

ปัญหามาตรการกำกับดูแล การเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของผู้เยาว์¹

จิตภา เจริญมายุ²

การศึกษาเกี่ยวกับปัญหามาตรการกำกับดูแล การเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของผู้เยาว์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติ ความเป็นมา แนวคิด และทฤษฎี ปัญหาการตีความ เกมการเล่น การควบคุมเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เยาว์ และ มาตรการควบคุมประเภทเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่นอย่างมีขอบเขต ซึ่งในอดีต ยุคก่อนดิจิทัล โลกยังดำเนินไปอย่างเชื่องช้า การติดต่อสื่อสารยังไม่มีความสะดวกรวดเร็ว แต่หลังจากที่โลกได้รู้จักกับเว็บไซต์หรือเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web, WWW, หรือที่เรียกกันสั้น ๆ ว่า เว็บ) ³ในช่วงยุค 1990s วิธีการติดต่อสื่อสารก็ได้เปลี่ยนแปลงไปชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะในช่วงยุค 2000s ที่โลกดิจิทัลแพร่หลายมากขึ้น คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น เริ่มมีโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือโทรศัพท์มือถือมากขึ้น โลกก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การสื่อสารเท่านั้น แต่การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้โลกพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในทุกแง่มุม ⁴แต่ในสมัยปัจจุบัน พฤติกรรมการทำกิจกรรมของผู้เยาว์บางส่วนจะเปลี่ยนไปเป็นการเล่นเกมออนไลน์ คือเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีทั้งเล่นตามเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ เกมที่เล่นบนโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต ที่มีระบบปฏิบัติการต่างๆ เช่น iOS , Android, Windows เป็นต้น ซึ่งเกมออนไลน์กลายเป็นความบันเทิงที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงขึ้น โดยในเกมออนไลน์ผู้เล่นสามารถซื้อสิ่งของให้กับตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์ได้เอง เช่น อาวุธ, เสื้อผ้า, สัตว์เลี้ยง ทำให้ผู้เยาว์เกิดการติดเกม เล่นเกมนานจนเกินไป ปัญหาอาจเกิดตามมาผู้เยาว์ ที่เล่นเกมไม่เป็นเวลา ไม่มีการจำกัดเวลา เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานเกินไปอาจทำให้เสียสุขภาพได้ มีผลเสียต่อพัฒนาการ และพฤติกรรม รวมถึงมีผลเสียต่อผลการเรียน และในปัจจุบันการเล่นเกมออนไลน์ได้เกิดการพัฒนาเติบโตตามสังคมและเทคโนโลยี มีอาชีพใหม่ๆเกิดขึ้นตามยุคสมัยในสังคม เกิดอาชีพนักแคสเกมออนไลน์ (Game Caster) ที่เป็นคนเล่นเกมและอัดการเล่นเกมที่พร้อมๆกับพูดคุยกับผู้ชม, อาชีพนักเล่นเกม, นักรีวิวกเกม, นักพากย์เกม และ เกิดเป็นการแข่งขันเกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ซึ่งสังคมอุตสาหกรรมดิจิทัลมีความแข็งแกร่งและเติบโตอย่างรวดเร็ว

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง ปัญหามาตรการกำกับดูแล การเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของผู้เยาว์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา โชติมานนท์ และ คณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี และ รองศาสตราจารย์พัฒนา เรือนใจดี

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ อัคริมา นันทนาสิทธิ, “วัตถุนิยมในโลกออนไลน์ (Materialism is the game online world)”

⁴ ณัฐพร ธรรมศรีวัช, “ธุรกิจ "เกมออนไลน์" กับกระแส Metaverse” แก้วไขครั้งล่าสุด 2564, กรุงเทพธุรกิจ, สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2566 <https://www.bangkokbiznews.com/business/972936>

กลายเป็นกีฬา “อีสปอร์ต” (E-Sport) ซึ่งภาครัฐของประเทศไทยก็ได้ให้ความสำคัญกับอีสปอร์ตเช่นกัน โดยมีการก่อตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และบรรจุอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาเพื่อการแข่งขันเพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมาคมกีฬาอาชีพ มีการแข่งขันทั้งระดับประเทศ และระดับนานาชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้นักกีฬากีฬาได้มีอาชีพ มีรายได้ และส่งเสริมให้กีฬาอีสปอร์ตมีพัฒนาการที่ดีขึ้น การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตจึงกลายเป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่สร้างรายได้อย่างมหาศาล เพราะปัจจุบันผู้คนทั่วโลกปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิต โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง มีการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น ทำให้ธุรกิจอีสปอร์ตซึ่งเป็น สื่อออนไลน์ที่ผู้คนสามารถเข้าใช้งานอย่างง่ายขายรวมถึงก่อให้เกิดการสร้างรายได้ของภาครัฐกิจและตัวบุคคลมากขึ้น ซึ่งมีให้เห็นได้ทุกสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเติบโตของอีสปอร์ตนอกจากช่วยผลักดันอุตสาหกรรมอื่นแล้ว ยังช่วยสร้างอาชีพใหม่มากมาย

พัฒนาการของกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มเห็นได้ชัดในปี พ.ศ. 2556 ได้มีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ต ต่อมาได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้เปลี่ยนชื่อสมาคมใหม่เป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation : TESF) โดยสมาคมได้บริหารจัดการการแข่งขันอีสปอร์ตและคัดเลือกเป็นตัวแทนของประเทศไทย พร้อมกับพัฒนาอีสปอร์ตให้ไปในทางที่ถูกต้อง รวมถึงผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีความเป็นมืออาชีพ และวางระบบให้ได้มาตรฐานภายใต้กติกาของการกีฬาแห่งประเทศไทย มีหน้าที่กำกับดูแลกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย และเป็นสมาชิกของสมาพันธ์อีสปอร์ตเอเชีย และสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในประเทศ และเปิดโอกาสให้เยาวชนที่มีความสามารถได้เข้าแข่งขันในเวทีระดับนานาชาติ ในนามของประเทศไทยโดยจะต้องปฏิบัติตามภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558⁵

ซึ่งในปัจจุบัน อีสปอร์ต ได้รับการรับรองเป็นกีฬาอาชีพแล้วอย่างเป็นทางการตามประกาศ คณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 โดยที่เป็นการสมควรเพิ่มเติมชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพตามที่กำหนดในประกาศ คณะกรรมการกีฬาอาชีพ เรื่อง กำหนดชนิดหรือประเภทกีฬาที่เป็นกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2561 เพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมาคมกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ นักกีฬาอาชีพ และบุคลากร กีฬาอาชีพที่เกี่ยวข้องตามกฎหมาย

แม้ว่าอีสปอร์ตจะเป็นที่นิยมถึงขนาดได้รับการขึ้นบัญชีเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่คำว่า "เกม" สำหรับสังคมไทยแล้ว เกมคือปัญหาสังคมแบบหนึ่งที่เรื้อรังมายาวนาน ทำให้ยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับอีสปอร์ตอยู่มากซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาใหญ่ที่ควรได้รับการแก้ไข ไม่ว่าจะเป็นปัญหาคิดติดเกม ปัญหาพฤติกรรมการเล่นติดเกมเป็นปัญหาทางจิตเวชเด็กที่พบบ่อยในช่วงอายุระหว่าง 6-18 ปี ซึ่งนิยมเกมประเภทต่อสู้ออนไลน์แบบมีผู้ลงแข่งขันเป็นทีมเป็นหลัก มักเกิดโรคร่วมทางจิตเวช มีอาการสมาธิสั้น วิตกกังวล ซึมเศร้า และอารมณ์แปรปรวน

⁵ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. สำนักวิชาการ, “กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

จากการศึกษาทำให้ทราบว่าปัญหามาตรการกำกับดูแล การเล่นเกมออนไลน์และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของผู้เยาว์ยังมีปัญหาสำคัญด้านกฎหมายหลายประการที่มีค่าควรแก่การตั้งเป็นปัญหาการวิจัยที่ควรค่าแก่การศึกษาอยู่หลายประการ ดังนี้

ปัญหาประการแรก ปัญหาการตีความเกมการเล่น พบว่ากฎหมายของประเทศไทย ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้มีการกำหนดคำนิยามเกี่ยวกับคำว่าเกมออนไลน์เอาไว้ แต่เพียงในส่วนของเกมการเล่น ที่อยู่ภายใต้คำนิยามของวิดิทัศน์ ไม่ได้มีการกำหนดคำนิยามเกี่ยวกับคำว่าเกม หรือ เกมออนไลน์โดยเฉพาะ พิจารณาจากที่กำหนดว่า “วิดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงเกมเอาไว้ แต่ให้ความหมายเฉพาะถึงเกมการเล่นที่อยู่ในรูปแบบของวัสดุการบันทึกภาพหรือแผ่นเกมเพียงเท่านั้น ซึ่งคำว่าวัสดุ ในความหมายนั้นต้องเป็นสิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งในกรณีของเกมที่จะอยู่ภายใต้คำนิยามของคำว่าวิดิทัศน์ที่จะได้รับการควบคุมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น จะหมายถึงแค่เกมที่อยู่ในรูปที่เป็นวัสดุของแผ่น บันทึกภาพ หรือภาพและเสียงเท่านั้น ซึ่งการนิยามคำที่เกี่ยวกับเกมการเล่นตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นการจำกัดคำนิยามตามยุคสมัยนั้น ซึ่งมีเนื้อหาความหมายที่ขอบเขตที่แคบและไม่ครอบคลุมเกมบางประเภท เช่น เกมออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ที่ไม่ได้ติดตั้งลงในวัสดุหรือเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยปริยาย ทำให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์บางประเภทและเกมบนอินเทอร์เน็ตได้คือ การเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ หรือ เป็นการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน

ปัญหาประการที่สอง ปัญหามาตรการควบคุมประเภทเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น จากการศึกษาพบว่า ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้มีการกำหนดการควบคุมประเภทเกมการเล่นตามเกณฑ์อายุของผู้เล่นเหมือนอย่างที่กำหนดหลักเกณฑ์ของภาพยนตร์หรือระบบเรตติ้ง (Rating System) เหมือนอย่างเช่นกฎหมายต่างประเทศ ที่จะช่วยให้ผู้ปกครองของผู้เยาว์สามารถทราบได้ว่าช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับเกมออนไลน์นั้นๆ เหมาะสมสำหรับผู้เยาว์ของตนหรือไม่ มีเพียงแต่การกำหนดว่าเกมที่จะนำมาทำการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร จะต้องไม่มีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลายชาติ หรือเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐหรือเกียรติภูมิของประเทศไทย ซึ่งไม่ได้เป็นการแยกประเภทของเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น เพียงแต่พิจารณาถึงเนื้อหาว่าจะได้รับอนุญาตในการให้นำเกมออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือไม่เท่านั้น

ผู้ศึกษาเห็นว่า การควบคุมประเภทเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น หรือ ระบบเรตติ้ง (Rating System) เพื่อกำหนดตามความเหมาะสมของประเภทเกมนั้นๆ เป็นมาตรการที่ควรมีเพื่อการปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์ แม้จะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของผู้เยาว์ในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมออนไลน์นั้น แต่สิทธิและเสรีภาพนั้นถูกจำกัดไว้เมื่อผู้เยาว์มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมออนไลน์นั้นๆ จึงไม่เป็นการละเมิดสิทธิและ

เสรีภาพของผู้เยาว์ อีกทั้งยังเป็นการปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์จากเนื้อหาเกมออนไลน์บางประเภทที่มีเนื้อหา รุนแรงหรือไม่เหมาะสมสำหรับช่วงอายุของผู้เยาว์อีกด้วย

ประเด็นปัญหาประการที่สาม ปัญหามาตรการควบคุมประเภทเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น จาก การศึกษาพบว่า ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้มีการกำหนดการควบคุมประเภท เกมการเล่นตามเกณฑ์อายุของผู้เล่นเหมือนอย่างที่กำหนดหลักเกณฑ์ของภาพยนตร์หรือระบบเรตติ้ง (Rating System) เหมือนอย่างเช่นกฎหมายต่างประเทศ ที่จะให้ช่วยให้ผู้ปกครองของผู้เยาว์สามารถทราบได้ ว่าช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับเกมออนไลน์นั้นๆ เหมาะสมสำหรับผู้เยาว์ของตนหรือไม่ มีเพียงแต่การ กำหนดว่าเกมที่จะนำมาทำการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร จะต้องไม่มีเนื้อหาที่ เป็นการบ่อนทำลายชาติ หรือเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรืออาจ กระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐหรือเกียรติภูมิของประเทศไทย ซึ่งไม่ได้เป็นการแยกประเภทของ เกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น เพียงแต่พิจารณาถึงเนื้อหาว่าจะได้รับอนุญาตในการให้นำเกมออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือไม่เท่านั้น

ผู้ศึกษาเห็นว่า การควบคุมประเภทเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่น หรือ ระบบเรตติ้ง (Rating System) เพื่อกำหนดตามความเหมาะสมของประเภทเกมนั้นๆ เป็นมาตรการที่ควรมีเพื่อการปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์ แม้จะเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพของผู้เยาว์ในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมออนไลน์นั้น แต่สิทธิและเสรีภาพนั้น ถูกจำกัดไว้เมื่อผู้เยาว์มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมออนไลน์นั้นๆ จึงไม่เป็นการละเมิดสิทธิและ เสรีภาพของผู้เยาว์ อีกทั้งยังเป็นการปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์จากเนื้อหาเกมออนไลน์บางประเภทที่มีเนื้อหา รุนแรงหรือไม่เหมาะสมสำหรับช่วงอายุของผู้เยาว์อีกด้วย

จากการศึกษาค้นคว้าปัญหามาตรการกำกับดูแล การเล่นเกมออนไลน์และการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ตของผู้เยาว์ ผู้ศึกษาพบว่า มีข้อเสนอแนะ คือ

1. เพื่อให้คำนิยามเกี่ยวกับเกมออนไลน์ มีความชัดเจนมากขึ้น ผู้ศึกษาเสนอให้มีการกำหนดคำ นิยามของคำว่า “เกม” แยกออกมาจากคำว่า “วีดิทัศน์” โดยจำเป็นต้องมีการกำหนดมาตรการในการควบคุม กำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์แยกเป็นหมวดหมู่ไว้โดยเฉพาะ โดยบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมให้แยกนิยามคำว่า เกม ในมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังต่อไปนี้

“เกม หมายความว่า วัตถุ หรือ สื่อที่แสดงภาพ และเสียง ซึ่งสามารถนำเสนอให้เป็นภาพที่เคลื่อนไหว ได้อย่างต่อเนื่องบนจอแสดงผลภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลอื่น ผ่านดังต่อไปนี้

- (1) เพื่อไว้ใช้เก็บบันทึกข้อมูลหรือเก็บคำสั่ง ต่าง ๆ
- (2) เพื่อไว้รับข้อมูลหรือคำสั่งต่าง ๆ ที่บุคคลได้สร้างขึ้น และ

(3) เพื่อประมวลผลข้อมูลหรือประมวลคำสั่งต่างๆ โดยเกมที่ถูกรับออกมานั้นสามารถกระทำการตอบโต้กับบุคคลอื่นได้

ทั้งนี้ การแสดงผลการกระทำการตอบโต้ นั้น จะกระทำผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทางเครื่องเล่นเกม โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน หรือทางเทคโนโลยี ไม่ว่าจะมีการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือไม่ก็ตาม” ซึ่งในการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายคำนิยามนี้ก็เพื่อเป็นการให้คำนิยาม คำว่า เกม แยกออกมาจากคำว่า วิดิทัศน์ และ ให้ความหมายครอบคลุมรวมถึงเกมทุกประเภทและเกมออนไลน์ด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบัน

2. ให้มีการบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติม ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ดังต่อไปนี้

“เพื่อเป็นการปกป้องและประโยชน์การคุ้มครองผู้เยาว์ กำหนดให้เกมแต่ละประเภท ต้องมีเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(1) กำหนดให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี สามารถเข้าถึงการเล่นเกมได้ตั้งแต่ช่วงเวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 21.00 น.

(2) กำหนดให้บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปี ขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปี สามารถเข้าถึงการเล่นเกมได้ตั้งแต่ช่วงเวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น.

ทั้งนี้ กำหนดให้ผู้ปกครองสามารถตั้งค่าเวลาและระยะเวลาที่ผู้เยาว์สามารถเล่นเกมได้ตามความเหมาะสม โดยไม่เป็นการจำกัดสิทธิเกินกว่าที่กฎหมายกำหนด”

เนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่า การจะควบคุมผู้เล่นเกมที่เป็นผู้เยาว์ การจะห้ามไม่ให้ผู้เยาว์ทุกคนเล่นเกมคงจะเป็นไปได้ยาก และจะเป็นการจำกัดสิทธิของผู้เยาว์มากเกินไป โดยให้ผู้ปกครองหรือบุคคลในครอบครัวเป็นผู้ดูแล เอาใจใส่ อย่างใกล้ชิด และให้เป็นผู้เลือกและควบคุมการจำกัดเวลาการเล่นเกมของผู้เยาว์ได้เอง

3. กำหนดความเหมาะสมสำหรับเกณฑ์ช่วงอายุในการเข้าเล่นเกมของผู้เยาว์ ผู้ศึกษาขอเสนอให้ภาครัฐควรมีการแก้ไขกฎหมายพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ด้วยการเพิ่มเติมการจัดประเภทเกมให้เหมาะสมสำหรับช่วงอายุในการเล่นของผู้เยาว์ หรือ ระบบเรตติ้ง (Rating System) โดยจัดประเภทต่างๆ ไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ดังต่อไปนี้

“ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ แบ่งประเภทของเกมออกเป็นประเภทต่างๆ 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. ประเภทเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กเล็ก

2. ประเภทเกมทั่วไป ที่สามารถเล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดในช่วงอายุ
3. ประเภทเกมสำหรับบุคคลช่วงอายุ 10 ปีขึ้นไป
4. ประเภทเกมสำหรับบุคคล ช่วงอายุ 15 ปีขึ้นไป
5. ประเภทเกมสำหรับบุคคล ช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป
6. ประเภทเกมสำหรับบุคคล ช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป”

และทำการเพิ่มเติมในกฎกระทรวงเกี่ยวกับรายละเอียดของแต่ละประเภท

เอกสารอ้างอิง

ณัฐพร ธรรมวงศ์วัช, “ธุรกิจ "เกมออนไลน์" กับกระแส Metaverse” แก้วไขครั้งล่าสุด 2564, กรุงเทพฯธุรกิจ, สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2566 <https://www.bangkokbiznews.com/business/972936>

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. สำนักวิชาการ, “กีฬาอีสปอร์ตของประเทศไทยกับการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ 2566

อัคริมา นันทนาสิทธิ, “วัตถุนิยมในโลกออนไลน์ (Materialism is the game online world)”