

ปัญหาทางกฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541: ศึกษาเฉพาะกรณี การจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด (Streamer)¹

นางพร พิกุลทอง²

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ.2541 ศึกษาเฉพาะกรณีการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจ้างงานแรงงานเด็กและเยาวชน และเพื่อศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องทั้งกฎหมายในประเทศไทยและกฎหมายต่างประเทศ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากศึกษามาปรับใช้ เพื่อไม่ให้เกิดการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดในรูปแบบที่เลวร้าย เนื่องจากพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอต่อการคุ้มครองแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดอย่างเหมาะสม ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 และเสนอแนะแนวทางแก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดให้มีผลบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาชีพผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด เป็นอาชีพจากธุรกิจแบบใหม่ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเปิดกว้างกับผู้ที่มีทักษะเฉพาะทาง ซึ่งจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้เองนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมสื่อบันเทิงอันเกิดจากพฤติกรรมของผู้รับชมที่เปลี่ยนแปลงไปจากการรับชมสื่อบันเทิงผ่านทางระบบปิด เช่นการรับชมสื่อบันเทิงจากทางโทรทัศน์ วิทยุ นิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ มาสู่การรับชมสื่อบันเทิงผ่านระบบออนไลน์ที่ผู้รับชมสามารถรับชมสื่อบันเทิงได้อย่างอิสระ ผ่านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สามารถรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เพื่อรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่า

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่องปัญหาทางกฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541: ศึกษาเฉพาะกรณีการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด (Streamer) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ณฐ สันตาสว่าง และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ดุพร วงศ์ทองสรรค์ และรองศาสตราจารย์ประเทือง ธนียผล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนภูมิภาค) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

จะเป็นการรับชมผ่านทางสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต ดังนั้นจากความก้าวหน้าในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงจึงมีอิทธิพลให้อุตสาหกรรมเกมที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้นวัตกรรมเกิดการขยายตัวเช่นเดียวกัน อีกทั้งจากการที่พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ได้เห็นชอบและให้การรับรองการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ให้มีฐานะของกีฬาและสามารถจดทะเบียนเป็นสมาคมได้ ดังนั้นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์จึงมีบทบาทสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไร้สาระ ไม่สามารถประกอบอาชีพได้ มีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเป็นการขยายตัวในธุรกิจซอฟต์แวร์ที่พัฒนาเกมเพื่อการแข่งขัน การถ่ายทอดสดการเล่นเกมนออนไลน์ หรือธุรกิจทางด้านการศึกษาที่มีการจัดตั้งหลักสูตรเกี่ยวกับการเรียนการสอนในการพัฒนาเกม ซึ่งจากความนิยมในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ พบว่าตามรายงานการสำรวจอาชีพในฝันของไทยเด็กไทย ปี พ.ศ. 2562 ในช่วงอายุ 7-14 ปี มีความต้องการที่จะประกอบอาชีพนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้จากสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ

อาชีพผู้เล่นเกมนออนไลน์ถ่ายทอดสดจึงเป็นอาชีพยอดนิยมของเด็กและเยาวชน ซึ่งในการค้นคว้าอิสระปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ.2541 ศึกษาเฉพาะกรณีการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมนออนไลน์ถ่ายทอดสด เด็ก หมายถึงบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 15 ปี และเยาวชน หมายถึงบุคคลที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี จึงเรียกเด็กและเยาวชนในช่วงอายุ 15-18 ปีกลุ่มนี้ว่า กลุ่ม Generation Z คือผู้ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ.2544 เป็นต้นไป ซึ่งเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้จะมีอายุต่ำกว่า 22 ปี ในปีพ.ศ.2565 และถูกขนานนามว่า Digital in their DNA คือบุคคลที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีทักษะและความเชี่ยวชาญในอุปกรณ์และระบบดิจิทัล สามารถนำเอาประโยชน์จากเทคโนโลยีมาประกอบอาชีพได้ อันเป็นไปตามรายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทยในปีพ.ศ. 2565 ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่าเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 22 ปี โดยร้อยละ 11.86 นั้นเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพื่อถ่ายทอดสดการเล่นเกมนออนไลน์

เด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมนออนไลน์ถ่ายทอดสดจะทำการถ่ายทอดสดการเล่นของตนเองหรือทางต้นสังกัดผ่านทางช่องทางออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น เฟสบุ๊กเกมมิ่ง (Facebook Gaming) ทวิตซ์ (Twitch) หรือยูทูบ (YouTube) โดยเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมนออนไลน์ถ่ายทอดสดจะนำเสนอเนื้อหาเกมนออนไลน์ที่ตนเองกำลังเล่น สอนวิธีและเทคนิคการเล่น

รวมไปถึงการพูดคุยกับผู้รับชมที่มีความชื่นชอบการเล่นเกมด้วยเช่นเดียวกันเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเปรียบเสมือนกับพิธีกรจัดรายการถ่ายทอดสด แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการที่เด็กและเยาวชนสามารถใช้ทักษะความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ในการประกอบอาชีพและหารายได้ด้วยตนเอง แต่การประกอบอาชีพของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดก็ส่งผลกระทบในทางลบต่อตัวเด็กและเยาวชนเช่นกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสุขภาพ ร่างกาย พัฒนาการของเด็กและเยาวชนที่เป็นอุปสรรคขัดขวางการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายและการพัฒนาสมอง หรือส่งผลกระทบต่อตัวเด็กและเยาวชนที่อยู่ในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือระบบการศึกษากลับบ้าง ทำให้เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงที่จะหลุดออกจากระบบการศึกษา อีกทั้งเนื้อหาของเกมที่เด็กและเยาวชนใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงและอนาจาร อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมเลียนแบบเนื้อหาในเกมออนไลน์

โดยเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 ได้กำหนดมาตรฐานขั้นต่ำการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนที่นายจ้างจะต้องปฏิบัติตามในการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีแต่ไม่เกิน 18 ปี โดยคำนึงถึงสภาพการทำงาน เงื่อนไขการจ้าง ระยะเวลาการทำงาน การส่งเสริมคุณภาพชีวิตเพื่อส่งเสริมและพัฒนากิจการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อถนอมแรงงานเด็กและเยาวชนอันจะเป็นแรงงานที่เป็นกำลังหลักของประเทศในอนาคต แต่พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 ยังไม่มีการบัญญัติกฎหมายเฉพาะขึ้นมาเพื่อบังคับกับการทำงานของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดโดยตรง ทำให้เด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองแรงงานดังกล่าวอย่างเพียงพอ

จากการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ.2541 ศึกษาเฉพาะกรณีการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาข้อกฎหมายเฉพาะในเรื่องของการควบคุมการจ้างงาน ระยะเวลาการทำงาน และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนใช้ในการถ่ายทอดสด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้คือ

ปัญหาที่ 1 ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการจ้างงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ถ่ายทอดสด

พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 45 (1) บัญญัติว่า ในกรณีที่มีการจ้างเด็กอายุต่ำกว่า 18 เป็นลูกจ้าง ให้นายจ้างแจ้งการจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กนั้นต่อพนักงานตรวจแรงงานภายใน 15 วันนับแต่วันที่เด็กเข้าทำงาน เป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ของนายจ้างที่จะต้องได้รับอนุญาตจากพนักงานตรวจแรงงานในกรณีที่มีการจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เพื่อให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องสามารถควบคุมกำกับดูแลและคุ้มครองการใช้แรงงานเด็กและเยาวชน เนื่องจากเด็กและเยาวชนยังเป็นบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเปราะบางและมีสรีระร่างกายและจิตใจที่มีประสิทธิภาพน้อยกว่าผู้ใหญ่ ส่งผลให้เกิดการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนที่ไม่เป็นธรรมได้ เช่น ให้เด็กและเยาวชนทำงานเกินกว่าชั่วโมงที่กำหนด ไม่มีเวลาพักผ่อนสมควร หรือการจ่ายค่าตอบแทนให้กับเด็กและเยาวชนที่ต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนด การกำหนดหลักเกณฑ์ในการปฏิบัติงานของนายจ้างเพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนทำงานที่เป็นอันตรายต่อสภาพจิตจากร่างกาย สังคม และศีลธรรมของเด็ก อีกทั้งเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา ลิดรอนโอกาสในการเข้าเรียนในโรงเรียน จนผลักดันให้เด็กออกจากระบบการศึกษาก่อนวัยอันควร ในข้อเท็จจริงพบว่าการแจ้งการจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี นายจ้างจะต้องยื่นแบบขออนุญาตทำงาน คร. 2/2558 เพื่อแสดงการขออนุญาตจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยนายจ้างหรือผู้แทนนายจ้างจะเป็นผู้กรอกรายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของเด็กและเยาวชน เงื่อนไขการจ้างไม่ว่าจะเป็นอัตราค่าจ้าง ระยะเวลาในการทำงาน เวลาพักและวันหยุดของลูกจ้าง ซึ่งในการยื่นขอใบอนุญาตจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 จะต้องแนบเอกสารหลักฐานประกอบ ได้แก่ สำเนาบัตรประชาชน สำเนาทะเบียนบ้าน สำเนาใบสูติฯ หลักฐานทางการแพทย์เพื่อแสดงว่าลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป และสำเนาเอกสารหลักฐานการว่าจ้างลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น ซึ่งในการควบคุมการจ้างงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดยังขาดหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนในเรื่องของการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในด้านการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือระบบการศึกษาภาคบังคับสำหรับเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด ดังนั้น จึงมีข้อพิจารณาว่าควรมีการกำหนดหลักเกณฑ์อย่างไร เพื่อนำมาใช้ในการควบคุมการใช้แรงงานเด็กและเยาวชนของนายจ้างเกี่ยวกับการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด

จากการศึกษาพบว่า กฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ตามมาตรฐานแรงงาน ค.ศ. 1997 หมวดที่ 5 การใช้แรงงานหญิงและเด็กที่ไม่อนุญาตให้จ้างเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี รวมถึงผู้เยาว์ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเข้าศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรีกระทรวงแรงงาน อีกทั้งยังได้มีการกำหนด ระบบใบอนุญาตทางเลือก (Choice permit) สำหรับเด็กและเยาวชนที่ต้องการเล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด จะต้องขอใบอนุญาตตกลงร่วมกับบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน หรือนักสังคมสงเคราะห์ โดยระบบใบอนุญาตทางเลือกคือมาตรการที่ให้เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์จะต้องยืนยันชื่อและอายุจริงของตนเอง อีกทั้งมีการจัดให้มีการให้คำปรึกษา แนะนำ บำบัดฟื้นฟูแก่เยาวชนผู้ที่ได้รับผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจจากการเล่นเกมออนไลน์

ส่วนกฎหมายประเทศออสเตรเลีย มลรัฐวิกตอเรีย กำหนดหลักปฏิบัติสำหรับนายจ้างที่จ้างงานเด็กในวงการบินไว้โดยเฉพาะ ที่กำหนดว่าสามารถจ้างงานเด็กและเยาวชนได้ตั้งแต่อายุ 12 สัปดาห์ จนถึงอายุ 15 ปี โดยในขออนุญาตจ้างงานเด็กและเยาวชนนายจ้างจะต้องได้รับความยินยอมจากบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน และได้มีข้อกำหนดเพิ่มเติมสำหรับการขออนุญาตที่แตกต่างจากกฎหมายของประเทศไทยและกฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีที่ในการขออนุญาตนั้นจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนที่เด็กและเยาวชนกำลังศึกษาอยู่ด้วย โดยนางจ้างจะต้องทำบันทึกเกี่ยวกับการจ้างงานเด็กไม่ว่าจะเป็นเวลาเริ่มงานหรือสิ้นสุดงาน เพื่อเป็นข้อมูลว่าหากเด็กและเยาวชนขาดเรียนเกิน 9 วัน ในวันเปิดภาคเรียนเนื่องจากการจ้างงานของนายจ้างจะต้องจัดให้มีการเรียนเพิ่มเติมอย่างน้อย 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า ควรมีการบัญญัติกฎหมายเพิ่มเติม เพื่อเป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ให้นายจ้างที่มีความประสงค์จะจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดไว้ในพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ.2541 เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองในเรื่องของการศึกษาอันเป็นหน้าที่ของรัฐ ที่กำหนดให้บุคคลมีหน้าที่เข้ารับการศึกษาก่อนบังคับและรัฐมีหน้าที่ในการดำเนินการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามสิทธิทางการศึกษา โดยหากเปรียบเทียบกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 15-18 ปี ในระบบการศึกษาประเภทสามัญศึกษาเด็กและเยาวชนจะอยู่ในระดับชั้นของมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 หรือหากเด็กและเยาวชนอยู่ในระบบการศึกษาประเภทอาชีวศึกษาจะอยู่ในระดับชั้นประกาศนียบัตร

วิชาชีพปีที่ 1-3 หากไม่ได้กำหนดให้การคุ้มครองในเรื่องของการศึกษาที่เป็นข้อบังคับอย่างชัดเจนทำให้นายจ้างไม่คำนึงถึงการศึกษาของเด็กและเยาวชน อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงที่จะหลุดออกจากระบบการศึกษาเพื่อออกมาหารายได้

ปัญหาที่ 2 ปัญหาเกี่ยวกับระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด

พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 47 บัญญัติว่า ห้ามมิให้นายจ้างให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกา เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากอธิบดีหรือผู้ซึ่งอธิบดีมอบหมาย อย่างไรก็ตามวรรคสองของมาตรา 47 บัญญัติไว้ว่า นายจ้างอาจให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีและเป็นผู้แสดงภาพยนตร์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกันทำงานในระหว่างเวลาดังกล่าวได้ ทั้งนี้ให้นายจ้างจัดให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กนั้นได้พักผ่อนตามสมควร

บทบัญญัติดังกล่าวนี้เป็นการกำหนดห้ามไม่ให้ลูกจ้างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในช่วงเวลาดกลางคืนระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกา มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนด้านความปลอดภัยในการเดินทางในเวลากลางคืนและการคุ้มครองด้านสุขภาพของเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีให้ได้รับการพักผ่อนที่เพียงพอ แต่หากนายจ้างมีความจำเป็นที่จะต้องให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกา นายจ้างจะต้องยื่นขออนุญาตให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กทำงานในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกาหรือแบบคร.5 พร้อมด้วยเอกสารแสดงความจำเป็นที่ต้องให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในช่วงเวลาดกลางคืน แต่กฎหมายไม่มีความชัดเจนในการกำหนดเวลาให้เด็กและเยาวชนผู้ที่เป็นลูกจ้างนั้นได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอ หรือไม่มีการกำหนดการทำงานในเวลากลางคืนมีความเหมาะสมเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอ

จากการศึกษาพบว่า กฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีใต้ตามมาตรฐานแรงงาน ค.ศ. 1997 กำหนดห้ามมิให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในเวลากลางคืนในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิการวมถึงวันหยุด ถึงแม้ว่าจะได้รับความยินยอมจากเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีก็ตาม ซึ่งถือได้ว่ากฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีได้กำหนดข้อห้ามโดยไม่มีการเปิดช่องว่างให้นายจ้างสามารถขออนุญาตให้เด็กและเยาวชนทำงานในเวลากลางคืนได้เลย

ส่วนกฎหมายประเทศออสเตรเลีย มลรัฐวิกตอเรีย ได้กำหนดหลักปฏิบัติบังคับสำหรับการจ้างงานเด็กและเยาวชนในวงการบันเทิงที่ทำงานในเวลากลางคืนไว้โดยเฉพาะ ซึ่งหากพิจารณาช่วงอายุของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดจะคล้ายคลึงกับหลักปฏิบัติสำหรับการจ้างงานเด็กและเยาวชนในวงการบันเทิงของประเทศออสเตรเลีย มลรัฐวิกตอเรีย ที่มีหลักเกณฑ์ว่าเด็กที่มีอายุ 8 ปีขึ้นไปแต่ไม่ถึง 15 ปี สามารถทำงานในเวลากลางคืนได้ตั้งแต่เวลา 06.00 นาฬิกาจนถึงเวลา 22.00 นาฬิกา แต่ต้องไม่เกิน 23.00 นาฬิกา แต่หากเด็กและเยาวชนผู้นั้นต้องไปเรียนในวันถัดไปกำหนดให้เด็กทำงานในเวลากลางคืนได้ไม่เกิน 21.00 นาฬิกา

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้ความคุ้มครองสิทธิด้านแรงงานของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด รัฐจะต้องให้ความคุ้มครองและพึงส่งเสริมให้ประชาชนที่มีความสามารถในการทำงานได้ทำงานอย่างเหมาะสมกับศักยภาพและวัยและให้มีงานทำ และให้ได้รับความปลอดภัยและมีสุขภาพอนามัยที่ดีในการทำงาน เนื่องจากระยะเวลาในการทำงานของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดมักจะอยู่ในช่วง 18.00 นาฬิกาถึง 22.00 นาฬิกา และ 22.00 นาฬิกาถึง 02.00 นาฬิกา โดยช่วงเวลาดังกล่าวเรียกได้ว่าเป็นช่วงเวลาทองยอดนิยม (Prime time) เพราะเป็นช่วงเวลาที่ผู้รับชมการถ่ายทอดสดการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด กล่าวคือหากเด็กและเยาวชนทำการถ่ายทอดสดการเล่นเกมออนไลน์และมีผู้รับชมเป็นจำนวนมากก็จะได้รับค่าตอบแทนมาก ซึ่งอาจทำให้นายจ้างปล่อยยให้เด็กและเยาวชนทำการถ่ายทอดสดการเล่นเกมออนไลน์อย่างไม่หยุดพักจนไม่ได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอ เนื่องจากช่วงอายุของเด็กและเยาวชนในวัย 14-18 ปีที่จะต้องได้รับการพักผ่อนอย่างน้อย 8-10 ชั่วโมงเพื่อให้ฮอร์โมนการเจริญเติบโตของเด็กและเยาวชนหลังได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งหากเด็กและเยาวชนใช้เวลาอยู่หน้าจอเพื่อเล่นเกมมากกว่า 4 ชั่วโมง จะส่งผลกระทบต่อนอนหลับตามธรรมชาติของมนุษย์ที่จะนอนหลับช้าลงประมาณ 30 นาที ซึ่งจะส่งผลเสียต่อร่างกายของเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นอาการปวดตา ปวดศีรษะ ปวดหลัง นำไปสู่ความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดวัณโรคในตาเสื่อม มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์ อีกทั้งการอดหลับอดนอนเพื่อเล่นเกมจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาเนื่องจากเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดใช้ช่วงเวลากลางคืนในการทำงาน จึงควรมีการกำหนดชั่วโมงที่เด็กจะสามารถทำงานได้ตลอดจนชั่วโมงการพักผ่อนของเด็ก เพื่อให้เด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดสามารถทำงานในเวลากลางคืนได้โดยไม่กระทบต่อสุขภาพและการศึกษาของเด็กและเยาวชน

ปัญหาที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมออนไลน์ซึ่งเล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดโดยเด็กและเยาวชน

พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 49 บัญญัติ ห้ามมิให้นายจ้างให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งดังต่อไปนี้ (1) งานหลอม เป่า หล่อ หรือรีดโลหะ (2) งานปั๊มโลหะ (3) งานเกี่ยวกับความร้อน ความเย็น ความสั่นสะเทือน เสียง และแสงที่มีระดับแตกต่างจากปกติ อันอาจเป็นอันตรายตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (4) งานเกี่ยวกับสารเคมีที่เป็นอันตรายตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (5) งานเกี่ยวกับจุลชีวินเป็นพิษซึ่งอาจเป็นเชื้อไวรัส แบคทีเรีย รา หรือเชื้ออื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (6) งานเกี่ยวกับวัตถุมีพิษ วัตถุระเบิด หรือวัตถุไวไฟ เว้นแต่ในงานในสถานบริการน้ำมันเชื้อเพลิงตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (7) งานขับหรือบังคับรถยกหรือปั้นจั่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (8) งานใช้เลื่อยเดินด้วยพลังไฟฟ้าหรือเครื่องยนต์ (9) งานที่ต้องทำไต่ดิน ไต่ฝ้า ในถ้ำ อุโมงค์ หรือปล่องในภูเขา (10) งานที่เกี่ยวกับกัมมันตภาพรังสีตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (11) งานทำความสะอาดเครื่องจักรหรือเครื่องยนต์ขณะที่เครื่องจักรหรือเครื่องยนต์กำลังทำงาน (12) งานที่ต้องทำบนนั่งร้านที่สูงกว่าพื้นดินตั้งแต่สิบเมตรขึ้นไป (13) งานอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

บทบัญญัติดังกล่าวนี้เป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ลักษณะงานที่ห้ามมิให้ลูกจ้างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีทำซึ่งเป็นไปตามบรรทัดฐานของอนุสัญญาแรงงานระหว่างประเทศ ฉบับที่ 182 ว่าด้วยการขจัดรูปแบบงานที่เลวร้ายที่กำหนดให้เด็กทำได้ ซึ่งต้องเป็นงานที่มีลักษณะเป็นงานเบา คือ เป็นงานที่ไม่เป็นอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ และพัฒนาการของแรงงานเด็กและเยาวชน และจะต้องไม่เป็นการใช้แรงงานเด็กในรูปแบบของแรงงานทาส จัดหาเสนอให้เด็กค้าประเวณี แสดงสื่อลามกอนาจาร หรืองานที่มีสภาพแวดล้อมในการทำงานที่มีแนวโน้มที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพและความปลอดภัย หรือศีลธรรมของเด็ก แต่สำหรับงานในอุตสาหกรรมบันเทิงหรืองานที่ต้องนำเสนอสื่อต่อสาธารณชนที่คล้ายคลึงกัน โดยมีการนำเสนอเนื้อหาอาจมีแนวโน้มขัดต่อศีลธรรมอันดีของเด็กและเยาวชนซึ่งเข้าข่ายเป็นงานอันตรายที่ห้ามมิให้เด็กทำตามประกาศของคณะกรรมการระดับชาติเพื่อจัดการใช้แรงงานเด็กในรูปแบบที่เลวร้ายนั้นยังไม่มีการจัดระดับการนำเสนอสื่อโดยเฉพาะการจัดประเภทของเกมออนไลน์ตามระดับช่วงอายุ เด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดจึงมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนำไปสู่พฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากสื่อที่ได้เรียนรู้และพบเห็นจนนำมาเป็นแบบอย่าง เนื่องจากเกมถือเป็น

เครื่องมือสำคัญในการทำงานของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด โดยเกมออนไลน์มีทั้งเนื้อหาที่เสริมสร้างพัฒนาการ รวมไปถึงเกมที่มีเนื้อหาที่มีความรุนแรง ยกตัวอย่างเช่นเกมที่มีเนื้อหาที่ทำลายศัตรู หรือมีการใช้อาวุธเพื่อตัดสินปัญหา อีกทั้งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่องหลักเกณฑ์การตรวจพิจารณาภาพยนตร์และสื่อโฆษณา พ.ศ.2552 ยังไม่มีการจัดระดับเนื้อหาของเกมออนไลน์ หรือที่เรียกว่าการจัดเรตติ้งไว้โดยเฉพาะ ซึ่งหากพิจารณาตามกฎหมายกระทรวงที่กำหนดลักษณะของประเภทของภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ที่ได้มีการจัดเนื้อหาที่เหมาะสมตามช่วงอายุ ซึ่งหากพิจารณาถึงช่วงอายุของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ถ่ายทอดสดที่มีอายุระหว่าง 15-18 ปี เนื้อหาของเกมออนไลน์จะคล้ายคลึงกับกฎหมายที่กำหนดลักษณะของประเภทของภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 4 ก็จะต้องไม่มีเนื้อหาที่มีความสยองขวัญ หรือมีการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย มีการแสดงพฤติกรรมทางเพศต่อไปในทางลามกอนาจาร เนื้อหาที่แสดงวิธีของการก่อเหตุอาชญากรรม ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ การใช้สารเสพติด หรือมีคำสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ทำให้มีปัญหาว่าจะมีบทบัญญัติใดที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภาพ เสียง และเนื้อหาของเกมที่ไม่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงวัย

จากการศึกษาพบว่ากฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีได้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกม ซึ่งหมายถึงเกมไม่เชื่อมต่อและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะตามพระราชบัญญัติอุตสาหกรรมเกม ที่กำหนดเนื้อหาที่เป็นอันตรายกับเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี นั้น ห้ามมิให้มีเนื้อหาที่แสดงถึงความหยาบคาย มีความรุนแรงและมีการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ส่วนกฎหมายประเทศออสเตรเลียก็ได้มีการจัดระดับความเหมาะสมของเกมไว้ โดยเฉพาะเช่นกันตามพระราชบัญญัติสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์ โดยเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จนถึงเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีขึ้นไปห้ามมิให้มีเนื้อหาที่ก้าวร้าวรุนแรง หากมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศจะต้องไม่เปิดเผยลักษณะของการร่วมเพศที่ไม่เหมาะสม

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า ควรมีการบัญญัติควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนจนนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรม และเพื่อเป็น

แนวทางสำหรับผู้ประกอบการที่จะพิจารณาจัดเนื้อหาเกมออนไลน์ให้มีความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดในแต่ละช่วงวัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 ศึกษาเฉพาะกรณีการจ้างแรงงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด ผู้ศึกษามีความเห็นว่าการมีการปรับแก้กฎหมายคุ้มครองแรงงานในส่วน of พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการบังคับในทางปฏิบัติ ดังนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการจ้างงานเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด

ผู้ศึกษาขอเสนอให้มีการบัญญัติเพิ่มเติม พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 45/1 เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการดำเนินการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามสิทธิทางด้านการศึกษาที่เด็กและเยาวชนทุกคนควรจะได้รับ โดยใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

มาตรา 45/1 กรณีที่มีการจ้างแรงงานเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นผู้แสดงภาพยนตร์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกัน ให้นายจ้างแจ้งการจ้างแรงงานซึ่งเป็นเด็กต่อพนักงานตรวจแรงงานเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 15 วัน ก่อนวันทำงานวันแรก โดยให้นายจ้างยื่นเอกสารประกอบการขออนุญาตจ้างผู้แสดงภาพยนตร์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

(ก) ใบอนุญาตทางเลือกจากบิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่ตกลงร่วมกับเด็กให้ทำงาน หรือหากเด็กไม่มีบิดา มารดา หรือผู้ปกครองสามารถให้ครูหรือนักสังคมสงเคราะห์ขอใบอนุญาตแทนเด็กได้ และกำหนดตัวบุคคลที่จะดูแลเด็กและเยาวชนตลอดเวลาที่อยู่ในสถานที่ทำงาน

(ข) ใบอนุญาตให้เด็กทำงานจากผู้อำนวยการโรงเรียนของโรงเรียนที่เด็กกำลังศึกษา

(ค) ใบรับรองการตรวจสุขภาพของเด็กว่ามีความเหมาะสมในการทำงาน

(จ) แผนการทำงานของลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กที่กำหนดลักษณะของการทำงานของเด็ก ชั่วโมงในการทำงานต่อวัน เวลาพัก วันหยุดของลูกจ้าง รวมไปถึงแผนทางการศึกษาที่นายจ้างจะต้องจัดให้เด็กได้รับการเรียนเสริม หากเด็กมีการขาดเรียนเกินกว่า 3 วัน โดยนายจ้างต้องจัดให้มีการเรียนเสริมเพิ่มเติมอย่างน้อย 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

2. ปัญหาเกี่ยวกับระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ถ่ายทอดสด

2.1 ผู้ศึกษาขอเสนอให้มีการบัญญัติเพิ่มเติมพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 47 เพื่อให้เกิดความชัดเจนในเรื่องของระยะเวลาการทำงานของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดในเวลากลางคืน โดยใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

มาตรา 47 ห้ามมินายจ้างให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีทำงานในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกา เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากอธิบดีหรือผู้ซึ่งอธิบดีมอบหมาย

นายจ้างอาจให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีและเป็นผู้แสดงภาพยนต์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกันทำงานในระหว่างเวลาดังกล่าวได้ ทั้งนี้กำหนดให้ชั่วโมงในการทำงานของเด็กในระหว่างเวลา 22.00 นาฬิกา ถึงเวลา 06.00 นาฬิกา เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง ทั้งนี้ให้นายจ้างจัดให้ลูกจ้างซึ่งเป็นเด็กนั้นได้พักผ่อนตามสมควร

2.2 ผู้ศึกษาขอเสนอให้มีการบัญญัติกฎกระทรวงเพิ่มเติมเพิ่มเติมเกี่ยวกับกำหนดชั่วโมงการทำงานของเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และเป็นผู้แสดงภาพยนต์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกัน โดยใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

1. เกณฑ์เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 ปี แต่ไม่เกินอายุ 8 ปี

สามารถทำงานได้ 3 วันต่อสัปดาห์ และสามารถทำงานเวลากลางคืนได้ตั้งแต่เวลา 6.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 23.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 6 ชั่วโมง แต่หากเด็กนั้นต้องไปโรงเรียนในวันถัดไป ห้ามทำงานเกินเวลา 21.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 4 ชั่วโมง

2. เกณฑ์เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป แต่ไม่ถึง 15 ปี

สามารถทำงานได้ 4 วันต่อสัปดาห์ และสามารถทำงานได้ในเวลากลางคืนได้ตั้งแต่เวลา 6.00 นาฬิกา จนถึงเวลา 22.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 23.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 8 ชั่วโมง แต่หากเด็กนั้นต้องไปโรงเรียนในวันถัดไป ห้ามทำงานเกินเวลา 21.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 4 ชั่วโมง

3. เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี

สามารถทำงานได้ 5 วันต่อสัปดาห์ และสามารถทำงานได้ในเวลากลางคืนได้ ตั้งแต่เวลา 6.00 นาฬิกา จนถึงเวลา 22.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 23.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 10 ชั่วโมง แต่หากเด็กนั้นต้องไปโรงเรียนในวันถัดไป ห้ามทำงานเกินเวลา 21.00 นาฬิกา เวลาที่ได้รับการอนุญาตให้อยู่ในสถานที่ทำงานสูงสุดไม่เกิน 4 ชั่วโมง

ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดการจัดสรรตารางการทำงานและการถ่ายทอดสดการเล่นออนไลน์ของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด รวมไปถึงผู้แสดงภาพยนต์ละครหรือการแสดงอย่างอื่นที่คล้ายคลึงกันให้ได้รับการพักผ่อนอย่างเพียงพอไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพและร่างกาย

3. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมออนไลน์ซึ่งเล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดโดยเด็กและเยาวชน

3.1 ผู้ศึกษาขอเสนอให้มีการบัญญัติเพิ่มเติม พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 49 เพื่อให้เกิดความชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะการทำงานที่มีแนวโน้มจะเป็นอันตรายต่อสุขภาพ ความปลอดภัย และศีลธรรมของเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสด โดยใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

มาตรา 49 (14) “ห้ามมิให้ผู้ใดใช้ จ้าง หรือวานให้เด็กทำงานหรือกระทำการที่มีแนวโน้มที่จะเป็นอันตรายต่อสุขภาพ ความปลอดภัย หรือศีลธรรมของเด็กที่ไม่เหมาะสมตามช่วงอายุของเด็กตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง”

3.2 ผู้ศึกษาขอเสนอให้มีการบัญญัติเพิ่มเติมประกาศคณะกรรมการระดับชาติเพื่อจัดการใช้แรงงานเด็กในรูปแบบที่เลวร้าย เรื่องประเภทงานอันตรายสำหรับแรงงานเด็กในรูปแบบที่เลวร้ายของไทย โดยใช้ถ้อยคำดังต่อไปนี้

ข้อ 4 งานที่มีลักษณะเป็นอันตรายต่อสุขภาพ ความปลอดภัย หรือศีลธรรม

4.1 งานที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ วิดีทัศน์ และการเล่นเกมต้องมีการจัดระดับของงานที่ให้เด็กทำให้เหมาะสมตามช่วงอายุ

(ก) ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เกมที่เหมาะสมสำหรับทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และเกมประเภทนี้ต้องเหมาะสมสำหรับเด็กทุกช่วงอายุที่สามารถเล่นได้อย่างปลอดภัย มีเนื้อหาที่ไม่มีความรุนแรง ไม่ทำให้เด็กเกิดความกดดันกับบรรยากาศของฉากหรือเกมไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ยาเสพติด ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ และการใช้ภาษาต้องเป็นภาษาที่สุภาพ

(ข) ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และเกมประเภทนี้อาจมีเนื้อหาหรือมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับต่ำ เนื้อหาของเกมอาจมีความเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งได้บ้าง ฉากและบรรยากาศของเกมต้องมีความแตกต่างจากโลกของความเป็นจริงเพื่อป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบจากเนื้อหาของเกม ไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ยาเสพติด ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ และการใช้ภาษาต้องเป็นภาษาที่สุภาพ

(ค) ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และเกมประเภทนี้สามารถมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงได้บ้างแต่ต้องไม่ถึงเป็นลักษณะของความรุนแรงที่ทารุณโหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม เนื่องจากเด็กในช่วงวัยนี้สามารถคิดวิเคราะห์ถึงเนื้อหาในเกมได้บ้าง แต่เนื้อหาในเกมจะต้องไม่เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศส่อไปในทางลามกอนาจาร แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ การใช้ภาษาในเกมสามารถใช้ภาษาที่ไม่สุภาพได้

(ง) ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และเกมประเภทนี้สามารถมีเนื้อหาของความรุนแรงและขัดแย้งได้ มีฉากของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวหรือสร้างความกดดันได้ แต่ต้องไม่มีเนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ และต้องไม่มีเนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรม วิธีการใช้สารเสพติด ที่มีผลกระทบต่องสังคมอย่างรุนแรง อาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ การใช้ภาษาในเกมสามารถใช้ภาษาที่ไม่สุภาพได้

(จ) ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และเกมประเภทนี้เป็นเกมที่ห้ามมิให้ผู้เล่น เล่นโดยเด็ดขาดหากเนื้อหาของเกมมีเนื้อหาที่กระทบกระเทือนต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ หรือการปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เหยียดหยามหรือนำความ

เสื่อมเสียมาสู่ศาสนาหรือไม่เคารพต่อปูชนียบุคคล ปูชนียสถาน หรือปูชนียวัตถุ ก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีระหว่างคนในชาติ และกระทบกระเทือนต่อสัมพันธ์ไมตรีระหว่างประเทศ

เอกสารอ้างอิง

คณวัฒน์ เจริญหิรัญ. “ปัญหาการจัดประเภทภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.” วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2558.

ชุติวัติ ประดิษฐ์พัสดรา. “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง.” วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.

ชยาภัทร ว่องศิริพร. “การศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีเมอร์ (Video Game Streamer) ในประเทศไทย.” การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2562.

ศุภรัช ชำนาญกิจ ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ชนธร และชัยรัตน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, “วิถีอาชีพสตรีเมอร์และแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีเมอร์ในทัศนะของสตรีเมอร์อาชีพ.” วารสารครูศาสตร์อุตสาหกรรม 20, 1 (มกราคม-เมษายน 2564): 34.

ศูนย์วิเคราะห์ข้อมูลสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. กรุงเทพฯ:สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565.

อุบลวรรณ ด่านอนันต์สุข และอานนท์ ทับเที่ยง, “การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการธุรกิจวิดีโอสตรีมมิงในเขตกรุงเทพมหานคร.” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ 7, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2564): 225

Palley, W. **GEN Z: Digital in their DNA**, New York: JWT Intelligence, 2012.