

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และ นักแคสท์เกม (Game Caster)¹

ศ.ต.อ.หญิง มัลลิกา รามบุตรดี²

จากการศึกษาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความหมายและลักษณะของการสตรีมเกมออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุในการที่รัฐเข้ามาคุ้มครองเด็กและเยาวชนและเข้าแทรกแซงสิทธิเสรีภาพของบุคคลนั้น ในบทนี้จะศึกษาถึงแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพการเผยแพร่ภาพ แนวคิดเกี่ยวกับการกำกับดูแลเนื้อหา แนวคิดโทษทางอาญา ตลอดจนแนวคิดเกี่ยวกับภาษี ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจว่า การขยายตัวของเกมออนไลน์ทำให้เกิดความตื่นตัวในหลายด้าน รวมถึงด้านกฎหมาย โดยในหลายประเทศได้ทบทวนและศึกษามาตรการทางกฎหมายที่จะสามารถนำมาใช้ในการควบคุมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ทั้งเพื่อนำไปใช้ควบคุมเกมออนไลน์ในอนาคต ซึ่งประเทศไทยก็ได้เป็นหนึ่งในประเทศที่มีความสำคัญและความเคลื่อนไหวในการแสวงหามาตรการทางกฎหมายควบคุมเนื้อหาและอาชีพต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาจากเกมออนไลน์

ในธุรกิจเกม “นักสตรีมเกมออนไลน์” (Streamer) ได้เป็นอีกหนึ่งอาชีพที่สร้างความบันเทิงผ่านช่องทางออนไลน์กำลังเติบโตมากขึ้นเรื่อย ๆ จากความต้องการสร้างรายได้และความต้องการในการแสดงออกถึงความชอบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้กับผู้คนที่สนใจในเรื่องเดียวกันนั้น ได้เข้ามารับชมและร่วมพูดคุยแสดงความคิดเห็นจากความนิยมอย่างรวดเร็ว รวมถึงมีช่องทางหลากหลายที่สามารถให้ใครก็ได้เข้ามาเป็นนักสตรีมเกมออนไลน์ ได้อย่างไม่จำกัดเพศ และอายุ ทำให้เนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอมีมากมายมหาศาล และเกิดอาชีพ “นักแคสท์เกม” (Game Caster) หรือนักพากย์เกม อันเป็นที่ได้รับความนิยมจากสื่อบันเทิงออนไลน์แม้ผู้ชมจะไม่ได้เล่นเอง แต่การได้ดูผู้อื่นเล่นก็สามารถสนุกไปกับเกมได้ กลายเป็นอาชีพใหม่ของคนในยุคดิจิทัล

จากการศึกษาทำให้ทราบว่า มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกมยังไม่กฎหมายในการควบคุมโดยตรง จึงต้องจับตาดูพัฒนาการของกฎหมายในแต่ละฉบับมาปรับใช้

¹บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และ นักแคสท์เกม (Game Caster) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี วงษ์วิฑิต และ คณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปภาศิริ บัวสุวรรณค์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย รัตนชื้อสกุล

²นักศึกษابริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต รุ่นที่ 8 มหาวิทยาลัยรามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดขอนแก่น

เป็นรายกรณี ทำให้เกิดปัญหากฎหมายที่บังคับใช้ยังไม่ครอบคลุมหรือไม่เพียงพอ ส่งผลกระทบทั้งต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนภาครัฐและสังคมหลายประการ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

ปัญหาประการแรกคือ มาตรการด้านการควบคุมเนื้อหาที่มีความรุนแรง ในการสตรึมเกมออนไลน์ และนักแคสท์เกมเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ดูเหมือนว่าเขตแดนของเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นจะมีมากจนบางครั้งอาจมีมากเกินไป จึงกลายเป็นปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลกัน โดยการหมิ่นประมาท ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 326 การหมิ่นประมาทโดยการโฆษณา มาตรา 328 รวมทั้งการนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตรา 14 และการแอบอ้างเป็นบุคคลอื่น ตามมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มุ่งคุ้มครองเฉพาะภาพเท่านั้น แต่โดยส่วนใหญ่เนื้อหาที่เผยแพร่ของนักสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม มักจะตัดต่อเสียงต่าง ๆ เพิ่มขึ้นมาเพื่อเสริมการบรรยาย ซึ่งไม่ใช่เป็นการนำภาพหรือภาพตัดต่อมาเผยแพร่ก็ไม่สามารถลงโทษผู้กระทำความผิดได้เพราะกฎหมายไม่ครอบคลุมถึงในส่วนดังกล่าว และยังมีปัญหาเนื้อหาของเกมออนไลน์ ที่นักสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกมได้เผยแพร่นั้น ยังไม่มีกฎหมายออกมาควบคุมหรือจัดประเภทเนื้อหาที่มีความรุนแรงอย่างชัดเจน มีเพียงการกำหนดเนื้อหาเกมที่ห้ามขายว่าจะต้องมีเนื้อหาสาระที่เป็นการบ่อนทำลายชาติ ไม่เป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และไม่มีเนื้อหาสาระที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐหรือเกียรติภูมิของประเทศ ตามมาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

โดยการตรวจพิจารณาและอนุญาตให้นำเกมออกขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่าย ยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาถือเป็นการตัดทอนเนื้อหาส่วนนั้นออกไป

ปัญหาประการที่สองคือ มาตรการด้านการคุ้มครองเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจากการสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม โดยสื่อที่ไม่เหมาะสมนั้นส่งผลต่อเด็กและเยาวชนโดยก่อให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน รวมถึงการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนเพิ่มสูงมากขึ้น ทั้งความผิดเกี่ยวกับเพศและปัญหาการกระทำความผิดอื่น อย่างไรก็ตาม พบว่ามีกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมในเชิงเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ อาทิ ผู้ผลิตเกมลามก ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 มาตรา 287/2 (1) มาตรา 287/2 (2) ในการเผยแพร่เนื้อหาลงระบบคอมพิวเตอร์ที่ความลามกตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตรา 14 (4) ในด้านควบคุมของการพนัน หากจัดให้มีการเล่น โฆษณาให้เล่นนั้น ได้มีกฎหมายมาควบคุมคือ มาตรา 12 ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แต่การควบคุมในเชิงเนื้อหาของมาตรการทางกฎหมายดังกล่าวนี้ ไม่ครอบคลุมถึงการพนันออนไลน์และการพนันที่มาจากเกมออนไลน์ อีกทั้ง ยังไม่มีการจำกัดไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวอย่างโดยตรง

ปัญหาประการที่สามคือ มาตรการด้านความรับผิดชอบและบทลงโทษ เนื่องจากไม่มีกฎหมายที่ควบคุมเรื่องเกมออนไลน์อย่างโดยตรง อาศัยใช้บทบัญญัติกฎหมายต่าง ๆ มาปรับใช้ โดยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในความรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ชาติภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม

เพราะเกมคอมพิวเตอร์ ได้อยู่ในความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่เรื่องเกมกับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา ก็เป็นเรื่องของกระทรวง ศึกษาธิการ ควรรับผิดชอบ หรือสำหรับเกมออนไลน์และเนื้อหาที่เผยแพร่อันอาจจะก่อให้เกิดการกระทำความผิดบนระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นโครงข่ายในอินเทอร์เน็ต ก็จะมีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) เป็นหน่วยงานผู้รับผิดชอบโดยตรง อีกทั้งส่วนใหญ่ นักสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกมจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตก็จะอยู่ในความรับผิดชอบของการกีฬาแห่งประเทศไทย ตลอดถึง สำนักงานตำรวจแห่งชาติหากเกิดการกระทำความผิดในทางอาญา ดังนั้นเมื่อเกิดการกระทำความผิดขึ้นจึงเกิดปัญหาในการปรับใช้เนื่องจากจะต้องมาพิจารณาว่าเป็นความผิดตามกฎหมายใดและอยู่ในความรับผิดชอบของหน่วยงานใด

ปัญหาประการสุดท้ายคือ มาตรการด้านภาษี ในด้านการเก็บภาษีจากเกม เนื่องจากการแข่งอีสปอร์ตถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบของกีฬาตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ซึ่งจะมีภาษีที่ต่างออกไป อย่างไรก็ดี ตลาดเกมออนไลน์และบริการสตรึมมีเหล่านั้นนั้น ได้มีเม็ดเงินหมุนเวียนเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะปัญหาสำคัญคือเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่าง ๆ นั้นตั้งอยู่ในต่างประเทศ จึงเป็นอุปสรรคต่อขอบเขตอำนาจในการจัดเก็บภาษี โดยได้มีการเข้ามาสร้างรายได้จากการให้บริการในประเทศไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม และไม่ต้องเสียภาษีจากรายได้ในการให้บริการ เนื่องจากไม่ได้เป็นบริษัทที่จดทะเบียนในประเทศไทย เกิดความไม่เป็นธรรมให้กับผู้ประกอบการในประเทศ จากปริมาณของผู้ใช้งานที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น อีกทั้งยังมีการรับและส่งข้อมูลอินเทอร์เน็ตในปริมาณมาก รัฐจึงควรจะต้องจัดเก็บรายได้ตามปริมาณการใช้งาน เพราะถือว่าเป็นการใช้งานโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้ามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม ผู้ศึกษาพบว่า มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. มาตรการในการควบคุมนักสตรึมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม ผู้ศึกษาเสนอให้มีมาตรการทางกฎหมายที่ใช้กำกับเกมออนไลน์โดยตรง ซึ่งควรจะมีกฎหมายที่สามารถกำกับดูแลเกมและการประกอบธุรกิจเกมเป็นการเฉพาะ โดยควรจะมีการตราบัญญัติกฎหมายใหม่ เป็นร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม พ.ศ. มาใช้บังคับโดยตรง หรือ ควรแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติของกฎหมายเป็นหมวดของการกำกับดูแลเกมแตกต่างหากจากคำว่าวิดิทัศน์ และบัญญัติเพิ่มเติมบทนิยามของเกมเป็นการเฉพาะ ดังต่อไปนี้

“เกม” หมายความว่า เกมออนไลน์และเกมคอมพิวเตอร์

“เกมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า เกมที่ใช้เล่นโดยคอมพิวเตอร์และหรืออุปกรณ์อื่นที่มีลักษณะของการทำงานในทำนองเดียวกัน

“เกมออนไลน์” หมายความว่า เกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมการเล่น การแข่งขัน หรือกิจกรรมอื่นที่มีลักษณะเป็นการเล่น ด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ บนเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์หรือบนข่ายอินเทอร์เน็ต ที่มีการกำหนดชุดคำสั่งและมีการประมวลผลข้อมูล

2. การจัดประเภทเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จึงควรมีการจัดประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม (Rating game) เช่นเดียวกับภาพยนตร์ โดยมีการเพิ่มเติมบทบัญญัติ หมวดของเกมขึ้นใหม่ และเพิ่มเติมบทบัญญัติในการจัดประเภทและเรตติ้งของเกม แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ดังต่อไปนี้

มาตรา “ในการตรวจพิจารณาเกมตามมาตรา ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กำหนดด้วยว่าเกมดังกล่าวจัดอยู่ในเกมประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการเล่น
- (2) เกมที่เหมาะสมกับบุคคลทั่วไป
- (3) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (4) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (5) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (6) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใดให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

นอกจากนี้ หากเกมที่ไม่ได้ส่งมาให้คณะกรรมการพิจารณาเกมได้จัดประเภทความเหมาะสม หรือส่งมาให้คณะกรรมการพิจารณาเกม แต่พบว่าเกมนั้นมีความรุนแรงอย่างมากหรือมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอย่างมากคณะกรรมการที่เป็นผู้ตรวจพิจารณาเกมจะไม่ออกเรตติ้งให้เกมนั้นทำให้เกมนั้นถือว่าไม่มีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง ซึ่งเกมที่ไม่มีความสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งก็จะไม่สามารถจำหน่าย ซื้อมา ให้เช่าหรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมได้

ทั้งนี้ ภาครัฐควรมีการบัญญัติรายละเอียดของเกมแต่ละประเภทหรือแต่ละเรตติ้ง โดยควรบัญญัติแยกเป็นอีกหมวดไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ หรือบัญญัติกำหนดเพิ่มเติมไว้ในกฎกระทรวงด้วย

ในส่วนของช่องรายการทางสื่อออนไลน์ ผู้ศึกษาเสนอให้มีการจัดประเภทความเหมาะสมของช่องรายการสตรีมเกมออนไลน์และแคสท์เกมออนไลน์หรือที่มีการโฆษณาเกม โดยให้นำมาตรการจัดประเภทเกมและจัดเรตติ้งเกมครอบคลุมไปถึงช่องรายการทางสื่อออนไลน์ด้วย

3. สำหรับหน่วยงานที่รับผิดชอบ ควรมีการจัดตั้งหน่วยงานใหม่ เป็นหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่บูรณาการ ร่วมกับหน่วยงานอื่นและการดำเนินการพัฒนาโยบายของรัฐ ผู้ศึกษาจึงเสนอให้มีการจัดตั้งสำนักงานกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม ที่มีคณะกรรมการกำกับดูแลเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกม คณะอนุกรรมการกำกับดูแลการสื่อสารโฆษณาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม เป็นการเฉพาะ

4. ภาษีผู้ให้บริการแพลตฟอร์มที่รัฐไม่สามารถจัดเก็บได้นั้น ผู้ศึกษาเสนอให้ กรมสรรพากรแก้ไขเพิ่มเติมประมวลรัษฎากรที่เกี่ยวข้อง โดยการเพิ่มเติมบทบัญญัติขึ้นใหม่เป็นการเฉพาะเพื่อบังคับใช้กับธุรกิจออนไลน์ รวมถึงธุรกิจโฆษณาออนไลน์ โดยให้ผู้จ่ายเงินได้ทั้งที่เป็นบุคคลธรรมดาและนิติบุคคลมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการหักภาษี ณ ที่จ่ายในอัตราที่กำหนด ในกรณีที่ผู้จ่ายเงินเป็นบุคคลธรรมดาซึ่งมีการจ่ายเงินได้ให้กับนิติบุคคลต่างประเทศผ่านธนาคารพาณิชย์ สถาบันการเงินหรือผู้ให้บริการทางการเงินที่ไม่ใช่สถาบันการเงินในประเทศไทย โดยให้องค์กรดังกล่าวมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการหักภาษี ณ ที่จ่ายแทนผู้จ่ายเงินได้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. **สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- ณัฐพัชร สติตพรชัย. **การคลังสาธารณะ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แอกทีฟ, 2552.
- ทวีเกียรติ มินะกนิษฐ. **กฎหมายอาญา ภาคความผิดและโทษ**. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพมหานคร: วิญญูชน, 2559.
- ธนิต ภูศิริ และคณะ. **เอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ หน่วยที่ 8-15**. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2544.
- ไพบูลย์ อมรเกียรติกิจบุญ. **คำอธิบาย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550**. กรุงเทพมหานคร: โพรวิชั่น, 2551.
- วัชรินทร์ ปัจเจกวิญญูสกุล. (ม.ป.ป). “มาตรฐานการปฏิบัติต่อเด็กที่ถูกกล่าวหาว่ากระทำความผิดตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก.” (ดุลพาห เล่มที่ 5, 2537): 19.
- อรรพรรณ พจนานูรัตน์ และเพิ่มบุญ แก้วเขียว. **เอกสารประกอบคำบรรยาย กระบวนวิชาภาษาอังกฤษชั้นสูง**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2562.
- อุดม รัฐอมฤต และคณะ. **การอ้างศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ หรือใช้สิทธิเสรีภาพของบุคคลตามมาตรา 28**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ, 2544.
- เกรวินทร์ นิธิประภาวัฒน์. “การกำหนดความผิดอาญา: ศึกษากรณีการแสดงถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง.” **วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**, 2556.
- ชุตินันท์ ประดิษฐ์พัสดรา. “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง.” **วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**, 2559.