

ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ใน เมตาเวิร์ส(Metaverse)¹

อัครณญา อินทร์พวง²

จากการศึกษาปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) พบว่าการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาได้ทำให้รูปแบบสื่อของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของเมตาเวิร์ส(Metaverse) หรือโลกเสมือน (Virtual worlds) ซึ่งบัญญัติเป็นภาษาไทยตาม ราชบัณฑิตยสภาว่า "จักรวาลนฤมิต"³ เป็นพื้นที่สื่อเสมือนจริงที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับภาพ เสียง เหตุการณ์ และผู้ใช้งานคนอื่นได้แบบเรียลไทม์ผ่านอวตาร(Avatar) สื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) มิใช่เพียงพื้นที่สำหรับความบันเทิง แต่ได้กลายเป็นพื้นที่ทางสังคมที่เด็กและเยาวชนจำนวนมากใช้เพื่อการพบปะ พูดคุย ทำกิจกรรม เล่นเกม หรือสำรวจประสบการณ์ใหม่ ๆ ผ่านระบบที่ทำให้ความรู้สึกสมจริงสูงกว่าสื่อรูปแบบเดิม สภาพเช่นนี้ทำให้เด็กรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงพื้นที่เสมือนผ่านอุปกรณ์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และระบบ VR โดยไม่มีระบบตรวจสอบอายุหรือระบบจำกัดการเข้าถึงที่มีประสิทธิภาพมากพอ การสมัครบัญชีสามารถทำได้ง่าย โดยใช้ข้อมูลสมมุติหรืออีเมลทั่วไป ทำให้เด็กสามารถเข้าใช้งานแพลตฟอร์มได้ในเวลาไม่กี่วินาที

ด้วยลักษณะที่สื่อเกิดขึ้นแบบ “สด” (real-time interactive) ทำให้เหตุการณ์จำนวนมากมิได้ถูกบันทึก ไม่มีวัตถุของสื่อ (no file-based media) และไม่สามารถตรวจสอบย้อนหลังได้ ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจึงเป็นความเสี่ยงจากการปฏิสัมพันธ์โดยตรง เช่น การคุกคามทางคำพูด การล่วงละเมิด การสัมผัสอวตาร(Avatar) ในเชิงทางเพศ การแสดงความรุนแรง และพฤติกรรมอันตรายอื่น ๆ เด็กจำนวนหนึ่งถูกล่วงละเมิดเข้าไปในห้องเสมือนจริงที่มีการแสดงการทำร้ายตนเอง การใช้คำพูดข่มขู่ หรือการชักชวนให้ทำพฤติกรรมเสี่ยงต่อชีวิตในรูปแบบที่ไม่มีโอกาสป้องกัน ไม่สามารถบันทึกหลักฐาน และผู้กระทำสามารถออกจากระบบได้ทันทีโดยไม่ทิ้งร่องรอย

¹บทความนี้เรียบเรียงจากต้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐ สันตาสว่าง และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์จุฑามาศ นิสารัตน์ และ รองศาสตราจารย์อรรณพ พงนานุรัตน์

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาเขตบางนา) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ราชบัณฑิตยสภา, คำบัญญัติศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2565, [Online], Available URL:

ตัวอย่างหนึ่งที่ปรากฏในสังคมไทยคือกรณีเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่หนึ่งซึ่งก่อเหตุใช้ปืนยิงเพื่อนร่วมชั้น โดยเด็กได้ประกาศไว้ล่วงหน้าว่าจะ “ทำแบบในเกม” และในวันเกิดเหตุได้เตรียมชุดคอสเพลย์ท่าทาง และพฤติกรรมให้เหมือนตัวละครในเกมที่ตนเองเล่น⁴ เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าสื่อแบบอินเทอร์แอคทีฟสามารถมีผลต่อการรับรู้ การคิดการตัดสินใจ และพฤติกรรมเลียนแบบของเด็กได้มากกว่าสื่อรูปแบบเดิม และหากเป็นสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ผลจะรุนแรงมากขึ้น เพราะเด็กไม่ได้เพียง “ดู” เหตุการณ์ แต่ “เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์” อย่างสมจริง

นอกจากนี้ ยังมีกรณีเด็กถูกล่อลวงให้เข้าไปในห้อง VR ที่มีผู้ใช้งานขู่งให้เด็กทำร้ายร่างกายตนเอง⁵ โดยไม่มีระบบรายงานเหตุที่ตอบสนองทันที แม้ผู้ปกครองแจ้งเหตุไปยังแพลตฟอร์ม แต่ระบบตอบสนองช้าเมื่อเจ้าหน้าที่เข้าตรวจสอบห้องก็ถูกปิดไปแล้ว ไม่มีข้อมูลบันทึก และไม่สามารถระบุตัวผู้กระทำได้ เหตุการณ์ดังกล่าวสะท้อนว่ากลไกกฎหมายไทยยังไม่สามารถรองรับลักษณะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแบบทันทีทันใดบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้

จากการศึกษาเกี่ยวกับสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) หรือ โลกเสมือน(Virtual Worlds) พบว่ากฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนจากการใช้งานสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ยังมีข้อบกพร่องหลายประการจึงก่อให้เกิดปัญหาดังต่อไปนี้

ประการแรก คือ ปัญหาการควบคุมการจัดประเภทสื่อและควบคุมอายุผู้ใช้งานเพื่อคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดระบบการตรวจพิจารณาและจัดประเภทสื่อผ่านกลไกของมาตรา 26 และมาตรา 29⁶ ซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดที่ว่าสื่อเป็น “ผลงานสำเร็จรูปที่ถูกบันทึกก่อนเผยแพร่” มาตรา 4 ให้ความหมายว่า “วีดิทัศน์” คือ “วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียงเพื่อนำมาฉายเป็นภาพเคลื่อนไหวได้”⁷ ลักษณะดังกล่าวทำให้เมตาเวิร์สไม่เข้าเกณฑ์ของ “วีดิทัศน์” เลย เนื่องจากเหตุการณ์บนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ไม่มีการบันทึก ไม่มีไฟล์ ไม่มีผู้รับผิดชอบในการผลิตสื่อเฉพาะชิ้น และไม่มีวัสดุที่สามารถยื่นเพื่อจัดประเภทได้

แม้สื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) จะมีเนื้อหาที่เข้าข่ายอันตราย เช่น การคุกคาม การแสดง ความรุนแรง หรือการชักชวนให้ทำกิจกรรมเสี่ยง แต่ระบบการจัดเรตของกฎหมายไม่สามารถเข้าไปเกี่ยวข้องได้ เนื่องจากกฎหมายกำหนดให้ต้องตรวจพิจารณาล่วงหน้าเป็นรายผลงาน เมื่อไม่มีผลงานที่จับ

⁴Thai PBS, ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิงเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก, [Online], Available URL: <https://www.thaipbs.or.th/news/content/287180>.

⁵Drama-addict, "ลูกเพจฝากเตือนภัยมาถึงพ่อแม่ที่ลูกๆเล่นเกมออนไลน์ ..," Facebook, 8 พฤษภาคม 2568, เข้าถึงเมื่อ 14 ธันวาคม 2568.

⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 4.

⁷ เรื่องเดียวกัน, มาตรา 26.

ต้องได้ การควบคุมจึงไม่สามารถทำได้เลย ผลคือเด็กสามารถเข้าใช้แพลตฟอร์มได้โดยไม่มีระบบจำกัดอายุ ที่มีผลผูกพันทางกฎหมาย แพลตฟอร์มมักอาศัยเพียงการ “ให้เด็กกดเลือกอายุ” ซึ่งเป็นระบบที่เด็กสามารถ หลีกเลี่ยงได้ง่าย การไม่มีการจำกัดอายุตามกฎหมายทำให้เด็กถูกปล่อยเข้าสู่พื้นที่เสี่ยงโดยไร้การควบคุม

ช่องทางการเข้าถึงสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)ของเด็กนั้นมีความหลากหลาย เช่น การสมัครบัญชีด้วยอีเมลใหม่ การใช้บัญชีผู้ปกครองโดยไม่รู้ตัว การเข้าสู่ระบบผ่านโทรศัพท์โดยไม่ต้องใช้ VR การคลิกลิงก์จากเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ที่แพลตฟอร์มแนะนำ การออกแบบของแพลตฟอร์มที่ให้การเข้าถึงง่ายและไม่มีขั้นตอนตรวจสอบอายุที่เข้มงวด ทำให้การป้องกันเชิงโครงสร้างแทบไม่เกิดขึ้น และแนวความคิดการจัดประเภทตามกฎหมายภาพยนตร์ไม่สามารถรองรับสื่อที่มีความเป็น “เหตุการณ์สด” ได้เลย

ผลลัพธ์คือ เด็กจำนวนมากสามารถเข้าไปพบเห็นเหตุการณ์บนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ที่ไม่เหมาะสม เช่น ห้องสนทนาที่มีคำหยาบคาย พฤติกรรมทางเพศ การทำร้ายตนเอง หรือการใช้ความรุนแรง ซึ่งสร้างผลทางจิตวิทยาและพฤติกรรมเลียนแบบที่รุนแรงกว่าสื่อทั่วไป การที่นิยามในมาตรา 4 ไม่ครอบคลุมสื่อเสมือนจริงจึงเป็นช่องว่างสำคัญที่ทำให้รัฐไม่สามารถบังคับใช้มาตรา 26 และ 29 ได้เลย

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับระบบกฎหมายต่างประเทศในประเด็นการจัดประเภทสื่อและการจำกัดอายุผู้ใช้งาน จะพบว่าหลายประเทศได้ยกระดับจากระบบจัดเรตแบบดั้งเดิมไปสู่ระบบ “กำกับความเสี่ยงต่อผู้เยาว์” ที่มีผลผูกพันกับแพลตฟอร์มโดยตรง สหราชอาณาจักรภายใต้ Online Safety Act 2023⁸ กำหนดหน้าที่ให้ผู้ให้บริการต้องมีระบบตรวจสอบอายุที่เชื่อถือได้ (age assurance) และจัดทำการศึกษาความเสี่ยงสำหรับผู้เยาว์โดยเฉพาะ (children’s risk assessment) หากบริการของตนมีผู้เยาว์ใช้งาน โดยต้องออกแบบกลไกการสมัคร การเข้าสู่ระบบ และการตั้งค่าบัญชีให้สอดคล้องกับอายุของผู้ใช้ ไม่ใช่อาศัยเพียงให้ผู้ใช้อกรอกตัวเลขอายุด้วยตนเองเหมือนที่เกิดขึ้นในทางปฏิบัติของหลายแพลตฟอร์มในไทย ขณะที่สหภาพยุโรปภายใต้ Digital Services Act (DSA)⁹ กำหนดหน้าที่ของแพลตฟอร์มขนาดใหญ่ให้ต้องออกแบบระบบบริการ โดยคำนึงถึงการปกป้องผู้เยาว์เป็นพิเศษ เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวแบบเข้มงวดเป็นค่าเริ่มต้นสำหรับบัญชีเด็ก และการหลีกเลี่ยงการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเสี่ยงสูงโดยอาศัยเพียงอัลกอริทึมแนะนำเนื้อหา ส่วนออสเตรเลียแม้จะให้ความสำคัญกับเสรีภาพในการเข้าถึงเทคโนโลยี แต่ก็มีกรอบกำกับดูแลผ่าน eSafety Commissioner และรหัสแนวปฏิบัติเฉพาะสำหรับผู้ให้บริการ ที่เน้นให้แพลตฟอร์มออกแบบระบบยืนยันอายุและการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาบางประเภทสำหรับผู้เยาว์อย่างจริงจัง แนวโน้มของ

⁸Legislation, Children’s risk assessment duties [Online], Available URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50/section/11>.

⁹Regulation (EU), 2022/2065 (Digital Services Act) [Online], Available URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj>.

ประเทศเหล่านี้จึงชี้ให้เห็นว่าการคุ้มครองเด็กในยุคเมตาเวิร์สต้องเริ่มตั้งแต่ “ด่านแรกของการเข้าสู่แพลตฟอร์ม” มิใช่เพียงการจัดประเภทตามลักษณะของไฟล์บันทึกดังเช่นในกฎหมายไทยปัจจุบัน

ประการที่สอง คือ ปัญหาข้อจำกัดของกฎหมายในการควบคุมพฤติกรรมเลียนแบบของเด็กและเยาวชนบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) โดยลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)ที่让孩子สามารถ “แสดงบทบาท” ผ่านอวตาร(Avatar)ในพื้นที่สามมิติ ส่งผลให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ในระดับที่ลึกกว่าสื่อแบบบันทึกทั่วไป เด็กสามารถเคลื่อนไหว ทำท่าทาง สื่อสารเสียง และแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ผ่านระบบที่ตอบสนองแบบทันที จึงเกิดความสับสนระหว่างพฤติกรรมจำลองกับความเป็นจริง และอาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมเสี่ยงในโลกจริงได้อย่างรวดเร็ว

กรณีเด็ก ม.1 ที่ก่อเหตุยิงเพื่อนด้วยปืนลมและเตรียมชุดคอสเพลย์ตามตัวละครในเกม เป็นหลักฐานสำคัญที่ชี้ว่าเด็กมิได้เพียงเลียนแบบจากภาพที่เห็น แต่เลียนแบบจาก “การกระทำ” ที่ตนเคยทำผ่านระบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ ซึ่งทำให้พฤติกรรมเกิดความสมจริงในระดับจิตใจ ปัญหานี้เป็นปัญหาที่กฎหมายไทยมิได้คำนึงถึง เพราะมาตรการควบคุมของรัฐมักอาศัยระบบจัดประเภทหรือระบบปิดกั้นเนื้อหา ซึ่งใช้ได้เฉพาะสื่อบันทึก แต่ไม่สามารถใช้กับเหตุการณ์สดที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าเด็กในสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้

เมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในห้อง VR ที่มีผู้ใช้แสดงการทำร้ายตนเอง เด็กอาจไม่เพียงเห็นเหตุการณ์ แต่รู้สึกว่าตนยืนอยู่ในห้องนั้นจริง ๆ ผ่านอวตาร(Avatar)ของตน ซึ่งเป็นปัจจัยเสริมที่ทำให้ผลกระทบของสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟมีความรุนแรงกว่าสื่อในยุคก่อน การควบคุมพฤติกรรมเลียนแบบในลักษณะนี้จึงต้องใช้มาตรการทางกฎหมายใหม่ที่ไม่ได้มองสื่อเป็น “เนื้อหา” เท่านั้น แต่ต้องมองว่าเป็น “พฤติกรรมในพื้นที่เสมือน” ซึ่งปัจจุบันยังไม่มีในกฎหมายไทย

สำหรับประเด็นปัญหาการเลียนแบบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน กฎหมายของต่างประเทศได้ขยายขอบเขตจากการควบคุมเนื้อหาไปสู่การควบคุม “การออกแบบการปฏิสัมพันธ์” ของแพลตฟอร์มเอง สหราชอาณาจักรภายใต้ Online Safety Act 2023 กำหนดให้ผู้ให้บริการต้องประเมิน “ความเสี่ยงจากการปฏิสัมพันธ์” (interaction-based risks) เช่น การที่เด็กสามารถถูกผู้ใหญ่เข้าใกล้หรือสื่อสารในลักษณะคุกคามในสภาพแวดล้อมสามมิติ และต้องออกแบบฟังก์ชันต่าง ๆ ให้ลดโอกาสที่เด็กจะถูกชักนำหรือเลียนแบบพฤติกรรมอันตราย เช่น การจำกัดคำสั่งกายภาพของอวตาร(Avatar) การปิดระบบแชทเสียงในบางบริบท หรือการจำกัดการมองเห็นอวตาร(Avatar)ของผู้ใหญ่ที่ไม่รู้จัก ขณะที่ Digital Services Act ของสหภาพยุโรปให้ความสำคัญกับ “ความเสี่ยงเชิงระบบ” ต่อผู้เยาว์จากอัลกอริทึมและระบบแนะนำเนื้อหา โดยกำหนดให้แพลตฟอร์มต้องประเมินว่าระบบของตนส่งเสริมเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่อาจชักจูงให้เยาวชนเลียนแบบความรุนแรง การทำร้ายตนเอง หรือพฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ หรือไม่ และต้องมีมาตรการลดการเสริมแรงดังกล่าว ส่วนออสเตรเลียภายใต้การกำกับดูแลของ eSafety Commissioner ก็กำหนดหลักการให้ผู้ใช้บริการออกแบบแพลตฟอร์มตามแนวคิด “ความปลอดภัยโดยการออกแบบ” (safety by design)

โดยเฉพาะการออกแบบสภาพแวดล้อมอินเทอร์เน็ตที่ฟุ้งไม่ให้อัปเดตการเลียนแบบพฤติกรรมที่เป็นอันตรายของเด็ก เช่น การออกแบบระบบให้ลดโอกาสที่เด็กจะถูกเห็นหรือถูกเลียนแบบในพฤติกรรมเสี่ยง แนวทางเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการคุ้มครองเด็กจากการเลียนแบบพฤติกรรมบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) จำเป็นต้องมองลึกเข้าไปถึงโครงสร้างการออกแบบแพลตฟอร์ม ไม่ใช่จำกัดเพียงการกำกับเนื้อหาที่ถูกอัปโหลดอย่างเดียว

ประการที่สาม คือ ปัญหาเกี่ยวกับการไม่มีเจ้าหน้าที่เข้ามาตรวจสอบเพื่อป้องกันการใช้สื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) พื้นที่ที่เกิดการกระทำความผิด กล่าวคือ กฎหมายไทยไม่มีหน่วยงานใดที่สามารถเข้าไปตรวจสอบเหตุการณ์สดในสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) แบบทันทีได้ เนื่องจากทั้งพระราชบัญญัติภาพยนตร์ฯ และพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ฯ ถูกออกแบบให้ทำงานภายหลังที่มีเนื้อหาผิดกฎหมายปรากฏแล้ว แต่เหตุการณ์บนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) เกิดขึ้นเร็วและหายไปทันที ไม่มีการบันทึก ไม่มีไฟล์ ไม่มีหลักฐานที่สามารถนำไปใช้ร้องเรียนต่อแพลตฟอร์มหรือหน่วยงานรัฐได้

มาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ฯ¹⁰ ให้อำนาจศาลสั่งระงับข้อมูล แต่ข้อมูลที่ไม่มีอยู่จริง เช่น เสียงสด การเคลื่อนไหวของอวาตาร์ (Avatar) หรือเหตุการณ์ในห้อง VR ไม่เข้าข่ายที่จะสั่งระงับได้ การไม่มีระบบบันทึกเหตุการณ์โดยแพลตฟอร์มทำให้เจ้าหน้าที่ไม่สามารถสืบสวนหรือระบุผู้กระทำความผิดได้

เทียบกรณีเด็กถูกล่อลวงเข้าไปในห้อง VR ที่มีการทำร้ายตนเองเป็นตัวอย่างของปัญหานี้ เมื่อผู้ปกครองแจ้งเหตุ แพลตฟอร์มตอบสนองช้า และเมื่อเจ้าหน้าที่จะเข้าไปตรวจสอบ ห้องก็ถูกปิดไปแล้ว ไม่มีข้อมูลหลงเหลือไว้ดำเนินการตามกฎหมาย ความล่าช้าเพียงไม่กี่นาทีอาจทำให้ไม่สามารถป้องกันเด็กจากพฤติกรรมอันตรายได้เลย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระบบกฎหมายที่รอให้เกิดเหตุจึงค่อยทำงานไม่สามารถรองรับลักษณะสื่อแบบเรียลไทม์ได้

ในส่วนของปัญหาการไม่มีเจ้าหน้าที่รัฐเข้าไปตรวจสอบและแทรกแซงเหตุการณ์สดได้อย่างทันทั่วทั้งที่ประเทศต่าง ๆ ได้ออกแบบโครงสร้างกฎหมายให้หน่วยงานกำกับดูแลมีอำนาจในระดับ “เรียลไทม์” มากกว่าของไทยอย่างชัดเจน สหราชอาณาจักรให้อำนาจ OFCOM ภายใต้ Online Safety Act 2023 ในการกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำด้านการตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่มีความเสี่ยงสูงต่อผู้เยาว์ และสามารถเรียกให้แพลตฟอร์มชี้แจงหรือดำเนินการฉุกเฉินเมื่อพบว่ามีเหตุการณ์อันตรายเกิดขึ้น เช่น ห้อง VR ที่มีการทำร้ายตนเองหรือคุกคามเด็กอย่างรุนแรง ขณะที่ Digital Services Act ของสหภาพยุโรปให้อำนาจหน่วยงานกำกับดูแลในประเทศสมาชิก (Digital Services Coordinators) ในการออกคำสั่งให้แพลตฟอร์มดำเนินการเฉพาะกรณีได้ในเวลาจำกัด เช่น การจำกัดการเข้าถึงบางฟังก์ชันหรือพื้นที่ออนไลน์ที่มีความเสี่ยงสูงต่อผู้เยาว์ในช่วงที่เกิดเหตุ และกำหนดให้แพลตฟอร์มต้องตอบสนองต่อคำสั่งดังกล่าวภายในกรอบเวลาที่เคร่งครัด ออสเตรเลียผ่านกลไกของ eSafety Commissioner¹¹ ยังแสดงให้เห็นแนวคิดนี้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้

¹⁰ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560), มาตรา 20.

¹¹ UK Government, Online Safety Act 2023, p. 109.

อำนาจในการออกคำสั่งระงับเนื้อหาและคำสั่งให้ผู้ใช้ให้บริการดำเนินมาตรการอย่างรวดเร็วภายในไม่กี่ชั่วโมง ในกรณีที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน แม้เหตุการณ์จะเกิดขึ้นแบบสดและไม่มีไฟล์บันทึกอยู่ในระบบ แนวทางของประเทศเหล่านี้สะท้อนว่าการคุ้มครองเด็กบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)จำเป็นต้องมี “มือของรัฐ” ที่สามารถยื่นเข้าไปแทรกแซงในขณะที่เกิดเหตุได้จริง ไม่ใช่รอให้มีหลักฐานคงรูปก่อนเหมือน โครงสร้างกฎหมายไทยในปัจจุบัน

ประการที่สี่ คือ ปัญหาการไม่สามารถจัดการและควบคุมเนื้อหาบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ได้อย่างเหมาะสมและทันการณ์ เมื่อกฎหมายไทยเน้นให้ผู้ใช้ให้บริการลบเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ฯ¹² แต่เนื้อหาบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) จำนวนมากไม่สามารถ “ลบ” ได้ เนื่องจากไม่เคยถูกบันทึก พฤติกรรมจำนวนมากเกิดขึ้นแบบสด เช่น ผู้ใช้ พูดคำหยาบ ใช้ท่าทางคุกคาม หรือเข้าใกล้อวตาร(Avatar)ของเด็กในลักษณะล่วงละเมิด โดยไม่มีข้อมูลใด ให้แพลตฟอร์มหรือรัฐลบตามกฎหมายได้

แพลตฟอร์มอาจ “ปิดห้อง” หรือ “แบนผู้ใช้” ได้ แต่การจัดการดังกล่าวขึ้นกับนโยบายเอกชน ไม่ใช่ อำนาจตามกฎหมาย และมักเกิดขึ้นช้ากว่าเหตุการณ์จริง เช่น กรณีมีผู้ใช้งาน facebook ไลฟ์สดฆาตกรรมซึ่ง เป็นการเผยแพร่เนื้อหาความรุนแรงผิดกฎหมายสู่สาธารณะ โดยเหตุการณ์นี้คลิปวิดีโอฆาตกรรมได้อยู่บน แพลตฟอร์มนานกว่า 24 ชั่วโมงก่อนที่จะถูกลบออกโดยการลบเกิดขึ้นหลังจากกระทรวงดิจิทัลฯประสาน งานไปยังบริษัท Facebook ตามคำขอของตำรวจผล คือ ในระยะเวลาที่หนึ่งวันนั้นมิได้มีผู้พบเห็นเนื้อหา รุนแรงเป็นจำนวนมาก ซึ่งกว่าแพลตฟอร์มจะลบ นอกจากนี้ ซึ่งหากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นบนสื่อวีดิทัศน์ในเม ตาเวิร์ส(Metaverse) การสืบหาตัวตนผู้กระทำผิดแทบเป็นไปได้ เพราะผู้ใช้สามารถออกจากระบบทันที และใช้บัญชีปลอมได้อย่างง่ายดาย

ผลคือเด็กตกอยู่ในสถานการณ์ที่รัฐไม่สามารถอาศัยกฎหมายที่มีอยู่ในการจัดการกับอันตรายที่ เกิดขึ้นแบบทันทีได้เลย ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญที่สุดของระบบกฎหมายไทยในปัจจุบัน

สำหรับปัญหาการไม่สามารถจัดการและควบคุมเนื้อหาได้อย่างเหมาะสมและทันการณ์ในกรณี ที่ เนื้อหาเป็นเหตุการณ์สดและไม่ถูกบันทึก กฎหมายของต่างประเทศจำนวนมากได้กำหนดให้แพลตฟอร์ม ต้องมี “ระบบจัดการเหตุการณ์และหลักฐาน” ควบคู่ไปกับการลบเนื้อหา สหราชอาณาจักรภายใต้ Online Safety Act 2023 ไม่ได้จำกัดหน้าที่ของแพลตฟอร์มเพียงการลบสื่อที่ผิดกฎหมาย แต่ยังกำหนดให้ต้องมี ระบบรับแจ้งเหตุ (user reporting) ที่มีประสิทธิภาพ พร้อมกลไกติดตามผลและบันทึกข้อมูลที่จำเป็นเพียงพอ สำหรับการสอบสวนเมื่อเกิดเหตุร้ายแรง ระบบดังกล่าวช่วยให้แม้เหตุการณ์จะเป็นเหตุการณ์สด แพลตฟอร์มก็ยังสามารถเก็บบันทึกบางส่วนในช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อให้หน่วยงานรัฐใช้เป็นหลักฐานได้ ขณะที่ Digital Services Act ของสหภาพยุโรปกำหนดให้ผู้ใช้บริการต้องมีระบบ “แจ้งและจัดการ” (notice-and-action) ที่โปร่งใส รวมถึงกระบวนการจัดการเหตุการณ์ที่มีความเสี่ยงสูง เช่น เนื้อหารุนแรงหรือการทำ

¹² เรื่องเดียวกัน, มาตรา 15.

ร้ายตนเอง โดยต้องมีบันทึกการตัดสินใจของแพลตฟอร์มและการดำเนินการลบหรือจำกัดการเข้าถึง เพื่อให้หน่วยงานกำกับดูแลสามารถตรวจสอบย้อนหลังได้ ส่วนออสเตรเลียผ่าน eSafety Commissioner มุ่งเน้นให้แพลตฟอร์มพัฒนากระบวนการภายในสำหรับการเก็บหลักฐานที่เพียงพอในกรณีที่มีรายงานเหตุการณ์อันตรายต่อเด็ก แม้จะเป็นเหตุการณ์แบบสด เช่น การบันทึกข้อความหรือการเก็บ log เฉพาะส่วนที่จำเป็นภายใต้หลักการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

แนวทางเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการคุ้มครองเด็กบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)ไม่อาจอาศัยเพียงการสั่ง “ลบข้อมูล” หลังเกิดเหตุเท่านั้น แต่ต้องมีระบบจัดการเหตุการณ์และหลักฐานที่ออกแบบมาเพื่อรองรับธรรมชาติของสื่อที่เกิดขึ้นและหายไปอย่างรวดเร็วด้วยการศึกษาปัญหาทั้งสี่ประการเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) จะเห็นได้ว่าโครงสร้างทางกฎหมายของประเทศไทยในปัจจุบันยังไม่สามารถรองรับลักษณะของสื่อที่มีความเป็นปฏิสัมพันธ์สูงและเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมสามมิติแบบเรียลไทม์ได้อย่างเหมาะสม ระบบกฎหมายที่มีอยู่ถูกออกแบบโดยยึดแนวคิดของสื่อแบบดั้งเดิมซึ่งมีลักษณะเป็นผลงานสำเร็จรูปที่ผ่านการผลิตและบันทึกไว้ล่วงหน้า ทำให้มาตรการควบคุมเนื้อหาและจำกัดอายุผู้ชมสามารถดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่เมื่อสื่อได้พัฒนาไปสู่รูปแบบที่ไม่มีกักรบันทึก ไม่มีตัวไฟล์ และไม่มีวัตถุของสื่อที่สามารถขออนุญาตหรือจัดประเภทได้ ระบบกฎหมายแบบเดิมจึงไม่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกต่อไป

การแก้ไขปัญหาล่าช้าจำเป็นต้องปรับทั้งวิธีคิดและโครงสร้างของกฎหมายเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์แบบทันทีและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามพฤติกรรมของผู้ใช้แต่ละคน

ประเด็นสำคัญประการแรก เพื่อแก้ไขปัญหาค่าควบคุมการจัดประเภทสื่อและควบคุมอายุผู้ใช้งานตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่สามารถรองรับลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้อย่างแท้จริง เนื่องจากนิยาม “วีดิทัศน์” ตามมาตรา 4 จำกัดอยู่เฉพาะสิ่งที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียง ทำให้มาตรา 26 และมาตรา 29 ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการตรวจพิจารณาและจัดประเภท ไม่สามารถนำมาใช้กับเหตุการณ์แบบสดที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ได้ จึงจำเป็นต้องแก้ไขนิยามให้ครอบคลุม “สื่อที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์แบบสดในพื้นที่เสมือนจริง” และขยายขอบเขตให้รวมสื่ออินเทอร์เน็ตที่พีซีไม่ได้มีลักษณะเป็นผลงานสำเร็จรูป ทั้งยังควรกำหนดบทบัญญัติเพิ่มเติมเพื่อรองรับสื่อที่มีความเป็นพลวัตสูงและเปลี่ยนแปลงตามพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อให้กฎหมายสามารถทำงานได้กับสื่อที่ไม่ใช่ไฟล์และไม่สามารถจัดประเภทล่วงหน้าได้ อีกทั้งเพื่อให้มาตรการป้องกันผู้เยาว์มีความหมายในทางปฏิบัติ กฎหมายควรกำหนดให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มต้องมีภาระหน้าที่เชิงรุก เช่น การจัดให้มีระบบยืนยันอายุที่เชื่อถือได้ การตั้งค่าความปลอดภัยระดับสูงเป็นค่าเริ่มต้น และการออกแบบระบบให้ลดโอกาสเข้าถึงพื้นที่เสี่ยงของผู้เยาว์ รวมถึงต้องมีระบบกลั่นกรองเบื้องต้นเพื่อจำกัดไม่ให้เด็กเข้าสู่กิจกรรมหรือห้องสนทนาที่มีความเสี่ยงสูง ทั้งนี้เพื่อแก้ไขช่องว่างที่ทำให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อวีดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส

(Metaverse) ได้อย่างง่ายดายผ่านการสมัครบัญชีใหม่ การใช้ข้อมูลสมมุติ การเข้าสู่ระบบผ่านโทรศัพท์โดยไม่ต้องตรวจสอบอายุ หรือการคลิกลิงก์จากเพื่อนในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนว่ามาตรการจำกัดอายุในกฎหมายปัจจุบันไม่มีผลบังคับจริงจัง การปรับแก้กฎหมายจึงต้องครอบคลุมทั้งส่วนของนิยาม เนื้อหา และโครงสร้างความรับผิดชอบของผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม เพื่อให้กลไกการจัดประเภทและการป้องกันเด็กทำงานได้กับสื่อเสมือนจริงที่เกิดขึ้นแบบสด และเพื่อให้ระบบคุ้มครองผู้เยาว์มีความทันสมัยสอดคล้องกับธรรมชาติของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

ประเด็นปัญหาที่สอง เพื่อแก้ไขปัญหากลไกการเลียนแบบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนบนสื่อวิดีโอทัศนในเมตาเวิร์ส(Metaverse) การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องปรับกรอบการกำกับจากเนื้อหาไปสู่ “พฤติกรรมในพื้นที่เสมือน” โดยบัญญัติมาตราที่กำหนดพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การคุกคามเด็ก การเข้าใกล้เด็กเกินควร การแสดงท่าทางรุนแรง หรือการทำร้ายตนเอง และกำหนดให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มมีหน้าที่ตรวจจับและจำกัดพฤติกรรมดังกล่าวผ่านการออกแบบระบบ เช่น การปิดฟังก์ชันสัมผัสอวตาร(Avatar) การจำกัดปฏิสัมพันธ์ของผู้ใหญ่กับเด็ก การตั้งค่าความปลอดภัยสูงสุดเป็นค่าเริ่มต้น การแบ่งพื้นที่เสี่ยงออกจากพื้นที่สำหรับเด็ก และการกำหนดระดับความเสี่ยงของห้องหรือกิจกรรมเพื่อป้องกันไม่ให้ระบบแนะนำเนื้อหาพาเด็กเข้าสู่พื้นที่ที่ไม่เหมาะสมโดยไม่ตั้งใจ

นอกจากนี้ควรมีกลไกเตือนภัยแบบทันทีเมื่อพบพฤติกรรมที่อาจกระทบต่อเด็ก เช่น การพุดจาขยุง การแสดงความรุนแรง หรือการชักชวนให้ทำพฤติกรรมเสี่ยง รวมทั้งระบบที่บันทึกเหตุการณ์เฉพาะส่วนจำเป็นเพื่อให้ผู้ปกครองหรือเจ้าหน้าที่สามารถตรวจสอบความผิดปกติได้โดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ความจำเป็น กฎหมายควรกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องประเมินความเสี่ยงทางพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอและรายงานต่อหน่วยงานกำกับดูแล เพื่อให้สามารถติดตามและแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมอินเทอร์เน็ตในเมตาเวิร์สได้อย่างทันทั่วถึง

มาตรการเช่นนี้จะทำให้ระบบกฎหมายไทยสามารถป้องกันผลกระทบจากพฤติกรรมเลียนแบบได้จริง โดยไม่จำกัดอยู่เฉพาะการควบคุมเนื้อหา แต่รองรับธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตที่เชื่อมโยงกับการคิด การรับรู้ และพฤติกรรมของเด็กในระดับที่ลึกกว่าสื่อแบบเดิม

ประเด็นปัญหาที่สามมีความสำคัญอีกประการหนึ่ง คือการที่กฎหมายไทยไม่มีเจ้าหน้าที่หรือกลไกของรัฐที่สามารถเข้าไปตรวจสอบเหตุการณ์สดบนสื่อวิดีโอทัศนในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้ทันที การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องปรับปรุงกรอบกฎหมายให้สามารถทำงานกับเหตุการณ์สดได้จริง โดยควรแก้ไขโดยบัญญัติมาตราใหม่ที่ให้อำนาจแก่เจ้าหน้าที่รัฐเข้าแทรกแซงทันทีเมื่อมีเหตุเสี่ยงต่อเด็กเกิดขึ้นในพื้นที่เสมือนจริง โดยไม่ต้องรอให้มีข้อมูลสรุปหรือคำสั่งศาล เช่น การสั่งหยุดกิจกรรม การปิดห้อง หรือการบังคับให้แพลตฟอร์มระงับบัญชีที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง นอกจากนี้ ควรจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะทางที่ทำงานแบบเรียลไทม์คล้าย eSafety Commissioner ของออสเตรเลีย ซึ่งมีอำนาจสั่งการแพลตฟอร์มให้ดำเนินมาตรการ

เร่งด่วนภายในช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อป้องกันอันตรายต่อผู้เยาว์ การมีหน่วยงานเฉพาะทางจะช่วยลดปัญหาความล่าช้าและทำให้รัฐสามารถเข้าไปควบคุมสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

อีกส่วนสำคัญคือการกำหนดภาระให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มต้องมีระบบบันทึกเหตุการณ์เฉพาะเมื่อมีพฤติกรรมเสี่ยงเกิดขึ้น เช่น การบันทึกภาพหรือเสียงในช่วงสั้น ๆ แบบเข้ารหัสเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการสืบสวนโดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวเกินจำเป็น พร้อมทั้งต้องมีระบบเตือนอัตโนมัติไปยังผู้ดูแลระบบและเจ้าหน้าที่รัฐเมื่อพบพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การคุกคามเด็ก การทำร้ายตนเอง หรือการล่อลวงเข้าสู่ห้องส่วนตัว การบังคับให้ผู้ให้บริการต้องมีมาตรฐานขั้นต่ำด้านการตรวจจับพฤติกรรมสกดและกลไกแจ้งเตือนฉุกเฉินจะช่วยให้รัฐสามารถรับรู้สถานการณ์ได้ทันทีและลดโอกาสที่เหตุการณ์จะหายไปโดยไม่สามารถตรวจสอบได้

มาตรการดังกล่าวจะทำให้กฎหมายไทยสามารถตอบสนองต่อเหตุการณ์สกดบนสื่อวิถีทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้จริง ลดข้อจำกัดของการอาศัยข้อมูลคงรูป และเพิ่มความสามารถของรัฐในการป้องกันอันตรายต่อเด็กในเวลาที่เกิดเหตุ ซึ่งเป็นสิ่งที่กฎหมายปัจจุบันยังทำไม่ได้อย่างชัดเจน

ประเด็นปัญหาที่สำคัญคือการจัดการเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบนสื่อวิถีทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ซึ่งไม่สามารถทำได้อย่างทันทั่วทั้งที่เนื่องจากมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์กำหนดให้ผู้ให้บริการมีความรับผิดชอบเมื่อได้รับแจ้งและไม่ดำเนินการลบข้อมูล การแก้ไขปัญหาจึงต้องเริ่มจากการยกระดับมาตรา 15 ให้สามารถใช้กับ “เหตุการณ์” ไม่ใช่เฉพาะ “ข้อมูลคงรูป” โดยกำหนดให้ผู้ให้บริการมีหน้าที่บันทึกเหตุการณ์ในช่วงสั้น ๆ เฉพาะเมื่อระบบตรวจพบสัญญาณความเสี่ยง เช่น ระบบบันทึกข้อมูลแบบเข้ารหัสระยะเวลา 10-30 วินาทีที่ไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล แต่เพียงพอสำหรับการตรวจสอบทางกฎหมายพร้อมกันนี้ควรมีกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องจัดให้มีระบบควบคุมเหตุการณ์อันตราย เช่น ระบบปิดห้องอัตโนมัติเมื่อพบพฤติกรรมคุกคาม การหยุดความสามารถในการเคลื่อนไหวหรือท่าทางที่เสี่ยงของผู้ใช้ การจำกัดคำหรือคำสั่งที่เป็นอันตรายในพื้นที่สกด และการแจ้งเตือนผู้ดูแลแพลตฟอร์มและเจ้าหน้าที่รัฐอย่างทันทั่วทั้งที่เมื่อพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้น

ในระดับโครงสร้าง กฎหมายควรกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องจัดทำรายงานประเมินความเสี่ยงของเนื้อหาเป็นประจำ เพื่อให้ทราบว่ามีพื้นที่หรือกิจกรรมใดในเมตาเวิร์สก่อให้เกิดเหตุการณ์เสี่ยงซ้ำ ๆ และต้องมีหน้าที่ปรับระบบแนะนำเนื้อหา (algorithmic recommendation) ไม่ให้พาเด็กเข้าสู่พื้นที่ที่มีเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูง นอกจากนี้ควรจัดให้มีเครื่องมือสำหรับผู้ปกครอง เช่น ระบบตรวจสอบพฤติกรรมผิดปกติของบัญชีเด็ก การควบคุมระยะเข้าถึง หรือการกำหนดเวลาการใช้งานในพื้นที่สกด เพื่อเพิ่มความสามารถในการปกป้องผู้เยาว์ในโลกเสมือนจริง

มาตรการเหล่านี้จะทำให้ระบบกฎหมายไทยสามารถจัดการเหตุการณ์สกดบนสื่อวิถีทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse) ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดข้อจำกัดของมาตรา 15 ที่ใช้ได้เฉพาะกับเนื้อหาคงรูป

และทำให้รัฐสามารถป้องกันอันตรายที่เกิดขึ้นต่อเด็กในโลกเสมือนจริงได้ทันทั่วถึงและมีหลักฐานรองรับการดำเนินคดีตามสมควร

เมื่อพิจารณาประเด็นปัญหาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าการแก้ไขกฎหมายไทยต้องไม่เป็นเพียงการปรับปรุงเนื้อหาของกฎหมายเดิม แต่ต้องเป็นการ “เปลี่ยนกรอบแนวคิด” จากการมองสื่อเป็นผลงานสำเร็จรูปที่ต้องควบคุมเนื้อหา ไปสู่การมองว่าสื่อวิดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)เป็น “พื้นที่ทางสังคมที่มีความเสี่ยง” ซึ่งต้องกำกับดูแลทั้งพฤติกรรมของผู้ใช้ โครงสร้างการออกแบบของแพลตฟอร์ม และความสามารถในการตอบสนองต่อเหตุการณ์สด การออกแบบสื่อที่ปลอดภัยตั้งแต่ต้นทาง (safety by design) การยืนยันอายุที่เชื่อถือได้ การแทรกแซงแบบทันที และการจัดเก็บข้อมูลเฉพาะส่วนจำเป็นจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่กฎหมายไทยควรปรับใช้เพื่อลดความเสี่ยงของเด็กในยุคที่สื่อพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การสร้างระบบคุ้มครองเด็กบนสื่อวิดิทัศน์ในเมตาเวิร์ส(Metaverse)จะต้องไม่เป็นเพียงหน้าที่ของครอบครัวหรือโรงเรียน แต่เป็นความรับผิดชอบร่วมกันของรัฐ ผู้ให้บริการ และสังคม โดยต้องมีกฎหมายที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอและมีความสามารถในการตอบสนองต่อสื่อรูปแบบใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้และเติบโตในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

เอกสารอ้างอิง

Drama-addict. "ลูกเพจฝากเตือนภัยมาถึงพ่อแม่ที่ลูกๆเล่นเกมออนไลน์" Facebook. 8

พฤษภาคม 2568. เข้าถึงเมื่อ 14 ธันวาคม 2568.

Thai PBS. "ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิงเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก." [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

<https://www.thaipbs.or.th/news/content/287180>.

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560).

ราชบัณฑิตยสภา. "คำบัญญัติศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2565." [ออนไลน์]. เข้าถึงได้

จาก: <https://www.royin.go.th>.

Legislation. "Children's risk assessment duties." [Online]. Available URL:

<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50/section/11>.

Regulation (EU). "2022/2065 (Digital Services Act)." [Online]. Available URL: [https://eur-](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj)

[lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj).

UK Government. "Online Safety Act 2023.