution Soccer หรือ PES) เกมเอ็นบีเอ लाईฟ (NBA Live) เป็นต้น

2.8) เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องใช้ความคิดและเหตุผล เพื่อบริหาร จัดการ และวางแผนกลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกม โดยลักษณะเกมที่ได้รับคามนิยมอย่างมากในขณะนี้ คือ เกมวางแผนกลยุทธ์ที่ผู้เล่นต้องวางแผนกลยุทธ์ภายใต้เวลาเสมือนจริง (Action Real-time Strategy หรือ ARTS) ซึ่งเมื่อมีการผสมผสานกับเกมออนไลน์ จึงทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการวางแผนเกมเพื่อแก้ไขปัญหาเพื่อเอาชนะผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เช่น เกมแนวโมบา (MOBA หรือ Multiplayer Online Battle Arena) ซึ่งเป็นเกมที่มีเอกลักษณ์อยู่ที่การที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม (Heroes) โดยมีหน้าที่ป้องกันฐานทัพของฝ่ายตนเอง และทำลายฐานทัพของฝ่ายตรงข้าม เช่น เกมลีก ออฟ เลเจนด์ (League of Legends) เกมฮีโร่ส์ ออฟ นิวเวิร์ธ (Heroes of Newerth) เกมดีเฟนส์ ออฟ ดิ แอนเซียนส์ (Defense of the Ancients หรือ DotA) เป็นต้น

2.1.1.2 บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมประยุกต์ทางคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งซึ่งประกอบไปด้วยภาพ เสียง และเนื้อเรื่องที่หลากหลาย จึงมีคุณลักษณะที่อาจถ่ายทอดเนื้อหาใด ๆ ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ โดยเฉพาะของเกมนั้นได้ ขึ้นอยู่กับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ว่าเลือกที่จะถ่ายทอดองค์ประกอบของเกมเหล่านั้นไปยังผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบใด

ทั้งนี้ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ อาจแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง บุคคลที่ดำเนินกิจการในทางธุรกิจ หรือประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 ประเภทหลัก คือ

1.1) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการผลิตและสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ คือ บุคคลที่ประกอบอาชีพอยู่ในอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นแก่การผลิต และสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ก่อนจะมีการเผยแพร่ออกสู่ตลาด เช่น ผู้ผลิตและพัฒนาเกม (Video Game Producer) นักออกแบบเกม (Game Designers) นักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programmers) วิศวกรเสียง (Sound Engineer) นักทดสอบเกม (Video Game Tester) เป็นต้น

1.2) ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ คือ บุคคลที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในภาคส่วนของการเผยแพร่เกมออกสู่ตลาดภายหลังจากที่เกมได้รับการผลิตและสร้างสรรค์เสร็จเรียบร้อยแล้ว เช่น ผู้จัดจำหน่ายเกม (Video Game Publisher) ผู้ประกอบกิจการให้บริการเกม เป็นต้น

จากลักษณะของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้น จึงพิจารณาได้ว่าผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในฐานะที่เป็นผู้ที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เผยแพร่ไปถึงประชาชนคนอื่น ๆ โดยปกติแล้ว โครงสร้างทางธุรกิจจะเริ่มต้นจากการที่ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการผลิตและสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ดำเนินการสร้างสรรค์เนื้อหา ภาพ และเสียงของเกม ในขณะที่ผู้ประกอบการธุรกิจด้านการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ที่ดำเนินการเผยแพร่เกมออกสู่สาธารณะ ซึ่งจากการกระทำทั้งหลายของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นี้เอง จึงมีผลเป็นการสื่อสารออกไปซึ่งเนื้อหา ภาพ และเสียงในเกมคอมพิวเตอร์ไปยังผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และทำให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นรับรู้เรื่องราว และมีปฏิริยาตอบสนองต่อเกมคอมพิวเตอร์ในทางใดทางหนึ่งได้

ด้วยเหตุนี้ แม้ว่าบุคคลคนหนึ่งจะมีเสรีภาพในอันที่จะเลือกประกอบอาชีพเป็นผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะในฐานะซึ่งเป็นผู้ประกอบการธุรกิจด้านการผลิตและสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ หรือผู้ประกอบการธุรกิจด้านการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ได้ตามความถนัดและความประสงค์ของตนก็ตาม แต่เมื่อการดำเนินธุรกิจดังกล่าวเป็นกิจการที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อประชาชนและสังคม การดำเนินกิจการเช่นนี้จึงย่อมที่จะต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลความเหมาะสมเพื่อไม่ให้กระทบต่อสิทธิเสรีภาพของบุคคลอื่นจนเกินควร ดังนั้น โดยทั่วไปแล้ว การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นธุรกิจที่รัฐเข้ามามีบทบาทในการกำกับดูแลโดยกำหนดหลักเกณฑ์ให้ผู้ประกอบการธุรกิจดังกล่าวต้องรับผิดชอบในเนื้อหา ภาพ และเสียงของเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนสื่อสารออกไปสู่ตลาดผู้บริโภค

ทั้งนี้ ในเรื่องของความสามารถในการมีและใช้สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะกล่าวถึงในรายละเอียดต่อไปในหัวข้อที่ 2.2 เรื่องแนวคิดและหลักการทางกฎหมายเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

2) ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง บุคคลที่เข้าถึงเนื้อหา ภาพ และเสียงของเกมคอมพิวเตอร์ได้ไม่ว่าด้วยวิธีการใด ๆ โดยไม่จำกัดเฉพาะเพียงแต่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่หมายรวมถึง การได้รับชมเกมคอมพิวเตอร์เพียงบางส่วน หรือเป็นการรับชมผ่านการเล่นโดยผู้อื่นด้วย ดังนั้น หากพิจารณาตามความหมายดังกล่าวนี้ อาจกล่าวได้ว่าประชาชนทุกคนล้วนแต่มีโอกาสที่จะอยู่ในฐานะเป็นผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

ทั้งนี้ เมื่อผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีความหมายครอบคลุมถึงบุคคลทั่วไปในสังคม ซึ่งประกอบไปด้วยบุคคลที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น เพศ อายุ วุฒิภาวะ สภาพร่างกาย จิตใจ การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคม ดังนั้น ระดับความเข้าใจในเนื้อหา ภาพ และเสียงของเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสารที่ถูกสื่อสารผ่านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละคนจึงแตกต่างกันออกไป ในเรื่องของระดับความเข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ ของบุคคลที่มีช่วงวัยที่แตกต่างกัน นั้น มีแนวคิดทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง คือ แนวคิดของฌ็อง เพียเจท์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสผู้พัฒนาทฤษฎีพัฒนาการทางความคิด มีความเห็นในเรื่องนี้ว่า เด็กไม่ได้เกิดมาพร้อมกับความรู้และความคิด แต่เด็กจะเรียนรู้โลกภายนอกรอบตัว และมีการพัฒนาทางด้านความคิดไปตามลำดับขั้นตอน พร้อม ๆ กับพัฒนาการทางกาย ซึ่งถ้ามีการอบรมหรือสอนวิทยาการต่าง ๆ แก่เด็กโดยไม่ตรงตามกระบวนการพัฒนาการทางความคิดของเด็กแล้ว ย่อมเป็นการสูญเสียเปล่า และบางกรณีอาจกลายเป็นโทษมากกว่าคุณ⁸ ซึ่งตามแนวความคิดดังกล่าว บุคคลในช่วงวัยต่าง ๆ จะมีพัฒนาการทางสังคม และความคิดในระดับที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลเหล่านั้นจะมีระดับความเข้าใจถึงความหมายและความเหมาะสมของเนื้อหา ภาพ และเสียง ของสื่อที่แตกต่างออกไปด้วย กล่าวคือ

⁸ ศรีเรือน แก้วกังวาน, จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎีวัยเด็ก-วัยเด็กตอนกลาง เล่ม 1, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549). หน้า 53.

- วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood)* จะเริ่มมีการเลียนแบบ เล่นเลียนละครที่ดูจากโทรทัศน์ ภาพยนตร์⁹ มีการเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคม ตระหนักในเรื่องเพศ มีความสนใจที่จะเรียนรู้และเลียนแบบบทบาททางเพศ ส่วนในเรื่องความเข้าใจในศีลธรรมนั้น เด็กในช่วงวัยนี้ก็ยังคิดเห็นเป็นเหตุเป็นผลเกี่ยวกับความดี ชั่ว ด้วยตนเองไม่ได้ ต้องอาศัยผู้อบรมเลี้ยงดูให้คำชี้แจงแนะนำ หรือทำเป็นแบบอย่างเพื่อเลียนแบบ นอกจากนี้ ยังไม่สามารถแยกแยะความจริงกับความนึกฝันออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด โดยความคิดของเด็กช่วงวัยดังกล่าวจะมีลักษณะความคิดกึ่งฝันกึ่งจริงผสมกัน¹⁰ ดังนั้น จากพัฒนาการทางความคิดและสังคมของวัยเด็กตอนต้นดังกล่าว จึงแสดงให้เห็นว่าความสามารถในการเข้าใจในเนื้อหาของสื่อของเด็กช่วงวัยนี้มีอยู่น้อยมากหรือแทบไม่มีเลย โดยเด็กช่วงวัยนี้มักจะเลียนแบบการกระทำที่ตนพบเห็นโดยไม่สามารถแยกแยะความดีชั่วได้ ดังนั้น สื่อที่เด็กช่วงวัยนี้สามารถรับชมได้จึงควรเป็นสื่อที่มีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงใด ๆ มีภาษาที่เหมาะสม ไม่หยาบคาย ไม่มีเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศ เป็นต้น

- วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood)** ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นที่ไม่ใช่บุคคลในครอบครัว โดย “กลุ่มเพื่อนร่วมวัย” จะมีบทบาทอย่างมากต่อชีวิตของเด็กๆ และจะเพิ่มความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ในถึงขีดสุดในระยยะวัยรุ่น¹¹ เด็กจะมีความต้องการเข้าร่วมกลุ่ม หาวิธีปฏิบัติที่จะได้รับการยอมรับเข้าร่วมกลุ่ม และเมื่อเข้าร่วมกลุ่มไปแล้วก็จะพยายามประพฤติตามวัฒนธรรมของกลุ่มเพื่อเป็นสมาชิกกลุ่ม ซึ่งความประพฤติเช่นนี้บางครั้งก็ขัดกับกฎระเบียบของโรงเรียน สังคม หรือจากที่ได้รับการอบรมสั่งสอนจากรอบครัว อย่างไรก็ตาม เด็กช่วงวัยนี้เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมแก่การสอนให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมถูกผิด ดีชั่ว เพราะเด็กมีพัฒนาการทางความคิดและความเข้าใจในเหตุผลมากเพียงพอแล้ว ดังนั้น จากพัฒนาการทางความคิดและสังคมของวัยเด็กตอนกลางดังกล่าว จึงแสดงให้เห็นว่าเด็กช่วงอายุนี้ก็ยังมีความสามารถในการแยกแยะถึงความเหมาะสมของสื่อได้น้อย แม้จะมีความเข้าใจเกี่ยวกับการประพฤติตนให้อยู่ภายใต้กฎระเบียบของสังคม หรือของกลุ่มเพื่อนของตนได้ แต่เด็กช่วงวัยนี้ก็ยิ่งพึ่งพาการเลียนแบบการกระทำที่ตนพบเห็นมากระทำตามโดยไม่ได้ใช้วิจารณญาณพิจารณาเกี่ยวกับความเหมาะสมของการกระทำ หรือ

* ระยะเวลาวัยเด็กตอนต้น หรือระยะเวลาวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน เริ่มต้นตั้งแต่อายุ 2 ปี ถึงประมาณ 6 ปี จะมีลักษณะเด่นที่สำคัญ คือ มีความเป็นตัวของตัวเอง อยากมีอิสระ ชอบปฏิเสธ สามารถแสดงออกทางอารมณ์ในด้านต่าง ๆ เช่น โกรธ อวดถือถือดี อยากรู้ อยากเห็น อิจฉา และหวาดกลัว

⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 208.

¹⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 215.

** ระยะเวลาวัยเด็กตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุประมาณ 6-13 ปี

¹¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 261-263.

แยกแยะความดีความชั่วได้อย่างชัดเจน ดังนั้น สื่อที่เด็กช่วงวัยนี้สามารถรับชมได้จึงควรเป็นสื่อที่มีเนื้อหาไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงหรือความสัมพันธ์ทางเพศ หรือมีบ้างเล็กน้อยเพื่อสะท้อนถึงความแตกต่างของบุคลิกภาพและสถานะของผู้คนในสังคมในระดับที่เหมาะสม และผู้ดูแลสามารถชี้แนะได้ มีภาษาที่สุภาพ ไม่หยาบคาย

- วัยรุ่น (Adolescent)* เป็นช่วงอายุที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัย โดยจะเห็นว่าเพื่อนที่มีวัยใกล้เคียงกันสามารถร่วมทุกข์ร่วมสุขและเข้าใจในปัญหาของกันและกันได้ดีกว่าคนต่างวัย โดยการอยู่เป็นกลุ่มของเด็กวัยรุ่นมักจะมีการสร้างกฎระเบียบ ภาษา และประเพณีของกลุ่มเพื่อใช้สำหรับสมาชิกกลุ่มเท่านั้น ซึ่งเด็กวัยรุ่นมีแนวโน้มจะมีพฤติกรรมตามกลุ่มเพื่อน แม้ตนเองจะรู้ว่าไม่ดีก็ตาม ดังนั้น ความชั่วดีของกลุ่มจึงเป็นเครื่องชี้ชะตาชีวิตของเด็กวัยรุ่นในลักษณะเดียวกับที่ครอบครัวมีความสำคัญต่อการสร้างฐานชีวิตของบุคคลในระยะวัยทารกและวัยเด็กตอนต้น¹² นอกจากนี้ เด็กในช่วงวัยรุ่นจะเป็นช่วงค้นหาตัวเองในด้านต่าง ๆ เช่น ความสนใจ ทัศนคติ ความสามารถแท้จริง ความชอบไม่ชอบ ซึ่งการค้นหาตนเองของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับการนับถือบุคคลที่นับถือ แสวงหาอุดมคติ ค่านิยม และปรัชญาชีวิต ซึ่งปัจจัยที่จะมีผลต่อการค้นหาตนเองของวัยรุ่น เช่น บุคลิกภาพของพ่อแม่และบุคคลในครอบครัว การเลียนแบบบุคคลที่นับถือ และปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ สื่อมวลชน โดยสื่อมวลชนรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ จะมีบทบาทและอิทธิพลต่อความคิดและทัศนคติของเด็ก รวมถึงการค้นหาและค้นพบตนเองของเด็กเป็นอย่างมาก แต่เนื่องจากสื่อมวลชนเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ต่อสาธารณะในวงกว้างสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย ทำให้วัยรุ่นมีโอกาสที่จะรับรู้และซึมซับข่าวสารที่ไม่เหมาะสมจากสื่อมวลชนและส่งผลกระทบต่อสร้าง “ตน” และ “การค้นหาตน” ของวัยรุ่น เช่น ภาพความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ เนื่องจากเด็กอาจจะอยู่ในวัยที่รับเรื่องเหล่านั้นไม่ได้ หรือไม่สามรถแยกแยะได้ว่าสิ่งที่เห็นหรือได้ยินนั้นมีข้อดีข้อเสียอย่างไร ซึ่งจากการที่ศาสตราจารย์ ดร. ศรีเรือน แก้วกังวาล ไปสัมภาษณ์เยาวชนในสถานพินิจเด็กและเยาวชนหลายแห่ง พบว่า เยาวชนหลายคนกระทำความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน หรือทำร้ายร่างกายผู้อื่น โดยมีสาเหตุมาจากการเลียนแบบเอาอย่างบทบาทในภาพยนตร์ของนักแสดงที่ตนได้เห็น เช่น การคดโกง การยิง การทำร้ายผู้อื่น และเกิดทัศนคติว่าบทบาทเหล่านั้นเป็นของดี ทำได้ในชีวิตจริง¹³

* ช่วงความเป็นวัยรุ่นอาจแบ่งเป็น 3 ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็ก - ผู้ใหญ่เป็นเกณฑ์ คือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี ช่วงอายุ 16-17 ปี และช่วงอายุ 18-25 ปี

¹² ศรีเรือน แก้วกังวาล, จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎีวิจัยวัยรุ่น-วัยสูงอายุ เล่ม 2, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549). หน้า 338.

¹³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 358.

ดังนั้น จากพัฒนาการทางความคิดและสังคมของวัยรุ่นดังกล่าว จึงแสดงให้เห็นว่าเด็กช่วงอายุนี้นี้มีความสามารถในการแยกแยะถึงความเหมาะสมของสื่อได้บ้าง แม้จะผ่านพ้นช่วงระยะเวลาการเลียนแบบการกระทำอย่างไม่ผ่านการคิดอย่างมีเหตุผลแบบวัยเด็กตอนต้นและตอนกลาง แต่ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่เรียกว่าอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการเป็นเด็กและการเป็นผู้ใหญ่ กระบวนการคิดของเด็กวัยรุ่นจะมีความมุ่งหมายที่จะค้นพบตัวตน หรือสิ่งที่ดีที่สุดในชีวิตตัวเอง แต่ระดับความเข้าใจโลกความเป็นจริงและการใช้เหตุผลยังมีขีดจำกัดจากการมีประสบการณ์ชีวิตที่น้อย และมีสภาพจิตใจที่ยังแปรปรวน ไม่มั่นคง จึงเป็นไปได้ว่าหากวัยรุ่นรับชมสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมแล้วจะก่อให้เกิดความหลงผิด หรือเกิดวิธีคิดในทางที่ไม่เหมาะสมโดยมิได้พิจารณาถึงข้อดีข้อเสียของการกระทำนั้นอย่างรอบด้าน ด้วยเหตุนี้ สื่อที่เด็กวัยรุ่นสามารถรับชมได้จึงควรเป็นสื่อที่มีเนื้อหาที่อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง หรือสถานการณ์ทางเพศ หรือมีภาษาหยาบคายได้บ้าง แต่ต้องมีใช้เนื้อหาที่มีความรุนแรงชัดเจน หรือเป็นกิจกรรมทางเพศที่เปิดเผยอย่างไม่เหมาะสม เป็นต้น

- วัยผู้ใหญ่ (Adult) เป็นวัยที่บุคคลมีความสามารถในการขยายแนวความคิดให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และเป็นช่วงเวลาที่ความสามารถทางสมองเจริญเต็มที่ที่สุด สามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารแยกแยะ และประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล และมีความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าวัยวัยรุ่น¹⁴ เนื่องจากมีประสบการณ์และผ่านโลกมามากกว่า โดยผู้ใหญ่จะมองโลกตามความเป็นจริง และมีการคิดไตร่ตรองและคิดเชิงสัมพันธ์ กล่าวคือ มีมุมมองที่หลากหลาย ยืดหยุ่น และเปิดกว้างรับฟังทัศนะของผู้อื่นด้วย ดังนั้น เมื่อบุคคลมีช่วงอายุถึงวัยผู้ใหญ่ โดยปกติจะมีความสามารถในการแยกแยะถึงความเหมาะสมของสื่อได้ มีเข้าใจเพียงพอเกี่ยวกับมาตรฐานของความดีความชั่วในการกระทำหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อหาของสื่อ ดังนั้น วัยผู้ใหญ่จึงเป็นวัยที่บุคคลมีวุฒิภาวะมากพอที่จะรับชมสื่อที่มีเนื้อหาหลากหลาย ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดเพื่อการป้องกันเกี่ยวกับความรุนแรงหรือสถานการณ์ทางเพศหรือภาษาที่ไม่เหมาะสมอย่างเด็กที่อยู่ในวัยเด็กและวัยรุ่น

จากพัฒนาการทางสังคมและความคิดของบุคคลแต่ละช่วงวัยตามแนวคิดทางจิตวิทยาดังกล่าว จึงสะท้อนให้เห็นว่าการที่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์คนหนึ่ง ๆ ได้รับรู้ถึงเนื้อหา ภาพ และเสียงในเกมคอมพิวเตอร์หนึ่ง ๆ ไม่ว่าจะผ่านการเล่นเกม หรือรับชมเกมคอมพิวเตอร์นั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะมีระดับความสามารถในการที่จะเข้าใจและแยกแยะความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันจากปัจจัยด้านต่าง ๆ ซึ่งอย่างน้อยคือปัจจัยทางด้านอายุ ด้วยเหตุนี้ เกมคอมพิวเตอร์หนึ่ง ๆ จึงอาจส่งผลให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกิดกระบวนการการเรียนรู้และการกระทำที่แตกต่างกัน และบางกรณีอาจก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงลบต่อสังคมได้ ดังนั้น ปัจจัยเกี่ยวกับอายุของผู้เล่นเกมจึงเป็นปัจจัยประการสำคัญต่อการพิจารณาเกี่ยวกับขอบเขตความเหมาะสมของเนื้อหา

¹⁴ เรื่องเดียวกัน, หน้า 447.

ภาพ และเสียงของเกมในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ การพิจารณาในเรื่องดังกล่าวก็ยังคงที่จะต้องคุ้มครองและรับรองถึงความสามารถในการมีและใช้สิทธิและเสรีภาพของผู้เล่นเกมนั้นอย่างเป็นธรรมด้วย ซึ่งจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในบทต่อไป

2.1.2 บทบาทของเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมปัจจุบัน

ภายใต้สภาพสังคมในยุคปัจจุบัน เกมคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาและต่อยอดให้มีความสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคนมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ โดยเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์ ซึ่งอาจแบ่งได้หลากหลายมิติ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เล่น และส่งผลกระทบต่อผู้เล่นด้วย ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.2.1 บทบาทเชิงบวกของเกมคอมพิวเตอร์

1) กิจกรรมนันทนาการ

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่ได้รับการสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในด้านของความสุขสนาน และเพื่อการผ่อนคลายจากการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป ซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจนั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมจากบุคคลทุกเพศทุกวัย เนื่องจากโดยสภาพของเกมคอมพิวเตอร์มีให้เลือกหลากหลายรูปแบบตามความสนใจ และสามารถเล่นได้จากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายรูปแบบตามความสะดวกของแต่ละคน ซึ่งสาเหตุที่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมเป็นกิจกรรมนันทนาการของมนุษย์นั้น นอกจากจะเป็นเพราะเกมคอมพิวเตอร์มีความหลากหลายแล้ว ยังสามารถอธิบายได้ในทางวิทยาศาสตร์อีกด้วย กล่าวคือ ในระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร่างกายของผู้เล่นจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเกม โดยส่งผลต่อสารสื่อประสาท (Neurotransmitter) ในสมอง โดยมีการวิจัยพบว่าเมื่อมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ สารโดปามีน (Dopamine) จะหลั่งออกมาทำให้เกิดความสุข ที่เรียกว่าระบบรางวัล (Reward Circuit) ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมจากผู้คนทุกเพศทุกวัยตลอดมา¹⁵

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียด ความรู้สึกโกรธ ความรู้สึกผิด ความรู้สึกที่ขุ่นหมองในจิตใจ และส่งผลให้ผู้เล่นมีความสุขมากขึ้น โดยจากงานวิจัยพบว่าวิดีโอเกม หรือเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อเด็ก กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลในด้านดีต่อเด็ก ทำให้เด็กมีความภาคภูมิใจในตนเอง มองโลกในแง่ดี มีความร่าเริงสดใส มีความคิดสร้างสรรค์ ยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ส่งผลให้

¹⁵ ปราการ ถมยงกูร, "ไขความลับของการติดเกม," [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา: <https://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1030>. [8 มกราคม 2562]

เด็กอยู่ในสถานะที่มีสุขภาพจิตที่ดี สามารถควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกได้ดี อีกทั้งสามารถเข้าสังคมได้ดี และมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะที่ดีอย่างตัวละครในเกมได้อีกด้วย¹⁶

สำหรับประเทศไทยนั้น พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่ประชาชนให้ความนิยมอย่างมากไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ซึ่งจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่า ประชาชนชาวไทยใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นที่เป็นเด็กมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมากกว่าผู้ใหญ่¹⁷

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ได้รับความนิยมอย่างมากโดยเฉพาะกับบุคคลที่อยู่ในวัยเด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ควรจะมีระยะเวลาไม่เกิน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ตามรายงานของกรมสุขภาพจิต พบว่า เด็กไทยติดเกมออนไลน์ถึงขนาดเสพติด คิดเป็นร้อยละ 10-15 ของนักเรียนทั่วประเทศ และพบว่าเด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มากถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งถือเป็นอันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย¹⁸ ซึ่งการที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระยะเวลาที่มากเกินไปจนสมควรยอมก่อให้เกิดผลกระทบต่อการศึกษาและชีวิตของผู้นั้นได้ ดังจะได้อธิบายในรายละเอียดต่อไป

2) สื่อการเรียนรู้

เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อดิจิทัลประเภทหนึ่งซึ่งสามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องและข้อมูลต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นในฐานะผู้รับสารได้ ซึ่งบทบาทของเกมคอมพิวเตอร์ในด้านนี้ เป็นการนำคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างความสนุกสนานแก่ผู้เล่นมาใช้ประโยชน์ในการดึงดูดความสนใจจากผู้รับสาร โดยในมุมมองทางการศึกษา เกมคอมพิวเตอร์ได้รับการนำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งยอมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ โดยไม่เคร่งเครียด และยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ช่างสังเกต และจดจำบทเรียนได้ง่ายมากยิ่งขึ้นด้วย

¹⁶ Daniel Johnson, "Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review," [Online]. 2013. Available from: https://www.researchgate.net/publication/251478450_Videogames_and_Wellbeing_A_Comprehensive_Review. [2 June 2019]

¹⁷ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, "รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560," [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: <https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2017.html>.

¹⁸ พิมพ์ชนก, "เด็กไทยติดเกมหนัก อันดับ 1 ของเอเชีย," [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/24814-เด็กไทยติดเกมหนัก%20อันดับ%201%20ของเอเชีย.html> [8 มกราคม 2562]

ทั้งนี้ เมื่อโดยสภาพเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่ง แม้ผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมจะไม่ได้มีเจตนาที่จะใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งโดยตรง แต่เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ก็จะส่งผลให้ผู้เล่นรับรู้เรื่องราวที่เกมนำเสนอ โดยเฉพาะเกมแนวเอ็มเอ็มโอ อาร์พีจี (MMORPG หรือ Massively Multiplayer Online RPG) ซึ่งเป็นเกมประเภทบทบาทสมมติที่เล่นผ่านเครือข่ายออนไลน์ เนื่องจากผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมมักจะออกแบบเกมโดยจำลองให้โลกในเกมมีความใกล้เคียงกับโลกในความเป็นจริง อีกทั้งยังสามารถปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นที่มีบุคคลอื่นควบคุมอยู่ด้วยได้ ดังนั้น เกมประเภทนี้ จึงเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเลือกกระทำการภายใต้การควบคุมตัวละครในเกม ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เขาไม่เคยมีโอกาสทำในชีวิตจริง ทำให้ผู้เล่นได้ทดลองกระทำเพื่อรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ฝึกแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่เลือกกระทำลงไปโดยที่ไม่ต้องกังวลว่าจะได้รับผลกระทบรุนแรงต่อชีวิตจริงแต่อย่างใดเพราะเป็นเพียงการเล่นเกมนั่น ซึ่งเป็นผลดีต่อผู้เล่นที่ทำให้เขาได้ฝึกฝนความคิด ความสามารถ และความเชี่ยวชาญของตนเองได้¹⁹

3) ประโยชน์ในทางการแพทย์

นอกจากประโยชน์ในทางนันทนาการ และการศึกษาแล้ว เกมคอมพิวเตอร์ยังมีประโยชน์ในทางการแพทย์อีกด้วย ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองของผู้สูงอายุที่มีอาการซึมเศร้า โดยทำให้สมองสามารถฟื้นฟูความสามารถในการเรียนรู้ จดจำ และการตัดสินใจได้ดียิ่งขึ้น และมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับยารักษาอาการซึมเศร้า ชนิดเอสซิตาโลแพรม (Escitalopram)²⁰ นอกจากนี้ ยังพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอคชั่นมีส่วนช่วยให้เด็กที่มีภาวะผิดปกติเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษา (Dyslexia) ซึ่งมีปัญหาด้านการพูด เรียนรู้ จดจำ และสะกดคำ ให้สามารถพัฒนาทักษะในการอ่าน และการจดจำได้ดีมากยิ่งขึ้นด้วย²¹

¹⁹ Johaanes Fromme and Alexander Unger, "Computer Games and New Media Cultures," [Online]. 2012. Available from: https://www.researchgate.net/publication/273946592_Computer_Games_and_New_Media_Cultures_a_Handbook_of_Digital_Games_Studies [8 January 2019]

²⁰ Science X Network, "Computer Games May Ease Elderly Depression, Study Finds," [Online]. 2014. Available from: <https://medicalxpress.com/news/2014-08-games-ease-elderly-depression.html>. [8 January 2019]

²¹ Sandro Franceschini Simone Gori and Milena Ruffino, "Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better," [Online]. 2013. Available from: <https://www.cell.com/action/showPdf?pii=S0960-9822%2813%2900079-1>. [8 January 2019]

4) การประกอบอาชีพและการดำเนินธุรกิจ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เป็นอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่มากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากการเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแต่เดิมอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์จะประกอบไปด้วยบุคลากรภาคส่วนธุรกิจที่สำคัญ คือ ผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกม ผู้รับจ้างผลิตงาน ผู้จัดจำหน่าย นำเข้า และตัวแทนจำหน่ายเกม ซึ่งมีลักษณะเป็นธุรกิจเชิงพาณิชย์ที่มีการผลิตและจำหน่ายเกมออกสู่ตลาดไปยังผู้บริโภค แต่ปัจจุบัน การเล่นเกมได้รับการยอมรับให้เป็นมากกว่ากิจกรรมนันทนาการอย่างที่ผ่านมา กล่าวคือตั้งแต่ปี 1972 มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ดแห่งสหรัฐอเมริกา ได้มีการจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นทางการ²² ซึ่งในเวลาต่อมา การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ได้รับกระแสตอบรับมากขึ้นเรื่อย ๆ จนพัฒนามาเป็นการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจัง และได้รับการเทียบเคียงว่าเป็นการแข่งขันกีฬาอีกประเภทหนึ่ง เรียกว่าอีสปอร์ต (eSports หรือ Electronic Sports) ซึ่งเมื่ออีสปอร์ตเริ่มได้รับการยอมรับจากสังคมในวงกว้างมากขึ้น และมีการจัดการแข่งขันในระดับระหว่างประเทศ จึงก่อให้เกิดการจัดตั้งองค์กรเพื่อการสนับสนุนการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาทั้งที่เป็นภาครัฐและเอกชน เช่น ในสาธารณรัฐเกาหลีได้มีการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งสาธารณรัฐเกาหลี (Korea e-Sports Association หรือ KeSPA) ภายใต้การกำกับดูแลจากกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว โดยเป็นองค์กรสนับสนุนการแข่งขันอีสปอร์ต รวมถึงจัดให้มีกระบวนการคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันอย่างเป็นทางการด้วย²³ ซึ่งจากการเกิดขึ้นของอีสปอร์ตนี้เอง ทำให้อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เข้มแข็งขึ้นอย่างมาก โดยอีสปอร์ตทำให้อุตสาหกรรมเกมพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมที่ผลิตนักกีฬาที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะก่อให้เกิดโครงสร้างด้านบุคลากรของอุตสาหกรรมขึ้นอีกจำนวนมาก ไม่ต่างไปจากการแข่งขันกีฬาประเภทอื่น เช่น นักกีฬา ผู้ฝึกสอน ผู้จัดการแข่งขัน นักพากย์การแข่งขัน เป็นต้น

ในส่วนของประเทศไทยนั้น ได้รับอิทธิพลในเรื่องของการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรกในช่วงปี พ.ศ. 2543 โดยต่อมาเมื่อมีการจัดการแข่งขันกีฬาในระดับภูมิภาคอาเซียน 2018 (Asean Games 2018) และมีการกำหนดให้อีสปอร์ตเป็นหนึ่งในกีฬาสาธิต จึงทำให้การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้มีประกาศอนุมัติให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา และมีการก่อตั้งสมาคม

²² Bountie Gaming, "Esports History and Evolution," [Online]. 2018. Available from: <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>. [8 January 2019]

²³ Korea e-Sports Association, "Greeting," [Online]. 2018. Available from: http://e-sports.or.kr/page_kespa2014.php?_module=kespa&_page=greeting. [8 January 2019]

กีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยขึ้น²⁴ ทำหน้าที่ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา เผยแพร่ และดำเนินกิจกรรมกีฬาอีสปอร์ตภายในประเทศและต่างประเทศทั้งสมัครเล่นและอาชีพ และจากการสนับสนุนอีสปอร์ตในประเทศต่าง ๆ นั้น ได้ทำให้เกิดการส่งเสริมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างกว้างขวาง ส่งผลต่ออัตราการจ้างงานที่สูงขึ้น และเป็นแหล่งรายได้ของประชาชน และประเทศชาติ ทั้งนี้ จากผลสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมเกม ปี พ.ศ. 2559 และคาดการณ์ปี พ.ศ. 2560-2561 พบว่าในปี พ.ศ. 2559 มูลค่ารวมอุตสาหกรรมเกมในส่วนของผู้ผลิตเกมซึ่งมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนอยู่ที่ประมาณ 334 ล้านบาท ในส่วนของผู้รับผลิตงาน อยู่ที่ประมาณ 254 ล้านบาท และในส่วนของผู้จัดจำหน่าย นำเข้า และตัวแทนจำหน่าย มีมูลค่ารวมประมาณ 15,729 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในปี พ.ศ. 2560-2561²⁵ และจากข้อมูลของมูลค่าตลาดเกมโลก ปี พ.ศ. 2561 คิดเป็นมูลค่าสูงถึง 1.349 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ (หรือประมาณ 4.4 ล้านล้านบาท)²⁶ และคาดว่าจะสูงขึ้นอีกในอนาคต

5) ช่องทางการติดต่อสื่อสาร

การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นช่องทางในการสื่อสารช่องทางหนึ่ง โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถรองรับผู้เล่นจากทั่วทุกมุมโลกได้หลายคน ทำให้ผู้เล่นทั้งหลายซึ่งแม้จะไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถที่จะสื่อสาร พูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ได้อย่างอิสระเสรี ไม่ต่างจากการพูดคุยกันโดยตรงในชีวิตจริง ซึ่งสำหรับผู้เล่นจำนวนไม่น้อยเห็นว่สังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมที่สร้างมิตรภาพได้ดีกว่าสังคมในชีวิตจริง ด้วยเหตุนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นมีความสนุกสนาน ซึ่งส่งผลให้มีโอกาสเกิดเป็นมิตรภาพที่ยาวนาน และมีคุณภาพสูงได้²⁷

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

²⁴ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย, "สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย," [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: <https://tesf.or.th/about/>. [10 มีนาคม 2562]

²⁵ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจพอเพียง, "สรุปผลการสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์ ปี 2559 และคาดการณ์ปี 2560-2561".

²⁶ James Batchelor, "The Year in Numbers 2018," [Online]. 2018. Available from: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2018>. [8 January 2019]

²⁷ Johnson, "Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review".

2.1.2.2 บทบาทเชิงลบของเกมคอมพิวเตอร์

1) พฤติกรรมการติดเกม

เกมคอมพิวเตอร์มีคุณลักษณะที่ดึงดูดจิตใจผู้เล่นคล้ายสารเสพติดและการพนัน ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกสนุก เพลิดเพลินใจที่ได้เล่นเกม และมีความพึงพอใจเมื่อสามารถเอาชนะภารกิจต่าง ๆ ภายในเกมได้สำเร็จ ซึ่งหากเกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อนและเอาชนะได้ง่ายก็มักจะไม่ได้รับความนิยมเพราะผู้เล่นสามารถเล่นจนจบเกมได้เร็วและไม่มีเป้าหมายที่จะดึงดูดให้ต้องเล่นอีกต่อไป ผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมย่อมไม่ต้องการให้เกมมีลักษณะเช่นนั้นจึงได้พัฒนาเกมให้มีเนื้อหาที่ซับซ้อน ต้องใช้ทักษะในการเล่นสูง หรือสร้างสรรค์ขึ้นเป็นเกมที่ไม่มีเนื้อหาสิ้นสุด โดยสามารถเล่นได้เรื่อย ๆ เพื่อจูงใจให้ผู้เล่นต้องการฝึกฝนฝีมือ ค้นหาวิธีการเพื่อเอาชนะเกม หรือประสบความสำเร็จในเกมให้สูงที่สุด ซึ่งต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการเล่น และอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม หรือที่เรียกว่าพฤติกรรมการติดเกมได้

พฤติกรรมการติดเกม คือ การที่บุคคลหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นภายในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้เวลาเล่นเกมนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือต้องใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ จนอาจข้ามวันข้ามคืนโดยไม่พักผ่อน และเมื่อหยุดเล่น หรือถูกบังคับให้เลิกเล่นจะมีพฤติกรรมเชิงต่อต้าน มีพฤติกรรมหงุดหงิดไม่พอใจ และอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วย²⁸ โดยผู้ที่ติดเกมจะมีความแตกต่างจากผู้เล่นเกมทั่วไป กล่าวคือ ผู้ที่ติดเกมจะใช้เวลาในแต่ละวันไปกับการเล่นเกมจนกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันอื่น ๆ เช่น การเรียน การทำงาน ไม่ยอมนอนหลับพักผ่อน ไม่รับประทานอาหาร ไม่พบปะพูดคุยกับบุคคลรอบข้าง และมีอาการกระวนกระวาย และฉุนเฉียวหากไม่ได้เล่นเกม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (Substance Dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (Pathological Gambling)²⁹

พฤติกรรมการติดเกมเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย เช่น ปัจจัยทางชีวภาพ กล่าวคือ เกิดจากการหลั่งสารโดปามีน (Dopamine) ที่สมองส่วนสเตรตัม (Striatum) รวมทั้งสมองส่วนนิวเคลียส แอคคัมเบนซ์ (Nucleus Accumbens) ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความสุขและเสพติด (Brain Reward Circuit) นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตสังคม เนื่องจากเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น การได้รับความยอมรับจากบุคคลอื่นจึงทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงชีวิตจริง และปัจจัยทางด้านครอบครัว ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญมากโดยเฉพาะกรณีกับผู้ติด

²⁸ สุภาวดี เจริญวานิช, "พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน," [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: <http://tujournals.tu.ac.th/tstj/detailart.aspx?ArticleID=696>. [8 มกราคม 2562]

²⁹ เรื่องเดียวกัน

เกมเป็นเด็ก โดยพบว่าครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้แก่เด็กอย่างเหมาะสม หรือมีปัญหาความขัดแย้งภายในครอบครัวมักมีโอกาสูงที่เด็กจะไม่ได้รับการติดตามพฤติกรรมในการเล่นและเกิดภาวะติดเกมได้มากกว่าเด็กจากครอบครัวทั่วไป³⁰

นอกจากที่พฤติกรรมติดเกมจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เล่นแล้วยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้เล่นอีกด้วย ซึ่งปัญหาทางสุขภาพที่เกิดขึ้นกับผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมมีหลายลักษณะอาการ โดยพบว่า ผู้ที่ติดเกมมักจะมีโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคสมาธิสั้น โรคต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคกลัวเนื้อตากระตุก โรคบกพร่องทักษะการเรียนรู้ โดยสำหรับเกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ที่เล่นผ่านเครือข่ายออนไลน์ (MOBA หรือ Multiple Online Battle Arena) ซึ่งนิยมนำมาใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต (eSport) ได้มีกระแสต่อต้านจากกลุ่มแพทย์ กรมสุขภาพจิต โดยมีความเห็นว่า เกมประเภทดังกล่าวมีอันตรายต่อสมองส่วนหน้า (Forebrain) ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ สมาธิ ความจำ และการตัดสินใจด้วยเหตุผล โดยการเล่นเกมนี้นานจะส่งผลให้สมองส่วนนี้จะทำงานลดลง และมีผลต่อการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมโดยตรง ในขณะที่สมองส่วนอยากหรือระบบลิมบิก (Limbic System) จะทำงานเพิ่มขึ้น และจะก่อให้เกิดภาวะสมองติดเกม ซึ่งใกล้เคียงกับสมองติดยา ซึ่งจะทำให้บุคคลที่อยู่ในสภาวะดังกล่าวมีอาการตื่นนอน แสวงหา และอาจแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมโดยขาดความยับยั้งชั่งใจได้³¹ นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาพบว่าการเล่นเกมนิวเคลียร์ประเภทเกมการยิงซึ่งมีมุมมองในเกมเป็นบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooting หรือ FPS) เป็นระยะเวลายาวนาน สม่่าเสมอ มากเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จะทำให้เนื้อสมองสีเทา (Grey Matter) ในส่วนฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลความทรงจำ ทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว ได้รับความเสียหาย ส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะเกิดภาวะโรคซึมเศร้า (Depression) และอัลไซเมอร์ (Alzheimer) สูงกว่าคนปกติทั่วไป³² และในปี พ.ศ. 2561 องค์การอนามัยโลก (World Health Organization หรือ WHO) ยังได้ประกาศว่าโรคเสพติดเกม (Gaming Disorder) เป็นโรคประเภทหนึ่งตามบัญชีการจัดประเภทของโรคระหว่างประเทศ ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม ครั้งที่ 11 (11th Revision of the International Classification of Diseases หรือ ICD-11) ซึ่งโรคดังกล่าวเป็นรูปแบบพฤติกรรม

³⁰ เรื่องเดียวกัน

³¹ Rama Channel, "Rama Update กรมสุขภาพจิตเผยเด็กไทยติดเกม Moba นึกเพิ่มขึ้น 1.5 เท่า," [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/home/ondemand/rama-update-กรมสุขภาพจิตเผยเด็กไทยติดเกม Moba นึกเพิ่มขึ้น 1.5 เท่า/>. [8 มกราคม 2562]

³² K Konishi G L West, M Diarra et al., "Impact of Video Games on Plasticity of the Hippocampus," [Online]. 2017. Available from: <https://www.nature.com/articles/mp2017155>. [8 January 2019]

การเล่นเกมนิวทอร์ที่ผู้ป่วยไม่สามารถควบคุมตนเอง แต่จะให้ความสำคัญกับการเล่นเกมมากกว่ากิจวัตรประจำวันและกิจกรรมอื่นใด และมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมต่อไปแม้ว่าจะก่อให้เกิดผลร้ายต่อตนเองก็ตาม ซึ่งการจะถือว่าบุคคลนั้นเป็นผู้ป่วยจะต้องมีอาการรุนแรงมากพอจนเกิดความเสียหายอย่างมีนัยสำคัญต่อตนเอง ครอบครัว การศึกษา การประกอบอาชีพ และบทบาทหน้าที่ที่สำคัญอื่น ๆ ซึ่งจะเห็นได้ชัดในระยะเวลาอย่างน้อย 12 เดือน³³ อย่างไรก็ตาม โรคดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้กับบุคคลที่เล่นเกมเพียงสัดส่วนเล็กน้อยเท่านั้น และมักจะมี ความเกี่ยวข้องกับสารเสพติดประเภทต่าง ๆ เพิ่มเติมด้วย ซึ่งมีได้แก่ผู้ที่เล่นเกมทุกคนเสมอไป

2) การเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากเกม

เกมคอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยประการหนึ่งที่จะได้รับการหยิบยกขึ้นมาพิจารณาในฐานะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการกระทำความผิดทางอาญาของผู้กระทำความผิด หรือกระทำที่ไม่เหมาะสมอันเป็นปัญหาสังคม โดยเฉพาะกับกรณีผู้เล่นเป็นเด็ก ซึ่งสาเหตุสำคัญของการทำให้เกมได้รับการพิจารณาเป็นปัจจัยประการหนึ่ง เนื่องจากเกมมีลักษณะเป็นสื่อประเภทหนึ่ง ซึ่งเมื่อได้ถ่ายทอดไปยังผู้รับสารผ่านการเล่นเกมแล้ว หากเป็นเกมที่ปรากฏความรุนแรง หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ย่อมเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจในด้านที่ผิดแก่ผู้รับสารที่ไม่มีวิจารณญาณที่จะรู้เท่าทันสื่อ และอาจจะนำมาสู่การก่ออาชญากรรมได้ โดยกรณีการกระทำความผิด หรือการกระทำที่ไม่เหมาะสมซึ่งมีการกล่าวอ้างว่าเกมอาจเป็นปัจจัยเกี่ยวข้อง เช่น

กรณีชาย อายุ 20 ปี ใช้ปืนอาทัก (AK47) ยิงชาวบ้านในชุมชนตลาดไท เป็นเหตุให้ชายคนดังกล่าวถูกวิสามัญฆาตกรรม โดยจากการสอบสวนภายหลังเกิดเหตุ พบว่าผู้กระทำความผิดชอบเล่นเกม และศึกษาวิธีการใช้อาวุธปืนจากเกมเคาน์เตอร์ สไตรค์ (Counter-Strike) และสเปเชียล ฟอर्स (Special Force) ซึ่งทั้งสองเกมเป็นเกมประเภทการยิงซึ่งมีมุมมองจากบุคคลที่หนึ่ง³⁴

กรณีชาย อายุ 19 ปี ใช้มีดแทงคนขับรถแท็กซี่เสียชีวิตเพื่อชิงทรัพย์ ซึ่งผู้กระทำความผิดได้ให้ปากคำต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจว่าลอกเลียนแบบมาจากเกมแกรนด์ เซฟท์ ออโต้ (Grand Theft Auto หรือ GTA) ซึ่งเป็นเกมประเภทบทบาทสมมติ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกกระทำการใด ๆ ได้อย่างอิสระ รวมไปถึงการก่ออาชญากรรมได้หลากหลายรูปแบบ โดยคำให้การของเด็กผู้กระทำความผิด

³³ WHO TEAM, "Gaming Disorder [8 January 2019]," [Online]. 2018. Available from: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>. [8 January 2019]

³⁴ ไทยรัฐออนไลน์, "กราดยิง 4 ศพ แทงคอกฆ่าแท็กซี่ ย้อนคดีสะเทือนขวัญ ฆาตกรรมเลียนแบบเกม," [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: <https://www.thairath.co.th/content/1035130>. [8 มกราคม 2562]

ในแต่ละชั้นการสอบสวนมีความแตกต่างกันซึ่งมีเหตุผลมาจากการแยกความสับสนระหว่างความจริงและจินตนาการไม่ออก³⁵

กรณีเด็กชาย อายุ 14 ปี ใช้มีดดาบทำร้ายมารดาและพี่สาวของตนเอง จนมารดาเสียชีวิต และพี่สาวได้รับบาดเจ็บ เนื่องจากถูกตำหนิจากการเล่นเกม โดยเกมที่เด็กชอบเล่นคือ เกมพอยท์ แบลงก์ (Point Blank) ซึ่งเป็นเกมแนวยิงและใช้อาวุธประเภทต่าง ๆ เช่น มีด หรือระเบิดมาทำลายฝั่งตรงข้าม³⁶

นอกจากนี้ กรณีการก่ออาชญากรรมจากการเลียนแบบเกมคอมพิวเตอร์ ยังปรากฏเกิดขึ้นในต่างประเทศอีกด้วย เช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เกิดกรณีวัยรุ่นชาย อายุ 17 ปี และแฟนสาว อายุ 16 ปี ซึ่งทำงานเป็นพี่เลี้ยงเด็ก ได้ทุบตีเด็กหญิง อายุ 7 ปี จนเสียชีวิต โดยเลียนแบบท่าการทำต่อสู้มาจากเกมมอร์ทัล คอัมแบต (Mortal Kombat)³⁷

ในประเทศจีน เด็กชาย อายุ 13 ปี กระโดดลงมาจากชั้นสี่ของอาคารที่พักจนเสียชีวิต ซึ่งมารดาของเด็กเชื่อว่าเป็นผลมาจากการเลียนแบบตัวละครในเกมเพลเยอร์อันโนนส์ แบตเทิลกราวนส์ (PlayerUnknown's Battlegrounds หรือ PUBG) ซึ่งเป็นเกมแนวยิงที่ผู้เล่นสามารถกระโดดอาคารสูงลงมาที่พื้นได้โดยไม่ได้รับบาดเจ็บ หรือได้รับบาดเจ็บเพียงเล็กน้อย³⁸

ทั้งนี้ จากกรณีตัวอย่างต่าง ๆ ข้างต้น จึงอาจพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้เล่น โดยเฉพาะการกระทำความผิดอาญา ในฐานะที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นสาเหตุของพฤติกรรมไม่เหมาะสม หรืออาชญากรรมได้จากทฤษฎีทางอาชญาวิทยาที่สำคัญต่าง ๆ ได้แก่

2.1) ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory)

ฌอง กาเบรียล ทาร์ด (Jean Gabriel Tarde) นักอาชญาวิทยา และนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้แสดงแนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเลียนแบบหรือทฤษฎีการเอาอย่าง ไว้ว่า อาชญากรรมเกิดขึ้นได้จากการที่บุคคลเรียนรู้วิธีการการกระทำความผิดจากสื่อ

³⁵ อรสม สุทธิสาคร, *Click พลิกชีวิต เด็กติดเกม*, พิมพ์ครั้งที่ 2. หน้า 16.

³⁶ ผาณิต นิลนคร, "ช็อกสังคม! เด็ก 14 ปี ก่อคดีฆาตกรรม ย้อนคดี "ม.6" สังหารโหดเลียนแบบเกม," [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา: <https://www.dailynews.co.th/article/119131>. [8 มกราคม 2562]

³⁷ Andy Chalk, "Teenagers Kill Child in "Mortal Kombat" Murder," [Online]. 2007. Available from: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/80113-Teenagers-Kill-Child-in-Mortal-Kombat-Murder>. [8 January 2019]

³⁸ นิวส์มอนิเตอร์, "สลด! เด็กชายโดดตึกเสียชีวิต แม่โทษเกม "พับจี" เป็นเหตุ อ้างลูกเลียนแบบ," [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news_1538046. [8 มกราคม 2562]

ประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ โดยมนุษย์มีแนวโน้มที่จะเลียนแบบแฟชั่น และประเพณีของคนอื่น ในลักษณะเช่นเดียวกับเสื้อผ้าและทรงผม และผู้ที่มีฐานะต่ำกว่ามักจะเลียนแบบผู้ที่มีฐานะสูงกว่า ซึ่งตามแนวความคิดนี้เห็นว่าอาชญากรก่ออาชญากรรมได้เพราะเคยรู้เคยเห็นมาก่อน ก่อให้เกิดการเลียนแบบตาม และเมื่อมีการก่ออาชญากรรมครั้งหนึ่งแล้ว มีโอกาสที่จะเกิดการก่ออาชญากรรมรูปแบบเดียวกันนั้นต่อไป ซึ่งลักษณะการแพร่หลายออกไปในสังคมจะคล้ายคลึงกันเป็นลูกโซ่³⁹

จากแนวความคิดดังกล่าว เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลด้วยการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง ภาพ และเสียงของเกมแก่ผู้เล่น ซึ่งผู้เล่นนั้นสามารถเรียนรู้และเลียนแบบการกระทำที่เกิดขึ้นในเกมได้ทั้งพฤติกรรมในทางที่ดี และทางที่ไม่เหมาะสม โดยหากเกมถ่ายทอดเนื้อเรื่องหรือพฤติกรรมที่เป็นการก่ออาชญากรรม ผู้เล่นย่อมเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการกระทำ เช่นว่านั้นโดยอัตโนมัติ ซึ่งสำหรับผู้เล่นมีวิจารณญาณ และรู้เท่าทันสื่อมากเพียงพอ โอกาสที่จะเกิดการเลียนแบบการกระทำที่ไม่เหมาะสมอาจจะไม่มาก แต่ในทางตรงข้าม หากผู้เล่นเป็นเด็ก หรือเป็นบุคคลที่อยู่ในภาวะที่มีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการบังคับควบคุมจิตใจบกพร่องเสียแล้ว เกมคอมพิวเตอร์นั้นอาจมีอิทธิพลและก่อให้เกิดความต้องการที่จะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครที่ไม่เหมาะสมได้ ดังนั้น ตามแนวความคิดดังกล่าว การเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมจึงอาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการคิด ความเข้าใจ และก่อให้เกิดการเลียนแบบ จนนำมาซึ่งการแสดงพฤติกรรมของผู้เล่นที่ไม่เหมาะสมได้

2.2) ทฤษฎีคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Different Association Theory)

เอ็ดวิน เอช ซัทเธอร์แลนด์ (Edwin H. Sutherland) นักอาชญาวิทยาชาวอเมริกัน มีแนวความคิดว่า พฤติกรรมทางอาชญากรเรียนรู้กันได้โดยการติดต่อกันอย่างใกล้ชิดในกลุ่ม และความประพฤตินี้จะแสดงออกมาในลักษณะที่จะเป็นอาชญากร ขึ้นอยู่กับความแตกต่างในช่วงระยะเวลาและความสม่ำเสมอในการติดต่อหรือความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน⁴⁰ โดยซัทเธอร์แลนด์ ยังเห็นว่า การก่ออาชญากรรมเกิดจากการเรียนและฝึกอบรม ซึ่งอาชญากรเรียนรู้จากบุคคลอื่นโดยกระบวนการติดต่อกันอย่างใกล้ชิด ผ่านการคบหา อบรม สั่งสอน ได้พบเห็น ได้ฟังคำบอกเล่า และการเลียนแบบ เป็นต้น โดยการที่บุคคลคนหนึ่งจะกลายมาเป็นอาชญากรนั้นก็เพราะบุคคลดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องและความเคยชินต่อพฤติกรรมทางอาชญากรจนถูกกลืน หรือเข้าไปอยู่ภายใต้อิทธิพลทางวัฒนธรรมของเหล่าอาชญากร⁴¹

³⁹ อัจฉริยา ชูตินันท์, อาชญาวิทยาและทัณฑวิทยา, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: วิทยุชน, 2561). หน้า 147.

⁴⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 148.

⁴¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 150.

จากแนวความคิดนี้ ชี้ให้เห็นว่าการพบเห็นพฤติกรรมต่าง ๆ ใน เกมคอมพิวเตอร์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงครั้งคราว ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญของการถ่ายทอดพฤติกรรม ทางอาชญากรรม แต่หากเป็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลายาวนาน สม่่าเสมอ ประกอบกับ มีการติดต่อ สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น หรือติดต่อสื่อสารกับตัวละครภายในเนื้อเรื่องของเกมแล้ว ก็จะไม่ มีความแตกต่างไปจากการสนทนากับบุคคลจริง ๆ ที่ทำให้ในระหว่างการเล่นเกม ผู้เล่นแต่ละคน สามารถแลกเปลี่ยนความคิด ทศนคติ ค่านิยมระหว่างกันได้ ดังนั้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่ ไม่เหมาะสม ประกอบกับการติดต่อสื่อสารที่ชี้ช่องเกี่ยวกับพฤติกรรมทางอาชญากร ย่อมก่อให้เกิดการ เรียนรู้พฤติกรรมทางอาชญากรแก่ผู้เล่นได้

นอกจากนี้ ในมุมมองและความเห็นทางการแพทย์ รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ชาญวิทย์พรนพต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล ได้ให้ความเห็นในประเด็นเรื่องการเล่นเกมส์ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบในการก่อ อาชญากรรม ไว้ว่า เกมเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่งของเด็ก ซึ่งเมื่อเด็กเล่นเกม การเล่นเกมจะเป็น กระบวนการเรียนรู้ส่วนหนึ่ง ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะชี้ให้เห็นวิธีการในการกระทำความผิดจากการเรียนรู้ ผ่านเกมได้ แต่การที่เด็กจะเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบเกมนั้น มีปัจจัยอย่างอื่นอีกหลายประการ เช่น ปัจจัยด้านพันธุกรรมจากบิดามารดาที่มีพฤติกรรมกระทำความผิด ปัจจัยการเลี้ยงดู รวมถึงปัจจัยด้าน สิ่งแวดล้อมภายในสังคมที่เด็กเติบโตขึ้นมาด้วย⁴²

โดยสรุปแล้ว เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สร้างความสนุกสนานให้แก่ ผู้เล่น และมีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างประสบการณ์ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ รวมถึง ส่งเสริมความคิดและจินตนาการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมเชิงธุรกิจและ อาชีพที่สร้างรายได้แก่ประชาชน และเป็นปัจจัยประการหนึ่งที่ทำให้เกิดการพัฒนาทางเทคโนโลยีให้ดี ยิ่งขึ้นไปด้วย โดยจากคุณประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวนี้เอง รัฐจึงมีอาจโต้แย้งประชาชนถึง ในเรื่องของสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของบุคคลทุกคนในอันที่จะมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึง เกมคอมพิวเตอร์อย่างเท่าเทียมกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อเกมคอมพิวเตอร์มีได้ก่อให้เกิดประโยชน์เพียง เท่านั้น แต่กลับเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดผลกระทบแก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ปัญหาการติดเกม การมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม และการก่ออาชญากรรมจากการเลียนแบบ ด้วยเหตุนี้ รัฐจึงมีอำนาจโดยชอบธรรมที่จะเข้ามามีบทบาทในการแทรกแซงหรือจำกัดการใช้สิทธิและเสรีภาพ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ได้เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญ ดังนั้น ตามแนวคิดใน

⁴² PPTV Online, "จิตแพทย์เด็กชี้ "เด็กติดเกม" มีโอกาสเลียนแบบวิธีก่ออาชญากรรม !!," [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/23093>. [8 มกราคม 2562]

ปัจจุบันนี้ นานาประเทศจึงมีความเห็นสอดคล้องตรงกันว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่จำเป็นต้องมีมาตรการในการกำกับดูแลอย่างจริงจังเพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมและสนับสนุนเกมคอมพิวเตอร์ที่ดีให้สามารถได้รับการนำมาใช้ประโยชน์แก่สังคมได้อย่างคุ้มค่า ในขณะที่เดียวกันเพื่อเป็นการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไม่พึงประสงค์โดยมุ่งป้องกันมิให้เกิดผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นในสังคม และเพื่อคุ้มครองสวัสดิภาพของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์และสังคมจากเกมคอมพิวเตอร์เหล่านั้น ทั้งนี้ ภายใต้พื้นฐานแห่งการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีความสมดุล และเหมาะสม



2.2 แนวคิดและหลักการทางกฎหมายเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ในส่วนต่อไปจะได้กล่าวถึงแนวคิดและหลักการทางกฎหมายเกี่ยวกับการสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่าง ๆ เพื่อพิจารณาว่าการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลเหล่านั้นควรจะมีขอบเขตมากน้อยเพียงใด และอาจต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดอย่างไรต่อไป

2.2.1 ขอบเขตความหมายของการรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ

สิทธิและเสรีภาพของบุคคลเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดของความเป็นมนุษย์ และเชื่อว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเหตุแห่งการกำเนิดของรัฐ โดยในสภาวะที่ปราศจากรัฐ มนุษย์ทุกคนย่อมมีสิทธิและเสรีภาพอันเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ตามธรรมชาติมาอยู่ก่อนแล้ว การที่รัฐก่อกำเนิดขึ้นจึงมีภารกิจหลักที่จะต้องเคารพและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนทุกคน และรัฐจะกระทำการใดอันเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเสียไม่ได้ เว้นแต่การนั้นจะมีเนื้อหาที่ชอบธรรมและได้รับการบัญญัติไว้เป็นกฎหมายซึ่งผ่านการเห็นชอบจากองค์กรฝ่ายนิติบัญญัติในฐานะเป็นเจตจำนงของประชาชนเท่านั้น รัฐจึงจะมีอำนาจในการแทรกแซงหรือจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้ อย่างไรก็ตาม การจำกัดสิทธิและเสรีภาพดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้หลักแห่งความชอบด้วยกฎหมายเสมอ ซึ่งรัฐมีอาจจะกระทำได้ตามอำเภอใจ

2.2.1.1 ความหมาย และประเภทของสิทธิและเสรีภาพ

“สิทธิ” (Right) หมายถึง อำนาจที่กฎหมายรับรองคุ้มครองให้แก่บุคคลในอันที่จะเรียกร้องให้บุคคลอื่นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ในเวลาเดียวกันนั้นเองสิทธิจึงก่อให้เกิดหน้าที่แก่บุคคลอื่นที่จะต้องทำการใด ๆ ในการอำนวยความสะดวกของผู้ทรงสิทธินั้นด้วย⁴³

“เสรีภาพ” (Liberty) หมายถึง สภาพการณ์ที่บุคคลมีอิสระในการที่จะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามความประสงค์ของตนเอง ดังนั้น เสรีภาพจึงเป็นอำนาจอย่างหนึ่งในการที่บุคคลจะกำหนดการกระทำของตนเองอย่างอิสระ โดยปราศจากการครอบงำจากบุคคลอื่น

ทั้งนี้ ความแตกต่างระหว่าง “สิทธิ” กับ “เสรีภาพ” ก็คือ สิทธิมีขึ้นเพื่อรับรองอำนาจของเจ้าของสิทธิซึ่งเกิดขึ้นก็แต่โดยกฎหมายเท่านั้น เนื่องจากสิทธิเป็นเรื่องของอำนาจและหน้าที่ที่จะบังคับต่อบุคคลอื่นหรือรัฐ⁴⁴ ในขณะที่เสรีภาพเป็นเพียงสภาวะที่บุคคลมีอิสระในตนเอง

⁴³ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2558). หน้า 50-51.

⁴⁴ พงษ์พิสัย วรธรรมราช, "สิทธิ" และ "เสรีภาพ" แท้จริงแล้วเหมือนหรือต่างกันอย่างไร, [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://web.krisdika.go.th/activityDetail.jsp?actType=l&actCode=83&head=4&item=n5#_ftn13. [8 มกราคม 2562]

ทุกประการโดยมิได้ก่อกำหนดให้แก่อุบัติอื่นแต่อย่างใด แต่หากเป็นกรณีของการกล่าวถึง “สิทธิในเสรีภาพ” (Freiheitsrecht) จะหมายความว่าบุคคลนั้นมีสิทธิที่จะใช้เสรีภาพของตน โดยบุคคลอื่นมีหน้าที่ที่จะไม่ไปละเมิดการใช้เสรีภาพของบุคคลนั้น⁴⁵

สิทธิและเสรีภาพของมนุษย์สามารถจำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้หลายรูปแบบ ซึ่งสำหรับการจำแนกสิทธิและเสรีภาพโดยใช้วัตถุประสงค์หรือเนื้อหาแห่งสิทธิและเสรีภาพเป็นเกณฑ์นั้น⁴⁶ สามารถจำแนกสิทธิและเสรีภาพเช่นนั้นได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่

1) สิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคล คือ สิทธิและเสรีภาพซึ่งมนุษย์ทุกคนมีติดตัวมาแต่กำเนิด ถือได้ว่าเป็นสิทธิและเสรีภาพพื้นฐานของสิทธิและเสรีภาพอื่น ๆ เช่น สิทธิและเสรีภาพในชีวิตและร่างกาย เสรีภาพในเคหสถาน เสรีภาพในการสื่อสารกันโดยชอบด้วยกฎหมาย เสรีภาพในครอบครัว เกียรติยศ ชื่อเสียง และความเป็นอยู่ส่วนตัว เป็นต้น

2) สิทธิและเสรีภาพในทางความคิดและการแสดงออกซึ่งความคิด คือ สิทธิและเสรีภาพตามธรรมชาติที่สำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ โดยเป็นสิทธิและเสรีภาพในมโนธรรมที่มนุษย์แต่ละคนควรมีอย่างสมบูรณ์ในการที่จะคิด จินตนาการอย่างอิสระ เช่น เสรีภาพในการนับถือศาสนา สิทธิในการได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เสรีภาพในทางวิชาการ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น เป็นต้น

3) สิทธิและเสรีภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ คือ สิทธิและเสรีภาพซึ่งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดเสรีนิยมและปัจเจกชนนิยม⁴⁷ ที่เชื่อว่าปัจเจกชนมีสิทธิที่จะใช้ความรู้ ความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่เพื่อประโยชน์ในทางทำมาหาได้ โดยที่รัฐจะต้องไม่เข้าไปแทรกแซงการดำเนินการของปัจเจกชน เช่น สิทธิในทรัพย์สิน เสรีภาพในการประกอบอาชีพหรือประกอบกิจการ และการแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม เป็นต้น

4) สิทธิและเสรีภาพในการรวมกลุ่ม คือ สิทธิและเสรีภาพในการรวมกลุ่มกันของบุคคลที่มีความคิดและเจตจำนงเช่นเดียวกันเพื่อให้เป้าหมายของพวกเขาบรรลุผลได้ เช่น เสรีภาพในการรวมตัวกันเป็นสมาคม สหภาพ สหพันธ์ สหกรณ์ หรือหมู่คณะอื่น เป็นต้น

5) สิทธิและเสรีภาพทางการเมือง คือ สิทธิและเสรีภาพซึ่งเกี่ยวพันโดยตรงต่ออำนาจรัฐ เป็นสิทธิและเสรีภาพที่มีได้เฉพาะบุคคลที่เป็นพลเมืองของรัฐ เพราะเป็นเรื่องที่มีผลกระทบต่อประชาชนของรัฐนั้นโดยตรง เช่น เสรีภาพในการรวมตัวเป็นพรรคการเมือง สิทธิเลือกตั้งและรับสมัครเลือกตั้ง เสรีภาพในการชุมนุมโดยสงบและปราศจากอาวุธ เป็นต้น

⁴⁵ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 53.

⁴⁶ วรพจน์ วิศรุตพิชญ์, สิทธิและเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ. (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2538). หน้า 29-32.

⁴⁷ เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์, หลักกฎหมายว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ. (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2547). หน้า 30.

6) สิทธิในอันที่จะได้รับการปฏิบัติจากรัฐอย่างเท่าเทียม คือ สิทธิในความเสมอภาค และสิทธิในการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเท่าเทียมกันและไม่เลือกปฏิบัติ ไม่ว่าจะด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม เช่น เพศ อายุ การศึกษา ความพิการ เป็นต้น

2.2.1.2 การรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ

รัฐมีภารกิจที่สำคัญในการรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชน โดยหลักกฎหมายเกี่ยวกับการรับรองสิทธิและเสรีภาพมักจะปรากฏในรัฐธรรมนูญซึ่งเป็นกฎหมายที่มีลำดับศักดิ์สูงกว่ากฎหมายอื่นใดในรัฐ โดยที่กฎหมายที่มีลำดับศักดิ์ต่ำกว่าไม่อาจบัญญัติให้ขัดหรือแย้งกับบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการรับรองว่าสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสูงสุดซึ่งจะได้รับการคุ้มครองจากรัฐอย่างเต็มที่ โดยกฎหมายอื่นใดมีอาจละเมิดได้ อย่างไรก็ตาม การรับรองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ อาจมีได้ 2 ลักษณะ คือ การรับรองอย่างสัมบูรณ์ และการรับรองอย่างสัมพัทธ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การรับรองอย่างสัมบูรณ์ (Absolute Rights)

การรับรองอย่างสัมบูรณ์เป็นการรับรองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนโดยสมบูรณ์ ไม่มีเงื่อนไขหรือข้อจำกัดใด ๆ กล่าวคือ รัฐไม่อาจที่จะตรากฎหมายขึ้นมาเพื่อจำกัดการใช้สิทธิและเสรีภาพนั้นได้เลย อย่างไรก็ตาม การใช้สิทธิและเสรีภาพที่ได้รับการรับรองอย่างสัมบูรณ์ก็ยังคงอยู่ภายใต้หลักการจำกัดสิทธิอย่างเด็ดขาดซึ่งเป็นหลักการสากลที่ไม่อาจปฏิเสธได้⁴⁸ โดยสิทธิและเสรีภาพที่ได้รับการรับรองอย่างสัมบูรณ์ เช่น สิทธิและเสรีภาพในทางความคิด ซึ่งเป็นนามธรรม ไม่อาจควบคุมตรวจสอบได้

2) การรับรองอย่างสัมพัทธ์ (Relative Rights)

การรับรองอย่างสัมพัทธ์เป็นการรับรองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนอย่างมีเงื่อนไข โดยรัฐสงวนไว้ซึ่งอำนาจในอันที่จะจำกัดการใช้สิทธิและเสรีภาพของประชาชนในบางประการได้⁴⁹ เพื่อประโยชน์ส่วนรวม หรือประโยชน์มหาชน เช่น การแสดงออกซึ่งความคิดซึ่งกระทบต่อเงื่อนไขที่รัฐธรรมนูญห้ามไว้ ย่อมไม่อาจอ้างได้ว่าเป็นสิทธิและเสรีภาพมโนธรรม

⁴⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 133.

⁴⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 133.

2.2.2 การจำกัดสิทธิและเสรีภาพ

การดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมจำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์กำหนดความประพฤติของคนในสังคมเพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อย แม้ว่าโดยธรรมชาติ มนุษย์แต่ละคนจะมีสิทธิและเสรีภาพติดตัวมาแต่กำเนิดอย่างเท่าเทียมกัน แต่หากมนุษย์ทุกคนใช้สิทธิและเสรีภาพของตนอย่างเต็มที่ ย่อมมีโอกาสที่เกิดการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น อันจะนำมาซึ่งความไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย และอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมได้ ด้วยเหตุนี้ โดยทั่วไปแล้วรัฐจึงรับรองสิทธิและเสรีภาพประเภทต่าง ๆ อย่างสัมพัทธ์ และกำหนดเงื่อนไขที่รัฐอาจจำกัดสิทธิและเสรีภาพเหล่านั้นตามที่กฎหมายกำหนดเพื่อประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น เพื่อคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะ

2.2.2.1 เหตุแห่งการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ

การจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอาจเกิดจากเหตุผลในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1) การจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น

การจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น เป็นเหตุผลที่สอดคล้องกับสภาวะธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งตามแนวคิดของจอห์น ล็อก (John Locke) เห็นว่า มนุษย์ในสภาวะธรรมชาตินั้น เป็นมนุษย์ที่มีเสรีภาพอย่างสมบูรณ์ และมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน โดยที่มนุษย์คนหนึ่งคนใดไม่อาจที่จะก่อให้เกิดความเสียหายประการใด ๆ แก่บุคคลอื่นได้ ดังนั้น ตามแนวคิดนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าเสรีภาพของบุคคลคนหนึ่งจึงถูกจำกัดด้วยสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่นที่บุคคลเช่นนั้นจะเข้าไปก้าวล่วงมิได้⁵⁰

ตัวอย่างของบทบัญญัติแห่งกฎหมายซึ่งบัญญัติในลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพที่มุ่งคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น เช่น บทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยตามมาตรา 34 ซึ่งวางหลักไว้ว่า รัฐอาจจำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่นได้ หากอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น ดังนี้ จากบทบัญญัตินี้ดังกล่าว จึงสะท้อนให้เห็นว่า เมื่อการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นการใช้เสรีภาพในการแสดงออกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น รัฐจึงมีอำนาจที่จะห้ามมิให้บุคคลใด ๆ เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่นได้โดยตรากฎหมายที่มีผลเป็นการคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่นนั้นอย่างชัดเจน

⁵⁰ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 208.

2) การจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อการดำรงอยู่และเพื่อความสามารถในการจัดทำภาระหน้าที่ของรัฐ

การดำรงอยู่ของรัฐเป็นเหตุผลที่ชอบธรรมในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชน โดยตามแนวคิดของกฎหมายธรรมชาติ เห็นว่า รัฐเป็นองค์กรทางการเมืองซึ่งก่อกำเนิดขึ้นจากความจำเป็นเพื่อการดำรงชีวิตอย่างสงบสุขของคนในสังคม โดยที่รัฐมีภารกิจที่จะต้องคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชน รักษาความสงบเรียบร้อยของสังคม และดำเนินกิจการพื้นฐานที่จำเป็นต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชน

ด้วยเหตุนี้ การดำรงอยู่ของรัฐจึงเป็นเหตุผลที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะกล่าวอ้างเพื่อจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้ โดยรัฐอาจใช้อำนาจที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนโดยตรง หรือโดยการกำหนดเงื่อนไขในการรับรองและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพประเภทต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้สิทธิและเสรีภาพของประชาชนมีขอบเขตที่แคบลงเพื่อประโยชน์ด้านความมั่นคงของรัฐได้⁵¹

ตัวอย่างของบทบัญญัติแห่งกฎหมายซึ่งบัญญัติในลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อการดำรงอยู่และเพื่อความสามารถในการทำภาระหน้าที่ของรัฐ เช่น บทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย มาตรา 34 ซึ่งวางหลักไว้ว่า รัฐอาจจำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่นนั้นได้ หากอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ หรือตาม มาตรา 40 ซึ่งวางหลักไว้ว่า รัฐอาจจำกัดเสรีภาพในการประกอบอาชีพได้เช่นกัน หากอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเพื่อรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ ดังนี้ จากบทบัญญัติดังกล่าว จึงสะท้อนให้เห็นว่า เมื่อการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นการใช้เสรีภาพในการประกอบอาชีพของบุคคล รวมถึงเป็นการใช้เสรีภาพในการแสดงออกรูปแบบหนึ่งในเวลาเดียวกัน ดังนั้น รัฐจึงอาจใช้อำนาจที่จะจำกัดมิให้มีการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลกระทบต่อ การดำรงอยู่และความสามารถในการจัดทำภาระหน้าที่ของรัฐนั้นได้

3) การจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อประโยชน์สาธารณะ

การจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลด้วยเหตุเพื่อประโยชน์สาธารณะ เป็นเหตุผลที่มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากมีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลคนหนึ่งเพื่อประโยชน์ของคนหมู่มาก หรือสังคมโดยรวม ซึ่งอธิบายได้ผ่านแนวความคิดแบบอรรถประโยชน์นิยม (Utilitarianism) ที่เห็นว่าประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ถือเป็นประโยชน์ที่มีคุณค่า

⁵¹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 211.

มากกว่าประโยชน์ของคนส่วนน้อย และเมื่อรัฐได้ก่อตั้งขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน ดังนั้น การใช้อำนาจรัฐจึงต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนส่วนใหญ่เป็นสำคัญยิ่งกว่าประโยชน์ส่วนตนของประชาชนคนหนึ่ง

ดังนั้น ประโยชน์สาธารณะในทางกฎหมายมหาชน หมายถึง การตอบสนองความต้องการของประชาชนส่วนใหญ่ ซึ่งโดยหลักจะเป็นอำนาจของรัฐสภา และศาลที่จะกำหนดว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์สาธารณะ และเมื่อเป็นประโยชน์สาธารณะแล้ว ฝ่ายปกครองมีหน้าที่ต้องดำเนินการเพื่อตอบสนองต่อประชาชนเสมอ โดยปราศจากดุลพินิจในการเลือกกระทำการอย่างเด็ดขาด⁵² ซึ่งประโยชน์สาธารณะอาจแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ประโยชน์สาธารณะทั่วไป และประโยชน์สาธารณะเฉพาะเรื่อง⁵³ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1) ประโยชน์สาธารณะทั่วไป

ประโยชน์สาธารณะทั่วไป หรือประโยชน์สาธารณะส่วนรวม (allgemeine oeffentliche Interessen) หมายถึง ประโยชน์ร่วมกันของสังคม ซึ่งมีผลโดยตรง หรือเกี่ยวข้องกับความสงบเรียบร้อยของสังคม ความปลอดภัย การสาธารณสุข การศึกษา และการดำรงชีวิตอย่างสงบสุขของประชาชน อันเป็นการคุ้มครองสังคมของรัฐโดยรวมที่มีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นพื้นฐานของการบัญญัติและบังคับใช้กฎหมายของรัฐ⁵⁴

3.2) ประโยชน์สาธารณะเฉพาะเรื่อง

ประโยชน์สาธารณะเฉพาะเรื่อง (besondere oeffentliche Interessen) หมายถึง ประโยชน์ร่วมกันของกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในสังคม เช่น ผลประโยชน์ของผู้เดินทางโดยรถยนต์ ผลประโยชน์ของผู้อาศัยอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของเมือง ซึ่งเป็นผลประโยชน์ที่ไม่อาจกำหนดได้อย่างแน่นอนชัดเจน และจะมีความสำคัญมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับอำนาจหรืออิทธิพลของบุคคลที่อยู่เบื้องหลังของประโยชน์สาธารณะดังกล่าว

ดังนั้น จากแนวคิดในการจำกัดสิทธิเสรีภาพดังกล่าว จึงสะท้อนให้เห็นว่าการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นการใช้เสรีภาพในการประกอบอาชีพของบุคคล รวมถึงเป็นการใช้เสรีภาพในการแสดงออกในรูปแบบหนึ่งนั้น เป็นการกระทำที่รัฐอาจใช้อำนาจที่จะห้ามมิให้ดำเนินการอย่างใด ๆ โดยอาศัยเหตุผลของการรักษาไว้ซึ่งประโยชน์สาธารณะได้ อย่างไรก็ตาม โดยสภาพของประโยชน์สาธารณะนั้นก็อาจที่จะมีความขัดแย้งกันเองได้ในระหว่าง

⁵² บวรศักดิ์ อูวรรณโณ, กฎหมายมหาชน เล่ม 3 (ที่มาและนิติวิธี), (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2538). หน้า 334.

⁵³ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 215.

⁵⁴ เรื่องเดียวกัน, หน้า 216.

ประโยชน์สาธารณะทั่วไปและประโยชน์สาธารณะเฉพาะเรื่อง ดังนั้น การจำกัดสิทธิเสรีภาพดังกล่าว จึงจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงความสมดุลของการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะเช่นว่านั้นด้วย ทั้งนี้ จากการพิจารณาเปรียบเทียบคุณค่าของประโยชน์สาธารณะทั้งสองลักษณะตามหลักความได้สัดส่วนแล้ว นั้น เห็นว่า ประโยชน์สาธารณะทั่วไปจะมีคุณค่าและความสำคัญสูงสุดเหนือประโยชน์สาธารณะเฉพาะเรื่องและประโยชน์ของปัจเจกบุคคล เนื่องจากเป็นประโยชน์ที่ส่งผลต่อประชาชนในปริมาณที่มากกว่า และมีความมุ่งหมายในการคุ้มครองประชาชนทุกคนในสังคมอย่างเสมอภาคเท่าเทียม ด้วยเหตุนี้ ในการพิจารณาเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิเสรีภาพไม่ว่าจะเรื่องใด ๆ จึงควรที่จะต้องพิจารณาถึงประโยชน์สาธารณะทั่วไปเป็นสำคัญ

4) การจำกัดสิทธิและเสรีภาพเพื่อความสงบเรียบร้อยของประชาชน

ในส่วนของการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลเพื่อความสงบเรียบร้อยของประชาชนเป็นอีกเหตุผลหนึ่งในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่สอดคล้องกับการจำกัดสิทธิเสรีภาพเพื่อประโยชน์สาธารณะ โดยคำว่า ความสงบเรียบร้อยของประชาชน (Public Policy) มาจากแนวคิดเกี่ยวกับ ความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ซึ่งเป็นคำที่มีที่มาจากกฎหมายโรมัน และปรากฏอยู่ในกฎหมายแพ่ง ซึ่งหากพิจารณาในความหมายในทางกฎหมายมหาชนนั้น อาจกล่าวได้ว่า ความสงบเรียบร้อยของประชาชน หมายถึง ประโยชน์โดยทั่วไปของประเทศชาติและสังคม⁵⁵ ซึ่งเป็นเงื่อนไขในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลได้ กล่าวคือ หากข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น ปรากฏว่าประโยชน์ส่วนตนของบุคคลหนึ่งขัดแย้งกับประโยชน์ส่วนรวม ประโยชน์ส่วนรวมของสังคมย่อมมีความสำคัญมากกว่า ซึ่งบุคคลอาจถูกจำกัดสิทธิและเสรีภาพใด ๆ ได้ เพื่อความสงบเรียบร้อยของประชาชน

อย่างไรก็ตาม หลักเกณฑ์ในการพิจารณาถึงประโยชน์สาธารณะ หรือ ความสงบเรียบร้อยของประชาชนนั้น ไม่ปรากฏว่ามีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนแน่นอน ซึ่งโดยหลักการแล้ว องค์กรฝ่ายนิติบัญญัติอาจจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนโดยอาศัยเหตุดังกล่าวเท่าที่จำเป็น และจะจำกัดถึงขนาดเป็นการกระทบกระเทือนต่อสาระสำคัญของสิทธิและเสรีภาพของประชาชนไม่ได้⁵⁶

⁵⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 218.

⁵⁶ เรื่องเดียวกัน, หน้า 219.

2.2.2.2 ขอบเขตในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ

การที่รัฐมีอำนาจในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชน สะท้อนให้เห็นว่ารัฐมีอำนาจเหนือประชาชนทั่วไป และอยู่ในวิสัยที่อาจคุกคามสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้ตลอดเวลา⁵⁷ ดังนั้น รัฐเสรีประชาธิปไตยจึงได้มีการสร้างหลักกฎหมายที่สำคัญขึ้นมาเพื่อคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนจากการใช้อำนาจของรัฐ คือ หลักนิติรัฐ (Rechtsstaat หรือ Legal State)

หลักนิติรัฐเป็นหลักการว่าด้วยการกระทำของรัฐต้องชอบด้วยกฎหมาย และมีความมุ่งหมายที่จะจำกัดอำนาจของรัฐเป็นสำคัญ หมายความว่า การกระทำใด ๆ ของรัฐซึ่งมีผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนจะกระทำต่อเมื่อมีกฎหมายให้อำนาจเท่านั้น ตามหลักดังกล่าว กฎหมายจึงเป็นทั้งที่มาและข้อจำกัดของอำนาจของฝ่ายปกครอง ซึ่งกฎหมายที่เป็นฐานแห่งอำนาจของรัฐนั้น หมายความว่าถึง กฎหมายระดับรัฐธรรมนูญ และระดับพระราชบัญญัติ ได้แก่ พระราชบัญญัติ และพระราชกำหนด ซึ่งตราโดยความเห็นชอบขององค์กรฝ่ายนิติบัญญัติของรัฐเท่านั้น ทั้งนี้ หลักนิติรัฐ ประกอบด้วยหลักการย่อยที่สำคัญอีกหลายประการ ซึ่งตามความคิดเห็นของ Theodor Maunz นักกฎหมายชาวเยอรมัน เห็นว่าหลักนิติรัฐประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ 7 หลัก ได้แก่ หลักแบ่งแยกอำนาจ หลักการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชน หลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครองและฝ่ายตุลาการ หลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา หลักความเป็นอิสระของผู้พิพากษา หลักไม่มีความผิดและไม่มีโทษโดยไม่มีกฎหมาย และหลักความเป็นกฎหมายสูงสุดของรัฐธรรมนูญ⁵⁸

ภายใต้หลักการแบ่งแยกอำนาจ (Separation of Powers) รัฐซึ่งมีอำนาจอธิปไตย จะต้องปกครองโดยแบ่งแยกองค์กรใช้อำนาจที่สำคัญ 3 ประการ คือ อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจบริหาร และอำนาจตุลาการ โดยที่ผู้ใช้อำนาจในแต่ละองค์กรจะมีอำนาจที่จำกัดตามที่รัฐธรรมนูญกำหนด และจะใช้อำนาจในทางที่ขัดหรือแย้งต่อบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญมิได้ นอกจากนี้ รัฐต้องมีกลไกในการตรวจสอบและถ่วงดุลกันในระหว่างองค์กรใช้อำนาจทั้งสามประการ เพื่อเป็นหลักประกันในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชน โดยองค์กรฝ่ายนิติบัญญัติ หรือรัฐสภาซึ่งมีอำนาจในการตรากฎหมาย จะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดตามหลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา ส่วนองค์กรฝ่ายบริหารซึ่งมีอำนาจในการบริหารราชการแผ่นดินจะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดตามหลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครอง และองค์กรตุลาการซึ่งใช้อำนาจในการพิจารณาพิพากษาอรรถคดี จะต้องมีความเป็นอิสระ และอยู่ภายใต้หลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายตุลาการ

⁵⁷ วรพจน์ วิศรุตพิชญ์, สิทธิและเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ, หน้า 51.

⁵⁸ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 24.

ดังนี้ จากรูปแบบขององค์กรผู้ใช้อำนาจตามหลักการแบ่งแยกอำนาจ ดังกล่าวข้างต้น เมื่อพิจารณาเฉพาะเจาะจงไปถึงประเด็นเกี่ยวกับขอบเขตในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของรัฐแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า การดำเนินภารกิจของรัฐในการปกครองและบริหารกิจการใด ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนนั้น ส่งผลให้รัฐจำเป็นต้องใช้อำนาจรัฐเพื่อกระทำการในด้านต่าง ๆ เช่น การตรากฎหมายขึ้นบังคับใช้ และการกระทำทางปกครองของฝ่ายปกครอง ซึ่งมีผลเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนโดยสภาพ ซึ่งรัฐจะต้องกระทำการภายใต้ขอบเขตแห่งหลักกฎหมายที่สำคัญ นั่นคือ หลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา และหลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครอง ซึ่งหลักการทั้งสองมีสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

1) หลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา

หลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหาเป็นหลักที่มีสาระสำคัญว่า กฎเกณฑ์ทางกฎหมาย ซึ่งได้แก่ กฎหมายของฝ่ายนิติบัญญัติ และกฎหมายลำดับรองของฝ่ายปกครอง จะต้องเป็นไปตามหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย หลักห้ามมิให้กฎหมายมีผลย้อนหลัง และหลักความพอสมควรแก่เหตุ⁵⁹ กล่าวคือ

1.1) หลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย

การบัญญัติกฎหมายที่เป็นไปตามหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย คือ การบัญญัติกฎหมายที่มีความชัดเจน และแน่นอนเพียงพอที่ประชาชนจะสามารถทราบล่วงหน้าว่าการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งจะก่อให้เกิดผลในทางกฎหมายแก่เขาอย่างไร โดยหลักการนี้เห็นว่า กฎหมายที่ไม่มีความชัดเจนหรือแน่นอน จะส่งผลให้ประชาชนไม่แน่ใจว่าจะกระทำการอย่างใดได้บ้างอันเป็นการกระทบถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชน⁶⁰ นอกจากนี้ ตามหลักการดังกล่าว ในกรณีที่รัฐเห็นควรต้องยกเลิก หรือเพิกถอนคำสั่งทางปกครองที่เป็นการให้ประโยชน์แก่ผู้รับคำสั่งทางปกครอง ทั้ง ๆ ที่ผู้รับคำสั่งทางปกครองที่ถูกยกเลิก หรือเพิกถอนนั้นมีความสุจริต และเชื่อในความมั่นคงของคำสั่งดังกล่าวแล้ว รัฐจะต้องคำนึงถึงหลักการคุ้มครองความเชื่อถือหรือความไว้วางใจโดยสุจริตของประชาชนโดยคุ้มครองและเยียวยาผลกระทบที่เกิดแก่ผู้นั้นด้วย⁶¹

⁵⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 28.

⁶⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 28.

⁶¹ มานิตย์ วงศ์เสรี, "หลักการคุ้มครองความเชื่อถือหรือความไว้วางใจโดยสุจริตของประชาชน (Vertrauensschutzprinzip)," [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา: http://www.admincourt.go.th/admincourt/upload/webcms/Academic/Academic_121212_102046.pdf/. [10 ตุลาคม 2563]

1.2) หลักห้ามมิให้กฎหมายมีผลย้อนหลัง

หลักห้ามมิให้กฎหมายมีผลย้อนหลัง คือ หลักการที่เรียกร้องมิให้กฎหมายมีผลใช้บังคับกับเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กฎหมายที่มีผลย้อนหลังเป็นโทษแก่ผู้กระทำการซึ่งได้กระทำลงไปก่อนจะมีการบังคับใช้กฎหมาย หรือเป็นกรณีที่เกิดเหตุการณ์นั้นได้สิ้นสุดลงไปแล้ว โดยการบัญญัติให้กฎหมายมีผลย้อนหลังเป็นโทษ ถือว่าเป็นการบัญญัติกฎหมายที่กระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชน เนื่องจากประชาชนไม่มีหลักประกันใด ๆ ที่จะรับรองได้ว่ารัฐจะไม่ใช้อำนาจตามอำเภอใจ หรือจะตรากฎหมายออกมาเพื่อลงโทษบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจง ทั้งนี้ หลักดังกล่าวเป็นหลักที่รัฐต้องเคารพอย่างเคร่งครัดโดยเฉพาะในทางกฎหมายอาญา แต่สำหรับกฎหมายประเภทอื่น เช่น กฎหมายปกครองนั้น รัฐอาจบัญญัติให้กฎหมายย้อนหลังเป็นโทษได้แต่ต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตของหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย และหลักการคุ้มครองความสุจริตของประชาชนดังที่ได้อธิบายไปแล้วข้างต้น และหากเป็นกรณีที่กฎหมายมีผลย้อนหลังในทางที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องนั้น จะไม่ต้องห้ามตามหลักดังกล่าวแต่อย่างใด⁶²

1.3) หลักความพอสมควรแก่เหตุ

หลักความพอสมควรแก่เหตุหรือหลักความได้สัดส่วนเป็นหลักกฎหมายมหาชนทั่วไปที่มีได้บัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษร⁶³ ซึ่งมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการควบคุมและตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายของการใช้อำนาจของรัฐ กล่าวคือ ตามหลักการดังกล่าวนี้ รัฐจะต้องใช้อำนาจรัฐภายในขอบเขตอำนาจหน้าที่ของตนตามกฎหมาย ซึ่งจะต้องมีความเหมาะสมแก่กรณีตามข้อเท็จจริงที่แตกต่างกันออกไป โดยคำนึงถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นสำคัญ โดยหลักการดังกล่าวประกอบด้วยหลักการย่อยอีก 3 ประการ ได้แก่ หลักความสัมฤทธิ์ผล หลักความจำเป็น และหลักความได้สัดส่วนอย่างแคบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้⁶⁴

1.3.1) หลักความสัมฤทธิ์ผล

หลักความสัมฤทธิ์ผลหรือหลักความเหมาะสม (Principle of Appropriateness)⁶⁵ เป็นหลักที่เรียกร้องว่าในกรณีที่กฎหมายเปิดช่องให้ผู้ใช้อำนาจรัฐสามารถเลือกใช้มาตรการในการใช้อำนาจได้หลายรูปแบบ ผู้ใช้อำนาจรัฐจะต้องเลือกใช้มาตรการที่สามารถทำให้เจตนารมณ์ของ

⁶² บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 29.

⁶³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 29.

⁶⁴ วรพจน์ วิศรุตพิชญ์, ข้อความคิดและหลักการพื้นฐานบางประการของกฎหมายปกครอง, (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2562). หน้า 49.

⁶⁵ วรเจตน์ ภาศิริรัตน์, คำสอนว่าด้วยรัฐและหลักกฎหมายมหาชน, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ : โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอนคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557), หน้า 162 – 163.

กฎหมายนั้นบรรลุผลเท่านั้น โดยตามหลักการนี้ มาตรการอันใดอันหนึ่งจะเป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสมหากมาตรการนั้นไม่อาจบรรลุวัตถุประสงค์ที่มุ่งหมายได้ หรือบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างยากลำบาก⁶⁶

1.3.2) หลักความจำเป็น

หลักความจำเป็น (Principle of Necessity) เป็นหลักที่เรียกร้องว่าในกรณีที่มีมาตรการที่สามารถทำให้เจตนารมณ์ของกฎหมายนั้นบรรลุผลได้หลายมาตรการ โดยที่มาตรการเหล่านั้นมีระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของบุคคลแตกต่างกัน ผู้ใช้อำนาจรัฐจะต้องตัดสินใจใช้มาตรการที่มีความรุนแรงน้อยที่สุด ซึ่งเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพเท่าที่จำเป็นแก่การดำเนินการให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของกฎหมายเท่านั้น มิฉะนั้นแล้ว การดำเนินการของรัฐที่เป็นการกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของบุคคลเกินความจำเป็นนั้นย่อมเป็นสิ่งที่ไม่ชอบธรรม

ทั้งนี้ นอกจากที่หลักความจำเป็นจะเป็นหลักกฎหมายที่มักใช้ในการพิจารณาเพื่อตรวจสอบการใช้อำนาจของรัฐแล้ว ยังสามารถนำมาเป็นหลักในการพิจารณาถึงมาตรการที่เป็นการให้ประโยชน์แก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้อีกด้วย โดยหากมาตรการดังกล่าวก่อให้เกิดภาระแก่สาธารณะหรือบุคคลอื่นหรือกลุ่มอื่น ที่จำเป็นจะต้องตรวจสอบให้ได้ว่ามาตรการนั้นเป็นมาตรการที่กระทบต่อสาธารณะหรือบุคคลอื่นน้อยที่สุด ซึ่งสำหรับกรณีที่เป็นมาตรการที่ก่อประโยชน์แก่ฝ่ายหนึ่ง แต่มีผลกระทบต่ออีกฝ่ายหนึ่งนั้น การพิจารณาตามหลักความจำเป็นก็จำเป็นที่จะต้องพิจารณาและคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดต่อกลุ่มคนที่มีความสำคัญเชิงคุณค่าในระดับที่สูงกว่าเป็นหลัก⁶⁷

1.3.3) หลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบ

หลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบ (Principle of Proportionality in the Narrow Sense) เป็นหลักที่เรียกร้องถึงดุลยภาพระหว่างความเสียหายที่จะเกิดแก่บุคคลหรือสังคมโดยรวมกับประโยชน์อันมหาชนพึงจะได้รับจากการดำเนินการตามมาตรการที่ผู้ใช้อำนาจรัฐเลือกนำมาใช้บังคับ โดยหลักการนี้บังคับว่า มาตรการที่ผู้ใช้อำนาจรัฐจะเลือกนำมาใช้นั้นจะต้องเป็นมาตรการที่มีประโยชน์ต่อสาธารณะคุ้มค่ากับความเสียหายที่เกิดขึ้น มิฉะนั้นแล้ว แม้ว่ามาตรการที่ได้รับเลือกนั้นจะเป็นมาตรการที่ทำให้เจตนารมณ์ของกฎหมายบรรลุผลได้ก็ตาม หากแต่จะก่อให้เกิดความ

⁶⁶ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 280.

⁶⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 282.

* ฝ่ายปกครอง ในความหมายอย่างกว้าง หมายถึง องค์กรของรัฐที่ทำภารกิจในทางปกครอง ทั้งที่อยู่ในองค์กรฝ่ายนิติบัญญัติ บริหาร และตุลาการ และหมายรวมถึงองค์กรเอกชนที่ได้รับมอบหมายให้ใช้อำนาจทางปกครองหรือดำเนินการทางปกครองด้วย

เสียหายแก่บุคคลหรือสังคมโดยรวมมากกว่าประโยชน์ที่มหาชนจะพึงได้รับแล้ว ผู้ใช้อำนาจรัฐย่อมที่จะต้องละเว้นการใช้อำนาจการกระทำอย่างใด ๆ เกี่ยวแก่การนั้น

ในการดำรงชีวิตร่วมกันของบุคคลในสังคม ย่อมเป็นเรื่องธรรมดาที่สิทธิและเสรีภาพของบุคคลแต่ละคนอาจกระทบกระทั่งกันได้ รวมถึงประโยชน์ของปัจเจกชนก็อาจขัดแย้งกับประโยชน์สาธารณะได้เช่นเดียวกัน ซึ่งหลักความได้สัดส่วนนี้เป็นหลักที่คำนึงถึงความยุติธรรมของทุกฝ่าย ทั้งในส่วนของปัจเจกชน และสังคม จึงเป็นหลักกฎหมายที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งดังกล่าวที่เกิดขึ้นได้ทั้งในการควบคุมตรวจสอบความชอบด้วยรัฐธรรมนูญของกฎหมาย และความชอบด้วยกฎหมายของการกระทำทางปกครอง ซึ่งจะช่วยป้องกันมิให้รัฐใช้อำนาจตามอำเภอใจ และเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพให้แก่ประชาชนได้อย่างเหมาะสม

2) หลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครอง*

หลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครอง หรือหลักการกระทำทางปกครองต้องชอบด้วยกฎหมาย หรือหลักความผูกพันต่อกฎหมายของฝ่ายปกครองเป็นหลักการย่อยประการหนึ่งของหลักนิติรัฐ ซึ่งมีสาระสำคัญว่า การใช้กฎหมายของฝ่ายปกครองจะต้องผูกพันต่อบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ออกโดยรัฐสภา⁶⁸ โดยหลักการดังกล่าวมีหลักการย่อย 2 ประการ คือ

2.1) หลักความมาก่อนของกฎหมาย คือ หลักที่กำหนดให้การกระทำของฝ่ายปกครองต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตของบทบัญญัติของกฎหมาย โดยจะขัดหรือแย้งต่อกฎหมายทั้งหลายที่มีอยู่ไม่ได้ ดังนั้น การกระทำของฝ่ายปกครองใดที่ขัดหรือแย้งกับกฎหมาย ย่อมไม่ชอบด้วยกฎหมาย⁶⁹ และอาจถูกยกเลิกเพิกถอนได้

2.2) หลักไม่มีกฎหมายให้อำนาจ คือ หลักที่กำหนดให้การกระทำทั้งหลายของฝ่ายปกครองจะกระทำได้ต่อเมื่อมีกฎหมายให้อำนาจแก่ฝ่ายปกครองเท่านั้น แม้ว่าการกระทำที่ฝ่ายปกครองได้กระทำลงจะเป็นการกระทำที่ก่อประโยชน์แก่ประชาชนก็ตาม เนื่องจากการดังกล่าวนั้นอาจไปกระทบสิทธิของบุคคลอื่นได้ ดังนั้น หากไม่มีกฎหมายให้อำนาจฝ่ายปกครองกระทำการใด แต่ฝ่ายปกครองฝ่าฝืนกระทำลง การกระทำของฝ่ายปกครองนั้นย่อมไม่ชอบด้วยหลักไม่มีกฎหมายไม่มีอำนาจเสมอ⁷⁰

จากขอบเขตในการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของรัฐดังกล่าว จะเห็นได้ว่าแม้ว่ารัฐจะมีอำนาจในการจำกัดการใช้สิทธิเสรีภาพโดยอาศัยเหตุผลในเรื่องต่าง ๆ ได้ก็ตาม แต่การที่

⁶⁸ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมฝ่ายปกครอง, พิมพ์ครั้งที่ 6 (กรุงเทพฯ: วิทยุชน, 2561). หน้า 19.

⁶⁹ บรรเจิด สิงคะเนติ, หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, หน้า 27.

⁷⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 27.

รัฐจะจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้นั้น รัฐต้องกระทำการภายใต้ขอบเขตแห่งหลักกฎหมายเสมอ โดยสำหรับกรณีการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์นั้น นอกจากจะเป็นกรณีที่มีความเกี่ยวข้องกับมาตรการและหลักเกณฑ์ในการประกอบกิจการตามบทบัญญัติตามกฎหมายแล้ว ยังเกี่ยวพันกับการดำเนินการทางปกครองของเจ้าหน้าที่รัฐอีกด้วย ดังนั้น การที่รัฐจะจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนในเรื่องดังกล่าว รัฐจะต้องดำเนินการให้ชอบด้วยกฎหมายตลอดสาย กล่าวคือ กฎหมายที่ใช้สำหรับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ต้องชอบด้วยหลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา โดยจะต้องเป็นกฎหมายที่มีความชัดเจนแน่นอนตามหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย มีความเป็นธรรมตามหลักห้ามมิให้กฎหมายมีผลย้อนหลัง และจะต้องสมเหตุสมผลตามหลักความพอสมควรแก่เหตุ นอกจากนี้ ในการดำเนินการของเจ้าหน้าที่ของรัฐเกี่ยวกับกิจการดังกล่าวก็จะต้องเป็นการดำเนินการภายใต้ขอบเขตที่กฎหมายเช่นว่านั้นกำหนดตามหลักความชอบด้วยกฎหมายของฝ่ายปกครองด้วย

2.2.3 สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

บุคคลในภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่ผลิตและสร้างสรรค์เนื้อหา รูปภาพ และเสียงประกอบเกมคอมพิวเตอร์ ผู้จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ แก่สาธารณชน หรือผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ต่างก็มีสิทธิและเสรีภาพของตนเองซึ่งเกี่ยวพันกับกิจกรรมที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์นั้น ซึ่งสิทธิเสรีภาพของบุคคลทั้งหลายเหล่านั้น มีดังต่อไปนี้

2.2.3.1 สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

การประกอบกิจการของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสำหรับประเด็นเรื่องสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้น จะมีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางกฎหมายในเชิง “เสรีภาพ” เป็นสำคัญ ซึ่งได้แก่ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และเสรีภาพในการประกอบอาชีพ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) เสรีภาพในการแสดงออกหรือแสดงความคิดเห็น

ตามแนวคิดสิทธิมนุษยชน มนุษย์ทุกคนมีสิทธิขั้นพื้นฐานตามธรรมชาติที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และมีเสรีภาพที่จะกระทำการใด ๆ ก็ได้ตราบเท่าที่ไม่เป็นการรบกวนผู้อื่น⁷¹ ซึ่งบุคคลอื่นใดไม่อาจก้าวล่วงต่อสิทธิและเสรีภาพเช่นนั้นของเขาได้ โดยเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (Freedom of Expression) หรือ เสรีภาพในการพูด (Freedom of Speech) เป็นเสรีภาพขั้นพื้นฐานประการหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากของมนุษย์ เนื่องจากโดยธรรมชาติของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนย่อมมีเสรีภาพที่จะมีความคิด ความเชื่อ และการแสดงออกด้วยการพูด เขียน พิมพ์ แสดง

⁷¹ เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์, หลักกฎหมายว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ, หน้า 64.

ท่าทาง หรือสื่อสารด้วยวิธีอื่นใดก็ได้ด้วยตนเองโดยปราศจากการครอบงำ หรือการแทรกแซงจากบุคคลอื่น โดยเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นได้รับการรับรองภายใต้กฎหมายระดับระหว่างประเทศต่าง ๆ เช่น

- ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (The Universal Declaration of Human Rights) ข้อ 19 บัญญัติไว้ว่า “ทุกคนมีสิทธิในอิสรภาพแห่งความเห็น และการแสดงออก ทั้งนี้ สิทธินี้รวมถึงอิสรภาพที่จะถือเอาความเห็นโดยปราศจากการแทรกแซง และที่จะแสวงหา รับ และส่งข้อมูลข่าวสาร และข้อคิดผ่านสื่อใด และโดยไม่คำนึงถึงพรมแดน”⁷²

- กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมือง (International Covenant on Civil and Political Rights หรือ ICCPR) ข้อ 19* บัญญัติไว้ว่า

“1. บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะมีความคิดเห็นโดยปราศจากการแทรกแซง

2. บุคคลทุกคนมีสิทธิในเสรีภาพแห่งการแสดงออก สิทธินี้รวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหา รับและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและความคิดทุกประเภท โดยไม่คำนึงถึงพรมแดน ทั้งนี้ ไม่ว่า ด้วยวาจา เป็นลายลักษณ์อักษร หรือการตีพิมพ์ในรูปของศิลปะ หรือโดยอาศัยสื่อประการอื่นตามที่ตนเลือก

3. การใช้สิทธิตามที่บัญญัติในวรรคสองของข้อนี้ ต้องมีหน้าที่และความรับผิดชอบพิเศษควบคู่ไปด้วย การใช้สิทธิดังกล่าวอาจมีข้อจำกัดในบางเรื่อง แต่ทั้งนี้ ข้อจำกัดนั้นต้องบัญญัติไว้ในกฎหมายและจำเป็นต่อ

(ก) การเคารพในสิทธิหรือชื่อเสียงของบุคคลอื่น

(ข) การรักษาความมั่นคงของชาติ หรือความสงบเรียบร้อย หรือการสาธารณสุข หรือศีลธรรมของประชาชน”⁷³

จากบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับเสรีภาพในการแสดงออกดังกล่าวข้างต้น เมื่อพิจารณาประกอบกับการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจของผู้ประกอบการธุรกิจเกมแล้ว เห็นว่าการดำเนินกิจการเช่นนั้นเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดการผลิต สร้างสรรค์ และเผยแพร่เกมที่มีคุณลักษณะเป็นสื่อประเภทหนึ่ง ดังนั้น เกมคอมพิวเตอร์ จึงเป็นรูปแบบอย่างหนึ่งของการแสดงออก

⁷² The Universal Declaration of Human Rights, Article 19.

* ประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีในกติการะหว่างประเทศดังกล่าวเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ. 2539 ดังนั้น ประเทศไทยในฐานะประเทศภาคีสมาชิกจึงมีความผูกพันต้องรับรองและคุ้มครองสิทธิในเสรีภาพดังกล่าวให้แก่ประชาชนด้วย

⁷³ International Covenant on Civil and Political Rights, Article 19.

ของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับงานเขียน หรือ งานศิลปะอื่น ๆ⁷⁴ ซึ่งแม้สิทธิในเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นจะเป็นสิทธิที่รัฐให้การรับรองและคุ้มครองไว้ แต่การรับรองสิทธิในเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นเป็นรูปแบบการรับรองอย่างสัมพัทธ์เท่านั้น รัฐจึงอาจกำหนดเงื่อนไขในการใช้เสรีภาพดังกล่าวนี้ได้ภายใต้ข้อจำกัดของกฎหมาย

2) เสรีภาพในการประกอบอาชีพ

เสรีภาพในการประกอบอาชีพ เป็นเสรีภาพขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง เนื่องจากในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ มนุษย์จำเป็นต้องมีปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพเป็นหนทางที่จะทำให้มนุษย์สามารถได้มาซึ่งทรัพย์สินที่จะนำไปซื้อแลกเปลี่ยน หรือด้วยวิธีการอื่นใดเพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัยในการดำรงชีวิตต่าง ๆ นั้นได้

เมื่อการใช้ชีวิตรวมกันของมนุษย์ในสังคมหนึ่ง ๆ มีความต้องการในหลาย ๆ ด้าน เช่น อาหาร เครื่องดื่ม เครื่องอุปโภคต่าง ๆ การศึกษา การสาธารณสุข หรือการนันทนาการ จึงก่อให้เกิดการประกอบอาชีพที่หลากหลายขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของสังคม รวมถึงการเกิดขึ้นของการแบ่งงานกันทำ ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะสร้างความสมดุลระหว่างความต้องการและการตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างเหมาะสม โดยเมื่อมนุษย์แต่ละคนต่างก็มีความคิดทัศนคติ ความชอบ ความถนัด และความเชี่ยวชาญ ตามประสบการณ์ในการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน จึงส่งผลให้มนุษย์เหล่านั้นเลือกที่จะประกอบอาชีพแตกต่างกันตามความปรารถนาของตนเอง และตามหลักการของสิทธิมนุษยชนดังกล่าวยอมรับว่า มนุษย์ทุกคนมีเสรีภาพที่จะประกอบอาชีพได้ตามความต้องการของตนเอง โดยเสรีภาพในการประกอบอาชีพนั้นเป็นเสรีภาพที่ได้รับการรับรองตามหลักสากล และได้รับการยอมรับและรับรองในกฎหมายระดับระหว่างประเทศต่าง ๆ ด้วย เช่น

- ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (The Universal Declaration of Human Rights) ข้อ 23 (1)⁷⁵ บัญญัติไว้ว่า “ทุกคนมีสิทธิในการทำงาน ในการเลือกงานโดยอิสระ ในเงื่อนไขที่ยุติธรรม และเอื้ออำนวยต่อการทำงาน และในการคุ้มครองต่อการว่างงาน”

⁷⁴ Paul E. Salamanca, "Video Games as a Protected Form of Expression," [Online]. 2005. Available from: https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1082&context=law_facpub. [8 มกราคม 2562]

⁷⁵ The Universal Declaration of Human Rights, Article 23 (1).

* ประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีในกติการะหว่างประเทศดังกล่าวเมื่อวันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2542 ดังนั้นประเทศไทยในฐานะประเทศภาคีสมาชิกจึงมีความผูกพันต้องรับรองและคุ้มครองสิทธิในเสรีภาพดังกล่าวให้แก่ประชาชนด้วย

- กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights หรือ ICESCR) * ข้อ 6⁷⁶ บัญญัติว่า
 “1. รัฐภาคีแห่งกติกานี้รับรองสิทธิในการทำงาน ซึ่งรวมทั้งสิทธิของทุกคนในโอกาสที่จะหาเลี้ยงชีพโดยงานซึ่งตนเลือกหรือรับอย่างเสรี และจะดำเนินขั้นตอนที่เหมาะสมในการปกป้องสิทธินี้”

จากบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับเสรีภาพในการประกอบอาชีพข้างต้น เมื่อพิจารณาประกอบกับการประกอบอาชีพเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์แล้วนั้น ไม่ว่าจะในฐานะผู้ผลิต ผู้พัฒนาเกม ผู้ออกแบบเกม ผู้จัดจำหน่ายเกม หรือผู้ประกอบการให้บริการเกม จึงย่อมเป็นสิทธิของบุคคลที่จะเลือกประกอบอาชีพของตนได้อย่างอิสระ อย่างไรก็ตาม เมื่อสิทธิในเสรีภาพในการประกอบอาชีพของบุคคลเป็นเพียงสิทธิประเภทที่ได้รับการรับรองอย่างสัมพัทธ์เท่านั้น การที่บุคคลหนึ่ง ๆ จะเลือกประกอบอาชีพนั้นจึงต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตที่กฎหมายกำหนด โดยรัฐอาจมีกระบวนการในการควบคุมหรือกำกับดูแลการประกอบอาชีพประเภทต่าง ๆ ได้ เช่น การจัดตั้งองค์กรวิชาชีพต่าง ๆ เพื่อทำหน้าที่ควบคุม ตรวจสอบผู้ประกอบการวิชาชีพนั้น ๆ⁷⁷ เป็นต้น

2.2.3.2 สิทธิและเสรีภาพของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

โดยสภาวะตามธรรมชาติ มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีสัญชาตญาณในการใฝ่หาและใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะส่งเสริมให้มนุษย์แต่ละคนสามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากคนอื่น และสามารถพัฒนาบุคลิกภาพ รวมไปถึงความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพของตนเอง ด้วยเหตุนี้ สิทธิและเสรีภาพที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ในฐานะเป็นผู้รับสารในสื่อประเภทต่าง ๆ จึงเป็นสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่ติดตัวมนุษย์ทุกคนมาแต่กำเนิด และมีอยู่อย่างเท่าเทียมกันทุกประการ

อย่างไรก็ตาม ในการพิจารณาถึงสิทธิและเสรีภาพที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละคนนั้น แม้โดยหลักการแล้ว จะเป็นสิทธิและเสรีภาพที่มนุษย์ทุกคนพึงได้รับการรับรองและคุ้มครองอย่างเท่าเทียมกัน แต่เนื่องจากมนุษย์แต่ละคนมีความแตกต่างกันโดยสภาพซึ่งส่งผลต่อการมีและใช้สิทธิและเสรีภาพบางประการในทางข้อเท็จจริง เช่น มนุษย์ที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งมีภาวะการเจริญเติบโตทางร่างกายและจิตใจในระดับที่ต่างกัน ย่อมมีความสามารถในการคิด การใช้เหตุผล และการแสดงออกที่เกิดจากการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้น จึงได้มีแนวคิดที่พิจารณา

⁷⁶ International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights, Article 6.

⁷⁷ ณัฐกฤช มุสิกะโสภณ , "หน่วยงานทางปกครอง," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://wiki.kpi.ac.th/index.php?title=หน่วยงานทางปกครอง>. [8 มกราคม 2562]

ในเรื่องสิทธิและเสรีภาพที่คำนึงถึงพัฒนาการของมนุษย์เป็นสำคัญ โดยเฉพาะมนุษย์ที่ยังอยู่ในวัยเด็ก ซึ่งเป็นบุคคลที่มีอายุน้อย และมีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย และจิตใจที่ยังไม่เติบโตอย่างเต็มที่

การพิจารณาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของเด็กนั้น ในด้านความร่วมมือระหว่างประเทศได้มีการจัดทำอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) ขึ้นเพื่อกำหนดถึงหลักเกณฑ์ที่มุ่งคุ้มครองเด็กเป็นการเฉพาะ โดยบทบัญญัติดังกล่าวมุ่งคุ้มครองถึงสิทธิและเสรีภาพในด้านต่าง ๆ รวม 6 ประการ ได้แก่ การคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพทั่ว ๆ ไป (เช่น การแสดงความคิดเห็น ศาสนา และวัฒนธรรม) การคุ้มครองร่างกายชีวิต เสรีภาพ และสวัสดิภาพของเด็ก การให้สวัสดิการสังคมแก่เด็ก การคุ้มครองสิทธิทางแพ่ง การคุ้มครองเด็กที่มีปัญหาความประพฤติ หรือกระทำความผิดทางอาญา และการคุ้มครองเด็กผู้ด้อยโอกาส⁷⁸

ด้วยเหตุนี้ การพิจารณาเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของผู้เล่นเกมดังกล่าวจึงจำเป็นต้องพิจารณาควบคู่ไปด้วยกันระหว่างสิทธิของเด็ก และสิทธิของผู้ใหญ่ โดยสิทธิและเสรีภาพที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น ได้แก่ **เสรีภาพในการแสดงออก**

ในทำนองเดียวกับสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกม มนุษย์ทุกคนมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งเสรีภาพดังกล่าวนี้เป็นเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์แต่ละคนสามารถนึกคิด และแสดงออกตามความคิด และความเชื่อของตนเองด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ของตนเองที่แตกต่างจากบุคคลอื่นได้ เช่น การพูด เขียน พิมพ์ แสดงท่าทาง หรือวิธีอื่นใด โดยปราศจากการครอบงำหรือการแทรกแซงจากบุคคลอื่น

การที่มนุษย์แต่ละคนจะเกิดกระบวนการคิด และเรียนรู้ได้นั้น อาจเกิดจากการที่มนุษย์แต่ละคนนั้นได้พบเห็นเหตุการณ์หรือมีประสบการณ์ด้วยตนเอง หรือรับรู้และเรียนรู้ผ่านคำบอกเล่า หรือผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น การอ่านหนังสือ การรับชมหรือรับฟังเรื่องราวผ่านทางวิทยุ โทรทัศน์ ละคร ภาพยนตร์ หรือบทเพลง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้เช่นนั้น เป็นการที่มนุษย์แสวงหาที่จะเลือกรับ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและความคิดของตนเองตามที่ตนจะเลือก⁷⁹ อันเป็นเสรีภาพที่กฎหมายรับรองและคุ้มครองให้ภายใต้ข้อจำกัดบางประการ ได้แก่ การเคารพในสิทธิหรือ

⁷⁸ สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ, "อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/crc.pdf> [29 มกราคม 2562]

⁷⁹ ข้อ 19 แห่งกติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมือง บัญญัติไว้ว่า

"2. บุคคลทุกคนมีสิทธิในเสรีภาพแห่งการแสดงออก สิทธินี้รวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหา รับและเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารและความคิดทุกประเภท โดยไม่คำนึงถึงพรมแดน ทั้งนี้ ไม่ว่า ด้วยวาจา เป็นลายลักษณ์อักษร หรือ การตีพิมพ์ในรูปแบบของศิลปะ หรือโดยอาศัยสื่อประการอื่นตามที่ตนเลือก"

ชื่อเสียงของบุคคลอื่น การรักษาความมั่นคงของชาติ หรือความสงบเรียบร้อย หรือการสาธารณสุข หรือศีลธรรมของประชาชน

เมื่อเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่ง การรับชมหรือเล่นเกมจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งผลให้มนุษย์เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการรับรู้เนื้อเรื่องของเกม ซึ่งโดยธรรมชาติ มนุษย์ทุกคนมีเสรีภาพที่จะเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ตราบใดที่การรับชมหรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงความคิด จินตนาการ และการเรียนรู้เรื่องราวผ่านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้นั้นยังอยู่ภายในขอบเขตของส่วนความคิดและมโนธรรม โดยไม่ได้มีการกระทำการทางกายภาพใด ๆ ที่สร้างผลกระทบ หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่นหรือความสงบสุขของสังคมโดยรวม ซึ่งเมื่อเสรีภาพในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทต่าง ๆ ของผู้เล่นเกมจะมีความสัมพันธ์ไปถึงเสรีภาพในการแสดงออกและเสรีภาพในการประกอบอาชีพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ด้วยแล้วนั้น จึงส่งผลให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีโอกาสเข้าถึงอย่างชอบธรรมนั้นถูกจำกัดไปโดยปริยายตามขอบเขตการใช้สิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้น ทั้งนี้ โดยหลักการแล้ว สิทธิและเสรีภาพของบุคคลในการรับชมหรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ยังอยู่ภายในขอบเขตของการใช้สิทธิและเสรีภาพทางความคิดและมโนธรรมย่อมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายอย่างสมบูรณ์

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเด็ก การพิจารณาถึงเสรีภาพในการแสดงออก ได้มีการบัญญัติไว้ในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) ข้อ 12⁸⁰ ไว้ว่า

“1. รัฐภาคีจะประกันแก่เด็กที่สามารถมีความคิดเห็นเป็นของตนเองได้แล้ว ซึ่งสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นเหล่านั้น โดยเสรีในทุก ๆ เรื่องที่มีผลกระทบต่อเด็ก ทั้งนี้ ความคิดเห็นดังกล่าวของเด็กจะได้รับการพิจารณาตามสมควรแก่อายุ และวุฒิภาวะของเด็กนั้น

2. เพื่อความมุ่งประสงค์นี้ เด็กจะได้รับโดยเฉพาะอย่างยิ่งโอกาสที่จะมีสิทธิ มีเสียงในกระบวนการพิจารณาทางตุลาการและทางปกครองใด ๆ ที่มีผลกระทบต่อเด็กไม่ว่าโดยตรง หรือโดยผ่านผู้แทน หรือองค์กรที่เหมาะสม ในลักษณะที่สอดคล้องกับระเบียบวิธีปฏิบัติตามกฎหมายภายใน”

⁸⁰ Convention on the Rights of the Child, Article 12

ข้อ 13⁸¹ บัญญัติไว้ว่า

“1. เด็กจะมีสิทธิที่จะมีในเสรีภาพแห่งการแสดงออก สิทธินี้จะรวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหา ได้รับ หรือถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร และความคิดทุกลักษณะ โดยไม่ถูกจำกัดโดยเขตแดน ไม่ว่าจะโดยวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือการตีพิมพ์ในรูปของศิลปะ หรือผ่านสื่ออื่นใดตามที่เด็กเลือก

2. การใช้สิทธิดังกล่าวนี้อาจอยู่ภายใต้ข้อจำกัดบางประการ แต่ข้อจำกัดเหล่านี้ ต้องเป็นข้อจำกัดเช่นที่บัญญัติตามกฎหมาย และเช่นที่จำเป็นเท่านั้น

(ก) เพื่อการเคารพต่อสิทธิ และชื่อเสียงของบุคคลอื่น หรือ

(ข) เพื่อการรักษาความมั่นคงแห่งชาติ หรือความสงบเรียบร้อย หรือสาธารณสุข หรือศีลธรรมของประชาชน”

ข้อ 17⁸² บัญญัติไว้ว่า “รัฐภาคียอมรับในหน้าที่อันสำคัญของสื่อมวลชน และจะประกันว่าเด็กสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและวัสดุจากแหล่งต่าง ๆ กัน ทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลข่าวสารและวัสดุที่มุ่งส่งเสริมความผาสุก ทั้งทางสังคม จิตใจ และศีลธรรม ตลอดจนสุขภาพกายและจิตของเด็ก เพื่อการนี้รัฐภาคีจะต้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้

(ก) ส่งเสริมให้สื่อมวลชนเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและวัสดุ ที่จะมีประโยชน์ทางสังคม และวัฒนธรรมแก่เด็ก และโดยสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของข้อ 29

(ข) ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศในการผลิต แลกเปลี่ยน และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและวัสดุดังกล่าว จากแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรมทั้งในประเทศ และระหว่างประเทศ

(ค) ส่งเสริมการผลิตและเผยแพร่หนังสือสำหรับเด็ก

(ง) ส่งเสริมให้สื่อมวลชนให้ความสนใจเป็นพิเศษทางด้านภาษาของเด็กที่เป็นสมาชิกของชนกลุ่มน้อยหรือชนพื้นเมือง

(จ) ส่งเสริมการพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการป้องกันเด็ก จากข้อมูล ข่าวสาร และวัสดุที่เป็นอันตรายต่อความอยู่ดีกินดีของเด็ก ทั้งนี้ โดยคำนึงถึงบทบัญญัติใน ข้อ 13 และ 18”

⁸¹ Convention on the Rights of the Child, Article 13

⁸² Convention on the Rights of the Child, Article 17

จากบทบัญญัติดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการรับรองและคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงออกของเด็กและผู้ใหญ่ กล่าวคือ สำหรับกรณีของเด็กนั้น จะมีประเด็นพิจารณาเกี่ยวกับสิทธิของเด็กที่เรียกร้องให้รัฐต้องรับรองและคุ้มครองเป็นพิเศษต่างหากจากบุคคลช่วงวัยอื่น ในขณะที่เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของเด็กก็ต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตที่จำกัดโดยคำนึงถึงความเหมาะสมแก่อายุ และวุฒิภาวะของเด็กนั้นด้วย ซึ่งจากสิทธิและเสรีภาพของเด็กดังกล่าวเรียกร้องให้รัฐตระหนักถึงหน้าที่ที่จะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กอย่างเหมาะสม และป้องกันเด็กจากสื่อที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก เพื่อที่จะสามารถให้การคุ้มครองดูแลเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจของเด็กได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น ตามบทบัญญัติดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่าสิทธิและเสรีภาพของเด็กในการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์จึงอาจถูกจำกัดได้ภายใต้เงื่อนไขที่มีขึ้นเพื่อประโยชน์แก่พัฒนาการของเด็ก ซึ่งตามหลักการดังกล่าวนี้เอง ส่งผลให้รัฐมีอำนาจที่จะตรากฎหมายโดยบัญญัติกฎหมายซึ่งเป็นการจำกัดเสรีภาพในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาภาพ และเสียงบางลักษณะเพื่อประโยชน์ต่อพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็กนั้นได้

2.3 แนวคิดและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลทางความคิดและอาจส่งผลกระทบต่อ การกระทำของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพิจารณาถึง ความสมดุลของสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้วยเหตุนี้ รัฐในฐานะที่เป็นองค์กรผู้มีอำนาจ บริหารประเทศจึงจำเป็นต้องเข้ามามีบทบาทในการกำกับดูแลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อ ประโยชน์ของสังคมส่วนรวม โดยแนวคิดและหลักเกณฑ์พื้นฐานเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.3.1 แนวคิดและหลักการพื้นฐานในการกำกับดูแลธุรกิจ

โดยทั่วไปแล้ว รัฐมีภารกิจที่จะต้องดำเนินกิจการในด้านต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อ ความต้องการของประชาชน รวมถึงกิจการใด ๆ ที่มีขึ้นเพื่อสร้างความมั่นคง และรักษาความสงบ เรียบร้อยของรัฐ ซึ่งภารกิจที่สำคัญของรัฐประการหนึ่ง ก็คือ การกำกับดูแลธุรกิจของภาคเอกชน อันเป็นบริการสาธารณะ (Public Service) รูปแบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบการใช้สิทธิและ เสรีภาพของประชาชนทุกคนให้อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของกฎหมาย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในทาง เศรษฐกิจต่อประชาชนและต่อรัฐ โดยเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนทั้งในเชิง ป้องกันปราบปรามมิให้มีการดำเนินธุรกิจที่สร้างผลกระทบต่อบุคคลอื่น รวมถึงการกำหนดมาตรการ ในการเยียวยาหรือกำหนดโทษแก่บุคคลที่เกี่ยวข้องในกรณีที่เกิดผลกระทบขึ้นแล้วอีกด้วย

2.3.1.1 ความหมาย และลักษณะของการกำกับดูแล

การกำกับดูแล (Regulation) เป็นกิจกรรมภาครัฐรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมาย ที่ได้รับการนำไปอ้างอิงเป็นหลักคือความเห็นของ ฟิลลิป เซลนิกค์ (Philip Selznick) ศาสตราจารย์ ทางด้านกฎหมายและสังคมวิทยา ซึ่งได้ให้ความหมายไว้ว่า การกำกับดูแล คือ การควบคุมของ หน่วยงานภาครัฐที่ต่อเนื่องและมุ่งเน้นเป้าหมายในกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อประชาคมนั้น⁸³

ทั้งนี้ นอกจากความเห็นดังกล่าวแล้ว ยังมีปรากฏการให้ความหมายของ การกำกับดูแล ซึ่งแสดงถึงลักษณะของการกำกับดูแลที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

- การกำกับดูแล คือ การออกคำสั่งที่เป็นการเฉพาะ โดยเป็นการประกาศ กฎเกณฑ์ที่มีผลผูกพันเพื่อวัตถุประสงค์ประการใดประการหนึ่งเป็นการเฉพาะ เช่น การกำกับดูแล ด้วยการตรากฎหมายว่าด้วยสุขภาพและความปลอดภัยในการทำงานซึ่งกำหนดมาตรการต่าง ๆ ขึ้น เพื่อให้หน่วยงานด้านสุขภาพและความปลอดภัยนำไปบังคับใช้เพื่อให้เกิดความปลอดภัย เป็นต้น

⁸³ Robert Baldwin and Martin Lodge Martin Cave, เข้าใจการกำกับดูแล: ทฤษฎี กลยุทธ์ และหลักปฏิบัติ, trans. แปลโดย ชนะกัญจน์ ศรีรัตนบัลล์ และวราพรรณ เอื้ออาภรณ์, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2554). หน้า 15-16.

- การกำกับดูแลเป็นการออกคำสั่งเป็นอำนาจบังคับโดยเจตนาของรัฐ เพื่อควบคุมพฤติกรรมของอุตสาหกรรมหรือสังคม เช่น การใช้แรงจูงใจทางเศรษฐกิจ อำนาจตามสัญญา การให้สิทธิพิเศษ การให้ข้อมูล หรือเทคนิคอื่น ๆ

- การกำกับดูแลเป็นอิทธิพลทางสังคมหรือเศรษฐกิจทุกรูปแบบ โดยไม่จำกัดแต่เพียงกลไกที่เกิดขึ้นโดยรัฐ แต่รวมถึงองค์กรอื่น ๆ เช่น ตลาด องค์กรกำกับดูแลตนเอง องค์กรทางการค้าหรือวิชาชีพ และองค์กรอาสาสมัครอื่น ๆ

- การกำกับดูแลเป็นกิจกรรมที่จำกัดพฤติกรรมและป้องกันการเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์บางประการ เช่น การกำกับดูแลคลื่นความถี่เพื่อให้การประกอบกิจการวิทยุโทรทัศน์เป็นไปอย่างเป็นระเบียบ เป็นต้น⁸⁴

อย่างไรก็ดี มูลเหตุจูงใจในการกำกับดูแลนั้นอาจมีได้หลายประการ เช่น เหตุผลพื้นฐานจากความล้มเหลวของตลาด และเหตุผลพื้นฐานด้านสิทธิและสังคม ซึ่งแนวคิดในการกำกับดูแลที่มีเหตุผลพื้นฐานมาจากเรื่องสิทธิและสังคมนั้น Tony Prosser ศาสตราจารย์ทางด้านกฎหมายมหาชน มีความเห็นว่า การกำกับดูแลมีเหตุผลพื้นฐานมาจากสองเรื่อง คือ การคุ้มครองสิทธิมนุษยชน และการส่งเสริมความเป็นปึกแผ่นของสังคม⁸⁵ ส่งผลให้กฎหมายด้านการกำกับดูแลอาจมีวัตถุประสงค์เชิงสังคมซึ่งเป็นการสร้างความยุติธรรมในการคุ้มครองสิทธิ และความเป็นพลเมืองด้วย เช่น การกำกับดูแลเพื่อป้องกันการเลือกปฏิบัติบนพื้นฐานของเชื้อชาติ เพศ หรืออายุ หรือเพื่อคุ้มครองประชาชนที่อ่อนแอกว่า โดยที่มีจำกัดจำกัดเนื้อหาอยู่เพียงเฉพาะการแก้ไขปัญหาของตลาดเท่านั้น

เนื่องด้วยการกำกับดูแลกิจการธุรกิจของเอกชน ถือได้ว่าเป็นการจัดทำบริการสาธารณะรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น การกำกับดูแลกิจการธุรกิจของเอกชนดังกล่าวจึงต้องอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ที่สำคัญ 3 ประการของการจัดทำบริการสาธารณะ นั่นคือ

ประการแรก การบริการสาธารณะต้องดำเนินการไปอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องเพื่อที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนอยู่ตลอดเวลา

ประการที่สอง บริการสาธารณะที่จัดทำขึ้นต้องให้เอกชนมีสิทธิได้รับประโยชน์โดยเท่าเทียมกันตามหลักความเสมอภาค

ประการสุดท้าย คือ การจัดทำบริการสาธารณะจะต้องปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของประชาชนอยู่เสมอ⁸⁶

⁸⁴ เรื่องเดียวกัน, หน้า 15-17.

⁸⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 37-38.

⁸⁶ นันทวัฒน์ บรมานันท์, หลักกฎหมายปกครองเกี่ยวกับบริการสาธารณะ, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2560). หน้า 143-144.

ในส่วนของการพิจารณาว่าระบบการกำกับดูแลใดเป็นระบบที่ดี และเป็นที่ยอมรับอาจพิจารณาได้จากลักษณะของการกำกับดูแลที่ดี 5 ประการ⁸⁷ ดังต่อไปนี้

1) การกำกับดูแลได้รับความเห็นชอบจากหน่วยงานที่มีอำนาจตามกฎหมาย

การดำเนินการกำกับดูแลที่ดีควรได้รับความเห็นชอบจากรัฐสภาซึ่งเป็นต้นกำเนิดของอำนาจในระบอบประชาธิปไตยเนื่องจากแสดงถึงสถานะที่ได้รับการยอมรับจากประชาชน

อย่างไรก็ตาม การจัดทำกฎหมายเกี่ยวกับกำกับดูแลให้มีความครอบคลุมครบถ้วนนั้นจะเป็นไปได้ยาก ส่งผลให้ในการบัญญัติกฎหมายดังกล่าวจึงเป็นเพียงการมอบอำนาจในการตัดสินใจในการกำกับดูแลให้แก่องค์กรกำกับดูแลอย่างกว้าง ๆ และยอมรับให้องค์กรกำกับดูแลมีดุลพินิจในการตีความกฎหมายเพื่อที่จะสามารถปรับใช้บทบัญญัติแห่งกฎหมายให้เข้ากับสถานการณ์ที่หลากหลายได้ ซึ่งผลกระทบในเชิงลบของการกำกับดูแลดังกล่าวนี้ นั่นคือ ทำให้วัตถุประสงค์ของการใช้อำนาจขององค์กรกำกับดูแลไม่ชัดเจน ต้องอาศัยการตีความ ซึ่งอาจทำให้เกิดสถานการณ์ที่การกำกับดูแลของรัฐไม่สอดคล้องตามเจตนารมณ์แห่งกฎหมาย หรือไม่เป็นเอกภาพเดียวกันได้⁸⁸

2) การกำกับดูแลมีรูปแบบในเรื่องความรับผิดชอบที่เหมาะสม

การกำกับดูแลที่ดีจะต้องมีรูปแบบในเรื่องความรับผิดชอบที่ชัดเจน และเหมาะสมกับอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลกิจการตามที่องค์กรนั้นมีอยู่ เช่น การพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกบุคคลและองค์กรที่จะเป็นผู้รับผิดชอบ องค์กรที่จะเป็นผู้ควบคุมองค์กรกำกับดูแล รวมถึงระดับความรับผิดชอบที่เหมาะสม หรือทรัพยากรที่ควรจะใช้เพื่อความรับผิดชอบ⁸⁹ ซึ่งมีลักษณะเป็นการพิจารณาองค์ประกอบขององค์กรกำกับดูแลในมุมมองที่หลากหลาย โดยมีได้ยึดติดกับการได้รับการแต่งตั้งจากรัฐเสมอไป

3) กระบวนการในการกำกับดูแลมีความเป็นธรรม และสามารถเข้าถึงได้

อย่างกว้างขวาง

องค์กรกำกับดูแลที่ดีตามหลักเกณฑ์นี้ คือ องค์กรกำกับดูแลที่มีกระบวนการในการกำกับดูแลที่เป็นธรรม และสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งเป็นการพิจารณาไปถึงระดับการมีส่วนร่วมของประชาชน ผู้บริโภค และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการดำเนินการใด ๆ

⁸⁷ Robert Baldwin and Martin Lodge Martin Cave, เข้าใจการกำกับดูแล: ทฤษฎี กลยุทธ์ และหลักปฏิบัติ, แปลโดย ชนະกัญจน ศรีรัตนบัลล์ และวรวรรณ เอื้ออาภรณ์, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2554). หน้า 43-55.

⁸⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 44-45.

⁸⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 45.

ขององค์กรกำกับดูแล โดยการกำกับดูแลที่ดีควรที่จะต้องคำนึงถึงระดับการมีส่วนร่วมของบุคคลดังกล่าวอย่างเหมาะสม โดยที่ไม่กระทบต่อประสิทธิภาพของระบบการกำกับดูแลนั้น

4) องค์กรกำกับดูแลมีการปฏิบัติงานด้วยความเชี่ยวชาญเพียงพอ

การปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลบางเรื่องจำเป็นที่จะต้องใช้การตัดสินใจโดยผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาและตัดสินใจในคุณค่าของเรื่องและสร้างดุลยภาพจากข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งการกำกับดูแลที่จะถือว่ามีลักษณะที่ดีนั้น จะต้องมิใช่เพียงการอ้างถึงความเชี่ยวชาญของตนมากกว่าที่จะแสดงเหตุผลสนับสนุนข้อเท็จจริง ดังคำกล่าวที่ว่า “วางใจในความเชี่ยวชาญของเรา” เพื่อยืนยันผลการตัดสินใจของตนว่าเหมาะสมและดีที่สุด เนื่องจากการกำกับดูแลเช่นนั้นเป็นการยากแก่ประชาชนที่จะประเมินว่าผลการตัดสินใจขององค์กรกำกับดูแลนั้นเกิดจากความเชี่ยวชาญจริงหรือไม่ และก่อให้เกิดความไม่ไว้วางใจ โดยเฉพาะกรณีที่ผู้เชี่ยวชาญปฏิเสธที่จะชี้แจงเหตุผลในการกระทำของตนอย่างละเอียด นอกจากนี้ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าผู้เชี่ยวชาญปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลอย่างเป็นกลางอีกด้วย⁹⁰ ดังนั้น การกำกับดูแลที่ดีจึงควรปรากฏการมีส่วนร่วมของผู้เชี่ยวชาญรวมถึงความพร้อมที่จะแสดงรายละเอียดในการตัดสินใจเพื่อเป็นหลักประกันแก่ประชาชนเสมอ

5) การดำเนินการหรือรูปแบบการกำกับดูแลมีประสิทธิภาพ

การกำกับดูแลที่ดีจะต้องมีการปฏิบัติหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การดำเนินการตามอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายโดยใช้ทรัพยากรหรือค่าใช้จ่ายน้อยที่สุดและมีประสิทธิภาพในการก่อให้เกิดผลตามกฎหมาย ซึ่งการกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพเช่นว่านั้น หมายความว่า การกำกับดูแลดังกล่าวต้องมีกฎหมายที่บัญญัติในเรื่องอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแล และกำหนดภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลที่ชัดเจนด้วย

⁹⁰ เรื่องเดียวกัน, หน้า 46-47.

* ความหมายของ “ฝ่ายปกครอง” สำหรับประเด็นเรื่องการกำกับดูแลโดยรัฐนั้น มุ่งหมายเฉพาะฝ่ายปกครองซึ่งมีความหมายอย่างแคบ ซึ่งหมายถึง องค์กรของรัฐที่ทำภารกิจในทางปกครองซึ่งอยู่ในฝ่ายบริหาร โดยไม่หมายรวมถึงองค์กรของรัฐที่อยู่ในส่วนของอำนาจนิติบัญญัติ และอำนาจตุลาการ และเอกชนที่ได้รับมอบหมายให้ทำภารกิจทางปกครอง

2.3.1.2 รูปแบบ และวิธีการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแล

รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาจแบ่งได้ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1) การกำกับดูแลโดยรัฐ

โดยหลักการทั่วไปแล้ว การกำกับดูแลเป็นภารกิจที่เป็นกิจกรรมภาครัฐ เนื่องจากรัฐเป็นองค์กรทางการเมืองที่ก่อตั้งขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์สำคัญในการปฏิบัติภารกิจในการบริหารจัดการประเทศ และมีหน้าที่ในการรักษาความสงบเรียบร้อยในสังคมเพื่อประโยชน์ของประชาชนของรัฐเป็นสำคัญ อีกทั้งรัฐอยู่ในฐานะที่เป็นองค์กรกลางซึ่งปฏิบัติหน้าที่เพื่อประโยชน์ส่วนรวม ด้วยเหตุนี้เอง รัฐจึงเป็นองค์กรหลักในการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ภายในรัฐ ซึ่งองค์กรที่จะมีอำนาจหน้าที่และสามารถกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ตามกฎหมายในทางข้อเท็จจริงก็คือ “ฝ่ายปกครอง”*

ทั้งนี้ สำหรับประเทศไทยนั้น การกำกับดูแลโดยรัฐซึ่งมีฝ่ายปกครองดำเนินการในฐานะเป็นองค์กรกำกับดูแลปรากฏอยู่ 3 ลักษณะใหญ่ ๆ⁹¹ คือ

- การกำกับดูแลโดยองค์กรที่เป็นส่วนราชการ

การกำกับดูแลโดยองค์กรที่เป็นส่วนราชการเป็นรูปแบบดั้งเดิมของการดำเนินการโดยฝ่ายปกครองที่รวมศูนย์อำนาจในการกำกับดูแลกิจการไว้ที่ส่วนราชการที่รับผิดชอบในด้านนั้นโดยตรง มีจุดเด่นอยู่ที่การรับรองได้ว่าการกำกับดูแลนั้นจะเป็นเอกภาพ มีมาตรฐานเดียวกัน ซึ่งจะอำนวยความสะดวกแก่ประชาชนได้อย่างเสมอภาค เช่น การกำกับดูแลภาพยนตร์และวีดิทัศน์โดยสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การกำกับดูแลเกี่ยวกับพฤติการณ์ของผู้ประกอบธุรกิจและความปลอดภัยของสินค้าโดยสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เป็นต้น

- การกำกับดูแลโดยองค์การมหาชนและหน่วยงานของรัฐรูปแบบอื่นที่มีไม่ใช่ส่วนราชการ

องค์การมหาชนและหน่วยงานของรัฐรูปแบบอื่นที่มีไม่ใช่ส่วนราชการเป็นหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ในการจัดทำบริการสาธารณะในด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ซึ่งไม่มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไร โดยองค์กรดังกล่าวนี้จะมีอำนาจในการตัดสินใจในด้านของภารกิจ การบริหารจัดการ บุคลากร และการเงินที่มีความเป็นอิสระ และคล่องตัวมากกว่าการดำเนินการตามสายการบังคับบัญชาในระบบราชการ อันเป็นการแก้ปัญหาในด้านความล่าช้าที่เกิดขึ้นในการดำเนินงานของส่วนราชการ โดยที่ยังมีมาตรฐานการดำเนินงานที่มีความเป็นเอกภาพภายใต้

⁹¹ สำนักงานคณะกรรมการข้อมูลข่าวสารของราชการ, "ฐานข้อมูลหน่วยงานภาครัฐ," [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <http://www.oic.go.th/Ginfo/index.asp>. [29 มกราคม 2562]

บทบัญญัติแห่งกฎหมาย เช่น การกำกับดูแลและกำหนดมาตรฐานการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ดำเนินการโดยผู้ประเมินภายนอกโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) การกำกับดูแลการประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

- การกำกับดูแลโดยหน่วยงานอิสระของรัฐ

หน่วยงานอิสระของรัฐ เป็นหน่วยงานของรัฐอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความอิสระและมักจะมีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยความคล่องตัว และความอิสระเป็นสำคัญ เช่น การกำกับดูแลการใช้คลื่นความถี่และเครื่องวิทยุ รวมถึงการประกอบกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม หรือในกิจการวิทยุคมนาคม โดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ การกำกับดูแลการประกอบกิจการพลังงานโดยสำนักงานคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน เป็นต้น

1.1) วิธีการในการกำกับดูแล

การกำกับดูแลโดยรัฐซึ่งมีฝ่ายปกครองเป็นผู้ดำเนินการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ของภาคเอกชน อาจเลือกใช้วิธีการในการกำกับดูแลได้อย่างหลากหลายวิธีการเพื่อให้การกำกับดูแลมีประสิทธิภาพ ซึ่งวิธีการกำกับดูแลที่ฝ่ายปกครองอาจทำได้มีอยู่หลายลักษณะ เช่น การใช้อำนาจควบคุมตามกฎหมาย การใช้มาตรการจูงใจด้วยผลประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ จำพวกเงินช่วยเหลือ เงินอุดหนุน การควบคุมกลไกตลาดโดยให้สิทธิพิเศษ การกำกับดูแลการเปิดเผยข้อมูล หรือการดำเนินการทางกายภาพเพื่อกำกับดูแลโดยตรง เป็นต้น ทั้งนี้ วิธีการกำกับดูแลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้โดยเฉพาะมีอยู่ 2 ประการ คือ การใช้อำนาจควบคุมตามกฎหมาย และการกำกับดูแลการเปิดเผยข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- การใช้อำนาจควบคุมตามกฎหมาย

การกำกับดูแลโดยการใช้อำนาจควบคุมตามกฎหมาย มีลักษณะเป็นการกำกับดูแลโดยการออกคำสั่งและการควบคุม (Command and Control หรือ C&C) กล่าวคือ เป็นการควบคุมโดยการกำหนดหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ที่มีการกำหนดบทลงโทษตามกฎหมายซึ่งมีทั้งโทษในทางแพ่งและโทษทางอาญา⁹² ซึ่งโดยปกติภายใต้รูปแบบการกำกับดูแลโดยรัฐ รัฐจะเป็นผู้กำหนดหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลในรูปแบบของกฎหมายของฝ่ายนิติบัญญัติ และกฎเกณฑ์ของฝ่ายบริหาร และ

⁹² Robert Baldwin and Martin Lodge Martin Cave, เข้าใจการกำกับดูแล: ทฤษฎี กลยุทธ์ และหลักปฏิบัติ, หน้า 137.

รัฐโดยฝ่ายปกครองจะเป็นผู้บังคับใช้หลักเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านี้ ซึ่งมักจะอยู่ในรูปแบบของการกระทำทางปกครอง เช่น การกำหนดให้ต้องมีกรขอใบอนุญาตเพื่อคัดกรองการเข้าสู่กิจกรรมใด ๆ เป็นต้น

- การกำกับดูแลการเปิดเผยข้อมูล

การกำกับดูแลซึ่งกำหนดให้ผู้ประกอบการต้องเปิดเผยข้อมูลเป็นการกำกับดูแลที่ไม่มีการแทรกแซงมากนัก โดยเป็นการกำกับดูแลที่กำหนดให้ผู้ประกอบการต้องจัดหาข้อมูลแก่ผู้บริโภค และห้ามให้ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือทำให้ผู้บริโภคเกิดความเข้าใจผิด ซึ่งการกำกับดูแลเช่นนี้องค์กรกำกับดูแลมีหน้าที่ต้องจัดทำข้อมูลเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะโดยตรง เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถใช้อำนาจในการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการได้ด้วยตนเอง

1.2) จุดแข็งและจุดอ่อนของการกำกับดูแลโดยรัฐ

จากลักษณะของการกำกับดูแลโดยภาครัฐดังกล่าว พิจารณาได้ว่าเป็นรูปแบบการกำกับดูแลที่มีจุดแข็งของการใช้อำนาจกำกับดูแลที่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปด้วยเหตุผลต่อไปนี้

ก) ฝ่ายปกครองสามารถใช้อำนาจทางกฎหมายในการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ด้วยหลักเกณฑ์ที่เป็นมาตรฐานที่มีความถาวรได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้ฝ่ายปกครองสามารถกำกับดูแลกิจการที่ดำเนินการไม่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์มาตรฐานที่บังคับใช้ได้ทันที่ ทำให้รูปแบบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย และจำต้องถูกระงับการกระทำนั้นเพื่อประโยชน์ของสาธารณะ

ข) ฝ่ายปกครองเป็นตัวแทนของรัฐซึ่งได้รับมอบหมายให้มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลกิจการตามกฎหมาย จึงอยู่ในฐานะที่ได้มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้อยู่ภายใต้การกำกับดูแลซึ่งเป็นกลุ่มผู้ประกอบการ ดังนั้น การกำกับดูแลโดยฝ่ายปกครองจึงเป็นหลักประกันได้ว่าการดำเนินการกำกับดูแลจะเป็นไปเพื่อประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าเพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มผู้ประกอบการ

อย่างไรก็ตาม การกำกับดูแลโดยรัฐก็มีจุดอ่อนที่พึงพิจารณาในหลากหลายประเด็นเช่นกัน กล่าวคือ

ก) ฝ่ายปกครองมักจะมีได้เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในระดับสูงเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องกำกับดูแล และอาจไม่มีข้อมูลที่ครบถ้วนในการกำหนดมาตรฐานของหลักเกณฑ์ที่จะใช้ในการกำกับดูแลอย่างเพียงพอ ทำให้การใช้อำนาจในการกำกับดูแลไม่มีประสิทธิภาพและไม่อาจกำกับดูแลให้ได้ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ของการกำกับดูแลอย่างแท้จริง

ข) รูปแบบการกำกับดูแลส่วนใหญ่ของฝ่ายปกครองเป็นระบบการออกคำสั่งและการควบคุม ซึ่งมีจุดอ่อนในด้านความเหมาะสมของการกำหนดระดับมาตรฐานหลักเกณฑ์ โดยมีโอกาสที่จะเกิดการต่อต้าน และไม่ได้รับความไว้วางใจได้จากผู้ประกอบการและผู้บริโภคได้

ค) การดำเนินการแก้ไขปรับปรุงหลักเกณฑ์ที่ฝ่ายปกครองใช้บังคับทำได้โดยยาก เนื่องจากต้องเป็นไปตามกระบวนการทางนิติบัญญัติ ซึ่งอาจล่าช้า และไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

2) การกำกับดูแลตนเอง (Self-Regulation)

การกำกับดูแลตนเอง คือ การกำกับดูแลโดยองค์กรที่ไม่ใช่หน่วยงานภาครัฐ โดยลักษณะของระบบการกำกับดูแลกันเองอาจมีได้หลายลักษณะ ซึ่งอาจเป็นการกำกับดูแลในลักษณะที่เป็นภาคเอกชนอย่างแท้จริงเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ส่วนบุคคลของสมาชิกภาพของตนเอง หรือเป็นการกำกับดูแลเสมือนเป็นหน่วยงานภาครัฐ โดยมีการมอบหมายภารกิจด้านนโยบายสาธารณะให้สมาชิกภาพของตนเองปฏิบัติตาม หรือมีลักษณะทั้งสองประการประกอบกันก็ได้ เช่น การกำกับดูแลการประกอบวิชาชีพต่าง ๆ โดยองค์กรวิชาชีพ อาทิ สภานายความ แพทยสภา เป็นต้น

ในการกำกับดูแลกันเองนั้น แม้จะเป็นการปฏิบัติภารกิจกำกับดูแลโดยองค์กรที่ไม่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานภาครัฐ แต่โดยหลักการแล้วการกำกับดูแลดังกล่าวจะยังคงต้องอยู่ภายใต้การควบคุมโดยภาครัฐในบางเรื่อง เช่น การต้องปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง⁹³

ทั้งนี้ การกำกับดูแลกันเองได้รับการสนับสนุนว่าเป็นรูปแบบการกำกับดูแลที่เหมาะสมด้วยเหตุผลหลายประการ ได้แก่

ก) การกำกับดูแลกันเองเป็นรูปแบบของการกำกับดูแลที่มีประกอบไปด้วยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ และความรู้ทางเทคนิคที่เกี่ยวข้องในระดับที่สูงกว่าหน่วยงานภาครัฐ เนื่องจากบุคลากรภายในองค์กรกำกับดูแลกันเองเป็นผู้ที่มีความใกล้ชิดกับวิชาชีพหรือสมาชิกภาพ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรกำกับดูแลนั้นมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และมีข้อมูลที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการกำกับดูแล ก่อให้เกิดการยอมรับปฏิบัติตามจากบุคคลที่เกี่ยวข้องด้วยความสมัครใจในระดับที่สูงกว่าระบบการควบคุมจากภายนอก⁹⁴

ข) การกำกับดูแลกันเองสามารถเข้าถึงผู้อยู่ใต้การกำกับดูแลได้โดยง่าย ทำให้มีต้นทุนในการตรวจสอบและการบังคับใช้กฎเกณฑ์ รวมถึงต้นทุนในการได้มาซึ่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนามาตรฐานในการกำหนดกฎเกณฑ์ในระดับที่ต่ำกว่าระบบการควบคุมจากภายนอก ทำให้สามารถปรับระบบการกำกับดูแลได้อย่างยืดหยุ่น ทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้โดยราบรื่น⁹⁵

⁹³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 172-173.

⁹⁴ เรื่องเดียวกัน, หน้า 174.

⁹⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 174.

ค) การกำกับดูแลตนเองอาจอยู่ใต้การควบคุมของผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกภาพได้หลายแนวทาง เช่น การที่องค์กรกำกับดูแลต้องดำเนินงานตามบทบัญญัติและวัตถุประสงค์แห่งกฎหมาย หรือกฎเกณฑ์ที่ถูกยกร่างหรือได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรี หรือการควบคุมดูแลองค์กรกำกับดูแลจากกระทรวง รัฐสภา รัฐบาล หรือกลไกการร้องเรียนและร้องทุกข์ต่าง ๆ จึงเป็นหลักประกันว่าการกำกับดูแลขององค์กรดังกล่าวจะมีมาตรฐานในระดับเดียวกันกับการกำกับดูแลโดยรัฐ

อย่างไรก็ตาม การกำกับดูแลตนเองก็มีข้อเสียที่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ในหลากหลายประเด็นเช่นกัน กล่าวคือ

ก) การกำกับดูแลตนเองไม่สามารถหลีกเลี่ยงปัญหาของการกำกับดูแล โดยการออกคำสั่งและการควบคุมได้อย่างเต็มที่

ข) การกำกับดูแลตนเองต้องอาศัยความสมัครใจในการเข้าร่วมระบบการกำกับดูแลตนเองจากบุคคลในภาคธุรกิจ ซึ่งในกรณีที่ไม่มีใครได้รับความร่วมมือ หรือมีจำนวนสมาชิกที่ไม่กว้างขวางก็อาจทำให้เกิดการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะอย่างไม่เพียงพอ

ค) การกำกับดูแลตนเองที่มีการกำหนดวัตถุประสงค์และดำเนินการกำกับดูแลโดยองค์กรเอกชนที่ไม่ได้รับอำนาจตามแนวทางประชาธิปไตยอาจเกิดข้อกล่าวหาว่าการกำกับดูแลเช่นนั้นมิได้เป็นไปโดยชอบด้วยกฎหมาย หรือมิได้ดำเนินการเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างแท้จริง รวมถึงเกิดข้อกังวลว่าความใกล้ชิดระหว่างองค์กรกำกับดูแลกับผู้ที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลจะนำไปสู่การยึดกุมและครอบงำอำนาจ ซึ่งจะเป็นการแสวงหาประโยชน์ของผู้ประกอบกิจการมากกว่าประโยชน์สาธารณะ⁹⁶

ง) ประชาชนมักจะไม่มีเชื่อถือในองค์กรกำกับดูแลดังกล่าว หรือไม่เห็นว่าเป็นองค์กรที่มีอำนาจตามกฎหมาย หากแต่มองว่าเป็นองค์กรที่สามารถหลีกเลี่ยงการควบคุมตรวจสอบจากภายนอกและดำเนินกิจการเพื่อประโยชน์ของสมาชิกภาพมากกว่าเพื่อประโยชน์สาธารณะ⁹⁷

3) การกำกับดูแลร่วม (Co-Regulation)

การกำกับดูแลร่วม หมายถึง การกำกับดูแลโดยองค์กรกำกับดูแล ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายทำการมอบอำนาจในการกำกับดูแลให้แก่องค์กรที่เป็นตัวแทนในภาคอุตสาหกรรมหรือภาคส่วนอื่นดำเนินการกำกับดูแลร่วมกัน หรือเป็นการกำกับดูแลกันเองของสมาคมในภาคอุตสาหกรรมที่มีการควบคุมดูแลหรือการจัดการบางส่วน โดยภาครัฐ โดยหน้าที่หลักของภาครัฐ คือ การตรวจสอบ

⁹⁶ เรื่องเดียวกัน, หน้า 138.

⁹⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 178.

ประสิทธิภาพในการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแลตนเอง และดำเนินคดีแก่กรณีที่มีการละเมิด บทบัญญัติแห่งกฎหมาย⁹⁸ ทั้งนี้ การกำกับดูแลร่วมอาจมีการกำหนดระดับของการเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลของรัฐที่แตกต่างกันได้ เช่น การกำกับดูแลตนเองภาคบังคับ (Enforce Self-Regulation) จะเป็นการกำกับดูแลร่วมที่รัฐเข้ามามีบทบาทในการกำกับดูแลในระดับสูงกว่าการกำกับดูแลกิจการกำกับดูแลตนเอง (Meta-Regulation)

ดังนั้น ด้วยเหตุที่การกำกับดูแลร่วมเป็นกำกับดูแลธุรกิจตามความชอบธรรมแห่งกฎหมาย ประกอบกับการมีโครงสร้างการดำเนินการและบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ดังนั้น จึงพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลดังกล่าวเป็นการกำกับดูแลที่ผสมผสานประโยชน์ระหว่างการกำกับดูแลโดยรัฐและการกำกับดูแลตนเองเข้าด้วยกัน และเป็นรูปแบบที่มีโอกาสที่จะได้รับการยอมรับจากประชาชนในระดับสูง

ทั้งนี้ การที่รัฐจะดำเนินการกิจอย่างใด ๆ เพื่อกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย รัฐจำเป็นต้องอาศัยการดำเนินการทางกายภาพโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ ซึ่งการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ในรูปแบบของการเป็น “คณะกรรมการ” นั้น เป็นรูปแบบหนึ่งที่รัฐกำหนดให้มีขึ้นเพื่อให้มีอำนาจและหน้าที่ในการดำเนินการตามกฎหมาย โดยมีข้อพึงพิจารณาดังต่อไปนี้

1) ความหมายของคณะกรรมการ⁹⁹

คณะกรรมการ คือ คณะบุคคลซึ่งได้รับมอบหมายให้กระทำการบางอย่าง โดยกรรมการในคณะกรรมการอาจมีความสัมพันธ์ร่วมกันอย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจมีอิทธิพลต่อกัน เพื่อนำไปสู่เป้าหมายอย่างเดียวกันก็ได้ ซึ่งจะต้องปฏิบัติหน้าที่ในรูปของการประชุม อันมีลักษณะเป็นการรวมผลของงานที่เกิดขึ้นจากการทำงานเป็นกลุ่มย่อยเข้าด้วยกัน ส่งผลให้งานที่ได้จากการทำงานของคณะกรรมการมักมีประสิทธิผลที่ยิ่งกว่างานที่เกิดจากบุคคลแต่ละคนต่างกระทำขึ้น

โดยทั่วไปแล้ว ภายในคณะกรรมการจะประกอบไปด้วยกรรมการ 2 ประเภท กล่าวคือ

- กรรมการโดยตำแหน่ง คือ กรรมการที่เป็นข้าราชการประจำ หรือ เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ซึ่งมักทำหน้าที่เป็นผู้สื่อสารนโยบายของทางรัฐ เพื่อประโยชน์ในการประสานนโยบายของรัฐดังกล่าวเข้ากับการปฏิบัติงานและการตัดสินใจของคณะกรรมการ

⁹⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 181.

⁹⁹ ธรรมนิติย์ สุมนต์กุล, "แบบกฎหมายเกี่ยวกับคณะกรรมการ," [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <http://web.krisdika.go.th/activityDetail.jsp?actType=I&actCode=38&head=4&item=n5>. [3 มีนาคม 2562]

- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ คือ กรรมการที่มีความรู้และประสบการณ์ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานของคณะกรรมการ ซึ่งอาจเป็นบุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐหรือ ภาคเอกชน โดยมีที่มาจากการเลือกตั้งหรือแต่งตั้งจากผู้มีอำนาจก็ได้

2) อำนาจในการกำกับดูแลของคณะกรรมการ¹⁰⁰

การนำระบบคณะกรรมการมาใช้ในการบริหาร รวมถึงการกำกับดูแล กิจการต่าง ๆ อาจมีความมุ่งหมายที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ขอบเขตของอำนาจหน้าที่ของแต่ละ คณะกรรมการมีความแตกต่างกัน เช่น การเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจในการตัดสินใจ หรือไม่มีอำนาจ ตัดสิน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเหตุผลของการตัดสินใจนำระบบคณะกรรมการมาใช้ เช่น

- การนำระบบคณะกรรมการมาใช้เพื่อประโยชน์ในการตัดสินใจ

การนำระบบคณะกรรมการมาใช้แก่กรณีดังกล่าว ทำให้การตัดสินใจ ในเรื่องอย่างใดอย่างหนึ่งเกิดขึ้นจากการระดมความคิด และแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความ คิดเห็นระหว่างกรรมการ ทำให้มีโอกาสที่การตัดสินใจนั้นได้ข้อมูลที่มีคุณภาพสูงสุด และมีความสมบูรณ์ ยิ่งกว่าการตัดสินใจของบุคคลเพียงคนเดียว อีกทั้งยังเป็นการป้องกันมิให้เกิดการผูกขาดการใช้อำนาจ ตัดสินโดยบุคคลเพียงคนเดียวอีกด้วย ดังนี้ การใช้ระบบคณะกรรมการเช่นนี้ จึงอาจกำหนดให้ คณะกรรมการมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ได้หลายรูปแบบ เช่น เป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจในการตัดสินใจ โดยตรง หรือเป็นคณะกรรมการที่ทำหน้าที่เฉพาะแต่การศึกษารายละเอียดโดยไม่มีอำนาจที่จะตัดสินใจ หรือเป็นคณะกรรมการที่ทำหน้าที่ให้คำแนะนำแก่ผู้มีอำนาจตัดสินใจ โดยผลคำแนะนำของ คณะกรรมการนั้นไม่ผูกมัดการตัดสินใจแต่อย่างใด เป็นต้น

- การนำระบบคณะกรรมการมาใช้เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียมีส่วนร่วม ในการบริหาร

การใช้ระบบคณะกรรมการเพื่อประโยชน์ในด้านนี้ มุ่งหมายที่จะให้ ตัวแทนจากกลุ่มส่วนได้เสียได้มีโอกาสที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารกิจการที่เกี่ยวข้องกับตน อย่างหนักแน่น ซึ่งทำให้การบริหาร รวมถึงการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ นั้นได้รับการยอมรับและเชื่อถือ ได้ว่ามีความเป็นกลาง และคำนึงถึงผลประโยชน์ของทุกฝ่ายอย่างแท้จริง ดังนี้ การใช้ระบบคณะกรรมการ เช่นนี้อาจกำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นคณะกรรมการอำนาจในการบริหารจัดการกิจการซึ่งเป็นการบริหารก่อนที่จะเกิดกรณีปัญหา หรือ เป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจในการตัดสินใจได้โดยตรง หรือเป็นคณะกรรมการที่ไม่มีอำนาจที่จะตัดสิน เพียงแต่มีอำนาจในการให้ข้อมูลข่าวสาร หรือคำแนะนำในการทำคำตัดสิน เป็นต้น

¹⁰⁰ เรื่องเดียวกัน

3) ข้อดีและข้อควรพิจารณาของการใช้ระบบคณะกรรมการ¹⁰¹

3.1) ข้อดีของการใช้ระบบคณะกรรมการ

(ก) การดำเนินการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ของคณะกรรมการเป็นเสมือนการดำเนินการของบุคคลที่รวบรวมความรู้ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ทั้งหมดของกรรมการแต่ละคนเข้าด้วยกัน ทำให้คณะกรรมการมีข้อมูลจำนวนมากในการบริหารจัดการ และมีโอกาสที่จะดำเนินการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมายได้อย่างดีที่สุดและมีประสิทธิภาพ

(ข) การดำเนินการภายใต้ระบบคณะกรรมการก่อให้เกิดกระบวนการตัดสินใจอย่างเป็นประชาธิปไตย และมีการถ่วงดุลอำนาจหน้าที่ซึ่งกันและกันระหว่างกรรมการแต่ละคนได้

(ค) การปฏิบัติงานของคณะกรรมการอาจมีประโยชน์เฉพาะทางในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้คณะกรรมการที่เป็นอิสระเพื่อให้คณะกรรมการสามารถปฏิบัติงานได้อย่างอิสระ โดยปราศจากการแทรกแซงจากอำนาจภายนอก เป็นต้น

3.2) ข้อควรพิจารณาของการใช้ระบบคณะกรรมการ

(ก) การดำเนินการกำกับดูแลภายใต้ระบบคณะกรรมการมีค่าใช้จ่ายสูง และต้องใช้เวลามากกว่าการดำเนินการบริหารจัดการและตัดสินใจโดยบุคคลคนเดียว

(ข) ข้อดีของการกำกับดูแลโดยคณะกรรมการอาจไม่บรรลุผลหากองค์ประกอบของคณะกรรมการนั้นประกอบไปด้วยกรรมการที่มีได้เป็นบุคคลที่มีความรู้ และความเชี่ยวชาญเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับเรื่องที่กำลังกำกับดูแล

(ค) การกำกับดูแลโดยคณะกรรมการอาจไม่มีประสิทธิภาพ หากการทำงานของกรรมการล้มเหลวจากการถูกควบคุมหรือครอบงำโดยกรรมการคนอื่นซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ หรือเกิดจากการกำหนดโครงสร้างของคณะกรรมการที่ไม่มีความเป็นกลาง

(ง) ในกรณีที่มีได้กำหนดความรับผิดชอบในการกระทำของคณะกรรมการไว้อย่างชัดเจน อาจทำให้กรรมการแต่ละคนรู้สึกถึงความรับผิดชอบเฉพาะตนในระดับน้อยกว่าที่ควรจะเป็น

¹⁰¹ เรื่องเดียวกัน

2.3.2 แนวคิด และรูปแบบของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เข้ามามีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์มากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ และจากคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ส่งผลให้รัฐแต่ละรัฐเห็นความจำเป็นที่จะต้องกำหนดให้มีการกำกับดูแลคอมพิวเตอร์ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม และป้องกันมิให้เกิดการใช้เกมในทางที่ไม่เหมาะสมที่จะส่งผลกระทบต่อประชาชนและสังคมได้

2.3.2.1 แนวคิดในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ได้มาจากการผสมผสานระหว่างนวัตกรรมทางเทคโนโลยีและการแสดงออกซึ่งสะท้อนถึงแนวคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรมของสังคม ไม่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ ละคร ดนตรี หรืองานศิลปะประเภทอื่น ๆ โดยที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบของการแสดงออกอย่างหนึ่งซึ่งสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์โดยตรงเพื่อให้ผู้เล่นได้เล่นเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ หรือเพื่อตอบสนองทางความรู้สึกทางกายและจิตใจของผู้เล่น

อย่างไรก็ตาม ในเวลาเดียวกันนั้น เกมคอมพิวเตอร์มีคุณลักษณะเป็นสื่อที่ถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวต่อผู้เล่นได้ ซึ่งจากคุณลักษณะดังกล่าวนี้เอง ส่งผลให้เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของผู้เล่น โดยเฉพาะสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่จำเป็นต้องได้รับความคุ้มครองตามสิทธิอันพึงมีของบุคคลนั้น ดังนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นวัตถุที่จำต้องได้รับการกำกับดูแลเพื่อป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสที่จะได้รับผลกระทบอันไม่พึงประสงค์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยโดยทั่วไปแล้ว เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอาจแบ่งได้ 4 ลักษณะ ได้แก่

1) เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏความรุนแรง

ความรุนแรง คือ การใช้กำลังทางกายภาพ หรืออำนาจโดยเจตนา การข่มขู่ คุกคามตนเอง บุคคลอื่นใด กลุ่มบุคคล หรือสังคม ที่จะก่อให้เกิดการบาดเจ็บ เสียชีวิต ได้รับอันตรายทางจิตใจ ให้เกิดการพัฒนาในทางที่ผิด หรือถูกทอดทิ้ง¹⁰²

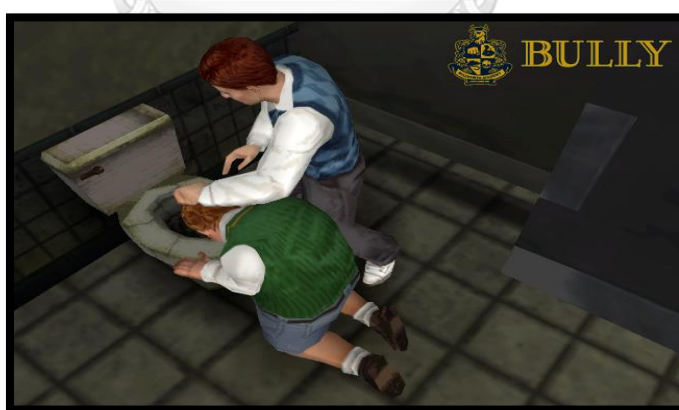
เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏความรุนแรง คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหา ภาพ เสียง หรือองค์ประกอบใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำรุนแรงไม่ว่าจะเป็นการกระทำรุนแรงทางกายภาพ หรือทางจิตใจ ซึ่งการกระทำรุนแรงนั้น อาจแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

¹⁰² The World Health Organization, "Violence - a Global Public Health Problem," [Online]. 2014. Available from: https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/chap1.pdf. [29 January 2019]

1.1) การกระทำรุนแรงต่อตนเอง ได้แก่ การฆ่าตัวตาย และการทำร้ายตนเอง

1.2) การกระทำรุนแรงต่อผู้อื่น ได้แก่ ความรุนแรงภายในครัวเรือน และความรุนแรงในชุมชน ซึ่งเป็นการกระทำต่อบุคคลอื่น หรือคนแปลกหน้าที่ไม่ใช่สมาชิกในครอบครัวของตนเอง

1.3) การกระทำรุนแรงในสังคม (Collective Violence) คือ การกระทำรุนแรงโดยกลุ่มบุคคลจำนวนมากเพื่อผลประโยชน์บางประการ เช่น การต่อสู้ทางชนชั้น การก่อการร้าย การก่อสงคราม เป็นต้น



ภาพที่ 1-2 ภาพตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏความรุนแรง

2) เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศ

เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหา ภาพ เสียง หรือองค์ประกอบใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางเพศ ซึ่งการแสดงเนื้อหาในทางเพศผ่านสื่ออาจกระทำได้ในหลากหลายลักษณะ เช่น การแสดงภาพร่างกายเปลือยของมนุษย์ หรือแสดงถึงกิจกรรมในทางเพศ เช่น การกอด การจูบ การร่วมเพศ เป็นต้น โดยเนื้อหาในทางเพศอาจแบ่งเป็นระดับตามความรุนแรงได้ เช่น ภาพโป๊ (Pornography) หมายถึง ภาพที่นำเสนอการเปลือยกายหรือเปิดเผยอวัยวะเพศที่ถือว่าควรปกปิด รวมถึงภาพการร่วมเพศอย่างเปิดเผย ในขณะที่สื่อลามก (Obscene) จะหมายถึง การแสดงหรือพรรณนาเกี่ยวกับเรื่องเพศในทางที่น่ารังเกียจและขัดต่อศีลธรรมความเหมาะสมในเรื่องเพศซึ่งมีความรุนแรงมากกว่า เป็นต้น¹⁰³

การควบคุมสื่อที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นกับนานาประเทศทั่วโลก โดยในทางสังคมตะวันตกซึ่งได้รับอิทธิพลจากศาสนาคริสต์นั้นจะยึดมั่นในระบบการแต่งงานแบบผัวเดียวเมียเดียว (Monogamous Marriage) และเห็นว่าสถาบันครอบครัวที่มั่นคงเป็นคุณค่าอันสูงสุดที่คริสต์ศาสนิกชนพึงแสวงหา ดังนั้น สื่อที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศจึงเป็นสิ่งที่ขัดต่อแนวคิดผัวเดียวเมียเดียวที่คู่สมรสควรซื่อสัตย์และสนใจแต่ในเรือนร่างของกันและกันเท่านั้น และยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความเสื่อมทางจิตใจและขัดต่อศีลธรรมอีกด้วย ซึ่งแนวคิดดังกล่าวได้รับการยอมรับจากประเทศต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทย โดยแนวคิดนี้ได้ถูกนำมาใช้พิจารณาถึงความเป็นอารยะ ภายใต้กรอบความคิดเรื่องศีลธรรมทางเพศอันเหมาะสมและเป็นที่มาของการกำหนดมาตรการในการควบคุมสื่อที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศในเวลาต่อมา ทั้งนี้ แม้ต่อมาสังคมจะได้ให้การยอมรับภาพดังกล่าวในมุมมองทางศิลปะมากยิ่งขึ้น แต่การที่สื่อต่าง ๆ รวมถึงเกมแสดงเนื้อหาในทางเพศนั้น ก็ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเด็กในลักษณะต่าง ๆ เช่น การที่เด็กได้รับชมสื่อที่แสดงเนื้อหาในทางเพศอาจส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจกระทำการใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม หรืออาจนำไปสู่การตกเป็นเหยื่อทางเพศจากความไม่รู้เท่าทันผู้ใหญ่ได้

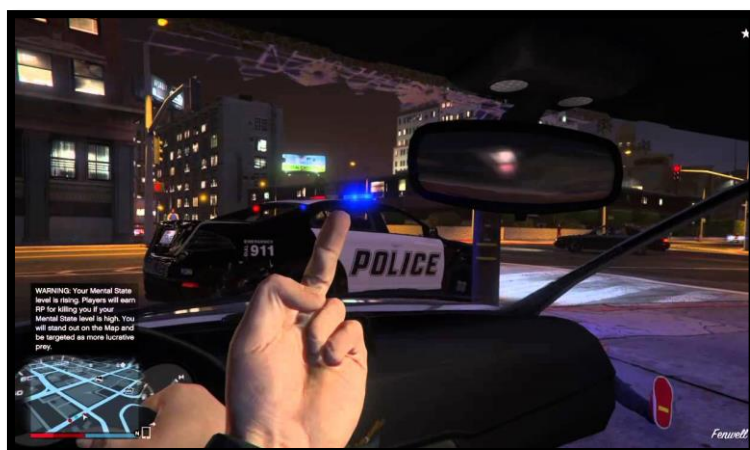
¹⁰³ จอมพล พัทธ์สันตโยธิน, "ภาพโป๊: กฎหมายสื่อลามกและศีลธรรม," [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: http://www.jssnu.socsci.nu.ac.th/uploads/journal/2559_12-1_fc38a5ff03b98e426828fc166c2607cd.pdf. [20 ธันวาคม 2562]



ภาพที่ 3-4 ภาพตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเนื้อหาในทางเพศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 3) เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม

การใช้ภาษาในสื่อเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ และอาจส่งผลกระทบต่อแก่ผู้รับชมสื่อ เนื่องจากภาษาเป็นวิธีการสื่อสารหลักของสื่อ เนื้อหาของสื่อจึงมักถูกถ่ายทอดออกมาผ่านทางภาษาที่สื่อนำเสนอ ซึ่งอาจเป็นการคำพูด การกระทำ หรือตัวอักษรก็ได้ นอกจากนี้ภาษายังเป็นสิ่งที่มียุทธพลที่สร้างความเคยชิน และอาจก่อให้เกิดการเลียนแบบ โดยสำหรับเกมนั้น หากเกมคอมพิวเตอร์ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำหยาบคาย ดูถูก การใช้ภาษาที่สร้างความเกลียดชัง หรือประทุษวาจา (Hate Speech) ย่อมทำให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะที่เป็นเด็กและเยาวชน ได้รับรู้เรื่องราวของเกมผ่านภาษาที่ผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมนำเสนอ ซึ่งหากผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นไม่มีวิจารณญาณในการเลือกรับชมสื่อแล้ว ย่อมส่งผลเสียแก่ผู้เล่นเกมที่ต้องซึมซับการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในระหว่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นไปด้วย



ภาพที่ 5-6 ภาพตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม

4) เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏการกระทำที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม หรือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย

การกระทำที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม รวมถึงการกระทำที่ผิดกฎหมายเป็นรูปแบบอย่างหนึ่งซึ่งผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมอาจนำมาเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจ ตื่นเต้น เร้าใจ และเป็นการสร้างประสบการณ์รูปแบบใหม่ ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ เช่น การใช้สารเสพติด การก่ออาชญากรรม การพนัน เป็นต้น ซึ่งแม้ในบางกรณี การนำเสนอเนื้อหาเช่นนั้นจะเป็นการสะท้อนสภาพความเป็นจริงที่อาจเกิดขึ้นจริงในสังคมก็ตาม แต่สำหรับการนำเสนอเนื้อหาเช่นนี้ในสื่อโดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน ย่อมมีประเด็นปัญหาในเรื่องของการไม่รู้เท่าทันสื่อ และไม่อาจใช้วิจารณญาณในการรับชมอย่างเหมาะสม ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏการกระทำที่ผิดกฎหมายเป็น

ปัจจัยหนึ่งที่ชี้ช่องให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มีโอกาสได้รับรู้เรื่องราวและวิธีการเกี่ยวกับการกระทำที่ผิดกฎหมาย และอาจนำไปสู่การเลียนแบบในชีวิตจริงได้



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏการกระทำที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม หรือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย

ดังนั้น จากลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ดังกล่าวข้างต้น จึงก่อให้เกิดการยอมรับจากนานาประเทศว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่ง ที่จำเป็นต้องได้รับการควบคุมหรือกำกับดูแล โดยการดำเนินการเช่นว่านั้นจะต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตที่มีความสมดุลระหว่างการปกป้องเสรีภาพในการแสดงออก กับการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นอันตราย¹⁰⁴ เพื่อที่การคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

¹⁰⁴ พิศรอรอง รามสุต วัฒนนันท์ และนิธิมา คณานินันท์, "การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต," [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <https://tdri.or.th/2013/04/การกำกับดูแลเนื้อหาอิน/>. [20 ธันวาคม 2562]

2.3.2.2 รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

โดยทั่วไปแล้ว รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะเช่นเดียวกับองค์กรที่กำกับดูแลสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น รายการโทรทัศน์วิทยุ หรือภาพยนตร์ ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยเทียบเคียงกับสื่อประเภทอื่นเหล่านั้นแล้ว จะพบว่ารูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งปรากฏในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก อาจแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1) องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาครัฐ

องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาครัฐ คือ องค์กรกำกับดูแลที่กำกับดูแลตามกฎหมาย ซึ่งรูปแบบนี้องค์กรกำกับดูแลจะมีบทบาทอย่างมากในการควบคุมและออกกฎระเบียบในการกำกับดูแลต่าง ๆ แม้ว่าการกำกับดูแลอาจจะมีการปรึกษาความเห็นกับผู้ประกอบการภาคเอกชนอยู่บ้าง แต่ภาคเอกชนจะไม่มีบทบาทอย่างเป็นทางการเป็นกิจจะลักษณะ สม่าเสมอ และมักจะไม่สามารถคานอำนาจในการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแลได้อย่างเต็มที่¹⁰⁵ เช่น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของประเทศไทย คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (Game Rating and Administration Committee หรือ GRAC) และคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (Game Content Rating Board หรือ GCRB) ของสาธารณรัฐเกาหลี เป็นต้น

2) องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาคเอกชน

องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาคเอกชนเป็นองค์กรกำกับดูแลที่มีลักษณะเป็นการกำกับดูแลตนเองของผู้ประกอบการของภาคอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโดยทั่วไปแรงจูงใจของการกำกับดูแลดังกล่าวจะเกิดขึ้นจากความต้องการบางประการของผู้ประกอบการนั่นเอง เช่น ความต้องการเพื่อเพิ่มคุณภาพของสินค้าหรือบริการ เพื่อเพิ่มราคาขายของสินค้าหรือบริการ เพื่อคุ้มครองผู้บริโภค หรือเพื่อหลีกเลี่ยงการคุกคามจากการกำกับดูแลโดยภาครัฐ

องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาคเอกชนอาจอยู่ในรูปแบบของการที่ผู้ให้บริการจะกำกับดูแลตนเองในระดับองค์กร หรือโดยการรวมตัวกันของผู้ให้บริการเป็นสมาคมหรือองค์กรวิชาชีพเพื่อกำกับดูแลก็ได้ ซึ่งฐานของการกำกับดูแลรูปแบบนี้จะอยู่ในรูปของมาตรฐานทางจริยธรรมหรือจรรยาบรรณวิชาชีพ (Codes of Ethics หรือ Code of Conducts) ซึ่งหากมีการละเมิดต่อมาตรฐานหรือจรรยาบรรณนั้นย่อมจะนำไปสู่การให้คุณให้โทษผู้กระทำละเมิด รวมไปถึง

¹⁰⁵ พิรงรอง รามสูต รัตนันท์ และศศิธร ยุวโกศล, "การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ในประเทศไทย," [ออนไลน์]. 2546. แหล่งที่มา: <https://thainetizen.org/docs/content-regulation-on-internet/>. [20 ธันวาคม 2562]

การเยียวยาผู้ที่ได้รับผลกระทบด้วย¹⁰⁶ เช่น การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยคณะกรรมการจัดระดับสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) ในสหรัฐอเมริกา สำนักงานสารสนเทศเกมแห่งภาคพื้นยุโรป(Pan European Game Information หรือ PEGI) ในประเทศภาคพื้นยุโรป และองค์กรจัดระดับสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์ (Computer Entertainment Rating Organization หรือ CERO) ในประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น

3) องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันของภาครัฐและเอกชน

องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันของภาครัฐและเอกชน คือ องค์กรกำกับดูแลที่ใช้ระบบการกำกับดูแลร่วมกัน (Co-Regulation) ซึ่งเป็นรูปแบบการกำกับดูแลที่ผสมผสานระหว่างการกำกับดูแลตนเองของภาคเอกชน และการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแลที่เป็นภาครัฐ เช่น องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (The German Entertainment Software Self-Regulation Body หรือ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle หรือ USK) ของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (Independent Rating Classification Business Entity หรือ IRCB) ของสาธารณรัฐเกาหลี

ทั้งนี้ องค์กรกำกับดูแลดังกล่าวจะมีรูปแบบของการกำกับดูแลที่อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างองค์กรวิชาชีพและองค์กรกำกับดูแลภาครัฐ และมีแนวทางการดำเนินงานที่สอดคล้องกับกฎหมายของรัฐในลักษณะต่าง ๆ เช่น

- การที่องค์กรกำกับดูแลภาครัฐรับรององค์กรวิชาชีพ และกำหนดให้การมีสถานะเป็นสมาชิกขององค์กรวิชาชีพดังกล่าวเป็นเงื่อนไขในการออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการ
- การที่องค์กรกำกับดูแลภาครัฐรับรองจรรยาบรรณขององค์กรวิชาชีพ และนำจรรยาบรรณดังกล่าวมาเป็นเงื่อนไขในการพิจารณาต่ออายุใบอนุญาตผู้ประกอบการ¹⁰⁷
- การที่องค์กรกำกับดูแลภาครัฐใช้อำนาจทางกฎหมายเพื่อจัดการกับผู้ละเมิดกฎเกณฑ์ที่กำหนดโดยองค์กรวิชาชีพ

2.3.2.3 วิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบัน วิธีการกำกับดูแลทางด้านเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศต่าง ๆ นั้น มีลักษณะเช่นเดียวกับการกำกับดูแลสื่อประเภทอื่น ๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยเทียบกับสื่อวิทยุโทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว จะพบว่าวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การกำกับดูแลเชิงโครงสร้าง และการกำกับดูแลทางเนื้อหา

¹⁰⁶ พิรงรอง งามสุด รมณีนันท์ และนิธิมา คณานินันท์, “การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต”

¹⁰⁷ เรื่องเดียวกัน

1) การกำกับดูแลเชิงโครงสร้าง (Structure Regulation) คือ การกำกับดูแลสื่อผ่านวิธีการกำหนดโครงสร้างของตลาดด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยวัตถุประสงค์ของการกำกับดูแลประเภทนี้อาจมีหลายประการ เช่น การส่งเสริมความหลากหลายด้านเนื้อหาหรือความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม การควบคุมประสิทธิภาพของการประกอบการและจรรยาบรรณผู้ประกอบการ การคุ้มครองผู้บริโภค เป็นต้น¹⁰⁸ ซึ่งมาตรการในการกำกับดูแลโครงสร้างตลาดของสื่อที่สำคัญ คือ การออกใบอนุญาต (Licensing) เนื่องจากเป็นมาตรการในการควบคุมสื่อที่หน่วยงานกำกับดูแลสามารถควบคุมจำนวนผู้ประกอบการในตลาด และสามารถกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ในการประกอบการเพิ่มเติมในใบอนุญาตเพื่อให้ผู้ประกอบการปฏิบัติตามได้ ซึ่งมีผลทำให้หน่วยงานกำกับดูแลนั้นอาจกำกับดูแลไปถึงการดำเนินงานของกิจการได้ด้วย

2) การกำกับดูแลทางเนื้อหา (Content Regulation) คือ การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อที่ถ่ายทอดสู่ผู้รับสื่อ ซึ่งมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีอยู่หลายประการ 5 ระบบใหญ่ ได้แก่ การตรวจสอบดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Censor System) การแบ่งประเภทเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Content Classification System) การจัดระดับตามวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Rating System) การติดป้ายหรือสัญลักษณ์แสดงระดับของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ (Labeling System) และการปิดกั้นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Blocking System) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1) การตรวจสอบดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Censor System)

การกำกับดูแลหรือควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ทางด้านเนื้อหาโดยวิธีการตรวจสอบดูแล (Censor) เป็นรูปแบบหนึ่งของการควบคุมมิให้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมเผยแพร่ออกไปสู่ประชาชน โดยการตรวจสอบดูแลอาจแบ่งแยกจากช่วงเวลาของการตรวจสอบดูแลได้เป็น 2 ช่วง คือ การตรวจสอบดูแลก่อนเผยแพร่ (Pre-censor) เช่น การกำหนดให้ต้องมีการขออนุญาตก่อนผลิต หรือเผยแพร่¹⁰⁹ และการตรวจสอบดูแลหลังการเผยแพร่ (Post-censor) เช่น การให้เจ้าหน้าที่เฝ้าดูสื่อ การรับข้อมูลหรือรับแจ้งเรื่องร้องเรียนของประชาชน¹¹⁰ ซึ่งในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสองช่วงดังกล่าวอาจมีระดับความเข้มงวดของการตรวจสอบดูแลได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับกฎหมายของแต่ละประเทศ เช่น การตรวจสอบดูแลโดยวิธีการตัดทอนเนื้อหา ภาพ หรือ

¹⁰⁸ สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์, "การกำกับดูแลโครงสร้างสื่อวิทยุและโทรทัศน์," [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <https://tdri.or.th/2013/03/d2004014/>. [20 ธันวาคม 2562]

¹⁰⁹ พิงรอร งามสุต รัตนันท์ และศศิธร ยุวโกศล, "การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ในประเทศไทย"

¹¹⁰ เรื่องเดียวกัน.

เสียงที่ไม่เหมาะสม (Ban) หรือการตรวจสอบดูแลโดยการบล็อกหรือตัดแปลงภาพ เสียง หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น การเปลี่ยนสีเลือดในเกมคอมพิวเตอร์จากสีแดงเป็นสีเขียว ตามแนวทางการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย เป็นต้น

2.2) การแบ่งประเภทเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Content Classification System)¹¹¹

ระบบการแบ่งประเภทเนื้อหาเป็นรูปแบบการจัดประเภทของเกมรูปแบบหนึ่งซึ่งทำให้ประชาชนทราบถึงประเภทของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในเกมเป็นการเบื้องต้น โดยการกำหนดถึงรายละเอียดเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการแบ่งประเภทเนื้อหานั้นจะมีความแตกต่างกันออกไปตามบริบทของแต่ละประเทศ เช่น

- คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมของสาธารณรัฐเกาหลี (GRAC) มีการแบ่งประเภทเนื้อหาออกที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในเกมเป็น 7 ประเภท ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ (Sexuality) เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence) เนื้อหาเกี่ยวกับความกลัว สยองขวัญ และการข่มขู่ (Fear/Horror/Threatening) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม (language) เนื้อหาปรากฏการใช้แอลกอฮอล์ ยาสูบ หรือยาเสพติด (Alcohol, Tobacco, Drug) เนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม การต่อต้านสังคม หรือรัฐบาล (Crime, Anti-societal or Anti-Governmental Messages) และเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ชันต่อ (Gambling or Betting)¹¹²



- องค์กรจัดระดับสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น (CERO) มีการแบ่งประเภทเนื้อหาออกที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในเกมเป็น 9 ประเภท ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก (Love) เนื้อหาทางเพศ (Sexual Content) เนื้อหาที่ปรากฏความรุนแรง (Violence) เนื้อหาสยองขวัญ (Horror) เนื้อหาที่ปรากฏการดื่มแอลกอฮอล์หรือการสูบบุหรี่ (Drinking/Smoking) เนื้อหาที่เกี่ยวกับการพนัน (Gambling) เนื้อหาที่ปรากฏอาชญากรรม (Crime)

¹¹¹ เรื่องเดียวกัน.

¹¹² Game Rating And Administration Committee, "Content Descriptors," [Online]. Available from: <https://www.grac.or.kr/english/enforcement/contentdescriptors.aspx>. [20 December 2019]

เนื้อหาที่ปรากฏสารเสพติด (Controlled Substance/Drugs) และเนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมและอื่น ๆ (Language and Others)¹¹³



2.3) การจัดระดับตามวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Rating System)

ระบบการจัดระดับตามวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้ชมเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการกำกับดูแลมาตรฐานของเนื้อหาในสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น การกำกับดูแลเนื้อหาของรายการวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมไปถึงเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากระบบการกำกับดูแลดังกล่าวเป็นระบบที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการกลั่นกรองในระดับผู้ใช้ (User-Oriented Filter System) อย่างมีนัยสำคัญ โดยผลของการนำระบบการจัดระดับเนื้อหาของสื่อตามวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพสูงจะทำให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีโอกาสที่จะเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมตามวัยและวิจารณ์ญาณได้ดียิ่งขึ้น¹¹⁴ ทั้งนี้ การแบ่งระดับโดยใช้เกณฑ์อายุ หรือวิจารณ์ญาณของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจแตกต่างกันออกไปตามบริบทของแต่ละประเทศ เช่น

- คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมของสาธารณรัฐเกาหลี (GRAC) แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน (All) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (12+) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป (15+) และเกมที่ไม่อนุญาตให้เด็กหรือเยาวชนเล่น (Adult หรือ 18+)¹¹⁵

- องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (USK) จัดระดับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้อายุของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเกณฑ์โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคน (USK 0) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป

¹¹³ Computer Entertainment Rating Organization, "Rating System," [Online]. Available from: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17>. [20 December 2019]

¹¹⁴ พิรงรอง รามสูต รมณันันท์ และนิธิตา คณานิธินันท์, "การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต"

¹¹⁵ Game Rating And Administration Committee, "Age Rating Symbol," [Online]. Available from: <https://www.grac.or.kr/english/enforcement/ageratingsymbol.aspx>. [20 December 2019]

(USK 6) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (USK 12) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป (USK 16) และเกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี (USK 18)¹¹⁶

- คณะกรรมการจัดระดับสื่อซอฟต์แวร์บันเทิงของสหรัฐอเมริกา (ESRB) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน (Everyone หรือ E) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 10 ปีขึ้นไป (E10+) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 13 ปีขึ้นไป (Teen หรือ T) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 17 ปีขึ้นไป (Mature หรือ M) และเกมที่อนุญาตสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (Adults Only หรือ AO)¹¹⁷

- สำนักงานสารสนเทศเกมแห่งภาคพื้นยุโรป (PEGI) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน (PEGI 3) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 7 ปีขึ้นไป (PEGI 7) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (PEGI 12) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป (PEGI 16) และเกมที่อนุญาตสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (PEGI 18)¹¹⁸

- องค์กรจัดระดับสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น (CERO) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคน (CERO A) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (CERO B) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป (CERO C) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 17 ปีขึ้นไป (CERO D) และเกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี (CERO Z)¹¹⁹

2.4) การติดป้ายหรือสัญลักษณ์แสดงระดับของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์

(Labeling System)

ระบบการติดป้ายหรือสัญลักษณ์แสดงระดับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ เป็นระบบการกำกับดูแลหรือควบคุมเกมที่ใช้ควบคู่ไปกับการใช้ระบบการแบ่งประเภทของเนื้อหาเกม และระบบการจัดระดับตามวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้เล่นเกม โดยเป็นรูปแบบการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่กำหนดให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์มีหน้าที่ที่จะต้องนำเสนอเกมคอมพิวเตอร์ต่อองค์กรกำกับดูแลเพื่อตรวจสอบและจัดระดับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ก่อนการ

¹¹⁶ USK.de, "What Are the Age Categories?," [Online]. 2019. Available from: <https://usk.de/en/the-usk/faqs/age-categories/>. [20 December 2019]

¹¹⁷ Entertainment Software Association, "Ratings Guide," [Online]. Available from: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>. [20 December 2019]

¹¹⁸ Pan European Game Information, "The PEGI Age Labels," [Online]. Available from: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>. [20 December 2019]

¹¹⁹ Computer Entertainment Rating Organization, "Rating System". [20 December 2019]

เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์สู่สาธารณะ และจะต้องติดป้ายหรือสัญลักษณ์แสดงระดับของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ตามที่ได้รับความคิดเห็นชอบไวบนผลิตภัณฑ์เกมคอมพิวเตอร์อย่างชัดเจน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการแจ้งให้ผู้เล่นเกมทราบถึงประเภทและช่วงวัยที่เหมาะสมสำหรับเกมคอมพิวเตอร์นั้น ก่อนที่จะเข้าเล่นเกม ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยป้องกันผลกระทบในด้านลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะมีต่อผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้¹²⁰

2.5) การปิดกั้นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (Blocking System)

ระบบการปิดกั้นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบหนึ่งในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่เผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์ ซึ่งการปิดกั้นเช่นนี้อาจแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

- การปิดกั้นโดยภาครัฐ (Blocking by State) เป็นการปิดกั้นในระดับเครือข่ายใหญ่ เช่น ระดับเกตเวย์ (Gateway) หรือจุดเชื่อมต่อของเครือข่าย (Node) ของอินเทอร์เน็ต ซึ่งวิธีการดังกล่าวเป็นวิธีที่ใช้กันมากในประเทศที่มีลักษณะการปกครองแบบอำนาจนิยม และมีการควบคุมสื่อสารมวลชนอย่างเข้มข้น เช่น ในประเทศจีนจะใช้หลักเกณฑ์กว้าง ๆ เช่น เนื้อหาที่ขัดต่อความสงบและศีลธรรมอันดี เป็นเงื่อนไขในการพิจารณาขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องถูกปิดกั้น เป็นต้น

- การปิดกั้นแบบแจ้งให้ทราบแล้วเอาออก (Notice and Take-Down หรือ NTD) เป็นการปิดกั้นที่เกิดจากการที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประสบพบเห็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ดำเนินการแจ้งเหตุ (Notice) ไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider หรือ ISP) หรือโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของรัฐ เช่น ตำรวจ หรือกระทรวงการสื่อสาร ดำเนินการปิดกั้น (Take-Down) เพื่อเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อผู้ที่เป็นสมาชิกของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน แต่ในกรณีที่เนื้อหาไม่ผิดกฎหมายแต่อาจมีอันตรายจากความไม่เหมาะสม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตอาจมอบให้เป็นวิจาร์ณญาณของสมาชิกของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่จะพิจารณาเองว่าควรกลั่นกรองหรือไม่¹²¹ ยกตัวอย่างเช่น การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยกองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของประเทศไทย

¹²⁰ พิงรอง รามสูต วัฒนันท์ และศศิธร ยุวโกศล, “การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ในประเทศไทย”

¹²¹ พิงรอง รามสูต วัฒนันท์ และนิริมา คณานินันท์, “การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต”

ในปัจจุบัน แต่ละประเทศนั้นต่างก็มีแนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีทิศทางเดียวกัน คือ เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่อาจถ่ายทอดถึงเรื่องราว ภาพ หรือเสียงของเกมที่ไม่พึงประสงค์ต่อผู้เล่นได้ กรณีจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการควบคุมหรือกำกับดูแลจากองค์กรกำกับดูแลเพื่อคุ้มครองประโยชน์ของผู้เล่นในฐานะผู้รับสารเป็นสำคัญนั่นเอง ซึ่งรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และวิธีการในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้นก็มิใช่มีอยู่หลากหลายรูปแบบดังกล่าวข้างต้น โดยแต่ละรูปแบบและวิธีการนั้นก็สะท้อนถึงแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในระดับที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น ในการพิจารณาว่ารูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และวิธีการในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบใดจะเป็นรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมกับประเทศหนึ่ง ๆ นั้น จำเป็นต้องพิจารณาจากระบบการปกครอง บริบทของสังคม รวมถึงค่านิยมด้านต่าง ๆ ของประเทศนั้นด้วย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.4 การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่น่าสนใจและให้ความสนใจกับเกมคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก ซึ่งแม้ในอดีต สังคมไทยมักจะมีมุมมองในเชิงลบเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเห็นว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมที่สร้างผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดอาชญากรรม ซึ่งบ่อยครั้งที่คำว่าเกมคอมพิวเตอร์จะปรากฏอยู่ในข่าวสารบ้านเมืองในฐานะเป็นต้นเหตุแห่งปัญหาทางสังคมเช่นว่านั้น อย่างไรก็ตาม ปัจจุบัน แม้มุมมองดังกล่าวจะยังคงปรากฏอยู่ในสังคมไทย แต่ภาพลักษณ์ในทางบวกของเกมคอมพิวเตอร์ก็เริ่มได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น โดยอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ภาครัฐและภาคเอกชนต่างมีแนวคิดตรงกันที่จะผลักดันการประกอบการดังกล่าวเพื่อประโยชน์ในทางเศรษฐกิจของประเทศ¹²²

ในการขับเคลื่อนการประกอบการธุรกิจเกมนั้น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้ให้การรับรองและคุ้มครองถึงสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งในส่วนองเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ตามมาตรา 34 วรรคหนึ่ง แห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย¹²³ และเสรีภาพในการประกอบอาชีพ ตามมาตรา 40 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย¹²⁴ อย่างไรก็ตาม การรับรองถึงสิทธิในเสรีภาพทั้งสองประการดังกล่าวเป็นการที่รัฐให้การรับรองอย่างสัมพัทธ์เท่านั้น รัฐจึงอาจกำหนดเงื่อนไขในการใช้สิทธิในเสรีภาพเช่นว่านั้นของผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้ภายใต้ข้อจำกัดแห่งกฎหมาย

¹²² กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, "ธุรกิจบริการด้านเกม (Game)," [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา : https://www.ditp.go.th/ditp_web61/article_sub_view.php?filename=contents_attach/211771/211771.pdf&title=211771&cate=1128&d=0. [20 ธันวาคม 2562]

¹²³ มาตรา 34 วรรคหนึ่ง ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติไว้ว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น การจำกัดเสรีภาพดังกล่าวจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันสุขภาพของประชาชน”

¹²⁴ มาตรา 40 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติไว้ว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการประกอบอาชีพ

การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกันหรือขจัดการกีดกันหรือผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพเพียงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น

การตรากฎหมายเพื่อจัดระเบียบการประกอบอาชีพตามวรรคสอง ต้องไม่มีลักษณะเป็นการเลือกปฏิบัติ หรือก้าวกายการจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษา”

ปัจจุบัน การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยอยู่ภายใต้กฎหมาย 2 ฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.4.1 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

2.4.1.1 ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่ว่าด้วยการควบคุมและกำกับดูแลกิจการเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งตราออกมาเพื่อแก้ไขปรับปรุงบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473 พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 เนื่องจากในสถานการณ์ ณ ขณะนั้น (พ.ศ. 2551) เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจึงมีความจำเป็นต้องปรับปรุงกฎหมายใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าว

ในส่วนของบทบัญญัติที่กำหนดถึงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น เนื่องด้วยมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ให้คำนิยามของคำว่า “วีดิทัศน์” ไว้ว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะ ที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ดังนั้น จากนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” ดังกล่าว จึงแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่มีลักษณะเป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ถือเป็นวีดิทัศน์ตามกฎหมายฉบับนี้ ซึ่งเมื่อโดยสภาพแล้ว “วัสดุ” จะหมายถึงความถึงสิ่งที่มีลักษณะทางกายภาพที่สามารถจับต้องได้ ดังนั้น จึงส่งผลให้ “เกมคอมพิวเตอร์” บางลักษณะมีสถานะเป็น “วีดิทัศน์” ซึ่งต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย นั่นคือ เกมที่มีลักษณะทางกายภาพที่สามารถจับต้องได้ ได้แก่ เกมที่เป็นวัสดุในลักษณะเป็นแผ่น เกมที่เป็นวัสดุอื่นนอกจากที่เป็นแผ่น เช่น ตลับ แชนดีไดรฟ์ เป็นต้น และเกมคอมพิวเตอร์ที่บรรจุไว้ในลักษณะที่เป็นตู้เกมการเล่นเท่านั้น¹²⁵ ในขณะที่เกมออนไลน์ (Online Game) ซึ่งเป็นเพียงเกมที่เผยแพร่ผ่าน

¹²⁵ กลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์, "เอกสารเผยแพร่ เรื่อง การขออนุญาตและการอนุญาตนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.culture.go.th/off_film_video/ewt_dl_link.php?nid=87.

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมีได้บันทึกอยู่ในรูปของวัสดุ จะมีต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลตามกฎหมายฉบับนี้แต่อย่างใด

2.4.1.2 กระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น อาจแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและสื่อโฆษณาเกม* และการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1) การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

1.1.1) การตรวจพิจารณาและตัดทอนเนื้อหาของเกม

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนด ให้การนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร¹²⁶ รวมถึงการส่งออกไปนอกราชอาณาจักรนั้น¹²⁷ จะกระทำได้อต่อเมื่อวีดิทัศน์นั้นผ่านการตรวจพิจารณาเนื้อหา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก่อนเท่านั้น เว้นแต่จะมีลักษณะดังต่อไปนี้^{128,129}

(1) วีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว ซึ่งมีได้นำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

(2) วีดิทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้น เพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น

* สำหรับสื่อโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์นั้น มาตรา 52 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้นำมาตรการและหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามมาตรา 47 และมาตรา 51 แห่งพระราชบัญญัติเดียวกัน รวมถึงบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้องมาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์โดยอนุโลม ดังนั้น มาตรการเกี่ยวกับสื่อโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์จึงอยู่ภายใต้บังคับของมาตรการ และหลักเกณฑ์ รวมถึงบทกำหนดโทษเช่นเดียวกับการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

¹²⁶ มาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹²⁷ มาตรา 49 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹²⁸ มาตรา 48 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹²⁹ มาตรา 50 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

(3) วิดีทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ซึ่งมีได้นำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่กฎหมายบัญญัติให้นำมาตรการและหลักเกณฑ์ในการประกอบกิจการภาพยนตร์มาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการวีดิทัศน์โดยอนุโลม¹³⁰ ดังนั้น ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์นั้นจึงมีมาตรการและหลักเกณฑ์ใกล้เคียงกับการตรวจพิจารณาเนื้อหาของภาพยนตร์ (ในรูปแบบเดิม)* กล่าวคือ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจที่จะสั่งให้ผู้ขออนุญาตดำเนินการแก้ไข หรือตัดทอนเนื้อหาของเกมที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมาย หรือจะไม่อนุญาตเกมคอมพิวเตอร์นั้นเสียก็ได้ ซึ่งเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมายเช่นว่านั้น อาจแยกพิจารณาเป็น 3 ลักษณะสำคัญ¹³¹ ได้แก่

- (ก) เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย
- (ข) เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน
- (ค) เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย

ทั้งนี้ ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ. 2552 ได้บัญญัติถึงกระบวนการในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ โดยอาจลำดับขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนแรก: การยื่นแบบคำขออนุญาต

ในการยื่นแบบคำขออนุญาตนั้น ผู้ขออนุญาตต้องยื่นแบบคำขอ** พร้อมทั้งเอกสารและหลักฐานต่าง ๆ ต่อเจ้าหน้าที่ ณ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ โดยหลักฐานประกอบการยื่นขออนุญาตนั้น ได้แก่

¹³⁰ มาตรา 51 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

* ปัจจุบัน มาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้การตรวจพิจารณาภาพยนตร์ต้องดำเนินการตามระบบการจัดระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์ (Rating) และจัดประเภทภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับวัยของผู้ชม แทนระบบการตรวจพิจารณาแบบคัดกรอง หรือระบบเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม กฎหมายมิได้กำหนดให้นำระบบเช่นว่านั้นมาใช้แก่การตรวจพิจารณาวีดิทัศน์ด้วยแต่อย่างใด

¹³¹ มาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

** แบบคำขอเพื่อการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ มีอยู่หลายรูปแบบซึ่งผู้ยื่นคำขอต้องดำเนินการยื่นให้ถูกต้องตามความประสงค์ของตนเอง เช่น แบบคำขออนุญาตนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร (แบบวท.1) แบบคำขออนุญาตนำสื่อโฆษณาออกเผยแพร่ในราชอาณาจักร (แบบวท.2) แบบคำขออนุญาตส่งวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร (แบบวท.3)

- สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน หรือใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือหนังสือรับรองการเป็นนิติบุคคลของผู้ยื่นคำขอ

- หนังสือแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือหนังสืออนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ในเกมนคอมพิวเตอร์ที่ยื่นคำขออนุญาต

- เกมนคอมพิวเตอร์ที่ประสงค์จะขออนุญาต โดยในกรณีที่เกมนคอมพิวเตอร์นั้นต้องใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูเป็นการเฉพาะ ผู้ขออนุญาตจะต้องนำเครื่องมือ อุปกรณ์ ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการนั้นมาด้วย

- บทพากย์ หรือคำบรรยายเกมนคอมพิวเตอร์เป็นภาษาไทย พร้อมไฟล์ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

- เอกสารสรุปเรื่องย่อเกมนคอมพิวเตอร์

- เอกสารประกอบอื่น ๆ (ถ้ามี) เช่น สำเนาเอกสารการอนุญาตจากกรมศุลกากรให้นำเกมนคอมพิวเตอร์เข้ามาในราชอาณาจักร เอกสารเกี่ยวกับการมอบอำนาจ เป็นต้น

ขั้นตอนที่สอง: การตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมนคอมพิวเตอร์

ภายหลังจากที่ผู้ขออนุญาตยื่นแบบคำขอ พร้อมทั้งเอกสารและหลักฐานต่าง ๆ ต่อเจ้าหน้าที่แล้วนั้น เจ้าหน้าที่จะได้ดำเนินการตรวจสอบเอกสารดังกล่าว และเสนอความเห็นต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อการพิจารณาเนื้อหาของเกมนคอมพิวเตอร์ตามคำขอต่อไป

ในการนี้ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องดำเนินการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมนคอมพิวเตอร์ดังกล่าวให้แล้วเสร็จภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่รับคำขอมิฉะนั้นแล้วให้ถือว่าอนุญาตทั้งสิ้น¹³² โดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์อาจพิจารณาเนื้อหาของเกมนคอมพิวเตอร์ได้ใน 2 ลักษณะ คือ

- กรณีเห็นว่าเกมนคอมพิวเตอร์ผ่านการตรวจพิจารณาโดยไม่ต้องแก้ไขหรือตัดทอนเนื้อหา ซึ่งเป็นกรณีที่ถือว่าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์อนุญาตให้นำเกมนคอมพิวเตอร์นั้นได้ตามคำขอ

- กรณีเห็นว่าเกมนคอมพิวเตอร์ต้องแก้ไข หรือตัดทอนเนื้อหา อันเนื่องมาจากการมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือมีเนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ซึ่งเป็นกรณีที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจที่จะมีคำสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไข หรือตัดทอน

¹³² มาตรา 36 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

เนื้อหาได้ โดยกรณีและผู้ขออนุญาตยินยอมและดำเนินการแก้ไข หรือตัดทอนเนื้อหาตามคำสั่งเช่นว่านั้น ก็จะได้รับอนุญาตให้เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์นั้นได้ตามคำขอ แต่หากผู้ขออนุญาตไม่ประสงค์ที่จะแก้ไข หรือตัดทอนเนื้อหา จะถือเป็นกรณีที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีคำสั่งไม่อนุญาตให้เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์นั้น

ขั้นตอนที่สาม: การแจ้งผลการพิจารณาของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

เมื่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เสร็จสิ้นแล้ว เจ้าหน้าที่จะได้ดำเนินการแจ้งผลการพิจารณาดังกล่าวให้ผู้ขออนุญาตทราบ เพื่อให้ผู้ขออนุญาตจะได้ชำระค่าธรรมเนียม และใช้ประโยชน์ในฐานะเป็นผู้ได้รับอนุญาตต่อไป

อย่างไรก็ตาม กรณีที่ผู้ขออนุญาตไม่เห็นด้วยกับผลการพิจารณาดังกล่าว ผู้ขออนุญาต อาจอุทธรณ์คำสั่งของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์นั้นต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติได้ภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่งดังกล่าว ซึ่งคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติจะต้องพิจารณาคำอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์นั้น¹³³ ซึ่งเมื่อคำสั่งนั้นมีลักษณะเป็นคำสั่งทางปกครอง ในกรณีที่มีการพิพาทเกี่ยวกับความชอบด้วยกฎหมายของคำสั่งดังกล่าว ผู้ที่มีส่วนได้เสียในคำสั่งเช่นว่านั้นจึงอาจนำคดีขึ้นสู่การพิจารณาพิพากษาของศาลปกครองได้

ทั้งนี้ สำหรับกรณีที่บุคคลใดฝ่าฝืนโดยมิได้จัดให้มีการตรวจพิจารณาเนื้อหา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก่อนที่จะเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์นั้น บุคคลดังกล่าวอาจต้องระวางโทษทางอาญาเป็นโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท¹³⁴

1.1.2) การแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต

การแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตเป็นมาตรการอีกประการหนึ่งในการกำกับดูแลการประกอบกิจการภาพยนตร์ ซึ่งกฎหมายกำหนดให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการวีดิทัศน์โดยอนุโลม โดยมาตรการนี้กำหนดให้นายทะเบียนกลาง¹³⁵ กำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสลงบนเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้วหรืออาจมีคำสั่งให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม คอมพิวเตอร์

¹³³ มาตรา 66 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹³⁴ มาตรา 81 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹³⁵ มาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้

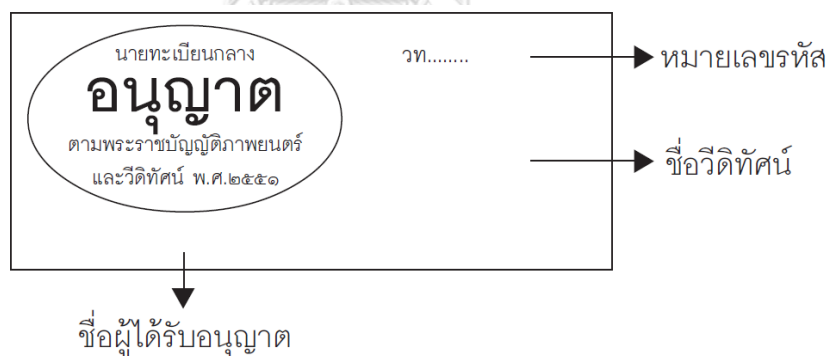
ดังกล่าว บันทึกคำบอกแจ้งถึงการผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตไว้บนเกมคอมพิวเตอร์และหีบห่อที่บรรจุเกมคอมพิวเตอร์นั้นด้วยก็ได้¹³⁶

ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง การกำหนดหมายเลขรหัส ลักษณะเครื่องหมายการอนุญาต และประเภทของภาพยนตร์ และคำบอกแจ้งว่าภาพยนตร์วีดิทัศน์ และสื่อโฆษณาผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว พ.ศ. 2552 กำหนดให้เครื่องหมายการอนุญาตจะต้องประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

(1) เครื่องหมายการอนุญาต โดยกรณีที่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะเป็นแผ่นเครื่องหมายนั้นจะต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีขนาดกว้าง 1.5 เซนติเมตร ยาว 5 เซนติเมตร ในขณะที่หากเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะเป็นวัสดุอย่างอื่น ให้เครื่องหมายการอนุญาตนั้นมีขนาดซึ่งปรากฏตัวอักษรและตัวเลขให้เห็นและอ่านได้ชัดเจน และสัมพันธ์กับพื้นที่ของวัสดุหรือหีบห่อของเกมคอมพิวเตอร์นั้น

(2) โฮโลแกรม เลเบล (Hologram Label) หรือตราประทับของเครื่องหมายการอนุญาต เป็นรูปวงรี ขนาดกว้าง 1 เซนติเมตร ยาว 1.5 เซนติเมตร ตามรูปแบบที่กำหนดไว้ตามกฎหมาย

(3) รายละเอียดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ หมายเลขรหัส ชื่อเกมคอมพิวเตอร์ และชื่อผู้ได้รับอนุญาต



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างเครื่องหมายการอนุญาต

ทั้งนี้ กรณีที่บุคคลใดฝ่าฝืนการแสดงผลเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตเช่นว่านั้น บุคคลดังกล่าวอาจต้องระวางโทษทางอาญาเป็นโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท¹³⁷

¹³⁶ มาตรา 31 วรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹³⁷ มาตรา 80 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

1.2) การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม

การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม ได้แก่ กิจการผลิตและเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในกฎหมายฉบับดังกล่าว และกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.2.1) การขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้การจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์¹³⁸ และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์¹³⁹ ซึ่งทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน โดยกฎหมายฉบับนี้ได้กำหนดให้นำเงื่อนไขของการประกอบกิจการภาพยนตร์มาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการดังกล่าว โดยอนุโลม¹⁴⁰ นั่นคือ การกำหนดให้ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการต้องมีคุณสมบัติตามที่กฎหมายกำหนดไว้¹⁴¹ รวมถึงการที่ผู้รับใบอนุญาตต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการด้วย¹⁴²

ทั้งนี้ กรณีที่ผู้ได้รับใบอนุญาตฝ่าฝืนโดยมิได้ดำเนินการแสดงใบอนุญาตตามที่กฎหมายกำหนด นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้

¹³⁸ มาตรา 53 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹³⁹ มาตรา 54 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁰ มาตรา 57 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴¹ มาตรา 39 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติไว้ว่า

“ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38 ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (1) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์
- (2) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี
- (3) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (4) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา

(5) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38

(6) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38 เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง”

¹⁴² มาตรา 41 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด และหากผู้รับใบอนุญาตนั้น ยังคงไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนอีก นายทะเบียนอาจพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืน¹⁴³ และสำหรับกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับใบอนุญาตนั้น ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย นายทะเบียนนั้นย่อมมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าวได้¹⁴⁴

นอกจากนี้ หากกรณีปรากฏว่า บุคคลใดก็ตามได้ประกอบกิจการดังกล่าวโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการในระหว่างถูกพักใช้ หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาตนั้น บุคคลดังกล่าวย่อมต้องระวางโทษทางอาญาเป็นโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ด้วย¹⁴⁵

1.2.2) การจำกัดการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกม

มาตรการดังกล่าวกำหนดให้เกมคอมพิวเตอร์ที่อาจเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการในร้านเกมคอมพิวเตอร์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 รวมถึงมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ตามมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁴⁶

ทั้งนี้ กรณีที่บุคคลใดฝ่าฝืนโดยเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไม่ตรงกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว หรือมิได้แสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตเช่นว่านั้น บุคคลดังกล่าวอาจต้องระวางโทษทางอาญาเป็นโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท¹⁴⁷

1.2.3) การกำกับดูแลกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีขึ้นเพื่อการกำกับดูแลกิจการประเภทร้านเกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

¹⁴³ มาตรา 69 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁴ มาตรา 70 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁵ มาตรา 82 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁶ มาตรา 58 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁷ มาตรา 80 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ก) มาตรการเกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้าน

กฎหมายบัญญัติให้รัฐอาจกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกมคอมพิวเตอร์ไว้ในกฎกระทรวงก็ได้¹⁴⁸ ดังนี้ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จึงได้มีการกำหนดเกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกมคอมพิวเตอร์ว่าจะต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้¹⁴⁹

- (1) มีความมั่นคงแข็งแรง
- (2) ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย
- (3) สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์จากภายนอกได้อย่างชัดเจน
- (4) มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม
- (5) มีการติดตั้งกล้องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ เว้นแต่เป็นร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียว และมีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ถึง 15 ชุด
- (6) มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก
- (7) มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง
- (8) พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวกและไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน

นอกจากนี้ กรณีที่มีการขออนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือเกมคอมพิวเตอร์ในสถานที่เดียวกันจะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกันด้วย¹⁵⁰ โดยอย่างน้อยต้องมีผนังหรือฉากกั้นเป็นวัสดุโปร่งใสที่มองเห็นได้จากภายนอก มีทางเข้าออกแยกส่วนต่างหากจากกัน และต้องจัดให้มีผู้ดูแลพื้นที่ในแต่ละส่วนอย่างน้อยส่วนละหนึ่งคน¹⁵¹

ทั้งนี้ กรณีที่ผู้รับใบอนุญาตนั้น ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนตามมาตรการดังกล่าว นายทะเบียนย่อมมีอำนาจที่จะสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละ

¹⁴⁸ มาตรา 53 วรรคท้าย แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁴⁹ ข้อ 5 แห่งกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

¹⁵⁰ มาตรา 60 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁵¹ ข้อ 3 ของประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการในการแยกพื้นที่การให้บริการร้านวีดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

เก้าสิบวัน ซึ่งหากผู้รับใบอนุญาตนั้นยังคงประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งกฎหมายต่อไปอีก นายทะเบียนนั้นมื่ออำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าวได้¹⁵²

ข) ช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการดังกล่าวกำหนดให้การประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องกระทำในวัน เวลา ภายใต้งานเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง¹⁵³ โดยกฎหมายบัญญัติให้รัฐอาจกำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขใด ๆ เกี่ยวกับเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปี บริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เป็นการเฉพาะก็ได้¹⁵⁴

ดังนั้น กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 จึงได้มีการกำหนดเกี่ยวกับ วัน เวลา และเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ไว้¹⁵⁵ ดังต่อไปนี้

(1) ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์อาจยินยอมให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ภายในช่วงเวลาที่กฎหมายกำหนด กล่าวคือ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด¹⁵⁶

(2) ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์อาจยินยอมให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ภายในช่วงเวลาที่กฎหมายกำหนด กล่าวคือ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด อย่างไรก็ตาม กรณีดังกล่าวนี้จะไม่ใช้บังคับกับผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสแต่อย่างใด

¹⁵² มาตรา 71 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁵³ มาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁵⁴ มาตรา 59 วรรคท้าย แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁵⁵ ข้อ 12 ของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552

¹⁵⁶ ประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาปิดภาคการศึกษาตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่า

“ข้อ 2 ให้ถือว่าระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม ถึงวันที่ 31 ตุลาคม เป็นระยะเวลาปิดภาคการศึกษา ภาคเรียนที่หนึ่ง

ข้อ 3 ให้ถือว่าระหว่างวันที่ 15 มีนาคม ถึงวันที่ 15 พฤษภาคม เป็นระยะเวลาปิดภาคการศึกษา ภาคเรียนที่สอง”

ทั้งนี้ ในกรณีที่ได้รับใบอนุญาตนั้น ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนตามมาตรการดังกล่าว นายทะเบียนย่อมมีอำนาจที่จะสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกิน ครั้งละเก้าสิบวัน ซึ่งหากผู้รับใบอนุญาตนั้นยังคงประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งกฎหมาย ต่อไปอีก นายทะเบียนนั้นก็มีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าวได้¹⁵⁷ นอกจากนี้ บทบัญญัติตามกฎกระทรวงดังกล่าวยังได้มีการนำไปปรับบทกับบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 โดยมีการตีความบทบัญญัติแห่งกฎหมายให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ที่กระทำการฝ่าฝืนบทบัญญัติเกี่ยวกับการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาในการให้บริการร้าน เกมคอมพิวเตอร์นั้น ต้องมีความผิดตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ด้วย¹⁵⁸

ค) หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้กำหนดถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไข¹⁵⁹ ดังต่อไปนี้

¹⁵⁷ มาตรา 71 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551

¹⁵⁸ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 9647/2557 ได้วางหลักไว้ว่า พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 มาตรา 26 บัญญัติว่า ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งกฎหมายอื่น ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการดังต่อไปนี้ (8) ใช้หรือยินยอมให้เด็กเล่นการพนันไม่ว่าชนิดใดหรือเข้าไปในสถานที่เล่นการพนัน สถานที่ค้าประเวณี หรือสถานที่ที่ห้ามมิให้เด็กเข้า ประกอบกับเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัตินี้เพื่อให้เด็กได้รับการอุปการะเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน และมีพัฒนาการที่เหมาะสม อันเป็นการส่งเสริมความมั่นคงของครอบครัว รวมทั้งป้องกันมิให้เด็กถูกละเลยหรือถูกทารุณกรรมตกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ หรือถูกเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม ทั้งกฎกระทรวงซึ่งออกตามความมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ.2551 ข้อ 12 (2) กำหนดวันเวลาและเงื่อนไขให้เด็กเข้าไปใช้บริการร้านวิดีโอทัศน์ก็เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองสวัสดิภาพของเด็กมิให้เข้าไปอยู่ในสถานที่อันอาจชักนำไปในทางเสียหาย โดยเล็งเห็นว่าเวลาดังกล่าวเป็นเวลาที่เหมาะสมสำหรับเด็กจะเข้ารับการศึกษาในโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อศึกษาหาความรู้ พัฒนาตนเองในด้านการเรียน เพื่อเด็กจะมีการเจริญเติบโตและพัฒนาการให้สมวัย เพื่อเป็นพลเมืองดีมีอนาคต เป็นกำลังสำคัญของชาติต่อไป

การที่จำเลยซึ่งเป็นเจ้าของร้านเกมอยู่ในบังคับกฎกระทรวงข้างต้นได้ปล่อยปละละเลยให้เด็ก ซึ่งมีบุคคลภายในครอบครัวของจำเลยเข้าไปในร้านในเวลาที่ถูกกฎหมายกำหนดห้าม แม้เด็กจะอยู่บริเวณหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อรอที่จะเล่นเกมแต่ยังไม่ได้ใช้บริการเล่นเกมหรือยังไม่ได้จ่ายเงินเพื่อซื้อบริการก็ตาม การกระทำของจำเลยก็เป็นความผิดตามบทบัญญัติกฎหมายดังกล่าวแล้ว

¹⁵⁹ ข้อ 12 แห่งกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552

* ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่าสิบปีดู และภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะต้องจัดให้มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวีดิทัศน์ซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา และมีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด นอกจากนี้ ยังต้องรับผิดชอบที่จะดูแลมิให้มีการดำเนินการอย่างใด ๆ ต่อไปนี้ ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ

- ดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (6) และ (7)* ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์
- ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวีดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา 47 ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตนั้น ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนตามมาตราดังกล่าว นายทะเบียนย่อมมีอำนาจที่จะสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน ซึ่งหากผู้รับใบอนุญาตนั้นยังคงประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งกฎหมายต่อไปอีก นายทะเบียนนั้นก็มีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าวได้¹⁶⁰ โดยสำหรับกรณีที่ผู้ประกอบการละเลยมิได้ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (6) และ (7) ภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ประกอบการนั้นย่อมอาจต้องรับโทษทางอาญาเป็นโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁶¹ หรือกรณีที่ละเลยมิได้ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวีดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเกมคอมพิวเตอร์แล้วนั้น ผู้ประกอบการนั้นอาจต้องรับโทษทางอาญาเป็นโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท¹⁶²

นอกจากนี้ ยังอาจมีความผิดตามกฎหมายควบคุมเฉพาะอื่น ๆ ได้ เช่น พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535 พระราชบัญญัติยาสูบ พ.ศ. 2509 พระราชบัญญัติควบคุมผลิตภัณฑ์ยาสูบ พ.ศ. 2535 พระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่

¹⁶⁰ มาตรา 71 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁶¹ มาตรา 77 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁶² มาตรา 80 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พ.ศ. 2535 พระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ พ.ศ. 2522 พระราชบัญญัติวัตถุที่ออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาท พ.ศ. 2518 พระราชกำหนดป้องกันการใช้สารระเหย พ.ศ. 2533 พระราชบัญญัติสุรา พ.ศ. 2493 พระราชบัญญัติควบคุมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 หรืออาจมีความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาได้¹⁶³

2) องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดถึงองค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลตามกฎหมายดังกล่าวไว้ โดยอยู่ในรูปของคณะกรรมการตามกฎหมาย ได้แก่ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รวมถึงกำหนดให้มีส่วนราชการประจำปฏิบัติภารกิจในการสนับสนุนการดำเนินงานของคณะกรรมการนั้นตามกฎหมาย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1) คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติเป็นคณะกรรมการซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁶⁴ โดยอำนาจหน้าที่

¹⁶³ กลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์, "คู่มือร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.culture.go.th/off_film_video/evt_dl_link.php?nid=106. [15 มิถุนายน 2562]

¹⁶⁴ มาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติไว้ว่า

“คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(1) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี

(2) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(3) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(4) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้

(5) ออกประกาศกำหนดสัดส่วนระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่จะนำออกฉายในโรงภาพยนตร์ตาม (1) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา 4

(6) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(7) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

ประกาศตาม (5) ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ที่สำคัญต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น ก็คือ อำนาจหน้าที่ในการกำหนดนโยบายและส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ และอำนาจในการพิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ทั้งนี้ กฎหมายได้กำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวประกอบไปด้วยกรรมการไม่เกิน 27 คนซึ่งอาจแบ่งกลุ่มที่มาของกรรมการได้ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

- กรรมการโดยตำแหน่ง 16 คน ได้แก่ บุคคลที่ดำรงตำแหน่งเป็นนายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ปัจจุบัน คือ กระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม) และปลัดกระทรวงวัฒนธรรม¹⁶⁵

- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกิน 11 คน โดยจะต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีใจเจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่เป็นอาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละ 1 คน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ จำนวน 7 คน¹⁶⁶ โดยที่กรรมการประเภทดังกล่าวจะต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁶⁷ และมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี¹⁶⁸

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้กระทรวงวัฒนธรรมกำหนดหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามนโยบาย แผน ยุทธศาสตร์ และมาตรการที่คณะกรรมการเสนอหรือกำหนดตาม (1) และ (2)”

¹⁶⁵ มาตรา 7 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁶⁶ มาตรา 7 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁶⁷ มาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติไว้ว่า

“กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (1) มีสัญชาติไทย
- (2) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์
- (3) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- (4) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

2.2) คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นคณะกรรมการ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁶⁹ ซึ่งจากลักษณะของอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กฎหมายได้แบ่งประเภทของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ออกเป็น 2 ประเภท คือ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา 18 (1) กล่าวคือ คณะกรรมการซึ่งมีอำนาจหน้าที่ในการอนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร ซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา 18 (2) (3) (4) และ (5) ซึ่งเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

ดังนั้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์จึงหมายถึงเฉพาะเพียงแต่ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา 18 (2) (3) (4) และ (5) เท่านั้น โดยคณะกรรมการดังกล่าวมีภารกิจในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และอนุญาตการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์ ราชอาณาจักรเป็นสิ่งสำคัญ และอาจมีได้หลายคณะ¹⁷⁰

(5) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(6) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐ หรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ”

¹⁶⁸ มาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁶⁹ มาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติไว้ว่า

“คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(1) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร
(2) ตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

(3) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

(4) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร

(5) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร

(6) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย”

¹⁷⁰ มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ทั้งนี้ กฎหมายได้กำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ประเภทดังกล่าว ประกอบไปด้วยกรรมการจำนวนไม่เกิน 7 คน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ จำนวนไม่เกิน 4 คน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน¹⁷¹ โดยที่จะต้องมีความซื่อสัตย์และไม่มีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁷² และมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี¹⁷³ เช่นเดียวกับคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

นอกจากนี้ ในการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ประเภทดังกล่าว กฎหมายยังกำหนดให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (ปัจจุบันคือ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม) ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษา ข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการดังกล่าวด้วย¹⁷⁴

2.3) สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เป็นหน่วยงานหนึ่งในสังกัดกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานด้านสนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นการเฉพาะ โดยมีอำนาจหน้าที่¹⁷⁵ ดังต่อไปนี้

- (1) ดำเนินการเกี่ยวกับงานเลขานุการคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์
- (2) วิเคราะห์ จัดทำแผน และกำหนดกลยุทธ์การส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมแก่ผู้ประกอบกิจการ

¹⁷¹ มาตรา 16 วรรคสาม แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁷² มาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติไว้ว่า

“กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (1) มีสัญชาติไทย
- (2) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์
- (3) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- (4) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (5) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(6) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐ หรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่าการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ”

¹⁷³ มาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁷⁴ มาตรา 17 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

¹⁷⁵ ข้อ 10 ของกฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม พ.ศ. 2557

(3) จัดทำมาตรฐานการตรวจพิจารณา ตรวจสอบสถานประกอบกิจการ งานทะเบียน และการอนุญาตเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์

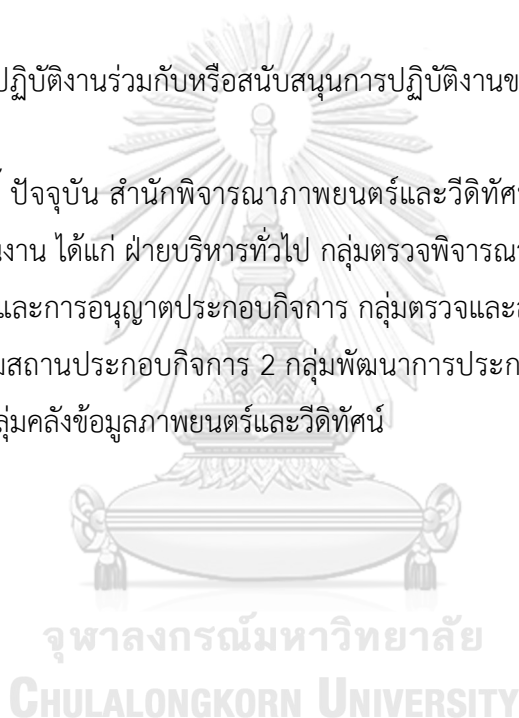
(4) ส่งเสริม สนับสนุน เชื่อมโยง และพัฒนาเครือข่ายการดำเนินงานเสริมสร้างสื่อ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในเชิงสร้างสรรค์วัฒนธรรม คุณธรรม และจริยธรรม เพื่อให้เหมาะสมกับบริบท ของสังคมไทย

(5) ปฏิบัติงานเกี่ยวกับการตรวจพิจารณา ตรวจสอบสถานประกอบกิจการ งานทะเบียน และการอนุญาตเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(6) ตรวจสอบและวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และจัดประเภทให้เกิด ความเหมาะสมแก่ผู้ดู

(7) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือ ที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ ปัจจุบัน สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ประกอบไปด้วยส่วนงานด้าน ต่าง ๆ ทั้งหมด 9 ส่วนงาน ได้แก่ ฝ่ายบริหารทั่วไป กลุ่มตรวจพิจารณาภาพยนตร์ กลุ่มตรวจพิจารณา วีดิทัศน์ กลุ่มทะเบียนและการอนุญาตประกอบกิจการ กลุ่มตรวจและส่งเสริมสถานประกอบกิจการ 1 กลุ่มตรวจและส่งเสริมสถานประกอบกิจการ 2 กลุ่มพัฒนาการประกอบกิจการ กลุ่มตรวจของกลาง และใบอนุญาต และกลุ่มคลังข้อมูลภาพยนตร์และวีดิทัศน์



2.4.2 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

2.4.2.1 ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นกฎหมายที่มีลักษณะเป็นกฎหมายอาญา ซึ่งกำหนดถึงลักษณะการกระทำที่เป็นความผิดเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ และกำหนดโทษทางอาญาไว้เพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดดังกล่าว โดยมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ไว้ว่า

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด บรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

ดังนั้น จากนิยามคำศัพท์คำว่า “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ดังกล่าว จึงพิจารณาได้ว่า “เกมคอมพิวเตอร์” ที่มีลักษณะเป็นข้อมูลที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายฉบับนี้ นั่นคือ เกมออนไลน์ (Online Game) ซึ่งเป็นเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

2.4.2.2 กระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น ปรากฏแต่เพียงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1) การจำกัดการนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์

มาตรา 14 และมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้บัญญัติถึงเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องห้ามตามกฎหมายไว้ 5 ประการ ได้แก่

(1) เกมคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือเกมคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชนอันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(2) เกมคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาอันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร หรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) เกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะอันลามก

(5) เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย

ทั้งนี้ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้กำหนดให้ การนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาต้องห้ามดังกล่าวเป็นความผิดตามกฎหมาย โดยสำหรับผู้กระทำความผิดในการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเกมที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามข้อ 1 ถึง 4 รวมถึงผู้ให้บริการ¹⁷⁶ ที่ให้ความร่วมมือ ความยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้กระทำความผิดเช่นว่านั้นอาจต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁷⁷ หรือต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁷⁸ แล้วแต่กรณี ส่วนกรณีการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามข้อ 5 นั้นผู้กระทำความผิดอาจต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท¹⁷⁹

นอกจากนี้ ในกรณีที่ศาลในคดีความผิดดังกล่าวข้างต้นพิพากษาว่าจำเลยมีความผิดแล้วนั้น ศาลอาจสั่งให้ทำลายเกมคอมพิวเตอร์ ให้โฆษณาหรือเผยแพร่คำพิพากษาทั้งหมดหรือแต่บางส่วนในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือสื่ออื่นใด หรือ

¹⁷⁶ มาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 บัญญัติไว้ว่า "ผู้ให้บริการ" หมายความว่า

(1) ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นโดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเอง หรือในนามหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

(2) ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์ เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

¹⁷⁷ มาตรา 14 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

¹⁷⁸ มาตรา 14 ววรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

¹⁷⁹ มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ให้ดำเนินการอื่นใดตามที่ศาลเห็นสมควรเพื่อบรรเทาความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดนั้นได้ด้วย¹⁸⁰

1.2) การจำกัดการเผยแพร่และส่งต่อเกมเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์

มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่สืบเนื่องมาจากมาตรการการจำกัดการนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ เป็นมาตรการที่ห้ามมิให้บุคคลใดเผยแพร่หรือส่งต่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามมาตรา 14 และมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ มิฉะนั้นแล้วจะต้องระวางโทษตามกฎหมายเช่นเดียวกับบุคคลที่นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาต้องห้ามด้วย¹⁸¹

2) องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

ด้วยเหตุที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดในทางอาญาเป็นสำคัญ ส่งผลให้อำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นภารกิจที่เกี่ยวข้องกันระหว่างหน่วยงานของรัฐ 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

2.1) คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์

คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นคณะกรรมการตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ คณะกรรมการดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่โดยตรงในการพิจารณาและตรวจสอบเกมคอมพิวเตอร์ตามแนวทางและลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่อาจมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ตามแนวคำพิพากษาของศาลฎีกาประกอบ กับบริบทของสังคมไทยเป็นสำคัญ¹⁸² รวมถึงเป็นผู้ประสานงานกับพนักงานเจ้าหน้าที่เพื่อดำเนินการใด ๆ อันจำเป็นในการระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเช่นว่านั้นด้วย

ดังนี้ มาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้กำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวมีที่มาจากการแต่งตั้งของรัฐมนตรี ซึ่งอาจมีคณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยให้มีกรรมการจำนวน 9 คน ซึ่งจำนวน 3 ใน 9 คน ต้องมาจากผู้แทนภาคเอกชน ด้านสิทธิมนุษยชน ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

¹⁸⁰ มาตรา 16/1 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

¹⁸¹ มาตรา 14 (5) แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

¹⁸² ข้อ 13 ของประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560

อย่างไรก็ตาม ในเวลาต่อมาเมื่อมีการประกาศใช้ประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560 แล้วนั้น ประกาศดังกล่าวได้กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับคณะกรรมการดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

ก) คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์

คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 10 แห่งประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560¹⁸³ โดยประกอบไปด้วยกรรมการจำนวน 9 คน ได้แก่ ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อ

¹⁸³ ข้อ 10 ของประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่า

“ให้คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ มีอำนาจหน้าที่ ดังนี้

(1) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันและปราบปรามการแพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนต่อรัฐมนตรี

(2) จัดให้มีสารบติดตามผลของคำสั่งและผลการพิจารณาของศาลเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขลักษณะของข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน

(3) แต่งตั้งคณะทำงานเพื่อช่วยเหลือคณะกรรมการในการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนที่เผยแพร่ผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือระบบอื่นใด

(4) กำหนดแนวทางและลักษณะข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

(5) ตรวจสอบ ติดตาม และกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนที่เผยแพร่ผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือระบบอื่นใด

(6) รวบรวมพยานหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนที่เผยแพร่ผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือระบบอื่นใด

(7) มอบหมายและประสานงานกับพนักงานเจ้าหน้าที่เพื่อยื่นคำร้องพร้อมพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนออกจากระบบคอมพิวเตอร์

(8) มอบหมายให้พนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการใด ๆ อันจำเป็นเพื่อระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

(9) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการ หรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย”

เศรษฐกิจและสังคมเป็นประธานกรรมการ และกรรมการซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านละหนึ่งคน ได้แก่ ด้านสิทธิมนุษยชน ด้านสื่อสารมวลชน ด้านนิติศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยในส่วนของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวนั้นจะต้องมาจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสามคน โดยมีผู้อำนวยการกองกฎหมาย สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นกรรมการและเลขานุการ¹⁸⁴

ข) คณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เฉพาะด้าน

คณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เฉพาะด้านเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 10 (3)-(9) แห่งประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560¹⁸⁵ ซึ่งประกอบไปด้วยกรรมการจำนวน 9 คน โดยมีผู้ที่ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมมอบหมาย เป็นประธานกรรมการ และมีกรรมการซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านละหนึ่งคน ได้แก่ ด้านสิทธิมนุษยชน ด้านสื่อสารมวลชน ด้านนิติศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม ด้านคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวจะต้องมาจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสามคน โดยมีผู้อำนวยการกองกฎหมาย สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นกรรมการและเลขานุการ¹⁸⁶

2.2) กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นกระทรวงที่จัดตั้งขึ้นมาแทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยมีเจตนารมณ์เพื่อเพิ่มเติมขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อรองรับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันที่มีการขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหลัก โดยให้กระทรวงดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการวางแผน ส่งเสริม พัฒนา และดำเนินการกิจการเกี่ยวกับดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม การอุดมศึกษา

¹⁸⁴ ข้อ 4 ของประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560

¹⁸⁵ ข้อ 12 ของประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560

¹⁸⁶ ข้อ 11 ของประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการก้านกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พ.ศ. 2560

การสถิติ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนด¹⁸⁷ ซึ่งตามมาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ 17) พ.ศ. 2559 ได้บัญญัติให้อำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง และมติคณะรัฐมนตรีของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ไปเป็นอำนาจหน้าที่ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประกอบกับในเวลาต่อมาได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 บัญญัติให้โทษกเลิกความในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550¹⁸⁸ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน “มาตรา 4 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่กับออกกฎกระทรวงและประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ ดังนั้น ในปัจจุบัน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมจึงเป็นรัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

สำหรับกองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหน่วยงานหนึ่งในสังกัดสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีหน้าที่และอำนาจตามที่บัญญัติไว้ในข้อ 9 แห่งกฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวงกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560¹⁸⁹ ซึ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม

¹⁸⁷ มาตรา 21/1 แห่งพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ 17) พ.ศ. 2559

¹⁸⁸ มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก่อนมีการแก้ไข บัญญัติว่า “ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่กับออกกฎกระทรวงและประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้”

¹⁸⁹ ข้อ 9 ของกฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่า

“กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

(1) ดำเนินการเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของประเทศ รวมทั้งเฝ้าระวังและติดตามสถานการณ์เพื่อความมั่นคงปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ

(2) ให้ความเห็นเพื่อประกอบการพิจารณาปรับปรุง และพัฒนากฎหมาย กฎ ระเบียบและกำหนดมาตรการต่าง ๆ เกี่ยวกับการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อรองรับการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

(3) เสนอแนะและให้ความเห็นด้านความตกลงระหว่างประเทศเกี่ยวกับการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

คอมพิวเตอร์นั้น คือ อำนาจหน้าที่ในการดำเนินการเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยบทบาทที่เด่นชัดขององค์กรนี้ ก็คือ การเป็นหน่วยงานรับแจ้งเว็บไซต์ผิดกฎหมายหรือที่เป็นอันตราย¹⁹⁰ และเป็นผู้มีอำนาจในยื่นคำร้องขอปิดหรือบล็อกเว็บไซต์ เว็บบอร์ด รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีลักษณะหรือเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมายต่อศาล

ทั้งนี้ เพื่อการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าวข้างต้นนั้น กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศจึงประกอบด้วยส่วนงานต่าง ๆ รวม 8 ส่วนงาน ได้แก่ ฝ่ายบริหารงานทั่วไป กลุ่มงานสนับสนุนงานสืบสวนคดีความมั่นคง กลุ่มงานสนับสนุนสืบสวนคดีทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มงานปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ กลุ่มงานความมั่นคงปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มงานวิเคราะห์และพิสูจน์หลักฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มงานประสานงานด้านกฎระเบียบ และกลุ่มงานส่งเสริมและป้องกันการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3) กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) เป็นหน่วยงานหนึ่งของกองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบเกี่ยวกับการรักษาความสงบเรียบร้อย ป้องกัน และปราบปรามอาชญากรรมที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี สืบสวนสอบสวน รวมถึงการปฏิบัติงานตามประมวลกฎหมายวิธี

(4) ประสานกับเครือข่ายและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(5) บูรณาการการทำงานกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(6) สืบสวน สอบสวน ดำเนินการรวบรวม จัดเก็บ วิเคราะห์และพิสูจน์หลักฐานทางนิติวิทยาศาสตร์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการยุติธรรม

(7) ให้คำปรึกษา แนะนำ เผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

(8) ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย”

¹⁹⁰ Thai Hotline, "สำนักป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร," [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: <https://thaihotline.org/en/2019/09/05/สำนักป้องกันและปราบปราม/>. [15 มิถุนายน 2562]

พิจารณาความอาญา และตามกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์¹⁹¹ และประกอบด้วยส่วนงานต่าง ๆ ทั้งหมด 6 ส่วนงาน ได้แก่ ฝ่ายอำนวยการ กองกำกับการ 1 กองกำกับการ 2 กองกำกับการ 3 กลุ่มงานสนับสนุนคดีเทคโนโลยี และกลุ่มงานสอบสวน

ดังนั้น จากหน้าที่และอำนาจของกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีดังกล่าวข้างต้น จึงพิจารณาได้ว่า หน่วยงานดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องกับ การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่ในการสืบสวน และสอบสวนการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น ก็คือ การดำเนินคดีอาญาเกี่ยวกับการนำเข้าเผยแพร่ หรือส่งต่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้นเอง

2.4.3 การบังคับใช้กฎหมายในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

จากบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย ดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันนั้น มีหลักการสำคัญที่ว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นวัสดุจับต้องได้ และเกมออนไลน์อยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายที่แตกต่างกัน ทั้ง ๆ ที่เกมคอมพิวเตอร์เหล่านั้นมีคุณลักษณะของการเป็นสื่อประเภทเดียวกัน โดยจากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยกำหนดให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อยู่ภายใต้กฎหมาย 2 ฉบับ คือพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยมีการแบ่งขอบเขตของการกำกับดูแลจากลักษณะทางกายภาพของเกม กล่าวคือ เกมที่มีลักษณะเป็นวัสดุที่จับต้องได้ถือว่าเป็น “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในขณะที่เกมที่มีได้เป็นวัสดุที่จับต้องได้จะถือว่าเป็น “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ทั้งนี้ การที่กฎหมายทั้งสองฉบับได้มีการแบ่งขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ เป็น 2 ประเภทนั้นอย่างเด็ดขาดนั้น เกิดขึ้นจากในระหว่างการประชุมคณะกรรมการวิสามัญพิจารณา ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ซึ่ง ณ ขณะนั้น ที่ประชุมเข้าใจตรงกันถึงความจำเป็น ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ เพียงแต่เกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่แพร่หลายในสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว จะอยู่ในรูปของวัสดุที่จับต้องได้เสียเป็นส่วนใหญ่ โดยแม้จะปรากฏถึงการกล่าวถึงประเด็นที่ว่าจะต้องมีการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวให้ครอบคลุมไปถึงเกมออนไลน์ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีได้อยู่ในรูป

¹⁹¹ ข้อ 3 2. (12) (ฎ) ของกฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการเป็นกองบังคับการหรือส่วนราชการอย่างอื่น ในสำนักงานตำรวจแห่งชาติ พ.ศ. 2552

ของวัสดุที่จับต้องได้ ซึ่งกำลังเริ่มได้รับความนิยมในขณะนั้นหรือไม่ด้วยก็ตาม แต่เมื่อประเด็นดังกล่าวได้รับการชี้แจงยืนยันโดยผู้แทนจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ปัจจุบันยกเลิกแล้ว) ว่า เกมออนไลน์ รวมถึงเกมที่มีได้มีการนำมาบันทึกลงในวัสดุที่บันทึกได้เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และอยู่ภายใต้มาตรการในการกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550¹⁹² ประเด็นดังกล่าวจึงได้รับการหยิบยกขึ้นมาพิจารณาอีก ส่งผลให้ในเวลาทีพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้มีผลบังคับใช้แล้วนั้น การพิจารณาขอบเขตการบังคับใช้กฎหมายในการกำกับดูแลจึงให้ความสำคัญกับลักษณะทางกายภาพของเกม และทำให้กำกับดูแลเกมนั้นได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มอย่างชัดเจนดังที่ได้กล่าวไปแล้วตลอดมา

จากการที่ประเทศไทยมีกฎหมายในการกำกับดูแลเกมสองฉบับดังกล่าว ส่งผลให้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลในประเด็นใด ๆ ก็ตาม รวมถึงองค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมนั้นแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับดูแลภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ และองค์กรกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับดูแลภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ และองค์กรกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีผลทำให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกม ทั้งในฝ่ายผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ และผู้เล่นเกม ตกอยู่ภายใต้การบังคับแห่งกฎหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นสภาวะของการที่ประชาชนแต่ละคนได้รับการปฏิบัติจากรัฐอย่างไม่เสมอภาคโดยปราศจากเหตุผลอันสมควร อันเป็นการกระทำที่ไม่ชอบธรรมต่อประชาชนอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ ยังพบว่า บทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยที่บังคับใช้อยู่นั้น มีลักษณะเป็นการกำหนดให้ใช้มาตรการในการกำกับดูแลเกมที่มีระดับความรุนแรงในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนสูง ซึ่งมีโอกาสจะสร้างผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องนั้นได้โดยง่าย โดยไม่ปรากฏมาตรการในการกำกับดูแลใดที่เป็นการสร้างระดับของการกำกับดูแลเกมที่มีความเหมาะสมแก่กรณีที่หลากหลาย อันเป็นการที่รัฐเลือกที่จะใช้มาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชนเป็นการทั่วไปมาโดยตลอด ประเด็นดังกล่าวจึงอาจมีอิทธิพลต่อความคิดของประชาชนได้ว่าเกมเป็นสื่อที่เป็นอันตราย และสร้างผลเสียให้แก่ผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งจากผลกระทบทางความคิดเช่นนี้เอง ส่งผลให้ในเวลาต่อมา แม้อุตสาหกรรมเกมของโลกจะได้รับการพัฒนาจนเจริญเติบโตขึ้นเป็นอย่างมากแล้ว

¹⁹² บันทึกการประชุมคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ครั้งที่ 4 ลงวันที่ 6 ธันวาคม 2550

รวมถึงการที่รัฐมีนโยบายที่จะส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมด้วยก็ตาม¹⁹³¹⁹⁴ แต่ประชาชนส่วนมากก็ยังคงมีแนวคิดเชิงลบต่อเกม ซึ่งอาจทำให้การแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของรัฐเกิดขึ้นได้ยาก

ทั้งนี้ ในส่วนของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์เองก็สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของรัฐเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องการจำกัดการเข้าถึงเกมอย่างเข้มงวด โดยเฉพาะการบังคับตามมาตรการเกี่ยวกับช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยพบว่าเจ้าหน้าที่รัฐดำเนินการในลักษณะที่ทำให้เด็กและเยาวชนตกอยู่ในสภาวะคล้ายกับเป็นผู้กระทำความผิดตามกฎหมายอาญา กรณีดังกล่าวจึงเห็นว่า ภายใต้การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เช่นนี้ จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดมุมมองเชิงลบให้แก่เกมคอมพิวเตอร์ และทำให้การส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบกิจการใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มักจะไม่ได้รับการยอมรับจากประชาชนที่อาจทำให้อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยเติบโตได้ยากยิ่งขึ้น

2.4.4 แนวคิดในการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

ปัจจุบัน ประเทศไทยบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสองฉบับดังกล่าวมาเป็นเวลามากกว่า 10 ปี โดยที่กฎหมายเหล่านั้นมิได้รับการแก้ไขปรับปรุงในส่วนของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในภายหลังแต่อย่างใด อย่างไรก็ตาม จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นพบว่าเทคโนโลยีเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและก้าวกระโดดอย่างมากในช่วงเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา ส่งผลให้รัฐและประชาชนตระหนักได้ว่ากฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในนั้นอาจมีความไม่เหมาะสมต่อการกำกับดูแล และมีประสิทธิภาพไม่มากเพียงพอ ด้วยเหตุนี้ แนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์จึงปรากฏขึ้นในสังคมไทยในรูปแบบที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

¹⁹³ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, "Etda หนุน Didtc และ Dgs บัณฑิตนักพัฒนาเกม ผลักดันอุตสาหกรรมเกมไทยสู่นานาชาติ," [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://www.eta.or.th/content/eta-supports-didtc-and-dgs-for-launching-game-publisher-project.html>. [15 มิถุนายน 2562]

¹⁹⁴ ไทยรัฐออนไลน์, "นายกฯเปิดงานไทยแลนด์เกมโชว์ 2018 รับฟังแผนพัฒนา ศก.ดิจิทัลด้วยเกม-ไอที," [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://www.thairath.co.th/news/politic/1404057>. [15 มิถุนายน 2562]

2.4.4.1 ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.¹⁹⁵

ร่างพระราชบัญญัติดังกล่าวได้รับการเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกระทรวงวัฒนธรรมอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2561 โดยที่ร่างกฎหมายดังกล่าวมีแนวคิดเกี่ยวกับการแก้ไขปรับปรุงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่องดังต่อไปนี้

1) การจัดตั้ง “กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์”

การแก้ไขกฎหมายฉบับนี้มีความมุ่งหมายที่จะจัดตั้งกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ภายใต้เหตุผลของความประสงค์ที่จะให้เป็นทุนหมุนเวียนและใช้จ่ายเพื่อส่งเสริมหรือช่วยเหลือผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และศิลปินด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายนั้น ปรากฏอยู่ในหลายส่วนของกฎหมายเพื่อให้สอดคล้องกับการจัดตั้งกองทุน เช่น การแก้ไขเพิ่มเติมนิยามความหมายของคำว่า “กองทุน” หมายความว่า กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์¹⁹⁶ และเพิ่มเติมหมวด 4/1 ซึ่งกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในเรื่องต่าง ๆ โดยกำหนดถึงวัตถุประสงค์ของกองทุนว่า เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนและใช้จ่ายเพื่อการอุดหนุนค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยและส่งเสริมการท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยเป็นสำคัญ

2) การแก้ไขเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบและอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้เสนอให้มีการปรับปรุงแก้ไขในส่วนขององค์ประกอบของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ในส่วนของกรรมการซึ่งเดิมเป็นผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาเป็น ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม¹⁹⁷ ซึ่งเป็นการแก้ไขให้ถูกต้องกับข้อเท็จจริงในปัจจุบันที่มีการยกเลิกกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแล้ว นอกจากนี้ ยังปรากฏถึงการกำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่ในการพิจารณา

¹⁹⁵ กระทรวงวัฒนธรรม, “บันทึกหลักการและเหตุผล ประกอบร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.,” [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.m-culture.go.th/th/article_view.php?nid=11917. [10 กันยายน 2563]

¹⁹⁶ มาตรา 3 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.

¹⁹⁷ มาตรา 4 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.

อนุมัติโครงการที่ขอรับการส่งเสริมสนับสนุนจากเงินกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์¹⁹⁸ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดตั้งกองทุนด้วย

3) การแก้ไขเปลี่ยนแปลงอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ในส่วนนี้เป็นการเสนอให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร¹⁹⁹ ซึ่งเป็นการกำหนดอำนาจหน้าที่เพิ่มเติมอันเนื่องมาจากการที่ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้เสนอให้มีการนำมาตรการในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทวีดิทัศน์ตามความเหมาะสมของผู้เล่นในแต่ละวัยมาบังคับใช้

4) การนำมาตรการในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทวีดิทัศน์ตามความเหมาะสมของผู้เล่นในแต่ละวัยมาบังคับใช้

ร่างกฎหมายฉบับนี้เสนอให้นำมาตรการดังกล่าวมาบังคับใช้ โดยกำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดว่าวีดิทัศน์ดังกล่าวจัดอยู่ในวีดิทัศน์ประเภทใดใน 6 ประเภท กล่าวคือ

- (1) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นทั่วไป
- (2) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่สามปีขึ้นไป
- (3) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่หกปีขึ้นไป
- (4) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (5) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่ยี่สิบปีขึ้นไป
- (6) วีดิทัศน์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

โดยให้หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าวีดิทัศน์ตามวรรคหนึ่งลักษณะใดควรจัดอยู่ในวีดิทัศน์ประเภทใดให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง²⁰⁰

นอกจากนี้ ยังได้กำหนดให้วีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวงได้รับการยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาตามมาตรา 47 แม้วีดิทัศน์นั้นจะนำออกฉายเป็นการทั่วไป

¹⁹⁸ มาตรา 5 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.

¹⁹⁹ มาตรา 6 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.

²⁰⁰ มาตรา 18 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.

ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร²⁰¹ ซึ่งทำให้ขอบเขตของวิดิทัศน์ที่ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 กว้างขวางเพิ่มมากยิ่งขึ้น

5) การแก้ไขปรับปรุงคุณสมบัติและเงื่อนไขในการประกอบการของผู้ประกอบกิจการเกม

ร่างกฎหมายนี้ได้มีการแก้ไขปรับปรุงถึงคุณสมบัติและเงื่อนไขในการประกอบการของผู้ประกอบกิจการเกมโดยคงหลักการเดิม เพียงแต่มีการกำหนดให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

6) การกำหนดให้มีคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์

ร่างกฎหมายฉบับนี้เสนอให้มีคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์เป็นการเฉพาะ ซึ่งแต่เดิมอำนาจการพิจารณาอุทธรณ์นั้นเป็นของคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติ ซึ่งการแก้ไขดังกล่าวนี้ย่อมส่งผลให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติมีอำนาจหน้าที่ในด้านนโยบายซึ่งเป็นภารกิจที่สำคัญในการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์นั่นเอง โดยองค์ประกอบของคณะกรรมการดังกล่าวนี้ กฎหมายได้กำหนดให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติเป็นผู้แต่งตั้ง มีจำนวนไม่เกินเก้าคน ซึ่งมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านกฎหมาย ด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือการคุ้มครองผู้บริโภค โดยในจำนวนนี้ให้แต่งตั้งจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสองคนเป็นกรรมการ²⁰²

7) การปรับลดอัตราโทษปรับของการฝ่าฝืนส่งวิดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร ตามมาตรา 49 วรรคหนึ่ง

ร่างกฎหมายฉบับนี้เสนอให้มีการปรับลดอัตราโทษปรับทางอาญาของการฝ่าฝืนส่งวิดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ตามมาตรา 49 วรรคหนึ่ง ซึ่งจากเดิมผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท มาเป็น ระวางโทษปรับตั้งแต่แปดหมื่นบาทถึงหนึ่งล้านบาท²⁰³ เนื่องจากผู้เสนอร่างกฎหมายเห็นว่ากฎหมายฉบับนี้มีอัตราโทษปรับค่อนข้างสูง ซึ่งเป็นการจำกัดดุลพินิจของศาลในการสั่งลงโทษ เพราะมีการกำหนดอัตราโทษปรับขั้นต่ำไว้ในอัตราที่สูง เช่น ไม่ต่ำกว่า 2 แสนบาท แม้จำเลยจะรับสารภาพ และศาลปราณีลดโทษให้แล้วก็ยังมีโทษปรับค่อนข้างสูง (เกิน 80,000 บาท) หากจำเลยไม่มีเงินจ่ายค่าปรับ ศาลไม่สามารถสั่งให้ผู้ต้องโทษปรับ

²⁰¹ มาตรา 19 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ.

²⁰² มาตรา 29 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ.

²⁰³ มาตรา 36 แห่งร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ.

ทำงานบริการสังคมหรือทางานสาธารณประโยชน์แทนค่าปรับได้ จึงจำเป็นต้องมีการกักขังแทนค่าปรับ ดังนั้น จึงได้เสนอให้ยกเลิกการกำหนดโทษปรับขั้นต่ำ เพื่อให้ศาลสามารถใช้ดุลพินิจสั่งลงโทษได้ตามความเหมาะสม หรือสั่งให้ทำงานบริการสังคมหรือทางานสาธารณประโยชน์แทนค่าปรับในกรณีจำเลยไม่มีเงินจ่ายค่าปรับได้ ตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา 30/1 และมาตรา 30/2

2.4.4.2 ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ.

ร่างพระราชบัญญัติดังกล่าวเป็นร่างกฎหมายที่มีที่มาจากมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติประจำปี 2561 เรื่อง “ความรับผิดชอบต่อสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก”²⁰⁴ ซึ่งกำหนดให้มีการจัดทำร่างกฎหมายกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมในประเทศไทยรวมถึงอีสปอร์ตในเวลาต่อมา สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) จึงได้พิจารณาให้ทุนสนับสนุนในการยกร่างกฎหมายดังกล่าวให้แก่คณะนักวิจัย นำโดย ดร.ธีรรัตน์ พันทวีวงศ์ชนะเอนก ซึ่งได้ดำเนินการวิจัยศึกษาแนวทางของกฎหมายในหลายประเทศ ได้แก่ ประเทศสิงคโปร์ เกาหลีใต้ จีน สหราชอาณาจักร และนิวซีแลนด์ ตลอดจนศึกษาพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาเป็นข้อมูลในการออกแบบและยกร่างกฎหมายดังกล่าวนี้²⁰⁵

ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ได้รับการยกย่องชื่นชมโดยอาศัยเหตุผลของการที่การเล่นเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง แต่ยังคงขาดกลไกการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสม ร่างกฎหมายฉบับนี้จึงมีขึ้นเพื่อใช้ในการควบคุมการผลิต นำเข้าในราชอาณาจักร การแจกจ่าย การจำหน่าย หรือการทำให้แพร่หลายซึ่งเกมที่มีต่อเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับการคุ้มครอง²⁰⁶ บนหลักการที่สำคัญ 3 ประการ คือ หลักแห่งการรับผิดชอบต่อสังคม หลักธรรมาภิบาล และ

²⁰⁴ สมัชชาสุขภาพแห่งชาติ, “ความรับผิดชอบต่อสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก,” [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.nationalhealth.or.th/_external/main_esport_24_8_61.pdf. [10 กันยายน 2563]

²⁰⁵ สยามรัฐออนไลน์, “เปิดร่าง ‘กฎหมายเกม’ คัดค้านมาตรการคุมการใช้เกมอี-สปอร์ต,” [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: <https://siamrath.co.th/n/177814>. [10 กันยายน 2563]

²⁰⁶ มาตรา ... แห่งร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. วางหลักไว้ว่า

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีแต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์

“ผู้ได้รับการคุ้มครอง” หมายความว่า บุคคลที่มีสติปัญญาไม่อยู่ในเกณฑ์ปกติ หรือมีความบกพร่องทางสติปัญญาตามหลักเกณฑ์ทางการแพทย์

หลักการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับการคุ้มครองให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัย และเพื่อป้องกันและลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับบุคคลดังกล่าว โดยมีสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

1) การนำมาตรการในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทเกมตามความเหมาะสมของผู้เล่นในแต่ละวัยมาบังคับใช้แก่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

ร่างกฎหมายนี้กำหนดให้เกมที่จะนำออกเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขันในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการกำกับดูแลเกม และต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อนตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา โดยที่รัฐมนตรี (ยังไม่ปรากฏการกำหนดส่วนงานที่กำกับดูแลแนชต์) โดยคำแนะนำของคณะกรรมการมีอำนาจกำหนดลักษณะของเกมที่สามารถเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขันในราชอาณาจักรที่ได้รับยกเว้นไม่ต้องดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนดไว้ข้างต้นได้ ทั้งนี้ ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้เสนอให้นำมาตรการในการจัดระดับตามอายุของผู้เล่นเกมมาบังคับใช้ โดยในการตรวจพิจารณาเกมนั้น ให้อนุกรรมการกำกับดูแลเกมกำหนดว่าเกมนั้นจัดอยู่ในประเภทใดดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สามปีขึ้นไป
- (2) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่เจ็ดปีขึ้นไป
- (3) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบสองปีขึ้นไป
- (4) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบหกปีขึ้นไป
- (5) เกมที่อนุญาตสำหรับเยาวชนและบุคคลที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (6) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใด มีข้อความ ภาพ เสียง และเนื้อหา โดยเฉพาะกรณีที่เกี่ยวข้องในเรื่องทางเพศ การใช้ภาษา และการสื่อหรือใช้ความรุนแรงทางกายภาพ ควรจัดอยู่ในประเภทใด และมีเงื่อนไขการเล่น หรือกิจกรรมเกี่ยวกับเกมอย่างไร ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

นอกจากนี้ ในการตรวจพิจารณาเกม การประกอบกิจการเกม การจัดแข่งขัน และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ร่างกฎหมายดังกล่าวได้เสนอให้คณะกรรมการพิจารณาถึงประเด็นต่าง ๆ เพื่อการปกป้องและคุ้มครองเด็ก เช่น

- การกำหนดเงื่อนไขในการให้คะแนน การให้รางวัล การชิงโชค การใช้เงินเสมือน หรือสิ่งใด รวมถึงค่าบริการหรือประโยชน์ในลักษณะที่เป็นทรัพย์สินที่ผู้ประกอบการเกมสามารถได้รับ หรือทำให้ผู้เล่นเกมสามารถแลกเปลี่ยนได้ หรือต้องชำระในการเล่นเกม

- การกำหนดเงื่อนไขในการใช้จ่ายเงิน หรือทรัพย์สิน และการจำกัดการใช้จ่ายเงิน หรือทรัพย์สินของผู้เล่นตามประเภทของเกม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับอายุของผู้เล่นตามที่กำหนดไว้

- วิธีการ เงื่อนไขการเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2) การกำหนดมาตรการในกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม

ร่างกฎหมายนี้กำหนดให้มีมาตรการในกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมรวม 3 มาตรการหลัก ดังต่อไปนี้

2.1) มาตรการในการขึ้นทะเบียนขออนุญาตประกอบกิจการ

มาตรการนี้เป็นมาตรการที่กำหนดให้การประกอบกิจการเกมให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม รวมถึงการแข่งขัน การโฆษณาประชาสัมพันธ์เกมที่กระทำโดยเจตนาเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนต้องแจ้งให้ทราบต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา ในลักษณะเดียวกันกับมาตรการที่บังคับใช้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

2.2) มาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้บริการเกม

ในส่วนของมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่กำหนดขึ้นเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้บริการเกมเป็นการเฉพาะ โดยประกอบไปด้วยมาตรการย่อย ๆ อีกหลายประการ ได้แก่ มาตรการจำกัดเวลาในการให้บริการเกม การกำหนดหน้าที่ให้ผู้ประกอบการเกมและผู้ประกอบการโทรคมนาคมต้องกำหนดมาตรการในการให้บริการเกมด้วยวิธีการต่าง ๆ จำพวกการให้ผู้เล่นต้องแจ้งชื่อและอายุในขณะสมัครสมาชิก การตรวจสอบความถูกต้องของเอกสารแสดงการยินยอมของพ่อ แม่ ผู้ปกครองในกรณีที่ผู้สมัครเป็นเด็กและเยาวชน การกำหนดมาตรการที่เข้มงวดมากขึ้นในการเข้าเล่นเกม การแจ้งเวลาเล่นเกมบนหน้าจอตลอดเวลาที่เล่นเกม เป็นต้น

3) การกำหนดให้มีการส่งเสริม ปกป้อง และแก้ไขปัญหาค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับธุรกิจเกม

ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้เสนอให้มีการจัดตั้ง “กองทุนกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” โดยมีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมการศึกษาวิจัย และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม เพื่อการปกป้อง คุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครองในด้านต่าง ๆ โดยที่มาของเงินและทรัพย์สินของกองทุนส่วนหนึ่งมาจากเงินค่าธรรมเนียม ค่าปรับจากโทษทางปกครอง และโทษทางอาญาตามกฎหมาย

ในส่วนของ การป้องกัน และแก้ไขปัญหาค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับธุรกิจเกมนั้น ร่างกฎหมายดังกล่าวได้เสนอถึงมาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับธุรกิจเกมในประเด็นต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการแข่งขันเกม ซึ่งกำหนดให้มีมาตรการในการควบคุมการแข่งขัน

การเล่นเกมส์ และการถ่ายทอดการแข่งขันเกมส์ให้เกิดความโปร่งใส เป็นธรรม และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ภายใต้ข้อจำกัดในเรื่องต่าง ๆ เช่น การห้ามจัดแข่งขัน หรือโฆษณาประชาสัมพันธ์ในสถาบันการศึกษาในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา การกำหนดให้มีมาตรการในการอนุญาตเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ สมัครเข้าแข่งขันเกมส์ หรือการห้ามมิให้เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์สมัครเข้าแข่งขันเกมส์โดยเด็ดขาด เป็นต้น รวมถึงเสนอให้มีการกำหนดถึงหน้าที่ของสถาบันการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมส์และผู้ปกครองดูแล การห้ามมิให้มีการกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการพนัน และการกำหนดมาตรการในการป้องกันปัญหาการติดเกมส์ ซึ่งร่างกฎหมายนี้ได้เสนอให้กำหนดมาตรการที่เกี่ยวข้องเหล่านั้นปรากฏในรูปของพระราชกฤษฎีกา

4) การกำหนดบทกำหนดโทษทางแพ่ง โทษทางปกครอง และโทษทางอาญา

ร่างกฎหมายฉบับนี้ปรากฏถึงการกำหนดความรับผิดทางแพ่งในกรณีที่มีบุคคลได้รับความเสียหายจากการกระทำผิดว่ามีสิทธิได้รับค่าสินไหมทดแทนจากผู้กระทำนั้นภายใต้หลักการในลักษณะเดียวกับกฎหมายลักษณะละเมิดตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ นอกจากนี้ ยังมีการกำหนดถึงโทษในทางปกครองสำหรับการกระทำการฝ่าฝืนมาตรการเกี่ยวกับการประกอบกิจการ (มิได้ระบุไว้ชัดแจ้ง) รวมถึงโทษในทางอาญาสำหรับการฝ่าฝืนมาตรการต่าง ๆ เช่น การไม่แจ้งให้ทราบ ขึ้นทะเบียน หรือการได้รับใบอนุญาตเกี่ยวกับเกมส์ที่จะนำออกเผยแพร่ โฆษณาประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขันในราชอาณาจักร และการประกอบกิจการเกมส์ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมส์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน การกระทำด้วยประการใด ๆ เป็นเหตุให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครองเล่นเกมส์หรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ในลักษณะที่เป็นการฝ่าฝืนพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง ระเบียบ หรือคำสั่งที่ออกตามกฎหมายนี้ เป็นต้น

5) การจัดโครงสร้างองค์กรกำกับดูแลเกมส์คอมพิวเตอร์ใหม่

ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้เสนอให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกมส์และการประกอบกิจการเกมส์ และคณะอนุกรรมการในด้านต่าง ๆ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

5.1) คณะกรรมการกำกับดูแลเกมส์และการประกอบกิจการเกมส์

ร่างกฎหมายดังกล่าวได้บัญญัติให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกมส์และการประกอบกิจการเกมส์เป็นคณะกรรมการซึ่งมีหน้าที่และอำนาจในส่วนของการเสนอนโยบายและยุทธศาสตร์เกี่ยวกับเกมส์และการประกอบกิจการเกมส์ การกำหนดมาตรการต่าง ๆ ในการกำกับดูแลเกมส์ การประกอบกิจการเกมส์และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ และการส่งเสริมเกมส์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ รวมถึงการเสนอความเห็น และคำแนะนำต่าง ๆ ต่อรัฐมนตรีที่เกี่ยวข้อง โดยร่างกฎหมายได้เสนอให้คณะกรรมการดังกล่าว ประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ปลัดกระทรวงสาธารณสุข ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง ไม่น้อยกว่า 11 คน แต่ไม่เกิน 15 คน และให้อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม และอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน เป็นกรรมการและเลขานุการร่วม

ทั้งนี้ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านเกม ด้านการกีฬา ด้านสุขภาพ ด้านการคุ้มครองเด็ก ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีค่าใช้จ่ายหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละ ไม่น้อยกว่า 1 คน ผู้แทนนิติบุคคลซึ่งได้รับการรับรองจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนนิติบุคคล ซึ่งประกอบกิจการเกม และผู้แทนเยาวชน ฝ่ายละไม่เกิน 2 คน

5.2) คณะอนุกรรมการตามร่างกฎหมาย

ร่างกฎหมายฉบับนี้กำหนดให้มีคณะอนุกรรมการในด้านต่าง ๆ ประกอบไปด้วย คณะอนุกรรมการกำกับดูแลเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการสื่อสารโฆษณาและกิจกรรมเกี่ยวกับเกม และคณะอนุกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ โดยให้เป็นบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม จำนวนไม่เกินคณะละ 9 คน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ ด้านเกม ด้านสุขภาพ ด้านการคุ้มครองเด็ก ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ การคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน และจากภาคเอกชนจำนวน ไม่น้อยกว่าสองคน

จากแนวคิดในการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยในปัจจุบันดังกล่าวมีความไม่เหมาะสม และไม่ตอบสนองต่อการกำกับดูแลเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่าหากได้มีการศึกษาถึงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศอื่น ๆ ที่ประสบความสำเร็จในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ แล้วนั้น ย่อมอาจที่จะทำให้เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวได้มากยิ่งขึ้น และสามารถพิจารณาแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เช่นว่านั้นต่อไปได้

บทที่ 3

การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ

ปัจจุบัน รัฐทั่วโลกมีแนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในทิศทางเดียวกันว่าเป็นสื่อที่ต้องได้รับการกำกับดูแล โดยแนวคิดในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเพื่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของแต่ละรัฐนั้นจะมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมของรัฐแต่ละรัฐ ซึ่งเนื้อหาภายในบทนี้จะได้กล่าวถึงมาตรการทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศทั้งหมด 2 ประเทศ คือ สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยสาธารณรัฐเกาหลีเป็นประเทศที่อยู่ในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมใกล้เคียงกับประเทศไทย และมีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นระบบการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยเพียงพอต่อการเจริญก้าวหน้าของอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศเป็นอย่างดี ในขณะที่สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีก็เป็นอีกประเทศหนึ่ง ซึ่งมีการกำหนดรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์และมาตรการทางกฎหมายในการกำกับดูแลที่ได้รับการยอมรับเป็นพิเศษในระดับภูมิภาคว่าเป็นระบบที่คุ้มครองสิทธิเสรีภาพของเด็กได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในรายละเอียดจะได้พิจารณาถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกม รวมถึงรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 การกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี

สาธารณรัฐเกาหลีเป็นประเทศที่ได้รับการยอมรับว่ามีความเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด และถือได้ว่าเป็นรัฐผู้นำทางด้านเกมของภูมิภาคเอเชียอีกด้วย ซึ่งสาธารณรัฐเกาหลีเป็นรัฐที่ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมเกมอย่างมาก โดยภาครัฐของสาธารณรัฐเกาหลีจะมีบทบาทอย่างชัดเจนทั้งในด้านการส่งเสริม สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตและสร้างสรรค์เกมใหม่ ๆ หรือการส่งเสริมและสนับสนุนการแข่งขันเกมที่เรียกว่า อีสปอร์ต (eSports) ในฐานะเป็นกีฬาประเภทหนึ่งอย่างเป็นทางการ รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับมาตรการในการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับดูแลโดยรัฐเป็นหลัก

ในการขับเคลื่อนการประกอบการธุรกิจเกมในสาธารณรัฐเกาหลี รัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งเป็นกฎหมายสูงสุดของสาธารณรัฐเกาหลี ได้บัญญัติรับรองถึงสิทธิเสรีภาพของ

ประชาชนสาธารณรัฐเกาหลีไว้ โดยบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมนั้นปรากฏในมาตรา 15 และมาตรา 21²⁰⁷ ซึ่งบัญญัติไว้ว่า

มาตรา 15²⁰⁸ ประชาชนทุกคนมีเสรีภาพในการประกอบอาชีพ

มาตรา 21²⁰⁹

(1) ประชาชนทุกคนมีเสรีภาพในการพูด ติดต่อสื่อสาร และเสรีภาพในการรวมตัว และการเข้าร่วมเป็นสมาคม

(2) การอนุญาตหรือการจำกัดสิทธิในการพูด หรือในสื่อต่าง ๆ และการอนุญาตให้รวมตัวกัน และเข้าร่วมเป็นสมาคมจะไม่ได้รับการยอมรับ

(3) มาตรฐานของสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการสื่อสารและการกระจายเสียง และรายละเอียดที่จำเป็น เพื่อให้แน่ใจถึงอำนาจหน้าที่ของสื่อหนังสือพิมพ์ให้เป็นไปตามที่กฎหมายบัญญัติ

(4) คำพูด หรือสื่อสิ่งพิมพ์ใดจะละเมิดสิทธิและชื่อเสียงของผู้อื่น หรือคุณธรรมพื้นฐานของสังคมหรือจริยธรรมทางสังคมมิได้ หากคำพูดหรือสื่อสิ่งพิมพ์ใดเกิดการละเมิดสิทธิ และชื่อเสียงของผู้อื่นผู้เสียหายสามารถเรียกร้องการชดเชยความเสียหายที่เกิดขึ้นได้

ดังนั้น จากบทบัญญัติตามรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลีข้างต้น ได้แสดงถึงการที่รัฐให้ความสำคัญกับเสรีภาพในการประกอบอาชีพ จึงได้รับรองและคุ้มครองอย่างปราศจากเงื่อนไข นอกจากนี้ ยังได้รับรองและคุ้มครองถึงเสรีภาพในการแสดงออก ไม่ว่าจะโดยการพูด ติดต่อสื่อสาร หรือการรวมตัว รวมถึงการเข้าร่วมเป็นสมาคมด้วย ทั้งนี้ การรับรองและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลีทั้งสองประการนั้น มีความเกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม กล่าวคือ บทบัญญัติตามมาตรา 15 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ได้รับรองถึงสิทธิในเสรีภาพในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นการรับรองว่าประชาชนของรัฐอาจประกอบอาชีพ หรือดำเนินธุรกิจอย่างใด ๆ ได้โดยชอบด้วยกฎหมาย โดยที่การดำเนินธุรกิจนั้นย่อมหมายถึงรวมถึงการประกอบธุรกิจเกมด้วย ซึ่งเมื่อพิจารณาประกอบกับบทบัญญัติตามมาตรา 21 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งรับรองถึงเสรีภาพในการแสดงออกของประชาชนนั้นแล้ว ย่อมแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งทางฝ่ายผู้ประกอบการธุรกิจเกม และฝ่ายผู้เล่นเกม กล่าวคือ ประชาชนคนหนึ่งคนใดก็ตามล้วนแล้วแต่มีเสรีภาพที่จะผลิต สร้างสรรค์ หรือเล่นเกมได้ ดังนั้นแล้ว โดยหลักการตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ

²⁰⁷ "THE CONSTITUTION OF THE REPUBLIC OF KOREA" "The Constitution of the Republic of Korea," [Online]. Available from: <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/kr/kr061en.pdf>.

²⁰⁸ Constitution of the Republic of Korea, Article 15

²⁰⁹ Constitution of the Republic of Korea, Article 21

ดังกล่าว เกมทุกเกมซึ่งเป็นผลผลิตจากการประกอบธุรกิจเกมและเป็นการแสดงออกในรูปแบบหนึ่งของผู้ประกอบการธุรกิจเกมนั้นย่อมสามารถที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยที่รัฐไม่อาจที่จะใช้มาตรการรุนแรงถึงขนาดที่จะตัดทอนองค์ประกอบส่วนใด ๆ ของเกมได้ เว้นแต่การกระทำเช่นนั้นจะเป็นการละเมิดต่อสิทธิหรือชื่อเสียงของบุคคลอื่น หรือกระทบต่อคุณธรรมพื้นฐานของสังคมหรือจริยธรรมทางสังคม

ด้วยเหตุนี้ การประกอบธุรกิจในสาธารณรัฐเกาหลีจึงเป็นการประกอบธุรกิจที่ได้รับการรับรองให้ดำเนินการได้ภายใต้บทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ภายใต้ข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณธรรมพื้นฐานของสังคมหรือจริยธรรมทางสังคม รวมถึงต้องไม่เป็นการกระทบต่อสิทธิของบุคคลอื่น ซึ่งในเวลาต่อมา สาธารณรัฐเกาหลีได้ดำเนินนโยบายที่จะสนับสนุนให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ภายในรัฐมีศักยภาพในพัฒนาเทคโนโลยีด้านทางเกมเพื่อประโยชน์ในเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น รัฐจึงได้ตรากฎหมายขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบกิจการดังกล่าว ในขณะเดียวกัน ก็ได้บัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมควบคู่ไปด้วย ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมเกมของสาธารณรัฐเกาหลีเจริญเติบโตไปยั้งตลาดการค้าทั่วโลก ในขณะที่ประชาชนในรัฐก็ได้รับประโยชน์จากการประกอบธุรกิจเช่นว่านั้น โดยที่ไม่ได้รับผลกระทบในด้านลบของเกมแต่อย่างใด

ทั้งนี้ ปัจจุบัน การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในสาธารณรัฐเกาหลีมีรูปแบบเป็นการกำกับดูแลโดยหน่วยงานของรัฐซึ่งดำเนินการกำกับดูแลเกมตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายของรัฐ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1.1 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในสาธารณรัฐเกาหลี

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี มีอยู่ 2 ฉบับ ได้แก่ รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม (The Game Industry Promotion Act) และ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Juvenile Protection Act) โดยมีสาระสำคัญดังนี้

3.1.1.1 ขอบเขตและกระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

1) ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมเป็นกฎหมายของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งมีเจตนารมณ์เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และการพัฒนาคุณภาพของวิถีชีวิตประชาชนผ่านการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และการสร้างวัฒนธรรมการเล่นเกมที่ดี โดยการสร้างระบบพื้นฐานให้แก่อุตสาหกรรมเกม และกำหนดบทบัญญัติในประเด็นทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ผลิตภัณฑ์เกม

ทั้งนี้ รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ได้กำหนดขอบเขตของเกมที่อยู่ภายใต้การส่งเสริมและกำกับดูแลของกฎหมายฉบับนี้ โดยมาตรา 2 วรรคหนึ่ง ข้อ 1 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ได้ให้นิยามของคำว่า “ผลิตภัณฑ์เกม (Game Product)” หมายถึง ผลิตภัณฑ์วีดิทัศน์ (Video Product) ใด ๆ ที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถเล่นได้ผ่านการใช้เทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (Data Processing Technology) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์เครื่องจักรกลอื่นที่สร้างขึ้นเพื่อการใช้ประโยชน์ในเวลาว่าง เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และการออกกำลังกาย หรืออุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์หลักในการใช้ผลิตภัณฑ์วีดิทัศน์ดังกล่าว เว้นแต่

(ก) ผลิตภัณฑ์เกมเก็งกำไร (Speculative Game Products)²¹⁰

(ข) วัตถุซึ่งได้รับการกำหนดไว้ในกฎระเบียบของการท่องเที่ยว ตามมาตรา 3 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมการท่องเที่ยว (the Tourism Promotion Act)

(ค) วัตถุซึ่งได้รับการประกาศกำหนดโดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (the Minister of Culture, Sports and Tourism) ว่าเป็นวัตถุที่ผสมผสานระหว่างผลิตภัณฑ์เกมและผลิตภัณฑ์ที่ไม่ใช่เกม

นอกจากนี้ มาตรา 2 วรรคหนึ่ง ข้อ 10 แห่งรัฐบัญญัติเดียวกัน ยังได้ให้นิยามความหมายของคำว่า “เด็กและเยาวชน” (Juveniles) หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี (รวมถึงนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตามมาตรา 2 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา (the Elementary and Secondary Education Act))

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

²¹⁰ มาตรา 2 วรรคหนึ่ง ข้อ 1 -2 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม (The Game Industry Promotion Act) ได้อธิบายความหมายไว้ว่า “ผลิตภัณฑ์เกมเก็งกำไร (Speculative game products)” หมายถึง ผลิตภัณฑ์เกมที่น่ามาซึ่งการกำไรหรือขาดทุนซึ่งทรัพย์สินจากการเล่นเกม นั้น ได้แก่

- (a) ผลิตภัณฑ์เกม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน (Betting) หรือการจัดสรรส่วนแบ่ง (Allotment)
- (b) ผลิตภัณฑ์เกม ซึ่งให้ผลลัพธ์จากโอกาสโดยบังเอิญ
- (c) การแข่งม้า ซึ่งอยู่ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการควบคุมการแข่งขันม้า (the Korea Racing Authority Act) และเกมการจำลองที่คล้ายคลึงกัน
- (d) การแข่งจักรยานและเรือยนต์ ซึ่งอยู่ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการควบคุมการแข่งขันจักรยานและเรือยนต์ (the Bicycle and Motorboat Racing Act) และเกมการจำลองที่คล้ายคลึงกัน
- (e) เกมบ่อนการพนัน ซึ่งอยู่ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมการท่องเที่ยว (the Tourism Promotion Act) และเกมการจำลองที่คล้ายคลึงกัน
- (f) ผลิตภัณฑ์เกมอื่นซึ่งได้รับการกำหนดตามคำสั่งประธานาธิบดี (Presidential Decree)

ดังนี้แล้ว จึงพิจารณาได้ว่า แม้กฎหมายดังกล่าวจะมีความเกี่ยวข้องกับเกมเป็นหลัก แต่ในเวลาเดียวกันภายใต้บทบัญญัติแห่งกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและสนับสนุนเกมดังกล่าว ยังคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดแก่เด็กและเยาวชนด้วย

2) กระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

2.1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ปรากฏทั้งการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1) การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1.1) การจัดระดับเกม (Rating Classification)

มาตรการดังกล่าวปรากฏอยู่ในหมวดที่ 4 ว่าด้วยการจัดระดับเกม โดยกฎหมายได้กำหนดให้มีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (The Game Rating and Administration Committee) เป็นนิติบุคคล ซึ่งมีอำนาจและหน้าที่ในการบริหารจัดการเกี่ยวกับเกมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การรับรองความเหมาะสมทางจริยธรรมและการเผยแพร่ต่อสาธารณะของผลิตภัณฑ์เกม การป้องกันการยุงส่งเสริมการพนัน การคุ้มครองเด็กและเยาวชน และการป้องกันการจำหน่ายจ่ายแจกผลิตภัณฑ์เกมที่ผิดกฎหมาย ซึ่งในเวลาต่อมา จึงได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมดังกล่าวขึ้น (ซึ่งจะได้กล่าวถึงโดยละเอียดต่อไป) นอกจากนี้ กฎหมายยังกำหนดให้องค์กรธุรกิจบางประเภทอาจมีอำนาจในการจัดระดับเกม (Independent Rating Classification Business Entity) โดยถือเสมือนว่าเป็นการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าว รวมถึงการกำหนดให้มีการจัดตั้งองค์กรจัดระดับเกมรายย่อย (Rating Classification Agency) เพื่อเพิ่มเติมการดำเนินการจัดระดับเกมอย่างทั่วถึงด้วย

การจัดระดับเกมภายใต้หลักเกณฑ์แห่งกฎหมายฉบับนี้ กำหนดให้ ผู้ประกอบการธุรกิจเกมซึ่งประสงค์ที่จะผลิต หรือจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมเพื่อหมุนเวียนการใช้ หรือเล่นผลิตภัณฑ์เกม จะต้องนำผลิตภัณฑ์เกมเข้ารับการจัดระดับเนื้อหาโดยคณะกรรมการหรือองค์กรที่มีอำนาจหน้าที่ ก่อนที่จะผลิตหรือเผยแพร่ผลิตภัณฑ์เกมนั้น เว้นแต่จะเป็นผลิตภัณฑ์เกมที่มีลักษณะต่อไปนี้²¹¹

²¹¹ The Game Industry Promotion Act, Article 21 (1)

(ก) ผลิตภัณฑ์เกมที่ผลิตหรือจำหน่ายเพื่อการใช้งาน หรือจัดแสดงในการแข่งขันเกม หรือนิทรรศการที่ได้รับการรับรองโดยองค์กรที่มีอำนาจตามกฎหมาย

(ข) ผลิตภัณฑ์เกมที่ผลิตหรือจำหน่ายเพื่อการศึกษา การเรียนรู้ ศาสนา หรือ การประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์สาธารณะ ตามที่คำสั่งประธานาธิบดีกำหนด

(ค) ผลิตภัณฑ์เกมสำหรับการทดสอบเพื่อประเมินประสิทธิภาพ ความปลอดภัย และระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งาน และกรณีอื่น ๆ ซึ่งอยู่ในระหว่างกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เกม ภายใต้มาตรฐานและขั้นตอนที่กำหนดไว้ตามคำสั่งประธานาธิบดีกำหนด

ทั้งนี้ การจัดระดับเกมตามกฎหมายฉบับนี้ กำหนดไว้ว่า เกมทุกเกมจะต้องผ่านการพิจารณาและจัดระดับเนื้อหาโดยคณะกรรมการหรือองค์กรซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายเสียก่อนว่า เกมนั้นมีความเหมาะสมกับผู้เล่นซึ่งมีระดับอายุเท่าใด อันเป็นการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ²¹² ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน
- (2) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป
- (4) เกมที่ไม่อนุญาตให้เด็กหรือเยาวชนเล่น

ดังนั้น ระดับของเกมดังกล่าวเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาแบ่งระดับอายุของผู้เล่นเกมซึ่งคณะกรรมการและองค์กรซึ่งมีอำนาจในการจัดระดับเกมตามกฎหมายใช้ในการพิจารณาเนื้อหาของเกมอย่างเป็นเอกภาพเดียวกัน ซึ่งแม้ว่ากฎหมายจะมีได้บัญญัติถึงรายละเอียดเนื้อหาในการพิจารณาเพื่อการจัดระดับเกมไว้ แต่ต่อมา เมื่อมีการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (GRAC) ซึ่งเป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจในการบริหารและจัดระดับเกมตามกฎหมายดังกล่าว ก็ได้มีการประกาศใช้ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม (Rating Review Regulations) ขึ้นเป็นหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดระดับเนื้อหาของเกมซึ่งมีความชัดเจน และสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเป็นระบบระเบียบเดียวกัน ดังจะได้กล่าวในรายละเอียดต่อไป

2.1.1.2) การแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกม

มาตรการดังกล่าวกำหนดให้ผู้ประกอบการเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกม ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกม มีหน้าที่ในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกม โดยจะต้องระบุชื่อทางการค้า (ในกรณีของผลิตภัณฑ์เกมผนวกกับหนังสือ ให้อ้างอิงถึงชื่อทางการค้าของบริษัท

²¹² The Game Industry Promotion Act, Article 21 (2)

สำนักพิมพ์) ของผู้ผลิตหรือจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมดังกล่าว นอกจากนี้ ยังต้องระบุถึงระดับของเกม และข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของผลิตภัณฑ์เกมด้วย²¹³

2.1.1.3) การจำกัดการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์

สำหรับมาตรการดังกล่าว กฎหมายได้กำหนดถึงข้อจำกัดเกี่ยวกับการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกมไว้ว่า บุคคลใดก็ตามมีอาจที่จะโฆษณา หรือเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์เกม โดยการแสดงเนื้อหาของเกมให้แตกต่างไปจากเนื้อหาที่ผ่านการจัดระดับ หรือแสดงระดับของเกมที่แตกต่างกันไปจากความเป็นจริง หรือแสดงรายละเอียด ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมที่ไม่ถูกต้อง รวมถึงการโฆษณาที่มีลักษณะเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเก็งกำไร เช่น การเสนอของขวัญให้เปล่า เป็นต้น

ทั้งนี้ สำหรับกรณีของผู้ประกอบกิจการการให้บริการเกม เช่น ธุรกิจการให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต กฎหมายยังได้กำหนดไว้ว่า ผู้นั้นจะต้องไม่ติดตั้งหรือเผยแพร่สื่อโฆษณาใด ๆ อันอาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดได้ว่าเป็นสถานที่ให้บริการธุรกิจการพนันด้วย²¹⁴

2.1.1.4) การจำกัดเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

มาตรา 32 (2) แห่งกฎหมายฉบับดังกล่าว ได้กำหนดไว้ว่าบุคคลใด ๆ ก็ตามมีอาจผลิต หรือนำเข้ามาซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่มีลักษณะดังต่อไปนี้²¹⁵

(1) ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจทำลายอัตลักษณ์ของชาติอย่างมีนัยสำคัญ โดยแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการต่อต้านชาติ หรือบิดเบือนข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์

(2) ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจทำลายขนบธรรมเนียมอันดี โดยทำลายศีลธรรมในครอบครัว เช่น การทำร้ายร่างกาย การฆาตกรรม ฯลฯ ระหว่างบุพการีและผู้สืบสันดาน

(3) ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจกระทบต่อความสงบเรียบร้อยในสังคมที่ดี เช่น การปลุกฝังความคิดในการก่ออาชญากรรม หรือการเลียนแบบความคิด โดยการแสดงถึงการก่ออาชญากรรม ความรุนแรง ความลามก ฯลฯ อย่างชัดแจ้ง

²¹³ The Game Industry Promotion Act, Article 33

²¹⁴ The Game Industry Promotion Act, Article 34

²¹⁵ The Game Industry Promotion Act, Article 32 (2)

2.1.2) การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์

2.1.2.1) การจดทะเบียนและรายงานการประกอบการธุรกิจเกม

มาตรา 25 แห่งกฎหมายฉบับดังกล่าว ได้กำหนดให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมทั้งกรณีที่ประสงค์จะเป็นผู้ผลิต หรือผู้จัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกม จะต้องจดทะเบียนธุรกิจกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ ตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว เว้นแต่จะเป็นธุรกิจที่ได้รับข้อยกเว้นการจดทะเบียน ได้แก่ การผลิตเกมโดยรัฐหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น การผลิตเกมขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ภายในสถาบันการศึกษาหรือเรียนรู้เพื่อการผลิตเกม การผลิตเกมโดยหน่วยงานของรัฐเพื่อการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับหน่วยงานนั้น และกรณีอื่นใดที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดี เช่น กรณีการผลิตอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการเล่นเกม ซึ่งโดยสภาพไม่อาจใช้เล่นเกมได้ด้วยตัวมันเอง

สำหรับการประกอบกิจการการให้บริการเกมนั้น มาตรา 26 แห่งกฎหมายฉบับดังกล่าว ได้กำหนดให้ ผู้ที่ประสงค์จะประกอบกิจการนั้นจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ เช่นเดียวกัน โดยในส่วนของ การขออนุญาตประกอบกิจการการให้บริการเกมตามกฎหมายดังกล่าว จะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ กล่าวคือ

- กรณีธุรกิจการให้บริการเกมทั่วไป (General Game Providing Business) ผู้ประกอบการจะต้องดำเนินการตามมาตรฐานและขั้นตอนในการขอรับการอนุญาตตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดี ทั้งนี้ กิจการดังกล่าวจะต้องไม่ตั้งอยู่ในพื้นที่พักอาศัย ตามมาตรา 36 (1) 1 (a) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการวางแผนและการใช้ประโยชน์ในที่ดินแห่งชาติ (the National Land Planning and Utilization Act)

- กรณีธุรกิจการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชน (Juvenile Game Providing Business) หรือธุรกิจการให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต (Business of Providing Internet Computer Game Facilities) ผู้ประกอบการดังกล่าวจะต้องดำเนินการลงทะเบียนกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ และต้องดำเนินการเงื่อนไขตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวด้วย

- กรณีธุรกิจการให้บริการเกมรูปแบบผสม (Combined Distribution and Game Providing Business)²¹⁶ กำหนดให้ผู้ประกอบการดังกล่าวจะต้องดำเนินการลงทะเบียนกับเจ้าหน้าที่ของรัฐ และดำเนินการตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในคำสั่งของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว และจะต้องมีการรายงานลักษณะของธุรกิจดังกล่าวต่อเจ้าหน้าที่รัฐเพิ่มเติมด้วย

²¹⁶ ธุรกิจการให้บริการเกมรูปแบบผสม หมายถึง ธุรกิจการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชน (Juvenile Game Providing Business) หรือธุรกิจการให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต (Business of Providing Internet Computer Game Facilities) ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการผสมผสานกับธุรกิจประเภทอื่นและอยู่ในพื้นที่เดียวกัน

ทั้งนี้ ในการดำเนินการขออนุญาตหรือจดทะเบียนเพื่อประกอบกิจการดังกล่าวนั้น กฎหมายได้กำหนดถึงบุคคลที่ต้องห้ามดำเนินกิจการดังกล่าว นั่นคือ บุคคล (รวมถึงผู้แทนหรือผู้บริหารของบริษัท) ซึ่งได้รับคำสั่งให้ต้องปิดกิจการ ยกเลิกใบอนุญาต หรือการจดทะเบียน หรือเป็นผู้กระทำการต้องห้ามตามกฎหมาย เช่น เป็นผู้ถูกเพิกถอนสิทธิ หรือเป็นผู้กระทำการจดทะเบียนโดยให้การเป็นเท็จหรือวิธีการที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ หรือเป็นผู้ที่ได้ดำเนินธุรกิจต่อไปโดยฝ่าฝืนคำสั่งระงับกิจการ ภายในระยะเวลาไม่เกิน 1 ปี หรือเป็นบุคคลที่ประกอบกิจการที่ห้ามมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึง และมีให้มีการจ้างงานเด็กและเยาวชนนั้น ตามที่กำหนดไว้ในวรรค 5 (a) ของมาตรา 2 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งประสงค์ที่จะประกอบกิจการการให้บริการเกมรูปแบบผสม และกิจการการให้บริการเกม

ในการประกอบกิจการเกมดังกล่าว มาตรา 28 แห่งกฎหมายฉบับเดียวกันนั้น ได้กำหนดถึงความรับผิดชอบของผู้ประกอบการธุรกิจเกมไว้ กล่าวคือ

(1) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเผยแพร่เกมที่เหมาะสม สอดคล้องกับวัฒนธรรมที่ดีของเกม ตามมาตรา 9 (3)

(2) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องไม่ดำเนินการอย่างใด ๆ ให้ปรากฏถึงการพนัน หรือการกระทำแก่งกำไรอื่น ๆ ในระหว่างการใช้ผลิตภัณฑ์เกม รวมถึงไม่ยินยอมให้ผู้เล่นกระทำการเช่นนั้นด้วย

(2-2) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องไม่ส่งเสริมการแก่งกำไรผ่านวิธีการใช้งาน หรืออุปกรณ์การเล่นเกมใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเนื้อหาของผลิตภัณฑ์เกม ไม่ว่าจะโดยการสร้างหน่วยสกุลเงินในเกมในลักษณะเดียวกับการดำเนินการของธนาคารแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ฯลฯ

(3) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องไม่ส่งเสริมการแก่งกำไรโดยการเสนอให้ของกำนัลฟรี หรือกรณีอื่นใด เว้นแต่จะเป็นของกำนัลประเภทของเล่น เครื่องเขียน หรือของกำนัลอื่นที่ไม่ใช่เงินสด บัตรกำนัล หรือหลักทรัพย์ ทั้งนี้ ภายใต้หลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามคำสั่งประธานาธิบดี

(4) สำหรับผู้ประกอบกิจการการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชน จะต้องไม่ให้บริการผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับอนุญาตแก่เด็กและเยาวชนอย่างเด็ดขาด

(5) สำหรับผู้ประกอบกิจการการให้บริการเกมทั่วไป หรือการให้บริการเกมรูปแบบผสม จะต้องไม่ยินยอมให้บริการเกมแก่เด็กและเยาวชน เว้นแต่จะเป็นกรณีที่อนุญาตให้เข้าถึงเยาวชนได้ตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

(6) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องติดตั้งโปรแกรม หรืออุปกรณ์สำหรับการปิดกั้นผลิตภัณฑ์เกมที่มีเนื้อหาเป็นการลามกอนาจารและผลิตภัณฑ์เกมแก่งกำไร เว้นแต่เป็นกรณีที่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามก็ไม่สามารถเชื่อมต่อกับผลิตภัณฑ์เกมเช่นนั้นได้อย่างแน่แท้

(7) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องให้บริการเกมโดยเคารพต่อเวลาทำการ และเวลาทำการสำหรับเด็กและเยาวชน ตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดี

ทั้งนี้ คำสั่งประธานาธิบดี ข้อ 16 ได้กำหนดถึงเวลาทำการ และเวลาห้ามให้บริการแก่เด็กและเยาวชนไว้ กล่าวคือ โดยหลักแล้ว ธุรกิจการให้บริการเกมทั่วไป ธุรกิจการให้บริการเกมรูปแบบผสม และธุรกิจการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชน อาจดำเนินการได้ตั้งแต่เวลา 9 นาฬิกา ถึง 24 นาฬิกา เช่นเดียวกัน แต่สำหรับธุรกิจการให้บริการเกมรูปแบบผสม ธุรกิจการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชน และธุรกิจการให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต จะต้องประกอบกิจการโดยเคารพถึงระยะเวลาต้องห้ามให้บริการแก่เด็กและเยาวชนด้วย นั่นคือ การให้บริการแก่เด็กและเยาวชนอาจทำได้เฉพาะภายในเวลา 9 นาฬิกา ถึง 22 นาฬิกา เท่านั้น เว้นแต่ กรณีที่เด็กและเยาวชนมาพร้อมกับผู้มีอำนาจปกครอง ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ ผู้บังคับบัญชาตามหน้าที่การงานของผู้นั้น หรือบุคคลอื่นใดที่อยู่ในฐานะที่จะคุ้มครองหรือปกครองเด็กและเยาวชนนั้น

(8) ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องปฏิบัติตามเรื่องอื่น ๆ ที่กำหนดไว้ในคำสั่งของประธานาธิบดีตามความจำเป็นเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยของการประกอบกิจการ

2.1.2.2) การจำกัดการจำหน่าย จัดให้มี หรือเผยแพร่ผลิตภัณฑ์เกมโดยมิชอบกฎหมาย

มาตรา 32 แห่งกฎหมายฉบับดังกล่าว กำหนดห้ามมิให้บุคคลใด ๆ ก็ตามดำเนินกิจกรรมอันมีลักษณะเป็นการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมโดยมิชอบกฎหมาย ดังต่อไปนี้

(1) การจัดหา จัดแสดง หรือเก็บรักษาไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่ได้มีการจัดระดับ ตามข้อ 21 (1) เพื่อการจำหน่ายหรือใช้งานเกมดังกล่าว

(2) การจัดหา จัดแสดง หรือเก็บรักษาไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากเนื้อหาที่ได้มีการจัดระดับเกมตามมาตรา 21 (1) เพื่อการจำหน่ายหรือใช้งานเกมดังกล่าว

(3) การจัดหาผลิตภัณฑ์เกมที่ได้รับการจัดระดับเพื่อการใช้งานอันเป็นการฝ่าฝืนต่อระดับที่ได้มีการจัดระดับไว้ตามที่อ้างถึงในมาตรา 21 (2)

(4) การจัดจำหน่าย จัดหา จัดแสดง หรือเก็บรักษาไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมซึ่งได้รับการปฏิเสธการจัดระดับ อันเนื่องมาจากการมีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์เกมกึ่งกำไรตามมาตรา 22 (2) เพื่อการจำหน่ายหรือใช้งานเกมดังกล่าว

(5) การซื้อ ขาย บริจาค หรือให้ยืม ใ้รับรองการจัดระดับเกมที่ได้รับตามมาตรา 22 (3) 1

(6) การจัดจำหน่าย หรือจัดหา ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่ปราศจากข้อมูลบ่งชี้ใด ๆ เช่น ระดับของเกมและข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของผลิตภัณฑ์เกม หรือผลิตภัณฑ์เกมที่ปราศจากอุปกรณ์ที่แนบมาเพื่อบ่งชี้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานของผลิตภัณฑ์เกมซึ่งเป็นการฝ่าฝืนต่อเงื่อนไขตามมาตรา 33 (1) หรือ (2)

(7) การดำเนินธุรกิจของการแปลงค่าเงิน หรือเป็นสื่อกลางในการแปลง หรือซื้อคืน ผลผลิตในเกม (หมายถึง เงินในเกม ตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดีหรือสิ่งอื่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น คະแนน เงินรางวัล และสกุลเงินเสมือน) ซึ่งได้รับการจากการเล่นเกม

(8) การจัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ ซึ่งมีได้รับการรับรองโดย ผู้ประกอบกิจการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการรบกวนการใช้งานตามปกติของ ผลิตภัณฑ์เกม หรือเป็นการผลิตและจำหน่ายเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว

(9) การผลิต จัดจำหน่าย จัดหา ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับการรับรองจาก ผู้ประกอบกิจการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้องนั้น

(10) การผลิต หรือหมุนเวียนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ เพื่อวัตถุประสงค์ ในการดำเนินกิจกรรมใด ๆ ที่มีขอบด้วยกฎหมายตามที่ระบุไว้ในข้อ 9

นอกจากนี้ ยังได้กำหนดต่อไปว่า บุคคลใด ๆ ก็ตามไม่อาจผลิต หรือนำเข้ามาซึ่ง ผลิตภัณฑ์เกมที่มีเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายตามมาตรา 32 (2) ด้วย²¹⁷

2.1.2.3) การป้องกันการติดเกม

มาตรการดังกล่าวได้รับการบัญญัติไว้ในมาตรา 12-2 และ 12-3 แห่งกฎหมายฉบับนี้ โดยเป็นมาตรการที่มาพร้อมกับมาตรการในการส่งเสริมวัฒนธรรมที่ดีของเกม (Game Culture) กล่าวคือ เนื่องจากสาธารณรัฐเกาหลีมีนโยบายที่ชัดเจนที่จะส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ในขณะเดียวกัน ก็ตระหนักถึงผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ของเกม เช่น ภาวะการติดเกม (Excessive Immersion in Games) การก่อให้เกิดโอกาสที่จะติดการพนัน ความรุนแรง และความไม่เหมาะสมทางเพศ ด้วยเหตุนี้ มาตรา 12 แห่งรัฐบัญญัติดังกล่าวจึงได้บัญญัติมาตรการในการป้องกันการติดเกมไว้ โดยกำหนดให้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว สนับสนุนธุรกิจเกมที่สร้างวัฒนธรรมที่ดี ของเกม การอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ ให้ความรู้และ คำแนะนำเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ดีของเกมต่อสาธารณะ รวมถึงกำหนดแผนการดำเนินงานเพื่อป้องกัน และเยียวยาปัญหาทางสุขภาพที่อาจเกิดขึ้นจากผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ของเกม และมีอำนาจที่จะ กำหนดให้ธุรกิจเกมที่เกี่ยวข้องต้องดำเนินการภายใต้มาตรการในการป้องกันการติดเกมของรัฐด้วย ทั้งนี้ มาตรการในการป้องกันการติดเกมหรือการเล่นเกมนานเกินไปสมควร ซึ่งผู้ประกอบการธุรกิจเกมซึ่งเป็นผู้ให้บริการเกมต่อสาธารณะต้องดำเนินการ²¹⁸ มีดังต่อไปนี้

²¹⁷ The Game Industry Promotion Act, Article 32 (2)

²¹⁸ The Game Industry Promotion Act, Article 12-3

- (1) การตรวจสอบชื่อจริง และอายุของผู้เล่นเกม เมื่อผู้นั้นเข้าร่วมเป็นสมาชิก และจะต้องมีการยืนยันตัวตนเสมอ (Self-Authentication)
- (2) การเรียกร้องถึงความยินยอมจากผู้แทนโดยชอบธรรมก่อนการเข้าร่วมเป็นสมาชิก เช่น การที่เด็กหรือเยาวชนต้องได้รับความยินยอมจากผู้มีอำนาจปกครอง
- (3) การจำกัดวิธีการเล่น เวลา หรือกรณีอื่นใดเกี่ยวกับการเล่นเกม เมื่อเด็กหรือเยาวชนหรือผู้แทนโดยชอบธรรมของผู้นั้นร้องขอ
- (4) การบอกกล่าวแก่เด็กหรือเยาวชนและผู้แทนโดยชอบธรรมเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของเกม เช่น ระดับความรุนแรงของเกม การคิดค่าธรรมเนียมในการเล่นผลิตภัณฑ์เกม และรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่นผลิตภัณฑ์เกม เช่น ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น ข้อมูลเกี่ยวกับการชำระเงิน เป็นต้น
- (5) การแสดงคำเตือนเพื่อป้องกันการเล่นเกมมากเกินไป
- (6) การแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาบนหน้าจอให้แก่ผู้เล่นตั้งแต่เริ่มเล่นเกม
- (7) กรณีอื่น ๆ ตามที่กำหนดไว้โดยคำสั่งของประธานาธิบดี

2.2) สภาพบังคับของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

จากมาตรการในการกำกับดูแลผลิตภัณฑ์เกมดังกล่าวข้างต้น กฎหมายได้บัญญัติให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว มีอำนาจหน้าที่ในการติดตามและกำกับดูแลการจัดระดับเกมให้ถูกต้องและเป็นธรรม รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามความรับผิดชอบของผู้ประกอบกิจการเกมดังกล่าว โดยในการดำเนินการเช่นว่านี้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว รวมถึงเจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องมีอำนาจที่จะเรียกให้คณะกรรมการจัดระดับเกม ผู้ประกอบการ รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการนั้นจัดทำรายงาน หรือเข้าถึงสถานที่ประกอบการเพื่อตรวจสอบกิจการได้ตามความจำเป็น โดยที่เจ้าหน้าที่ของรัฐนั้นจะต้องแสดงตัวตนซึ่งแสดงถึงการมีอำนาจในการนั้นต่อผู้มีส่วนได้เสียอย่างชัดเจนด้วย²¹⁹

สำหรับกรณีที่เจ้าหน้าที่ของรัฐตรวจสอบแล้วพบว่า ผู้ประกอบกิจการดำเนินกิจการโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย อันเนื่องมาจากการที่ผู้ประกอบกิจการนั้นกระทำการจดทะเบียน หรือขออนุญาตโดยไม่ให้การเป็นเท็จ หรือวิธีการที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ หรือดำเนินธุรกิจต่อไปโดยฝ่าฝืนคำสั่งให้ระงับกิจการ หรือมิได้จัดแจ้งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบกิจการตามมาตรา 25 (2) หรือมิได้ปฏิบัติหน้าที่ตามความรับผิดชอบของตนตามมาตรา 28 หรือกระทำการฝ่าฝืนข้อกำหนดผลิตภัณฑ์เกมโดยมิชอบกฎหมาย ตามมาตรา 32 นั้น เจ้าหน้าที่ของรัฐมีอำนาจที่จะมีคำสั่งให้ผู้ประกอบกิจการดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องตามกฎหมายภายในระยะเวลาไม่เกิน 6 เดือน หรือปิดกิจการได้สำหรับ

²¹⁹ The Game Industry Promotion Act, Article 31

กรณีที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายนั้นเกิดจากการจัดแจ้งทะเบียน หรือขออนุญาตโดยให้การเป็นเท็จ หรือวิธีการที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ หรือเป็นการดำเนินธุรกิจต่อไปโดยฝ่าฝืนคำสั่งให้ระงับกิจการที่มีอยู่ก่อนนั้นแล้ว²²⁰ อย่างไรก็ตาม สำหรับกรณีที่เป็นความผิดของผู้ประกอบกิจการการให้บริการเกมตาม มาตรา 26 (1) - (3) และมาตรา 28 วรรคหนึ่ง ข้อ4-8 นั้น ผู้ประกอบกิจการเกมดังกล่าวสามารถร้องขอให้รัฐนำมาตรการปรับเป็นเงินจำนวนไม่เกิน 20 ล้านบาท (ประมาณ 534,122 บาท) แทนการสั่งปิดกิจการได้ โดยที่เงินค่าปรับนั้น กฎหมายได้กำหนดให้เจ้าหน้าที่ของรัฐนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมต่อไป ซึ่งได้แก่ การผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมที่ดี การสร้างและปรับปรุงสภาพแวดล้อมของสถานที่ให้บริการเกมให้มีความเหมาะสม การส่งเสริมและสนับสนุนกิจการที่เป็นตัวอย่างที่ดี การสนับสนุนการให้คำแนะนำและควบคุมผลิตภัณฑ์เกมและธุรกิจการให้บริการเกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย รวมถึงการรักษาความปลอดภัยสถานที่จัดเก็บของกลาง และการทำลายข้อมูลของผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายด้วย²²¹

ในส่วนของกรณีที่เจ้าหน้าที่ของรัฐตรวจสอบแล้วพบว่า ผลิตภัณฑ์เกมหรือสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์เกมไม่ชอบด้วยกฎหมาย กล่าวคือ เป็นผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับการจัดระดับเกม หรือมีเนื้อหาที่แตกต่างไปจากที่ได้รับการจัดระดับเกม หรือเป็นผลิตภัณฑ์เกมประเภททดสอบที่สร้างขึ้นโดยฝ่าฝืนต่อมาตรฐานและขั้นตอนตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งของประธานาธิบดี หรือเป็นผลิตภัณฑ์เกมที่ได้รับการปฏิเสธการจัดระดับเกมอันเนื่องมาจากการเป็นผลิตภัณฑ์เกมกึ่งกำไรหรือเป็นผลิตภัณฑ์เกมที่ผลิต หรือจัดจำหน่ายเพื่อการพาณิชย์โดยบุคคลซึ่งมิได้จดทะเบียนตามมาตรา 25 หรือเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายตามมาตรา 34 หรือเป็นโปรแกรมและอุปกรณ์การเล่นเกมที่ผลิตขึ้นเพื่อทำให้มาตรการการป้องกันทางเทคนิคใช้งานไม่ได้ ดังนี้ เจ้าหน้าที่รัฐนั้นย่อมมีอำนาจที่จะนำออก ทำลาย หรือลบทิ้งซึ่งผลิตภัณฑ์เกม สื่อประชาสัมพันธ์ หรืออุปกรณ์เช่นว่านั้นได้²²²

นอกจากนี้ กฎหมายยังได้กำหนดโทษในทางอาญา ซึ่งได้แก่ โทษจำคุกโดยใช้แรงงาน (Imprisonment with Labor) และโทษปรับ โดยมีทั้งหมด 3 ระดับความรุนแรง โดยแบ่งตามลักษณะความผิดดังต่อไปนี้

²²⁰ The Game Industry Promotion Act, Article 35

²²¹ The Game Industry Promotion Act, Article 36

²²² The Game Industry Promotion Act, Article 38 (3)

- ระดับที่ 1 ความผิดซึ่งมีโทษจำคุกโดยใช้แรงงาน ไม่เกิน 5 ปี หรือโทษปรับไม่เกิน 50 ล้านบาท (ประมาณ 1,335,305 บาท)²²³

(1) การกระทำการเป็นต้นเหตุ หรือยินยอม หรือส่งเสริม ให้ผู้อื่นเล่นการพนันหรือกระทำการเก็งกำไรโดยมิชอบด้วยกฎหมาย

(2) การฝ่าฝืนมาตรการจำกัดการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมโดยมิชอบกฎหมาย โดยจัดหา จัดแสดง หรือเก็บรักษาไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่ได้มีการจัดระดับ ตามข้อ 21 (1) เพื่อการจำหน่ายหรือใช้งานเกมดังกล่าว หรือผลิตภัณฑ์เกมซึ่งได้รับการปฏิเสธการจัดระดับ อันเนื่องมาจากการมีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์เกมเก็งกำไรตามมาตรา 22 (2) เพื่อการจำหน่ายหรือใช้งานเกมดังกล่าว หรือดำเนินธุรกิจของการแปลงค่าเงิน หรือเป็นสื่อกลางในการแปลง หรือซื้อคืนผลผลิตในเกม (หมายถึง เงินในเกม ตามที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดีหรือสิ่งอื่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น คะแนน เงินรางวัล และสกุลเงินเสมือน) ซึ่งได้รับจากการเล่นเกม หรือกระทำการผลิต จัดจำหน่าย จัดหา ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับการรับรองจากผู้ประกอบกิจการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้องนั้น รวมถึงการผลิต หรือหมุนเวียนการใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ เพื่อวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมใด ๆ ที่มีชอบด้วยกฎหมายนั้น ตามมาตรา 32(1) วรรคหนึ่ง, สี่, เจ็ด, เก้า หรือสิบ ตามลำดับ

(3) การดำเนินกิจการต่อไปทั้งที่เจ้าหน้าที่ของรัฐได้มีคำสั่งให้ต้องปิดกิจการแล้ว ตามมาตรา 38 (1)

ทั้งนี้ สำหรับผลิตภัณฑ์เกม และทรัพย์สินใด ๆ ซึ่งเป็นผลประโยชน์ที่ได้รับจากการกระทำความผิดทางอาญา (Criminal Gains) จะต้องถูกยึดตามกฎหมาย โดยในกรณีที่ไม่มีอายุได้ เจ้าหน้าที่ของรัฐย่อมมีอำนาจที่จะเรียกเอาจากผู้กระทำความผิดเป็นการเพิ่มเติมได้ตามจำนวนที่ขาดไปได้อีกด้วย²²⁴

- ระดับที่ 2 ความผิดซึ่งมีโทษจำคุกโดยใช้แรงงาน ไม่เกิน 2 ปี หรือโทษปรับไม่เกิน 20 ล้านบาท (ประมาณ 534,122 บาท) ได้แก่²²⁵

(1) การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งให้ดำเนินการแก้ไขของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ตามมาตรา 12-3 (5)

(1-2) การไม่มีสิทธิ หรือมิได้รับสิทธิเพื่อการจัดระดับสำหรับผลิตภัณฑ์เกม เนื่องจากให้การเป็นเท็จหรือวิธีการที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ ตามมาตรา 22 (4)

²²³ The Game Industry Promotion Act, Article 44 (1)

²²⁴ The Game Industry Promotion Act, Article 44 (2)

²²⁵ The Game Industry Promotion Act, Article 45

(1-3) การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ตามมาตรา 21-8 (4)

(2) การประกอบกิจการโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือดำเนินการจดทะเบียนให้ถูกต้อง ตามมาตรา 25 หรือ 26 (1)-(3)

(3-2) การจัดหาผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานสำหรับเด็กและเยาวชน โดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 28 วรรคสี่

(4) การจัดจำหน่าย จัดหา จัดแสดง หรือจัดเก็บไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกมที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากเนื้อหาที่ได้รับการจัดระดับเกม โดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 32 (1) 2

(5) การซื้อ ขาย บริจาค หรือให้ยืม ใบรับรองการจัดระดับเกมโดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 32 (1) 5

(6) การผลิต หรือนำเข้า ซึ่งผลิตภัณฑ์เกม โดยฝ่าฝืนมาตรา 32 (2)

(7) การจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมโดยมิได้ดำเนินการ ตามที่กฎหมายบัญญัติไว้ในมาตรา 32 (1) 6 หรือ มาตรา 33

(8) การให้การเป็นเท็จหรือวิธีการที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ เพื่อที่จะได้รับอนุญาต หรือจดทะเบียนธุรกิจ หรือนำเสนอรายงาน ตามมาตรา 35 (1) 1 หรือ (2) 1

(9) การประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนคำสั่งให้ปิดกิจการที่ออกตามมาตรา 35 (2) 2

(10) การผลิต จัดจำหน่าย หรือรักษาไว้ ซึ่งผลิตภัณฑ์เกม อุปกรณ์เกี่ยวกับเกม ฯลฯ ตามที่อ้างถึงในมาตรา 38 (3) 3 หรือ 4 รวมถึงการจัดหาเพื่อการใช้งาน จัดแสดง หรือจัดเก็บไว้เพื่อการนั้น

- ระดับที่ 3 ความผิดซึ่งมีโทษจำคุกโดยใช้แรงงาน ไม่เกิน 1 ปี หรือโทษปรับไม่เกิน 10 ล้านบาท (ประมาณ 267,230 บาท) ได้แก่²²⁶

(1) การประกอบกิจการโดยไม่นำเสนอรายงานอันเป็นการฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 26 (3)

(2) การยินยอมให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการเกมโดยฝ่าฝืนบทบัญญัติเกี่ยวกับกำหนดเวลาการให้บริการเกมสำหรับเด็กและเยาวชนตามมาตรา 28 วรรคเจ็ด

(3) การเป็นผู้จัดหาผลิตภัณฑ์เกม ซึ่งฝ่าฝืนการจัดระดับเกมตามมาตรา 21-2 (4) ตามที่อ้างถึงในมาตรา 32 (1) 3

²²⁶ The Game Industry Promotion Act, Article 46

(3-2) การเป็นผู้จัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ ซึ่งมีได้รับการรับรองโดยผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้องเพื่อผลประโยชน์ส่วนตน ตามมาตรา 32 (1) 8

(5) การประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนคำสั่งปิดกิจการที่ออกตามมาตรา 35 (1) 2

(6) การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 38 (7) และ (8)

ทั้งนี้ นอกจากกฎหมายจะกำหนดโทษทางอาญาสำหรับผู้ฝ่าฝืนต่อบทบัญญัติแห่งกฎหมายแล้ว กฎหมายฉบับนี้ยังได้นำมาตรการทางปกครองมาใช้อีกด้วย โดยได้กำหนดให้บุคคลอาจต้องรับโทษปรับทางปกครองเป็นเงินจำนวนไม่เกิน 10 ล้านบาท หากกระทำการฝ่าฝืนกฎหมาย ดังต่อไปนี้²²⁷

(1) การไม่ปฏิบัติตามคำขอให้ส่งข้อมูล หรือรายงานการประกอบกิจการของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวตามมาตรา 12-3 (4)

(1-2) การไม่นำเสนอรายงานการประกอบกิจการตามมาตรา 12-3 (6)

(1-3) การไม่จดทะเบียนแสดงการดัดแปลงลักษณะการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมโดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 25 (2)

(2) การไม่ได้รับอนุญาตให้ดัดแปลงผลิตภัณฑ์เกม หรือมิได้จดทะเบียน หรือนำเสนอรายงานแสดงการเปลี่ยนแปลงลักษณะการประกอบกิจการให้บริการเกม โดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 26 (4)

(2-2) การไม่นำเสนอรายงานแสดงการดัดแปลงเนื้อหาของผลิตภัณฑ์เกมโดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 21 (5)

(2-3) การไม่ปฏิบัติตามความรับผิดชอบในฐานะผู้ประกอบการโดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 21-3 (2) 1

(2-4) การไม่แจ้งข้อเท็จจริงเกี่ยวกับระดับของเกมที่แตกต่างกันต่อคณะกรรมการจัดระดับเกม โดยฝ่าฝืนตามมาตรา 21-3 (2) 2

(2-5) การจัดหาผลิตภัณฑ์เกมในต่างประเทศให้กับผู้ใช้โดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 21-5 (2)

(2-6) การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ตามมาตรา 21-9 (3)

(3) การประกอบกิจการเกมโดยมิได้เข้ารับการอบรมความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ดีของเกมก่อนอันเป็นการฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 28

²²⁷ The Game Industry Promotion Act, Article 48

(4) การยินยอมให้เด็กและเยาวชนได้ใช้บริการพื้นที่บริการเกมทั่วไป หรือพื้นที่บริการเกมประเภทที่ผสมผสานรวมกับกิจการประเภทอื่น ซึ่งมีใช้กรณีที่อนุญาตให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยฝ่าฝืนกฎหมายตามมาตรา 28 วรรคห้า

(5) การไม่ติดตั้งโปรแกรม หรืออุปกรณ์สำหรับการปิดกั้นผลิตภัณฑ์เกมที่มีเนื้อหาเป็นการลามกอนาจารและผลิตภัณฑ์เกมเก็งกำไร โดยฝ่าฝืนกฎหมายตามมาตรา 28 วรรคหก

(6) การไม่นำเสนอรายงานการเปลี่ยนแปลงสถานที่ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 29 (4)

(7) การไม่นำเสนอรายงาน หรือกระทำการปฏิเสธ ชัดขวาง หรือหลีกเลี่ยงมิให้เจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องดำเนินการตรวจสอบเอกสารตามมาตรา 31 (2)

(7-2) การจัดหาผลิตภัณฑ์เกมโดยมิได้ปฏิบัติตามคำสั่งให้ดำเนินการแก้ไขการฝ่าฝืนต่อหลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามมาตรา 21 (2) วรรคสองและสามของคณะกรรมการจัดระดับเกม ตามมาตรา 32 (1) 3 1

(8) การกระทำการฝ่าฝืนกฎหมาย ตามมาตรา 34

3.1.1.2 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญ ว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

1) ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการ คุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎหมายฉบับนี้เป็นกฎหมายอีกฉบับหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี โดยเป็นการกำกับดูแลเกมในฐานะที่เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่อาจกระทบต่อพัฒนาการและอนาคตของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ซึ่งตามกฎหมายฉบับนี้จะพิจารณา “ผลิตภัณฑ์สื่อ” ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยถือว่าเป็น ผลิตภัณฑ์สื่อ (Media Product) ประเภทหนึ่ง ซึ่งต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา นอกจากนี้กฎหมายดังกล่าว ยังได้บัญญัติถึงมาตรการในการกำกับดูแลเกมออนไลน์เป็นพิเศษด้วย

2) กระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วย การคุ้มครองเด็กและเยาวชน

2.1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ปรากฏทั้งการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และการกำกับการประกอบกิจการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1) การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

ในส่วนของการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้น มีมาตรการเพียงประการเดียว คือ การจัดระดับเกม

การจัดระดับเกมเป็นมาตรการที่บัญญัติขึ้นโดยมีเจตนารมณ์เช่นเดียวกับรัฐธรรมนูญว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม นั่นคือ เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของสื่อที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน แต่กฎหมายฉบับนี้ได้บัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการตรวจสอบการเป็นผลิตภัณฑ์สื่อที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน (Media Product Harmful to Juveniles) ให้มีความชัดเจนมากขึ้น โดยตามมาตรา 9 แห่งรัฐธรรมนูญดังกล่าวได้บัญญัติให้ ผลิตภัณฑ์สื่อที่มีลักษณะดังต่อไปนี้เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ได้แก่

(1) ผลิตภัณฑ์สื่อที่มีเนื้อหาหยาบโลน หรือลามกอนาจาร ซึ่งกระตุ้นความต้องการทางเพศของเด็กและเยาวชน

(2) ผลิตภัณฑ์สื่อที่มีแนวโน้มที่จะกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนกระทำการทารุณ โหดร้าย หรือก่ออาชญากรรม

(3) ผลิตภัณฑ์สื่อที่กระตุ้นหรือยั่วยุถึงการกระทำรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึง ความรุนแรงทางเพศ และการใช้ยาในทางที่ผิด

(4) ผลิตภัณฑ์สื่อที่จูงใจให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนันและเก็งกำไร หรือมีแนวโน้มที่จะเป็นอันตรายต่อสวัสดิภาพของเด็กและเยาวชน

(5) ผลิตภัณฑ์สื่อที่มีเนื้อหาเป็นการต่อต้านสังคม หรือขัดต่อศีลธรรมจรรยา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการการเรียนรู้และจิตสำนึกของการเป็นพลเมืองที่ดีของเด็กและเยาวชน

(6) ผลิตภัณฑ์สื่อที่มีแนวโน้มชัดเจนว่าจะเป็นอันตรายต่อสุขภาพจิตหรือร่างกายของเด็กและเยาวชนในด้านอื่น ๆ

ทั้งนี้ ในการตรวจสอบเนื้อหาของผลิตภัณฑ์สื่อตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นนั้น จะพิจารณาบนพื้นฐานของแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในสังคม ประกอบกับลักษณะพิเศษของการเป็นวรรณกรรม ศิลปกรรม การศึกษา การแพทย์ และวิทยาศาสตร์ ของผลิตภัณฑ์สื่อแต่ละชนิดด้วย²²⁸

2.1.2) การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการ เกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้น ได้แก่ การป้องกันการติดเกม อินเทอร์เน็ต* ของเด็กและเยาวชน

การป้องกันการติดเกมอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเป็นมาตรการที่มีความเกี่ยวเนื่องกับผลิตภัณฑ์สื่อประเภทที่เป็นผลิตภัณฑ์เกมโดยตรง โดยเป็นมาตรการที่มุ่งหมายที่จะ คุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมอินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสมจนอาจเกิดพฤติกรรมการติดเกม ซึ่งเป็นผลกระทบประการหนึ่งของการเล่นเกมได้ โดยที่กฎหมายฉบับนี้ได้กำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตไว้เป็นพิเศษ ดังต่อไปนี้

2.1.2.1) การขอความยินยอมจากผู้มีอำนาจปกครองของเด็กและเยาวชน

ในกรณีที่เด็กหรือเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 16 ปี ประสงค์จะเข้าสมัครเล่นเกมอินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการเกม** จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้มีอำนาจปกครองของเด็กและเยาวชนนั้นเสียก่อน

²²⁸ Juvenile Protection Act, Article 9

* ผลิตภัณฑ์เกมประเภทหนึ่งตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมที่สามารถให้บริการได้ในทันที (Real Time) ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ในลักษณะเดียวกับการต้องเรียกร้องถึงความยินยอมจากผู้แทนโดยชอบธรรมก่อนที่เด็กและเยาวชน จะเข้าร่วมเป็นสมาชิก ตามมาตรา 12-3 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม²²⁹

2.1.2.2) การแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับเกมอินเทอร์เน็ตต่อผู้มีอำนาจปกครองของเด็กและเยาวชน

มาตรการดังกล่าวกำหนดให้ ผู้ให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตมีหน้าที่ที่จะต้องแจ้งข้อมูล เกี่ยวกับเกมอินเทอร์เน็ตนั้นต่อผู้มีอำนาจปกครองของเด็กและเยาวชน²³⁰ ได้แก่

(1) ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับคุณลักษณะและระดับของเกม ซึ่งอ้างอิงถึงการจัดระดับ ผลกระทบของเกมตามมาตรา 21 แห่งรัฐบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และนโยบายในการคิดค่าธรรมเนียม การใช้บริการเกม

(2) ระยะเวลาทำการที่เปิดให้บริการเข้าเล่นเกมได้

(3) ข้อมูลเกี่ยวกับการชำระเงินสำหรับการใช้งานเกมนั้น

2.1.2.3) การจำกัดการให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืน

สำหรับความรับผิดชอบของผู้ให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตประการนี้ กฎหมายดังกล่าว ได้กำหนดห้ามมิให้ผู้ให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตให้บริการเกมอินเทอร์เน็ตแก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุ ต่ำกว่า 16 ปี ในช่วงเวลา 24 นาฬิกา ถึง 6 นาฬิกา²³¹ ซึ่งจากหลักการดังกล่าวส่งผลให้มีการแก้ไข เพิ่มเติมบทบัญญัติมาตรา 28 วรรคหนึ่ง ข้อ 7 แห่งรัฐบัญญัติส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยกำหนดถึง ระยะเวลาทำการ และเวลาห้ามให้บริการธุรกิจการให้บริการเกมแก่เด็กและเยาวชนไว้ นั่นคือ ธุรกิจการ ให้บริการเกมทั่วไป ธุรกิจการให้บริการเกมรูปแบบผสม และธุรกิจการให้บริการเกมสำหรับเด็กและ เยาวชน อาจดำเนินการได้ตั้งแต่เวลา 9 นาฬิกา ถึง 24 นาฬิกา แต่สำหรับการให้บริการแก่เด็กและ เยาวชนด้วย อาจทำได้เฉพาะภายในเวลา 9 นาฬิกา ถึง 22 นาฬิกา เท่านั้น เว้นแต่ กรณีที่เด็กและ เยาวชนมาพร้อมกับผู้มีอำนาจปกครอง ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ ผู้บังคับบัญชาตามหน้าที่การงานของ ผู้นั้น หรือบุคคลอื่นใดที่อยู่ในฐานะที่จะคุ้มครองหรือปกครองเด็กและเยาวชนนั้น²³²

* ผู้ให้บริการเกม (the Provider of Game Product) หมายถึง บุคคลที่รายงานตนว่าเป็นหรือถือว่าเป็น ผู้ประกอบกิจการโทรคมนาคม ตามมาตรา 22 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยกิจการโทรคมนาคม (the Telecommunications Business Act)

²²⁹ Juvenile Protection Act, Article 24

²³⁰ Juvenile Protection Act, Article 25

²³¹ Juvenile Protection Act, Article 26

²³² Enforcement Decree of the Game Industry Promotion Act, Article 16

3.1.2 องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

การกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลีเป็นการกำกับดูแลธุรกิจในรูปแบบของการกำกับดูแลโดยรัฐที่มีการประสานความร่วมมือกับภาคเอกชน กล่าวคือ องค์กรกำกับดูแลเกมหลักของสาธารณรัฐเกาหลีเป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นตามความของกฎหมายของรัฐ คือ รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ดำเนินการกำกับดูแลเกมตามที่กฎหมายกำหนด ในขณะเดียวกันภาครัฐตระหนักได้ถึงความจำเป็นที่จะต้องอาศัยความร่วมมือกับหลายภาคส่วน จึงมีการบัญญัติกฎหมายให้ภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเกมด้วย ทั้งนี้ ภายใต้ขอบเขตที่กฎหมายกำหนด เช่น การยอมรับให้เอกชนขอดำเนินการเป็นองค์กรจัดระดับเกมรายย่อยได้ เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า องค์กรหลักที่มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี คือ **คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (Game Rating and Administration Committee หรือ GRAC)** ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามความในมาตรา 16 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม มีภารกิจและความรับผิดชอบโดยตรงในการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยรักษาคุณลักษณะที่ดีของเกม และคุ้มครองผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม จากการประกอบธุรกิจเกมโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย ไปพร้อมกันกับการป้องกันเด็กและเยาวชนจากลักษณะไม่พึงประสงค์ของเกมทั้งหลาย นอกจากนี้ สาธารณรัฐเกาหลีได้มีการจัดตั้ง **คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (Game Content Rating Board หรือ GCRB)** ขึ้นมาอีกหน่วยงานหนึ่งในฐานะเป็นองค์กรจัดระดับเกมรายย่อย ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจส่วนหนึ่งของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมดังกล่าว อีกทั้งยังยอมรับให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม สามารถดำเนินการจัดระดับเกมได้ ในฐานะเป็น**องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (Independent Rating Classification Business Entity หรือ IRCB)** เพื่อให้การปฏิบัติภารกิจในการกำกับดูแลเกมได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้นอีกด้วย โดยรายละเอียดเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลเกมดังกล่าว มีดังต่อไปนี้

3.1.2.1 คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (Game Rating and Administration Committee หรือ GRAC) จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2549 ในปีเดียวกับที่รัฐได้มีการประกาศใช้รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยในระยะแรกนั้น องค์กรที่มีอำนาจหน้าที่กำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ใช้ชื่อว่า คณะกรรมการจัดระดับเกม (Game Rating Board หรือ GRB) ต่อมา เมื่อมีการปรับปรุงแก้ไขรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมใหม่ในปี พ.ศ. 2556 จึงได้มีการยกเลิก คณะกรรมการจัดระดับเกมดังกล่าว และจัดตั้งคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (GRAC) ขึ้นอย่างเป็นทางการในวันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2556 โดยเป็นองค์กรหลักที่มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลีจนถึงปัจจุบัน

1) ภาระหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีอำนาจหน้าที่ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 16 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ประกอบกับอำนาจหน้าที่อื่น ๆ เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมขององค์กร โดยจากบทบัญญัติแห่งกฎหมายและข้อบังคับขององค์กรได้กำหนดให้คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีอำนาจหน้าที่พิจารณาและมีมติในเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(1) การจัดระดับผลิตภัณฑ์เกม

ในส่วนของอำนาจหน้าที่ในการจัดระดับเกมนั้น มาตรา 16 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ได้บัญญัติโดยครอบคลุมถึงเกมทุกชนิด อย่างไรก็ตาม ดังที่ได้อธิบายไปดังกล่าวข้างต้นว่า รัฐมีการจัดตั้งคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (GCRB) และยอมรับให้มีการจัดระดับเกมอิสระขององค์กรธุรกิจ (IRCB) โดยมีอำนาจหน้าที่ในการจัดระดับเกมที่เป็นเกมส่วนบุคคล ได้แก่ เกม เกมออนไลน์ วิดีโอเกม และเกมคอนโซล ซึ่งอาจให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ ดังนั้น ในปัจจุบัน คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมจึงมีอำนาจหน้าที่เฉพาะในส่วนของเกมอาเขต (Arcade Games) และเกมสำหรับผู้ใหญ่ (Adult Games) ซึ่งเป็นเกมสำหรับบุคคลอายุ 18 ปีขึ้นไป เท่านั้น

(2) การตรวจสอบความเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

(3) การตรวจสอบลักษณะของการเก็งกำไรที่ปรากฏในผลิตภัณฑ์เกม

(4) การจัดการภายหลังเกี่ยวกับการจัดระดับเกม เช่น การตรวจสอบการผลิต การจัดจำหน่าย หรือการใช้งาน ให้เป็นไปตามระดับเกม

(5) การค้นคว้าและวิจัยเพื่อรักษามาตรฐานในการจัดระดับเกม

(6) การดำเนินการเกี่ยวกับการรายงานการมีอยู่ของเกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย และระบบการให้รางวัลเพื่อการกำจัดเกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

(7) การให้คำแนะนำเกี่ยวกับเกมและสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกม

2) บุคลากรของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม อยู่ในรูปขององค์กรกำกับดูแลเกมที่ดำเนินการโดยกลุ่มบุคคลที่เรียกว่า คณะกรรมการ ซึ่งเป็นทั้งคณะกรรมการดำเนินงาน

(Committee) และคณะกรรมการบริหาร (Board of Directors) โดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม ประกอบด้วย กรรมการทั้งหมด 9 คน²³³ ได้แก่

(1) ประธานคณะกรรมการ 1 คนเป็นสมาชิกถาวร ซึ่งได้รับการเลือกตั้งจากบรรดากรรมการทั้งหมด²³⁴ และมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี²³⁵

(2) กรรมการอื่น 8 คน ซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวตามคำแนะนำของผู้อำนวยการขององค์กรที่กำหนดไว้ในคำสั่งประธานาธิบดี²³⁶ ซึ่งพิจารณาจากคุณสมบัติต่าง ๆ ได้แก่ เพศ และความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสาขา

²³³ Game Rating And Administration Committee, "Grac Yearbook 2019," [Online]. 2018. Available from: <https://www.grac.or.kr/download/FileDown.aspx?fileName=GRAC+Yearbook+2019+E.pdf>. [15 June 2019]

²³⁴ The Game Industry Promotion Act, Article 16 (3)

²³⁵ The Game Industry Promotion Act, Article 16 (5)

²³⁶ Enforcement Decree of the Game Industry Promotion Act, Article 11 (1) บัญญัติไว้ว่า

“องค์กรที่กำหนดโดยคำสั่งประธานาธิบดี ในมาตรา 16 (4) แห่งรัฐบัญญัติฯ หมายถึง สถาบันหรือองค์กรใด ๆ ดังต่อไปนี้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ตามที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (Minister of Education) กำหนด
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย ตามที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงยุติธรรม (Minister of Justice) กำหนด
- 2-2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรม ตามที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการค้า อุตสาหกรรม และพลังงาน (Minister of Trade, Industry and Energy) กำหนด
3. องค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ตามที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงความเสมอภาคทางเพศและครอบครัว (Minister of Gender Equality and Family) กำหนด
4. สภาศิลปะเกาหลี (The Arts Council Korea) ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามมาตรา 20 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะ (the Culture and Arts Promotion Act)
5. องค์กรเนื้อหาสร้างสรรค์แห่งเกาหลี (The Korea Creative Content Agency) ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามมาตรา 31 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (the Framework Act on the Promotion of Cultural Industries)
6. คณะกรรมการมาตรฐานการสื่อสารแห่งเกาหลี ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามมาตรา 18 ของรัฐบัญญัติว่าด้วยการจัดตั้งและการดำเนินงานของคณะกรรมการการสื่อสารแห่งเกาหลี (the Act on the Establishment and Operation of Korea Communications Commission)
7. สถาบันหรือองค์กรตามที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กำหนดจากบรรดาสถาบันต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

อาชีพต่าง ๆ กล่าวคือ ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านอุตสาหกรรม ด้านเด็กและเยาวชน ด้านกฎหมาย ด้านการศึกษา ด้านสื่อสารมวลชน หรือปฏิบัติงานอยู่ในองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร หรือองค์กรเอกชน ซึ่งจะต้องมีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกม หรือเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน²³⁷ โดยจะมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปีเช่นเดียวกัน²³⁸

ทั้งนี้ ในการทำงานของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม จะมีสำนักงานคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (Bureau) ซึ่งทำหน้าที่สนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม โดยแบ่งออกเป็น 3 แผนก (Department) 10 ส่วนงาน (Teams)²³⁹ ดังนี้

(1) แผนกวางแผนธุรกิจ (Business Planning Department) ประกอบด้วย ฝ่ายวางแผนธุรกิจ (Business Planning Team) ฝ่ายสนับสนุนการจัดการ (Management Support Team) และฝ่ายการศึกษา (Education Team)

(2) แผนกบริหารจัดการเกม (Game Administration Department) ประกอบด้วย ฝ่ายบริการการจัดระดับเกม (Rating Classification Service Team) ฝ่ายตรวจสอบและการจัดการ (Investigation & Management Team) และฝ่ายกฎหมาย (Legal Team)

(3) แผนกสนับสนุนการจัดระดับอิสระ (Independent Rating Classification Support Department) ประกอบด้วย ฝ่ายสนับสนุนการจัดระดับอิสระ (Independent Rating Classification Support Team) ฝ่ายจัดระดับเกมและทบทวนการจัดระดับเกม (Game Rating and Reclassification Team) และฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Team)

นอกจากนี้ เพื่อการกำกับดูแลเกมอย่างเต็มรูปแบบ ภายใต้องค์กรดังกล่าว ยังประกอบไปด้วยโครงสร้างบุคลากรอื่น ๆ ที่สำคัญอีกหลายภาคส่วนที่มีภารกิจในการกำกับดูแลเกมในด้านต่าง ๆ เช่น คณะกรรมการที่ปรึกษาการวินิจฉัยอุทธรณ์การจัดระดับเกม (Re-classification Advisory Committee) คณะกรรมการที่ปรึกษาเฉพาะการตรวจสอบทางเทคนิค (Special Advisory Committee for Technical Review) เจ้าหน้าที่ทดสอบเกม (Game pre-examiner/reviewer

(a) บริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นเพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

(b) บริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นเพื่อการพัฒนาและประชาสัมพันธ์สื่อทางวัฒนธรรม

(c) องค์กรไม่แสวงหากำไร และองค์กรพัฒนาเอกชน”

²³⁷ The Game Industry Promotion Act, Article 16 (4)

²³⁸ The Game Industry Promotion Act, Article 16 (5)

²³⁹ Game Rating And Administration Committee, "Grac Yearbook 2019,"

หรือ tester) เจ้าหน้าที่เฝ้าระวังเกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย (Illegal Game Watchdog) รวมถึงการจัดตั้งศูนย์ตรวจสอบเกมออนไลน์ (Online Game Monitoring Center) ด้วย²⁴⁰

3) การจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

การจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีลักษณะเป็นการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (Age Rating Classification) และจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม (Content Classification) โดยที่คณะกรรมการจะดำเนินการพิจารณาเนื้อหาของเกมและกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (Age Rating Symbols) และคำอธิบายเนื้อหาของเกม (Content Descriptors) ของแต่ละเกมนั้น เพื่อเป็นการรับรองว่าเกมนั้นจะไม่ก่อผลกระทบต่อพัฒนาการของผู้เล่นตามช่วงวัยที่ได้รับการกำหนด โดยการจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้






3.1) ลักษณะของการจัดระดับเกม

3.1.1) การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม

การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (Age Rating Classification) ของคณะกรรมการจะเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่บัญญัติไว้ในมาตรา 21(2) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ซึ่งได้กำหนดแนวทางการจัดระดับเกมออกเป็น 4 ระดับหลัก คือ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป และเกมที่ไม่อนุญาตให้เด็กหรือเยาวชนเล่น ประกอบกับสัญลักษณ์ที่คณะกรรมการกำหนดเพิ่มเติมเพื่อให้การจัดระดับเกมมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยสัญลักษณ์การจัดระดับเกมที่คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมนำมาใช้ในการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม มีดังต่อไปนี้²⁴¹

²⁴⁰ Game Rating And Administration Committee, "Structure," [Online]. Available from: <https://www.grac.or.kr/english/about/structure.aspx>. [15 June 2019]

²⁴¹ Game Rating And Administration Committee, "Age Rating Symbol,"

สัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุ	ความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกม
	เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย (All)
	เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (12+)
	เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป (15+)
	เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป (Adult หรือ 18+)
	เกมนี้เป็นเกมที่อยู่ระหว่างการตรวจสอบเนื้อหาโดยคณะกรรมการก่อนการเผยแพร่อย่างเป็นทางการ เช่น อยู่ในระหว่างการตรวจสอบความเสถียรของเกม (Stability Check) การทดสอบประสิทธิภาพของเกม (Efficiency Test) หรือการทดสอบเปิดให้บริการเกมแบบปิด (Closed-Beta Test) เป็นต้น

ตารางที่ 1 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

ทั้งนี้ เกณฑ์ในการจำแนกเนื้อหาของเกมตามระดับอายุของผู้เล่นนั้น คณะกรรมการจะพิจารณาจากหลักการที่ว่า เนื้อหาของเกมนั้นต้องไม่ก่อให้เกิดอันตรายใด ๆ แก่บุคคลใดก็ตามในกลุ่มอายุนั้น ซึ่งโดยหลักจะพิจารณาจากบุคคลที่มีอายุน้อยที่สุดตามกลุ่มอายุเป็นสำคัญ เช่น กรณีที่คณะกรรมการผู้ประเมินเห็นว่า เกมหนึ่ง ๆ ไม่ปรากฏเนื้อหาที่เป็นอันตรายต่อเด็กที่มีอายุ 12 ปี แต่อาจสร้างความกลัวให้แก่เด็กที่มีอายุ 12 ปี ได้ ดังนั้น กรณีนี้ เกมดังกล่าวจะได้รับการจัดระดับของเกมว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป²⁴²

²⁴² Game Rating And Administration Committee, "Rating Guide," [Online]. Available from: <https://www.grac.or.kr/english/enforcement/ratingguide.aspx>. [15 June 2019]

อย่างไรก็ตาม สำหรับเกมอาเชดนั้น เนื่องจากเกมดังกล่าวมีลักษณะเป็นเกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมขนาดใหญ่และให้บริการโดยติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ ดังนั้น การจัดระดับเกมสำหรับเกมอาเชดนั้น คณะกรรมการจะพิจารณาจัดระดับเพียง 2 ระดับ คือ เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับบุคคลทุกวัย และเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เท่านั้น²⁴³

3.1.2) การจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม

การจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม(Content Classification) เป็นอีกมาตรการหนึ่งที่คณะกรรมการกำหนดขึ้นเพิ่มเติม โดยคณะกรรมการจะกำหนดสัญลักษณ์ที่เป็นคำอธิบายเนื้อหาของเกม (Content Descriptors) ที่ใช้แสดงควบคู่ไปกับสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม เพื่อแสดงว่าเนื้อหาของเกมมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอันควรพิจารณาในเรื่องใด เพื่อที่ผู้เล่นเกมและผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนจะสามารถเลือกเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น โดยสัญลักษณ์เนื้อหาของเกม มีทั้งหมด 7 ประเภท ดังต่อไปนี้²⁴⁴

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

²⁴³ Rating Review Regulations, Article 8 (2)

²⁴⁴ Game Rating And Administration Committee, "Content Descriptors".

สัญลักษณ์ เนื้อหาของเกม	ประเภทเนื้อหาของเกม	ความหมายของสัญลักษณ์เนื้อหาของเกม
	เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ	การแสดงถึงเนื้อหาเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางเพศ หรือภาพเปลือย
	เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง	การแสดงถึงเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้ง อย่างรุนแรงซึ่งอาจปรากฏภาพของเลือด อาวุธ การบาดเจ็บ และความตายของมนุษย์
	เนื้อหาเกี่ยวกับความน่ากลัว สยองขวัญ และการข่มขู่	การแสดงถึงเนื้อหาเกี่ยวกับ การกระทำที่น่ากลัว
	เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษา ที่ไม่เหมาะสม	การแสดงถึงการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม เช่น ถ้อยคำที่สื่อไปในทางเพศ ถ้อยคำหยาบคาย
	เนื้อหาที่ปรากฏการดื่ม แอลกอฮอล์ ใช้ยาสูบ หรือ ยาเสพติด	ปรากฏเนื้อหาของการใช้สารเสพติด เครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ผลิตภัณฑ์ยาสูบ ยาเสพติด หรือ การใช้ยาโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย
	เนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม การต่อต้านสังคม หรือรัฐบาล	ปรากฏการแสดงถึงเนื้อหาที่เกี่ยวกับการก่อ อาชญากรรม การต่อต้านสังคม หรือรัฐบาล
	เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน	ปรากฏเนื้อหา หรือมีสถานการณ์จำลอง เกี่ยวกับการพนัน ชันต่อ หรือ เก็งกำไร

ตารางที่ 2 ตารางแสดงสัญลักษณ์ ประเภทเนื้อหาของเกม และความหมายของสัญลักษณ์
เนื้อหาของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

3.2) หลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกม

จากที่ได้นำเสนอไปแล้วว่า การจัดระดับเกมโดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม
มี 2 ลักษณะ คือ การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่บัญญัติไว้ในมาตรา
21 (2) แห่งรัฐธรรมนูญที่ว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม
ซึ่งเป็นมาตรการที่คณะกรรมการได้เพิ่มเติมขึ้นเพื่อคุ้มครองผู้เล่นเกมให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงขอนำเสนอต่อไปถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเพื่อจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหาร
และจัดระดับเกม โดยจากการศึกษาพบว่า การจัดระดับเกมโดยคณะกรรมการดังกล่าวมีการกำหนด

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาอย่างชัดเจนมากพอสมควรแก่การที่คณะกรรมการจะนำไปใช้ประกอบการจำแนกระดับของเกมในแต่ละกรณีได้อย่างเป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยหลักเกณฑ์เช่นว่านั้นได้รับการจัดทำขึ้นเป็นระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม (Rating Review Regulations) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1) ขอบเขตการบังคับใช้ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม

ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมเป็นระเบียบที่กำหนดเกี่ยวกับแนวทางในการดำเนินการตรวจสอบเนื้อหาของเกมเพื่อการจัดระดับเกมตามที่กฎหมายกำหนด โดยมีเจตนารมณ์เพื่อการรักษาความเหมาะสมของเกมตามหลักจริยธรรมและความสงบเรียบร้อยของสังคม มุ่งเน้นไปที่การคุ้มครองเด็กและเยาวชนไปพร้อมกันกับการเคารพถึงความคิดสร้างสรรค์และความเป็นอัตลักษณ์ของเกมอย่างสมดุล โดยที่คณะกรรมการจะต้องตรวจสอบเกมให้เป็นที่ไปด้วยความเป็นธรรม (Fairness) เป็นกลาง (Objectivity) รวดเร็ว (Promptness) ไม่เปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับ (Non-Disclosure of Confidential Information) และเป็นไปตามมาตรฐานขั้นต่ำ (Minimum Regulation) ตามที่ระเบียบกำหนดไว้

บทบัญญัติตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมเป็นกฎเกณฑ์ที่สามารถใช้บังคับได้กับเกมทุกชนิดที่มีไว้เพื่อการขายหรือใช้งานตามที่บัญญัติไว้ใน มาตรา 2 วรรคหนึ่ง แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม เพียงแต่ในเบื้องต้น เกมทั้งหลายเหล่านั้นจะได้รับการจัดประเภทตามลักษณะของเครื่องเล่นเกมเพื่อจำแนกว่าอยู่ภายใต้ขอบเขตขององค์กรผู้มีอำนาจในการกำกับดูแลใด โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่

- (1) เกมพีซี ซึ่งเป็นเกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว
- (2) วิดีโอเกม ซึ่งเป็นเกมที่เล่นผ่านเครื่องเกมคอนโซล
- (3) เกมพกพา ซึ่งเป็นเกมที่เล่นบนอุปกรณ์พกพาต่าง ๆ
- (4) เกมอาเขต ซึ่งเป็นเกมสำหรับการให้บริการเชิงพาณิชย์
- (5) เกมอื่น ๆ ซึ่งหมายถึง เกมที่เล่นผ่านอุปกรณ์ชนิดอื่น ๆ เช่น เกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์ดิจิทัล เกมที่มีรายละเอียดต่ำซึ่งผลิตโดยใช้โปรแกรมแฟลช (Flash) หรือโปรแกรมอื่นในลักษณะใกล้เคียงกัน หรือเกมใด ๆ ที่ผลิตและจัดจำหน่ายโดยตรงแก่ผู้เล่น เป็นต้น

3.2.2) หลักการและเกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม

3.2.2.1) หลักการจัดระดับเกมตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม

ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม ได้กำหนดถึงหลักการตรวจสอบเกมเพื่อการจัดระดับของเกมไว้ 5 หลัก²⁴⁵ ดังนี้

- (1) หลักการตรวจสอบเนื้อหาของเกม (Content Centricity) กล่าวคือ การจัดระดับเกมจะพิจารณาจากเนื้อหาของเกมเท่านั้น โดยมีได้นำข้อมูลเรื่องอื่น ๆ มาประกอบการพิจารณาด้วย
- (2) หลักการตรวจสอบบริบทของเกม (Context) กล่าวคือ การจัดระดับเกมจะพิจารณาเนื้อหาของเกมบนพื้นฐานของการตรวจสอบบริบทและสถานการณ์โดยรวมที่ปรากฏในเกมเป็นสำคัญ
- (3) หลักการใช้สามัญสำนึก (Common Sense) กล่าวคือ การพิจารณาจัดระดับเกมจะต้องมีความสอดคล้องกับแนวความคิดที่เป็นที่ยอมรับทั่วไปตามหลักสามัญสำนึกของประชาชน
- (4) หลักความเข้าใจตรงกันเป็นสากล (International Compatibility) กล่าวคือ การจัดระดับเกมจะต้องมีความสอดคล้องกับความเข้าใจได้ของประชาชนในระดับระหว่างประเทศ
- (5) หลักความมั่นคง (Consistency) กล่าวคือ การจัดระดับเกมจะต้องดำเนินการภายใต้มาตรฐานเดียวกัน แม้ว่าจะเป็นการจัดระดับเกมโดยผู้ประเมินที่แตกต่างกัน หรือเป็นการดำเนินการต่างวาระกันก็ตาม

3.2.2.2) ประเด็นพิจารณาในการจัดระดับเกมตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม

ในการดำเนินการตรวจสอบเนื้อหาของเกมเพื่อการจัดระดับเกมนั้น มีประเด็นพิจารณาที่จะต้องได้รับการตรวจสอบอย่างละเอียด²⁴⁶ ทั้งหมด 5 ประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

- (1) เนื้อหาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ (Provocative) เช่น การจูบ การกอด การเปิดเผยร่างกาย การกระทำทางเพศ การถ่มมูม การเปลือยกาย การใช้ภาษาที่มีนัยในเรื่องเพศ การร่วมประเวณี การร่วมประเวณีที่ผิดประเพณี การข่มขืน การปล่อยสารคัดหลั่ง การค้าประเวณี ฯลฯ
- (2) เนื้อหาที่เป็นความรุนแรง (Violence) เช่น การมีเลือดออก การตัดอวัยวะ การบกร่องของร่างกาย การกระทำให้กลัว การอธิบายถึงการต่อสู้ชุลมุน ฯลฯ
- (3) เนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม หรือใช้สารเสพติด (Crime or Drug Use) เช่น การก่ออาชญากรรม การใช้สารเสพติด การกระทำละเมิด การดื่มสุรา การสูบบุหรี่ ฯลฯ

²⁴⁵ Rating Review Regulations, Article 6

²⁴⁶ Rating Review Regulations, Article 7

(4) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม (Inappropriate Language) เช่น การใช้ภาษาในการอธิบายหรือถ่ายทอดแนวคิดที่ไม่เหมาะสม

(5) เนื้อหาเกี่ยวกับการอธิบายเกี่ยวกับการแก้งำไรและอื่น ๆ (Description of Speculative Acts, etc.) เช่น การอธิบายเกี่ยวกับวิธีการแก้งำไร หรืออุปกรณ์แก้งำไร

3.2.2.3) เกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม

ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม ได้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาของเกมตามความเหมาะสมของอายุผู้เล่นเกม ดังต่อไปนี้

(1) เกณฑ์พิจารณาเนื้อหาการยั่วยุทางเพศ²⁴⁷

(1.1) เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับการยั่วยุทางเพศ กล่าวคือ

- ก) ไม่มีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศ
- ข) ไม่มีองค์ประกอบใดที่เกี่ยวข้องกับเพศ
- ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน ได้แก่ การเลือกปฏิบัติทางเพศ ความรุนแรง หรือการค้ำมนุษย์
- ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่ ฯลฯ
- จ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย

(1.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวไม่มี หรืออาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยั่วยุทางเพศได้เล็กน้อย

- ก) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศเล็กน้อย เช่น ไหล่ เอว หรือขา
- ข) อาจมีองค์ประกอบบางประการที่เกี่ยวข้องกับเพศ โดยไม่ปรากฏเสียง หรือการใช้ภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศได้
- ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน ได้แก่ การเลือกปฏิบัติทางเพศ ความรุนแรง หรือการค้ำมนุษย์
- ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่ ฯลฯ
- จ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย

²⁴⁷ Rating Review Regulations, Article 10

(1.3) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการข่มขู่ทางเพศโดยอ้อม ภายใต้อุปสรรคที่จำกัด กล่าวคือ

ก) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางข่มขู่ทางเพศโดยอ้อมได้ภายใต้อุปสรรคที่จำกัด (แสดงเพียงบางส่วนของร่างกาย) เช่น หน้าอก สะโพก

ข) อาจมีองค์ประกอบบางประการที่เกี่ยวข้องกับเพศ โดยปรากฏภาพ เสียง หรือการใช้ภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศโดยอ้อมได้

ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน ได้แก่ การเลือกปฏิบัติทางเพศ ความรุนแรง หรือการค้ำมนุษย์

ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่ ฯลฯ

จ) อาจมีการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศตามคำขอของผู้เล่นได้อย่างจำกัด

ฉ) อาจมีตัวละครในเกมซึ่งเชิญชวนให้ผู้เล่นมีความสัมพันธ์ทางเพศได้เล็กน้อย

(1.4) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการข่มขู่ทางเพศได้ แต่จะต้องไม่มากเกินไปจนเป็นเหตุให้เป็นภัยต่อสังคม

ก) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางข่มขู่ทางเพศได้ แต่ต้องไม่ถึงขนาดปรากฏภาพของอวัยวะเพศทั้งหมด

ข) อาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงการกระทำทางเพศได้ แต่จะต้องไม่ละเอียดมากจนเกินควร

ค) อาจมีการใช้เสียงที่แสดงถึงการกระทำทางเพศได้ แต่จะต้องไม่มากจนเกินควร

ง) อาจปรากฏการแสดงถึงการเลือกปฏิบัติ หรือหมิ่นเกียรติของบุคคลบางเพศหรือบางจำพวกได้

จ) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำรุนแรงทางเพศ (Sexual Violence) หรือ การค้ำมนุษย์ มากจนเกินควร

ฉ) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่ ฯลฯ มากจนเกินควร

ช) อาจยินยอมให้ผู้เล่นจัดการกับการกระทำในเชิงข่มขู่ของตัวละครในเกมได้ด้วยตนเองตามความเหมาะสม

ซ) อาจยินยอมให้ผู้เล่นเป็นผู้กระทำให้ตัวละครในเกมกระทำการข่มขู่ได้ตามความเหมาะสม

(2) เกณฑ์พิจารณาเนื้อหาด้านความรุนแรง²⁴⁸

(2.1) เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องแทบจะไม่ปรากฏองค์ประกอบด้านความรุนแรง

ก) ไม่ปรากฏการแสดงถึงสิ่งที่น่ารังเกียจหรือน่ากลัว แม้ว่าการแสดงถึงรูปร่าง การแต่งกาย หรือการกระทำของตัวละคร (ทั้งที่เป็นสิ่งมีชีวิต หุ่นยนต์ หรือสิ่งไม่มีชีวิตอื่นใด) อาจกระทำ ได้โดยอิสระก็ตาม

ข) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธ หรือแสดงให้น้อยมากที่สุด

ค) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับเลือด (Blood) หรือสิ่งเทียมเลือด (Gore)

ง) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกาย

จ) ไม่ปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรง

ฉ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมต้องไม่ก่อให้เกิดการสูญเสีย

(2.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงองค์ประกอบด้านความรุนแรงได้ เล็กน้อย กล่าวคือ

ก) แทบจะไม่ปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือน่ากลัว แม้ว่าการแสดงถึง รูปร่าง การแต่งกาย หรือการกระทำของตัวละคร (ทั้งที่เป็นสิ่งมีชีวิต หุ่นยนต์ หรือสิ่งไม่มีชีวิตอื่นใด) อาจกระทำได้โดยอิสระก็ตาม

ข) อาจมีการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธแบบเรียบง่ายได้

ค) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับเลือด หรือสิ่งเทียมเลือด

ง) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกาย

จ) อาจปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงได้เพียงเล็กน้อย

ฉ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมต้องไม่ก่อให้เกิดการสูญเสีย มากจนเกินควร

(2.3) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงได้ แต่จะต้องไม่มากเกินไปจนเป็นเหตุให้เป็นภัยต่อสังคม

²⁴⁸ Rating Review Regulations, Article 11

ก) อาจปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือกลัวได้ แม้ว่าการแสดงถึงรูปร่าง การแต่งกาย หรือการกระทำของตัวละคร (ทั้งที่เป็นสิ่งมีชีวิต หุ่นยนต์ หรือสิ่งไม่มีชีวิตอื่นใด) อาจกระทำโดยอิสระก็ตาม

ข) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธที่สมจริงมากเกินไปจนเกินควร

ค) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเลือดออก (Bleeding) ที่สมจริงมากเกินไปจนเกินควร

ง) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกายได้เล็กน้อย

จ) ไม่ปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงมากเกินไปจนเกินควร

ฉ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมอาจก่อให้เกิดรางวัล หรือการสูญเสียได้ แต่จะต้องไม่อยู่ในรูปของการปล้นทรัพย์ (Looting) โดยจะต้องมีเครื่องมือควบคุมผู้เล่นได้ เช่น การมีเขตปลอดภัย การลงโทษผู้โจมตี ฯลฯ

(2.4) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่สมจริงได้

ก) อาจปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือกลัวได้

ข) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธได้อย่างไม่จำกัด

ค) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเลือดออกที่สมจริงได้

ง) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บของร่างกายที่สมจริงได้

จ) อาจปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงได้

ฉ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมอาจก่อให้เกิดรางวัล หรือการสูญเสียได้

(3) เกณฑ์พิจารณาเนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม หรือใช้สารเสพติด²⁴⁹

(3.1) เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม หรือใช้สารเสพติด

(3.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปี และ 15 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม หรือใช้สารเสพติดได้เล็กน้อย

²⁴⁹ Rating Review Regulations, Article 12

(3.3) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม หรือใช้สารเสพติดได้

(4) เกณฑ์พิจารณาเนื้อหาด้านการใช้ภาษา²⁵⁰

(4.1) เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษาซึ่งอาจกระทบต่อพัฒนาการที่ดีทางภาษาของเด็กและเยาวชน

(4.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปี และ 15 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษามากจนเกินไป

(4.3) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษาได้

(5) เกณฑ์พิจารณาเนื้อหาเกี่ยวกับการเก็งกำไร²⁵¹

(5.1) เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลทุกวัย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่เป็นการเก็งกำไร

(5.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปี และ 15 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะอาจมีการจำลองสถานการณ์ที่มีการเก็งกำไรได้เล็กน้อย

(5.3) เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะอาจมีการจำลองสถานการณ์ที่มีการเก็งกำไรได้ แต่จะต้องไม่ก่อให้เกิดผลกำไรหรือขาดทุนทางการเงินตามจริง

²⁵⁰ Rating Review Regulations, Article 13

²⁵¹ Rating Review Regulations, Article 14

3.3) กระบวนการพิจารณาจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม

กระบวนการพิจารณาจัดระดับเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1) การยื่นคำขอให้จัดระดับเกม²⁵²

ผู้ที่ประสงค์จะได้รับการจัดระดับเกมตามมาตรา 21 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม อาจเป็นนักพัฒนาเกม (Game Developer) หรือผู้จัดจำหน่ายเกม (Game Distributer) ก็ได้ โดยจัดทำคำขอให้มีการจัดระดับเกม รวมถึงเสนอหลักฐานที่เกี่ยวข้องต่อคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม ดังนี้

- (1) วิดีโอคลิป และรูปถ่ายที่แสดงถึงลักษณะที่สำคัญของเกม
- (2) รูปถ่ายของตัวเกม หรืออุปกรณ์เครื่องเล่นเกมกรณีที่เกมนั้นอาจเล่นได้ผ่านอุปกรณ์เฉพาะ
- (3) ตัวเกมที่สามารถเล่นได้ รวมถึงโปรแกรมอื่น ๆ ที่จำเป็นเพื่อการใช้งานเกมนั้น
- (4) เอกสารที่ระบุบัญชีเพื่อการใช้งาน (Account) กรณีที่การเข้าสู่เกมเป็นการใช้งานผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- (5) คำอธิบายรายละเอียดของเนื้อหาของเกม
- (6) หนังสือมอบอำนาจที่ลงนามโดยผู้ผลิตหรือผู้จัดจำหน่ายเกม
- (7) ใบรับรองความปลอดภัยของอุปกรณ์เครื่องเล่นเกม

ทั้งนี้ สำหรับเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้บริการเชิงพาณิชย์ที่ขนส่งหรือส่งมอบได้ยาก เมื่อพิจารณาจากขนาด น้ำหนัก หรือวิธีการขนส่ง หรือเป็นกรณีเกมประเภทอื่นที่จำเป็นต้องใช้สถานที่หรือพื้นที่เป็นการเฉพาะในการตรวจสอบนั้น คณะกรรมการอาจเลือกที่จะให้มีการตรวจสอบด้วยวิธีการลงพื้นที่ได้ โดยถือว่าเป็นกรณีจำเป็นตามคำร้องขอของผู้ยื่นคำขอให้มีการจัดระดับเกมนั้น²⁵³

3.3.2) กระบวนการตรวจสอบเกม

เมื่อมีการยื่นคำขอพร้อมหลักฐานดังกล่าวต่อหน่วยรับเรื่อง (ฝ่ายบริการการจัดระดับเกม) แล้วนั้น ส่วนงานดังกล่าวจะได้ตรวจสอบเอกสารที่จำเป็นและนำเสนอเรื่องต่อ เจ้าหน้าที่ทดสอบเกม เพื่อดำเนินการตรวจสอบเกมโดยวิเคราะห์ผลทั้งทางเทคนิคและทางเนื้อหา และจัดทำสรุปรายงานของเกม นำเสนอไปยังที่ประชุมการจัดระดับเกม (Rating Board Meeting) เพื่อดำเนินการจัดระดับเกมตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และระเบียบว่าด้วย

²⁵² Rating Review Regulations, Article 19

²⁵³ Rating Review Regulations, Article 20

การตรวจสอบระดับของเกม ในการนี้ ที่ประชุมการจัดระดับเกมอาจพิจารณาผลการทดสอบเกมเชิงลึก และขอคำแนะนำทางเทคนิคจากคณะกรรมการที่ปรึกษาเฉพาะการตรวจสอบทางเทคนิคก่อนที่จะมี คำวินิจฉัยผลการจัดระดับเกม (Rating Decision) หรือมีคำสั่งปฏิเสธการจัดระดับเกมชั่วคราว (Provisional Rating Rejection Decision) ก็ได้

3.3.3) การอุทธรณ์ผลการจัดระดับเกม

ในกรณีที่ที่ประชุมการจัดระดับเกมมีคำสั่งปฏิเสธการจัดระดับเกมชั่วคราว ผู้ยื่นคำขอให้มีการจัดระดับเกมอาจอุทธรณ์คำวินิจฉัยดังกล่าว ภายใน 30 วัน นับแต่ได้รับแจ้งถึงคำสั่งปฏิเสธ ต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาการวินิจฉัยอุทธรณ์การจัดระดับเกม เพื่อพิจารณาตรวจสอบการจัดระดับเกมอีกครั้งภายใน 15 วัน นับแต่ได้รับคำอุทธรณ์เช่นว่านั้น

3.4) ผลของการจัดระดับเกม

เมื่อเกมได้รับการจัดระดับ และได้รับการกำหนดสัญลักษณ์โดยคณะกรรมการแล้ว ผู้ประกอบการธุรกิจเกมนั้นมีหน้าที่ที่จะต้องดำเนินการแสดงสัญลักษณ์ของการจัดระดับเกมตามที่คณะกรรมการกำหนด และต้องอยู่ภายใต้บังคับของบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการเผยแพร่ต่อสาธารณะ รวมถึงมาตรการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับระดับของเกมที่ได้รับด้วย

ทั้งนี้ สำหรับเกมที่มีการเผยแพร่อย่างเป็นทางการแล้ว กล่าวคือ กลุ่มเกมที่ได้รับการจัดระดับตามช่วงอายุ (ทุกวัย อายุ 12 ปีขึ้นไป อายุ 15 ปีขึ้นไป หรือ 18 ปีขึ้นไป) ผู้ประกอบการธุรกิจเกมจะต้องแสดงสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมที่ได้รับ รวมถึงคำอธิบายเนื้อหาของเกม ไว้อย่างชัดเจนบริเวณด้านหน้าของเครื่องเล่นเกมอาเขต เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นวิดีโอเกม หรือแสดงขึ้นบนหน้าจอบริเวณมุมบนขวาสำหรับเกมออนไลน์ เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 วินาทีต่อการเล่นเกม 1 ชั่วโมง หรือแสดงขึ้นบนหน้าจอเมื่อเริ่มต้นเกมเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 วินาทีสำหรับเกมที่เล่นผ่านอุปกรณ์พกพา ส่วนสำหรับเกมที่อยู่ในระหว่างการตรวจสอบเนื้อหา โดยคณะกรรมการก่อนการเผยแพร่อย่างเป็นทางการนั้น สัญลักษณ์ดังกล่าวจะเป็นสัญลักษณ์แสดงระยะเวลาในการทดสอบ และจำนวนผู้ที่ทดสอบเกมนั้น โดยสำหรับเกมที่อยู่ในรูปของเกมออนไลน์ เกมที่เล่นผ่านอุปกรณ์พกพา ผู้ประกอบการธุรกิจเกมจะต้องแสดงสัญลักษณ์ดังกล่าว เป็นระยะเวลา 30 วัน สำหรับผู้เล่นจำนวนไม่เกิน 10,000 คน และจะต้องให้บริการเกมนั้นโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ในขณะที่หากเกมนั้นเป็นเกมอาเขต ผู้ประกอบการธุรกิจเกมจะต้องแสดงสัญลักษณ์

ดังกล่าวเป็นระยะเวลา 15 วัน สำหรับเครื่องเล่นเกมอาเขต 10 เครื่องซึ่งตั้งอยู่ในสถานที่ไม่เกิน 5 แห่ง และจะต้องให้บริการเกมนั้นโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายเช่นเดียวกัน²⁵⁴

4) มาตรการในการกำกับดูแลเกมตามมาตรฐานสากลระดับระหว่างประเทศ

ปัจจุบัน เกมที่พัฒนาขึ้นใหม่มักจะอยู่ในรูปของเกมดิจิทัล (Digital Games) และโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Applications) ซึ่งสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องเล่นเกมพกพา เครื่องโทรทัศน์ หรือตู้เกม และยังเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเชื่อมต่อกันได้ทั่วโลก ดังนั้น การแบ่งการกำกับดูแลเกมตามลักษณะทางกายภาพจึงอาจเป็นวิธีการกำกับดูแลที่ไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป และไม่อาจควบคุมตรวจสอบเกมได้อย่างครอบคลุมได้ทุกประเภท ด้วยเหตุนี้ องค์การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อในหลาย ๆ ภูมิภาคทั่วโลกจึงมีแนวคิดที่จะร่วมมือกันสร้างกฎเกณฑ์กลางในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและโปรแกรมเช่นว่านั้น โดยในปี 2013 (พ.ศ. 2556) จึงได้มีการก่อตั้ง “องค์การความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ (The International Age Rating Coalition หรือ IARC)” ขึ้นเพื่อปฏิบัติการกิจในเรื่องดังกล่าวเป็นการเฉพาะ



องค์การความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศเป็นหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันระหว่างองค์การกำกับดูแลเกมทั่วโลก โดยมีภารกิจในการจัดระดับเนื้อหาของเกมดิจิทัล และโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามอายุของผู้เล่น เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในมาตรฐานของการจัดระดับเกมที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลให้แก่ผู้บริโภคทั่วโลก โดยปัจจุบันสมาชิกขององค์การความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ ประกอบไปด้วย กลุ่มสมาชิกซึ่งเป็นองค์การกำกับดูแลเนื้อหาเกม 6 แห่ง ได้แก่ คณะกรรมการจัดประเภทเนื้อหาสื่อแห่งเครือรัฐออสเตรเลีย (Australian Classification Board หรือ ACB) คณะกรรมการที่ปรึกษาจัดระดับเนื้อหาสื่อแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐบราซิล (Classificação Indicativa หรือ ClassInd) คณะกรรมการจัดระดับซอฟต์แวร์บันเทิงแห่งสหรัฐอเมริกา (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) องค์การจัดระดับเนื้อหาเกมแห่งสหภาพยุโรป (Pan European Game Information หรือ PEGI) องค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle หรือ USK) และคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลี (Game Rating and Administration Committee หรือ GRAC)²⁵⁵ นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มสมาชิก

²⁵⁴ Game Rating And Administration Committee, "Age Rating Symbol".

²⁵⁵ Beth Llewelyn, "Grac Becomes Newest Participant in Iarc Rating System," [Online]. 2017. Available from: <https://www.globalratings.com/news/grac-iarc-pressrelease-171219.pdf>. [15 June 2019]

ซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมในช่องทางดิจิทัล (Digital Storefronts หรือ Digital Platforms) 6 แห่ง ได้แก่ กูเกิล เพลย์ (Google Play) ไมโครซอฟท์ สโตร์ (Microsoft Store) นินเทนโด อีชอป (Nintendo eShop) โอคิวลัส สโตร์ (Oculus Store) เพลย์สเตชัน สโตร์ (PlayStation Store) และออริจิน (Origin)²⁵⁶

ระบบการจัดระดับเกมสากล (IARC System) เป็นระบบที่ได้รับการจัดทำขึ้นร่วมกันระหว่างองค์กรกำกับดูแลเกมต่าง ๆ ภายใต้การปรึกษาหารือกับผู้ผลิตเกม และผู้จัดจำหน่ายเกมในช่องทางดิจิทัลจนเกิดเป็นระบบการจัดระดับเกม ซึ่งผสมผสานระหว่างหลักเกณฑ์และมาตรฐานของระบบการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลต่าง ๆ ที่แตกต่างกันให้ลงตัวได้อย่างเหมาะสม โดยเบื้องต้นนั้น ระบบการจัดระดับเกมสากลได้จัดแบ่งระดับเนื้อหาของเกมดิจิทัลและโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามช่วงอายุผู้เล่นออกเป็น 5 ระดับ²⁵⁷ ดังนี้

สัญลักษณ์การจัดระดับเกม	ความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกม
	เกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 3 ปีขึ้นไป (3+)
	เกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 7 ปีขึ้นไป (7+)
	เกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (12+)
	เกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป (16+)
	เกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และอนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป (18+)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามระบบการจัดระดับเกมสากล

²⁵⁶ IARC, "About IARC," [Online]. Available from: <https://www.globalratings.com/about.aspx>. [15 June 2019]

²⁵⁷ IARC, "IARC Ratings Guide," [Online]. Available from: <https://www.globalratings.com/ratings-guide.aspx>. [15 June 2019]

ทั้งนี้ ในการดำเนินการจัดระดับเกมภายใต้ระบบการจัดระดับเกมสากลดังกล่าว จะอยู่ในรูปของการที่ผู้พัฒนาเกมต้องตอบแบบประเมิน (Questionnaire) เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมดิจิทัลและโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งออกแบบขึ้นโดยสมาชิกขององค์กรความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ และเมื่อผู้พัฒนาเกมได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าวแล้ว ระบบการจัดระดับเกมสากลนั้นจะประมวลผลและกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นที่สอดคล้องกับมาตรฐานและหลักเกณฑ์การจัดระดับเกมของแต่ละประเทศสมาชิกนั้น ควบคู่ไปผลการจัดระดับตามระบบการจัดระดับเกมสากล ซึ่งจะมีผลต่อสมาชิกซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมในช่องทางดิจิทัลที่จะต้องแสดงสัญลักษณ์ดังกล่าวเพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้ปกครองและผู้บริโภคเกมดิจิทัลหรือโปรแกรมประยุกต์เกี่ยวกับระดับของเกมตามระดับอายุของผู้ใช้งานที่มีมาตรฐานสากล และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป²⁵⁸ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการจัดระดับเกมตามระบบดังกล่าว เป็นการจัดระดับเกมโดยอาศัยการทำงานของระบบอัลกอริทึม (Algorithms) ซึ่งไม่ผ่านการตรวจสอบโดยองค์กรกำกับดูแลเกมประจำภูมิภาค โดยมีมุ่งหมายไปที่ประโยชน์ในการอำนวยความสะดวกแก่ผู้พัฒนาเกมในการจัดระดับเกมและเพื่อขยายฐานการจัดระดับเกมให้ครอบคลุมเกมให้มากที่สุดภายในเวลาที่จำกัดเป็นสำคัญ ดังนั้น ผลการจัดระดับเกมตามระบบดังกล่าวจึงมีโอกาที่จะได้รับการตรวจสอบใหม่อีกครั้ง ทั้งในกรณีที่ผู้พัฒนาร้องขอให้ตรวจสอบใหม่ องค์กรความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศเห็นเหมาะสมเอง หรือเมื่อผู้พัฒนาเกมต้องการจัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าทางกายภาพ ดังนั้น การจัดระดับเกมตามระบบดังกล่าวจึงนำมาใช้สำหรับเกมและโปรแกรมที่จำหน่ายผ่านช่องทางดิจิทัลเท่านั้น²⁵⁹

ด้วยเหตุนี้ ในการกำกับดูแลเกมโดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลี นอกจากที่คณะกรรมการจะมีเครื่องมือในการกำกับดูแลตามกฎหมาย คือ หลักเกณฑ์ที่บัญญัติไว้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมแล้วนั้น คณะกรรมการดังกล่าวในฐานะที่เป็นสมาชิกขององค์กรความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ (The International Age Rating Coalition หรือ IARC) จึงมีหลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกมที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรความร่วมมือระดับระหว่างประเทศดังกล่าวเข้ามาเพิ่มเติมในส่วนของการกำกับดูแลเกมดิจิทัลและโปรแกรมประยุกต์สำหรับช่องทางจำหน่ายทางดิจิทัลอีกประการหนึ่งด้วย

²⁵⁸ IARC, "How Iarc Works," [Online]. Available from: <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>. [15 June 2019]

²⁵⁹ IARC, "How Developers Can Get Their Games and Apps Rated with Iarc," [Online]. Available from: <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx>. [15 June 2019]

3.1.2.2 คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม

คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (Game Content Rating Board หรือ GCRB) จัดตั้งขึ้นตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม²⁶⁰ ในฐานะเป็นองค์กรจัดระดับเกมรายย่อย (Rating Classification Agency) ซึ่งมีภารกิจในการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมในสาธารณรัฐเกาหลี โดยมีอำนาจในการจัดระดับเกมซึ่งผลิตและจัดจำหน่ายในสาธารณรัฐเกาหลี รวมถึงการตรวจสอบเว็บไซต์ที่เผยแพร่เกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายเพื่อคุ้มครองประชาชนจากอิทธิพลเชิงลบของเกม เช่น ความรุนแรง การพนัน ภาพลามกอนาจาร เป็นต้น²⁶¹

1) ภาระหน้าที่ของคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม

คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกมเป็นอีกรูปแบบหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งได้แบ่งอำนาจในการจัดระดับเกมจากคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมออกมาส่วหนึ่ง กล่าวคือ คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกมมีอำนาจหน้าที่ในการจัดระดับเกมที่เป็นเกมส่วนบุคคล ได้แก่ เกม เกมออนไลน์ วิดีโอเกม และเกมคอนโซล ซึ่งอาจให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ ได้แก่ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน (All) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป (12+) และเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป (15+)²⁶² โดยมีหลักเกณฑ์และมาตรฐานในการจัดระดับเกมเช่นเดียวกับคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมทุกประการ

2) บุคลากรของคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม

คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกมอยู่ในรูปขององค์กรกำกับดูแลเกมที่ดำเนินการโดยกลุ่มบุคคลที่เรียกว่า คณะกรรมการ คล้ายคลึงกันกับคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม ประกอบด้วย กรรมการทั้งหมด 7 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ เช่น ศาสตราจารย์ นักกฎหมาย ผู้แทนองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เป็นต้น

ทั้งนี้ ภายใต้อัตลักษณ์ดังกล่าวยังประกอบไปด้วยโครงสร้างบุคลากรอื่น ๆ ที่สำคัญอีกหลายภาคส่วนที่มีภารกิจในการกำกับดูแลเกมในด้านต่าง ๆ เช่น คณะกรรมการที่ปรึกษาการวินิจฉัยยุทธศาสตร์การจัดระดับเกม (Re-classification Advisory Committee) และสำนักงานคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (Bureau) ซึ่งทำหน้าที่สนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการ

²⁶⁰ The Game Industry Promotion Act, Article 24-2

²⁶¹ Game Content Rating Board, "Overview," [Online]. Available from: <https://www.gcrb.or.kr/English/about/overview.aspx>. [15 June 2019]

²⁶² Game Content Rating Board, "Enforcement," [Online]. Available from: <https://www.gcrb.or.kr/English/enforcement/Enforcement.aspx>. [15 June 2019]

ดังกล่าว โดยมี 2 แผนกที่สำคัญ ได้แก่ แผนกบริการด้านนโยบายการจัดระดับเกม (Rating Policy Service) และแผนกบริหารจัดการทั่วไป (General Management Service)²⁶³

3.1.2.3 องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ

องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (Independent Rating Classification Business Entity หรือ IRCB) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งมีลักษณะเป็นองค์กรเอกชนที่รัฐมอบอำนาจในการกำกับดูแลเกมให้บางประการ นั่นคือ อำนาจในการจัดระดับเกมที่เป็นเกมส่วนบุคคล ได้แก่ เกม เกมออนไลน์ วิดีโอเกม และเกมคอนโซล ซึ่งอาจให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ (ไม่ใช่เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป) โดยที่การดำเนินงานขององค์กรดังกล่าว อาจเป็นการจัดระดับเกมตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม หรือมาตรฐานอื่นซึ่งได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม²⁶⁴ ก็ได้

การที่องค์กรธุรกิจใดจะเป็นองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระได้นั้น จะต้องเป็นนิติบุคคล ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้²⁶⁵

1) เป็นผู้ประกอบกิจการเกมที่มียอดขายเฉลี่ยสำหรับสามปีล่าสุดไม่น้อยกว่าจำนวนที่กำหนดไว้ในคำสั่งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว หรือ

2) เป็นสถาบันสาธารณะ หรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการบริหารสถาบันสาธารณะ (the Act on the Management of Public Institutions) ซึ่งดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และวัฒนธรรมเกม หรือ

3) เป็นผู้ประกอบกิจการกระจายภาพและเสียงระบบสายอากาศ (CATV) หรือระบบดาวเทียม ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการกระจายภาพและเสียง (the Broadcasting Act) หรือผู้ให้บริการการกระจายภาพและเสียงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ภายใต้รัฐบัญญัติว่าด้วยการบริการกระจายภาพและเสียงระบบอินเทอร์เน็ต (the Internet Multimedia Broadcast Services Act)

ตัวอย่างองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ เช่น กูเกิล เพลย์ (Google Play) แอปสโตร์ - แอปเปิล (App Store - Apple) และวันสโตร์ (OneStore) เป็นต้น

ทั้งนี้ กฎหมายได้กำหนดให้ผลการจัดระดับเกมซึ่งออกโดยหน่วยงานจัดระดับเกมอิสระนั้น ถือเสมือนเทียบเท่าเป็นการดำเนินการของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับ

²⁶³ Game Content Rating Board, "Structure," [Online]. Available from: <https://www.gcrb.or.kr/English/about/structure.aspx>. [15 June 2019]

²⁶⁴ The Game Industry Promotion Act, Article 21-3

²⁶⁵ The Game Industry Promotion Act, Article 21-2 (2)

เกม²⁶⁶ ดังนั้น หน่วยงานดังกล่าวจึงต้องมีการออกแบบระบบการดำเนินงานเพื่อการจัดระดับเกมอย่างเป็นกิจจะลักษณะ และมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญซึ่งสามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดระดับของเกมอย่างน้อย 2 คน รวมถึงต้องมีช่องทางในการให้บริการจัดระดับเกมผ่านระบบออนไลน์ที่สามารถประสานงานกับคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมได้โดยตรง และการใช้อำนาจในการจัดระดับโดยองค์กรดังกล่าวยังคงต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมด้วย²⁶⁷

3.1.3 บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี

จากรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรการในการกำกับดูแลเกม และองค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีดังกล่าวข้างต้น พิจารณาได้ว่า สาธารณรัฐเกาหลีเป็นประเทศที่มีแนวคิดชัดเจนที่จะบัญญัติกฎหมายเพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมควบคู่ไปกับการกำกับดูแลเกม ส่งผลให้สาธารณรัฐเกาหลีตรา “รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม” ซึ่งบัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกม รวมถึงโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ โดยการที่ในเวลาต่อมา “รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน” จะได้บัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมเพิ่มเติม นั้น ก็มีสาเหตุมาจากความประสงค์ของรัฐที่จะให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามเจตนารมณ์ของกฎหมาย อย่างไรก็ตาม ในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมนั้น กฎหมายทั้งสองฉบับได้มีการบัญญัติให้สอดคล้องต้องกันในทุก ๆ เรื่อง ส่งผลให้การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลีมีความเป็นเอกภาพเดียวกันแม้จะมีกฎหมายหลายฉบับก็ตาม

สาธารณรัฐเกาหลีกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและสื่อโฆษณาเกี่ยวกับเกมโดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม ควบคู่ไปกับมาตรการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกม โดยที่มาตรการทั้งหลายเหล่านั้นปรากฏในกฎหมายทั้งสองฉบับ และได้รับการนำไปใช้โดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม และองค์กรผู้มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมประเภทอื่น ๆ ของสาธารณรัฐเกาหลีอย่างสอดคล้องกัน โดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยจัดทำระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมเป็นมาตรฐานกลางที่องค์กรกำกับดูแลทุกประเภทของสาธารณรัฐเกาหลีใช้ร่วมกัน อันเป็นการเติมเต็มประสิทธิภาพให้แก่การกำกับดูแลเกมภายใต้กรอบแห่งความชอบด้วยกฎหมาย ส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมภายในสาธารณรัฐเกาหลีเป็นระบบระเบียบเดียวกัน ซึ่งสร้างความมั่นใจให้แก่

²⁶⁶ The Game Industry Promotion Act, Article 21-4 (1)

²⁶⁷ The Game Industry Promotion Act, Article 21-2

ผู้ประกอบการธุรกิจเกมในภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึงเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในระดับที่น่าพึงพอใจ

นอกจากนี้ การที่สาธารณรัฐเกาหลียอมรับที่จะนำระบบการจัดระดับเกมสากล ซึ่งเป็นมาตรฐานสากลในการกำกับดูแลเกมระดับระหว่างประเทศมาเติมเต็มการใช้มาตรการในการกำกับดูแลเกมภายในประเทศด้วยแล้วนั้น จึงย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีมีความรัดกุม และครอบคลุมเกมตามช่องทางต่าง ๆ ได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม สาธารณรัฐเกาหลีได้มีการนำมาตรการในการจำกัดเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายมาใช้ประกอบด้วย โดยมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่แสดงถึงความต้องการป้องกันมิให้มีการผลิต เผยแพร่ หรือนำเข้าเกมที่มีเนื้อหาบางประเภทเป็นพิเศษ ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่า ตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายดังกล่าว แม้จะมิได้มีการให้นิยามความหมายของถ้อยคำเป็นการเฉพาะ แต่ในการบังคับใช้มาตรการนั้น ได้มีการกำหนดตัวอย่างประกอบไว้ในกฎหมายอย่างชัดเจนและมีความสมเหตุสมผล ทำให้การบังคับใช้มาตรการดังกล่าวนี้ ไม่มีผลเป็นการกระทบสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป

ดังนั้น จึงพิจารณาได้ว่า มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของสาธารณรัฐเกาหลีมีรูปแบบที่เหมาะสมกับลักษณะโดยสภาพของสื่อ และมีความปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เท่าทันต่อยุคสมัยเสมอ ด้วยเหตุนี้ ภายใต้มาตรการในการกำกับดูแลดังกล่าวแล้วนั้น เด็กและเยาวชนของรัฐย่อมที่จะได้รับการคุ้มครองการเข้าถึงเกมทุกประเภทจากเกณฑ์ทางด้านอายุของตนอย่างเท่าเทียมกัน ในขณะเดียวกัน ทางฝ่ายผู้ประกอบการธุรกิจเกมก็ได้รับการคุ้มครองตามสิทธิเสรีภาพในการดำเนินธุรกิจของตนอย่างเหมาะสม ถ้าวินัย และเสมอภาคเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาประเด็นดังกล่าวควบคู่ไปกับมาตรการต่าง ๆ ในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม ซึ่งได้แก่ การจดทะเบียนและรายงานการประกอบการธุรกิจเกม การจำกัดการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมโดยมีขอบกฎหมาย และการป้องกันการติดเกมแล้วด้วยนั้น จะเห็นได้ว่า การบังคับใช้มาตรการทั้งหลายเหล่านี้ จะส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมในสาธารณรัฐเกาหลีเกิดประสิทธิผลได้จริง และเกิดเป็นระบบการกำกับดูแลธุรกิจเกี่ยวกับเกมที่ครบวงจรอย่างสมบูรณ์

ในส่วนขององค์การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีนั้น พบว่า เป็นระบบการกำกับดูแลที่ค่อนข้างไปในทางการกำกับดูแลโดยรัฐ ซึ่งเป็นการกำกับดูแลโดยองค์กรภาครัฐภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมายเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ระบบการกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลียังเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลได้ในระดับสูง ทำให้การกำกับดูแลเกมนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างองค์กรภาครัฐและภาคเอกชน โดยที่มีกรอบการดำเนินงานตามกฎหมายของรัฐ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในด้านของการที่องค์กรจะมีความคิดในการปฏิบัติงานที่หลากหลาย รอบด้าน ภายใต้กรอบแห่งกฎหมายที่ได้รับการยอมรับจากประชาชน และทำให้การกำกับดูแลนั้นมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

แม้ว่าองค์กรกำกับดูแลเกมสาธารณรัฐเกาหลีจะมี 3 ประเภท ได้แก่ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (GRAC) คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (GCRB) และองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (IRCB) แต่องค์กรกำกับดูแลเกมสาธารณรัฐเกาหลีประเภทต่าง ๆ เหล่านี้ จะยอมรับมาตรการและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เพิ่มเติมโดยคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมในฐานะเป็นองค์กรหลัก และนำไปปรับใช้อย่างมีมาตรฐานและเป็นระบบเดียวกัน ทั้งนี้ บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรที่แตกต่างกันนั้นเป็นการกำหนดโดยคำนึงถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ กล่าวคือ รัฐยังคงจำกัดอำนาจในการกำกับดูแลเกมอาเขต (เกมตู้) ซึ่งเป็นเกมที่เปิดให้บริการในพื้นที่สาธารณะ และเกมสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นเกมสำหรับบุคคลอายุ 18 ปีขึ้นไป อันมีเนื้อหาที่เสี่ยงต่อการกระทบสิทธิของเด็กและเยาวชนไว้ให้เป็นของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมเองเพื่อที่จะสามารถดำเนินการตรวจสอบอย่างจริงจังและเป็นเอกภาพได้ ในขณะที่รัฐก็ยินยอมให้คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม และองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมกับเด็ก อันเป็นรูปแบบหนึ่งของการกระจายอำนาจในการกำกับดูแลตามกฎหมาย ก็เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ประกอบการในการนำเกมเข้ารับการจัดระดับ ซึ่งจะทำให้รัฐสามารถกำกับดูแลเกมได้กว้างขวางมากที่สุด

ดังนั้น จากบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีดังกล่าวนี้ จึงเห็นว่าเป็นการกำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีเหตุผล จึงมีความเหมาะสม และเป็นประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการที่ทำให้การกำกับดูแลเกมแต่ละประเภทมีความชัดเจน ไม่เกิดการทับซ้อน และก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ ในส่วนของโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีจะเห็นได้ว่า แม้องค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีจะมีรูปแบบเป็นการกำกับดูแลโดยองค์กรภาครัฐเป็นหลัก แต่การจัดโครงสร้างขององค์กรดังกล่าวก็ได้เปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลได้อย่างมาก โดยไม่มีขอบเขตที่จำกัดในด้านการต้องเป็นบุคลากรภาครัฐ ในจำนวนที่มากกว่าแต่อย่างใด นอกจากนี้ การที่กฎหมายเรียกร้องให้บุคลากรที่จะปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลนั้นต้องมีความรู้ความสามารถในด้านเกม หรือเด็กและเยาวชนด้วยแล้วนั้น ย่อมที่จะทำให้แนวคิดเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนบรรลุผลได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะทำให้วัตถุประสงค์ของการกำกับดูแลเกิดขึ้นได้อย่างแท้จริง ซึ่งเมื่อพิจารณาประกอบกับกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีซึ่งมีรูปแบบเป็นการกระทำทางปกครองที่เหมาะสมแก่การกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนแล้วนั้น จึงพิจารณาได้ว่า ภายใต้การดำเนินการกำกับดูแลเกมขององค์กรกำกับดูแลเช่นนี้ย่อมที่จะเอื้อประโยชน์แก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกม และคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องกับเกมได้อย่างเหมาะสม

3.2 การกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (Germany) เป็นประเทศซึ่งตั้งอยู่ในทวีปยุโรป มีรูปแบบการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตยแบบสหพันธ์รัฐ ประกอบไปด้วย 16 รัฐ* โดยเป็นประเทศที่มีบทบาทสำคัญในทางเศรษฐกิจและการเมืองทั้งระดับภายในสหภาพยุโรปและระดับโลก รวมถึงเป็นหนึ่งในผู้นำในด้านอุตสาหกรรมที่สำคัญต่าง ๆ เช่น ยานยนต์ เครื่องจักร เคมีภัณฑ์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น²⁶⁸

สำหรับประเด็นในเรื่องความนิยมเกี่ยวกับ “เกม” ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น เกมเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งจากผู้เล่นที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมภายในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบันคณะกรรมการวัฒนธรรมเยอรมันแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนียอมรับว่า เกมเป็นมรดกทางวัฒนธรรม (cultural heritage) ประเภทหนึ่งซึ่งควรค่าแก่การสนับสนุนให้แพร่หลาย ซึ่งในปัจจุบันภาครัฐของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้เข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมอย่างจริงจัง เช่น การสนับสนุนเงินงบประมาณของรัฐบาลกลางประจำปี 2019 (พ.ศ. 2562) ประมาณ 50 ล้านยูโร (ประมาณ 1,850 ล้านบาท) ในการก่อตั้งกองทุนเกมเยอรมัน (The German Games Fund หรือ Deutscher Games-Fonds หรือ DGF) โดยให้อยู่ภายใต้การรับผิดชอบของกระทรวงคมนาคมและโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลแห่งรัฐบาลกลาง (The Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

* รัฐในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีทั้งหมด 16 รัฐ ได้แก่ รัฐบาเดิน-เวือร์ทเทิมแบร์ค (The State of Baden-Württemberg), รัฐบาวาเรีย (the Free State of Bavaria), รัฐเบอร์ลิน (the State of Berlin), รัฐบรันเดินบวร์ค (the State of Brandenburg), รัฐฮันเซอเบรเมน (the Free Hanseatic City of Bremen), รัฐฮัมบวร์ค (the Free and Hanseatic City of Hamburg), รัฐเฮ็สเซิน (the State of Hesse), รัฐเมคเลินบวร์ค-พอร์พ็อมเมิร์น (the State of Mecklenburg-Western Pomerania), รัฐนีเดอร์ซัคเซิน (the State of Lower Saxony), รัฐนอร์ทไรน์-เว็สท์ฟาเลิน (the State of North Rhine-Westphalia), รัฐไรน์ลันท์-พัลทซ์ (the State of Rhineland-Palatinate), รัฐซาร์ลันท์ (the Saarland), รัฐอิสระซัคเซิน (the Free State of Saxony), รัฐซัคเซิน-อันฮัลท์ (the State of Saxony-Anhalt), รัฐชเลสวิช-ฮ็อลชไตน์ (the State of Schleswig-Holstein) และ รัฐทือริงเงิน (the Free State of Thuringia)

²⁶⁸ กระทรวงการต่างประเทศ, "สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (Germany)," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.mfa.go.th/main/th/other/8373/99476-สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี-\(Germany\).html](http://www.mfa.go.th/main/th/other/8373/99476-สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี-(Germany).html). [20 ธันวาคม 2562]

เยอรมนี โดยมีเป้าหมายที่จะให้สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นศูนย์กลางในด้านเกม และสามารถพัฒนาอุตสาหกรรมเกมให้สามารถแข่งขันได้ในระดับสากล²⁶⁹

ในการขับเคลื่อนการประกอบการธุรกิจเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี รัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี หรือกฎหมายพื้นฐาน (German Basic Law) ซึ่งเป็นกฎหมายสูงสุดของชนชาวเยอรมัน ได้บัญญัติรับรองถึงสิทธิและเสรีภาพของชนชาวเยอรมันไว้ โดยบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมนั้นปรากฏในมาตรา 5 และมาตรา 12²⁷⁰ ซึ่งบัญญัติไว้ว่า

มาตรา 5²⁷¹ เสรีภาพในการแสดงออก ศิลปะ และวิทยาศาสตร์

1) บุคคลมีสิทธิที่จะแสดงออกและโฆษณาโดยเสรี ซึ่งความเห็นของตน โดยการพูด การเขียน และรูปภาพ และมีสิทธิโดยเสรีที่จะแสวงหาข่าวสารให้แก่ตนเองจากแหล่งข่าวสารสาธารณะ เสรีภาพในการพิมพ์ และเสรีภาพในการรายงานข่าวโดยวิทยุกระจายเสียง และโดยสิทธิในเกียรติยศส่วนตัวจะละเมิดมิได้

2) สิทธิดังกล่าวย่อมถูกจำกัดโดยบทบัญญัติแห่งกฎหมายทั่วไป โดยบทบัญญัติแห่งกฎหมายเพื่อคุ้มครองเยาวชน และโดยสิทธิในเกียรติยศส่วนตัวจะละเมิดมิได้

3) ศิลปะและวิทยาศาสตร์ การวิจัยและการสอนมีความเป็นอิสระ เสรีภาพในการสอนไม่ทำให้บุคคลพ้นจากการเคารพรัฐธรรมนูญ

มาตรา 12²⁷²

1) ชนชาวเยอรมันมีสิทธิโดยเสรีที่จะเลือกอาชีพ หรือวิชาชีพ ที่ทำงาน และที่รับการฝึกอบรม การควบคุมวิชาชีพให้กระทำได้โดยบทบัญญัติแห่งกฎหมาย...

ดังนั้น จากบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีข้างต้น ได้แสดงถึงการที่รัฐให้การรับรองและคุ้มครองถึงสิทธิและเสรีภาพทางความคิด และเสรีภาพในการประกอบอาชีพ ในฐานะเป็นสิทธิและเสรีภาพของประชาชนของรัฐ โดยการรับรองและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีทั้งสองประการนี้มีความเกี่ยวพันกับการกำกับดูแลเกม

²⁶⁹ ผู้จัดการออนไลน์, "เยอรมันอัดฉีด 50 ล้านยูโร ลงอุตสาหกรรมหวังกระตุ้นคิดสร้างสรรค์," [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://mgronline.com/game/detail/9610000112770>. [20 ธันวาคม 2562]

²⁷⁰ "Basic Law for the Federal Republic of Germany," [Online]. Available from: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_gg/englisch_gg.html#p0034. [20 December 2019]

²⁷¹ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, "รัฐธรรมนูญสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมัน," [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: https://library2.parliament.go.th/giventake/content_cons57/con2557-basicalawofgermany.pdf. [20 ธันวาคม 2562]

²⁷² เรื่องเดียวกัน

กล่าวคือ จากบทบัญญัติตามมาตรา 12 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เป็นการที่รัฐรับรองว่าประชาชนของรัฐอาจประกอบอาชีพ หรือประกอบกิจการอย่างใด ๆ ภายใต้การควบคุมและกำกับดูแลตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายของรัฐ ซึ่งการประกอบกิจการเช่นว่านั้น ย่อมหมายถึงรวมถึงการประกอบการธุรกิจเกมด้วย โดยเมื่อพิจารณาประกอบกับบทบัญญัติตามมาตรา 5 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งรับรองถึงสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกของประชาชนด้วยแล้ว จึงอาจพิจารณาได้ถึงความสัมพันธ์ทางสิทธิและเสรีภาพที่เกิดขึ้นทั้งของทางฝ่ายผู้ประกอบการธุรกิจเกมและผู้เล่นเกมตามที่รัฐธรรมนูญกำหนด นั่นคือ โดยหลักการแล้ว ประชาชนทุกคนมีเสรีภาพที่จะประกอบกิจการธุรกิจเกม โดยถือว่าเกมทุกเกมซึ่งเป็นผลผลิตจากการประกอบธุรกิจเกมนั้นเป็นการแสดงออกรูปแบบหนึ่งของผู้ประกอบการธุรกิจเกมที่อาจเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยที่รัฐไม่อาจใช้มาตรการตัดทอนองค์ประกอบส่วนใด ๆ ของเกมได้ ในขณะที่เดียวกัน ประชาชนก็มีเสรีภาพที่จะเล่นเกมได้ทุกประเภท トラบเท่าที่ไม่เป็นการกระทบสิทธิของบุคคลอื่น และไม่เป็นการละเมิดต่อบทบัญญัติแห่งกฎหมายทั่วไป โดยเฉพาะบทบัญญัติแห่งกฎหมายเพื่อคุ้มครองเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่รัฐธรรมนูญประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครองเป็นการเฉพาะ

ปัจจุบัน สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีซึ่งเป็นประเทศที่ได้รับการกล่าวถึงว่ามีกฎหมายแห่งการคุ้มครองเด็กที่เข้มงวดอย่างมาก ได้บัญญัติกฎหมายการคุ้มครองเด็กให้ครอบคลุมไปถึงเงื่อนไขและข้อจำกัดของการเผยแพร่สื่อทุกประเภท รวมถึงการกำกับดูแลเกมด้วย โดยลักษณะของการกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้นเป็นระบบการกำกับดูแลที่ให้ความสำคัญกับการจัดระดับของเกมเป็นสำคัญ ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นระบบการกำกับดูแลที่มีเหตุผล และมีประสิทธิภาพในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

การกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นหลักการที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายของรัฐ 2 ฉบับ ได้แก่ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act หรือ Jugendschutzgesetz หรือ JuSchG) และสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล (Interstate Treaty on the Protection of Human Dignity and the Protection of Minors in Broadcasting and in Telemedia หรือ Jugendmedienschutzstaatsvertrag หรือ JMStV) โดยมีสาระสำคัญดังนี้

3.2.1.1 ขอบเขตและกระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

1) ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน (The German Children and Young Persons Protection Act หรือ Jugendschutzgesetz - JuSchG) เป็นกฎหมายของรัฐบาลกลางแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งบังคับใช้ในระดับสหพันธรัฐ มีเจตนารมณ์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นกฎหมายในด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมที่มีความมีเหตุผลมากที่สุดภายใต้ความเข้มงวดและซับซ้อน²⁷³ โดยในขณะที่มีการประกาศใช้กฎหมายนี้ครั้งแรกนั้น กฎหมายมุ่งที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อประเภทออฟไลน์เท่านั้น เช่น ซีดี ดีวีดี เทปวิดีโอ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ อย่างไรก็ตามในเวลาต่อมา กฎหมายฉบับนี้ได้รับการแก้ไขเพิ่มเติมในระดับที่เป็นการปฏิรูปการคุ้มครองเด็กเสียใหม่โดยขยายขอบเขตการบังคับใช้ให้ครอบคลุมไปถึงสื่อเกมต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเกมออฟไลน์และเกมออนไลน์ด้วย

รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ได้กำหนดนิยามของบุคคลซึ่งอยู่ภายใต้การคุ้มครองของกฎหมายโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เด็ก (Children) ซึ่งหมายความถึง บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี และเยาวชน (Adolescents) ซึ่งหมายความถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี และได้กำหนดนิยามความหมายของ “สื่อข้อมูล” (Data Media) ไว้ว่าเป็นสื่อที่มีรูปร่างซึ่งมีข้อความ รูปภาพ หรือเสียงที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เข้าใจได้หรือแสดงผ่านเครื่องฉายภาพหรือเครื่องเกมได้ โดยที่การเผยแพร่ การยินยอมให้ใช้ หรือเข้าถึงสื่อข้อมูลนั้นอาจมีอยู่ในรูปของการดำเนินการทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ เว้นแต่จะเกี่ยวข้องในแง่ที่เป็นการเผยแพร่ออกอากาศ (Broadcasting) ซึ่งจะอยู่ภายใต้อนุสัญญาว่าด้วยการแพร่ภาพกระจายเสียงของรัฐเยอรมัน (German Interstate Broadcasting Convention)²⁷⁴ ซึ่งเป็นการนิยามคำว่า สื่อข้อมูลให้หมายความรวมถึง เกมต่าง ๆ ด้วย ดังนั้น จึงอาจพิจารณาได้ว่า กฎหมายดังกล่าวเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่ถ่ายทอดผ่านเกมเป็นการเฉพาะ

²⁷³ Konstantin Ewald, "Germany Reforms Online Youth Protection Requirements " [Online]. 2010. Available from: https://www.osborneclarke.com/media/filer_public/a8/42/a8423701-baaf-4b69-9aad-684e8b099047/germany-reforms-online-youth-protection-requirements.pdf. [20 December 2019]

²⁷⁴ Protection of Young Persons Act, Article 1

2) กระบวนการวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

2.1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ปรากฏทั้งการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1) การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1.1) การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม

มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่อยู่บนฐานความคิดที่ว่า เกมทุกเกมอาจมีผลต่อการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ดังนั้น สื่อข้อมูลที่มีลักษณะเป็นเกมจะต้องได้รับการตรวจสอบและจัดระดับเนื้อหาจากองค์กรผู้มีความอำนาจตามกฎหมายเสียก่อนที่จะนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยองค์กรเช่นว่านั้นจะต้องตรวจสอบว่าเกมนั้นมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เล่นช่วงอายุเท่าใด อันเป็นการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยการที่เกมใดได้รับการจัดระดับเกมเรียบร้อยแล้วนั้น การเผยแพร่อย่างใด ๆ เกี่ยวกับเกมนั้นจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเกี่ยวกับการเผยแพร่เกมตามที่กฎหมายกำหนดไว้เกี่ยวกับระดับเกมที่ตนได้รับการจัดระดับเท่านั้น²⁷⁵

ทั้งนี้ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันได้กำหนดถึงระดับของเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ²⁷⁶ ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคน โดยไม่จำกัดอายุ
- (2) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป
- (3) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (4) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป
- (5) เกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ดังนั้น ระดับของเกมดังกล่าวเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาเนื้อหาของเกม ซึ่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (The German Entertainment Software Self-Regulation Body หรือ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle หรือ USK) ในฐานะเป็นองค์กรซึ่งมีอำนาจในการจัดระดับเกมตามกฎหมายใช้อย่างเป็นทางการ โดยองค์กรดังกล่าวได้มีคำแถลง

²⁷⁵ Protection of Young Persons Act, Article 14 (1)

²⁷⁶ Protection of Young Persons Act, Article 14 (2)

นโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (General Policy Statement of the Entertainment Software Self-Regulation Body หรือ USK) ว่าจะดำเนินการกำกับดูแลเกมตามหลักการที่บัญญัติไว้ในกฎหมาย อีกทั้งยังได้กำหนดถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาในรายละเอียดเพิ่มเติมขึ้นด้วยเพื่อให้องค์กรกำกับดูแลสามารถปฏิบัติการจัดระดับเกมได้อย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ดังจะได้กล่าวในรายละเอียดต่อไป

2.1.1.2) การจำกัดเนื้อหาของเกมที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์

แม้ว่าโดยหลักแล้ว สื่อใด ๆ ก็ตามในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะได้รับการรับรองว่า จะไม่ถูกตัดทอนตามที่บัญญัติรับรองไว้ในกฎหมายพื้นฐานแห่งรัฐก็ตาม แต่เสรีภาพดังกล่าวอาจถูกจำกัดภายใต้เงื่อนไขตามกฎหมายได้ ซึ่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันได้บัญญัติถึงเกมบางลักษณะที่อาจถูกจำกัดการเผยแพร่ไว้ นั่นคือ เกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(1) เกมที่มีรายชื่อปรากฏอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ (List of Media Harmful to Young Persons)²⁷⁷ ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ซึ่งจัดเป็นสื่อที่ต้องมีการจดทะเบียนต่อคณะกรรมการพิจารณาสื่ออันตรายจากผู้เยาว์แห่งรัฐบาลกลาง (Federal Review Board for Publications Harmful to Young Persons)

(2) เกมที่มีลักษณะเป็นเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 15 (2) แห่งรัฐบัญญัติเดียวกัน ซึ่งหมายถึงเกมที่มีเนื้อหาในเรื่องดังต่อไปนี้

(2.1) เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน ได้แก่ การเผยแพร่แนวคิดขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ (Unconstitutional Organizations) ตามมาตรา 86

CHULALONGKORN UNIVERSITY

²⁷⁷ ประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ (List of Media Harmful to Young Persons) เป็นประกาศซึ่งรวบรวมรายชื่อของสื่อที่อาจมีผลกระทบต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการกระทำโหดร้าย (Brutal) ผิดศีลธรรม (Immoral) รวมถึงการใช้ความรุนแรง (Violence) อาชญากรรม (Crime) และการเหยียดชาติ (Racism) เช่น มีลักษณะเป็นเกมที่จิตใจแสดงถึงรายละเอียดการกระทำที่ใช้ความรุนแรง การฆาตกรรม การสังหารหมู่ (Massacre) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สื่อซึ่งมีลักษณะดังกล่าวข้างต้น อาจไม่ถือว่าเป็นสื่อที่ต้องอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ก็ได้ หากเป็นสื่อที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. สื่อที่มีเนื้อหาทางการเมือง สังคม ศาสนา หรืออุดมการณ์ เท่านั้น
2. สื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ วิทยาศาสตร์ การวิจัย หรือการเรียนการสอน
3. สื่อที่มีเนื้อหาที่อยู่ในความสนใจของสังคม และนำเสนอในลักษณะที่เป็นที่ยอมรับได้
4. สื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเป็นสื่อที่เป็นอันตรายต่อเยาวชนเพียงเล็กน้อย

การปลูกปั่นมวลงชน ตามมาตรา 130 การให้คำแนะนำเพื่อการกระทำความผิดทางอาญา ตามมาตรา 130a การเผยแพร่สื่อที่อธิบายถึงความรุนแรง ตามมาตรา 131 การเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร ตามมาตรา 184 การเผยแพร่สื่อลามกอนาจารที่อธิบายถึงการกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับสัตว์ ตามมาตรา 184a การเผยแพร่ จัดหา และครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก (Child Pornographic) ตามมาตรา 184b หรือ การเผยแพร่ จัดหา และครอบครองสื่อลามกอนาจารเยาวชน (Youth Pornographic) ตามมาตรา 184c

(2.2) เกมที่มีเนื้อหาที่เป็นการเชิดชูสงคราม (Glorifying War)

(2.3) เกมที่นำเสนอถึงการแสดงอาการที่น่าอับศของมนุษย์ที่กำลังจะเสียชีวิต หรือได้รับความทุกข์ทรมานทางร่างกายหรือจิตใจอย่างรุนแรง หรือมีลักษณะเป็นการละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แม้ว่าจะเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงก็ตาม หากแต่การแสดงเช่นนั้นไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ

(2.4) เกมที่นำเสนอถึงความรุนแรงที่มีความเหมือนจริง โหดร้าย และกระทบต่อความรู้สึกอย่างมาก

(2.5) เกมที่นำเสนอถึงภาพของเด็กหรือเยาวชนในลักษณะที่ผิดธรรมชาติ หรือกระทำทางยั่วเย้าทางเพศ

(2.6) เกมที่อาจมีผลกระทบอย่างรุนแรงต่อพัฒนาการ และการเรียนรู้ที่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน เช่น เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิมนุษยชน การเลือกปฏิบัติต่อบุคคล การใช้สิ่งเสพติด การเชิดชูการกระทำขององค์กรต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ หรือการแนะนำให้ทำร้ายตนเอง เช่น การสนับสนุนการคลั่งผอม (Pro-Ana/Pro-Mia) หรือการฆ่าตัวตาย²⁷⁸

ทั้งนี้ กรณีที่เกมใดเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ดังกล่าว เกมนั้นจะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดบางประการตามกฎหมาย²⁷⁹ ได้แก่

(1) ห้ามมิให้กระทำการใดที่จะทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้โดยเด็ดขาด

(2) ห้ามมิให้เผยแพร่หรือจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะที่เด็กหรือเยาวชนเข้าถึงได้

(3) ห้ามมิให้นำเสนอ หรือจัดแสดงแก่บุคคลอื่นที่ไม่ใช่ลูกค้าที่อยู่ในพื้นที่ธุรกิจ รวมถึงห้ามมิให้นำเสนอหรือยินยอมให้บุคคลใดเข้าถึงได้จากพื้นที่แสดงสินค้าเป็นการทั่วไป ธุรกิจ การสั่งซื้อทางไปรษณีย์ หรือห้องสมุดสาธารณะ

²⁷⁸ Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, "Tasks and Responsibilities of the Federal Review Board for Media Harmful to Minors," [Online]. 2020. Available from: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/meta/en>. [4 April 2020]

²⁷⁹ Protection of Young Persons Act, Article 15 (1)

(4) ห้ามมิให้มีการยืม เช่า หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะเดียวกัน เว้นแต่จะเป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการไม่ได้ และมีมาตรการป้องกันการสังเกตจากเด็กและเยาวชนอย่างเพียงพอ

(5) ห้ามมิให้จำหน่ายผ่านช่องทางการสั่งซื้อทางไปรษณีย์

(6) ห้ามมิให้เสนอ ประกาศ หรือโฆษณาในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งปราศจากมาตรการป้องกันการสังเกตจากเด็กและเยาวชน แม้ว่าจะเป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติภายในพื้นที่การค้าที่เกี่ยวข้อง

(7) ห้ามมิให้ผลิต ชื่อ จัดเก็บ จัดแสดง หรือจัดจำหน่าย ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนของเกมเพื่อการกระทำต้องห้ามตามข้อ 1-6 หรือแสดงให้บุคคลที่สามเข้าถึงได้

(8) หากเกมนั้นได้รับอนุญาตให้จำหน่ายได้ ผู้ผลิตเกมมีหน้าที่ตามกฎหมายที่จะต้องแจ้งให้ผู้ประกอบการอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ค้าปลีก ให้ทราบถึงข้อจำกัดตามกฎหมายของเกมนั้นก่อนจะดำเนินการส่งมอบ หรือจำหน่ายด้วย²⁸⁰

2.1.1.3) การติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม หรือประเภทของเกม

มาตรการดังกล่าว กำหนดไว้ว่า การที่จะนำเกมออกเผยแพร่สู่สาธารณะซึ่งเด็กและเยาวชนอาจเข้าถึงได้นั้น จะต้องติดฉลากสัญลักษณ์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม ซึ่งออกโดยองค์กรซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายอย่างชัดเจน หรืออย่างน้อยจะต้องติดฉลากสัญลักษณ์แสดงถึงประเภทของเกมว่าเป็นสื่อข้อมูลประเภท “เสริมสร้างความรู้” (Information Programme) หรือ “เพื่อการศึกษา” (Educational Programme)* ไว้บนผลิตภัณฑ์เกมนั้น โดยมาตรการนี้ถือเป็นข้อกำหนดขั้นพื้นฐานของการเผยแพร่เกมในสหพันธรัฐเยอรมนี ซึ่งสอดคล้องกับมาตรการในการจัดระดับและจัดประเภทเกม โดยฉลากสัญลักษณ์นี้เองจะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการรับรองจากรัฐ และทำให้เกมนั้นสามารถเผยแพร่ในสหพันธรัฐเยอรมนีได้โดยชอบด้วยกฎหมาย อย่างไรก็ตาม สำหรับสื่อข้อมูลที่ได้รับการจัดระดับว่าเป็นสื่อข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามมาตรา 15 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน หรือปรากฏอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติเดียวกัน ถือเป็นสื่อข้อมูลประเภทที่ไม่อาจชอบด้วย

²⁸⁰ Protection of Young Persons Act, Article 15 (6)

* สื่อข้อมูลประเภท “เสริมสร้างความรู้” และ “เพื่อการศึกษา” เป็นสื่อข้อมูลที่ปราศจากความอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน และจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการให้ความรู้ ชี้แนะ หรือสอน ตามมาตรา 14 (7) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

กฎหมายด้วยการติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม หรือประเภทของเกมได้อย่างเด็ดขาด²⁸¹

รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันได้กำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม หรือประเภทของเกมไว้ว่า ฉลากนั้นจะต้องติดอยู่บนพื้นผิวบรรจุภัณฑ์สื่อข้อมูลในบริเวณที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ทั้งด้านหน้า ด้านล่าง และด้านซ้าย โดยมีขนาดไม่ต่ำกว่า 1,200 มิลลิเมตร และปรากฏรูปภาพของเกมนั้นขนาดไม่น้อยกว่า 250 มิลลิเมตร ภายใต้การพิจารณาของสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคสูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ²⁸² โดยในการตรวจสอบเกมเพื่อติดฉลากสัญลักษณ์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกมนั้น จะต้องคำนึงถึงโอกาสที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ โดยพิจารณาทั้งในส่วนของชื่อเรื่อง เนื้อเรื่อง และส่วนประกอบอื่น เช่น ตัวอักษร ภาพ เสียง รวมถึงอุปกรณ์การเล่นเกมที่อาจเพิ่มเติมขึ้นมาเพื่อความสมจริงของเกมประกอบกัน²⁸³

ทั้งนี้ สำหรับเกมซึ่งมิได้มีการติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม หรือประเภทของเกม หรือติดฉลากว่า “ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี” ตามมาตรา 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันจะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดในการเผยแพร่บางประการ กล่าวคือ ห้ามมิให้นำเสนอหรือเผยแพร่เกมดังกล่าวให้แก่เด็กและเยาวชน และไม่อาจที่จะนำเกมเหล่านั้นมาจัดแสดงในร้านค้าปลีก แผงตั้งแสดงสินค้า หรือพื้นที่จำหน่ายสินค้าใด ๆ ซึ่งเข้าถึงได้โดยบุคคลทั่วไป รวมถึงไม่อาจส่งชื่อทางไปรษณีย์ได้²⁸⁴

2.1.2) การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำกัดอายุ หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์

2.1.2.1) การจำกัดการเผยแพร่เกมในพื้นที่สาธารณะ

รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ได้บัญญัติถึงเงื่อนไขเกี่ยวกับการติดตั้งเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Games Monitors) เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมไว้ว่า เครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์อาจติดตั้งในพื้นที่สาธารณะซึ่งเด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ แม้จะเป็นนอกพื้นที่ธุรกิจ หรือบริเวณโล่งทางเดิน ต่อเมื่อเกมนั้นได้รับการจัดระดับเกมให้เป็นเกมที่ไม่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยมีการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมซึ่งออกโดยสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคสูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ หรือองค์กรกำกับดูแล

²⁸¹ Protection of Young Persons Act, Article 14 (3)

²⁸² Protection of Young Persons Act, Article 12 (2)

²⁸³ Protection of Young Persons Act, Article 14 (8)

²⁸⁴ Protection of Young Persons Act, Article 12 (3)

ตนเองซึ่งดำเนินการจัดการจัดระดับอายุผู้เล่นเกม หรือ เป็นเกมประเภท “เสริมสร้างความรู้” หรือ “เพื่อการศึกษา” นอกจากนี้ สำหรับเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์นั้นก็ต้องติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม หรือ ประเภทของเกมตามหลักเกณฑ์เดียวกับการติดฉลากบนบรรจุภัณฑ์ของเกมตามมาตรา 12 (2) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันด้วย²⁸⁵

ทั้งนี้ เครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นประเภทไม่มีรางวัล (Prizes) และติดตั้งในพื้นที่สาธารณะเช่นว่านั้น อาจอนุญาตให้เด็กและเยาวชนเล่นได้ แม้ว่าเด็กและเยาวชนนั้นจะไม่ได้มาพร้อมกับผู้ปกครองหรือบุคคลที่มีอำนาจปกครอง หากเครื่องเกมเช่นว่านั้นได้จัดให้มีการแสดงข้อมูลตามกฎหมายฉบับอื่นตามรายการดังกล่าวข้างต้น²⁸⁶

2.1.2.2) มาตรการเกี่ยวกับเครื่องจำหน่ายเกมอัตโนมัติ

รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันได้กำหนดมาตรการสำหรับเครื่องจำหน่ายเกมอัตโนมัติไว้ว่า เครื่องจำหน่ายเกมดังกล่าวไม่อาจติดตั้งในพื้นที่สาธารณะซึ่งเด็กและเยาวชนอาจเข้าถึงได้ โดยจะต้องติดตั้งในพื้นที่ธุรกิจโดยเฉพาะ ซึ่งมีใช้พื้นที่สาธารณะ เว้นแต่จะเป็นการจำหน่ายเกมให้แก่เด็กและเยาวชนตามช่วงอายุที่กำหนดไว้ในมาตรา 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน เป็นการเฉพาะ หรือเป็นเครื่องจำหน่ายเกมอัตโนมัติ ซึ่งมีกลไกป้องกันการจำหน่ายเกมที่ไม่ได้รับอนุญาตแก่เด็กและเยาวชน²⁸⁷

2.2) สภาพบังคับของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

ดังนี้ จากมาตรการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบในทางลบของเกมทั้งหลายตามที่บัญญัติไว้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันนั้น กฎหมายได้บัญญัติถึงบทกำหนดโทษสำหรับการฝ่าฝืนมาตรการในการคุ้มครองเด็กดังกล่าวไว้ทั้งในส่วนที่เป็นโทษทางอาญา และมาตรการทางปกครองไว้ ซึ่งความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับเกมมีดังต่อไปนี้

²⁸⁵ Protection of Young Persons Act, Article 13 (2)

²⁸⁶ Protection of Young Persons Act, Article 13 (1)

²⁸⁷ Protection of Young Persons Act, Article 12 (4)

2.2.1) กรณีที่เป็นความผิดทางอาญา²⁸⁸ ได้แก่

(1) การนำเสนอ หรือเผยแพร่สื่อข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ที่เป็น การฝ่าฝืนตามมาตรา 15 (1) และ (2) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(2) การผลิต จัดทำ จัดเก็บ หรือนำเข้าซึ่งสื่อข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 15 (1) และ (2) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เยอรมัน

(3) การทำซ้ำ หรือตีพิมพ์ประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ โดยฝ่าฝืน กฎหมายตามมาตรา 15 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(4) การให้ข้อมูลซึ่งเป็นการโฆษณาธุรกิจใด ๆ ที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 15 แห่ง รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

ทั้งนี้ ความผิดทั้งหลายดังกล่าวนี้ กฎหมายกำหนดให้ผู้กระทำความผิดต้องโทษ จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับตามกฎหมาย หรือต้องโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับตามอัตรา รายวันไม่เกิน 180 วัน สำหรับกรณีการกระทำความผิดตามข้อ 1. 3. และ 4. โดยประมาท²⁸⁹ อย่างไรก็ตาม ในส่วนของความผิดตามข้อ 1. และ 2. มิให้นำมาใช้บังคับแก่กรณีที่ผู้ปกครองของเด็ก และเยาวชนเป็นผู้กระทำการนั้นเอง เว้นเสียแต่ว่าจะเป็นการกระทำผิดหน้าที่ในการให้การศึกษแก่ เด็กและเยาวชนโดยประมาทอย่างร้ายแรง²⁹⁰

2.2.2) กรณีที่ต้องรับผิดชอบในทางปกครอง²⁹¹ ได้แก่

(1) การนำเสนอข้อมูล ประกาศ หรือโฆษณาเกี่ยวกับเกมโดยฝ่าฝืนกฎหมาย

(2) การติดตั้งเครื่องจำหน่ายเกม หรือเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นการฝ่าฝืนตาม มาตรา 12 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(3) การจำหน่าย เผยแพร่ หรือโฆษณาสื่อข้อมูลที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 12 แห่ง รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(4) การยินยอมให้เด็กหรือเยาวชนเล่นเกมจากเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นการ ฝ่าฝืนตามมาตรา 13 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

²⁸⁸ Protection of Young Persons Act, Article 27 (1)

²⁸⁹ Protection of Young Persons Act, Article 27 (3)

²⁹⁰ Protection of Young Persons Act, Article 27 (4)

²⁹¹ Protection of Young Persons Act, Article 28

(5) การที่ผู้ผลิตเกมมิได้แจ้งให้ผู้ประกอบการอื่นที่เกี่ยวข้องให้ทราบถึงข้อจำกัดตามกฎหมายของเกมก่อนจะดำเนินการส่งมอบหรือจำหน่ายภายในระยะเวลาที่เหมาะสม ที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 15(6) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(6) การที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ตีตลาดากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกมโดยไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง ที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

ทั้งนี้ กรณีที่บุคคลฝ่าฝืนกระทำการดังกล่าวข้างต้น ผู้กระทำการเช่นว่านั้นอาจต้องรับผิดชอบเป็นเงินไม่เกิน 50,000 ยูโร (หรือประมาณ 1,791,760 บาท) แต่มิให้นำมาใช้บังคับแก่กรณีที่ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนได้กระทำฝ่าฝืนตามข้อ 3. และ 4. นั้นเอง

3.2.1.2 ขอบเขตและกระบวนการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล

1) ขอบเขตการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล

สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล (Interstate Treaty on the Protection of Human Dignity and the Protection of Minors in Broadcasting and in Telemedia หรือ Jugendmedienschutzstaatsvertrag - JMStV) (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ”) เป็นสนธิสัญญาที่จัดทำขึ้นระหว่างรัฐทุกรัฐในสหพันธรัฐเยอรมนี โดยมีความมุ่งหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Information) และสื่อการสื่อสาร (Communication Media) ประเภทการแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcast) และสื่อทางไกล (Telemedia) ที่เป็นอันตรายต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนนั้น และเพื่อป้องกันมิให้มีสื่อที่มีเนื้อหาเป็นการละเมิดต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ หรือเป็นการฝ่าฝืนกฎหมายตามประมวลกฎหมายอาญาแห่งเยอรมัน²⁹² ภายใต้การดำเนินงานของคณะกรรมการคุ้มครองผู้เยาว์จากสื่อ (the Commission for the Protection of Minors in the Media หรือ KJM) ซึ่งเป็นคณะกรรมการที่แต่งตั้งขึ้นตามสนธิสัญญาฉบับดังกล่าวเป็นการเฉพาะ

²⁹² Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 1

ดังนั้น สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เป็นกฎหมายระหว่างรัฐซึ่งมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมออนไลน์ ในฐานะเป็นสื่อทางไกลประเภทหนึ่ง โดยสนธิสัญญาดังกล่าวได้บัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ไว้ ดังจะได้กล่าวต่อไปในรายละเอียด

2) กระบวนวิธีการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล

2.1) มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล ปรากฏทั้งมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับการประกอบกิจการเผยแพร่ จัดจำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1) การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1.1) การจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย (Illegal Content)

มาตรการในการกำกับดูแลเกมตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เป็นการกำกับดูแลเกมที่เพิ่มเติมขึ้นจากมาตรการในการจัดระดับเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน โดยมาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายตามสนธิสัญญานี้ กำหนดให้ ผู้ให้บริการ (Providers)²⁹³ ซึ่งหมายความไปถึง ผู้ผลิต ผู้จัดจำหน่าย หรือผู้เผยแพร่เกมออนไลน์ ต้องรับผิดชอบในการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมที่ต้องห้ามตามกฎหมายนั้น โดยในการตรวจสอบว่าเนื้อหาของเกมออนไลน์ใดมีเนื้อหาเป็นการต้องห้ามตามสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ นั้น ได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาไว้ในมาตรา 4 (1) โดยกำหนดไว้ว่า เนื้อหาของสื่อที่ต้องห้ามตามกฎหมาย มีลักษณะดังต่อไปนี้

²⁹³ มาตรา 3 (1) 2. แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล บัญญัติไว้ว่า

“ผู้ให้บริการ หมายถึง ผู้ให้บริการการแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcaster) และผู้ให้บริการสื่อทางไกล (Telemedia Provider)”

(1) แสดงถึงการโฆษณาชวนเชื่อตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 86 แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน โดยมีเนื้อหาเป็นการต่อต้านระบอบเสรีประชาธิปไตย หรือจิตวิญญาณของชาติโดยตรง

(2) ปรากฏการใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญของเยอรมัน ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 86a แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน

(3) ปลุกปั่นให้เกิดความเกลียดชังในหมู่ประชากร หรือเป็นการต่อต้านกลุ่มชนชาติ เชื้อชาติ ศาสนา หรือชาติพันธุ์ หรือสนับสนุนการกระทำความรุนแรงหรือกระทำใด ๆ โดยผลการต่อกลุ่มบุคคลดังกล่าว หรือละเมิดต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลหรือกลุ่มคนโดยการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือทำให้ประชากรหรือกลุ่มใด ๆ ดังกล่าวมาข้างต้นเสื่อมเสียชื่อเสียง

(4) กระทำการใดตามระบอบสังคมนิยมชาตินิยม (the National Socialist regime) ซึ่งเป็นความผิดที่ระบุไว้ในมาตรา 6 (1) และมาตรา 7 (1) แห่งประมวลกฎหมายอาญา ระหว่างประเทศ (the International Criminal Code) ในลักษณะที่เป็นการรบกวนความสงบสุขของประชาชน หรือเป็นการละเมิดต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลที่ตกเป็นเหยื่อด้วยการรับรองเชิดชู หรือสนับสนุนการกระทำของกลุ่มผู้ก่อการตามระบอบสังคมนิยมชาตินิยม

(5) นำเสนอถึงความรุนแรงที่โหดร้ายหรือไร้มนุษยธรรมต่อบุคคลในลักษณะที่เป็นการเชิดชู หรือทำให้ด้อยค่าความสำคัญ หรือเป็นการนำเสนอถึงการกระทำที่โหดร้ายหรือไร้มนุษยธรรมที่เป็นการละเมิดศักดิ์ศรีของมนุษย์ หรือเป็นการนำเสนอสิ่งอื่นใดในลักษณะเดียวกัน

(6) ส่งเสริมหรือขึ้นนำการกระทำใด ๆ ซึ่งเป็นการละเมิดต่อความสงบสุขของประชาชน อันเป็นความผิดต่อกฎหมายตามมาตรา 126 (1) แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน

(7) เชิดชูสงคราม

(8) ละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เป็นการนำเสนอถึงบุคคลที่กำลังจะเสียชีวิต หรือได้รับความทุกข์ทรมานทางร่างกายหรือจิตใจอย่างรุนแรง แม้ว่าจะเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นก็ตาม หากการนำเสนอเช่นนั้นไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ ทั้งนี้ แม้ว่าจะได้รับความยินยอมตามข้อตกลงก็มีอาจตกลงยกเว้นเป็นประการอื่น

(9) นำเสนอถึงภาพของเด็กหรือเยาวชนในท่าทางทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง หรือการนำเสนอสิ่งอื่นใดในลักษณะเดียวกัน

(10) ปรากฏภาพลามกอนาจารเด็กหรือเยาวชน ซึ่งเป็นความผิดต่อกฎหมายตาม มาตรา 184b (1) หรือ มาตรา 184c (1) แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน แล้วแต่กรณี หรือเป็นภาพลามกอนาจารที่เป็นการกระทำความรุนแรงหรือการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับสัตว์ หรือการนำเสนออื่นใดในลักษณะเดียวกัน

(11) เป็นสื่อที่ประกาศอยู่ในส่วน B และ D ของประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน หรือเนื้อหาส่วนใหญ่หรือทั้งหมดของสื่อนั้นมีลักษณะเช่นเดียวกับสื่อใด ๆ ที่อยู่ในประกาศดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม สำหรับเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายตามข้อ 1. ถึง 4. และข้อ 6. ดังกล่าวข้างต้น สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ บัญญัติให้นำมาตรา 86 (3) แห่งประมวลกฎหมายอาญาของเยอรมันมาปรับใช้โดยอนุโลม กล่าวคือ มิให้ใช้บังคับกับกรณีที่มีการกระทำ เช่นว่านั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาตามหลักสูตรของรัฐ เพื่อป้องกันการเคลื่อนไหวที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ เพื่อส่งเสริมศิลปะหรือวิทยาศาสตร์ การวิจัย และการสอน หรือเป็นการรายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบันหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์²⁹⁴ และสำหรับกรณีตามข้อ 5. นั้นให้นำมาตรา 131 (3) แห่งประมวลกฎหมายอาญาของเยอรมันมาปรับใช้โดยอนุโลม กล่าวคือ มิให้ใช้บังคับกับการรายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบันหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์²⁹⁵²⁹⁶

นอกจากนี้ มาตรา 4 (2) แห่งสนธิสัญญาดังกล่าว ยังได้กำหนดต่อไปถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายเป็นการเพิ่มเติมจาก มาตรา 4 (1) โดยกำหนดให้เนื้อหาเหล่านั้นเป็นเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายสำหรับเด็กและเยาวชน แต่จะถือว่าชอบด้วยกฎหมาย หากเป็นการให้บริการสื่อทางไกล ซึ่งผู้ให้บริการทำให้มั่นใจได้ว่าเฉพาะบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่เท่านั้นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าวได้ (กลุ่มผู้ใช้ปิด) ซึ่งได้แก่เนื้อหาดังต่อไปนี้

(1) ภาพลามกไม่ว่าจะมีลักษณะอื่นใด

(2) เป็นสื่อที่ประกาศอยู่ในส่วน A และ C ของประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน หรือเนื้อหาส่วนใหญ่หรือทั้งหมดของสื่อนั้นมีลักษณะเช่นเดียวกับสื่อใด ๆ ที่อยู่ในประกาศดังกล่าว

(3) เนื้อหาที่ปรากฏชัดเจนว่าจะก่อให้เกิดผลกระทบทางลบอย่างร้ายแรงต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในด้านของการเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบตนเอง และบุคลิกภาพทางสังคมของเด็กหรือเยาวชนนั้น

²⁹⁴ German Criminal Code, Article 86 (3)

²⁹⁵ German Criminal Code, Article 131 (3)

²⁹⁶ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 4 (1)

2.1.1.2) การจัดระดับเนื้อหาของเกมออนไลน์

มาตรการดังกล่าวกำหนดให้ ผู้ให้บริการต้องจัดระดับเนื้อหาของเกม และรับรองว่า เด็กหรือเยาวชนอาจเข้าถึงเกมได้เฉพาะตามระดับช่วงอายุของตนเท่านั้น โดยแบ่งกลุ่มอายุของผู้เล่น ออกเป็น 4 ระดับ²⁹⁷ ได้แก่

- (1) บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป
- (2) บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป
- (4) บุคคลซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การแบ่งกลุ่มอายุของผู้เล่นตามสนธิสัญญาฉบับดังกล่าว มีความสอดคล้องกับบทบัญญัติตามรัฐธรรมนูญว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ซึ่งตามกฎหมายดังกล่าวได้กำหนดให้การจัดระดับเนื้อหาของสื่อเป็นอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตามกฎหมาย ซึ่งเมื่อต่อมาได้มีการจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (USK) ขึ้น อำนาจหน้าที่ในการรับรองเนื้อหาของเกมออนไลน์จึงเป็นขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันนั้นด้วย โดยสนธิสัญญาฉบับนี้ ได้กำหนดให้ การดำเนินการจัดระดับของเกมตามอายุผู้เล่น โดยองค์กรดังกล่าว นั้น จะต้องได้รับการรับรองจากคณะกรรมการคุ้มครองผู้เยาว์จากสื่อ และสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ รวมถึงจะต้องมีการติดฉลากสัญลักษณ์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับของเกมตามเงื่อนไขที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันด้วย²⁹⁸

2.1.1.3) การแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์

สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ กำหนดให้ ผู้ให้บริการเกมผ่านทางสื่อทางไกลต้องแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันด้วย²⁹⁹

²⁹⁷ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 5 (1)

²⁹⁸ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 5 (2)

²⁹⁹ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 12

2.1.2) การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์

2.1.2.1) เงื่อนไขของการให้บริการเกมออนไลน์

จากมาตรการในการจัดระดับเนื้อหาของเกมออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้ผู้ให้บริการเกมมีหน้าที่ที่จะต้องดำเนินการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชนนั้น โดยสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้กำหนดวิธีการซึ่งผู้ให้บริการต้องดำเนินการเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนี้

(1) ทำให้เด็กหรือเยาวชนซึ่งมิได้อยู่ในกลุ่มอายุที่เกี่ยวข้องไม่อาจเข้าถึงและการรับรู้ของเนื้อหาของเกมอย่างเด็ดขาด หรือเป็นไปได้โดยยากอย่างมากด้วยวิธีการทางเทคนิคหรือวิธีการอื่น หรือด้วยวิธีการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กหรือเยาวชนซึ่งเข้าใช้งานเกมนั้น³⁰⁰

ในการนี้ ผู้ให้บริการเกมจะต้องนำเสนอถึงกระบวนการและเนื้อหาของเกมไปยังองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม โดยให้ถือว่ามีกระบวนการที่เหมาะสมหากมีการกำหนดระดับของการเข้าถึงเกมที่แตกต่างกันตามช่วงอายุผู้เล่น และมีการตรวจสอบด้วยการระบุตัวตนที่มีประสิทธิภาพภายใต้ความสมัครใจของผู้เล่นนั้น³⁰¹ หรือมีการออกแบบการระบุตัวตนโดยให้มีการใช้งานแบบระบบปิด หรือจำกัดเฉพาะกลุ่มอายุผู้เล่น³⁰² ทั้งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สำหรับผู้ให้บริการเกมรายใหญ่จะต้องรับรองให้ได้ว่ามีระบบการคุ้มครองเด็กและเยาวชนดังกล่าวข้างต้นภายใต้ค่าบริการที่เหมาะสม³⁰³

(2) กำหนดตารางเวลาในการเผยแพร่หรือการเข้าถึงเนื้อหาในลักษณะที่ทำให้แน่ใจได้ว่าเด็กหรือเยาวชนซึ่งมิได้อยู่ในกลุ่มอายุที่เกี่ยวข้องจะไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาเช่นนั้นได้ กล่าวคือ ช่วงเวลา 23 นาฬิกา ถึง 6 นาฬิกา สำหรับสำหรับเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็กหรือเยาวชนซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี แต่ไม่น้อยกว่า 16 ปี หรือช่วงเวลา 22 นาฬิกา ถึง 6 นาฬิกา สำหรับเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็กหรือเยาวชนซึ่งมีอายุต่ำกว่า 16 ปี หรือจะต้องเผยแพร่ภายในเวลาที่กำหนดไว้เป็นการเฉพาะเพื่อความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กหากเป็นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็กหรือเยาวชนซึ่งมีอายุต่ำกว่า 12 ปี³⁰⁴

³⁰⁰ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 5 (3)

³⁰¹ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 11 (1)

³⁰² Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 11 (2)

³⁰³ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 11 (5)

³⁰⁴ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 5 (4)

2.1.2.2) ข้อจำกัดการโฆษณาหรือการจำหน่ายสินค้าทางไกล (Teleshopping)

สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้กำหนดให้ การโฆษณาเนื้อหาของเกมออนไลน์ หรือการจำหน่ายเกมออนไลน์ผ่านช่องทางการจำหน่ายสินค้าทางไกลจะต้องไม่สร้างผลกระทบทางกายภาพหรือทางศีลธรรมของเด็กและเยาวชน โดยลักษณะของโฆษณาที่ไม่ชอบด้วยสนธิสัญญาดังกล่าวนั้น หมายถึง โฆษณาที่มีลักษณะดังต่อไปนี้³⁰⁵

(1) จูงใจให้เด็กหรือเยาวชนซื้อ เช่า หรือใช้บริการเกมโดยอาศัยความเชื่อหรือความรู้อันไม่ถึงการณ์ของผู้เยาว์โดยตรง

(2) สนับสนุนให้เด็กหรือเยาวชนเรียกร้องให้ผู้ปกครองหรือบุคคลอื่นซื้อสินค้าหรือบริการเกมที่กำลังโฆษณาโดยตรง

(3) ใช้ประโยชน์จากเด็กหรือเยาวชนที่ได้รับความไว้วางใจเป็นพิเศษ ครูอาจารย์ หรือบุคคลอื่นที่มีความน่าเชื่อถือ

(4) แสดงสถานการณ์ที่เป็นอันตรายแก่เด็กหรือเยาวชนอย่างปราศจากเหตุผลที่สมควร

ทั้งนี้ สำหรับการจำหน่ายเกมออนไลน์ผ่านช่องทางการจำหน่ายสินค้าทางไกลนั้น จะต้องไม่ปรากฏลักษณะเป็นการชักชวนให้เด็กหรือเยาวชนเข้าทำสัญญาเพื่อขายหรือให้เช่าสินค้าหรือบริการเกมด้วย³⁰⁶

2.2) สภาพบังคับของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

จากมาตรการดังกล่าวทั้งหลายดังกล่าวข้างต้นนั้น สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้กำหนดถึงบทกำหนดโทษสำหรับกรณีที่มีการฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งสนธิสัญญานั้นไว้ โดยปรากฏทั้งในส่วนขอโทษทางอาญา และโทษทางปกครอง ดังนี้

2.2.1) กรณีที่เป็นความผิดทางอาญา

ได้แก่ กรณีที่เป็นการฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งกฎหมาย โดยกระทำการใดที่ปรากฏชัดเจนว่าจะก่อให้เกิดผลกระทบทางลบอย่างร้ายแรงต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในด้านการเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบตนเอง และบุคลิกภาพทางสังคมของเด็กหรือเยาวชน ตามมาตรา 4 (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ซึ่งผู้กระทำความผิดอาจต้องโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี

³⁰⁵ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 6 (2)

³⁰⁶ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 6 (6)

หรือโทษปรับตามกฎหมาย หรือต้องโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือต้องโทษปรับตามอัตรารายวันไม่เกิน 180 วันได้ สำหรับกรณีการกระทำความผิดโดยประมาท³⁰⁷

2.2.2) กรณีที่ต้องรับผิดชอบในทางปกครอง³⁰⁸

ผู้ฝ่าฝืนอาจต้องรับผิดชอบเป็นเงินจำนวนไม่เกิน 500,000 ยูโร³⁰⁹ (หรือประมาณ 17,828,870 บาท) และมีอายุความ³¹⁰ ได้แก่

(1) การที่ผู้ให้บริการผลิตหรือเผยแพร่เกมที่มีเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมายที่เป็น การฝ่าฝืนตามมาตรา 4 (1) และมาตรา 4 (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

(2) การที่ผู้ให้บริการผลิตหรือเผยแพร่เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาอาจกระทบต่อ พัฒนาการของเด็กและเยาวชนในด้านของการเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบตนเอง และบุคลิกภาพทางสังคม ของเด็กหรือเยาวชน โดยมีได้รับรองว่าเด็กหรือเยาวชนอาจเข้าถึงเกมได้เฉพาะตามระดับช่วงอายุของ ตนเท่านั้น ซึ่งเป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 5 (1) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เว้นแต่จะเป็นการกระทำโดยประมาทตามมาตรา 5 (3) แห่งสนธิสัญญาดังกล่าว ซึ่งมีผลทำให้แสดง ข้อมูลเกี่ยวกับเกมคลาดเคลื่อนไป

(3) การที่ผู้ให้บริการผลิตหรือเผยแพร่การโฆษณา หรือการจำหน่ายเกมออนไลน์ ด้วยวิธีการจำหน่ายสินค้าทางไกลที่เป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 6 แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการ คุ้มครองผู้เยาว์ฯ

(4) การที่ผู้ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์โดยมิได้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกม หรือแจ้ง คำเตือนตามความจำเป็น ซึ่งเป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 12 แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการ คุ้มครองผู้เยาว์ฯ

(5) การที่ผู้ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนโดยไม่ถูกต้อง ซึ่งเป็นการฝ่าฝืนตามมาตรา 11 (5) แห่งสนธิสัญญา ระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

³⁰⁷ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 23

³⁰⁸ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 24

³⁰⁹ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 24 (3)

³¹⁰ Jugendmedienschutzstaatsvertrag, Article 24 (7)

3.2.2 องค์การที่มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

การที่รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันซึ่งเป็นกฎหมายในระดับสหพันธ์สาธารณรัฐกำหนดให้รัฐมีหน้าที่ที่จะต้องจัดระดับเกมทุกเกมที่เด็กและเยาวชนอาจเข้าถึงได้ เป็นกรณีที่กฎหมายสร้างภารกิจในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมขึ้น และมอบหมายให้หน่วยงานทางปกครองของรัฐที่เกี่ยวข้องต้องปฏิบัติภารกิจเช่นว่านั้น ซึ่งเมื่อกรณีดังกล่าว รัฐบาลกลางเห็นสมควรให้หน่วยงานทางปกครองที่เกี่ยวข้องของรัฐนอร์ทไรน์-เว็สท์ฟาเลิน (the State of North Rhine Westphalia) รับผิดชอบเป็นผู้นำในการปฏิบัติภารกิจในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม รัฐนอร์ทไรน์-เว็สท์ฟาเลินจึงได้แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ของรัฐขึ้นในสถานะเป็นผู้แทนแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ (OLJB) ทำหน้าที่ในการตรวจสอบและมีคำวินิจฉัยในการจัดระดับเกม³¹¹

ขณะเดียวกัน กฎหมายดังกล่าวก็ยอมรับให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อาจทำได้โดยองค์กรกำกับดูแลตนเองของเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจได้ ในปี 1994 (พ.ศ.2537) จึงได้มีการจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (The German Entertainment Software Self-Regulation Body หรือ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle หรือ USK)³¹² ซึ่งเป็นนิติบุคคลที่ไม่แสวงหาผลกำไร ที่เกิดจากการรวมตัวกันของผู้ถือหุ้นที่เป็นบริษัทซึ่งประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมและเป็นสมาชิกของสมาคมแห่งอุตสาหกรรมการพัฒนา ผลิต และจัดจำหน่ายเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นองค์กรกำกับดูแลตนเองทางด้านซอฟต์แวร์และสื่อบันเทิงด้วยความสมัครใจของกลุ่มผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น *

ปัจจุบัน การกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นการกำกับดูแลในรูปแบบของการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างรัฐและเอกชน ภายใต้กลไกการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งมีสมาชิกทั้งหมดรวม 39 บริษัท โดยที่ผู้ประกอบการ

³¹¹ USK.de, "How Does the German State Protect Minors?," [Online]. 2019. Available from: <https://usk.de/en/the-usk/faqs/youth-protection-in-germany/>. [20 December 2019]

³¹² USK.de, "Usk-Broschüre Auf Englisch," [Online]. 2019. Available from: https://usk.de/en/?smd_process_download=1&download_id=16909241. [20 December 2019]

* สมาคมแห่งอุตสาหกรรมการพัฒนา ผลิต และจัดจำหน่ายเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ได้แก่ สมาคมสหพันธ์สาธารณรัฐแห่งซอฟต์แวร์บันเทิงเชิงโต้ตอบ (the Federal Association of Interactive Entertainment Software หรือ BIU) และสมาคมสหพันธ์สาธารณรัฐแห่งผู้พัฒนาเกม (the Federal Association of Computer Game Developers หรือ G.A.M.E.)

ภาคเอกชนเหล่านั้นต่างยินยอมโดยสมัครใจให้องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันตรวจสอบและกำกับดูแลเกมที่อยู่ในความรับผิดชอบของบริษัทตนให้เป็นไปตามมาตรการและหลักเกณฑ์ของรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน และสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล³¹³ ทั้งนี้ เพื่อวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองสวัสดิภาพของเด็กและประโยชน์ของสังคมเป็นสำคัญ

1) ภาระหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ยอมรับที่จะปฏิบัติตามภารกิจตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายของรัฐ โดยได้จัดทำคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (General Policy Statement of the German Entertainment Software Self-Regulation Body) อันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

มาตรา 1 แห่งคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ได้แสดงคำรับรองไว้ว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเป็นองค์กรที่ประกอบไปด้วยกลุ่มตัวแทนของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีที่ตกลงร่วมกันที่จะกำกับดูแลตนเองในด้านการจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์ และวิดีโอเกมซึ่งเผยแพร่ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งยอมรับให้สำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเป็นผู้มีอำนาจในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเช่นว่านั้น ตามมาตรา 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน³¹⁴ โดยองค์กรดังกล่าวมีภาระหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่องต่าง ๆ³¹⁵ ดังต่อไปนี้

(1) จัดเตรียมการเพื่อให้สำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐดำเนินการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม ภายใต้หลักเกณฑ์ตามมาตรา 12 และ 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

(2) ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการจัดระดับเกมประเภทเสริมสร้างความรู้ หรือเพื่อการศึกษาแก่ผู้ให้บริการเกม ในกรณีที่เนื้อหาของเกมมีความชัดเจนว่าไม่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาและการศึกษาของเด็กและเยาวชนตามมาตรา 14 วรรค 7 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

³¹³ USK.de, "Members," [Online]. 2019. Available from: <https://usk.de/en/home/services/members/>. [20 December 2019]

³¹⁴ General Policy Statement of USK, Article 1 (1)

³¹⁵ General Policy Statement of USK, Article 1 (2)

(3) ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดระดับเกมแก่ผู้ให้บริการ

(4) ร่วมให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และการคุ้มครองผู้เยาว์เยอรมันจากสื่อต่าง ๆ

กระบวนการใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นตามกฎหมายนั้น ให้อยู่ภายใต้การทำงานร่วมกันขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งประกอบไปด้วย กลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมภายในองค์กร (Industry Associations) และ ผู้แทนถาวร (Permanent Representative) แห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ซึ่งเป็นผู้แทนที่ได้รับการเสนอชื่อโดยสหพันธ์สาธารณรัฐตามมาตรา 14 วรรค 6 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมันเป็นหลัก³¹⁶

ทั้งนี้ คำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปดังกล่าว ได้กำหนดถึงแนวทางการปฏิบัติงาน (Guidelines) ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันไว้ว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจะดำเนินการภายใต้ขอบเขตที่กำหนดไว้ในกฎหมาย ซึ่งมุ่งหมายเพื่อการคุ้มครองเยาวชนจากสื่อเป็นสำคัญ* โดยการที่ข้อกำหนดขององค์กรกำหนดให้ คณะกรรมการจัดระดับเกม (Classification Committees) เป็นกลุ่มบุคคลที่มาจากสาขาวิชาชีพมีความหลากหลายนั้นก็เพื่อให้คำตัดสินของคณะกรรมการผ่านการพิจารณาถึงประเด็นต่าง ๆ ที่กว้างขวางบนพื้นฐานของการใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ประสบการณ์เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน จิตวิทยา การพัฒนา รวมถึงการวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ นอกจากนี้ การจัดระดับของเกมจะต้องกระทำด้วยความโปร่งใสและมีเหตุผลที่เพียงพอสำหรับผู้เข้ารับการประเมิน ซึ่งจะต้องมีการกำหนดและชี้แจงถึงหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับเกมที่ชัดเจน และพิจารณาจากตัวเกมทั้งหมด โดยไม่อาจที่จะเลือกพิจารณาบนพื้นฐานของรสนิยมหรือความคิดเห็นส่วนตัวของคณะกรรมการนั้นได้ นอกจากนี้ หลักเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดระดับเกมดังกล่าว จะต้องได้รับการพัฒนาและการปรับปรุงโดยสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน และมีการพิจารณาและลงมติ

³¹⁶ General Policy Statement of USK, Article 1 (3)

* กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกรณีดังกล่าว ได้แก่ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน และสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล

** ได้แก่ สมาชิกของสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิง (ตามมาตรา 3 แห่งคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปฯ) ผู้ทดสอบเกมคอมพิวเตอร์แห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิง (ตามมาตรา 6 แห่งคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปฯ) สมาชิกของคณะกรรมการจัดระดับเกม (ตามมาตรา 7 แห่งคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปฯ) องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิง และผู้อำนวยการแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิง

อย่างน้อยทุก ๆ สองปีด้วย ทั้งนี้ การดำเนินการตามอำนาจหน้าที่ของบุคลากรต่าง ๆ ** ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน จะได้รับความคุ้มครองโดยไม่มี ความรับผิดชอบสำหรับการกระทำทั้งหลายเหล่านั้นตราบเท่าที่มีได้กระทำโดยเจตนาให้เกิดความเสียหาย แก่ผู้หนึ่งผู้ใด³¹⁷

2) บุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

ด้วยเหตุที่องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน มีลักษณะเป็นการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน ดังนั้น ภายใต้การกำกับดูแลเกม ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจึงประกอบด้วยบุคลากรที่เกี่ยวข้องทั้ง ภาครัฐและเอกชน ดังต่อไปนี้

2.1) สภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

สภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (USK Advisory Council) เป็นหนึ่งในองคาพยพที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการกำกับดูแลเกมขององค์กร โดยมีอำนาจหน้าที่ในการจัดทำและแก้ไขเพิ่มเติมคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กร และมีอำนาจในการแต่งตั้งบุคลากรต่าง ๆ ขององค์กร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Experts) ผู้ทดสอบเกม (Game Testers) ประธานกรรมการและกรรมการอย่างน้อย สามคนของคณะกรรมการวินิจฉัยอุทธรณ์ (the Appeals Committee) ประธานกรรมการและ กรรมการอย่างน้อยสามคนเป็นคณะกรรมการวินิจฉัยอุทธรณ์ครั้งที่สอง (the Appellate Committee) รวมถึงมีอำนาจในการแถลงหลักเกณฑ์หลักที่ใช้สำหรับการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม และให้ คำแนะนำเฉพาะทางให้แก่องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน เพื่อให้เกิด การยอมรับทางสังคมและการเมือง และเกิดความโปร่งใสในการดำเนินกิจกรรมตามขอบเขตภารกิจ ขององค์กรนั้น³¹⁸

ทั้งนี้ สภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ประกอบไปด้วยสมาชิกทั้งหมด 15 คน³¹⁹ ซึ่งมีที่มาจากการแต่งตั้งระหว่างสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์

³¹⁷ General Policy Statement of USK, Article 2

³¹⁸ General Policy Statement of USK, Article 3 (1)

³¹⁹ General Policy Statement of USK, Article 3 (2) กำหนดให้ องค์กรประกอบของสภาที่ปรึกษาแห่ง องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ประกอบด้วยสมาชิกดังต่อไปนี้

1. ผู้แทนจากอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 คน
2. ผู้แทนจากสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ จำนวน 2 คน

สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ภายในองค์กร รวมถึงต้องมีการรับรองกันเองในระหว่างสมาชิก และมีวาระการดำรงตำแหน่งคนละ 3 ปี

2.2) ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ

ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ (Permanent Representative) เป็นเจ้าหน้าที่ของสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ซึ่งได้รับการเสนอชื่อและแต่งตั้งโดยสหพันธ์สาธารณรัฐ และกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ภายในองค์กร ภายใต้เงื่อนไขตามข้อตกลงแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และมาตรา 14 วรรค 6 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน เพื่อทำหน้าที่

3. ผู้แทนจากสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สหพันธ์สูงสุด (the Supreme Federal Youth Protection Authorities) จำนวน 1 คน

4. ผู้แทนจากผู้ให้บริการอิสระด้านบริการสังคมของเด็กและเยาวชน จำนวน 2 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกจากสมาคมคุ้มครองเด็กและเยาวชนแห่งสหพันธ์ (Federal Association for the Protection of Children and Young People หรือ BAJ) และ สมาคมคุ้มครองสวัสดิการเด็กและเยาวชน (the Child and Youth Welfare Association หรือ AGJ)

5. ผู้แทนจากคณะกรรมการพิจารณาสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์แห่งสหพันธ์ (the Federal Review Board for Media Harmful to Minors หรือ BPJM) จำนวน 1 คน

6. ผู้แทนจากคริสตจักร (the Churches) และชุมชนทางศาสนาอื่น ๆ ซึ่งเป็นนิติบุคคลตามกฎหมาย จำนวน 2 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกตามข้อเสนอของคริสตจักรนิกายโปรเตสแตนต์แห่งเยอรมนี (he Protestant Church of Germany) สภาประมุขบาทหลวงแห่งเยอรมัน (the German Bishops Conference) และสภากลางแห่งยิว (the Central Council of Jews)

7. ผู้แทนด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Media Education) จำนวน 1 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกจากสมาคมการรู้เท่าทันสื่อและการสื่อสาร (the Association of Media Education and Communication Culture หรือ GMK)

8. ผู้แทนซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Expert) จำนวน 1 คน ซึ่งมาจากการเลือกตั้งกันเองระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ขององค์กร ตามมาตรา Article 3(3) แห่งคำแถลงการณ์ฯ

9. ผู้แทนจากคณะกรรมการคุ้มครองผู้เยาว์จากสื่อ (the Commission for the Protection of Minors in the Media หรือ KJM) จำนวน 1 คน

10. ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย จำนวน 1 คน ตามคำแนะนำร่วมกันระหว่างสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐและกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ภายในองค์กร

11. ผู้แทนซึ่งเป็นสมาชิกขององค์กร USK.online จำนวน 1 คน ซึ่งมาจากการเลือกตั้ง

ในการร่วมพิจารณาในทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้เยาว์และการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม ในฐานะเป็นผู้แทนของภาครัฐในการกำกับดูแลเกมเป็นสำคัญ³²⁰

2.3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์

ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ (Youth Protection Experts) หมายถึง บุคคลที่มีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับสื่อและผู้เยาว์ ซึ่งมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะให้ความเห็นเกี่ยวกับการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม เช่น ผู้ที่ประกอบอาชีพในแวดวงการศึกษา นักวิจัย สถาบันศานา นักสังคมศาสตร์ หรือผู้ที่ทำงานบริการเพื่อสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน³²¹ และควรที่จะมีความรู้ในด้านสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ และจะต้องมีได้อยู่ภายใต้สัญญาจ้างใด ๆ ของบริษัทผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม³²²

ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์มีบทบาทสำคัญในการจัดระดับเกม โดยเป็นผู้ให้คำปรึกษา และร่วมกันจัดทำหลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกม โดยที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์จะอยู่ในฐานะเป็นอาสาสมัครที่มีได้รับเงินค่าตอบแทนในการทำงาน และจะได้รับเฉพาะเพียงแต่ค่าใช้จ่ายตามที่กำหนดโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเท่านั้น³²³

ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์เป็นตำแหน่งซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันตามคำแนะนำร่วมกันระหว่างสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐและกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ภายในองค์กร มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี และอาจถูกเพิกถอนจากตำแหน่งได้หากกระทำการฝ่าฝืนข้อกำหนดตามคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน³²⁴

2.4) ผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

ผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (USK Games Testers) หมายถึง บุคคลที่มีทักษะพิเศษในด้านที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเกมในระดับสากล รวมถึงในด้านการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล การผลิตและสร้างสรรค์เกม และการคุ้มครองเด็ก

³²⁰ General Policy Statement of USK, Article 4

³²¹ USK.de, "How Does Game Classification Work?," [Online]. 2019. Available from: <https://usk.de/en/the-usk/faqs/game-classification-process/>. [20 December 2019]

³²² General Policy Statement of USK, Article 5 (3)

³²³ General Policy Statement of USK, Article 5 (4)

³²⁴ General Policy Statement of USK, Article 5 (2)

ซึ่งมีหน้าที่ในการเตรียมข้อมูลและจัดทำรายงานสรุปภาพรวมของเกมโดยปราศจากอคติส่วนตัว เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการจัดระดับเกม

บุคคลซึ่งจะดำรงตำแหน่งดังกล่าวจะต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพที่จำเป็นและมีวุฒิภาวะที่ดีซึ่งรับประกันได้ว่าจะสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะต้องมีได้อยู่ภายใต้สัญญาจ้างใด ๆ ของบริษัทผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม และจะต้องรักษาความลับของเกมจากบุคคลภายนอกเป็นสำคัญ³²⁵

ทั้งนี้ ผู้ทดสอบเกมฯ เป็นตำแหน่งซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันตามคำแนะนำของผู้อำนวยการแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิง และอาจถูกเพิกถอนจากตำแหน่งได้หากกระทำการฝ่าฝืนข้อกำหนดตามคำสั่งการณ่ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน³²⁶

2.5) คณะกรรมการจัดระดับเกม

จากข้อมูลที่ได้นำเสนอไปดังกล่าวข้างต้น บุคลากรทั้ง 4 ประเภทข้างต้นเป็นประเภทของบุคลากรหลักขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน อย่างไรก็ตามในการดำเนินการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมนั้น บุคลากรเหล่านั้นจะได้มีการรวมตัวกันเป็นคณะกรรมการจัดระดับเกม (Classification Committees) เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดระดับเกมเป็นเฉพาะกรณีไป

คณะกรรมการจัดระดับเกมมีอำนาจหน้าที่ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมตามรายงานสรุปภาพรวมของเกมและผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเป็นผู้จัดทำขึ้น และมีความเห็นต่อรายงานเช่นว่านั้นเพื่อมีคำวินิจฉัยจัดระดับเกมต่อไป โดยคณะกรรมการดังกล่าวจะมีบทบาทในขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดระดับเกม ได้แก่ การพิจารณาในระดับมาตรฐาน (the Standard Procedure) การพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ (the Appeals Procedure) การพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ครั้งที่สอง (the Appellate (Second Appeal) Procedure) และกระบวนการพิจารณารูปแบบพิเศษ (Special Procedures)³²⁷

ในกรณีที่คณะกรรมการจัดระดับเกมปฏิบัติหน้าที่ในขั้นตอนของการพิจารณาในระดับมาตรฐาน จะประกอบไปด้วย กรรมการทั้งหมด 5 คน ได้แก่ ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ เป็นประธานกรรมการ และผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์

³²⁵ General Policy Statement of USK, Article 6 (3)

³²⁶ General Policy Statement of USK, Article 6 (2)

³²⁷ General Policy Statement of USK, Article 7 (1)

จำนวน 4 คน³²⁸ ในขณะที่ หากเป็นการพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ คณะกรรมการจัดระดับเกม ผู้ปฏิบัติหน้าที่จะต้องประกอบด้วยกรรมการทั้งหมด 6 คน ได้แก่ ประธานกรรมการซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยสภาที่ปรึกษาแห่งองค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันตามคำแนะนำของสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์จำนวน 4 คน ซึ่งมีได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับขั้นตอนการพิจารณาในระดับมาตรฐาน ทั้งนี้ ในขั้นตอนดังกล่าว ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐจะไม่มีสิทธิลงคะแนนเสียงในมติใด ๆ เกี่ยวกับการจัดระดับเกมนั้น³²⁹ และสำหรับการพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ครั้งที่สอง คณะกรรมการจัดระดับเกมจะต้องประกอบด้วยกรรมการทั้งหมด 7 คน ได้แก่ ประธานกรรมการซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยสภาที่ปรึกษาแห่งองค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันตามคำแนะนำของกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมภายในองค์การกรรมการซึ่งได้รับการแต่งตั้งโดยสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ จำนวน 4 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ จำนวน 2 คน ซึ่งมีได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับกรณีดังกล่าวมาก่อน³³⁰

ดังนั้น ในการปฏิบัติหน้าที่ในการจัดระดับเกมของคณะกรรมการจัดระดับเกมขององค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันนั้น กรรมการทุกคนมีอิสระในการตรวจสอบเกมทราบเท่าที่ไม่ขัดต่อหลักเกณฑ์ตามคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน³³¹ และจะต้องกระทำหน้าที่โดยปราศจากอคติ³³² โดยกรรมการเหล่านั้นอาจทดสอบเกมด้วยตนเองตามข้อมูลในรายงานของผู้ทดสอบเกมก็ได้ ซึ่งในการนี้ ผู้ทดสอบเกมจะอยู่ในฐานะที่เปรียบเสมือนเป็นพยานผู้เชี่ยวชาญในศาลที่อยู่ทำงานร่วมกันกับคณะกรรมการจัดระดับเกมตลอดกระบวนการจนกว่าการพิจารณาจะสิ้นสุดลง นอกจากนี้ ภายในการทำงานของคณะกรรมการจัดระดับเกม กรรมการแต่ละประเภทจะมีบทบาทที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กรรมการที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์จะมีบทบาทในการประเมินผลการจัดระดับเกมตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมเป็นหลัก ในขณะที่กรรมการซึ่งเป็นผู้แทนของสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐจะอยู่ในฐานะเป็นตัวแทนของรัฐและเป็นผู้พิจารณาตัดสินใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ ซึ่งกรรมการตัวแทนของรัฐอาจยอมรับ หรือจะใช้สิทธิคัดค้านผลการจัดระดับเกมของกรรมการผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ก็ได้ โดยที่สุดท้ายแล้วนั้น อำนาจใน

³²⁸ General Policy Statement of USK, Article 7 (2)

³²⁹ General Policy Statement of USK, Article 7 (3)

³³⁰ General Policy Statement of USK, Article 7 (4)

³³¹ General Policy Statement of USK, Article 8 (1)

³³² General Policy Statement of USK, Article 9

การกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมเป็นของสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ³³³

3) การจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

การจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน มีลักษณะเป็นการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (Age Rating Classification) โดยคณะกรรมการจัดระดับเกมจะดำเนินการพิจารณาเนื้อหาของเกมและกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (Age Rating Symbols) ของแต่ละเกมเพื่อเป็นการรับรองเนื้อหาของเกมว่าเหมาะสมกับพัฒนาการของบุคคลที่มีกลุ่มอายุใด โดยการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1) ลักษณะของการจัดระดับเกม: การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม

การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจะเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่บัญญัติไว้ในมาตรา 14 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน และมาตรา 5 (1) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ประกอบกับหลักเกณฑ์ตามคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน โดยคณะกรรมการดังกล่าวอาจวินิจฉัยผลการจัดระดับออกเป็น 7 ลักษณะ ได้แก่

- (1) เกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคนโดยไม่จำกัดอายุ
- (2) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป
- (3) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (4) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป
- (5) เกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี
- (6) เกมที่ไม่ได้รับการพิจารณากำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม (เห็นว่าเป็นกรณีที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กหรือเยาวชน)
- (7) มีความเห็นให้เกมต้องผ่านการพิจารณาอย่างเป็นทางการโดยคณะกรรมการพิจารณาสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์แห่งสหพันธ์ (BPJM)³³⁴ เพื่อตรวจสอบถึงการเป็นสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์เสียก่อน

³³³ USK.de, "How Does Game Classification Work?".

ทั้งนี้ สำหรับกรณีที่ 1-5 ซึ่งเป็นกรณีที่คณะกรรมการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันอาจกำหนดสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมได้อันมีลักษณะดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์การจัดระดับเกม	ความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกม
	เกมนี้เป็นเกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคนโดยไม่จำกัดอายุ
	เกมนี้เป็นเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป
	เกมนี้เป็นเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป
	เกมนี้เป็นเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป
	เกมนี้เป็นเกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ตารางที่ 4 ตารางแสดงสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

³³⁴ คณะกรรมการพิจารณาสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์แห่งสหพันธ์ (Federal Review Board for Publications Harmful to Young People) เป็นคณะกรรมการซึ่งมีอำนาจหน้าที่โดยตรงเกี่ยวกับการกำหนดรายชื่อสื่อในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ (List of Media Harmful to Young Persons) ตามมาตรา 17 (2) แห่งรัฐธรรมนูญตีว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

3.2) หลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

การจัดระดับเกมโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเป็นการจัดระดับเกมตามกฎหมายของรัฐ นั่นคือ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน และสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล ซึ่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจะทำหน้าที่ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมโดยรวม และจัดระดับเกมตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมว่าเกม เช่นว่านั้นเหมาะสมที่จะให้บุคคลที่มีช่วงอายุเท่าใดเข้าถึงได้บ้าง โดยพิจารณาถึงผลกระทบของเกมที่น่าจะเกิดขึ้นต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม สำหรับเกมที่เห็นได้ชัดว่ามีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามมาตรา 15 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน³³⁵ เกมที่ปรากฏอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติเดียวกัน หรือเกมที่มีลักษณะและเนื้อหาคล้ายคลึงอย่างมากกับเกมเช่นนั้น จะไม่ได้รับการจัดระดับโดยเด็ดขาด³³⁶

³³⁵ มาตรา 15 (2) แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ได้กำหนดถึงลักษณะของเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ไว้ ดังต่อไปนี้

1. เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน ได้แก่ การเผยแพร่แนวคิดขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ (Unconstitutional Organizations) ตามมาตรา 86 การปลุกปั่นมวลชน ตามมาตรา 130 การให้คำแนะนำเพื่อการกระทำความผิดทางอาญา ตามมาตรา 130a การเผยแพร่วัสดุที่อธิบายถึงความรุนแรง ตามมาตรา 131 การเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร ตามมาตรา 184 การเผยแพร่สื่อลามกอนาจารที่อธิบายถึงการกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับสัตว์ ตามมาตรา 184a การเผยแพร่ จัดทำ และครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก (Child Pornographic) ตามมาตรา 184b หรือ การเผยแพร่ จัดทำ และครอบครองสื่อลามกอนาจารเยาวชน (Youth Pornographic) ตามมาตรา 184c

2. เกมที่มีเนื้อหาที่เป็นการเชิดชูสงคราม (Glorifying War)

3. เกมที่นำเสนอถึงการแสดงอาการที่น่าอับศของมนุษย์ที่กำลังจะเสียชีวิต หรือได้รับความทุกข์ทรมานทางร่างกายหรือจิตใจอย่างรุนแรง หรือมีลักษณะเป็นการละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แม้ว่าจะเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงก็ตาม หากแต่การแสดงเช่นนั้นไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ

- 3a. เกมที่นำเสนอถึงความรุนแรงที่มีความเหมือนจริง โหดร้าย และกระทบต่อความรู้สึกอย่างมาก

4. เกมที่นำเสนอถึงภาพของเด็กหรือเยาวชนในลักษณะที่ผิดธรรมชาติ หรือกระทำทำทางยั่วทางเพศ

5. เกมที่อาจมีผลกระทบอย่างรุนแรงต่อพัฒนาการ และการเรียนรู้ที่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน เช่น เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิมนุษยชน การเลือกปฏิบัติต่อบุคคล การใช้สิ่งเสพติด การเชิดชูการกระทำขององค์กรต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ หรือการแนะนำให้ทำร้ายตนเอง เช่น การสนับสนุนการคลั่งผอม (Pro-Ana/Pro-Mia) หรือการฆ่าตัวตาย

³³⁶ General Policy Statement of USK, Article 19

ทั้งนี้ องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยจัดทำเป็นกฎเกณฑ์ทั้งหมด 2 ฉบับ ได้แก่ กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม (Guiding Criteria For the Evaluation of Computer and Video Games) ตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และกฎเกณฑ์เพิ่มเติม (Additional Criteria) ตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1) กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม (Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games) ตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นกฎเกณฑ์ซึ่งจัดทำขึ้นโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน และได้รับการพัฒนามาจากหลักการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน การตรวจสอบทางวิทยาศาสตร์ และจากประสบการณ์การจัดระดับเกมเป็นรายการณีกว่า 46,000 รายการ ตลอดระยะเวลา 25 ปี โดยกฎเกณฑ์ดังกล่าวมีความสำคัญในฐานะเป็นกฎเกณฑ์มาตรฐานที่คณะกรรมการจัดระดับเกมใช้ในการพิจารณาตรวจสอบเนื้อหาของเกมเพื่อปกป้องผลกระทบเชิงลบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนนั้น ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.2.1.1) ขอบเขตการบังคับใช้กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้กำหนดนิยามคำศัพท์เฉพาะ ซึ่งแสดงถึงขอบเขตของการบังคับใช้หลักเกณฑ์ดังกล่าวไว้ กล่าวคือ กฎเกณฑ์ฉบับนี้ใช้สำหรับการจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่อที่แตกต่างจากภาพยนตร์และหนังสือ อันเนื่องมาจากการมีคุณลักษณะพิเศษที่ทำให้ผู้เล่นสามารถโต้ตอบระหว่างกันได้ มีไว้เพื่อความบันเทิง และมักจะมีรูปแบบการใช้งานของผู้เล่นที่คล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะมีการเผยแพร่ผ่านช่องทางใด

กฎเกณฑ์ดังกล่าว เป็นการกำหนดถึงหลักเกณฑ์เพื่อการวินิจฉัยระดับของเกมที่สุดคล้องกับช่วงอายุของผู้เล่น ภายใต้หลักการจัดระดับเกมที่สำคัญขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (the USK Principles State) ที่ว่า “เกมหนึ่ง ๆ จะได้รับการยอมรับว่าเหมาะสมกับผู้เล่นช่วงอายุใด ก็ต่อเมื่อ เกมดังกล่าวไม่อาจสร้างผลกระทบต่อพัฒนาการหรือ

ความก้าวหน้าของบุคคลที่มีอายุตามช่วงอายุนั้น และกระบวนการนี้มีขึ้นเพื่อใช้บังคับกับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุของบุคคลที่มีความเสี่ยงต่อการรับรู้ข้อมูลที่เป็นอันตรายอย่างยิ่งเป็นการเฉพาะ” โดยตามหลักการดังกล่าว จึงนำมาสู่การพิจารณาองค์ประกอบของเกมที่อาจสร้างผลกระทบที่เป็นอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมที่นั้น ซึ่งหมายความถึง การที่เกมมีลักษณะที่อาจขัดขวางพฤติกรรม หรือสร้างความเสียหายแก่ผู้เล่นด้วยการกระตุ้นพฤติกรรมที่มากเกินไป สร้างความตึงเครียดอย่างรุนแรง หรือสร้างความตื่นเต้นมากเกินไปเกินควร อันเนื่องมาจากเกมมีเนื้อหาบางส่วนหรือตัวละครบางตัวที่ลดทอนคุณค่าของคุณธรรม หรือสร้างผลกระทบต่อการพัฒนาทางจิตใจ ซึ่งอาจส่งผลต่อความเข้าใจในด้านจริยธรรมที่ดีของสังคมและกระทบต่อการพัฒนาการของเด็กและเยาวชน

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า กฎเกณฑ์ดังกล่าวมีขอบเขตการบังคับใช้เพื่อการจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์ที่จะเผยแพร่ให้แก่เด็กและเยาวชนซึ่งมีอายุไม่เกิน 18 ปี เพื่อป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนต้องได้รับความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบต่อการพัฒนาการในการที่จะเติบโตขึ้นเป็นประชากรที่มีคุณภาพของสังคมจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมตามช่วงอายุของตนเอง³³⁷

3.2.1.2) หลักการและเกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

(1) หลักการจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้ความสำคัญอย่างยิ่งไปที่ความสามารถในการแยกแยะจินตนาการ (Fantasy) ออกจากความเป็นจริง (Reality) หรือทักษะในการตีความเนื้อหาของสื่อของเด็กและเยาวชน โดยที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อเรื่องให้แก่ผู้เล่น และมักจะมีลักษณะร่วมใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง แม้ว่าสำหรับผู้เล่นที่สามารถแยกแยะจินตนาการออกจากความเป็นจริงได้อาจไม่ประสบปัญหาอย่างใดกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะเป็นโลกอีกใบหนึ่งซึ่งไม่เป็นความจริง แต่สำหรับเด็กและเยาวชนแล้วนั้น องค์ประกอบในเรื่องดังกล่าวถือเป็นเรื่องสำคัญที่อาจสร้างผลกระทบในเชิงลบแก่เด็กและเยาวชนตามช่วงอายุต่าง ๆ ได้ *

³³⁷ Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games, Article 2

* กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ได้อ้างถึงแบบจำลองการจัดระดับช่วงอายุของโคลเบิร์กและเปียเจต์ (Kohlberg and Piaget's Classification Models) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาทางด้านพัฒนาการของมนุษย์ และมีแนวคิดที่ว่า การรับรู้และ

การเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันของบุคคลในสังคมในช่วงที่เด็กมีอายุไม่เกิน 12 ปี จะส่งผลต่อการพัฒนาการทางการใช้เหตุผล ทักษะคิด และศีลธรรมของเด็กคนนั้นไปตลอดชีวิต

ดังนั้น ประเด็นในด้านพัฒนาการของเด็กในช่วงอายุที่แตกต่างกัน จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพิจารณาจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์ดังกล่าว

ดังนั้น เมื่อพิจารณาประกอบกับหลักการพื้นฐานของการตรวจสอบและประเมินผลเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ ตามคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ที่วางหลักไว้ว่า การตรวจสอบความไม่เหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์จะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบและรอบด้าน ทั้งในด้านเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และรายละเอียดอื่น ๆ โดยภาพรวมทั้งหมดของเกมคอมพิวเตอร์นั้น จึงพิจารณาได้ว่า หลักการของจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์ฉบับดังกล่าว นั่นคือ การตรวจสอบเกมคอมพิวเตอร์อย่างละเอียดโดยคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมคอมพิวเตอร์ที่อาจสร้างผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนตามช่วงอายุที่กำหนดไว้เป็นสำคัญ³³⁸

(2) ประเด็นพิจารณาในการจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์ในการประเมินผล เกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้กำหนดถึงองค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นประเด็นพิจารณาเพื่อการจัดระดับเกมไว้ทั้งหมด 15 องค์ประกอบ³³⁹ ดังต่อไปนี้

(2.1) ภาพและเสียงที่ใช้ในการถ่ายทอดแนวคิดของเกม (Audiovisual Implementation of the Game Concept) กล่าวคือ การพิจารณาถึงความสมจริงและไม่น่าเชื่อถือของเนื้อหา ภาพ เสียง และรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏในเกม รวมถึงบทบาทของตัวละคร และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม

(2.2) รูปแบบของเกม (Gameplay) กล่าวคือ การพิจารณาถึงกติกา เงื่อนไข หรือภารกิจที่ผู้เล่นต้องแก้ไขปัญหภายในเกม (วิธีการหรือรูปแบบการเอาชนะเกม) บทบาทหน้าที่ของผู้เล่นภายในเกม เช่น ฝ่ายดี ชั่วร้าย หรือทั้งดีและชั่วร้าย ผลลัพธ์หรือรางวัลของเกมที่กำหนดไว้สำหรับผู้เล่น และระดับความสามารถหรือวิธีการในการควบคุมตัวละครของผู้เล่น

(2.3) บรรยากาศแวดล้อมภายในเกม (Atmosphere) ได้แก่ การพิจารณาถึงเนื้อเรื่องหลักของเกม ลำดับเรื่องราวของเกม เสียงประกอบ การใช้ภาษา ความสามารถในการดึงดูดใจผู้เล่น ความสามารถในการสร้างความน่ากลัว ความสามารถในการกระตุ้นความรู้สึกของผู้เล่น หรือมุมมองของตัวละครภายในเกม

³³⁸ Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games, Article 3

³³⁹ Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games, Article 4

(2.4) ความเหมือนจริงของเกม (Realism) กล่าวคือ การพิจารณาถึงระดับของโลกภายในเกมว่ามีความใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงมากน้อยเพียงใด เช่น การที่สถานที่หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกมเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริง หรือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง แม้ว่าจะใช้ชื่อเรียกที่แตกต่างกัน การจำลองสถานการณ์ขัดแย้งที่มีพื้นฐานใกล้เคียงความเป็นจริง

(2.5) ตรรกะหรือความเป็นเหตุเป็นผลของเกม (Authenticity) กล่าวคือ การพิจารณาถึงองค์ประกอบที่สอดคล้องตามตรรกะของการกระทำของตัวละคร สภาพแวดล้อม หรือเนื้อเรื่องของเกม เช่น ลักษณะการเคลื่อนไหว ความเป็นเหตุเป็นผลของเนื้อเรื่องของเกม

(2.6) การแสดงถึงความเสมือนมนุษย์ภายในเกม (Human Likeness) กล่าวคือ การพิจารณาระดับความเหมาะสมของการที่ตัวละครในเกมมีรูปร่างหรือลักษณะทางกายภาพ หรือมีการแสดงออกที่คล้ายมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากตัวละครนั้นสามารถแสดงออกถึงความเจ็บปวดทรมานได้ ซึ่งมีโอกาสที่อาจเกิดภาพที่เชื่อมโยงถึงความรุนแรง และเป็นการต้องห้ามตามกฎหมายโดยสภาพ

(2.7) ความดึงดูดใจของเกมที่มีผลต่อการเปิดเผยตัวตนของผู้เยาว์ (Appeal to Young People and Identification Potential) กล่าวคือ การพิจารณาระดับความเหมาะสมของการที่เนื้อหาของเกมหรือตัวละครในเกมมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมหรือชีวิตประจำวันของเด็กหรือเยาวชน รวมไปถึงการมีองค์ประกอบเกี่ยวกับดนตรี เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ พฤติกรรมและการใช้ภาษาของตัวละครหลักที่ดึงดูดผู้เล่นที่เป็นผู้เยาว์ ซึ่งถือเป็นลักษณะของเกมที่มีโอกาสที่จะทำให้ผู้เล่นที่เป็นผู้เยาว์เปิดเผยตัวตนของตนเองภายในเกม และได้รับการประเมินว่าจะก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบและกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้ง่าย

(2.8) เนื้อหาที่สร้างความกดดันแก่ผู้เล่น (Pressure to Act) กล่าวคือ การพิจารณาถึงระดับความเข้มข้นของรูปแบบของเกมที่สร้างความกดดันให้แก่ผู้เล่น เช่น บังคับให้ต้องเล่นภายในเวลาที่จำกัด การมีฝ่ายตรงข้ามจำนวนมาก หรือมีปัจจัยด้านความเร็วสูงมาเกี่ยวข้อง ซึ่งอาจก่อให้เกิดความอยากเอาชนะหรือเกิดเป็นความเครียดแก่ผู้เล่นได้

(2.9) เนื้อหาที่ปรากฏความรุนแรง (Violence) กล่าวคือ การพิจารณาถึงบริบทความจำเป็น และลักษณะของความรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการกระทำที่ชอบธรรมหรือไม่ก็ตาม รวมไปถึงการแสดงรายละเอียดถึงผลของการใช้ความรุนแรง หรือปรากฏภาพของเลือด หรืออาการบาดเจ็บอื่น ๆ เช่น บาดแผล แผลไฟไหม้ เสียงกระดูกหัก เป็นต้น

(2.10) เนื้อหาเกี่ยวกับสงคราม (War) กล่าวคือ การพิจารณาถึงระดับความรุนแรงจากการที่แนวคิดหลักของเกมมีเรื่องสงครามเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งโดยหลักแล้ว เกมลักษณะดังกล่าวจะปรากฏรายละเอียดเกี่ยวกับการวางแผนกลยุทธ์ทางทหาร การใช้กองกำลังติดอาวุธ อาวุธ

ยุทธโศปกรณ์ และการจำลองสถานการณ์ความขัดแย้ง ซึ่งยังมีความสมจริงก็ยังมีโอกาสที่จะสร้างผลกระทบแก่พัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้

(2.11) องค์ประกอบของเกมที่ทำให้กลัวและเป็นการคุกคามผู้เล่น (Fear and Threat) กล่าวคือ การพิจารณาถึงระดับความรุนแรงของบรรยากาศภายในเกมที่ไม่นั่นคง ซึ่งอาจสร้างความตึงเครียดต่อเนื่อง ความกลัว วิตกกังวล หรือความตื่นเต้นให้แก่ผู้เล่น

(2.12) เนื้อหาทางเพศ (Sexual Content) กล่าวคือ การพิจารณาถึงระดับความเหมาะสมของภาพเปลือย หรือเนื้อหาที่สื่อไปในเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศ เช่น บริบทเนื้อเรื่องของเกม การใช้ภาษา หรือการแสดงออกใด ๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศภายในเกม

(2.13) เนื้อหาที่ปรากฏถึงการเลือกปฏิบัติ (Discrimination) กล่าวคือ การพิจารณาระดับความเหมาะสมของเนื้อหา ภาพ หรือข้อความเกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติใด ๆ ที่ปรากฏภายในเกม เช่น การเลือกปฏิบัติทางเพศ (Sexist) การเหยียดเชื้อชาติ (Racist) การเลือกปฏิบัติจากความแตกต่างทางศาสนา (Religious Discrimination) เป็นต้น

(2.14) การใช้ภาษาภายในเกม (Language) กล่าวคือ การพิจารณาระดับความเหมาะสมของการใช้ภาษา รวมถึงการแสดงออกโดยวิธีอื่นร่วมด้วย เช่น ภาษาหยาบคาย

(2.15) เนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด (Drugs) กล่าวคือ การพิจารณาระดับความเหมาะสมของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดในแง่มุมต่าง ๆ เช่น การแสดงถึงการใช้ยาเสพติด การอธิบายถึงคุณสมบัติของยาเสพติดในเชิงเชิงชวนให้ใช้ยา รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ ชื่อ หรือรายละเอียดใด ๆ ที่อาจสื่อความหมายไปถึงยาเสพติดที่มีอยู่จริงด้วย

นอกจากประเด็นพิจารณาเพื่อการจัดระดับเกมดังกล่าวข้างต้นนั้น กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ยังได้กำหนดถึงประเด็นพิจารณาเพิ่มเติมอีกประการหนึ่ง ซึ่งสะท้อนถึงแนวความคิดของชนชาติสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นการเฉพาะ นั่นคือ ประเด็นในเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญเยอรมัน (Symbols of Unconstitutional Organizations)

สำหรับประเด็นดังกล่าว โดยทั่วไปแล้ว การใช้หรือแสดงเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญของเยอรมันเป็นความผิดทางอาญาตามมาตรา 86a แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมัน ซึ่งกำหนดข้อยกเว้นไว้อย่างจำกัดอย่างยิ่งตามวรรคสามแห่งบทบัญญัติมาตราเดียวกัน นั่นคือ เพื่อการศึกษาตามหลักสูตรของรัฐ เพื่อป้องกันการเคลื่อนไหวที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญ เพื่อส่งเสริมศิลปะหรือวิทยาศาสตร์ การวิจัย และการสอน หรือเป็นการรายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบันหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เท่านั้น อย่างไรก็ตาม การใช้

สัญลักษณ์เช่นว่านั้น จะไม่เป็นความผิดทางอาญาหากเป็นการใช้ในเชิงต่อต้านหรือตำหนิองค์กรนั้น เช่น การขีดฆ่าสัญลักษณ์สวัสติกะ (Swastika) หรือการใช้เพื่อการเสียดสีองค์กรนั้น

ดังนี้ ภายใต้หลักเกณฑ์ตามกฎหมายเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ได้กำหนดไว้ว่า ในกรณีที่เกมคอมพิวเตอร์ได้นำสัญลักษณ์ดังกล่าวมาใช้ ถือเป็นประเด็นหนึ่งที่คณะกรรมการจัดระดับเกมต้องพิจารณาตรวจสอบระดับความเหมาะสมของเกมตามระดับอายุผู้เล่น โดยเฉพาะในกรณีการแสวงหาเนื้อหาเกี่ยวกับอุดมการณ์หรือแนวคิดที่เป็นการเชิดชูองค์กรเช่นว่านั้น หรือปรากฏเนื้อหาที่เป็นการกระทำทารุณโหดร้าย โดยที่การตรวจสอบเกมเพื่อการจัดระดับดังกล่าวจะต้องมีการชั่งน้ำหนักความเหมาะสมระหว่างการคุ้มครองเสรีภาพในทางศิลปะ (Artistic Freedom) กับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ³⁴⁰

ทั้งนี้ แม้ว่าในปี 1998 (พ.ศ. 2541) ศาลสูงแห่งรัฐแฟรงก์เฟิร์ตแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (High District Court Frankfurt) จะเคยมีคำพิพากษาว่า เกม Wolfenstein 3D ซึ่งเป็นเกมที่ปรากฏภาพสัญลักษณ์นาซี และมีตัวละครหลักเป็นอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) เป็นสื่อที่ปรากฏสัญลักษณ์ขององค์กรที่ต้องห้ามตามรัฐธรรมนูญของเยอรมัน ซึ่งมีผลทำให้ผู้เผยแพร่เกมต้องมีความผิดทางอาญาตามมาตรา 86a แห่งประมวลกฎหมายอาญาเยอรมันก็ตาม³⁴¹ แต่ปัจจุบันนั้นองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันได้อนุญาตให้เกมคอมพิวเตอร์บางเกมสามารถนำเสนอเรื่องราวและสัญลักษณ์เกี่ยวกับองค์กรเช่นว่านั้นได้ โดยเคารพในฐานะเป็นเสรีภาพในทางศิลปะตราบเท่าที่ยังไม่ขัดต่อบทบัญญัติแห่งกฎหมายอาญาของรัฐ³⁴² เช่น เกม Through the Darkest of Times ซึ่งได้รับการจัดระดับให้เป็นเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป³⁴³

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

³⁴⁰ Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games, Article 5

³⁴¹ Sebastian Schwiddessen, "Game-Changer: German Usk Allows Games with Swastikas for Classification," [Online]. 2018. Available from: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=5264d455-82cc-47cb-b2c8-863f2181874c>. [20 December 2019]

³⁴² The Local.de, "Video Game Swastikas Stir Unease in Germany," [Online]. 2018. Available from: <https://www.thelocal.de/20180824/video-game-swastikas-stir-unease-in-germany>. [20 December 2019]

³⁴³ USK.de, "Through the Darkest of Times," [Online]. 2020. Available from: <https://usk.de/usktitle/47829/>. [3 March 2020]

(3) เกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามกฎหมายเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์ และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

กฎหมายในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ได้วางหลักการในการตรวจสอบระดับของเกม โดยได้จัดแบ่งระดับความเหมาะสมตามช่วงอายุผู้เล่นเกม³⁴⁴ ดังต่อไปนี้

(3.1) เกมที่อนุญาตสำหรับผู้เล่นทุกคน ไม่จำกัดอายุ

เกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการจัดให้อยู่ในระดับดังกล่าวก็ต่อเมื่อเกมนั้นไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นพึงพิจารณาเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั้งหลายดังกล่าวข้างต้น โดยมีได้ค้ำประกันว่าเกมเหล่านั้นจะเป็นเกมที่มีความเหมาะสมหรือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน หรือมีเนื้อหาและเทคนิคที่ทำให้เด็กก่อนวัยเรียนนั้นสามารถเล่นเกมนี้ได้ หรือเป็นเกมที่มีลักษณะที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงเพื่อผู้เล่นที่เป็นเด็ก หรือเป็นเกมที่ใช้ข้อความและภาษาพูดที่เด็กเข้าใจได้

ดังนั้น เนื้อหาและประเภทของเกมที่ยกเว้นสำหรับผู้เล่นทุกคน โดยไม่จำกัดอายุ จึงต้องเป็นเกมที่อาจเล่นได้สำหรับบุคคลทุกวัย หรือเป็นเกมที่เหมาะสำหรับครอบครัว เช่น เกมที่ใช้ทักษะพื้นฐาน เกมกระดาน การ์ดเกม เกมกีฬา หรือเกมอื่นใดที่ไม่สร้างความเสี่ยงต่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนทุกประเภท เช่น เกมผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์ เป็นต้น ซึ่งปราศจากการแสดงถึงความรุนแรง หรือสถานการณ์ใด ๆ ที่สร้างความวิตกกังวลแก่ผู้เยาว์³⁴⁵

(3.2) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป

เกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการจัดให้อยู่ในระดับดังกล่าวก็ต่อเมื่อเกมนั้นมีความเหมาะสมกับเด็กที่มีอายุ 6-11 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กกำลังมีพัฒนาการทางด้านความสามารถในการรับรู้และทำความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ โดยอยู่ในช่วงการเรียนรู้และเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกของเกมกับโลกแห่งความเป็นจริง และมีความสามารถในการรับมือกับเนื้อหาที่สร้างความตื่นเต้นหรือความกดดันได้เพียงเล็กน้อย และภายในช่วงเวลาสั้น ๆ เท่านั้น

ดังนั้น เนื้อหาและประเภทของเกมที่ยกเว้นแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป จึงเป็นเกมที่เหมาะสำหรับครอบครัวซึ่งอาจจะมีรูปแบบที่สร้างความตื่นเต้นหรือมีการแข่งขันเข้ามาประกอบด้วย เช่น เกมจำลองสถานการณ์การแข่งขันความเร็วที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น

³⁴⁴ Guiding Criteria for the Evaluation of Computer and Video Games, Article 3

³⁴⁵ USK.de, "What Are the Age Categories?".

เกมบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นอาจต้องใช้ทักษะการประสานงานระหว่างมือและตาขั้นพื้นฐาน (Basic Hand-Eye Coordination Skills) โดยที่แนวคิดของเกมอาจเกี่ยวข้องกับโลกเทพนิยายหรือโลกแห่งจินตนาการ หรือมีตัวละครที่มีลักษณะเป็นวีรบุรุษได้ แต่โครงสร้างของเกมจะต้องทำให้เด็กก่อนวัยเรียนไม่เกิดความสับสน และสามารถแยกแยะความแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงได้ เช่น การมีฉากต่อสู้ในรูปแบบเทพนิยายที่มีความนามธรรม ทั้งนี้ เกมที่อยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่สร้างผลกระทบทางลบแก่เด็ก ไม่ว่าจะเกิดจากภาพหรือเสียงของเกม หรือด้วยการแสดงบทบาททางสังคมอันมีลักษณะเป็นแบบอย่างที่ไม่ดี หรือเป็นเกมที่สร้างความเครียดโดยปราศจากเหตุผลอันสมควรแก่เด็ก ซึ่งอาจทำให้เด็กรู้สึกไม่ปลอดภัย วิตกกังวล หรือกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกทางอารมณ์อย่างใด ๆ เกินสมควร³⁴⁶

(3.3) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป

เกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการจัดให้อยู่ในระดับดังกล่าวก็ต่อเมื่อเกมนั้นมีความเหมาะสมกับเด็กที่มีอายุ 12-15 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีอายุครอบคลุมตามนิยามความหมายของคำว่า เด็ก และเยาวชน ตามรัฐธรรมนูญที่ว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน โดยช่วงวัยดังกล่าว เด็กและเยาวชนจะมีความสามารถที่จะรับรู้เนื้อหาของสื่อ และแยกความแตกต่างระหว่างโลกของเกมและความเป็นจริงในระดับที่สูงกว่าเด็กที่มีระดับอายุที่ต่ำกว่า อันเนื่องมาจากการมีประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อที่หลากหลายและมีความซับซ้อนที่มากขึ้น จึงสันนิษฐานได้ว่าเด็กและเยาวชนตามระดับช่วงวัยดังกล่าวสามารถที่จะรับมือกับเนื้อหาของเกมที่สร้างความตึงเครียดต่อเนื่องหรือทำให้เกิดอันตรายมากได้ เพื่อเอาชนะเกมหรือฝ่ายตรงข้าม โดยที่การเล่นเกมนั้นจะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นตราบใดที่การนำเสนอองค์ประกอบของเกมนั้นแยกแยะและแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงอย่างเหมาะสม

ดังนั้น เนื้อหาและประเภทของเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป จึงอาจเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันที่จริงจังมากขึ้น หรือเป็นการจำลองสถานการณ์ที่อ้างอิงบริบททางประวัติศาสตร์ โลกแห่งอนาคต หรือตำนานเทพนิยาย ซึ่งผู้เล่นตามช่วงอายุดังกล่าวสามารถที่จะแยกแยะความแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงได้ เช่น เกมอาเขต เกมวางแผนกลยุทธ์ เกมบทบาทสมมติ และเกมจำลองสถานการณ์ เป็นต้น ทั้งนี้ เกมที่อยู่ในระดับดังกล่าวจะยังคงต้องคำนึงถึงระดับความสมจริงของเกมอย่างมาก โดยแม้ว่าเกมตามระดับดังกล่าวอาจจะปรากฏภาพเกี่ยวกับสถานการณ์ความขัดแย้ง หรือความรุนแรงได้บ้าง แต่การแสดงเนื้อหาเช่นนี้นั้นต้องยังคง

³⁴⁶ Ibid.

ความไม่เสมือนจริงอยู่ และจะต้องไม่เกี่ยวข้องกับหรือเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน หรือนำเสนอถึงตัวอย่าง การแก้ไขความขัดแย้งไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม³⁴⁷

(3.4) เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป

เกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการจัดให้อยู่ในระดับดังกล่าวก็ต่อเมื่อเกมนั้น มีความเหมาะสมกับเด็กที่มีอายุ 16-17 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อที่หลากหลายอย่างเป็นระบบ และมีความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อเพื่อการเผยแพร่แล้ว จึงสันนิษฐานได้ว่าเยาวชนตามระดับ ช่วงวัยดังกล่าวสามารถที่จะรับมือกับเนื้อหาของเกมที่สร้างความตึงเครียดต่อเนื่อง หรือทำให้กดดัน อย่างมากได้ เพื่อเอาชนะเกมหรือฝ่ายตรงข้าม โดยไม่ส่งผลกระทบต่อระบบการพัฒนาตนเอง (Self-Development) ของผู้เล่น อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการแยกแยะโลกของเกมและ ความเป็นจริงของเยาวชนช่วงวัยนี้อาจถูกจำกัดได้เช่นกันหากภาพลักษณ์ของปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อ พัฒนาการของเยาวชนได้รับการให้เหตุผลว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องแล้ว

ดังนั้น เนื้อหาและประเภทของเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป จึงอาจปรากฏเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ความขัดแย้ง ความรุนแรง การทำงานเป็นกลุ่มที่มีความ หลากหลายอย่างมาก เช่น เกมแอคชั่น เกมผจญภัย เกมวางแผนกลยุทธ์ เกมบทบาทสมมติ และ เกมจำลองสถานการณ์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เกมที่อยู่ในระดับดังกล่าวก็ต้องยังคงองค์ประกอบที่ ไม่เสมือนจริงอยู่บ้างเพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่สร้างผลเสียต่อพัฒนาการของผู้เยาว์นั้น³⁴⁸

(3.5) เกมที่ไม่อนุญาตสำหรับบุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี

เกมคอมพิวเตอร์จะได้รับการจัดให้อยู่ในระดับดังกล่าว คือ เกมที่อาจ สร้างผลกระทบต่อเยาวชนที่มีอายุ 16-17 ปี อันเนื่องมาจากการที่เกมมีเนื้อหาหรือ องค์ประกอบใด ๆ ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากจนกระทั่งผู้เล่นควรที่จะต้องมีการมีระดับวุฒิ ภาวะทางสังคมมากเพียงพอ ซึ่งเห็นว่าจะอย่างน้อยต้องเป็นบุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป หรือปรากฏเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง การกระทำที่ขัดต่อจริยธรรม หรือบรรทัดฐานทางสังคม³⁴⁹

³⁴⁷ Ibid.

³⁴⁸ Ibid.

³⁴⁹ Ibid.

3.2.2) กฎเกณฑ์เพิ่มเติม (Additional Criteria) ตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

กฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เป็นกฎเกณฑ์อีกฉบับ ซึ่งจัดทำขึ้นโดยองค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อการตรวจสอบเกมออนไลน์ ที่มีความสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.2.2.1) ขอบเขตการบังคับใช้กฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

กฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้กำหนดขอบเขตของการบังคับใช้หลักเกณฑ์ดังกล่าวไว้ว่า กฎเกณฑ์ฉบับนี้ใช้สำหรับการจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมที่มีการจัดเก็บข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต ในลักษณะเดียวกับสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง สื่อทางไกล หรือแอปพลิเคชัน เช่น เกมออนไลน์ (Online Games) ตัวอย่างของเกมออนไลน์ (Online Games Trailers) โฆษณาที่ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ (Pop-Up Advertising) หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ (Apps) โดยที่ขอบเขตของการบังคับใช้กฎเกณฑ์ดังกล่าวครอบคลุมไปถึงเกมรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมที่ใช้กราฟฟิกสองมิติ หรือสามมิติ (2D or 3D Graphics) เกมที่สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรมแฟลช (Flash Games) เกมที่เล่นได้สำหรับผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคน เกมที่ต้องติดตั้งโปรแกรมเกมลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อน (Client-Based Game) เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายแบบเพียร์ทูเพียร์ (Games in Peer-to-Peer Networks) เกมพีซี เกมคอนโซล เกมพกพา หรือเกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ และไม่ว่าผู้เล่นจะต้องเสียค่าธรรมเนียมใด ๆ ในการเข้าเล่นเกมนั้นหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้ นอกจากที่กฎเกณฑ์ฉบับดังกล่าวจะจัดทำขึ้นเพื่อพิจารณาเนื้อหาและองค์ประกอบของเกมแล้ว ยังพิจารณาไปถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวกับการสื่อสารอื่น ๆ ด้วย เช่น ช่องทางการสนทนา (Chat Sites) กระดานสนทนา (Forums) และลิงก์ภายนอก (External Links) เป็นต้น

3.2.2.2) หลักการและเกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามกฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

(1) หลักการของกฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

กฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เป็นกฎเกณฑ์ที่มุ่งเน้นไปที่การกำหนดถึงวิธีการในทางปฏิบัติเพื่อให้การจัดระดับเกมออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสำคัญ เนื่องจากบทบัญญัติแห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วย

การคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้มีการกำหนดถึงหลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกมไว้แล้ว กฎเกณฑ์ฉบับนี้จึงเป็นการกำหนดกระบวนการทางเทคนิคในการตรวจสอบเกมออนไลน์โดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อเติมเต็มให้การคุ้มครองเด็กและเยาวชนสามารถเกิดขึ้นได้จริง

(2) กฎในการจัดระดับเกมตามกฎหมายเพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

โดยหลักการทั่วไปแล้ว การตรวจสอบเนื้อหาของเกมทุกเกมโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน จะอยู่ภายใต้กฎหมายในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กอย่างเป็นทางการ อย่างไรก็ตาม สำหรับเกมออนไลน์จะมีเกณฑ์ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมเพิ่มเติมขึ้นจากรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน ตามมาตรา 4 (1) และ (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ดังที่อธิบายไว้แล้วข้างต้น (โปรดดู 3.2.1.2 สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ) เช่น การที่คณะกรรมการจะต้องตรวจสอบเนื้อหาของเกมว่ามีเนื้อหาที่ต้องห้ามตามมาตรา 86 86a 126 (1) แห่งประมวลกฎหมายอาญาของเยอรมัน หรือเป็นเนื้อหาที่ปรากฏความรุนแรงที่โหดร้ายหรือไร้มนุษยธรรมต่อบุคคล การเชิดชูสงคราม การละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ภาพลามกอนาจารหรือไม่ด้วย ซึ่งหากมีเกมมีเนื้อหาเช่นว่านั้น จะถือเป็นกรณีที่เกมมีเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมายที่ผู้ให้บริการเกมจะต้องป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมดังกล่าว มิฉะนั้นจะต้องรับโทษตามกฎหมาย

ดังนั้น กฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ จึงมิได้กำหนดถึงเกณฑ์ในการจัดระดับเนื้อหาของเกมตามอายุเพิ่มเติมอีก แต่จะกำหนดถึงวิธีการในทางปฏิบัติเพื่อให้การจัดระดับเกมออนไลน์เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ ดังต่อไปนี้

(2.1) วิธีการป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายตามมาตรา 4 (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ

ตามบทบัญญัติมาตรา 4 (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ได้กำหนดไว้ว่า เนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายสำหรับเด็กและเยาวชนบางลักษณะอาจถือว่าชอบด้วยกฎหมาย หากเป็นการให้บริการสื่อทางไกลซึ่งผู้ให้บริการทำให้มั่นใจได้ว่าเฉพาะบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่เท่านั้นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าวได้ (กลุ่มผู้ใช้ปิด) โดยในประเด็นนี้ กฎเกณฑ์เพิ่มเติมดังกล่าว จึงได้กำหนดวิธีการป้องกันเด็กและเยาวชนที่ถือว่ามีอายุต่ำกว่าได้ ว่าเด็กและเยาวชนไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายได้ นั่นคือ ผู้ให้บริการเกมจะต้อง

ดำเนินการอย่างน้อย 2 ขั้นตอน โดยต้องตรวจสอบว่าผู้เล่นเป็นผู้ใหญ่จริงด้วยการติดต่อไปเป็นการส่วนบุคคล และตรวจสอบข้อมูลส่วนบุคคลจากกระบวนการรับรองความถูกต้องของผู้เล่นนั้น ทั้งนี้ ลำพังเพียงการกำหนดให้ผู้เล่นต้องแจ้งอายุ ตรวจสอบหมายเลขประจำตัวประชาชน หรือหมายเลขบัตรเครดิตนั้น ไม่ถือว่าเป็นระบบการป้องกันเด็กและเยาวชนที่เพียงพอตามกฎหมาย³⁵⁰

(2.2) วิธีการป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเอง

กฎหมายเพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ กำหนดไว้ สำหรับเกมที่มีเนื้อหาที่อาจสร้างผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก (บุคคลที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี) ผู้ให้บริการเกมมีหน้าที่ต้องเสนอช่องทางให้บริการสำหรับเด็กเป็นการเฉพาะโดยที่ไม่ต้องมีมาตรการป้องกันอื่นใดอีก ในขณะที่เกมที่มีเนื้อหาที่อาจสร้างผลกระทบต่อพัฒนาการของเยาวชน ผู้ให้บริการเกมต้องมีมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเอง³⁵¹ โดยผู้ให้บริการเกมจะต้องให้บริการเกมภายในเวลาที่กฎหมายกำหนดไว้ในมาตรา 5 (3) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ หรือใช้วิธีการทางเทคนิคในการจำกัดผู้เล่นที่มีช่วงอายุที่ไม่เหมาะสมนั้น เช่น การตรวจสอบหมายเลขประจำตัวประชาชน การเข้ารหัสทางเทคนิค หรือการตัดทอนเนื้อหาตามความเหมาะสม³⁵²

(2.3) การกำหนดให้ต้องแสดงสัญลักษณ์ระดับของเกม

กฎหมายเพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ กำหนดให้ ผู้ให้บริการเกมมีหน้าที่ต้องแสดงสัญลักษณ์ระดับของเกมซึ่งออกโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ในรูปแบบของข้อความหรือสัญลักษณ์ที่ชัดเจนไว้ในเว็บไซต์ที่ให้บริการนั้น³⁵³

(2.4) กฎเกณฑ์เกี่ยวกับการเผยแพร่เนื้อหาประเภทอื่นที่มีเนื้อหาของเกม

เนื่องด้วยขอบเขตการบังคับใช้กฎหมายเพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ฉบับนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการตรวจสอบเนื้อหาของเกมออนไลน์เท่านั้น แต่ครอบคลุมไปถึงการตรวจสอบเนื้อหาที่อยู่แวดล้อมต่าง ๆ เช่น การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ลิงก์ภายนอก และเนื้อหาของข้อมูลหรือการสื่อสารของผู้ใช้บริการเกม (User-Generated

³⁵⁰ USK Additional Criteria, Article 3

³⁵¹ USK Additional Criteria, Article 4

³⁵² USK Additional Criteria, Article 5

³⁵³ USK Additional Criteria, Article 7

Content/Communication) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ กฎเกณฑ์ดังกล่าวจึงได้กำหนดถึงกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการเผยแพร่เนื้อหาแวดล้อมเช่นว่านั้นไว้ด้วย ดังนี้

(1) สำหรับการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ผู้ให้บริการเกมไม่อาจที่จะโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์เกมใด ๆ ที่มีเนื้อหาต้องห้าม หรือเกมที่มีรายชื่อปรากฏอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ รวมถึงโฆษณาที่มีเนื้อหาที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ของเด็กและเยาวชน และโฆษณาที่มีลักษณะตามมาตรา 6 (2) แห่งสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ เช่น โฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น³⁵⁴

(2) สำหรับลิงก์ภายนอก ผู้ให้บริการเกมอาจนำเสนอถึงลิงก์ภายนอกในพื้นที่ที่ให้บริการเกมได้ แต่หากลิงก์ดังกล่าวมีเนื้อหาที่อาจสร้างผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ผู้ให้บริการต้องทำให้การเข้าถึงลิงก์เช่นว่านั้นมีระดับการเชื่อมต่อมากกว่าการคลิกเพียงครั้งเดียว³⁵⁵

(3) สำหรับเนื้อหาของข้อมูลหรือการสื่อสารของผู้ใช้บริการเกม ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น บล็อก วิดีโอ กระดานสนทนา หรือช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ของผู้ใช้บริการเกม โดยทั่วไปแล้ว ผู้ให้บริการเกมมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบข้อมูลทั้งหมดตามที่ตนได้เปิดให้บริการแก่ผู้อื่น เว้นแต่จะเป็นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลภายนอก ซึ่งไม่ปรากฏข้อเท็จจริงหรือสถานการณ์ใดที่แสดงให้เห็นว่าผู้ให้บริการอาจทราบถึงความไม่ชอบด้วยกฎหมายของข้อมูลเช่นว่านั้น หรือผู้ให้บริการดังกล่าวมีมาตรการที่อาจลบ หรือปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายนั้นได้ในทันทีที่ทราบถึงปัญหา ดังนั้น สำหรับเนื้อหาประเภทนี้ ผู้ให้บริการเกมจึงมีหน้าที่ที่จะต้องมียุทธศาสตร์ทางเทคนิคที่จะตรวจสอบและจำกัดการมีอยู่ของเนื้อหาที่อาจไม่เหมาะสมนั้นด้วย³⁵⁶

3.3) กระบวนการพิจารณาจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

กระบวนการจัดระดับเกมโดยองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1) การยื่นคำขอให้จัดระดับเกม

กระบวนการจัดระดับเกมจะเริ่มต้นจากการที่ผู้ให้บริการเกมยื่นคำขอเข้ารับการตรวจสอบเนื้อหาของเกมเพื่อการจัดระดับเกม โดยนำส่งเกมที่ต้องการเผยแพร่ในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีและวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดในฐานะเป็นหลักฐานประกอบการสมัครให้แก่องค์กร

³⁵⁴ USK Additional Criteria, Article 8.1

³⁵⁵ USK Additional Criteria, Article 8.2

³⁵⁶ USK Additional Criteria, Article 8.3

กำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน รวมถึงชำระค่าธรรมเนียมในการจัดระดับเกมตามที่กำหนดไว้³⁵⁷ โดยในกรณีที่ผู้ให้บริการเกมที่ยื่นคำขออนุญาตส่งออกเกมและวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องเข้ารับการตรวจสอบไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ คณะกรรมการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันอาจชะลอการพิจารณาจนกว่าจะได้รับดังกล่าวหลักฐานประกอบการสมัครเช่นนั้น ครบถ้วน หรือจะปฏิเสธการจัดระดับเกมนั้นก็ได้³⁵⁸

ทั้งนี้ สำหรับเกมที่ใช้ภาษาต่างประเทศ (Foreign Language Games) ซึ่งผู้ให้บริการเกมประสงค์ที่จะเผยแพร่เกมดังกล่าวในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ก็ต้องได้รับการจัดระดับเกมตามกระบวนการเช่นเดียวกันกับเกมอื่น ๆ โดยในกรณีที่เกมมีคำบรรยายหรือมีคำแปลเนื้อหาเป็นภาษาเยอรมันในเวลาที่ยื่นขอให้จัดระดับเกม เกมนั้นจะได้รับการตรวจสอบในฐานะเป็นเกมฉบับภาษาเยอรมัน เช่นเดียวกับเกมที่ใช้ภาษาเยอรมันทั่วไป อย่างไรก็ตาม แม้เกมดังกล่าวมิได้มีคำบรรยายหรือมีคำแปลเนื้อหาเป็นภาษาเยอรมันในเวลาที่ยื่นขอให้จัดระดับเกม คณะกรรมการจัดระดับเกมก็อาจยอมรับตรวจสอบเกมเช่นนั้นได้ตราบเท่าที่เกมนั้นมิได้มีองค์ประกอบที่สร้างผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งหากเป็นกรณีที่มีข้อสงสัยในประเด็นที่เกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐอาจเรียกให้ผู้ประกอบการจัดทำเกมให้เป็นฉบับภาษาเยอรมันได้³⁵⁹

3.3.2) กระบวนการตรวจสอบเกมโดยคณะกรรมการจัดระดับเกม

เมื่อผู้ประกอบการได้ยื่นคำขอต่องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อการจัดระดับเกมครบถ้วนแล้ว การตรวจสอบเกมจะเข้าสู่กระบวนการพิจารณาในระดับมาตรฐาน ซึ่งประกอบด้วยการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเกม การปรึกษาหารือเพื่อให้เห็น และการลงมติเพื่อทำคำวินิจฉัย ซึ่งจะได้กระทำขึ้นในระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้นเท่านั้น โดยผู้ทดสอบเกมจะต้องตรวจสอบเกมตลอดเนื้อหาของเกม โดยพิจารณาถึงรายละเอียดทั้งหมดของเกมที่จะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ทั้งข้อมูลในทางเนื้อหาและเทคนิคของเกม³⁶⁰ จากนั้นผู้ทดสอบเกมจะต้องจัดเตรียมรายงานเป็นลายลักษณ์อักษร รวมถึงนำเสนอภาพรวมของเกมต่อคณะกรรมการจัดระดับเกม โดยที่ผู้ทดสอบเกมนั้นจะได้เข้าร่วมตลอดกระบวนการพิจารณาจัดระดับเกม จนกว่าการพิจารณาตัดสินของคณะกรรมการจะสิ้นสุดลงในฐานะที่เปรียบเทียบเสมือนเป็นพยานผู้เชี่ยวชาญในศาล

³⁵⁷ General Policy Statement of USK, Article 10 (1)

³⁵⁸ General Policy Statement of USK, Article 10 (2)

³⁵⁹ General Policy Statement of USK, Article 22

³⁶⁰ General Policy Statement of USK, Article 10 (4)

สำหรับกระบวนการพิจารณาเกมในลำดับต่อไปหลังจากที่ผู้ทดสอบเกมได้แสดง ข้อมูลของเกมเท่าที่จำเป็นแก่การจัดระดับเกมแล้วนั้น คือการจัดระดับเกมโดยคณะกรรมการ จัดระดับเกม โดยที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์จะได้ปรึกษาหารือและร่วมกันให้คำแนะนำ เกี่ยวกับระดับอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเกมนั้นต่อผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุด แห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ซึ่งเป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจในการทำคำวินิจฉัยเกี่ยวกับระดับของเกม หรือ ปฏิเสธการจัดระดับเกมนั้น³⁶¹ ซึ่งในกรณีที่ผู้แทนถาวรมีความเห็นสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญ ด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ คณะกรรมการจัดระดับเกมย่อมสามารถมีคำวินิจฉัยเกี่ยวกับการจัดระดับเกม ที่มีผลบังคับได้ทันที แต่ในกรณีที่ความเห็นของผู้แทนถาวรขัดหรือแย้งกับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการคุ้มครองผู้เยาว์จะเป็นกรณีที่ต้องมีการอุทธรณ์คำวินิจฉัยนั้นต่อไป

ทั้งนี้ ตามปกติแล้วนั้น คณะกรรมการจัดระดับเกมจะต้องจัดระดับเกมภายใน 20 วันทำการ อย่างไรก็ตาม ผู้ประกอบการอาจยื่นคำขอสำหรับการพิจารณาโดยเร็ว (Fast-track Procedure) เพื่อให้คณะกรรมการจัดระดับเกมภายใน 12 วันทำการ หรือยื่นคำร้องขอให้พิจารณา เป็นการเฉพาะกิจ (Ad Hoc Procedure) เพื่อให้มีการตรวจสอบเกมภายใน 5 วันทำการก็ได้³⁶²

3.3.3) การอุทธรณ์ผลการจัดระดับเกม

ผู้ประกอบการธุรกิจเกม หรือผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่ง สหพันธ์สาธารณรัฐ อาจอุทธรณ์คำวินิจฉัยเกี่ยวกับการจัดระดับเกมซึ่งเกิดขึ้นในกระบวนการพิจารณา ในระดับมาตรฐานได้ โดยสำหรับกรณีที่ผู้แทนถาวรเป็นผู้อุทธรณ์ อุทธรณ์นั้นต้องทำเป็นหนังสือส่งไป ยังผู้ประกอบการภายใน 3 วันทำการนับแต่มีการแจ้งคำวินิจฉัยเกี่ยวกับการจัดระดับเกม และต้องยื่น เหตุผลในการอุทธรณ์ไปยังสำนักงานใหญ่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ภายใน 3 วันทำการ และสำหรับกรณีที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมเป็นผู้อุทธรณ์ อุทธรณ์นั้นต้องทำเป็น หนังสือยื่นต่อสำนักงานใหญ่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันภายใน 10 วัน ทำการ นับแต่ได้รับแจ้งคำวินิจฉัยเกี่ยวกับการจัดระดับเกม โดยการพิจารณาในชั้นอุทธรณ์จะต้องแล้ว เสร็จภายใน 10 วันทำการ นับแต่ได้รับอุทธรณ์³⁶³

ทั้งนี้ สำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และกลุ่มผู้ประกอบการ อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ภายในองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน อาจร้องขอให้ มีการพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ครั้งที่สองได้หากเห็นว่าคำวินิจฉัยดังกล่าวมีข้ออันควรสงสัยว่าจะสร้าง ผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการจัดระดับเกม โดยทำเป็นหนังสือแจ้งความประสงค์ว่าจะ อุทธรณ์

³⁶¹ General Policy Statement of USK, Article 10 (7)

³⁶² General Policy Statement of USK, Article 10 (9)

³⁶³ General Policy Statement of USK, Article 14

ครั้งที่สองต่อองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันภายใน 5 วันทำการ นับแต่ได้รับแจ้งคำวินิจฉัยอุทธรณ์ ซึ่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจะส่งมอบเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้นมาให้ผู้มีสิทธิอุทธรณ์ดังกล่าวได้ตรวจสอบเป็นระยะเวลาไม่เกิน 10 วัน โดยผู้มีสิทธิอุทธรณ์นั้นจะต้องยื่นอุทธรณ์ครั้งที่สองภายใน 5 วันทำการ นับแต่ตรวจสอบเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้องเหล่านั้นเสร็จสิ้น ดังนี้ การพิจารณาในชั้นอุทธรณ์ครั้งที่สองจะต้องแล้วเสร็จภายใน 10 วันทำการ นับแต่ได้รับอุทธรณ์เช่นว่านั้น และเป็นที่สุดไม่อาจอุทธรณ์ต่อไปได้อีก³⁶⁴

3.3.4) กระบวนการพิจารณารูปแบบพิเศษ

กระบวนการพิจารณารูปแบบพิเศษ เป็นกระบวนการพิจารณาที่ดำเนินการโดยผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคสูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน สำหรับกรณีดังต่อไปนี้³⁶⁵

(1) การตรวจสอบให้แน่ใจว่าเนื้อหาของเกมเป็นเนื้อหาที่สมบูรณ์ หรือมีเนื้อหาตรงกับเนื้อหาที่เคยได้รับการจัดระดับแล้ว สำหรับกรณีการเปลี่ยนแปลงระบบปฏิบัติการหรือรุ่นของเกม

(2) การตรวจสอบให้แน่ใจว่าวัตถุที่กำลังตรวจสอบเป็นส่วนหนึ่งของเกมที่ได้รับการจัดระดับแล้ว สำหรับกรณีการเพิ่มเติมผลิตภัณฑ์จำพวกส่วนเสริมของเกม (Add-ons) เพื่อยืนยันระดับของเกมให้ครอบคลุมส่วนเสริมเหล่านั้น

(3) การตรวจสอบให้แน่ใจว่าวัตถุที่กำลังตรวจสอบเป็นหนึ่งในเกมชุด (Collection of Games) ซึ่งที่ได้รับการตรวจสอบเนื้อหาเพื่อการจัดระดับเกมอย่างเต็มรูปแบบโดยคณะกรรมการจัดระดับเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันแล้ว

(4) การตรวจสอบให้แน่ใจว่าวัตถุที่กำลังตรวจสอบเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทุกคนโดยไม่จำกัดอายุ หรือเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป ซึ่งได้รับการจัดระดับอย่างเหมาะสมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนแล้ว โดยไม่มีกรณีสงสัยที่จะต้องเข้ารับการตรวจสอบในระดับมาตรฐานอีก

(5) การตรวจสอบตัวอย่างของเกมซึ่งเล่นไม่ได้โดยสภาพ

(6) การตรวจสอบว่าเนื้อหาของวัตถุที่กำลังตรวจสอบมีเนื้อหาเหมือนกับเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 18 แห่งรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมัน

³⁶⁴ General Policy Statement of USK, Article 15

³⁶⁵ General Policy Statement of USK, Article 16

3.4) ผลของการจัดระดับเกม

เมื่อการจัดระดับเกมโดยคณะกรรมการจัดระดับเกมแห่งองค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันสิ้นสุดลง ผู้ประกอบการธุรกิจเกม ที่ยื่นคำขอจัดระดับเกมนั้นจะได้รับสัญลักษณ์ประเภทเกม (Age Rating Symbol) ตามคำวินิจฉัยของคณะกรรมการดังกล่าว ซึ่งมีฐานะเทียบเท่าเป็นคำวินิจฉัยของสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐที่มีผลบังคับตามกฎหมายอย่างสมบูรณ์³⁶⁶ และมีผลทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกม นั้นมีหน้าที่ที่จะต้องดำเนินการแสดงสัญลักษณ์ของการจัดระดับเกมตามที่คณะกรรมการกำหนด รวมถึงต้องอยู่ภายใต้บังคับของบทบัญญัติแห่งกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการเผยแพร่ต่อสาธารณะและมาตรการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับระดับของเกมที่ได้รับด้วย ทั้งนี้ การจัดระดับดังกล่าวจะมีผลเฉพาะกับกรณีที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนเท่านั้น ในขณะที่สำหรับผู้ใหญ่อาจเข้าถึงเกมได้ทุกประเภทโดยไม่มีข้อจำกัดแต่อย่างใด³⁶⁷

4) มาตรการในการกำกับดูแลเกมตามมาตรฐานสากลระดับระหว่างประเทศ

จากรายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการในการจัดระดับเกมตามกระบวนการมาตรฐานขององค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันดังที่อธิบายข้างต้นนั้น เป็นระบบที่เหมาะสมสำหรับการจัดระดับเกมที่มีลักษณะทางกายภาพ ซึ่งผู้ประกอบการธุรกิจเกม ประสงค์ที่จะเผยแพร่เกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีโดยตรง อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่เกมที่พัฒนาขึ้นใหม่มักจะอยู่ในรูปของเกมดิจิทัล (Digital Games) และโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Applications) ซึ่งเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้น การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามรูปแบบเดิมขององค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพียงอย่างเดียวจึงอาจไม่ตอบสนองต่อการพัฒนาทางเทคโนโลยีเช่นว่านี้ได้

องค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ในฐานะที่เป็นองค์การกำกับดูแลเกมระดับโลกจึงได้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในสมาชิกผู้ก่อตั้ง “องค์การความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ (The International Age Rating Coalition หรือ IARC)” เพื่อดำเนินภารกิจในการจัดระดับเนื้อหาของเกมดิจิทัล และโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามอายุของผู้เล่น และนำระบบการจัดระดับเกมสากล (IARC System) มาใช้ในการจัดระดับเกมที่มีลักษณะดังกล่าวนี้ ส่งผลให้เกมดิจิทัลและโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เผยแพร่ในช่องทางของ

³⁶⁶ General Policy Statement of USK, Article 21

³⁶⁷ USK.de, "Can Age Ratings Amount to Censorship?," [Online]. 2019. Available from: <https://usk.de/en/the-usk/faqs/censorship/>. [20 December 2019]

กลุ่มสมาชิกผู้จัดจำหน่ายเกมในช่องทางดิจิทัล³⁶⁸ จะได้รับการตรวจสอบเนื้อหาตามระบบดังกล่าว และได้รับสัญลักษณ์การจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งทำให้องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันสามารถทำหน้าที่ในการกำกับดูแลเกม ตามกฎหมายได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ โพรตดูรายละเอียดเกี่ยวกับองค์กรความร่วมมือในการจัดระดับ เกมระหว่างประเทศ และระบบการจัดระดับเกมสากล ซึ่งได้มีการนำเสนอไปแล้วในส่วนที่ 3.1 การกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลี

3.2.3 บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

จากรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรการในการกำกับดูแลเกม และองค์กรกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังกล่าวข้างต้น พิจารณาได้ว่า สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญไปที่การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นหลัก ส่งผลให้มุมมองในการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี จะเห็นว่า เกมเป็นวัตถุอันพึงพิจารณาประการหนึ่งท่ามกลางบรรดาวัตถุอันพึงพิจารณาอื่น ๆ ที่รัฐต้องให้กำกับดูแลเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนให้สามารถเติบโตขึ้นมาได้อย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัยของตน ดังนี้ บทบัญญัติทั้งหลายที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจึงสอดแทรกอยู่ในบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งได้แก่ “รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน” และ “สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกล” โดยการที่มลรัฐทั้งหลายในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้ร่วมกันจัดทำสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกลขึ้นอีก แม้จะมีรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนแล้วนั้น ก็เพื่อให้รัฐสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับแนวคิดของสาธารณรัฐเกาหลี ดังนี้ การที่สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับโดยที่กฎหมายแต่ละฉบับต่างเป็นกฎหมายที่มีเจตนารมณ์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเช่นเดียวกัน จึงมิได้เป็นอุปสรรคต่อการกำกับดูแลเกมแต่อย่างใด โดยเฉพาะด้วยเหตุที่กฎหมายทั้งสองฉบับมีการกำหนดถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล รวมถึงรายละเอียดเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลที่สอดคล้องต้องกันอย่าง

³⁶⁸ ปัจจุบัน กลุ่มสมาชิกซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมในช่องทางดิจิทัล (Digital Storefronts หรือ Digital Platforms) ขององค์กรความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ 6 แห่ง ได้แก่ กูเกิล เพลย์ (Google Play) ไมโครซอฟท์ สโตร์ (Microsoft Store for Windows and Xbox) นินเทนโด อีชอป (Nintendo eShop) โอคิวลัส สโตร์ (Oculus Store) เพลย์สเตชัน สโตร์ (PlayStation Store) และออริจิน (Origin)

เป็นระบบ จึงยิ่งส่งผลให้การกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีความเป็นเอกภาพ และเป็นระบบเดียวกันอีกด้วย

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและเนื้อหาแวดล้อมของเกม โดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมทั้งตามระบบภายในประเทศ และระบบการจัดระดับเกมสากล ควบคู่ไปกับมาตรการติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมหรือประเภทของเกม ซึ่งเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมและทันต่อยุคสมัย ในลักษณะเช่นเดียวกับการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี อย่างไรก็ตาม สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้ให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ หรือเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย ซึ่งจะมีผลทำให้เกมประเภทนั้นต้องอยู่ภายใต้มาตรการในรูปแบบของการปิดกั้นเนื้อหาอย่างเด็ดขาดสำหรับเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ มาตรการทั้งหลายเหล่านั้นจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งอาจเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้ทุกลักษณะอย่างอิสระ ตราบเท่าที่การกระทำเช่นนั้นไม่เป็นความผิดอื่นตามกฎหมาย ดังนี้ จึงพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีความครอบคลุมไปถึงเนื้อหาแวดล้อมของเกมที่ยิ่งไปกว่าการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ ซึ่งรวมไปถึงเนื้อหาแวดล้อมที่ผู้เล่นเกมจะต้องพบเจอในระหว่างการเข้าเล่นเกมนั้นอย่างกว้างขวาง อันเป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้อย่างรอบด้านมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การที่รัฐบัญญัติให้นำมาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาของเกมมาใช้กับเกมที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ หรือเกมที่มีเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดที่รัฐต้องการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาบางลักษณะอย่างจริงจัง ซึ่งแม้ว่าจะมีลักษณะเป็นบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชน แต่เมื่อข้อกำหนดเช่นนั้นก็มีลักษณะที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจริง รวมถึงเป็นผลิตผลในทางประวัติศาสตร์ของรัฐที่ต้องการจะป้องกันมิให้เกิดแนวคิดเช่นนั้นอีก โดยเป็นการบัญญัติถึงรายละเอียดที่ชัดเจนมากพอที่ประชาชนอาจทราบถึงขอบเขตการบังคับใช้ของกฎหมายได้ รวมถึงการบังคับใช้มาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาของเกมเหล่านั้น ก็มีผลเฉพาะเพียงแต่ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองผู้เยาว์ โดยไม่มีผลกระทบอย่างใด ๆ ต่อผู้ใหญ่ อันสอดคล้องกับบทบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนตามที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี หรือกฎหมายพื้นฐานของรัฐ ดังนั้น จึงเห็นว่า หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจึงมีความเหมาะสมตามบริบทของรัฐ และมีความทันสมัย ซึ่งย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมของรัฐมีประสิทธิภาพ และได้รับความไว้วางใจจากประชาชนอย่างมากแล้ว ทั้งนี้ ในส่วนของหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมนั้น พิจารณาได้ว่า กรณีของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะมีแนวทางเช่นเดียวกันกับสาธารณรัฐเกาหลี กล่าวคือ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะมีได้มีการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมไว้ในกฎหมายของรัฐ แต่จะเป็นอำนาจขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน

ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมของรัฐ ที่จะมึบทบาทในการกำหนดหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยการพิจารณาเพื่อการจัดระดับของเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะเป็นการพิจารณาบนฐานของความรู้ความเชี่ยวชาญด้านพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ประกอบกับลักษณะของเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งเมื่อได้มีการนำมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมมาใช้ควบคู่กับมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของรัฐ ซึ่งได้แก่ มาตรการเกี่ยวกับการเผยแพร่เกมในพื้นที่สาธารณะ มาตรการเกี่ยวกับเครื่องจำหน่ายเกมอัตโนมัติ มาตรการเกี่ยวกับการให้บริการเกมออนไลน์ และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากโฆษณาหรือการจำหน่ายสินค้าทางไกลแล้วนั้น ย่อมพิจารณาได้ว่ารัฐจะสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของตนได้หลายช่องทาง และเป็นประโยชน์แก่สังคมโดยรวมได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ ในส่วนขององค์กรกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี พบว่า เป็นการกำกับดูแลในรูปแบบของการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างรัฐและเอกชน โดยแม้จะมีองค์กรกำกับดูแลที่เป็นนิติบุคคลภาคเอกชน แต่ภาครัฐเองก็มีบทบาทอย่างมากในการกำกับดูแลเกม รวมถึงองค์กรดังกล่าวยังยอมรับที่จะนำมาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมายของรัฐมาเป็นฐานอำนาจในการกำกับดูแลอีกด้วย ส่งผลให้การปฏิบัติการกิจขององค์กรกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีปรากฏถึงการมีส่วนร่วมกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนอย่างเต็มที่ และทำให้เกิดการดูแลและคานการใช้อำนาจจากบุคลากรสองฝ่าย ซึ่งทำให้การกำกับดูแลเกมมีโอกาที่จะผ่านกระบวนการกลั่นกรองทางความคิดจากหลายฝ่าย และได้รับการยอมรับจากประชาชนในที่สุด

ดังนั้น สำหรับบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น เห็นว่า มีลักษณะเป็นการกำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีความชัดเจน และครอบคลุมเกมทุกประเภท โดยหากพิจารณาแล้ว จะเห็นได้ว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันมีความยืดหยุ่น และสามารถเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงได้โดยการแก้ไขคำสั่งการณว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน โดยที่ไม่ต้องมีการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายของรัฐ ส่งผลให้องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันสามารถกำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมได้อย่างเต็มที่ และทันสมัยตลอดเวลา เช่น การกำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยจัดทำเป็นกฎเกณฑ์ 2 ฉบับ ได้แก่ กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และกฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ และการจัดตั้งหน่วยงาน USK Online ขึ้นเป็นส่วนงานหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อเพิ่มเติมความสามารถในการกำกับดูแลเกมออนไลน์

เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจึงมีความสามารถในการปรับตัวให้พร้อมกับการกำกับดูแลเกมของรัฐได้อย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพ และสามารถคุ้มครองสิทธิเสรีภาพประชาชนได้อย่างทันต่อสถานการณ์อยู่เสมอ

นอกจากนี้ ในส่วนของโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมเพียงแห่งเดียวของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี พิจารณาได้ว่า องค์กรดังกล่าวมีโครงสร้างด้านบุคลากรที่ชัดเจน กล่าวคือ มีบุคลากรที่เป็นบุคลากรภาครัฐ คือ ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ปฏิบัติหน้าที่ในฐานะตัวแทนจากรัฐ และบุคลากรอื่น ๆ ซึ่งมีคุณสมบัติและมีความรู้ความสามารถ โดยอาจเป็นบุคลากรภาครัฐหรือเอกชนก็ได้ นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ และผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งเมื่อพิจารณาในรายละเอียดในการปฏิบัติงานขององค์กรดังกล่าว จะเห็นได้ว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันให้ความสำคัญกับบุคลากรทั้งทางฝ่ายภาครัฐและเอกชนอย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นการปฏิบัติหน้าที่ของสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน หรือคณะกรรมการจัดระดับเกมก็ตาม นอกจากนี้ พิจารณาได้อย่างชัดเจนว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันให้ความสำคัญเป็นพิเศษในด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างมาก โดยจะเห็นได้จากการกำหนดให้มีบุคลากรในฐานะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลเกม และมีบทบาทอย่างมากในการพิจารณาจัดระดับเกม ทั้งที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์นั้นจะเป็นบุคลากรภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ก็ตาม

ดังนั้น จึงเห็นว่า ภายใต้โครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันดังกล่าว จึงเป็นการเปิดโอกาสให้บุคลากรภาคเอกชนที่มีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านเกี่ยวกับเกม และการคุ้มครองผู้เยาว์ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับเกมได้อย่างมาก ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลเกมของรัฐผ่านกระบวนการปฏิบัติงานโดยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในด้านการดูแลและคานการใช้อำนาจในการกำกับดูแล อันจะเป็นการตรวจสอบการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งกันและกัน และนำไปสู่ผลการกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพได้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ สำหรับกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน พิจารณาได้ว่าเป็นการดำเนินงานในลักษณะเป็นการกระทำทางปกครองเช่นเดียวกันกับการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลของสาธารณรัฐเกาหลี โดยในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการมีเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย หรือเป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นการผิดในทางอาญานั้น จะเป็นอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานของรัฐอื่น โดยมีได้อยู่ภายในขอบเขตอำนาจขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันแต่อย่างใด

บทที่ 4

บทวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ

4.1 การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ

จากการศึกษาเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและระบบกฎหมายต่างประเทศตามความที่ปรากฏในบทที่ 2 และบทที่ 3 นั้น พิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ปรากฏทั้งในส่วนที่มีความคล้ายคลึง และแตกต่างกันในเรื่องของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกม รวมไปถึงรูปแบบ โครงสร้าง และอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแล ซึ่งล้วนแต่เป็นปัจจัยสำคัญต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกม ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นควรศึกษาเชิงเปรียบเทียบและวิเคราะห์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมในแต่ละประเทศเหล่านั้น เพื่อที่จะนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ประกอบการเสนอแนวทางการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยในรูปแบบใหม่ต่อไป

ในการเปรียบเทียบและวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมดังกล่าวจะพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดควบคู่กันไป ทั้งการกำกับดูแลเกมในประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยในส่วนที่เป็นการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยนั้นจะพิจารณาทั้งกฎหมายที่บังคับใช้ในปัจจุบันและร่างกฎหมายที่อาจได้รับการนำไปปรับใช้ในอนาคต โดยประเด็นพิจารณานั้นอาจแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก กล่าวคือ

ประการแรก ในส่วนของโครงสร้างของกฎหมาย ซึ่งจะพิจารณาถึงการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม

ประการที่สอง ในส่วนของกลไกทางกฎหมาย ซึ่งจะพิจารณาถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหา และการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม

และประการสุดท้าย คือ องค์กรในการกำกับดูแล ซึ่งจะพิจารณาถึงรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกม รวมถึงอำนาจหน้าที่และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1.1 โครงสร้างของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม

4.1.1.1 การคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญ

จากบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมของทั้งสามประเทศดังตารางแนบท้าย³⁶⁹ พิจารณาได้ว่า ทั้งประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้นได้ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และเสรีภาพในการประกอบอาชีพในระดับกฎหมายรัฐธรรมนูญ ซึ่งเป็นกฎหมายลำดับสูงสุดของประเทศ โดยสำหรับเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นเสรีภาพที่เกี่ยวข้องกับทั้งฝ่ายผู้ประกอบการธุรกิจเกม และผู้เล่นเกมนั้น เห็นว่า รัฐมีแนวโน้มที่จะคุ้มครองเสรีภาพดังกล่าวอย่างสัมพัทธ์ กล่าวคือ รัฐอาจจำกัดเสรีภาพนั้นได้ภายใต้เงื่อนไขบางประการ โดยการคุ้มครองเสรีภาพดังกล่าวในลักษณะเช่นว่านี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้ประกอบการธุรกิจเกมมีเสรีภาพที่จะสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างอิสระ ในขณะที่ผู้เล่นเกมก็มีความคิดเป็นอิสระที่จะเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ได้ตามความประสงค์ของตนเอง ตราบใดที่การดำเนินการดังกล่าวมิได้ตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่รัฐธรรมนูญกำหนด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า เงื่อนไขตามรัฐธรรมนูญนั้นเป็นขอบเขตการใช้เสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ซึ่งหากรัฐกำหนดเงื่อนไขไว้อย่างเหมาะสม ก็จะทำให้การใช้เสรีภาพของบุคคลเหล่านั้นสามารถเกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมไปด้วย ทั้งนี้ สำหรับกรณีของประเทศไทยนั้น พิจารณาได้ว่าการกำหนดเงื่อนไขไว้หลายประการ ได้แก่ เงื่อนไขเพื่อการรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันสุขภาพของประชาชน ในขณะที่กรณีของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ได้แก่ ข้อจำกัดตามกฎหมายทั่วไป กฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน และสิทธิในเกียรติยศส่วนตัวของบุคคล ซึ่งจากลักษณะของการบัญญัติขอบเขตของการจำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยดังกล่าว เห็นว่า การจำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของประเทศไทยมีขอบเขตที่กว้างขวาง ซึ่งทำให้รัฐอาจใช้อำนาจที่จะตรากฎหมายขึ้นมาจำกัดเสรีภาพโดยอาศัยเหตุผลดังกล่าวได้อย่างหลากหลาย และมีโอกาสที่จะกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนทั้งในฐานะผู้ประกอบการธุรกิจเกม และผู้เล่นเกม ได้มากกว่าประเทศอื่น ๆ เช่น การที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมถูกจำกัดมิให้ผลิตหรือสร้างสรรค์เกมที่มีเนื้อหาที่ถูกจำกัดไว้ตามรัฐธรรมนูญ เป็นต้น

³⁶⁹ โปรตดู ตารางที่ 5 ตารางแสดงบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

ทั้งนี้ ในส่วนของเสรีภาพในการประกอบอาชีพนั้น เห็นว่า รัฐส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะคุ้มครองเสรีภาพดังกล่าวอย่างปราศจากการกำหนดข้อจำกัดไว้ในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญ โดยการที่รัฐให้ความคุ้มครองเสรีภาพดังกล่าว สามารถสะท้อนได้ว่า ยิ่งรัฐให้การคุ้มครองเสรีภาพนี้มากเท่าใด โอกาสที่จะทำให้ประชาชนได้รับประโยชน์ในทางเศรษฐกิจก็มากยิ่งขึ้นไปด้วย ซึ่งอาจเห็นได้อย่างชัดเจนจากการพิจารณาถึงผลประโยชน์ที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมจะได้รับหากรัฐมิได้กำหนดเงื่อนไขใด ๆ ในการประกอบกิจการนั้นเสียเลย ซึ่งจะทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมสามารถบริหารจัดการการประกอบธุรกิจของตนได้อย่างอิสระอย่างมาก เช่น ผู้ประกอบการธุรกิจเกมอาจผลิตเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเพื่อสร้างความน่าสนใจแก่ผู้เล่น หรือการเปิดให้บริการเกมตลอดเวลาเพื่อให้ธุรกิจของตนได้รับผลประโยชน์จากผู้เล่นอย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม สำหรับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้มีการบัญญัติถึงข้อจำกัดในการใช้เสรีภาพดังกล่าวไว้หลายประการ ได้แก่ เพื่อการรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกันหรือขจัดการกีดกันหรือผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพเพียงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น ซึ่งจากข้อจำกัดเช่นว่านั้นพิจารณาได้ว่า แม้เสรีภาพดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองจากรัฐ แต่การใช้เสรีภาพนี้จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขบางประการเพื่อสร้างความสมดุลทางเศรษฐกิจของรัฐด้วย ซึ่งในส่วนนี้ พิจารณาได้ว่าเป็นข้อควรระวังที่รัฐจำเป็นต้องพิจารณาให้ถี่ถ้วนก่อนที่จะตรากฎหมายลำดับรองอื่น ๆ ด้วย เนื่องจากอาจมีผลเป็นการจำกัดเสรีภาพของประชาชนที่มากเกินไป

ประเทศไทย	สาธารณรัฐเกาหลี	สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
<p>รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกม ดังนี้</p> <p>1. เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ตามมาตรา 34 วรรคหนึ่ง ภายใต้อำนาจตามกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะวรรคหนึ่ง ภายใต้อำนาจตามกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันสุขภาพของประชาชน</p> <p>2. เสรีภาพในการประกอบอาชีพ ตามมาตรา 40 ภายใต้อำนาจตามกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกันหรือขจัดการกีดกันหรือผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพ เพียงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น</p>	<p>รัฐธรรมนูญแห่งสาธารณรัฐเกาหลีคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกม โดยปราศจากเงื่อนไขในการจำกัดไว้ ดังนี้</p> <p>1. เสรีภาพในการประกอบอาชีพ ตามมาตรา 15</p> <p>2. เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ตามมาตรา 21</p>	<p>รัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีหรือกฎหมายพื้นฐานคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมไว้ ดังนี้</p> <p>1. เสรีภาพในการแสดงออก ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ ตามมาตรา 5 ภายใต้อำนาจที่ตามกฎหมายทั่วไป กฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน และสิทธิในเกียรติยศส่วนตัวของบุคคล</p> <p>2. เสรีภาพในการประกอบอาชีพ ตามมาตรา 12</p>

ตารางที่ 5 ตารางแสดงบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมทีปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

4.1.1.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกม

จากกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังตารางแนบท้าย³⁷⁰ พิจารณาได้ว่า แต่ละประเทศมีแนวคิดในการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกม รวมถึงที่มาของการมีกฎหมายหลายฉบับที่ปรากฏ ทั้งในส่วนที่คล้ายคลึง และแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อระบบการกำกับดูแลของแต่ละประเทศ ดังต่อไปนี้

สำหรับกรณีของสาธารณรัฐเกาหลีนั้น ด้วยเหตุที่สาธารณรัฐเกาหลีเป็นประเทศที่มีแนวคิดชัดเจนที่จะส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมควบคู่ไปกับการกำกับดูแลเกม ส่งผลให้สาธารณรัฐเกาหลีบังคับใช้รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งเป็นกฎหมายที่บัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกม รวมถึงโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ แม้จะปรากฏข้อเท็จจริงว่ารัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้มีการบัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมเพิ่มเติมก็ตาม แต่ก็พบว่ามีความเสี่ยงจากความประสงค์ของรัฐที่จะให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามเจตนารมณ์ของกฎหมาย อย่างไรก็ตาม กฎหมายทั้งสองฉบับได้มีการบัญญัติให้สอดคล้องต่อกันในทุก ๆ เรื่อง จึงมีผลให้การกำกับดูแลเกมของรัฐมีความเป็นเอกภาพ แม้จะมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องอยู่หลายฉบับก็ตาม ด้วยเหตุนี้ จึงพิจารณาได้ว่าสาธารณรัฐเกาหลีมีรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นการเฉพาะ รวมถึงมีรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่เข้ามาช่วยเสริมประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกม ซึ่งย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีในฐานะที่เป็นบริการสาธารณะของรัฐประการหนึ่งสามารถเกิดประสิทธิผลขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง อันเป็นหลักประกันได้ว่าสิทธิเสรีภาพของประชาชนจะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายอย่างแน่นอน

สำหรับสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญไปที่การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นหลัก ส่งผลให้มุมมองในการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เห็นว่า เกมเป็นวัตถุอันพึงพิจารณาประการหนึ่งท่ามกลางบรรดาวัตถุอันพึงพิจารณาอื่น ๆ ที่รัฐต้องให้กำกับดูแลเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนให้สามารถเติบโตขึ้นมาได้อย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัยของตน ดังนี้ บทบัญญัติทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจึงสอดแทรกอยู่ในบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งได้แก่ รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและ

³⁷⁰ โปรดดู ตารางที่ 6 ตารางแสดงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

สื่อทางไกล โดยการที่มัลรัฐทั้งหลายในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้ร่วมกันจัดทำสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อทางไกลขึ้นอีก แม้จะมีรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนแล้วนั้น ก็เพื่อให้รัฐสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับแนวคิดของสาธารณรัฐเกาหลีนั่นเอง ด้วยเหตุนี้ จึงพิจารณาได้ว่า การที่สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับโดยที่กฎหมายแต่ละฉบับต่างเป็นกฎหมายที่มีเจตนารมณ์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเช่นเดียวกันมิได้เป็นอุปสรรคต่อการกำกับดูแลเกมแต่อย่างใด โดยเฉพาะด้วยเหตุที่กฎหมายทั้งสองฉบับมีการกำหนดถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล รวมถึงรายละเอียดเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลที่สอดคล้องต้องกันอย่างเป็นระบบ จึงยิ่งส่งผลให้การกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีความเป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ทั้งนี้ ในส่วนของการกำกับดูแลเกมของประเทศไทยนั้น กลับพบว่าการกำกับดูแลเกมมีอุปสรรคอันเนื่องมาจากการมีกฎหมายหลายฉบับด้วยเหตุที่แนวคิดในการบัญญัติกฎหมายเพื่อการกำกับดูแลเกมของประเทศไทยยังขาดความเข้าใจถึงคุณลักษณะพิเศษของเกม ดังจะเห็นได้จากการพิจารณาโดยเบื้องต้นได้ว่า กฎหมายที่ใช้ในการกำกับดูแลเกมเป็นหลักของประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เนื่องจากเป็นกฎหมายที่กำหนดถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมทั้งทางเนื้อหาและเงื่อนไขในการประกอบกิจการที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลไว้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม กฎหมายฉบับดังกล่าวกลับปรากฏถึงช่องว่างในการกำกับดูแลตั้งแต่เริ่มบังคับใช้ นั่นคือ การบัญญัติขอบเขตของกฎหมายที่มีผลทำให้บทบัญญัติแห่งกฎหมายดังกล่าวไม่มีผลบังคับใช้ไปถึงการกำกับดูแลเกมออนไลน์ทั้งที่มีสถานะเป็นเกมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน อันเป็นการที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เสียโอกาสที่จะมีขอบเขตในการกำกับดูแลเกมได้อย่างครอบคลุมและเป็นระบบเดียวกันภายในกฎหมายฉบับเดียว

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาไปถึงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมอีกฉบับแล้วนั้น พบว่าโดยสภาพแล้ว กฎหมายดังกล่าวเป็นกฎหมายอาญาที่กำหนดความผิดและโทษเกี่ยวกับความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับกำกับดูแลเกมซึ่งเป็นบริการสาธารณะประการหนึ่งของรัฐอีกทั้ง เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับลักษณะของข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า แม้ทั้งสองประเทศจะมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับ แต่กฎหมายที่เสริมเข้ามานั้น มักจะเป็นการเสริมการกำกับดูแลเกมในเรื่องของเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นเรื่องใหม่เพื่อให้ทันต่อยุคสมัย ในขณะที่กรณีระบบของการกำกับดูแลของไทยนั้น

กลับพบว่าพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีขอบเขตการบังคับใช้ถึงเกมออนไลน์นั้นเป็นกฎหมายที่ประกาศใช้ขึ้นก่อนพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และยิ่งปรากฏการบัญญัติมาตรการและหลักเกณฑ์ที่ไม่อาจตอบสนองต่อการกำกับดูแลเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังจะได้กล่าวต่อไปนั้น

ด้วยเหตุนี้ จากโครงสร้างของกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมในปัจจุบันของประเทศไทยดังกล่าวข้างต้น จึงพิจารณาได้ว่าการที่ประเทศไทยมีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับซึ่งมีเจตนารมณ์ของกฎหมายที่แตกต่างกัน รวมถึงมีการกำหนดถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกม และองค์การกำกับดูแลที่เป็นเอกเทศแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาดเป็นอุปสรรคอย่างมากที่รัฐจะสามารถกำกับดูแลเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งย่อมที่จะส่งผลกระทบต่อบริการสาธารณะในด้านการกำกับดูแลกิจการประเภทดังกล่าว โดยทำให้มาตรฐานในการปฏิบัติต่อประชาชนแตกต่างกัน ซึ่งขัดต่อหลักความเสมอภาคนั่นเอง

ทั้งนี้ การที่ประเทศไทยมีแนวคิดในการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. คงเป็นเพียงการแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติแห่งกฎหมายในส่วนอื่น ในส่วนนี้จึงพิจารณาได้ว่าการแก้ไขกฎหมายตามรูปแบบดังกล่าวมิได้ก่อให้เกิดผลเปลี่ยนแปลงถึงสภาพปัญหาในปัจจุบันดังกล่าวข้างต้น อย่างไรก็ตามแนวคิดในการแก้ไขกฎหมายตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. พบว่าเป็นร่างกฎหมายที่จะช่วยให้ปัญหาของการมีกฎหมายหลายฉบับที่มีเจตนารมณ์ที่แตกต่างกันสิ้นลงไปได้ เนื่องจากร่างกฎหมายฉบับนี้มุ่งหมายที่จะเป็นกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เพียงฉบับเดียว โดยได้รวมขอบเขตการบังคับใช้ไปถึงเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท ในส่วนนี้จึงเห็นว่า จากโครงสร้างของร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. จึงเป็นรูปแบบหนึ่งที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมในประเทศไทยมีความต่อเนื่อง และเป็นหลักประกันสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้อย่างเหมาะสม

ประเทศไทย		สภาชนธิรัฐเออรมณี	สภธิรัฐเออรมณี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
<p>กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกักกัดูแลเกมของไทยแบ่งขอบเขตการกักกัดูแลตามลักษณะทางกายภาพของเกม โดยแบ่งออกเป็น 2 ฉบับ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กักกัดูแลเกมในฐานะเป็น “วีดิทัศน์” ซึ่งหมายถึง เกมที่มีลักษณะเป็นวีดิทัศน์ที่จับต้องได้ ดังนั้น เกมที่ต้องอยู่ภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกักกัดูแลตามกฎหมายฉบับดังกล่าว จึงได้แก่ เกมที่เป็นวัสดุอิเล็กทรอนิกส์เป็นแผ่น หรือวีดิทัศน์ สลิป แชนด์ไดร์ฟ หรือเกมบนที่ไว้ในตู้เกม พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กักกัดูแลเกมในฐานะเป็น “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ซึ่งหมายถึงเกมออนไลน์ 	<ol style="list-style-type: none"> ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. ร่างพระราชบัญญัติการกักกัดูแลเกมและการประกอบกิจกรรมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. <p>มุ่งหมายให้เป็นกฎหมายที่ใช้ในการกักกัดูแลเกมทุกประเภท</p>	<p>กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกักกัดูแลเกมของสภธิรัฐเออรมณี</p> <ol style="list-style-type: none"> รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการพรากพา <p>พ้ันนี้ กฎหมายทั้งสองฉบับเป็นกฎหมายที่มีเจตนารมณืในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมเช่นเดียวกัน โดยรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน พิจารณาเกมในฐานะเป็น “สื่อข้อมูล” (Data Media) และให้ความสำคัญกับเด็ก (Children) หมายความว่าบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี และเยาวชน (Adolescents) หมายความว่า บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี</p> <p>ในขณะทีสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วย</p>	<p>กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกักกัดูแลเกมของสภาชนธิรัฐเออรมณี</p> <ol style="list-style-type: none"> รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน <p>โดยที่รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมจะเป็นกฎหมายหลักที่ใช้ในการกักกัดูแลเกม ซึ่งกำหนดนิยามความหมายของวัสดุที่ต้องอยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายว่า “ผลิตภัณฑ์เกม” (Game Product) ที่หมายถึงเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท และให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับ “เด็กและเยาวชน” (Juveniles) ซึ่งหมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี</p> <p>ในขณะทีรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นกฎหมายอีกฉบับหนึ่ง ที่กำหนดมาตรการบางประการเกี่ยวกับ การกักกัดูแลเกมเพื่อเติมเต็มการคุ้มครอง</p>

ประเทศไทย		สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	
	เด็กและเยาวชน โดยพิจารณาเกมในฐานะ เป็น “ผลิตภัณฑ์สื่อ” (Media Product)	การคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และ การคุ้มครองผู้เยาว์จากการแพร่ภาพ กระจายเสียงและสื่อทางไกลเป็นสนธิสัญญา ที่ขึ้นระหว่างองค์กรรัฐทุกมลรัฐในสหพันธ์ สาธารณรัฐเยอรมนีที่เข้ามาเพิ่มเติม การกำกับดูแลเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ ซึ่งได้รับการพิจารณาในฐานะเป็นสื่อทางไกล (Telemedia) เพื่อการคุ้มครองเด็กและ เยาวชนจากเกมทุกประเภท

ตารางที่ 6 ตารางแสดงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

4.1.2 กลไกทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกม

4.1.2.1 มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม

จากมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังตารางแนบท้าย³⁷¹ พิจารณาได้ว่ามาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของแต่ละประเทศนั้นปรากฏทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกัน ภายใต้แนวคิดและบริบทของแต่ละสังคม ส่งผลให้การกำกับดูแลเกมของประเทศเหล่านั้น มีความแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

สำหรับกรณีของสาธารณรัฐเกาหลี พบว่า รัฐกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและสื่อโฆษณาเกี่ยวกับเกมโดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกมควบคู่ไปกับมาตรการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกมเป็นหลัก โดยแม้ว่าตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องของรัฐนั้นจะมิได้มีการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมไว้ในบทบัญญัติแห่งกฎหมายอย่างชัดเจน แต่คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม ซึ่งเป็นองค์กรผู้มีความอำนาจในการกำกับดูแลเกมก็ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยได้มีการจัดทำเป็นระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมมาใช้เป็นมาตรฐานกลางที่องค์กรกำกับดูแลทุกประเภทของสาธารณรัฐเกาหลีใช้ร่วมกัน ซึ่งเมื่อพิจารณาประกอบกับหลักเกณฑ์ที่ได้รับการบัญญัติไว้แล้วนั้น จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับประเด็นที่พิจารณาเกี่ยวกับลักษณะของเนื้อหาของผลิตภัณฑ์สื่อที่มีลักษณะเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน อันเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมซึ่งให้ความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เพื่อการคุ้มครองมิให้เด็กและเยาวชนของรัฐต้องได้รับผลกระทบจากการเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสมนั้นได้ โดยการที่คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมเข้ามามีบทบาทในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่การเพิ่มเติมมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม รวมถึงการกำหนดหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมอย่างเป็นระบบนั้นย่อมที่จะเป็นการเพิ่มเติมประสิทธิภาพให้แก่การกำกับดูแลเกมภายใต้กรอบแห่งความชอบด้วยกฎหมาย ซึ่งส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมภายในสาธารณรัฐเกาหลีเป็นระบบระเบียบเดียวกัน สามารถสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมในภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึงเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในระดับที่น่าพึงพอใจ

³⁷¹ โปรดดู ตารางที่ 7 ตารางแสดงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า การที่สาธารณรัฐเกาหลีเลือกนำมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม มาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหา และมาตรการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกมมาใช้บังคับเป็นหลักนั้น เป็นการเลือกใช้มาตรการที่เหมาะสม เนื่องจากมาตรการทั้งสามประการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มุ่งหมายที่จะคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้บริโภคเป็นสำคัญ โดยมีลักษณะเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงน้อย แต่สามารถคุ้มครองประโยชน์ส่วนรวมได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งสอดคล้องหลักแห่งความพอสมควรแก่เหตุ อีกทั้งในส่วนหลักเกณฑ์ที่มีการกำหนดไว้อย่างชัดเจนโดยองค์การกำกับดูแลของรัฐด้วยแล้วนั้น ย่อมที่จะสอดคล้องกับหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมาย ซึ่งเป็นหลักการที่สำคัญอีกประการหนึ่งของหลักความชอบด้วยกฎหมายในทางเนื้อหา จึงพิจารณาได้ว่าการกำกับดูแลเกมตามมาตรการและหลักเกณฑ์เช่นว่านี้ของสาธารณรัฐเกาหลีย่อมที่จะนำมาซึ่งการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพ ไปพร้อม ๆ กับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม การที่สาธารณรัฐเกาหลีนำมาตรการในการจำกัดเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายมาใช้ ซึ่งเป็นมาตรการที่จะส่งผลให้เนื้อหาของเกมบางประเภทต้องห้ามมิให้มีการผลิต หรือนำเข้าอย่างเด็ดขาดนั้น เห็นว่า แม้มาตรการดังกล่าวจะเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนในระดับสูงก็ตาม แต่ด้วยเหตุที่สาธารณรัฐเกาหลีมีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายไว้อย่างจำกัดอย่างมาก โดยมีการกำหนดตัวอย่างประกอบไว้ในกฎหมาย ซึ่งย่อมที่จะทำให้ผู้ใช้กฎหมายสามารถตีความขอบเขตการใช้บังคับมาตรการดังกล่าวได้ภายใต้แนวทางเดียวกันตามเจตนารมณ์ของกฎหมาย ดังนั้น ในส่วนนี้จึงเห็นว่า การบัญญัติมาตรการและหลักเกณฑ์เช่นนี้ มีลักษณะเป็นการกำหนดถึงขอบเขตในการจำกัดสิทธิเสรีภาพที่ชัดเจนเพียงพอที่ส่งผลให้สิทธิเสรีภาพของประชาชนยังคงได้รับการรับรองและคุ้มครองอย่างเหมาะสม

สำหรับสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น รัฐเลือกที่จะกำกับดูแลเนื้อหาของเกมและเนื้อหาแวดล้อมของเกมโดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมทั้งตามระบบภายในประเทศ และระบบการจัดระดับเกมสากล ควบคู่ไปกับมาตรการติดตามแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกมหรือประเภทของเกม จึงเห็นว่าเป็นการเลือกใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมที่มีความเหมาะสมและทันต่อยุคสมัยในลักษณะเช่นเดียวกับการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี โดยในส่วนหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหานี้ ยังพบว่ากรณีของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีก็คล้ายคลึงกับสาธารณรัฐเกาหลี กล่าวคือ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้มีการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมไว้ในกฎหมายของรัฐ แต่องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งเป็นองค์กรผู้มีอำนาจในการกำกับดูแลเกม ได้เข้ามามีบทบาทในการกำหนดหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยการพิจารณาเพื่อการจัดระดับของเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะเป็นการพิจารณาบนฐานของความรู้ความ

เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีการพิจารณาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอย่างสม่ำเสมอ ประกอบกับลักษณะของเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ตามที่กฎหมายกำหนด

อย่างไรก็ดี สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้ให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ หรือเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย ซึ่งจะมีผลทำให้เกมประเภทนั้นต้องอยู่ภายใต้มาตรการในรูปแบบของการปิดกั้นเนื้อหาอย่างเด็ดขาดสำหรับเด็กและเยาวชนด้วย ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงมาตรการดังกล่าวแล้วนั้นจะเห็นได้ว่า แม้มาตรการดังกล่าวจะก่อให้เกิดผลเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพในระดับสูงก็ตาม แต่การจำกัดสิทธิเสรีภาพดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นเงื่อนไขประการหนึ่งที่รัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีรับรองไว้ ประกอบกับหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้นั้นมีลักษณะที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจริง รวมถึงเป็นผลิตผลในทางประวัติศาสตร์ของรัฐที่ต้องการจะป้องกันมิให้เกิดแนวคิดเช่นนั้นอีก โดยเป็นการบัญญัติถึงรายละเอียดที่ชัดเจนมากพอที่ประชาชนอาจทราบถึงขอบเขตการบังคับใช้ของกฎหมายได้ รวมถึงการบังคับใช้มาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาของเกมเหล่านั้น ก็มีผลเฉพาะเพียงแต่ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองสวัสดิภาพที่จะกระทบต่อพัฒนาการผู้เยาว์ โดยไม่มีผลกระทบต่อใคร ๆ ต่อผู้ใหญ่ ซึ่งยังคงเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้ทุกลักษณะอย่างอิสระ ทราบเท่าที่การกระทำเช่นนั้นไม่เป็นความผิดอื่นตามกฎหมาย อันสอดคล้องกับบทบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนตามที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้ว ดังนั้นจึงพิจารณาได้ว่า มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมทั้งหลายของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจึงมีความเหมาะสมตามบริบทของรัฐ และมีความทันสมัย ซึ่งย่อมที่จะทำการกำกับดูแลเกมของรัฐมีประสิทธิภาพ และได้รับความไว้วางใจจากประชาชนอย่างมาก

ในส่วนของการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทยนั้น พบว่า มิได้กำกับดูแลเนื้อหาของเกมโดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมดังกรณีของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี โดยลักษณะของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทยจะอยู่ภายใต้กฎหมายสองฉบับขึ้นอยู่กับประเภทของเกม กล่าวคือ สำหรับเกมและสื่อโฆษณาเกี่ยวกับเกมที่อยู่ภายใต้บังคับตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น จะได้รับการกำกับดูแลตามระบบการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกมควบคู่ไปกับมาตรการในการแสดงหมายเลขสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ซึ่งเป็นระบบการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามความเห็นของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหลัก ส่งผลให้เกมทั้งหลายเหล่านั้นอาจถูกตัดทอนและมีได้รับอนุญาตให้เผยแพร่สู่สาธารณะได้อย่างเด็ดขาด ในขณะที่หากเป็นเกมที่อยู่ภายใต้บังคับตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น จะได้รับการกำกับดูแลตามระบบปิดกั้นหากมีเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย โดยไม่มีการจำแนกประเภทของเกมหรือช่วงวัยที่เหมาะสมสำหรับเกมนั้นแต่อย่างใด

จากมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทย 3 มาตรการดังกล่าวข้างต้น หากนำมาพิจารณาตามหลักความพอสมควรหรือหลักความได้สัดส่วน ซึ่งประกอบไปด้วยหลักการย่อย 3 ประการ คือ หลักความสัมฤทธิ์ผล หลักความจำเป็น และหลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบ นั้น อาจพิจารณาได้ ดังนี้

- สำหรับมาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น พิจารณาได้ว่า แม้ว่ามาตรการดังกล่าวจะเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อรูปแบบหนึ่งที่มีการนำมาใช้ในบางประเทศ ซึ่งอาจทำให้การควบคุมหรือกำกับดูแลเนื้อหาของเกมบรรลุผลไปได้ด้วยการทำให้ประชาชนไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีความเห็นว่าจะไม่ชอบด้วยกฎหมายได้อย่างเด็ดขาดอันสอดคล้องกับหลักความสัมฤทธิ์ผลก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาถึงระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนแล้วนั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับมาตรการที่ได้รับความนิยมในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมในประเทศต่าง ๆ เช่น มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการแบ่งประเภทของเนื้อหาของเกม ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากการที่การกำกับดูแลเนื้อหาของภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ก็ยังได้มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่กำกับดูแลตามระบบการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหา มาเป็นการกำกับดูแลตามระบบการจัดระดับเกมตามอายุของผู้ชม ซึ่งสะท้อนได้ว่า มาตรการที่ใช้บังคับแก่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมในปัจจุบันนั้นมีลักษณะเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักความจำเป็น และเมื่อพิจารณาไปถึงผลกระทบต่ออุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมโดยรวมแล้วนั้น เห็นว่า มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเช่นว่านี้ไม่สอดคล้องกับระบบที่ประเทศที่ประสบความสำเร็จในแวดวงอุตสาหกรรมเกมนำมาใช้ รวมถึงระบบการกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่ทั่วโลก ซึ่งนอกจากจะเป็นมาตรการที่ก่อให้เกิดผลกระทบในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่มากเกินไปแล้ว ยังอาจสร้างความกังวลต่อการประกอบธุรกิจในอุตสาหกรรมเกมของประชาชนรวมถึงนักลงทุนต่างชาติที่เป็นการไม่คุ้มค่ากับประโยชน์ที่มหาชนพึงได้รับ อันขัดต่อหลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบอีกด้วย ดังนั้น จึงเห็นว่า มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมดังกล่าวจึงมีลักษณะที่ขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุ

- ในส่วนของมาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่ทำให้มาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม ซึ่งเป็นมาตรการหลักในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยบรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรม โดยทำให้ประชาชนต้องถูกจำกัดการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์บางประเภท อันสอดคล้องกับหลักความสัมฤทธิ์ผล แต่เมื่อพิจารณาถึงระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนแล้วนั้น เห็นว่า แม้มาตรการ

ดังกล่าวจะมีได้เป็นมาตรการที่มีความรุนแรงโดยสภาพ แต่มาตรการนี้ได้รับการนำมาใช้เป็นมาตรการสนับสนุนที่ทำให้มาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม ซึ่งเป็นมาตรการที่มีระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไปจนเกินสมควร เกิดขึ้นในทางปฏิบัติ ซึ่งสะท้อนถึงการเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักความจำเป็น และขัดต่อหลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบ ในลักษณะเดียวกันกับมาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม ด้วย ดังนั้น จึงเห็นว่าการนำมาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตมาใช้ควบคู่กันกับมาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม จึงส่งผลให้มาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตมีลักษณะที่ขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุเช่นกัน

- สำหรับมาตรการในการปิดกั้นเนื้อหา ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น พิจารณาได้ว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่ทำให้การควบคุมหรือกำกับดูแลเนื้อหาของเกมบรรลุผลไปได้ด้วยการทำให้ประชาชนไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาที่มีลักษณะไม่ชอบด้วยกฎหมายได้อย่างเด็ดขาดอันสอดคล้องกับหลักความสัมฤทธิ์ผล อย่างไรก็ตาม มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงในระดับสูง โดยนอกจากจะเป็นการปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาของเกมอย่างเด็ดขาดแล้ว ยังเป็นมาตรการที่บังคับใช้ควบคู่กับมาตรการลงโทษทางอาญาอีกด้วย ซึ่งเมื่อเทียบกับมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมประเภทอื่นแล้วนั้นจะเห็นได้ว่ามาตรการนี้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในฐานะบุคคลคนหนึ่งอย่างมาก มาตรการนี้จึงขัดต่อหลักความจำเป็น และหลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบ ดังนั้น มาตรการดังกล่าวจึงเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์อีกประการหนึ่งที่มีลักษณะเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุ

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาประกอบกับประเด็นในเรื่องของหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมด้วยแล้วนั้น เห็นว่า ภายใต้หลักเกณฑ์การพิจารณาเนื้อหาของเกม 3 ประการ คือ การมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย เนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และเนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ที่ประเทศไทยใช้เป็นหลักเกณฑ์หลักในการบังคับใช้มาตรการในการตัดทอนเนื้อหานี้ไม่ได้มีการอธิบายถึงขอบเขตของถ้อยคำความหมายของหลักเกณฑ์ดังกล่าวไว้ในกฎหมายหรือกฎลำดับรองอื่นใดอีก ซึ่งจากหลักเกณฑ์ดังกล่าวนี้ แม้จะพิจารณาได้ว่าเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ในการจำกัดสิทธิเสรีภาพเพื่อประโยชน์ในการดำรงอยู่และเพื่อความสามารถในการทำหน้าที่ของรัฐ รวมถึงเพื่อความสงบเรียบร้อยของประชาชนก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาจากถ้อยคำของบทบัญญัติแห่งกฎหมายแล้วจะเห็นได้ว่าเป็นถ้อยคำที่มีขอบเขตที่กว้างขวาง ซึ่งต้องอาศัยการตีความโดยผู้ใช้กฎหมาย ดังนั้น จึงเห็นว่า บทบัญญัติแห่งกฎหมายฉบับนี้มีผลเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย การที่รัฐบัญญัติหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเช่นนี้จึงมีความไม่ชัดเจนและแน่นอนมาก

เพียงพอ ซึ่งย่อมที่จะไม่เหมาะสมแก่การกำกับดูแลกิจการของเอกชนโดยสภาพ และกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้ นอกจากนี้ หลักเกณฑ์ดังกล่าวยังคงใช้บังคับเพียงแต่เกมบางประเภทตามขอบเขตที่จำกัดตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ด้วยแล้วนั้น จึงเห็นว่ามาตรการและหลักเกณฑ์ดังกล่าวยังไม่สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเกี่ยวกับเกม ซึ่งจะส่งผลให้การกำกับดูแลเกมตามกฎหมายฉบับนี้ไม่มีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ ในขณะที่เกมที่อยู่ภายใต้บังคับตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาอีกส่วนหนึ่งนั้น ปรากฏว่ามีหลักเกณฑ์ตามกฎหมายบางประการที่ไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกม เช่น การมีเนื้อหาเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน หรือต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน ในขณะที่หลักเกณฑ์ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกมก็แตกต่างจากหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งย่อมจะทำให้เกมเดียวกันที่มีลักษณะทางกายภาพแตกต่างกันต้องอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันได้

ดังนั้น จากการที่มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยมีลักษณะดังกล่าวข้างต้น จึงพิจารณาได้ว่า ประเทศไทยมีการเลือกใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป ประกอบกับการมีหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลที่ไม่เหมาะสมอันเนื่องมาจากการบัญญัติหลักเกณฑ์ที่ไม่ชัดเจนแน่นอน และยังแบ่งออกเป็นสองระบบที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันจึงย่อมที่จะไม่อาจเป็นระบบเดียวกันได้ อันจะนำมาซึ่งความสับสนในการบังคับใช้กฎหมายที่จะส่งผลกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมอย่างไม่เสมอภาคและไม่เหมาะสมอย่างแน่แท้ รวมถึงทำให้การกำกับดูแลเกมของประเทศไทยในปัจจุบันจึงไม่อาจก่อให้เกิดผลดีต่อประชาชนได้อย่างเต็มที่อีกด้วย

ทั้งนี้ สำหรับประเด็นของการที่ประเทศไทยมีแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ต่างเสนอให้นำมาตรการในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทเกมตามความเหมาะสมของผู้เล่นในแต่ละวัยมาบังคับใช้แก่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์นั้น เห็นว่า แนวคิดดังกล่าวเป็นแนวคิดที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบังคับใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมจากมาตรการในการตัดทอนเนื้อหาซึ่งมีการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนในระดับสูงมาเป็นการจัดระดับเนื้อหาตามอายุของผู้เล่นที่มีระดับในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนตามเงื่อนไขทางด้านอายุ ซึ่งเป็นไปเพื่อประโยชน์แก่ผู้เล่นนั่นเองที่จะได้รับการคุ้มครองให้มีพัฒนาการที่เหมาะสมกับช่วงวัยของตนอย่าง


เหมาะสม ดังนั้น สำหรับมาตรการดังกล่าวนี้จึงพิจารณาได้ว่าเป็นมาตรการที่ทำให้การควบคุมหรือกำกับดูแลเนื้อหาของเกมบรรลุผลไปได้ โดยทำให้ผู้เล่นที่มีอายุไม่ถึงระดับที่กำหนดไว้ไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาบางประเภทอันสอดคล้องกับหลักความสัมฤทธิ์ผล ประกอบกับเมื่อได้พิจารณาถึงระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนแล้วนั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวมีผลเป็นการกระทบต่อสิทธิเสรีภาพแก่บุคคลที่มีการแบ่งระดับภายใต้วัตถุประสงค์ในเรื่องของการคุ้มครองสิทธิเด็ก ซึ่งเป็นหลักการคุ้มครองสากลที่นานาประเทศยอมรับกันโดยทั่วไป จึงถือได้ว่าเป็นมาตรการที่สอดคล้องต่อหลักความจำเป็น ประกอบกับผลของการบังคับใช้มาตรการเช่นว่านี้ ก่อให้เกิดการคุ้มครองเด็กเยาวชน และสังคมโดยรวมจากเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมอย่างถ้วนหน้าอย่างเสมอภาคกัน ดังนั้นแล้ว มาตรการดังกล่าวจึงสอดคล้องกับหลักความได้สัดส่วนอย่างแคบ อันครบลักษณะของการเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมที่มีความพอสมควรแก่เหตุ ซึ่งเป็นหลักการสำคัญทางกฎหมายมหาชนที่สะท้อนถึงการเป็นมาตรการที่ชอบด้วยกฎหมายที่สามารถคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้อย่างเหมาะสม



ประเทศไทย		สภาวัฒนธรรมแห่งชาติ	สหพันธ์สภาวัฒนธรรมมี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
<p>มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มี 2 มาตรการ คือ</p> <p>1. มาตรการในการตรวจพิจารณาและตัดทอนเนื้อหาของเกม ตามมาตรา 48 ซึ่งพิจารณาเนื้อหาภายใต้หลักเกณฑ์ 3 ประการ คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย - เนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน - เนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย <p>2. มาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายอนุญาต</p> <p>ในขณะที่มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการควบคุมความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น กฎหมาย</p>	<p>มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. มี 3 มาตรการ</p> <p>1. มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่</p> <p>1.1 วิธีทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นทั่วไป</p> <p>1.2 วิธีทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่สามปีขึ้นไป</p> <p>1.3 วิธีทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่หกปีขึ้นไป</p> <p>1.4 วิธีทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป</p> <p>1.5 วิธีทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่ยี่สิบปีขึ้นไป</p> <p>2. มาตรการในการปิดกั้นเนื้อหา (วิธีทัศน์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร)</p> <p>3. มาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการ</p>	<p>มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายของสภาวัฒนธรรมมี ปรากฏในรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน 3 มาตรการ ได้แก่</p> <p>1. มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 เกมที่อนุญาตให้ผู้เล่นทุกคนโดยไม่มีการจำกัดอายุ</p> <p>1.2 เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป</p> <p>1.3 เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป</p> <p>1.4 เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป</p> <p>1.5 เกมที่อนุญาตสำหรับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี</p> <p>2. มาตรการในการจำกัดเนื้อหาของเกมที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ได้แก่</p>	<p>มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายของสภาวัฒนธรรมมี ปรากฏในรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน 3 มาตรการ ได้แก่</p> <p>1. มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่</p> <p>1.1 เกมที่อนุญาตให้ผู้เล่นได้ทุกคน</p> <p>1.2 เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป</p> <p>1.3 เกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป</p> <p>1.4 เกมที่อนุญาตให้เด็กหรือเยาวชนเล่น</p> <p>โดยพิจารณาเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม 4 ประการ คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาที่เป็นการช่วยทางเพศ - เนื้อหาที่เป็นความรุนแรง

ประเทศไทย		สภาวัฒนธรรมแห่งชาติ	สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
<p>ได้กำหนดไว้ 2 ประการเช่นกัน คือ</p> <p>1. มาตราการในการจำกัดการนำเข้าเกมที่มีเนื้อหาต้องห้ามเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์</p> <p>2. มาตราการในการจำกัดการเผยแพร่หรือส่งต่อเกมที่มีเนื้อหาต้องห้ามเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์</p> <p>ภายใต้หลักเกณฑ์การพิจารณา</p> <p>เนื้อหา 4 ประการหลัก ได้แก่</p> <p>- เนื้อหาอันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน หรือต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน</p> <p>- เนื้อหาที่เป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร หรือความผิดเกี่ยวกับก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา</p> <p>3. เนื้อหาที่มีลักษณะอันลามก</p> <p>4. เนื้อหาที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น</p>	<p>อนุญาต (ตามเดิม)</p> <p>ในขณะที่มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. มี 2 มาตราการ คือ มาตราการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่</p> <p>1.1 เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สามปีขึ้นไป</p> <p>1.2 เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่เจ็ดปีขึ้นไป</p> <p>1.3 เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบสองปีขึ้นไป</p> <p>1.4 เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบหกปีขึ้นไป</p> <p>1.5 เกมที่อนุญาตสำหรับเยาวชนและบุคคลที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป</p> <p>2. มาตราการในการปิดกั้นเนื้อหา (เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร)</p>	<p>- เนื้อหาเกี่ยวกับการออกกฎหมายหรือใช้สารเสพติด</p> <p>- เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม</p> <p>- เนื้อหาเกี่ยวกับการอธิบายเกี่ยวกับการแก๊งค์และอื่น ๆ</p> <p>2. มาตราการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกม</p> <p>3. มาตราการในการจำกัดการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์</p> <p>4. มาตราการในการจำกัดเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย ซึ่งมี 3 ลักษณะ คือ</p> <p>- ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจทำลายอัตลักษณ์ของชาติอย่างมีนัยสำคัญ</p> <p>- ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจทำลายขนบธรรมเนียมอันดี โดยทำลายศีลธรรมในครอบครัว</p> <p>- ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งอาจกระทบต่อความสงบเรียบร้อยในสังคมที่ได้อย่างชัดเจน</p> <p>ในขณะที่ยังมีอายุ 16 ปีขึ้นไป</p>	<p>2.1 เกมที่มีรายชื่อปรากฏอยู่ในประกาศรายชื่อสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์</p> <p>2.2 เกมที่มีลักษณะเป็นเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ตามมาตรา 15 (2)</p> <p>3. มาตราการที่ติดฉลากแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระดับเกมตามอายุผู้เล่นเกม</p> <p>ในขณะที่สนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์จากการเล่นและการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การกระจายเสียงและสื่อทางไกล ก็ปรากฏมาตราการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเช่นเดียวกัน คือ</p> <p>1. มาตราการในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมาย</p> <p>2. มาตราการในการจัดระดับเนื้อหาของเกมออนไลน์ โดยแบ่งกลุ่มอายุของผู้เล่นออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่</p> <p>2.1. บุคคลซึ่งมีอายุ 6 ปีขึ้นไป</p> <p>2.2 บุคคลซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป</p> <p>2.3 บุคคลซึ่งมีอายุ 16 ปีขึ้นไป</p>

ประเทศไทย		สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง	สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง	สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง
กฎหมายปัจจุบัน	พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง			
<p>ที่เกิดจากการสร้างขึ้น ดัดต่อ เติม หรือดัดแปลง โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย</p>	<p>ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>เด็กและเยาวชนคนนั้น ปรากฏมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเพียงประการเดียวคือ มาตรการในการจัดระดับเกม ซึ่งสอดคล้องกับที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญตีความว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ทั้งนี้ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมยังได้เพิ่มเติมถึงมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมอีกประการหนึ่ง คือ มาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม และยังมีมาตรการในการกำกับดูแลเกมตามระบบการจัดระดับเกมสากลมาใช้อีกด้วย</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>
<p>กฎหมายปัจจุบัน</p>	<p>พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>เด็กและเยาวชนคนนั้น ปรากฏมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเพียงประการเดียวคือ มาตรการในการจัดระดับเกม ซึ่งสอดคล้องกับที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญตีความว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ทั้งนี้ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมยังได้เพิ่มเติมถึงมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมอีกประการหนึ่ง คือ มาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม และยังมีมาตรการในการกำกับดูแลเกมตามระบบการจัดระดับเกมสากลมาใช้อีกด้วย</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>
<p>กฎหมายปัจจุบัน</p>	<p>พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>เด็กและเยาวชนคนนั้น ปรากฏมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเพียงประการเดียวคือ มาตรการในการจัดระดับเกม ซึ่งสอดคล้องกับที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญตีความว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม ทั้งนี้ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมยังได้เพิ่มเติมถึงมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมอีกประการหนึ่ง คือ มาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม และยังมีมาตรการในการกำกับดูแลเกมตามระบบการจัดระดับเกมสากลมาใช้อีกด้วย</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>สภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง</p>

ประเทศไทย		สาธารณรัฐเกาหลี	สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>		<p>ทั้งนี้ องค์การกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยจัดทำเป็นกฎเกณฑ์ทั้งหมด 2 ฉบับ ได้แก่ กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และกฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ ด้วย</p> <p>นอกจากนี้ องค์การดังกล่าวยังได้มีการกำหนด ให้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมดังกล่าวนั้น ใช้บังคับกับเนื้อหาแวดล้อมอื่น ๆ ที่อาจมีเนื้อหาของเกมนั้น เช่น โฆษณา ลิงก์ภายนอก รวมถึงมีนาระบบการจัดการระดับเกมสากลมาช่วย</p>

ตารางที่ 7 ตารางแสดงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

อย่างไรก็ดี สำหรับประเด็นในเรื่องของวิธีการในการจัดระดับอายุของผู้เล่นนั้น พบว่าร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. มีข้อเสนอให้มีการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นที่คล้ายคลึงกันโดยออกเป็น 5 ระดับ แต่ตัวเลขอายุที่กำหนดขึ้นนั้นมีความแตกต่างกัน ในส่วนนี้จึงเห็นควรพิจารณาเปรียบเทียบไปพร้อมกับลักษณะการกำหนดระดับเกมตามอายุที่บังคับใช้ในรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งอาจพิจารณาเปรียบเทียบได้ ดังต่อไปนี้

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	ระดับของเกมตามอายุผู้เล่น				
	1	2	3	4	5
1. รัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม (สาธารณรัฐเกาหลี)	ทุกคน	12 ปีขึ้นไป	15 ปีขึ้นไป	18 ปีขึ้นไป	-
2. รัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน (เยอรมนี)	ทุกคน	6 ปีขึ้นไป	12 ปีขึ้นไป	16 ปีขึ้นไป	18 ปีขึ้นไป
3. ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.	ทั่วไป	3 ปีขึ้นไป	6 ปีขึ้นไป	15 ปีขึ้นไป	20 ปีขึ้นไป
4. ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ.	3 ปีขึ้นไป	7 ปีขึ้นไป	12 ปีขึ้นไป	16 ปีขึ้นไป	18 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 8 ตารางแสดงลักษณะการกำหนดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นตามกฎหมายต่าง ๆ

ดังนั้น จากการที่กฎหมายและร่างกฎหมายแต่ละฉบับบัญญัติถึงการจัดระดับของเกมที่แตกต่างกันดังกล่าว เมื่อนำประเด็นในเรื่องของคุณลักษณะต่าง ๆ ของเกมมาพิจารณาประกอบนั้น เห็นว่า การจัดระดับเกมตามอายุผู้เล่นเป็นการจัดระดับเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน อันเนื่องมาจากเหตุในเรื่องของพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยการที่เด็กและเยาวชนมีช่วงอายุที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ระดับความเข้าใจเนื้อหาของสื่อของเด็กและเยาวชนแตกต่างกันด้วยเหตุปัจจัยทางธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้ การที่กฎหมายจัดระดับของเกมตามอายุของผู้เล่นออกเป็นระดับต่าง ๆ จึงควรที่จะสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่า บุคคลตามช่วงอายุดังกล่าวมีความเข้าใจในเนื้อหาของเกมที่แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญพอสมควร เพื่อให้เกมที่ได้รับการจัดระดับแล้วนั้นไม่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก และเยาวชนซึ่งมีช่วงอายุตามระดับของเกมนั้นได้โดยสิ้นเชิง

เมื่อพิจารณาถึงการจัดระดับเกมตามรัฐบัญญัติว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของ สาธารณรัฐเกาหลี เห็นว่าเป็นการจัดระดับเกมที่สอดคล้องกับการแบ่งพัฒนาการที่แตกต่างกันของ บุคคลในช่วงเด็ก (เกมสำหรับทุกคน) วัยรุ่นตอนต้น (เกมสำหรับบุคคลที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป) วัยรุ่นตอน ปลาย (เกมสำหรับบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป) และผู้ใหญ่ (เกมสำหรับบุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป) เช่นเดียวกับรัฐบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งได้เพิ่ม ระดับเกมที่ละเอียดมากขึ้นสำหรับเด็ก 6 ปีขึ้นไป ด้วย ซึ่งพิจารณาได้ว่า การจัดระดับของเกมตาม กฎหมายสองฉบับดังกล่าวเป็นการจัดระดับเกมที่ให้ความสำคัญกับพัฒนาการทางความคิดของเด็ก และเยาวชนเป็นการเฉพาะ ซึ่งย่อมที่จะทำให้มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นสามารถ คุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมได้อย่างเหมาะสมภายใต้หลักเกณฑ์ที่มีเหตุผล และพอสมควรแก่เหตุ

ในขณะที่เมื่อพิจารณาถึงแนวคิดในการจัดระดับเกมของร่างพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและ การประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. นั้น เห็นว่า การแบ่งช่วงอายุผู้เล่น 3 ปี ขึ้นไป ตามที่ร่างกฎหมายทั้งสองฉบับกำหนดขึ้นเป็นช่วงอายุผู้เล่นมีระดับพัฒนาการทางความคิดไม่ได้ แตกต่างไปจากเด็กในช่วงอายุ 6-7 ปี เท่าใดนัก โดยต่างเป็นช่วงวัยที่มีความสามารถในการแยกแยะ ความเป็นจริงกับโลกในเกมได้เพียงเล็กน้อย ประกอบกับการกำหนดช่วงอายุในลำดับถัดมาของร่าง พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. ซึ่งเป็นการก้าวกระโดดจากระดับของเกม ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป มาเป็น 15 ปีขึ้นไป และมาเป็น 20 ปีขึ้นไป นั้น เห็นว่าเป็นระยะที่ ห่างมากเกินควร ซึ่งอาจทำให้หลักเกณฑ์ตามร่างกฎหมายฉบับนี้ไม่อาจกำกับดูแลเกมให้เหมาะสมกับ บุคคลที่มีช่วงวัยในระหว่างระดับของเกมทั้งสองดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่การกำหนด ระดับของเกมตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน พ.ศ. นั้น แม้จะมีการกำหนดช่วงอายุลำดับถัดมาจะมีความใกล้เคียงกับรัฐบัญญัติ ว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งมีความสอดคล้องกับ การพัฒนาการทางความคิดของบุคคลก็ตาม แต่ภายใต้การกำหนดระดับของเกมเช่นว่านั้น พบว่า เป็นตัวเลขของอายุที่ไม่คุ้นเคยสำหรับการกำหนดมาตรการต่าง ๆ ของประเทศไทย ซึ่งในส่วนนี้เห็นว่าการ จัดระดับเกมดังกล่าวจึงอาจมีการปรับเปลี่ยนตัวเลขของอายุเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของ สังคมไทยให้มากยิ่งขึ้นได้

4.1.2.2 มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม

จากมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังตารางแนบท้าย³⁷² พิจารณาได้ว่า มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของแต่ละประเทศนั้นมีความใกล้เคียงกันซึ่งมีผลต่อการกำกับดูแลเกมของรัฐ ดังต่อไปนี้

สำหรับสาธารณรัฐเกาหลีนั้น พบว่า มีการนำมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมมาบังคับใช้ 3 ลักษณะตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยการบังคับใช้มาตรการในการจดทะเบียนและรายงานการประกอบการธุรกิจเกมเพื่อจะช่วยให้เกิดการรวบรวมข้อมูลธุรกิจเกี่ยวกับเกมภายในประเทศให้เป็นระบบ ในขณะที่การบังคับใช้มาตรการในการจำกัดการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมโดยมิชอบกฎหมายนั้น ย่อมจะทำให้การจัดระดับของเกมซึ่งเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมมีผลเป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรม ส่วนการบังคับใช้มาตรการในการป้องกันการติดเกม รวมถึงเกมอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการกำหนดเกี่ยวกับเงื่อนไข และช่วงเวลาในการให้บริการเกมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะนั้น พิจารณาได้ว่าเป็นมาตรการที่ทำให้รัฐสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้ทันต่อสถานการณ์ ดังนั้น จึงเห็นว่า มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของสาธารณรัฐเกาหลีเป็นมาตรการที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ทันสมัย และเหมาะสมกับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม ซึ่งจากการบังคับใช้มาตรการดังกล่าวย่อมที่จะส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมในสาธารณรัฐเกาหลีเกิดประสิทธิผลได้จริง และเกิดเป็นระบบการกำกับดูแลธุรกิจเกี่ยวกับเกมที่ครบวงจรอย่างสมบูรณ์

ส่วนกรณีของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น แม้จะปรากฏถึงการกำหนดให้มีมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมหลายประการ แต่เมื่อพิจารณาถึงวัตถุประสงค์สำคัญของมาตรการดังกล่าวเหล่านั้นแล้ว จะเห็นได้ว่า มาตรการทั้งหลายนั้นมีความเชื่อมโยงกับการจัดระดับของเกม และมีขึ้นเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงวัยเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้รัฐสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของตนได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังครอบคลุมการเข้าถึงเกมหลาย ๆ ช่องทางที่ทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การซื้อเกมผ่านเครื่องจำหน่ายอัตโนมัติ หรือสั่งซื้อทางออนไลน์ เป็นต้น ดังนั้น จึงเห็นว่า การนำมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมดังกล่าวมาบังคับใช้ควบคู่กันไปในนั้น ย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมมีความต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพทั้งทางฝ่ายผู้ประกอบการและผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม

³⁷² โปรดดู ตารางที่ 9 ตารางแสดงมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

สำหรับในส่วนของมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยนั้น พบว่า มีลักษณะใกล้เคียงกับของสาธารณรัฐเกาหลี โดยเมื่อพิจารณามาตรการต่าง ๆ แล้วนั้น จะเห็นได้ว่า มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยเป็นมาตรการที่มีขึ้นเพื่อการกำกับดูแลการประกอบกิจการร้านเกมเป็นหลัก เนื่องจากกิจการดังกล่าวเป็นกิจการที่เฟื่องฟูอย่างมากในช่วงที่เกมออนไลน์เพิ่งได้รับความนิยมในสังคมไทย ในขณะที่ความสามารถในการจัดหาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเล่นเกมเป็นการส่วนตัวนั้นยังมีอยู่อย่างจำกัดเฉพาะ โดยจากการบังคับใช้มาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการนั้น จะช่วยให้รัฐมีข้อมูลทางธุรกิจที่สามารถจัดเก็บได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการกำกับดูแลกิจการได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ มีข้อสังเกตว่าในปัจจุบัน ธุรกิจดังกล่าวมิได้รับความนิยมมากดังเดิมอีกต่อไป อันเนื่องมาจากการที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งรัฐควรที่จะเตรียมพร้อมในการรับมือกับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

สำหรับมาตรการเกี่ยวกับการผลิต เผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์นั้น พิจารณาได้ว่า การบังคับใช้มาตรการดังกล่าวมีผลทำให้เกมที่มีได้รับจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ถูกจำกัดได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายของไทยเป็นระบบการตัดทอนเนื้อหาและปิดกั้น มาตรการดังกล่าวจึงไม่มีบทบาทในการส่งเสริมให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมมีประสิทธิผลในเชิงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามช่วงวัยได้ตั้งกรณีของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแต่อย่างใด แต่กลับเป็นมีผลทำให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมได้รับการบังคับใช้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งถือได้ว่าเป็นอีกมาตรการหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้

ในส่วนของมาตรการเกี่ยวกับร้านเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งกฎหมายไทยให้ความสำคัญเป็นพิเศษนั้น เห็นว่า เป็นการกำหนดมาตรการที่มีความละเอียด และครอบคลุมได้ดี ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญไปถึงความเหมาะสมของอาคาร สถานที่ตั้งของร้านเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ด้วย อย่างไรก็ตาม ในเรื่องของช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ให้คุ้มครองไปถึงบุคคลที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรสนั้น เห็นว่า มีความไม่เหมาะสม ซึ่งควรปรับแก้ให้ครอบคลุมเด็กและเยาวชนทุกคนโดยพิจารณาจากอายุที่แท้จริง เพื่อให้การคุ้มครองดังกล่าวเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนได้อย่างดีที่สุด

ทั้งนี้ ในส่วนของแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น พบว่า ในกรณีที่เป็นแนวคิดที่จะแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. นั้น เห็นว่า แม้ร่างกฎหมายฉบับนี้จะปรากฏถึงข้อเสนอให้มีการจัดตั้งกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก็ตาม

แต่เนื่องจากกองทุนดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนและใช้จ่ายเพื่อการอุดหนุนค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยและส่งเสริมการท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยเป็นสำคัญ ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า ข้อเสนอตามร่างกฎหมายดังกล่าวยังไม่ถึงขนาดเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมอย่างเป็นรูปธรรม และไม่ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมอย่างชัดเจนแต่อย่างใด

ในขณะที่แนวคิดในการประกาศใช้กฎหมายฉบับใหม่ในรูปของร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. นั้น พบว่ามีแนวคิดที่จะจัดระบบการกำกับดูแลกิจการใหม่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ซึ่งเมื่อพิจารณามาตรการตามร่างกฎหมายดังกล่าวแล้วนั้น เห็นว่า การที่ร่างกฎหมายกำหนดให้นำมาตรการในการขึ้นทะเบียนขออนุญาตประกอบกิจการมาใช้บังคับแก่กิจการให้เข้าแลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมนั้นเป็นมาตรการที่ใช้ในการกำกับดูแลการประกอบกิจการของเอกชนเป็นการทั่วไป ซึ่งช่วยให้รัฐสามารถตรวจสอบการดำเนินกิจการของเอกชนได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ในส่วนนี้ จึงเห็นว่ามาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่จะทำให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมมีประสิทธิภาพได้เป็นอย่างดี เพียงแต่การที่มาตรการนี้มีได้มีผลบังคับใช้ไปถึงกิจการประเภทของการเผยแพร่เกมด้วยนั้น เห็นว่า กรณีดังกล่าวจึงอาจจะไม่ครอบคลุมถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่การเผยแพร่เกมผ่านช่องทางต่าง ๆ มีลักษณะเหมือนการประกอบกิจการ ซึ่งมีประโยชน์ในเชิงธุรกิจไม่ต่างไปจากการประกอบกิจการอื่น ๆ ข้างต้น อันจะทำให้กิจการเชิงเผยแพร่เกมนั้นไม่ได้รับการกำกับดูแลภายใต้มาตรการเดียวกับกับการประกอบกิจการประเภทอื่นซึ่งอาจกระทบต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลกิจการเกมโดยรวมได้

ทั้งนี้ สำหรับมาตรการอื่น ๆ ของร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ได้แก่ มาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้บริการเกม รวมถึงมาตรการในการส่งเสริม ป้องกันและแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับธุรกิจเกมนั้น เห็นว่า เป็นมาตรการที่จะช่วยให้การกำกับดูแลเกมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยทำให้อุตสาหกรรมเกม และการแข่งขันเกมได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างเป็นระบบ ภายใต้การพิจารณาคำวินิจฉัยถึงผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมาตรการทั้งหลายเหล่านี้ได้พิจารณาเสนอขึ้นเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะด้วยแล้ว จึงย่อมที่จะเป็นหลักประกันได้ว่าเด็กและเยาวชนจะได้รับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพในเรื่องดังกล่าวอย่างเต็มที่ด้วย

ประเทศไทย		สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	
<p>มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการประกอบพระราชบัญญัติสภาพทางกรรม พ.ศ. 2551 ซึ่งประกอบไปด้วย 3 มาตรการ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มาตรการเกี่ยวกับการขออนุญาตประกอบกิจการ 2. มาตรการเกี่ยวกับการเผยแพร่จำหน่าย หรือให้บริการเกม 3. มาตรการเกี่ยวกับร้านค้าเกม <ul style="list-style-type: none"> - อาคารหรือสถานที่ตั้งของร้าน - ช่วงเวลาในการให้บริการ - หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. <ul style="list-style-type: none"> - การจัดตั้งกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2. ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมฯ ประกอบด้วย 3 มาตรการ ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 มาตรการในการขึ้นทะเบียนขออนุญาตประกอบกิจการ 2.2 มาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการให้บริการเกม 2.3 มาตรการในการส่งเสริม ป้องกัน และแก้ไข้ปัญหาเกี่ยวกับธุรกิจเกม เช่น การจัดตั้งกองทุนกำกับดูแลเกมฯ <p>บทบัญญัติเกี่ยวกับการแข่งขันเกม และหน้าที่ของสถานศึกษา ผู้ปกครองดูแล เป็นต้น</p>	<p>มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีประกอบด้วย 2 มาตรการ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มาตรการในการเผยแพร่เกมในอินเทอร์เน็ต 2. มาตรการเกี่ยวกับเครื่องจำหน่ายเกมอัตโนมัติ <p>และอยู่ในสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ 2 มาตรการ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มาตรการเกี่ยวกับการให้บริการเกมออนไลน์ 2. มาตรการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากโฆษณาหรือการจำหน่ายสินค้าทางไกล

ตารางที่ 9 ตารางแสดงมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

4.1.3 องค์กรกำกับดูแลเกม

4.1.3.1 รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกม

จากรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังตารางแนบท้าย³⁷³ สามารถพิจารณาได้ดังต่อไปนี้

การกำกับดูแลเกมในสาธารณรัฐเกาหลีเป็นการกำกับดูแลที่ค่อนข้างไปในทางการกำกับดูแลโดยรัฐ กล่าวคือ เป็นรูปแบบการกำกับดูแลที่ให้ความสำคัญกับองค์กรกำกับดูแลภาครัฐ ซึ่งดำเนินการภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมาย แต่ในขณะเดียวกันก็ยอมรับให้ภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลด้วย ทำให้การกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีมีลักษณะคล้ายคลึงกับการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างองค์กรภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งเป็นประโยชน์ในด้านของการที่องค์กรจะประกอบไปด้วยบุคลากรที่มีความหลากหลายในด้านองค์ความรู้และความเชี่ยวชาญ และองค์กรนั้นยังมีความชอบธรรมตามกฎหมายอีกด้วย นอกจากนี้ ในส่วนของการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมโดยเฉพาะคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม และคณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกมนั้น จะเห็นได้ว่า รัฐมีการกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการได้มาซึ่งบุคลากรของคณะกรรมการเหล่านั้นให้ประกอบไปด้วยบุคลากรจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่หลากหลายทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยมีการกำหนดที่มาอย่างชัดเจนว่ากรรมการคนหนึ่งคนใดจะต้องมาจากการแต่งตั้งหรือเลือกตั้งจากกลุ่มบุคคลใด และจะต้องมีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมหรือเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนเสมอ ในขณะที่กรณีขององค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระนั้น กฎหมายก็ยังสามารถกำหนดให้ต้องเป็นองค์กรที่มีมาตรฐานในการปฏิบัติงาน และจะต้องดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และวัฒนธรรมเกมด้วย

ดังนั้นแล้ว จึงพิจารณาได้ว่า แม้องค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีจะมีรูปแบบเป็นการกำกับดูแลโดยองค์กรภาครัฐเป็นหลักก็ตาม แต่การจัดโครงสร้างขององค์กรดังกล่าวเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลได้อย่างมาก โดยไม่มีขอบเขตที่จำกัดในด้านการต้องเป็นบุคลากรภาครัฐในจำนวนที่มากกว่าแต่อย่างใด รวมถึงการที่กฎหมายเรียกร้องให้บุคลากรที่จะปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลนั้นต้องมีความรู้ความสามารถในด้านเกม หรือเด็กและเยาวชนด้วยแล้วนั้น จึงสะท้อนได้ว่า นอกจากที่การกำกับดูแลเกมโดยองค์กรกำกับดูแลเช่นว่านี้จะเป็นการกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนที่มีความชอบธรรมจากประชาชนอันเนื่องมาจากการมีฐานอำนาจตามกฎหมาย

³⁷³ โปรดดู ตารางที่ 10 ตารางแสดงรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

ของรัฐแล้ว องค์กรดังกล่าวเหล่านั้นยังมีความชอบธรรมจากประชาชนจากการยอมรับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการกำกับดูแลอย่างแท้จริงอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ การกำกับดูแลเกมโดยองค์กรดังกล่าวจึงเป็นหลักประกันได้ว่าจะเป็นการปฏิบัติงานที่เกิดจากการผสมความร่วมมือกันระหว่างประชาชนของรัฐเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งย่อมที่จะนำมาซึ่งการบริหารจัดการที่เกิดจากความคิดของประชาชนหลายภาคส่วน และทำให้การกำกับดูแลนั้นตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด

สำหรับการกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีเป็นการกำกับดูแลในรูปแบบของการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างรัฐและเอกชน โดยแม้จะมีองค์กรกำกับดูแลที่เป็นนิติบุคคลภาคเอกชน แต่ภาครัฐเองก็มีบทบาทอย่างมากในการกำกับดูแลเกม รวมถึงองค์กรดังกล่าวยังยอมรับที่จะนำมาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมายของรัฐมาเป็นฐานอำนาจในการกำกับดูแลอีกด้วย ส่งผลให้การปฏิบัติการขององค์กรกำกับดูแลเกมในสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีปรากฏถึงการมีส่วนร่วมกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนอย่างเต็มที่ และทำให้เกิดการตุลและคานการใช้อำนาจจากบุคลากรสองฝ่าย ซึ่งทำให้การกำกับดูแลเกมมีโอกาสที่จะผ่านกระบวนการกลั่นกรองทางความคิดจากหลายฝ่าย และได้รับการยอมรับจากประชาชนเป็นอย่างมาก โดยในส่วนของโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมเพียงแห่งเดียวของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น พิจารณาได้ว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันมีโครงสร้างด้านบุคลากรที่ชัดเจน กล่าวคือ มีบุคลากรที่เป็นบุคลากรภาครัฐ คือ ผู้แทนถาวรแห่งสำนักงานคุ้มครองผู้เยาว์สูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ ปฏิบัติหน้าที่ในฐานะตัวแทนจากรัฐ และบุคลากรอื่น ๆ ซึ่งมีคุณสมบัติและมีความรู้ความสามารถ โดยอาจเป็นบุคลากรภาครัฐหรือเอกชนก็ได้ นั่นคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ และผู้ทดสอบเกมแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งหากพิจารณาในรายละเอียดในการปฏิบัติงานขององค์กรดังกล่าว จะเห็นได้ว่าในการกำกับดูแลเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันจะให้ความสำคัญกับบุคลากรทั้งทางฝ่ายภาครัฐและเอกชนอย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นการปฏิบัติหน้าที่ของสภาที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน หรือคณะกรรมการจัดระดับเกมก็ตาม นอกจากนี้ พิจารณาได้อย่างชัดเจนว่า องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันให้ความสำคัญเป็นพิเศษในด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างมาก โดยจะเห็นได้จากการกำหนดให้มีบุคลากรในฐานะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลเกม และมีบทบาทอย่างมากในการพิจารณาจัดระดับเกม ทั้งที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์นั้นจะเป็นบุคลากรภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ก็ตาม

ดังนั้น จึงเห็นว่า ภายใต้โครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันดังกล่าว จึงเป็นการเปิดโอกาสให้บุคลากรภาคเอกชนที่มีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านเกี่ยวกับเกม และการคุ้มครองผู้เยาว์ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับเกมได้อย่างมาก ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลเกมของรัฐผ่านกระบวนการปฏิบัติงานโดยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในด้านการดูแลและคานการใช้อำนาจในการกำกับดูแล อันจะเป็นการตรวจสอบการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งกันและกัน และนำไปสู่ผลการกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพได้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ สำหรับกรณีของประเทศไทยนั้น พิจารณาได้ว่าเป็นการกำกับดูแลโดยรัฐโดยแท้ กล่าวคือ เป็นระบบการกำกับดูแลที่มีองค์กรกำกับดูแลภาครัฐที่เป็นส่วนราชการ และกำกับดูแลภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมาย ทั้งนี้ แม้ว่า โดยปกติแล้ว องค์กรกำกับดูแลภาครัฐจะเป็นองค์กรที่ได้รับการยอมรับจากประชาชนทั่วไปอันเนื่องมาจากเหตุผลในด้านความชอบด้วยกฎหมายก็ตาม แต่หากพิจารณาถึงลักษณะการดำเนินงานของหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ของรัฐนั้น ประกอบด้วย จะเห็นว่า โดยสภาพของการเป็นส่วนราชการนั้น ส่งผลให้การดำเนินงานขององค์กรภาครัฐต้องดำเนินการตามหลักการรวมศูนย์อำนาจ ที่ไม่มีความคล่องตัวในด้านต่าง ๆ เช่น การต้องอาศัยระยะเวลาในการดำเนินการเป็นเวลานาน หรือการขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นอุปสรรคต่อการกำกับดูแลให้เกิดประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ภายใต้การปฏิบัติงานขององค์กรดังกล่าว ส่งผลให้ภาคเอกชนหรือประชาชนอาจเข้าไปมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลได้อย่างจำกัด ดังนั้น ในประเด็นเกี่ยวกับรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลของประเทศไทยดังกล่าว จึงเห็นว่า รูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมที่เป็นการกำกับดูแลภาครัฐที่เป็นส่วนราชการที่ประเทศไทยบังคับใช้อยู่ในปัจจุบันมีความไม่เหมาะสมกับการจัดทำบริการสาธารณะในการกำกับดูแลธุรกิจเกมของเอกชน อันเนื่องมาจากปัญหาในด้านความคล่องตัว และข้อจำกัดการมีส่วนร่วมของประชาชนที่จะส่งผลให้การใช้อำนาจขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าวมีความล่าช้า ไม่ทันสมัย อีกทั้งยังปราศจากการดูแลและคานอำนาจใด ๆ จากประชาชน ซึ่งย่อมที่จะส่งผลกระทบต่อคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้

สำหรับประเด็นในเรื่องของโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมซึ่งเป็นคณะกรรมการตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบัน ซึ่งได้แก่ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น พิจารณาได้ว่า กรณีโครงสร้างและบุคลากรของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ นั้น เห็นว่า การที่รัฐกำหนดโครงสร้างของคณะกรรมการดังกล่าวโดยให้มีกรรมการโดยตำแหน่งจำนวนมาก ประกอบกับมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ แต่กลับมิได้กำหนดถึงการมีความเชี่ยวชาญในด้านเกม และการคุ้มครองเด็ก

และเยาวชนเป็นการเฉพาะ รวมถึงการกำหนดสัดส่วนของกรรมการให้ภายในคณะกรรมการให้มีบุคลากรภาครัฐในจำนวนที่มากกว่าบุคลากรภาคเอกชนเสมอ นั่น สะท้อนให้เห็นว่า รัฐยังมีได้ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลเกมเพื่อการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนมากเพียงพอ แต่กลับให้ความสำคัญกับการมีกรรมการที่เป็นบุคลากรภาครัฐอย่างมีนัยสำคัญ และไม่ไว้วางใจที่จะให้ประชาชนภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเกมอย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ขัดต่อหลักการกำกับดูแลกิจการของเอกชนที่ดีที่นอกจากจะเป็นการจำกัดสิทธิในการเข้ามีส่วนร่วมของภาคเอกชนแล้วนั้น ยังส่งผลกระทบต่อโอกาสที่จะทำให้องค์กรกำกับดูแลนั้นดำเนินการกำกับดูแลเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งย่อมที่จะมีผลไปถึงสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ไม่อาจได้รับการคุ้มครองอย่างที่ควรจะเป็นอีกด้วย อย่างไรก็ตาม สำหรับกรณีของคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นอีกคณะกรรมการหนึ่งที่อำนาจหน้าที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมนั้น เห็นว่า แม้คณะกรรมการดังกล่าวจะมีโครงสร้างคณะกรรมการที่คล้ายคลึงกับคณะกรรมการดังกล่าวข้างต้น แต่กฎหมายได้กำหนดให้คณะกรรมการชุดนี้มีขอบเขตความเชี่ยวชาญที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมออนไลน์ และยังมีกำหนดจำนวนขั้นต่ำของกรรมการที่เป็นภาคเอกชนซึ่งเป็นหลักประกันได้ว่าประชาชนภาคเอกชนอาจเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเกมผ่านการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการนี้อย่างแน่นอน ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า โครงสร้างบุคลากรของคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ มีความเหมาะสมกับการกำกับดูแลเกม และเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งเป็นองค์ประกอบประการสำคัญขององค์กรกำกับดูแลเกมที่ดีที่จะดำเนินการกำกับดูแลเกมเพื่อการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น จากโครงสร้างและบุคลากรของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ดังกล่าวข้างต้นนั้น จึงมีความเห็นว่า โครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลของไทยยังไม่เหมาะสมอย่างมากในประเด็นเกี่ยวกับการเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมกับการกำกับดูแลเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ที่มีการบัญญัติกฎหมายจำกัดไว้อย่างชัดเจน โดยหลักการตามกฎหมายไทยดังกล่าว มีลักษณะที่ขัดต่อหลักการที่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปในการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ที่ให้ความสำคัญกับบุคลากรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนอย่างสมดุลเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่จะเป็นประโยชน์สูงสุดในการกำกับดูแลเกมของรัฐ อย่างไรก็ตาม โครงสร้างและบุคลากรของคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ยังถือได้ว่ามีความน่าสนใจ ซึ่งอาจนำไปปรับใช้เพื่อกำหนดโครงสร้างขององค์กรกำกับดูแล รวมถึงความรู้ความสามารถที่มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้นต่อไปได้

ในส่วนของโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลที่มีลักษณะเป็นหน่วยงาน ได้แก่ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ นั้น โดยสภาพย่อมประกอบไปด้วยส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงาน และมีบุคลากรที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญตามส่วนงานนั้น ด้วยเหตุนี้ โดยโครงสร้างและบุคลากรของหน่วยงานจึงมิได้มีปัญหาอย่างมีนัยสำคัญ เพียงแต่จะมีความไม่เหมาะสมเกิดขึ้นได้หากหน่วยงานดังกล่าวมีอำนาจหน้าที่ที่ไม่สอดคล้องกับการกำกับดูแล เช่น กรณีของกองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ที่มีขอบเขตอำนาจหน้าที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินคดีอาญาเป็นสำคัญ จึงส่งผลให้โครงสร้างและบุคลากรของหน่วยงานไม่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมไปโดยปริยาย เป็นต้น

อย่างไรก็ดี สำหรับแนวคิดในการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลของไทยนั้น พบว่า ข้อเสนอเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลเกมตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ที่เสนอให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม และคณะอนุกรรมการในด้านต่าง ๆ นั้น เมื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบของกรรมการตามคณะกรรมการดังกล่าวนี้ เห็นว่า เป็นการกำหนดองค์ประกอบของคณะกรรมการที่มุ่งหมายให้กรรมการเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญที่หลากหลายทั้งในเรื่องเกม กีฬา สุขภาพ การคุ้มครองเด็กและเยาวชน สื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ การคุ้มครองผู้บริโภค ที่มาจากรัฐและภาคเอกชน ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เกมสอดแทรกในกิจการต่าง ๆ อย่างทั่วถึง ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า ข้อเสนอตามร่างกฎหมายนี้จะส่งผลให้องค์กรกำกับดูแลเกมมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในด้านเกมโดยตรงโดยไม่ถูกจำกัดสถานะของการเป็นบุคลากรภาครัฐหรือเอกชน ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลเกมมีประสิทธิภาพ และได้รับการยอมรับจากประชาชนมากยิ่งขึ้น

ประเทศไทย		ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	สภาธรรมรัฐเกาหลี	สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง			
<p>การกำกับดูแลเกมของไทยเป็นการกำกับดูแลในรูปแบบของการกำกับดูแลโดยรัฐเกมที่อยู่ภายใต้ขอบเขตการบังคับตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมที่จะกำกับดูแลพระราชบัญญัติภาพยนตร์ฯ จะกำกับดูแลโดยคณะกรรมการ และหน่วยงานของรัฐ คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ (ประกอบไปด้วยกรรมการโดยตำแหน่ง และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ดิจิทัลวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค) - คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ทั้งหมด <p>วีดิทัศน์ (ประกอบด้วยการทั้งหมด 7 คน ซึ่งจะต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกิน 4 คนและจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม <p>ในขณะที่เกมที่อยู่ภายใต้บังคับตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จะอยู่</p>	<p>1. ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มเติมคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ <p>2. ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. เสนอใหม่</p> <p>2.1 คณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม (ประกอบไปด้วยกรรมการโดยตำแหน่ง และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ดิจิทัลวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค)</p> <p>การกีฬา สุขภาพ การคุ้มครองเด็ก สื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ การคุ้มครองผู้บริโภค ผู้แทนนิติบุคคล ซึ่งได้รับการรับรองจากกฤษฎีกาแห่งประเทศไทย ผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการเกมและผู้แทนเยาวชน)</p> <p>2.2 คณะอนุกรรมการในด้านต่าง ๆ ได้แก่ คณะอนุกรรมการกำกับดูแลเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการ</p>	<p>การกำกับดูแลเกมในสหราชอาณาจักร เป็นการศึกษาในรูปแบบของการกำกับดูแลร่วมกันระหว่างรัฐและเอกชน ภายใต้กลไกการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (USK) ทั้งนี้ บุคลากรขององค์กรดังกล่าว จะประกอบด้วยบุคลากรที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน ได้แก่</p> <p>1. สมาชิกที่ปรึกษาแห่งองค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (สมาชิก 15 คน มีที่มาจากการแต่งตั้งระหว่างสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคสูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ และกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมภายในองค์กร โดยมีคุณสมบัติที่หลากหลาย เช่น ผู้แทนจากอุตสาหกรรมเกม ผู้แทนคณะกรรมการพิจารณาสื่อที่เป็นอันตรายต่อผู้เยาว์ ผู้แทนคริสตจักร และชุมชนทางศาสนาอื่น ๆ ผู้แทนด้านภาครัฐเท่าที่สื่อ เป็นต้น</p>		

ประเทศไทย		สภาหอการค้าแห่งประเทศไทย	สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
<p>ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการและหน่วยงานของรัฐ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - คณะกรรมการกฤษฎีกาของข้อมูลคอมพิวเตอร์ (ประกอบไปด้วยกรรมการโดยตำแหน่ง และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ได้แก่ สิทธิมนุษยชน สื่อสารมวลชน นิติศาสตร์ วัฒนธรรม ด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ จะต้องมาจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่า 3 คน) - กองป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ - กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม - กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี <p>สำนักงานตำรวจแห่งชาติ</p>	<p>สื่อสารโฆษณาและกิจกรรมเกี่ยวกับเกม และคณะอนุกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ (จำนวนไม่เกินคณะละ 9 คน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ เกม สุขภาพ การคุ้มครองเด็ก สื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน)</p>	<p>คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (GCRB) ประกอบด้วย กรรมการ 7 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ เช่น ศาสตราจารย์ นักกฎหมาย ผู้แทนองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เป็นต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (IRCB) ซึ่งเป็นนิติบุคคลที่มีคุณสมบัติตามที่กฎหมายกำหนด เช่น เป็นผู้ประกอบกิจการเกมที่มียอดขายเฉลี่ยไม่น้อยกว่าจำนวนที่กำหนดไว้ในคำสั่งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว หรือเป็นสถาบันสาธารณะ หรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร ภาได้รัฐบัญญัติว่าด้วยการบริหารสถาบันสาธารณะ ซึ่งดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม เป็นต้น 	<p>2. ผู้แทนถาวรแห่งประเทศไทยที่กรุงเบอร์ลิน</p> <p>3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับสื่อและผู้ใช้เยาว์ เช่น ผู้ที่ประกอบอาชีพในแวดวงการศึกษา นักวิจัย สถาบันศานา นักสังคมศาสตร์ หรือ ผู้ที่ทำงานบริการเพื่อสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน</p> <p>4. ผู้ทดสอบเกมแห่งประเทศไทยที่ดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน</p> <p>5. คณะกรรมการจัดระดับเกม (ประกอบด้วยกรรมการ 5 คน ได้แก่ ผู้แทนถาวรแห่งประเทศไทยที่กรุงเบอร์ลินสูงสุด แห่งสหพันธ์สาธารณรัฐ เป็นประธาน กรรมการ และผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองผู้เยาว์ จำนวน 4 คน)</p>

ตารางที่ 10 ตารางแสดงรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกม และการจัดโครงสร้างบุคลากรของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี

และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

4.1.3.2 อำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกม

จากอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังตารางแนบท้าย³⁷⁴ สามารถพิจารณาในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีนั้น ด้วยเหตุที่องค์กรกำกับดูแลเกมสาธารณรัฐเกาหลีมี 3 ประเภท ได้แก่ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม (GRAC) คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม (GCRB) และองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ (IRCB) ดังนั้น การที่องค์กรกำกับดูแลเกมสาธารณรัฐเกาหลีประเภทต่าง ๆ กำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรตนให้แตกต่างกันจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการกระจายอำนาจในการกำกับดูแลตามกฎหมาย ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในการกำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมดังกล่าวนั้น เกิดขึ้นจากการที่รัฐได้คำนึงถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ยกตัวอย่างเช่น การที่รัฐกำหนดให้คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม และองค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งเด็กและเยาวชนเข้าถึงได้อันเป็นขอบเขตเดียวกันนั้น ก็เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ประกอบการในการนำเกมเข้ารับการจัดระดับ โดยที่รัฐเองก็ได้ประโยชน์ที่จะมีโอกาสในการกำกับดูแลเกมได้มากที่สุด ในขณะที่รัฐยังคงจำกัดอำนาจในการกำกับดูแลเกมอาเขต (เกมตู้) ซึ่งเป็นเกมที่เปิดให้บริการในพื้นที่สาธารณะ และเกมสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นเกมสำหรับบุคคลอายุ 18 ปีขึ้นไป ไว้ให้เป็นของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งชาติเท่านั้น จึงสะท้อนให้เห็นว่า รัฐให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมที่มีความเสี่ยงที่จะเกิดผลกระทบต่อประชาชนจึงได้มีการกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ขององค์กรใดองค์กรหนึ่งเป็นการเฉพาะเจาะจง นอกจากนี้ คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมดังกล่าวยังเป็นองค์กรภาครัฐ ซึ่งมีความชอบธรรมตามกฎหมาย และมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มเติมมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมให้มีความชัดเจน และเหมาะสมแก่การกำกับดูแลในทางปฏิบัติมากยิ่งขึ้น เช่น การกำหนดให้มีมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม การจัดทำระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกม การเข้าร่วมเป็นสมาชิกองค์กรความร่วมมือในการจัดระดับเกมระหว่างประเทศ เป็นต้น ทั้งนี้ ในส่วนของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมดังกล่าวนี้ โดยหลักแล้ว ก็จะได้รับนำไปปรับใช้โดยองค์กรกำกับดูแลอื่น ๆ ด้วย ส่งผลให้การดำเนินการกำกับดูแลเกมขององค์กรกำกับดูแลเกมทั้ง 3 องค์กรนั้น ยังคงมีมาตรฐานและเป็นระบบเดียวกัน

³⁷⁴ โปรดดู ตารางที่ 11 ตารางแสดงอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

สำหรับประเด็นในเรื่องของกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมทั้งหลายของสาธารณรัฐเกาหลีนั้น พบว่า ต่างเป็นการดำเนินงานที่เป็นการกระทำทางปกครองเป็นหลัก โดยมีลักษณะเป็นการกำกับดูแลก่อนที่จะมีการกระทำอันมิชอบด้วยกฎหมาย และมีวัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมในฐานะเป็นแหล่งเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศ และคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจเช่นว่านั้น อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนมาตรการในการกำกับดูแลเกมตามกฎหมาย ผู้กระทำอาจต้องรับผิดชอบตามมาตรการทางปกครอง และโทษในทางอาญาซึ่งมักจะเป็นกรณีที่เกี่ยวข้องกับการที่เกมมีเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย ซึ่งเป็นการดำเนินงานของเจ้าพนักงานตามกฎหมายอีกส่วนหนึ่งซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมโดยตรง

ดังนั้น ในส่วนนี้จึงเห็นว่าหน้าที่รัฐกำหนดอำนาจหน้าที่ให้แก่องค์กรกำกับดูแลแต่ละประเภทดังกล่าวเป็นการที่รัฐกำหนดบทบาท อำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีเหตุผล โดยพิจารณาถึงลักษณะขององค์กรกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนที่ดี ด้วยความมุ่งหมายที่จะเอื้อประโยชน์แก่ผู้ประกอบการธุรกิจเกม และคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องควบคู่กันไป ซึ่งย่อมจะทำให้การกำกับดูแลเกมเช่นว่านี้มีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการที่ทำให้การกำกับดูแลเกมแต่ละประเภทมีความชัดเจน ไม่เกิดการทับซ้อน อันจะนำมาซึ่งประโยชน์แก่ประชาชนโดยรวม และสอดคล้องกับเป้าหมายของการกำกับดูแลเกมของรัฐได้เป็นอย่างดี

สำหรับบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีนั้น เห็นว่า มีลักษณะเป็นการกำหนดอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีความชัดเจน และครอบคลุมเกมทุกประเภท ซึ่งจะเห็นได้ว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันมีความยืดหยุ่น และสามารถเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงได้โดยการแก้ไขคำแถลงการณ์ว่าด้วยนโยบายทั่วไปขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน โดยที่ไม่ต้องมีการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายของรัฐ ส่งผลให้องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันสามารถกำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมได้อย่างเต็มที่ และทันสมัยตลอดเวลา เช่น การกำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจสอบเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยจัดทำเป็นกฎเกณฑ์ 2 ฉบับ ได้แก่ กฎเกณฑ์ในการประเมินผลเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และกฎเกณฑ์เพิ่มเติมตามขอบเขตของสนธิสัญญาระหว่างรัฐว่าด้วยการคุ้มครองผู้เยาว์ฯ และการจัดตั้งหน่วยงาน USK.Online ขึ้นเป็นส่วนงานหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันเพื่อเพิ่มเติมความสามารถในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ ในส่วนของกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันนั้น พบว่า

เป็นการดำเนินงานในลักษณะเป็นการกระทำทางปกครองโดยแท้ โดยในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการมีเนื้อหาที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย หรือเป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นความผิดในทางอาญานั้น จะเป็นอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานของรัฐอื่น โดยมีได้อยู่ภายในขอบเขตอำนาจขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันแต่อย่างใด

ดังนั้น จากอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันดังกล่าว จึงเห็นว่า องค์กรนี้มีความสามารถในการปรับตัวให้พร้อมกับการกำกับดูแลเกมของรัฐให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับการบริการสาธารณะที่จะต้องมีความต่อเนื่อง และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ตรงตามความต้องการของประชาชนอยู่เสมอ จึงย่อมที่จะเป็นหลักประกันได้ว่าการกำกับดูแลภายใต้องค์กรดังกล่าวจะมีความทันสมัยมีประสิทธิภาพ และสามารถคุ้มครองสิทธิเสรีภาพประชาชนได้อย่างเหมาะสม

สำหรับองค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย ซึ่งมีอยู่ 2 ส่วน ได้แก่ องค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งได้แก่ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และองค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งได้แก่ คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ นั้น เห็นว่า องค์กรกำกับดูแลเหล่านั้นมีขอบเขตในด้านบทบาทและอำนาจหน้าที่ที่แตกต่างกัน และมีอยู่อย่างจำกัดตามที่บัญญัติไว้ในกฎหมาย ซึ่งการที่องค์กรกำกับดูแลเกม 2 ส่วนนั้นมีบทบาทและอำนาจหน้าที่ที่แตกต่างกันนั้น มีเหตุมาจากความเข้าใจของผู้ร่างกฎหมายว่าการแบ่งการกำกับดูแลเช่นนี้จะทำให้การกำกับดูแลเกมไม่เกิดการทับซ้อนกัน อย่างไรก็ตาม การกำหนดขอบเขตการกำกับดูแลที่มีผลมาถึงการแบ่งแยกบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมดังกล่าวนี้ ส่งผลให้องค์กรกำกับดูแลเกมทั้ง 2 ส่วนมีอาจดำเนินการกำกับดูแลเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างที่ควรจะเป็น กล่าวคือ สำหรับกรณีขององค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น แม้โดยสภาพขององค์กรจะมีบทบาท อำนาจหน้าที่ รวมถึงมีกระบวนการดำเนินงานที่มีลักษณะเป็นการกระทำทางปกครองที่มีความสอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมก็ตาม แต่เมื่อบทบาทและอำนาจหน้าที่เช่นนั้นอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะการไม่ครอบคลุมไปถึงการกำกับดูแลเกมออนไลน์ด้วยแล้วนั้น ส่งผลให้องค์กรดังกล่าวไม่อาจเข้าไปกำกับดูแลเกมออนไลน์ในลักษณะเดียวกันกับประเภทอื่น ๆ ได้ อันพิจารณาได้ว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น แม้จะไม่ถึงขนาดไม่เหมาะสมแก่การกำกับ

ดูแลเกมก็ตาม แต่ก็ไม่ทันต่อยุคสมัย ซึ่งทำให้การกำกับดูแลเกมภายใต้กฎหมายฉบับดังกล่าวไม่อาจเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมตามองค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น นอกจากจะมีอยู่อย่างจำกัด คือมีเฉพาะเพียงแต่อำนาจในการกำกับดูแลเกมออนไลน์เท่านั้นแล้ว โดยสภาพอำนาจหน้าที่ขององค์กรเหล่านั้นยังเป็นองค์กรที่มีภารกิจในด้านการดำเนินคดีในทางอาญาแก่ผู้กระทำความผิดเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นการกำกับดูแลภายหลังจากที่มีการกระทำความผิดตามกฎหมายแล้ว ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมในส่วนนี้จึงมีความไม่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมแต่อย่างใด

อย่างไรก็ดี แม้ประเทศไทยจะมีแนวคิดในการที่จะแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมก็ตาม แต่จากบทบัญญัติที่ปรากฏตามร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องก็พบว่ากรณีของร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. มิได้มีข้อเสนอให้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในส่วนของบทบาท อำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรที่จะทำให้การกำกับดูแลมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้นแต่อย่างใด ในขณะที่ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. แม้จะมีแนวคิดที่จะรวมอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมทุกประเภทเข้าด้วยกันในลักษณะเดียวกับการกำกับดูแลเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันก็ตาม แต่ก็ปรากฏถึงแนวคิดที่จะกำหนดโทษทางอาญามาใช้ประกอบการกำกับกิจการเกมอย่างกว้างขวางด้วย ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า ร่างกฎหมายดังกล่าวยังคงทำให้การกำกับดูแลเกมมีความไม่สอดคล้องกับหลักการกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพทั้งทางฝ่ายผู้ประกอบการ และผู้รับบริการที่รัฐควรที่จะต้องให้ความสำคัญไปที่การรับรองคุ้มครอง และรักษาสมดุลในการใช้สิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องยิ่งกว่าการกำหนดให้เป็นความรับผิดชอบทางอาญาที่มีเจตนารมณ์เพื่อการลงโทษบุคคลที่กระทำความผิด ซึ่งกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของบุคคลนั้นเป็นอย่างมาก

ดังนั้น จากบทบาท อำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมขององค์กรกำกับดูแลเกมของไทยที่มีอยู่ในปัจจุบัน รวมถึงแนวคิดในการแก้ไขกฎหมายในอนาคต จึงพิจารณาได้ว่า ปัจจุบันประเทศไทยกำหนดอำนาจหน้าที่องค์กรกำกับดูแลเกมของไทยอย่างไม่เหมาะสม ซึ่งก่อให้เกิดความความคลั่งงั้น ไม่เป็นระบบเดียวกัน และขัดต่อหลักความเสมอภาค อีกทั้งกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของไทยบางส่วนก็ยังคงไม่สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมโดยสภาพ ซึ่งย่อมที่จะส่งผลให้การดำเนินการจัดทำบริการสาธารณะในส่วนของ การกำกับดูแลเกมของรัฐไม่สอดคล้องกับหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีจนไม่อาจมีประสิทธิภาพได้อย่างที่ควรจะเป็น และนำมาซึ่งผลกระทบที่เกิดต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้ในที่สุด

ประเทศไทย		สภาอุตสาหกรรมภาคี	สหพันธ์อุตสาหกรรมี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง		
<p>องค์กรกำกับดูแลเกมมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ที่จำกัดตามกฎหมาย คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรกำกับดูแลเกมมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ที่จำกัดตามกฎหมายตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีอำนาจในการกำกับดูแลเฉพาะเพียงแต่เกมที่มีลักษณะเป็น “วีดิทัศน์” ซึ่งเป็นวัสดุที่จับต้องได้ โดยกระบวนการดำเนินงานจะมีลักษณะเป็นการกระทำทางปกครอง เช่น การตรวจพิจารณาเนื้อหาของวีดิทัศน์ การกำหนดหมายเลขวีดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว การอนุญาตประกอบกิจการวีดิทัศน์ กิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ แต่ปรากฏการนำโทษทางอาญามาใช้ประกอบด้วย - องค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมที่มีลักษณะเป็น “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” คือ เกมออนไลน์ โดยที่ 	<p>1. ร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ.</p> <p>คงหลักการเดิมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551</p> <p>2. ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน พ.ศ. ซึ่งเสนอให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม และคณะกรรมการในด้านต่าง ๆ มีอำนาจในการกำกับดูแลเกมทุกประเภท โดยกระบวนการดำเนินงานจะมีลักษณะเป็นการกระทำทางปกครอง เช่น การตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกม การอนุญาตประกอบกิจการเกม แต่ปรากฏการนำโทษทางอาญามาใช้ประกอบด้วย</p>	<p>องค์กรกำกับดูแลเกมของสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทยได้ยื่นข้อเรียกร้องต่อรัฐบาลไทยให้พิจารณาร่างพระราชบัญญัติฉบับนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - คณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกม มีอำนาจหน้าที่เฉพาะในส่วนของเกมอาเขต (เกมตู้) และเกมสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นเกมสำหรับบุคคลอายุ 18 ปีขึ้นไป - คณะกรรมการจัดระดับเนื้อหาของเกม มีอำนาจหน้าที่ในการจัดระดับเกมที่เป็นเกมส่วนบุคคล ได้แก่ เกม เกมออนไลน์ วีดิโอเกม และเกมคอนโซล ซึ่งอาจให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ ได้แก่ เกมที่อนุญาตให้เล่นได้ทุกคน เกมที่อนุญาตแก่บุคคล ซึ่งมีอายุ 12 ปีขึ้นไป และเกมที่อนุญาตแก่บุคคลซึ่งมีอายุ 15 ปีขึ้นไป - องค์กรธุรกิจจัดระดับเกมอิสระ มีอำนาจในการจัดระดับเกมที่เป็นเกมส่วนบุคคล ได้แก่ เกม เกมออนไลน์ และเกมคอนโซล ซึ่งอาจให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ 	<p>องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์วีดิทัศน์เชิงเยอรมัน ยอมรับที่จะปฏิบัติตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายของรัฐ โดยมีอำนาจในการเตรียมการเพื่อให้สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคสูงสุดแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐดำเนินการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และภารกิจอื่น ๆ เกี่ยวกับคุ้มครองผู้บริโภคเยอรมันจากเกมทุกประเภท โดยกระบวนการดังกล่าวดำเนินการดำเนินงานในลักษณะเป็นการกระทำทางปกครอง เช่น การจัดระดับเกมตามช่วงอายุผู้เล่นเกม การพิจารณาอายุของ คำนึงถึงเนื้อหาของคณะกรรมการตามกฎหมาย ซึ่งอาจโต้แย้งไปยังศาลปกครองของรัฐต่อไปได้</p>

ประเทศไทย		สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี
กฎหมายปัจจุบัน	ร่างพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	
<p>กระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลตามกฎหมายนั้นจะมีลักษณะเป็นการดำเนินงานภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการกำกับดูแลกิจการที่ดี</p> <p>การดำเนินงานในลักษณะเป็นการกระทำทางปกครอง เช่น การออกไปอนุญาตในการประกอบธุรกิจเกม การจัดระดับเกมตามช่วงอายุของผู้เล่นเกม การจัดประเภทของเกม การพิจารณาอุทธรณ์คำวินิจฉัยของคณะกรรมการตามกฎหมาย ซึ่งอาจโต้แย้งไปยังศาลปกครองของรัฐต่อไปได้ และปรากฏการนำโทษทางอาญามาใช้ประกอบด้วย</p>	<p>ทั้งนี้ กระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลของสาธารณรัฐเกาหลีจะเป็นการดำเนินงานในลักษณะเป็นการกระทำทางปกครอง เช่น การออกไปอนุญาตในการประกอบธุรกิจเกม การจัดระดับเกมตามช่วงอายุของผู้เล่นเกม การจัดประเภทของเกม การพิจารณาอุทธรณ์คำวินิจฉัยของคณะกรรมการตามกฎหมาย ซึ่งอาจโต้แย้งไปยังศาลปกครองของรัฐต่อไปได้ และปรากฏการนำโทษทางอาญามาใช้ประกอบด้วย</p>	

ตารางที่ 11 ตารางแสดงอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี

4.2 สภาพปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบัน

จากการพิจารณาถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันประกอบกับหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องของการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชน รวมถึงหลักการเกี่ยวกับการกำกับดูแลกิจการเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ รวมถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีดังกล่าวข้างต้นแล้วนั้น จึงพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยยังไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัย โดยสามารถจำแนกถึงลักษณะของสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ดังต่อไปนี้

4.2.1 ความไม่เหมาะสมของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

4.2.1.1 ข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมายในการกำกับดูแล

การที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยมีความไม่เหมาะสมมีสาเหตุหลักมาจากการที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์มีข้อจำกัดในหลายประการ จนทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยไม่อาจมีประสิทธิภาพได้ และมีปัญหาในด้านต่าง ๆ โดยประการแรกนั้น คือ การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยไม่เป็นเอกภาพ

ดังที่ได้ดำเนินการศึกษามาแล้วว่า ประเทศไทยมีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ 2 ฉบับ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยแบ่งแยกระบบการกำกับดูแลจากลักษณะทางกายภาพนั้น ผู้เขียนพิจารณาแล้วเห็นว่า การที่ประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์หลายฉบับนั้น มิได้เป็นไปเพื่อประโยชน์ของการกำกับดูแลเกมเป็นการเฉพาะ แต่เป็นการแบ่งการกำกับดูแลเกมจากลักษณะทางกายภาพ ซึ่งเป็นไปเพื่อการหลีกเลี่ยงมิให้เกิดการทับซ้อนของวัตถุประสงค์ที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกฎหมายแต่ละฉบับเป็นสำคัญ โดยมีได้ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะพิเศษของเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งควรได้รับการพิจารณาในฐานะเป็นวัตถุประสงค์แห่งการกำกับดูแลอย่างถ่องแท้ เป็นเหตุให้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทที่เป็นวัตถุประสงค์ต้องได้กับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีได้เป็นวัตถุประสงค์ต้องได้ต้องอยู่ภายใต้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลที่แตกต่างกัน ทั้งที่โดยสภาพคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสองประเภทนั้นเหมือนกันทุกประการ เพียงแต่มีความแตกต่างทางกายภาพเท่านั้น

การบัญญัติกฎหมายโดยมิได้ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะของเกมดังกล่าวได้นำมาซึ่งความแตกต่างของมาตรการและหลักเกณฑ์การกำกับดูแลตามแต่ที่กฎหมายแต่ละฉบับจะบัญญัติไว้ ซึ่งเมื่อพิจารณาต่อไปในรายละเอียดของกฎหมายแต่ละฉบับนั้น จะพบว่า แนวคิดของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายสองฉบับมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่มุ่งบังคับและกำกับดูแลไปยังผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่จะต้องมีหน้าที่ในการประกอบกิจการของตนให้อยู่ภายใต้กรอบแห่งความชอบด้วยกฎหมายเพื่อประโยชน์ของสาธารณะ โดยมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จะมุ่งพิจารณาไปถึงเงื่อนไขความชอบด้วยกฎหมายของการประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การตรวจพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์สำหรับการประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ และการกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ เกี่ยวกับการประกอบการธุรกิจเกมในด้านการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการอนุญาตของเจ้าหน้าที่ของรัฐ อันมีลักษณะเป็นการใช้อำนาจปกครองของฝ่ายปกครอง ซึ่งเป็นอำนาจรัฐที่ในเชิงป้องกันมิให้มีการกระทำที่มีชอบด้วยกฎหมาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญ โดยที่จะปรากฏถึงการนำมาตราทางอาญามาใช้บังคับกับมาตรการบางประการซึ่งเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น

ในขณะที่พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นกฎหมายลักษณะอาญา ซึ่งกำหนดความผิดและโทษทางอาญาแก่การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไว้ เช่น การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ การเปิดเผยมาตรการป้องกัน การเข้าถึงการรบกวนระบบคอมพิวเตอร์ การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือการนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์สู่ระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบด้วยกฎหมาย เป็นต้น โดยเจตนารมณ์ของการบัญญัติกฎหมายฉบับนี้ มุ่งหมายไปที่การปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์ รวมถึงความผิดที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์อื่น ๆ เช่น การเผยแพร่ภาพอันไม่เหมาะสม และการตัดต่อภาพ ทั้งนี้ สำหรับความผิดเกี่ยวกับ “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” นั้น แม้จะมีความเกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ก็ตาม แต่หากพิจารณาไปถึงลักษณะของการกำหนดมาตรการและหลักเกณฑ์ตามกฎหมายฉบับนี้แล้ว จะเห็นได้ว่า ผู้ร่างกฎหมายมุ่งหมายให้มาตรการเหล่านั้นใช้บังคับแก่เนื้อหาอันไม่เหมาะสมที่อยู่ในรูปของข้อมูลทั่วไปเป็นหลัก โดยมีได้คำนึงความแตกต่างของข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือคุณลักษณะพิเศษของเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด ดังจะเห็นได้จากการกำหนดลักษณะความผิดให้แก่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ เช่น การเป็นข้อมูลปลอม ข้อมูลอันเป็นเท็จ เป็นต้น ส่งผลให้มาตรการและหลักเกณฑ์เกี่ยวกับข้อมูลคอมพิวเตอร์บางประการตามกฎหมายฉบับนี้ไม่อาจนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ และมีโอกาสที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อาจได้รับผลกระทบในเชิงลบไปด้วย

เมื่อข้อเท็จจริงปรากฏว่ามาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ของกฎหมายทั้งสองฉบับมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

โดยไม่ปรากฏถึงความสอดคล้องต้องกันอย่างที่ควรจะเป็นในฐานะเป็นกฎหมายที่บังคับใช้แก่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกันนั้นแต่อย่างใด จึงเห็นได้ว่า กรณีดังกล่าวเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและเป็นอุปสรรคต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่าง ๆ กล่าวคือ ทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์มีมาตรฐานที่แตกต่างกัน อันจะนำมาซึ่งความลักลั่นของผลในทางกฎหมายที่ไม่เป็นเอกภาพโดยไม่มีเหตุผลสมควร ซึ่งผลดังกล่าวนี้เอง ส่งผลให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และประชาชนต้องยอมรับผลแห่งการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เป็นมาตรฐานเดียวกันขึ้นอยู่กับลักษณะทางกายภาพของเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น กล่าวคือ สำหรับความสัมพันธ์ทางสิทธิและเสรีภาพเกี่ยวกับเกมที่มีลักษณะเป็นวัสดุนั้น ประชาชนมีโอกาสดังกล่าวที่จะได้รับการคุ้มครองและจำกัดสิทธิเสรีภาพของตนจากรัฐในระดับสูง ดังจะเห็นได้ว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่กำหนดให้รัฐต้องพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะสื่อประเภทหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และเสรีภาพในการประกอบอาชีพของประชาชน รวมไปถึงการคุ้มครองสิทธิของเด็กเป็นการเฉพาะ ในขณะที่ความสัมพันธ์ทางสิทธิและเสรีภาพเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มีแนวโน้มที่จะทำให้ประชาชนมีความหวาดกลัวที่จะตกเป็นผู้กระทำความผิดทางอาญา และมีโอกาสที่จะสร้างผลกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากกว่า ดังนั้น จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงเห็นว่า ปัญหาจากการที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยไม่เป็นเอกภาพนั้น ย่อมส่งผลให้การกำกับดูแลเกมไม่อาจเป็นระบบเดียวกัน ก่อให้เกิดผลกระทบโดยตรงต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชน และนำมาซึ่งความไม่เท่าเทียมของการคุ้มครองและจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนอันขัดต่อหลักความเสมอภาคได้

ประการต่อมา คือ การที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายบัญญัติให้องค์กรกำกับดูแลใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป

จากการศึกษาการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยและต่างประเทศมาข้างต้นนั้น สามารถพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยบัญญัติมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยที่มีระดับความรุนแรงในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนอย่างมาก โดยการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนดังกล่าวปรากฏอยู่ในรูปของการเลือกใช้มาตรการในการกำกับดูแลที่เข้มงวด และมีสภาพบังคับทางอาญา ประกอบกับการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการบังคับใช้มาตรการด้วยถ้อยคำที่มีความหมายกว้าง และไม่ชัดเจน กล่าวคือ

สำหรับมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีลักษณะเป็นการกำหนดให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมต้องนำเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนต้องการจะเผยแพร่ในราชอาณาจักร หรือส่งออกป้อนราชอาณาจักร เข้ารับการตรวจพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมเสียก่อนจะดำเนินการเช่นนั้น โดยการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมนั้นจะเป็นการตรวจพิจารณาถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม ซึ่งสะท้อนถึงการกำกับดูแลเกมที่ทำให้ความสำคัญกับคุณลักษณะพิเศษของเกม นั่นคือ การเข้าใจถึงความสามารถในการถ่ายทอดเรื่องราวของเกม ซึ่งเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์หรือละคร ทั้งนี้ ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมนั้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจที่จะสั่งให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมที่ขออนุญาตดำเนินการแก้ไขหรือตัดทอนเนื้อหาของเกมตามความเห็นของคณะกรรมการ หรือจะไม่อนุญาตเกมนั้นเสียก็ได้ นอกจากนี้ ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนบทบัญญัติดังกล่าว กฎหมายยังกำหนดต่อไปว่าผู้ฝ่าฝืนจะต้องมีความรับผิดชอบทางอาญาด้วย ดังนี้ จึงพิจารณาได้ว่าการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบการตรวจสอบดูแล ซึ่งมีความเข้มงวดในระดับของการตัดทอน เบลอ หรือตัดแปลงเนื้อหา ภาพ หรือเสียงที่คณะกรรมการฯ พิจารณาแล้วเห็นว่ามีความไม่เหมาะสม โดยไม่มีมาตรการขั้นต้นที่มีความรุนแรงที่น้อยกว่า เช่น การแบ่งประเภทเนื้อหา การจัดระดับเกมตามช่วงวัยหรือวิจารณ์ญาณของผู้เล่นเกม หรือระบบการติดป้ายหรือสัญลักษณ์แสดงระดับของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ จึงเห็นว่า มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามกฎหมายฉบับนี้มีลักษณะเป็นการปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่ไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการฯ อย่างเด็ดขาด ซึ่งถือได้ว่าเป็นรูปแบบของการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมที่ยากัดเสรีภาพทั้งของผู้ประกอบการธุรกิจเกม และผู้เล่นเกมอย่างมาก

ในขณะที่มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งบัญญัติถึงมาตรการที่กำหนดให้เกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาต้องห้ามตามกฎหมายฉบับนี้จะต้องถูกจำกัดมิให้มีการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และถูกจำกัดการเผยแพร่หรือส่งต่อเข้าสู่ระบบเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะมีผลให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายมีอำนาจในที่จะระงับการแพร่หลาย และลงโทษทางอาญาแก่ผู้กระทำความผิดนั้นได้ อันเป็นการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบการปิดกั้นเนื้อหา ซึ่งเป็นรูปแบบการกำกับดูแลเกมที่มีระดับความรุนแรงในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนสูงมากอันเนื่องมาจากเจตนารมณ์ที่แท้จริงของกฎหมายที่ต้องการที่จะบังคับใช้กับการปราบปรามสื่อข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิดตามกฎหมายอาญา เช่น เว็บไซต์เกี่ยวกับการพนัน หรือสื่อลามกอนาจารของผู้เยาว์ โดยที่มิได้มีมาตรการใด ๆ ที่เปิดโอกาสให้มีการแก้ไขหรือปรับปรุงเนื้อหาของเกม ในลักษณะที่เป็น การเคารพถึงเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเสรีภาพในการประกอบอาชีพของผู้ประกอบการ

ธุรกิจเกม รวมถึงเสรีภาพในการเลือกรับชมสื่อของผู้เล่นเกมแต่อย่างใด ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่ามาตรการดังกล่าวนี้มีลักษณะเป็นมาตรการที่ค่อนข้างไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์อย่างที่ควรจะเป็น

ดังนั้น หากนำมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยดังกล่าวข้างต้นมาพิจารณาตามหลักความพอสมควรหรือหลักความได้สัดส่วน ซึ่งประกอบไปด้วยหลักการย่อย 3 ประการ ได้แก่ หลักความสัมฤทธิ์ผล หลักความจำเป็น และหลักความได้สัดส่วนอย่างแคบ เพื่อพิจารณาถึงความเหมาะสมของการนำมาตรการดังกล่าวมาบังคับใช้แล้วนั้น จะเห็นได้ว่า แม้ว่ามาตรการในการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหาของเกม รวมถึงมาตรการปิดกั้นเนื้อหาจะเป็นมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อรูปแบบหนึ่งที่มีการนำมาใช้ในบางประเทศ ซึ่งอาจทำให้การควบคุมหรือกำกับดูแลเนื้อหาของเกมบรรลุผลไปได้ด้วยการทำให้ประชาชนไม่อาจเข้าถึงเนื้อหาที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีความเห็นว่าจะไม่ชอบด้วยกฎหมายได้อย่างเด็ดขาด อันสอดคล้องกับหลักความสัมฤทธิ์ผลก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาถึงระดับความรุนแรงของการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนเช่นว่านั้นแล้ว เห็นว่า มาตรการทั้งสองมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับมาตรการที่ได้รับความนิยมในการกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อของประเทศต่าง ๆ ได้แก่ มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการแบ่งประเภทของเนื้อหาของเกม ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากการที่การกำกับดูแลเนื้อหาของภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังมีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่กำกับดูแลตามระบบการตรวจสอบดูแลและตัดทอนเนื้อหา มาเป็นการกำกับดูแลตามระบบการจัดระดับเกมตามอายุของผู้ชม อันพิจารณาได้ว่า มาตรการที่ใช้บังคับแก่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมในปัจจุบันมีลักษณะเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักความจำเป็น และเมื่อพิจารณาไปถึงผลกระทบต่ออุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมโดยรวมแล้วนั้น เห็นว่า มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเช่นว่านี้ไม่สอดคล้องกับระบบที่ประเทศที่ประสบความสำเร็จในแวดวงอุตสาหกรรมเกมนำมาใช้ รวมถึงระบบการกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อส่วนใหญ่ทั่วโลก ซึ่งนอกจากจะเป็นมาตรการที่ก่อให้เกิดผลกระทบในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่มากเกินไปแล้ว ยังอาจสร้างความกังวลต่อการประกอบธุรกิจในอุตสาหกรรมเกมของประชาชนรวมถึงนักลงทุนต่างชาติที่เป็นการไม่คุ้มค่ากับประโยชน์ที่มหาชนพึงได้รับ อันขัดต่อหลักความได้สัดส่วนในความหมายอย่างแคบอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่า โดยสภาพแล้ว มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุ และทำให้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของประเทศไทยไม่เหมาะสม และไม่ทันสมัย ส่งผลให้การกำกับดูแลเกมของประเทศไทยจึงไม่อาจเป็นผลดีต่อประชาชนอย่างเต็มที่

นอกจากประเด็นในเรื่องของการกำหนดให้ใช้มาตรการที่เข้มงวดดังกล่าวนี้ ในส่วนของหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ก็พบว่ามีทศวรรษไม่ชัดเจน ไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ และไม่สอดคล้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอีกด้วย กล่าวคือ

สำหรับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น จะพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ภายใต้หลักเกณฑ์การพิจารณา 3 ประการ คือ เนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย เนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และเนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ซึ่งพิจารณาได้ว่าเป็นการที่กฎหมายบัญญัติถึงหลักเกณฑ์พิจารณาในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้ถ้อยคำที่มีขอบเขตของความหมายไม่ชัดเจน และต้องอาศัยการตีความถ้อยคำของบทบัญญัติแห่งกฎหมายนั้น ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นกฎหมายที่ไม่มีความชัดเจนหรือแน่นอน ส่งผลให้ประชาชนไม่แน่ใจว่าจะกระทำการอย่างใดได้บ้างอันเป็นการกระทบถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชน โดยหลักเกณฑ์ในส่วนที่กำหนดให้ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหา “เป็นการบ่อนทำลาย และขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน” เป็นเกมที่มีเนื้อหาไม่ชอบด้วยกฎหมายนั้น จะมีเจตนารมณ์ในการป้องกันสังคมจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่เข้าใจได้ในเชิงสังคมและวัฒนธรรมก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาต่อไปถึงหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ประการอื่น ได้แก่ “เนื้อหาซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย” นั้น เห็นว่า หลักเกณฑ์ดังกล่าวมีลักษณะเป็นหลักเกณฑ์ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อปกป้องในเรื่องโครงสร้างของรัฐเป็นหลัก ซึ่งแม้ว่าจะเป็นประโยชน์ในเชิงการคุ้มครองความมั่นคงแห่งรัฐก็ตาม แต่หลักเกณฑ์เช่นว่านี้ มิได้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีพื้นฐานมาจากความต้องการที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ โดยหลักเกณฑ์ดังกล่าวนี้ นอกจากจะมีได้มีความเชื่อมโยงกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อที่ไม่เหมาะสมแล้วยังเป็นหลักเกณฑ์ที่อาจถูกหยิบยกขึ้นมาเพื่อการขัดขวางการเผยแพร่เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งเป็นประโยชน์ทางการเมืองได้อีกด้วย ส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ภายใต้หลักเกณฑ์เช่นว่านี้ ไม่ได้รับการยอมรับจากประชาชนในหลายกรณี ทั้งนี้ แม้ในเวลาต่อมาจะได้มีประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณา วีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ. 2552 ก็ตาม แต่ประกาศดังกล่าวคงกำหนดแต่เพียงขั้นตอนการขออนุญาต การอนุญาตนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร และการขออนุญาต การอนุญาตส่งวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักรเท่านั้น โดยมีได้มีการกำหนดถึงนิยามความหมาย หรือแนวทางในการตีความหมายของถ้อยคำที่เป็นหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นแต่อย่างไร

นอกจากนี้ ยังปรากฏการที่กฎหมายบัญญัติให้วิดิทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้น เพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงาน ของหน่วยงานนั้น ไม่จำเป็นต้องผ่านการตรวจพิจารณาก่อน ซึ่งเห็นว่า การบัญญัติกฎหมายเช่นนี้เป็นการ กำหนดข้อยกเว้นการตรวจสอบเนื้อหาของเกมที่มีเหตุผลมาจากหน่วยงานผู้ผลิตและสร้างสรรค์เกม เป็นหลัก ทำให้เกิดเป็นกรณีที่ปราศจากการพิจารณาถึงความเหมาะสมของเนื้อหาอย่างสิ้นเชิง ซึ่งเห็น ได้ว่า แท้จริงแล้วกรณีดังกล่าวไม่ปรากฏหลักประกันใด ๆ ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตและสร้างสรรค์ โดยบุคคลดังกล่าวจะไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ดังนี้แล้ว จึงเห็นว่า หลักเกณฑ์พิจารณาในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น ยังมีความไม่เหมาะสม โดยเป็นหลักเกณฑ์ที่ไม่อาจทำให้เจตนารมณ์ในการคุ้มครอง เด็กและเยาวชนจากสื่อที่ไม่เหมาะสมบรรลุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ยังก่อให้เกิดโอกาสที่จะ สร้างผลกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้เป็นอย่างมากอีกด้วย

ในขณะที่หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น จะพิจารณาความเหมาะสมของ เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ภายใต้หลักเกณฑ์การพิจารณา 4 ประการหลัก ได้แก่ การมีเนื้อหาเป็น เท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน หรือต่อความมั่นคงของประเทศ หรือ ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน เนื้อหาที่เป็นความผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวกับความมั่นคง แห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา เนื้อหาที่มีลักษณะ อันลามก และเนื้อหาที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ดังนี้ เมื่อพิจารณาประกอบกับประเด็นความเหมาะสมของมาตรการ ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ดังที่ได้วิเคราะห์ไปแล้วนั้น เห็นว่า เมื่อมาตรการตามกฎหมายดังกล่าวเป็นมาตรการที่สร้างขึ้น บนพื้นฐานของความประสงค์ที่จะกำกับดูแลข้อมูลคอมพิวเตอร์ทั่วไปที่มีใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ ด้วยความมุ่งหมายที่จะลงโทษทางอาญาต่อผู้ที่กระทำการฝ่าฝืนกฎหมายนั้น จึงส่งผลให้หลักเกณฑ์ ในการกำกับดูแลนั้นมีความไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะโดยสภาพของเกมคอมพิวเตอร์ไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น การพิจารณาว่าเกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาที่เป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน หรือต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ ประชาชนหรือไม่นั้น เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่า โดยสภาพของเกมส่วนใหญ่่นั้นเป็นเพียงการจำลอง สถานการณ์ซึ่งมิใช่การแสดงข้อเท็จจริงใด ๆ อันจะพิจารณาได้ถึงความเป็นเท็จของเนื้อหาเช่นนั้น ดังนี้ การกำหนดหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจึงเป็นการกำหนด หลักเกณฑ์โดยที่มิได้พิจารณาไปถึงคุณลักษณะของการเป็นเกมคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้การปรับใช้ มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายฉบับนี้

ไม่สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่มุ่งหมายที่จะคุ้มครองประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม ซึ่งสะท้อนถึงการเป็นหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม อันทำให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายฉบับนี้ไม่อาจมีประสิทธิภาพได้อย่างแน่แท้

จากการบังคับใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยดังกล่าวข้างต้นนั้น ได้มีกรณีที่น่าสังเกตอันควรพิจารณา ซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดและปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ในกรณีเกม “ทรอปิโก 5” (Tropico 5) ซึ่งเป็นเกมประเภทจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเมืองการปกครอง โดยผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นผู้ปกครองในสมัยอาณานิคม และสามารถเลือกที่จะดำเนินเรื่องราวของเกมได้เองในเรื่องต่าง ๆ เช่น การเลือกบัญญัติเนื้อหาของรัฐธรรมนูญและกฎหมายของประเทศ การบริหารประเทศด้านเศรษฐกิจและสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมไปถึงการเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพของประชาชน เป็นต้น ข้อเท็จจริงกรณีดังกล่าวพบว่าเกมคอมพิวเตอร์นี้เป็นเกมที่ได้รับความนิยมในนานาประเทศ และได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย รวมถึงมีการจัดระดับอยู่ในระดับต่าง ๆ ใกล้เคียงกัน เช่น องค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมัน (The German Entertainment Software Self-Regulation Body หรือ USK) แห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจัดเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่อนุญาตให้แก่ผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป³⁷⁵ คณะกรรมการจัดระดับสื่อออสเตรเลีย (Australian Classification) แห่งเครือรัฐออสเตรเลีย จัดเป็นเกมคอมพิวเตอร์ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ (Parental Guidance หรือ PG) โดยพบว่ามีเนื้อหาซึ่งมีผลกระทบเล็กน้อยจึงไม่แนะนำสำหรับบุคคลที่อายุต่ำกว่า 15 ปีเล่น โดยปราศจากคำแนะนำจากผู้ปกครอง³⁷⁶ และคณะกรรมการจัดระดับซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) แห่งสหรัฐอเมริกาจัดเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับวัยรุ่น (Teen) ซึ่งหมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป ภายใต้ความเห็นที่ว่า เกมดังกล่าวเป็นเกมวางแผนกลยุทธ์ที่ผู้เล่นเป็นผู้ปกครองประเทศที่ต้องดำเนินกิจการต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน (เช่น อาหาร ที่พักอาศัย ความบันเทิง ความปลอดภัย) และดำเนินกิจกรรมทางการเมืองไปพร้อม ๆ กัน สำหรับกรณีผู้ปกครองในระบอบเผด็จการ ผู้เล่นสามารถสั่งเจ้าหน้าที่ของพวกเขาให้สังหารพลเมืองที่

³⁷⁵ USK.de, "Tropico 5," [Online]. 2016. Available from:

https://usk.de/en/?language=&rating=&genre=&platform=&jump=usktitle&post_type=usktitle&s=tropico+5. [20 December 2019]

³⁷⁶ Australian Classification, "Tropico 5," [Online]. 2014. Available from:

<https://www.classification.gov.au/titles/tropico-5>. [20 December 2019]

เป็นกบฏ และสามารถสั่งให้ทหารปราบกบฏ หรือขัดขวางการประท้วงของประชาชนได้ ส่งผลให้ภายในเกมดังกล่าวจึงอาจปรากฏภาพหรือเสียงเกี่ยวกับความขัดแย้งทางการเมืองการปกครอง รวมถึงเนื้อหาที่กล่าวถึงเครื่องบินแอลกอฮอล์ ยาเสพติด และคำไม่สุภาพเล็กน้อย³⁷⁷ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเกมทรอปิโก 5 เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการยอมรับให้เผยแพร่ในประเทศต่าง ๆ ได้ เพียงแต่จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเกี่ยวกับระดับอายุของผู้เล่นตามหลักเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละประเทศเท่านั้น อย่างไรก็ตาม สำหรับกรณีของประเทศไทยแล้ว พบว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้พิจารณาและมีมติไม่อนุญาตให้เผยแพร่เกมดังกล่าวในราชอาณาจักร ด้วยเหตุผลที่ว่า เกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวมีเนื้อหาบางส่วนที่อาจกระทบต่อความสงบเรียบร้อยและความมั่นคงของรัฐ ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ประการหนึ่งในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้นเอง

ดังนั้น จึงพิจารณาได้ว่า จากลักษณะของบทบัญญัติเกี่ยวกับมาตรการและหลักเกณฑ์ที่กำหนดให้องค์กรกำกับดูแลใช้ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยตามกฎหมายทั้งสองฉบับนั้น เป็นการบัญญัติกฎหมายกำหนดให้ใช้มาตรการในการกำกับดูแลที่มีความเข้มงวด และมีระดับความรุนแรงสูง ซึ่งมีลักษณะเป็นกำกับดูแลที่มีปลายทางอยู่ที่การลงโทษในทางอาญาแก่ผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่เผยแพร่เกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม โดยที่ไม่ปรากฏมาตรการระดับรองที่มีความรุนแรงน้อยกว่าที่แสดงถึงการรับรองการใช้สิทธิในเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกม และผู้เล่นเกมทั่วไปแต่อย่างใด ประกอบกับการที่หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้พิจารณาควบคุมไปกับมาตรการเหล่านั้นยังมีความไม่เหมาะสม โดยมีปัญหาทั้งเรื่องของการไม่เป็นเอกภาพเดียวกันจากการมีกฎหมายสองฉบับ รวมถึงการบัญญัติกฎหมายที่ไม่ชัดเจน ภายใต้การใช้ถ้อยคำที่มีความหมายอย่างกว้าง ซ้ำยังมีได้มีแนวคิดในการกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นที่จะคุ้มครองเด็กหรือผู้เยาว์จากเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมเป็นการเฉพาะ แต่กลับมุ่งหมายไปจะการป้องกันเกี่ยวกับโครงสร้าง และความมั่นคงของรัฐเป็นสำคัญ ซึ่งแม้ว่าเหตุผลดังกล่าวก่อให้เกิดประโยชน์ต่อมหาชนในมุมมองของการรักษาเสถียรภาพรัฐก็ตาม แต่หลักเกณฑ์ดังกล่าวก็ควรที่จะต้องได้รับการกำหนดขอบเขตนิยามความหมายที่ชัดเจน มิฉะนั้นแล้ว การบัญญัติหลักเกณฑ์ที่มีลักษณะเช่นนี้ย่อมก่อให้เกิดโอกาสที่จะสร้างผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนจากการใช้อำนาจตามอำเภอใจของผู้มีอำนาจในการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ได้โดยง่าย ด้วยเหตุนี้เอง ผู้เขียนจึงเห็นว่า การที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายได้กำหนดให้องค์กรกำกับดูแลใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

³⁷⁷ Entertainment Software Association, "Tropico 5," [Online]. 2014. Available from: <https://www.esrb.org/ratings/33439/Tropico+5/>. [20 December 2019]

ตามระบบกฎหมายไทยเช่นนี้จึงมีความไม่เหมาะสม โดยเป็นมาตรการที่กระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป นั่นคือ ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ต้องตกอยู่ในภาวะที่อาจละเมิดต่อมาตรการในการกำกับดูแลและต้องรับโทษในทางอาญาจากการประกอบกิจการตามปกติทางการค้า และส่งผลต่อสิทธิเสรีภาพในการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ตามความพึงพอใจของประชาชนทั่วไปด้วย

ประการสุดท้าย คือ การที่ทบบัญญัติแห่งกฎหมายบัญญัติให้องค์กรกำกับดูแลใช้มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ คຸ່ມครองเด็กและเยาวชนไม่ทั่วถึง กล่าวคือ การที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น กำหนดให้องค์กรกำกับดูแลมีอำนาจดำเนินการตามมาตรการเกี่ยวกับการขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มาตรการเกี่ยวกับการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ และมาตรการเกี่ยวกับร้านเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ เห็นว่า แม้มาตรการทั้งหลายดังกล่าวจะเป็นมาตรการที่ทำให้เกิดการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ประกอบการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ภายในประเทศไทยได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นผลดีต่อการตรวจสอบและกำกับดูแลการประกอบกิจการเหล่านั้น และทำให้การประกอบกิจการมีมาตรฐานตามกฎหมายในระดับหนึ่งแล้วก็ตาม อย่างไรก็ตาม มาตรการดังกล่าวข้างต้นมีความไม่เหมาะสมบางประการในส่วนของมาตรการเกี่ยวกับช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ประกอบการจะต้องดำเนินการตามเงื่อนไขเกี่ยวกับวันและเวลาภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ทั้งนี้ แม้ว่าทบบัญญัติแห่งกฎหมาย รวมถึงทบบัญญัติตามกฎกระทรวงฉบับดังกล่าวได้บัญญัติถึงการกำกับดูแลร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่สะท้อนถึงความต้องการคຸ່ມครองสวัสดิภาพของเด็กและเยาวชนเป็นสิ่งสำคัญ โดยมีการพิจารณาถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมแก่การให้บริการ และช่วงเวลาการเปิด-ปิดภาคเรียน การศึกษาก็ตาม แต่ทบบัญญัติแห่งกฎหมายเช่นว่านั้นกลับมีข้อสังเกตอันควรพิจารณาเกี่ยวกับการคຸ່ມครองสิทธิของเด็กซึ่งมีลักษณะเป็นการเลือกปฏิบัติระหว่างเด็กและเยาวชนทั่วไป กับบุคคลที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรสตามกฎหมาย กล่าวคือ มีการกำหนดยกเว้นการบังคับใช้มาตรการดังกล่าวกับบุคคลซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส ซึ่งผู้เขียนเห็นว่า มีลักษณะเป็นการที่รัฐเลือกที่จะละเลยในการคຸ່ມครองสิทธิแก่เยาวชนกลุ่มนี้เป็นการเฉพาะโดยไม่ปรากฏเหตุผลอันควร อันขัดต่อหลักเกณฑ์ประการหนึ่งของการจัดทำบริการสาธารณะ นั่นคือ การบริการสาธารณะที่จัดทำขึ้นต้องให้เอกชนมีสิทธิได้รับประโยชน์โดยเท่าเทียมกันตามหลักความเสมอภาค ซึ่งในกรณีจะเห็นได้ว่า การกำกับดูแลเกมอันเป็นการจัดทำบริการสาธารณะประเภทหนึ่งของรัฐดังกล่าวมิได้ถูกจัดทำขึ้นโดยให้การคຸ່ມครองแก่เด็กและเยาวชนอย่างเท่าเทียม ทั้งที่การบังคับการตามมาตรการดังกล่าวควรคำนึงเป้าหมายในการ

คุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ มิใช่พิจารณาในมุมมองในการลงโทษ หรือกระทำการเกินกว่าเหตุ ซึ่งจะมีลักษณะเป็นการละเมิดถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนอย่างไม่เหมาะสม

4.2.1.2 ลักษณะขององค์กรที่ไม่เอื้อต่อการกำกับดูแล

ในส่วนของความไม่เหมาะสมอันเกิดจากลักษณะขององค์กรกำกับดูแล ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น ประการแรก คือ การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยเป็นหน่วยงานของรัฐหลายแห่ง และแต่ละแห่งนั้นมีแนวทางการปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน

จากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยข้างต้น พิจารณาแล้วเห็นว่า แม้การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยล้วนแล้วแต่เป็นองค์กรกำกับดูแลภาครัฐนั้น จะมิได้หมายความว่า จะส่งผลให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยไม่มีประสิทธิภาพเสมอไป โดยในทางตรงข้ามกลับสะท้อนถึงการกำกับดูแลที่มีกฎหมายเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดมาตรการ หลักเกณฑ์ และวิธีการดำเนินการในการกำกับดูแล ซึ่งจะมีความเข้มงวดยิ่งกว่าข้อกำหนดทั่วไปก็ตาม แต่โดยสภาพของการกำกับดูแลกิจการของเอกชนโดยองค์กรรัฐนั้น พบว่า เป็นรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลที่มีกระบวนการดำเนินการมีกระบวนการหลายขั้นตอน ต้องผ่านระบบการบังคับบัญชา และดำเนินการตามระเบียบข้อบังคับ ซึ่งมีโอกาสที่ทำให้การดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าวมีความล่าช้า และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ยาก

นอกจากนี้ กรณีขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทยนั้น เมื่อสภาพการณ์ในปัจจุบันประเทศไทยมีองค์กรกำกับดูแลเกมทั้งหมด 2 กลุ่ม ซึ่งมีความแตกต่างกันในด้านอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานอย่างมาก ซึ่งหากพิจารณาเฉพาะเพียงแต่อำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายทั้งสองฉบับแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า อำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 (คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์) นั้น มีความเหมาะสมแก่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นองค์กรกำกับดูแลที่มีภารกิจหลักในการกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนที่มีลักษณะการดำเนินงานเป็นการกระทำทางปกครองเป็นหลัก เช่น การตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมเพื่อการมีคำสั่งอนุญาต หรือไม่อนุญาตให้ฉายในราชอาณาจักร การรับจดทะเบียนการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ โดยแม้ว่าภายใต้การกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จะปรากฏในส่วนของการกำหนดให้การกระทำบางประการเป็นความผิดในทางอาญาด้วยก็ตาม ก็ถือได้ว่าเป็นเรื่องที่ยกส่วนออกจากการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ขององค์กรกำกับดูแลเช่นว่านั้น โดยจะเป็นอำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงานตามกฎหมายอาญาโดยตรง และมีได้มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของ

องค์กรกำกับดูแลตามกฎหมายดังกล่าวแต่อย่างใด ในขณะที่เมื่อพิจารณาไปถึงอำนาจหน้าที่ รวมถึงกระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (คณะกรรมการกฤษฎีกาข้อมูลคอมพิวเตอร์ กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ) แล้วนั้น จะพบว่า หน่วยงานเหล่านั้นเป็นหน่วยงานที่มุ่งหมายที่จะกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะของการดำเนินคดีอาญาแก่ผู้กระทำความผิดทางเทคโนโลยีเป็นหลัก โดยมีลักษณะของกระบวนการดำเนินงานเป็นการดำเนินคดีทางอาญาเพื่อการลงโทษผู้ที่กระทำความผิดตามที่บัญญัติไว้ในกฎหมายเป็นสำคัญ และไม่ปรากฏถึงกระบวนการดำเนินการอื่นใดในเชิงปกครองดังที่ควรจะเป็นสำหรับกรณีที่องค์กรรัฐทำหน้าที่ในการกำกับดูแลธุรกิจของประชาชนเสียเลย

ดังนั้น จึงพิจารณาได้ว่า การที่ประเทศไทยมีองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นหน่วยงานของรัฐหลายแห่งที่มีแนวทางการปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องอำนาจหน้าที่ และกระบวนการดำเนินงานขององค์กรย่อมส่งผลให้กระบวนการในการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายของไทยมีความลักลั่น ไม่เป็นระบบเดียวกัน และส่งผลกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนจากการประกอบกิจการอย่างไม่เหมาะสมอีกด้วย

นอกจากนี้ ปัญหาอีกประการหนึ่งของความไม่เหมาะสมอันเกิดจากลักษณะขององค์กรกำกับดูแลนั้น ก็คือ การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เหล่านั้นกำหนดโครงสร้างบุคลากรโดยจำกัดการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนอย่างชัดเจน

การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย อยู่ในรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ภาครัฐโดยแท้ ส่งผลให้โดยสภาพผู้ที่ดำเนินการกำกับดูแลจะเป็นบุคลากรภาครัฐเป็นหลัก และไม่เปิดช่องให้เอกชนเข้ามามีบทบาทมากนัก ด้วยเหตุนี้ การที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยองค์กรรัฐจะประสบความสำเร็จได้นั้นจำเป็นที่จะต้องอาศัยการปฏิบัติงานของบุคลากรภาครัฐที่มีความเชี่ยวชาญในกิจการเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งเมื่อพิจารณาประกอบจากข้อเท็จจริงที่ว่าประเทศไทยมีองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ 2 กลุ่มดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น ในเบื้องต้นจึงพิจารณาได้ว่า บุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตามกฎหมายทั้งสองฉบับย่อมมีกรอบทางความคิดในการปฏิบัติงาน และมีความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจส่งผลให้การดำเนินการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ไม่สอดคล้องอย่างเป็นระบบเดียวกันได้

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาต่อไปถึงโครงสร้างบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมในปัจจุบันนั้น พบว่า องค์กรที่มีอำนาจในการกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น

ต่างประกอบไปด้วยองค์กรกลุ่มที่เป็นคณะกรรมการ และองค์กรรองคาพยพอื่น ๆ ซึ่งในเรื่องของโครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลตามกฎหมายดังกล่าว ปรากฏข้อพึงพิจารณาเกี่ยวกับบุคลากรภายในคณะกรรมการซึ่งเป็นองค์กรกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมาย นั่นคือ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยเห็นควรแยกพิจารณา ดังนี้

กรณีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ จะเห็นได้ว่า องค์กรประกอบของคณะกรรมการดังกล่าวจะประกอบไปด้วย กรรมการซึ่งเป็นกรรมการโดยตำแหน่ง กล่าวคือ เป็นกรรมการที่กฎหมายกำหนดให้เป็นกรรมการ และมีที่มาจากส่วนราชการ 16 คน เช่น นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง เป็นต้น นอกจากนี้ ยังประกอบด้วยกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งได้รับการแต่งตั้งจากรัฐมนตรีจำนวน 11 คน ภายใต้เงื่อนไขตามกฎหมาย ดังนี้แล้ว เมื่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติเป็นคณะกรรมการซึ่งมีอำนาจหน้าที่หลักในการกำหนดนโยบายและส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ และการพิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การที่องค์ประกอบของคณะกรรมการส่วนใหญ่เป็นกรรมการโดยตำแหน่ง ย่อมสะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งหมายที่จะให้เกิดการประสานนโยบายของทางราชการ โดยที่กรรมการโดยตำแหน่งเหล่านั้นสามารถที่จะสื่อสารนโยบายของทางราชการผ่านการปฏิบัติหน้าที่กรรมการในชุดนี้ได้โดยตรง ซึ่งเป็นประโยชน์แก่การปฏิบัติหน้าที่ให้เกิดประสิทธิผลและสอดคล้องกับนโยบายหลักของรัฐ ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีความผสมผสานระหว่างกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งกำหนดคุณสมบัติให้ต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อย่างไรก็ตาม การที่กฎหมายฉบับนี้กำหนดให้ที่มาของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งจากรัฐมนตรีซึ่งเป็นบุคลากรภาครัฐ โดยกำหนดคุณสมบัติอย่างกว้าง ๆ และมีได้กำหนดรายละเอียดที่จะสะท้อนถึงความเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริงแต่อย่างใด ดังนั้น ในท้ายที่สุดแล้ว องค์กรกำกับดูแลดังกล่าวจึงยังคงอยู่ภายใต้การกำกับดูแลโดยบุคลากรภาครัฐเป็นหลัก โดยที่ไม่ปรากฏหลักเกณฑ์ประการอื่นใดที่จะเป็นหลักประกันถึงคุณสมบัติพิเศษของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จึงเห็นว่าโครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติยังมีความไม่เหมาะสม

สำหรับกรณีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เห็นว่า กฎหมายกำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวมีที่มาจากแต่งตั้งจากรัฐมนตรีตามข้อเสนอของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ โดยประกอบด้วย กรรมการซึ่งเป็นกรรมการซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้าน

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ที่ได้รับการแต่งตั้งโดย รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมตามข้อเสนอของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ โดยที่จะต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกิน 4 คน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน รวมจำนวนกรรมการทั้งหมด 7 คน ดังนี้ จึงพิจารณาได้ว่า สำหรับประเด็นในเรื่องโครงสร้างของคณะกรรมการนั้น จะเห็นได้ว่า โครงสร้างของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์นั้น จะประกอบไปด้วยกรรมการซึ่งมีที่มาจากบุคลากรภาครัฐในจำนวนที่มากกว่าบุคลากรภาคเอกชนเสมอ ประกอบกับที่มาของกรรมการที่มาจากแต่งตั้งของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมตามข้อเสนอของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติด้วยแล้วนั้น จึงเห็นว่า ภายใต้โครงสร้างของคณะกรรมการซึ่งมีอำนาจในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เช่นนี้แล้ว สะท้อนถึงการที่รัฐไม่ให้ความไว้วางใจแก่บุคลากรภาคเอกชนอย่างเต็มที่ โดยจำกัดโอกาสประชาชนภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเกมของรัฐอย่างจริงจังด้วยการบัญญัติกฎหมายกำหนดจำนวนของกรรมการให้มีจำนวนน้อยกว่าบุคลากรภาครัฐอย่างเด็ดขาด ส่งผลให้ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างใด ๆ ซึ่งต้องอาศัยมติของคณะกรรมการ ย่อมจะทำให้ฝ่ายบุคลากรภาครัฐมีจำนวนเสียงที่มากกว่าฝ่ายบุคลากรภาคเอกชนเสมอ ดังนี้ จึงเห็นว่าโครงสร้างของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ยังมีความไม่เหมาะสม นอกจากนี้ ในประเด็นเรื่องความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของกรรมการนั้น ก็มีข้อพึงพิจารณาว่าจะพิจารณาระดับความเชี่ยวชาญของกรรมการเหล่านั้นจากหลักเกณฑ์ใด โดยที่กฎหมายบัญญัติความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของกรรมการเพียง 5 ด้าน กล่าวคือ ด้านภาพยนตร์ ด้านวีดิทัศน์ ด้านโทรทัศน์ ด้านศิลปวัฒนธรรม และด้านการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งสำหรับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น โดยสภาพแล้ว มีความจำเป็นที่บุคลากรขององค์กรผู้กำกับดูแลจะต้องเข้าใจคุณลักษณะและพัฒนาการของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความเกี่ยวพันโดยตรงเกี่ยวกับความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ และจิตวิทยาพัฒนาการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นผู้เยาว์ และควรที่จะต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเป็นช่องทางหลักของเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน แต่จากรายการความเชี่ยวชาญเฉพาะทางตามกฎหมายดังกล่าวแล้วนั้น เห็นว่า ยังคงเป็นการกำหนดความเชี่ยวชาญที่ไม่ทันต่อยุคสมัย และไม่ได้พิจารณาจากเจตนารมณ์ของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างแท้จริงแต่อย่างใด

ในส่วนของสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งรับผิดชอบในการปฏิบัติงานด้านสนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์นั้น เห็นว่า แม้โดยโครงสร้างของหน่วยงานซึ่งประกอบไปด้วยส่วนงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์จะมีความเหมาะสมสอดคล้องกับอำนาจหน้าที่ความรับผิดชอบก็ตาม แต่เนื่องด้วยการมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ที่จำกัดเฉพาะเกมบางประเภท ส่งผลให้บุคลากรในหน่วยงานอาจไม่มี

ความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีที่มากเพียงพอ รวมไปถึงไม่อาจใช้ความรู้ความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเห็นว่ามีปัญหาในด้านความไม่เหมาะสมที่ควรจะได้รับการแก้ไขใหม่ให้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดี ในส่วนของคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นคณะกรรมการตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ที่แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ และคณะกรรมการกลั่นกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์เฉพาะด้านนั้น เห็นว่า การที่กฎหมายกำหนดให้คณะกรรมการดังกล่าวมีที่มาจาก การแต่งตั้งของรัฐมนตรี ประกอบด้วยกรรมการจำนวน 9 คน โดยเป็นกรรมการโดยตำแหน่ง 2 คน และเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ด้านสิทธิมนุษยชน ด้านสื่อสารมวลชน ด้านนิติศาสตร์ ด้านวัฒนธรรม ด้านคอมพิวเตอร์ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านการพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ รวมเจ็ดคน ภายใต้เงื่อนไขที่ว่ากรรมการผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวนั้นจะต้องมาจาก ภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสามคน ซึ่งพิจารณาได้ว่า การกำหนดโครงสร้างของคณะกรรมการดังกล่าวเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนภาคเอกชนมีโอกาสที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการตามอำนาจหน้าที่คณะกรรมการนั้นได้มากกว่ากรณีของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่กำหนดให้มีกรรมการที่เป็นบุคลากรภาครัฐมากกว่าบุคลากรภาคเอกชนเสมอ ดังนี้แล้ว ภายใต้โครงสร้างคณะกรรมการเช่นนี้จึงเห็นว่ามี ความน่าสนใจและเหมาะสมมากกว่าคณะกรรมการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

สำหรับโครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลอื่น ๆ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งได้แก่ กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ พิจารณาได้ว่า ในกรณีของกองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมนั้น ด้วยเหตุที่องค์กรจัดตั้งขึ้นโดยมุ่งหมายที่จะตอบสนองต่อการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน ซึ่งมีการขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีเป็นหลัก จึงส่งผลให้โครงสร้างขององค์กรประกอบไปด้วยส่วนงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น กลุ่มงานปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ กลุ่มงานความมั่นคงปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสะท้อนถึงการที่บุคลากรขององค์กรดังกล่าวจะมีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในด้านเทคโนโลยีอย่างแน่แท้ เช่นเดียวกับกรณีของกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ซึ่งเมื่อองค์กรดังกล่าวเป็นองค์กรที่มีภารกิจในการดำเนินคดีอาญาความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โครงสร้างขององค์กรจึงมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการดำเนินคดีทางอาญาโดยตรง ดังนี้ จึงพิจารณาต่อไปได้ว่า โดยเหตุที่กฎหมายฉบับดังกล่าวมีเจตนารมณ์ที่ดำเนินคดีทาง

อาญากับความผิดทางเทคโนโลยี โครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรขององค์กร ตามกฎหมายดังกล่าวจึงมีความสอดคล้องกับการดำเนินคดีทางอาญากับผู้กระทำความผิดทางเทคโนโลยี เช่นว่านั้น อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่ความไม่เหมาะสมในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น เกิดขึ้น ตั้งแต่ในระดับของการแบ่งการกำกับดูแลภายใต้กฎหมายที่มีเจตนารมณ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้ จึงพิจารณาได้ว่า ภายใต้โครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรของกองป้องกันและปราบปราม การกระทำความผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ นั้น จะทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ได้รับการพิจารณาในทางเนื้อหาในทางการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพในระดับของการตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อประเภทต่าง ๆ ในลักษณะเดียวกับการพิจารณาตรวจสอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ โดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ แต่จะเป็นการตรวจสอบในลักษณะเพื่อการดำเนินคดีทางอาญาเป็นสำคัญ ซึ่งจะมีได้ คำนึงถึงคุณลักษณะของการเป็นสื่อที่มีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมแต่อย่างใด

จากการวิเคราะห์ดังกล่าว จึงเห็นว่าในเรื่องของการที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์กำหนดโครงสร้างบุคลากรโดยจำกัดการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนนั้น ส่งผลต่อโครงสร้างและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของบุคลากรในองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทย จึงเห็นว่าภายใต้การกำกับดูแลเกมเช่นว่านี้มีความไม่เหมาะสมที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการบังคับใช้กฎหมาย และกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นอย่างมาก อันควรได้รับการแก้ไขต่อไป

4.2.2 ความไม่ทันสมัยของบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เอื้อต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

4.2.2.1 ข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

ในส่วนของสภาพปัญหาเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทันสมัย อันเกิดจากข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมายนั้น ปรากฏอยู่ในประเด็นต่าง ๆ ของการกำกับดูแลเกม ทั้งในส่วนของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกม และยังมีผลต่อเนื่องมาถึงประเด็นเกี่ยวกับองค์กรกำกับดูแลด้วย โดยประเด็นพิจารณาที่สำคัญในเรื่องดังกล่าว ก็คือ เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นประเภทของเกมรูปแบบใหม่ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันนั่นเอง

ในการพิจารณาประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ จำเป็นที่จะต้องให้ความสำคัญกับเกมออนไลน์เป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นรูปแบบเกมที่ประชาชนใช้งานในปัจจุบันมากที่สุด โดยยังไม่มีแนวโน้มที่จะสิ้นสุดในอนาคตอันใกล้ และในทางตรงกันข้ามกลับเป็นเกมที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยังมีที่สิ้นสุด ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดเกี่ยวกับการ

กำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า แม้ประเทศไทยจะมีกฎหมายที่รองรับการกำกับดูแลเกมออนไลน์ คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก็ตาม แต่กฎหมายดังกล่าวก็มีความไม่เหมาะสมในประเด็นต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น ครั้นจะแก้ปัญหาเพียงการนำการกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาบังคับใช้แก่เกมออนไลน์เสียเลยนั้นก็พบว่า การกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ก็ยังมีความไม่เหมาะสมในตัวเอง ซึ่งควรได้รับการแก้ไขปรับปรุงต่อไปเช่นกัน

ตัวอย่างกรณีที่เป็นประเด็นปัญหาจากการกำกับดูแลเกมที่ไม่ทันสมัย เช่น กรณีเกมแกรนด์ เธฟต์ ออโต้ (Grand Theft Auto หรือ GTA) ซึ่งในอดีตเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในรูปของแผ่นเกม จึงต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลตามเงื่อนไขแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยจากข้อเท็จจริงปรากฏว่า บริษัท นิว อีรา อินเตอร์แอคทีฟ มีเดีย จำกัด ซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้องจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ได้ดำเนินการขออนุญาตและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้มีการเผยแพร่ในราชอาณาจักรแล้ว ต่อมา เกมนี้ได้รับการหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นจากเหตุการณ์ที่เยาวชนกระทำความผิดฆ่าชิงทรัพย์พนักงานขับรถแท็กซี่โดยอ้างว่าเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครของเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ภายหลังจากบริษัท นิว อีรา อินเตอร์แอคทีฟ มีเดีย จำกัด จึงได้ดำเนินการขอให้เพิกถอนการอนุญาตการเผยแพร่ในราชอาณาจักรต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และนำเกมดังกล่าวออกจากชั้นวางสินค้าของร้านค้าตัวแทนจำหน่าย รวมถึงได้รับการยืนยันจากผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ว่าเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในประเทศไทยแล้ว³⁷⁸ อย่างไรก็ตาม ในเวลาต่อมา เกมดังกล่าวได้พัฒนามาอยู่ในรูปของเกมออนไลน์ ซึ่งยังคงเผยแพร่และจำหน่ายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างแพร่หลาย โดยไม่ต้องห้ามตามกฎหมายแต่อย่างใด

นอกจากนี้ ในส่วนของการกำกับดูแลการประกอบกิจการนั้น พบว่า เป็นการบัญญัติมาตรการในการกำกับดูแลที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย ณ ขณะที่มีการบังคับใช้กฎหมาย ซึ่งในขณะนั้นกิจการที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ คือ กิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยแม้ว่ามาตรการต่าง ๆ เกี่ยวกับร้านเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นมาตรการที่มีความเหมาะสมโดยสภาพของการกำกับดูแลร้านเกมคอมพิวเตอร์ และมีความครอบคลุมไปถึงความเหมาะสมของอาคาร สถานที่ตั้งของร้านเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาในการให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ก็ตาม แต่หากพิจารณาถึงสถานการณ์ในปัจจุบันแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า ปัจจุบัน ประชาชนทั่วไปสามารถ

³⁷⁸ มติชนออนไลน์, "ผอ.ภาพยนตร์ฯ ยันเกม Gta ไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในไทย เหตุเนื้อหาสอนเป็น "โจร-มาเฟีย", [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: https://www.matichon.co.th/social/news_38139. [7 มิถุนายน 2562]

เข้าถึงเกมจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวได้มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ ธุรกิจดังกล่าวจึงมีช่องทาง การเข้าถึงเกมที่สำคัญเพียงประการเดียวอีกต่อไป แต่ช่องทางหลักนั้นจะเป็นการเผยแพร่ จำหน่าย และ ให้บริการเกมที่อยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในการกำกับดูแลในเรื่อง ดังกล่าวอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนถึงการที่รัฐดำเนินการกำกับดูแลเกมอันเป็นการจัดทำบริการ สาธารณะประเภทหนึ่งโดยไม่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์ในการจัดทำบริการสาธารณะ นั่นคือ การที่ การกำกับดูแลเกมดังกล่าวยังคงมิได้รับการปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องเพื่อที่จะสามารถ ตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนอยู่ตลอดเวลาอย่างเพียงพอ ด้วยเหตุนี้ รัฐจึงควรที่จะแก้ไข ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรับมือสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคตด้วย

ความไม่ทันสมัยของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยที่ควร ได้รับการพิจารณาเพื่อรองรับสถานการณ์ในอนาคตต่อไปอีกประการหนึ่ง คือ การที่บทบัญญัติแห่ง กฎหมายของไทยไม่ปรากฏบทบัญญัติใดที่แสดงถึงการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ซึ่งไม่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐที่ต้องการผลักดันอุตสาหกรรมนี้เพื่อประโยชน์ในทางเศรษฐกิจของ ประเทศ และไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน เช่น การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งในส่วนนี้ เห็นว่ายังคงเป็นปัญหาที่กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของไทยยังมีความไม่ทันสมัย และควร ได้รับการแก้ไขใหม่ให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น จากการวิเคราะห์ข้างต้น จึงเห็นว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ในประเทศไทยยังมีความไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัยอย่างเห็นได้ชัด โดยไม่สอดคล้องกับหลักเกณฑ์ ในการจัดทำบริการสาธารณะ 3 ประการ ที่เรียกร้องให้การกำกับดูแลเกมในฐานะที่เป็นการจัดทำ บริการสาธารณะประเภทหนึ่งต้องมีอยู่อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องเพื่อที่จะสามารถตอบสนองต่อ ความต้องการของประชาชนอยู่ตลอดเวลา ทั้งยังต้องเป็นการจัดทำบริการสาธารณะที่ทำให้เอกชน ได้รับประโยชน์โดยเท่าเทียมกัน และจะต้องสามารถปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการของ ประชาชนอยู่เสมอ โดยการที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยดังกล่าวยังคงอยู่ภายใต้มาตรการ และหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลที่ไม่เหมาะสม และไม่ทันสมัย รวมถึงองค์การกำกับดูแลเกมที่แตกต่างกัน โดยปราศจากการประสานงานในการกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ ย่อมที่จะส่งผลให้การกำกับดูแลเกมของ ประเทศไทยไม่มีเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะประเด็นของการเป็นระบบการ กำกับดูแลที่ไม่เป็นเอกภาพ ซึ่งจะนำมาสู่ผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนอย่างไม่ เหมาะสมได้ในท้ายที่สุด

4.2.2.2 ลักษณะขององค์กรกำกับดูแลที่ยังไม่สอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

ในส่วนของสภาพปัญหาที่ทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทันสมัย อันเนื่องมาจากลักษณะขององค์กรกำกับดูแลนั้น เห็นว่า มีประเด็นในเรื่องของการที่องค์กรกำกับดูแลหลักของประเทศ คือ องค์กรกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นหน่วยงานของรัฐที่เป็นส่วนราชการที่ต้องอยู่ภายใต้ระบบการบังคับบัญชาตามระบบราชการ ซึ่งโดยสภาพของการกำกับดูแลกิจการของเอกชนโดยองค์กรรัฐนั้น พบว่า เป็นรูปแบบขององค์กรกำกับดูแลที่มีกระบวนการดำเนินการมีกระบวนการหลายขั้นตอน จึงทำให้มีโอกาที่ทำให้การดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าวมีความล่าช้า นอกจากนี้ องค์กรกำกับดูแลดังกล่าวยังเป็นองค์กรกำกับดูแลที่ได้มีความเชี่ยวชาญในด้านเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ประกอบกับข้อจำกัดในเรื่องของขอบเขตอำนาจในการกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น จำกัดอยู่ที่การกำกับดูแลเกมที่มีลักษณะเป็นวัสดุจับต้องได้เท่านั้น ส่งผลให้บุคลากรขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าวอาจไม่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในทางเทคโนโลยีที่มากเพียงพอในเรื่องของเกมออนไลน์ ซึ่งย่อมที่จะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกมออนไลน์นั่นเอง

4.3 บทสรุปการวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทย

จากที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบและวิเคราะห์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ รวมถึงสภาพปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบันมาดังกล่าวข้างต้นนั้น ในส่วนของบทสรุปการวิเคราะห์นี้ ผู้เขียนจึงขอเสนอถึงภาพรวมของประเด็นที่พิจารณาเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ทราบถึงสภาพปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบัน เพื่อความชัดเจนที่จะพิจารณาปรับปรุง แก้ไข และเสนอแนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในส่วนของประเด็นที่พิจารณาเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี นั้น พบว่าอาจแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ โครงสร้างของกฎหมาย กลไกทางกฎหมาย และองค์การในการกำกับดูแล ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงลักษณะในการกำกับดูแลเกมของแต่ละประเทศในแต่ละประเด็นดังกล่าวแล้วนั้น จะแสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการกำกับดูแลเกมของแต่ละประเทศนั้นโดยรวมได้อย่างชัดเจน

สำหรับประเด็นแรก คือ โครงสร้างของกฎหมายนั้น พิจารณาได้ว่า ประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีต่างมีแนวคิดที่จะกำกับดูแลเกมเพื่อคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกม โดยมีการรับรองและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของฝ่ายผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ในระดับกฎหมายรัฐธรรมนูญของประเทศ อย่างไรก็ตาม ทัศนคติของประเทศไทยนั้น การคุ้มครองสิทธิเสรีภาพดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดที่รัฐกำหนด ซึ่งแม้ว่าจะมีลักษณะเป็นการจำกัดเสรีภาพเพื่อสร้างความสมดุลหรือประโยชน์สาธารณะต่าง ๆ ก็ตาม แต่ก็ยังเป็นข้อควรระวังที่ว่ารัฐจำเป็นต้องพิจารณาให้ถี่ถ้วนก่อนที่จะตรากฎหมายซึ่งอาจมีผลเป็นการจำกัดเสรีภาพของประชาชนขึ้นมาบังคับใช้ให้เหมาะสมด้วย นอกจากนี้ แม้ว่าทั้งสามประเทศดังกล่าวจะมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับเช่นเดียวกัน แต่การที่แต่ละประเทศมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมหลายฉบับนั้นกลับปรากฏที่มาและเหตุผลที่แตกต่างกัน โดยสำหรับกรณีของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี มีเหตุผลมาจากการที่รัฐต้องการเพิ่มเติมการกำกับดูแลเกมออนไลน์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนให้ทันทั่วถึง โดยที่กฎหมายทั้งสองฉบับยังคงมีความสอดคล้องต้องกันในทุก ๆ เรื่อง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของทั้งสองประเทศนั้นจึงมีความเป็นเอกภาพ แม้ว่าจะมีกฎหมายหลายฉบับก็ตาม ซึ่งแตกต่างจากกรณีของประเทศไทยที่มีการมีกฎหมายหลายฉบับมีสาเหตุมาจากการขาดความเข้าใจถึงคุณลักษณะพิเศษของเกม โดยการบัญญัติให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่มีผลบังคับใช้ไปถึงกำกับดูแลเกมออนไลน์เนื่องจากเห็นว่าเกมนั้นอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ

คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แล้ว ทั้งที่เกมออนไลน์มีสถานะเป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง ซึ่งมีคุณลักษณะเช่นเดียวกับเกมคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ดังนั้น กรณีนี้จึงเป็นกรณีที่กฎหมายไทยมีกฎหมายหลายฉบับ อันเนื่องมาจากการเสียโอกาสที่จะบัญญัติการกำกับดูแลเกมได้อย่างครอบคลุม และเป็นระบบเดียวกันภายในกฎหมายฉบับเดิมนั้นเสียเอง โดยมิได้เป็นไปเพื่อประโยชน์ในการกำกับดูแลเกมเป็นการเฉพาะแต่อย่างใด

สำหรับประเด็นต่อมา คือ กลไกทางกฎหมายที่แต่ละประเทศเลือกใช้ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ นั้น พบว่า ประเทศไทยกำกับดูแลเนื้อหาของเกมโดยใช้มาตรการในการตัดทอนและปิดกั้นเนื้อหาเป็นหลัก ในขณะที่สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีจะกำกับดูแลโดยอาศัยมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม ควบคู่ไปกับมาตรการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกม นอกจากนี้ ในส่วนของหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของไทยนั้นยังปรากฏถึงความไม่ชัดเจนของถ้อยคำตามกฎหมายที่มักจะได้รับ การตีความเพื่อการคุ้มครองความมั่นคงและเกียรติภูมิของรัฐเป็นหลัก ในขณะที่อีกสองประเทศนั้นจะมุ่งเน้นไปที่การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ อีกทั้งยังปรากฏว่าการที่ประเทศไทยบัญญัติกฎหมายที่ทำให้การกำกับดูแลเกมออนไลน์อยู่ภายใต้กระบวนการยุติธรรมทางอาญา โดยที่ประเทศอื่น ๆ นั้นจะกำกับดูแลภายใต้กระบวนการทางปกครองเป็นสำคัญ ดังนั้น จึงพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเกมของประเทศไทยมีแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกใช้กลไกในทางกฎหมายที่แตกต่างจากประเทศอื่น โดยมีการเลือกใช้มาตรการที่มีระดับในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่สูงกว่าประเทศอื่น ๆ และยังมีกำหนดหลักเกณฑ์ที่ไม่สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของการกำกับดูแลเกมอีกด้วย ซึ่งกรณีดังกล่าวย่อมส่งผลให้การกำกับดูแลเกมดังกล่าวส่งผลกระทบต่อสิทธิเสรีภาพมากเกินไป อันมีลักษณะเป็นมาตรการในการกำกับดูแลธุรกิจของเอกชนที่ไม่เหมาะสมอย่างมาก

ในส่วนของประเด็นสุดท้าย คือ องค์กรในการกำกับดูแล พิจารณาได้ว่า ประเทศไทยและสาธารณรัฐเกาหลีมีองค์กรกำกับดูแลเกมหลายแห่งเช่นเดียวกัน โดยสำหรับสาธารณรัฐเกาหลีนั้นเป็นกรณีที่รัฐกำหนดให้มีองค์กรกำกับดูแลหลายแห่งเพื่อประโยชน์ในด้านความเชี่ยวชาญในการจัดระดับเกม และการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ประกอบการเกมอันมีลักษณะเป็นการกระจายอำนาจการกำกับดูแลเกมเพื่อที่รัฐจะสามารถกำกับดูแลเกมได้อย่างทั่วถึง แต่สำหรับประเทศไทยนั้นกลับเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ประเทศไทยมีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมสองฉบับ ดังนั้น การมีองค์กรกำกับดูแลเกมหลายแห่งเช่นนี้ของไทยจึงย่อมที่จะก่อให้เกิดความสับสนในการกำกับดูแล ซึ่งอาจกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้ นอกจากนี้ ยังพบว่าภาครัฐของทั้งสามประเทศยังยอมรับให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลด้วยเช่นเดียวกัน เพียงแต่องค์กรกำกับดูแลเกมของไทยในปัจจุบันเป็นหน่วยงานของรัฐที่เป็นส่วนราชการ ประกอบกับการที่กฎหมายบัญญัติจำกัดการมีส่วนร่วมของประชาชน

ซึ่งมีผลทำให้การดำเนินงานขององค์กรจะมีบุคลากรภาครัฐมากกว่าภาคเอกชนเสมอ จึงทำให้การเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลของประเทศไทยมีอยู่น้อยเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ

ดังนั้น จากหลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทย สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีข้างต้น จึงพิจารณาได้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยยังไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัย

ในส่วนของความไม่เหมาะสมของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ นั้น ปรากฏทั้งในเรื่องของข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมายในการกำกับดูแล กล่าวคือ การที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยไม่เป็นเอกภาพ เนื่องจากมีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 2 ฉบับ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีการบัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล รวมถึงกำหนดองค์การกำกับดูแลเกมที่แตกต่างกัน โดยในส่วนของมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมยังมีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป ประกอบกับการที่หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมมีความไม่ชัดเจน และไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกม รวมถึงไม่ได้กำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงประโยชน์ของการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ ในส่วนของการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่ จำหน่าย หรือให้บริการเกมนั้น พบว่ามีผลคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างไม่ทั่วถึงจากการที่กฎหมายบัญญัติยกเว้นการให้ความคุ้มครองแก่เยาวชนซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสไว้อย่างชัดเจนอีกด้วย

สำหรับในส่วนของคุณลักษณะขององค์กรกำกับดูแลเกมของประเทศไทย พบว่า มีความไม่เอื้อต่อการกำกับดูแล โดยการที่องค์กรกำกับดูแลเกมของไทยเป็นหน่วยงานของรัฐหลายแห่ง และแต่ละแห่งมีแนวทางการปฏิบัติงานที่ต่างกัมนั้น ทำให้การกำกับดูแลเกมไม่เป็นมาตรฐานเดียวกัน นอกจากนี้ องค์กรกำกับดูแลเกมดังกล่าวยังได้กำหนดโครงสร้างบุคลากรโดยจำกัดการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน และมีได้กำหนดคุณสมบัติในด้านความเชี่ยวชาญของบุคลากรให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งย่อมที่จะส่งผลให้การกำกับดูแลเกมไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควรอย่างแน่แท้

ในส่วนของความไม่ทันสมัยของบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เอื้อต่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น ได้แก่ การที่มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่อาจตอบสนองต่อการกำกับดูแลเกมออนไลน์ได้ทันต่อสถานการณ์ โดยปรากฏอุปสรรคตั้งแต่ความไม่พร้อมในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ระดับพื้นฐาน นอกจากนี้ บทบัญญัติแห่งกฎหมายของไทยยังคงไม่ปรากฏส่วนใดที่แสดงถึงการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ซึ่งไม่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐ และไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ในปัจจุบัน นอกจากนี้ ลักษณะขององค์กรกำกับดูแลของไทยก็ยังไม่สอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นหน่วยงานของรัฐที่เป็นส่วนราชการที่ต้องอยู่ภายใต้ระบบการบังคับบัญชาตามระบบราชการ ซึ่งโดยสภาพมีกระบวนการหลายขั้นตอนและล่าช้า อีกทั้งองค์กรกำกับดูแลเกมที่มีอยู่นั้นมิได้มีความเชี่ยวชาญในด้านเกมโดยตรง ส่งผลให้บุคลากรขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าวจึงมีความรู้ความเชี่ยวชาญไม่มากเพียงพอในเรื่องของเกมอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ จากการศึกษาเปรียบเทียบและวิเคราะห์เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ รวมถึงสภาพปัญหาของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบันดังกล่าวข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยแม้จะปรากฏทั้งในส่วนที่มีความคล้ายคลึง และแตกต่างไปจากการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีและสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี แต่การกำกับดูแลเกมของไทยก็ยังไม่อาจบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นเหตุผลอันสมควรที่รัฐจะต้องดำเนินการปรับปรุง และพัฒนาระบบการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

บทที่ 5

แนวทางในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมและทันสมัย

จากการเปรียบเทียบและวิเคราะห์การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ ซึ่งได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ประกอบกับข้อพิจารณาถึงความไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัยของการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยจากด้วยเหตุปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการกำกับดูแลเกมให้มีประสิทธิภาพข้างต้นนั้น จึงเห็นควรเสนอแนวทางในการกำกับดูแลเกมในรูปแบบใหม่ที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมของไทยมีความเหมาะสมและทันสมัยมากยิ่งขึ้น ดังต่อไปนี้

5.1 การบัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมในสภาวะการณ์ปัจจุบัน

จากการศึกษาถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยและต่างประเทศดังกล่าวนี้ ผู้เขียนเห็นว่า การที่รัฐจะบัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมในสภาวะการณ์ปัจจุบันได้นั้น รัฐจำเป็นต้องเข้าใจถึงคุณลักษณะและพัฒนาการของเกมคอมพิวเตอร์พอสมควร และยึดมั่นในวัตถุประสงค์หลักของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ นั่นคือ การคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพทั้งทางฝ่ายผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่จะต้องรักษาสมดุลของผลประโยชน์นั้นอย่างเป็นธรรม และเป็นกลาง โดยการเคารพถึงความคิดสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ของเกม และคำนึงถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบทางลบของเกมเป็นสำคัญ

ด้วยเหตุที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการดำเนินการประเภทหนึ่งที่มีกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชน กรณีดังกล่าวจึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นประการแรก

สำหรับการรับรองและคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และเสรีภาพในการประกอบอาชีพตามที่ปรากฏในกฎหมายระดับรัฐธรรมนูญนั้น เห็นว่า แม้ว่าการรับรองและคุ้มครองเสรีภาพของประชาชนในการแสดงความคิดเห็นบทบัญญัติตามมาตรา 34 วรรคหนึ่ง ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560³⁷⁹ จะรับรองว่าประชาชนมีเสรีภาพในการแสดง

³⁷⁹ มาตรา 34 วรรคหนึ่ง ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น การจำกัดเสรีภาพดังกล่าวจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่ง

ความคิดเห็นของตนด้วยวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา หรือการสื่อความหมายโดยวิธีอื่นก็ตาม แต่บทบัญญัติดังกล่าวได้กำหนดถึงข้อจำกัดที่รัฐอาจตรากฎหมายขึ้นเพื่อจำกัดเสรีภาพเช่นว่านั้นได้หลายประการ ได้แก่ กฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันสุขภาพของประชาชน ในขณะที่การรับรองและคุ้มครองเสรีภาพในการประกอบอาชีพตามมาตรา 40 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560³⁸⁰ ก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยบัญญัติให้การรับรองและคุ้มครอง ภายใต้ข้อจำกัดซึ่งรัฐอาจตรากฎหมายขึ้นเพื่อจำกัดเสรีภาพนั้นได้หากเป็นไปเพื่อประโยชน์ในการรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกันหรือจัดการกีดกันหรือผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพเพียงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น

การที่ประเทศไทยบัญญัติถึงการรับรองและคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเสรีภาพในการประกอบอาชีพอย่างมีข้อจำกัดเช่นว่านั้น มิได้เป็นกรณีที่ขัดต่อหลักกฎหมายในทางมหาชนแต่อย่างใด โดยสำหรับเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นเสรีภาพที่ในทางความคิดและการแสดงออกนั้น แม้โดยหลักการแล้ว การรับรองและคุ้มครองถึงการมีเสรีภาพเช่นว่านั้น จะเป็นการรับรองอย่างสมบูรณ์ตราบใดที่ยังคงเป็นนามธรรมและยังมิได้มีการแสดงออกมายังภายนอก แต่หากบุคคลได้กระทำการใดอันเป็นการใช้สิทธิในเสรีภาพดังกล่าวแล้วนั้น ย่อมเป็นกรณีที่รัฐอาจให้การรับรองถึงสิทธิเสรีภาพเช่นว่านั้นอย่างสัมพัทธ์เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม หรือประโยชน์มหาชนได้ โดยบุคคลนั้นจำเป็นต้องมีหน้าที่ที่จะต้องรับผิดชอบถึงการใช้สิทธิในเสรีภาพเช่นว่านั้นของตนด้วย ในขณะที่เสรีภาพในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นเสรีภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ รัฐย่อมให้การรับรองอย่างสัมพัทธ์ได้เสมอเพื่อประโยชน์ของรัฐ ซึ่งมักจะขึ้นอยู่กับนโยบายทางเศรษฐกิจของรัฐเป็นสำคัญ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันสุขภาพของประชาชน”

³⁸⁰ มาตรา 40 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการประกอบอาชีพ

การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ตราขึ้นเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกันหรือจัดการกีดกันหรือผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพเพียงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น

การตรากฎหมายเพื่อจัดระเบียบการประกอบอาชีพตามวรรคสอง ต้องไม่มีลักษณะเป็นการเลือกปฏิบัติ หรือก้าวกายการจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษา”

ดังนั้น จากบทบัญญัติตามมาตรา 34 วรรคหนึ่ง และมาตรา 40 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ดังกล่าวนั้น จึงเห็นว่า บทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญดังกล่าวมีความสอดคล้องตามบริบทของสังคมไทย โดยมีได้ก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงลบอย่างมีนัยสำคัญต่อการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมแต่อย่างใด เพียงแต่ในการตรากฎหมายเพื่อการจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพดังกล่าว รัฐควรที่จะตระหนักถึงบทบาทในการสร้างความสมดุลในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพเหล่านั้นให้เหมาะสม โดยระมัดระวังมิให้มีการตรากฎหมายที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่มีชอบด้วยรัฐธรรมนูญ เช่น กฎหมายที่ปราศจากมาตรการที่ชัดเจน แน่นนอน หรือกฎหมายที่ขัดต่อหลักความได้สัดส่วนเป็นสำคัญนั่นเอง

ในประการต่อมา สำหรับประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทยนั้น พบว่า ประเด็นดังกล่าวเป็นปัญหาประการสำคัญที่ทำให้การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันมีความไม่เหมาะสม และไม่ทันสมัย อันเนื่องมาจากการที่ประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลสองฉบับ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งกฎหมายดังกล่าวได้กำหนดถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมที่แตกต่างกัน รวมถึงส่งผลให้มืองค์กรกำกับดูแลเกมหลายหน่วยงาน ซึ่งหากไม่มีการแก้ไขปรับปรุงโครงสร้างของการบัญญัติกฎหมายเสียใหม่นั้น นอกจากที่จะนำมาซึ่งปัญหาความไม่เป็นเอกภาพในการกำกับดูแลเกมแล้ว ยังทำให้การจัดทำบริการสาธารณะของรัฐในเรื่องของการกำกับดูแลธุรกิจเกมของเอกชนมีลักษณะที่ขัดต่อหลักความเสมอภาคที่เป็นการกระทบสิทธิเสรีภาพของประชาชนอย่างมากอีกด้วย

จากการศึกษาเชิงเปรียบเทียบและวิเคราะห์ถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี รวมถึงแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายไทยตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. พบว่า แนวทางในการแก้ไขสภาพปัญหาดังกล่าวมีอยู่ 2 แนวทางหลัก คือ การแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น และการร่างกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับเกมขึ้นใหม่โดยแยกต่างหากออกจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่บังคับใช้อยู่เดิมให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพการณ์ในการกำกับดูแลเกมในปัจจุบัน คือ การมีกฎหมายกำกับดูแลเกมที่สามารถสร้างความเป็นเอกภาพในการกำกับดูแลเกม อันจะทำให้การจัดทำบริการสาธารณะของรัฐในเรื่องดังกล่าวมีความเป็นเอกภาพ และสร้างความเสมอภาคให้แก่ประชาชนในสังคมที่เกี่ยวข้องได้ในทุกภาคส่วน

อย่างไรก็ดี จากการศึกษาข้อมูลทั้งหลายดังกล่าว ผู้เขียนเห็นว่าแนวคิดเริ่มต้นในการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของประเทศไทยมีความใกล้เคียงกับการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี กล่าวคือ รัฐมีความประสงค์ที่จะส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และกำกับดูแลเกมไปพร้อม ๆ กัน จึงได้มีการประกาศใช้กฎหมายกำกับดูแลเกมขึ้น โดยบัญญัติเกี่ยวกับรายละเอียดภาพรวมในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม การกำกับดูแลกิจการธุรกิจเกมประเภทต่าง ๆ รวมถึงองค์การกำกับดูแลเกมที่รับผิดชอบในดำเนินการดังกล่าว ซึ่งในส่วนี้ ประเทศไทยก็ได้มีการบังคับใช้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายเฉพาะที่มีโครงสร้างในการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความเหมาะสมอยู่แล้ว ดังนั้น ผู้เขียนจึงเห็นว่าสภาพปัญหาด้านความไม่เป็นเอกภาพของกฎหมายที่นำมาซึ่งความไม่เสมอภาคในการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าว สามารถแก้ไขปรับปรุงได้โดยการกำหนดให้มีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เพียงฉบับเดียว คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะพิเศษของเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นสื่อประเภทหนึ่ง และมุ่งหมายที่จะกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในทางปกครองเพื่อการป้องกันและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนและสังคมโดยรวมซึ่งสอดคล้องกับการบังคับใช้เพื่อการกำกับดูแลเกมต่อไป โดยผู้เขียนเห็นว่า หากมีการแก้ไขเพิ่มเติมถึงขอบเขตการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ ดังกล่าวให้ครอบคลุมไปถึงเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท โดยพิจารณาจากคุณลักษณะในการเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่อาจถ่ายทอดเนื้อหาผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมไปยังผู้เล่นเกมได้เป็นสำคัญไม่ว่าเกมนั้นจะมีลักษณะทางกายภาพเป็นอย่างไรก็ตามจะมีผลทำให้บทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีผลบังคับใช้ได้กับเกมทุกประเภทในลักษณะเดียวกับรัฐธรรมนูญว่าด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อระบบการกำกับดูแลเกม กล่าวคือ ทำให้เกมทุกประเภทนั้นอยู่ภายใต้มาตรฐานในการกำกับดูแลเดียวกัน ทั้งในเรื่องของแนวคิดในการกำกับดูแล มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล รวมถึงองค์การที่มีอำนาจในการกำกับดูแล ซึ่งในท้ายที่สุดแล้ว ย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยเป็นเอกภาพซึ่งก่อให้เกิดความเหมาะสมในแง่ของการบังคับใช้กฎหมายอย่างเสมอภาค และทำให้เกมรูปแบบใหม่คือ เกมออนไลน์ ได้เข้าสู่ระบบการกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ โดยที่มิต้องมีการเพิ่มเติมการกำกับดูแลเกมออนไลน์ในกฎหมายฉบับอื่นดังข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีอีก

อย่างไรก็ตาม การที่ปัจจุบันมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นิยามคำศัพท์คำว่า “วีดิทัศน์” ให้มีความหมายว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง โดยถือว่าเกมคอมพิวเตอร์

เป็นวีดิทัศน์ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น ทั้ง ๆ ที่คำว่า “วีดิทัศน์” นั้น คณะกรรมการบัญญัติศัพท์วิทยาศาสตร์ได้พิจารณาจากคำว่า วิดีโอ (Video) ในฐานะที่เป็นเครื่องใช้ไฟฟ้าประเภทเดียวกับ โทรทัศน์ (Television) ด้วยเหตุนี้ “วีดิทัศน์” จึงหมายถึง เครื่องที่แสดงภาพเพื่อความเพลิดเพลิน หรือใช้อย่างเป็นคำคุณศัพท์ว่า เกี่ยวกับภาพเพื่อความเพลิดเพลิน³⁸¹ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่า การที่กฎหมายนำคำศัพท์ดังกล่าวมาใช้สำหรับเกมคอมพิวเตอร์อาจนำมาซึ่งความสับสน และไม่ชัดเจนได้อีกในอนาคต ดังนั้น ในการแก้ไขเพิ่มเติมขอบเขตการบังคับใช้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังกล่าวนั้น จึงมีข้อสังเกตว่า การกำหนดให้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ อยู่ภายใต้นิยามคำศัพท์ คำว่า “วีดิทัศน์” นั้นอาจมีความไม่เหมาะสม และไม่ทันสมัย จึงเห็นควรที่จะนำคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” มาใช้เพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายอาจทำได้ด้วยความชัดเจนและทันสมัยมากยิ่งขึ้น

ในส่วน of พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น เมื่อโดยสภาพของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย มิได้มีความเหมาะสมแก่การกำกับดูแลเกมมาตั้งแต่ต้น จึงสมควรมีขอบเขตการบังคับใช้ที่กว้างลุ่มไปถึงเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ของการกำกับดูแลเนื้อหา โดยทั่วไป อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่เกมออนไลน์มีลักษณะที่อาจเป็นความผิดตามที่บัญญัติไว้ใน พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก็ย่อมที่จะมีผลบังคับได้ ในฐานะเช่นเดียวกับการบังคับใช้บทบัญญัติแห่งกฎหมายตามประมวลกฎหมายอาญาเป็นการทั่วไป

5.2 การกำหนดกลไกทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกมให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

การที่กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมของรัฐจะสามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น บทบัญญัติแห่งกฎหมายดังกล่าวจะต้องทำให้การกำกับดูแลเกมในสภาวะการณ์ในปัจจุบัน มีประสิทธิภาพ โดยที่ยังเป็นการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจากการศึกษาเชิงเปรียบเทียบและวิเคราะห์ถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐ เกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี แล้วนั้น เห็นว่า บทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับกลไกทางกฎหมายในการกำกับดูแลเกมควรที่จะต้องมิลักษณะดังต่อไปนี้

5.2.1 การเลือกใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามความจำเป็น ภายใต้ขอบเขตที่ชัดเจน

ในส่วนของการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมนั้น เห็นว่า ปัจจุบัน ประเทศไทยมีการเลือกใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาด้วยวิธีการตัดทอน และปิดกั้น

³⁸¹ จดหมายข่าวราชบัณฑิตยสถาน ปีที่ 1 ฉบับที่ 6 มิถุนายน 2532 อ้างใน สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, "Video-วีดิทัศน์," [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา: <http://www.royin.go.th/?knowledges=video-วีดิทัศน์>. [7 ธันวาคม 2562]

เนื้อหาของเกมอย่างเด็ดขาดที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนอย่างมาก ประกอบกับการบัญญัติหลักเกณฑ์ในการบังคับใช้มาตรการดังกล่าวที่ไม่ชัดเจนแน่นอน ขาดความสัมพันธ์กับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน รวมถึงยังแบ่งออกเป็นสองระบบที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันมีความลักลั่น ซึ่งกระทบต่อสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมอย่างไม่เสมอภาคและไม่เหมาะสม

จากการศึกษาการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของสาธารณรัฐเกาหลี สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี รวมถึงแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายไทยตามร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. แล้วนั้น เห็นว่า การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีได้เลือกที่จะนำมาตราการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมมาใช้ รวมถึงร่างกฎหมายของไทยเองก็เช่นกัน ซึ่งในส่วนนี้ พิจารณาแล้วเห็นว่า มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมเป็นมาตรการที่สามารถป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมที่มีความไม่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กตามช่วงวัยต่าง ๆ ได้ โดยมีลักษณะเป็นมาตรการที่มีความรุนแรงน้อย แต่สามารถคุ้มครองประโยชน์ส่วนรวมได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งชอบด้วยหลักแห่งความพอสมควรแก่เหตุแล้ว นอกจากนี้ สำหรับกรณีของสาธารณรัฐเกาหลี ยังพบว่ามีมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหา และมาตรการในการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เกมมาใช้ประกอบอีกด้วย ซึ่งทั้งสองมาตรการนี้ถือว่าเป็นอีกกลุ่มมาตรการที่จะช่วยป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นโยบายต่อการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชน รวมถึงเป็นการรับรองสิทธิและเสรีภาพของทางฝ่ายผู้ประกอบการด้วยว่าบุคคลเหล่านี้จะสามารถดำเนินธุรกิจของตนได้อย่างเต็มที่ภายใต้ข้อจำกัดของรัฐที่สมเหตุสมผล

ผู้เขียนจึงเห็นว่า การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามระบบกฎหมายไทย ควรประกอบไปด้วยมาตรการ 3 มาตรการ โดยเสนอให้นำมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหา มาปรับใช้แก่การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมควบคู่กับมาตรการในการแสดงหมายเลขสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ซึ่งเป็นมาตรการที่บังคับใช้อยู่เดิม เพื่อให้องค์กรกำกับดูแลของประเทศไทยมีมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้เลือกใช้ได้หลายระดับตามสมควรแก่กรณี ภายใต้แนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามพัฒนาการทางความคิดของผู้เยาว์นั้น ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลเกมของรัฐมีความชอบด้วยกฎหมาย และสามารถสร้างความสมดุลในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมและผู้เล่นเกมได้อย่างเหมาะสม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม

การที่ผู้เขียนเสนอให้มีการนำมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมมาใช้ นั้น เนื่องมาจากการที่มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นมาตรการที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลมาตรฐานของเนื้อหาในสื่อประเภทต่าง ๆ รวมถึงการกำกับดูแลภาพยนตร์ของประเทศไทย นอกจากนี้ มาตรการดังกล่าวยังเป็นมาตรการที่นานาประเทศใช้เพื่อการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่การนำมาตรการดังกล่าวมาบังคับใช้นั้นปรากฏผลสัมฤทธิ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในระดับที่เหมาะสม กล่าวคือ มาตรการนี้ส่งผลให้ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองเป็นพิเศษ โดยที่มีสร้างผลกระทบต่อเสรีภาพอันพึงมีของผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่ ในขณะที่ผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ก็ยังคงสามารถดำเนินกิจการของตนได้อย่างที่ประสงค์ โดยไม่ถูกจำกัดเสรีภาพมากเกินไป

อย่างไรก็ตาม สำหรับในส่วนหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมนั้น เห็นว่า หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมจำเป็นที่จะต้องมีความชัดเจนและแน่นอน เพื่อเป็นหลักประกันเสรีภาพของประชาชน โดยหลักเกณฑ์ดังกล่าวควรที่จะได้รับการกำหนดในรูปของกฎหมายลำดับรอง เพื่อที่จะสามารถแก้ไขปรับปรุงให้ทันต่อสถานการณ์ภายใต้กระบวนการที่ไม่ซับซ้อนเท่าการแก้ไขกฎหมายในระดับพระราชบัญญัติ และอาจกำหนดถึงรายละเอียดได้อย่างชัดเจน

จากการศึกษาถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมของประเทศต่าง ๆ แล้วนั้น เห็นว่า ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม องค์การกำกับดูแลจะต้องพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม 4 ประการหลัก ได้แก่

ประการที่หนึ่ง แนวคิดของเกม หรือเส้นเรื่องหลักของเกม กล่าวคือ ลำดับเรื่องราวของเกม สถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม บทบาทและตรรกะของการกระทำของผู้เล่น

ประการที่สอง รูปแบบของเกม กล่าวคือ กติกา เงื่อนไข หรือภารกิจที่ผู้เล่นต้องแก้ไขปัญหภายในเกม หรือวิธีการในการเอาชนะเกม

ประการที่สาม ภาพและเสียงที่ใช้ในการถ่ายทอดแนวคิดของเกม กล่าวคือ การพิจารณาความสมจริง ความน่าเชื่อถือ และความเหมาะสมของภาพและเสียงของเกมในด้านต่าง ๆ

ประการที่สี่ เนื้อหาของเกม กล่าวคือ การพิจารณาระดับความรุนแรงของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา

นอกจากนี้ องค์กรกำกับดูแลนั้นควรที่จะมีขอบเขตการตรวจพิจารณา เนื้อหาของเกมให้กว้างขวางมากที่สุด กล่าวคือ ควรที่จะให้มีอำนาจการตรวจสอบเกมทุกประเภท รวมไปถึงเนื้อหาแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น เช่น สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกม ตัวอย่างบางส่วนของเกม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การตรวจสอบเนื้อหาของเกมนั้นอาจมีข้อยกเว้นได้ในบางกรณีเพื่อประโยชน์ในด้านการลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็นสำหรับกรณีที่รัฐมั่นใจในความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมอย่างแน่แท้ เช่น เกมที่ผลิตหรือจำหน่ายเพื่อการใช้งาน หรือจัดแสดงในการแข่งขันเกม หรือนิทรรศการที่ได้รับการรับรองโดยองค์กรที่มีอำนาจตามกฎหมาย เกมที่ผลิตหรือจำหน่ายเพื่อการศึกษา การเรียนรู้ ศาสนา หรือการประชาสัมพันธ์เพื่อประโยชน์สาธารณะ เกมที่ยังอยู่ในระหว่างกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เกม หรือเกมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว ซึ่งมีได้นำออกเผยแพร่เป็นการทั่วไปไม่ว่าจะโดยวิธีการใด ๆ เป็นต้น

สำหรับการพิจารณาถึงระดับของอายุของผู้เล่นเพื่อการจัดระดับเกมนั้น พบว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่ประเทศไทยมีแนวคิดที่จะนำมาใช้มาเป็นระยะเวลาพอสมควร เพียงแต่ยังมิได้รับการพิจารณาโดยองค์กรฝ่ายนิติบัญญัติเพื่อการบัญญัติเป็นกฎหมายอย่างเป็นทางการ ทั้งในร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. และร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. อย่างไรก็ตาม จากการที่ผู้เขียนได้ศึกษาถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น เห็นว่า การจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมควรที่จะคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงวัยเป็นสำคัญ และควรที่จะสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่า บุคคลตามช่วงอายุดังกล่าวมีความเข้าใจในเนื้อหาของเกมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญพอสมควร เพื่อให้เกมที่ได้รับการจัดระดับแล้วนั้นไม่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนซึ่งมีช่วงอายุตามระดับของเกมนั้นได้โดยสิ้นเชิง โดยที่ไม่เกี่ยวข้องกับคุณประโยชน์ในเชิงเนื้อหาของเกม หรือระดับความสามารถในการเล่นของผู้เล่นแต่อย่างใด ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงหลักคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ และเหตุผลในด้านการยอมรับความสามารถของบุคคลตามบริบทของสังคมไทย และสากลแล้วนั้น จึงเห็นว่า การจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมตามระบบกฎหมายไทยควรแบ่งออกเป็น 4 ระดับ กล่าวคือ เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไป เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป และเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป ซึ่งองค์กรกำกับดูแลควรที่จะต้องกำหนดเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมแก่เกมในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นมาตรฐานที่มีความชัดเจนแน่นอน โดยเมื่อการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม 4 ระดับ ตามแนวทางดังกล่าวข้างต้น มีความคล้ายคลึงอย่างมากกับการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลี ประกอบกับบริบทของสังคมไทยกับสังคมของ

สาธารณรัฐเกาหลีได้มีความแตกต่างกันมากนัก รวมถึงหลักเกณฑ์ที่สาธารณรัฐเกาหลีได้จัดทำขึ้นนั้น มีคุณลักษณะที่ดี กล่าวคือ มีการกำหนดประเด็นพิจารณาที่มีความชัดเจนและมีความเหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งยังมีการยกตัวอย่างประกอบการใช้หลักเกณฑ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการบังคับใช้หลักเกณฑ์อย่างเป็นทางการเป็นมาตรฐานเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องตามหลักความมั่นคงแน่นอนของกฎหมายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชน

ดังนั้น จึงเห็นว่า การนำเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาของเกมตามความเหมาะสมของอายุผู้เล่นเกมตามระเบียบว่าด้วยการตรวจสอบระดับของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้ โดยปรับปรุงหลักเกณฑ์บางส่วนตามแนวคิดการจัดระดับเกมขององค์กรกำกับดูแลตนเองด้านซอฟต์แวร์บันเทิงเยอรมันแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี จะนำมาซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาของเกมเพื่อการจัดระดับเกมที่มีความครอบคลุมรอบด้าน และเหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยมากยิ่งขึ้น โดยในขั้นนี้ จึงเห็นควรเสนอหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาของเกมเพื่อการจัดระดับเกม โดยแบ่งเนื้อหาของเกมอันพึงพิจารณาออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไป

เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไป หมายถึง เกมที่มีความเหมาะสมกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี โดยการจัดระดับเกมเช่นนี้เกิดจากแนวคิดที่ว่าเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยเด็กตอนต้นและวัยเด็กตอนกลางนั้นมีความสามารถในการแยกแยะถึงความเหมาะสมของสื่อได้น้อย โดยแม้จะมีความเข้าใจเกี่ยวกับการประพฤติตนให้อยู่ภายใต้กฎระเบียบของสังคมหรือของกลุ่มเพื่อนของตนได้บ้าง แต่เด็กช่วงวัยดังกล่าวก็ยังมีพฤติกรรมการเลียนแบบการกระทำที่ตนพบเห็นโดยไม่ได้ใช้วิจารณญาณพิจารณาเกี่ยวกับความเหมาะสมของการกระทำ หรือแยกแยะความดีความชั่วได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น เกมที่กลุ่มช่วงวัยดังกล่าวจะสามารถเข้าถึงได้จึงควรเป็นเกมที่แทบจะไม่ปรากฏเนื้อหาใด ๆ ที่เป็นประเด็นพิจารณาเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยไม่จำกัดคำนึงถึงการเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก การมีเนื้อหาและเทคนิคที่ทำให้เด็กสามารถเล่นเกมนั้นได้ การเป็นเกมที่มีลักษณะที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงเพื่อผู้เล่นที่เป็นเด็ก หรือการเป็นเกมที่ใช้ข้อความและภาษาพูดที่เด็กเข้าใจได้แต่อย่างใด ดังนั้น เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไปจึงควรที่จะมีขอบเขตของเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องแทบจะไม่ปรากฏองค์ประกอบด้านความรุนแรง กล่าวคือ

- ก) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธ หรือแสดงให้เห็นน้อยมากที่สุด
- ข) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับเลือด หรือสิ่งเทียมเลือด
- ค) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกาย
- ง) ไม่ปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรง
- จ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมต้องไม่ก่อให้เกิดการสูญเสีย
- ฉ) ไม่ปรากฏการแสดงถึงสิ่งที่น่ารังเกียจหรือน่ากลัว

1.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเพศ กล่าวคือ

- ก) ไม่มีองค์ประกอบใดที่เกี่ยวข้องกับเพศ
- ข) ไม่มีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศ
- ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน เช่น การเลือกปฏิบัติทางเพศ การกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการค้ำมนุษย์
- ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่
- จ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย

1.3) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏถึงเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด การกระทำที่เป็นการเก็งกำไร หรือการพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

1.4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษาซึ่งอาจกระทบต่อพัฒนาการที่ดีทางภาษาของเด็กและเยาวชน

2) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป

เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป หมายถึง เกมที่มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 12-15 ปี โดยการจัดระดับเกมตามช่วงอายุดังกล่าวเกิดจากแนวคิดของผู้เขียนที่ว่า อายุ 12 ปี เป็นอายุของบุคคลที่มีประเด็นในทางกฎหมายอาญาในเรื่องของเกณฑ์อายุของเด็กในกรณีที่เด็กกระทำความผิดในทางอาญา โดยที่ในทางการแพทย์ได้แสดงให้เห็นว่า เด็กที่มีอายุ 7-12 ปี มีพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา และจริยธรรมยังไม่สมบูรณ์ ยังขาดความรู้สึกผิดชอบชั่วดี และไม่สามารถที่จะคาดการณ์ผลแห่งการกระทำของตนเองได้³⁸² ซึ่งเมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2563 คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติหลักการร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา อันมีสาระสำคัญเป็นการแก้ไขเพิ่มเติมเกณฑ์อายุของเด็กที่ไม่ต้องรับโทษทางอาญา จากเดิมที่กำหนดไว้ที่อายุไม่เกิน 10 ปี เป็นไม่เกิน 12 ปีแล้ว³⁸³ ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า อายุ 12 ปีเป็นการแบ่งระดับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยต่ำกว่า 12 ปี กับเด็กที่อายุ 12 ปีขึ้นไปได้อย่างชัดเจน ในขณะเดียวกัน ช่วงวัยต่ำกว่า 15 ปี ก็อยู่ในระหว่างการก้าวผ่านไปช่วงวัยรุ่นตอนปลายที่จำเป็นต้องได้รับการคุ้มครองอย่างมาก ดังนั้น จึงเห็นควรกำหนดช่วงอายุเช่นนี้ขึ้นเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนในช่วงวัยดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

เด็กและเยาวชนที่มีอายุ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยที่เด็กและเยาวชนสามารถทำความเข้าใจกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามหลักเหตุผลได้บ้าง รวมถึงสามารถที่จะแยกความแตกต่างระหว่างโลกของเกมและความเป็นจริงได้พอสมควร อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการรับรู้เนื้อหาของเกมดังกล่าวของเด็กและเยาวชนช่วงวัยนี้ ยังอยู่มีอยู่อย่างจำกัดอันเนื่องมาจากการมีประสบการณ์ในชีวิตที่น้อย เกมที่อยู่ในระดับดังกล่าวจึงไม่ควรที่จะสร้างผลกระทบทางลบแก่เด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเกิดจากภาพหรือเสียงของเกม หรือด้วยการแสดงบทบาททางสังคมอันมีลักษณะเป็นแบบอย่างที่ไม่ดี หรือเป็นเกมที่สร้างความเครียดโดยปราศจากเหตุผลอันสมควร ดังนั้น เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป จึงควรที่จะมีขอบเขตของเนื้อหา ดังต่อไปนี้

³⁸² สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, "บันทึกสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ประกอบร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลอาญา (ฉบับที่ ..) พ.ศ. (การกำหนดอายุของเด็กที่เป็นผู้กระทำความผิดทางอาญา)," [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.krisdika.go.th/data/news/news562.pdf>. [1 เมษายน 2563]

³⁸³ workpointTODAY, "กรม.แก้กฎหมายเพิ่มอายุเด็กรับโทษอาญา เริ่มที่ 12 ปีจากเดิม 10 ปี ซึ่ยังไม่รู้ผิดชอบชั่วดี," [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: <https://workpointtoday.com/children-6/>. [10 กรกฎาคม 2563]

2.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงองค์ประกอบด้านความรุนแรงได้เล็กน้อย กล่าวคือ

- ก) อาจมีการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธแบบเรียบง่ายได้
- ข) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับเลือด หรือสิ่งเทียมเลือด
- ค) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกาย
- ง) อาจปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงได้เพียงเล็กน้อย
- จ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมต้องไม่ก่อให้เกิดการสูญเสียมาก

จนเกินควร

- ฉ) อาจปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือกลัวได้เล็กน้อย

2.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศได้เล็กน้อย กล่าวคือ

ก) อาจมีองค์ประกอบบางประการที่เกี่ยวข้องกับเพศ โดยไม่ปรากฏเสียง หรือการใช้ภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศได้

ข) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศโดยเปิดเผยร่างกายได้เล็กน้อย เช่น ไหล่ เอว หรือขา

ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน เช่น การเลือกปฏิบัติทางเพศ การกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการค้ำมนุษย์

ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่

- จ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย

2.3) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด การกระทำที่เป็นการก่อกำไร หรือการพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายได้เล็กน้อย

2.4) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษามากจนเกินไป

3) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป

เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป หมายถึง เกมที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนที่มีอายุ 15-18 ปี โดยการจัดระดับเกมตามช่วงอายุดังกล่าวเกิดจากแนวคิดของผู้เขียนที่ว่า อายุ 15 ปี เป็นอายุของบุคคลที่เป็นการเปลี่ยนผ่านจากการเป็นเด็กเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นอย่างเต็มตัวตามบริบทของประเทศไทย โดยปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจนจากแนวทางการใช้คำนำหน้านามของไทยที่กำหนดให้ ชายและหญิงที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จะต้องเปลี่ยนคำนำหน้านามจากเด็กชายมาเป็น “นาย” หรือจากเด็กหญิงมาเป็น “นางสาว” ตามเพศแต่กำเนิด³⁸⁴ นอกจากนี้ บุคคลที่มีอายุดังกล่าวยังได้รับการยอมรับว่าเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการดำเนินกิจกรรมส่วนตนได้เองหลายประการ ตามกฎหมาย เช่น การทำพินัยกรรม ตามมาตรา 15 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ การเป็นอายุขั้นต่ำที่นายจ้างจ้างงานได้โดยมีถือว่าเป็นการใช้แรงงานเด็ก ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 การขอเป็นผู้มีใบอนุญาตขับรถจักรยานยนต์ที่มีขนาดของกระบอกสูบรวมกันไม่เกิน 110 ลูกบาศก์เซนติเมตรชั่วคราว ตามมาตรา 46 (1) แห่งพระราชบัญญัติรถยนต์ พ.ศ. 2522 เป็นต้น ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงเห็นว่า อายุ 15 ปีเป็นการแบ่งระดับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยต่ำกว่า 15 ปี กับเด็กหรือเยาวชนที่อายุ 15 ปีขึ้นไปได้อย่างชัดเจน ในขณะเดียวกันช่วงวัยต่ำกว่า 18 ปี ก็อยู่ในระหว่างการก้าวผ่านไปช่วงวัยผู้ใหญ่ที่ยังคงจำเป็นต้องได้รับการคุ้มครองเช่นกัน ดังนั้น จึงได้เสนอให้มีการกำหนดช่วงอายุดังกล่าวขึ้น

ช่วงวัยดังกล่าวเป็นช่วงวัยที่เด็กและเยาวชนมีประสบการณ์ในชีวิตที่หลากหลายเพิ่มขึ้น รวมถึงมีความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อ ซึ่งส่งผลให้มีความสามารถที่จะแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกที่ปรากฏในสื่อประเภทต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น และคาดหมายได้ว่าเนื้อหาของเกมจะไม่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาตนเองของผู้เล่นนั้น อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการรับรู้เนื้อหาของเกมดังกล่าวของเยาวชนช่วงวัยนี้อาจถูกจำกัดลงได้เช่นกันหากภาพลักษณ์ของปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเยาวชนได้รับการให้เหตุผลว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องแล้ว ดังนั้น เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป จึงควรที่จะมีขอบเขตของเนื้อหา ดังต่อไปนี้

³⁸⁴ กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, "คู่มือการปฏิบัติงานทะเบียนชื่อบุคคลและการใช้คำนำหน้านาม," [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา: <http://123.242.172.6/home/document/ITA62/O13/3.pdf>. [1 เมษายน 2563]

3.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงองค์ประกอบด้านความรุนแรงได้ แต่จะต้องไม่มากเกินไปจนเป็นเหตุให้เป็นภัยต่อสังคม กล่าวคือ

- ก) อาจมีการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธได้ แต่สำหรับอาวุธที่สมจริงนั้นจะต้องไม่มากเกินไปจน
- ข) ไม่ปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับเลือดที่สมจริงมากเกินไปจน
- ค) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกายได้เล็กน้อย
- ง) อาจปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงได้ แต่ต้องไม่มากเกินไปจน
- จ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมอาจก่อให้เกิดรางวัล หรือการสูญเสียได้ แต่จะต้องไม่อยู่ในรูปของการปล้นทรัพย์ หรือมีเงื่อนไขที่ควบคุมผู้เล่นได้ เช่น การลงโทษผู้โจมตี
- ฉ) อาจปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือกลัวได้

3.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศได้ภายใต้ขอบเขตที่จำกัด กล่าวคือ

- ก) อาจมีองค์ประกอบบางประการที่เกี่ยวข้องกับเพศ โดยปรากฏภาพ เสียง หรือการใช้ภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศโดยอ้อมได้เล็กน้อย
- ข) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศโดยเปิดเผยร่างกายได้บางส่วน เช่น หน้าอก สะโพก
- ค) ไม่มีองค์ประกอบใดที่แสดงถึงความรุนแรงทางเพศที่อาจสร้างความเสียหายต่อบุคลิกภาพของเด็กและเยาวชน เช่น การเลือกปฏิบัติทางเพศ การกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการค้ามนุษย์
- ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่
- จ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย
- ฉ) อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีความสัมพันธ์ทางเพศตามคำขอของผู้เล่นได้อย่างจำกัด
- ช) อาจมีตัวละครในเกมซึ่งเชิญชวนให้ผู้เล่นมีความสัมพันธ์ทางเพศได้เล็กน้อย

3.3) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด การกระทำที่เป็นการก่อกำไร หรือการพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายได้เล็กน้อย

3.4) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวจะต้องไม่ปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษามากเกินไป

4) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาที่อาจสร้างผลกระทบต่อเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี อันเนื่องมาจากการที่เกมมีเนื้อหาหรือองค์ประกอบใด ๆ ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากจนกระทั่งผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในชีวิตในระดับน้อยอาจมีระดับวุฒิภาวะทางสังคมที่ไม่มากพอ โดยการจัดระดับเกมตามช่วงอายุดังกล่าวเกิดจากแนวคิดของผู้เขียนที่ว่า 18 ปีขึ้นไป เป็นช่วงอายุของบุคคลที่ก้าวพ้นช่วงวัยแห่งการเป็นเด็กตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ซึ่งแม้ว่าจะยังมีถือว่าเป็นบุคคลที่บรรลุนิติภาวะ เว้นแต่จะได้รับการสมรสตามมาตรา 19 และมาตรา 20 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ก็ตาม แต่กฎหมายไทยก็ได้ยอมรับมีการใช้อายุดังกล่าวเป็นเกณฑ์ที่กำหนดให้บุคคลมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น เช่น การเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้ง ตามมาตรา 95 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย การเข้ารับราชการเป็นข้าราชการพลเรือน ตามมาตรา 36 ก. (2) แห่งพระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการพลเรือน พ.ศ. 2551 การขอเป็นผู้มีใบอนุญาตขับรถยนต์ส่วนบุคคล รถยนต์สามล้อส่วนบุคคล หรือรถจักรยานยนต์ส่วนบุคคลชั่วคราว ตามมาตรา 46(1) แห่งพระราชบัญญัติรถยนต์ พ.ศ. 2522 เป็นต้น ดังนั้น ในส่วนนี้จึงเห็นว่า อายุ 18 ปี จึงเป็นช่วงอายุที่เหมาะสมแก่การจัดระดับเกมที่เป็นการสร้างความแตกต่างระหว่างเยาวชนช่วงวัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่มีความเหมาะสมแล้ว

ทั้งนี้ เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป จึงยอมเป็นเกมที่มีขอบเขตของเนื้อหา ดังต่อไปนี้

4.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่สมจริงได้ กล่าวคือ

- ก) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธได้อย่างไม่มีข้อจำกัด
- ข) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเลือดออกที่สมจริงได้
- ค) อาจปรากฏการแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บหรือความเสียหายของร่างกายที่สมจริงได้
- ง) อาจปรากฏภาพ ดนตรี เสียงประกอบ หรือการใช้ภาษาที่รุนแรงได้
- จ) ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมภายในเกมอาจก่อให้เกิดรางวัล หรือการสูญเสียได้
- ฉ) อาจปรากฏองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้รังเกียจหรือกลัวได้

4.2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศได้ แต่จะต้องไม่มากเกินไปจนเป็นเหตุให้เป็นภัยต่อสังคม กล่าวคือ

ก) อาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงการกระทำทางเพศ โดยปรากฏภาพ เสียง หรือการใช้ภาษาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศได้ แต่จะต้องไม่มากเกินไปจนเกินควร

ข) อาจมีเนื้อหาที่เป็นการแสดงท่าทางยั่วยุทางเพศโดยเปิดเผยร่างกายได้ แต่ต้องไม่ถึงขนาดปรากฏภาพของอวัยวะเพศทั้งหมด

ค) อาจปรากฏถึงองค์ประกอบที่แสดงถึงการเลือกปฏิบัติทางเพศ หรือการหมิ่นเกียรติของบุคคลบางเพศหรือบางจำพวกได้

ง) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำรุนแรงทางเพศ หรือการค้ำมนุษย์มากเกินไปจนเกินควร

จ) ไม่มีการแสดงถึงการกระทำซึ่งเป็นการละเมิดต่อศีลธรรมที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น การร่วมประเวณีระหว่างเครือญาติ การร่วมประเวณีแบบหมู่ มากจนเกินควร

ฉ) ไม่มีการแสดงถึงการใช้ภาษาที่เป็นการยั่วยุทางเพศ หรือหยาบคาย

ช) อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีความสัมพันธ์ทางเพศตามคำขอของผู้เล่น หรือยินยอมให้ผู้เล่นกระทำการในเชิงยั่วยุตัวละครในเกมได้ตามความเหมาะสม

ซ) อาจมีตัวละครในเกมซึ่งเชิญชวนให้ผู้เล่นมีความสัมพันธ์ทางเพศได้

4.3) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย รวมถึงการกระทำที่เป็นการก่อกำไร หรือการพนันได้ แต่จะต้องไม่ก่อให้เกิดผลกำไรหรือขาดทุนทางการเงินตามจริง

4.4) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา

เกมซึ่งอยู่ในระดับดังกล่าวอาจปรากฏเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายหรือไม่ถูกต้องตามหลักภาษาได้

สำหรับมาตรการในการตัดทอนเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นมาตรการหลักในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันนั้น เห็นว่ามาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมากเมื่อพิจารณาเทียบกับวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยนอกจากจะมีผลกระทบต่อเสรีภาพในการเข้าถึงเกมของผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่แล้ว ในขณะเดียวกันย่อมเป็นการจำกัดเสรีภาพในการประกอบอาชีพของผู้ประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่

ไม่อาจเผยแพร่เกมที่มีเนื้อหาที่ถูกระบุให้ต้องได้รับการตัดทอนเนื้อหาเสียด้วย ดังนี้ จากการศึกษาถึงลักษณะของการกำกับดูแลเกมของสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมีหลักการในการเลือกใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมไว้อย่างชัดเจนในกฎหมายพื้นฐานแห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีว่า เนื้อหาของเกมใด ๆ จะมีอาจถูกตัดทอนได้ เพียงแต่อาจถูกจำกัดภายใต้เงื่อนไขตามกฎหมายเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ด้วยเหตุนี้ จึงพิจารณาได้ว่าการกำกับดูแลเกมที่มีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพบางประการของประชาชนนั้นอาจทำได้ แต่เพียงเพื่อประโยชน์ในด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเท่านั้น

ผู้เขียนจึงเห็นว่า หากประเทศไทยนำมาตราการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมมาบังคับใช้อย่างเคร่งครัด ก็ย่อมที่จะทำให้วัตถุประสงค์สำคัญของการกำกับดูแลเกมดังกล่าวบรรลุลงไปได้โดยไม่ต้องกระทบถึงสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่แต่อย่างใด ดังนั้น มาตรการในการตัดทอนเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสม และไม่มีเหตุจำเป็นใดที่จะต้องนำมาบังคับใช้ควบคู่กันกับมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมอีก โดยสำหรับข้อกังวลในเรื่องของกรณีของเกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาไม่เหมาะสมอย่างรุนแรงนั้นก็ย่อมที่จะให้มีการตรวจสอบถึงการกระทำความผิดตามบทบัญญัติแห่งประมวลกฎหมายอาญา รวมถึงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งจะเป็นกรณีที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินคดีทางอาญาอันเป็นการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการพิจารณาเป็นการเฉพาะแยกต่างหากจากการกำกับดูแลเกมโดยทั่วไปได้อย่างเหมาะสมอยู่แล้ว

5.2.1.2 การจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม

ในส่วนของมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกมนั้น เห็นว่า มาตรการนี้เป็นมาตรการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้บริโภคที่เห็นได้ว่าเป็นรูปธรรมอย่างมาก กล่าวคือ การนำมาตรการนี้มาใช้กับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์จะทำให้ผู้เล่นเกม รวมถึงผู้ปกครองของผู้เล่นเกมได้ทราบล่วงหน้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอันพึงพิจารณาก่อนที่จะเล่นเกม ซึ่งจะเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เล่นเกมและบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถหลีกเลี่ยงหรือระมัดระวังมิให้ผู้เล่นเกมเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการของตนเองได้

ผู้เขียนเห็นว่าประเทศไทยอาจนำแนวทางในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลีมาปรับใช้ได้ เนื่องจากมีความเหมาะสม ครบถ้วน และสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย จึงเสนอให้มีการแบ่งเนื้อหาอันพึงพิจารณาของเกมออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

- 1) เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง
- 2) เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ
- 3) เนื้อหาเกี่ยวกับความน่ากลัว
- 4) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม
- 5) เนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่ผิดกฎหมาย
- 6) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้แอลกอฮอล์ ยาสูบ หรือสิ่งเสพติด
- 7) เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ชันต่อ

5.2.1.3 การแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและเนื้อหาของเกม

ในส่วนของมาตรการในการแสดงหมายเลขรหัส การประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตและสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและเนื้อหาของเกมนั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการเสริมสำหรับมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม และมาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นมาตรการหลักในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม โดยมาตรการนี้เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะทำให้การบังคับใช้มาตรการอื่น ๆ ปรากฏชัดเจนเป็นรูปธรรม และสามารถตรวจสอบได้โดยง่าย กล่าวคือ ส่งผลให้เกมทุกเกมต้องได้รับการตรวจพิจารณาเนื้อหาของเกมและได้รับการจัดระดับตามอายุของผู้เล่นเกม และตามเนื้อหาของเกมเสียก่อน ซึ่งมีถือว่าเป็นมาตรการในการกำกับดูแลที่มีระดับความรุนแรงถึงขนาดเป็นจำกัดสิทธิเสรีภาพของผู้ประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เดียวกันกลับเป็นประโยชน์โดยตรงต่อผู้เล่นเกม ซึ่งทำให้ผู้เล่นและผู้ปกครองของผู้เล่นเกมสามารถตระหนักรู้ถึงความเหมาะสมของเกมได้ก่อนที่จะเข้าถึงเกมเช่นว่านั้นผ่านการพิจารณาหมายเลขรหัส ตราเครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงข้อมูลเกมคอมพิวเตอร์ที่แสดงบนผลิตภัณฑ์เกม อันเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยป้องกันผลกระทบในด้านลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะมีต่อผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้มากยิ่งขึ้น โดยที่รัฐยังสามารถรักษาคุณภาพในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

ในส่วนของวิธีการในทางปฏิบัติในการแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์ดังกล่าวข้างต้นนั้น เห็นว่า ควรมีแนวทางดำเนินการดังต่อไปนี้

- สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นวัสดุสามารถจับต้องได้ เช่น เกมที่บันทึกไว้ในแผ่นเกม ตลับเกม หรือตู้เกมนั้น ประเทศไทยมีแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมจากการบังคับใช้มาตรการในการแสดงหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตอยู่แล้ว ดังนั้น การดำเนินการตามมาตรการดังกล่าว จึงเป็นการเสนอให้มีการเพิ่มเติมเครื่องหมายสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุ

ของผู้เล่นเกม และเครื่องหมายสัญลักษณ์แสดงเนื้อหาของเกมในบริเวณพื้นผิวผลิตภัณฑ์เกม โดยมีขนาดที่มองเห็นได้ง่าย และมีความชัดเจน

- สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งเดิมประเทศไทยมิเคยมีการนำมาตรการดังกล่าวมาบังคับใช้นั้น เห็นว่า ควรที่จะดำเนินการโดยให้มีการแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์ดังกล่าวขึ้นบนหน้าจออย่างชัดเจน โดยมีช่วงระยะเวลาที่เพียงพอต่อการสังเกต เช่น การแสดงข้อมูลเช่นว่านั้นเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 วินาทีต่อการเล่นเกม 1 ชั่วโมง หรือแสดงขึ้นบนหน้าจอเมื่อเริ่มต้นเกมเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 วินาที เป็นต้น

5.2.2 การบัญญัติกฎหมายให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเป็นระบบเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลง

สำหรับในส่วนของ การบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมนั้น เห็นว่า ตามระบบกฎหมายไทยมีการกำหนดถึงมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมที่ค่อนข้างเหมาะสมดีแล้ว แต่เพื่อให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมมีความสมบูรณ์ ชัดเจน และทันต่อสภาวะการณ์มากยิ่งขึ้นแล้วนั้น จึงเห็นว่าจะต้องมีการเพิ่มเติมในส่วนของ การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อเสริมการคุ้มครองเด็ก และเยาวชนให้ครบถ้วนสมบูรณ์ให้มากที่สุด โดยเห็นว่าประเทศไทยควรที่จะมีมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมรวมทั้งสิ้น 4 มาตรการหลัก ดังต่อไปนี้

5.2.2.1 การขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับมาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการนั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการขั้นพื้นฐานแห่งการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ ซึ่งมีผลทำให้รัฐทราบถึงข้อมูลภาพรวมของกิจการ รวมถึงกิจการเฉพาะแห่งได้อย่างชัดเจน และเป็นระบบ โดยในปัจจุบัน ผู้เขียนเห็นว่ากิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะหลัก กล่าวคือ กิจการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ กิจการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ และกิจการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยต่างเป็นกิจการที่มีรูปแบบการดำเนินการ และการขยายกิจการที่แตกต่างไปจากในอดีต อันเนื่องมาจากการนำระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ๆ มาใช้ในกิจการเหล่านั้น

ปัจจุบัน กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยยังคงให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับกิจการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นกิจการที่เกี่ยวข้องและมีฐานผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน ยิ่งกว่ากิจการอื่น ๆ โดยปรากฏถึงการที่กฎหมายบัญญัติให้นำมาตรการต่าง ๆ มาบังคับใช้แก่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นหลักอย่างไรก็ตาม ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ปัจจุบัน เทคโนโลยี

สารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับกิจการเกี่ยวกับเกมมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการที่ประชาชนทั่วไปสามารถจัดหาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นการส่วนตัวเพื่อการเล่นเกมที่มากกว่าในอดีตเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ความสำเร็จของกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ลดน้อยลง และมีแนวโน้มที่จะเป็นกิจการที่ไม่ได้รับความนิยมจากประชาชนอีกต่อไป ในขณะที่กิจการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ และกิจการจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ กลับมีแนวโน้มที่จะได้รับความสนใจมากขึ้นจากการตอบสนองในด้านการเผยแพร่ให้เข้าชม หรือจัดให้มีเกมคอมพิวเตอร์เล่นเป็นการส่วนตัวได้โดยสะดวก

ดังนั้น จึงเห็นว่า ปัจจุบันมีความจำเป็นที่จะต้องนำมาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มาบังคับใช้กับกิจการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ กิจการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ และกิจการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ (เพิ่มเติมขึ้นจากเดิมที่บังคับใช้เฉพาะเพียงแต่การจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์) ซึ่งแม้ว่าจะมีผลทำให้ประชาชนส่วนมากอาจมีหน้าที่ที่จะต้องขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้นก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาถึงเจตนารมณ์ของการบังคับใช้มาตรการเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่อาจได้รับผลกระทบจากการประกอบกิจการเช่นว่านั้น ประกอบกับโดยสภาพการบังคับใช้มาตรการดังกล่าวอาจทำได้ผ่านกระบวนการที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนก็สามารถการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ ดังนั้น มาตรการดังกล่าวจึงมิได้เป็นมาตรการที่สร้างภาระให้แก่ผู้ประกอบการมากเกินไปจนเกินสมควร แต่กลับจะทำให้ระบบการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยเป็นระบบที่ชัดเจน ครอบคลุม และทันสมัย ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายเพื่อการคุ้มครองประโยชน์ของสังคมโดยรวมต่อไปได้เป็นอย่างดี

สำหรับรายละเอียดของมาตรการดังกล่าวนั้นเห็นว่าเป็นเรื่องในทางปฏิบัติของฝ่ายปกครอง ซึ่งประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะมีการกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการเกี่ยวกับการขออนุญาตประกอบกิจการในทิศทางที่เหมาะสมแล้ว เพียงแต่ควรที่จะต้องดำเนินการให้ครอบคลุมกิจการต่าง ๆ อย่างเท่าเทียม และควรที่จะคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ประกอบการ เพื่อให้ประชาชนยินยอมพร้อมใจในการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเต็มที่ ซึ่งจะทำให้มาตรการได้รับการบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2.2.2 การกำกับดูแลการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์

สำหรับมาตรการเกี่ยวกับการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์นั้น แต่เดิมเป็นมาตรการที่บัญญัติให้มีผลไปพร้อมกับมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการผลิตเกมในลักษณะที่ว่า การนำเกมคอมพิวเตอร์ออกฉายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร รวมถึงการส่งออกป็นนอกราชอาณาจักรนั้น จะกระทำได้

ต่อเมื่อเกมนั้นผ่านการตรวจพิจารณาเนื้อหา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ก่อนเท่านั้น โดยไม่ปรากฏถึงการกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ โดยตรง ซึ่งอาจเป็นเหตุผลมาจาก ณ ขณะที่กฎหมายมีผลบังคับใช้นั้น การเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ ยังมีได้มีความแพร่หลายในลักษณะที่เป็นกิจการหรือกิจกรรมเชิงพาณิชย์ หรือมีบทบาทต่อเด็กและเยาวชนเท่าใดนัก

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบัน การเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงพาณิชย์ โดยมีได้มีความแตกต่างจากการประกอบกิจการแต่อย่างใด กล่าวคือ การดำเนินการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในบางลักษณะอาจทำให้ผู้เผยแพร่ได้รับผลประโยชน์ทั้งที่เป็นตัวเงิน และไม่เป็นตัวเงิน เช่น การเผยแพร่เกมอย่างนักแคสเกม (Game Caster) ซึ่งเป็นการเผยแพร่เกมผ่านการนำเสนอในรูปแบบของคลิปวิดีโอให้บุคคลอื่นเข้าชม³⁸⁵ หรือการถ่ายทอดสดสัญญาณเกม (Game Live Streaming) โดยผู้ที่ถ่ายทอดสัญญาณ (Streamer) จะเผยแพร่การเล่นของตนเองให้บุคคลอื่นเข้าชมการเล่นของตนเอง ณ ขณะนั้นได้³⁸⁶ ซึ่งการเผยแพร่ทั้งสองลักษณะดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เผยแพร่เกมมีโอกาสที่จะได้รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้เข้าชม รวมถึงผู้สนับสนุนอื่น ๆ ได้ เช่น การรับบริจาค (Donate) การติดตามช่องทางการเผยแพร่ (Subscribe) การรับจ้างโฆษณาสินค้า เป็นต้น

ดังนั้น จึงมีความเห็นว่า ประเทศไทยจำเป็นต้องมีมาตรการเกี่ยวกับการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์เพื่อกำกับดูแลการประกอบกิจการในลักษณะดังกล่าวให้อยู่ภายใต้ขอบเขตที่เหมาะสม โดยรัฐควรที่จะกำหนดให้การเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงโฆษณาของเกมคอมพิวเตอร์ ต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตตามมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ กล่าวคือ

1) การเผยแพร่เกมไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่ในช่องทางใดจะต้องสอดคล้องกับระดับของเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยผู้ประกอบการจะต้องมีมาตรการหรือวิธีการทางเทคนิคอย่างใด ๆ ในการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเองที่มีประสิทธิภาพ เช่น

- การเผยแพร่ในพื้นที่สาธารณะ: การห้ามมิให้ผู้ประกอบการนำเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป หรือโฆษณาของเกมนั้นเผยแพร่หรือจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะที่เด็กหรือเยาวชนอาจเข้าถึงได้

³⁸⁵ PPTV Online, "เปิดใจ Xcrosz "นักแคสเกม" อาชีพที่สร้างรายได้จำนวนมากจากการพากย์เกม," [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <https://www.pptvhd36.com/news/ไลฟ์สไตล์/39736>. [1 เมษายน 2563]

³⁸⁶ Mercular.com, "นักแคสเกมต่างจากสตรีมเมอร์อย่างไร," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.mercular.com/review-article/game-casting-vs-streamer>. [1 เมษายน 2563]

- การเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต: การตรวจสอบหมายเลขประจำตัวประชาชน หรือการเข้ารหัสทางเทคนิคอย่างใด ๆ ที่ทำให้มั่นใจได้ว่าบุคคลเฉพาะกลุ่มอายุที่เหมาะสมเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ การเสนอช่องทางการเข้าถึงเกมเดียวกันแต่นำเสนอองค์ประกอบที่แตกต่างออกไปเพื่อให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่นเป็นการเฉพาะ เช่น การเปลี่ยนสีเลือดจากสีแดงเป็นสีเขียว เป็นต้น

2) การเผยแพร่เกมจะต้องมีการแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและเนื้อหาของเกมประกอบไว้อย่างชัดเจน

3) ผู้ที่เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ต้องดำเนินการตามมาตรการในการขอ อนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ให้ถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อที่รัฐจะสามารถสอดส่อง และติดตามการประกอบกิจการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) การเผยแพร่เกมจะต้องอยู่ภายในระยะเวลาที่จำกัดในลักษณะเดียวกับ ระยะเวลาในการให้บริการเกม ซึ่งกรณีดังกล่าวผู้เขียนเห็นว่าวัน เวลา และเงื่อนไขการประกอบ กิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีความเหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้ได้ กล่าวคือ

- เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าชมได้ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษา

- เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าชมได้ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษา

จากกระแสข่าวในเรื่องของการที่รัฐจะบัญญัติห้ามมิให้มีการถ่ายทอดสด สัญญาณเกมเกิน 2 ชั่วโมงภายใต้กฎหมายอีสปอร์ตนั้น³⁸⁷ ผู้เขียนมีความเห็นว่า มาตรการดังกล่าว เป็นมาตรการที่มีผลเป็นการจำกัดเสรีภาพในการประกอบอาชีพของผู้เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ด้วย เงื่อนไขของระยะเวลาในการถ่ายทอดสดสัญญาณเกม ซึ่งแม้จะได้มีการเหตุผลว่าเพื่อการคุ้มครอง สุขภาพของผู้ที่ถ่ายทอดสัญญาณ รวมถึงผู้ที่ติดตามการถ่ายทอดสัญญาณ รวมไปถึงการคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากปัญหาการติดเกมก็ตาม แต่มาตรการดังกล่าวมีความรุนแรงเกินความจำเป็น เมื่อเปรียบเทียบกับ การประกอบอาชีพในลักษณะอื่น ๆ กล่าวคือ การจำกัดเวลาเช่นว่านั้นเป็น

³⁸⁷ วิศรุต สิ้นพงศพร, "สรุปตราหมากกฎหมายป่วนวงการเกม ห้ามสตรีมเกิน 2 ชั่วโมง," [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: <https://workpointtoday.com/explainer1/>.

มาตรการที่ไม่สอดคล้องกับลักษณะของการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในเชิงการพาณิชย์โดยสภาพ ซึ่งจำเป็นต้องใช้เวลาในการสร้างเนื้อหา หรือการเล่นเกมตามภารกิจที่ต้องการเผยแพร่เพื่อดึงดูดใจผู้เข้าชม นอกจากนี้ ยังไม่ปรากฏว่าการบัญญัติมาตรการเช่นนี้จะมีความสัมพันธ์ในแง่ที่ว่าก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมมากกว่าผลกระทบบที่จะเกิดกับปัจเจกบุคคล ดังนั้น จึงเห็นว่าการกำหนดมาตรการเช่นนี้จึงยังไม่เหมาะสม ซึ่งควรที่จะพิจารณาให้ถ่วงต่อไป

5.2.2.3 การกำหนดเงื่อนไขของการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับมาตรการเกี่ยวกับการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ ผู้เขียนมุ่งหมายให้คำว่า “จำหน่าย” มีความหมายรวมถึงการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือกระทำนิติกรรมใด ๆ ที่มีผลเป็นการจัดให้บุคคลอื่นได้ครอบครองเกมคอมพิวเตอร์นั้นด้วย โดยเห็นว่า ตามหลักการแล้ว การประกอบกิจการที่เกี่ยวกับการจัดจำหน่ายเกมเป็นกิจการที่มีความเกี่ยวข้องกับมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมโดยตรงในลักษณะเช่นเดียวกับการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้น ด้วยเหตุนี้จึงเห็นว่า การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมในส่วนนี้จึงต้องได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเช่นว่านั้น รวมถึงการต้องอยู่ภายใต้มาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งจะส่งผลให้การจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์จะต้องดำเนินการภายใต้เงื่อนไขบางประการ ได้แก่

- 1) เกมที่อาจจำหน่ายได้จะต้องได้รับการตรวจพิจารณา และจัดระดับอย่างถูกต้องตามกฎหมาย
- 2) เกมที่อาจจำหน่ายได้จะต้องมีเนื้อหาไม่แตกต่างไปจากเนื้อหาที่ได้รับการจัดระดับตามกฎหมาย
- 3) เกมที่อาจจำหน่ายได้จะต้องแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและเนื้อหาของเกมที่ถูกต้องแท้จริง
- 4) การจำหน่ายเกมให้แก่ผู้บริโภคไม่ว่าจะเป็นการจำหน่ายโดยวิธีการใด จะต้องสอดคล้องกับระดับของเกมตามอายุของผู้เล่นเกม กล่าวคือ ผู้ประกอบการอาจจำหน่ายเกมให้แก่บุคคลที่มีอายุตามระดับของเกมที่ได้รับการจัดระดับไว้เท่านั้น โดยผู้ประกอบการจะต้องมีมาตรการหรือวิธีการทางเทคนิคอย่างไร ๆ ในการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเองที่มีประสิทธิภาพ เช่น

- การจำหน่ายเกมในพื้นที่สาธารณะ: การตรวจสอบบัตรประจำตัวประชาชน การห้ามมิให้นำเสนอ หรือจำหน่ายเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไปแก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่สาธารณะ เช่น พื้นที่แสดงสินค้าที่เป็นการค้าทั่วไป ห้องสมุดสาธารณะ เป็นต้น การห้ามมิให้

นำเสนอ หรือจำหน่ายเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป เว้นแต่จะเป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนไม่อาจเข้าใช้บริการได้ และมีมาตรการป้องกันการสังเกตจากเด็กและเยาวชนอย่างเพียงพอ

- การจำหน่ายเกมทางอินเทอร์เน็ต: การตรวจสอบหมายเลขประจำตัวประชาชน การห้ามมิให้จำหน่ายเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป ผ่านช่องทางการสั่งซื้อทางไปรษณีย์โดยเด็ดขาด

5.2.2.4 การกำหนดหน้าที่ของผู้ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับมาตรการเกี่ยวกับการให้บริการเกม หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์นั้น ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นว่าประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลกิจกรรมนี้มาอย่างมาอยู่แล้ว ในส่วนนี้ จึงเสนอให้การประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์นำมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มาปรับใช้กับการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อประเด็นในเรื่องของหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่จะต้องดำเนินกิจการโดยคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ตามมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ด้วย

ในส่วนของมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันนั้น เห็นว่า การที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎหมายลำดับรองที่เกี่ยวข้องได้บัญญัติถึงรายละเอียดของอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้าน ช่วงเวลาในการให้บริการ รวมถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมไว้โดยละเอียด ซึ่งมีลักษณะเป็นบทบัญญัติเกี่ยวกับการกำหนดมาตรการการเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัจจัยในด้านอื่น ๆ เช่น การจำหน่ายสุรา บุหรี่ สารเสพติด หรือการพนันต่าง ๆ ในร้านด้วยแล้วนั้น จึงเป็นการกำหนดมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรฐานในระดับสูง และเหมาะสมกับการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมได้ดีแล้ว อย่างไรก็ตาม เมื่อการกำกับดูแลเกมนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ จึงเห็นควรที่จะกำหนดให้มาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมใด ๆ ก็ตามที่มีมุ่งหมายเพื่อสวัสดิภาพของเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะนั้น มีผลบังคับไปถึงเด็กและเยาวชนทุกคนตามอายุจริง โดยไม่มีข้อจำกัดในด้านของสถานะทางครอบครัว หรือการบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส เพื่อให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมมีผลเป็นการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนได้อย่างแท้จริง

เนื่องด้วยปัจจุบันพฤติกรรมการเล่นเกมส่วนใหญ่ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากการเล่นเกมที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เล่นเกมส่วนตัว ซึ่งจากความสะดวกในการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์เช่นว่านั้น ส่งผลให้เกิดแนวโน้มปัญหาการติดเกมของผู้เล่นเกมที่เป็นความกังวลอย่างมากของสังคมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ รวมถึงประเด็นปัญหาของ

มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และมาตรการในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกมที่อาจไม่สามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่

ดังนั้น ผู้เขียนจึงเห็นว่า ประเทศไทยควรที่จะเพิ่มเติมมาตรการเกี่ยวกับการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้

1) การให้บริการเกมไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในช่องทางใดจะต้องสอดคล้องกับระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยผู้ประกอบการจะต้องมีมาตรการหรือวิธีการทางเทคนิคอย่างใด ๆ ในการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเองที่มีประสิทธิภาพ เช่น

- การให้บริการเกมในร้านเกมคอมพิวเตอร์: การตรวจสอบอายุของผู้ใช้บริการก่อนการให้บริการเกม การสอดส่องการเข้าถึงเกมของผู้ใช้บริการว่ามีความเหมาะสมสอดคล้องกับระดับของเกมตามอายุผู้ใช้บริการหรือไม่ การห้ามมิให้บริการเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป ในร้านเกมคอมพิวเตอร์ เว้นแต่จะเป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนไม่อาจเข้าใช้บริการได้ และมีมาตรการป้องกันการสังเกตจากเด็กและเยาวชนอย่างเพียงพอ

- การให้บริการเกมทางอินเทอร์เน็ต: การตรวจสอบหมายเลขประจำตัวประชาชน หรือการเข้ารหัสทางเทคนิคอย่างใด ๆ ที่ทำให้มั่นใจได้ว่าบุคคลเฉพาะกลุ่มอายุที่เหมาะสมเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ การเสนอช่องทางการเข้าถึงเกมเดียวกันแต่นำเสนอองค์ประกอบที่แตกต่างออกไปเพื่อให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่นเป็นการเฉพาะ เช่น การเปลี่ยนสีเลือดจากสีแดงเป็นสีเขียว เป็นต้น

2) ผู้ประกอบการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ต้องดำเนินการตามมาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ให้ถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อที่รัฐจะสามารถสอดส่องและติดตามการประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ผู้ประกอบการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ต้องจัดให้มีการแสดงคำเตือนเพื่อป้องกันการเล่นเกมมากเกินไปและแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาบนหน้าจอให้แก่ผู้เล่น ตั้งแต่เริ่มเล่นเกม รวมถึงมีวิธีการเพื่อการจำกัดวิธีการเล่น เวลา หรือกรณีอื่นใดเกี่ยวกับการเล่นเกมเมื่อเด็กหรือเยาวชนหรือผู้แทนโดยชอบธรรมของผู้นั้นร้องขอ

4) การให้บริการเกมจะต้องอยู่ภายในระยะเวลาที่จำกัด กล่าวคือ

- เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษา

- เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษา

จากแนวทางในการกำหนดมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมดังกล่าวข้างต้น เห็นว่าจะส่งผลให้การเผยแพร่ การจำหน่าย และการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ อยู่ภายใต้มาตรการในการกำกับดูแลที่เหมาะสมและทันสมัยอย่างเพียงพอ ซึ่งย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเนื้อหาของเกมเกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม และเป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2.3 การบัญญัติกฎหมายที่ส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เป็น มาตรการที่ไม่เคยปรากฏในระบบกฎหมายไทยมาก่อน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาถึงแนวโน้ม การเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในประเทศ และต่างประเทศแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า ปัจจุบัน อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อระบบเศรษฐกิจทั่วโลก และมีความเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมประเภทต่าง ๆ เป็นวงกว้าง เช่น อุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ อุตสาหกรรมบันเทิง และอุตสาหกรรมกีฬา เป็นต้น นอกจากนี้ อุตสาหกรรมดังกล่าวยังเป็นแหล่งสร้างรายได้ที่สำคัญของประเทศ รวมถึงประชาชนจากการประกอบ อาชีพ หรือประกอบกิจการเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่องอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่า ภายใต้แนวคิดในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวนี้ รัฐจึงอาจที่จะพัฒนามาตรการในการกำกับดูแลเกมให้เหมาะสมกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไปพร้อม ๆ กันกับการมีมาตรการในการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อที่ประเทศและประชาชนจะได้รับประโยชน์อย่างมากที่สุดจากเกมคอมพิวเตอร์ได้ ดังนั้น ผู้เขียน จึงเห็นว่า ประเทศไทยควรที่จะเพิ่มเติมมาตรการในการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 3 มาตรการ ได้แก่

5.2.3.1 การห้ามมิให้มีการกระทำที่สร้างผลเสียแก่เกมคอมพิวเตอร์

ในส่วนของมาตรการในการห้ามมิให้มีการกระทำที่สร้างผลเสียแก่เกมนี้ นั้น เห็นว่า เป็นไปเพื่อการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบการในการประกอบกิจการค้าของตน อย่างเป็นธรรม โดยที่รัฐให้การรับรองและคุ้มครองมิให้บุคคลอื่นได้รับประโยชน์โดยมิชอบธรรมจาก ผลผลิตอันเช่นนั้น ซึ่งจะเป็นการสร้างเชื่อมั่นให้แก่ผู้ประกอบการในการที่จะผลิตหรือสร้างสรรค์ ผลงาน รวมถึงประกอบธุรกิจของตนต่อไป เช่น

- การห้ามมิให้มีการผลิต จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่ผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ได้รับการรับรองจากผู้ประกอบกิจการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้องนั้น
- การห้ามมิให้มีผลิต จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ โดยมีได้รับการรับรองโดยผู้ประกอบกิจการผลิตภัณฑ์เกมที่เกี่ยวข้อง และมีวัตถุประสงค์เพื่อการรบกวนการใช้งานตามปกติของผลิตภัณฑ์เกม หรือเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว

5.2.3.2 การนำค่าปรับทางปกครองมาใช้ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม

สำหรับมาตรการดังกล่าวเห็นว่า เมื่อการกำกับดูแลเกมเป็นการกระทำทางปกครองประเภทหนึ่ง ซึ่งอาจกำหนดสภาพบังคับในทางปกครองเป็นค่าปรับทางปกครองได้ ดังนี้ เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป จึงเห็นเป็นการเหมาะสมที่จะเสนอให้กฎหมายมีแนวคิดที่จะบริหารจัดการเงินค่าปรับดังกล่าวมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมต่อไป เช่น การผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมที่ดี การสร้างและปรับปรุงสภาพแวดล้อมของสถานที่ให้บริการเกมให้มีความเหมาะสม การส่งเสริมและสนับสนุนกิจการที่เป็นตัวอย่างที่ดี การสนับสนุนการให้คำแนะนำและควบคุมผลิตภัณฑ์เกมและธุรกิจการให้บริการเกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย รวมถึงการรักษาความปลอดภัยสถานที่จัดเก็บของกลาง และการทำลายข้อมูลของผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายตามแนวทางเดียวกับการกำกับดูแลของสาธารณรัฐเกาหลี

5.2.3.3 การส่งเสริมและสนับสนุนการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ต

ในส่วนของมาตรการเกี่ยวกับการส่งเสริมและสนับสนุนการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตนั้น เห็นว่า มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่มีความจำเป็นต่อการยกระดับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไปได้อย่างเป็นระบบ โดยแม้ว่าในปัจจุบัน การบัญญัติบทบัญญัติแห่งกฎหมายในการกำกับดูแลเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตจะยังไม่ปรากฏแนวทางที่ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรมก็ตาม แต่จากการศึกษาถึงลักษณะในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของสาธารณรัฐเกาหลี และและสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น พิจารณาได้ว่า สาระสำคัญของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งย่อมจะหมายรวมไปถึงการกำกับดูแลการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตนั้นอยู่ที่การป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนต้องได้รับความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบต่อการพัฒนาการในการที่จะเติบโตขึ้นเป็นประชากรที่มีคุณภาพของสังคมจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมตามช่วงอายุของตนเป็นสำคัญ

ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่า โดยเบื้องต้นนั้นมาตรการในการส่งเสริมและสนับสนุนการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตจึงควรที่จะต้องอยู่ภายใต้การบังคับใช้มาตรการในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมอย่างเคร่งครัด ในขณะที่ประเด็นอื่น ๆ เช่น คุณสมบัติของนักกีฬา กติกาและเงื่อนไขในการแข่งขัน สัญญาจ้างนักกีฬา มาตรฐานความปลอดภัยในการฝึกซ้อมเพื่อการแข่งขัน ค่าตอบแทนและสวัสดิการของนักกีฬา นั้น เห็นว่าควรมีมาตรฐานในระดับเดียวกับกีฬาประเภทอื่น ๆ โดยมีข้อสังเกตว่า สำหรับการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตนั้นอาจมีประเด็นพิจารณาเกี่ยวกับความเข้าใจและมุมมองของสังคมที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตที่ยังไม่ได้รับการยอมรับจากภาครัฐและภาคเอกชนอย่างมากด้วยประเด็นปัญหาในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ปัญหาการติดเกม ปัญหาด้านสุขภาพจากการนั่งเล่นเกมเป็นระยะเวลาานาน และปัญหาการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของการเล่นเกมกับการก่ออาชญากรรม ซึ่งยังเป็นแนวคิดหลักของสังคมไทยและอาจเป็นอุปสรรคต่อการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่อาจเจริญเติบโตได้มากเท่าที่ควร

5.3 การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาถึงลักษณะขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยและต่างประเทศ จะพบว่า ลักษณะขององค์กรกำกับดูแลเป็นส่วนหนึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก ดังนั้น การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ โดยผู้เขียนมีข้อเสนอดังต่อไปนี้

5.3.1 การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ

ในประเด็นดังกล่าวนี้ ผู้เขียนเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีบทบาทในสังคมมากขึ้นจากในอดีตเป็นอย่างมาก ประกอบกับการที่กิจการเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจการที่เกี่ยวข้องกับสังคมในมิติต่าง ๆ ทั้งทางด้านสิทธิเสรีภาพของประชาชน การคุ้มครองเด็กและเยาวชน เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี แม้กระทั่งในด้านสาธารณสุข ซึ่งที่มีแนวโน้มอย่างชัดเจนว่าจะเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่องในอนาคต ด้วยเหตุนี้ การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์จึงควรที่จะได้รับการดำเนินการโดยองค์กรกำกับดูแลที่จัดตั้งขึ้นเป็นการเฉพาะ เพื่อที่รัฐได้มีตัวการซึ่งเป็นผู้มีความรับผิดชอบโดยตรงในการกำกับดูแลอย่างชัดเจน โดยไม่ต้องประสบปัญหาเกี่ยวกับการทับซ้อนกันของควมรับผิดชอบที่จะนำไปสู่การเกี่ยงกันรับผิดชอบของหน่วยงานต่าง ๆ หรือตกอยู่ในสถานะของการที่หน่วยงานเหล่านั้นล้วนประสงค์ที่จะเข้ามีส่วนร่วมในรับผิดชอบ แต่กลับต่างฝ่ายต่างดำเนินการอย่างไร้ระบบ ไม่เป็นเอกภาพ ซึ่งไม่เป็นผลดีต่อการกำกับดูแลเกมดังสถานการณ์ที่ประเทศไทยเป็นอยู่ ณ ขณะนี้

ในส่วนจอรูปรบแบบขององคกรกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมนั้น จากการศึกษาถึงองคกรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธสาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น พบว่าองคกรกำกับดูแลเกมของทั้งสองประเทศมีรูปแบบที่แตกต่างกัน กล่าวคือ องคกรกำกับดูแลเกมของสาธารณรัฐเกาหลีมีรูปแบบมีทั้งองคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐ และองคกรกำกับดูแลเกมภาคเอกชน โดยก่อนไปในทางการกำกับดูแลโดยรัฐเป็นหลัก ในขณะที่องคกรกำกับดูแลเกมของสหพันธสาธารณรัฐเยอรมนีเป็นองคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐและภาคเอกชนร่วมกัน ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงข้อดีและข้ออันควรพิจารณาเกี่ยวกับรูปแบบขององคกรกำกับดูแลเกมทั้ง 3 รูปแบบ ประกอบกับบริบทของสังคมไทยแล้วนั้น เห็นว่าประเทศไทยควรที่จะมีองคกรกำกับดูแลเกมที่มีรูปแบบเป็น “องคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐประเภทองคกรมหาชน” ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

- เหตุผลในด้านกรเป็นรูปแบบขององคกรกำกับดูแลที่มีลักษณะเป็นการกำกับดูแลที่ดี

สำหรับเหตุผลดังกล่าวนี้ เห็นว่า องคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐเป็นรูปแบบขององคกรกำกับดูแลรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะเป็นการกำกับดูแลที่ดี กล่าวคือ มีลักษณะชัดเจนว่าเป็นการกำกับดูแลได้รับความเห็นชอบจากรัฐ ซึ่งมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับอำนาจของประชาชนตามระบอบประชาธิปไตย โดยเป็นรูปแบบขององคกรกำกับดูแลที่มีแนวโน้มที่ดีที่จะมีขอบเขตอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบที่ชัดเจนเหมาะสมผ่านการบัญญัติไว้ในกฎหมายของรัฐ ซึ่งหากองคกรกำกับดูแลเช่นว่านี้ มีหลักประกันได้ว่ามีกระบวนการในการกำกับดูแลที่เป็นธรรม ภายใต้การปฏิบัติงานโดยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ และเป็นมืออาชีพ โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางด้วยแล้วนั้น ย่อมสะท้อนให้เห็นได้ว่า องคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐเป็นรูปแบบขององคกรกำกับดูแลที่จะนำมาซึ่งการกำกับดูแลเกมที่มีประสิทธิภาพได้อย่างแน่แท้

- เหตุผลในด้านบริบทของสังคมไทย

สำหรับเหตุผลในด้านบริบทของสังคมไทยนั้น เห็นว่า ประเทศไทยมีแนวคิดที่จะกำกับดูแลกิจการใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกัประชาชนเพื่อคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชน รวมถึงสังคมโดยรวมมาเป็นระยะเวลายาวนานพอสมควรแล้ว โดยเฉพาะกิจการประเภทสื่อต่าง ๆ เช่น กิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ กิจการโทรคมนาคม เป็นต้น โดยจากความเป็นมาในอดีตถึงปัจจุบันนั้น รูปแบบขององคกรกำกับดูแลกิจการที่ประเทศไทยคุ้นเคยและให้การยอมรับอย่างมากก็ยังคงเป็นองคกรกำกับดูแลเกมภาครัฐ อันเนื่องมาจากการมีฐานอำนาจในการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมายเป็นสำคัญ ซึ่งทำให้ประชาชนเชื่อมั่นได้ว่าจะได้รับการดำเนินการกำกับดูแลอย่างเท่าเทียม ปราศจากอคติ และการเลือกปฏิบัติจากกลุ่มอิทธิพลอื่นใด โดยในปัจจุบันนี้ องคกรกำกับดูแลภาครัฐของประเทศไทยซึ่งมีภารกิจในการกำกับดูแลกิจการต่าง ๆ อาจมีสถานะทางกฎหมายที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของกิจการที่กำกับดูแล เช่น องคกรกำกับดูแลที่เป็นราชการ

ส่วนกลาง (อาทิ องค์กรกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550) องค์กรกำกับดูแลที่เป็นองค์การมหาชน (อาทิ สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)³⁸⁸ สถาบันรับรองคุณภาพสถานพยาบาล (องค์การมหาชน)³⁸⁹ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล³⁹⁰ และสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์³⁹¹) และองค์กรกำกับดูแลที่เป็นองค์กรของรัฐที่เป็นอิสระ (อาทิ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

- เหตุผลในด้านการมีลักษณะเฉพาะขององค์การมหาชน

ในส่วนของเหตุผลในด้านการมีลักษณะเฉพาะขององค์การมหาชน เห็นว่า องค์การมหาชนนั้นเป็นหน่วยงานของรัฐประเภทหนึ่งที่ตั้งขึ้นมาเพื่อรับผิดชอบโดยตรงในการให้บริการสาธารณะทางสังคมและวัฒนธรรม (Social and Cultural Public Services) หรือดำเนินการอันเป็นสาธารณะประโยชน์อื่นใดซึ่งไม่เหมาะที่จะใช้วิธีการของราชการในการบริหาร ซึ่งจะต้องไม่เป็นการที่มีลักษณะเป็นการแข่งขันกับภาคเอกชน และไม่มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไร³⁹² โดยที่รัฐอาจจัดตั้งขึ้นเมื่อมีหลักเกณฑ์ 3 ประการ³⁹³ คือ

ก. เมื่อรัฐบาลมีแผนงานหรือนโยบายด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะเพื่อจัดทำบริการสาธารณะ

ข. แผนงานการจัดทำบริการสาธารณะนั้นมีความเหมาะสมที่จะจัดตั้งหน่วยงานบริหารขึ้นใหม่ที่แตกต่างไปจากส่วนราชการและรัฐวิสาหกิจ และ

ค. การจัดตั้งหน่วยงานบริหารขึ้นใหม่นั้นมีความมุ่งหมายให้มีการใช้ประโยชน์ทรัพยากรและบุคลากรให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

CHULALONGKORN UNIVERSITY

³⁸⁸ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, "สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTA0>. [10 มกราคม 2563]

³⁸⁹ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, "สถาบันรับรองคุณภาพสถานพยาบาล (องค์การมหาชน)," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTI3>. [10 มกราคม 2563]

³⁹⁰ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, "Depa องค์กรแถวหน้าในการส่งเสริมและนำไทยสู่เศรษฐกิจดิจิทัล," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.depa.or.th/th/about-depa/background>. [10 มกราคม 2563]

³⁹¹ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, "Etda คือใคร," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.etda.or.th/mission-of-etda.html>. [10 มกราคม 2563]

³⁹² สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, "หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับองค์การมหาชน," [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTU>. [10 มกราคม 2563]

³⁹³ มาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติองค์การมหาชน พ.ศ. 2542

เมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่ากิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจการที่มีความเฉพาะเจาะจง และเกี่ยวข้องกับภาคส่วนต่าง ๆ ที่หลากหลาย ประกอบกับตามหลักการว่าด้วยการจัดตั้งองค์การมหาชนดังกล่าวนั้น จะเห็นได้ว่าองค์กรกำกับดูแลเกมมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับการที่จะจัดตั้งเป็นองค์การมหาชนอย่างมากทั้งในประเด็นเกี่ยวกับการเป็นกิจการที่มีอำนาจหน้าที่ในการบริการสาธารณะด้านสังคมและวัฒนธรรม และการไม่แสวงหากำไร รวมถึงประโยชน์ของการที่องค์การมหาชนต้องอยู่ภายใต้การกำกับดูแลโดยรัฐในด้านต่าง ๆ เช่น การอยู่ในการกำกับดูแลของรัฐมนตรีที่รักษาการตามกฎหมาย การมีผู้แทนของกระทรวงเป็นกรรมการโดยตำแหน่งในคณะกรรมการ การอนุมัติงบประมาณ การกำกับดูแลเชิงนโยบาย เป็นต้น ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์มีระบบการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมาย ซึ่งจะทำให้มีโอกาสที่จะได้รับความไว้วางใจจากประชาชนในระดับสูง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงเห็นว่าภารกิจที่องค์กรกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยมีสถานะเป็นองค์การมหาชนที่จัดตั้งตามพระราชบัญญัติเฉพาะนั้น จะทำให้องค์กรกำกับดูแลเกมสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานที่ชัดเจน อันจะนำมาซึ่งความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในด้านเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการกำกับดูแลและส่งเสริมกิจการดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังเป็นการแก้ไขปัญหาในอดีตจากการต้องอยู่ภายใต้กระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลที่เป็นส่วนราชการ ซึ่งมีหลักการในการทำงานภายใต้ระบบการรวมศูนย์อำนาจที่มีความซับซ้อน แก้ไขเปลี่ยนแปลงยาก ที่ก่อให้เกิดความล่าช้าและไม่ยืดหยุ่น ให้มาเป็นการดำเนินงานโดยองค์การมหาชนที่มีความอิสระและมีความคล่องตัวมากกว่า ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลมีการบูรณาการให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดเข้ามาร่วมกันทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีการประสานงานกันในการดำเนินงาน มีความรวดเร็ว ทันสมัย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5.3.2 การจัดโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแล

จากการที่ผู้เขียนเสนอให้องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยเป็นองค์การมหาชนนั้น เมื่อพิจารณาไปถึงโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรดังกล่าวจะเห็นได้ว่าองค์กรเช่นนี้น่าจะมีสถานะเป็นหน่วยงานรัฐและเป็นนิติบุคคล³⁹⁴ ซึ่งโดยปกติแล้ว โครงสร้างการบริหารงานขององค์การมหาชนจะอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของคณะกรรมการ โดยที่คณะกรรมการดังกล่าวจะอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของรัฐมนตรีผู้รักษาการอีกทอดหนึ่ง ดังนั้น คณะกรรมการขององค์การมหาชนจะเป็นผู้รับผิดชอบในการรายงานการดำเนินงานต่อรัฐมนตรีผู้รักษาการ แม้ว่าจะมีได้

³⁹⁴ มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติองค์การมหาชน พ.ศ. 2542

อยู่ภายใต้สังกัดของกระทรวง และจะต้องรับผิดชอบด้านผลงานต่อประชาชนในฐานะที่เป็นองค์กรของรัฐที่ใช้งบประมาณแผ่นดินด้วย³⁹⁵

ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่า โครงสร้างขององค์กรกำกับดูแลเกมจึงควรประกอบไปด้วยส่วนงานจำนวน 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ในการกำหนดนโยบาย วางระเบียบข้อบังคับขององค์กร รวมไปถึงการควบคุมให้องค์กรกำกับดูแลเกมดำเนินกิจการต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และส่วนของสำนักงานขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นหน่วยธุรการ ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนการปฏิบัติงานของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยประกอบไปด้วยส่วนงานต่าง ๆ ที่สำคัญ เช่น สำนักบริหารทั่วไป สำนักตรวจพิจารณาและจัดระดับเกมคอมพิวเตอร์ สำนักทะเบียนและอนุญาตประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สำนักส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สำนักกฎหมาย สำนักยุทธศาสตร์ เป็นต้น

สำหรับบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมนั้น เห็นว่า ในการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมดังกล่าวย่อมประกอบไปด้วยบุคลากร 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ บุคลากรที่เป็นกรรมการในคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกม และบุคลากรที่เป็นเจ้าหน้าที่ของสำนักงานขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยเห็นควรเสนอแนวทางในการจัดบุคลากรทั้งหลายดังต่อไปนี้

5.3.2.1 บุคลากรที่เป็นกรรมการในคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกม

จากภารกิจขององค์กรกำกับดูแลเกมตามแนวทางดังกล่าว เห็นว่า คณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกมจะประกอบไปด้วย คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และคณะกรรมการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากอำนาจหน้าที่หลักประการหนึ่งขององค์กรกำกับดูแลเกม คือ การตรวจพิจารณา และอนุญาตเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายกรณี ซึ่งจะต้องมีกระบวนการตัดสินใจโดยอาศัยเหตุผลต่าง ๆ ประกอบกัน

อย่างไรก็ตาม สำหรับแนวทางในการกำหนดเกี่ยวกับบุคลากรที่เป็นกรรมการในคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกมของทั้งสองคณะดังกล่าว เห็นว่า มีสาระสำคัญไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีเห็นว่าคณะกรรมการทั้งสองประเภทควรที่จะประกอบไปด้วยบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ และเพื่อเป็นหลักประกันถึงดุลยภาพระหว่างความชอบธรรมทางกฎหมายและการมีส่วนร่วมของประชาชน กรรมการของคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจึงควรที่จะมีที่มาจากบุคลากรภาครัฐและภาคเอกชนอย่างสมดุลกันด้วย

³⁹⁵ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, "หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับองค์การมหาชน".

ดังนั้น จากแนวทางดังกล่าวข้างต้น จึงเห็นควรเสนอให้คณะกรรมการทั้งสองประเภทมีจำนวนและคุณลักษณะของกรรมการ ดังต่อไปนี้

1) คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ให้ประกอบไปด้วย กรรมการจำนวน 16 คน ได้แก่ กรรมการซึ่งเป็นคณะกรรมการโดยตำแหน่งจำนวน 8 คน ได้แก่ ผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม ผู้แทนกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ผู้แทนกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการ ผู้แทนกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้แทนกระทรวงสาธารณสุข และผู้แทนกรรมการคลัง รวมถึงกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่าง ๆ ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจำนวน 7 คน และให้ผู้อำนวยการองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งดังกล่าว จะต้องมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และด้านอื่นที่เกี่ยวข้องอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเหล่านั้นจะต้องมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่เป็นอาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ

2) คณะกรรมการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจมีหลายคณะ ให้ประกอบไปด้วย กรรมการจำนวน 7 คน ซึ่งคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ แต่งตั้ง โดยเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐในฐานะตัวแทนภาครัฐจำนวน 1 คน บุคลากรภาคเอกชนในฐานะตัวแทนของผู้ประกอบการจำนวน 1 คน และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์ และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจำนวน 5 คน ทั้งนี้ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจะต้องมาจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสองคน

5.3.2.2 บุคลากรที่เป็นเจ้าหน้าที่ของสำนักงานขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

สำหรับบุคลากรที่เป็นเจ้าหน้าที่ของสำนักงานขององค์กรกำกับดูแลเกม เห็นว่าควรมีความรู้ความเชี่ยวชาญตามส่วนงานที่ได้รับมอบหมาย โดยอาจมีสถานะเป็นเจ้าหน้าที่ขององค์กร ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงานประจำให้แก่องค์กร หรือเป็นลูกจ้างขององค์กร ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงานที่มีลักษณะชั่วคราวให้แก่องค์กร ก็ได้ตามหลักความเป็นอิสระในด้านการบริหารงานบุคคล ในลักษณะเดียวกับระบบบริหารงานบุคคลขององค์กรมหาชนอื่น ๆ³⁹⁶

³⁹⁶ มาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติองค์การมหาชน พ.ศ. 2542

5.3.3 การกำหนดให้องค์กรกำกับดูแลเกมมีบทบาทและอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ อย่างครบถ้วน

ในส่วนของบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมนั้น เห็นว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมควรที่จะชัดเจน ครอบคลุม และทันต่อยุคสมัย กล่าวคือ รัฐควรให้องค์กรดังกล่าวเป็นองค์กรที่มีวัตถุประสงค์ในการกำกับดูแลเกมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม รวมถึงมีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศอย่างเต็มรูปแบบในลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) เสนอ และจัดทำนโยบาย และแผนยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการกำกับดูแล การส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ต่อคณะรัฐมนตรี
- (2) ศึกษา วิจัย และพัฒนามาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม
- (3) ตรวจสอบ จัดระดับ และอนุญาตการเผยแพร่ หรือจำหน่ายอย่างใด ๆ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงสื่อแวดล้อมในราชอาณาจักร
- (4) กระตุ้น ส่งเสริม และสนับสนุนการลงทุน หรือประกอบกิจการใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- (5) เสนอแนะ เร่งรัด และติดตามการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย หรือกฎระเบียบ หรือมาตรการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่องตามมาตรฐานสากล
- (6) เป็นศูนย์กลางในการดำเนินการกำกับดูแลกิจกรรมใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชน
- (7) ทำความตกลงและร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในกิจการที่เกี่ยวกับการดำเนินการตามหน้าที่และอำนาจขององค์กร
- (8) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะกรรมการที่เกี่ยวข้องมอบหมาย หรือตามที่กฎหมายกำหนด

เนื่องด้วยการกำกับดูแลเกมเป็นการจัดทำบริการสาธารณะประเภทหนึ่ง ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิทธิเสรีภาพของประชาชนในแง่ของการดำเนินการเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชน ควบคู่ไปกับการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะ อันมีลักษณะเป็นดำเนินกิจกรรมของฝ่ายปกครอง ด้วยเหตุนี้ จึงเห็นว่าภายใต้การดำเนินงานตามบทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลดังกล่าว ควรที่จะมีลักษณะเป็นการดำเนินการในทางปกครองของฝ่ายปกครองและมีสภาพบังคับในทางปกครอง โดยมีวัตถุประสงค์ในเชิงการป้องกันก่อนจะมีการกระทำที่ผิดกฎหมายเป็นสำคัญ ทั้งนี้

ในกรณีที่จะมีการกำหนดให้การกระทำอย่างใด ๆ เป็นความผิดทางอาญานั้นควรที่จะต้องพิจารณาตามแนวคิดในทางกฎหมายอย่างเคร่งครัด และมีอยู่อย่างจำกัดที่สุด

ตามแนวทางดังกล่าวจึงเป็นการเสนอให้กระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลเกม ไม่ว่าจะเป็นการออกกฎเกี่ยวกับมาตรการและเงื่อนไขในการกำกับดูแลเกม การมีคำสั่งอย่างใด ๆ เกี่ยวกับการจัดระดับเกม หรือการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกระบวนการที่เป็นการกระทำทางปกครองซึ่งต้องอยู่ภายใต้หลักแห่งความชอบด้วยกฎหมาย และอาจได้รับการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายโดยศาลปกครอง ในขณะที่กรณีมีการฝ่าฝืนมาตรการหรือหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเฉพาะมาตรการและหลักเกณฑ์ที่มีขึ้นเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน รัฐย่อมอาจกำหนดให้มีการบังคับใช้โทษทางอาญาควบคู่ไปกับมาตรการในทางปกครองเพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นก็ได้



บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยรวม และประเด็นเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันมีความไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัยหลายประการ อันส่งผลให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยต้องประสบปัญหาและอุปสรรคด้านต่าง ๆ ซึ่งกระทบต่อประสิทธิภาพในการกำกับดูแลเป็นอย่างมาก ดังต่อไปนี้

1) การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยมีความไม่เหมาะสม

1.1) ความไม่เหมาะสมของการกำกับดูแลอันเกิดจากข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย กล่าวคือ

- การที่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยไม่เป็นเอกภาพ เนื่องจากมีกฎหมายซึ่งบังคับใช้แก่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ 2 ฉบับ คือ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีการบัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล รวมถึงกำหนดองค์การกำกับดูแลเกมที่แตกต่างกัน

- การที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายบัญญัติให้องค์กรกำกับดูแลใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนมากเกินไปจนสมควร กล่าวคือ การตัดทอน เบลอ หรือตัดแปลงเนื้อหา ภาพ หรือเสียง และการปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาของเกม และกำหนดสภาพบังคับทางอาญาแก่ผู้กระทำการฝ่าฝืนกฎหมาย

- การที่หลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีความไม่ชัดเจน เนื่องจากบทบัญญัติแห่งกฎหมายปรากฏการใช้ถ้อยคำที่มีขอบเขตของความหมายไม่ชัดเจนแน่นอน และต้องอาศัยการตีความถ้อยคำของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย นอกจากนี้ ยังไม่สอดคล้องกับคุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์สำหรับกรณีของการกำกับดูแลเกมออนไลน์ รวมถึงเป็นหลักเกณฑ์ที่ไม่ได้กำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงประโยชน์ของการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ แต่กลับปรากฏถึงการกำหนดและให้ความสำคัญกับหลักเกณฑ์ในเรื่องอื่น ๆ เป็นหลัก เช่น การคุ้มครองความมั่นคงและเกียรติภูมิของรัฐ

- การที่กฎหมายกำหนดให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเผยแพร่จำหน่าย หรือให้บริการเกมคอมพิวเตอร์มีผลคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างไม่ทั่วถึง เนื่องจากมีการบัญญัติเว้นการให้ความคุ้มครองแก่เยาวชนซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสไว้อย่างชัดเจน

1.2) ความไม่เหมาะสมอันเกิดจากลักษณะขององค์กรกำกับดูแล กล่าวคือ การที่ลักษณะขององค์กรไม่เอื้อต่อการกำกับดูแล

- การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของไทยเป็นหน่วยงานของรัฐหลายแห่ง และแต่ละแห่งนั้นมีแนวทางการปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน ซึ่งทำให้การกำกับดูแลเกมไม่อาจมีมาตรฐานเดียวกันได้

- การที่องค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เหล่านั้น กำหนดโครงสร้างบุคลากรโดยจำกัดการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน โดยมีการกำหนดให้บุคลากรภาครัฐซึ่งเป็นการรวมกันของกรมการที่ทำหน้าที่ในการกำกับดูแลเกมมีจำนวนมากกว่าบุคลากรภาคเอกชนเสมอ รวมถึงการที่องค์กรมิได้กำหนดคุณสมบัติในด้านความเชี่ยวชาญของบุคลากรที่สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง

2) การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยมีความไม่ทันสมัย

2.1) ความไม่ทันสมัยของการกำกับดูแลอันเกิดจากข้อจำกัดของบทบัญญัติแห่งกฎหมาย กล่าวคือ

- การที่มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่อาจตอบสนองต่อการกำกับดูแลเกมออนไลน์ได้ทันต่อสถานการณ์ โดยปรากฏอุปสรรคตั้งแต่ความไม่พร้อมของการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในระดับพื้นฐาน

- การที่บทบัญญัติแห่งกฎหมายของไทยไม่ปรากฏบทบัญญัติใดที่แสดงถึงการส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ซึ่งไม่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐ และไม่ทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน

2.2) ความไม่ทันสมัยอันเกิดจากลักษณะขององค์กรกำกับดูแล กล่าวคือ ลักษณะขององค์กรกำกับดูแลไม่สอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

- การที่องค์กรหลักในการกำกับดูแลเกมเป็นหน่วยงานของรัฐที่เป็นส่วนราชการที่ต้องอยู่ภายใต้ระบบการบังคับบัญชาตามระบบราชการ ซึ่งโดยสภาพมีการดำเนินงานที่ล่าช้าและเปลี่ยนแปลงยาก

- บุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมมีแนวโน้มที่จะไม่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในทางเทคโนโลยีที่มากเพียงพอในเรื่องของเกมออนไลน์

ดังนั้น ผู้เขียนจึงได้ประมวลผลถึงองค์ความรู้ทั้งหลายดังกล่าว และนำเสนอถึงแนวทางในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบใหม่ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบัน โดยจัดทำเป็นข้อความคิดเกี่ยวกับแนวทางในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมและทันสมัย เพื่อแก้ไขปัญหาทั้งหลายดังกล่าว โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1) การบัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับการกำกับดูแลเกมในสภาวะการณปัจจุบัน

ในการตรากฎหมายเพื่อการกำกับดูแลเกมนั้น รัฐควรที่จะตระหนักถึงบทบาทในการสร้างความสมดุลในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่เกี่ยวข้องให้เหมาะสม โดยกฎหมายดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องบัญญัติถึงมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมที่ชัดเจนแน่นอน และสอดคล้องกับหลักความได้สัดส่วนเป็นสำคัญ โดยจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเห็นว่า ประเทศไทยควรมีจะมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมเป็นการเฉพาะเพื่อการรองรับการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่าประเทศไทยมี พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีลักษณะเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการทางปกครองที่เป็นการกำกับดูแลกิจการของประชาชนบังคับใช้อยู่แล้ว กฎหมายดังกล่าวจึงยังคงเป็นกฎหมายที่มีความเหมาะสมที่จะใช้บังคับสำหรับการแก้ไขเพิ่มเติมบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับมาตรการและหลักเกณฑ์ใด ๆ ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ได้ต่อไป

2) การกำหนดกลไกทางกฎหมายให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.1) การเลือกใช้มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมตามความจำเป็นภายใต้ขอบเขตที่ชัดเจน

ในส่วนนี้ ผู้เขียนเห็นว่า รัฐควรที่ยกเลิกการใช้มาตรการในการตัดทอนเนื้อหา หรือการปิดกั้นเนื้อหาอย่างเด็ดขาดในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกม โดยนำมาตรการและหลักเกณฑ์ในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม และการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกม มาปรับใช้ควบคู่กับมาตรการในการแสดงหมายเลขและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ซึ่งเป็นมาตรการที่ใช้อยู่เดิม เพื่อให้องค์กรกำกับดูแลของประเทศไทยมีมาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้เลือกใช้ได้หลายระดับตามสมควรแก่กรณี ภายใต้แนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามพัฒนาการทางความคิดของผู้เยาว์นั้น ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลเกมของรัฐมีความชอบด้วยกฎหมาย และสามารถสร้างความสมดุลในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของผู้ประกอบการธุรกิจเกมและผู้เล่นเกมได้อย่างเหมาะสม

ในการจัดระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมตามระบบกฎหมายไทยนั้น ผู้เขียนเห็นว่า รัฐควรพิจารณาจากเนื้อหาใน 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด การพนัน หรือการกระทำที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ซึ่งเป็นประเด็นที่พิจารณาที่สำคัญที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้ โดยในส่วนของ การแบ่งระดับของเกม เพื่อที่ระดับของเกมนั้นจะสามารถสะท้อนให้เห็นได้ว่า บุคคลตามช่วงอายุดังกล่าวมีความเข้าใจในเนื้อหาของเกมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญพอสมควรตามหลักการด้านพัฒนาการของมนุษย์ และตามบริบทของสังคมไทย จึงเห็นควรจัดระดับของเกมออกเป็น 4 ระดับ กล่าวคือ

- (1) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไป
- (2) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป
- (4) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป

นอกจากนี้ ผู้เขียนเห็นว่าประเทศไทยอาจนำแนวทางในการจัดระดับเกมตามเนื้อหาของเกมของคณะกรรมการบริหารและจัดระดับเกมแห่งสาธารณรัฐเกาหลีมาใช้ได้ เนื่องจากมาตรการนี้จะเป็นอีกมาตรการหนึ่งที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีความเหมาะสม ครบถ้วน และสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยโดยสภาพด้วยแล้วนั้น ดังนั้นจึงเห็นควรแบ่งเนื้อหาอันพิจารณาของเกมออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

- (1) เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง
- (2) เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ
- (3) เนื้อหาเกี่ยวกับความน่ากลัว
- (4) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม
- (5) เนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่ผิดกฎหมาย
- (6) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้แอลกอฮอล์ ยาสูบ หรือสิ่งเสพติด
- (7) เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ขึ้นต่อ

ในส่วนของมาตรการในการแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์นั้น เห็นว่า มาตรการนี้เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะทำให้การบังคับใช้มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาดังกล่าวข้างต้นปรากฏชัดเจนเป็นรูปธรรม และสามารถตรวจสอบได้โดยง่าย ดังนั้นการแสดงผลหมายเลขรหัส ตราเครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงข้อมูลเกมคอมพิวเตอร์ จึงควรปรากฏบนผลิตภัณฑ์เกม หรือบนหน้าจอในระหว่างการเล่นเกมอย่างชัดเจนตามสมควรแก่กรณี

2.2) การบัญญัติกฎหมายให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมเป็นระบบเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลง

ผู้เขียนเห็นว่า ปัจจุบันประเทศไทยมีการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมที่ค่อนข้างเหมาะสมดีแล้ว แต่เพื่อให้การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมมีความสมบูรณ์ ชัดเจน และทันต่อสถานการณ์มากยิ่งขึ้นแล้วนั้น จึงเห็นว่าจะต้องมีการเพิ่มเติมในส่วนของการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อเสริมการคุ้มครองเด็กและเยาวชนให้ครบถ้วนสมบูรณ์ให้มากที่สุด โดยเห็นว่าประเทศไทยควรที่จะมีมาตรการในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมรวมทั้งสิ้น 4 มาตรการหลักสำหรับกิจการต่าง ๆ ได้แก่ มาตรการในการขออนุญาตประกอบกิจการ รวมไปถึงมาตรการเกี่ยวกับการผลิตและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ การจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ และการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์

2.3) การบัญญัติกฎหมายที่ส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบการเกี่ยวกับเกม

ผู้เขียนเห็นว่า ประเทศไทยควรที่จะเพิ่มเติมมาตรการในการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 3 มาตรการ ได้แก่ การห้ามมิให้มีการกระทำการที่สร้างผลเสียแก่เกมคอมพิวเตอร์ การนำค่าปรับทางปกครองมาใช้ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และการส่งเสริมและสนับสนุนการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ต

3) การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

3.1) การจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะ

ผู้เขียนเห็นว่า ประเทศไทยควรที่จะมีองค์กรกำกับดูแลเกมที่มีรูปแบบเป็นองค์กรกำกับดูแลเกมภาครัฐประเภทองค์การมหาชน โดยเห็นว่าจะทำให้องค์กรกำกับดูแลเกมสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานที่ชัดเจน อันจะนำมาซึ่งความเชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการกำกับดูแลและส่งเสริมกิจการดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม และยังเป็นการแก้ไขปัญหาในอดีตจากการต้องอยู่ภายใต้กระบวนการดำเนินงานขององค์กรกำกับดูแลที่เป็นส่วนราชการซึ่งมีหลักการในการทำงานภายใต้ระบบการรวมศูนย์อำนาจที่มีความซับซ้อน แก้ไขเปลี่ยนแปลงยาก ที่ก่อให้เกิดความล่าช้าและไม่ยืดหยุ่น ให้มาเป็นการดำเนินงานโดยองค์การมหาชนที่มีความอิสระและมีความคล่องตัวมากกว่า ซึ่งจะทำให้การกำกับดูแลมีการบูรณาการให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดเข้ารวมกันทำงานอย่างมีเอกภาพ มีการประสานงานกันในการดำเนินงาน รวดเร็ว และทันสมัยมากยิ่งขึ้น

3.2) การจัดโครงสร้างและบุคลากรขององค์กรกำกับดูแลเกมที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแล

ผู้เขียนเห็นว่า โครงสร้างขององค์กรกำกับดูแลเกมจึงควรประกอบไปด้วย ส่วนงานจำนวน 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ในการกำหนดนโยบาย วางระเบียบข้อบังคับขององค์กร รวมไปถึงการควบคุมให้ องค์กรกำกับดูแลเกมดำเนินกิจการต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และส่วนของ สำนักงานขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นหน่วยธุรการ ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนการ ปฏิบัติงานของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยในส่วนของบุคลากรที่เป็น กรรมการในคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกมนั้น ควรที่จะประกอบไปด้วยบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์และการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เป็นสำคัญ และเพื่อเป็นหลักประกันถึงดุลยภาพระหว่างความชอบธรรมทางกฎหมายและการมีส่วนร่วมของประชาชน กรรมการของคณะกรรมการขององค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจึงควรที่จะมีที่มาจากบุคลากรภาครัฐและภาคเอกชนอย่างสมดุลกันด้วย

3.3) การกำหนดให้องค์กรกำกับดูแลเกมมีบทบาทและอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับ เกมคอมพิวเตอร์อย่างครบถ้วน

ผู้เขียนเห็นว่า บทบาทและอำนาจหน้าที่ขององค์กรกำกับดูแลเกมควรที่จะ ชัดเจน ครอบคลุม และทันต่อยุคสมัย กล่าวคือ รัฐควรให้องค์กรดังกล่าวเป็นองค์กรที่มีวัตถุประสงค์ ในการกำกับดูแลเกมเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม รวมถึงมีอำนาจหน้าที่ในการ ส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในทางเศรษฐกิจ สังคม และ วัฒนธรรมของประเทศอย่างเต็มรูปแบบในลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) เสนอ และจัดทำนโยบาย และแผนยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการกำกับดูแล การส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ต่อคณะรัฐมนตรี
- (2) ศึกษา วิจัย และพัฒนามาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม
- (3) ตรวจสอบ จัดระดับ และอนุญาตการเผยแพร่ หรือจำหน่ายอย่างใด ๆ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงสื่อแวล้อมในราชอาณาจักร
- (4) กระตุ้น ส่งเสริม และสนับสนุนการลงทุน หรือประกอบกิจการใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- (5) เสนอแนะ เร่งรัด และติดตามการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย หรือกฎระเบียบ หรือมาตรการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่องตามมาตรฐานสากล

(6) เป็นศูนย์กลางในการดำเนินการกำกับดูแลกิจกรรมใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชน

(7) ทำความตกลงและร่วมมือกับองค์การหรือหน่วยงานทั้งในประเทศและต่างประเทศในกิจการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามหน้าที่และอำนาจขององค์กร

(8) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะกรรมการที่เกี่ยวข้องมอบหมาย หรือตามที่กฎหมายกำหนด

จากการดำเนินการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องแนวทางในการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยฉบับนี้ ผู้เขียนเห็นว่า แนวทางในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมและทันสมัยดังกล่าวข้างต้นจะเป็นวิธีการที่จะสามารถนำมาใช้เพื่อปรับปรุงและแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยที่มีความไม่เหมาะสม และไม่ทันสมัยได้ โดยหากมีการดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามแนวทางที่ผู้เขียนเสนอไปนั้น ผู้เขียนเชื่อว่าจะทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น โดยที่รัฐจะมีมาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในส่วนของการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ และการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความเหมาะสม และทันสมัยมากพอที่จะใช้บังคับได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเมื่อประกอบกับการที่รัฐมีการจัดตั้งองค์กรกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง และเปิดรับการมีส่วนร่วมของประชาชนมากยิ่งขึ้น ด้วยแล้วนั้น ย่อมที่จะทำให้การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นระบบ เหมาะสม ทันสมัย มีความชอบธรรม และมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนที่เกี่ยวข้องทุกคนอย่างเหมาะสมและเสมอภาค อันจะนำมาซึ่งการเป็นที่ยอมรับของประชาชน ไปพร้อม ๆ กับการที่รัฐสามารถที่จะส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในทางเศรษฐกิจของรัฐ และประชาชนได้อย่างคุ้มค่าต่อไปด้วย

6.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องแนวทางในการกำกับดูแลเกมตามระบบกฎหมายไทยดังกล่าวนั้น ผู้เขียนเห็นว่าสิ่งสำคัญที่รัฐควรจะต้องดำเนินการโดยเร็ว คือ การดำเนินการจัดให้มีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงขอเสนอถึงข้อเสนอแนะจากการจัดทำวิทยานิพนธ์ ดังต่อไปนี้

6.2.1 การจัดให้มีกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมแก่สถานการณ์

ในการพิจารณาบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์นั้น จากข้อเท็จจริงในปัจจุบันที่ว่ามี 2 ทางเลือกที่น่าสนใจ คือ การแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 หรือรัฐจะพิจารณาบังคับใช้ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. เป็นการเฉพาะ อย่างไรก็ตามในส่วนนี้ผู้เขียนมีความเห็นด้วยกับแนวคิดที่สนับสนุนให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มากกว่า เนื่องจากกฎหมายฉบับดังกล่าวปรากฏถึงโครงสร้างในการกำกับดูแลเกมที่เหมาะสมแก่การบังคับใช้ต่อไปแล้ว ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะให้มีการแก้ไขปรับปรุงบทบัญญัติแห่งกฎหมายดังกล่าว ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

6.2.1.1 แก้ไขชื่อพระราชบัญญัติจาก “พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551” มาเป็น “พระราชบัญญัติภาพยนตร์ วีดิทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ พ.ศ.”

6.2.1.2 แก้ไขปรับปรุงนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยมีให้ความหมายรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์เพื่อที่จะบัญญัติบทบัญญัติแห่งกฎหมายเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ให้ชัดเจนเป็นการเฉพาะ กล่าวคือ

แก้ไขจากนิยามเดิมที่กำหนดไว้ว่า วีดิทัศน์ หมายความว่า “วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” มาเป็น “วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

6.2.1.3 เพิ่มนิยามความหมายของคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ว่า “เกมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ผลิตภัณฑ์เกมใด ๆ ที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถเล่นได้ผ่านการใช้เทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นเพื่อการใช้ประโยชน์ในเวลาว่าง เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ หรือการออกกำลังกาย รวมถึงอุปกรณ์ใด ๆ ที่ผลิตขึ้นเพื่อการใช้ผลิตภัณฑ์เกมดังกล่าว

6.2.1.4 แก้ไขเพิ่มเติมนิยามความหมายของคำว่า “ฉาย” และ “สื่อโฆษณา” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ให้มีความสอดคล้องกับเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ

จาก ฉาย หมายความว่า “การนำภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์มากระทำให้ปรากฏภาพ หรือภาพและเสียงด้วยเครื่องฉาย หรือเครื่องมืออื่นใด และให้หมายความรวมถึงการถ่ายทอดด้วย” มาเป็น “การนำภาพยนตร์ วีดิทัศน์ หรือเกมคอมพิวเตอร์มากระทำให้ปรากฏภาพ หรือภาพและเสียงด้วยเครื่องฉาย หรือเครื่องมืออื่นใด และให้หมายความรวมถึงการถ่ายทอดด้วย”

และจาก “สื่อโฆษณา” หมายความว่า สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ แล้วแต่กรณี มาเป็น “สื่อโฆษณา” หมายความว่า สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ วีดิทัศน์ หรือเกมคอมพิวเตอร์ แล้วแต่กรณี

6.2.1.5 เพิ่มเติมนิยามความหมายของคำว่า “ร้านเกมคอมพิวเตอร์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ว่า “ร้านเกมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือชมเกมคอมพิวเตอร์

6.2.1.6 แก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยกำหนดให้มี “หมวดว่าด้วยการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์” โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1) การจัดตั้ง “สำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์”

1.1) ให้มีสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นหน่วยงานของรัฐที่มีฐานะเป็นนิติบุคคล และไม่เป็นส่วนราชการตามกฎหมายว่าด้วยระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน หรือรัฐวิสาหกิจตามกฎหมายว่าด้วยวิธีการงบประมาณหรือกฎหมายอื่น

1.2) ให้สำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(1) เสนอ และจัดทำนโยบาย และแผนยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการกำกับดูแล การส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ต่อคณะรัฐมนตรี

(2) ศึกษา วิจัย และพัฒนามาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแล เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม

(3) ตรวจสอบพิจารณา จัดระดับ และอนุญาตการเผยแพร่ หรือจำหน่ายอย่างใด ๆ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงสื่อแวดล้อมในราชอาณาจักร

(4) กระตุ้น ส่งเสริม และสนับสนุนการลงทุน หรือประกอบกิจการใด ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

(5) เสนอแนะ เร่งรัด และติดตามการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย หรือ กฎระเบียบ หรือมาตรการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง ตามมาตรฐานสากล

(6) เป็นศูนย์กลางในการดำเนินการกำกับดูแลกิจกรรมใด ๆ เกี่ยวกับ เกมคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชน

(7) ทำความตกลงและร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานทั้งในประเทศและ ต่างประเทศในกิจการที่เกี่ยวกับการดำเนินการตามหน้าที่และอำนาจขององค์กร

(8) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะกรรมการที่เกี่ยวข้องมอบหมาย หรือตามที่ กฎหมายกำหนด

1.3) ให้มีคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ มีอำนาจหน้าที่ ในการกำหนดนโยบาย วางระเบียบข้อบังคับของสำนักงาน รวมไปถึงการควบคุมให้สำนักงานกำกับดูแล เกมดำเนินกิจการต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยประกอบด้วย ผู้แทนกระทรวง วัฒนธรรม ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม ผู้แทนกระทรวงการพัฒนาสังคมและความ มั่นคงของมนุษย์ ผู้แทนกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการ ผู้แทน กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้แทนกระทรวงสาธารณสุข ผู้แทนกระทรวงการคลัง และ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจำนวน 7 คน เป็นกรรมการ และให้ผู้อำนวยการสำนักงาน กำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์เป็นกรรมการ และเลขานุการของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแล เกมคอมพิวเตอร์

ให้มีประธานกรรมการมีที่มาจากการเลือกตั้งกันเองในระหว่างกรรมการ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่ง ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งจากบุคคลซึ่งมีความรู้ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง อันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ และจะต้องมิใช่ เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่จะเป็นอาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ

ให้นำความในมาตรา 10 มาตรา 11 มาตรา 12 มาตรา 13 มาตรา 14 และ มาตรา 15 มาใช้บังคับกับประธานกรรมการ กรรมการ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิโดยอนุโลม

1.4) ให้สำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์มีผู้อำนวยการคนหนึ่ง ซึ่งคณะกรรมการ กำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์แต่งตั้ง มีหน้าที่ในการบริหารกิจการของสำนักงานกำกับ ดูแลเกมคอมพิวเตอร์

1.5) ให้มีคณะกรรมการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจมีหลายคณะ ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่ของรัฐในฐานะตัวแทนภาครัฐจำนวน 1 คน บุคลากรภาคเอกชนในฐานะ ตัวแทนของผู้ประกอบการจำนวน 1 คน และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และ

ประสบการณ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์ และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจำนวน 5 คน เป็นกรรมการ ซึ่งคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์แต่งตั้ง ทั้งนี้ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จะต้องมาจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสองคน

2) มาตรการและหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์

2.1) เกมคอมพิวเตอร์ที่จะนำออกขาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ในราชอาณาจักร หรือส่งออกป็นอราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจาก คณะกรรมการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และ เงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

2.2) ในการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ ให้คณะกรรมการตรวจพิจารณา เกมคอมพิวเตอร์กำหนดว่าเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจัดอยู่ในระดับของเกมที่เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีอายุ เท่าใด ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นทั่วไป
- (2) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป
- (4) เกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมคอมพิวเตอร์ลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกม คอมพิวเตอร์ระดับใดให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ประกาศกำหนด

2.3) ให้คณะกรรมการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์กำหนดถึงเนื้อหาที่ปรากฏ ในเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวด้วย ดังต่อไปนี้

- (1) เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง
- (2) เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ
- (3) เนื้อหาเกี่ยวกับความน่ากลัว
- (4) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม
- (5) เนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่ผิดกฎหมาย
- (6) เนื้อหาที่ปรากฏการใช้แอลกอฮอล์ ยาสูบ หรือสิ่งเสพติด
- (7) เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ชันต่อ

2.4) ให้สำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์กำหนดหมายเลขรหัส และประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ระดับของเกมตามอายุผู้เล่นและเนื้อหาของเกม และหมายเลขรหัสลงบนเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต

การกำหนดหมายเลขรหัส ลักษณะเครื่องหมายการอนุญาต ระดับของเกมตามอายุผู้เล่นและเนื้อหาของเกม หรือคำบอกแจ้งว่าเกมคอมพิวเตอร์ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้วให้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ประกาศกำหนด

2.5) ให้นำความที่เกี่ยวข้องแก่มาตรการและหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้อง มาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณา และสื่อแวล้อมของเกมคอมพิวเตอร์โดยอนุโลม

2.6) ห้ามผู้ใดขาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน จัดจำหน่าย ให้บริการ จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับประกอบการแต่ละประเภท และสำหรับสถานที่ขาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย ให้บริการ หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์แต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ประกาศกำหนด

2.7) ให้นำความในมาตรา 56 และมาตรา 57 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นบทบัญญัติเกี่ยวกับใบอนุญาต คุณสมบัติผู้ขออนุญาต การแสดงใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาตมาใช้บังคับโดยอนุโลม

2.8) เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้รับใบอนุญาตในการประกอบกิจการจะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกขาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน จัดจำหน่าย หรือให้บริการ จะต้องได้รับการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาต รวมถึงแสดงหมายเลขรหัส เครื่องหมายการอนุญาต และสัญลักษณ์แสดงระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกมและเนื้อหาของเกมด้วย

2.9) การประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการขาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน จัดจำหน่าย ให้บริการ จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องสอดคล้องกับระดับเกมตามอายุของผู้เล่นเกม โดยผู้ประกอบการจะต้องมีมาตรการหรือวิธีการทางเทคนิคอย่างใด ๆ ในการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเอง

2.10) การประกอบกิจการในการขาย เผยแพร่ ให้บริการ และร้านเกมจะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ประกาศกำหนด

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้มีการกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงสถานที่ซึ่งมีการฉาย เผยแพร่ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ด้วย

2.11) ให้นำความในหมวด 5 ว่าด้วยนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาใช้บังคับแก่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ โดยอนุโลม

2.12) ให้นำความในหมวด 6 ว่าด้วยการอุทธรณ์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาใช้บังคับแก่การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยอนุโลม โดยผู้ให้อำนาจในการพิจารณาอุทธรณ์เป็นของคณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์

2.13) ให้นำความในหมวด 7 ว่าด้วยบทกำหนดโทษตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในส่วนที่เป็นบทกำหนดโทษเกี่ยวกับการประกอบกิจการวีดิทัศน์มาใช้บังคับแก่การกำกับดูแลการประกอบกิจการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยอนุโลม

3) มาตรการต่าง ๆ ในการส่งเสริม และสนับสนุนการประกอบการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

3.1) ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการที่มีผลเป็นการสร้างผลเสียแก่เกมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะโดยประการใด ๆ โดยมีได้รับอนุญาตจากผู้มีสิทธิในเกมคอมพิวเตอร์ หรือแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบจากการกระทำเช่นนั้น

3.2) การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ หรือการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ตอาจกระทำได้ภายใต้หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ประกาศกำหนด

3.3) ให้นำค่าปรับทางปกครองที่เก็บได้จากการฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมต่อไป ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำกับสำนักงานกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ประกาศกำหนด

6.2.2 การเตรียมรับมือกับอีสปอร์ต และพัฒนาการของเกมในรูปแบบต่าง ๆ

ในการศึกษาข้อมูลเพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับดังกล่าวเป็นช่วงระยะเวลาที่มีการให้ความสำคัญกับประเด็นการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ต ซึ่งมีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง แต่เนื่องจากในประเด็นเกี่ยวกับกีฬาประเภทอีสปอร์ตนั้น ยังคงเป็นเรื่องใหม่และยังไม่ปรากฏแนวทางในการกำกับดูแลอย่างชัดเจนแต่อย่างใด นอกจากนี้ กรณีของประเทศไทยนั้น ดังที่ได้นำเสนอถึงผลการศึกษาตามวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ว่า การกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามระบบกฎหมายไทยในปัจจุบันนั้นยังไม่เหมาะสมและไม่ทันสมัย ดังนั้น การพิจารณาไปถึงการบัญญัติ

กฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ต เป็นการเฉพาะ ทั้งที่วัตถุประสงค์แห่งการพิจารณาเกี่ยวกับกีฬาดังกล่าว คือ เกมคอมพิวเตอร์ จึงอาจเป็นการพิจารณาที่ข้ามขั้นตอนที่จะการพิจารณาถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อันเป็นสาระสำคัญขั้นพื้นฐานของกิจกรรมทั้งปวงเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะว่า หากในอนาคตประเทศไทยจะได้มีการพิจารณาถึงการกำกับดูแลการแข่งขันกีฬาประเภทอีสปอร์ต รวมไปถึงกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจังแล้วนั้น รัฐควรที่จะต้องพิจารณาประเด็นดังกล่าวนี้ควบคู่ไปกับการพิจารณาแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ด้วย เพื่อที่รัฐจะสามารถกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นการจัดทำบริการสาธารณะประการหนึ่งได้อย่างเป็นระบบ โดยครอบคลุมถึงการกำกับดูแลกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างทันสมัย เหมาะสม และมีประสิทธิภาพอยู่เสมอ

6.2.3 การพัฒนากฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมให้ทันต่อสถานการณ์

ปัจจุบัน อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งที่เจริญเติบโตอย่างมาก ซึ่งหากรัฐมีความพร้อมในการพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการนั้น รัฐย่อมมีโอกาสที่จะได้รับประโยชน์ในด้านต่าง ๆ จากอุตสาหกรรมดังกล่าวอย่างเต็มที่ เช่น กรณีการเสนอร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลรัษฎากร (ฉบับที่ ...) พ.ศ.³⁹⁷ ซึ่งเป็นร่างกฎหมายที่เสนอให้มีการจัดเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มผู้ให้บริการที่ให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์จากต่างประเทศ (e-Service) ที่หมายรวมถึงผู้ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์จากต่างประเทศด้วย ดังนี้ จะเห็นได้ว่า นอกจากที่กฎหมายดังกล่าวจะทำให้รัฐอาจมีรายได้มากยิ่งขึ้นแล้ว ยังเป็นการสร้างความเป็นธรรมให้แก่ผู้ประกอบการโดยทั่วไปอีกด้วย ดังนั้น ในส่วนนี้ จึงมีข้อเสนอแนะว่ารัฐควรที่จะให้ความสำคัญกับการพัฒนากฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมให้ทันต่อสถานการณ์เพื่อที่รัฐและประชาชนนั้นจะได้รับประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์อย่างคุ้มค่า และยังเป็นการรักษาสมดุลในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้อย่างเหมาะสมต่อไปด้วย

³⁹⁷ กรมสรรพากร, “สรรพากรต้นกฎหมายเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มผู้ให้บริการอิเล็กทรอนิกส์จากต่างประเทศ สร้างความเป็นธรรม และยกระดับระบบภาษีไทยทัดเทียมนานาชาติ,” [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: https://www.rd.go.th/publish/fileadmin/user_upload/news/news35_2563.pdf. [10 กันยายน 2563]

บรรณานุกรม

- Andy Chalk. "Teenagers Kill Child in "Mortal Kombat" Murder." [Online]. 2007. Available from: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/80113-Teenagers-Kill-Child-in-Mortal-Kombat-Murder>.
- "Basic Law for the Federal Republic of Germany." [Online]. Available from: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_gg/englisch_gg.html#p0034.
- Beth Llewelyn. "Grac Becomes Newest Participant in Iarc Rating System." [Online]. 2017. Available from: <https://www.globalratings.com/news/grac-iarc-pressrelease-171219.pdf>.
- Bountie Gaming. "Esports History and Evolution." [Online]. 2018. Available from: <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. "Tasks and Responsibilities of the Federal Review Board for Media Harmful to Minors." [Online]. 2020. Available from: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/meta/en>.
- Computer Entertainment Rating Organization. "Rating System." [Online]. Available from: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17>.
- "The Constitution of the Republic of Korea." [Online]. Available from: <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/kr/kr061en.pdf>.
- Entertainment Software Association. "Ratings Guide." [Online]. Available from: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.
- G L West, K Konishi, M Diarra et al.,. "Impact of Video Games on Plasticity of the Hippocampus." [Online]. 2017. Available from: <https://www.nature.com/articles/mp2017155>.
- Game Content Rating Board. "Enforcement." [Online]. Available from: <https://www.gcrb.or.kr/English/enforcement/Enforcement.aspx>.
- . "Overview." [Online]. Available from: <https://www.gcrb.or.kr/English/about/overview.aspx>.
- . "Structure." [Online]. Available from:

<https://www.gcrb.or.kr/English/about/structure.aspx>.

Game Rating And Administration Committee. "Age Rating Symbol." [Online]. Available from: <https://www.grac.or.kr/english/enforcement/ageratingsymbol.aspx>.

———. "Content Descriptors." [Online]. Available from:

<https://www.grac.or.kr/english/enforcement/contentdescriptors.aspx>.

———. "Grac Yearbook 2019." [Online]. 2018. Available from:

<https://www.grac.or.kr/download/FileDown.aspx?fileName=GRAC+Yearbook+2019+E.pdf>.

———. "Rating Guide." [Online]. Available from:

<https://www.grac.or.kr/english/enforcement/ratingguide.aspx>.

———. "Structure." [Online]. Available from:

<https://www.grac.or.kr/english/about/structure.aspx>.

IARC. "About IARC." [Online]. Available from: <https://www.globalratings.com/about.aspx>.

———. "How Developers Can Get Their Games and Apps Rated with IARC." [Online].

Available from: <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx>.

———. "How IARC Works." [Online]. Available from:

<https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>.

———. "IARC Ratings Guide." [Online]. Available from:

<https://www.globalratings.com/ratings-guide.aspx>.

James Batchelor. "The Year in Numbers 2018." [Online]. 2018. Available from:

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2018>.

Johaanes Fromme and Alexander Unger. "Computer Games and New Media Cultures."

[Online]. 2012. Available from:

https://www.researchgate.net/publication/273946592_Computer_Games_and_New_Media_Cultures_a_Handbook_of_Digital_Games_Studies

Johnson, Daniel. "Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review." [Online].

2013. Available from:

https://www.researchgate.net/publication/251478450_Videogames_and_Wellbeing_A_Comprehensive_Review.

Konstantin Ewald. "Germany Reforms Online Youth Protection Requirements " [Online].

2010. Available from:

https://www.osborneclarke.com/media/filer_public/a8/42/a8423701-baaf-4b69-9aad-684e8b099047/germany-reforms-online-youth-protection-requirements.pdf.

Korea e- Sports Association. "Greeting." [Online]. 2018. Available from: http://e-sports.or.kr/page_kespa2014.php?_module=kespa&_page=greeting.

Mercular.com. "นักแคสเกมต่างจากสตรีมเมอร์อย่างไร." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<https://www.mercular.com/review-article/game-casting-vs-streamer>.

Organization, The World Health. "Violence - a Global Public Health Problem." [Online].

2014. Available from:

https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/chap1.pdf.

Pan European Game Information. "The PEGI Age Labels." [Online]. Available from:

<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

Paul E. Salamanca. "Video Games as a Protected Form of Expression." [Online]. 2005.

Available from:

https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1082&context=law_facpub.

PPTV Online. "เปิดใจ Xcrosz "นักแคสเกม" อาชีพที่สร้างรายได้จำนวนมากจากการพากย์เกม."

[ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <https://www.pptvhd36.com/news/ไลฟ์สไตล์/39736>.

———. "จิตแพทย์เด็กชี้ "เด็กติดเกม" มีโอกาสเลียนแบบวิธีก่ออาชญากรรม !!" [ออนไลน์]. 2559.

แหล่งที่มา: <https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/23093>.

Rama Channel. "Rama Update กรมสุขภาพจิตเผยเด็กไทยติดเกม Moba หนักเพิ่มขึ้น1.5 เท่า."

[ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา:

<https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/home/ondemand/rama-update-กรมสุขภาพจิตเผยเด็กไป/>.

Robert Baldwin and Martin Lodge Martin Cave. เข้าใจการกำกับดูแล: ทฤษฎี กลยุทธ์ และหลัก

ปฏิบัติ. Translated by แปลโดย ชนะกัญจน์ ศรีรัตนบัลล์ และวรพรรณ เอื้ออาภรณ์. Vol.

พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และ

กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2554.

Sandro Franceschini Simone Gori and Milena Ruffino. "Action Video Games Make

- Dyslexic Children Read Better." [Online]. 2013. Available from:
<https://www.cell.com/action/showPdf?pii=S0960-9822%2813%2900079-1>.
- Science X Network. "Computer Games May Ease Elderly Depression, Study Finds." [Online]. 2014. Available from: <https://medicalxpress.com/news/2014-08-games-ease-elderly-depression.html>.
- Sebastian Schwiddessen. "Game-Changer: German Usk Allows Games with Swastikas for Classification." [Online]. 2018. Available from:
<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=5264d455-82cc-47cb-b2c8-863f2181874c>.
- Thai Hotline. "สำนักป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร." [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา:
<https://thaihotline.org/en/2019/09/05/สำนักป้องกันและปราบปราม/>.
- The Local.de. "Video Game Swastikas Stir Unease in Germany." [Online]. 2018. Available from: <https://www.thelocal.de/20180824/video-game-swastikas-stir-unease-in-germany>.
- USK.de. "Can Age Ratings Amount to Censorship?" [Online]. 2019. Available from:
<https://usk.de/en/the-usk/faqs/censorship/>.
- . "How Does Game Classification Work?" [Online]. 2019. Available from:
<https://usk.de/en/the-usk/faqs/game-classification-process/>.
- . "How Does the German State Protect Minors?" [Online]. 2019. Available from:
<https://usk.de/en/the-usk/faqs/youth-protection-in-germany/>.
- . "Members." [Online]. 2019. Available from:
<https://usk.de/en/home/services/members/>.
- . "Through the Darkest of Times." [Online]. 2020. Available from:
<https://usk.de/usktitle/47829/>.
- . "Usk-Broschüre Auf Englisch." [Online]. 2019. Available from:
https://usk.de/en//?smd_process_download=1&download_id=16909241.
- . "What Are the Age Categories?" [Online]. 2019. Available from:
<https://usk.de/en/the-usk/faqs/age-categories/>.
- WHO TEAM. "Gaming Disorder [8 January 2019]." [Online]. 2018. Available from:
<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

- workpointTODAY. "กรม.แก้กฎหมายเพิ่มอายุเด็กรับโทษอาญา เริ่มที่ 12 ปีจากเดิม 10 ปี ซ้ำยังไม่รู้ผิดชอบชั่วดี." [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: <https://workpointtoday.com/children-6/>.
- เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์. หลักกฎหมายว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ,. กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2547.
- ไทยรัฐออนไลน์. "กราดยิง 4 ศพ ทางคอกฆ่าแกงที่ซี ย้อนคดีสะเทือนขวัญ ฆาตกรรมเลียนแบบเกม." [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: <https://www.thairath.co.th/content/1035130>.
- . "นายกฯเปิดงานไทยแลนด์เกมโชว์ 2018 รับฟังแผนพัฒนา ศก.ดิจิทัลด้วยเกม-ไอที." [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://www.thairath.co.th/news/politic/1404057>.
- กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. "คู่มือการปฏิบัติงานทะเบียนชื่อบุคคลและการใช้คำนำหน้านาม." [ออนไลน์]. 2556. แหล่งที่มา: <http://123.242.172.6/home/document/ITA62/O13/3.pdf>.
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. "ธุรกิจบริการด้านเกม (Game)." [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.ditp.go.th/ditp_web61/article_sub_view.php?filename=contents_attach/211771/211771.pdf&title=211771&cate=1128&d=0.
- กระทรวงการต่างประเทศ. "สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี (Germany)." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.mfa.go.th/main/th/other/8373/99476-สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี-\(Germany\).html](http://www.mfa.go.th/main/th/other/8373/99476-สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี-(Germany).html).
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). "รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560." [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: <https://www.eta.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2017.html>.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจพอเพียง. "สรุปผลการสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เกม และคาแรคเตอร์ ปี 2559 และคาดการณ์ปี 2560-2561." [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/DEPA%20Digital%20Content%202559.pdf>.
- กระทรวงวัฒนธรรม. "ตารางเปรียบเทียบ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กับร่างพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ." [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา: https://www.m-culture.go.th/mculture_th60/download/LAW1.pdf.
- ก้องกาญจน์ วชิรพจน์. "เอเจนต์อัจฉริยะเพื่อติดตามพฤติกรรม แพลตฟอร์ม และรายงานภาวะเสี่ยงการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในวัยรุ่นตอนต้นในกรุงเทพมหานคร,." วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

- จอมพล พิทักษ์สันตโยธิน. "ภาพโป๊: กฎหมายสื่อลามกและศีลธรรม." [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: http://www.jssnu.socsci.nu.ac.th/uploads/journal/2559_12-1_fc38a5ff03b98e426828fc166c2607cd.pdf.
- ณัฐกฤต มุสิกะโสภณ. "หน่วยงานทางปกครอง." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://wiki.kpi.ac.th/index.php?title=หน่วยงานทางปกครอง>.
- ธรรมนิตย์ สุมนต์กุล. "แบบกฎหมายเกี่ยวกับคณะกรรมการ." [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <http://web.krisdika.go.th/activityDetail.jsp?actType=I&actCode=38&head=4&item=n5>.
- นิวส์มอนิเตอร์. "สลด! เด็กชายโตตติกเสียชีวิต แม่โทษเกม "พีบีจี" เป็นเหตุ อ่างลูกเลียนแบบ." [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news_1538046.
- บรรเจิด สิงคะเนติ. หลักกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมฝ่ายปกครอง. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 6, กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2561.
- . หลักพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 5, กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2558.
- บวรศักดิ์ อุวรรณโณ. กฎหมายมหาชน เล่ม 3 (ที่มาและนิติวิธี). กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2538.
- ปราการ ฌมายากร. "ไขความลับของการติดเกม." [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา: <https://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1030>.
- ผาณิต นิลนคร. "ซ็อกสังคม! เด็ก14ปีก่อนคดีฆาตกรรมย้อนคดี"ม.6"สังหารโหดเลียนแบบเกม." [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา: <https://www.dailynews.co.th/article/119131>.
- ผู้จัดการออนไลน์. "เยอรมันอัดฉีด 50 ล้านยูโร ลงอุตุฯเกมหวังกระตุ้นคิดสร้างสรรค์." [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://mgronline.com/game/detail/9610000112770>.
- พงษ์พิลัย วรรณราช. "สิทธิ" และ "เสรีภาพ" แท้จริงแล้วเหมือนหรือต่างกันอย่างไร." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://web.krisdika.go.th/activityDetail.jsp?actType=I&actCode=83&head=4&item=n5#_ftn13.
- พนม คลี่ฉายา. "รายงานการวิจัย การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย," คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.
- พิมพ์ชนก. "เด็กไทยติดเกมหนัก อันดับ 1 ของเอเชีย." [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/24814-เด็กไทยติดเกมหนัก%20อันดับ%201%20ของเอเชีย.html>.

- พิรงรอง รามสูต วัฒนันท์ และนิธิตา คณานินันท์. "การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต." [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <https://tdri.or.th/2013/04/การกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต/>.
- มติชนออนไลน์. "พอ.ภาพยนตร์ฯ ยันเกม Gta ไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในไทย เหตุเนื้อหาสอนเป็น "โจร-มาเฟีย". [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: https://www.matichon.co.th/social/news_38139.
- ยูวโกศล, พิรงรอง รามสูต วัฒนันท์ และศศิธร. "การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ในประเทศไทย." [ออนไลน์]. 2546. แหล่งที่มา: <https://thainetizen.org/docs/content-regulation-on-internet/>.
- วรพจน์ วิศรุตพิชญ์. ข้อความคิดและหลักการพื้นฐานบางประการของกฎหมายปกครอง,. กรุงเทพฯ: วิทยุชน, 2562.
- . สิทธิและเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ,. กรุงเทพฯ: วิทยุชน, 2538.
- วิศรุต สิ้นพงศพร. "สรุปครม. อนุมัติกฎหมายปรับวงการเกม ห้ามสตรีมเกิน 2 ชั่วโมง." [ออนไลน์]. 2563. แหล่งที่มา: <https://workpointtoday.com/explainer1/>.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎีวิจัยเด็ก-วัยเด็กตอนกลาง เล่ม 1. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.
- . จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎีวิจัยรุ่น-วัยสูงอายุ เล่ม 2. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. "การกำกับดูแลโครงสร้างสื่อวิทยุและโทรทัศน์." [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <https://tdri.or.th/2013/03/d2004014/>.
- สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย. "สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย." [ออนไลน์]. 2562. แหล่งที่มา: <https://tesf.or.th/about/>.
- สวนดุสิตโพล. "เกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน." [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: http://suandusitpoll.dusit.ac.th/UPLOAD_FILES/POLL/2559/PS-2559-1472540600.pdf.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. "บันทึกสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ประกอบร่างพระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลอาญา (ฉบับที่ ..) พ.ศ. (การกำหนดอายุของเด็กที่เป็นผู้กระทำความผิดทางอาญา)." [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.krisdika.go.th/data/news/news562.pdf>.
- สำนักงานคณะกรรมการข้อมูลข่าวสารของราชการ. "ฐานข้อมูลหน่วยงานภาครัฐ." [ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา: <http://www.oic.go.th/Ginfo/index.asp>.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. "สถาบันรับรองคุณภาพสถานพยาบาล (องค์การ

- มหาชน)." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTI3>.
- . "สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTA0>.
- . "หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับองค์การมหาชน." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://po.opdc.go.th/content/MTU>.
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. "รัฐธรรมนูญสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมัน." [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: https://library2.parliament.go.th/giventake/content_cons57/con2557-basiclawofgermany.pdf.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. "Etda คือใคร." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.etcha.or.th/mission-of-etcha.html>.
- . "Etda หนุน Didtc และ Dgs ปันนักพัฒนาเกม ผลักดันอุตสาหกรรมเกมไทยสู่นานาชาติ." [ออนไลน์]. 2561. แหล่งที่มา: <https://www.etcha.or.th/content/etcha-supports-didtc-and-dgs-for-launching-game-publisher-project.html>.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. "Video-วิทิตทัศน์." [ออนไลน์]. 2558. แหล่งที่มา: <http://www.royin.go.th/?knowledges=video-วิทิตทัศน์>.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. "Depa องค์กรแถวหน้าในการส่งเสริมและนำไทยสู่เศรษฐกิจดิจิทัล." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.depa.or.th/th/about-depa/background>.
- สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ. "อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/crc.pdf>
- สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวิทิตทัศน์, กลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวิทิตทัศน์. "เอกสารเผยแพร่ เรื่อง การขออนุญาตและการอนุญาตนำวิทิตทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทิตทัศน์ พ.ศ. 2551." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.culture.go.th/off_film_video/ewt_dl_link.php?nid=87.
- . "คู่มือร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทิตทัศน์ พ.ศ. 2551." [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.culture.go.th/off_film_video/ewt_dl_link.php?nid=106.
- สุภาวดี เจริญวานิช. "พฤติกรรมกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน." [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา: <http://tujournals.tu.ac.th/tstj/detailart.aspx?ArticleID=696>.
- อรสม สุทธิสาคร. *Click พลิกชีวิต เด็กติดเกม*. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดีการพิมพ์, 2552.
- อัจฉริยา ชูตินันท์. *อาชญาวิทยาและทัณฑวิทยา*. Vol. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: วิทยุชน, 2561.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ร่าง
พระราชบัญญัติ
ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..)
พ.ศ.

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์
จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของ
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ..)
พ.ศ.”

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศใน
ราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ๓ ให้ยกเลิกความในบทนิยามคำว่า “หมายเลขรหัส” และ “นายทะเบียน” ในมาตรา
๔ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“หมายเลขรหัส” หมายความว่า หมายเลขที่กำหนดสำหรับภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ที่ผ่านการ
พิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้ว

“นายทะเบียน” หมายความว่า นายทะเบียนกลางหรือนายทะเบียนประจำจังหวัด และให้
หมายความรวมถึงผู้ซึ่งได้รับมอบอำนาจจากนายทะเบียน แล้วแต่กรณี”

การมอบอำนาจของนายทะเบียนให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด

“กองทุน” หมายความว่า กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

มาตรา ๔ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๗ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.
๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติประกอบด้วย นายกรัฐมนตรีเป็นประธาน
กรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนหนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวง
การท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง
ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความ
มั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการ

-๒-

คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเศรษฐกิจและสังคม และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคน เป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิดีทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ จำนวนเจ็ดคน”

มาตรา ๕ ให้ยกเลิกความใน (๒) (๖) ของมาตรา ๙ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้

“(๒) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการท่องเที่ยว หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(๖) พิจารณานอมนุมัติโครงการที่ขอรับการส่งเสริมสนับสนุนจากเงินกองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์”

มาตรา ๖ ให้ยกเลิกความใน (๒) ของมาตรา ๑๘ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“(๒) ตรวจสอบพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร”

มาตรา ๗ ให้ยกเลิกความใน (๓) ของมาตรา ๒๖ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๘ ให้ยกเลิกความในวรรคสองของมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ภาพยนตร์ตาม (๒) และ (๔) หากนำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจสอบพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕”

มาตรา ๙ ให้ยกเลิกความในวรรคสามของมาตรา ๓๒ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“เพื่อประโยชน์ในการเก็บรักษาสำเนาภาพยนตร์จะจัดทำในรูปของวัสดุใดหรือวิธีการใดก็ได้”

มาตรา ๑๐ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๓๓ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๓๓ ให้นำความในมาตรา ๒๕ มาตรา ๒๙ มาตรา ๓๐ มาตรา ๓๑ และมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่งและวรรคสาม รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้อง มาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาภาพยนตร์โดยอนุโลม การกำหนดว่าสื่อโฆษณาภาพยนตร์ประเภทใดต้องผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ พิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

มาตรา ๑๑ ให้ยกเลิกมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๑๒ ให้ยกเลิกมาตรา ๓๕ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๑๓ ให้ยกเลิกความในวรรคหนึ่งของมาตรา ๓๖ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๓๖ การพิจารณาและอนุญาตตาม มาตรา ๒๕ และมาตรา ๓๓ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องพิจารณาให้แล้วเสร็จภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต

ในกรณีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์สั่งให้แก้ไขหรือตัดทอนให้เวลาตามวรรคหนึ่ง เป็นอันระงับไป และให้ระยะเวลาตามวรรคหนึ่งเริ่มนับใหม่ตั้งแต่ผู้ยื่นขออนุญาตได้ส่งภาพยนตร์ที่แก้ไขหรือ ตัดทอนตามคำสั่งของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้ว”

มาตรา ๑๔ ให้ยกเลิกมาตรา ๓๗ มาตรา ๓๘ มาตรา ๓๙ มาตรา ๔๐ มาตรา ๔๑ และ มาตรา ๔๒ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๑๕ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๔๓ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๔๓ ภาพยนตร์ที่ผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์จะนำออกฉายต้องเป็นภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของภาพยนตร์และหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา ๓๑”

มาตรา ๑๖ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๔๔ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๔๔ ให้ผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์แจ้งประเภทของภาพยนตร์ที่นำออกฉาย แต่ละเรื่องไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ชัดเจนในบริเวณโรงภาพยนตร์

ห้ามผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์ยินยอมหรือปล่อยให้ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่า ที่กำหนดตามมาตรา ๒๖(๖) เข้าไปในโรงภาพยนตร์ในระหว่างที่ทำการฉายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภท ดังกล่าว”

-๔-

มาตรา ๑๗ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๔๕ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๔๕ ห้ามผู้ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทตามมาตรา ๒๖ (๖) ให้แก่ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับภาพยนตร์ประเภทดังกล่าว”

มาตรา ๑๘ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๔๗/๑ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๔๗/๑ ในการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์ตามมาตรา ๔๗ หากเป็นวีดิทัศน์ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดด้วยว่าวีดิทัศน์ดังกล่าวจัดอยู่ในวีดิทัศน์ประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (๑) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นทั่วไป
- (๒) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่สามปีขึ้นไป
- (๓) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นตั้งแต่หกปีขึ้นไป
- (๔) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (๕) วีดิทัศน์ที่เหมาะสมกับผู้เล่นอายุตั้งแต่ยี่สิบปีขึ้นไป
- (๖) วีดิทัศน์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าวีดิทัศน์ตามวรรคหนึ่งลักษณะใดควรจัดอยู่ในวีดิทัศน์ประเภทใด ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

มาตรา ๑๙ ให้ยกเลิกความในวรรคสองของมาตรา ๔๘ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“วีดิทัศน์ตาม (๑) หากนำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗”

มาตรา ๒๐ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๕๑ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๕๑ ให้นำความในมาตรา ๒๙ มาตรา ๓๐ มาตรา ๓๑ มาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง และวรรคสาม และมาตรา ๓๖ มาบังคับใช้แก่วีดิทัศน์โดยอนุโลม”

มาตรา ๒๑ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นวรรคสองของมาตรา ๕๒ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

-๕-

“การกำหนดว่าสื่อโฆษณาวิดิทัศน์ประเภทใดต้องผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจาก คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ให้เป็นไปตามที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด”

มาตรา ๒๒ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๕๕ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๒๓ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๕๖ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๕๖ ใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ให้มีไม่เกินอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ และเมื่อได้ยื่นคำขอดังกล่าวแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขอยุ้ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาตและการให้ต่ออายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง”

มาตรา ๒๔ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๕๖/๑ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๕๖/๑ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์
- (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี
- (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา
- (๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔
- (๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง”

มาตรา ๒๕ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๕๖/๒ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๕๖/๒ ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ

-๖-

มาตรา ๒๖ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๕๖/๓ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๕๖/๓ ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา”

มาตรา ๒๗ ให้ยกเลิกมาตรา ๕๗ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๒๘ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นหมวด ๔/๑ กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มาตรา ๖๐/๑ มาตรา ๖๐/๒ มาตรา ๖๐/๓ มาตรา ๖๐/๔ มาตรา ๖๐/๕ มาตรา ๖๐/๖ มาตรา ๖๐/๗ มาตรา ๖๐/๘ มาตรา ๖๐/๙ มาตรา ๖๐/๑๐ และมาตรา ๖๐/๑๑ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

หมวด ๔/๑

กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์

และวีดิทัศน์

มาตรา ๖๐/๑ ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งในสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เรียกว่า “กองทุนส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนและใช้จ่ายเพื่อการอุดหนุนค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย และส่งเสริมการท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย

การจัดสรรเงินกองทุนตามวรรคหนึ่งให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ เงื่อนไข และระยะเวลาที่คณะกรรมการกำหนด โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๖๐/๒ กองทุนประกอบด้วย

- (๑) เงินทุนประเดิมที่รัฐบาลจัดสรรให้
- (๒) เงินอุดหนุนที่รัฐบาลจัดสรรให้จากงบประมาณรายจ่ายประจำปี
- (๓) ค่าธรรมเนียมหรือค่าปรับที่เรียกเก็บตามพระราชบัญญัตินี้
- (๔) เงินที่ผู้ที่ได้ใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ส่งเข้ากองทุน
- (๕) เงินหรือทรัพย์สินที่มีผู้บริจาคหรือมอบให้

-๗-

- (๖) เงินที่ได้รับจากต่างประเทศหรือองค์การระหว่างประเทศ
- (๗) เงินหรือทรัพย์สินที่ตกเป็นของกองทุนหรือที่กองทุนได้รับตามกฎหมาย
- (๘) ดอกผลหรือรายได้ของกองทุน รวมทั้งผลประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา
- (๙) เงินที่ได้จากการจำหน่ายทรัพย์สินของกองทุนหรือที่ได้จากการหารายได้
- (๑๐) เงินตอบแทนที่ได้จากการให้การอุดหนุนหรือให้กู้ยืมเงินกองทุนไปลงทุนดำเนินงาน
- (๑๑) เงินที่ได้จากแหล่งอื่นๆ

เงินตอบแทนตาม (๑๐) ให้เป็นไปตามระเบียบของคณะกรรมการ

มาตรา ๖๐/๓ เงินและดอกผลของกองทุนตามมาตรา ๖๐/๒ ไม่ต้องนำส่งกระทรวงการคลังเป็นรายได้แผ่นดิน

มาตรา ๖๐/๔ การบริจาคเงินหรือทรัพย์สินเข้ากองทุน ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติเสนอขอยกเว้นภาษีโดยให้เป็นไปตามที่กระทรวงการคลังกำหนด

มาตรา ๖๐/๕ ให้ผู้ได้รับใบอนุญาตตาม มาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ส่งเงินเข้ากองทุนตามอัตราและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการประกาศกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๖๐/๖ ผู้ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๖๐/๕ ผู้ใดไม่ส่งเงินเข้ากองทุนตามอัตราและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการกำหนดตามมาตรา ๖๐/๕ ต้องชำระเงินเพิ่มร้อยละสองต่อเดือนของจำนวนเงินที่ไม่นำส่ง สำหรับเศษของเดือนถ้าถึงสิบห้าวันหรือกว่านั้นให้นับเป็นหนึ่งเดือน ถ้าไม่ถึงสิบห้าวัน ให้ปัดทิ้ง

ในกรณีที่มีเหตุสุดวิสัยทำให้ผู้ได้รับใบอนุญาตไม่สามารถนำเงินส่งกองทุนได้ตามที่กำหนดในมาตรา ๖๐/๕ และผู้ได้รับใบอนุญาตได้นำเงินส่งเข้ากองทุนภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ครบกำหนดให้ได้รับยกเว้นไม่ต้องชำระเงินเพิ่มตามวรรคหนึ่ง

ในกรณีที่ผู้ได้รับใบอนุญาตไม่นำเงินส่งเข้ากองทุนหรือไม่ชำระเงินเพิ่มตามวรรคหนึ่งให้นายทะเบียนมีหนังสือแจ้งให้นำส่งเงินภายในสามเดือนนับแต่วันที่ชำระ หากผู้ได้รับใบอนุญาตไม่นำส่งเงินภายในระยะเวลาดังกล่าวให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาต ทั้งนี้ จนกว่าผู้ได้รับใบอนุญาตจะนำเงินส่งเข้ากองทุนและชำระเงินเพิ่มให้ถูกต้องครบถ้วน

มาตรา ๖๐/๗ ให้มีคณะอนุกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ ประกอบด้วย ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นประธานอนุกรรมการ อธิบดีกรมการท่องเที่ยว ผู้แทนกรมบัญชีกลาง ผู้แทนกระทรวงการต่างประเทศ และผู้ทรงคุณวุฒิจำนวนไม่เกินเจ็ดคน ซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งจากผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ด้านการบริหารจัดการ ด้านการเงิน ด้านการท่องเที่ยว ด้านกฎหมาย ด้านภาพยนตร์ด้านวีดิทัศน์ หรือด้านศิลปวัฒนธรรม เป็นอนุกรรมการ

ให้ผู้แทนสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ผู้แทนกรมการท่องเที่ยวเป็นอนุกรรมการและเลขานุการ และให้แต่งตั้งข้าราชการในสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ข้าราชการในกรมการท่องเที่ยวเป็นอนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

คณะอนุกรรมการตามวรรคหนึ่งให้มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

-๘-

(๑) ควบคุมการใช้จ่ายเงินหรือทรัพย์สินของกองทุนให้เป็นไปตามมาตรา ๖๐/๑ และตามวัตถุประสงค์ของกองทุน

(๒) พิจารณาเสนอความเห็นต่อคณะกรรมการในการอนุมัติโครงการที่ขอรับการอุดหนุนตามมาตรา ๖๐/๑

(๓) ติดตามและประเมินผลการดำเนินโครงการที่ได้รับจัดสรรจากกองทุน

(๔) จัดทำรายงานการจ่ายเงินของโครงการที่ขอรับการอุดหนุนตามมาตรา ๖๐/๑ เสนอต่อคณะกรรมการ

(๕) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่กำหนดในพระราชบัญญัตินี้หรือตามที่คณะกรรมการมอบหมาย

คณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ อาจแต่งตั้งคณะทำงานเพื่อพิจารณาและปฏิบัติการอย่างหนึ่งอย่างใดตามที่คณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศมอบหมาย

มาตรา ๖๐/๘ ผู้ทรงคุณวุฒิในคณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ มีวาระอยู่ในตำแหน่งคราวละสามปีนับแต่วันที่ได้รับแต่งตั้ง และอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่ต้องไม่เกินสองวาระติดต่อกัน

ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๑๑ วรรคสอง มาตรา ๑๒ มาตรา ๑๓ และมาตรา ๑๔ มาใช้บังคับกับคณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยอนุโลม

ให้ประธานอนุกรรมการและอนุกรรมการในคณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ ได้รับเบี้ยประชุมหรือประโยชน์ตอบแทนอื่นตามหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการกำหนดตามผลการดำเนินงาน

มาตรา ๖๐/๙ ให้รองปลัดกระทรวงวัฒนธรรมที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้จัดการกองทุนทำหน้าที่จัดการกองทุนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกองทุน โดยให้คำนึงถึงลักษณะการดำเนินงานของทุนหมุนเวียน ความรับผิดชอบ ความประหยัด และความคุ้มค่า

ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมมอบหมายหน่วยงานในสังกัดทำหน้าที่ เพื่อรองรับการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ตามหลักเกณฑ์และแนวทางที่คณะกรรมการประกาศกำหนดและรับผิดชอบงานธุรการของคณะกรรมการของกองทุนและเสนอแผนการดำเนินงานประจำปี แผนการเงินและงบประมาณประจำปีของกองทุน เก็บรักษาเงิน ทรัพย์สินของกองทุน และดำเนินการเบิกจ่ายเงินกองทุน รายงานสถานะการเงินและรายงานประจำปีของกองทุน ดำเนินการเกี่ยวกับการจัดหาผลประโยชน์และการจัดการกองทุนให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

มาตรา ๖๐/๑๐ ให้คณะกรรมการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศ และจัดทำงบดุลและบัญชี ทำการส่งผู้สอบบัญชีตรวจสอบภายในเก้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีทุกปี

ให้สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินหรือผู้สอบบัญชีรับอนุญาตที่สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินให้ความเห็นชอบเป็นผู้สอบบัญชีของกองทุนทุกรอบปี แล้วทำรายงานผลการสอบบัญชีของกองทุนเสนอต่อคณะกรรมการ

หมวด ๖ การอุทธรณ์

มาตรา ๒๙ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๖๖ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๖๖ ให้มีคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์คณะหนึ่งหรือหลายคณะโดยแต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติเป็นผู้แต่งตั้ง มีจำนวนไม่เกินเก้าคน ซึ่งมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านกฎหมาย ด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือการคุ้มครองผู้บริโภคในจำนวนนี้ให้แต่งตั้งจากภาคเอกชนไม่น้อยกว่าสองคนเป็นกรรมการ

ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมแต่งตั้งข้าราชการของสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นเลขานุการและเป็นผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์

ให้นำความในมาตรา ๑๐ มาตรา ๑๑ มาตรา ๑๒ มาตรา ๑๓ และมาตรา ๑๔ มาใช้บังคับ แก่คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์โดยอนุโลม

มาตรา ๓๐ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๖๖/๑ และมาตรา ๖๖/๒ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๖๖/๑ ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๑) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และนายทะเบียนตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) มีหนังสือเชิญบุคคลที่เกี่ยวข้องมาให้ถ้อยคำหรือขอให้บุคคลดังกล่าวส่งเอกสารหรือหลักฐานอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์

(๓) เข้าไปในสถานที่เพื่อตรวจสอบหรือมีคำสั่งให้ผู้อุทธรณ์นำเครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการฉายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์มาฉายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์เพื่อประกอบการพิจารณาอุทธรณ์

(๔) กระทำการใด ๆ เท่าที่จำเป็นเพื่อประกอบการพิจารณาอุทธรณ์”

“มาตรา ๖๖/๒ คำสั่งไม่อนุญาตตามมาตรา ๒๐ มาตรา ๒๕ มาตรา ๓๓ มาตรา ๔๗ มาตรา ๔๘ หรือมาตรา ๔๙ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๒ คำสั่งเพิกถอนการอนุญาตหรือคำสั่งห้ามสร้างภาพยนตร์ตามมาตรา ๖๓ ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์พิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเป็นการเพิกถอนคำสั่งที่อุทธรณ์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้เป็นที่สุด”

มาตรา ๓๑ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๖๗ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๖๗ คำสั่งไม่ออกใบอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาต ให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระค่าปรับทางปกครอง คำสั่งพักใช้หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียนตามมาตรา ๕๓ มาตรา ๕๔ มาตรา ๖๘ มาตรา ๖๙ วรรคสอง มาตรา ๗๐ มาตรา ๗๑ หรือมาตรา ๗๓ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์พิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำสั่ง

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้เป็นที่สุด”

มาตรา ๓๒ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๖๘ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

มาตรา ๖๘ ผู้ประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ผู้ใดฉายภาพยนตร์ไทยน้อยกว่าสัดส่วนที่คณะกรรมการประกาศกำหนดตามมาตรา ๙ (๕) ต้องชำระค่าปรับทางปกครองตามอัตราที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ทั้งนี้ ไม่เกินสามแสนบาท

อัตราค่าปรับทางปกครองตามวรรคหนึ่ง นายทะเบียนกลางจะกำหนดให้แตกต่างกันสำหรับแต่ละจังหวัดก็ได้

มาตรา ๓๓ ให้ยกเลิกความในวรรคหนึ่งของมาตรา ๖๙ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๖๙ ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ ผ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามมาตรา ๕๔ มาตรา ๕๖ มาตรา ๕๖/๑ มาตรา ๕๖/๒ มาตรา ๕๖/๓

ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่”

มาตรา ๓๔ ให้ยกเลิกมาตรา ๗๐ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๗๐ ในกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓หรือมาตรา ๕๔ ผู้ใดขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๕๖/๑ ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว”

มาตรา ๓๕ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๓๗ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๓๗ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๓ วรรคหนึ่ง หรือนำภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๖ (๗) หรือวีดิทัศน์ตาม มาตรา ๔๗/๑ (๖) ออกเผยแพร่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำ ทั้งปรับ”

มาตรา ๓๖ ให้ยกเลิกความในมาตรา ๓๘ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา ๓๘ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง มาตรา ๒๘ วรรคสอง หรือมาตรา ๔๙ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่แปดหมื่นบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา ๓๗ ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นมาตรา ๓๘/๑ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

“มาตรา ๓๘/๑ ผู้ประกอบกิจการผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๔๓ วรรคสอง หรือมาตรา ๕๘ วรรคสอง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งหมื่นบาทถึงห้าหมื่นบาท”

มาตรา ๓๘ ให้ยกเลิกมาตรา ๓๙ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๓๙ ให้ยกเลิกความ (๑) และ(๒) ของอัตราค่าธรรมเนียมท้ายพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๔๐ บรรดาคำขออนุญาตที่ได้ยื่นไว้ก่อนหรือในวันที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ. ใช้บังคับให้การดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวให้อยู่ในบังคับของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ต่อไป จนกว่าจะถึงที่สุด

มาตรา ๔๑ บรรดาคำขออรรถน์ที่ได้ยื่นไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ก่อนหรือในวันที่พระราชบัญญัติใช้บังคับ ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

(๑) ถ้าคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติยังมีได้แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณา อรรถน์ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติพิจารณาวินิจฉัยอรรถน์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวัน นับแต่วันที่ได้รับอรรถน์ ถ้าพิจารณาไม่แล้วเสร็จภายในกำหนดเวลาดังกล่าว ให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอรรถน์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติให้เป็นที่สิ้นสุด

(๒) ถ้าคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติได้แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณา อรรถน์แล้วให้คณะกรรมการพิจารณาอรรถน์เป็นผู้วินิจฉัยอรรถน์ตามอำนาจหน้าที่แห่งพระราชบัญญัตินี้

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ

.....

นายกรัฐมนตรี

ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ...

โดยที่เป็นการสมควรมีกฎหมายกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม

พระราชบัญญัตินี้มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลซึ่งมาตรา ... ประกอบกับมาตรา ... ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

มาตรา ... พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ.”

มาตรา ... พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดหนึ่งร้อยแปดสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ... ในพระราชบัญญัตินี้

“เกม” หมายความว่า กิจกรรมการเล่น การแข่งขันเกมทุกประเภท กิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม รวมถึงอีสปอร์ต (E – Sport) ซึ่งเล่นด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่มีการกำหนดชุดคำสั่ง และมีการประมวลผลข้อมูล

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีแต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์

“ผู้ได้รับการคุ้มครอง” หมายความว่า บุคคลที่มีสติปัญญาไม่อยู่ในเกณฑ์ปกติ หรือมีความบกพร่องทางสติปัญญาตามหลักเกณฑ์ทางการแพทย์

“ผู้ปกครองดูแล” หมายความว่า ผู้ปกครองดูแลเด็ก เยาวชน หรือผู้ได้รับความคุ้มครอง ทั้งกรณีที่มีอำนาจปกครองตามกฎหมายและการปกครองดูแลตามความเป็นจริง

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม

“คณะอนุกรรมการ” หมายความว่า คณะอนุกรรมการกำกับดูแลเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการสื่อสารโฆษณา และกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม คณะอนุกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ และคณะอนุกรรมการที่คณะกรรมการแต่งตั้งตามกฎหมายนี้

“คณะอนุกรรมการบริหารกองทุน” หมายความว่า คณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง (ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ) เพื่อควบคุมการใช้จ่ายเงินหรือทรัพย์สินของกองทุนกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์นโยบายระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ และคำสั่งของคณะกรรมการ ตลอดจนการบริหารจัดการนำเงินเข้ากองทุนดังกล่าวตามกฎหมาย และการปฏิบัติหน้าที่ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

“คณะอนุกรรมการกำกับดูแลเกม” หมายความว่า คณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง (หรือซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ) เพื่อพิจารณาวินิจฉัยเนื้อหาของเกม กำหนดความเหมาะสมของเนื้อหาเกมกับอายุของบุคคล และการปฏิบัติหน้าที่ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

“คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม” หมายความว่า คณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง (หรือซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ) เพื่อพิจารณาวินิจฉัยการประกอบกิจการเกม และการปฏิบัติหน้าที่ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

“คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการสื่อสารโฆษณา และกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม” หมายความว่า คณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง (หรือซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ) เพื่อพิจารณาวินิจฉัยการสื่อสารโฆษณา กิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม การแข่งขันเกม และการปฏิบัติหน้าที่ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

“คณะอนุกรรมการพิจารณาอุทธรณ์” หมายความว่า คณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง (หรือซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งโดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ) เพื่อพิจารณาวินิจฉัยชี้ขาดอุทธรณ์คำสั่งตามกฎหมายนี้ และการปฏิบัติหน้าที่ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติกรตามพระราชบัญญัตินี้

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ... ให้คณะอนุกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ เป็นนายทะเบียนกลาง มีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ และเป็นนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร

ให้รัฐมนตรีโดยคำแนะนำของคณะกรรมการ แต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีหน้าที่และอำนาจตามพระราชบัญญัตินี้ ภายในเขตจังหวัดของตน

มาตรา ... ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการ (หรือรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์) ตามพระราชบัญญัตินี้ และให้รัฐมนตรีมีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ การกฎกระทรวง และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงและประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หมวด ๑ คณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ และพนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ... ให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม ประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี เป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนหนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ปลัดกระทรวงสาธารณสุข ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่น้อยกว่าสิบเอ็ดคนแต่ไม่เกิน สิบห้าคนเป็นกรรมการ และให้อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม และอธิบดีกรมกิจการเด็กและเยาวชน เป็นกรรมการ และเลขานุการร่วม

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่ง ต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านเกม ด้านการกีฬา ด้าน สุขภาพ ด้านคุ้มครองเด็ก ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีชื่อ เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละไม่น้อยกว่าหนึ่งคน ผู้แทนนิติบุคคลซึ่งได้รับการรับรองจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการเกม และผู้แทนเยาวชน ฝ่ายละไม่เกิน สองคน

มาตรา ... คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

(๑) เสนออนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับเกมและการประกอบกิจการเกมต่อ คณะรัฐมนตรี

(2) กำหนดมาตรการในการกำกับดูแลเกม การประกอบกิจการเกม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ เกมที่ไม่เหมาะสม ให้ความเหมาะสมกับบุคคลตามช่วงวัย โดยให้เด็ก เยาวชน ผู้ประกอบกิจการเกี่ยวกับเกม หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมตามกฎหมายนี้ เปิดเผยแพร่เท็จจริงใด ตามที่รัฐมนตรีกำหนด โดยการเสนอแนะ ของคณะกรรมการ

(3) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้าง การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์เกมที่มีลักษณะ สร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงและใช้ ประโยชน์ได้

(4) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับเกมและการประกอบ กิจการเกม

(5) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง และประกาศตาม พระราชบัญญัตินี้

(6) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการแต่งตั้งคณะอนุกรรมการ

(7) พิจารณาเรื่องร้องเรียน ดำเนินการสอบสวนรวบรวมข้อเท็จจริงและพยานหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ หรือมอบหมายให้คณะอนุกรรมการดำเนินการดังกล่าว ทั้งนี้ ตาม ระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด

(8) กำหนดหลักเกณฑ์การใช้จ่ายเงินกองทุน ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกฎหมาย

(9) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการ หรือตามที่ รัฐมนตรีมอบหมาย

กฎกระทรวงและประกาศตาม (5) ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ... ให้มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการสื่อสารโฆษณาและกิจกรรมเกี่ยวกับเกม และคณะอนุกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ โดยมีจำนวนคณะอนุกรรมการตามที่คณะกรรมการกำหนด แต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง ตามข้อเสนอของคณะกรรมการ คณะละไม่เกินเก้าคน (9 คน) โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ ด้านเกม ด้านสุขภาพ ด้านคุ้มครองเด็ก ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือการคุ้มครองผู้บริโภค เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่น้อยกว่าสองคน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่น้อยกว่าสองคน

ให้คณะอนุกรรมการมีหน้าที่และอำนาจตามที่คณะกรรมการกำหนด โดยความเห็นชอบจากรัฐมนตรี

มาตรา ... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง และคณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (๑) มีสัญชาติไทย
- (๒) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์ ยกเว้นเด็กหรือเยาวชนที่ได้รับการแต่งตั้ง
- (๓) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- (๔) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถ หรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (๕) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
- (๖) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจเพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ
- (๗) ไม่เป็นผู้ประกอบการที่ถูกเพิกถอนใบอนุญาต หรือถูกพักใช้ใบอนุญาตตามพระราชบัญญัตินี้
- (๘) กรณีเด็กและเยาวชน จะต้องได้รับการรับรองจากหน่วยงานของรัฐเสนอ หรือองค์กรที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานรัฐ

มาตรา ... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง และคณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง มีวาระการดำรงตำแหน่งสี่ปี

ในกรณีที่กรรมการ หรืออนุกรรมการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังมีได้แต่งตั้งกรรมการ หรืออนุกรรมการใหม่ ให้กรรมการ หรืออนุกรรมการนั้นปฏิบัติหน้าที่ไปพลางก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งกรรมการ หรืออนุกรรมการใหม่

กรรมการ หรืออนุกรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกินสองวาระไม่ได้

มาตรา ... นอกจากการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้ง และคณะอนุกรรมการซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้ง พ้นจากตำแหน่ง เมื่อ

- (๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) รัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ

(๔) ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ...

มาตรา ... ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการ
รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ

มาตรา ... ให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่ง เรียกว่า “กองทุนกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม
เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

(1) เพื่อส่งเสริมการศึกษาและการวิจัยปัญหาเกี่ยวกับเกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม สาเหตุและ
ผลกระทบจากเกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม รวมทั้งมาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเกมและกิจการที่
เกี่ยวกับเกม

(2) เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้และทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม
สร้างการรู้เท่าทันเพื่อป้องกันปัญหาที่เกิดจากเกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม รวมทั้งสนับสนุนกิจกรรมป้องกันและ
ลดผลกระทบจากเกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม

(3) เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ตลอดจนแก้ไขปัญหาที่เกิดจาก
เกมและกิจการที่เกี่ยวกับเกม

(4) เพื่อแสวงหาแนวทางการบำบัด รักษา และเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากเกมและกิจการที่
เกี่ยวกับเกม

(5) เพื่อดำเนินกิจกรรมและมาตรการด้านบริหารจัดการ ด้านกฎหมาย ด้านการศึกษา และด้าน
สังคม ให้เป็นไปตาม (1) – (4) รวมถึงเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกม หรือกิจการที่เกี่ยวกับ
เกม

มาตรา ... กองทุนประกอบด้วยเงินและทรัพย์สิน ดังต่อไปนี้

(๑) เงินทุนประเดิมที่รัฐบาลจัดสรรให้

(๒) เงินอุดหนุนจากรัฐบาลหรือที่ได้รับจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี

(๓) เงินหรือทรัพย์สินที่ได้จากการบริจาค

(๔) เงินที่ได้จากการจำหน่ายทรัพย์สินของกองทุน

(๕) เงินหรือทรัพย์สินที่ตกเป็นของกองทุน

(๖) ดอกผลหรือรายได้จากเงินหรือทรัพย์สินของกองทุน

(7) การจัดเก็บภาษีสินค้าหรือบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและการประกอบกิจการเกม ตามที่รัฐบาล

กำหนด

(8) เงินจำนวนร้อยละห้าสิบของค่าธรรมเนียม ค่าปรับจากโทษทางปกครอง และโทษอาญาตาม
กฎหมายนี้

ในกรณีกองทุนมีจำนวนเงินไม่พอสำหรับค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของสำนักงาน และค่าภาระต่าง ๆ ที่เหมาะสม รัฐพึงจัดสรรงบประมาณแผ่นดินเข้าสมทบกองทุนเท่าจำนวนที่จำเป็น

มาตรา ... เพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ให้กรรมการ อนุกรรมการ และพนักงานเจ้าหน้าที่ ที่ได้รับแต่งตั้งตามกฎหมายนี้ มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในสถานที่ที่มีการประกอบกิจการให้เข้า แลกเปลี่ยน จำหน่ายเกม การให้บริการเกม การแข่งขันเกม ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตก หรือในเวลาทำการหรือทำกิจกรรมของสถานะนั้น เพื่อตรวจสอบเกม สื่อโฆษณา หรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้

(๒) ตรวจ ค้น อายัด หรือยึดเกม หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานะนั้น

(3) สั่งห้ามการแข่งขัน การให้บริการ กิจกรรม ให้เข้า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่ฝ่าฝืนมาตรา ...

(4) สั่งให้หยุดการโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์สื่อโฆษณาที่ฝ่าฝืนมาตรา ...

(5) สั่งการหรือกำหนดเงื่อนไขให้ผู้ได้รับอนุญาต ผู้ประกอบกิจการเกม ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเกม หรือผู้โฆษณาประชาสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม ปฏิบัติ หรือให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่เหมาะสมตามที่คณะกรรมการ หรือคณะอนุกรรมการกำหนด เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมาย...

(6) มีอำนาจเช่นเดียวกับพนักงานเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และมีอำนาจร้องขอให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ใช้อำนาจตามกฎหมายดังกล่าวได้

เมื่อได้เข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบตาม (๑) หรือทำการค้นตาม (๒) แล้วถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลากลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานะนั้นก็ได้

การค้นตาม (1) (๒) ต้องปฏิบัติประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อว่าจะหากเนิ่นช้ากว่าจะเอาหมายค้นมาได้หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ซุกซ่อน ทำลาย หรือทำให้เปลี่ยนแปลงสภาพไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้น อายัด หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดได้โดยไม่ต้องมีหมายค้นแต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

มาตรา ... ในการปฏิบัติหน้าที่กรรมการ อนุกรรมการ หรือพนักงานเจ้าหน้าที่ ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวกรรมการ อนุกรรมการ หรือพนักงานเจ้าหน้าที่ ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด

มาตรา ... ในการปฏิบัติหน้าที่ให้กรรมการ อนุกรรมการ หรือพนักงานเจ้าหน้าที่ เป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

หมวด 2 การกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม

(บทบัญญัติเกี่ยวกับลักษณะของเกม)

มาตรา ... เกมที่จะนำออกเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขัน ในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการกำกับดูแลเกม และต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

รัฐมนตรี... โดยคำแนะนำของคณะกรรมการมีอำนาจกำหนดลักษณะของเกมที่สามารถเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขัน ในราชอาณาจักร โดยได้รับยกเว้นไม่ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน และอาจกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมเพื่อความเหมาะสมได้ตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

การแจ้งให้ทราบ การขึ้นทะเบียน การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง

มาตรา ... ในการตรวจพิจารณาเกม ให้คณะกรรมการกำกับดูแลเกมกำหนดด้วยว่าเกมนั้นจัดอยู่ในประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (๑) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สามปีขึ้นไป
- (๒) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่เจ็ดปีขึ้นไป
- (๓) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบสองปีขึ้นไป
- (๔) เกมที่อนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่สิบหกปีขึ้นไป
- (๕) เกมที่อนุญาตสำหรับผู้ใหญ่และบุคคลที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (๖) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใด มีข้อความ ภาพ เสียง และเนื้อหา โดยเฉพาะกรณีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ การใช้ภาษา และการสื่อหรือใช้ความรุนแรงทางกายภาพ ควรจัดอยู่ในประเภทใด และมีเงื่อนไขการเล่น หรือกิจกรรมเกี่ยวกับเกมอย่างไร ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

มาตรา ... ในการตรวจพิจารณาเกม การประกอบกิจการเกม การจัดแข่งขัน และการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ให้คณะกรรมการ พิจารณาในเรื่องดังต่อไปนี้ สำหรับกรณีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าวด้วย

(๑) การกำหนดเงื่อนไขในการให้คะแนน การให้รางวัล การชิงโชค การใช้เงินเสมือน (Virtual currency) หรือสิ่งใด รวมถึงค่าบริการหรือประโยชน์ในลักษณะที่เป็นทรัพย์สิน ที่ผู้ประกอบการเกมสามารถได้รับทรัพย์สิน หรือทำให้ผู้เล่นเกมสามารถแลกเปลี่ยนได้หรือต้องชำระในการเล่นเกมนั้นด้วย

ทรัพย์สิน หมายความว่ารวมถึง ประโยชน์ในลักษณะที่เป็นทรัพย์สินที่ผู้ประกอบการเกมได้รับ หรืออาจได้รับจากผู้ใด อันเกี่ยวกับการให้คะแนน การให้รางวัล การชิงโชค การใช้เงินเสมือน (Virtual currency) หรือสิ่งใด

(2) การกำหนดเงื่อนไขในการใช้จ่ายเงิน หรือทรัพย์สิน และการจำกัดการใช้จ่ายเงิน หรือทรัพย์สินของผู้เล่นตามประเภทของเกม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับอายุของผู้เล่นตามที่กำหนดไว้ในมาตรา ...

(3) วิธีการ เงื่อนไขการเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

(4) การเปิดเผยและการแสดงข้อมูลตามที่ระบุไว้ใน (1) (2) (3) และข้อมูลประเภทของเกมตาม มาตรา ... ที่บรรทัดนี้ ด้วยมาตรการทางเทคโนโลยีในเกม หรือด้วยวิธีการใดๆ รวมถึงการแจ้งให้ผู้เล่นและผู้ปกครองดูแลเด็กหรือเยาวชนทราบข้อมูลดังกล่าว

การตรวจพิจารณาดังกล่าวในวรรคแรก ให้คณะอนุกรรมการมีอำนาจกำหนดเงื่อนไขตามสมควร เพื่อป้องกันและคุ้มครองเด็ก เยาวชน และบุคคลที่ได้รับความคุ้มครอง

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเงื่อนไขดังกล่าววรรคแรก และการกำหนดเงื่อนไขการเล่น หรือกิจกรรมเกี่ยวกับเกม ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

(บทบัญญัติเกี่ยวกับการประกอบกิจการเกม)

มาตรา ... การประกอบกิจการเกม ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

การแจ้งให้ทราบ การขึ้นทะเบียน การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

เพื่อความปลอดภัยและสวัสดิภาพในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของสถานที่ประกอบกิจการเกมด้วยก็ได้

มาตรา ... การแข่งขัน การโฆษณาประชาสัมพันธ์เกมที่กระทำโดยเจตนาเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไป กระทำไปในทางธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ตามที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกา

การแจ้งให้ทราบ การขึ้นทะเบียน การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง

มาตรา ... ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการเกมตามมาตรา ... หรือมาตรา ... ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์

(๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสีย หรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี

(๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถ หรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา

(๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ... หรือมาตรา ...

(๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ... หรือมาตรา ... เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล้างหน้ามาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

มาตรา ... ใบอนุญาตตามมาตรา ... ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุและเมื่อได้ยื่นคำขอตกลงแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต และการให้ต่ออายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ... ผู้ประกอบกิจการเกมตามมาตรา ... ต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการเกม

มาตรา ... เกมที่ผู้ประกอบกิจการเกมตามมาตรา ... จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องเป็นเกมที่มีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ... และมีการเล่นเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของเกม และหมายเลขรหัส

มาตรา ... การประกอบกิจการเกมจะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วย

มาตรา ... ผู้ประกอบการเกมและผู้ประกอบการโทรคมนาคม ต้องกำหนดมาตรการในการให้บริการข้อมูลข่าวสาร และการสื่อสารผ่านโครงข่ายโทรคมนาคม และต้องมีหน้าที่ในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้บริการเกม ด้วยมาตรการต่าง ๆ ดังนี้

(๑) ผู้ประสงค์จะเข้าเล่นเกมต้องแจ้งชื่อ และอายุจริงในขณะสมัครสมาชิก และแสดงตัว

(๒) ตรวจสอบความถูกต้องของเอกสารการยินยอมของพ่อแม่ ผู้ปกครองในกรณีที่มีผู้สมัครเป็นเด็ก และเยาวชน

(๓) กำหนดมาตรการที่เข้มงวดมากขึ้นในการเข้าเล่นเกม เวลาที่เริ่มเข้าเล่นเกม และรายละเอียดอื่น ๆ เมื่อเด็กและเยาวชน หรือพ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนคนนั้นร้องขอ

(๔) ส่งคำเตือนให้กับเด็ก หรือเยาวชนเอง หรือผู้ปกครองตามกฎหมายของเด็กและเยาวชน เพื่อแจ้งข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเกม เช่น ลักษณะตัวละคร ระดับความรุนแรงของเนื้อหา นโยบายการคิดค่าธรรมเนียม และรายละเอียดอื่น ๆ เกี่ยวกับการใช้งานเกม ระยะเวลาในการเล่นเกม และข้อมูลการจ่ายเงิน

(๖) วิธีการแจ้งเตือนเมื่อป้องกันการเล่นเกมเกินเวลา

(๗) แจ้งเวลาเล่นเกมบนหน้าจอตลอดเวลาที่เล่นเกม

(๘) มาตรการอื่น ๆ ตามที่เห็นสมควร

มาตรา ... ห้ามผู้รับใบอนุญาต ให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่จัดอยู่ในประเภทตาม มาตรา ... ให้แก่ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับเกมแต่ละประเภท

หมวด 3 มาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม

(บทบัญญัติเกี่ยวกับการแข่งขันเกม)

มาตรา ... คณะกรรมการจะต้องกำหนดมาตรการในการควบคุมการแข่งขันการเล่นเกม หรือการแข่งขันเกมเพื่อชิงรางวัล และการถ่ายทอดการแข่งขันเกมให้เกิดความโปร่งใส เป็นธรรม และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยไม่ให้มีการพนัน และไม่ชักจูงให้เด็กหลงกับการเล่นเกมมากเกินไป หรือกระตุ้นให้เกิดการใช้ความรุนแรงเกินสมควร รวมถึงการห้ามจัดแข่งขัน การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ในสถาบันการศึกษาในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา ทั้งนี้ ให้รัฐมนตรีมีอำนาจออกมาตรการต่าง ๆ ที่จะดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้างต้น ตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

การกำหนดมาตรการในการอนุญาตให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ สมัครเข้าแข่งขันเกม ให้คณะกรรมการพิจารณา กำหนดมาตรการพิเศษ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและผลกระทบต่อเด็กและผู้ที่มีความคุ้มครองเป็นสำคัญ

ให้คณะกรรมการพิจารณากำหนดมาตรการห้ามมิให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบสามปีบริบูรณ์ สมัครเข้าแข่งขันเกมโดยเด็ดขาด

มาตรา ... ห้ามมิให้ผู้ใดฉ้อโกงหรือใช้วิธีการทางเทคนิคโดยมิชอบในการเล่นเกมน อันส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมหรือฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับของเกม

มาตรา ... การเล่นเกม การจัดการแข่งขันเกม การจัดการเรียนการสอน การส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้ และทัศนคติที่ถูกต้องทุกด้านทั้งด้านสุขภาวะ สังคม และเศรษฐกิจ เกี่ยวกับเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม การสร้างการรู้เท่าทันเพื่อป้องกันปัญหาที่เกิดจากเกม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม รวมทั้งสนับสนุนกิจกรรมป้องกัน

และลดผลกระทบจากเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเกมเป็นการทั่วไป ในสถาบันการศึกษา ให้กระทำได้เท่าที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย

คณะกรรมการ หรือคณะอนุกรรมการอาจกำหนดเงื่อนไขเกี่ยวกับกิจกรรมดังกล่าวในวรรคก่อน เพื่อความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของกฎหมายนี้ ให้ผู้เกี่ยวข้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังกล่าวได้

(บทบัญญัติกำหนดหน้าที่ของสถาบันการศึกษา)

มาตรา ... คณะกรรมการจะต้องกำหนดมาตรการให้สถาบันการศึกษาในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา ดำเนินการ สำหรับการเล่นเกมหรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกมของเด็กอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและผลกระทบต่อเด็กและผู้ที่มีความคุ้มครองเป็นสำคัญ

(บทบัญญัติเกี่ยวกับกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการพนัน)

มาตรา ... ห้ามมิให้ผู้ชักชวน รู้เห็นยินยอม ส่งเสริมหรือสนับสนุนให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง เล่นหรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกม ในลักษณะที่เป็นการพนันหรือเกี่ยวข้องกับการพนัน

การชักชวน รู้เห็นยินยอม ส่งเสริมหรือสนับสนุนให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง เล่นหรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกม ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ให้รวมถึงการกระทำดังต่อไปนี้

(1) การส่งข้อมูลข่าวสาร เอกสาร หรือข้อความต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวกับการเล่นหรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกม ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ให้กับเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง

(2) การสร้างความสนใจให้กับเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง โดยการสื่อสารข้อมูลข้อความซึ่งเป็นการสนับสนุน หรือท้าทาย ให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง

(3) ผู้ที่จ้างเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ให้ทำงานในสถานที่ซึ่งเป็นแหล่งการพนัน ให้ถือว่าผู้นั้นฝ่าฝืนบทบัญญัตินี้

ทั้งนี้ กรณีตาม (1) (2) หากข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งไปให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ซึ่งเป็นข้อมูลข่าวสารเพื่อการโฆษณาเกมการพนันนั้น ๆ ได้ให้ชื่อ หรือรายละเอียดที่จะให้ติดต่อชำระเงินกับบุคคลนั้น ๆ หรือจากบุคคลที่ข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นจะถูกจัดส่งไปถึง ให้ถือว่าผู้นั้นฝ่าฝืนบทบัญญัตินี้ ทั้งนี้ เว้นแต่จะสามารถพิสูจน์ได้ว่าข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งไปนั้น ส่งไปโดยผู้นั้นมิได้มีส่วนรู้เห็นยินยอม และโดยที่ไม่ได้อนุญาต

หากข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องการพนันถูกส่งไปให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ซึ่งการพนันนั้น ๆ ได้ให้ชื่อ หรือรายละเอียดที่จะให้ติดต่อชำระเงินในการเล่น หรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกม ให้ถือว่าผู้ส่งข้อมูลข่าวสาร เอกสาร หรือข้อความโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ฝ่าฝืนบทบัญญัตินี้ ทั้งนี้ เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งไปนั้น

(ก) ส่งไปโดยที่บุคคลผู้นั้นมิได้มีส่วนรู้เห็นยินยอม และโดยที่ไม่ได้อนุญาต

(ข) ข้อมูลข่าวสารที่ส่งไปนั้นเป็นข้อมูลข่าวสารที่มุ่งสื่อสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่มีอายุเกินกว่ายี่สิบห้าปี และไม่มีความคิดที่จะกระตุ้นหรือชักชวนให้เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง เข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม

มาตรา ... คำแนะนำ พระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง และประกาศตามพระราชบัญญัตินี้ จะต้องกำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องดังต่อไปนี้ สำหรับกรณีที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์ดังกล่าว

(๑) เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเกมต่าง ๆ เป็นเกมที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นธรรมและโปร่งใส

(๒) ป้องกันเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง จากภัยที่อาจเกิดจากการพนันที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือปัญหาจากการติดเกม

(๓) กำหนดมาตรการป้องกันแก้ไข ควบคุมการใช้เวลาในการเล่นเกม และช่วยเหลือบำบัดเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ซึ่งอาจได้รับผลกระทบจากการติดเกม หรือการพนันที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือปัญหาอื่นที่เกิดจากปัญหาการติดเกม

(๔) กำหนดแนวทางการจัดการควบคุมแนวทางการโฆษณา การเล่นเกม การจัดการแข่งขันเกม รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมของเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง โดยห้ามมิให้มีการโฆษณา หรือให้รางวัลเป็นเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุหรี่และยาเสพติด

(5) กำหนดแนวทางป้องกันแก้ไขการทำธุรกิจ หรือการประกอบกิจการเกม หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม ในลักษณะที่ไม่เป็นธรรมต่อเด็ก เยาวชน ผู้ได้รับความคุ้มครอง และผู้ปกครองดูแล หรือในลักษณะขาดความสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

มาตรา ... ให้มีการตราพระราชกฤษฎีกากำหนดให้เกม การประกอบกิจการเกม การแข่งขันเกม การโฆษณาประชาสัมพันธ์ในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมลักษณะใด เป็นกิจการที่ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อน แล้วแต่กรณี

ในการกำหนดให้กรณีใดต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตตามวรรคหนึ่ง ให้กำหนดโดยพิจารณาจากผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากเกมหรือกิจกรรมนั้น ประกอบกับความเหมาะสมในการควบคุมดูแลและการป้องกันความเสียหายตามระดับความรุนแรงของผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากเกมหรือกิจกรรมดังกล่าว

มาตรา... ให้มีการตราพระราชกฤษฎีกากำหนดให้มีมาตรการเพื่อการป้องกันเด็กและเยาวชนติดเกม โดย

(๑) กำหนดโครงสร้างและวิธีการในการป้องกันและบำบัดรักษาโรคติดเกม

(๒) วางมาตรการการสืบสวนสอบสวนเงื่อนไขที่แท้จริงของการติดเกม

(๓) กำหนดมาตรการการให้คำปรึกษา การให้การศึกษา และการสื่อสารกับสังคมเพื่อป้องกันปัญหาการติดเกม

(๔) กำหนดมาตรการในการสนับสนุนนักกีฬาอาชีพเพื่อป้องกันการติดเกม หรือใช้เวลาในเกมมากเกินไป

(๕) สนับสนุนสถาบัน หรือองค์กรเฉพาะทางในการสร้างการป้องกันการติดเกม หรือใช้เวลากับเกมมากเกินไป

(6) กำหนดมาตรการอื่น ๆ ที่เห็นว่าจำเป็นเพื่อป้องกันการติดเกม

(บทบัญญัติเกี่ยวกับการใช้อำนาจตาม พรบ.คอมพิวเตอร์)

มาตรา ... ให้เกมและการประกอบกิจการเกมที่ฝ่าฝืนหรือมีลักษณะเป็นการฝ่าฝืนพระราชบัญญัติ เป็น ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่สามารถร้องขอต่อศาลที่มีเขตอำนาจ ให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบ ข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ ตามกฎหมายว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้

(บทบัญญัติเกี่ยวกับมาตรการสำหรับเด็ก เยาวชน ผู้ที่ได้รับความคุ้มครอง และผู้ปกครองดูแล)

มาตรา ... กรณีที่เด็ก เยาวชน ผู้ที่ได้รับความคุ้มครอง เล่นเกมหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม โดยฝ่าฝืนพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง ระเบียบ หรือคำสั่งที่ออกตามกฎหมายนี้ และกรณีและผู้ปกครองดูแลจงใจ รู้เห็นยินยอม หรือปล่อยประละเลยให้เกิดการฝ่าฝืนดังกล่าว ให้คณะอนุกรรมการ พนักงานเจ้าหน้าที่ และศาล มีอำนาจกำหนดมาตรการเพื่อป้องกันหรือแก้ไขปัญหามาจากเกมหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกม สำหรับเด็ก เยาวชน ผู้ที่ได้รับความคุ้มครอง และผู้ปกครองดูแลที่ฝ่าฝืน หรืออาจได้รับผลร้ายจากการเล่นเกม หรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมปฏิบัติ ตาม

มาตรการดังกล่าวในวรรคก่อน ให้นำวิธีการเพื่อความปลอดภัย และมาตรการสำหรับเด็กและเยาวชนตามกฎหมายวิธีพิจารณาความสำหรับเด็กและเยาวชนมาใช้โดยอนุโลม หรืออาจใช้มาตรการอื่นใดที่ไม่มีลักษณะเป็นโทษทางอาญา ตามที่รัฐมนตรีประกาศโดยการเสนอแนะของคณะกรรมการ

หมวด 4 บทกำหนดโทษ

ส่วนที่ ๑ ความรับผิดทางแพ่ง

มาตรา ... เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ที่เป็นผู้เล่น และผู้ปกครองดูแล ตลอดจนบุคคลที่ได้รับความเสียหายจากการกระทำผิด มีสิทธิได้รับค่าสินไหมทดแทนจากผู้กระทำผิดตามพระราชบัญญัตินี้ รวมถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในการกระทำผิดหรือได้รับประโยชน์ไม่ว่าโดยตรงหรือทางอ้อมที่มีส่วนร่วมรู้เห็นเป็นใจด้วยในการกระทำผิด

ค่าสินไหมทดแทน หมายความรวมถึง การค่าสินไหมทดแทนในเชิงลงโทษแก่ผู้ที่จงใจฝ่าฝืนกฎหมาย และผู้ที่ปล่อยประละเลยหรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำผิดในลักษณะที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

กรณีบุคคลทั้งหลายซึ่งต้องรับผิดชอบร่วมกันเพื่อใช้ค่าสินไหมทดแทนนั้น ให้ศาลวินิจฉัยความรับผิดชอบตามควรแก่พฤติการณ์และความร้ายแรงแห่งการฝ่าฝืนกฎหมาย หรือการปล่อยประละเลยหรือรู้เห็นเป็นใจในการกระทำผิด

ส่วนที่ 2 โทษทางปกครอง

มาตรา ... ในกรณีที่ปรากฏแก่นายทะเบียนว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ... ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ... ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน

ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตตามวรรคหนึ่งประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ... อีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

มาตรา ... ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตไม่ยอมชำระค่าปรับทางปกครองตามที่นายทะเบียนกำหนดตามมาตรา ... ให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการบังคับทางปกครองตามกฎหมายว่าด้วยวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ... ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดถูกลงโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ... และจงใจหรือเจตนากระทำความผิดที่ถูกลงโทษปรับทางปกครองซ้ำอีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว แล้วแต่กรณี

มาตรา ... ในกรณีที่ผู้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ... เป็นนิติบุคคล ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องรับโทษปรับทางปกครองตามที่บัญญัติไว้สำหรับความผิดนั้น ๆ ด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

ส่วนที่ 3 โทษอาญา

มาตรา ... ผู้ใดฝ่าฝืนไม่แจ้งให้ทราบ ขึ้นทะเบียน หรือได้รับใบอนุญาต ตามพระราชกฤษฎีกาที่กำหนดเกี่ยวกับเกมที่จะนำออกเผยแพร่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ จำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน เล่น หรือแข่งขัน ในราชอาณาจักร และการประกอบกิจการเกม ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องระวางโทษ ...

มาตรา ... ผู้ใดกระทำด้วยประการใด ๆ เป็นเหตุให้เด็ก เยาวชน ผู้ที่ได้รับความคุ้มครอง เล่นเกมหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม ในลักษณะที่เกิดการฝ่าฝืนพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง ระเบียบ หรือคำสั่งที่ออกตามกฎหมายนี้ ต้องระวางโทษ ...

กรณีที่มีการกระทำความผิดดังกล่าวในวรรคก่อน เป็นการกระทำโดยประมาท ศาลจะลงโทษผู้นั้นน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคก่อนเพียงใดก็ได้

มาตรา ... ผู้ใดผลิตเกม ประกอบกิจการเกม หรือจัดการแข่งขันเกม โดยใช้ลูกบาศก์ โกง หรือเอาเปรียบเด็ก เยาวชน ผู้ที่ได้รับความคุ้มครอง หรือผู้อื่นที่เข้าร่วมกิจกรรมในลักษณะที่ไม่เป็นธรรมอย่างร้ายแรง โดยปกปิดข้อเท็จจริงหรือเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นในเกม หรือทำให้เข้าใจข้อเท็จจริงหรือเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นในเกมผิดไปสาระสำคัญ ต้องระวางโทษ ...

กรณีที่มีการกระทำความผิดดังกล่าวในวรรคก่อน เป็นการกระทำโดยประมาท ศาลจะลงโทษผู้นั้นน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคก่อนเพียงใดก็ได้

มาตรา ... ถ้าการกระทำดังกล่าวในพระราชบัญญัตินี้ เป็นการกระทำความผิดโดยผู้ที่ไม่ได้รับใบอนุญาต ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษหนักกว่าที่บัญญัติไว้ในมาตรานั้น ๆ กึ่งหนึ่ง

มาตรา ... ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ... มาตรา ... หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาท ตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ... ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ... ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ... ในกรณีมีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ถือว่าผู้เล่น ผู้ปกครองดูแลเด็กหรือเยาวชน ที่ได้รับผลกระทบไม่ว่าโดยตรงหรือทางอ้อมจากการกระทำความผิด เป็นผู้เสียหายตามกฎหมายว่าด้วยวิธีพิจารณาความอาญา

มาตรา ... บรรดาความผิดตามส่วนนี้ ให้คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และในการนี้ คณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบได้ โดยจะกำหนดหลักเกณฑ์ในการเปรียบเทียบหรือเงื่อนไขประการใดให้แก่ผู้ได้รับมอบหมายตามที่เห็นสมควรด้วยก็ได้ กรณีมีผู้เสียหายจากกระทำความผิด การเปรียบเทียบต้องได้รับความยินยอมจากผู้เสียหายตามที่กำหนดไว้ในประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาด้วย

ภายใต้บังคับของบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง ในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยินยอมให้เปรียบเทียบให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบตามวรรคหนึ่งภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ

เมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

มาตรา ... ให้นำความในมาตรา ... มาใช้บังคับแก่กรณีที่ดินบุคคลต้องรับโทษอาญาตามส่วนนี้โดยอนุโลม

บทเฉพาะกาล

มาตรา ... ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ได้คณะกรรมการตามพระราชบัญญัตินี้ ภายในสามสิบวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

ให้เรียกประชุมคณะกรรมการ ภายในหกสิบวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ และให้คณะกรรมการเสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรี เพื่อออกพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง และประกาศตามพระราชบัญญัตินี้ตามพระราชบัญญัตินี้ ให้แล้วเสร็จภายในหนึ่งร้อยแปดสิบวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

มาตรา ... ใบอนุญาตหรือการอนุญาตใด ๆ ที่ได้ให้ไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ที่ยังมีผลใช้บังคับอยู่ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ใช้ได้ต่อไปจนกว่าจะสิ้นอายุหรือถูกเพิกถอน ทั้งนี้ให้คณะกรรมการมีอำนาจกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติม เพื่อคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ตามพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง คำสั่ง หรือประกาศตามกฎหมายนี้

มาตรา ... บรรดาคำขออนุญาตที่ได้ยื่นไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ก่อนหรือในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

(๑) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ยังมีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าว ให้ถือว่าเป็นคำขอที่ได้ยื่นตามพระราชบัญญัตินี้ และให้ดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ได้มีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวแล้ว การดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวให้อยู่ในบังคับของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ แล้วแต่กรณี ต่อไปจนกว่าจะถึงที่สุด ทั้งนี้ให้คณะกรรมการมีอำนาจกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติม เพื่อคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง ตามพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง คำสั่ง หรือประกาศตามกฎหมายนี้

มาตรา ... บรรดากฎกระทรวง ประกาศ หลักเกณฑ์ หรือระเบียบที่ออกตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ที่ใช้บังคับอยู่ในวันก่อนวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ยังคงใช้บังคับได้ต่อไปเพียงเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับพระราชบัญญัตินี้ จนกว่าจะมีกฎกระทรวงประกาศ หรือระเบียบ ที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

การดำเนินการออกพระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง ประกาศ หรือระเบียบตามวรรคหนึ่ง ให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในสามร้อยหกสิบห้าวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้รัฐมนตรีรายงานเหตุผลที่ไม่อาจดำเนินการได้ต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบ

หมายเหตุ :- เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ ด้วยเหตุที่ในขณะนี้ การเล่นเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง แต่ยังคงขาดกลไกการกำกับดูแลที่เหมาะสม เป็นเหตุให้มีเกมที่มีความรุนแรง และมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เล่น ขาดการควบคุมการใช้เวลาในการเล่น เกม ขาดการควบคุม

การผลิต การนำเข้าในราชอาณาจักร การแจกจ่าย การจำหน่าย หรือการทำให้แพร่หลายซึ่งเกมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม อีกทั้งยังมีกิจกรรมการพนันแฝงอยู่ในเกมที่เด็ก เยาวชน และผู้ได้รับการคุ้มครอง รวมทั้งประชาชน ผู้บริโภคทั่วไปเข้าถึงได้โดยไม่มีการควบคุมที่เหมาะสมเพียงพอ พระราชบัญญัติฉบับนี้จึงมีขึ้นเพื่อใช้ในการควบคุมการผลิต การนำเข้าในราชอาณาจักร การแจกจ่าย การจำหน่าย หรือการทำให้แพร่หลายซึ่งเกมที่มีต่อเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง บนหลักการสำคัญสามประการ คือ หลักแห่งการรับผิดชอบร่วมของสังคม หลักธรรมาภิบาล และหลักการปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง และเพื่อการควบคุมการเข้าถึงเกมที่เป็นอันตรายของเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับการคุ้มครอง ให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัย ทั้งนี้ โดยมุ่งหวัง จะให้มีการติดตาม ศึกษาวิจัย สร้างการรู้เท่าทัน และแก้ปัญหาอันเกิดจากเกมที่ไม่เหมาะสม เพื่อป้องกันและลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก เยาวชน และผู้ได้รับความคุ้มครอง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวพิมพ์วิมล วัฒนชานนท์
วัน เดือน ปี เกิด	4 กุมภาพันธ์ 2536
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ปริญญานิติศาสตรบัณฑิต จากคณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง) และเนติบัณฑิตไทย
ที่อยู่ปัจจุบัน	21/8 ซอยนวลจันทร์ 52 ถนนนวลจันทร์ แขวงนวลจันทร์ เขตบึงกุ่ม กรุงเทพฯ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY