

มาตรการบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมเกมส์คอมพิวเตอร์

และการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับภาพยนตร์¹

ณัฐพล รุ่งโรจน์คุณ²

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสภาพสังคมในปัจจุบันได้มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็ว เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลาย ๆ ด้านทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมอันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ ทุกประเทศทั่วโลกกำลังมุ่งสู่กระแสใหม่ของการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า “สังคมความรู้ (Knowledge Society)” และ “ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy)” ที่จะต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation)

ประเด็นที่หนึ่ง ปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ในประเทศไทย หรือการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ เกมส์ทั่วไป หรือเกมส้อออนไลน์ในปัจจุบันมีอยู่ด้วยกันหลายประเภทไม่ว่าจะเป็น เกมส์แอคชั่น (Action Games) เกมส์ผจญภัย (Adventure Games) เกมส์วางแผน แต่เกมส์เหล่านั้นก็อาจจะมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งส่วนใหญ่เนื้อหาของเกมส์ดังกล่าวมักมีการให้รางวัลและการยกย่องชมเชยต่อผู้กระทำผิดกฎหมาย เมื่อเด็กและเยาวชนรับข้อมูลดังกล่าวบ่อย ๆ จะเป็นการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและเข้าใจผิดว่าการกระทำความผิดต่อกฎหมายนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องน่ายกย่องและสมควรได้รับรางวัล จึงทำให้เด็กและเยาวชนมีความคิด และพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ดังกล่าวได้ เมื่อพิจารณาถึงเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมป้องกันมิให้เกิดความเสียหายที่เด็กและเยาวชนจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเลียนแบบเกมส์และก่ออาชญากรรมโดยได้รับอิทธิพลจากเกมส์ได้ ซึ่งตัวอย่างของอาชญากรรมที่เด็กและเยาวชนก่อขึ้นโดยเลียนแบบเกมส์คอมพิวเตอร์ ประกอบกับว่าเมื่อได้พิจารณากฎหมายที่เกี่ยวข้อง คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 26 ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการนำมาตรการจัดเรตติ้งมาใช้ในประเทศไทยแล้วแต่ใช้กับภาพยนตร์เท่านั้นไม่ได้นำมาใช้กับเกมส์แต่อย่างใด โดยก่อนนำภาพยนตร์ออกเผยแพร่ต้องได้รับการจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งภาพยนตร์ก่อนซึ่งภาพยนตร์ในประเทศไทยมีการจัดประเภท

¹ บทความนี้เรียบเรียงมาจากการการศึกษาค้นคว้า เรื่อง มาตรการบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมเกมส์คอมพิวเตอร์และการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับภาพยนตร์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ประเทือง ธนิยผล และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ จตุพร วงศ์ทอง สรรค์ และรองศาสตราจารย์ จรัส เล็งวิทยา

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายเพื่อการพัฒนา คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

หรือจัดเรตติ้ง ออกเป็น 7 ประเภท แต่ในกรณีของเกมสไล์ในประเทศไทยไม่ได้มีการนำมาตรการจัดเรตติ้งมาใช้กับเกมสไล์ซึ่งการที่ไม่มีการจัดเรตติ้งเกมนั้นทำให้เนื้อหาของเกมสไล์ที่ไม่เหมาะสมนั้นถูกส่งต่อสู่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่ไม่เหมาะสมได้ โดยทั้งนี้แม้ปรากฏว่าก่อนนำเกมสไล์ออกจำหน่ายต้องผ่านการตรวจและอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยคณะกรรมการจะมีคำสั่งเพียงอนุญาต หรือไม่อนุญาตเท่านั้นไม่ได้มีการจัดจำแนกประเภทของเกมสไล์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่เรียกว่า การจัดเรตติ้งเกมสไล์ (Rating game) ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าในส่วนพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ไม่ได้กำหนดในการควบคุม หรือการจัดระดับความเหมาะสมของเกมสไล์หรือของผู้เล่นเกมสไล์ไว้

ประเด็นที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์
ในปัจจุบันการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ของบุคคลทั่วไปได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมากมาย เช่น ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต และการให้บริการเกมแบบออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น ประกอบกับการใช้บริการมีราคาที่ไม่แพงผลส่งให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากไม่น้อยเป็นลูกค้าของธุรกิจดังกล่าวโดยขาดคำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมซึ่งก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมตาม แต่ด้วยกฎหมายที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีอยู่เพียงไม่กี่ฉบับ ซึ่งยังไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างครอบคลุมทั่วถึงและมีประสิทธิภาพเกม คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 จึงทำให้ต้องพิจารณาว่าเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามกฎหมายดังกล่าวหรือไม่ และเมื่อวีดิทัศน์ตามกฎหมายต้องมีสภาพเป็นวัสดุเสมอ ย่อมทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีสภาพเป็นเกมออนไลน์ที่ไม่มีการติดตั้งลงในวัสดุ หรือเกมบนอินเทอร์เน็ต ไม่อยู่ภายใต้บังคับของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 ในส่วนความหมายคำว่า “วีดิทัศน์” ทำให้เกิดช่องว่างของกฎหมายโดยปริยายส่งผลให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 ไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับได้ ดังนั้น จึงทำให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตได้

ประเด็นที่สาม ปัญหาการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับดูแลภาพยนตร์ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ใช้ดุลพินิจพิจารณาอนุญาตและจัด ประเภทของภาพยนตร์ก่อนนำออกเผยแพร่ เพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากการรับชมสื่อที่อาจมีเนื้อหาหยาบคาย หรือส่งเสริมให้เกิดความรุนแรง อาชญากรรม รักษาความสงบเรียบร้อย และรักษาเกียรติภูมิของประเทศไทย แต่ปัญหาที่พบกลับเป็นการใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ที่ใช้การพิจารณาว่าจะอนุญาตให้นำภาพยนตร์ออกฉายหรือไม่ โดยพิจารณาเพียงเนื้อหาบางส่วนไม่พิจารณาถึงวัตถุประสงค์หรือเจตนารมณ์ของผู้สร้างเป็นการปิดกั้นการแสดงออกซึ่งผลงานด้วยเหตุดังกล่าวนี้ การกำกับดูแลสื่อของคณะกรรมการเป็นการจำกัดเสรีภาพของสื่อภาพยนตร์ทั้งที่กฎหมายรัฐธรรมนูญได้รับรองไว้ให้บุคคลทุกคนพึง มีสิทธิและเสรีในการแสดงความคิดเห็นอันเป็นไปตามหลักสิทธิมนุษยชนนั้น

2.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมาตรการบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมเกมส์คอมพิวเตอร์และการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับภาพยนตร์

การควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนโดยใช้อายุของเด็กและเยาวชนนั้น มีแนวคิดมาจากการที่เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่าง ๆ กันนั้นมีสภาวะของจิตใจ อารมณ์ และ ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้น เด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงอายุจึงมีการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นในเกมส์ได้แตกต่างกันเด็กที่มีอายุน้อยส่วนใหญ่มีความอ่อนไหวต่อสิ่งกระตุ้นต่างๆภายในเกมส์ได้ง่ายกว่าสิ่งกระตุ้นต่างๆในเกมส์ ได้แก่ ความรุนแรง, ภาพลามกอนาจาร, และภาพการใช้ยาเสพติดเด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่าง ๆ มีพัฒนาการที่แตกต่างกันทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ จากบทความของนายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัวเกี่ยวกับพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น ได้อธิบายถึงพัฒนาการในวัยรุ่น กล่าวคือ วันแรกเริ่มเป็นช่วงอายุที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทำให้เด็กมีความคิดกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายซึ่งทำให้จิตใจและอารมณ์ที่หงุดหงิด เห็นว่าการนำเอาช่วงอายุของเด็กและเยาวชนมาเป็นตัวควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนนั้นควรกำหนดช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกมส์ให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางด้านจิตใจอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของเด็กในช่วงอายุต่างๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงเกมส์หนึ่งมีภาพการต่อสู้อย่างดุเดือดมีภาพการใช้อาวุธสงครามมีภาพของเลือดที่สมจริง มีภาพการใช้สารเสพติด การจะให้เกมส์ดังกล่าวนี้เล่นได้ในเด็กและเยาวชนวัยใดก็ควรต้องพิจารณาถึงพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในช่วงอายุนั้นว่ามีสภาพพัฒนาการทางด้านจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดมากน้อยเพียงใดวัยใดที่สามารถเล่นได้ วัยแรกเริ่มเล่นได้หรือไม่, วัยรุ่นตอนกลางเล่นได้หรือไม่ และวัยรุ่นตอนปลายเล่นได้หรือไม่ เป็นต้น

การประกอบธุรกิจนั้นมิใช่พัฒนาการมาตั้งแต่โบราณและพัฒนาขึ้นจนเป็นระบบที่ซับซ้อนอย่างในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสินค้าและแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างกัน ในสังคม อีกทั้งยังกระจายสินค้าและบริการออกไปสู่ภายในและภายนอกประเทศด้วยเนื่องจากคำว่า “ธุรกิจ” นั้นมีความหมายที่กว้างและยากที่จะอธิบายหรือนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไปได้ ทั้งนี้มีการนิยามความหมายของคำว่าธุรกิจไว้แตกต่างกัน ดังนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นจึงขอลำถึงความหมายของคำว่าธุรกิจในนิยามต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542คำว่า “ธุรกิจ” หมายความว่า น. การงานประจำเกี่ยวกับอาชีพค้าขาย หรือกิจการอย่างอื่นที่สำคัญและไม่ใช่อารักขา; (กฎ) การประกอบกิจการในทางเกษตรกรรม อุตสาหกรรม หัตถกรรม พาณิชยกรรม การบริการหรือกิจการอย่างอื่น เป็นการค้า

ในรัฐเสรีประชาธิปไตยภายใต้หลักนิติรัฐต้องมีการควบคุมตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายของการใช้ดุลพินิจของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ว่าชอบด้วยกฎหมายหรือไม่โดยองค์กรตุลาการเพื่อเป็นหลักประกันสิทธิให้แก่ประชาชนในกรณีที่ได้รับเสียหายจากการพิจารณาของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์

3.มาตรการบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมเกมส์คอมพิวเตอร์และการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับ ภาพยนตร์

ในปัจจุบันปัญหาเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง และเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นมาโดยตลอดจะเห็นได้จากเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์มักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence), เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ (Sex), และเกมส์การก่อสงคราม (War games) เป็นต้น ซึ่งหากเด็กและเยาวชนเล่นจะก่อให้เกิดการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงเลียนแบบเกมส์ได้ ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนต้องเพิ่มความระมัดระวังเป็นพิเศษในการเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแลของตน เนื่องจากเด็กและเยาวชนนั้นเป็นวัยที่อ่อนด้อยต่อประสบการณ์และวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่อ่อนกว่าผู้ใหญ่ทำให้เด็กและเยาวชนอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ได้ง่าย จากการศึกษากฎหมายของประเทศเยอรมนีพบว่าประเทศเยอรมนีเป็นประเทศผู้ผลิตและจำหน่ายเกมส์รายใหญ่ของยุโรปตลาดเกมส์ในประเทศเยอรมนีถือว่าเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดในยุโรป ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าประเทศเยอรมนีมีการแข่งขันกันอย่างมากของธุรกิจเกมส์จึงทำให้ประเทศเยอรมนีมีความจำเป็นต้องวางมาตรการทางกฎหมายที่มีความเข้มงวดในการควบคุมการซื้อขายหรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์เพื่อป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมได้ไม่ว่าจะเป็นเกมส์ที่อยู่ในรูปแบบแผ่นดีวีดี, แผ่นซีดี, แผ่นบลูเรย์หรือไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบอื่นใดก็ตาม โดยได้มีการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ไว้ในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)) ซึ่งเป็นการที่รัฐได้วางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์โดยการจัดเรตติ้งเกมส์หรือ จัดประเภทของของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามช่วงอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมส์ และกำหนดให้เกมส์ที่จะจำหน่ายหรือเผยแพร่ต่อประชาชนได้ต้องเป็นเกมส์ที่ได้รับการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์แล้ว หรืออาจกล่าวได้ว่าเมื่อบริษัทผู้ผลิตเกมส์ได้ผลิตเกมส์สำเร็จแล้วจะไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เกมส์ได้หากปราศจากการแสดงสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์จากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ

การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมส์คอมพิวเตอร์มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองและให้เสรีภาพแก่ผู้บริโภค โดยเฉพาะผู้บริโภคซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทราบและเข้าใจความหมายของคำว่า “เกมส์คอมพิวเตอร์” ซึ่งหากไม่ทราบและเข้าใจแล้วอาจทำให้เกิดปัญหาต่อไปว่าสิ่งใดคือเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ต้องการจะควบคุมและกำกับดูแลก่อให้เกิดการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่ทั่วถึงและขาดประสิทธิภาพได้มีการนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ไว้ในมาตรา 4 แห่ง พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการ บันทึกภาพหรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดใน กฎกระทรวง ดังนั้น จากความหมายตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังกล่าวจึงทำให้คำว่า “เกมส์” หรือ “เกมส์คอมพิวเตอร์” และ “คาราโอเกะ”

อยู่ในความหมายของคำว่า “วิดีโอเกม” ด้วย ซึ่งคำว่า “วิดีโอเกม” จะหมายความถึงคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” เท่านั้น

4.วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมเกมสื่อบนคอมพิวเตอร์และการใช้ดุลพินิจขององค์กรกำกับภาพยนตร์

มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์(Rating game) หรือการจัดแบ่ง ประเภทเกมส์มักมีแนวทางที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมตลอด จนถึงค่านิยมของแต่ละชนชาติอาจมีการจัดเรตติ้งเกมส์ที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น เนื้อหาของเกมส์ที่รุนแรงในประเทศหนึ่ง อาจจะมีเนื้อหาที่รุนแรงในอีกประเทศหนึ่งก็ได้ ดังนั้น ในแต่ละประเทศจึงจำเป็นต้องมีองค์กรที่มีหน้าที่จัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์โดยเฉพาะของตนและมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยมของประเทศรวมทั้งวัฒนธรรมของโลกอีกด้วย นอกจากนี้แล้วคณะกรรมการในการจัดประเภทต้องเป็นคณะกรรมการที่มาจากอาชีพต่างๆในสังคม ทั้งนี้เพื่อการเปิดมุมมองในการจัดเรตติ้งเกมส์(Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ที่กว้างขวางโดยมีความรู้ในแต่ละวิชาชีพมาสนับสนุน

ปัญหาสำคัญที่เกิดจากการใช้ระบบคณะกรรมการ ได้แก่ ความซ้ำซ้อนของการดำรงตำแหน่ง โดยกรรมการส่วนใหญ่จะมีหน้าที่ความรับผิดชอบในงานที่มีลักษณะเป็น “งานประจำ” ที่ต้องพิจารณา เช่น การอนุมัติอนุญาตในเรื่องต่าง ๆ ได้เพียงคนเดียวภายใต้หลักเกณฑ์ระเบียบหรือแนวปฏิบัติที่ชัดเจนแต่ปรากฏว่าผู้ดำรงตำแหน่งที่กฎหมายกำหนดให้เข้าร่วมเป็นกรรมการมีจำนวนหลายฉบับ ทำให้คณะกรรมการไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามเจตนารมณ์ของการตั้งคณะกรรมการและก่อให้เกิดความล่าช้าในการบริการประชาชน และปัญหาการตัดสินใจของผู้แทนร่วมประชุมแทนจะไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และขาดความรู้ความชำนาญอย่างลึกซึ้ง จึงไม่อาจตัดสินใจแทนหน่วยงานได้ นอกจากนี้ระบบคณะกรรมการมีขั้นตอนการทำงานมากและมีค่าใช้จ่าย

5.บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดเรตติ้งเกมส์ หรือการจัดแบ่งประเภทของเกมส์เป็นมาตรการทาง กฎหมายที่เหมาะสมกับประเทศไทย เนื่องจากเป็นมาตรการที่ประสานระหว่างประโยชน์ของรัฐในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึง เนื้อหาของเกมส์ กล่าวคือ เด็กและเยาวชนยังคงมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างสมบูรณ์ แต่สิทธิและเสรีภาพนั้นถูกจำกัดไว้เมื่อเด็กและเยาวชนมีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาเกมส์นั้นซึ่งไม่เป็นการลดทอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ทั้งยังเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมอีกด้วย

มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากการศึกษาพบว่ายังมีความหมายที่แคบอยู่ เนื่องจากยังคงยึดติดอยู่กับคำว่า “วัสดุ” เพื่อใช้กำหนดสภาพของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม จึงท าให้วิดิทัศน์ในความหมายของกฎหมายต้องมีลักษณะเป็นวัสดุเสมอ ซึ่งไม่ครอบคลุมวิดิทัศน์บางประเภท เช่น วิดิทัศน์ที่เป็นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตหรือในระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และในความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามกฎหมายยังหมายถึงเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงทำให้เกมออนไลน์และเกมบน อินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับแห่งพระราชบัญญัตินี้ เนื่องจากไม่มีลักษณะที่เป็นวัสดุ

มาตรการทางกฎหมายในการป้องกันการโฆษณาการพนันออนไลน์ ผ่านสื่อออนไลน์นั้น ยังไม่มีความเหมาะสม เนื่องจากบทบัญญัติกฎหมายไม่มีความชัดเจน ส่งผลถึงการใช้ดุลยพินิจในเบื้องต้นของเจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมายอาจเป็นไปโดยไม่ถูกต้อง และไม่เป็นที่ทิศทางเดียวกันในแต่ละพื้นที่ทั้งยังมีบทลงโทษต่อผู้ฝ่าฝืนที่ไม่รุนแรงและไม่สอดคล้องต่อสภาพสังคมปัจจุบันทำให้ไม่สามารถนำกฎหมายที่มีในปัจจุบันมาใช้ได้อย่างครอบคลุมทั่วถึงได้ในทุกกรณีพร้อม นี้ได้ศึกษาเปรียบเทียบกับมาตรการกฎหมายของประเทศสิงคโปร์และสหราชอาณาจักร พบว่า มีความชัดเจนและครอบคลุมกว่ามาตรการทางกฎหมายของประเทศไทย จึงเห็นควรนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติมพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478

ผู้เขียนขอเสนอให้มีการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทเกมส์มาใช้แทนมาตรการแบนเกมส์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทเกมส์นั้นเป็นมาตรการที่จัดแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของตน ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์มิได้เป็นมาตรการที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนเกินสมควรหรือเกินกว่าความจำเป็น แต่กลับเป็นการปกป้องคุ้มครองของเด็กและเยาวชนอีกด้วย ผู้เขียนขอเสนอให้มีการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์ แบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ 6 ประเภท โดยบัญญัติประเภทของเกมส์ไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ดังต่อไปนี้

“มาตรา 26 ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์หรือให้มีการจัดเรตติ้งเกมส์หรือประเภทของเกมส์ตามมาตรา 25 ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์กำหนดด้วยว่าภาพยนตร์หรือเกมส์ ดังกล่าวจัดอยู่ในภาพยนตร์หรือเกมส์ประเภทใด ดังต่อไปนี้ 1.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู 2.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป 3.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป 4.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป 5.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป 6.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปี 7.ภาพยนตร์หรือเกมส์ที่ห้ามเผยแพร่”

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ยังเกิดช่องว่างอยู่ส่งผลให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขาดประสิทธิภาพ ดังนั้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ดังนี้ แยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากความหมายของคำว่าวิดีโอเทป และแยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากกัน ทั้งนี้ จะยังคงคำว่าวิดีโอเทปซึ่งหมายถึงภาพหรือวิดีโอเอาไว้หรือไม่ก็ได้ โดยคำว่าวิดีโอเทปยังคงใช้ความหมายเดิม เช่น หมายถึงภาพ หรือ ภาพและ เสียงที่มีการเคลื่อนไหว เป็นต้น และบัญญัติศัพท์ขึ้นมาใหม่ให้มีความครอบคลุมเกมทุกชนิดเพื่อใช้เรียกเกม คอมพิวเตอร์ คำว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นคนทั่วไปส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าจะต้องเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์เสมอไปซึ่งเป็นการเข้าใจผิดเนื่องจากเกมทุกชนิดที่ต้องใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติในการเล่นย่อมเป็นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

ปัญหาการใช้ดุลพินิจขององค์กำกับดูแลภาพยนตร์ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 เปรียบเทียบกับกฎหมายของต่างประเทศ อันได้แก่ ประเทศออสเตรเลียและประเทศอังกฤษ พบว่า ยังมีความไม่ชัดเจนและไม่เป็นธรรมต่อผู้สร้างภาพยนตร์และไม่สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของกฎหมายที่มุ่งให้ความคุ้มครองบุคคลในการเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ดังนั้นขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติเห็นควรแก้ไขให้มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดีโอ ประกอบด้วยผู้แทนหลายฝ่ายที่มีความหลากหลาย โดยมาจากการแต่งตั้งจากตัวแทนเจ้าหน้าที่รัฐในกระทรวงต่าง ๆ และการเลือกกันเองในระหว่างผู้ประกอบการ หรือผู้สร้างภาพยนตร์ และฝ่ายสุดท้ายมาจากภาคประชาชนที่เลือกกันเอง จำนวนทั้งหมด ไม่เกิน 10 คน

เอกสารอ้างอิง

ศิริชัย จันทรสว่าง, “การกันผู้กระทำความผิดออกจากกระบวนการยุติธรรมทางอาญาสำหรับเด็กและเยาวชนและผลกระทบต่อสังคม,” เอกสารเสริมความรู้ทางด้านวิชาการ, (กรุงเทพมหานคร: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, 2546), น.33.

ศุภวัฒน์ สิงห์สุวงษ์, “ภาพรวมเกี่ยวกับกฎหมายการพนันของประเทศฝรั่งเศส” (กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป.) หน้า 1