



มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

โดย

นายชุตีวัต ประดิษฐพัสดรา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขากฎหมายอาญา

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

โดย

นายชุตีวัต ประดิษฐ์พัสดรา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขากฎหมายอาญา

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



LEGAL MEASURES FOR REGULATION VIOLENT VIDEO GAMES

BY

MR. CHUTIWAT PRADITPASTRA



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS

FOR THE DEGREE OF MASTER OF LAWS

CRIMINAL LAW

FACULTY OF LAW

THAMMASAT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2016

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะนิติศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นายชุตีวัต ประดิษฐ์พัสดรา

เรื่อง

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิติศาสตรมหาบัณฑิต

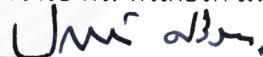
เมื่อ วันที่ 25 เดือน เมษายน พ.ศ. 2560

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(ศาสตราจารย์ ดร. ทวีเกียรติ มินะกนิษฐ)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร. ปกป้อง ศรีสนิท)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(อาจารย์ ประธาน จุฬาโรจน์มนตรี)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(อาจารย์ ดร. สุรสิทธิ์ แสงวิโรจน์พัฒน์)

คณบดี



(ศาสตราจารย์ ดร. อุดม รัฐอมฤต)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ ที่มีลักษณะรุนแรง
ชื่อผู้เขียน	นายชุติวัด ประดิษฐ์พัสดรา
ชื่อปริญญา	นิติศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	กฎหมายอาญา คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. ปกป้อง ศรีสันทิต
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งตามหลักสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนนั้นเด็กและเยาวชนมีสิทธิและเสรีภาพในการกระทำการใดๆ ได้อย่างอิสระและจะไม่ถูกขัดขวางจากรัฐ แต่เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่มีความอ่อนด้อยกว่าวัยผู้ใหญ่ทั้งในด้านของอารมณ์ ความคิด ประสบการณ์ และสติปัญญา จึงอาจรับเอาสิ่งที่ไม่ดีจากเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงมาแสดงออกเป็นพฤติกรรมได้โดยง่าย ซึ่งเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทางด้านจิตใจ อารมณ์ และพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง นอกจากนี้แล้วเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงเป็นประจำอย่างต่อเนื่องยังมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์และพฤติกรรมติดเกมส์ได้ ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงต้องได้รับการปกป้องคุ้มครองและมีวิธีการปฏิบัติเป็นพิเศษมากกว่าในวัยผู้ใหญ่

จากการศึกษาพบว่าเด็กและเยาวชนในประเทศไทยสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างอิสระโดยปราศจากการควบคุม กล่าวคือ เกมส์ใดก็ตามที่มีวางจำหน่าย หรือให้เช่า ไม่ว่าจะอยู่ในร้านจำหน่ายแผ่นเกมส์หรือร้านให้เช่าเกมส์ก็ตาม เด็กและเยาวชนสามารถเลือกซื้อเช่า หรือเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างเสรี แม้ว่าจะมีการวางมาตรการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้เกมส์ที่จะนำออกจำหน่าย ให้เช่า หรือแลกเปลี่ยนได้ ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก่อนก็ตาม แต่ก็ไม่ได้มีการจัดแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสมแต่อย่างใด จึงทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนได้อย่างอิสระ

ในปัจจุบันมาตรการทางกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรงแบ่งออกเป็นมาตรการต่างๆได้แก่ มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned), มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship) และมาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือจัดประเภทของเกมส์ตามช่วงอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ ซึ่งแต่ละมาตรการนั้นก็จะมีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันจากการศึกษาผู้เขียนพบว่ามาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) เป็นมาตรการที่มีความเหมาะสมที่สุดในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งเป็นการแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ และมีการควบคุมการซื้อขาย ให้เช่า หรือการเผยแพร่เกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเกมส์นั้นตามสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Rating) ที่ติดไว้บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์

คำสำคัญ: เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง, การควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง, เรตติ้งเกมส์

Thesis Title	LEGAL MEASURES FOR REGULATING VIOLENT VIDEO GAMES
Author	Mr. Chutiwat Praditpastra
Degree	Master of Laws
Department/Faculty/University	Criminal Law Law Thammasat University
Thesis Advisor	Associate Professor Pokpong Srisanit, Ph.D.
Academic Years	2016

ABSTRACT

Legal measures were evaluated for regulating violent video games (VVGs) in Thailand. Under current Thai law, young people under adult age may do anything legal rightfully and freely without government interference. VVGs may influence young consumers to adopt antisocial behavior, with negative mental and emotional impacts, possibly leading to psychological addictions. Supplementary guidelines protecting young Thai people from such VVGs are indicated.

Results were that Thai children currently have unrestricted access to VVGs. All types of products are available in shops for sale and for rent to all potential gamers, including children. Although a legal measure specifies that every video game for sale or distribution must have governmental permission before release, there is no categorization based on suitability of game type for young players.

In other countries, legal measures for controlling VVGs include banning, censorship, and rating by age of consumer. Each measure has its own advantages and disadvantages. Ratings were found to be the best option for restricting violent video games for use by children. Game types may be categorized according to player age,

setting a lower age limit for selling, renting, and distributing. Ratings would be displayed on game package labels, offering further guidelines for retailers and consumers.

Keywords: Violent video games, Regulation, Rating.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งของคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ทางวิชาการและอบรมสั่งสอนผู้เขียนตลอดมา ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. ปกป้อง ศรีสนิท เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและเสียสละเวลาอันมีค่ายิ่งให้คำแนะนำ ข้อคิด ข้อสังเกตเกี่ยวกับการเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร. ทวีเกียรติ มีนะกนิษฐ ที่กรุณารับเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ประธาน จุฬาโรจน์มนตรี และอาจารย์ ดร. สุรสิทธิ์ แสงวิโรจน์พัฒน์ ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งทั้งสามท่านได้กรุณาเสียเวลาให้ความรู้คำแนะนำ อันมีคุณค่ายิ่งในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้เสมอ ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อนๆทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เขียนมาโดยตลอด

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องด้วยประการใดๆ ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีคุณความดีอันเป็นประโยชน์ต่อสังคม ผู้เขียนขอขอบคุณความดีนั้นให้คุณบิดา มารดา และคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่อบรมสั่งสอนผู้เขียนตลอดมา

นายชุตีวัต ประดิษฐพัสดรา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 สมมติฐานของการศึกษา	3
1.4 วิธีการศึกษา	3
1.5 ขอบเขตการศึกษา	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	5
2.1 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	5
2.1.1 กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations)	6
2.1.2 ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน	8
2.1.3 ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก	10
2.1.4 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child)	11
2.1.5 กฎแห่งกรุงปักกิ่ง (The Beijing Rules)	12
2.1.6 กฎหมายรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550	13
2.1.7 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546	16
2.1.8 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	18

2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเกมส์กับการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน	22
2.2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of imitation)	22
2.2.2 ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง (Differential Association Theory)	24
2.2.3 ทฤษฎีควบคุมภายนอกและควบคุมภายใน (Containment Theory)	26
2.2.4 ทฤษฎีกลุ่มชักนำ (Reference Group Theory)	27
2.2.5 ทฤษฎีในทางการแพทย์และงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์	28
2.3 คำนิยาม	31
2.3.1 เด็กและเยาวชน	32
2.3.2 เกมส์	33
2.4 ประโยชน์และโทษของการเล่นเกม	34
2.4.1 ประโยชน์ของการเล่นเกม	34
2.4.2 โทษของการเล่นเกม	36
2.5 เกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน	37
2.5.1 ลักษณะของเกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน	37
2.5.2 อิทธิพลของเกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน	44
2.5.2.1 อิทธิพลของเกมส์ทางตรง	44
2.5.2.2 อิทธิพลของเกมส์ทางอ้อม	46
2.6 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	47
2.6.1 การควบคุมโดยใช้อายุของเด็ก	48
2.6.2 การควบคุมโดยผู้ปกครอง	50
2.6.3 การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์	52
2.6.4 การจำกัดการเล่นเกมส์	55
2.6.5 การควบคุมสถานที่	56
2.6.6 การประเมินผลของมาตรการควบคุม	57
2.6.7 คณะกรรมการ	57
2.6.7.1 การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game)	58
2.6.7.2 การดำเนินงานของคณะกรรมการ	58

2.6.8 บทลงโทษ	60
2.6.8.1 ผู้ออกแบบเกมส์	61
2.6.8.2 ผู้ประกอบการ	64
2.6.8.3 ผู้ปกครอง	65
บทที่ 3 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในต่างประเทศ	68
3.1 ประเทศเยอรมนี	69
3.1.1 แนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	69
3.1.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน	70
3.1.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	71
3.1.3.1 The Basic Law Federal Republic of Germany	71
3.1.3.2 กฎหมายอาญาเยอรมนี (Strafgesetzbuch, StGB)	73
3.1.3.3 กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Jugendschutzgesetz)	79
3.1.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (USK)	84
3.1.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง	85
3.2 ประเทศอังกฤษ	90
3.2.1 แนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	90
3.2.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน	91
3.2.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	91
3.2.3.1 The Criminal Justice Act 1988	92
3.2.3.2 The Protection of Children Act 1978	93
3.2.3.3 The Digital Economy Act 2010	94
3.2.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (PEGI)	94
3.2.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง	96
3.3 ประเทศสหรัฐอเมริกา	97
3.3.1 แนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	98
3.3.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน	98

3.3.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	98
3.3.3.1 The Family Entertainment Protection Act	98
3.3.3.2 The Video Games Ratings Enforcement Act	104
3.3.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (ESRB)	106
3.3.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง	107
 บทที่ 4 วิเคราะห์ปัญหาและเสนอมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	111
4.1 วิเคราะห์ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับสิทธิและเสรีภาพ	112
4.1.1 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับคุณธรรมทางกฎหมาย	113
4.1.2 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์	114
4.1.3 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับการสิทธิและเสรีภาพ	115
4.1.4 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับหลักความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน	119
4.2 แนวทางการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	120
4.2.1 มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned)	121
4.2.2 มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship)	128
4.2.3 มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมส์อย่างเสรี	133
4.2.4 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating)	136
4.2.4.1 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ USK	138
4.2.4.2 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ PEGI	143
4.2.4.3 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ ESRB	145
4.2.4.4 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ที่เหมาะสมกับประเทศไทย	147
4.3 ปัญหาการนำมาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) มาใช้กับเกมส์	152
4.4 ข้อเสนอในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง	153

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	158
5.1 บทสรุป	158
5.2 ข้อเสนอแนะ	163
บรรณานุกรม	169
ประวัติผู้เขียน	175



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการผลิตเกมส์ ซึ่งทำให้ธุรกิจการผลิตเกมส์มีการเติบโตอย่างรวดเร็วมาโดยตลอด และมีเม็ดเงินหมุนเวียนในธุรกิจเกมส์ดังกล่าวเป็นจำนวนมาก เป็นเหตุให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงในการผลิตเกมส์เพื่อแย่งชิงส่วนแบ่งทางการตลาดของธุรกิจการผลิตเกมส์ จากผลงานวิจัยในปัจจุบันทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศพบว่า เกมส์เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาทางด้านสังคม และเกิดความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงขาดความรับผิดชอบต่อสังคม เด็กมีพฤติกรรมติดเกมส์ และเป็นผลให้เกิดการก่ออาชญากรรมอีกด้วย ซึ่งเกมส์สามารถทำให้เด็กและเยาวชนมีความคิดที่คล้อยตาม และเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ได้ง่าย เนื่องจากเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้เกมส์มีความสมจริงเสมือนว่าเด็กและเยาวชนได้เข้าไปสัมผัสกับเหตุการณ์จริง ทำให้เด็กและเยาวชนที่มีวุฒิภาวะในระดับที่น้อยกว่าวัยผู้ใหญ่ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกที่สมมุติขึ้นในเกมส์ได้ จึงมีความคิดว่าโลกแห่งความเป็นจริงนั้นมีความคล้ายคลึงกับโลกของเกมส์และนำเอาพฤติกรรมของตัวละครในเกมส์มาใช้ในชีวิตจริง

เกมส์ในปัจจุบันที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ได้แก่ เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำผิดศีลธรรม (Immoral), การกระทำทารุณกรรม (Brutalize), การกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง (Violence), การก่อให้เกิดอาชญากรรม (Crime), การก่อให้เกิดความเกลียดชังทางด้านเชื้อชาติ (Racial hatred), ลามกอนาจาร (Pornography), การกระหายต่อสงคราม (Warmongering), การใช้ยาเสพติด (Drug abuse) เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เนื้อหาของเกมส์ดังกล่าวมักมีการให้รางวัลและการยกย่องชมเชยต่อผู้กระทำผิดกฎหมาย เมื่อเด็กและเยาวชนรับข้อมูลดังกล่าวบ่อยๆ จะเป็นการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและเข้าใจผิดว่า การกระทำความผิดต่อกฎหมายนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง น่ายกย่องและสมควรได้รับรางวัล จึงทำให้เด็กและเยาวชนมีความคิดและพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ดังกล่าวได้

เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีความอ่อนด้อยกว่าผู้ใหญ่ ทั้งในด้านพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และประสบการณ์ ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงอาจถูกชักจูง หรือมีพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ได้ง่าย ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนอันจะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองของชาตินั้นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และขาดความรับผิดชอบต่อสังคม มีความเสี่ยงที่จะก่ออาชญากรรม อันจะเป็น

ผลร้ายต่อตัวเด็กและเยาวชนเอง และต่อสังคมส่วนรวม ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเพิ่มขึ้นของจำนวนคดีที่เด็กและเยาวชนได้ก่อขึ้นทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ โดยมีแนวคิดในการกระทำความผิดมาจากการเลียนแบบเกมส์ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีมาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมและทันสมัย เพื่อนำมาควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

วิทยานิพนธ์เรื่อง “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาถึงปัญหาของเกมส์ อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน
- 2) เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งส่งผลต่อการก่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนหรือไม่ เพียงใด ตามหลักการของทฤษฎีอาชญาวิทยา
- 3) เพื่อศึกษาถึงการออกมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นการลดทอนสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชน
- 4) เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงอันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในประเทศไทย
- 5) เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศเยอรมนี, ประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา
- 6) เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ในประเทศไทย

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำความผิดศีลธรรม (Immoral), การกระทำความรุนแรง (Brutalize), การกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง (Violence), การก่อให้เกิดอาชญากรรม (Crime), การก่อให้เกิดความเกลียดชังทางเชื้อชาติ (Racial hatred), ลามกอนาจาร (Pornography), การกระหยาตต่อสงคราม (Warmongering), การใช้ยาเสพติด (Drug abuse) เป็นต้น ซึ่งเกมส์ดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบบที่เป็นอันตรายต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นผู้ที่มีความอ่อนด้อยกว่าผู้ใหญ่ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง หรือเกมส์คอมพิวเตอร์จะสร้างความสมดุลระหว่างสิทธิของประชาชนกับการคุ้มครองประโยชน์ของเด็กและเยาวชน โดยภาครัฐควรนำมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) หรือการจัดประเภทเกมส์นำมาใช้ในประเทศไทย ซึ่งมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการทางกฎหมายในการแบ่งประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของผู้เล่นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม โดยจัดให้มืองค์กรที่มีอำนาจหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) หรือจัดประเภทเกมส์ และเป็นองค์กรหลักในการควบคุมภาคอุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทย และกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการฝ่าฝืนจัดจำหน่ายหรือส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามที่กำหนดไว้ในสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ (Rating Game) ซึ่งผู้ที่ฝ่าฝืนจะมีความผิดทางอาญา

1.4 วิธีการศึกษา

วิทยานิพนธ์เรื่อง “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง” มีวิธีการศึกษาและค้นคว้าโดยอาศัยเอกสารซึ่งเป็นการค้นคว้าจากเอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือ ตำรา วารสาร ตลอดจนเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งพระราชบัญญัติต่างๆที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งได้ศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในต่างประเทศได้แก่ ประเทศเยอรมนี, ประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา โดยนำมาวิเคราะห์และเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

1.5 ขอบเขตการศึกษา

วิทยานิพนธ์เรื่อง “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง” มีขอบเขตการศึกษาคือ ศึกษามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ยังมีการศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง และมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในต่างประเทศได้แก่ ประเทศเยอรมนี, ประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง” มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับดังนี้คือ

- 1) ทำให้เข้าใจถึงปัญหาเกี่ยวกับเกมส์ อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน
- 2) ทำให้เข้าใจถึงอิทธิพลของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งส่งผลต่อการก่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชน ตามหลักการของทฤษฎีอาชญาวิทยา
- 3) ทำให้เข้าใจถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน และแนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย
- 4) ทำให้เข้าใจถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอันได้แก่เกมส์คอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศเยอรมนี, ประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา
- 5) สามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมส์คอมพิวเตอร์ ในประเทศไทยได้

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนถือได้ว่าเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญของชาติ เนื่องจากเด็กและเยาวชนจะเจริญเติบโตเข้าสู่วัยผู้ใหญ่และเป็นกำลังของชาติต่อไป หากเด็กและเยาวชนนั้นมีคุณภาพชีวิตที่ดี และได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านสมอง ร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา จะทำให้เด็กและเยาวชนเติบโตไปเป็นพลเมืองของชาติที่มีคุณภาพ อันจะส่งผลให้บ้านเมืองดำรงอยู่ได้ด้วยความรู้เรื่องและมั่นคง แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้นถือได้ว่าเป็นแนวความคิดสากลที่ทุกประเทศทั่วโลกต่างยอมรับ ให้ความสำคัญคุ้มครอง และวางมาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศของตน

ในสมัยโบราณการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนนั้นเกิดขึ้นจากหลักศีลธรรม (Moral), จริยธรรม (Ethics), ขนบธรรมเนียมประเพณี หรือจารีตประเพณีทางสังคม ตลอดจนความเชื่อทางศาสนาของคนในสังคม ตัวอย่างเช่น บิดามารดาต้องอุปการะเลี้ยงดูบุตร และปกป้องบุตรเมื่อยามที่บุตรมีอันตราย ให้การศึกษาแก่บุตร และบุตรก็ต้องกตัญญูต่อบิดามารดา และเลี้ยงดูบิดามารดา ซึ่งเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่ถือปฏิบัติสืบต่อกันมา ทั้งยังเป็นแนวคิดในเรื่องของความกตัญญูรู้คุณต่อบุพการีตามความเชื่อทางศาสนาอีกด้วย หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจึงมีวิวัฒนาการที่ยาวนานตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน

2.1 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

แนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้นเป็นแนวคิดที่ทุกประเทศทั่วโลกต่างให้ความสำคัญและให้การรับรอง จะเห็นได้จากหลักกฎหมายต่างๆ ที่สำคัญของโลกได้กล่าวถึงสิทธิและเสรีภาพ ตลอดจนถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้ อาทิเช่น กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations), ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights), ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959), อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) เป็นต้น ซึ่งล้วนแต่เป็นแนวคิดทางกฎหมายที่ส่งเสริมสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ตลอดจนวางมาตรการทางกฎหมายในปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้ จากการศึกษาพบว่าแนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามหลักกฎหมายที่สำคัญต่างๆมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations)

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลง ได้มีการก่อตั้งองค์การสหประชาชาติ (The United Nations) ขึ้นภายใต้การนำของ สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, สหภาพโซเวียต, สาธารณรัฐฝรั่งเศส และสาธารณรัฐประชาชนจีน ในวันที่ 25 เมษายน ค.ศ. 1945 ได้มีการจัดการประชุม The United Nations Conference on International Organization ที่นครซานฟรานซิสโก โดยมีผู้แทนจาก 50 ประเทศเข้าร่วมประชุมเพื่อพิจารณากฎบัตร จำนวน 111 มาตรา มีการรับรองกฎบัตรในวันที่ 25 มิถุนายน ค.ศ. 1945 และมีการลงนามของประเทศผู้เข้าร่วมประชุมในวันที่ 26 มิถุนายน ค.ศ. 1945 ซึ่งมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม ค.ศ. 1945 เนื้อหาสาระสำคัญของกฎบัตรสหประชาชาติเน้นหนักไปในการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศในเรื่องของการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างประเทศต่างๆ การลดอาวุธ, ส่งเสริมความสงบสุขระหว่างประเทศ, ลดปัญหาทางการเมือง, กระตุ้นการเจริญทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม มนุษยธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี¹ และประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกขององค์การสหประชาชาติเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม ค.ศ. 1946²

วัตถุประสงค์ของการก่อตั้งองค์การสหประชาชาติ มีดังต่อไปนี้คือ เพื่อดำรงไว้ซึ่งสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประเทศ องค์การสหประชาชาติจัดตั้งขึ้นมาเพื่อต้องการรักษาสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประเทศให้ประเทศต่างๆ ในโลกอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขโดยเคารพต่อกฎหมายระหว่างประเทศ หลีกเลี่ยงการใช้กำลังทางทหารในการแก้ไขปัญหาข้อพิพาทระหว่างประเทศ และเพื่อสร้างคามยุติธรรมให้แก่ประเทศต่างๆ ในโลก. นอกจากนี้ยังมีวัตถุประสงค์ในการการตอบโต้การรุกรานอีกด้วย ซึ่งเมื่อปัญหาความขัดแย้งได้ทวีความรุนแรงจนกลายเป็นการรุกราน องค์การสหประชาชาติก็ได้กำหนดกลไกการแก้ไขปัญหาเพื่อยับยั้งการรุกราน ซึ่งให้คณะมนตรีความมั่นคงเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ กำหนดวิธีการตอบโต้การรุกราน และสามารถตัดสินใจใช้กำลังทางทหารของประเทศที่เป็นสมาชิกตอบโต้การรุกรานได้ และอาจใช้การแทรกแซงทางเศรษฐกิจ,

¹ มานพ เมฆประยูรทอง และกิตติศักดิ์ วรรณะภูติ, สหประชาชาติ: สันติภาพกับการพัฒนา, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทคนิค, 2538), น.1-3.

² คณะกรรมการแห่งชาติเพื่อเตรียมงานฉลองครบรอบ 50 ปี ขององค์การสหประชาชาติ, ไทยกับสหประชาชาติ: ความร่วมมือในรอบ 50 ปี, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัดเอราวัณการพิมพ์, 2538), น.141.

ทางการทูต และทางการทหาร โดยการตัดสินใจของคณะมนตรีความมั่นคงมีผลบังคับต่อประเทศสมาชิกด้วย³

กฎบัตรสหประชาชาติมิได้บัญญัติถึงการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนไว้โดยตรง แต่ได้วางหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้โดยอ้อม ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1) กฎบัตรสหประชาชาติได้ยืนยัน และเชื่อมั่นในเรื่องสิทธิมนุษยชน ดังจะเห็นได้จากบทบัญญัติในกฎบัตรสหประชาชาติตอนหนึ่งความว่า

“เราบรรดาประชาชนแห่งสหประชาชาติ ได้ตั้งใจแน่วแน่ ที่จะช่วยชนรุ่นหลังให้พ้นจากภัยพิบัติแห่งสงคราม ซึ่งได้นำมาซึ่งความวิบัติอย่างสุดจะพรรณนามาสู่มนุษยชาติ ในชั่วชีวิตของเราถึงสองครั้งแล้ว และที่จะเชื่อมั่นในสิทธิมนุษยชนอันเป็นหลักมูลในเกียรติศักดิ์และคุณค่าของมนุษย์บุคคล”⁴

อีกทั้งองค์การสหประชาชาติก็ได้จัดทำปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) ขึ้นมาเพื่อสร้างความชัดเจนในการคุ้มครองสิทธิของมนุษยชน และสิทธิของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

2) หลักการแห่งกฎบัตรสหประชาชาตินำไปสู่พันธกรณีระหว่างรัฐ หรือปฏิญญาสากลที่มีเนื้อหาคุ้มครองเด็กและเยาวชนฉบับอื่นๆ อาทิเช่น ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959) ซึ่งเป็นปฏิญญาที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนโดยตรงได้ยอมรับถึงเรื่องสิทธิมนุษยชนอันมีแนวคิดมาจากกฎบัตรสหประชาชาติดังจะเห็นได้จากบทบัญญัติในอารัมภบทของปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็กตอนหนึ่งความว่า

“รัฐภาคีแห่งอนุสัญญานี้ พิจารณาว่า ตามหลักการที่ประกาศในกฎบัตรสหประชาชาตินั้น การยอมรับในศักดิ์ศรีแต่กำเนิด และสิทธิที่เท่าเทียมกัน ซึ่งไม่อาจเพิกถอนได้ของสมาชิกทั้งปวงของมวลมนุษยชาตินั้น เป็นรากฐานของเสรีภาพ ความยุติธรรม และสันติภาพในโลก คำนี้ว่า บรรดาประชาชนแห่งสหประชาชาติ ได้ยืนยันไว้ในกฎบัตรถึงความศรัทธาต่อสิทธิมนุษยชน

³ สมพงษ์ ชูมาก, องค์การระหว่างประเทศ: สันนิบาตชาติ และสหประชาชาติ, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เคสดีไทย, 2525), น.142-146.

⁴ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, “กฎบัตรสหประชาชาติ,” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2558, จาก <http://www.judge.navy.mi.th/PDF/un-charter.pdf>.

ขั้นพื้นฐานและต่อศักดิ์ศรีและคุณค่าของมนุษย์ และได้ตั้งเจตจำนงที่จะส่งเสริมความก้าวหน้าทางสังคม และมาตรฐานแห่งชีวิตที่ดีขึ้น ภายใต้เสรีภาพที่กว้างขวางขึ้น”⁵

นอกจากนี้ยังนำไปสู่ปฏิญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิของชนเผ่าพื้นเมือง (United Nations Declaration on the Rights of Indigenous Peoples) ซึ่งเนื้อหาของปฏิญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิของชนเผ่าพื้นเมืองได้มีการกล่าวถึง การคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้ ตัวอย่างเช่น ชนเผ่าพื้นเมืองมีสิทธิอยู่อย่างสันติและมั่นคง และต้องไม่ตกอยู่ในการกระทำในลักษณะที่รุนแรง รวมทั้งการพรากเด็กโดยการบังคับ (มาตรา 7), เด็กของชนเผ่าพื้นเมืองมีสิทธิเข้ารับการศึกษ โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติ อีกทั้งรัฐต้องมีมาตรการในการทำให้ชนเผ่าพื้นเมืองโดยเฉพาะเด็กมีการเข้าถึงการศึกษา (มาตรา 14), รัฐต้องมีความร่วมมือกับชนเผ่าพื้นเมืองเพื่อหามาตรการในการคุ้มครองเด็กของชนเผ่าพื้นเมืองจากการถูกเอารัดเอาเปรียบทางเศรษฐกิจ และการทำงานที่มีอันตรายต่อ สุขภาพ พัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา จิตใจ ศีลธรรม สังคมของเด็ก (มาตรา 17) เป็นต้น⁶

ด้วยเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมดข้างต้นอาจกล่าวได้ว่ากฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations) ได้วางหลักการเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้โดยอ้อม โดยเป็นบ่อเกิดของแนวคิดทางกฎหมายและพันธกรณีระหว่างรัฐที่เกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่สำคัญ ตัวอย่างเช่น ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959) เป็นต้น

2.1.2 ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights)

ที่ประชุมสมัชชาสหประชาชาติ สมัยสามัญ สมัยที่ 3. ซึ่งจัดขึ้น ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศสได้ลงมติรับรองปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ตามข้อมติที่ 217 A (III) เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม ค.ศ. 1948 “ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนเป็นการประกาศเจตนารมณ์ในการ

⁵ กระทรวงการต่างประเทศ, “อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก Convention on the Rights of the Child,” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2558, จาก <http://www.mfa.go.th/humanrights/images/stories/crct.pdf>.

⁶ สำนักกิจการชาติพันธุ์ สำนักงานปลัดกระทรวงกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ปฏิญญาแห่งสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิชนเผ่าพื้นเมือง (United Nations Declaration on the Rights of Indigenous Peoples), (กรุงเทพมหานคร: สำนักกิจการชาติพันธุ์, 2555), น.12-56.

รับรองสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์”⁷ และประเทศไทยก็ได้ออกเสียงลงมติสนับสนุนปฏิญญาดังกล่าวด้วย

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนได้กล่าวถึง ศักดิ์ศรีของมนุษย์ และสิทธิและเสรีภาพสรุปใจความสำคัญได้ว่า ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนได้ยอมรับและเคารพในศักดิ์ศรีของมนุษย์หรือเกียรติของมนุษย์ และยังนับถือในสิทธิอันเท่าเทียมกันและไม่อาจโอนสิทธินั้นให้แก่กันได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของความยุติธรรมและสันติภาพของโลก นอกจากนี้ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนยังต่อต้านการเหยียดหยามสิทธิของมนุษย์ซึ่งถือว่าการละเมิดต่อมโนธรรมของมนุษย์ และมีความจำเป็นที่ต้องปกป้องคุ้มครองสิทธิของมนุษย์โดยบัญญัติเป็นกฎหมาย เนื่องจากในกรณีที่มีมนุษย์ถูกกดขี่ข่มเหงโดยไม่เป็นธรรมจากรัฐ อาจทำให้มนุษย์หาทางออกสุดท้ายโดยการใช้กำลังต่อต้านการกดขี่ข่มเหงนั้นได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องบัญญัติหลักการปกป้องคุ้มครองสิทธิของมนุษย์ให้เป็นกฎหมายเพื่อหาทางออกให้มนุษย์โดยไม่ให้ถูกกดขี่ข่มเหงและละเมิดสิทธิของมนุษย์ และยังให้ความเคารพต่อสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ความเสมอภาคของชายและหญิง และเป็นการสร้างมาตรฐานการครองชีพที่ดีในสังคม นอกจากนี้ยังส่งเสริมการพัฒนาในด้านความสัมพันธ์อย่างเป็นมิตรกับนานาประเทศอีกด้วย⁸ ซึ่งเห็นได้จากคำปรารภของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนดังต่อไปนี้

“คำปรารภ ด้วยเหตุที่การยอมรับศักดิ์ศรีประจำตัว และสิทธิซึ่งเสมอกันและไม่อาจโอนแก่กันได้ของสมาชิกทั้งปวงแห่งครอบครัวของมนุษย์ เป็นรากฐานของเสรีภาพ ความยุติธรรม และสันติภาพในพิภพ...ด้วยเหตุที่ประชาชาติแห่งสหประชาชาติได้ยืนยันไว้ในกฎบัตรถึงความเชื่อมั่นในสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน ในศักดิ์ศรีและคุณค่าของตัวบุคคล และในความเสมอกันแห่งสิทธิของทั้งชายและหญิง และได้ตัดสินใจที่จะส่งเสริมความก้าวหน้าทางสังคมตลอดจนมาตรฐานแห่งชาติให้ดีขึ้นได้ มีเสรีภาพมากขึ้น...ด้วยเหตุที่รัฐสมาชิกได้ปฏิญาณที่จะให้ได้มาโดยการร่วมมือกับสหประชาชาติ ซึ่งการส่งเสริมการเคารพ และการถือปฏิบัติโดยสากลต่อมนุษยชน และเสรีภาพขั้นพื้นฐาน”⁹

⁷ คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน Universal Declaration of Human Right, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2550), น.3.

⁸ สุวิช พันธ์เศรษฐ, องค์การสหประชาชาติกับปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรบริการ, 2511), น.38-39.

⁹ คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, อ้างแล้ว เชิงอรรถที่ 7, น.4.

จะเห็นได้ว่าปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) ได้ยอมรับถึงหลักสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์, ศักดิ์ศรีของมนุษย์, สิทธิและเสรีภาพของประชาชน นอกจากนี้ยังเป็นบ่อเกิดของแนวความคิดเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

2.1.3 ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959)

เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2535 ประเทศไทยได้ลงนามในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก และอนุสัญญามีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2535 ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็กประกอบไปด้วยหลักสำคัญ 10 ข้อ ดังต่อไปนี้¹⁰

ข้อ. 1 เด็กทุกคนต้องได้รับสิทธิที่กำหนดไว้ในประกาศนี้ โดยไม่มีการยกเว้น ไม่มีการแบ่งแยก (distinction) หรือการเลือกปฏิบัติ (discrimination) ไม่ว่าจะเป็นในด้านเชื้อชาติ, สีผิว, เพศภาษา, ศาสนา, ความคิดเห็นทางการเมืองหรือความเห็นอื่นๆ, ชาติกำเนิดทางสังคม, ทรัพย์สิน, การเกิด, หรือสถานะอื่นใด ไม่ว่าจะเป็นของตัวเองหรือของครอบครัวของเขาก็ตาม

ข้อ. 2 เด็กมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองเป็นพิเศษ (special protection) และมีสิทธิที่จะได้รับโอกาสและการอำนวยความสะดวกตามกฎหมายและโดยวิธีการอื่นๆ เพื่อที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาของเด็กในด้านของ ร่างกาย (physically), จิตใจ (mentally), ศีลธรรม (morally), จิตวิญญาณ (spiritually), ทางสังคม ตามหลักของเสรีภาพ (freedom) และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (dignity) โดยต้องพิจารณาถึงผลประโยชน์ของเด็กให้มากที่สุด

ข้อ. 3 เด็กมีสิทธิที่จะได้รับชื่อ และสัญชาติจากการเกิด

ข้อ. 4 เด็กมีสิทธิที่จะได้รับการรักษาความปลอดภัยทางสังคม (social security). เด็กต้องมีการเจริญเติบโตและมีพัฒนาการทางด้านสุขภาพที่ดี การดูแลเด็กและแม่ของเด็กทั้งก่อนคลอด (pre-natal care) และหลังคลอด (post-natal care) จึงเป็นสิ่งที่สำคัญ. เด็กมีสิทธิที่จะได้รับอาหารที่เพียงพอ และ ได้รับการบริการทางการแพทย์

ข้อ. 5 เด็กที่พิการทั้งทางร่างกายหรือทางจิตใจ มีสิทธิที่จะได้รับการรักษา, เข้ารับการศึกษา, การดูแลเป็นพิเศษตามสถานภาพของเด็ก

¹⁰ Unicef, “DECLARATION OF THE RIGHTS OF THE CHILD,” p.1-2, Retrieved on December 20, 2016, from <https://www.unicef.org/malaysia/1959-Declaration-of-the-Rights-of-the-Child.pdf>.

ข้อ. 6 เด็กมีสิทธิที่จะได้รับความรักและความเข้าใจเพื่อเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก. เด็กควรเติบโตภายใต้การดูแลเลี้ยงดูของบิดามารดาของเด็กในบรรยากาศของความรักและความปลอดภัย

ข้อ.7 เด็กและเยาวชนมีสิทธิในด้านการศึกษา มีสิทธิเข้ารับการศึกษาน้อยในชั้นประถมศึกษาเพื่อให้เด็กเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมเด็กต้องได้รับโอกาสในการเล่นและพักผ่อนหย่อนใจซึ่งสังคมและหน่วยงานของรัฐต้องสนับสนุนสิทธิดังกล่าว

ข้อ. 8 ในทุกสถานการณ์ เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มแรกที่ต้องได้รับคุ้มครองและการบรรเทาทุกข์เป็นอันดับแรก

ข้อ. 9 เด็กและเยาวชนต้องได้รับการปกป้องไม่ให้ถูกทอดทิ้ง การกระทำทารุณโหดร้าย การแสวงหาประโยชน์จากเด็ก การใช้แรงงานเด็กก่อนถึงวัยอันควร การจ้างแรงงานเด็กให้ประกอบอาชีพที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านสุขภาพ การศึกษา ทางร่างกาย หรือด้านการพัฒนาทางด้านศีลธรรมของเด็กและเยาวชน

ข้อ.10 เด็กและเยาวชนต้องได้รับการคุ้มครองให้พ้นจากการกีดกัน แบ่งแยก ในด้านต่างๆเช่น เชื้อชาติ ศาสนา และต้องได้รับการเลี้ยงดูในภาวะที่เต็มไปด้วยความเห็นอกเห็นใจกัน

2.1.4 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child)

ประวัติความเป็นมาของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เริ่มต้นจากการที่ประเทศโปแลนด์ได้ยื่นร่างอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กให้องค์การสหประชาชาติพิจารณาในปีพ.ศ. 2521 ซึ่งองค์การสหประชาชาติได้ และได้ผ่านการพิจารณาและรับการรับรองจากที่ประชุมสมัชชาใหญ่ของสหประชาชาติในปี พ.ศ. 2532 ต่อมาในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2535 ประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นภาคีในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก และอนุสัญญาฯ มีผลบังคับใช้ในประเทศไทย ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2535 เป็นต้นมา¹¹

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เป็นอนุสัญญาที่คำนึงถึงสิทธิที่เด็กมีติดตัวมาแต่กำเนิด ซึ่งรัฐที่เข้าเป็นภาคีของอนุสัญญานี้ ต้องกำหนดวิธีการ กฎ ข้อกำหนด ระเบียบ หรือกฎหมาย เพื่อให้เกิดการป้องกันและรักษาสีทธิของเด็กอย่างเต็มที่ และรัฐภาคีจะต้องช่วยเหลือสนับสนุนการใช้สิทธิของเด็กตามเกณฑ์ที่รับรองในอนุสัญญาด้วย

¹¹ เกษณี จันทร์ตระกูล และภุษา ศรีวิลาส, อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหมายถึงอะไร, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก, 2555), น.4.

สาเหตุสำคัญที่ต้องมีอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กเนื่องมาจาก เด็กมีความด้อยกว่าผู้ใหญ่ ทั้งในด้านของร่างกาย สติปัญญา ประสบการณ์ ความสามารถ อารมณ์ และจิตใจ ซึ่งอาจทำให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ เด็กอาจถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือถูกชักจูงใจให้กระทำความผิดได้โดยง่าย ดังนั้นรัฐจึงต้องออกมาตรการขึ้นมาเพื่อกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบ ให้เกิดการคุ้มครอง ดูแลรักษา สิทธิของเด็ก¹²

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กประกอบด้วยบทบัญญัติทั้งหมด 54 ข้อ เนื้อหาสาระสำคัญของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กเป็นการกำหนดสิทธิต่างๆ ของเด็กและความรับผิดชอบของรัฐที่เข้าร่วมเป็นภาคีต้องดำเนินการกำหนดมาตรการคุ้มครอง ปกป้อง และพัฒนาเด็ก ให้ได้รับสิทธิต่างตามบทบัญญัติในอนุสัญญานี้ ซึ่งสิทธิของเด็กตามอนุสัญญานี้กล่าวโดยสรุปได้ 4 ด้านคือ¹³

1) สิทธิที่จะมีชีวิตอยู่รอดโดยได้รับอาหารที่เพียงพอและมีคุณค่า มีที่อยู่อาศัย ได้รับการรักษาพยาบาลทางด้านสาธารณสุข ซึ่งจะทำให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม

2) สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง เด็กและเยาวชนต้องได้รับการปกป้องโดยรัฐจากการกระทำที่ทารุณโหดร้าย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย จิตใจ มีสิทธิในครอบครัว และสิทธิที่จะได้รับความยุติธรรมจากกระบวนการยุติธรรมของรัฐ

3) สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา ได้รับสิทธิทางด้านการศึกษา การพัฒนาทางด้านสมอง การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ และการนับถือศาสนา เป็นต้น

4) สิทธิในการมีส่วนร่วม มีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็น มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของสังคม ครอบครัว โรงเรียน เป็นต้น

2.1.5 กฎแห่งกรุงปักกิ่ง (The Beijing Rules)

กฎแห่งกรุงปักกิ่ง (The Beijing Rules) หรือกฎอันเป็นมาตรฐานขั้นต่ำของสหประชาชาติว่าด้วยการบริหารงานยุติธรรมเกี่ยวกับคดีเด็กและเยาวชน มีที่มาจากในปี ค.ศ. 1980 ที่ประชุมสภาองค์การสหประชาชาติว่าด้วยการป้องกันอาชญากรรมและการปฏิบัติต่อผู้กระทำความผิด ครั้งที่ 6 ที่กรุงคาราคัส ประเทศเวเนซุเอลา ได้มีการวางหลักเกณฑ์ขั้นมูลฐานเกี่ยวกับการปกป้องสิทธิมนุษยชนของเด็กและเยาวชนเมื่อเด็กและเยาวชนได้กระทำความผิด ซึ่งที่ประชุมดังกล่าวได้เรียกร้องให้คณะกรรมการป้องกันและควบคุมอาชญากรรมให้มีการวางหลักกฎหมายตามหลักเกณฑ์

¹² เฟื่องอ้าง, น.6.

¹³ วิชา มหาคุณ, ศาลเยาวชนและครอบครัวตามแนวความคิดสากล, (กรุงเทพมหานคร: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, 2538), น.6-7.

ชั้นมูลฐาน. ต่อมาคณะกรรมการร่วมกับสถาบันวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันสังคมของสหประชาชาติและสถาบันต่างๆได้ร่างกฎหมายขึ้นและร่างกฎหมายดังกล่าวได้รับการยอมรับจากที่ประชุมการเตรียมการประชุมสภาองค์กรสหประชาชาติ ว่าด้วยการป้องกันอาชญากรรมและปฏิบัติต่อผู้กระทำผิด ครั้งที่ 7 ต่อมาระหว่างวันที่ 14-18 พฤษภาคม ค.ศ. 1984 ร่างกฎหมายฉบับดังกล่าวได้รับการยอมรับจากที่ประชุมการเตรียมการระดับภูมิภาค กรุงปักกิ่ง สาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งเรียกกันอีกอย่างหนึ่งว่ากฎแห่งกรุงปักกิ่ง ต่อมาระหว่างเดือนสิงหาคม-กันยายน ค.ศ. 1985 ได้มีการประชุมสภาองค์กร ครั้งที่ 7 ที่นครมิลาโน ประเทศอิตาลี กฎแห่งกรุงปักกิ่งดังกล่าวก็ได้รับการพิจารณาและได้รับความเห็นชอบ ในวันที่ 6 กันยายน ค.ศ. 1985 และในวันที่ 29 พฤศจิกายน ค.ศ. 1985 สมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติได้ให้การยอมรับกฎแห่งกรุงปักกิ่ง โดยเนื้อหาที่สำคัญนั้นได้มีการยอมรับว่าเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องได้รับการดูแลและให้ความช่วยเหลือเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่กำลังพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นทางด้าน ร่างกาย จิตใจ และการพัฒนาทางด้านสังคม นอกจากนี้ยังต้องมีการปกป้องให้มีเสรีภาพ ศักดิ์ศรี และความมั่นคงปลอดภัย กฎแห่งกรุงปักกิ่งมีแนวคิดพื้นฐานให้ประเทศสมาชิกนั้นส่งเสริมสภาพความเป็นอยู่ของเด็กและเยาวชน รวมถึงครอบครัวของเด็กและเยาวชนให้ดียิ่งขึ้น และพยายามพัฒนาสภาพของเด็กและเยาวชนซึ่งถือได้ว่าเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการกระทำความผิดให้อยู่ได้ในสังคม โดยรัฐควรดูแลถึงพัฒนาการและการศึกษาให้ปราศจากอาชญากรรมและการกระทำความผิด¹⁴

2.1.6 กฎหมายรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550

สิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนนั้นถือได้ว่าเป็นสิทธิสากลที่ทุกประเทศในโลกต่างยอมรับและให้ความคุ้มครอง ซึ่งตามหลักอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กนั้นได้กล่าวถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนที่สำคัญไว้ได้แก่ สิทธิในการมีชีวิตอยู่รอด (Right of Survival), สิทธิในการพัฒนา (Right of Development), สิทธิในการได้รับการคุ้มครอง (Right of Protection) และสิทธิในการมีส่วนร่วม (Right of participation) ซึ่งเพื่อประโยชน์ของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ประเทศไทยได้รับเอาหลักสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของเด็กและเยาวชนตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กนำมาไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน แม้ว่ารัฐธรรมนูญ

¹⁴ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, กฎอันเป็นมาตรฐานขั้นต่ำของสหประชาชาติว่าด้วยการบริหารงานยุติธรรมเกี่ยวกับคดีเด็กและเยาวชน (กฎแห่งกรุงปักกิ่ง), น.1-33. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2559, จาก <http://www2.djop.moj.go.th/media/k2/Attachments/10020001.pdf>.

แห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 จะได้วางมาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนซึ่งห้ามมิให้รัฐออกกฎหมายที่มีผลเป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนก็ตาม แต่ก็มิได้ห้ามโดยเด็ดขาดมิให้รัฐออกมาตรการทางกฎหมายที่มีผลเป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ซึ่งหากมาตรการทางกฎหมายนั้นมีขึ้นเพื่อขจัดปัญหาหรือเพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้สิทธิและเสรีภาพของตนได้ ดังบัญญัติไว้ในกฎหมายรัฐธรรมนูญมาตรา 30 วรรคสี่ “มาตรการที่รัฐกำหนดขึ้นเพื่อขจัดอุปสรรคหรือส่งเสริมให้บุคคลสามารถใช้สิทธิและเสรีภาพได้เช่นเดียวกับบุคคลอื่น ย่อมไม่ถือเป็นการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม”¹⁵ จากการศึกษาพบว่ารัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ได้บัญญัติถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนไว้ดังต่อไปนี้

(1) เสรีภาพในการดำเนินกระบวนการพิจารณาคดี

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ได้บัญญัติคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในกระบวนการยุติธรรมไว้ อาทิเช่น สิทธิในการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมโดยง่าย สะดวก รวดเร็ว และทั่วถึง, สิทธิพื้นฐานในกระบวนการพิจารณาโดยเปิดเผย, สิทธิในการทราบข้อเท็จจริงและตรวจสอบเอกสารอย่างเพียงพอ, สิทธิในการได้รับการพิจารณาคดีอย่างถูกต้อง รวดเร็ว และเป็นธรรม ทั้งนี้ยังได้บัญญัติถึงสิทธิในกระบวนการยุติธรรมของเด็กและเยาวชนไว้โดยเฉพาะดังปรากฏใน “มาตรา 40 บุคคลย่อมมีสิทธิในกระบวนการยุติธรรมดังต่อไปนี้...(6) เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ หรือผู้พิการหรือทุพพลภาพ ย่อมมีสิทธิได้รับความคุ้มครองในการดำเนินกระบวนการพิจารณาคดีอย่างเหมาะสม และย่อมมีสิทธิได้รับการปฏิบัติที่เหมาะสมในคดีที่เกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศ”¹⁶

(2) เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของบุคคลและสื่อมวลชน

เด็กและเยาวชนนั้นเป็นบุคคลที่มีพัฒนาการทางด้านสมอง สติปัญญา และวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่อ่อนด้อยกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงอาจถูกชักจูงจากสื่อต่างๆ ได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นจากหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ รวมทั้งจากวิดีโอเกมส์คอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่รัฐต้องมีการวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมสื่อชนิดต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทั้งนี้นอกจากจะเป็นการคุ้มครองประชาชนทั่วไปแล้ว ยังเป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนอีกด้วย ซึ่งการวางมาตรการทาง

¹⁵ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 30 วรรคสี่

¹⁶ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 40

กฎหมายที่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพโดยปกติแล้วไม่อาจกระทำได้นี้เนื่องจากรัฐธรรมนูญได้บัญญัติคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลไว้ดังในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 45 วรรคหนึ่งความว่า “มาตรา 45 บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น”¹⁷ ดังนั้นโดยปกติแล้วรัฐมีอำนาจออกกฎหมายที่มีเนื้อหาสิทธิและเสรีภาพของสื่อต่างๆได้ เนื่องจากเป็นการขัดต่อรัฐธรรมนูญ แต่บทบัญญัติดังกล่าวก็มีได้เป็นการห้ามโดยเด็ดขาด ซึ่งได้เปิดช่องไว้หากเป็นการรักษาความมั่นคงของรัฐหรือเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน โดยบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2550 มาตรา 45 วรรคสองความว่า “การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย เฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพเกียรติยศ ชื่อเสียง สิทธิในครอบครัวหรือความเป็นอยู่ส่วนตัวของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันหรือระงับความเสื่อมทรามทางจิตใจหรือสุขภาพของประชาชน”¹⁸

(3) สิทธิในการอยู่รอดและได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย

สิทธิในการอยู่รอดและได้รับการพัฒนาด้านร่างกายนั้นมีแนวคิดมาจากหลักสิทธิมนุษยชนซึ่งประเทศไทยได้ยอมรับหลักสิทธิมนุษยชนและได้บัญญัติเกี่ยวกับสิทธิในการอยู่รอดและได้รับการพัฒนาด้านร่างกายไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยได้บัญญัติถึงสิทธิของเด็กและเยาวชนไว้ในโดยเฉพาะในมาตรา 52 ความว่า “เด็กและเยาวชนมีสิทธิในการอยู่รอดและได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ตามศักยภาพในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ”¹⁹ จะเห็นได้ว่ารัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่งจึงได้บัญญัติเกี่ยวกับสิทธิในการอยู่รอดและได้รับการพัฒนาด้านร่างกายของเด็กและเยาวชนไว้ในโดยเฉพาะ

(4) แนวนโยบายด้านสังคม การสาธารณสุข การศึกษา และวัฒนธรรม

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้วางนโยบายเกี่ยวกับสังคม การสาธารณสุข การศึกษา และวัฒนธรรม เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไว้ในมาตรา 80 ความว่า “รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านสังคม การสาธารณสุข การศึกษา และวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้ (1) คุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชน สนับสนุนการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาปฐมวัย ส่งเสริมความเสมอภาคของหญิง

¹⁷ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 45 วรรคหนึ่ง

¹⁸ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 45 วรรคสอง

¹⁹ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 52

และชาย เสริมสร้างและพัฒนาความเป็นปึกแผ่นของสถาบันครอบครัวและชุมชน รวมทั้งต้อง สงเคราะห์และจัดสวัสดิการให้แก่ผู้สูงอายุ ผู้ยากไร้ ผู้พิการหรือทุพพลภาพและผู้อยู่ในสภาวะ ยากลำบาก ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นและพึ่งพาตนเองได้”²⁰ นอกจากนี้แล้วรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยยังได้บัญญัติเกี่ยวกับนโยบายทางด้านเศรษฐกิจที่เป็นการคุ้มครองแรงงานเด็กอีกด้วยใน มาตรา 84 ระบุว่า “รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านเศรษฐกิจ ดังต่อไปนี้ (7) ส่งเสริมให้ ประชากรวัยทำงานมีงานทำ คุ้มครองแรงงานเด็กและสตรี จัดระบบแรงงานสัมพันธ์และระบบ ไตรภาคีที่ผู้ทำงานมีสิทธิเลือกผู้แทนของตน จัดระบบประกันสังคม รวมทั้งคุ้มครองให้ผู้ทำงานที่มี คุณค่าอย่างเดียวกันได้รับค่าตอบแทน สิทธิประโยชน์และสวัสดิการที่เป็นธรรมโดยไม่เลือกปฏิบัติ”²¹

(5) การตราพระราชบัญญัติตามรัฐธรรมนูญฉบับ พ.ศ. 2550

นอกจากสิทธิและเสรีภาพต่างๆตามที่รัฐธรรมนูญได้บัญญัติไว้แล้วอันเป็นสิทธิ และเสรีภาพของเด็กและเยาวชนแล้ว รัฐธรรมนูญยังได้บัญญัติถึงการออกกฎหมายตามรัฐธรรมนูญอีก ด้วยกล่าวคือ การตรากฎหมายที่มีสาระเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนนั้นต้องผ่านการกลั่นกรองอย่าง ละเอียดรวมทั้งได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการออกกฎหมายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไว้ โดยเฉพาะดังบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญมาตรา 152 ระบุว่า “การพิจารณาร่างพระราชบัญญัติที่ ประธานสภาผู้แทนราษฎรวินิจฉัยว่ามีสาระสำคัญเกี่ยวกับเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ หรือผู้พิการ หรือทุพพลภาพ หากสภาผู้แทนราษฎรมิได้พิจารณาโดยกรณีการเต็มสภา ให้สภาผู้แทนราษฎรตั้ง คณะกรรมาธิการวิสามัญขึ้นประกอบด้วยผู้แทนองค์การเอกชนเกี่ยวกับบุคคลประเภทนั้นมีจำนวนไม่ น้อยกว่าหนึ่งในสามของจำนวนกรรมาธิการทั้งหมด ทั้งนี้ โดยมีสัดส่วนหญิงและชายที่ใกล้เคียงกัน”²²

2.1.7 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ.2547 เป็น กฎหมายที่มีเนื้อหาเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมให้ตระหนักถึงสิทธิของเด็กและเยาวชน มี สาระสำคัญคือ เป็นกฎหมายที่กำหนดมาตรการในการป้องกัน (Preventive) และการคุ้มครอง (Protective) สวัสดิภาพและพัฒนาด้านความประพฤติของเด็ก โดยปกป้องคุ้มครองเด็กจากการถูก ทารุณกรรม, การถูกเลือกปฏิบัติ, การแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ, การใช้แรงงานเด็ก, การค้า ประเวณีเด็ก รวมถึงการสงเคราะห์เด็กและเยาวชนเพื่อให้ได้รับการเลี้ยงดู การอบรมสั่งสอน ส่งเสริม

²⁰ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 80 (1)

²¹ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 84 (7)

²² รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 152

ความรักความมั่นคงในครอบครัวของเด็ก²³ เพื่อให้สอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย
อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กเป็นกฎหมายที่กำหนดให้มีคณะกรรมการคุ้มครอง
เด็กแห่งชาติ,²⁴ คณะกรรมการคุ้มครองเด็กกรุงเทพมหานคร²⁵ และคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก
จังหวัด²⁶ ซึ่งมีหน้าที่ดังต่อไปนี้

1) กำหนดนโยบาย มาตรการการสงเคราะห์ คุ้มครองสวัสดิภาพและส่งเสริม
ความประพฤติของเด็ก²⁷

2) ด้านการให้คำปรึกษาแก่หน่วยงานของรัฐและเอกชน ในการสงเคราะห์ คุ้มครอง
สวัสดิภาพ และส่งเสริมความประพฤติของเด็กและเยาวชน²⁸

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กได้วางหลักการปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนไว้
ดังต่อไปนี้

1) การคำนึงประโยชน์สูงสุดของเด็ก ไม่ว่าในกรณีใดการปฏิบัติต่อเด็กต้อง
คำนึงถึงประโยชน์ของเด็กเป็นสำคัญโดยไม่มีการเลือกปฏิบัติ²⁹

2) ผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดูเด็ก ไม่ทอดทิ้ง ละทิ้ง ละเลยในการดูแล
เด็ก³⁰ ไม่ให้เด็กตกอยู่ในภาวะที่อาจเป็นอันตรายต่อร่างกาย หรือจิตใจ

3) กำหนดข้อห้ามที่มีให้กระทำต่อเด็ก เช่น ห้ามกระทำทารุณต่อร่างกายและ
จิตใจของเด็ก, ละเลยไม่ให้สิ่งที่จำเป็นแก่การดำรงชีวิตหรือการรักษาโรค, บังคับขู่脅ให้เด็กประพฤติ

²³ คณะอนุกรรมการ เรื่อง สิทธิเด็ก คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและ
เยาวชนแห่งชาติ, รายงานผลการดำเนินการของประเทศไทยตามพิธีสารเลือกรับของอนุสัญญาว่าด้วย
สิทธิเด็ก, (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2549) น.24.

²⁴ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 7

²⁵ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 16

²⁶ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 17

²⁷ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 14 (1)

²⁸ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 14 (6)

²⁹ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 22

³⁰ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 23 และมาตรา 25

ตนไม่เหมาะสมหรือเสี่ยงต่อการกระทำความผิดกฎหมาย, บังคับให้เด็กเป็นขอลานหรือแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบจากเด็ก, ยอมให้เด็กเล่นการพนัน, ให้สุราหรือบุหรี่แก่เด็ก³¹

4) ห้ามโฆษณาหรือเผยแพร่ทางสื่อต่างๆ โดยเจตนาทำให้เกิดความเสียหายแก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ ชื่อเสียง เกียรติคุณ สิทธิประโยชน์อื่นใดของเด็ก³²

2.1.8 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นพระราชบัญญัติที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2550 และมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ยกเลิกพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดูโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และได้มีการวางมาตรการในการควบคุมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้ทันสมัย ซึ่งภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2551 มีคำจำกัดความดังต่อไปนี้

(1) คำจำกัดความพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับเกมส์ และร้านเกมส์ไว้ โดยให้ความหมายของคำว่า วีดิทัศน์ให้มีความหมายรวมถึงเกมส์ด้วย และร้านวีดิทัศน์ก็หมายความว่ารวมถึงร้านเกมส์ด้วย ซึ่งในปัจจุบันเกมส์อยู่ในความควบคุมตามบทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยมีคำนิยามดังต่อไปนี้

“วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมส์การเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”³³

“ร้านวีดิทัศน์ หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์”³⁴

(2) คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ให้อำนาจในการตั้งคณะกรรมการที่มีหน้าที่ในการตรวจภาพยนตร์ และเกมส์ โดยคณะกรรมการนั้นต้องมาจากบุคคลในอาชีพต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และมีความรู้เฉพาะด้านเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ในปัจจุบันพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวเน้นหนักไปที่ภาพยนตร์มากกว่าเกมส์โดยมีการ

³¹ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 26

³² พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 28

³³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4

³⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4

แต่งตั้งคณะกรรมการให้มีหน้าที่ในการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทของภาพยนตร์แล้ว แต่ในส่วนของเกมส์จากการศึกษาพบว่าในปัจจุบันยังไม่มีการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทของเกมส์แต่อย่างใด ซึ่งบทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้ให้อำนาจในการแต่งตั้งคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไว้ดังนี้

“มาตรา 7 ให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติประกอบด้วย นายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการ คนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคนเป็นกรรมการ และให้ ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้าน ภาพยนตร์วีดิทัศน์โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีชื่อเจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ จำนวนเจ็ดคน”³⁵

(3) หน้าที่ของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้บัญญัติถึงหน้าที่ของ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ซึ่งมีดังต่อไปนี้มีดังต่อไปนี้

“(1) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(2) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มี ลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้ง คนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(3) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

³⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 7

(4) เสนอคำ แนะนำ ต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้

(5) ออกประกาศกำหนดสัดส่วนระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่จะนำออกฉายในโรงภาพยนตร์

(6) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(7) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย”³⁶

(4) มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมวีดิทัศน์หรือเกมส์คอมพิวเตอร์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นกฎหมายที่วางมาตรการในการควบคุมการผลิต การนำเข้า และการจัดจำหน่ายวีดิทัศน์หรือเกมส์ที่ทำเป็นธุรกิจ ซึ่งกำหนดให้ผู้จัดทำหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่เปิดให้ทำธุรกิจดังกล่าวได้อย่างเสรี อีกทั้งยังให้อำนาจในการกำหนดให้มีการประกอบกิจการตามเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวงอีกด้วย ซึ่งได้บัญญัติไว้ในมาตรา 53 ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ บัญญัติว่า

“มาตรา 53 ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์ด้วยก็ได้”³⁷

นอกจากนี้แล้วพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้วางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ไว้ดังต่อไปนี้

³⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 9

³⁷ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53

1) วิดีทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ต้องได้รับการตรวจสอบพิจารณาและอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์³⁸ ผู้ที่ฝ่าฝืนต้องระวางโทษทางอาญาปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท³⁹

2) ผู้ที่ประกอบธุรกิจหรือได้ประโยชน์ตอบแทนจากการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ต้องได้ใบอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งใบอนุญาตนั้นออกสำหรับสถานที่ประกอบธุรกิจนั้น⁴⁰ ผู้ที่ฝ่าฝืนต้องระวางโทษทางอาญาปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาทและปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่⁴¹

3) สถานประกอบการกิจการร้านวีดิทัศน์ที่มีเกมส์เพื่อการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ที่มีลักษณะไม่ตรงกับเกมส์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาโดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และไม่มีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัส⁴² ผู้ที่ฝ่าฝืนต้องระวางโทษทางอาญาปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท⁴³

4) การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมส์โดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ใบอนุญาต ต้องระวางโทษทางอาญาปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน⁴⁴

5) การกำหนดช่วงเวลาการเข้าถึงเกมส์ในร้านเกมส์ ตัวอย่างเช่น

กรณี เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น.

กรณีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปี ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศ เข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น.

³⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47

³⁹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 81

⁴⁰ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 54

⁴¹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 82

⁴² พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 58

⁴³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 80

⁴⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 82

6) ด้านการกำกับดูแลมีการกำหนดรายละเอียดและเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านวิดีโอหรือร้านเกมส์ เช่น ห้ามมีสิ่งเสพติด, ห้ามจำหน่ายเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์, ห้ามสูบบุหรี่, ห้ามเล่นการพนัน, ให้เจ้าหน้าที่ตำรวจปฏิบัติหน้าที่อย่างเคร่งครัด เป็นต้น

ในปัจจุบันพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ยังไม่ได้นำมาตราการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทของเกมส์ตามความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์มาใช้ ซึ่งยังคงเป็นปัญหาในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เนื่องจากเด็กและเยาวชนในประเทศไทยสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างอิสระโดยไม่มีมาตรการในการควบคุมซึ่งเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในด้านพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง ผลกระทบทางด้านอารมณ์ และจิตใจ จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาแนวทางในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เพื่อนำมาพัฒนาปรับปรุงกฎหมายในประเทศไทยให้มีความเหมาะสม และทันสมัยต่อสภาพสังคมในปัจจุบันต่อไป

2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเกมส์กับการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน

สาเหตุการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนโดยได้รับอิทธิพลจากเกมส์คอมพิวเตอร์นั้น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของพฤติกรรมความรุนแรงทางอารมณ์, การมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว, การมีพฤติกรรมที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมของเด็กและเยาวชน จากการศึกษาพบว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างการก่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนกับการเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงโดยสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีทางอาชญวิทยา ดังต่อไปนี้

2.2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of imitation)

กฎการเลียนแบบ คือ การเลียนแบบพฤติกรรมและค่านิยมทางสังคม โดยเกิดจากการเรียนรู้⁴⁵ ฌองการแบร์ริล ทาร์ด (Jean Gabriel Tarde) เป็นนักอาชญวิทยาผู้ตั้งกฎการเลียนแบบขึ้นในปี ค.ศ. 1912 ทาร์ดเป็นผู้ที่มีความสนใจในเรื่องอิทธิพลของหนังสือพิมพ์ที่มีผลต่อการ

⁴⁵ ประเทือง ธนิตผล, อาชญวิทยาและพันธุวิทยา (Criminology and penology), (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548), น.91.

เกิดอาชญากรรม และได้แสดงให้เห็นว่า อาชญากรรมมีเทคนิคการกระทำความผิดที่คล้ายคลึงกัน เป็นลูกโซ่ มิได้เกิดขึ้นตามลำพังเดี่ยวๆ⁴⁶

กฎของการเลียนแบบแบ่งออกได้เป็น 3 ประการกล่าวคือ⁴⁷

1) กฎของความใกล้ชิด (The Law of Imitation of Close Contact) บุคคลที่มีความใกล้ชิดกันก็จะเลียนแบบกัน บุคคลมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบแฟชั่นและประเพณีของคนอื่น ถ้ากลุ่มที่แตกต่างติดต่อกันก็จะมีแนวโน้มส่งเสริมการเลียนแบบมากขึ้น

2) กฎการเลียนแบบผู้ที่เหนือกว่าโดยผู้ที่ด้อยกว่า (The Law of Imitation of Superior by Inferior) พฤติกรรมอาชญากรรมบางชนิดมักเกิดในชนชั้นสูงและแพร่กระจายโดยการเลียนแบบไปยังชนชั้นที่ต่ำกว่า และผู้เลียนแบบก็มักจะเลียนแบบบุคคลในชนชั้นสูงกว่าตนอีกด้วย

3) กฎของการแทรก (The Law of Imitation of Insertion) บุคคลมักจะมีพฤติกรรมใหม่เกิดขึ้นแทนพฤติกรรมเก่า ตัวอย่างเช่น นาย ก. ก่ออาชญากรรมลักทรัพย์เล็กๆน้อยๆ ต่อมาคบกับกลุ่มเพื่อนที่ชอบปล้นทรัพย์ นาย ก. ก็เปลี่ยนพฤติกรรมตามกลุ่มเพื่อนที่ชอบปล้นทรัพย์ แทนพฤติกรรมลักทรัพย์เดิม

ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า กฎการเลียนแบบนั้น เป็นการพยายามอธิบายถึงการกระทำความผิดของบุคคล ซึ่งบุคคลสามารถกระทำความผิดได้โดยการเอาแบบอย่างบุคคลที่กระทำความผิดซึ่งอาจเกิดขึ้นจากการพบเห็น ไม่ว่าจะเป็นการพบเห็นด้วยตนเอง พบเห็นจากสื่อต่างๆเช่น โทรทัศน์, วีดีโอ, รูปภาพ, เกมคอมพิวเตอร์, หรือ สื่อสารสนเทศชนิดอื่นๆ แล้วเกิดการเรียนรู้เอามาเป็นแบบอย่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงเนื่องจากเกมนั้นสามารถตอบโต้กับผู้เล่นได้อย่างมีความเสมือนจริง นอกจากนี้เนื้อหาของเกมนั้นปัจจุบันยังมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ซึ่งทำให้มีความคมชัดและความเสมือนจริงทำให้ผู้เล่นเกมมีความรู้สึกว่าได้เข้าไปอยู่ในเกมจริงๆ และทำให้ผู้เล่นเกมแสดงพฤติกรรมที่เลียนแบบเกมได้ ซึ่งวัยที่มีความน่าเป็นห่วงมากที่สุดคือ วัยเด็ก กล่าวคือวัยเด็กนั้นเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านสมองและสติปัญญาที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ อีกทั้งยังอ่อนประสบการณ์กว่าผู้ใหญ่ ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากเกมที่มีลักษณะรุนแรงได้โดยง่าย ดังนั้นรัฐจึงควรมีมาตรการทางกฎหมายมาควบคุมการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์รุนแรงของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้เพื่อป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบสิ่งที่ไม่เหมาะสมจากเกมที่มีลักษณะรุนแรง อันอาจจะนำมาซึ่งการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงของเด็กและเยาวชน

⁴⁶ อัญญพ ชูบำรุง, ทฤษฎีอาชญาวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2527), น.94-95.

⁴⁷ เฟื่องอ้าง, น.94-95.

การก่ออาชญากรรมและเด็กและเยาวชน และการหล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนในวันนี้กลายเป็นอาชญากรในวันข้างหน้าได้

2.2.2 ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง (Differential Association Theory)

ศาสตราจารย์เอ็ดวิน เอช. ซัทเธอร์แลนด์ (Edwin H. Sutherland) นักอาชญาวิทยาชาวอเมริกันเป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้ขึ้นมา และยังเป็นผู้เขียนหนังสือหลักอาชญาวิทยา (Principle of Criminology) อีกด้วย

ศาสตราจารย์เอ็ดวิน เอช. ซัทเธอร์แลนด์ กล่าวว่า “การอธิบายพฤติกรรมทางอาญา อาจพิจารณาในความหมายของกระบวนการต่างๆ ซึ่งกำลังดำเนินอยู่ในขณะเกิดอาชญากรรม หรือในความหมายของกระบวนการต่างๆซึ่งได้เกิดขึ้นในประวัติชีวิตของผู้กระทำความผิด”⁴⁸

ซัทเธอร์แลนด์ได้เสนอข้อเสนอ 9 ข้อ ดังต่อไปนี้

1) “พฤติกรรมของอาชญากรเกิดขึ้นจากการเรียนรู้”⁴⁹ กล่าวได้ว่าพฤติกรรมของอาชญากรรมไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดทางพันธุกรรมจากบรรพบุรุษแต่อย่างใด แต่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ การฝึกอบรม ด้วยเหตุนี้บุคคลที่ไม่ได้รับการเรียนรู้ หรือฝึกอบรมให้เป็นอาชญากร ก็จะไม่มีการกระทำหรือพฤติกรรมอาชญากร เปรียบเทียบได้กับการซ่อมเครื่องยนต์ บุคคลจะสามารถซ่อมเครื่องยนต์ได้ก็ต่อเมื่อได้รับการอบรม ฝึกฝน วิธีซ่อมเครื่องยนต์มาก่อนจึงจะสามารถซ่อมเครื่องยนต์ได้

2) “พฤติกรรมอาชญากรรมเรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในกระบวนการติดต่อสื่อสารกัน”⁵⁰ การติดต่อสื่อสารรวมทั้งการติดต่อสื่อสารด้วยวาจาและหมายความรวมถึงการติดต่อสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ด้วย⁵¹

3) การเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรรม เกิดขึ้นในกลุ่มของบุคคลที่มีการติดต่อสื่อสารกันอย่างใกล้ชิด⁵² อนึ่งการเรียนรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากกลุ่มของบุคคล ตัวอย่างเช่น การ

⁴⁸ ประธาน วัฒนวาณิชย์, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาชญาวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ประกายพริก, 2546), น.236.

⁴⁹ ศิริชัย จันทร์สว่าง, “การกันผู้กระทำผิดออกจากกระบวนการยุติธรรมทางอาญา สำหรับเด็กและเยาวชนและผลกระทบต่อสังคม,” เอกสารเสริมความรู้ทางด้านวิชาการ, (กรุงเทพมหานคร: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, 2546), น.33.

⁵⁰ เพ็งอ้วง, น.33.

⁵¹ ประธาน วัฒนวาณิชย์, อ้วงแล้ว เชิงอรรถที่ 48, น.237.

เรียนรู้ที่เกิดจากภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ มีความสำคัญรองลงมาจากการเรียนรู้ซึ่งเกิดขึ้นภายในกลุ่มของบุคคล⁵³

4) การเรียนรู้การกระทำความผิด หรือพฤติกรรมของอาชญากรรมประกอบด้วย⁵⁴

ก) กลวิธีต่างๆ ขั้นตอน วิธีการ หรือการกระทำใดๆ ที่จะประกอบอาชญากรรม

ข) การสร้างพลังอำนาจในจิตใจ แรงจูงใจ เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนความคิดและการกระทำให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามความประสงค์

5) การเรียนรู้ว่ากฎหมายใดควรปฏิบัติตามหรือไม่⁵⁵ เป็นการกำหนดเป้าหมาย⁵⁶ หรือ กำหนดความมุ่งหมายเจาะจงให้ได้ตามเจตนา สร้างพลังผลักดันให้บุคคลมีพฤติกรรมที่จะดำเนินไปยังทิศทางที่กำหนดตามเป้าหมายที่ตนได้กำหนดไว้ว่าจะปฏิบัติตามกฎหมายหรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวอย่างเช่นในบางสังคมเห็นว่าการกระทำความผิดกฎหมายเป็นเรื่องปกติ แต่ในบางสังคมก็เห็นว่าการกระทำความผิดกฎหมายเป็นเรื่องผิดปกติ จึงเกิดการกำหนดเป้าหมายว่าจะกระทำตามกฎหมายหรือไม่ในกลุ่มบุคคลนั้น

กรณีของเด็กที่กระทำความผิดเกิดขึ้นจากการที่เด็กเห็นด้วยกับการไม่ปฏิบัติตามกฎหมายว่าเป็นสิ่งที่น่านิยม นำปฏิบัติ มากกว่าการปฏิบัติตามกฎหมาย จึงเป็นเหตุให้เด็กกำหนดเป้าหมายและมีพฤติกรรมไปในทางปฏิเสธการปฏิบัติตามกฎหมาย

6) บุคคลเปลี่ยนแปลงตนเองเป็นผู้กระทำความผิด เพราะการกำหนดคำจำกัดความไปในทางที่เห็นด้วยกับการขัดขืนต่อกฎหมายมากกว่าการปฏิบัติตามกฎหมาย

7) ความสัมพันธ์ของความแตกต่าง หมายความว่า “ความแตกต่างในช่วงเวลา ความสม่ำเสมอ และลำดับเหตุการณ์ที่จะก่อให้เกิดความสัมพันธ์กับความประพฤติดังอาชญากร หรือ ความประพฤติดังเป็นปฏิปักษ์ต่ออาชญากร”⁵⁷

⁵² อรรถ สุวรรณบุบผา, หลักอาชญาวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2518), น.117.

⁵³ ประธาน วัฒนาวาณิชย์, อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 48, น.237.

⁵⁴ อรรถ สุวรรณบุบผา, อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 52, น.117.

⁵⁵ อัญญพ ชูบำรุง, อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 46, น.96.

⁵⁶ ประธาน วัฒนาวาณิชย์, อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 48, น.237.

⁵⁷ อรรถ สุวรรณบุบผา, อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 52, น.118.

ก) ระยะเวลาและความสม่ำเสมอ

กรณีตัวอย่างเช่น เด็กมีการกระทำหรือการแสดงออกที่ชอบก้นแก่งผู้อื่น มีพฤติกรรมก้าวร้าว หากพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอตั้งแต่เด็กจนกลายเป็นผู้ใหญ่ จะส่งผลให้เด็กกลายเป็นอาชญากรได้ในอนาคต

ข) ลำดับเหตุการณ์ “ลำดับขั้นตอนการพิจารณาทั้งทางร่างกายและจิตใจ ในช่วงชีวิตหนึ่ง ซึ่งจะส่งผลให้เกิดประสบการณ์ และความเคยชินต่อสภาพแวดล้อม”⁵⁸

8) กระบวนการเรียนรู้การกระทำความผิดมิได้เกิดขึ้นจากการติดต่อสมาคมกับ อาชญากรเท่านั้น แต่กระบวนการเรียนรู้การกระทำความผิดอาจเกิดขึ้นจากการที่ถูกปล่อยวาง และผู้ที่ ถูกปล่อยวางได้เรียนรู้จากการที่ได้กระทำความผิดโดยถูกปล่อยวางนั้น⁵⁹

9) พฤติกรรมของอาชญากรเป็นการแสดงออกทางด้านความต้องการ และ ค่านิยม ในขณะที่พฤติกรรมของบุคคลปกติที่มีได้เป็นอาชญากร ก็เป็นการแสดงออกทางด้านความ ต้องการและค่านิยมที่มีความคล้ายคลึงกัน ตัวอย่างเช่น อาชญากรชิงทรัพย์ กับบุคคลผู้ประกอบ อาชีพสุจริต มีความต้องการอย่างเดียวกันคือความต้องการเงินหรือทรัพย์สิน และยังมีค่านิยมเดียวกัน ด้วยคือต้องการมีฐานะที่ดีขึ้น ดังนั้นจึงไม่อาจนำความต้องการและค่านิยมมาตัดสินพฤติกรรม อาชญากรได้⁶⁰

2.2.3 ทฤษฎีควบคุมภายนอกและควบคุมภายใน (Containment Theory)

วอลเตอร์ ซี. เร็คเลสส์ (Walter C. Reckless) นักสังคมวิทยาชาวสหรัฐ เป็นผู้ เสนอทฤษฎีนี้ ทฤษฎีควบคุมภายนอกและควบคุมภายในอธิบายถึงพฤติกรรมทั้งพฤติกรรมที่ปฏิบัติ ตามกฎหมายและพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนต่อกฎหมายว่ามีกลไกในการควบคุม 2 ชนิดคือ การควบคุม ภายใน และการควบคุมภายนอก “โดยยึดสมมุติฐานว่ากลไกภายในที่เข้มแข็งและกลไกภายนอกที่มี พลังงานสูงจะเป็นสิ่งขวางกั้นพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้”⁶¹

1) การควบคุมภายนอก (Outer Containment) หมายถึง การควบคุมจาก ปัจจัยทางสังคมที่จะทำให้บุคคลกระทำตามศีลธรรม ประพฤติตนตามบรรทัดฐานของสังคม กำหนด เป้าหมายของชีวิตด้วยความมีเหตุผลและเป็นไปตามกฎหมาย ปัจจัยภายนอกที่มีส่วนช่วยควบคุม ภายนอกได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน หมู่บ้าน สังคม รัฐ เป็นต้น ซึ่งมีส่วนในการสร้างกลไกในการ

⁵⁸ เพ็งอ้วง, น.118.

⁵⁹ ประธาน วัฒนวาณิชย์, อ้วงแล้ว เชิงอรรถที่ 48, น.238-239.

⁶⁰ อรัญ สุวรรณบุบผา, อ้วงแล้ว เชิงอรรถที่ 52, น.118.

⁶¹ อัญญพ ชูบำรุง, อ้วงแล้ว เชิงอรรถที่ 46, น.101.

ควบคุม ปกป้องรักษาจิตใจให้บุคคลในสังคมคล้อยตามคอยสนับสนุน ส่งเสริม ช่วยเหลือ ให้พฤติกรรมของสมาชิกในสังคมนั้นมีแบบแผนการประพฤติที่ถูกต้องตามบรรทัดฐานของสังคม มีศีลธรรม และไม่ฝ่าฝืนต่อกฎหมาย

2) การควบคุมภายใน (Inner Containment) การควบคุมภายในเกิดจากองค์ประกอบซึ่งอยู่ภายในของบุคคล เช่น ความแข็งแรงทางด้านจิตใจ, สามารถควบคุมจิตใจตนเองเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนจากพฤติกรรมที่ไม่ดีงามไปสู่พฤติกรรมที่ถูกต้องชอบธรรม, ควบคุมสิ่งเร้าที่มากระตุ้นจิตใจได้, มีความรู้ตัวความรอบคอบต่อสิ่งชั่วร้าย, มีการกำหนดจุดหมายปลายทางตามแนวทางที่ถูกต้องชอบธรรม, มีความรับผิดชอบ, มีการใช้เหตุผล⁶²

ผู้เขียนเห็นว่าการเล่นเกมที่มีลักษณะรุนแรงนั้นเป็นการทำลายการควบคุมภายนอกกล่าวคือเป็นการทำลายปัจจัยทางสังคมที่จะควบคุมไม่ให้เด็กและเยาวชนกระทำความผิด เป็นการเปลี่ยนสังคมของเด็กและเยาวชนให้เป็นสังคมที่แฝงไปด้วยความก้าวร้าว ซึ่งเกมที่มีลักษณะที่รุนแรงนั้นกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนบรรทัดฐานทางสังคม และยังเป็นการทำลายการควบคุมภายในคือทำลายความแข็งแรงทางด้านจิตใจ ทำให้เด็กและเยาวชนมีสภาพของจิตใจที่ทรนโทเศร้าตามแรงกระตุ้นจากเกมได้

2.2.4 ทฤษฎีกลุ่มชักนำ (Reference Group Theory)

แฮสเคิล (Haskell) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้ขึ้นมา ได้อธิบายการเกิดอาชญากรรมว่าการที่เด็กกระทำความผิดเป็นเพราะกลุ่มเด็กได้รับการชักนำหรือโน้มน้าวให้เขากระทำความผิด โดยมีข้อเสนอ 6 ประการกล่าวคือ⁶³

- 1) กลุ่มชักนำกลุ่มแรกของเด็กนั้นคือครอบครัว
- 2) เด็กจะมีความประพฤติอย่างถูกต้องนั้นเกิดจากครอบครัวเป็นกลุ่มชักนำ
- 3) เด็กอาจได้รับการชักนำจากกลุ่มเด็กกลางถนนและทำให้เด็กกระทำความผิดได้
- 4) กลุ่มเด็กที่เรียกว่ากลุ่มเด็กกลางถนนตาม 3) นั้น เป็นกลุ่มที่มีวัฒนธรรมรอง
- 5) กลุ่มเด็กกลางถนนค่อยๆชักนำกลุ่มเด็ก จนกลุ่มเด็กค่อยๆตกลงใจกระทำความผิด
- 6) บุคคลที่เป็นสมาชิกของกลุ่มชักนำมีแนวโน้มที่จะถ่ายทอดความคิด และความประพฤติที่บุคคลนั้นปฏิบัติให้แก่สมาชิกคนอื่นในกลุ่ม

⁶² เพ็งอ้วง, น.102.

⁶³ เพ็งอ้วง, น.104.

ผู้เขียนเห็นว่าการเล่นเกมที่มีลักษณะรุนแรงนั้น เด็กและเยาวชนจะถูกชักจูงจากกลุ่มผู้เล่นเกมส์ซึ่งอาจเป็นผู้เล่นเกมด้วยกัน หรือถูกชักจูงจากตัวละครในเกมส์ โดยมีแนวโน้มที่จะถ่ายทอดความคิดและความประพฤติให้ผู้เล่นเกมส์ จนกระทั่งเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมส์ค่อยๆตกลงใจกระทำความผิด หรือแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงและขัดต่อกฎหมายตามเนื้อหาของเกมส์ได้

2.2.5 ทฤษฎีในทางการแพทย์และงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์

บทความของ นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล แพทย์สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้กล่าวถึงเด็กที่ใช้เวลาในการเล่นเกมส์ติดต่อกันเป็นเวลานาน หรือใช้เวลาในการเล่นเกมส์เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ พบว่าเป็นพฤติกรรมของเด็กติดเกมส์ ซึ่งเด็กบางคนเล่นเกมส์ไม่หยุดพักเล่นเกมส์ข้ามวัน และเมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่นจะเกิดปฏิกิริยาก้าวร้าวไม่พอใจ หงุดหงิด ถึงขั้นแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด และยังส่งผลกระทบต่อหน้าที่ของเด็กและเยาวชน อาทิเช่น เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมละเลยต่อการเรียน ไม่ทบทวนบทเรียน ไม่ทำการบ้าน ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว ซึ่งแย่ไปกว่านั้นในบางรายแสดงพฤติกรรมโกหก เก็บกด แยกตัวออกจากสังคม ลักขโมยเงินเพื่อนำไปเล่นเกมส์ เป็นต้น ในเด็กบางรายมีพฤติกรรมติดเกมส์รุนแรงจนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและเด็กมีความต่อต้านที่จะเลิกเล่นเกมส์ หากผู้ปกครองหาวิธีการแก้ไขให้เด็กเลิกเล่นเกมส์ไม่ได้แล้วควรพามาพบจิตแพทย์เด็กเพื่อทำการรักษาเนื่องจากเด็กอาจป่วยหรือมีปัญหาสุขภาพจิต เช่น ซึมเศร้า สมาธิสั้น วิตกกังวล เพื่อเข้ารับการบำบัดรักษา⁶⁴

นายแพทย์บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้กล่าวถึงการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนว่า การเล่นเกมส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย ตัวอย่างเช่น อ่อนเพลีย ปวดร่างกาย แสบตา และยังเกิดโทษต่อสุขภาพจิต ตัวอย่างเช่น สภาพจิตใจเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง และเกิดความขัดแย้งกับบุคคลรอบข้าง เนื่องจากการเล่นเกมผู้เล่นเกมส์จะมีความรู้สึกต้องการอยากได้ดังใจของตน หากมีสิ่งใดมาขัดใจจะทำให้เกิดความขัดแย้งกับบุคคลที่มาขัดใจตนเองได้ นอกจากนี้แล้วยังเกิดผลเสียต่อการเรียน เช่น สอบตก เป็นต้น และยังเกิดโทษเกี่ยวกับการสูญเสียความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว หรืออาจเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าว เป็นอันธพาล การมั่วสุมเล่นการพนัน การเสพยาเสพติด การขโมยทรัพย์สิน หรือมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และนายแพทย์บัณฑิต ยังกล่าวต่ออีกว่า นอกจากผลเสียที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพร่างกายของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์แล้ว การที่เด็กและเยาวชนนั้นเล่นเกมส์อยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้เด็กและเยาวชนนั้นไม่ได้กระทำกิจกรรมอื่นๆเช่น การวิ่งเล่น ออก

⁶⁴ ชาญวิทย์ พรนภดล, “เด็กติดเกมส์,” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2559, จาก<http://www.si.mahidol.ac.th/th/departments/psychiatrics/cap/knowledge53/114.pdf>.

กำลังกาย และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว เช่น พ่อ แม่ ผู้ปกครอง และคนรอบข้าง อันเป็นการพัฒนาทักษะทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยอีกหลายชิ้นที่แสดงว่า เด็กที่ติดการเล่นเกม มีนิสัยก้าวร้าว และมีปัญหาทางด้านอารมณ์ และเกิดความรุนแรงขึ้นในโรงเรียน⁶⁵

งานวิจัยของ Anderson และ Bushman ในปี ค.ศ. 2001 ซึ่งเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ความรู้สึกก้าวร้าว, การกระตุ้นทางจิตวิทยา และพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง รายงานการวิจัยพบว่า วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เล่นเกมทั้งในระยะสั้น และระยะยาว วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงนั้นทำให้ผู้เล่นเกมมีพฤติกรรม การคิด การตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรุนแรง และความก้าวร้าว โดยวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงเป็นตัวสร้างแบบแผนให้แก่ผู้เล่นเกม ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงนั้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นชายหรือหญิงก็ตาม โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient (r)) มีเครื่องหมายเป็นบวก กล่าวคือ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นค่าที่ใช้วัดทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวแปรโดยปกติจะมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 แต่หากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ได้จากการทดลองมีค่าเป็นบวกนั้นหมายความว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างสองตัวแปร ซึ่งในงานวิจัยดังกล่าวนี้พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าเป็นบวก จึงสรุปงานวิจัยได้ว่า มีความสัมพันธ์กันระหว่างเกมที่มีความรุนแรงกับพฤติกรรมความก้าวร้าวของผู้เล่นเกม⁶⁶

จากการศึกษา ของ Craig A. Anderson และคณะ ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยแบบเมตาอะนาลิซิส (Meta-Analytic Review) ของสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (American Psychological Association) ที่ศึกษาประชาชนบริเวณภาคตะวันออกและตะวันตกของประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า เกมที่มีความรุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression) ที่เพิ่มมากขึ้น, พฤติกรรมความเห็นอกเห็นใจต่อกัน (Empathy) ที่ลดน้อยลง, พฤติกรรมเสริมสร้างสังคม (Prosocial

⁶⁵ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส), “เด็กติดเกมส์...ภัยร้ายโลกไซเบอร์,” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2559, จาก <http://www.thaihealth.or.th/node/4118>.

⁶⁶ Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, “Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior,” *Psychological Science*, Vol. 12, No. 5, pp.353-359. (2001).

Behavior) ที่ลดน้อยลง แม้ว่าเทคโนโลยีเกี่ยวกับเกมส์นั้นจะเป็นเรื่องใหม่ก็ตามแต่ก็ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับผลร้ายของการเล่นเกมที่มีความรุนแรงไว้ งานวิจัยดังกล่าวได้รายงานว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างการเล่นเกมที่มีความรุนแรงกับผลร้ายที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกม รายงานการวิจัยนั้นมีข้อสรุปได้ว่า เกมส์ที่มีความรุนแรงนั้นส่งผลให้เกิดการเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive behavior) และกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวทางสรีรวิทยาของร่างกาย (Physiological arousal) แต่ทำให้เกิดการลดลงของพฤติกรรมเสริมสร้างสังคม (Prosocial behavior) ซึ่งจากการทดลองนั้นพบว่ามีค่าสหสัมพันธ์ทางบวก (Positive Correlations) กล่าวคือ เกมส์ที่มีความรุนแรงเพิ่มขึ้นจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเพิ่มขึ้นของผู้เล่นเกม การเล่นเกมสื่อนั้นไม่เพียงแต่การเคลื่อนไหวของมือและนิ้วมือในการกดปุ่มจอยสติ๊ก (Joystick) ที่ใช้ในการบังคับเกมส์เท่านั้นแต่ยังเป็นการที่ผู้เล่นเกมส์มีปฏิสัมพันธ์กับเกมส์ในด้านของจิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่น่าแปลกใจเลยที่ว่าทำไมถึงมีการเล่นเกมที่มีความรุนแรงจึงส่งผลให้ผู้เล่นเกมส์มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และยังก่อให้เกิดพฤติกรรมที่สร้างผลเสียต่อสังคม ดังนั้นภาครัฐควรกำหนดนโยบายในการจัดการกับปัจจัยเสี่ยง (Risk factor) นี้โดยให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนที่บ้าน โรงเรียน และสังคมเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีความรุนแรง⁶⁷

จากบทความเรื่องเกมส์คอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทยโดย พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และ สมา โกมลสิงห์ ตีพิมพ์ในวารสารสิทธิมนุษยชน ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ว่าทำไมเกมส์คอมพิวเตอร์จึงได้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เกมส์เป็นประโยชน์หรือโทษต่อเด็ก พบว่าสถานการณ์เกี่ยวกับเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในประเทศไทยนั้นเกมส์มีผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งต้องมีการควบคุมให้เหมาะสมหากควบคุมไม่เหมาะสมก็จะเป็นการปิดกั้นเด็กและเยาวชนไม่ให้พบกับสิ่งที่เกิดประโยชน์จากการเล่นเกม แต่ในทางตรงกันข้ามอาจเป็นการละเลยไม่ป้องกันเด็กและเยาวชนจากผลร้ายที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเล่นเกม ซึ่งในกรณีของเกมส์ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์นั้นพบว่าเกมส์ไม่สามารถครอบนำผู้เล่นเกมส์ได้หากผู้เล่นเกมส์มีระบบความคิด หรือมีความมีเหตุผล มาเป็นตัวควบคุมอารมณ์เปรียบเทียบได้จากตัวอย่าง มีเด็ก 2 คนกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ เด็กคนแรกเล่นเกมเป็นเวลา 2 ชั่วโมงแล้วหยุดเล่นเกมเนื่องจากกลัวว่าจะไม่มีเวลาทำการบ้านและทบทวนบทเรียนหรือกลัวถูกอาจารย์ตำหนิ แต่เด็กคนที่สองอาจเล่นเกมต่อไปเรื่อยๆจนไม่มีเวลาทำการบ้านและทบทวนบทเรียน

⁶⁷ Craig A. Anderson et al., “Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review,” *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, pp.151–173 (2010).

ทั้งนี้เนื่องจากเด็กคนที่สองมีความอยากเล่นเกมส์จนไม่สามารถเอาชนะจิตใจของตนได้และยอมรับที่จะถูกอาจารย์ดุว่าไม่ทำการบ้าน จะเห็นได้ว่าเด็กคนแรกนั้นมีความคิดที่มีเหตุผลทำให้สามารถเอาชนะอารมณ์อยากเล่นเกมส์ของตนเองได้ แต่เด็กคนที่สองนั้นมีความคิดที่ไม่มีเหตุผลและมีสภาวะจิตใจที่ไม่เข้มแข็งไม่สามารถเอาชนะความอยากเล่นเกมส์ของตนเองได้ ซึ่งการเล่นเกมนั้นมีปัญหาที่สำคัญคือเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมส์ยังขาดความคิดที่เป็นเหตุผลและมีสภาวะของจิตใจที่ไม่เข้มแข็งทำให้ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนจากการอยากเล่นเกมส์ได้ ทำให้เกิดผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังได้ยกตัวอย่างเกมส์ที่เป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชน เช่น เกมส์ Raknarok ซึ่งถูกมองว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในประเทศไทย แต่ความจริงแล้วเกมส์ดังกล่าวมิได้มีเนื้อหาที่เป็นอันตรายแก่เด็กเยาวชนแต่อย่างใด เนื่องจากการใช้ภาพเป็นตัวการตุนมีสีสันสวยงาม และเนื้อหาของเกมส์เป็นการต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายหรือปีศาจ ซึ่งหากปราบปีศาจได้ก็จะได้รับชัยชนะ ดังนั้นเนื้อหาของเกมส์ดังกล่าวจึงมิได้มีอันตรายต่อเด็กและเยาวชน แต่สิ่งที่ถือได้ว่าเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างแท้จริงก็คือการที่เด็กและเยาวชนซึ่งมีสภาวะทางจิตใจที่อ่อนด้อยกว่าผู้ใหญ่เล่นเกมนส์ที่มีความสนุกสนานกระตุ้นให้อยากเล่นเกมส์จนไม่สามารถควบคุมจิตใจของตนเองให้อชนะความอยากเล่นเกมส์ได้ ก็จะทำให้เกิดผลกระทบที่เป็นผลลบต่อเด็กและเยาวชน นอกจากนี้แล้วเกมส์อื่นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนก็คือเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง และเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า เกมส์จะไม่มีอิทธิพลในด้านลบต่อผู้เล่นเกมส์หากผู้เล่นเกมนั้นมีภูมิคุ้มกันทางสังคมหรือมีสภาวะทางจิตใจที่เข้มแข็งสามารถเอาชนะจิตใจของตนเองได้.⁶⁸

2.3 คำนิยาม

คำนิยามที่สำคัญของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ก็คือ คำนิยามของคำว่า เด็กและเยาวชน และคำนิยามของคำว่าเกมส์ ซึ่งมีการให้คำนิยามไว้ในพระราชบัญญัติต่างๆที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนิยามในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

⁶⁸ พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และนายสมา โกมลสิงห์, “เกมส์คอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย,” วารสารสิทธิมนุษยชน, ปีที่ 1 ฉบับที่ 2, น.67- 81 (เมษายน – มิถุนายน 2546).

2.3.1 เด็กและเยาวชน

กฎหมายต่างๆได้มีการให้คำนิยามของคำว่า “เด็กและเยาวชน” แตกต่างกันไป โดยจัดจำแนกตามสภาพการเจริญเติบโตของร่างกาย สมอง อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา ซึ่งใช้เกณฑ์ช่วงอายุมาเป็นเครื่องจัดจำแนกประเภท ซึ่งจากการศึกษาถึงคำนิยามของคำว่าเด็กและเยาวชนตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก, พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546, พระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2534 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 พบว่ามีคำนิยามดังต่อไปนี้

นิยามของคำว่า เด็กและเยาวชน ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน

เด็ก ตามคำนิยามของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เด็ก หมายความว่า “คนที่มีอายุน้อย หรืออ่อนวัยกว่าในคำว่าเด็กกว่า.”⁶⁹

เยาวชน ตามคำนิยามของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เยาวชน หมายความว่า “บุคคลอายุเกิน 15 ปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์.”⁷⁰

นิยามของคำว่า เด็ก ตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก

เด็ก หมายถึง “มนุษย์ทุกคนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เว้นแต่บรรลุนิติภาวะก่อนหน้านี้ตามกฎหมายที่ใช้บังคับแก่เด็กเท่านั้น”⁷¹

นิยามของคำว่า เด็ก ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546

เด็ก หมายความว่า “บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส”⁷²

⁶⁹ สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน, “พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2554,” น.

1. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2558, จาก <http://www.royin.go.th/dictionary/>

⁷⁰ เฟื่องอ้าง, น.1.

⁷¹ อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก Convention on the Rights of the Child ข้อ 1

⁷² พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 4

นิยามของคำว่า เด็กและเยาวชน ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัวพ.ศ. 2534

เด็ก หมายความว่า “บุคคลอายุเกินเจ็ดปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่เกินสิบสี่ปีบริบูรณ์”⁷³

เยาวชน หมายความว่า “บุคคลอายุเกินสิบสี่ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์”⁷⁴

นิยามของคำว่า เด็กและเยาวชน ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติพ.ศ. 2550

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์⁷⁵

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์⁷⁶

2.3.2 เกมส์

เกมส์ ตามคำนิยามของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2554 ได้ให้คำนิยามของคำว่าเกมส์ไว้ว่า เกมส์ คือ “การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมส์กีฬา, การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมส์คอมพิวเตอร์, การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมส์การบริหาร, โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมส์การเมือง, ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่งๆ”⁷⁷

เกมส์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้นมิได้กล่าวถึงความหมายของเกมส์ไว้โดยตรงแต่ได้มีการกล่าวถึงความหมายของวีดิทัศน์ไว้ซึ่งได้ให้คำนิยามของคำว่าวีดิทัศน์ไว้ว่าความหมายถึงเกมส์การเล่น โดยกล่าวไว้ในมาตรา 4 บัญญัติไว้ว่า “วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่

⁷³ พระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2534 มาตรา 4

⁷⁴ พระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2534 มาตรา 4

⁷⁵ พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มาตรา 4

⁷⁶ พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มาตรา 4

⁷⁷ สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน, *อ่างแล้ว เจริญรุ่งเรืองที่ 69*, น.1.

เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมส์การเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”⁷⁸

2.4 ประโยชน์และโทษของการเล่นเกม

ในปัจจุบันเกมส์ถือได้ว่าเป็นสิ่งบันเทิงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ประชาชนแทบทุกวัยทุกช่วงอายุมีความนิยมเล่นเกมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งเกมส์ในปัจจุบันนั้นมีความสมจริง ผู้เล่นเกมมีความรู้สึกเสมือนกับตนเองได้เข้าไปอยู่ในเกมส์จริงๆ และเกมส์ในปัจจุบันนั้นได้มีการแทรกสอดเนื้อหาที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น เนื้อหาที่รุนแรง เนื้อหาลามกอนาจาร เนื้อหากระตุ้นให้เกิดการก่ออาชญากรรม เนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน เป็นต้น นอกจากนี้แล้วเด็กและเยาวชนยังสามารถที่จะเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้โดยง่าย จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องพิจารณาถึงประโยชน์และโทษของการเล่นเกม ซึ่งทำให้เข้าใจถึงผลดีและผลร้ายของการเล่นเกมอันจะทำให้เกิดการตระหนักถึงความจำเป็นในการออกกฎหมายมาควบคุมและป้องกันผลร้ายที่เกิดจากการเล่นเกมอันจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนได้ จากการศึกษาพบว่าการเล่นเกมนั้นก่อให้เกิดประโยชน์และโทษแก่ผู้เล่นเกมส์หลายประการด้วยกัน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

2.4.1 ประโยชน์ของการเล่นเกม

การเล่นเกมส์นั้นเป็นการช่วยฝึกสมองให้แก่ผู้เล่น กล่าวคือ ในเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ยากและมีความสลับซับซ้อน การที่ผู้เล่นจะสามารถเอาชนะเกมส์นั้นได้ต้องเป็นผู้ที่มีการฝึกฝนทางด้านสมอง มีการคิดแก้ไขปัญหาเพื่อให้ผ่านด่านต่างๆของเกมส์ไปได้ หากผู้เล่นเกมส์ได้เล่นเกมที่มีเนื้อหาดังกล่าวบ่อยๆ ก็จะเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สร้างทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า อันจะสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ และผู้เล่นเกมส์ยังสามารถคิดค้นทักษะใหม่ๆในการเล่นเกมส์เพื่อทำให้สามารถเล่นเกมผ่านด่านต่างๆได้

การเล่นเกมส์ทำให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการใช้งานเทคโนโลยี หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการเรียนรู้หรือการศึกษาเทคโนโลยีของเด็กและเยาวชน อาทิเช่น เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ซึ่งสร้างสรรค์เป็นภาพที่มีความคมชัดเสมือนของจริง นอกจากนี้เกมส์บางเกมส์ต้องใช้แป้นพิมพ์ในการสนทนากันยังเป็นการสร้างทักษะในการพิมพ์ดีดให้แก่เด็กและเยาวชนอีกด้วย

⁷⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4

จากงานวิจัยของ Shawn Green และ Daphne Bavelier จากมหาวิทยาลัย โรเชสเตอร์ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับสมองและความจดจำ ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน โดยวิจัยในเด็กที่มีอายุระหว่าง 18 ถึง 23 ปี ให้เด็กเล่นเกมการต่อสู้ (Action video games) โดยเด็กต้องเล่นเกมอย่างน้อย 4 วันต่อสัปดาห์ และต้องเล่นเกม 1 ชั่วโมงต่อวันเป็นอย่างน้อย พบว่า การเล่นเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้ได้ (Perceptual skills)⁷⁹ ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมที่ผู้เล่นต้องใช้ประสาทสัมผัสหลาย ๆ ด้านในคราวเดียวกัน

เกมช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ และช่วยสร้างความสนุกสนาน เนื่องจากในโลกของความจริงที่มีการแข่งขันสูงนั้นก่อให้เกิดความเครียดและเก็บอารมณ์ความเครียดไว้นาน การเล่นเกมสามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดและช่วยลดปล่อยอารมณ์ความเครียดนั้นออกมากได้

การเล่นเกมยังเป็นการเพิ่มพูนทักษะด้านการบริหาร ตัวอย่างเช่น เกมทำฟาร์มเลี้ยงสัตว์เมื่อเริ่มต้นเกมผู้เล่นจะมีทรัพยากรอยู่ในมือจำนวนหนึ่ง และผู้เล่นเกมต้องบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ในมืออย่างจำกัดนั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น สร้างผลผลิตจากฟาร์มเลี้ยงสัตว์ให้ได้มากที่สุดเพื่อนำไปขายต่อ หรือเก็บเอาไว้อาศัยอยู่ในฟาร์ม นอกจากนี้แล้วยังมีการฝึกการคำนวณราคาต้นทุนที่ซื้อมาและราคาขายอีกด้วย ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ทักษะการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่มีอยู่อย่างไม่จำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดตามหลักเศรษฐศาสตร์

การเล่นเกมสามารถฝึกทักษะการตัดสินใจ เนื่องจากในการเล่นเกมนั้นผู้เล่นจะต้องตัดสินใจเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น เกมส่หุนยนต์ผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกอาวุธหรือเลือกกลวิธีการต่อสู้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งที่จะสามารถเอาชนะศัตรูได้, เกมแข่งรถผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกเลี้ยวรถไปในเส้นทางที่ผู้เล่นเห็นว่าจะสามารถแซงรถของคู่แข่งได้และไม่ประสบอุบัติเหตุ

ผู้เขียนเห็นว่าเกมนั้นมิใช่สิ่งที่เลวร้ายหรือเป็นสิ่งที่ต้องห้ามแต่อย่างใด จะเห็นได้ว่าเกมนั้นแฝงไปด้วยประโยชน์มากมายดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น แต่สิ่งที่สำคัญคือ การเข้าใจเนื้อหาของเกม และการเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน เกมจะมีประโยชน์และไม่เกิดโทษได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งที่ตนเล่นนั้นคือเกมที่สมมุติขึ้น ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นจริง และไม่เลียนแบบพฤติกรรมของเกมมาเป็นแบบอย่างในชีวิตประจำวัน ซึ่งปัญหาที่สำคัญที่สุดในปัจจุบันนี้ก็คือ เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ

⁷⁹ Green, C.S. & Bavelier, D., "Action video games modify visual selective attention." *Nature*, Vol. 423, pp. 534-537. (2003)

ของตน ทำให้เกิดการเล่นเกมที่มีความรุนแรง มีภาพของการเสพยาเสพติด สุรา บุหรี่ และเกมที่มีภาพลามกอนาจาร ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในบางช่วงอายุแต่ในบางช่วงอายุก็สามารถเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าวได้ ดังนั้นเพื่อให้เกมเกิดประโยชน์แก่ผู้เล่นเกมจากการศึกษาพบว่าควรนำการจัดเรตติ้งเกมหรือจัดประเภทของเกมเข้ามาใช้เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนได้ นอกจากนี้แล้วผู้ปกครองยังสามารถทราบถึงเกมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนผู้อยู่ในปกครองของตนได้

2.4.2 โทษของการเล่นเกม

เกมเป็นสิ่งได้รับความนิยมในทุกเพศทุกวัย แต่กรณีที่น่าเป็นห่วงมากที่สุดคือการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน หากเด็กและเยาวชนได้รับการหล่อหลอมจากการเล่นเกมต่อเนื่องกันเป็นเวลานานจะทำให้เด็กและเยาวชนถูกครอบงำจิตใจ และนำเอาแบบอย่างที่ไม่ดีของเกมในด้านต่างๆมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ อาทิเช่น ความก้าวร้าว, การใช้ความรุนแรงในการแก้ไข้ปัญหา, ความลามกอนาจารจากเกม, และการเสพยาเสพติด เสพสุรา บุหรี่ เป็นต้น ผู้เขียนเห็นว่าเกมนั้นมีโทษต่อเด็กและเยาวชนดังต่อไปนี้

การเล่นเกมทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมรุนแรง โดยเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมเป็นเวลานานทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเลียนแบบเกมรุนแรงที่เล่นเป็นประจำได้ และนำเอาพฤติกรรมที่รุนแรงจากเกมนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของเกม, ระยะเวลาการเล่น และความต่อเนื่องของการเล่นเกมด้วย

การเล่นเกมส่งผลต่อการเรียน เด็กที่ใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปอาจทำให้ไม่ยอมทบทวนบทเรียน ขาดการทำการบ้าน การพักผ่อนที่บ้านลดน้อยลงทำให้ไปโรงเรียนสาย ขาดสมาธิในการเรียน ขาดความเข้าใจในการเรียนได้

การเล่นเกมทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย เช่น การใช้สายตากับจอมอนิเตอร์เป็นเวลานานทำให้ระบบการมองเห็นเสื่อมลง และการเล่นเกมทำให้เกิดภาวะติดเกม เด็กบางรายใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมเป็นเวลานานมากเกินไปทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียนได้ ซึ่งภาวะการติดเกมดังกล่าวสังเกตได้จาก เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมมีหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมเป็นเวลานาน ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นเกมได้ และใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เมื่อผู้ปกครองบังคับให้หยุดเล่นเกมก็เกิดการต่อต้าน และยังเกิดการแยกตัวออกจากสังคม เป็นต้น

การเล่นเกมทำให้เสียเวลาและอาจทำให้ทักษะการเข้าสังคมลดลง เนื่องจากเด็กใช้เวลาว่างอยู่กับการเล่นเกมที่บ้านจนทำให้ทักษะในการเข้าสังคมลดน้อยลง และการเล่นเกมบางเกมอาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุได้ ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมสับปรแกรมอนที่ผู้เล่นต้องเดินทางไปในที่

ต่างๆ หากผู้เล่นเกมสัประมาทเล่นเกมสัในขณะที่ขับยานพาหนะก็อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ นอกจากนี้การเดินทางไปในที่เปลี่ยวก็อาจเกิดปัญหาอาชญากรรมต่อผู้เล่นได้อีกด้วย

2.5 เกมสัที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

เกมสัเป็นสิ่งที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมสัได้โดยง่าย เนื่องจากเกมสัส่วนใหญ่เป็นเกมสัที่มีการเชื่อมต่อผ่านโลกอินเทอร์เน็ตซึ่งเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระ ประกอบกับลักษณะของเกมสันั้นเป็นโปรแกรมที่เด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมสัสามารถโต้ตอบกับเกมสัได้ ทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกถึงความสมจริงของเกมสัเสมือนกับว่าผู้เล่นได้เข้าไปอยู่ในโลกของเกมสั จึงอาจทำให้เด็กและเยาวชนนั้นไม่อาจแยกแยะโลกของความเป็นจริงกับโลกของเกมสัได้ ดังนั้นเกมสัจึงส่งผลกระทบต่อสภาพอารมณ์ จิตใจ บุคลิกของเด็กและเยาวชนได้

2.5.1 ลักษณะของเกมสัที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

ในอดีตเกมสัถูกผลิตออกมาในรูปแบบของตู้เกมสัซึ่งตั้งไว้ในสถานที่ต่างๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกมสัสามารถเข้าถึงเกมสัได้ เกมสัในอดีตส่วนใหญ่เป็นเกมสัที่ไม่มีเนื้อหาของความรุนแรง แต่ต่อมาได้มีการพัฒนารูปแบบของเครื่องเล่นเกมสัให้สามารถเล่นที่บ้านได้ และสามารถพกพาไปเล่นในที่ต่างๆ ได้ การเล่นเกมสัจึงทำได้อย่างสะดวกและง่ายขึ้น ประชาชนมีความสนใจในการเล่นเกมสัมากขึ้น ทำให้ธุรกิจการผลิตวิดีโอเกมสักลายเป็นธุรกิจที่เป็นที่รู้จักในของสังคม เกิดการแข่งขันในการผลิตวิดีโอเกมสั ผู้ผลิตและพัฒนาวิดีโอเกมสัได้นำเอาเทคโนโลยีด้านสารสนเทศนำมาสร้างสรรค์พัฒนาการผลิตวิดีโอเกมสัให้สามารถแข่งขันทางการตลาด เพิ่มส่วนแบ่งของตลาดและเพื่อให้กิจการของตนได้รับผลกำไรสูงสุดจากการประกอบกิจการผลิตวิดีโอเกมสั การพัฒนาวิดีโอเกมสันั้นไม่เพียงแต่เพิ่มกราฟฟิกให้เกมสัมีความสวยงาม สมจริง และน่าเล่นมากขึ้นเท่านั้น แต่ผู้ผลิตเกมสัยังได้ศึกษาทดลองถึงเนื้อหาของเกมสัที่ทำให้ผู้เล่นเกมสัมีความต้องการที่จะเล่นเกมสัเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งส่วนใหญ่นั้นเป็นเกมสัที่มีเนื้อหาที่รุนแรง

จากการศึกษาพบว่าในแต่ละเกมสันั้นอาจมีเนื้อหาของเกมสัที่หลากหลายรวมกันอยู่ในเกมสัเดียวกันได้ กล่าวคือ มิได้มีเพียงเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่งเป็นองค์ประกอบภายในเกมสัเท่านั้น แต่อาจเป็นเกมสัที่ผสมรวมไปด้วยเนื้อหาต่างๆ มาผสมกัน ตัวอย่างเช่น เกมสัหนึ่งอาจมีเนื้อหาของความรุนแรง รวมกับเนื้อหาลามกอนาจาร และรวมกับเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมรวมกันอยู่ในเกมสัเดียวกันก็ได้ ไม่จำเป็นว่าเกมสัใดเกมสัหนึ่งจะมีเนื้อหาเพียงเนื้อหาเดียว

ในปัจจุบันสามารถแบ่งเกมที่เป็อันตรายต่อเด็กและเยาวชนออกเป็นเนื้อหา
ลักษณะต่างๆได้ดังนี้

2.5.1.1 เกมที่มีลักษณะรุนแรง (Violence)

เกมที่มีลักษณะรุนแรงหรือเกมที่มีเนื้อหากระตุ้นให้เกิดความรุนแรง
ตัวอย่างได้แก่ เนื้อหาที่น่ากลัว สยองขวัญ มีการต่อสู้ที่รุนแรง เกมที่มีความรุนแรงหมายความว่า
วิดีโอเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกมทำร้ายร่างกายตัวละครหรือทำให้ตัวละครในเกมได้รับบาดเจ็บ หรือทำให้
ตัวละครในเกมถึงแก่ความตาย การเล่นเกมที่มีความรุนแรงนั้นทำให้ผู้เล่นเกมมีพฤติกรรมที่
ก้าวร้าวและอาจมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์หรือรายการทางโทรทัศน์ เนื่องจากการวิดีโอเกม
นั้นสามารถตอบโต้กับผู้เล่นได้อย่างสมจริงเสมือนผู้เล่นอยู่ในเหตุการณ์จริง วิดีโอเกมจึง
เปรียบเสมือนการกระตุ้นให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งด้วยความก้าวร้าวรุนแรง การ
เล่นเกมในระยะสั้นจะส่งผลกระตุ้นให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในระยะเวลสั้นๆ แต่หาผู้เล่น
เล่นเกมในระยะเวลายาวนานแล้วจะส่งผลในระยะยาวต่อผู้เล่นทำให้ผู้เล่นเรียนรู้ถึงความก้าวร้าว
รุนแรงและเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นในชีวิตจริงผู้เล่นจะนำเอาความก้าวร้าวที่ตนได้เรียนรู้ไว้ออกมาใช้
ในชีวิตจริง ตัวอย่างของเกมที่มีลักษณะรุนแรงมีดังต่อไปนี้

เกม Death Race⁸⁰ มีลักษณะเป็นเกมขับรถเสี่ยงตาย และผู้เล่น
สามารถใช้อาวุธปืนยิงต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม ด้วยเนื้อหาความรุนแรงของเกมทำให้ประชาชนใน
ต่างประเทศมีความรู้สึกไม่พอใจและต่อต้านไม่ให้จำหน่ายหรือเผยแพร่เนื้อหาของเกม แต่การกระทำ
ดังกล่าวกลับเป็นการเพิ่มยอดขายให้กับเกมนดังกล่าว

เกมต่อสู้แบบตัวต่อตัว (One-on-one fighting games) เป็นเกมที่มี
ลักษณะเป็นการต่อสู้กันของนักสู้บนสนามต่อสู้ ตัวอย่างของเกมดังกล่าวได้แก่ Double Dragon⁸¹
และ Mortal Kombat⁸² ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาของการต่อสู้ที่รุนแรง ในอดีตได้มีการแข่งขันทาง
การค้ำอย่างรุนแรงของผู้ผลิตวิดีโอเกมสรายใหญ่คือ บริษัท Nintendo และบริษัท Sega ในการผลิต
เกม Mortal Kombat ซึ่งแต่ละบริษัทก็ได้ผลิตเกม Mortal Kombat ในเวอร์ชันของตนเอง

⁸⁰ “Death Race The Game,” สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559, จาก <http://www.playulti.com/content/page/5691de080e7812a26453eb1c/undefined/>.

⁸¹ “Double Dragon,” สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559, จาก <http://game.sanook.com/952854/>.

⁸² “Mortal Kombat,” สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559, จาก <https://mortal-kombat-x.th.uptodown.com/android>.

ออกมาแข่งขันกันในท้องตลาด ซึ่งเกมส์ Mortal Kombat เวอร์ชันของบริษัท Nintendo มีความรุนแรงมากกว่าเวอร์ชันของบริษัท Sega เนื่องจากมีฉากของเลือดที่มากกว่า และเป็นเหตุให้ยอดขายเกมส์เวอร์ชันของบริษัท Nintendo ขายสูงกว่าเวอร์ชันของบริษัท Sega อีกด้วย

เกมส์ยิงที่มีลักษณะแบบ “First-person shooter” หรือที่เรียกกันว่าเกมส์ยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นเกมส์ยิงที่ผู้เล่นเกมส์มีมุมมองในเกมส์เห็นอาวุธปืนในมือของตนเอง และใช้อาวุธปืนยิงใส่บุคคลอื่น เกมส์ที่เป็นที่นิยมในยุคนี้คือเกมส์ Wolfenstein 3D⁸³ เป็นเกมส์ยิงเนื้อหาของเกมเกี่ยวกับลัทธินาซีเยอรมนี ลักษณะของฉากในเกมเป็นฉากสามมิติทำให้มีความเหมือนจริง ผู้เล่นเกมส์สามารถเคลื่อนที่ไปรอบๆสภาพแวดล้อมในเกมได้อย่างอิสระและใช้อาวุธปืนยิงศัตรูฝ่ายตรงข้าม เกมส์ดังกล่าวเป็นเกมส์ที่รุนแรง เนื่องจากเกมส์ในสมัยก่อนเมื่อผู้เล่นยิงศัตรูในเกมส์ได้ศัตรูตัวนั้นจะตายและหายไปจากเกมส์ แต่ในเกมส์รุนแรงดังกล่าวเมื่อยิงศัตรูได้ ศัตรูจะล้มลงจมกองเลือดอยู่บนพื้นและยังคงปรากฏอยู่ในเกมส์ซึ่งเป็นภาพที่น่ากลัว เกมส์ดังกล่าวถือว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและยังเป็นที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้นอีกด้วย จึงเกิดการพัฒนากลุ่มเกมส์ในรุ่นต่อมาโดยดูจากความนิยมเล่นเกมส์ในรุ่นก่อนๆ ตัวอย่างเช่น เกมส์ Doom⁸⁴ ซึ่งเป็นเกมส์ลักษณะ “First-person shooter” คล้ายกับเกมส์ Wolfenstein 3 D ซึ่งเกมส์ Doom เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นล่าและฆ่าฝ่ายตรงข้ามและเมื่อฆ่าฝ่ายตรงข้ามได้จะมีฉากของการนองเลือดอย่างชัดเจน

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้เกมส์มีความเหมือนจริงมากขึ้นและมีความรุนแรงมากขึ้นอีกด้วย ตัวอย่างเช่น เกมส์ยิงลักษณะ “First-person shooter” เช่นเกมส์ Soldier of Fortune⁸⁵ หรือ SOF เป็นเกมส์ยิงที่มีกราฟฟิกเหมือนจริงทำให้ผู้เล่นเกมส์สามารถใช้อาวุธปืนยิงอวัยวะต่างๆของศัตรูในเกมได้อย่างสมจริง ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นเกมส์ยิงศีรษะศัตรูจะเห็นภาพศีรษะศัตรูระเบิดกระจายและมีเลือดออกมาจากบาดแผล และหากผู้เล่นเกมส์ยิงที่ลำคอ ลำตัว ท้อง ขา ก็จะเกิดบาดแผลเหมือนจริงและมีเลือดไหลออกมาจากบาดแผล รวมทั้งเห็นกระดูกและชิ้นเนื้อของศัตรูอีกด้วย ซึ่งนับว่าการนำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาใช้กับเกมส์ ทำให้เกมส์มีความสมจริงและเป็นการเพิ่มความรุนแรงให้กับเกมส์

⁸³ “Wolfenstein 3D,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://sanook.com/flashgame/939920/>

⁸⁴ “เปิดตัวเกมส์ DOOM,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://game.mthai.com/console-games/48015.html>

⁸⁵ “SOLDIER OF FORTUNE,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <https://gamingroom.co/topbrutalitygame/>

ในปัจจุบันเกมส์ได้มีการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีกราฟิกทำให้เกมส์มีความสมจริงมากขึ้น และความสมจริงของเกมส์นั้นได้สอดแทรกไปด้วยเนื้อหาของความรุนแรง มีฉากของการนองเลือดที่มีภาพที่ชัดเจน และพฤติกรรมที่ต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมที่เด็กและเยาวชนจะเอาเป็นแบบอย่าง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นผู้ปกครอง, อาจารย์, องค์กรที่มีหน้าที่ในการดูแลเด็ก, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแพทย์ และภาครัฐ ควรจะร่วมมือกันในการออกนโยบายวางมาตรการทางกฎหมายในการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีความไม่เหมาะสม

2.5.1.2 เกมส์ที่มีเนื้อหาทางเพศหรือลามกอนาจาร (Pornography)

เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาลักษณะยั่วยุกามารมณ์ เป็นการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่เลียนแบบเนื้อหานั้น ตัวอย่างเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์, ฉากของเกมส์ที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ, ภาพเปลือยกาย, การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองหรือผู้อื่น เป็นต้น ตัวอย่างของเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารได้แก่

เกมส์ 3 Feel⁸⁶ เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะเป็นตัวละครชายหรือหญิงก็ได้ในเกมส์ และผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครให้กระทำการกิจกรรมทางเพศได้อย่างอิสระและมีความสมจริง และเมื่อตัวละครในเกมส์พบตัวละครตัวอื่นที่เป็นเพศตรงข้ามก็สามารถที่จะมีเพศสัมพันธ์กันได้ และยังสามารถเลือกได้ว่าจะมีเพศสัมพันธ์ในลักษณะใด ในสถานที่ต่างๆเช่น รถไฟฟ้าใต้ดิน ห้องนอน เป็นต้น

เกมส์ RapeLay⁸⁷ เป็นเกมส์แนวลามกอนาจาร ผู้เล่นเกมจะได้รับบทบาทเป็นผู้ชายซึ่งแอบรักผู้หญิง 3 คน ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติภารกิจสะกดรอยตามผู้หญิงทั้ง 3 คน ซึ่งแต่ละคนนั้นมีรูปร่างหน้าตาที่สวยงาม ตัวอย่างของภารกิจในเกมส์ที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติเช่น สะกดรอยตามหญิงสาวแต่ละคนลงไปบนรถไฟใต้ดินและเล้าโลมหญิงสาวนั้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศ เมื่อหญิงสาวเกิดอารมณ์ทางเพศแล้วก็สามารถพาหญิงคนนั้นเข้าไปในห้องน้ำของรถไฟใต้ดินได้นอกจากนี้แล้วผู้เล่นยังสามารถเลือกฉากอื่นได้เช่น สวนสาธารณะ โรงแรม เป็นต้น ภาพในเกมส์มีความสมจริงมากโดยมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยทำให้ผู้เล่นสามารถมองภาพได้ 360

⁸⁶ “3 feel เกมออนไลน์แนวเซ็กซี่,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9500000064305>.

⁸⁷ “RapeLay สะกดรอย ลวนลามและข่มขืน,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://dekbit-game.blogspot.com/2015/08/illusion-rape-lay-h-18-100.html>.

องศา และสามารถขยายเข้าออกได้ เหมือนกับผู้เล่นเกมส์ได้เข้าไปอยู่ในเกมส์จริงๆ การบังคับตัวละครในเกมส์นั้นผู้เล่นใช้เมาส์ลากผ่านเอวหรือหน้าอกของหญิงสาวจะมีการตอบโต้โดยหญิงสาวจะเอามือมาปิดป้องกันตนเอง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกที่สามารถตอบโต้กับเกมส์ได้อย่างสมจริง และผู้เล่นยังสามารถออกคำสั่งให้ทำให้ลมพัดกระโปรงหญิงสาวเปิด ใช้มือถอดเสื้อผ้าของหญิงสาว ถอดกระโปรง ปลดชุดชั้นใน และเห็นภาพส่วนต่างๆของร่างกายหญิงสาวได้อย่างชัดเจน ซึ่งถือได้ว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารและมีความสมจริงมาก

เกมส์แกรนด์เธฟต์ออโต้ ภาคแซนแอนเดรียส์⁸⁸ (Grand Theft Auto: San Andreas) เกมส์แกรนด์เธฟต์ออโต้ หรือ GTA เป็นเกมส์ที่มีหลายภาคโดยส่วนใหญ่เป็นเกมส์ต่อสู้ มีเนื้อหาของเกมส์ให้ผู้เล่นรับบทบาทเป็นอันธพาลก่อความวุ่นวายให้สังคม การก๊ากในเกมส์จะให้ผู้เล่นปฏิบัติการที่ขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคม แต่ในเกมส์ภาคแซนแอนเดรียส์นั้นมีการสอดแทรกฉากที่แสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์ในเกมส์ไว้อย่างเด่นชัด จึงทำให้เกมส์ในภาคดังกล่าวนี้เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร

เกมส์ลามกอนาจารอื่นๆ ตัวเกมส์มีขนาดของความจุไม่มากนัก เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาสั้นๆ แม้ว่าฉากและภาพในเกมส์จะไม่สมจริงมากนักแต่ก็แฝงไว้ด้วยเนื้อหาของเกมส์ที่ลามกอนาจาร ตัวอย่างเช่น เกมส์ปลดชุดชั้นในผู้หญิง เกมส์ฉีกเสื้อผ้าผู้หญิง เกมส์เป่ายิ้งฉุบแก้ผ้า เกมส์ตีกันสาว เกมส์ฉีกเสื้อผ้าผู้หญิง เกมส์เป่ากระโปรงสาวสวย เกมส์แก้ผ้าหมดตัว เป็นต้น

ซึ่งเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารนั้นประมวลกฎหมายอาญาได้บัญญัติให้เป็นความผิด และกำหนดบทลงโทษไว้ กล่าวคือ ผู้ที่ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้ามาในราชอาณาจักร หรือส่งออกไปนอกราชอาณาจักร พาไปหรือทำให้แพร่หลาย ซึ่งสิ่งที่มีเนื้อหาลามกอนาจารนั้นเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา 287

2.5.1.3 เกมส์ที่มีเนื้อหาการกระทำผิดศีลธรรม (Immoral)

เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำผิดทางศีลธรรม เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำผิดต่อหลักศีลธรรมหรือขนบธรรมเนียมประเพณี, เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทารุณกรรม ตัวอย่างได้แก่ เกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นการกระทำไม่ว่าจะเป็นการกระทำต่อชีวิต ร่างกาย หรือจิตใจของผู้ถูกกระทำ ตลอดจนถึงการบังคับขู่เข็ญใช้อำนาจกระทำโดยที่ผู้ถูกกระทำไม่เต็มใจ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำต่อมนุษย์ด้วยกันหรือต่อสัตว์, เกมส์ที่มีเนื้อหาก่อให้เกิดอาชญากรรมตัวอย่างได้แก่ เนื้อหาที่แสดงขั้นตอน วิธีการก่ออาชญากรรม ซึ่งสามารถชักจูงให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้,

⁸⁸ “แกรนด์เธฟต์ออโต้: แซนแอนเดรียส์,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://sarawl401.blogspot.com/2012/01/grand-theft-auto-10-10-10-gta-1.html>.

เกมส์ที่มีเนื้อหากระหายต่อสงคราม ตัวอย่างเช่นเนื้อหาที่เป็นการก่อให้เกิดความขัดแย้งกันระหว่างประเทศ, กระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งในทางประวัติศาสตร์, การใช้อาวุธสงครามเข้าทำการต่อสู้กัน, การใช้เทคโนโลยีทางการทหารในการทำลายล้างด้วยอาวุธที่มีความรุนแรงสูง เป็นต้น ตัวอย่างของเกมส์ที่มีเนื้อหากระทำผิดศีลธรรมได้แก่

เกมส์ BioShock (2007)⁸⁹ เป็นเกมส์ที่มีการวางโครงเรื่องของเกมส์ได้อย่างเป็นเรื่องราว เริ่มต้นจากมหาเศรษฐีที่ผิดหวังจากสังคมโลกได้หนีไปสร้างนครใต้มหาสมุทรที่ซึ่งทุกคนมีอิสระเสรีเป็นเมืองในอุดมคติ และมีการค้นพบสาร Adam ซึ่งเป็นสารที่แสดงพลังพิเศษได้ แต่ต่อมาสาร Adam ลดน้อยลง จึงนำเด็กหญิงมาดัดแปลงให้เป็น Little Sister เพื่อไปดูดสาร Adam จากศพที่ตายแล้ว ซึ่งเนื้อเรื่องของเกมส์นั้นเป็นภาพการนำเด็กหญิงตัวเล็กๆ ที่ถูกทำการทดลองเปลี่ยนให้เป็น Little Sister และมีภาพการต่อสู้ที่จะพยายามฆ่าเด็กหญิงตัวเล็กๆ นั้น จึงถือได้ว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกระทำผิดทางศีลธรรม

เกมส์ Custer's Revenge⁹⁰ เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาให้ผู้เล่นเกมรับบทบาทเป็นนายพลคัสเตอร์ต้องวิ่งหลบหลีกศัตรูเพื่อไปฆ่าอินเดียนสาวอเมริกันพื้นเมืองที่ถูกมัดอยู่ที่ต้นเสา นอกจากนี้จะเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารแล้ว ยังเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรมอีกด้วย

เกมส์ Night Trap⁹¹ เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหญิงสาวที่ต้องเอาตัวรอดจากแวมไพร์ที่ต้องการดื่มเลือดของผู้หญิง ซึ่งฉากของเกมส์มีภาพของการจับตัวหญิงสาว ฉุดกระชาก การฆ่าผู้หญิงอย่างโหดเหี้ยม และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมอยากไล่ล่าผู้อื่นและฆ่าผู้อื่น

2.5.1.4 เกมส์ที่มีเนื้อหาก่อให้เกิดความเกลียดชังทางเชื้อชาติ (Racial hatred)

เกมส์ที่มีเนื้อหากระตุ้นให้เกิดความเกลียดชังทางเชื้อชาติ เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดการแตกความสามัคคี, เหยียดหยามศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์, เกมส์ที่มีเนื้อหาให้เชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่งเป็นกลุ่มผู้ร้ายและอีกเชื้อชาติหนึ่งเป็นฮีโร่ต่อสู้กันโดยมีการวางโครงเรื่องของเกมส์อิงประวัติศาสตร์หรือจากเรื่องที่แต่งขึ้น สร้างความโกรธเคืองให้อีกเชื้อชาติหนึ่ง หรือเป็นการยังยื้อให้เกิดความเกลียดชังกันระหว่างเชื้อชาติ ตัวอย่างของเกมส์ที่มีเนื้อหาก่อให้เกิดความเกลียดชังทางด้านเชื้อชาติได้แก่

⁸⁹ “เกมส์ Bioshock,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://game.mthai.com/mobile-games/49205.html>.

⁹⁰ “6 ด้านมืดของวิดีโอเกมส์(สมัยก่อน),” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <https://my.dek-d.com/keny/writer/viewlongc.php?id=467856&chapter=55>.

⁹¹ เพิ่งอ้าง, น.1.

เกมส์ Command & Conquer: Generals⁹² เป็นเกมส์แนววางแผนการรบ สร้างฐานทัพ รถถัง เครื่องบินรบ กำลังพล โรงไฟฟ้า อาวุธนิวเคลียร์ เป็นต้น เพื่อทำสงครามกันระหว่างเชื้อชาติต่างๆ เช่น อเมริกา จีน รัสเซีย เป็นต้น เนื้อหาบางตอนของเกมส์ผู้เล่นต้องรับบทบาทเป็นเชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่ง สร้างฐานทัพพร้อมกำลังพลและปล่อยอาวุธนิวเคลียร์เพื่อทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามซึ่งเป็นเชื้อชาติอื่นที่เป็นคู่อริกันในเกมส์ จึงมีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความเกลียดชังทางด้านเชื้อชาติให้แก่ผู้เล่นเกมส์

เกมส์ Call of Duty⁹³ เป็นเกมส์ต่อสู้ทางทหารเป็นเกมส์ที่ได้รับความนิยมและถูกผลิตออกมาหลายภาค ในบางภาคของเกมส์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กันของกองกำลังทหารระหว่างทหารอเมริกากับทหารรัสเซีย มีภาพการยิงถล่มกันด้วยอาวุธสงครามระหว่างสองเชื้อชาติ และมีภาพของการใช้อาวุธนิวเคลียร์โจมตีฝ่ายตรงข้าม ในบางภาคของเกมส์ก็เป็นการทำสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งมีทหารของฝ่ายต่างๆเช่น ฝ่ายเยอรมนี ฝ่ายสัมพันธมิตร เป็นต้น และบางภาคของเกมส์ก็เป็นสงครามการก่อการร้าย แม้ว่าเนื้อหาของเกมส์จะเป็นเหตุการณ์สมมุติขึ้นก็ตามแต่ภาพของการทำสงครามระหว่างเชื้อชาติต่างๆอาจทำให้เด็กและเยาวชนคล้อยตามเนื้อหาของเกมส์ได้

2.5.1.5 เกมส์ที่มีเนื้อหาต่อต้านรัฐธรรมนูญ (Anti-constitutional)

เกมส์ที่มีเนื้อหาต่อต้านรัฐธรรมนูญตัวอย่างเช่น เกมส์ที่มีเนื้อหาที่กระทบต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ หรือการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข เกมส์ที่มีการต่อสู้กันของตัวละครฝ่ายคอมมิวนิสต์กับตัวละครฝ่ายประชาธิปไตยซึ่งเนื้อหาของเกมส์นั้นเป็นการขัดแย้งต่อระบบประชาธิปไตย เป็นเกมส์ที่มีตัวละครฝ่ายคอมมิวนิสต์เล่นเป็นฮีโร่ในเกมส์หรือมีการวางโครงเรื่องของเกมส์ให้ตัวละครในเกมส์กระทำการที่ขัดแย้งต่อการปกครองในระบอบประชาธิปไตย

2.5.1.6 เกมส์ที่มีเนื้อหาการใช้ยาเสพติด (Drug abuse)

เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติดรวมถึงบุหรี่และสุรา ได้แก่ เกมส์ที่มีเนื้อหาแสดงถึงวิธีการใช้สารเสพติด การเสพ การซื้อ การขายยาเสพติด มีภาพของการเสพยาเสพติดให้โทษอย่างเด่นชัด มีการแสดงถึงขั้นตอนของการเสพ บรรยายภาคในเกมส์นั้นกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมส์มีความรู้สึกกว่าผู้ที่เสพยาเสพติดนั้นมีความเป็นฮีโร่ มีความเท่ ทำให้เด็กและเยาวชนเลียนแบบตัว

⁹² “Command & Conquer Generals,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก http://animategroup.com/asite_up/board/viewtopic.php?q_id=2427.

⁹³ “Call of Duty Modern Warfare,” สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559, จาก <http://www.metalbridges.com/call-of-duty-modern-warfare-story-1-2-3/>.

ละครในเกมที่มีการใช้ยาเสพติด ซึ่งอาจทำให้เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมดังกล่าวเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ได้

ตัวอย่างของเกมที่มีภาพของการเสพยาและบุหรีได้แก่ เกมส์ Grand Theft Auto: San Andreas เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นรับบทบาทเป็นอันธพาล ก่ออาชญากรรม และมีภาพของการสูบบุหรี และดื่มสุราอย่างชัดเจน และ เกมส์ Call of Duty มีภาพของการทหารสูบบุหรี เป็นต้น ซึ่งเป็นภาพที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเลียนแบบเกมส์ได้โดยคิดว่าการเสพยาและบุหรีเป็นสิ่งที่มีความเท่และน่าเลียนแบบ

2.5.2 อิทธิพลของเกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

ปัจจุบันเกมส์ถือได้ว่าเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมส์ได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นการเล่น เกมส์จากคอมพิวเตอร์, เครื่องเล่นเกมสคอนโซลตัวอย่างเช่น เครื่องเล่นเกม Xbox 360 เครื่องเล่นเกมเพลสเตชัน เครื่องเล่นเกมสวี่ (Wii) , เครื่องเล่นเกมแบบพกพาตัวอย่างเช่น เครื่องเล่นเกมสไนเต็นโด (Nintendo) เครื่องเล่นเกมสดีเอส (DS), ไอพอด (iPods), โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น เกมส์มักถูกออกแบบมาให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน ในบางครั้งเกมส์ถูกใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยผ่อนคลายความเครียด หรือเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้ ซึ่งผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนตลอดจนสังคม ยังมิได้ตระหนักอย่างแท้จริงถึงอิทธิพลของเกมส์ที่มีผลร้ายต่อเด็กและเยาวชน เกมส์นั้นมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางจิตใจ, อารมณ์, ความสัมพันธ์ในครอบครัว, ความสัมพันธ์ทางสังคม และพฤติกรรม เป็นต้น โดยเกมส์มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนทั้งทางตรงและทางอ้อมอันจะก่อให้เกิดปัญหาต่อเด็กและเยาวชนได้ ดังนั้นการหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับผลร้ายของเกมส์ที่จะเกิดต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนการวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเล่นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงของเด็กและเยาวชน จำเป็นต้องมีความเข้าใจถึงอิทธิพลของเกมส์ที่มีผลต่อเด็กและเยาวชนทั้งทางตรงและทางอ้อมดังต่อไปนี้

2.5.2.1 อิทธิพลของเกมส์ทางตรง

อิทธิพลของเกมส์ส่งผลกระทบทางตรงต่อร่างกายและสุขภาพของเด็กและเยาวชน กล่าวคือ การเล่นเกมส์เป็นเวลานานนั้นเด็กและเยาวชนจะต้องใช้สายตาอยู่กับหน้าจอ มอนิเตอร์เป็นระยะเวลานานทำให้ลูกตาแห้งและเกิดการล้าสายตาจากการเพ่งมอง ซึ่งทำให้ระบบการมองเห็นนั้นค่อยๆเสื่อมลง. การใช้สมองกับการเล่นเกมส์เป็นเวลานานประกอบกับภาพของเกมส์ที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วอาจทำให้เกิดอาการปวดศีรษะได้ และการนั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานยังทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อบริเวณข้อมือที่ใช้ในการกดแป้นพิมพ์หรือกดจอยสติค (Joystick). การเล่นเกมส์ที่มีเนื้อหาน่าตื่นเต้นเป็นเวลานานยังก่อให้เกิดการตื่นตัวอยู่

ตลอดเวลา ทำให้หัวใจของผู้เล่นเกมเต้นเร็วอยู่ตลอดเวลา เกิดการตอบสนองของหัวใจและหลอดเลือดอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้แล้วเด็กและเยาวชนที่ใช้เวลาทั้งวันอยู่กับการเล่นเกมจะไม่สนใจกับการรับประทานอาหาร การเข้าห้องน้ำ อาจทำให้เกิดโรคที่เกิดจากการรับประทานอาหารที่ไม่ตรงเวลา และโรคที่เกี่ยวข้องกับระบบขับถ่ายได้ นอกจากนี้การที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมจนไม่มีเวลาพักผ่อนจะทำให้เด็กและเยาวชนมีร่างกายที่ไม่แข็งแรงได้อีกด้วย

อิทธิพลของเกมทำให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมติดเกม ทำให้ไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอย่างอื่น โดยธรรมชาติของเกมนั้นมักถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นเกมรู้สึกสนุกสนาน อยากเล่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกม เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่เป็นการให้ผู้เล่นกระทำการกิจต่างๆ เพื่อให้ผ่านด่านต่างๆ ของเกมไปได้ และเมื่อผ่านด่านต่างๆ ได้ก็จะได้รับรางวัลเป็นแต้มคะแนน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นเกมมีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ และเมื่อได้รับการตอบสนองโดยการให้รางวัลยิ่งเป็นการตอบสนองความรู้สึกของผู้เล่นให้ยินดีกับการเล่นเกม ผู้เล่นเกมรู้สึกว่าการตนเองนั้นได้รับการตอบสนองอยู่เรื่อยๆ ในทุกๆ ด่าน จึงทำให้ผู้เล่นเกมอยากเล่นเกมอย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดพัก จนเกิดเป็นภาวะติดเกมได้. ซึ่งปัญหาเด็กติดเกมนั้นในปัจจุบันได้ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น จากการศึกษาของแพทย์หญิงวรุณา กลกิจโกวินท์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์วชิรพยาบาล มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช และคณะ ได้ทำการศึกษาความชุกของปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาในเขตดุสิตโดยสำรวจนักเรียนจำนวน 2,583 คน แบ่งเป็นกลุ่มติดเกม 529 คน และกลุ่มไม่ติดเกม 2,054 คน จากการศึกษาพบว่า มีความชุกของปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในบริเวณดังกล่าวร้อยละ 15 เปอร์เซนต์⁹⁴ และงานวิจัยของ ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ ที่ตีพิมพ์ในวารสารสาธารณสุขศาสตร์ ปีที่ 42 ฉบับที่ 1 (ม.ค.-เม.ย. 2555) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ในเขตอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ซึ่งสุ่มตัวอย่างจำแนกตามโรงเรียนและเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 256 คน และ

⁹⁴ วรุณา กลกิจโกวินท์ และคณะ, “การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร,” วชิรเวชสาร, ปีที่ 59 , ฉบับที่ 3, น.1-13 (กรกฎาคม – กันยายน 2558).

ใช้แบบทดสอบการติดเกมส์ พบว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ดังกล่าว ติดเกมส์ร้อยละ 52.7 เปอร์เซนต์ และส่วนใหญ่เป็นเพศชายที่มีอายุประมาณ 11 ปี ⁹⁵

อิทธิพลของเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร ส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่สามารถตอบสนองอารมณ์ดิบของมนุษย์ได้ เกมส์ลักษณะนี้จึงเป็นเกมส์ที่ขายดีและได้รับความนิยมมากในหมู่วัยรุ่น ยิ่งในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์เข้ามาใช้ในการผลิตเกมส์มากขึ้น ทำให้เกมส์มีภาพที่เสมือนจริง ผู้เล่นเกมจึงมีความรู้สึกว่าได้เข้าไปอยู่ในเกมส์จริงๆ เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารนั้นมีความไม่เหมาะสมต่อผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นเกมส์ที่เป็นเด็กและเยาวชนหรือในกลุ่มผู้ใหญ่ก็ตาม แต่ในกลุ่มที่มีความน่าเป็นห่วงมากที่สุดก็คือกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งวัยเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีประสบการณ์ทางด้านสังคมที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ หากให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมที่มีภาพลามกอนาจารก็จะทำให้เด็กได้รับการหล่อหลอมและปลูกฝังเรื่องลามกอนาจารตั้งแต่วัยเด็ก ซึ่งหากเด็กที่ได้รับการปลูกฝังเกี่ยวกับสื่อลามกอนาจารตั้งแต่วัยเด็ก ก็จะทำให้เด็กและเยาวชนแสดงพฤติกรรมที่เป็นผลเสียต่อสังคมได้ในอนาคต

2.5.2.2 อิทธิพลของเกมส์ทางอ้อม

อิทธิพลของเกมส์ต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคม เด็กและเยาวชนบางรายเอาใจใส่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป อาจเรียกได้ว่าฝังตัวอยู่กับโลกของเกมส์ จนลืมสนใจโลกของความเป็นจริง ไม่มีเวลาให้กับสมาชิกในครอบครัว เด็กและเยาวชนขาดการพูดคุยสนทนา ขาดการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว จนอาจลุกลามกลายเป็นปัญหาการขาดความเข้าใจกัน นอกจากนี้แล้วการที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมอย่างไม่หยุดพักจนทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ อาจเกิดการทะเลาะกัน เป็นความขัดแย้งในครอบครัวได้

อิทธิพลของเกมส์ต่อการเรียน ในเด็กและเยาวชนบางรายนั้นเล่นเกมจนเกิดการติดเกมส์ ไม่ยอมทบทวนบทเรียน ไม่อ่านหนังสือ ไม่ยอมทำการบ้านเพราะต้องการใช้เวลากับการเล่นเกม อาจไปโรงเรียนสายเนื่องจากนอนดึกเพราะเล่นเกมทั้งคืนและเมื่อไปถึงโรงเรียนแล้วก็อาจหลับในห้องเรียนได้ นอกจากนี้แล้วขณะไปเรียนที่โรงเรียนอาจมีพฤติกรรมโดดเรียนไปเล่นเกมได้ ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีผลการเรียนที่ตกต่ำลง

⁹⁵ ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และ มณฑนา ดำรงค์ดี, “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา,” วารสารสาธารณสุขศาสตร์, ปีที่ 42, ฉบับที่ 1, น.65-76 (มกราคม-เมษายน 2555).

อิทธิพลของเกมต่อการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มี
 อารมณ์รุนแรง เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมักมีอารมณ์ที่ไม่คงที่ และมีทัศนคติว่า
 การแก้ไขปัญหาโดยใช้กำลังเป็นการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดเหมือนกับการเอาชนะการแข่งขันในเกม

อิทธิพลของเกมต่อความเป็นระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ เด็กและ
 เยาวชนที่เล่นเกมบางรายมีปัญหาในเรื่องของความเป็นระเบียบวินัย ความสามารถในการควบคุม
 จิตใจของตนเองลดลง การไม่รักษาคำพูดและไม่เชื่อฟังผู้ปกครองเพิ่มมากขึ้น และความรับผิดชอบใน
 หน้าที่ของเด็กและเยาวชนที่น้อยลง เช่น หน้าที่ในการเรียนหนังสือ, หน้าที่ในการเชื่อฟังผู้ปกครอง
 และหน้าที่ในการเป็นเด็กและเยาวชนที่ดีของสังคม

2.6 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง

ในปัจจุบันประเทศไทยใช้มาตรการควบคุมเกมโดยกำหนดให้เกมที่ให้นำออกจัด
 จำหน่าย ซื้อมา ให้เช่า หรือเผยแพร่ได้ต้องเป็นเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจาก
 คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามความในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551
 หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นมาตรการในการแบนเกมส์ กล่าวคือเกมที่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนั้น
 คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์สามารถออกคำสั่งห้ามมิให้มีการนำเกมนั้นออกจัดจำหน่าย ซื้อมา
 ให้เช่า หรือเผยแพร่ได้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นมาตรการในการแบนเกมนั้นเอง ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการ
 แบนเกมส์เป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสมกับประเทศไทยด้วยเหตุผลหลายประการ อาทิเช่น มาตรการ
 แบนเกมส์เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนจนเกินไปกล่าวคือเกมบางเกมที่มีเนื้อหา
 รุนแรงไม่เหมาะสมกับวัยเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมกับวัยผู้ใหญ่ หากใช้มาตรการแบนเกมส์ก็จะ
 ทำให้เกมนั้นไม่สามารถนำออกเผยแพร่ได้ซึ่งไปกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของวัยผู้ใหญ่ที่เล่น
 เกมรุนแรงนั้นได้ นอกจากนี้มาตรการแบนเกมส์ยังไม่มีการจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ
 ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมที่มีวางจำหน่ายอยู่ตามท้องตลาดได้ทุกเกมส์รวมถึงเกมส์ที่มี
 เนื้อหาที่รุนแรงจึงเป็นมาตรการที่ยังถือได้ว่ามีความไม่เหมาะสม ผู้เขียนเห็นว่าประเทศไทยควรใช้
 มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) หรือการแบ่งประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตาม
 ช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะเป็นการทำให้
 เด็กและเยาวชนเล่นเกมได้เหมาะสมกับช่วงอายุของตน

ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง ที่เหมาะสม
 กับประเทศไทยนั้น คือ มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) หรือการแบ่งประเภทของเกมส์
 ออกเป็นประเภทต่างๆ โดยมาตรการดังกล่าวมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น การควบคุมโดยใช้อายุของ

เด็ก, การควบคุมโดยผู้ปกครอง, การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์, การจำกัดการเล่นเกมส์, การควบคุมสถานที่, การประเมินผลของมาตรการการควบคุม, คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ และบทลงโทษ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.1 การควบคุมโดยใช้อายุของเด็ก

การควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนโดยใช้อายุของเด็กและเยาวชนนั้นมีแนวคิดมาจากการที่เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่างกันั้นนั้นมีสภาวะของจิตใจ อารมณ์ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงอายุจึงมีการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นในเกมส์ได้แตกต่างกัน เด็กที่มีอายุน้อยส่วนใหญ่มีความอ่อนไหวต่อสิ่งกระตุ้นต่างๆภายในเกมส์ได้ง่ายกว่า สิ่งกระตุ้นต่างๆในเกมส์ ได้แก่ ความรุนแรง, ภาพลามกอนาจาร, และภาพการใช้ยาเสพติด เป็นต้น ดังนั้นการใช้ช่วงอายุของเด็กและเยาวชนมาเป็นตัวควบคุมการเล่นเกมส์นั้นจะทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเกมส์ที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของตนได้ และป้องกันไม่ให้เกิดเด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน ทั้งนี้การควบคุมเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมส์ที่มีความรุนแรงโดยนำช่วงอายุของเด็กและเยาวชนมาเป็นเครื่องมือในการควบคุมนั้น มีความจำเป็นที่ต้องทำความเข้าใจถึงพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่างๆซึ่งมีความแตกต่างกัน เพื่อเป็นแนวทางในการใช้ช่วงอายุของเด็กและเยาวชนมาเป็นตัวควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่างๆมีพัฒนาการที่แตกต่างกันทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ จากบทความของนายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว เกี่ยวกับพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น ได้อธิบายถึงพัฒนาการในวัยรุ่นนั้นแบ่งออกเป็น 3 ช่วง กล่าวคือ วัยแรกเริ่ม มีช่วงอายุประมาณ 10 – 13 ปี, วัยรุ่นตอนกลาง มีช่วงอายุประมาณ 14-16 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย มีช่วงอายุประมาณ 17-19 ปี ซึ่งมีความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ วัยแรกเริ่ม เป็นช่วงอายุที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทำให้เด็กมีความคิดกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ซึ่งทำให้จิตใจและอารมณ์ที่หงุดหงิด, วัยรุ่นตอนปลาย เป็นวันที่มีความคิดที่ลึกซึ้ง ความเป็นตัวของตัวเอง มีความผูกพันและความต้องการอยากจะมีแฟนผู้ปกครองของตนน้อยลง และ วัยรุ่นตอนปลายเป็นวัยที่มีสภาพของร่างกายที่เจริญเติบโตเต็มที่แล้ว เป็นวัยที่มีความผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ และเป็นวัยที่จะตัดสินใจหาอาชีพ.⁹⁶

⁹⁶ สุริยเดว ทรีปาตี. “พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น,” น.1., สืบค้นเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2559, จาก www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documents/3.pdf.

ผู้เขียนเห็นว่าการนำเอาช่วงอายุของเด็กและเยาวชนมาเป็นตัวควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนนั้นควรกำหนดช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกมให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางต่างจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของเด็กในช่วงอายุต่างๆด้วย ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงเกมส์หนึ่ง มีภาพการต่อสู้อย่างดุเดือด มีภาพการใช้อาวุธสงคราม มีภาพของเลือดที่สมจริง มีภาพการใช้สารเสพติด การจะให้เกมส์ดังกล่าวนั้นเล่นได้ในเด็กและเยาวชนวัยใดก็ควรต้องพิจารณาถึงพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในช่วงอายุนั้นๆ ว่ามีสภาพพัฒนาการทางด้านต่างจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด มากน้อยเพียงใด วัยใดที่สามารถเล่นได้ วัยแรกเริ่มเล่นได้หรือไม่, วัยรุ่นตอนกลางเล่นได้หรือไม่ และวัยรุ่นตอนปลายเล่นได้หรือไม่ เป็นต้น

แนวคิดการควบคุมโดยใช้อายุของเด็กนั้นมาจากการที่เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่าง ๆ กันมีนั้นมีสภาวะของจิตใจ อารมณ์ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน แนวคิดดังกล่าวยังถูกสอดแทรกอยู่ในประมวลกฎหมายอาญา ซึ่งถือว่าเด็กและเยาวชนในช่วงอายุที่ต่าง ๆ กันนั้นมีความรู้ผิดชอบที่ต่างกัน จะเห็นได้จากความรับผิดชอบทางอาญาของเด็กและเยาวชนตามประมวลกฎหมายอาญา พบว่าได้มีการแบ่งความรับผิดชอบของเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดออกเป็น 4 ช่วงอายุ กล่าวคือ เด็กอายุไม่เกิน 10 ปี, เด็กที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 15 ปี, เยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี และบุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 20 ปี ดังต่อไปนี้⁹⁷

1) เด็กที่มีอายุไม่เกิน 10 ปี หากเด็กได้กระทำการอันประมวลกฎหมายอาญาบัญญัติให้เป็นความผิดถือว่าเด็กที่ได้กระทำความผิดมีความผิดทางอาญา แต่กฎหมายอาญาได้ยกเว้นโทษให้ หรืออาจกล่าวได้ว่า การกระทำของเด็กนั้นเป็นความผิดอาญา แต่กฎหมายอาญาไม่เอาโทษ

2) เด็กที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 15 ปี หากเด็กได้กระทำการอันประมวลกฎหมายอาญาบัญญัติให้เป็นความผิดถือว่าเด็กที่ได้กระทำความผิดมีความผิดทางอาญา แต่กฎหมายอาญาได้ยกเว้นโทษให้ กล่าวคือจะลงโทษทางอาญาแก่เด็กไม่ได้ แต่ก็ได้เปิดช่องให้ศาลสามารถใช้ดุลยพินิจ เลือกใช้วิธีการสำหรับเด็กได้ เพื่อเป็นการแก้ไขพฤติกรรมและสภาพจิตใจของเด็กให้กลับตัวเป็นคนดีของสังคมต่อไป

3) เยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี หากเด็กได้กระทำการอันประมวลกฎหมายอาญาบัญญัติให้เป็นความผิดถือว่าเด็กที่ได้กระทำความผิดมีความผิดทางอาญา แต่กฎหมายอาญาได้เปิดช่องให้ศาลใช้ดุลยพินิจว่าจะเลือกลงโทษทางอาญาแก่เด็กที่กระทำ

⁹⁷ หยุด แสงอุทัย, กฎหมายอาญาภาค 1, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554), น.161-171.

ความผิดเท่ากับผู้ใหญ่แต่ลดมาตราส่วนโทษให้กึ่งหนึ่งของโทษที่กฎหมายกำหนดไว้ หรือศาลอาจเลือกใช้วิธีการสำหรับเด็กก็ได้

4) บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 20 ปี โดยปกติบุคคลซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงดังกล่าวจะรับโทษทางอาญาเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ แต่หากศาลเห็นว่าบุคคลผู้กระทำความผิดนั้นมีความรู้สึกผิดชอบยังไม่เต็มที่ ศาลอาจใช้ดุลยพินิจลดโทษให้หนึ่งในสาม หรือกึ่งหนึ่งของโทษที่กฎหมายกำหนดไว้ก็ได้

ในปัจจุบันประเทศไทยยังมิได้มีการควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนให้เหมาะสมกับช่วงอายุ ทำให้ทุกเกมส์ที่มีวางจำหน่ายเด็กและเยาวชนทุกวัยทุกช่วงอายุนั้นสามารถเข้าถึงและเล่นเกมส์ได้ ซึ่งทำให้เกิดผลเสียแก่เด็กและเยาวชน อาทิเช่น เกมส์ที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง , เกมส์ที่มีเนื้อหาของการใช้ยาเสพติด, เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร และเกมส์มีเนื้อหาของการเล่นการพนัน เป็นต้น ซึ่งมีความไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน เพราะอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ นำเอาแบบอย่างของเกมส์มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ และอาจทำให้เกิดความหลงผิดว่าความรุนแรงคือทางออกของการแก้ไขปัญหาได้ ผู้เขียนเห็นว่าการในประเทศไทยควรจัดประเภทของเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) ออกเป็น 5 ประเภทตามช่วงอายุของเด็กและเยาวชนดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ
2. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป
3. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป
4. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป
5. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป

นอกจากนี้แล้วเกมส์ที่ไม่ได้ส่งมาให้คณะกรรมการจัดเรตติ้ง หรือส่งมาให้คณะกรรมการจัดเรตติ้งแล้วแต่เป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงอย่างมากหรือมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอย่างมากคณะกรรมการที่เป็นผู้ตรวจพิจารณาเกมส์จะไม่ออกเรตติ้งให้เกมส์นั้นทำให้เกมส์ดังกล่าวไม่มีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง ซึ่งเกมส์ที่ไม่มีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งก็จะไม่สามารถจำหน่าย ชื้อขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ได้

ทั้งนี้ภาครัฐควรมีการบัญญัติรายละเอียดของเกมส์แต่ละประเภทหรือแต่ละเรตติ้งโดยควรบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือบัญญัติไว้ในกฎกระทรวงด้วย

2.6.2 การควบคุมโดยผู้ปกครอง

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมที่มีความสำคัญในการป้องกันและจัดการกับปัญหาการเล่นเกมส์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน เพราะสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด แต่ปัญหาหลักของสังคมไทยก็คือ

ครอบครัวส่วนใหญ่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน ดังนั้นบิดา มารดา และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน ควรหาความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบของเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่อยู่ภายใต้การปกครองของตน หากมีการนำการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์มาใช้ในประเทศไทย ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนมีหน้าที่ดังต่อไปนี้

ในด้านการคัดเลือกเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนนั้น บิดา มารดา หรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน ควรมีความเข้าใจถึงเกมส์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแลของตน หากมีการนำการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์เข้ามาใช้ในประเทศไทย ผู้ปกครองควรมีความเข้าใจถึงการเรตติ้งเกมส์ โดยบิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่เป็นผู้ซื้อเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแลควรเลือกซื้อเกมส์ที่เหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนโดยดูจากสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ที่ติดอยู่บนแผ่นเกมส์หรือที่บรรจุภัณฑ์ของเกมส์

ในด้านการสอดส่องเด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองให้เล่นเกมส์ให้ตรงกับเรตติ้งเกมส์ที่กำหนดไว้บนแผ่นเกมส์ กรณีที่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแล เลือกซื้อเกมส์มาเล่นเอง หรือดาวน์โหลดเกมส์จากอินเทอร์เน็ต หรือสั่งซื้อเกมส์ทางไปรษณีย์ หรือช่องทางอื่นใด บิดา มารดา หรือผู้ปกครอง ควรสอดส่องว่าเกมส์ที่เด็กและเยาวชนเล่นนั้นเหมาะสมกับช่วงอายุหรือไม่ หากไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ บิดา มารดา หรือผู้ปกครองควรให้คำแนะนำถึงโทษจากการเล่นเกมส์ที่ไม่เหมาะสม และให้เด็กและเยาวชนหลีกเลี่ยงจากการเล่นเกมส์นั้นจนกว่าจะถึงวัยที่มีช่วงอายุถึงเกณฑ์ที่จะเล่นได้ หรือแนะนำเกมส์อื่นที่เหมาะสมกับช่วงอายุให้เด็กและเยาวชนเล่นเป็นการทดแทนเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงนั้น

ในด้านการเล่นเกมส้นอกบ้าน กล่าวคือ ในปัจจุบันเด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมสได้หลายสถานที่ ตัวอย่างเช่น เล่นเกมส์ที่บ้าน ที่ร้านเกมส์ ที่โรงเรียน ที่หอพัก ที่บ้านเพื่อน เป็นต้น หรือนำเกมส์ที่เล่นกับเครื่องเล่นเกมส์แบบพกพาไปเล่นในที่ต่างๆก็ได้ ซึ่งบิดา มารดา หรือผู้ปกครองควรให้การสอดส่องดูแล ชนิดของเกมส์ที่เด็กและเยาวชนเล่นให้มีความเหมาะสม และให้คำแนะนำกับเด็กเกี่ยวกับเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยเน้นหนักไปในเกมส์ที่เด็กและเยาวชนชอบเล่นบ่อยๆ เนื่องจากการเล่นเกมสที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเป็นระยะเวลานานๆย่อมเพิ่มโอกาสที่จะทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และกระทบต่อจิตใจ อารมณ์ ของเด็กและเยาวชนได้

ในทางกฎหมายควรมีบทลงโทษผู้ที่ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมสที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน ซึ่งผู้ที่ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมสที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนเองแล้วนอกจากจะหมายความว่า ผู้ขายแผ่นเกมส์ให้เด็กและเยาวชน หรือผู้เป็น

เจ้าของร้านเกมส์ที่เด็กและเยาวชนเข้าไปเล่นเกมแล้วยังหมายความว่ารวมถึง บิดา มารดา หรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนด้วย เพื่อเป็นการควบคุมให้บิดา มารดา หรือผู้ปกครองเด็กและเยาวชนมีความตระหนักถึงหน้าที่ของตนเองในการดูแลบุตรของตน ซึ่งมีใช่เป็นเพียงแต่การรับผิดชอบต่อบุตรของตนเองเท่านั้นแต่ยังถือได้ว่าเป็นการรับผิดชอบต่อสังคมอีกด้วย

2.6.3 การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์

การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์นั้นมิได้หมายความว่าห้ามมิให้ผู้ออกแบบเกมส์ผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงแต่อย่างใด แต่การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์นั้นหมายความว่าผู้ออกแบบเกมส์สามารถออกแบบเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงได้แต่ต้องนำเกมส์นั้นมาให้คณะกรรมการของรัฐหรือคณะกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากรัฐตรวจสอบและจัดเรตติ้งเกมส์ก่อนนำออกเผยแพร่ เนื่องจากเกมส์ที่ผู้ออกแบบเกมส์ได้ออกแบบนั้นแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนก็ตาม แต่ก็มิได้หมายความว่าเด็กและเยาวชนทุกช่วงอายุจะเล่นเกมส์ที่มีความรุนแรงนั้นไม่ได้ ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่มีความรุนแรงเกมส์หนึ่งไม่เหมาะสมต่อวัยเด็กอายุ 10 ปี แต่วัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ที่มีช่วงอายุสูงขึ้นก็สามารถเล่นเกมส์ที่รุนแรงนั้นได้ เป็นต้น ซึ่งหากมีการนำระบบการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์มาใช้ในประเทศไทย ผู้ออกแบบเกมส์มีหน้าที่ดังต่อไปนี้ กล่าวคือ หลังจากผลิตเกมส์สำเร็จแล้วก่อนเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ ต้องนำเกมส์นั้นมาจัดเรตติ้งก่อน เพื่อให้ผู้บริโภคเกมส์สามารถเข้าใจได้ว่าเกมส์นั้นเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนในช่วงอายุใด

ผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์นั้นต้องควบคุมมิให้เนื้อหาของเกมส์ขัดต่อประมวลกฎหมายอาญา ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้กำลังความรุนแรงข่มขืนสตรีหรือข่มขืนเด็ก เป็นต้น ซึ่งในอดีตเคยมีเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงไปในทางลามกอนาจารได้แก่ เกมส์ RapeLay เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นรับบทเป็นตัวละครที่มีนิสัยหมกมุ่นในกามารมณ์ สะกดรอยตามผู้หญิง 3 คน ไปในที่ต่างๆ และใช้กำลังข่มขืนสาว 3 คนนั้นในสถานที่ต่างๆ เช่น บนถนน สวนสาธารณะ รถไฟฟ้า เป็นต้น ซึ่งเกมส์ดังกล่าวนี้มีการใช้ภาพสามมิติ ผู้เล่นเกมส์สามารถปรับภาพได้ 360 องศาสามารถขยายภาพเข้าออกได้ ผู้เล่นสามารถเห็นฉากการมีเพศสัมพันธ์ในเกมส์ได้ ถือได้ว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงไปในทางลามกอนาจารเป็นอย่างมาก. การควบคุมเกมส์ที่ออกแบบโดยผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์นั้นต้องมีการควบคุมให้เกมส์ที่ออกแบบมาไม่มีลักษณะเป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงไปในทางลามกอนาจาร การที่ผู้ควบคุมออกแบบเกมส์ได้ผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารนั้น พบว่าเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา 287 คือเป็นการผลิตแถบบันทึกภาพและเสียงอันลามกเพื่อความประสงค์ทางการค้า และเมื่อผู้ผลิตเกมส์ได้จำหน่ายเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารออกไปก็จะเป็นการที่ผู้ผลิตเกมส์ประกอบการค้าสิ่งลามกอนาจาร นอกจากนั้นแล้วเมื่อผู้ผลิตเกมส์ทำการตลาดโฆษณาเกมส์เพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้จักเกมส์ลามกอนาจารมากขึ้นก็

เป็นความผิดตามมาตรา 287 เช่นกัน โดยล้นแล้วแต่มีโทษทั้งจำและปรับ ซึ่งตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 ได้บัญญัติไว้ดังนี้

“มาตรา 287 ผู้ใด

(1) เพื่อความประสงค์แห่งการค้า หรือโดยการค้า เพื่อการแจกจ่ายหรือเพื่อการแสดงอวดแก่ประชาชน ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้าหรือยังให้นำเข้าในราชอาณาจักร ส่งออกหรือยังให้ส่งออกป็นนอกราชอาณาจักร พาไปหรือยังให้พาไปหรือทำให้แพร่หลายโดยประการใด ๆ ซึ่งเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพหรือสิ่งอื่นใดอันลามก

(2) ประกอบการค้า หรือมีส่วนหรือเข้าเกี่ยวข้องในการค้าเกี่ยวกับวัตถุหรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้ว แจกจ่ายหรือแสดงอวดแก่ประชาชน หรือให้เช่าวัตถุหรือสิ่งของเช่นนั้น

(3) เพื่อจะช่วยให้แพร่หลาย หรือการค้าวัตถุหรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้ว โฆษณาหรือโฆษณาโดยประการใด ๆ ว่ามีบุคคลกระทำการอันเป็นความผิดตามมาตรา 287 หรือโฆษณาหรือโฆษณาว่าวัตถุ หรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้วจะหาได้จากบุคคลใด หรือโดยวิธีใด”⁹⁸

นอกจากนี้แล้วหากเกมส์ที่ผู้ออกแบบเกมส์ได้ออกแบบนั้นเป็นเกมส์ที่มีวัตถุ หรือสิ่งใดก็ตามที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็ก หรือการกระทำทางเพศกับเด็กที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี โดยมีลักษณะลามกอนาจาร ก็ถือได้ว่าเป็น “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ตามที่ได้บัญญัติไว้ในประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17) ซึ่งบัญญัติไว้ดังนี้

“มาตรา 1 (17) สื่อลามกอนาจารเด็ก หมายความว่า วัตถุหรือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็กหรือกับเด็กซึ่งมีอายุไม่เกินสิบแปดปี โดยรูป เรื่อง หรือลักษณะสามารถสื่อไปในทางลามกอนาจาร ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ หรือรูปแบบอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน และให้หมายความรวมถึงวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ข้างต้นที่จัดเก็บในระบบคอมพิวเตอร์หรือในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นที่สามารถแสดงผลให้เข้าใจความหมายได้”⁹⁹

และการที่ผู้ออกแบบเกมส์ได้ออกแบบเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร โดยเป็นสื่อลามกอนาจารเด็ก และครอบครองไว้เพื่อการประสงค์ทางการค้า หรือโดยการค้า, เพื่อการแจกจ่ายหรือการอวดแก่ประชาชน ถือว่าเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287/2 (1) และ

⁹⁸ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287

⁹⁹ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17)

หากผู้ออกแบบเกมนำเกมนั้นประกอบการค้า หรือแจกจ่าย หรือแสดงให้เห็นแก่ประชาชน หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการประกอบการค้า หรือการแจกจ่ายก็ถือว่าเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287/2 (2)

การที่ผู้ออกแบบเกมส์ได้ออกแบบเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารนอกจากเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาแล้วยังเป็นความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 อีกด้วย กล่าวคือ เป็นการนำข้อมูลอันมีลักษณะลามกเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลอันมีลักษณะลามกนั้นประชาชนทั่วไปก็สามารถเข้าถึงได้ จึงเป็นความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาตรา 14 (4) ซึ่งได้บัญญัติไว้ดังนี้

“มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ... (4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้”¹⁰⁰

ที่ได้กล่าวไปแล้วทั้งหมดข้างต้นนั้นคือเนื้อหาของเกมส์ที่ขัดต่อกฎหมายโดยตรง ต่อมาผู้เขียนขอกล่าวถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่ขัดต่อกฎหมายแต่เป็นเนื้อหาของเกมส์ที่มีความรุนแรงและไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุน้อย แต่เด็กและเยาวชนที่มีอายุมากขึ้นสามารถเล่นได้เหมาะสม ตัวอย่างเช่น เกมส์ Call of duty เป็นเกมส์แนวทหาร ใช้อาวุธสงครามยิงศัตรูทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายในด้านต่างๆ เป็นเกมส์ที่มีความรุนแรง ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุน้อยๆ แต่เด็กและเยาวชนที่มีอายุมากขึ้นหรือในวัยผู้ใหญ่สามารถเล่นได้เหมาะสม การควบคุมผู้ออกแบบเกมส์จากการออกแบบเกมส์ดังกล่าวนี้ ผู้เขียนเห็นว่าควรมีกฎหมายที่บัญญัติให้ผู้ออกแบบเกมส์ก่อนที่จะนำเกมส์ออกจำหน่าย หรือเผยแพร่ นั้น ต้องนำเกมส์มาจัดเรตติ้ง หรือจัดว่าเด็กและเยาวชนในช่วงอายุใดเป็นช่วงอายุที่เหมาะสมที่จะเล่นเกมนั้นได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัย โดยแบบออกเป็น เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัย, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป และเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป ทั้งนี้เพื่อเป็นการควบคุมเนื้อหาของเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย แต่มีความไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในช่วงอายุ ให้สามารถวางจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้โดยใช้ระบบการจัดเรตติ้งมาใช้ ซึ่งหน้าที่ของผู้ออกแบบเกมส์ที่สำคัญคือ ก่อนจะนำเกมส์

¹⁰⁰ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ออกวางจำหน่ายหรือเผยแพร่ ต้องนำเอาเกมส์ของตนไปตรวจสอบเพื่อจัดเรตติ้งเสียก่อน เพื่อเป็นการควบคุมให้เนื้อหาของเกมส์ที่มีความรุนแรงนั้นไปสู่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกมสนั่น

2.6.4 การจำกัดการเล่นเกมส์

เด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงอายุนั้นมีพัฒนาการทางด้านจิตใจ อารมณ์ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน จึงมีการตอบสนองต่อเกมส์ที่แตกต่างกัน เกมส์บางประเภทเด็กและเยาวชนทุกเพศทุกวัยเล่นได้เหมาะสม แต่เกมส์บางประเภทปลูกฝังพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรงให้แก่เด็กและเยาวชน เกมส์บางประเภทมีเนื้อหาที่เด็กและเยาวชนอาจลอกเลียนแบบได้ ดังนั้นจึงควรมีมาตรการทางกฎหมายมาควบคุมให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมส์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน การจำกัดการเข้าถึงเกมส์นั้นมิใช่การห้ามอย่างเด็ดขาดไม่ให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมสนั่น แต่เป็นการควบคุมให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมสนั่นที่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน ซึ่งระบบการจัดเรตติ้งเกมส์นั้นเป็นระบบการจัดประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างปลอดภัย ผู้เขียนเห็นว่าควรจัดเรตติ้งเกมส์ออกเป็น 5 ประเภทดังนี้คือ เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัย, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป, เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป และเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป ซึ่งระบบการจัดเรตติ้งเกมส์นั้นครอบคลุมถึงการควบคุมให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมส์ตามเรตติ้งที่ได้จัดประเภทไว้ ตัวอย่างเช่น การควบคุมในขั้นตอนการซื้อขายเกมส์ การให้เช่าเกมส์ โดยผู้ขายและผู้ให้เช่านั้น ต้องขายและให้เช่าแก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุตรงตามฉลากการจัดเรตติ้งที่ติดไว้ที่แผ่นเกมส์ และในกรณีของการสั่งซื้อทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ต้องมีการตรวจสอบว่าผู้สั่งซื้อเกมส์มีอายุที่จะสามารถเล่นเกมสนั่นที่สั่งซื้อได้หรือไม่ นอกจากนี้แล้วกรณีการเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ต้องมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมให้เด็กเล่นเกมสนั่นในร้านเกมส์ให้ตรงกับเรตติ้งของเกมส์ ซึ่งต้องมีการแสดงบัตรประจำตัวประชาชนของเด็กและเยาวชนก่อนเล่นเกมสนั่นและมีโปรแกรมคอยล็อกมิให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมสนั่นที่ไม่ตรงกับช่วงอายุ เป็นต้น

นอกจากการจำกัดการเข้าถึงเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงแล้วยังต้องมีการจำกัดเวลาการเล่นเกมส์ด้วย การจำกัดเวลาการเล่นเกมส์ การที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมส์มากเกินไปสมควรจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านพฤติกรรม อารมณ์ และสังคม เนื่องจากระยะเวลาในการเล่นเกมส์มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน ซึ่งหากเด็กและเยาวชนเล่นเกมสนั่นที่มีความรุนแรงติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ เด็กและเยาวชนจะยิ่งซึมซับเอาความก้าวร้าวรุนแรงจากเกมส์และส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวได้มากกว่าการเล่นเกมส์เพียงช่วงระยะเวลาสั้นๆ และนอกจากนี้ยังมีผลกระทบต่อเวลาที่ใช้ในการเรียนอีกด้วยซึ่งเด็กและ

เยาวชนที่เล่นเกมอย่างหนักจนไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ทำการบ้าน หรือพักผ่อนเพื่อเตรียมความพร้อมกับการเรียนในวันรุ่งขึ้น และยังเกิดปัญหาที่สำคัญคือเด็กและเยาวชนหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม ดังนั้นการควบคุมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนโดยการควบคุมระยะเวลาการเล่นเกมส์จึงเป็นสิ่งสำคัญ กฎหมายที่ควบคุมระยะเวลาในการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันได้แก่ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2522 ข้อ 12 ซึ่งออกตามความของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดเวลาให้เล่นเกมส์ได้ในร้านเกมส์ โดยให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี สามารถเล่นเกมส์ได้ในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์เวลา 14.00-20.00น. และในวันหยุดราชการหรือในช่วงปิดเทอมเวลา 10.00-20.00 น. ส่วนเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปถึง 18 ปี สามารถเล่นเกมส์ได้ในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์เวลา 14.00-22.00 น. และในวันหยุดราชการหรือในช่วงปิดเทอม เวลา 10.00-22.00 น. การที่มีการวางมาตรการทางกฎหมายในการจำกัดเวลาการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนนั้นเนื่องจากกฎหมายมีความต้องการไม่ให้เด็กและเยาวชนใช้เวลากับการเล่นเกมส์มากเกินไปจนเกินไป และไม่ให้เกิดและเยาวชนหนีออกจากห้องเรียนไปเล่นเกม นอกจากนี้ยังต้องการให้เด็กและเยาวชนมีเวลาทบทวนบทเรียน ทำการบ้าน เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเรียนในวันต่อไป

2.6.5 การควบคุมสถานที่

ในปัจจุบันอาจกล่าวได้ว่าเด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมส์ได้แทบจะทุกสถานที่ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมส์ที่บ้าน เล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ หรือเล่นเกมส์ในสถานที่ต่างๆผ่านโทรศัพท์มือถือหรือเล่นเกมส์ผ่านเครื่องเล่นเกมส์แบบพกพา แต่สถานที่ที่มีความน่าเป็นห่วงมากที่สุด คือ การเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ เนื่องจากเป็นสถานที่ห่างไกลจากผู้ปกครอง ซึ่งเด็กและเยาวชนอาจพบเจอกับคนแปลกหน้าได้มาก ดังนั้นจึงควรมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเป็นพิเศษ ในปัจจุบันกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมร้านเกมส์คือ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ข้อ 12 ซึ่งมีการควบคุมดังนี้ ภายในร้านเกมส์ห้ามจำหน่าย ฉาย หรือให้เล่นเกมส์ที่ไม่ได้รับอนุญาต, ห้ามมีสื่อลามกอนาจารภายในร้านเกมส์ เป็นต้น และนอกจากนี้ยังวางมาตรการในการควบคุมสภาพสถานที่ให้มีสุขลักษณะที่ดีได้แก่ ห้ามจำหน่ายและห้ามเสพบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในร้านเกมส์ มีระบบป้องกันเสียงตามที่กฎหมายกำหนด มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ช่วยถนอมสายตา เป็นต้น ซึ่งถ้าหากร้านเกมส์ฝ่าฝืนนายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้ไม่เกินครั้งละ 90 วัน หรือเพิกถอนใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมส์ได้

2.6.6 การประเมินผลของมาตรการควบคุม

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนนั้น มีเจตนารมณ์ในการควบคุมให้เด็กและเยาวชนห่างไกลจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน การประเมินผลของมาตรการควบคุมว่ามาตรการที่ได้วางไว้มีคุณภาพหรือไม่ผู้เขียนเห็นว่าสามารถประเมินได้จาก

1) รายงานการฝ่าฝืนเผยแพร่เกมสืให้แก่เด็กและเยาวชนที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ กล่าวคือ จำนวนการฝ่าฝืนการเข้าถึงเกมสืที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ ที่ได้จากรายงานการดำเนินคดีกับผู้ฝ่าฝืนเช่น จำนวนครั้งที่เจ้าพนักงานปรับผู้ประกอบการที่จำหน่ายเกมสืให้เด็กและเยาวชนที่ไม่ถูกต้องตามช่วงอายุ หรือ รายงานการร้องเรียนผู้ประกอบการธุรกิจเกมสืที่เผยแพร่เกมสืให้กับเด็กและเยาวชนที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ และนำจำนวนที่ได้มาเปรียบเทียบกับในแต่ละปี ซึ่งหากเปรียบเทียบแล้วพบว่าในปีต่อไปอัตราของการฝ่าฝืนมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ก็มีความเป็นไปได้ที่มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมสืที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนนั้นไม่ได้ผลและควรได้รับการทบทวนแก้ไข

2) รายงานการฝ่าฝืนไม่จัดเรตติ้งเกมสืของบริษัทผู้ผลิตเกมสื กล่าวคือ เมื่อผู้ผลิตเกมสืผลิตเกมสืสำเร็จแล้วก่อนที่จะนำออกจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้นั้นต้องผ่านการจัดเรตติ้งก่อนเพื่อให้ผู้จัดจำหน่ายเกมสืจำหน่ายเกมสืให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุตรงกับช่วงอายุที่ระบุไว้ในเรตติ้ง ซึ่งหากผู้ผลิตเกมสืฝ่าฝืนไม่นำเกมสืมาจัดเรตติ้งก็จะไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมสืนั้นได้ ซึ่งหากมีการฝ่าฝืนและเจ้าหน้าที่ตรวจพบเกมสืที่ไม่ได้รับการจัดเรตติ้งวางจำหน่ายให้แก่ประชาชนก็จะถูกดำเนินคดี ซึ่งสามารถนำรายงานการดำเนินคดีของเจ้าหน้าที่ที่ดำเนินคดีกับบริษัทผู้ผลิตเกมสืที่ฝ่าฝืนมาเป็นตัวเปรียบเทียบกับในแต่ละปี หากบริษัทผู้ผลิตเกมสืมีแนวโน้มฝ่าฝืนจัดจำหน่ายเกมสืที่ไม่ได้มีการจัดเรตติ้งเกมสืเพิ่มมากขึ้นในแต่ละปี ก็มีความเป็นไปได้ว่ามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมสืที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนนั้นไม่ได้ผลและควรได้รับการทบทวนแก้ไข

2.6.7 คณะกรรมการ

คณะกรรมการในการจัดเรตติ้งเกมสืหรือจัดประเภทของเกมสืนั้นเป็นคณะกรรมการที่ได้รับแต่งตั้งจากองค์กรที่มีอำนาจในการจัดเรตติ้งเกมสื ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ความสามารถทั้งในด้านของการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และยังต้องมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศอีกด้วย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.7.1 การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game)

การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) เป็นการจัดประเภทของเกมส์ ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการจัดเรตติ้งเกมส์จะถูกกำหนดไว้ในกฎหมายโดยกำหนดให้เกมส์ที่จะสามารถนำออกจำหน่าย ให้เช่า หรือเผยแพร่ได้ต้องเป็นเกมส์ที่ได้รับการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์จากองค์กรที่มีอำนาจ และสิ่งที่สำคัญที่สุดในการจัดเรตติ้งเกมส์ก็คือองค์กรที่ทำหน้าที่เป็นสถาบันหลักในการจัดเรตติ้งเกมส์ หรือจัดประเภทของเกมส์ องค์กรนั้นอาจเป็นหน่วยงานของรัฐ หรือองค์กรภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ หรือเป็นองค์กรที่ร่วมมือกับรัฐก็ได้ ซึ่งองค์กรที่มีหน้าที่จัดเรตติ้งเกมส์จะแต่งตั้งคณะกรรมการที่มีหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ เป็นคณะกรรมการที่คัดเลือกมาจากตัวแทนของอาชีพต่างๆในสังคมที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

การจัดเรตติ้งเกมส์จะถูกกระทำโดยคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากองค์กรที่มีอำนาจในการจัดเรตติ้งเกมส์ โดยทำหน้าที่ในการจัดจำแนกประเภทเกมส์ตามแนวทางที่คณะกรรมการได้วางไว้ และออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ก่อนจัดจำหน่าย โดยสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์จะติดอยู่บนแผ่นเกมส์ หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ เพื่อเป็นสิ่งที่สื่อสารให้ ผู้จัดจำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่าเกมส์ ผู้เผยแพร่เกมส์ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส์ และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนทราบถึงเนื้อหาของเกมส์ว่าเกมส์ดังกล่าวนั้นเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุอยู่ในช่วงอายุเท่าใด และสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งยังทำให้ทราบถึงเนื้อหาโดยสรุปของเกมส์อีกด้วย นอกจากนี้แล้วหากมีการฝ่าฝืนจัดจำหน่าย ส่งมอบ หรือกระทำการด้วยวิธีการใดให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน ผู้ฝ่าฝืนก็จะมีโทษทางอาญา นอกจากนี้แล้วหากเกิดกรณีที่คณะกรรมการเห็นว่าเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ส่งมาให้ทำการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทนั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงอย่างมาก หรือมีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน คณะกรรมการมีอำนาจที่จะปฏิเสธไม่จัดเรตติ้งหรือจัดประเภทของเกมส์นั้นได้ ซึ่งเกมส์ใดก็ตามหากไม่ได้รับการจัดเรตติ้งหรือการจัดประเภทจากองค์กรของรัฐหรือองค์กรที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐแล้วก็จะส่งผลให้เกมส์นั้นไม่สามารถจัดจำหน่าย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้นได้

2.6.7.2 การดำเนินงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการที่มีหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ จะได้รับการแต่งตั้งจากองค์กรที่อาจเป็นหน่วยงานของรัฐ หรือองค์กรภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐให้จัดเรตติ้งเกมส์ ซึ่งคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากองค์กรที่มีอำนาจในการจัดเรตติ้งเกมส์นั้นคัดเลือกมาจากตัวแทนของอาชีพต่างๆในสังคมที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนและ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิเช่น อาจารย์, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อสารสนเทศ, นักสังคมสงเคราะห์, นักจิตวิทยา, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม เป็นต้น

คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์จะทดลองเล่นเกมส์ตลอดทั้งเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ส่งมาให้ตรวจสอบ การที่คณะกรรมการต้องเล่นเกมส์ไปตลอดทั้งเกมส์ก็เพื่อให้ทราบถึงส่วนประกอบต่างๆของเกมส์อย่างละเอียดไม่ว่าจะเป็น เนื้อหาของเกมส์, ค่าโครงเรื่องของเกมส์, แนวคิดที่แฝงอยู่ในเกมส์, การใช้กราฟฟิกต่างๆในเกมส์, ความเหมือนจริงของเกมส์, ฉากต่างๆของเกมส์, ภาพที่ประกอบในเกมส์, แสงและสีที่ใช้ในเกมส์, ความสวยงามของฉาก, การใช้อาวุธในเกมส์, ภาพการเสพยาเสพติด, ภาพการเสพบุหรี่ยาและเครื่องดื่มที่มีส่วนผสมของแอลกอฮอล์, ภาพเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ, ความน่าหวาดกลัว, ภาพของเลือดที่อยู่ในเกมส์ว่ามีความสมจริงมีความคล้ายคลึงกับเลือดจริงหรือไม่ เป็นต้น ตลอดจนตรวจพิจารณาถ้อยคำการพูดในเกมส์ เพลง และเสียงประกอบในเกมส์ ทั้งนี้เป็นไปตามแนวทางที่คณะกรรมการได้วางแนวทางไว้ว่าเกมส์ที่มีลักษณะอย่างไรจะเป็นเกมส์ที่จัดอยู่ในประเภทใด และเมื่อคณะกรรมการแต่ละท่านได้เล่นเกมส์นั้นตลอดทั้งเรื่องแล้วก็จะมีการให้คะแนน และนำมาประชุมรวมกลุ่มกันอีกครั้งหนึ่งเพื่อหาข้อสรุปว่าเกมส์ที่ถูกส่งมาให้จัดเรตติ้งนั้นจะถูกจัดให้อยู่ในเรตติ้งหรือถูกจัดให้อยู่ในประเภทใด

นอกจากนี้หากคณะกรรมการเห็นว่าเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ส่งมาให้จัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงอย่างมาก คณะกรรมการมีอำนาจปฏิเสธไม่รับจัดเรตติ้ง (Age-rated classification) หรือจัดประเภทอายุของผู้เล่นเกมส์ ซึ่งก็จะส่งผลให้เกมส์นั้นไม่สามารถนำออกจัดจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้นได้

เมื่อคณะกรรมการได้ข้อสรุปว่าเกมส์ที่ถูกส่งมาให้จัดเรตติ้งหรือจัดประเภทนั้นอยู่ในระดับเรตติ้งใด ก็จะออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ที่ส่งเกมส์มาให้จัดเรตติ้งเพื่อนำสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) นั้นไปติดที่แผ่นเกมส์ หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ และเพื่อให้ผู้ปกครองเด็กสามารถทราบเนื้อหาของเกมส์โดยดูจากสัญลักษณ์ที่ติดบนบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ ก่อนตัดสินใจเลือกเกมส์ให้เด็กและเยาวชน เพื่อที่จะมั่นใจได้ว่าเด็กและเยาวชนจะไม่เข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่เป็นอันตรายหรือไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ นอกจากนี้สัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) ยังเป็นสิ่งที่สื่อให้ผู้จัดจำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่าเกมส์ หรือผู้ที่กระทำการใดๆอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ทราบว่าเกมส์ดังกล่าวนั้นเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุเท่าใด และห้ามทำการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้นให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามช่วงอายุที่กำหนดไว้ตามเรตติ้งเกมส์ หากฝ่าฝืนก็จะมีโทษทางอาญา

คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ต้องจัดทำรายงานประจำปีเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมส์ที่ได้กระทำไปในแต่ละปี นอกจากนี้ยังต้องมีการวางแผนในการ

ประเพณีเกมส์ที่ได้ผ่านการจัดเรตติ้งมาแล้วในอดีตว่ายังมีความน่าเชื่อถือได้เมื่อเวลาเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ กล่าวคือเกมส์ที่เคยได้รับการจัดเรตติ้งให้อยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งในอดีต ต่อมาเมื่อเวลาผ่านไปเกมส์นั้นยังคงอยู่ในเรตติ้งประเภทเดิมหรือไม่ เพื่อให้มาตรกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์มีความเหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป

2.6.8 บทลงโทษ

แนวคิดในเรื่องของการลงโทษเป็นแนวคิดที่มีอยู่ไม่ว่าในระบบกฎหมายใดตั้งแต่อดีต เพราะสังคมมีแนวคิดในสามัญสำนึกของมนุษย์ว่า เมื่อมีบุคคลใดกระทำความผิดก็จะต้องถูกลงโทษซึ่งเป็นความรู้สึกร่วมกันของคนในสังคม แต่การลงโทษนั้นย่อมมีรูปแบบและวิธีการลงโทษที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัยตามความเห็นพ้องร่วมกันของคนในสังคมและรัฐ การลงโทษนั้นจะลงโทษในอัตราใดจะต้องพิจารณาจากลักษณะของการกระทำ และความร้ายแรงของการกระทำ

ความผิด¹⁰¹

โทษเป็นวิธีการบังคับ (sanction) ที่รัฐใช้ปฏิบัติต่อผู้กระทำความผิดอาญา ซึ่งในอดีตนั้นเป็นการที่สังคมกระทำตอบแก่ผู้ทำลายความสงบและมั่นคงของสังคม ต่อมาเมื่อสังคมมีสภาพเป็นบ้านเมือง การกระทำตอบของสังคมต่อผู้ที่ทำลายความสงบและความมั่นคงของสังคมนั้นก็คือผลร้ายที่ศาลหรือผู้พิพากษากำหนดให้ปฏิบัติต่อผู้ที่ทำลายความสงบและความมั่นคงของสังคมนั้น การกระทำตอบดังกล่าวนี้เป็นแสดงให้เห็นว่าสังคมไม่ต้องการให้มีการกระทำอันเป็นความผิดเช่นนั้น ดังนั้นโทษจึงเป็นคุณสมบัติของความรับผิดชอบของผู้กระทำความผิด ซึ่งความรับผิดชอบทางอาญาของผู้กระทำความผิดนั้นมีมูลเหตุอยู่ที่ความชั่วร้ายของผู้กระทำความผิด ลักษณะของโทษที่สำคัญมีลักษณะดังต่อไปนี้คือ โทษต้องเป็นไปตามกฎหมาย (la légalité des peines) ซึ่งมาจากหลักกฎหมายที่ว่า ไม่มีกฎหมายก็ไม่มีผิดและไม่มีโทษ (Nullum crimen, nulla poena sine lege) กล่าวคือศาลจะตั้งโทษและกำหนดโทษโดยไม่มีกฎหมายกำหนดไว้ไม่ได้, โทษต้องเป็นไปโดยเสมอภาค (le égalité des peines) กล่าวคือโทษย่อมใช้แก่บุคคลเสมอหน้ากัน ถ้าบุคคลกระทำความผิดอย่างเดียวกันก็อาจได้รับโทษในระวางโทษเดียวกัน, โทษย่อมมีลักษณะเป็นการเฉพาะตัวบุคคล (la personalite des peines) กล่าวคือโทษใช้ลงแก่ผู้กระทำความผิดเป็นคนๆไปเท่านั้น โทษเป็นผลร้ายที่รัฐใช้บังคับแก่ผู้กระทำความผิดซึ่งอาจมีความแตกต่างกันออกไปตามยุคสมัยดังเห็นได้ตั้งแต่อดีต

¹⁰¹ ณรงค์ ใจหาญ และคณะ, “รายงานสรุปโครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาความเป็นไปได้ในการกำหนดชั้นโทษและการนำไปปรับใช้ในประมวลกฎหมายอาญา,” จุลพาฬ, ปีที่ 53 เล่มที่ 2, น.1-2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2549).

ตัวอย่างเช่น กฎหมายตราสามดวงลักษณะอาญาหลวงมีโทษ 10 สถาน จนถึงประมวลกฎหมายอาญาในปัจจุบันซึ่งมีทั้งหมด 5 สถาน เป็นต้น¹⁰²

จากการศึกษาบทลงโทษของผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับเกมส์พบว่ามีบทลงโทษสำหรับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนได้แก่ ผู้ออกแบบเกมส์, ผู้ประกอบการและผู้ปกครองเด็กและเยาวชน ซึ่งมีรายละเอียดของบทลงโทษดังต่อไปนี้

2.6.8.1 ผู้ออกแบบเกมส์

ผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์มีหน้าที่ที่จะต้องนำเกมส์ที่ได้รับการออกแบบหรือผลิตนั้นส่งให้แก่องค์กรที่มีอำนาจในการตรวจสอบเกมส์ซึ่งเป็นองค์กรของรัฐหรือองค์กรที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐเพื่อตรวจสอบเกมส์ ก่อนที่จะนำออกจำหน่าย ให้เช่า หรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์สู่สาธารณชนได้ ในปัจจุบันเกมส์อยู่ภายใต้บทบัญญัติของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยกำหนดให้เกมส์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจัดจำหน่ายได้นั้นต้องได้รับการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งผู้ใดก็ตามที่ได้ฝ่าฝืนบทบัญญัติในมาตรา 47 โดยไม่นำเกมส์ที่สร้างขึ้นส่งให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาก็ถือได้ว่าเป็นความผิดอาญา มีบทลงโทษ เป็นโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาทตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 81 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ดังนี้

“มาตรา 47 วีดิทัศน์ที่จะนำ ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์”¹⁰³

“มาตรา 81 ผู้ใดฝ่าฝืน... หรือมาตรา 47 วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท”¹⁰⁴

เมื่อพิจารณาถึงบทลงโทษในกรณีที่ผู้ผลิตเกมส์ไม่นำเกมส์ส่งให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาก่อนนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47 และมาตรา 81 ซึ่งมีระวางโทษทางอาญาคือปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท ผู้เขียนเห็นว่าบทลงโทษดังกล่าวมีทั้งความ

¹⁰² จิตติ ดิงศรัทีย, คำอธิบายประมวลกฎหมายอาญา ภาค 1 ตอนที่ 2, (กรุงเทพมหานคร: สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา, 2514), น.712-725.

¹⁰³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47

¹⁰⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 81

เหมาะสม และความไม่เหมาะสม กล่าวคือ ผู้เขียนเห็นว่าบทลงโทษดังกล่าวมีความเหมาะสมในการเลือกใช้โทษปรับมาเป็นบทลงโทษแทนการใช้โทษจำคุก เนื่องจากโทษปรับนั้นมีข้อดีกว่าโทษจำคุกซึ่ง “โทษจำคุกก่อให้เกิดต้นทุนต่อสังคมเป็นอย่างมาก”¹⁰⁵ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของงบประมาณที่รัฐต้องเสียไปในการสร้างเรือนจำ การจ้างผู้คุม การดูแลผู้ต้องขัง เป็นต้น และโทษจำคุกควรนำมาใช้เมื่อเป็นการกระทำความผิดที่มี “ขนาดความเสียหายต่อสังคม (magnitude of harm) มีสูงมาก”¹⁰⁶ การกระทำความผิดในกรณีดังกล่าวมิใช่ความผิดที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมเป็นขนาดสูง กล่าวคือไม่ใช่การก่อคดีอาชญากรรมที่ร้ายแรงถึงขนาดที่จะต้องใช้โทษจำคุก ดังนั้นการเลือกใช้โทษปรับเป็นบทลงโทษในกรณีดังกล่าวจึงเป็นบทลงโทษที่เหมาะสม แต่หากพิจารณาถึงระวางโทษปรับดังกล่าวในด้านของการป้องปรามการกระทำความผิด ผู้เขียนเห็นว่าระวางโทษปรับดังกล่าวยังมีความไม่เหมาะสมเนื่องจากผลประโยชน์ที่ผู้กระทำความผิดได้รับนั้นมีมากกว่าปริมาณการลงโทษที่ผู้กระทำความผิดจะได้รับซึ่งโทษของผู้ผลิตเกมส์ที่ไม่นำเกมส์ส่งให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจสอบพิจารณาก่อนนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย มีโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาทซึ่งเป็นโทษที่มีค่าน้อยกว่าผลประโยชน์ที่ภาคธุรกิจการผลิตเกมส์จะได้รับจากการผลิตเกมส์ในแต่ละเกมส์ซึ่งมีรายได้จากการขายหรือจัดจำหน่ายเกมส์ในแต่ละเกมส์เป็นมูลค่ามหาศาล

ผู้เขียนเห็นว่าบทลงโทษและมาตรการที่เหมาะสมสำหรับใช้ในการลงโทษผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ เพื่อเป็นการป้องปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับเกมส์ฐานไม่นำเกมส์ส่งให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจสอบพิจารณาก่อนนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายควรมีแนวทางที่เหมาะสมดังต่อไปนี้

กรณีของบทลงโทษในความผิดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจที่มีผลประโยชน์ตอบแทนเป็นจำนวนมาก รัฐควรพิจารณาใช้บทลงโทษที่มีความสัมพันธ์กับขนาดของความเสียหายที่เกิดขึ้น โดยนำโทษปรับตามความเสียหายที่เกิดขึ้นมาบังคับใช้ และควรนำบทลงโทษชนิดอื่นมาใช้ร่วมกับโทษปรับ เช่น โทษริบทรัพย์สิน ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าเมื่อระวางโทษปรับที่ได้กำหนดไว้ไม่อาจป้องปรามการกระทำความผิดได้ การใช้บทโทษชนิดอื่นร่วมกับโทษปรับก็เป็นทางเลือกในการลงโทษผู้กระทำความผิดได้

ภาครัฐควรนำโทษริบทรัพย์สินมาใช้ ซึ่งโทษริบทรัพย์สินนั้นแบ่งออกได้เป็น 3 กรณีคือ ทรัพย์สินที่ต้องถูกริบเสมอไม่ว่าจะเป็นของผู้ใด, ทรัพย์สินที่จะต้องถูกริบเสมอยกเว้น

¹⁰⁵ ปกป้อง ศรีสนิท, “การวิเคราะห์โทษอาญาด้วยหลักนิติเศรษฐศาสตร์,” วารสารนิติศาสตร์, ปีที่ 39 ฉบับที่ 3, น.519 (กันยายน 2553).

¹⁰⁶ เพ็ญอ้าง, น.520.

ถ้าทรัพย์สินนั้นเป็นของผู้อื่นซึ่งมิได้รู้เห็นเป็นใจในการกระทำความผิดด้วย และทรัพย์สินที่อยู่ในดุลพินิจของศาลว่าจะริบหรือไม่ยกเว้นทรัพย์สินนั้นเป็นของผู้อื่นซึ่งมิได้รู้เห็นเป็นใจด้วยในการกระทำความผิด¹⁰⁷ ภาครัฐควรนำโทษริบทรัพย์สินมาใช้ในกรณีความผิดฐานไม่นำเกมส์ส่งให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาจนนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ซึ่งก็จะเป็นการป้องปรามการกระทำความผิดได้ โดยทำให้ผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ตระหนักได้ว่าหากเกมส์ที่ผลิตออกมาไม่ได้รับการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้วหากเจ้าพนักงานพบการกระทำความผิดดังกล่าว แผ่นเกมส์ที่นำออกจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน ก็จะถูกริบทั้งหมดส่งผลให้ผู้กระทำความผิดมีความเกรงกลัวไม่กล้าฝ่าฝืนต่อกฎหมาย ซึ่งแผ่นเกมส์ที่ไม่ได้รับการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์และนำออกจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยนนั้นถือได้ว่าเป็นทรัพย์สินที่มีไว้เป็นความผิด ซึ่งตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 32 ได้บัญญัติว่า “ทรัพย์สินใดที่กฎหมายบัญญัติไว้ว่า ผู้ใดทำ หรือมีไว้เป็นความผิด ให้ริบเสียทั้งสิ้น ไม่ว่าเป็นของผู้กระทำความผิด และมีผู้ถูกลงโทษตามคำพิพากษาหรือไม่”¹⁰⁸

เมื่อผู้ออกแบบเกมส์ได้นำเกมส์มาให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาหากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมส์ที่ส่งมาให้ตรวจพิจารณานั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงอย่างมากหรือไม่เหมาะสมอย่างมากจนไม่สามารถจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์ดังกล่าวให้อยู่ในเรตติ้งใดหรือประเภทใดได้ ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจปฏิเสธไม่ออกเรตติ้งให้เกมส์ดังกล่าว ซึ่งมีผลทำให้เกมส์นั้นไม่สามารถนำออกจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ได้ และในกรณีดังกล่าวนี้ผู้เขียนเห็นว่าผู้ออกแบบเกมส์ไม่ควรได้รับโทษทางอาญาเนื่องจากเกมส์ที่ออกแบบนั้นแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมก็ตามแต่ก็ไม่ถึงขั้นที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน

แต่หากเมื่อผู้ออกแบบเกมส์ได้นำเกมส์มาให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาเป็นที่เรียบร้อยแล้วและคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมส์ดังกล่าวมีลักษณะที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ตัวอย่างเช่น เป็นเกมส์ที่มีภาพลามกอนาจาร มีเนื้อหาชวนให้เกิดความไม่สงบเรียบร้อยในบ้านเมือง เป็นต้น ผู้เขียนเห็นว่าโทษในกรณีที่ผู้ออกแบบเกมส์ได้ออกแบบเกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนควรเป็นโทษจำคุกในระดับลหุโทษ ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องปรามมิให้มีการออกแบบเกมส์

¹⁰⁷ เกียรติขจร วังนะสวัสดิ์, กฎหมายอาญา ภาค 1, พิมพ์ครั้งที่ 10

(กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พลสยามพริ้นติ้ง, 2551), น.873.

¹⁰⁸ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 32

ที่มีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้จัดทำเกม ผู้ออกแบบเกม รัฐก็ต้องเปิดโอกาสให้เมื่อผู้ออกแบบเกมส์ผู้ใดมีข้อสงสัยว่าเกมส์ของตนที่จะออกแบบนั้นมีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนหรือไม่ ผู้ออกแบบเกมส์สามารถขอให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ออกความเห็นได้ก่อนที่จะดำเนินการออกแบบเกมส์นั้นหรือสร้างเกมส์นั้น ทั้งนี้หากคณะกรรมการภาพยนตร์ออกความเห็นว่างेमส์ดังกล่าวไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนแล้ว ผู้ออกแบบเกมส์ก็สามารถออกแบบเกมส์ดังกล่าวได้โดยที่ไม่มีความผิด หรือหากผู้ออกแบบเกมส์ได้ขอความเห็นจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้วและคณะกรรมการดังกล่าวไม่ให้ความเห็นภายในสิบห้าวันนับจากวันที่ผู้ออกแบบเกมส์มีคำร้องขอ ก็ให้ถือว่าคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้ให้ความเห็นชอบแล้วและผู้ออกแบบเกมส์สามารถออกแบบเกมส์ดังกล่าวได้โดยที่ไม่มีความผิดฐานออกแบบเกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

2.6.8.2 ผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการเกี่ยวกับธุรกิจเกมส์นั้นได้แก่ ผู้จัดจำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่าเกมส์ ผู้โฆษณาเกมส์ ในปัจจุบันยังไม่มีมาตรการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีความรุนแรงและมีความไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน ดังนั้นเกมส์ใดก็ตามที่มีจัดจำหน่าย หรือให้เช่าที่ร้านขายเกมส์หรือร้านให้เช่าเกมส์นั้นเด็กและเยาวชนทุกช่วงอายุสามารถซื้อหรือเช่ามาเล่นได้ทุกเกมส์ ดังนั้นจึงยังไม่มีบทลงโทษผู้ประกอบการที่ส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ ซึ่งการที่ไม่มีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีความไม่เหมาะสมกับช่วงอายุได้

ผู้เขียนเห็นว่าควรนำมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์มาใช้เพื่อควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงของเด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้เกิดหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้จัดจำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่าเกมส์ ผู้โฆษณาเกมส์ หรือผู้เผยแพร่เกมส์นั้น ต้องส่งมอบเกมส์หรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุอยู่ในช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกมส์นั้นตามเรตติ้งเกมส์ โดยการส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนนั้น ผู้ขาย หรือผู้ให้เช่า พนักงานของผู้ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับการขายหรือให้เช่าเกมส์ต้องตรวจสอบบัตรประจำตัวประชาชนของผู้ซื้อหรือผู้เช่าเกมส์ เพื่อตรวจสอบว่าผู้ซื้อหรือผู้เช่าเกมส์มีอายุที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่จะซื้อหรือเช่าหรือไม่ และห้ามส่งมอบเกมส์แก่บุคคลที่มีอายุไม่ตรงกับเรตติ้งของเกมส์นั้นโดยเด็ดขาด นอกจากนี้แล้วยังห้ามผู้ประกอบการจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Rating label) จากคณะกรรมการอีกด้วย และสถานที่ประกอบการเกี่ยวกับการจัดจำหน่าย ให้เช่าเกมส์ต้องจัดให้มีคำอธิบายถึงมาตรการจัดเรตติ้ง

หรือการจัดประเภทของเกมส์ตามอายุของผู้เล่นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม และความหมายของสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) ที่ชัดเจนและใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบถึงมาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์ ซึ่งผู้ที่ฝ่าฝืนส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุไม่ตรงตามเรตติ้งของเกมส์, ผู้ประกอบการที่จัดจำหน่ายให้เข้าเกมส์ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Rating label) หรือไม่จัดสถานที่ให้มีคำอธิบายเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมส์ ก็จะมีโทษทางอาญา และโทษทางปกครอง กล่าวคือ โทษทางอาญานั้นควรใช้โทษปรับมาใช้เป็นบทลงโทษ และโทษทางปกครองนั้นควรใช้มาตรการในการเพิกถอนใบอนุญาตของผู้ประกอบการ หากจัดจำหน่าย ขาย ให้เช่า เกมส์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนตามสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ที่ติดอยู่บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์

2.6.8.3 ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 หมายความว่า “บิดา มารดา ผู้อนุบาล ผู้รับบุตรบุญธรรม และผู้ปกครองตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ได้ให้ความความรวมถึง พ่อเลี้ยง แม่เลี้ยง ผู้ปกครองสวัสดิภาพ นายจ้าง ตลอดจนบุคคลอื่นซึ่งรับเด็กไว้ในความอุปการะเลี้ยงดูหรือซึ่งเด็กอาศัยอยู่ด้วย”¹⁰⁹ ซึ่งผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมีหน้าที่ต้องดูแลและให้การอุปการะแก่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตน ซึ่งหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ปกครองต่อเด็กและเยาวชนนั้นได้มีการกล่าวถึงไว้ใน พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก, ประมวลกฎหมายอาญา และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ดังต่อไปนี้

หน้าที่ของผู้ปกครองตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก มาตรา 23 ได้บัญญัติไว้ว่า “ผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน และพัฒนาเด็กที่อยู่ในความปกครองดูแลของตนตามสมควรแก่ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแห่งท้องถิ่น แต่ทั้งนี้ต้องไม่ต่ำกว่ามาตรฐานขั้นต่ำตามที่กำหนดในกฎกระทรวงและต้องคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กที่อยู่ในความปกครองดูแลของตนมิให้ตกอยู่ในภาวะอันน่าจะเกิดอันตรายแก่ร่างกายหรือจิตใจ”¹¹⁰

หน้าที่ของผู้ปกครองตามประมวลกฎหมายอาญาจะเห็นได้อย่างชัดเจนในประมวลกฎหมายอาญามาตรา 74 (1) กล่าวคือ การกระทำความผิดของผู้ที่มีอายุน้อยซึ่งขาดความรู้ผิดชอบเพราะความไม่รู้เพียงอย่างเดียว ในกรณีที่เด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีแต่ยังไม่เกิน 15 ปี กระทำ

¹⁰⁹ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 4

¹¹⁰ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 23

ความผิด ถ้าศาลเห็นสมควรจะเรียกบิดา มารดา ผู้ปกครอง หรือบุคคลที่ได้กั้นอายุดังกล่าวมาตั้งข้อหาด้วยก็ได้¹¹¹

หน้าที่ของผู้ปกครองตามในทางแพ่งนั้นหากพิจารณาจากประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 1564 ได้บัญญัติไว้ว่า “บิดา มารดา จำต้องอุปการะเลี้ยงดูและให้การศึกษาตามสมควรแก่บุตรในระหว่างที่เป็นผู้เยาว์”¹¹² กล่าวคือ บิดา มารดา มีหน้าที่ในการอุปการะเลี้ยงดูบุตรซึ่งเป็นผู้เยาว์ ให้การศึกษา อบรมสั่งสอน และปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์จนกว่าผู้เยาว์นั้นจะบรรลุนิติภาวะ บิดา มารดา จึงจะหมดหน้าที่ในการอุปการะเลี้ยงดูบุตร ซึ่งหมายความว่ารวมถึงการปกป้องคุ้มครองผู้เยาว์ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เกมส์ที่มีลักษณะที่รุนแรงนั้นส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทางด้านจิตใจ อารมณ์ ที่มีความก้าวร้าวรุนแรง ดังนั้น บิดา มารดา จึงมีหน้าที่ที่จะต้องคอยสอดส่องดูแลการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในความปกครองของตน

ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนมีหน้าที่โดยตรงในการดูแลและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่อยู่ในดูแลของตน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกซื้อเกมส์ เซาเกมส์ ควรเป็นเกมส์ที่เหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชน และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนต้องสอดส่องดูแลการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนให้ตรงตามช่วงอายุด้วย โดยศึกษาจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) ที่ติดไว้ที่แผ่นเกมส์ หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ หากผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนไม่ดูแลการเลือกเกมส์และการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนอาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้ที่มีส่วนในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ ซึ่งควรมีโทษทางอาญา โดยควรใช้โทษปรับมาใช้กับผู้ปกครองที่ไม่สอดส่องดูแลการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตน

มาตรการในการตรวจพิจารณาเกมส์ควรนำมาตราการจัดเรตติ้งเกมส์มาใช้แทนมาตรการเดิมที่ใช้อยู่ซึ่งเป็นมาตรการแบนเกมส์ กล่าวคือ มาตรการเดิมนั้นหากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาเกมส์แล้วเห็นว่าเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมก็จะสั่งไม่อนุญาตให้เกมส์นั้นจัดจำหน่าย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ได้ ซึ่งเป็นมาตรการที่สร้างความกดดันให้กับผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ ซึ่งหากเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนก็จะถูกแบนทำให้ไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เนื้อหาได้ แต่หากรัฐใช้มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ก็จะช่วยลดแรงกดดันให้กับผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ได้ เนื่องจากหากเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน เกมส์นั้นก็ยังสามารถจัดจำหน่าย

¹¹¹ แสง บุญเฉลิมวิภาส, หลักกฎหมายอาญา, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551), น.86.

¹¹² ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 1564

ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือนำออกเผยแพร่ได้ แต่มีข้อจำกัดโดยต้องถูกจัดเรตติ้งให้อยู่ในช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ ตัวอย่างเช่น เป็นเกมที่จัดจำหน่ายได้สำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เป็นต้น จึงเป็นมาตรการที่ลดแรงต้านของผู้ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ได้มากกว่ามาตรการแบนเกมส์ที่ใช้อยู่ และยังมีผลต่อเด็กและเยาวชน กล่าวคือ มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์เป็นการประเมินว่าเนื้อหาของเกมส์อยู่ในระดับเรตติ้งใดและให้สัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์แก่ผู้ผลิตเกมส์เพื่อนำไปติดที่ฉลากของเกมส์ ซึ่งเป็นการส่งข้อมูลเกี่ยวกับเกมนั้นไปยังผู้เล่นเกมส์เพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาของเกมส์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครองเด็กและเยาวชนให้ทราบถึงเนื้อหาของเกมส์ เพื่อเป็นข้อมูลในการเลือกเกมส์ที่มีความเหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนในปกครองของตน นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่ยู่ออกแบบเกมส์หรือผู้ผลิตเกมส์ต้องรับผิดชอบต่อสังคมในการติดฉลาก เพื่อแสดงเนื้อหาของเกมส์ให้ประชาชนทั่วไปได้ทราบถึงเนื้อหาความรุนแรงของเกมส์อันจะส่งผลเสียต่อเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่ไม่เหมาะสมในการเล่นเกมนั้นได้

บทที่ 3

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรงในต่างประเทศ

การเข้าถึงเกมที่มีลักษณะรุนแรงของเด็กและเยาวชนนั้นเป็นปัญหาที่ทุกประเทศได้ให้ความสำคัญ เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ความคิด อารมณ์ ตลอดจนประสบการณ์ทางสังคมที่อ่อนด้อยกว่าวัยผู้ใหญ่ ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงถูกชักจูงหรือมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่รุนแรงและก้าวร้าวโดยเลียนแบบเกมที่มีเนื้อหารุนแรงได้โดยง่าย เนื่องจากเกมเป็นสิ่ง que เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างง่ายดาย หรืออาจกล่าวได้ว่าเกมเป็นสิ่งที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก นอกจากนี้เกมนี่ยังเป็นสื่อสารสนเทศที่มีเครือข่ายกว้างขวางจนทำให้เด็กและเยาวชนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นเกมคนอื่นๆ ได้ จากการศึกษพบว่าในปัจจุบันเด็กและเยาวชนเกิดปัญหาเด็กติดเกมซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งมีสาเหตุมาจากการที่เกมสามารถตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจของเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เกมเป็นสิ่ง que ให้ความตื่นเต้นเร้าใจและให้ ความสนุกสนาน ซึ่งความท้าทายในเกมทำให้เด็กและเยาวชนมีความรู้สึกต้องการเอาชนะเพื่อให้ได้มาซึ่งรางวัล อันเป็นแรงเสริมทางด้านบวกให้เด็กและเยาวชนมีความต้องการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง จะเห็นได้อย่างชัดเจนในเด็กและเยาวชนที่ขาดการฝึกอบรมทางด้านระเบียบและวินัยซึ่งจะทำให้ขาดความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนจนทำให้มีความต้องการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง หรือใช้เวลาส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันกับการเล่นเกม นอกจากนี้แล้วเด็กและเยาวชนบางรายที่มีชีวิตไม่ค่อยได้ประสบความสำเร็จหรือไม่มีความพึงพอใจในโลกของความเป็นจริงมากนัก จึงพยายามแสวงหาความพึงพอใจ และความสนุกสนานในโลกของเกมมา เป็นสิ่งทดแทน จนทำให้เกิดปัญหาเด็กติดเกมและมีพฤติกรรมเลียนแบบเกมที่มีเนื้อหารุนแรง กลายเป็นปัญหาของสังคมที่เรื้อรังและยากที่จะแก้ไข

การที่ภาครัฐจะวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทยได้อย่างเหมาะสมและรัดกุมนั้นจำเป็นต้องศึกษาถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ เพื่อเป็นการเพิ่มมุมมองในการแก้ไขปัญหา ทำให้เล็งเห็นถึงสภาพของปัญหาเกมที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และเป็นการพิจารณาถึงมาตรการทางกฎหมายของประเทศต่างๆ ที่มีระบบของกฎหมายที่แตกต่างกันกับประเทศไทย ทำให้สามารถเปรียบเทียบและวิเคราะห์ถึงแนวทางในการพัฒนามาตรการทางกฎหมาย ซึ่งจะ ทำให้สามารถวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทยได้อย่างละเอียด รัดกุม และมีความเหมาะสม

3.1 ประเทศเยอรมนี

ประเทศเยอรมนีเป็นประเทศที่มีการวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง และมีเนื้อหาที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้อย่างเคร่งครัดและมีความละเอียดเป็นอย่างมาก ปัจจัยหนึ่งมาจากการที่ประเทศเยอรมนีได้เกิดเหตุการณ์ยิงกราดในโรงเรียนอยู่บ่อยครั้งโดยผู้ก่อเหตุร้ายนั้นส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งได้รับแรงกระตุ้นจากเกมส์ จึงทำให้ประเทศเยอรมนีให้ความสำคัญและเน้นหนักในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง จนอาจกล่าวได้ว่าประเทศเยอรมนีเป็นประเทศแม่แบบในการวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง จากการศึกษาพบว่ามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนของประเทศเยอรมนีมีดังต่อไปนี้

3.1.1 แนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

ในปัจจุบันปัญหาเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง และเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นมาโดยตลอดจะเห็นได้จากเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์มักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence), เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ (Sex), และเกมส์การก่อสงคราม (War games) เป็นต้น ซึ่งหากเด็กและเยาวชนเล่นจะก่อให้เกิดการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงเลียนแบบเกมส์ได้ ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนต้องเพิ่มความระมัดระวังเป็นพิเศษในการเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแลของตน เนื่องจากเด็กและเยาวชนนั้นเป็นวัยที่อ่อนด้อยต่อประสบการณ์และวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่อ่อนกว่าผู้ใหญ่ทำให้เด็กและเยาวชนอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ได้ง่าย จากการศึกษากฎหมายของประเทศเยอรมนีพบว่าประเทศเยอรมนีเป็นประเทศผู้ผลิตและจำหน่ายเกมส์รายใหญ่ของยุโรป ตลาดเกมส์ในประเทศเยอรมนีถือว่าเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดในยุโรป ในปี 2010 พบว่าธุรกิจเกี่ยวกับเกมส์มีการเติบโตขึ้น 1.8 พันล้านยูโร¹¹³ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าประเทศเยอรมนีมีการแข่งขันกันอย่างมากของธุรกิจเกมส์ จึงทำให้ประเทศเยอรมนี มีความจำเป็นต้องวางมาตรการทางกฎหมายที่มีความเข้มงวดในการควบคุมการซื้อขายหรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ เพื่อป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมได้ ไม่ว่าจะเป็นเกมส์ที่อยู่ในรูปแบบแผ่นดีวีดี, แผ่นซีดี, แผ่นบลูเรย์ หรือไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบอื่นใดก็ตาม

¹¹³ GERMANY TRADE AND INVEST, The German Gaming Industry Europe's Biggest Gaming Market, p.1, Retrieved on December 10, 2015, from www.gtai.com/gaming.

โดยได้มีการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ไว้ในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)) ซึ่งเป็นการที่รัฐได้วางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์โดยการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามช่วงอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมส์¹¹⁴ และกำหนดให้เกมส์ที่จะจำหน่ายหรือเผยแพร่ต่อประชาชนได้ต้องเป็นเกมส์ที่ได้รับการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์แล้ว หรืออาจกล่าวได้ว่าเมื่อบริษัทผู้ผลิตเกมส์ได้ผลิตเกมส์สำเร็จแล้วจะไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่เกมส์ได้หากปราศจากการแสดงสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์จากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ

3.1.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน

นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชนในประเทศเยอรมนีจากการศึกษาพบว่าได้มีการใช้คำนิยามไว้ในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz ,JÖSchG) โดยมีคำนิยามดังต่อไปนี้

เด็ก (Children) คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี¹¹⁵

เยาวชน (Adolescents) คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปีขึ้นไปแต่ต่ำกว่า 18 ปี¹¹⁶

¹¹⁴ Protection of Young Persons Act “§ 12 Data media with films or games (1) Recorded video cassettes and other data media suitable for distribution and reproduction on a monitor or playing on a monitor, using data media with films or games, shall not be accessible in the public for Children and Adolescents unless they have been cleared and labelled for the respective age group by the supreme state authority or an organisation of voluntary self-control”

¹¹⁵ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) “§ 1 Definitions (1) The following definitions shall apply by letter and spirit of this Act: 1. Children are persons below the age of 14 years.”

¹¹⁶ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) “§ 1 Definitions (1) The following definitions shall apply by letter and spirit of this Act: 2. Adolescents are persons as of 14 but below the age of 18 years.”

นอกจากนิยามของคำว่าเด็กและเยาวชนในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) ยังมีการให้คำนิยามของคำว่าเด็กและเยาวชนในกฎหมายอาญาเยอรมนี German criminal code (Strafgesetzbuch) โดยมีการกล่าวถึงอายุของเด็กและเยาวชนไว้ดังต่อไปนี้

เด็ก (Child) คือบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี¹¹⁷

เยาวชน (juvenile) คือ บุคคลที่มีอายุระหว่าง 14 ปีถึง 18 ปี¹¹⁸

3.1.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

แนวคิด ทฤษฎีและหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศเยอรมนีมีการบัญญัติไว้ในกฎหมายที่สำคัญได้แก่ กฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนี The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG), กฎหมายอาญาเยอรมนี (Strafgesetzbuch, StGB) และกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG)) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1.3.1 The Basic Law Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG)

ประเทศเยอรมนีเป็นประเทศที่มีความเคร่งครัดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง จะเห็นได้จากการที่รัฐได้วางมาตรการทางกฎหมายในจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ ทั้งนี้มาตรการดังกล่าวยังครอบคลุมถึงการเผยแพร่หรือส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ด้วย แต่การที่รัฐเข้าไปควบคุมเกมส์โดยวางมาตรการทางกฎหมายดังกล่าวนั้นเป็นการกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพหรือสิทธิเสรีภาพของประชาชนหรือไม่ อย่างนั้น หากพิจารณาถึงกฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนีหรือ “Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG)” รัฐธรรมนูญฉบับดังกล่าวมีผลบังคับใช้ในวันที่ 23 พฤษภาคม ปี ค.ศ. 1949 ซึ่งเป็นกฎหมายที่กล่าวถึงสิทธิขั้นพื้นฐานของพลเมืองเยอรมนีไว้ เนื้อหาของรัฐธรรมนูญเยอรมนี แบ่งได้เป็น 11 หมวด หรือ 146 มาตรา นอกจากนี้ยังมีภาคผนวกอีก 5 มาตรา โดยในส่วนที่

¹¹⁷ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 176 Child abuse (1)... a person under fourteen years of age (child)

¹¹⁸ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 184c Distribution, acquisition and possession of juvenile pornography ...persons between the ages of fourteen to eighteen years (juvenile..)

เกี่ยวข้องกับการที่รัฐวางมาตรการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนได้บัญญัติไว้ใน ข้อ 5 (1) ซึ่งมีใจความสำคัญว่าบุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออก และเผยแพร่ความคิดเห็นของตนได้ โดยออกมาในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียน การวาด หรือการแสดงออกอื่นๆ และไม่อาจถูกขัดขวางหรือถูกแทรกแซง ตรวจสอบ หรือปิดกั้นจากรัฐ แต่สิทธิดังกล่าวก็ต้องมีข้อจำกัดในกรณีของเด็กและเยาวชน ตามความซึ่งกล่าวไว้ในข้อ 5 (2). ดังต่อไปนี้

ข้อ. 5 เสรีภาพในการแสดงออกทางด้านศิลปะ และวิทยาศาสตร์

(1) บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออก (Express) และเผยแพร่ (Disseminate) ความคิดเห็นของตนได้อย่างมีอิสระและเสรีภาพไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของ การพูด การเขียน และรูปภาพ โดยปราศจากการขัดขวางการเข้าถึง. เสรีภาพในการรายงานข่าวทางการออกอากาศ (Broadcasts) และทางภาพยนตร์ (Films) ต้องมีการรับประกันว่าจะไม่ถูกเซ็นเซอร์ (Censorship)¹¹⁹

(2) สิทธิเหล่านี้จะต้องมีข้อจำกัด (Limits) ตามบทบัญญัติของกฎหมายทั่วไป (General laws), ตามบทบัญญัติของกฎหมายในการคุ้มครองป้องกันเด็กและเยาวชน¹²⁰

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า แม้ว่าประเทศเยอรมนีจะเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญเสรีสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นอย่างมาก มีการให้ความเป็นอิสระและเสรีภาพ โดยปราศจากการขัดขวาง การเซ็นเซอร์ หรือการถูกแทรกแซงและตรวจสอบโดยรัฐ แต่กฎหมายพื้นฐานของเยอรมนี (Grundgesetz, GG) ก็ได้วางหลักในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนไว้ แต่สิทธินี้ต้องมีข้อจำกัดตามหลักกฎหมายทั่วไปเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชน กล่าวคือ บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออก และเผยแพร่ความคิดเห็นของตนได้อย่างอิสระ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการคุ้มครองสิทธิในการ

¹¹⁹ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) Article 5 (1) “Every person shall have the right freely to express and disseminate his opinions in speech, writing and pictures, and to inform himself without hindrance from generally accessible sources. Freedom of the press and freedom of reporting by means of broadcasts and films shall be guaranteed. There shall be no censorship.”

¹²⁰ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) Article 5 (2) “These rights shall find their limits in the provisions of general laws, in provisions for the protection of young persons, and in the right to personal honour.”

แสดงออก พูด การเขียน การวาด หรือการแสดงออกในด้านต่างๆ ซึ่งรวมทั้งในรูปของเกมส์ด้วย แต่สิทธินี้ต้องมีข้อจำกัดตามหลักกฎหมายทั่วไปเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงที่อาจมีผลเสียต่อเด็กและเยาวชนทางด้านพฤติกรรม ศีลธรรม จริยธรรม และทางสังคม ซึ่งการจำกัดสิทธินั้นอาจมีได้แต่ต้องเป็นการจำกัดสิทธิโดยบทบัญญัติของกฎหมาย

หน้าที่ในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนนั้นไม่เพียงแต่เป็นหน้าที่ของผู้ปกครองของเด็กหรือผู้ที่รับเลี้ยงดูเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นหน้าที่ของรัฐด้วย ตามหลักกฎหมายรัฐธรรมนูญเยอรมนีในข้อ 20A ของ Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) มีใจความโดยสรุปว่ารัฐจะต้องรับผิดชอบในการปกป้องรักษาสีตื้นพื้นฐานตามธรรมชาติ โดยการตรากฎหมาย, การบริหาร และการพิจารณาพิพากษาคดี ให้เป็นไปตามกรอบของรัฐธรรมนูญ.¹²¹ สิทธิของเด็กและเยาวชนนั้นถือได้ว่าเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานตามธรรมชาติ ซึ่งรัฐต้องให้ความคุ้มครอง ดังนั้นหากรัฐละเลยไม่กำหนดมาตรการทางกฎหมายใดๆ มาปกป้องคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชน จนทำให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชนก็อาจถือได้ว่ารัฐได้ทำผิดต่อหน้าที่ตามหลักกฎหมายนี้ ในกรณีของเกมส์ก็เช่นเดียวกัน หากรัฐไม่กำหนดมาตรการใดๆ มาควบคุมเกมส์ที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนก็อาจถือได้ว่ารัฐละเลยไม่วางมาตรการทางกฎหมายในการปกป้องคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชน

3.1.3.2 กฎหมายอาญาเยอรมนี (Strafgesetzbuch, StGB)

กฎหมายอาญาเยอรมนี (Strafgesetzbuch, StGB) ได้วางมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมสื่อสารสนเทศที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนไว้ โดยกฎหมายอาญาเยอรมนีไม่ได้กล่าวถึงเกมส์ที่มีความรุนแรงไว้โดยตรง แต่ได้กล่าวถึงโดยอ้อมคือสิ่งที่มีเนื้อหาที่โหดร้ายทารุณ และสิ่งที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร เป็นสิ่งที่ขัดต่อกฎหมายอาญาเยอรมนีในเรื่องเกี่ยวกับสื่อสารสนเทศโหดร้าย และสื่อลามกอนาจาร มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

¹²¹ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz , GG) Article 20a [Protection of the natural foundations of life and animals] “Mindful also of its responsibility toward future generations, the state shall protect the natural foundations of life and animals by legislation and, in accordance with law and justice, by executive and judicial action, all within the framework of the constitutional order.”

1) เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง

กฎหมายอาญาเยอรมนีมิได้บัญญัติเกี่ยวกับเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงหรือทารุณโหดร้ายไว้โดยตรง แต่ได้บัญญัติถึงความผิดของการเผยแพร่สิ่งที่มีเนื้อหารุนแรง (Dissemination of depictions of violence) ไว้ในมาตรา 131 ดังต่อไปนี้

มาตรา 131 การเผยแพร่สิ่งที่มีเนื้อหารุนแรง “ผู้ใดก็ตามเผยแพร่ สื่อโสตทัศน์ (Audio Visual Media), สื่อที่ใช้เก็บข้อมูล (Data storage media)¹²² ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่โหดร้าย (Cruel) หรือการกระทำที่ไร้มนุษยธรรม ทำลายศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ (Human dignity) โดยได้กระทำการดังต่อไปนี้

- 1) เผยแพร่สิ่งเหล่านั้น
- 2) แสดงสิ่งเหล่านั้นในที่สาธารณะ, โปสเตอร์, โปสข้อความ, นำเสนอ, หรือการกระทำอย่างอื่นที่ทำให้ผู้อื่นเข้าถึงสิ่งเหล่านั้นได้
- 3) เสนอ มอบให้ หรือทำให้บุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าถึงสิ่งเหล่านั้นได้ หรือ
- 4) ผลิต รับมา จัดส่ง เก็บ ให้ ประกาศ แนะนำให้ นำเข้า ส่งออก สิ่งเหล่านั้น...

ผู้นั้นมีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับ

ทั้งนี้ผู้ใดที่เผยแพร่เนื้อหาดังกล่าว ทางวิทยุ ก็ต้องรับผิดชอบเดียวกันอีกด้วย ข้อยกเว้น บทบัญญัติดังกล่าวไม่ใช่บังคับกับการกระทำที่เป็นการรายงานเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันหรือในอดีต”¹²³

¹²² German criminal code (Strafgesetzbuch) section 11 (3) “Audiovisual media, data storage media, illustrations and other depictions shall be equivalent to written material in the provisions which refer to this subsection.”

¹²³ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 131 Dissemination of depictions of violence “(1) Whosoever 1. disseminates written materials (section 11(3)), which describe cruel or otherwise inhuman acts of violence against humans or humanoid beings in a manner expressing glorification or which downplays such acts of violence or which represents the cruel or inhuman aspects of the event in a manner which violates human dignity; 2. publicly displays, posts, presents, or otherwise makes them accessible; 3. offers, supplies or makes them accessible to a

จากบทบัญญัติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าหากผู้ผลิตเกมส์ได้ผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง ทารุณโหดร้าย หรือขัดต่อหลักศีลธรรมความเป็นมนุษย์ ไร้มนุษยธรรม ก็ถือเป็นความผิดตามมาตรา

2) เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร

ในกฎหมายอาญาเยอรมนีนั้นมิได้กล่าวถึงวิดีโอเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนไว้โดยเฉพาะ แต่ถือได้ว่าได้วางมาตรการในการควบคุมวิดีโอเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนที่เป็นวิดีโอเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารไว้ในกฎหมายอาญาเยอรมนีในมาตราต่างๆ ดังต่อไปนี้

มาตรา 176 การล่วงละเมิดเด็ก (4) 4 ผู้ใดแสดงภาพลามกอนาจารเด็ก หรือ สื่อสารสนเทศที่มีการบันทึกภาพหรือเสียงที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร หรือคำพูดที่ลามกอนาจาร ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนถึง 5 ปี¹²⁴

มาตรา 176 a การล่วงละเมิดเด็กที่มีความรุนแรง (3) ผู้ใดกระทำความผิดตาม...มาตรา 176 (4) โดยเป็นผู้ทำสื่อลามกอนาจารหรือเป็นผู้มีส่วนร่วมในการทำสื่อลามกอนาจาร และสื่อนั้นได้รับการเผยแพร่ตามมาตรา 184b (1) - (3) ต้องระวางโทษจำคุกไม่ต่ำกว่า 2 ปี¹²⁵

person under eighteen years; or 4. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, undertakes to import or export them, in order to use them or copies obtained from them within the meaning of numbers 1 to 3 above or facilitate such use by another, shall be liable to imprisonment not exceeding one year or a fine”

¹²⁴ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 176 Child abuse (4) “Whosoever 4. presents a child with pornographic illustrations or images, audio recording media with pornographic content or pornographic speech, shall be liable to imprisonment from three months to five years.”

¹²⁵ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 176a “Aggravated child abuse (3) Whosoever under section 176(1) to (3), (4) Nos 1 or 2 or section 176(6) acts as a principal or secondary participant with the intent of making the act the object of a pornographic medium (section 11(3)) which is to be disseminated pursuant to section 184b(1) to (3) shall be liable to imprisonment of not less than two years.”

มาตรา 184 การเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร

(1) “ผู้ใดเกี่ยวข้องกับสิ่งลามกอนาจารโดยเป็น

1 ผู้ใดเสนอให้ ให้ หรือทำให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงสิ่งลามกอนาจาร

2. ผู้ใดจัดแสดงสิ่งลามกอนาจาร หรือ ทำให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงสถานที่ที่มีการจัดแสดงสิ่งลามกอนาจาร หรือทำให้เด็กสามารถรับชมสิ่งลามกอนาจารจากสถานที่ดังกล่าวนี้ได้

3. ผู้ใดเสนอ หรือ ให้ สิ่งลามกอนาจารในร้านค้าปลีก หรือสถานที่อื่นใดหรือทางไปรษณีย์ หรือการให้ยืมเชิงพาณิชย์จากห้องสมุด

4. ผู้ใดรับจัดส่งสิ่งลามกอนาจารทางไปรษณีย์

5. เสนอสิ่งลามกอนาจารในที่สาธารณะ หรือประกาศเสนอสิ่งลามกอนาจารในที่สาธารณะหรือสถานที่ที่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเข้าถึงได้โดยทำให้เด็กนั้นสามารถรับชมได้

6. ทำให้ผู้อื่นเข้าถึงสิ่งลามกอนาจารโดยที่ผู้นั้นไม่ต้องการ

7. ฉายภาพยนตร์ลามกอนาจารในที่สาธารณะหรือที่ซึ่งผู้ใดก็ตามสามารถเข้าถึงได้

8. ผลิต เผยแพร่ สนับสนุน จัดเก็บ นำเข้า สิ่งลามกอนาจารตาม 1-7 หรือทำซ้ำซึ่งสิ่งลามกอนาจารตาม 1-7

9. ส่งออกสิ่งลามกอนาจาร

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปีหรือปรับ”¹²⁶

¹²⁶ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 184 Distribution of pornography “(1) Whosoever with regard to pornographic written materials (section 11(3))

1. offers, gives or makes them accessible to a person under eighteen years of age;

2. displays, presents or otherwise makes them accessible at a place accessible to persons under eighteen years of age, or which can be viewed by them;

มาตรา 184a เผยแพร่ภาพลามกอนาจารที่มีความรุนแรง หรือภาพการร่วมเพศที่ผิดธรรมชาติ “ผู้ใด

1. เผยแพร่
2. แสดงต่อสาธารณชน นำเสนอ หรือการกระทำประการอื่นใดที่ทำให้ผู้อื่นเข้าถึงได้ หรือ
3. ผลิต เผยแพร่ สืบสนุน จัดเก็บ เสนอ ประกาศ แนะนำ หรือ รับนำเข้า หรือส่งออก

3. offers or gives them to another in retail trade outside the business premises, in kiosks or other sales areas which the customer usually does not enter, through a mail-order business or in commercial lending libraries or reading circles;

3a. offers or gives them to another by means of commercial rental or comparable commercial supply for use, except for shops which are not accessible to persons under eighteen years of age and which cannot be viewed by them;

4. undertakes to import them by means of a mail-order business;

5. publicly offers, announces, or commends them at a place accessible to persons under eighteen years of age or which can be viewed by them, or through dissemination of written materials outside business transactions through the usual trade outlets;

6. allows another to obtain them without having been requested to do so;

7. shows them at a public film showing for an entry fee intended entirely or predominantly for this showing;

8. produces, obtains, supplies, stocks, or undertakes to import them in order to use them or copies made from them within the meaning of Nos 1 to 7 above or to facilitate such use by another; or

9. undertakes to export them in order to disseminate them or copies made from them abroad in violation of foreign penal provisions or to make them publicly accessible or to facilitate such use, shall be liable to imprisonment not exceeding one year or a fine”

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับ”¹²⁷

มาตรา 184 b การเผยแพร่และมีไว้ในครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก

“(1) ผู้ใด

1. เผยแพร่
2. แสดงต่อสาธารณชน นำเสนอ หรือการกระทำประการอื่นใดที่ทำให้ผู้อื่นเข้าถึงได้ หรือ
3. ผลิต เผยแพร่ สนับสนุน จัดเก็บ เสนอ ประกาศ แนะนำ หรือ รับนำเข้า หรือส่งออก

ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงห้าปี”¹²⁸

¹²⁷ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 184a Distribution of pornography depicting violence or sodomy Whosoever 1. disseminates; 2. publicly displays, presents, or otherwise makes accessible; or 3. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, or undertakes to import or export, in order to use them or copies made from them within the meaning of Nos 1 or 2 above or facilitates such use by another, pornographic written materials (section 11(3)) that have as their object acts of violence or sexual acts of persons with animals shall be liable to imprisonment not exceeding three years or a fine

¹²⁸ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 184b Distribution, acquisition and possession of child pornography “(1) Whosoever

1. disseminates;
2. publicly displays, presents, or otherwise makes accessible; or
3. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, or undertakes to import or export in order to use them or copies made from them within the meaning of Nos 1 or 2 above or facilitates such use by another pornographic written materials (section 11 (3)) related to sexual activities performed by, on or in the presence of children (section 176 (1)) (child pornography) shall be liable to imprisonment from three months to five years.”

มาตรา 184 c การเผยแพร่ และการเป็นเจ้าของสื่อลามกอนาจารของ
เยาวชน

- “1. เผยแพร่
2. แสดงต่อสาธารณชน นำเสนอ หรือการกระทำประการอื่นใดที่ทำให้
ผู้อื่นเข้าถึงได้ หรือ
3. ผลิต เผยแพร่ สนับสนุน จัดเก็บ เสนอ ประกาศ แนะนำ หรือ รับ
นำเข้า หรือส่งออก

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี”¹²⁹

3.1.3.3 กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี

(Jugendschutzgesetz)

กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Protection of Young Persons Act) เป็นกฎหมายที่บัญญัติขึ้นเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม ค.ศ. 2002 มีใจความสำคัญ เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน มีบทบัญญัติคุ้มครองเด็กในเรื่องต่างๆ แบ่งออกเป็น 7 บท (Chapter) และได้กำหนดคำนิยามของคำว่า เด็ก (Children), เยาวชน (Adolescents) และข้อมูลสื่อ สารสนเทศ (Data media) ซึ่งหมายความว่ารวมถึงเกมส์ด้วย กล่าวคือ

เด็ก (Children) คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี¹³⁰

¹²⁹ German criminal code (Strafgesetzbuch) Section 184c Distribution, acquisition and possession of juvenile pornography “(1) Whosoever

1. disseminates;
2. publicly displays, presents, or otherwise makes accessible; or
3. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, or undertakes to import or export in order to use them or copies made from them within the meaning of Nos 1 or 2 above or facilitates such use by another pornographic written materials (section 11 (3)) related to sexual activities performed by, on or in the presence of persons between the ages of fourteen to eighteen years (juvenile pornography)”

¹³⁰ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 1 (1)
“1...Children are persons below the age of 14 years.”

เยาวชน (Adolescents) คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปี ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า 18 ปี¹³¹

ข้อมูลสื่อสารสนเทศ (Data media) ในกฎหมายนี้ หมายความว่า สื่อสารสนเทศทางกายภาพ (Physical media) ที่สามารถขนถ่าย (Carry) ข้อความ (text), ภาพ (Pictures) หรือเสียง (Sound) เพื่อสร้างข้อมูลขึ้นบนจอโปรเจคเตอร์ หรือบนเครื่องเล่นเกมส์¹³² ...

กฎหมาย Protection of Young Persons Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) ได้บัญญัติเกี่ยวกับการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนไว้ดังต่อไปนี้

เกมส์ ที่อยู่ในรูปของแผ่นบันทึกข้อมูล (Recorded video cassettes) และ รูปแบบการเก็บข้อมูลสารสนเทศ (Data media) ชนิดอื่นๆ ที่พร้อมสำหรับการจัดจำหน่าย, การทำสำเนา, การเล่นบนจอคอมพิวเตอร์. หากปราศจากการกำหนดกลุ่มอายุ (Age group) หรือการจัดเรตติ้งเกมส์ที่จัดทำโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ (The supreme state authority) หรือโดยองค์กรเอกชนที่มีอำนาจในการกำหนดกลุ่มอายุ (Voluntary self-control) เกมส์นั้นห้ามเผยแพร่สู่เด็กและเยาวชน¹³³

¹³¹ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 1 (1) “2... Adolescents are persons as of 14 but below the age of 18 years.”

¹³² Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 1 (2) “Data media in terms of this Act are physical media which carry text, pictures or sound suitable for transfer or direct perception or built into projectors or game machines. Physical dissemination, letting, offering or access of data media shall be deemed equivalent to electronic dissemination, letting, offering or access unless related to broadcasting in terms of § 2, German Interstate Broadcasting Convention.”

¹³³ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 12 Data media with films or games (1) Recorded video cassettes and other data media suitable for distribution and reproduction on a monitor or playing on a monitor, using data media with films or games, shall not be accessible in the public for Children and Adolescents unless they have been cleared and labelled for the respective age group by the supreme state authority or an organisation of voluntary self-control in a procedure according to § 14, Sub-Clause 6...”

เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงหรือมีเนื้อหาทำให้เกิดความเสียหายต่อพัฒนาการ (Development), การศึกษา (Education) และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนอันจะส่งผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม ต้องได้รับการควบคุม โดยการจำกัดให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาเกมส์นั้นได้เฉพาะกลุ่มอายุที่เหมาะสม และมีการติดฉลาก (Labelling) กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเกมส์นั้นได้¹³⁴

เกมส์ในประเทศเยอรมนีจะมีการติดฉลาก (Labelling) กำหนดกลุ่มอายุของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเกมส์โดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ (The supreme state authority) หรือโดยองค์กรเอกชนที่มีอำนาจในการกำหนดกลุ่มอายุ (Voluntary self-control) ซึ่งได้มีการจัดแบ่งเกมส์ออกได้เป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่เข้าถึงได้ทุกช่วงอายุ หรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ (Without age restriction)
2. เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้
3. เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้
4. เกมส์ที่อนุญาตให้ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไปเข้าถึงได้
5. เกมส์ที่ไม่อนุญาตให้ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึง

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนตามกฎหมาย Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) นอกจากการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการแบ่งประเภทของเกมส์ออกเป็น 5 ประเภทแล้ว ยังมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน โดยเกมส์ใดก็ตามที่ถูกประกาศรายชื่อเกมส์ต่อสาธารณชน (Public announcement) ว่าเป็นเกมส์ที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนก็จะมีมาตรการในการควบคุมดังต่อไปนี้ กล่าวคือ

“1) จำกัดการเข้าถึงไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างอิสระเสรี โดยกำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้

¹³⁴ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 14 (1)
 “Labelling of films as well as of film and play programmes (1)...play programmes which might potentially impair the development and education of Children and Adolescents to responsible personalities in society shall not be released for that age group.”

2) ไม่แสดง (Displayed) หรือดำเนินการอย่างอื่นใดที่เป็นการแสดงเนื้อหาของเกมส์ ในสถานที่ที่เด็กและเยาวชนทุกช่วงอายุสามารถเข้าถึงได้

3) ต้องไม่ให้ยืมได้ในห้องสมุดโดยปราศจากข้อจำกัด

4) ต้องไม่ถูกเสนอหรือขายให้กับร้านค้าทั่วไป ยกเว้นร้านค้าที่ขออนุญาตตามกฎหมาย และต้องมีการปิดบังไม่ให้เด็กและเยาวชนมองเห็น (Optically barred) เนื้อหาของเกมส์เป็นอันตรายได้

5) ต้องไม่มีช่องทางการสั่งซื้อทางไปรษณีย์

6) ต้องไม่ถูกเสนอ (Offered), ประกาศ (Announced) หรือโฆษณา (Advertised) ในที่สาธารณะที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ และต้องมีการปิดบังไม่ให้เด็กและเยาวชนมองเห็น (Optically barred) เนื้อหาของเกมส์ได้”¹³⁵

¹³⁵ Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG § 15 Data media harmful to young people

(1) The following restrictions shall apply to data media which by public announcement have been included in the list of publications harmful to young people:

1. They must not be made available or accessible to Children and Adolescents.

2. They must not be displayed or performed and made otherwise available in a place accessible to Children or Adolescents.

3. They must not be offered or let to persons other than customers in retail trade outside business spaces or in stands or other points of sale usually not visited by customers or in mail order business or public or lending libraries.

4. They must not be offered or let to persons other than customers through commercial lending or comparable permission to use, except for stores not accessible to and optically barred from Children and Adolescents.

5. They must not be launched through mail order channels.

6. They must not be offered, announced or advertised in a public place accessible to and not optically barred from Children and Adolescents by

ข้อมูลสื่อสารสนเทศ (Data media) หมายความว่ารวมถึง เกมส์ หรือ ภาพยนตร์ ซึ่งแม้ว่าจะไม่ได้ถูกจัดประเภทและประกาศให้อยู่ในรายชื่อสื่อสารสนเทศที่เป็นอันตราย ต่อเด็กและเยาวชนโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐ (The supreme state authority) หรือโดยองค์กรเอกชนที่มีอำนาจในการกำหนดกลุ่มอายุ (Voluntary self-control) ก็ตาม แต่หากมีเนื้อหาดังต่อไปนี้ ก็ต้อง ถูกควบคุมการเข้าถึง

“1) สื่อสารสนเทศ (Media) ที่มีเนื้อหาเป็นการกระทำความผิดต่อ กฎหมายตามที่กำหนดในกฎหมายอาญาเยอรมนี เช่น เนื้อหาโฆษณาชวนเชื่อขององค์กรที่ขัดกับ รัฐธรรมนูญ¹³⁶, เนื้อหาปลุกปั่นให้เกิดความเกลียดชัง¹³⁷, การเผยแพร่สื่อลามก¹³⁸, เผยแพร่สื่อลามกที่มี เนื้อหารุนแรงและการร่วมเพศที่ผิดธรรมชาติ¹³⁹, จำหน่ายและครองครองสื่อลามกเด็ก (Child pornography)¹⁴⁰, จำหน่ายและครองครองสื่อลามกเยาวชน (Juvenile pornography)¹⁴¹ เป็นต้น

2) สื่อสารสนเทศ (Media) ที่มีเนื้อหาสนับสนุน หรือยกย่องการทำ สงคราม (Glorifying war)

3) สื่อสารสนเทศ (Media) ที่มีเนื้อหานำเสนอภาพของบุคคลที่กำลังจะ เสียชีวิตในลักษณะที่น่าอับอาย หรือกำลังเผชิญกับความทุกข์ทรมานทางร่างกาย หรือทางจิตใจอย่าง รุนแรง หรือละเมิดต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

4) สื่อสารสนเทศ (Media) ที่นำเสนอภาพของเด็กและเยาวชนที่แสดง ท่าทางยั่วยั่วทางเพศ (Sexually provocative physical postures)

dissemination of data media or telemedia apart from routine business transactions within the trade sector concerned.”

¹³⁶ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 86

¹³⁷ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 130

¹³⁸ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 184

¹³⁹ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 184a

¹⁴⁰ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 184b

¹⁴¹ Germany Criminal Code (Strafgesetzbuch) § 184c

5) สื่อสารสนเทศ (Media) ที่มีผลสร้างความเสียหายอย่างรุนแรงทางด้านการพัฒนาการและด้านการศึกษาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน อันจะกระทบต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบทางสังคม¹⁴²

3.1.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (USK)

องค์กร USK ก่อตั้งขึ้นโดยภาคอุตสาหกรรมเกมส์ ในปี ค.ศ. 1994 มีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่กรุงเบอร์ลิน. องค์กร USK เป็นตัวอักษรย่อมาจากภาษาเยอรมนีว่า Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle หมายความว่า การควบคุมตนเองโดยผู้ผลิตซอฟต์แวร์บันเทิง (the Entertainment Software Self-Regulation Body) หรือการควบคุมตนเองโดยผู้ผลิตเกมส์นั่นเอง. องค์กร USK เป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นโดยไม่หวังผลกำไร (Non-profit) ผู้เป็นเจ้าของคือบริษัท “FreiwilligeSelbstkontrolleUnterhaltungssoftware GmbH”. ผู้ถือหุ้นของบริษัทนี้คือภาคอุตสาหกรรมผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมส์ในประเทศเยอรมนี ตัวอย่างเช่น สมาคมผู้ผลิตซอฟต์แวร์บันเทิงแห่งรัฐ (The Federal Association of Interactive Entertainment Software) และ สมาคมผู้พัฒนาเกมส์แห่งรัฐ (The Federal Association of Computer Game Developers,

¹⁴² Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG) § 15 (2) “The following categories of harmful data media shall be subject to the restrictions of Sub-Clause 1 even without being included in the List or in a special announcement:

1. Media carrying content defined in § 86, § 130, § 130a, § 131, § 184, § 184a, § 184b or § 184c, German Criminal Code;
2. Media carrying content glorifying war;
3. Media presenting in a disgraceful manner people who are dying or are exposed to severe physical or psychic suffering or violating human dignity by presenting actual facts and developments, although there is no justifiable public interest in such mode of reporting; 3a. Extremely realistic, cruel and sensational presentations of violence for its own purpose and dominant of the given scene.
4. Media presenting Children and Adolescents in unnatural, sexually provocative physical postures;
5. Media which might have a severely damaging impact on the development and education of Children and Adolescents to responsible personalities in society...”

G.A.M.E.) เป็นต้น องค์การดังกล่าวมีคณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rate Classification) หรือ คณะกรรมการจัดประเภทเกมส์ ซึ่งเป็นคณะกรรมการที่ได้รับมอบอำนาจตามกฎหมายจากรัฐให้ ปฏิบัติหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมส์ที่ เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่างๆจะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่ง คณะกรรมการดังกล่าวประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญในการปกป้องเด็กและเยาวชนไม่ต่ำกว่า 50 คน เป็นผู้ตรวจสอบเกมส์ นอกจากนี้องค์กร USK ยังเป็นแหล่งเก็บสะสมเกมส์ต่างๆ เป็นจำนวนมาก และ ถือได้ว่าเป็นแหล่งเก็บเกมส์และวิดีโอเกมส์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก¹⁴³

องค์กร USK เป็นสถาบันหลักในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหา เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน ตามกฎหมายที่ให้อำนาจไว้คือ กฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เยอรมนี (Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG)) และกฎหมาย The Youth Media Protection State Agreement (JMStV) องค์การดังกล่าวดำเนินการจัดประเภทเกมส์ (Classification procedure) ตามความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เล่นเกม โดยร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ ของรัฐ (State authorities) ในการออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols) หรือการจัด ประเภทเกมส์ตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสม ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ก่อนนำเกมส์ไปจัดจำหน่าย เพื่อนำสัญลักษณ์ดังกล่าวไปติดไว้บนแผ่นเกมส์ซึ่งจะช่วยสื่อสารให้ผู้ขายเกมส์และผู้ซื้อเกมส์ทราบถึง อายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างปลอดภัยและเหมาะสม รวมถึง สัญลักษณ์ดังกล่าวยังมีการระบุรายละเอียดโดยสรุปของเนื้อหาเกมส์ไว้อีกด้วย ซึ่งหากมีการฝ่าฝืนจัด จำหน่ายหรือส่งมอบเกมส์ให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามที่กำหนดไว้ในสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้ฝ่าฝืนจะมีความผิดทางอาญาซึ่งมีโทษจำคุกและโทษปรับ มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภท เกมส์นี้ทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่าเกมส์ที่ขายให้กับเด็กและเยาวชนในประเทศเยอรมนี จะถูกส่งมอบ ให้กับเด็กและเยาวชนที่มีอายุเหมาะสมแก่การเล่นเกมส์นั้น โดยมีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ (Age rating symbols) ที่ติดไว้บนแผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงช่วงอายุของผู้ เล่นเกมส์ที่เหมาะสมและแสดงถึงเนื้อหาโดยสรุปของเกมส์

3.1.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง

ในประเทศเยอรมนีการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ตามช่วงอายุ (Age classifications) ของผู้ที่สามารถเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม จะปรากฏบนแผ่นเกมส์หรือบนบรรจุ ภัณฑ์ (Packaging) ของเกมส์ เพื่อเป็นการส่งข้อมูลเกี่ยวกับเกมส์นั้นไปยังผู้จัดจำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่า

¹⁴³ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “About us,” Retrieved on June 2, 2015, from <http://www.usk.de/en/the-usk/about-us/>.

เกมส์ และผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน ให้ทราบถึง อายุของเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมสำหรับเล่นเกมส์นั้น ซึ่งองค์กร USK เป็นผู้จัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ตามอายุของผู้ที่จะสามารถเล่นเกมส์ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้ระบบการจัดเรตติ้งแบบ IARC หรือ “International Age Rating Coalition” ซึ่งเป็นระบบมาตรฐานที่ใช้ได้ทั่วโลก โดยมีการแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เกมส์ที่ได้รับการอนุญาตโดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านอายุ (Approved without age restriction)

ตามกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Youth Protection Act (Jugendschutzgesetz, JÖSchG)) เกมส์ที่ได้รับการอนุญาตโดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านอายุ (Approved without age restriction) เป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้ทุกช่วงอายุ ผู้ผลิตเกมส์ชนิดนี้มุ่งเน้นไปที่กลุ่มเด็กและเยาวชนทุกช่วงอายุ โดยผู้ผลิตเกมส์ได้ผลิตเกมส์ชนิดนี้ออกมาเพื่อให้เด็กทุกเพศทุกวัยเล่นได้. เกมส์ในกลุ่มนี้ได้แก่ เกมส์ที่เล่นบนกระดาน (Board games) เช่น เกมส์หมากรุก เป็นต้น, เกมส์กีฬา (Sports games), เกมส์กระโดดและวิ่ง (Jump'n Runs) รวมถึงเกมส์อื่นๆ ที่มีเนื้อหาที่ไม่มีความรุนแรง และไม่มีความเสี่ยง (Risk) ที่จะก่อให้เกิดอันตราย ตัวอย่างของเกมส์ที่มีความเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชนซึ่งไม่ได้รับอนุญาตให้จัดอยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ เกมส์ประเภทผจญภัย (Adventures), เกมส์สถานการณ์จำลอง (Simulations), เกมส์การบริหารจัดการ (Management), เกมส์ที่ผู้เล่นเป็นตัวละครในโลกที่สมมุติขึ้น (Role-playing games) เป็นต้น. เกมส์ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านอายุนี้นักจะเป็นเกมส์ที่ไม่สอดแทรกความรุนแรง (Violence) และไม่ทำให้เด็กอยู่ในสถานการณ์ที่เกิดภาวะวิตกกังวล (Anxiety) หรือภาวะเครียด. เกมส์ประเภทนี้ส่วนใหญ่มักเป็นเกมส์ที่มีกราฟิกและสีสันของฉากที่สดใสสวยงาม มีการวางโครงสร้างของเกมส์ที่มีลักษณะอ่อนโยนซึ่งไม่เป็นการสร้างความกดดันให้แก่ผู้เล่นเกมส์ ดังนั้นจึงทำให้เกมส์ประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน (Pre-school children)¹⁴⁴

¹⁴⁴ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “Approved without age restriction in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG),” Retrieved on June 2, 2015, from <http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/approved-without-age-restriction-in-accordance-with-art-14-german-children-and-young-persons-protection-act-juschg>.

2) เกมที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป (Approved for children aged 6 and above)

เด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปี ถึง 11 ปี เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านความคิด ความสามารถในการรับรู้ และสามารถแยกแยะเนื้อหาสาระของเกมได้ ดังนั้นเด็กในวัยนี้สามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างโลกของเกมและโลกของความเป็นจริงได้ และสามารถทนต่อความกดดันจากเกมได้ เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับเล่นกันในครอบครัว (Family-friendly games) ซึ่งอาจจะเป็นเกมที่มีเนื้อหาตื่นเต้น (Exciting) และมีการแข่งขัน (Competitive) มากขึ้นกว่าเกมที่ไม่มีการจำกัดทางด้านอายุ ตัวอย่างของเกมชนิดนี้ได้แก่ เกมรถแข่ง (Racers), เกมสถานการณ์จำลอง (Simulations), เกมกระโดดและวิ่ง (Jump and Runs), เกมที่ผู้เล่นเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นในโลกสมมุติ (Role-playing games) เป็นต้น เกมประเภทนี้มักเป็นเกมที่ใช้ทักษะพื้นฐานของมือและสายตาที่สัมพันธ์กันซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้อย่างรวดเร็วขึ้น แนวคิดของเกมส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้เป็นเกมการแข่งขันทางการศึกษา หรือ เป็นเกมที่ใช้ความคิดและจินตนาการ มักเป็นเกมที่มีตัวละครในเทพนิยาย หรือตัวการ์ตูนที่เป็นฮีโร่ของเด็ก ฉากต่อสู้ของเกมบางฉากอาจทำให้เด็กรู้สึกสับสนกับโลกของความเป็นจริงได้บ้าง แต่เด็กในวัยนี้มีประสบการณ์ในการแยกแยะโลกของเกมกับโลกของความเป็นจริงได้แล้ว นอกจากนี้ฉากต่อสู้ของเกมประเภทนี้ต้องไม่ทำให้เด็กรู้สึกไม่ปลอดภัย (Insecure) หรือมีลักษณะที่สอนให้เด็กมีความคิดที่จะทำลายกฎระเบียบทางสังคม เกมที่จัดอยู่ในประเภทนี้จะต้องไม่เป็นเกมที่ทำให้เด็กที่เล่นเกมเกิดความรู้สึกกดดันซึ่งเกิดขึ้นจากความไร้เหตุผล (Unreasonable stress) ของเกม ไม่ทำให้เด็กที่เล่นเกมเกิดความวิตกกังวลอย่างถาวร (Lasting anxiety) และไม่มีเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์เกินความสมควร การวางโครงสร้างของเกมประเภทนี้เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กที่อยู่ในชั้นประถมศึกษา (Primary school).¹⁴⁵

¹⁴⁵ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “Approved for children aged 6 and above in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG),” Retrieved on June 2, 2015, <http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/approved-for-children-aged--and-above-in-accordance-with-art-14-german-children-and-young-persons-protection-act-juschg>.

เกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 12 ปี ขึ้นไป เป็นเกมส์ที่มีการแข่งขันมากขึ้นกว่าเกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมส์ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์, ดำนาน, นิยาย, เทพนิยาย เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมส์รู้สึกว่ไม่ใช่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง. ตัวอย่างของเกมส์ในกลุ่มนี้ได้แก่ เกมส์แข่งกันทำลายสถิติคะแนนของผู้เล่นคนก่อน (Arcade games), เกมส์แนววางแผนกลยุทธ์ (Strategy games), เกมส์ที่ผู้เล่นเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นในโลกสมมุติ (Role-playing games) และเกมส์ทหาร เป็นต้น. เด็กอายุ 12 ถึง 15 ปี เป็นวัยที่มีความสามารถมากขึ้นในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกของเกมส์กับโลกของความเป็นจริง อีกทั้งเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีประสบการณ์ชีวิตที่เพิ่มมากขึ้นสามารถที่จะรับมือกับแรงกระตุ้น (Excitement) และแรงกดดันที่มากขึ้น (Greater pressure) จากการเล่นเกมส์ได้. เกมส์ในประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่มีลักษณะซับซ้อน (Complex manner) ซึ่งผู้เล่นต้องใช้ตรรกศาสตร์ (Logical) และการวางแผนเข้ามาช่วยในการเล่นเกมส์ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมส์จะต้องใช้การทำงานที่ประสานกันระหว่างมือกับสายตาจึงจะช่วยให้สามารถเล่นเกมส์ประเภทนี้ได้ดีขึ้น. แนวคิดของเกมส์ในประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่ตัวละครในเกมส์ไม่ได้มีลักษณะรูปร่างเป็นมนุษย์ (Human form) กล่าวคือ มักเน้นไปที่เทคโนโลยีที่เพ้อฝัน เช่น มีฮีโร่ในโลกแห่งจินตนาการ, หุ่นยนต์ , ตัวละครในโลกแห่งตำนาน, ฉากต่อสู้ทางประวัติศาสตร์ในอดีต หรือฉากที่เป็นนิยายทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น. อาจมีเนื้อหาของเกมส์ที่เป็นสถานการณ์ของความขัดแย้งในเนื้อเรื่องแต่ก็ไม่ได้มีอย่างต่อเนื่องไปตลอดทั้งเกมส์¹⁴⁶

4) เกมสกีที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปี ขึ้นไป (Approved for children aged 16 and above)

เกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปี ขึ้นไป (Approved for children aged 16 and above) อาจเป็นเกมส์ที่มีการกระทำที่รุนแรงได้ เกมส์ในกลุ่มนี้มักเป็นเกมส์แนวการต่อสู้โดยใช้อาวุธ (Armed combat) หรือ เกมส์ที่ให้ผู้เล่นปฏิบัติภารกิจทางทหาร (Military

¹⁴⁶ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “Approved for children aged 12 and above in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).” Retrieved on June 2, 2015, <http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/approved-for-children-aged-12-and-above-in-accordance-with-art-14-german-children-and-young-persons-protection-act-juschg>.

missions), เกมต่อสู้แนวผจญภัย (Action Adventures), เกมส่วางกลยุทธ์ทางทหาร (Military Strategy) และเกมยิง (Shooter) เป็นต้น. เด็กวัย 16-17 ปี เป็นวัยที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ (Media) มากขึ้นจึงทำให้เด็กในวัยนี้สามารถมีความรู้ความเข้าใจและสามารถจัดการกับแรงกระตุ้น (Excitement) ของเกมและความกดดันอย่างมาก (Greater pressure) ของเกมได้ โดยที่ไม่เกิดผลกระทบ (Adversely affected) กับพัฒนาการทางด้านพฤติกรรมของเด็ก. แม้ว่าเกมในกลุ่มนี้เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ที่รุนแรง (Violent content) แต่เนื้อหาของเกมก็ไม่ต้องไม่รุนแรงจนถึงขั้นที่สร้างความเสียหายต่อสังคม หรือบรรทัดฐานของสังคมด้วย อาจมีเนื้อหาของเกมที่เกี่ยวกับความขัดแย้ง (Conflicts) และการต่อสู้ (Fight) แต่เนื้อหาดังกล่าวยังต้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้. ผู้เล่นเกมจะต้องใช้ความสามารถในการวางกลยุทธ์ (Strategic) และความมีชั้นเชิง (Tactic) ในการเล่นจึงจะสามารถเล่นเกมส่วางกลยุทธ์นี้ได้. แม้ว่าเกมในกลุ่มนี้จะมีความเครียด (Tension) อยู่อย่างชัดเจน แต่ส่วนประกอบของเกมเช่นฉากและตัวละครที่มีลักษณะไม่ใช่โลกของความเป็นจริง (Unrealistic) จะช่วยให้เด็กสามารถแยกแยะโลกของความเป็นจริงกับโลกของเกมได้ ดังนั้นจึงมีความแน่ใจได้ว่าจะไม่มีผลที่เป็นอันตรายอย่างถาวรต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชน¹⁴⁷

5) เกมที่ไม่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี (Not approved for young persons aged under 18)

เกมที่ไม่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี (Not approved for young persons aged under 18) เกมส่วางกลยุทธ์นี้มักจะเป็นเกมที่มีลักษณะรุนแรง มีการต่อสู้ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการบังคับขู่เข็ญ เกมส่วางกลยุทธ์นี้เหมาะสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ตัวอย่างของเกมในกลุ่มนี้ได้แก่ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person Shooters), เกมต่อสู้แนวผจญภัย (Action Adventures) เป็นต้น แนวคิดของเกมส่วางกลยุทธ์ส่วนใหญ่เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสงคราม (War conflicts) หรือ การต่อสู้ที่โหดร้าย (Brutal fights) ระหว่างแก๊งค์คู่แข่ง. เกมในกลุ่มนี้ไม่ได้รับอนุญาตให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นเกมส่วางกลยุทธ์นี้ เนื่องจากเนื้อหาของเกมมีลักษณะรุนแรงเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยมีภาพของความรุนแรง ความขัดแย้งต่อบรรทัดฐานทางสังคม และศีลธรรมอันดีงามของประชาชนอย่างชัดเจน อีกทั้งการวาง

¹⁴⁷ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “Approved for children aged 16 and above in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).” Retrieved on June 3, 2015, <http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/approved-for-children-aged-16-and-above-in-accordance-with-art-14-german-children-and-young-persons-protection-act-juschg>.

โครงสร้างของเกมที่มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่มีความสมจริงสูงจึงทำให้ผู้เล่นเกมรู้สึกเสมือนว่าตนเองได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์จริง ดังนั้นเกมสในกลุ่มนี้จึงมีความเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กและเยาวชนจะไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกของความเป็นจริงกับโลกของเกมได้ ทำให้มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมสนั้น¹⁴⁸

3.2 ประเทศอังกฤษ

ประเทศอังกฤษให้ความสำคัญในเรื่องของการควบคุมเกมสที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนโดยเน้นหนักไปที่เกมสที่มีภาพลามกอนาจาร โดยได้มีการบัญญัติกฎหมายที่ควบคุมภาพลามกอนาจารไว้ในกฎหมายอาญาของประเทศอังกฤษ (The Criminal Justice Act 1988), กฎหมายคุ้มครองเด็ก (The Protection of Children Act 1978) นอกจากนี้แล้วกฎหมายที่ได้บัญญัติวางมาตรการควบคุมเกมสไว้โดยตรงก็คือกฎหมาย The Digital Economy Act 2010 ซึ่งได้บัญญัติให้มีการจัดแบ่งประเภทของเกมสออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมสที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมสนั้นได้อย่างปลอดภัย ซึ่งมีรายละเอียดของแนวคิดทางกฎหมายในการควบคุมเกมสที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนดังต่อไปนี้

3.2.1 แนวคิดในการควบคุมเกมสที่มีลักษณะรุนแรง

เกมสได้เข้ามามีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นวัยผู้ใหญ่หรือวัยเด็กพบว่าการเล่นเกมสกันอย่างแพร่หลาย การเล่นเกมสสามารถเล่นคนเดียว, เล่นกับครอบครัว, เล่นกับเพื่อน หรือเล่นออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตกับผู้เล่นเกมสคนอื่นที่ไม่รู้จักได้ ดังนั้นเกมสจึงมีผลต่อชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก รัฐจึงจำเป็นต้องมีการวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมสขึ้น ในปัจจุบันมีงานวิจัยเกี่ยวกับเกมสที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนที่แสดงให้เห็นว่าเกมสที่มีความรุนแรงสามารถกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้ จากการทดสอบพบว่าหลังจากที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมสที่มีความรุนแรง พวกเขาจะมีพฤติกรรมและ

¹⁴⁸ USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, “Not approved for young persons aged under 18 in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).).” Retrieved on June 3, 2015, <http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/not-approved-for-young-persons-aged-under-18-in-accordance-with-art-14-german-children-and-young-persons-protection-act-juschg>.

อารมณ์ที่ก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้น และมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นลดน้อยลง อาจกล่าวได้ว่า เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ซึ่งในประเทศอังกฤษนั้นมีแนวคิดในการควบคุมเกมส์เน้นหนักไปในเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารเป็นสำคัญ แต่ก็ยังคำนึงถึงการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง และได้วางมาตรการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงไว้

3.2.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน

“Child” หมายความว่า บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี¹⁴⁹

“Children” หมายความว่า บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี¹⁵⁰

3.2.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

แนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมส์ ในประเทศอังกฤษมีเนื้อหาเน้นหนักในเรื่องของเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร จะเห็นได้จากกฎหมาย The Criminal Justice Act 1988 ของประเทศอังกฤษที่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการควบคุมภาพลามกอนาจาร ไม่ว่าจะเป็นภาพที่เป็นภาพถ่ายจากของจริง หรือภาพที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ซึ่งมีความหมายรวมถึงภาพในเกมส์ด้วย หากพิจารณาถึงกฎหมายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนโดยตรงก็คือกฎหมายคุ้มครองเด็ก (The Protection of Children Act 1978) ได้บัญญัติถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในเรื่องต่างๆ อาทิเช่น ในเรื่องของสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน และได้บัญญัติถึงเรื่องของรูปภาพที่มีเนื้อหาลามกอนาจารซึ่งเป็นเรื่องต้องห้ามสำหรับเด็กและเยาวชน และวางบทลงโทษผู้สร้าง ผู้จำหน่าย ผู้เผยแพร่ภาพลามกอนาจารนั้นด้วย และจากการศึกษาพบว่ากฎหมายที่วางมาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทของเกมส์คือ กฎหมาย The Digital Economy Act 2010 ซึ่งได้บัญญัติให้มีการจัดแบ่งประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์นั้นได้อย่างปลอดภัย และวางบทลงโทษทางอาญากับผู้กระทำความผิดอีกด้วย ซึ่งรายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิดทางกฎหมายที่มีเนื้อหาคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมส์มีดังต่อไปนี้

¹⁴⁹ Protection of Children Act 1978 “1(1)(a) ...meaning in this Act a person under the age of 16...”

¹⁵⁰ Children and Young Persons Act 2008 “Part 2 Functions in relation to children and young persons7(6) children means persons under the age of 18”

3.2.3.1 The Criminal Justice Act 1988

กฎหมาย The Criminal Justice Act 1988 มีได้บัญญัติเกี่ยวกับการควบคุมเกมส์ไว้โดยตรง แต่ได้วางมาตรการควบคุมเกมส์โดยทางอ้อมกล่าวคือกฎหมายดังกล่าวได้บัญญัติถึงความผิดเกี่ยวกับภาพลามกอนาจารที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน และมีผลถึงภาพลามกอนาจารที่อยู่ในเกมส์ด้วย มีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

คำนิยามที่สำคัญของกฎหมาย The Criminal Justice Act 1988

“Indecent photograph” หมายความว่า ภาพอนาจาร

“Pseudo-photograph” หมายความว่า ภาพ (Image) ไม่ว่าจะสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งมีลักษณะปรากฏเป็นภาพถ่าย (Photograph)¹⁵¹

กฎหมาย The Criminal Justice Act 1988 ได้บัญญัติเกี่ยวกับความผิดของการครอบครองภาพอนาจารของเด็กไว้โดย ผู้ที่มีภาพอนาจารเด็กไว้ในครอบครองถือว่าเป็นความผิดตามกฎหมายนี้¹⁵²

อีกทั้งคำว่าภาพอนาจารเด็ก (Indecent photograph) ตามกฎหมายดังกล่าวยังหมายความว่ารวมถึงภาพอนาจารเด็กที่เป็น Pseudo-photograph ดังนั้นจึงครอบคลุมไปถึงภาพอนาจารเด็กที่สร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟิกที่อยู่ในเกมส์อีกด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่ากฎหมายดังกล่าวมีส่วนในการควบคุมเกมส์ในทางอ้อม กล่าวคือเกมส์ใดก็ตามที่มีรูปภาพอนาจารเด็กเป็นส่วนประกอบ ก็จะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายตามกฎหมายนี้ ซึ่งมีโทษทางอาญาคือจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับ หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁵³

¹⁵¹ Criminal Justice and Public Order Act 1994 section 84 (3)(c)(7) “Pseudo-photograph mean an image, whether made by computer-graphic or otherwise howsoever, which appears to be a photograph”

¹⁵² Criminal Justice Act 1988 section 160 Possession of indecent photograph of child “(1) it is an offence for a person to have any indecent photograph of a child in his possession.”

¹⁵³ Criminal Justice Act 1988 section 160 (2a) “A person shall be liable on conviction on indictment of an offence under this section to imprisonment for a term not exceeding five years or a fine, or both”

3.2.3.2 The Protection of Children Act 1978

กฎหมายคุ้มครองเด็ก (The Protection of Children Act 1978) เป็นกฎหมายที่บัญญัติขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันการแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กและเยาวชน โดยการถ่ายรูปอนาจาร, จำหน่าย, จ่ายแจก, แสดง, มีไว้ในครอบครอง, ตีพิมพ์, โฆษณา และแสดงรูปภาพลามกอนาจารเด็ก กฎหมายดังกล่าวมีบทลงโทษผู้ที่กระทำความผิด ซึ่งครอบคลุมถึงรูปภาพอนาจารเด็กในเกมส์ด้วย

กฎหมายคุ้มครองเด็กบัญญัติให้การกระทำดังต่อไปนี้เป็นความผิดได้แก่

“1) ถ่ายรูปหรือยอมให้ถ่ายรูปอนาจารเด็ก ซึ่งเด็กตามกฎหมายนี้หมายความว่าบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี หรือ

2) จำหน่าย จ่ายแจก หรือแสดง ภาพอนาจารเด็ก หรือ

3) มีไว้ในครอบครองซึ่งภาพอนาจารเด็ก หรือ

4) ตีพิมพ์ โฆษณา หรือแสดง รูปภาพอนาจารเด็ก หรือตั้งใจที่จะกระทำ

เช่นนั้น”¹⁵⁴

ซึ่งผู้ที่กระทำความผิดตามกฎหมายดังกล่าวยังมีโทษทางอาญาคือ โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับ หรือทั้งจำทั้งปรับ”¹⁵⁵ อีกด้วย

¹⁵⁴ Protection of Children Act 1978 1 (1)

(a) “It is an offence for a person to take, or permit to be taken, any indecent photograph of a child (meaning in this Act a person under the age of 16)

(b) to distribute or show such indecent photographs ; or

(c) to have in his possession such indecent photographs, with a view to their being distributed or shown by himself or others ; or

(d) to publish or cause to be published any advertisement likely to be understood as conveying that the advertiser distributes or shows such indecent photographs, or intends to do so.”

¹⁵⁵ Protection of Children Act 1978 6 (2) “A person convicted on indictment of any offence under this Act shall be liable to imprisonment for a term of not more than three years, or to a fine or to both.”

3.2.3.3 The Digital Economy Act 2010

รัฐบาลของสหราชอาณาจักรได้ตรากฎหมาย The Digital Economy Act 2010 ซึ่งทำให้มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์มีความรัดกุมมากยิ่งขึ้น โดยบทบัญญัติดังกล่าวมีมาตรการทางกฎหมายที่สำคัญดังต่อไปนี้

1) เกมส์ทุกเกมส์ที่จำหน่ายหรือขายในสหราชอาณาจักรต้องได้รับการจัดเรตติ้งหรือการกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกม (Age-rated classification) โดยผู้มีอำนาจในการกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่สามารถเข้าเล่นเกมได้คือสภามาตรฐานวิดีโอ (The Video Standards Council) ภายใต้ระบบการจัดประเภทอายุผู้เล่นเกมระบบ The Europe-wide PEGI system

2) บรรจุภัณฑ์ (Packaging) ของเกมส์ต้องมีสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกม (Age-rated classification) และบ่งบอกถึงเนื้อหาโดยสรุปของเกมส์นั้น

3) สภามาตรฐานวิดีโอ (The Video Standards Council) มีอำนาจปฏิเสธไม่รับการจัดเรตติ้งหรือการกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกม (Age-rated classification) หากเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงอย่างมาก และยังมีอำนาจไม่อนุญาตให้ขายเกมส์นั้นในสหราชอาณาจักรได้อีกด้วย

4) โทษสำหรับผู้ที่ยกเกมส์ให้กับเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามช่วงอายุที่ได้จัดประเภทอายุผู้เล่นเกม (Age-rated classification) มีโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน และปรับไม่เกิน £5,000

5) โทษสำหรับผู้จัดส่งเกมส์ที่ไม่มีการจัดเรตติ้งหรือการกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกม (Age-rated classification) มีโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี และปรับอย่างไม่จำกัด (Unlimited fine) ตามความเสียหายที่เกิดขึ้น

3.2.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (PEGI)

คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ เป็นคณะกรรมการที่มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายในการจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมส์ที่เด็กและเยาวชนในช่วงอายุต่างๆจะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ของประเทศอังกฤษมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ในประเทศอังกฤษเป็นผู้จัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆโดยใช้ระบบ “Pan-European Game Information” หรือย่อว่า “PEGI” กล่าวคือ เป็นระบบการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดระดับอายุของบุคคลที่จะสามารถเข้าถึง

เนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม โดยถูกสร้างขึ้นเพื่อให้คำแนะนำในการตัดสินใจแก่ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนในประเทศกลุ่มยุโรป เกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกเกมส์ให้เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชน ระบบนี้ถูกจัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2003 และนำมาใช้แทนที่ระบบเดิมคือ ระบบ A number of national age rating systems และในปัจจุบันระบบการจัดเรตติ้งเกมส์ PEGI ได้ใช้ใน 30 ประเทศดังต่อไปนี้ ออสเตรีย, เดนมาร์ก, ฮังการี, ลัตเวีย, นอร์เวย์, สโลวีเนีย, เบลเยียม, เอสโตเนีย, ไอร์แลนด์, ลิทัวเนีย, โปแลนด์, สเปน, บัลแกเรีย, ฟินแลนด์, ไอร์แลนด์, ลักเซมเบิร์ก, โปรตุเกส, สวีเดน, ไชปรัส, ฝรั่งเศส, อิสราเอล, มอลตา, โรมาเนีย, วิตเซอร์แลนด์, สาธารณรัฐเช็ก, กรีซ, อิตาลี, เนเธอร์แลนด์, สาธารณรัฐสโลวักและสหราชอาณาจักร.¹⁵⁶

คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ทำการจัดระดับอายุตามระบบ PEGI โดยแบ่งเกมส์ออกเป็นระดับต่างๆ เรียกว่า “เรตติ้ง (Rating)” ซึ่งบอกถึงระดับอายุของเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมกับเกมส์นั้น ไม่ได้หมายความว่าถึงระดับความยากง่ายของเกมส์ ตัวอย่างเช่น “PEGI 7 game” หมายความว่าถึงเกมส์ชนิดนี้เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป, “PEGI 18 game” หมายความว่าถึงเกมส์ชนิดนี้เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ หรือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เป็นต้น. มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ของคณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ตามระบบ PEGI เป็นมาตรการทางกฎหมายที่นำมาใช้เพื่อให้แน่ใจว่าเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนนั้น จะถูกจำกัดไม่ให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์เหล่านั้นได้ และเป็นการช่วยให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับช่วงอายุของตน โดยมีฉลาก (Label) แสดงการจัดระดับอายุที่ติดไว้บนแผ่นเกมส์และบนบรรจุภัณฑ์ของเกมส์เพื่อช่วยบอกข้อมูลให้ผู้ปกครองทราบเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมส์เหล่านั้น และช่วยเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองสามารถเลือกเกมส์ให้เด็กและเยาวชนได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งผู้ที่ฝ่าฝืนเผยแพร่เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนยังมีความผิดทางอาญาอีกด้วย.

นอกจากนี้แล้วระบบ PEGI ยังเป็นระบบที่ยอมรับและใช้ทั่วทั้งยุโรป ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากคณะกรรมการของประเทศในยุโรป (The European Commission) ซึ่งถือว่าเป็นความร่วมมือกันของประเทศในยุโรปเพื่อการป้องกันเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และระบบการจัดระดับอายุของ PEGI ยังได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มของอุตสาหกรรมการผลิตเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น โซนี่ (Sony), ไมโครซอฟ (Microsoft) และนินเทนโด (Nintendo) และระบบการจัดระดับเกมส์นี้ยังถูกพัฒนาจาก The Interactive Software Federation of Europe (ISFE).

¹⁵⁶ PEGI Pan-European Game Information, “About PEGI,” Retrieved on June 4, 2015, from <http://www.pegi.info/en/index/id/28/>.

3.2.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง

ความหมายของสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ ของ PEGI ที่ปรากฏอยู่บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์เกมส์ (Packaging) แบ่งเกมส์ออกเป็นระดับต่างๆดังนี้ ระดับ 3, 7, 12, 16 และ 18. ซึ่งการจัดระดับอายุบ่งบอกถึงช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เกมส์ระดับ PEGI 3

เนื้อหาของเกมส์ที่ได้รับการจัดระดับให้อยู่ในกลุ่ม PEGI 3 ถือว่าเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป ซึ่งอาจมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงแต่ก็เป็นไปในลักษณะความรุนแรงที่สร้างความสนุกสนานตลกขบขัน (Comical context) ตัวอย่างเช่น เกมส์การ์ตูนบักบันนี่ (Bugs Bunny) และเกมส์การ์ตูนทอมแอนด์เจอร์รี่ (Tom & Jerry) เป็นต้น. เกมส์ในกลุ่มนี้เป็นเกมส์ที่เด็กไม่สามารถที่จะเชื่อมโยงบุคลิกภาพของตัวละครในเกมส์ให้เข้ากับชีวิตจริงได้ กล่าวคือเป็นเกมส์ที่ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าใจได้ว่าเรื่องที่เกิดขึ้นในเกมส์เป็นเรื่องที่ไม่ใช่ชีวิตจริง ทำให้เด็กที่เล่นเกมส์ไม่นำไปปฏิบัติเลียนแบบในชีวิตจริง เนื้อหาของเกมส์ควรจะไม่มีความรุนแรงหรือเสียงที่ทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว (Scare) หรือเขย่าขวัญ ส่วนการใช้ภาษาของเกมส์ไม่ควรใช้คำหยาบคายหรือถ้อยคำที่รุนแรง

2) เกมส์ระดับ PEGI 7

เนื้อหาของเกมส์ที่ได้รับการจัดระดับให้อยู่ในกลุ่ม PEGI 7 ถือว่าเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป โดยส่วนใหญ่เนื้อหาของเกมส์มีลักษณะคล้ายคลึงกับเกมส์ที่อยู่ในกลุ่ม PEGI 3 แต่ อาจมีเนื้อหาในบางตอนของเกมส์ที่ทำให้ผู้เล่นเกมส์เกิดความตกใจกลัว (Frightening) ได้บ้าง แต่ทั้งนี้ก็ต้องเป็นเนื้อหาที่ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการแล้วว่าเกมส์นั้นเหมาะสมที่จะอยู่ในระดับนี้ได้

3) เกมส์ระดับ PEGI 12

เนื้อหาของเกมส์ที่ได้รับการจัดระดับให้อยู่ในกลุ่ม PEGI 12 ถือว่าเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป เกมส์ประเภทนี้อาจมีเนื้อหาที่แสดงถึงความรุนแรงได้บ้างเล็กน้อย (Slightly) อาจเป็นความรุนแรงที่เกิดจากการให้ผู้เล่นเกมส์กระทำต่อตัวละครในเกมส์ซึ่งเป็นได้ทั้งมนุษย์หรือสัตว์ อาจมีภาพเปลือย (Nudity) ได้เล็กน้อย ส่วนการใช้ภาษาหรือคำพูดในเกมส์อาจมีถ้อยคำที่หยาบคายได้บ้างเล็กน้อย (Mild) แต่จะต้องไม่มีคำพูดเกี่ยวกับคำหยาบคายทางเพศ (Sexual expletives)

4) เกมส์ระดับ PEGI 16

เนื้อหาของเกมส์ที่ได้รับการจัดระดับให้อยู่ในกลุ่ม PEGI 16 ถือว่าเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป เกมส์ที่อยู่ในกลุ่ม PEGI 16 เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาพรรณนาให้เห็นถึงภาพของความรุนแรง ซึ่งภาพของความรุนแรงนั้นมีความคล้ายคลึงกับชีวิตจริงของมนุษย์ และอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมในทางเพศ (Sexual activity) ส่วนการใช้ภาษาอาจมีการใช้ภาษาที่มีความหยาบคายมาก (Extreme bad language) และอาจมีภาพของการสูบบุหรี่ การใช้ยาเสพติด

5) เกมส์ระดับ PEGI 18

เนื้อหาของเกมส์ที่ได้รับการจัดระดับให้อยู่ในกลุ่ม PEGI 18 นี้ถือว่าเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เกมส์ที่อยู่ในกลุ่ม PEGI 18 เป็นเกมส์สำหรับผู้ใหญ่นั้น โดยเนื้อหาเกมส์มีความรุนแรงมากถึงขั้นที่เลวร้าย (Gross violence) อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศ มีการใช้ภาษาที่มีความหยาบคายมาก (Extreme bad language) และมีภาพของการสูบบุหรี่ การใช้ยาเสพติด

3.3 ประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญในเรื่องของสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ในกรณีของเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนนั้นในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญเน้นหนักไปยังเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าปัจจัยส่วนหนึ่งเนื่องมาจากประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ให้อิสระและเสรีภาพในการครอบครองอาวุธปืนจึงทำให้ประชาชนสามารถครอบครองและเข้าถึงอาวุธปืนได้โดยง่าย การที่เด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง และฝ่าฝืนบรรทัดฐานทางสังคมได้ และอาจใช้อาวุธปืนก่อเหตุร้ายได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กและเยาวชนได้รับแรงกระตุ้นจากเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ตัวอย่างเช่นเกมส์ที่มีการใช้อาวุธสงครามในการสู้รบ ทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกต้องการใช้อาวุธปืนเลียนแบบเกมส์ และยังพบว่ามีกรณีการก่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนหลายครั้ง ตัวอย่างเช่น การกราดยิงในโรงเรียนโดยผู้ก่อเหตุเป็นเด็กและเยาวชน จึงทำให้ประเทศสหรัฐอเมริกาวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1 แนวคิดในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง

ในปัจจุบันการเล่นเกมส์สามารถเล่นได้ทุกที่ไม่ว่าจะเป็นทางอินเทอร์เน็ต วีดีโอเกมส์ เครื่องเล่นเกมส์พกพา เป็นต้น ซึ่งเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย เด็กและเยาวชนของประเทศสหรัฐอเมริกาส่วนใหญ่มักใช้เวลาประมาณ 7 ชั่วโมงต่อวันในการใช้สื่อสารสนเทศ บันเทิง เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ¹⁵⁷ โดยสื่อสารสนเทศประเภทเกมส์นั้นส่งผลต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านบวก และด้านลบ ดังนั้นเพื่อเป็นการป้องกันเนื้อหาของเกมส์เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน อันได้แก่ เนื้อหาที่รุนแรง, เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ, เนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด บุหรี่ และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวอาจหล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่เลียนแบบเกมส์ได้ จากการศึกษาพบว่าเกมส์ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ดังนั้นผู้ปกครองควรเลือกเกมส์ที่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนโดยดูจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง หรือการจัดระดับอายุของผู้เล่นเกมส์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ที่แสดงไว้บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์นั้น

3.3.2 นิยามของคำว่าเด็กและเยาวชน

“Minor” หมายความว่า บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี¹⁵⁸

3.3.3 แนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

แนวคิด ทฤษฎีและหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง มีการบัญญัติไว้ในกฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) (FEPA) และกฎหมายการจัดเรตติ้งวีดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.3.1 The Family Entertainment Protection Act (FEPA)

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) เป็นกฎหมายที่ควบคุมและป้องกันเกี่ยวกับสิ่งบันเทิงในครอบครัว จุดประสงค์ของการตรากฎหมายนี้เพื่อจำกัดการเข้าถึงวีดีโอเกมส์ที่มีความรุนแรงของเด็กและเยาวชน โดยมีมาตรการ

¹⁵⁷ American Academy of Pediatrics, “Media and Children”, Retrieved on June 29, 2015, from <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-health-initiatives/Pages/Media-and-Children.aspx>

¹⁵⁸ Crimes and criminal procedure U.S. Code Title 18 § 2256 “Definitions for chapter (1) “minor” means any person under the age of eighteen years”

ในการควบคุมการประกอบธุรกิจขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมส์ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าวิดีโอเกมส์ในประเทศสหรัฐอเมริกาจะมีการขาย หรือให้เช่า แก่บุคคลที่มีอายุเหมาะสมที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ นั้นได้ ตามสัญลักษณ์การจัดระดับอายุบนผลิตภัณฑ์ หรือที่เรียกว่า เรตติ้ง (Ratings) ของเกมส์

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) มีมาตรการควบคุมธุรกิจการซื้อขาย ให้เช่า วิดีโอเกมส์ ซึ่งเป็นวิดีโอเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ (Mature) หรือสำหรับวัยผู้ใหญ่เท่านั้น (Adults-Only) โดยห้ามการซื้อขาย ให้เช่า วิดีโอเกมส์ดังกล่าวแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี. ผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายดังกล่าวจะต้องถูกลงโทษ ซึ่งในกรณีการกระทำความผิดครั้งแรกมีโทษปรับ \$1,000 หรือการทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 100 ชั่วโมง และในกรณีการกระทำความผิดซ้ำในครั้งต่อมา มีโทษปรับ \$5,000 หรือการทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 500 ชั่วโมง บทบัญญัติดังกล่าวเป็นการลงโทษผู้ประกอบการกิจการร้านขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่ไม่ปฏิบัติตามแนวทางของคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) โดยไม่ส่งมอบวิดีโอเกมส์ให้แก่ผู้ที่มีอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของวิดีโอเกมส์ที่ระบุไว้ในฉลาก ซึ่งการส่งมอบวิดีโอเกมส์ให้แก่ผู้ซื้อหรือผู้เช่านั้นต้องมีการตรวจสอบอายุของผู้ซื้อหรือผู้เช่า โดยการแสดงบัตรประจำตัวประชาชนของผู้ซื้อเกมส์หรือผู้เช่าเกมส์เพื่อเป็นการยืนยันว่ามีอายุเหมาะสมกับเนื้อหาของวิดีโอเกมส์นั้น นอกจากนี้แล้วกฎหมายดังกล่าวยังให้อำนาจคณะกรรมการการค้าของรัฐบาล Federal Trade Commission (FTC) ร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญและองค์กรอิสระ ในการตรวจสอบรายงานการจัดเรตติ้งเกมส์ประจำปีของคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) ทั้งนี้เพื่อทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่า การจัดเรตติ้งเกมส์ ออกเป็นประเภทต่างๆจะมีความถูกต้องและเชื่อถือได้เมื่อเวลาผ่านไป นับว่าเป็นบทบัญญัติที่ให้ อำนาจองค์กรอิสระตรวจสอบการจัดเรตติ้งของคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง

กฎหมายดังกล่าวได้มีการให้คำนิยามของคำว่า วิดีโอเกมส์ ไว้ดังต่อไปนี้¹⁵⁹

วิดีโอเกมส์ “Video game” หมายความว่า วัตถุหรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

¹⁵⁹ Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 3 (4) “VIDEO GAME. The term “video game” means an electronic object or device that (A) stores recorded data or instructions; (B) receives data or instructions generated by the person who uses it; and (C) by processing such data or instructions, creates an interactive game capable of being played, viewed, or experienced on or through a computer, gaming system, console, or other technology.”

ก) เก็บบันทึกข้อมูลหรือคำสั่ง
 ข) รับข้อมูลหรือคำสั่งที่สร้างขึ้นโดยบุคคลผู้ใช้ และ
 ค) มีการประมวลผลของข้อมูลหรือคำสั่ง สร้างเกมส์ที่สามารถโต้ตอบกับผู้
 เล่นได้ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงผลให้ปรากฏบนคอมพิวเตอร์, บนเครื่องเล่นเกมส์ หรือบนเทคโนโลยีอื่น
 ใดก็ตาม

กฎหมายดังกล่าวได้มีการให้คำนิยามของคำว่า ธุรกิจ “Business” ไว้
 ดังต่อไปนี้

“ก) ดำเนินกิจการเกี่ยวกับการซื้อ, ขาย, เช่า, ให้เช่า, อุตสาหกรรมการ
 ผลิต, การตลาด หรือ

ข) ขายการบริการ (Sale of services) แก่ประชาชน”¹⁶⁰

จากคำนิยามของคำว่าธุรกิจจากกฎหมายดังกล่าวทำให้สรุปได้ว่ากฎหมาย
 ดังกล่าวเป็นกฎหมายที่ควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจ ซื้อ, ขาย, เช่า, ให้เช่า, ภาคอุตสาหกรรมการผลิต,
 การตลาด หรือขายการบริการ (Sale of services) เกี่ยวกับวิดีโอเกมส์

เหตุผลของการตรากฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family
 Entertainment Protection Act) (FEPA) ได้มีการบัญญัติถึงเหตุผลไว้ใน Family Entertainment
 Protection Act SEC. 2 มีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

1) มีงานวิจัยแสดงให้เห็นว่า การที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาวิดีโอ
 เกมส์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อสารสนเทศในรูปแบบอื่น มีผลอย่างมากต่อการพัฒนาการของเด็กและ
 เยาวชนซึ่งมีทั้งทางด้านบวก และทางด้านลบ ขึ้นอยู่กับลักษณะและเนื้อหาของสื่อสารสนเทศนั้น¹⁶¹

2) มีผลงานวิจัยและการศึกษาทดลองระยะยาวในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา
 แสดงให้เห็นว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างระดับความรุนแรงที่สูงขึ้นของสื่อสารสนเทศไม่ว่าจะเป็น
 ทางโทรทัศน์ หรือในภาพยนตร์ และสื่อสารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบอื่นๆ ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนที่รับ

¹⁶⁰ Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 3 “Definitions (1)
 BUSINESS. The term “business” means any ongoing lawful activity that is conducted
 (A) primarily for the purchase, sale, lease, or rental of personal or real property, or for
 the manufacture, processing, or marketing of products, commodities, or any other
 personal property; or (B) primarily for the sale of services to the public.”

¹⁶¹ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (1) FINDINGSS. 2126

สื่อสารสนเทศนั้นซ้ำๆ มีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม, พฤติกรรมก้าวร้าว, หวาดกลัว, วิตกกังวล, ความเครียด, ความรุนแรง, ไม่สนใจต่อความเจ็บปวดและความทรมานของผู้อื่น¹⁶²

3) ในปัจจุบันมีหลักฐานที่มีความเชื่อถือได้ซึ่งได้ทำการวิจัยในประชาชนเป็นจำนวนมาก และได้มีการแถลงการร่วมกันของ 6 องค์กรหลักด้านสาธารณสุขของประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งรวมทั้งสมาคมการแพทย์อเมริกันและสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (American Medical Association and the American Psychological Association) โดยมีใจความสำคัญของแถลงการสรุปได้ว่า “มีสาเหตุความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกัน (Causal connection) อย่างเห็นได้ชัดระหว่างความรุนแรงของสื่อสารสนเทศ (Media violence) และพฤติกรรมความก้าวร้าว (Aggressive behavior)”¹⁶³

4) มีงานวิจัยใหม่ (New research) ที่แสดงให้เห็นว่าการเข้าถึงเนื้อหาของวิดีโอเกมส์ที่รุนแรง (Violent video games) เป็นสาเหตุที่ส่งผลคล้ายคลึงกับการเข้าถึงเนื้อหาของสื่อสารสนเทศที่รุนแรงอื่นๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวไม่ว่าจะเป็นในระยะสั้น หรือระยะยาว โดยวิดีโอเกมส์มักจะมีผลอย่างยิ่งในเรื่องของ ความคิด (thought), ความรู้สึก (Feelings), และพฤติกรรม (Behaviors) ของเด็กและเยาวชน¹⁶⁴

5) งานวิจัยในปัจจุบันแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบการกระทำของตัวละครในวิดีโอเกมส์ ซึ่งในเกมส์ที่มีความรุนแรง (Violent video games) นั้นมักจะเป็นเกมส์แนวที่ให้ผู้เล่นเกมส์รับบทเป็นมือปืน (Shooter) หรือเกมส์ที่ให้ผู้เล่นเป็นผู้กระทำความผิด (Perpetrator) ซึ่งเด็กอาจมีพฤติกรรมเลียนแบบการกระทำนั้นได้¹⁶⁵

6) มีงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้จากพฤติกรรมที่พวกเขาทำซ้ำแล้วซ้ำอีก และพฤติกรรมที่พวกเขาจะได้รับรางวัลจากการกระทำนั้น ซึ่งเมื่อเด็กและเยาวชนเล่นวิดีโอเกมส์ จะทำให้พวกเขากระทำตามเนื้อหาในเกมส์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก การกระทำความผิดในเกมส์จะไม่มี การถูกลงโทษและผู้กระทำความผิดในเกมส์ยังได้รับรางวัลอีกด้วย¹⁶⁶ ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเรียนรู้ที่จะกระทำความผิดโดยคิดว่าพวกเขาจะไม่ถูกลงโทษและจะได้รับรางวัลตามเนื้อหาในวิดีโอเกมส์

¹⁶² Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (2) FINDINGSS. 2126

¹⁶³ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (3) FINDINGSS. 2126

¹⁶⁴ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (4) FINDINGSS. 2126

¹⁶⁵ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (5) FINDINGSS. 2126

¹⁶⁶ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (6) FINDINGSS. 2126

7) อุตสาหกรรมวิดีโอเกมส์ มีการควบคุมโดยองค์กร The Entertainment Software Ratings Board ซึ่งเป็นองค์กรที่สร้างระบบในการควบคุมวิดีโอเกมส์โดยมีระบบที่จะจัดทำข้อมูลให้ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนทราบถึงลักษณะและเนื้อหาของวิดีโอเกมส์¹⁶⁷

8) องค์กร The Entertainment Software Ratings Board ทำหน้าที่เป็นผู้พิจารณาว่า วิดีโอเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรง หรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศอย่างเด่นชัด ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน องค์กรดังกล่าวจะเป็นผู้จัดระดับอายุของผู้ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้¹⁶⁸

9) มีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนที่มีผู้ปกครองคอยติดตามควบคุมการเข้าถึงสื่อสารสนเทศที่รุนแรง มีผลให้เด็กและเยาวชนในปกครองของตนได้รับผลกระทบที่เป็นผลด้านลบน้อยกว่าเด็กและเยาวชนที่ไม่มีผู้ปกครองคอยติดตามควบคุม¹⁶⁹

10) ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนสามารถวางใจระบบการจัดระดับอายุ (Ratings system) ของบุคคลผู้ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของวิดีโอเกมส์โดยองค์กร (The Entertainment Software Ratings Board) ได้ว่าจะช่วยป้องกันเด็กและเยาวชนไม่ให้อาจเข้าถึงเนื้อหาวิดีโอเกมส์ที่เป็นอันตรายได้¹⁷⁰

11) จากเหตุผลทั้งหมดนี้มีความจำเป็นจะต้องตรากฎหมาย Family Entertainment Protection Act (FEPA) ออกมาเพื่อให้ความมั่นใจได้ว่าจะมีระบบการจัดระดับอายุ (Ratings system) ของบุคคลที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของสื่อสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม¹⁷¹

กฎหมายคุ้มครองความบันเทิงในครอบครัว (Family Entertainment Protection Act) (FEPA) ได้วางหลักการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนมีความสำคัญดังต่อไปนี้

1) ผู้ประกอบธุรกิจจะต้องไม่ขาย ให้เช่า หรืออนุญาตให้ขายหรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น แก่บุคคลที่มีอายุไม่ถึง 17 ปี หรือจะต้องไม่ขาย ให้เช่า หรือ อนุญาตให้ขายหรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ที่ยังไม่ได้รับการจัดระดับอายุ (Ratings) จากองค์กร

¹⁶⁷ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (7) FINDINGSS. 2126

¹⁶⁸ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (8) FINDINGSS. 2126

¹⁶⁹ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (9) FINDINGSS. 2126

¹⁷⁰ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (10) FINDINGSS. 2126

¹⁷¹ Family Entertainment Protection Act SEC. 2 (10) FINDINGSS. 2126

The Entertainment Software Ratings Board¹⁷² โดยมีบทลงโทษผู้ที่กระทำการฝ่าฝืนบทบัญญัติดังกล่าว¹⁷³

2) ผู้ซื้อหรือเช่าวิดีโอเกมส์ต้องมีหลักฐานมายืนยันตัวบุคคล (Identification document) ว่าผู้ที่ซื้อ หรือเช่าวิดีโอเกมส์มีอายุตั้งแต่ 17 ปี ขึ้นไปจริง ตัวอย่างเช่น บัตรประจำตัวประชาชน เป็นต้น

3) พนักงานของผู้ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับการขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมส์ ต้องตรวจสอบบัตรประจำตัวประชาชนของผู้ซื้อหรือผู้เช่าวิดีโอเกมส์ เพื่อตรวจสอบว่าผู้ซื้อหรือผู้เช่าวิดีโอเกมส์มีอายุที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่จะซื้อหรือเช่าหรือไม่ และห้ามส่งมอบวิดีโอเกมส์แก่บุคคลที่มีอายุไม่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมสนั้นเด็ดขาด¹⁷⁴

4) วิดีโอเกมส์ต้องมีฉลากที่ระบุสัญลักษณ์บ่งชี้ระดับอายุ (Rating) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างชัดเจน

5) สถานที่ประกอบธุรกิจขายหรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ต้องมีสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความหมายของการจัดระดับอายุผู้ที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่ได้ชัดเจน และใช้ภาษาที่ง่ายต่อการเข้าใจ¹⁷⁵

6) ในกรณีของการขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมส์ออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต (Online sales) ต้องมีหลักฐานในการยืนยันตัวบุคคลของผู้ซื้อหรือผู้เช่าแสดงถึงอายุของผู้ซื้อหรือผู้เช่าที่เชื่อถือได้ว่ามีอายุที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมสนั้น¹⁷⁶

¹⁷² Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 4 PROHIBITION ON SALE OF VIOLENT VIDEO GAMES TO MINORS. “(a) IN GENERAL. No business shall sell or rent, or permit the sale or rental of any video game with a Mature, Adults-Only, or Ratings Pending rating from the Entertainment Software Ratings Board to any individual who has not attained the age of 17 years.”

¹⁷³ Family Entertainment Protection Act S. 2126 SEC. 4 (b)(1) (b) AFFIRMATIVE DEFENSES. 9 (1) IN GENERAL. It shall be a defense to any prosecution for a violation of the prohibition under subsection (a) that a business

¹⁷⁴ Family Entertainment Protection Act SEC. 4 (b)(B)(i) S. 2126

¹⁷⁵ Family Entertainment Protection Act SEC. 4 (b)(B)(i) S. 2126

¹⁷⁶ Family Entertainment Protection Act SEC. 4 (b)(B)(ii) S. 2126

บทกำหนดโทษตามกฎหมาย The Family Entertainment Protection Act (FEPA) มีดังต่อไปนี้

ผู้จัดการ หรือตัวแทน ที่กระทำการฝ่าฝืนบทบัญญัติในกฎหมายนี้ต้องได้รับโทษปรับหรือโทษทำงานบริการสังคม (Community service) หรือทั้งสองอย่างดังต่อไปนี้

1) สำหรับการกระทำความผิดครั้งแรก ปรับ 1,000\$ หรือทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 100 ชั่วโมงและ

2) สำหรับการกระทำความผิดครั้งต่อมา ปรับ 5,000\$ หรือทำงานบริการสังคมเป็นเวลา 500 ชั่วโมง

นอกจากนี้คณะกรรมการ The Entertainment Software Ratings Board ต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์ประจำปี (Annual analysis report) เกี่ยวกับการจัดระดับอายุ (Rating) เพื่อให้มีความเชื่อถือได้เมื่อเวลาเปลี่ยนแปลงไป ตัวอย่างเช่น ประเมินสุมตัวอย่างวิดีโอเกมส์มาตรวจสอบ, ประเมินว่าความหมายของการจัดระดับอายุ (Rating) ยังมีความหมายคงเดิมหรือเปลี่ยนไปหรือไม่เมื่อเวลาผ่านไป, เปรียบเทียบว่าการจัดระดับอายุ (Rating) มีความเป็นกลาง ความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือ ได้หรือไม่เมื่อเวลาผ่านไป¹⁷⁷

3.3.3.2 The Video Games Ratings Enforcement Act

กฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) เป็นกฎหมายที่วางมาตรการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนโดยวัตถุประสงค์สำคัญของกฎหมายฉบับนี้คือ ควบคุมวิดีโอเกมส์ (Video games) ให้ต้องผ่านการตรวจสอบและกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “Ratings label” และห้ามจัดจำหน่าย จัดส่ง ขาย ให้เช่าวิดีโอเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงกับช่วงอายุที่อนุญาต อีกทั้งยังห้ามจัดจำหน่าย จัดส่ง ขาย ให้เช่าเกมส์ที่ยังไม่ได้รับการจัดประเภทช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเกมส์ได้ หรือเกมส์ที่ยังไม่ได้รับสัญลักษณ์การกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเกมส์ได้จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board (ESRB) หรืออาจกล่าวได้ว่ากฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) เป็นกฎหมายที่ตราขึ้นเพื่อห้ามการค้า การขาย การให้เช่า หรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ที่ปราศจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์จากคณะกรรมการซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Ratings Board) หรือ ESRB และห้ามการขายหรือให้เช่าวิดีโอเกมส์ประเภทเกมส์สำหรับผู้ใหญ่นั้น (Adults only) แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และ

¹⁷⁷ Family Entertainment Protection Act SEC. 5 (b) S. 2126

วิดีโอเกมสัประเภทสำหรับผู้ใหญ่ (Mature) แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ผู้ที่ฝ่าฝืนมีโทษปรับไม่เกิน \$5,000 ต่อการกระทำความผิดในแต่ละครั้ง

มาตรการทางกฎหมายของกฎหมายการจัดเรตติงวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) ในการควบคุมเกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน มีดังต่อไปนี้

1) ห้ามผู้ใด จำหน่าย ขาย ให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่ไม่มีฉลากสัญลักษณ์การจัดระดับอายุหรือจัดเรตติง (Rating label) จากคณะกรรมการการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) อยู่บนแผ่นวิดีโอเกมส์ และบนบรรจุภัณฑ์ของวิดีโอเกมส์¹⁷⁸

2) ผู้ประกอบการร้านขายวิดีโอเกมส์ต้องมีส่วนร่วมในการส่งมอบวิดีโอเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับการเล่นเกมส์นั้น โดยสถานที่ของร้านขายวิดีโอเกมส์จะต้องมีการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับระบบการจัดระดับอายุ (Rating) ของบุคคลที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์จากคณะกรรมการการซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Ratings Board) ไว้อย่างชัดเจน เช่น อธิบายถึงกฎระเบียบการจัดระดับอายุ, สัญลักษณ์การจัดระดับอายุ, เนื้อหาของการจัดระดับอายุ เป็นต้น¹⁷⁹ ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเรตติงเกมส์แก่ประชาชน

3) ห้ามขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ซึ่งมีสัญลักษณ์คำว่า “Adults Only” ให้แก่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี¹⁸⁰

4) ห้ามขาย หรือให้เช่า วิดีโอเกมส์ ที่เป็นวิดีโอเกมส์สำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งมีสัญลักษณ์คำว่า “Mature” ให้แก่ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี¹⁸¹

¹⁷⁸ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 2(a) Rating label requirement for video games Video Games Ratings Enforcement Act

¹⁷⁹ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 2(b) Rating label requirement for video games

¹⁸⁰ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 3 (1) Prohibition on sales and rentals of adult-rated video games to minors

¹⁸¹ Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 3 (2) Prohibition on sales and rentals of adult-rated video games to minors

บทกำหนดโทษตามกฎหมายการจัดเรตติ้งวิดีโอเกมส์ (Video Games Ratings Enforcement Act) มีการกำหนดโทษไว้กล่าวคือ ผู้ใดกระทำความผิดตามบทบัญญัติในกฎหมายนี้ต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 5,000\$ ต่อการกระทำความผิดในแต่ละครั้ง¹⁸²

3.3.4 คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ (ESRB)

คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1994 โดยสมาคมซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Association (ESA)) คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิงเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร (Non-profit) และเป็นองค์กรที่มีความเป็นอิสระ¹⁸³ โดยมีหน้าที่กำกับดูแลตนเอง (self-regulatory) ของอุตสาหกรรมการผลิตวิดีโอเกมส์, เกมส์ในอินเทอร์เน็ต, เกมส์ในโทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงการโฆษณาเกมส์ของผู้ผลิตเกมส์ด้วย ซึ่งการกำกับดูแลดังกล่าวกระทำโดยคณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิงเป็นผู้กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอเกมส์ หรือ แอปพลิเคชันเกมส์ต่างๆในโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้ปกครองเด็กและเยาวชนสามารถทราบว่าเนื้อหาของเกมส์นั้นเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในช่วงอายุเท่าใดโดยดูจากสัญลักษณ์ที่ติดบนแผ่นเกมส์หรือที่บรรจุภัณฑ์ของเกมส์ ก่อนตัดสินใจเลือกเกมส์ให้เด็กและเยาวชน เพื่อที่จะมั่นใจได้ว่าเด็กและเยาวชนจะไม่เข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับอายุ¹⁸⁴

เกมส์ที่จะผลิตออกจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้นั้นผู้ผลิตเกมส์ต้องขออนุญาตให้คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board) (ESRB) เป็นผู้ประเมินเนื้อหาของเกมส์ว่าอยู่ในระดับเรตติ้งใดและคณะกรรมการดังกล่าวจะให้สัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์แก่ผู้ผลิตเกมส์เพื่อนำไปติดที่ฉลากของเกมส์ ซึ่งเป็นการส่งข้อมูลเกี่ยวกับเกมส์นั้นไปยังผู้บริโภคเกมส์ให้ทราบถึงเนื้อหาของเกมส์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้ให้ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนทราบถึงเนื้อหาของเกมส์เพื่อเป็นข้อมูลในการเลือกวิดีโอเกมส์ที่มีความเหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนในปกครองของตน และเป็นการแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมที่ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์ต้องติดฉลากที่บ่งบอกถึงเนื้อหาของเกมส์เพื่อให้ประชาชนได้ทราบถึงเนื้อหาความรุนแรงของเกมส์อันจะส่งผลเสียต่อเด็กและเยาวชนผู้เล่นเกมส์ได้

¹⁸² Video Games Ratings Enforcement Act Sec. 4 (b)

¹⁸³ Family Entertainment Protection Act SEC. 3 (3) Definitions S. 2126

¹⁸⁴ ESRB Entertainment Software Rating Board, "About ESRB,"

คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board (ESRB)) ได้จัดเรตติ้งเกมส์โดยใช้ระบบการจัดเรตติ้งเกมส์ที่ได้ถูกออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาเด็ก, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนมีการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับเกมส์อีกด้วย. นอกจากนี้แล้วคณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board (ESRB)) ได้ออกแบบสัญลักษณ์เรตติ้งของเกมส์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเกมส์ทราบถึงอายุของผู้เล่นเกมส์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์และให้ข้อมูลสรุปเนื้อหาของเกมส์ที่สั้นและกระชับ อันเป็นการให้ข้อมูลเนื้อหาของเกมส์ที่มีความถูกต้องและเป็นกลาง ซึ่งการให้ข้อมูลของเกมส์นั้นเป็นไปในลักษณะการให้ความรู้มากกว่าการทำให้ผู้เล่นเกมส์รู้สึกถึงมาตรการบังคับ และการให้ข้อมูลนั้นเป็นการให้ข้อมูลที่สรุปครอบคลุมเนื้อหาของเกมส์ตลอดทั้งเรื่อง

3.3.5 สัญลักษณ์เรตติ้ง

คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Rating Board (ESRB)) เป็นผู้กำหนดช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม โดยให้ข้อมูลที่สั้นและกระชับเกี่ยวกับเนื้อหาของวิดีโอเกมส์ รวมถึงแอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งผู้ปกครองสามารถตัดสินใจเลือกเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนได้ ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการจัดเรตติ้งเกมส์ หรือที่เรียกว่า “Rating Categories” แบ่งเกมส์ออกเป็น 7 ประเภทดังต่อไปนี้¹⁸⁵

1) EARLY CHILDHOOD

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กเล็ก (Young children) หรือเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไปสามารถเล่นประเภทนี้ได้เหมาะสม

2) EVERYONE

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป อาจจะมีตัวการ์ตูนแฟนตาซี (Fantasy) หรือ การ์ตูนที่มีความรุนแรงที่เด็กในวัย 6 ปีขึ้นไปสามารถดูได้ ส่วนภาษาที่ใช้นั้นจะเป็นภาษาที่สุภาพ

¹⁸⁵ ESRB Entertainment Software Rating Board, “Content Descriptors,” Retrieved on June 10, 2015, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors.

3) EVERYONE 10+

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป อาจจะมีตัวการ์ตูนแฟนตาซี (Fantasy) หรือการ์ตูนที่มีความรุนแรงอ่อนๆ มากขึ้นกว่าเกมส์ประเภท EVERYONE ส่วนภาษาที่ใช้เป็นภาษาที่สุภาพ

4) TEEN

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป อาจเป็นเกมส์ที่มีความรุนแรง มีการใช้ภาษาที่หยาบคายและรุนแรงบ้างแต่ไม่บ่อยนัก ไม่ต่อเนื่องไปตลอดทั้งเกมส์ อาจมีความตลก มีการนองเลือดเล็กน้อย (Minimal blood) และอาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน (Gambling)

5) MATURE

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ที่มีอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป อาจมีความรุนแรงที่มาก (Intense violence), มีฉากการต่อสู้ที่นองเลือด หรือมีภาพของเลือด (Blood) ที่ชัดเจน, มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ และมีการใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย

6) ADULTS ONLY

เนื้อหาของเกมส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น คือเหมาะสำหรับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหาความรุนแรงอย่างต่อเนื่องหรือบ่อยครั้ง มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศและเนื้อหาที่เกี่ยวกับการพนัน (Gambling) และมีการใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย

7) RATING PENDING

เกมส์ที่ยังไม่ได้รับการกำหนดช่วงอายุของผู้ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ กล่าวคือยังรอการจัดเรตติงจากคณะกรรมการอยู่ เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในระหว่างที่เกมส์กำลังอยู่ในช่วงโฆษณา และการทำการตลาดเกี่ยวกับเกมส์นั้นเท่านั้น และจะได้รับการเติมสัญลักษณ์ Rating Categories เมื่อการพิจารณากำหนดช่วงอายุโดยคณะกรรมการเสร็จสิ้น

การกำหนดระดับอายุของบุคคลผู้ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้นอกจากจะแบ่งเป็นช่วงอายุดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ยังต้องมีถ้อยคำให้ข้อมูลอธิบายถึงเนื้อหาของเกมส์ (Content Descriptors) นั้นด้วย ซึ่งจะเป็นถ้อยคำสั้นๆ แสดงถึงเนื้อหาโดยย่อของเกมส์นั้น ซึ่งถ้อยคำอธิบายเนื้อหาสั้นๆของเกมส์ มีตัวอย่างถ้อยคำดังต่อไปนี้¹⁸⁶

- 1) “Alcohol Reference” อาจมีภาพของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
- 2) “Animated Blood” อาจมีภาพของเลือดแต่ไม่ใช่สีของเลือดจริง
- 3) “Blood” มีภาพของเลือดเสมือนของจริง
- 4) “Blood and Gore” มีภาพของเลือดเหมือนจริง และมีภาพการตัดชิ้นส่วนต่างๆของร่างกาย
- 5) “Cartoon Violence” เป็นเกมส์การ์ตูนที่มีความรุนแรง
- 6) “Comic Mischief” เป็นเกมส์ที่มีเรื่องตลกขบขัน
- 7) “Crude Humor” เป็นเกมส์ที่มีเรื่องตลกแนวหยาบคาย
- 8) “Drug Reference” เป็นเกมส์ที่มีภาพของการใช้ยาเสพติด
- 9) “Fantasy Violence” เป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงแนวแฟนตาซี หมายความว่าความรุนแรงโดยมีจินตนาการเกี่ยวข้องกับตัวละครซึ่งอาจเป็นมนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์ก็ได้
- 10) “Intense Violence” เป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงมากมีการใช้กราฟฟิกที่สมจริง อาจมีการใช้อาวุธ ทำให้ร่างกายมนุษย์บาดเจ็บหรือตาย มีภาพของเลือดออกเสมือนจริง
- 11) “Language” มีการบ่งบอกว่าถ้อยคำที่ใช้ในเกมส์มีความสุภาพหรือหยาบคาย
- 12) “Lyrics” มีการบ่งบอกว่าเนื้อเพลงที่ใช้ในเกมส์มีลักษณะเช่นใด
- 13) “Mature Humor” เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาสอดแทรกอารมณ์ขันของวัยผู้ใหญ่เอาไว้
- 14) “Nudity” เป็นเกมส์ที่มีภาพกราฟฟิกเป็นภาพเปลือยกาย
- 15) “Partial Nudity” เป็นเกมส์ที่มีภาพกราฟฟิกที่เป็นภาพเปลือยกายบางส่วน
- 15) “Real Gambling” เป็นเกมส์ที่มีภาพผู้เล่นกำลังเล่นการพนัน

¹⁸⁶ ESRB Entertainment Software Rating Board, “Content Descriptors,” Retrieved on June 10, 2015, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors.

- 16) “Sexual Content” เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาทางเพศ รวมถึงการเปลือยกาย
- บางส่วน
- 17) “Sexual Themes” สารสำคัญของเกมส์เป็นเรื่องทางเพศ
- 18) “Sexual Violence” เนื้อหาเกี่ยวกับการข่มขืน (Rape) และความรุนแรง
- ทางเพศ
- 19) “Simulated Gambling” เนื้อหาของการเล่นการพนัน
- 20) “Strong Language” ใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย และมีการดูหมิ่นเหยียด
- หยาม
- 21) “Strong Lyrics” มีเนื้อเพลงที่มีความรุนแรง หยาดคาย มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ, แอลกอฮอล์ และยาเสพติด
- 22) “Strong Sexual Content” มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศอย่างรุนแรง รวมถึงมีพฤติกรรมทางเพศ และภาพเปลือย
- 23) “Suggestive Themes” เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาสาระเป็นแนะนำ หรือชักชวน
- 24) “Tobacco Reference” เป็นเกมส์ที่เนื้อหาที่มีภาพของบุหรี่
- 25) “Use of Alcohol” เป็นเกมส์ที่มีภาพการดื่มแอลกอฮอล์
- 26) “Use of Drugs” เป็นเกมส์ที่มีภาพการใช้ยาเสพติด
- 27) “Use of Tobacco” เป็นเกมส์ที่มีภาพการสูบบุหรี่
- 28) “Violence” เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้งที่รุนแรง การใช้กำลัง

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาและเสนอมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

วัยเด็กเป็นวัยที่ต้องได้รับการปกป้องคุ้มครองและมีวิธีการปฏิบัติต่อเด็กเป็นพิเศษมากกว่าในวัยผู้ใหญ่ สาเหตุเนื่องมาจากสภาวะทางจิตใจของบุคคลที่อยู่ในวัยเด็กย่อมมีความต่างกับกับจิตใจของบุคคลที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของความรู้สึกผิดชอบ ในด้านการอบรมปณิธาน และวัยเด็กเป็นวัยที่อ่อนด้อยในทางด้านการคิด ดังนั้นจึงอาจรับเอาสิ่งที่ดีหรือชั่วมาเป็นนิสัยของเด็กได้โดยง่าย จนมีผู้กล่าวไว้ว่า ไม่อ่อนด้อยง่าย¹⁸⁷ จากการศึกษาถึงสภาพปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทยพบว่า ปัญหาที่สำคัญคือ เด็กและเยาวชนของประเทศไทยนั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างอิสระโดยไร้ซึ่งการควบคุม กล่าวคือ เกมส์ใดก็ตามที่มีวางจำหน่ายหรือให้เช่า ไม่ว่าจะเป็นตามร้านจำหน่ายเกมส์, ห้างสรรพสินค้า, ร้านให้เช่าเกมส์ หรือสถานที่ใดๆก็ตามที่ได้รับอนุญาตให้จัดจำหน่ายเกมส์หรือให้เช่าเกมส์ได้ เด็กและเยาวชนสามารถซื้อ เช่า หรือเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างเสรี

เมื่อพิจารณาถึงเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน พบว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบเกมส์ โดยสามารถอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเด็กและเยาวชนได้ด้วยทฤษฎีทางอาชญาวิทยา งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์และทางการแพทย์ตั้งเนื้อหาที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 ซึ่งเป็นมูลเหตุสำคัญที่รัฐต้องเข้ามาควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงซึ่งเป็นเกมส์ที่ถือได้ว่ามีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน โดยวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมป้องกันมิให้เกิดความเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเลียนแบบเกมส์และก่ออาชญากรรมโดยได้รับอิทธิพลจากเกมส์ได้ ซึ่งตัวอย่างของอาชญากรรมที่เด็กและเยาวชนก่อขึ้นโดยเลียนแบบเกมส์คอมพิวเตอร์ได้แก่ คดีการใช้อาวุธปืนทำร้ายคู่อริต่างสถาบัน, คดีการยิงกราดในโรงเรียน, คดีการชิงทรัพย์หรือปล้นทรัพย์, คดีการเสพยาเสพติดหรือค้ายาเสพติด, คดีข่มขืนหรือล่วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น

โดยสิ่งที่สำคัญที่สุดในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้นี้คือ การทำความเข้าใจถึงสภาพของปัญหาตลอดจนบ่อเกิดของปัญหา อันจะส่งผลให้สามารถหาแนวทางและมาตรการทางกฎหมายในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ ทั้งนี้ผู้เขียนยังได้ศึกษาถึงสภาพปัญหาและมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในต่างประเทศกล่าวคือ ประเทศเยอรมนี, ประเทศอังกฤษ และ

¹⁸⁷ จิตติ ดิงศภัทัย, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 102*, น.667-668.

ประเทศสหรัฐอเมริกา ดังที่กล่าวไว้ในเนื้อหาของบทที่ 3 เพื่อให้ทราบถึงสภาพของปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาในต่างประเทศอีกด้วย

ดังนั้นผู้เขียนจึงขอรวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และหลักกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เพื่อนำมาวิเคราะห์ปัญหาในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง พร้อมทั้งเสนอมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทยดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับสิทธิและเสรีภาพ

เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงเป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิง ความสนุกสนาน และยังช่วยผ่อนคลาย บรรเทาความเครียด แต่เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้เกิดการแข่งขันกันอย่างรุนแรงของภาคอุตสาหกรรมการผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์ และจริยธรรมของผู้ผลิตเกมส์ที่ลดน้อยลง ส่งผลกระทบถึงผู้เล่นเกมส์ที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นวัยที่ “มีความบกพร่องบางประการในตัวตนของเขา”¹⁸⁸ ซึ่งเกิดการพัฒนากายด้านร่างกายและจิตใจที่อ่อนวัย จึงทำให้เด็กและเยาวชนนั้นเป็นวัยที่ “ขาดความรู้ผิดชอบ หรือไม่สามารถบังคับตนเองได้”¹⁸⁹ หรืออาจกล่าวได้ว่า “เด็กที่มีอายุน้อยย่อมมีความสามารถรู้ผิดชอบหรือบังคับตนเองได้น้อย”¹⁹⁰ เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงเป็นเหตุให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวรุนแรง, มีความเสี่ยงที่จะก่ออาชญากรรมโดยเลียนแบบเกมส์ และก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนั้นรัฐจึงเข้าไปควบคุมมิให้มีการเผยแพร่เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างเสรี จึงเป็นประเด็นทางกฎหมายให้พิจารณาว่าการที่รัฐเข้าไปควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยการห้ามเผยแพร่ (Banned), เซ็นเซอร์ (Censor), จัดประเภทหรือจัดเรตติ้ง (Rating) หรือวิธีการอื่นใดนั้น เป็นการทำให้ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์ไม่สามารถเผยแพร่เกมส์ได้อย่างเสรี และไม่让孩子และเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเสรีนั้น เป็นการขัดต่อสิทธิเสรีภาพประชาชนหรือไม่ อย่างไร สามารถพิจารณาได้ดังนี้

¹⁸⁸ ฌีต ฌ นคร, กฎหมายอาญาภาคทั่วไป, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551), น.252.

¹⁸⁹ เฟื่องอ้าง, น.252.

¹⁹⁰ หยุต แสงอุทัย, อ้างแล้ว เชิงอรรถที่ 97, น.161.

4.1.1 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับคุณธรรมทางกฎหมาย

การที่รัฐเข้าไปวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงมีปัญหาทางกฎหมายให้พิจารณาว่าเป็นการที่รัฐใช้อำนาจขัดกับหลักคุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) หรือไม่ เพียงใดนั้นสามารถพิจารณาได้ดังต่อไปนี้

หากพิจารณาถึงนิยามของคำว่าคุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) จะพบว่า “คุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) ไม่ใช่สิ่งที่เป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า แต่เป็นสิ่งที่ปรากฏในทางความคิด ซึ่งเป็นสิ่งที่เปี่ยมนามธรรม กล่าวโดยเฉพาะ คุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) เป็นสิ่งที่เปี่ยมประโยชน์ (Interesse หรือ interest) หรือสิ่งที่เปี่ยมคุณค่า (Wert/value) ในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสังคม”¹⁹¹

คุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนตัว (Individualrechtsgut) และคุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนรวม (Universalrechtsgut) กล่าวคือ คุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนตัว (Individualrechtsgut) นั้นได้แก่เรื่องของชีวิต ร่างกาย เสรีภาพ เป็นต้น ซึ่งผู้ที่เป็นเจ้าของคุณธรรมนี้อาจยอมให้ผู้อื่นละเมิดได้แต่ก็ต้องพิจารณาด้วยว่ากฎหมายนั้นมุ่งคุ้มครองเอกชนโดยส่วนตัวอย่างแท้จริงหรือไม่ ส่วนในเรื่องของคุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนรวม (Universalrechtsgut) นั้นได้แก่ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยต่างๆ เป็นต้น ซึ่งผู้เป็นเจ้าของคุณธรรมไม่สามารถจะละได้เนื่องจากเป็นกฎหมายที่มุ่งให้เกิดความสงบสุขแก่ส่วนรวม¹⁹²

ในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงหากพิจารณาถึงคุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนบุคคล (Individualrechtsgut) พบว่าเป็นการคุ้มครองผู้ที่เป็นเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงไม่เหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชน อันจะส่งผลกระทบต่อสภาพชีวิตของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงก่อให้เกิดเด็กและเยาวชนมีสภาพของจิตใจที่ก้าวร้าวรุนแรงและส่งผลต่อการพัฒนาการทางด้านสมองและสติปัญญา และหากพิจารณาถึงคุณธรรมทางกฎหมายที่เป็นส่วนรวม (Universalrechtsgut) พบว่าเป็นการคุ้มครองสังคมจากการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมส์เป็นสิ่งกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์และเป็นการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนก่ออาชญากรรมโดยการเลียนแบบเกมส์อันเป็นผลร้ายต่อสังคมส่วนรวม ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าคุณธรรมทางกฎหมายที่รัฐเข้าไปวางมาตรการทางกฎหมายควบคุมเกมส์ที่มี

¹⁹¹ คณิต ณ นคร, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 188*, น.132.

¹⁹² ทวีเกียรติ มีนะกนิษฐ, *คำอธิบายกฎหมายอาญา ภาคทั่วไป*, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2555), น.162

ลักษณะรุนแรงมีคุณธรรมทางกฎหมาย (Rechtsgut) เป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และคุ้มครองสังคม หากใช้การที่รัฐไปจำกัดสิทธิของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ หรือจำกัดสิทธิของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์ไม่

4.1.2 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

การที่รัฐเข้าไปวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้น มีปัญหาทางกฎหมายให้พิจารณาว่าเป็นการที่รัฐใช้อำนาจขัดกับหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือไม่ อย่างไรนั้น สามารถพิจารณาได้ดังนี้

การพิจารณาว่ากรณีที่รัฐเข้าไปวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์นั้น ขัดต่อหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือไม่นั้น จำเป็นต้องทำความเข้าใจถึงหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์เสียก่อนดังนี้

ศาสตราจารย์ ดร. อุดม รัฐอมฤต และคณะ ได้กล่าวถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ไว้ว่า “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์น่าจะเป็นมาตรฐานบ่งบอกถึงสถานภาพบางอย่างให้มนุษย์อื่นๆ รับทราบประกอบเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการสัมพันธ์โดยเฉพาะตามนัยสำคัญในเรื่องการปกป้องศักดิ์ศรี”¹⁹³

รองศาสตราจารย์ ดร. วรเจตน์ ภาคีรัตน์ ได้กล่าวถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ไว้ว่า “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่มนุษย์แต่ละคนมีติดตัวมาแต่กำเนิดนั้น ย่อมแสดงออกโดยการที่บุคคลนั้นสามารถแสดงเจตจำนงกำหนดชีวิตของตนได้อย่างเสรี ไม่ถูกบังคับข่มขู่โดยบุคคลอื่นใด”¹⁹⁴

หากพิจารณาถึงแนวคิดในลัทธิปัจเจกชนนิยม (Individualism) ซึ่งมีแนวคิดว่ามีมนุษย์ทุกคนเกิดมามีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกัน หรือเป็นแนวคิดของหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (Human Dignity) กล่าวคือ มนุษย์ทุกคนสามารถกำหนดชะตากรรมของตนเอง (Self-Determination) สามารถที่จะคิดหรือกระทำการใดๆ ได้อย่างเป็นอิสระโดยปราศจากการแทรกแซงจากอำนาจของรัฐ

¹⁹³ อุดม รัฐอมฤตและคณะ, การอ้างศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือใช้สิทธิและเสรีภาพตามมาตรา 28 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัดนานาสังพิมพ์, 2544), น.61.

¹⁹⁴ วรเจตน์ ภาคีรัตน์, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายปกครอง: หลักการเบื้องต้นของกฎหมายปกครองและการกระทำทางปกครอง, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551), น.1.

หรืออำนาจของผู้ใด¹⁹⁵ หลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้นเป็น “คุณค่า” ที่ไม่ขึ้นกับเวลาและสถานที่ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ 2 ประการคือ ประการที่แรกคือ สิทธิในชีวิตและร่างกายเป็นสิ่งที่บุคคลมีติดตัวมาตั้งแต่เกิดไม่อาจถูกพรากไปได้ซึ่งได้รับการประกันโดยกฎหมายของรัฐ และประการที่สองคือ สิทธิที่จะได้รับความเสมอภาคเป็นสิทธิที่แสดงว่ามนุษย์ทุกคนมีสิทธิและเสรีภาพที่เท่าเทียมกันไม่มีการถูกเลือกปฏิบัติจากรัฐ¹⁹⁶

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นเป็นการพิจารณาหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในด้านนามธรรม ซึ่งเห็นได้ว่าการที่รัฐเข้ามาควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมต่อวัยได้นั้น อาจจะดูเหมือนว่าเป็นการขัดต่อหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ในด้านที่เป็นนามธรรม แต่แท้ที่จริงแล้วการที่รัฐเข้าไปควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง นั้นมิได้ขัดต่อหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์แต่อย่างใด แต่กลับเป็นการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนมิให้เข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมต่อวัยของเด็กและเยาวชน อันจะก่อให้เกิดผลร้ายที่ตามมาต่อตัวเด็กและเยาวชนเอง และต่อสังคมส่วนรวมได้ หากพิจารณาถึงความไม่เท่าเทียมกันในด้านต่างๆของบุคคลแล้ว พบว่ามีความแตกต่างกัน กล่าวคือ บุคคลไม่สามารถมีความอิสระได้ตั้งแต่ต้น ซึ่งอาจมีปัจจัยมาจากความอ่อนเยาว์ทางด้านจิตใจ, จิตบกพร่องหรือผิดปกติ, ความอ่อนด้อยต่อประสบการณ์ทางสังคม, พัฒนาการทางด้านร่างกายที่แตกต่างกัน เป็นต้น แต่ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้นยังดำรงอยู่มาตั้งแต่ต้นอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นมิได้กระทบต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเด็กและเยาวชนแต่อย่างใด เนื่องจากศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเด็กและเยาวชนนั้นยังดำรงอยู่ตั้งแต่ต้นอย่างสมบูรณ์ และการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงยังเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนอีกด้วย

4.1.3 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับการสิทธิและเสรีภาพ

สิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับการรับรองตามหลักกฎหมายธรรมชาติ และเป็นสิทธิสากลที่ทุกประเทศได้ให้การรับรอง หากพิจารณาจากวิวัฒนาการของกฎหมายตั้งแต่ในสมัยอดีตจนถึงปัจจุบันพบว่าการยอมรับและคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ได้แก่ กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations), ปฏิญญาสากลว่าด้วย

¹⁹⁵ วนิตา แสงสารพันธ์, หลักกฎหมายสื่อสารมวลชน, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2554), น.1.

¹⁹⁶ สถาบันพระปกเกล้า, “สิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์,” น.15., สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2558, จาก <http://kpi.ac.th>.

สิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights), ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959), อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) ต่างได้ยอมรับถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนเอาไว้ทั้งสิ้น. การที่รัฐเข้าไปวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้น มีปัญหาทางกฎหมายให้พิจารณาว่าเป็นการที่รัฐใช้อำนาจขัดกับหลักสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนหรือไม่หรือไม่ อย่างไรนั้น สามารถพิจารณาได้ดังต่อไปนี้

ศาสตราจารย์ ดร. อุดม รัฐอมฤต และคณะ ได้กล่าวถึงคำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ” ไว้ว่า “สิทธิ คืออำนาจที่กฎหมายรับรองให้แก่บุคคลในอันที่จะกระทำการเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินหรือบุคคลอื่น”¹⁹⁷ ส่วนคำว่าเสรีภาพนั้น “เสรีภาพเป็นสภาวะการณ์ของมนุษย์ที่ไม่อยู่ภายใต้การครอบงำของบุคคลอื่น หรือปราศจากการถูกหน่วงเหนี่ยวขัดขวาง”¹⁹⁸

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. บวรศักดิ์ อุวรรณโณ ได้กล่าวถึง “เสรีภาพ” ไว้ว่า “เสรีภาพซึ่งหมายความว่าความสามารถที่จะทำอะไรก็ได้ที่ไม่รบกวนผู้อื่น และแม้รัฐสภาผู้บัญญัติกฎหมายเอง ก็ไม่อาจออกกฎหมายมาจำกัดเสรีภาพของมนุษย์แต่ละคนได้ตามใจ หากจะจำกัดเสรีภาพโดยกฎหมาย ก็ต้องเป็นไปเพื่อการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น”¹⁹⁹

คำว่าสิทธิและเสรีภาพนั้นมีความหมายใกล้เคียงกันแต่มีความต่างกันตรงที่ สิทธิ นั้นเป็นอำนาจที่บุคคลสามารถเรียกร้องให้ผู้อื่นกระทำการหรืองดเว้นการกระทำการ ส่วนเสรีภาพนั้นเป็นอำนาจของบุคคลที่จะกระทำการตามที่ตนประสงค์ หากพิจารณาถึงสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนพบว่า เด็กและเยาวชนมีสิทธิและเสรีภาพในการเล่นเกมส์ได้ตามที่ตนประสงค์ โดยปราศจากการรบกวนจากรัฐ แต่สิทธิและเสรีภาพนั้นก็ต้องมีขอบเขตทั้งนี้เพื่อรักษาไว้ซึ่งความสงบสุขของรัฐ ตลอดจนการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนด้วย เมื่อเกมส์นั้นสามารถส่งผลกระทบในด้านลบต่อเด็กและเยาวชนได้ ดังนั้นการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ของเด็กและเยาวชนจึงต้องได้รับการควบคุม การเข้าถึงเกมส์ ซึ่งสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมส์ยังมีอยู่อย่างสมบูรณ์ แต่สงวนไว้เมื่อเด็กและเยาวชนมีช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกมส์นั้นๆแล้ว นอกจากนี้แล้วการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ของผู้ผลิตเกมส์ก็ต้องถูกควบคุมให้เป็นไปในแนวทางที่เหมาะสมเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากผลกระทบด้านลบจากเกมส์ด้วย.

¹⁹⁷ อุดม รัฐอมฤตและคณะ, *อ้างแล้ว เจริญธรรมที่ 193*, น.86.

¹⁹⁸ *เพ็ญอ้าง*, น.87.

¹⁹⁹ บวรศักดิ์ อุวรรณโณ, *คำอธิบายกฎหมายรัฐธรรมนูญ*, (กรุงเทพมหานคร: สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา, 2554), น.28.

หากพิจารณาถึงสิทธิและเสรีภาพของบุคคลในประเทศเยอรมนีตามกฎหมาย Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) ในมาตรา 5 เรื่อง เสรีภาพในการแสดงออกใน (1) ได้วางหลักสำคัญไว้ว่าบุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออก (Express) และเผยแพร่ (Disseminate) ความคิดเห็นของตนได้อย่างมีอิสระและเสรีภาพไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของ การพูด การเขียน และรูปภาพ โดยปราศจากการขัดขวางการเข้าถึง และมีการรับรองว่าการแสดงออกโดยการออกอากาศและทางภาพยนตร์ จะไม่ถูกเซ็นเซอร์ (Censorship)²⁰⁰ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า ประเทศเยอรมนีได้มีการรับรองถึงสิทธิและเสรีภาพของบุคคลไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่หรือเด็กในการแสดงออกและเผยแพร่ความคิดเห็นของตนได้อย่างมีอิสระและเสรีภาพ หากพิจารณาไปถึงการสร้างเกมส์และผลิตเกมส์พบว่าผู้สร้างหรือผู้ผลิตเกมส์นั้นก็ยังมีอิสระและเสรีภาพในการเผยแพร่ผลงานของตนได้โดยปราศจากการขัดขวาง มีเสรีภาพในการสร้างเกมส์ต่างๆ ได้อย่างไม่ถูกปิดกั้น แต่ก็มีข้อจำกัดอยู่เพื่อปกป้องคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนซึ่งได้บัญญัติไว้ในกฎหมาย Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) ในข้อ 5 (2) สิทธิเหล่านี้จะต้องมีข้อจำกัดตามบทบัญญัติของกฎหมายทั่วไป (General laws) ในการปกป้องสิทธิของเด็กและเยาวชน²⁰¹

หากพิจารณาถึงสิทธิและเสรีภาพของบุคคลในประเทศสหรัฐอเมริกาจากบทบัญญัติว่าด้วยสิทธิ (Bill of Rights) ซึ่งเป็นบทบัญญัติที่กล่าวถึงสิทธิต่างๆ ของประชาชนในสหรัฐอเมริกา ได้มีการบัญญัติถึงสิทธิและเสรีภาพซึ่งอยู่ในรัฐธรรมนูญมาตรา 1 หมวด Amendment มีใจความสำคัญคือ รัฐสภาไม่อาจออกกฎหมายที่เกี่ยวกับการจำกัดหรือตัดทอนเสรีภาพในการพูด

²⁰⁰ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) Article 5 (1) (Freedom of expression, arts and sciences) “Every person shall have the right freely to express and disseminate his opinions in speech, writing and pictures, and to inform himself without hindrance from generally accessible sources. Freedom of the press and freedom of reporting by means of broadcasts and films shall be guaranteed. There shall be no censorship”

²⁰¹ The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) Article 5 (2) (Freedom of expression, arts and sciences) “These rights shall find their limits in the provisions of general laws, in provisions for the protection of young persons, and in the right to personal honour”

(Freedom of speech) หรือการพิมพ์โฆษณา...²⁰² หรืออาจเรียกว่าเป็นเสรีภาพในการแสดงออก (Freedom of expression) ซึ่งหมายความรวมถึง การพูด การแสดงออกภาษา ท่าทาง ภาพยนตร์ แม้ว่ารัฐธรรมนูญของประเทศสหรัฐอเมริกาจะได้บัญญัติสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกไว้ก็ตาม (Freedom of expression) แต่เสรีภาพนั้นก็มีขอบเขตจำกัดเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้น ถือได้ว่าเป็นการแสดงออก และการสื่อความหมาย ออกมาในรูปแบบของวัฒนธรรม ด้านศิลปะ ค่านิยมของสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนความเชื่อของคนในสังคม ซึ่งหากพิจารณาจากรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยปี พ.ศ. 2550 ในมาตรา 45 ในเรื่องของเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของบุคคลและสื่อมวลชนได้บัญญัติไว้ดังนี้ “มาตรา 45 วรรคแรกบุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น”²⁰³ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในประเทศไทยตามรัฐธรรมนูญในการแสดงออกการพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายในวิธีอื่นได้อย่างเสรี ดังนั้นการผลิตเกมส์ย่อมมีอิสระในการแสดงออกมาได้อย่างอิสระเสรี แต่ก็อาจมีการจำกัดสิทธิและเสรีภาพได้ตามหลักในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ปี พ.ศ. 2550 ในมาตรา 45 วรรคสองได้ กล่าวถึงการจำกัดสิทธิดังกล่าวเอาไว้ว่า “มาตรา 45 วรรคสองการจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายเฉพาะเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ เพื่อคุ้มครองสิทธิ เสรีภาพ เกียรติยศ ชื่อเสียง สิทธิในครอบครัวหรือความเป็นอยู่ส่วนตัวของบุคคลอื่น เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเพื่อป้องกันหรือระงับความเสื่อมทรามทางจิตใจหรือสุขภาพของประชาชน”

ดังนั้นผู้เขียนเห็นว่าแนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนโดยการจำกัดการเข้าถึงนั้น เป็นแนวคิดที่เป็นการป้องกันและคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนหาใช่การลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนหรือขัดต่อหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์แต่อย่างใด อีกทั้งเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีความอ่อนด้อยกว่าผู้ใหญ่ ทั้งในด้านพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และประสบการณ์ ดังนั้นเด็กและเยาวชนอาจถูกชัก

²⁰² The Bill of Rights Amendment 1 Freedom of Religion, Press, Expression “Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the Government for a redress of grievances”

²⁰³ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยปี พ.ศ. 2550 มาตรา 45 วรรคสอง

สูง หรือมีพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้โดยง่าย ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนที่จะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองของชาตินั้นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และขาดความรับผิดชอบต่อสังคม มีความเสี่ยงที่จะก่ออาชญากรรมได้อันจะเป็นผลร้ายต่อตัวเด็กและเยาวชนเอง และต่อสังคมส่วนรวม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการจำกัดสิทธิในบางประการเพื่อเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั่นเอง

4.1.4 ปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงกับหลักความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน

ประเด็นของปัญหาที่สำคัญก็คือ การที่รัฐเข้าไปควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เป็นการกระทำไปเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรือไม่ อย่างนั้น หากพิจารณาถึงการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงตามหลักความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนพบว่า

ศาสตราจารย์ ดร. คณิต ฌ นคร ได้กล่าวถึงความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนว่า “ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ต้องพิจารณาที่จุดหมายของการละเมิดคุณธรรมทางกฎหมาย หลักการคือ ความรู้สึกที่รับได้และถูกต้องของทุกคนในสังคม (das Anstandsgefühl aller billig und gerecht Denkenden)”²⁰⁴

หลักความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนนั้นเป็นหลักที่อยู่เหนือสิทธิและเสรีภาพของประชาชน เนื่องจากเป็นหลักที่คุ้มครองไว้ซึ่งประโยชน์ของส่วนรวม และหลักของความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีนั้นสามารถนำไปใช้ได้กับทุกเรื่อง ทุกคดี เนื่องจากเป็นเรื่องความสงบสุขของประชาชนในการดำรงชีวิตอยู่ด้วยกัน หากสังคมขาดศีลธรรมอันดีแล้ว สังคมก็ไม่สามารถที่จะดำรงอยู่ได้อย่างเป็นปกติสุข

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ได้บัญญัติถึงการใชสิทธิเสรีภาพที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนไว้ในมาตรา 28 ว่า “บุคคลย่อมอ้างศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ หรือใช้สิทธิและเสรีภาพของตนได้เท่าที่ไม่ละเมิดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น ไม่เป็นปฏิปักษ์ต่อรัฐธรรมนูญหรือไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน”²⁰⁵ การที่ผู้ประกอบการเกมส์ผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงซึ่งเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนจึงเป็นการใช้สิทธิของตนขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน ดังนั้นรัฐจึงมีสิทธิโดยชอบธรรมที่จะเข้ามาวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

²⁰⁴ คณิต ฌ นคร, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถที่ 188*, น.239.

²⁰⁵ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 มาตรา 28

การที่มนุษย์เข้ามาอยู่ร่วมกันเป็นสังคมก็เพื่อให้สังคมที่ตนเองได้อยู่อาศัยนั้น มีความสงบสุข หากมีการกระทำใดที่ส่อแววไปในทิศทางที่จะก่อให้เกิดผลกระทบต่อความสงบสุขของสังคม การกระทำนั้นจะต้องถูกขัดขวางและกลายเป็นข้อห้ามของสังคม การพิจารณาว่าสิ่งใดขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนนั้น ให้พิจารณาจากความรู้สึกนึกคิดของประชาชนในยุคสมัยนั้น และผู้มีอำนาจในการปกครองของสังคมสมัยนั้น ซึ่งในกรณีของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน ตลอดจนอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบและพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนบรรทัดฐานทางสังคมอันจะก่อให้เกิดผลร้ายต่อสังคมได้ ดังนั้นแม้เด็กและเยาวชนจะมีสิทธิและเสรีภาพตามการปกครองของระบบประชาธิปไตยในการเข้าถึงเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงก็ตาม แต่สิทธิและเสรีภาพดังกล่าวก็ต้องมีขอบเขตจำกัดเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนและรักษาความสงบสุขของสังคมส่วนรวม

4.2 แนวทางการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

ปัญหาเกี่ยวกับเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง เป็นปัญหาที่ทุกประเทศทั่วโลกได้ให้ความสำคัญ และหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาขึ้นมาโดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งตัวอย่างของปัญหานั้น ได้แก่ ปัญหาเด็กและเยาวชนมีอารมณ์ที่ก้าวร้าวรุนแรงจากการเล่นเกม, ปัญหาการก่ออาชญากรรม โดยเลียนแบบเกมส์, ปัญหาเด็กติดเกมส์, ปัญหาพฤติกรรมการขาดความรับผิดชอบต่อสังคมของวัยรุ่น เป็นต้น ซึ่งมีสาเหตุหนึ่งมาจากการเล่นเกมที่มีลักษณะรุนแรง

จากการศึกษาถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง พบว่า แนวทางการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นในปัจจุบันมีแนวทางดังต่อไปนี้กล่าวคือ มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned), มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship), มาตรการอนุญาตให้ผลิตได้อย่างเสรี และมาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือจัดจำแนกประเภทของเกมส์ ซึ่งในแต่ละแนวทางก็มีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ในประเทศไทยนั้นคือการวิเคราะห์ซึ่งน้ำหนักระหว่างข้อดีและข้อเสียในแต่ละแนวทาง เพื่อนำมาคัดเลือกมาตรการทางกฎหมายที่มีความเหมาะสมที่สุด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ถึงปัญหาและแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้ดังต่อไปนี้

4.2.1 มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned)

เกมส์ที่ถูกห้ามอย่างเด็ดขาดหรือถูกแบน (Banned) หมายความว่า เกมส์ที่ถูกห้าม, สั่งห้าม หรือประกาศห้าม โดยเป็นการห้ามเผยแพร่เนื้อหาทั้งเรื่องของเกมส์ มิใช่แต่เพียงส่วนหนึ่งส่วนใด โดยผู้สั่งห้ามอย่างเด็ดขาดคือรัฐ หรือองค์กรที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐให้ควบคุมเกมส์ หรือจากการรวมกลุ่มกันของผู้ประกอบกิจการอุตสาหกรรมเกมส์ โดยห้ามมิให้ผลิต จัดจำหน่าย แลกเปลี่ยน โฆษณา หรือกระทำการอื่นใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้น จากการศึกษากฎหมายของไทยและต่างประเทศพบว่า เกมส์ที่ถูกห้ามอย่างเด็ดขาดหรือถูกแบน (Banned) เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1) เกมส์ที่มีเนื้อหาบ่อนทำลายหรือขัดต่อความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ²⁰⁶

เกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน รัฐสามารถออกคำสั่งห้ามมิให้ผลิต จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่ได้ ตามหลักกฎหมายความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน เกมส์ที่มีเนื้อหา “ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน” เป็นเกมส์ที่ยากจะให้คำอธิบายหรือนิยามได้อย่างชัดเจนและแน่นอน เนื่องจากเป็นถ้อยคำที่มีความหมายกว้าง เพื่อต้องการที่จะรักษาประโยชน์ของสังคมส่วนรวมเอาไว้หรือตามหลัก “salus (utilitas) populi suprema lex est” หรือประโยชน์สาธารณะมีความสำคัญยิ่งกว่าประโยชน์ของเอกชน ดังนั้นเกมส์ใดก็ตามหากส่งผลกระทบต่อความสงบสุขของสังคม หรือขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงามของสังคม รัฐย่อมมีอำนาจสั่งห้ามมิให้ผลิต จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่ได้ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสั่งแบน (Banned) เกมส์นั้นได้ เป็นไปตามหลักความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีงามของประชาชน มาตรการแบนเกมส์ได้ถูกบัญญัติไว้ในกฎหมายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในมาตรา 29 และมาตรา 51 กล่าวคือ หากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีความเห็นว่าเกมส์ใดก็ตามมีเนื้อหาเป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

²⁰⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 29 “ในการพิจารณาอนุญาตภาพยนตร์ตามมาตรา 25 ถ้าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าภาพยนตร์ใดมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือจะไม่อนุญาตก็ได้...” และมาตรา 51 “ให้นำความในมาตรา 29...มาใช้บังคับแก่วีดิทัศน์โดยอนุโลม”

ทัศน์อาจมีค่าส่งไม่อนุญาตก็ได้ จึงอาจกล่าวได้ว่ามาตรการในกฎหมายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ดังกล่าว เป็นการใช้มาตรการในการแบน (Banned) เกมสื่อนั้นเอง

2) เกมที่มีเนื้อหาช่วยทำให้เกิดความเกลียดชัง (Incitement to hatred)

เกมที่มีเนื้อหาช่วยทำให้เกิดความเกลียดชัง ได้แก่ เกมที่มีเนื้อหาก่อให้เกิดความเกลียดชังทางด้านถิ่นกำเนิด, เชื้อชาติ, ภาษา, เพศ, ฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคม, ศาสนา, หรือความคิดเห็นทางการเมือง เป็นต้น เกมดังกล่าวส่วนใหญ่เป็นเกมสื่ทางการทหารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้และความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติ ศาสนา ทางการเมือง การทำสงครามระหว่างรัฐ หรือสงครามกลางเมือง เนื้อหาของความขัดแย้งอาจเป็นเรื่องอิงประวัติศาสตร์หรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาซึ่งเป็นการกระตุ้นความเกลียดชังทางสังคม เนื้อหาของเกมสื่ลักษณะนี้จะมีการกำหนดภารกิจในเกมสื่ให้ผู้เล่นปฏิบัติตามซึ่งเป็นการฝึกที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง ตัวอย่างเช่น เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับลัทธินาซีกับชาวยิวต่อสู้กัน, เกมที่มีเนื้อหาของความขัดแย้งเกี่ยวกับสงครามทางศาสนา, เกมที่มีเนื้อหาความขัดแย้งระหว่างประเทศที่มีการปกครองระบบประชาธิปไตยกับระบบคอมมิวนิสต์, เกมที่มีเนื้อหาของความขัดแย้งในสงครามโลก เป็นต้น นอกจากนี้ในเกมสื่แล้วคำพูดในเกมสื่ยังเป็นการใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง (Hate speech) อีกด้วย

เกมที่มีเนื้อหาช่วยทำให้เกิดความเกลียดชังดังกล่าวเป็นเกมสื่ที่มีเนื้อหาขัดต่อหลักปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) กล่าวคือ มนุษย์ย่อมมีสิทธิและอิสรภาพไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ เชื้อชาติ, สีผิว, เพศ, ภาษา, ศาสนา และความคิดเห็นทางการเมือง²⁰⁷ นอกจากนี้เกมสื่ที่มีเนื้อหาดังกล่าวยังขัดต่อรัฐธรรมนูญตามหลักความเสมอภาค กล่าวคือ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิเสรีภาพ และความเสมอภาคของประชาชนชาวไทยได้รับความ

²⁰⁷

Universal Declaration of Human Rights Article 2 “Everyone is entitled to all the rights and freedoms set forth in this Declaration, without distinction of any kind, such as race, colour, sex, language, religion, political or other opinion, national or social origin, property, birth or other status. Furthermore, no distinction shall be made on the basis of the political, jurisdictional or international status of the country or territory to which a person belongs, whether it be independent, trust, non-self-governing or under any other limitation of sovereignty.”

คุ้มครองตามรัฐธรรมนูญ²⁰⁸ เกมส์ที่มีเนื้อหากระตุ้นให้เกิดความเกลียดชังทางด้านเชื้อชาติที่ถูกสั่งห้ามหรือถูกแบนในต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น ในประเทศเยอรมนีมักเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับลัทธินาซี ได้แก่ เกมส์ KZ Manager, เกมส์ Wolfenstein, เกมส์ The Darkness เป็นต้น

3) เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง

ประเด็นที่น่าเป็นห่วงเกี่ยวกับเกมส์ก็คือเกมส์ที่มีเนื้อหาของความรุนแรง ซึ่งเกมส์ที่มีเนื้อหาของความรุนแรงนั้นหมายความว่า เกมส์ที่มีเนื้อหาให้ผู้เล่นทำร้ายร่างกายตัวละครในเกมส์หรือทำให้ตัวละครในเกมส์เสียชีวิต เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่ถูกสั่งห้ามหรือแบน (Banned) นั้น ต้องเป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงอย่างมาก กล่าวคือ เป็นเกมส์ที่ฝึกผู้เล่นให้ปฏิบัติภารกิจตามเนื้อเรื่องของเกมส์ซึ่งเป็นการปลุกจิตสำนึกให้ผู้เล่นเกมส์กระทำความผิดต่อกฎหมาย หรือเป็นการยุยงให้ผู้เล่นเกมส์ก่ออาชญากรรม ยุยงให้ผู้เล่นเกมส์ทำร้ายร่างกายและจิตใจผู้อื่น เนื้อเรื่องของเกมส์มักให้ผู้เล่นรับบทเป็นอาชญากรทำการปล้นทรัพย์ ชิงทรัพย์ ฆ่าคนอย่างโหดเหี้ยมและทรมาณ ซึ่งในต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น ประเทศเยอรมนีได้มีการบัญญัติถึงความผิดเกี่ยวกับการเผยแพร่เนื้อหาที่มีความรุนแรงไว้ในประมวลกฎหมายอาญาเยอรมนี กำหนดความผิดของผู้ที่เผยแพร่เนื้อหาที่แสดงถึงความรุนแรง เนื้อหาที่แสดงถึงความรุนแรงอย่างเด่นชัด คือเนื้อหาแสดงถึงความทารุณโหดร้าย, ไร้มนุษยธรรม, ละเมิดต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นการยกย่องหรือสรรเสริญความรุนแรงนั้น²⁰⁹ ตัวอย่างของเกมส์ในต่างประเทศที่ถูกแบนที่มีเนื้อหารุนแรงและทารุณโหดร้าย ตัวอย่างเช่น เกมส์ Condemned: Criminal Origins, เกมส์ Condemned 2: Bloodshot, เกมส์ Dead Rising, เกมส์ Dead Rising 2, เกมส์ Silent Hill: Homecoming, เกมส์ Scarface: The World is Yours, เกมส์ Left 4 Dead 2. เป็นต้น

²⁰⁸ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ฉบับชั่วคราว) พุทธศักราช 2557 มาตรา 4 “ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญนี้ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิ เสรีภาพและความเสมอภาค บรรดาที่ชนชาวไทยเคยได้รับการคุ้มครองตามประเพณีการปกครองประเทศไทยในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขและตามพันธกรณีระหว่างประเทศที่ประเทศไทยมีอยู่แล้ว ย่อมได้รับการคุ้มครองตามรัฐธรรมนูญนี้”

²⁰⁹ GERMAN CRIMINAL CODE Section 131 Dissemination of depictions of violence (1) Whosoever 1. disseminates written materials ... which describe cruel or otherwise inhuman acts of violence against humans or humanoid beings in a manner expressing glorification or which downplays such acts of violence or which represents the cruel or inhuman aspects of the event in a manner which violates human dignity

4) เกมส์ที่มีเนื้อหาเนื้อหาเกี่ยวกับการละเมิดต่อหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (Human dignity)²¹⁰

ศักดิ์ศรีศรีความเป็นมนุษย์นั้นคือการที่มนุษย์แต่ละคนในสังคมมีคุณค่าของตน และมีความเสมอภาคกัน เกมส์ที่มีเนื้อหาละเมิดต่อหลักศักดิ์ศรีศรีความเป็นมนุษย์เป็นเกมส์ที่มีลักษณะที่ทำให้รู้สึกลดคุณค่าของมนุษย์ เป็นการปฏิบัติต่อกันอย่างไรเกียรติและไร้ศักดิ์ศรี ตัวอย่างของเกมส์ที่มีเนื้อหาละเมิดศักดิ์ศรีศรีความเป็นมนุษย์ ได้แก่ เกมส์ที่มีเนื้อหาในลักษณะดังต่อไปนี้ “การทำลายสิทธิ์, การลักพาตัว, การเนรเทศ, การบังคับให้ทำงาน, การใช้คนเป็นทาส, การก่อการร้าย, การทำลายล้างชาติพันธุ์ หรือการนำมนุษย์ไปใช้ในการทดลอง”²¹¹

5) เกมส์ที่มีเนื้อหาที่มีภาพลามกอนาจาร (Pornography) หรือการมีเพศสัมพันธ์ที่ผิดธรรมชาติ (Sodomy)²¹²

ในประเทศไทยเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร (Pornography) จะถูกสั่งห้ามหรือถูกแบน เนื่องจากเนื้อหาขัดต่อประมวลกฎหมายอาญาตามมาตรา 287 “ผู้ใด (1) เพื่อความประสงค์แห่งการค้า หรือโดยการค้า เพื่อการแจกจ่ายหรือเพื่อการแสดงอวดแก่ประชาชน ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้า หรือยังให้นำเข้าในราชอาณาจักร ส่งออกหรือยังให้ส่งออกป็นอกราชอาณาจักร พาไปหรือยังให้พาไป หรือทำให้แพร่หลายโดยประการใด ๆ ซึ่งเอกสารภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ

²¹⁰ GERMAN CRIMINAL CODE Section 130 Incitement to hatred ...2. assaults the human dignity of others by insulting, maliciously maligning an aforementioned group, segments of the population or individuals because of their belonging to one of the aforementioned groups or segments of the population, or defaming segments of the population...

²¹¹ กมลชัย รัตนสากวงศ์, หลักกฎหมายปกครองเยอรมัน, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544), น.130.

²¹² GERMAN CRIMINAL CODE Section 184a Distribution of pornography depicting violence or sodomy Whosoever 1.disseminates; 2. publicly displays, presents, or otherwise makes accessible; or 3. produces, obtains, supplies, stocks, offers, announces, commends, or undertakes to import or export, in order to use them or copies made from them within the meaning of Nos 1 or 2 above or facilitates such use by another, pornographic written materials (section 11(3)) that have as their object acts of violence or sexual acts of persons with animals

ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แลบบันทึกละเอียด แลบบันทึกรูปภาพ หรือสิ่งอื่นใดอันลามก”²¹³ ดังนั้นเกมส์ใดก็ตามในประเทศไทยที่มีเนื้อหาลามกอนาจารถือว่าเป็นความผิดต่อประมวลกฎหมายอาญาจึงไม่สามารถผลิต จัดจำหน่าย หรือเผยแพร่ได้. ส่วนในต่างประเทศก็มีการแบน (Banned) เกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารเหมือนกับในประเทศไทย ตัวอย่างเช่น ประเทศอังกฤษการแบนเกมส์นั้นส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร (Pornography) ซึ่งเป็นการแบนเกมส์โดยใช้กฎหมายที่เกี่ยวกับสื่อลามกอนาจาร (Pornography laws) ไม่ได้แบน (Banned) จากกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมส์โดยเฉพาะ

ก) ข้อดีของการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned)

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) มีข้อดีดังต่อไปนี้

1. การห้ามอย่างเด็ดขาด หรือการแบน (Banned) เป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมได้อย่างเด็ดขาด กล่าวคือ จะไม่มีเกมส์ดังกล่าวออกมาวางจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้ ซึ่งแตกต่างกับมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ เนื่องจากหลังจากเกมส์ถูกจัดเรตติ้งแล้วเกมส์ยังคงเผยแพร่ต่อประชาชนได้แต่เพิ่มข้อจำกัดในด้านอายุของผู้เล่น ทำให้มีโอกาสที่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมกับเกมส์จะเลือกซื้อไปเล่นได้ เว้นแต่เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงจนถึงขั้นขัดต่อความสงบเรียบร้อยของรัฐจึงจะถูกปฏิเสธการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภท

2. กระบวนการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือแบนเกมส์ (Banned) ไม่ยุ่งยากเหมือนกับการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ กล่าวคือการแบนเกมส์นั้นคณะกรรมการสามารถพิจารณาตัดสินได้ 2 ทางคือ อนุญาตให้เผยแพร่ หรือไม่อนุญาตให้เผยแพร่เท่านั้น ซึ่งค่อนข้างง่ายกว่าการจัดเรตติ้งเกมส์เพราะการจัดเรตติ้งนั้นต้องนอกจากการพิจารณาว่าจะอนุญาตให้เผยแพร่หรือไม่ และยังต้องจัดประเภทว่าเกมส์ดังกล่าวจะจัดอยู่ในเรตติ้งใดหรืออยู่ในประเภทใดอีกด้วย ซึ่งการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทนั้นต้องใช้คณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดประเภทเกมส์โดยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย วัฒนธรรมของประเทศ รวมทั้งมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอีกด้วย

²¹³ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 (1)

ข) ข้อเสียของการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned)

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) มีข้อเสียดังต่อไปนี้

1. มาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) เกมส์ เป็นมาตรการทางกฎหมายที่ขัดต่อสิทธิและเสรีภาพเกินสมควร กล่าวคือ ขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุ เป็นการทำให้เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้นไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้ ซึ่งขัดต่อ “หลักความพอสมควรแก่เหตุ” กล่าวคือ มาตรการทางกฎหมายที่รัฐบัญญัติขึ้นเป็นกฎหมาย ต้องมีความเหมาะสมและกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนน้อยที่สุด รัฐต้องชั่งประโยชน์ที่รัฐจะได้รับกับประโยชน์ของเอกชนที่จะต้องเสียไป ซึ่งในกรณีที่มาตรการทางกฎหมายหลายมาตรการ รัฐควรเลือกใช้มาตรการทางกฎหมายที่ก่อให้เกิดผลร้ายหรือกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนน้อยที่สุด ซึ่งหากใช้มาตรการทางกฎหมายมาตรการอื่นเช่นการจัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์แล้วเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงยังคงจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้ เพียงแต่มีข้อจำกัดด้านอายุของผู้เล่นให้เล่นได้เฉพาะผู้เล่นที่มีอายุเหมาะสมตามเรตติ้งที่กำหนดไว้

2. มาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) เกมส์ เป็นการทำให้ลายการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์คอมพิวเตอร์ถือว่าเป็นสื่อสารสนเทศที่ให้ความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด การที่รัฐใช้มาตรการทางกฎหมายในการแบนเกมส์นั้นเป็นมาตรการทางกฎหมายที่สร้างแรงกดดันให้กับผู้ผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์มากเกินไป เนื่องจากทำให้ผู้ผลิตเกมส์ต้องให้ความระมัดระวังเป็นอย่างมากในการผลิตเกมส์ให้เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนโดยไม่ให้มีเนื้อหาที่รุนแรงจนเกินไป ซึ่งเป็นไปได้ยากที่ผู้ผลิตเกมส์จะผลิตเกมส์ที่เหมาะสมกับทุกวัย และหากผู้ผลิตเกมส์ผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมก็อาจถูกสั่งห้ามมิให้จำหน่ายหรือถูกแบนได้ ซึ่งหากถูกแบนเกมส์ก็จะส่งผลให้เงินลงทุนที่ผู้ผลิตเกมส์ได้ลงทุนไปกับการสร้างเกมส์นั้นเกิดการสูญเสียทั้งหมด จึงถือได้ว่ามาตรการทางกฎหมายในการแบนเกมส์นั้นเป็นการกดดันภาคอุตสาหกรรมการผลิตเกมส์และทำให้ภาคอุตสาหกรรมเกมส์มีการขยายตัวที่ลดน้อยลง

3. มาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) เกมส์ เป็นมาตรการทางกฎหมายที่เป็นต้นเหตุให้เกิดการฟ้องร้องภาครัฐ เนื่องจากการสั่งแบนเกมส์เป็นการใช้ดุลยพินิจของภาครัฐซึ่งเห็นว่าเกมส์มีเนื้อหาที่รุนแรง หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมมากถึงขั้นที่ไม่ควรอนุญาตให้เผยแพร่หรือจัดจำหน่ายได้ ซึ่งภาครัฐที่เป็นผู้สั่งแบนเกมส์นั้นต้องให้เหตุผลที่เหมาะสมและมีน้ำหนักเพียงพอที่จะให้ภาคเอกชนผู้ผลิตเกมส์ยอมรับซึ่งเป็นไปได้ยาก เนื่องจากการให้เหตุผลในการแบนเกมส์ให้ภาคเอกชนพึงพอใจนั้นทำได้ยากเพราะผู้ผลิตเกมส์ย่อมมีความรู้สึก

เกมส์ของตนนั้นมิได้มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแต่อย่างใด จึงเกิดเป็นชนวนต้นเหตุของความขัดแย้งระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนซึ่งอาจเกิดการฟ้องร้องเป็นคดีทั้งทางอาญา ทางปกครอง และทางแพ่ง

4. มาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) เกมส์ เป็นมาตรการทางกฎหมายที่ซ้ำซ้อนกับมาตรการทางกฎหมายอื่น จึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาที่ว่าสมควรมีมาตรการทางกฎหมายในการแบนเกมส์หรือไม่ เพราะมีมาตรการทางกฎหมายอื่นรองรับอยู่แล้วอาทิเช่น มาตรการทางกฎหมายในการแบนเกมส์ซ้ำซ้อนกับมาตรการในประมวลกฎหมายอาญา ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่ถูกแบนเพราะมีเนื้อหาลามกอนาจารย่อมขัดต่อประมวลกฎหมายอาญา และเกมส์ที่มีเนื้อหาเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือกระทบต่อความมั่นคงของรัฐย่อมขัดกับประมวลกฎหมายอาญาด้วย ดังนั้นมาตรการแบนเกมส์จึงซ้ำซ้อนกับประมวลกฎหมายอาญา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความผิดเกี่ยวกับสิ่งลามกอนาจารในประมวลกฎหมายอาญามาตรา 287 ได้บัญญัติไว้ดังต่อไปนี้ “มาตรา 287 ผู้ใด

(1) เพื่อความประสงค์แห่งการค้า หรือโดยการค้า เพื่อการแจกจ่ายหรือเพื่อการแสดงอวดแก่ประชาชน ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้าหรือยังให้นำเข้าในราชอาณาจักร ส่งออกหรือยังให้ส่งออกป็นอกราชอาณาจักร พาไปหรือยังให้พาไปหรือทำให้แพร่หลายโดยประการใดๆ ซึ่งเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพหรือสิ่งอื่นใดอันลามก

(2) ประกอบการค้า หรือมีส่วนหรือเข้าเกี่ยวข้องในการค้าเกี่ยวกับวัตถุหรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้ว แจกจ่ายหรือแสดงอวดแก่ประชาชน หรือให้เช่าวัตถุหรือสิ่งของเช่นนั้น

(3) เพื่อจะช่วยให้แพร่หลาย หรือการค้าวัตถุหรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้ว โฆษณาหรือโฆษณาโดยประการใดๆ ว่ามีบุคคลกระทำการอันเป็นความผิดตามมาตรา นี้ หรือโฆษณาหรือโฆษณาว่าวัตถุ หรือสิ่งของลามกดังกล่าวแล้วจะหาได้จากบุคคลใด หรือโดยวิธีใด

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ”²¹⁴

นอกจากเกมส์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจารที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น หากเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ตัวอย่างเช่น เนื้อหาของเกมส์เป็นการยุยงให้เกิดความไม่สงบในราชอาณาจักรยังขัดต่อประมวลกฎหมายอาญ่อีกด้วย ดังปรากฏในประมวลกฎหมายอาญามาตรา 116 ดังนี้

²¹⁴ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287

“มาตรา 116 ผู้ใดกระทำให้ปรากฏแก่ประชาชนด้วยวาจา หนังสือ หรือวิธีอื่นใด อันมิใช่เป็นการกระทำภายในความมุ่งหมายแห่งรัฐธรรมนูญ หรือมิใช่เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือติชม โดยสุจริต

- (1) เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกฎหมายแผ่นดินหรือรัฐบาล โดยใช้กำลังข่มขืนใจหรือใช้กำลังประทุษร้าย
- (2) เพื่อให้เกิดความปั่นป่วน หรือกระด้างกระเดื่องในหมู่ประชาชน ถึงขนาดที่จะก่อความไม่สงบขึ้นในราชอาณาจักร หรือ
- (3) เพื่อให้ประชาชนล่วงละเมิดกฎหมายแผ่นดิน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินเจ็ดปี”²¹⁵

ในปัจจุบันมาตรการควบคุมเกมส์ในประเทศไทยยังใช้ระบบการแบน (Banned game) ซึ่งผู้เขียนคิดว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม จากตัวอย่างที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่ามาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบนเกมส์ (Banned game) เป็นมาตรการที่มีความซ้ำซ้อนกับกฎหมายอื่น อาทิเช่น ประมวลกฎหมายอาญา ดังนั้นจึงอาจเป็นการไม่เหมาะสมหากนำมาตรการทางกฎหมายในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบนเกมส์ (Banned game) ที่มีความซ้ำซ้อนกับมาตรการทางกฎหมายอื่นที่มีการบังคับใช้อยู่แล้วมาใช้ในประเทศไทย นอกจากนี้แล้วระบบการแบนเกมส์ (Banned game) เป็นระบบที่ขัดต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชน เนื่องจากเกมส์บางเกมส์แม้ว่าจะมีเนื้อหาที่รุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนก็ตามแต่บุคคลที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ก็ยังสามารถเล่นได้เหมาะสม แต่หากใช้มาตรการแบนเกมส์แล้วก็จะทำให้เกมส์นั้นไม่สามารถนำออกวางจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้ และทำให้ประชาชนทุกคนทั้งวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ไม่สามารถเล่นเกมส์นั้นได้เลยจึงเป็นมาตรการที่ขัดต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนเกินความสมควร

4.2.2 มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship)

การเซ็นเซอร์ (Censorship) หมายความว่า การตัดออกบางส่วน ตัดบางฉากออกไป หรือทำให้ภาพเบลอมองไม่ชัด หรือทำให้ถ้อยคำพูดที่ไม่เหมาะสมให้เป็นเสียงที่รับฟังไม่ชัดเจน เช่น ภาพที่มีเนื้อหาของความรุนแรง, การใช้อาวุธ, ลามกอนาจาร, การใช้ยาเสพติด, การเล่นการพนัน, ภาพหวาดเสียวน่ากลัว, ขัดต่อระบบการปกครอง, ขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคม, หรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของประชาชน เป็นต้น การเซ็นเซอร์นั้นอาจเกิดจากองค์กรของรัฐที่มีอำนาจซึ่งอาจเกิดจากรัฐบาลส่วนกลางหรือท้องถิ่น อีกทั้งยังเกิดจากองค์กรภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐก็ได้ ซึ่งมาตรการในการเซ็นเซอร์นั้นอาจถูกนำไปใช้กับ วีดีโอเกมส์ ภาพยนตร์ ภาพถ่าย การกล่าว

²¹⁵ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 116

คำพูด ที่อาจปรากฏใน เครื่องเล่นเกมส์ วิทย์ โทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ หรือ ระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ หรือการแสดงผลทางอื่น เป็นต้น

ในประเทศเยอรมนีนั้น รัฐธรรมนูญเยอรมนีมาตรา 5 ได้ปฏิเสธมาตรการเซ็นเซอร์ไว้ แต่มิได้ปฏิเสธการเซ็นเซอร์อย่างเด็ดขาด กล่าวคือ ยังมีข้อยกเว้นในกฎหมายทั่วไปและหากเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งในรัฐธรรมนูญเยอรมนีมาตรา 5 ได้กล่าวถึงหลักประกันสิทธิและเสรีภาพ รวมถึงการห้ามใช้มาตรการการเซ็นเซอร์ มีใจความโดยสรุปว่า 5 (1) บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงออกได้อย่างเสรีในด้าน ความคิด การพูด การเขียน รูปภาพ มีอิสระในการแสดงออกและการรายงานทางวิทย์ ภาพเคลื่อนไหว โดยไม่ถูกเซ็นเซอร์ และในรัฐธรรมนูญเยอรมนีมาตรา 5 (2) ได้กล่าวถึงข้อยกเว้นของสิทธิดังกล่าวไว้ว่า สิทธิดังกล่าวต้องมีข้อจำกัดตามหลักกฎหมายทั่วไป และเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน²¹⁶ และรัฐธรรมนูญเยอรมนียังได้บัญญัติถึงการห้ามละเมิดสิทธิการแสดงออกไว้ในมาตรา 18 อีกด้วย²¹⁷ ผู้เขียนเห็นว่าการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้น ในที่นี้หมายความว่า การปกป้องเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรมซึ่งมีความหมายที่กว้าง ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง, กระตุ้นให้ก่ออาชญากรรม, ลามกอนาจาร, การเหยียดหยามด้านเชื้อชาติ หรือกระตุ้นให้เกิดสงครามเพียงเท่านั้นแต่ยังเป็นคำที่มีความหมายกว้าง ซึ่งหมายความว่า เนื้อหาของเกมส์ที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนด้วย แม้ว่ามาตรการเซ็นเซอร์จะสามารถใช้ได้ในเรื่องเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนก็ตาม แต่ประเทศเยอรมนีก็ได้นำมาตราการเซ็นเซอร์มาใช้กับเกมส์แต่อย่างใด แต่กลับใช้มาตรการจัดเรตติ้ง

²¹⁶ The Basic Law of the Federal Republic of Germany Article 5 [Freedom of expression]

(1) Everyone has the right freely to express and to disseminate his opinion by speech, writing and pictures and freely to inform himself from generally accessible sources. Freedom of the press and freedom of reporting by radio and motion pictures are guaranteed. There shall be no censorship.

(2) These rights are limited by the provisions of the general laws, the provisions of law for the protection of youth and by the right to inviolability of personal honor.

²¹⁷ Article 18 [Forfeiture of basic rights] Whoever abuses freedom of opinion, in particular freedom of the press...The forfeiture and its extent are pronounced by the Federal Constitutional Court

เกมส์ซึ่งเป็นการจัดประเภทของเกมส์ตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์ที่จะสามารถเล่นเกมส์ได้มาใช้ควบคุมเกมส์ เนื่องจากเป็นมาตรการที่กระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนน้อยที่สุด

ในประเทศสหรัฐอเมริกา มาตรการทางกฎหมายในการเซ็นเซอร์ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง และการเซ็นเซอร์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ การเซ็นเซอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นการกระทำโดยรัฐบาลของสหรัฐ ซึ่งมีแนวความคิด วิธีการ ที่มีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละมลรัฐ เพื่อเปลี่ยนแปลง แก้ไข เนื้อหาที่ถูกสันนิษฐานว่าจะก่อให้เกิดความไม่สงบ, ขัดต่อกฎหมายหรือผิดต่อศีลธรรม, เนื้อหาที่กระตุ้นให้เกิดการก่ออาชญากรรม และเนื้อหาที่ลามกอนาจาร. เนื้อหาที่ใช้มาตรการเซ็นเซอร์โดยส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาที่ลามกอนาจาร เป็นภาพเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศ และภาพกิจกรรมทางเพศหรือภาพลามกอนาจารของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี นั่นถือว่าเป็นความผิดร้ายแรงมาก ภาพลามกอนาจารที่ต้องถูกเซ็นเซอร์ได้แก่ ภาพที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์, ภาพการมีเพศสัมพันธ์ที่ผิดปกติโดยเป็นการใช้ความรุนแรงหรือการทำให้เกิดการบาดเจ็บ และภาพการมีเพศสัมพันธ์ที่กระตุ้นให้เกิดการกระทำความผิดกฎหมายเป็นต้น. ต่อมามีการพยายามที่จะต่อสู้กับการใช้มาตรการเซ็นเซอร์เนื่องจากเป็นมาตรการที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชน จนมีการออกกฎหมาย The Bill of Rights ซึ่งเป็นกฎหมายที่ให้หลักประกันเกี่ยวกับความเป็นอิสระของสื่อมวลชน การพูด และการนับถือศาสนา การใช้มาตรการเซ็นเซอร์จึงขัดต่อกฎหมาย The Bill of Rights.

ในประเทศอังกฤษ เป็นประเทศที่ระบบกฎหมายเป็นแบบคอมมอนลอว์ ไม่มีบทบัญญัติที่กล่าวถึงสิทธิและเสรีภาพของประชาชนไว้โดยเฉพาะ แต่ประเทศอังกฤษได้เข้าร่วมเป็นประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปและได้ยอมรับหลักกฎหมายสิทธิมนุษยชน The Human Rights Act 1998 ซึ่งได้บัญญัติเรื่องสิทธิและเสรีภาพไว้ในมาตรา 10 กล่าวคือ บุคคลทุกคนมีสิทธิที่จะมีอิสระในการแสดงออก สิทธินี้รวมถึงสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็น สิทธิที่จะรับข้อมูลข่าวสาร ซึ่งปราศจากการแทรกแซงจากรัฐ²¹⁸ ซึ่งมาตรการการเซ็นเซอร์นั้นเป็นการที่รัฐเข้ามาแทรกแซงสิทธิในการแสดงออกของประชาชนจึงเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชน

²¹⁸ Human Rights Act 1998 Article 10 Freedom of expression

1) Everyone has the right to freedom of expression. This right shall include freedom to hold opinions and to receive and impart information and ideas without interference by public authority and regardless of frontiers. This Article shall not prevent States from requiring the licensing of broadcasting, television or cinema enterprises.

ในอดีตประเทศไทยได้มีการนำการเซ็นเซอร์ (Censorship) มาใช้กับภาพยนตร์ ตามบทบัญญัติในกฎหมายควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ.2530 ได้ให้คำนิยามของคำว่า เทปหรือวัสดุโทรทัศน์ หมายความว่า “วัสดุที่เคลือบด้วยสารแม่เหล็กหรือสารอื่นใดซึ่งได้บันทึกภาพ หรือถ่ายทอดภาพโดยการเปลี่ยนสัญญาณเป็นกระแสไฟฟ้า หรือ วัสดุอย่างอื่นใดซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใดๆ ให้เป็นเรื่องเหตุการณ์ รูป ข้อความ หรือเกมส์การเล่น”²¹⁹ หากพิจารณาตาม คำนิยามจะพบว่าเทปหรือวัสดุโทรทัศน์นอกจากจะมีความหมายถึงภาพยนตร์แล้วยังมีความหมายถึง เกมส์การเล่นด้วยหรือเกมส์คอมพิวเตอร์ด้วย และกฎหมายดังกล่าวได้กำหนดให้ผู้ผลิตเกมส์ต้องนำ เกมส์มาให้เจ้าหน้าที่ผู้ตรวจทำการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบจึงจะสามารถจำหน่าย ขาย หรือเผยแพร่เกมส์ได้²²⁰ การเซ็นเซอร์ (Censorship) ในอดีตมักนำมาใช้กับภาพยนตร์ที่มีเนื้อแสดงให้ เห็นถึง การใช้อาวุธ ฉากโป๊เปลือย การใช้สิ่งเสพติด ฉากที่มีภาพสยดสยองน่ากลัว และนำมาใช้กับ เสียงพูดในภาพยนตร์อีกด้วยซึ่งหากเป็นคำพูดที่หยาบคายจะถูกการเซ็นเซอร์ (Censorship) โดย คณะกรรมการอำนาจหน้าที่ในการพิจารณาการเซ็นเซอร์ (Censorship) ตามกฎหมายควบคุมกิจการ เทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 13 “เทปหรือวัสดุโทรทัศน์ที่นำมาขอให้ตรวจพิจารณาและ ให้ความเห็นชอบตามมาตรา 11 นั้น ถ้าเจ้าพนักงานผู้ตรวจเห็นว่าการมีไว้ในครอบครองซึ่งเทปหรือ วัสดุโทรทัศน์ดังกล่าวทั้งหมดหรือบางส่วนเป็นการฝ่าฝืนกฎหมาย ให้เจ้าพนักงานผู้ตรวจมีอำนาจสั่ง

2) The exercise of these freedoms, since it carries with it duties and responsibilities, may be subject to such formalities, conditions, restrictions or penalties as are prescribed by law and are necessary in a democratic society, in the interests of national security, territorial integrity or public safety, for the prevention of disorder or crime, for the protection of health or morals, for the protection of the reputation or rights of others, for preventing the disclosure of information received in confidence, or for maintaining the authority and impartiality of the judiciary.

²¹⁹ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 4

²²⁰ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 11 “การตรวจพิจารณาให้ความเห็นชอบในเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ให้ผู้ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา 6 หรือ บุคคลอื่นใดซึ่งประสงค์จะให้เจ้าพนักงานผู้ตรวจทำการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบในเทป หรือวัสดุโทรทัศน์ของตน ยื่นคำขอต่อเจ้าพนักงานผู้ตรวจตามหลักเกณฑ์หรือวิธีการและส่งมอบ เอกสารประกอบการพิจารณาตามที่กำหนดในกฎกระทรวงพร้อมทั้งมอบสำเนาเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ซึ่งมีภาพและเสียงอย่างเดียวกันให้กับเจ้าพนักงานผู้ตรวจสองสำเนา.”

ให้ผู้ยื่นคำขอลบหรือตัดทอนเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด หรือยึดไว้หรือทำลายเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ดังกล่าวได้ตามที่เห็นสมควร”²²¹ แต่ต่อมาการเซ็นเซอร์ (Censorship) ได้ถูกต่อต้านเนื่องจากการเป็นการขัดต่อเสรีภาพของประชาชน ประเทศไทยจึงนำเอาการจัดประเภทภาพยนตร์หรือการจัดเรตติ้งภาพยนตร์มาใช้กับภาพยนตร์ในประเทศไทย แต่ในส่วนของเกมส์มิได้มีการนำหลักการจัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์มาใช้กับเกมส์แต่อย่างใด

ก) ข้อดีของการเซ็นเซอร์ (Censorship)

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship) มีข้อดีดังต่อไปนี้

1. การเซ็นเซอร์ (Censorship) ไม่ทำให้เกมส์ทั้งเรื่องเสียไป เนื่องจากเกมส์บางเกมส์มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเพียงบางฉากหรือบางตอนเท่านั้น ซึ่งหากใช้มาตรการทางกฎหมายอื่นอาจทำให้เกมส์ทั้งเรื่องเสียไปได้ตัวอย่างเช่นการใช้มาตรการในการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบนเกมส์ (Banned) แต่การเซ็นเซอร์ (Censorship) เป็นการตัดบางฉากออกหรือทำเบลอภาพบางภาพที่ไม่เหมาะสมออกไป จึงทำให้เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบางฉากหรือบางตอนนั้นสามารถเผยแพร่ได้โดยเซ็นเซอร์บางส่วนที่ไม่เหมาะสมเอาไว้

2. การเซ็นเซอร์ (Censorship) เป็นมาตรการทางกฎหมายที่มีความง่ายกว่าการจัดประเภทเกมส์หรือการจัดเรตติ้งเกมส์ เนื่องจากเป็นมาตรการที่ตัดหรือทำเบลอภาพที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หากคณะกรรมการเห็นว่าภาพหรือฉากใดไม่เหมาะสมก็พิจารณาเซ็นเซอร์ (Censorship) ภาพหรือฉากดังกล่าวได้ แต่การจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งเกมส์ คณะกรรมการต้องพิจารณาถึงเนื้อหาของเกมส์ทั้งเรื่องว่ามีความเหมาะสมกับผู้เล่นเกมที่อยู่ในช่วงอายุเท่าใดหรือจัดเรตติ้งให้เกมส์อยู่ในกลุ่มใด

ข) ข้อเสียของการเซ็นเซอร์ (Censorship)

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship) มีข้อเสียดังต่อไปนี้

1. การเซ็นเซอร์ (Censorship) เป็นมาตรการทางกฎหมายที่ขัดต่อหลักสิทธิเสรีภาพ ซึ่งทั้งในต่างประเทศและประเทศไทยได้มีการยอมรับว่าการเซ็นเซอร์ (Censorship) นั้นเป็นการขัดต่อรัฐธรรมนูญ ตัวอย่างในต่างประเทศได้แก่ ประเทศเยอรมนีได้บัญญัติถึงหลักกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนไว้ในมาตรา 5 ของกฎหมายพื้นฐานแห่งประเทศเยอรมนี (Basic Law for the Federal Republic of Germany) กล่าวคือ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

²²¹ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 13

เสรีภาพในการเผยแพร่ความคิดเห็น เสรีภาพในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เสรีภาพของสื่อหนังสือพิมพ์ เสรีภาพของสถานวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ จะต้องปราศจากการเซ็นเซอร์ (Censorship)²²² แต่ก็มียกเว้นในบางกรณีเช่นในกรณีของกระทำไปเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

2. การเซ็นเซอร์ (Censorship) เกมส์ ทำให้สูญเสียบรรทัดฐานในการเล่นเกมส์ กล่าวคือหากผู้เล่นเกมส์เล่นเกมส์ที่มีฉากของเกมส์บางส่วนถูกตัดออกไป หรือภาพเบลอมองไม่ชัด ทำให้เกมส์ขาดความสมจริง ซึ่งเกมส์ที่เป็นที่นิยมส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่เน้นความสมจริง จึงทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกว่าตนเองได้เข้าไปอยู่ในโลกของเกมส์ ได้ปฏิบัติภารกิจจริงในเกมส์ แต่หากนำมาตรการทางกฎหมายในการการเซ็นเซอร์ (Censorship) มาใช้จะทำให้การเล่นเกมส์นั้นขาดความสมจริงและหมดความสนุกสนาน

3. การเซ็นเซอร์ (Censorship) ไม่อาจใช้ได้กับทุกเกมส์ เนื่องจากเกมส์บางเกมส์มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนต่อเนื่องติดต่อกันทั้งเกมส์ ไม่สามารถที่จะเซ็นเซอร์ (Censorship) ได้หมด กล่าวคือ กรณีที่เกมส์นั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงต่อเนื่องกันตลอดทั้งเกมส์ จะทำให้ไม่สามารถนำการเซ็นเซอร์ (Censorship) มาใช้กับเกมส์นั้นได้ เพราะการเซ็นเซอร์ (Censorship) เป็นการตัดบางภาพ บางฉาก หรือบางตอนของเกมส์ออกไป แต่หากเกมส์นั้นมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมตลอดทั้งเรื่องก็จะทำให้ต้องตัดเนื้อหาของเกมส์ออกหมดทั้งเกมส์ จนทำให้เกมส์นั้นไม่สามารถจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้เนื่องจากเนื้อหาทั้งหมดของเกมส์ถูกตัดออก

4.2.3 มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมส์อย่างเสรี

เกมส์เป็นสิ่งที่มีผลโดยตรงต่อเด็กและเยาวชนในด้านของพฤติกรรมความก้าวร้าว พฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม และการเคารพต่อกฎระเบียบของสังคม การที่รัฐอนุญาตให้ผลิตเกมส์ได้อย่างเสรี หรือให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเสรี พบว่าเป็นต้นเหตุของการก่ออาชญากรรม ในปัจจุบันมีงานวิจัยทางการแพทย์หลายงานวิจัยมายืนยันว่าเกมส์มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของมหาวิทยาลัยอินเดียนา (Indiana University School

²²² The Basic Law for the Federal Republic of Germany (Grundgesetz, GG) Article 5 [Freedom of expression, arts and sciences] (1) “Every person shall have the right freely to express and disseminate his opinions in speech, writing and pictures, and to inform himself without hindrance from generally accessible sources. Freedom of the press and freedom of reporting by means of broadcasts and films shall be guaranteed. There shall be no censorship.”

of Medicine) โดยใช้เครื่องสแกนสมองพบว่าผู้ที่เล่นเกมสคอมพิวเตอร์จะมีการกระตุ้นเร้าอารมณ์ที่เพิ่มมากขึ้น และความสามารถในการควบคุมตนเอง, ความยับยั้งชั่งใจ และสมาธิที่ลดน้อยลง²²³

ในปัจจุบันมีงานวิจัยทางจิตวิทยาจำนวนมากรายงานว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างการเล่นวิดีโอเกมสคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว การเล่นเกมสคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงของเด็กและเยาวชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความก้าวร้าวและอาจเป็นต้นเหตุของการก่ออาชญากรรม ตัวอย่างเช่น กรณีการยิงกราดในโรงเรียนของเด็กและเยาวชน เป็นต้น

ในกรณีของต่างประเทศพบว่าการก่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนโดยเลียนแบบเกมสคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างเด่นชัดคือการยิงกันในโรงเรียน (School killings) ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบเกมสคอมพิวเตอร์ เหตุการณ์ยิงกันในโรงเรียนเริ่มต้นในปลายปี ค.ศ. 1990 จากนั้นก็ได้มีการเกิดขึ้นเหตุต่อเนื่องมาเป็นระยะๆ อาทิเช่น ในปี ค.ศ. 1997 ผู้ก่อเหตุชื่อ Luke Woodham ได้ฆ่าแม่ของเขาที่บ้านและยิงนักศึกษาที่โรงเรียนเสียชีวิต 2 ศพ รวมทั้งมีผู้บาดเจ็บอีก 7 คน ต่อมาประมาณสองเดือนก็ได้เกิดเหตุการณ์ยิงกันในโรงเรียนขึ้นอีก โดยผู้ก่อเหตุชื่อ Michael Carneal ได้ยิงกราดใส่กลุ่มนักศึกษาที่กำลังสวดมนต์ในโรงเรียนมีผู้เสียชีวิต 3 ศพและบาดเจ็บอีก 5 คน, ต่อมาในเดือนมีนาคม ปี ค.ศ.1998 ผู้ก่อเหตุชื่อ Mitchell Johnson และ Andrew Golden ทั้งคู่อายุต่ำกว่า 15 ปีได้ก่อเหตุยิงกราดในโรงเรียนทำให้มีผู้เสียชีวิต 5 ศพและบาดเจ็บอีก 10 คน, ต่อมาในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1998 ผู้ก่อเหตุชื่อ Kip Kinkel ได้ก่อเหตุฆ่าครอบครัวของตนเองและยิงกราดไปในโรงอาหารของโรงเรียนทำให้มีนักเรียนเสียชีวิต 2 ศพและบาดเจ็บอีก 12 คน, ต่อมาในเดือนเมษายน ค.ศ. 1999 ผู้ก่อเหตุชื่อ Eric Harris และ Dylan Klebold ได้ก่อเหตุยิงกราดในโรงเรียนมัธยมโคลัมไบน์ (Columbine High School) รัฐโคโรราโดทำให้มีผู้เสียชีวิตและอาจารย์เสียชีวิตจำนวน 12 ศพและมีผู้บาดเจ็บ 23 คน²²⁴

²²³ Jimmy Dang, Jin Lee, Chau Nguyen, “Playing With Ethics: Video Game Controversy” p.1-12, Retrieved on December 20, 2015, from <http://www.ethicapublishing.com/ethical/3CH12.pdf>.

²²⁴ Kyle Robertson, “AN ANALYSIS OF THE VIDEO GAME REGULATION HARMONIZATION EFFORT IN THE EUROPEAN UNION AND ITS TRANS-ATLANTIC CHILLING EFFECT ON CONSTITUTIONALLY PROTECTED EXPRESSION” p.1-8., Retrieved on December 21, 2015, from <http://bciprf.org/>.

ในขณะที่การก่อเหตุยิงกันในโรงเรียน (School shootings) ได้เพิ่มความถี่และทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น แม้ว่ารัฐมีการวางมาตรการทางกฎหมายและการเฝ้าระวังการก่อเหตุยิงกราดในโรงเรียนแล้วก็ตาม แต่ผลของมาตรการทางกฎหมายก็ยังไม่เป็นผลสำเร็จได้มีการก่อเหตุกราดยิงในโรงเรียนต่อเนื่องกันมาอีกหลายครั้ง ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 2005 ได้เกิดเหตุยิงกราดขึ้นในโรงเรียน Red Lake High School ของรัฐมินนิโซตาโดยผู้ก่อเหตุเป็นนักเรียนในโรงเรียนนั้นชื่อว่า Jeffrey Weise อายุเพียง 16 ปี เหตุการณ์ดังกล่าวมีผู้เสียชีวิตจำนวน 9 ศพ พยานผู้เห็นเหตุการณ์ได้เล่าว่าในขณะที่เกิดเหตุผู้ก่อเหตุได้มีสีหน้าที่ยิ้มแย้มและพยายามยิงที่ศีรษะของเหยื่อเหมือนกับกำลังเล่นในวิดีโอเกมสโตร์คอมพิวเตอร์ (First person shooter video games) และเหตุการณ์ยิงกราดในโรงเรียนดังกล่าวได้จบลงโดยผู้ก่อเหตุได้ฆ่าตัวตาย และเหตุการณ์การยิงกราดในโรงเรียนที่เลวร้ายที่สุดในประวัติศาสตร์เกิดขึ้นในวันที่ 16 เมษายน ค.ศ. 2007 ที่มหาวิทยาลัยเวอร์จิเนียเทค (Virginia Tech University) ผู้ก่อเหตุชื่อ Cho Seung-hui ได้ก่อเหตุยิงกราดในโรงเรียนเป็นเหตุให้มีผู้เสียชีวิตทั้งสิ้น 32 ศพ และมีผู้ได้รับบาดเจ็บจำนวน 29 คน ก่อนที่ผู้ก่อเหตุจะลงมือฆ่าตัวเองตายตาม²²⁵ ซึ่งมูลเหตุของปัญหาการก่ออาชญากรรมยิงกราดในโรงเรียนนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน แต่ปัจจัยหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความเสี่ยงในการก่ออาชญากรรมคือการเล่นเกมที่มีลักษณะรุนแรงเป็นประจำ

ก) ข้อดีของการอนุญาตให้ผลิตเกมอย่างเสรี

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมอย่างเสรี มีข้อดีดังต่อไปนี้

1. เป็นการเคารพต่อหลักสิทธิและเสรีภาพของประชาชน ประชาชนมีสิทธิในการรับสื่อสารสนเทศได้อย่างเสรี ไม่ว่าจะเป็น วิดีโอเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์, เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต, เกมที่เล่นโดยใช้เครื่องเล่นแบบพกพา หรือเกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นอื่นๆก็ตาม สิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงของประชาชนไม่ควรถูกปิดกั้นโดยรัฐ
2. กระตุ้นการขยายตัวของอุตสาหกรรมการผลิตเกมสโตร์คอมพิวเตอร์ เนื่องจากผู้ผลิตเกมส์ไม่มีความกดดันทางด้านเนื้อหาของเกมส์ที่จะต้องมีความเหมาะสมไม่รุนแรงจนเกินไป ทำให้ผู้ผลิตเกมส์ผลิตเกมส์ที่มีความรุนแรงอันเป็นที่ต้องการของตลาดได้อย่างไม่ต้องระมัดระวังว่าเกมส์ที่ได้ผลิตออกมานั้นจะถูกแบน (Banned) หรือถูกเซ็นเซอร์ (Censorship) จากหน่วยงานของรัฐ

²²⁵ *Ibid.*, p.1-8.

ข) ข้อเสียของการอนุญาตให้ผลิตเกมส้อย่างเสรี

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมสที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมสอย่างเสรี มีข้อเสียดังต่อไปนี้

1. เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมสที่มีความไม่เหมาะสมได้อย่างง่ายดาย ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม และยังส่งผลกระทบต่อพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนอีกด้วย
2. เด็กและเยาวชนอาจก่ออาชญากรรมโดยเลียนแบบเกมสได้ เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่ยังอ่อนด้อยประสบการณ์ทำให้ขาดความแยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกของเกมส กับโลกของความเป็นจริงได้ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบเกมส
3. เป็นการส่งเสริมความไร้จริยธรรมในการผลิตเกมสที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อสังคมของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส ทำให้เกิดความไร้บรรทัดฐานในการผลิตเกมส โดยผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมสจะผลิตเกมสอย่างใดก็ได้ให้ตรงกับความต้องการของตลาดเพื่อผลกำไรที่สูงสุด
4. เป็นการเพิ่มปัญหาเด็กและเยาวชนติด (Addict) เกมสมากขึ้น เนื่องจากไม่มีมาตรการในการควบคุม ซึ่งการติดเกมสนั้นเกิดขึ้นจากการที่เด็กเล่นเกมสแล้วเกิดความตื่นเต้น สนุกสนานทำให้สมองเกิดการหลั่งสารที่ให้ความสุข ดังนั้นเมื่อเด็กเล่นเกมสแล้วเกิดความสุขจึงเกิดความต้องการเล่นเกมส คล้ายคลึงกับระบบการให้รางวัล เมื่อเล่นเกมสแล้วผู้เล่นได้รับความสุขจึงเกิดความต้องการเล่นเกมสต่อไปเรื่อยๆ
5. ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนไม่อาจทราบถึงเนื้อหาของเกมสที่เด็กในปกครองของตนซื้อมาเล่นได้ เพราะไม่มีข้อมูลจากฉลากที่จะบอกว่าเกมสที่เลือกให้เด็กและเยาวชนที่อยู่ในความดูแลของตนนั้นเล่นนั้นมีความเหมาะสมสำหรับผู้เล่นในช่วงอายุเท่าใด ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมสได้ทุกประเภทตามความต้องการ ดังนั้นจึงเป็นการยากที่จะควบคุมเด็กในปกครองของตนให้เล่นเกมสที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมได้

4.2.4 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating)

จากการศึกษากฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมสที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทยนั้น พบว่าก่อนจะนำเกมสออกจำหน่าย แลกเปลี่ยน เช่า หรือเผยแพร่ ต้องผ่านการตรวจสอบและอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์²²⁶ ซึ่งคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะพิจารณา และออกคำสั่งเพียง 2 คำสั่งคือ คำสั่งอนุญาต หรือคำสั่งไม่อนุญาตเท่านั้น ไม่ได้มีการจัด

²²⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47

จำแนกประเภทของเกมสื่อกออกเป็นประเภทต่างๆหรือที่เรียกว่า การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game). ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการนำมาตรการจัดเรตติ้งมาใช้ในประเทศไทยแล้วแต่ใช้กับภาพยนตร์เท่านั้นมิได้นำมาใช้กับเกมส์แต่อย่างใด กล่าวคือ ก่อนนำภาพยนตร์ออกเผยแพร่ต้องได้รับการจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งภาพยนตร์ก่อน ซึ่งภาพยนตร์ในประเทศไทยมีการจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งออกเป็น 7 ประเภท²²⁷ แต่ในกรณีของเกมสื่ในประเทศไทยมิได้มีการนำมาตรการจัดเรตติ้งมาใช้กับเกมส์ ซึ่งการที่ไม่มีการจัดเรตติ้งเกมนั้นทำให้เนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมนั้นถูกส่งต่อสู่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่ไม่เหมาะสมได้ ผู้เขียนเห็นว่าเกมนั้นก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็กและเยาวชนได้ไม่น้อยไปกว่าภาพยนตร์ เนื่องจากเกมส์เป็นสิ่งที่สามารถตอบโต้กับผู้เล่นได้อย่างมีความสมจริง²²⁸ ดังนั้นเกมส์จึงทำให้ผู้เล่นเกมส์มีความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการที่คล้อยตามความรุนแรงในเกมส์ได้โดยง่าย

การที่ประเทศไทยมิได้จัดประเภทเกมสื่อกออกเป็นประเภทต่างๆหรือจัดเรตติ้งเกมส์ ส่งผลให้เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนสามารถส่งต่อไปยังเด็กและเยาวชนได้ ในปัจจุบันเกมส์ที่ได้รับอนุญาตให้นำออกจำหน่าย แลกเปลี่ยน เช่า หรือเผยแพร่ได้นั้น พบว่าไม่ได้เป็นเกมส์ที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนทุกอายุทุกวัย ซึ่งเมื่อเกมส์ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้วผู้ผลิตเกมส์ก็สามารถนำเอาเกมนั้นออกเผยแพร่ได้ ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนทุกอายุทุกวัยสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้ ผู้เขียนเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่จะให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับอายุของตน

จึงมีปัญหาให้ต้องพิจารณาคือ เมื่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์อนุญาตให้เกมนั้นออกจำหน่าย แลกเปลี่ยน เช่า หรือเผยแพร่ได้ โดยไม่มีมาตรการทางกฎหมายควบคุมอายุ

²²⁷ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 26 “ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ตามมาตรา 25 ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดด้วยว่า ภาพยนตร์ดังกล่าวจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใดดังต่อไปนี้

- (1) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู
- (2) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป
- (3) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (4) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (5) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (6) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู
- (7) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร...”

²²⁸ Jimmy Dang, Jin Lee, Chau Nguyen, *supra* note 223, p.1-12.

ของผู้เล่นจะทำให้เนื้อหาของเกมส์ที่มีความไม่เหมาะสมอาจเผยแพร่ไปยังเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาเกมส์นั้นได้ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าควรมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมโดยมีการจัดแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุที่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างปลอดภัย โดยหน่วยงานของรัฐ หรือหน่วยงานที่รับมอบหมายจากรัฐ ซึ่งแผ่นเกมส์ที่ผลิตออกมาจะต้องมีสัญลักษณ์แสดงถึงการจัดกลุ่มอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับการเล่นเกมส์นั้นอย่างชัดเจน ในตัวแผ่นเกมส์และที่บรรจุภัณฑ์ของเกมส์ เพื่อให้ผู้ปกครอง และเด็กและเยาวชนทราบถึงช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกมส์นั้น และยังช่วยให้ผู้จัดจำหน่ายเกมส์หรือผู้ขายเกมส์ทราบได้ว่าเกมส์ที่จะขายเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุเท่าใด และขายเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่ตรงกับสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งนั้น

จากการศึกษาสามารถเปรียบเทียบการจัดแบ่งประเภทของเกมส์ในระบบต่างๆได้ดังต่อไปนี้

4.2.4.1 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ USK

องค์กรควบคุมซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Self-Regulation Body) หรือ “USK” ย่อมาจากภาษาเยอรมนีว่า “Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle” เป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นโดยความสมัครใจของผู้ประกอบกิจการอุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการควบคุมกันเองของผู้ประกอบกิจการอุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการป้องกันมิให้เกมส์ที่มีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนได้ถูกเผยแพร่ไปยังเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ องค์กรดังกล่าวมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการควบคุมซอฟต์แวร์ที่ให้ความบันเทิงหรือเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยจัดประเภทของเกมส์คอมพิวเตอร์หรือวีดีโอเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ ตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ตามความในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (The German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)) มาตรา 14 ซึ่งได้บัญญัติให้เกมส์ที่อาจมีผลต่อการพัฒนาและการศึกษาของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับพฤติกรรมความรับผิดชอบทางสังคม จะไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ไปยังเด็กและเยาวชน²²⁹ โดยเกมส์ที่จะจำหน่ายหรือเผยแพร่ต้องได้รับการจัดประเภทตาม

²²⁹ The German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14 “Labelling of films as well as of film and play programmes

(1) Films as well as film and play programmes which might potentially impair the development and education of Children and Adolescents to responsible personalities in society shall not be released for that age group.”

อายุของผู้เล่นเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ และเกมส์ต้องได้รับการติดฉลากที่บ่งบอกถึงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเล่นเกมสื่อนั้นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้ที่มีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมการจัดประเภทเกมส์ได้แก่ รัฐบาล คือ “The Ministries of the Federal States with jurisdiction of young persons’ affairs” และองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมกันเองในอุตสาหกรรมเกมส์โดยความสมัครใจ (Voluntary self-control)²³⁰ คือ องค์กรควบคุมซอฟต์แวร์บันเทิง “The Entertainment Software Self-Regulation Body” หรือ “USK” จะเห็นได้ว่าการจัดจำแนกประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์นอกจากจะเป็นอำนาจหน้าที่ของรัฐบาลแล้วยังเป็นอำนาจหน้าที่ขององค์กรเอกชนที่ได้รับมอบหมายอำนาจหน้าที่จากรัฐในการจัดจำแนกประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์อีกด้วย

หลักการหรือแนวทางในการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภท (Classification) เกมส์คอมพิวเตอร์ตามกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนของประเทศเยอรมนี (The German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)) ถูกกำหนดขึ้นโดยสภาที่ปรึกษา (Advisory Council) ซึ่งประกอบไปด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 16 คน มาจากกลุ่มคนต่างๆที่สำคัญของสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ได้แก่ กระทรวงการศึกษาและวัฒนธรรม (The Ministers of Education and Cultural Affairs), คริสตจักร (The churches), สมาคมคุ้มครองเด็ก (Youth associations), สถาบันการวิจัย (Research institutes), รัฐบาลกลาง (The Federal Government) และคณะรัฐมนตรี (Federal State Ministers) ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็ก. ซึ่งสภาที่ปรึกษา (Advisory Council) มีอำนาจหน้าที่ในการวางหลักการและเป็นผู้ตัดสินใจร่วมกับรัฐบาลในการจัดประเภทของเกมส์คอมพิวเตอร์

เจ้าหน้าที่ขององค์กรควบคุมซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Self-Regulation Body) ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบและจัดประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์ มีชื่อ

²³⁰ The German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 12 Data media with films or games

(1) Recorded video cassettes and other data media suitable for distribution and reproduction on a monitor or playing on a monitor, using data media with films or games, shall not be accessible in the public for Children and Adolescents unless they have been cleared and labelled for the respective age group by the supreme state authority or an organisation of voluntary self-control in a procedure according to § 14, Sub-Clause 6, or unless they are labelled “Information Programme” or “Educational Programme”.

เรียกว่า “USK games testers” โดยต้องเป็นผู้ที่ผ่านการฝึกอบรมและเป็นผู้ที่มีทักษะและความเชี่ยวชาญพิเศษเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) และการผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์, มีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของประเทศต่างๆทั่วโลกที่มีต่อเกมส์คอมพิวเตอร์ และเป็นผู้มีความเข้าใจในกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนั้นผู้ซึ่งจะเป็น “USK games testers” ต้องเป็นผู้ซึ่งผ่านการอบรมและฝึกฝนอย่างหนักก่อนจะได้รับการแต่งตั้งจากสภาที่ปรึกษา (Advisory Council)

การจัดประเภทของเกมส์คอมพิวเตอร์ เริ่มต้นจากขั้นตอนการเตรียมการ ก่อนวันจัดประเภทหรือวันจัดเรตติ้งจริง โดยผู้ผลิตเกมส์คอมพิวเตอร์จะส่งตัวอย่างของเกมส์ แผ่นเกมส์คอมพิวเตอร์ และเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ที่ต้องการให้จัดประเภท มายังองค์กรควบคุมซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Self-Regulation Body) เมื่อได้รับแล้วเจ้าหน้าที่ จะทำการตรวจสอบการทำงานทางเทคนิคของเกมส์คอมพิวเตอร์นั้นว่ามีความสมบูรณ์หรือไม่ สามารถเล่นได้เป็นปกติหรือไม่ รวมทั้งตรวจสอบความครบถ้วนและสมบูรณ์ของเอกสารต่างๆที่ผู้ผลิตเกมส์ส่งเข้ามา หากมีเอกสารใดไม่สมบูรณ์เจ้าหน้าที่จะเรียกให้ผู้ผลิตส่งเอกสารเพิ่มเติมให้สมบูรณ์. “USK games testers” จะทำการทดสอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ส่งเข้ามาให้ตรวจตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกมส์ เพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาและเทคโนโลยีของเกมส์ว่ามีความเหมาะสมตามหลักการปกป้องเด็กและเยาวชนหรือไม่ และจัดทำรายงานเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างละเอียดและเป็นกลางเกี่ยวกับภาพรวมของเกมส์คอมพิวเตอร์นั้นว่าเป็นไปตามแนวทางที่ได้กำหนดไว้ตาม “USK guidelines” หรือไม่ อย่างไร

คณะกรรมการจัดประเภท (Classification Committee) เกมส์คอมพิวเตอร์ขององค์กรควบคุมซอฟต์แวร์บันเทิง (The Entertainment Software Self-Regulation Body) ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญที่ต้องมีความเป็นกลาง และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับการจัดประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้ประกอบกิจการอุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ไม่สามารถส่งคนของตนเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดประเภทของเกมส์ได้เนื่องจากอาจมีส่วนได้ส่วนเสียกับการจัดประเภทเกมส์ได้. ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นคณะกรรมการดังกล่าวนี้ต้องมาจากตัวแทนที่ได้รับการแต่งตั้งจากทั้ง 16 รัฐในประเทศเยอรมนี เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการทำงานที่ส่งผลต่อเด็กและเยาวชน ตัวอย่างเช่น อาจารย์, นักข่าว, นักวิทยาศาสตร์ทางสังคม หรืองานบริการทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และเป็นผู้มีความรู้ในเรื่องของเกมส์คอมพิวเตอร์และกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน อีกทั้งต้องไม่เป็นพนักงานของผู้ประกอบกิจการเกี่ยวกับภาคอุตสาหกรรมเกมส์ ทั้งนี้เพื่อสร้างความเป็นกลางและความไม่มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดประเภทเกมส์

การจัดประเภทของเกมส์ตามระบบ The Entertainment Software Self-Regulation Body (USK) แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัย หรือเกมส์ที่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ได้โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านอายุของผู้เล่นเกมส์ (Approved without age restriction)²³¹ เกมส์ที่ไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับอายุของผู้เล่นนั้นเป็นเกมส์ที่สามารถเล่นได้ทุกวัย ซึ่งผู้ผลิตเกมส์สร้างสรรค์เกมส์ขึ้นโดยมุ่งเป้าหมายไปที่เด็กและเยาวชนเป็นหลัก ลักษณะของเกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่ไม่มีเนื้อหาที่พรรณนาให้เห็นถึงความรุนแรง และเป็นเกมส์ที่ไม่ทำให้เด็กเกิดความกดดัน และความวิตกกังวล (Anxiety) บรรยากาศในการเล่นเกมนั้นทำให้เด็กและเยาวชนมีความรู้สึกที่เป็นมิตร และเกมส์มีกราฟฟิกที่มีสีสันสวยงาม โครงสร้างฉากของเกมส์มีความสวยงามเรียบง่าย และไม่ก่อให้เกิดแรงกดดันต่อเด็กและเยาวชน. เกมส์ประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน (Pre-school children) หรืออาจเป็นเกมส์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าทางด้านการศึกษา (Educationally valuable) เกมส์ประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเป็นครอบครัว (Family-friendly games) เช่น เกมส์ที่เล่นบนกระดานหรือการ์ดเกมส์ (Board and Card games), เกมส์กีฬา, เกมส์กระโดดและวิ่ง และเกมส์อื่นๆนอกจากนี้ที่ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

2. เกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไป²³² เกมส์ประเภทนี้ฉากต่อสู้ของเกมส์ส่วนใหญ่เป็นฉากในเทพนิยายหรือการ์ตูนมากกว่าจะเป็นฉากที่เสมือนโลกแห่งความจริง (Reality) เพื่อช่วยทำให้เกมส์มีความแตกต่างจากโลกของความเป็นจริง นอกจากนี้ฉากต่อสู้ในเกมส์ต้องไม่ทำให้เด็กรู้สึกไม่ปลอดภัย เกมส์ต้องไม่แสดงถึงเนื้อหาที่เป็นการทำลายกฎเกณฑ์ทางสังคมอันเป็นการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบต่อสังคม เกมส์ต้องไม่สร้างแรงกดดันที่มากเกินไป, หรือทำให้เด็กเกิดอารมณ์รุนแรงจากการกระตุ้นโดยภาพหรือเสียงที่มากเกินไปจนสมควร เกมส์ประเภทนี้ส่วนใหญ่มักเป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับการเล่นในครอบครัว เกมส์ในประเภทนี้อาจจะมีความน่าตื่นเต้นและเป็นเกมส์การแข่งขัน ตัวอย่างเช่น เกมส์การแข่งขันความเร็ว, เกมส์การกีฬา, เกมส์จำลองสถานการณ์, เกมส์กระโดดและวิ่ง เป็นต้น

²³¹ German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14
“Labelling of films as well as of film and play programmes...1. Released for general audiences, without age restriction”

²³² German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14
“Labelling of films as well as of film and play programmes... 2. Released for audiences as of six years of age”

3. เกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป²³³ ลักษณะของเกมส์ประเภทดังกล่าวเป็นเกมส์ที่เน้นการแข่งขัน เนื้อเรื่องและด้านต่างๆของเกมส์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์, นิยายหรือตำนานโบราณ, นิยายทางวิทยาศาสตร์, มีจินตนาการที่ซับซ้อน ซึ่งทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่เกมส์แตกต่างจากโลกของความเป็นจริง. เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่มีแรงกระตุ้นและความกดดันมากกว่าเกมส์ในประเภทที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไป แต่เด็กในช่วงอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไปนั้นเป็นวัยที่มีประสบการณ์และความสามารถในการแยกความแตกต่างระหว่างโลกของเกมส์และโลกของความเป็นจริงได้มากกว่าเด็กในวัยที่อ่อนกว่า เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีประสบการณ์ที่จะรับมือกับแรงกระตุ้นของเกมส์และความกดดันของเกมส์ที่มากขึ้นได้ แม้ว่าเกมส์ประเภทนี้อาจมีสถานการณ์ที่มีภาวะของความขัดแย้งอยู่บ้างก็ตามแต่ก็ได้ครอบคลุมไปตลอดทั้งเรื่องของเกมส์ ดังนั้นเด็กในวัยดังกล่าวจึงสามารถเล่นเกมส์ในประเภทนี้ได้อย่างปลอดภัย ตัวอย่างของเกมส์ประเภทนี้ได้แก่ เกมส์อาเขต (Arcade games), เกมส์วางแผน (Strategy games), เกมส์ที่เล่นตามบทบาทสมมติ (Role-playing games), เกมส์สถานการณ์จำลองทางทหาร (Military Simulations) เป็นต้น

4. เกมส์ที่ได้รับอนุญาตสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป²³⁴ เกมส์ประเภทนี้อาจมีความรุนแรงซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมส์ทางทหาร หรือให้ปฏิบัติการทางทหาร, เกมส์ผจญภัย, เกมส์ยิง เป็นต้น เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไปนั้นเป็นวัยที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเกมส์พอสมควร ดังนั้นจึงสามารถควบคุมตนเองจากแรงกระตุ้นของเกมส์เป็นระยะเวลานานได้ รวมทั้งสามารถทนต่อแรงกดดันที่รุนแรงจากการเล่นเกมส์ได้ แม้ว่าเนื้อหาของเกมส์จะมีความรุนแรงและการต่อสู้ก็ตาม แต่ความรุนแรงดังกล่าวต้องอยู่ในขั้นที่เด็กในวัยนี้สามารถรับได้ และต้องไม่ถึงขั้นที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมหรือส่งผลร้ายต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของเด็ก

²³³ German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14
“Labelling of films as well as of film and play programmes...3. Released for audiences as of twelve years of age”

²³⁴ German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14
“Labelling of films as well as of film and play programmes... 4. Released for audiences as of 16 years of age”

5. เกมส์ที่ไม่อนุญาตสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี²³⁵ เกมส์ประเภทนี้เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง บรรยายกาในเกมนส์ทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความอันตราย และความมืด นอกจากนี้ฉากของเกมนส์ยังมีความคล้ายคลึงกับโลกของความจริงอีกด้วย เกมส์ประเภทนี้จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่เท่านั้น โครงเรื่องของเกมส์ประเภทนี้ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้งทางสงคราม หรือการต่อสู้อย่างรุนแรงระหว่างกลุ่มศัตรู จุดมุ่งหมายที่ทำให้เกมนส์ประเภทนี้ถูกจำกัดไม่ให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าถึงเนื้อหาของเกมนส์ได้ เนื่องจากการปกป้องเด็กจากเนื้อหาของเกมนส์ที่มีความรุนแรงอย่างมากและเนื้อหาของเกมนส์ที่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรมทางสังคม ดังนั้นผู้เล่นเกมนส์ประเภทนี้ต้องเป็นผู้ที่มีวุฒิภาวะทางสังคมพอสมควร ซึ่งเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปียังเป็นวัยที่ไม่เหมาะสมสำหรับเกมนส์ประเภทนี้ ตัวอย่างของเกมส์ประเภทนี้เช่น เกมยิงและเกมน์ต่อสู้ผจญภัย เป็นต้น เกมส์ที่อยู่ในประเภทนี้ไม่รวมถึงเกมนส์ที่ขัดต่อกฎหมายเช่น เกมส์ที่แสดงถึงความรุนแรงอย่างมาก, เกมส์ที่มีเนื้อหาเหยียดหยามเชื้อชาติ, เกมส์ลามกอนาจาร เป็นต้น เพราะเกมนส์ที่ขัดต่อกฎหมายนั้นจะถูกปฏิเสธการจัดประเภทและถูกแบน (Banned) ห้ามจัดจำหน่ายและห้ามเผยแพร่

4.2.4.2 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ PEGI

การจัดประเภทเกมนส์ตามระบบ “The Pan-European Game Information” หรือ “PEGI” คือ การจัดประเภทของเกมนส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมนส์นั้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ตามระดับของอายุดังต่อไปนี้ PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 และ PEGI 18 เพื่อเป็นการให้ข้อมูลของเกมนส์แก่ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนในการเลือกเกมนส์ให้เหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมนส์ที่เป็นอันตราย เป็นระบบที่จัดตั้งขึ้นในยุโรปในปี ค.ศ. 2003 มีประเทศต่างๆในยุโรปเข้าร่วมเป็นสมาชิกทั้งสิ้น 30 ประเทศได้แก่ ออสเตรีย, เดนมาร์ก, ฮังการี, ลัตเวีย, นอร์เวย์, สโลวีเนีย, เบลเยียม, เอสโตเนีย, ไอร์แลนด์, ลิทัวเนีย, โปแลนด์, สเปน, บัลแกเรีย, ฟินแลนด์, ไอร์แลนด์, ลักเซมเบิร์ก, โปรตุเกส, สวีเดน, ไชปรัส, ฝรั่งเศส, อิสราเอล, มอลตา, โรมาเนีย, สวิสเซอร์แลนด์, สาธารณรัฐเช็ก, กรีซ, อิตาลี, เนเธอร์แลนด์, สาธารณรัฐสโลวัก และสหราชอาณาจักร

การจัดประเภทของเกมนส์ตามระบบ The Pan-European Game Information (PEGI) แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

²³⁵ German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) § 14 “Labelling of films as well as of film and play programmes... 5. Restricted to audiences below 18 years of age”

1. เกมส์ประเภท PEGI 3 เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นเกมส์ทุกช่วงอายุ อาจมีความรุนแรงได้บ้างแต่ต้องเป็นความรุนแรงแนวตลกแบบการ์ตูน (Cartoon-like forms of violence) ตัวอย่างเช่น ความรุนแรงในการ์ตูนทอมแอนเจอร์รี่ การ์ตูนบั๊กบับนี่ เป็นต้น ซึ่งเป็นความรุนแรงแนวตลกแบบการ์ตูนที่สามารถยอมรับได้ เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เด็กไม่สามารถเชื่อมโยงบุคลิกของตัวละครในเกมส์กับโลกของความจริงได้เพราะตัวละครในเกมส์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการและมีความแตกต่างจากโลกของความเป็นจริง และเป็นเกมส์ที่ไม่มีภาพและเสียงที่ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความตกใจกลัว การใช้ภาษาในเกมส์ต้องเป็นภาษาที่สุภาพ

2. เกมส์ประเภท PEGI 7 เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป มีความคล้ายคลึงกับเกมส์ประเภท PEGI 3 แต่มีส่วนที่แตกต่างกันคือเกมส์ประเภทนี้อาจมีฉากและเสียงที่ก่อให้เกิดความน่ากลัวแก่เด็กและเยาวชนจึงถูกจัดประเภทให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้นกว่าระดับ PEGI 3

3. เกมส์ประเภท PEGI 12 เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป เป็นเกมส์ที่อาจมีความรุนแรง และอาจมีภาพเปลือย อาจมีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพแต่ไม่บ่อยครั้ง

4. เกมส์ประเภท PEGI 16 เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป มีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่มีความคล้ายคลึงกับชีวิตจริง อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย มีการใช้บุหรี่และยาเสพติด และบทบาทของตัวละครในเกมส์ขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคม

5. เกมส์ประเภท PEGI 18 เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เกมส์ประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่นั้น เนื่องจากเป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงอย่างมาก มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย มีภาพการใช้ยาเสพติด มีเนื้อหาก่อให้เกิดความหวาดกลัว มีภาพของการมีเพศสัมพันธ์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติ (Discrimination) ที่ไม่เป็นธรรม

การจัดประเภทของเกมส์ในระบบ PEGI นอกจากจะมีการจัดจำแนกเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกันเนื้อหาของเกมส์แล้ว ยังมีการให้คำอธิบายถึงเนื้อหาของเกมส์ซึ่งเป็นข้อความสั้นๆติดอยู่บนบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ ตัวอย่างเช่น เกมส์มีการใช้ภาษาที่หยาบคาย, มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด, มีเนื้อหาก่อให้เกิดความกลัว, มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นการพนัน, มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์, มีเนื้อหาที่รุนแรง เป็นต้น

4.2.4.3 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ตามแบบของ ESRB

ระบบการจัดประเภทเกมส์ตามระบบ “The ESRB rating system” คือ การจัดประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมส์กับอายุของผู้เล่นเกมส์ ไม่ว่าจะเป็นเกมส์ในรูปแบบของวิดีโอเกมส์หรือในรูปแบบของแอปพลิเคชันต่างๆ โดยมีคำแนะนำเกี่ยวกับอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเกมส์นั้น นอกจากนี้ยังมีคำอธิบายเนื้อหาและส่วนประกอบต่างๆของเกมส์อีกด้วย แผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์จะต้องติดสัญลักษณ์ที่มีคำแนะนำและคำอธิบายเกี่ยวกับอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกมส์, เนื้อหาและส่วนประกอบต่างๆของเกมส์นั้น เกมส์ใดก็ตามที่ได้รับการจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งจะไม่สามารถจำหน่ายและเผยแพร่ให้แก่ประชาชนได้ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่จะปกป้องมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับอายุของตน

องค์กรหลักที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดจำแนกประเภทของเกมส์ตามระบบ “The ESRB rating system” คือ องค์กรจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง “The Entertainment Software Rating Board” หรือ “ESRB” ซึ่งจัดตั้งในปี ค.ศ.1994 เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร ทำหน้าที่กำกับดูแลกันเองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์โดยการจัดประเภทวิดีโอเกมส์และเกมส์ที่เป็นแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อเป็นช่องทางที่จะนำข้อมูล (Informed) เกี่ยวกับเกมส์นั้นไปสู่ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน เพื่อให้สามารถตัดสินใจเลือกเกมส์ให้มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนและสอดคล้องกับหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

การจัดประเภทของเกมส์ตามระบบ The ESRB rating system แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก (EARLY CHILDHOOD) เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับวัยเด็กเล็ก หรือเด็กในช่วงวัยแรกเกิด ส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่ไม่มีเนื้อหาของความรุนแรง
2. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับทุกวัย (EVERYONE) เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับทุกช่วงอายุ เนื้อหาของเกมส์อาจมีเนื้อหาที่เป็นการ์ตูน สดุดแทรกจินตนาการ อาจมีความรุนแรงในระดับที่ต่ำ และการใช้ภาษาที่สุภาพ
3. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป (EVERYONE 10+) เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมส์อาจมีเนื้อหาที่เป็นการ์ตูนที่สดุดแทรกจินตนาการมากกว่าเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับทุกวัย (EVERYONE) อาจมีความรุนแรงในระดับที่ต่ำ และมีการใช้ภาษาที่สุภาพ

4. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป (TEEN) เกมส์ในประเภทนี้อาจเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง, เนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน, มีภาพของเลือดเล็กน้อย, มีการใช้ภาษาที่หยาบคายแต่ไม่บ่อยครั้ง

5. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป (MATURE)²³⁶ เกมส์ในประเภทนี้อาจเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงค่อนข้างมาก, มีภาพของเลือด, มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์และมีการใช้ภาษาที่หยาบคาย

6. เกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น (ADULTS ONLY)²³⁷ เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป หรือวัยผู้ใหญ่ มีเนื้อหาของเกมส์ที่รุนแรงอย่างมาก, มีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ที่เป็นภาพเสมือนจริง, มีเนื้อหาของการเล่นการพนัน

7. เกมส์ที่อยู่ในระหว่างการจัดประเภท (RATING PENDING) เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่อยู่ระหว่างการจัดประเภทจาก ESRB สัญลักษณ์ประเภทของเกมส์ที่อยู่ในระหว่างจัดประเภทจะปรากฏอยู่ในระหว่างการโฆษณาหรือการทำการตลาด และเมื่อได้รับการจัดประเภทแล้วเกมส์ดังกล่าวจะถูกแทนที่ด้วยสัญลักษณ์การจัดประเภทที่ได้รับจาก ESRB

นอกจากการจัดประเภทของเกมส์ในระบบ The ESRB rating system จะมีการจัดจำแนกเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์แล้ว ยังมีการให้คำอธิบายถึงเนื้อหาของเกมส์เช่น เกมส์มีเนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องดื่มน้ำที่มีแอลกอฮอล์, มีภาพของเลือดที่เป็นแอนิเมชัน, มีภาพของเลือดที่เสมือนจริง, มีภาพของเลือดและการตัดอวัยวะชิ้นส่วนต่างๆของร่างกาย, เป็นเกมส์การ์ตูนที่มีความรุนแรง, มีเนื้อหาตลกแบบหยาบคาย, มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ยาเสพติด, มีความรุนแรงที่เป็นแนวแฟนตาซี เป็นต้น.

²³⁶ Video Games Ratings Enforcement Act “SEC. 3. PROHIBITION ON SALES AND RENTALS OF ADULT RATED VIDEO GAMES TO MINORS... (2) any video game containing a content rating of “Mature” (as determined by such Board) to any person under the age of 17...”

²³⁷ Video Games Ratings Enforcement Act “SEC. 3. PROHIBITION ON SALES AND RENTALS OF ADULT RATED VIDEO GAMES TO MINORS. (1) any video game containing a content rating of “Adults Only” (as determined by the Entertainment Software Ratings Board) to any person under the age of 18...”

4.2.4.4 มาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) ที่เหมาะสมกับประเทศไทย

การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทของเกมส์ ในประเทศไทย มีประเด็นปัญหาที่สำคัญคือ การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทของเกมส์ควรแบ่งเกมส์ออกเป็นกี่ประเภท และใช้เกณฑ์อายุเท่าใดจึงจะเหมาะสมกับประเทศไทยในปัจจุบัน จากการศึกษาผู้เขียนเห็นว่าควรจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทของเกมส์ ให้สอดคล้องกับช่วงพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทของเกมส์ ในประเทศไทยออกเป็นประเภทต่างๆ 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1) เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ

เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัย หรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุนั้นเป็นเกมส์ที่บุคคลทุกช่วงอายุสามารถเล่นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการจัดประเภทเกมส์ให้อยู่ในประเภทนี้ต้องคำนึงว่า วัยที่มีความอ่อนเยาว์ที่สุดจะสามารถเล่นเกมส์ประเภทดังกล่าวได้อย่างเหมาะสมด้วย ดังนั้นเกมส์ที่จะอนุญาตให้เด็กทุกวัยเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้ควรเป็นเกมส์ที่ไม่มีเนื้อหาของความรุนแรง ไม่ทำให้ผู้เล่นเกมส์เกิดความกดดัน ฉากและบรรยากาศในเกมส์ต้องไม่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัว ไม่มีเนื้อหาของการใช้ยาเสพติด ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำที่ผิดต่อกฎหมาย และการใช้ภาษาในเกมส์เป็นภาษาที่สุภาพ ไม่หยาบคาย เนื่องจากเด็กอาจลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกมส์ได้

2) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป

เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กที่มีช่วงอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป เกมส์ที่จะอนุญาตให้เด็กในวัยนี้เล่นหรือเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้ควรเป็นเกมส์ที่อาจมีเนื้อหาที่รุนแรงได้ในระดับต่ำ, อาจมีเนื้อหาของความขัดแย้งได้แต่ไม่บ่อยครั้ง, การใช้ภาษาในเกมส์ควรเป็นภาษาที่สุภาพหรืออาจมีภาษาที่ไม่สุภาพได้บ้างแต่ไม่บ่อยครั้ง ภาพของเกมส์ควรมีความแตกต่างจากโลกของความจริงซึ่งทำให้เด็กสามารถแยกแยะโลกของเกมส์กับโลกของความเป็นจริงได้ เพื่อป้องกันมิให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมในเกมส์

3) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป

เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป เกมส์ในประเภทนี้อาจเป็นเกมส์ที่อาจมีเนื้อหาที่รุนแรงได้ เนื่องจากเด็กในวัยนี้มีประสบการณ์ทางสังคม และประสบการณ์เกี่ยวกับเกมส์มาพอสมควรแล้ว สามารถควบคุมตนเองจากแรงกระตุ้นของเกมส์ได้ แต่เนื้อหาของเกมส์ดังกล่าวก็ไม่ควรจะมี ความรุนแรงถึงขั้นที่ส่งผลร้ายต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบทางสังคมของเด็กในวัยนี้ได้ การใช้ภาษาในเกมส์ควรเป็นภาษาที่สุภาพ หรืออาจมีภาษาที่ไม่สุภาพได้แต่ไม่บ่อยครั้ง

4) เกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป

เกมสืในประเภทนี้เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป หรือเหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ที่มีความรู้สึกลึกซึ้งชอบแยกแยะชั่วดีได้แล้ว เกมสืในประเภทนี้อาจมีเนื้อหาที่รุนแรงได้ มีความขัดแย้งที่รุนแรงค่อนข้างมากได้ อาจมีฉากของความน่ากลัว หรือเป็นเกมสืที่สร้างความกดดันให้แก่ผู้เล่นได้ อาจมีการใช้ภาษาที่หยาบคายได้

5) เกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป

เกมสืในประเภทดังกล่าวเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป บุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป ถือว่าเป็นวัยผู้ใหญ่มีความรู้สึกลึกซึ้งชอบชั่วดี เกมสืที่เหมาะสมกับวัยดังกล่าวอาจเป็นเกมสืที่มีความรุนแรงอย่างมากได้ มีฉากที่น่ากลัวสยดสยองได้ มีการใช้ภาษาที่รุนแรงได้ มีฉากที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศได้แต่ไม่ควรถึงขั้นที่เป็นภาพลามกอนาจาร แม้ว่าเกมสืในประเภทนี้จะมีความรุนแรงค่อนข้างมากได้ แต่เกมดังกล่าวก็ไม่ถึงขั้นที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

นอกจากนี้แล้ว เมื่อผู้ออกแบบเกมสืได้ส่งเกมสืที่ตนได้ออกแบบให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตรวจพิจารณาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว หากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมสืดังกล่าวมีลักษณะที่รุนแรงหรือมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอย่างมากจนไม่สามารถที่จะจัดเรตติ้งเกมสืหรือจัดประเภทเกมสืให้อยู่ในระดับเรตติ้งใดได้ ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจปฏิเสธไม่ออกเรตติ้งให้เกมสืดังกล่าว ซึ่งมีผลทำให้เกมสืนั้นไม่สามารถนำออกจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมสืได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเกมสืที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และในกรณีดังกล่าวนี้ผู้เขียนเห็นว่าผู้ออกแบบเกมสืไม่ควรได้รับโทษทางอาญาเนื่องจากเกมสืที่ออกแบบนั้นแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมแต่ก็ไม่ถึงขั้นที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ดังนั้นผู้ออกแบบเกมสืไม่ควรได้รับโทษทางอาญา แต่ก็ต้องถูกจำกัดไม่ให้นำเกมสืที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่เหมาะสมนั้นนำออกเผยแพร่

แต่หากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมสืดังกล่าวมีลักษณะที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ตัวอย่างเช่น เป็นเกมสืที่มีภาพลามกอนาจาร มีเนื้อหาปลุกเร้าทางอารมณ์ มีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความวุ่นวายในบ้านเมือง เป็นต้น คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์สามารถปฏิเสธการจัดเรตติ้งให้แก่ผู้ออกแบบเกมสืนั้นได้ ซึ่งจะมีผลทำให้เกมสืนั้นไม่สามารถนำออกจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมสืได้และในกรณีดังกล่าวผู้ออกแบบเกมสืที่มีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนควรได้รับโทษทางอาญาซึ่งควรเป็นโทษจำคุกในระดับลหุโทษ แต่เพื่ออำนวยความสะดวก

ยุติธรรม รัฐก็ต้องเปิดโอกาสให้เมื่อผู้ออกแบบเกมส์ผู้ใดมีข้อสงสัยว่าเกมส์ของตนที่จะออกแบบนั้นมีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนหรือไม่ ผู้ออกแบบเกมส์สามารถขอให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ออกความเห็นได้ก่อนที่จะดำเนินการออกแบบเกมส์นั้น หรือสร้างเกมส์นั้น ทั้งนี้หากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ออกความเห็นว่างเกมส์ดังกล่าวไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนแล้ว ผู้ออกแบบเกมส์ก็สามารถออกแบบเกมส์ดังกล่าวได้ หรือหากผู้ออกแบบเกมส์ได้ขอความเห็นจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แล้วและคณะกรรมการดังกล่าวไม่ให้ความเห็นภายในสิบห้าวันนับจากวันที่ผู้ออกแบบเกมส์มีคำร้องขอก็ให้ถือว่าคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้ให้ความเห็นชอบแล้วและผู้ออกแบบเกมส์สามารถออกแบบเกมส์ดังกล่าวได้โดยมิให้ถือว่าเกมส์นั้นขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

ก) ข้อดีของการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์มีข้อดีดังต่อไปนี้

1. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ที่เหมาะสมกับอายุของตน และเป็นการให้ข้อมูลของเกมส์แก่ผู้ปกครองในการเลือกเกมส์ให้เด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตน ระบบการจัดเรตติ้งเป็นการแยกประเภทของเกมส์ตามช่วงอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับการเล่นเกมส์นั้นโดยควบคุมการจำหน่ายหรือเผยแพร่เกมส์ให้แกเด็กและเยาวชนที่มีอายุเหมาะสมกับการเล่นเกมส์นั้น รวมทั้งเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ปกครองในการเลือกเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

2. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ทำให้เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ยังคงสามารถจัดจำหน่ายได้ เพียงแต่เพิ่มข้อจำกัดในด้านอายุของผู้มีสิทธิเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์เข้าไป มีผลดีทำให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุยังไม่ถึงเกณฑ์หรือมีอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่รุนแรงได้ และทำให้วัยรุ่นใหญ่ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์รุนแรงได้แล้วสามารถเล่นเกมส์รุนแรงได้ หากรัฐนำมาตรการแบน (Banned) เกมส์เข้ามาใช้อาจทำให้เกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่นั้นไม่สามารถจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้ ซึ่งเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของวัยรุ่นใหญ่ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเล่นเกมส์รุนแรงได้แล้ว หากพิจารณาจะพบว่าเป็นการไม่เหมาะสมที่จะห้ามมิให้ผู้ใหญ่เล่นเกมส์ที่ตนเองสามารถเล่นได้โดยไม่ก่อให้เกิดผลร้ายต่อตนเองหรือต่อสังคม เป็นการขัดต่อหลักความพอสมควรแก่

เหตุ (verhältnismässigkeitsGrundsatz) กล่าวคือ “การใช้อำนาจของรัฐต้องเป็นการกระทำที่ไม่เกินความจำเป็นตามพฤติการณ์แห่งเรื่อง”²³⁸ ผู้เขียนเห็นว่าการนำการจัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์มาใช้จะมีความเหมาะสมและเป็นการพอสมควรแก่เหตุในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงเนื่องจากเกมส์บางชนิดมีเนื้อหาที่รุนแรงเพียงบางส่วน พฤติการณ์แสดงให้เห็นว่ามีผลเสียต่อเด็กและเยาวชนในบางช่วงอายุ แต่ไม่มีผลเสียต่อวัยผู้ใหญ่ หากนำมาตรากฎการแบนเกมส์มาใช้จะทำให้เกมส์ที่มีเนื้อหาดังกล่าวไม่สามารถเผยแพร่ได้เลยแต่หากใช้มาตรการการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์จะทำให้เกมส์ดังกล่าวยังสามารถเผยแพร่แก่วัยผู้ใหญ่ได้ ทั้งยังเป็นการก่อให้เกิดผลร้ายแก่สิทธิและเสรีภาพของบุคคลน้อยที่สุด

3. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์เป็นการส่งเสริมการขายตัวของภาคอุตสาหกรรมเกมส์ กล่าวคือเป็นการผ่อนปรนให้แก่ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์ ในกรณีที่เกมส์มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ เกมส์นั้นยังสามารถนำออกจำหน่ายหรือเผยแพร่ได้โดยการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์โดยเพิ่มข้อจำกัดด้านอายุเข้าไปในเกมส์ ทำให้วัยเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ไม่สามารถเล่นเกมส์ได้แต่วัยผู้ใหญ่ที่มีอายุเหมาะสมกับการเล่นเกมส์นั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้

4. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ไม่ทำให้ผู้เล่นเกมส์สูญเสียอรรถรสในการเล่นเกมส์ กล่าวคือ หากใช้มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship) จะทำให้เกมส์บางภาพบางตอนถูกตัดออกหรือทำภาพให้เบลอมองไม่ชัดเป็นผลให้ผู้เล่นเกมส์เล่นเกมส์ได้ไม่สนุกเนื่องจากบรรยากาศในเกมส์ขาดความสมจริง แต่หากใช้มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์จะทำให้ฉากของเกมส์ยังสมบูรณ์อยู่ไม่ถูกตัดออกหรือไม่ถูกทำเบลอเหมือนในระบบการเซ็นเซอร์ (Censorship)

5. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ เป็นการยกระดับอุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ของไทยให้เท่าเทียมกับอารยประเทศ ตามมาตรฐานสากล เนื่องจากประเทศส่วนใหญ่ของโลกได้มีการยอมรับว่าระบบการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ตามอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ เป็นระบบที่ได้รับมาตรฐานในระดับโลก อีกทั้งในประเทศไทยเองได้มีการยอมรับระบบการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือการจัดแบ่งประเภทเข้ามาใช้ในภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์แล้ว แต่ยัง

²³⁸ คณิต ณ นคร, อ้างแล้ว เจียงอรรถที่ 188, น.244.

ขาดการนำมาใช้กับเกมส์คอมพิวเตอร์เหมือนกับในต่างประเทศที่ได้นำมาใช้กับภาพยนตร์รวมถึงเกมส์คอมพิวเตอร์ด้วย

6. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการควบคุมเกมส์ เนื่องจากคณะกรรมการผู้จัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์ส่วนหนึ่งมาจากภาครัฐและอีกส่วนหนึ่งมาจากภาคประชาชนที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งมีความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กและเยาวชนและมีความเข้าใจถึงหลักกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน จึงนับได้ว่ามาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการควบคุมเกมส์ ที่เปิดโอกาสให้ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชนหรือประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการควบคุมเกมส์

7. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ เป็นมาตรการทางกฎหมายที่ลดความขัดแย้งระหว่างผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์กับภาครัฐ กล่าวคือทำให้ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมส์มีความกดดันน้อยลงเนื่องจากการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ทำให้เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงสามารถนำออกเผยแพร่ได้ตามช่วงอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหา เป็นการเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่หรือเพิ่มโอกาสในการจัดจำหน่ายเกมส์ให้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น หากผู้ประกอบการผลิตเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงเกมส์อาจได้รับอนุญาตให้เผยแพร่เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้แต่ต้องจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทให้อยู่ในช่วงอายุของผู้เล่นที่มีอายุที่สูงขึ้น ซึ่งมีใช้เกมส์ที่เล่นได้สำหรับผู้เล่นเกมส์ทั่วไปเป็นต้น

ข) ข้อเสียของการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยใช้มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดแบ่งประเภทเกมส์ มีข้อเสียดังต่อไปนี้

1. การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ ทำได้ยากเนื่องจากต้องใช้เจ้าหน้าที่ที่มีความรู้และความชำนาญเฉพาะด้าน ทั้งทางด้านการคุ้มครองเด็กและเยาวชนและทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กล่าวคือ ผู้ที่จะสามารถจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ได้ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของประเทศไทยและของต่างประเทศอีกด้วย

2. การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ เป็นการใช้ดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ที่ดังนั้นจึงต้องมีแนวทางในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ที่ได้มาตรฐานและชัดเจน ทั้งต้องบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ทัศน์ หรือกำหนดไว้ในกฎกระทรวงอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อความชัดเจนตามหลักกฎหมายต้องที่มีความชัดเจนแน่นอน เพื่อลดความขัดแย้งระหว่างภาคเอกชนซึ่งเป็นผู้ประกอบกิจการอุตสาหกรรมเกมส์ และภาครัฐที่เป็นผู้จัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์

4.3 ปัญหาการนำมาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) มาใช้กับเกมส์

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงนั้น ในปัจจุบันได้มีการใช้มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์มาใช้กับเกมส์อย่างแพร่หลายในหลายประเทศทั่วโลก เนื่องจากเป็นมาตรการทางกฎหมายที่สามารถประสานแนวคิดระหว่างสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเลือกเล่นเกมส์ได้อย่างเสรี กับแนวคิดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและมีเนื้อหาเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนของรัฐ โดยรัฐอาจกำหนดข้อบังคับหรือวางมาตรการที่เป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนได้เพื่อเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง จากการศึกษาพบว่าแม้ว่ามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์นั้นจะเป็นแนวทางที่มีความเหมาะสมที่สุดในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง แต่ก็พบว่ายังมีประเด็นของปัญหาดังต่อไปนี้

1. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ มักมีแนวทางที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมตลอดจนถึงค่านิยมของแต่ละชนชาติ อาจมีการจัดเรตติ้งเกมส์ที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น เนื้อหาของเกมส์ที่รุนแรงในประเทศหนึ่งอาจจะมีใช้เนื้อหาที่รุนแรงในอีกประเทศหนึ่งก็ได้ ดังนั้น ในแต่ละประเทศจึงจำเป็นต้องมีองค์กรที่มีหน้าที่จัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ โดยเฉพาะของตน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยมของประเทศรวมทั้งวัฒนธรรมของโลกอีกด้วย นอกจากนี้แล้วคณะกรรมการในการจัดประเภทต้องเป็นคณะกรรมการที่มาจากอาชีพต่างๆในสังคม ทั้งนี้เพื่อการเปิดมุมมองในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ที่กว้างขวางโดยมีความรู้ในแต่ละวิชาชีพมาสนับสนุน

2. ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนอาจขาดความรู้เกี่ยวกับเกมส์ และขาดความสามารถในการพิจารณาว่าเนื้อหาของเกมส์มีความเหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตน

หรือไม่ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าหากนำมาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์เข้ามาใช้ในประเทศไทย ภาครัฐควรต้องมีการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ และสัญลักษณ์กำหนดช่วงอายุที่ติดไปกับตัวเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์แก่ประชาชนทั่วไปให้ทราบและเข้าใจ

3. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ หากไม่มีการควบคุมการส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเกมส์นั้น อาจเกิดปัญหาเด็กและเยาวชนเลือกเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยได้ ดังนั้นหากนำมาตรการการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์มาใช้แล้วก็ต้องวางมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมมิให้เกิดการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับวัยด้วย กล่าวคือ การส่งมอบเกมส์จากผู้ผลิต ผู้ค้าส่ง ผู้ค้าปลีก หรือร้านจำหน่ายเกมส์ ต้องมีการส่งมอบให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ด้วย ตัวอย่างเช่น มีการตรวจสอบอายุของเด็กและเยาวชนผู้ซื้อ หรือผู้เช่าเกมส์จากบัตรประจำตัวประชาชน เป็นต้น

4.4 ข้อเสนอในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

จากการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง พบว่ากฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมส์ในประเทศไทยยังมีความไม่ครอบคลุมและไม่ทันสมัยหลายประการดังที่ผู้เขียนได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงของประเทศไทยดังนี้

1. ภาครัฐควรนำมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง โดยการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์นำมาใช้ในประเทศไทย ซึ่งมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการทางกฎหมายในการแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามอายุของผู้เล่นที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างปลอดภัย ซึ่งการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆนั้นเป็นการปกป้องเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสม ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง ไร้ความรับผิดชอบต่อสังคม และอาจก่ออาชญากรรมเลียนแบบเกมส์ได้ โดยการจัดเรตติ้งหรือการจัดประเภทเกมส์นั้นพิจารณาจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะเกี่ยวกับ พฤติกรรมการกระทำความผิดทางอาญา (Criminal behavior), การใช้ยาเสพติดที่ผิดต่อกฎหมาย (illegal drugs), พฤติกรรมความรุนแรง

(Violent behavior), พฤติกรรมที่น่ากลัวโหดร้าย (Horrific behavior), กิจกรรมทางเพศของมนุษย์ (Human sexual activity) เป็นต้น. จากการศึกษาเปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายอื่นที่ใช้ในการควบคุมเกมที่มีลักษณะรุนแรง อาทิเช่น มาตรการห้ามเผยแพร่เกมหรือการแบนเกม (Banned), มาตรการเซ็นเซอร์เกม (Censor) และการเปิดให้เล่นอย่างเสรี พบว่าการจัดประเภทเกมหรือการจัดเรตติ้งเกม (Rating Game) นั้นจะช่วยให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับอายุของตนอันเป็นการป้องกันเด็กและเยาวชนไม่ให้เข้าถึงเนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรง และไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนจนเกินความจำเป็น อีกทั้งไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของผู้ประกอบกิจการภาคอุตสาหกรรมเกมจนเกินสมควรอีกด้วย จากการศึกษาพบว่าการใช้มาตรการห้ามเผยแพร่เกมหรือแบนเกม (Banned) เป็นมาตรการที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนมากเกินไปจนสมควร เนื่องจากทำให้เกมที่เหมาะสำหรับผู้ใหญ่แต่ไม่เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชนไม่สามารถเผยแพร่หรือจัดจำหน่ายได้ และหากใช้มาตรการเซ็นเซอร์เกม (Censorship) ก็จะทำให้ผู้เล่นเกมสูญเสียอรรถรสในการเล่นเกมนอกจากมีการตัดบางภาพออกและมีการทำภาพที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กให้กลายเป็นภาพที่เบลอมองไม่ชัด และนอกจากนี้เกมที่ ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ก็ต้องถูกเซ็นเซอร์ (Censor) ไปด้วย ซึ่งเป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนมากเกินไปจนสมควร. นอกจากนี้หากรัฐเปิดให้มีการเล่นเกมได้อย่างเสรีก็จะทำให้เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และอาจเกิดการก่ออาชญากรรมเลียนแบบเกมได้

ภาครัฐควรกำหนดจำนวนประเภทของเกมหรือจำนวนเรตติ้งของเกมให้มีความเหมาะสม กล่าวคือจำนวนประเภทของเกมหรือจำนวนเรตติ้งของเกมไม่ควรน้อยเกินไป หรือมากเกินไป จะเห็นจากตัวอย่างในต่างประเทศมีการกำหนดประเภทของเกมหรือการจัดเรตติ้งของเกมออกเป็นประเภทต่างๆ ในบางประเทศมีการกำหนดประเภทของเกมมากถึง 7 ประเภท ในบางประเทศมีการกำหนดประเภทของเกม 5 ประเภท การแบ่งประเภทของเกมหรือแบ่งประเภทของเรตติ้งของเกม หากมีจำนวนมากเกินไปมีข้อเสียคือ ทำให้ภาครัฐพิจารณาจัดแบ่งประเภทเป็นไปได้อย่างยากเนื่องจากเกมแต่ละประเภทอาจมีเนื้อหาที่มีความใกล้เคียงกันการจัดแบ่งประเภทเกมออกเป็นประเภทต่างๆ ที่มีหลายประเภทอาจทำได้ยาก แต่การที่รัฐกำหนดให้มีประเภทของเกมมากก็มีข้อดีต่อภาคอุตสาหกรรมเกม กล่าวคือไม่เป็นการกีดกันภาคอุตสาหกรรมเกมมากเกินไปและไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป ตัวอย่างเช่น การที่ภาครัฐกำหนดให้มีจำนวนของประเภทเกมมากทำให้เกมบางเกมที่ไม่อาจจัดประเภทให้อยู่ในระดับประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นที่มีอายุต่ำได้ก็ยังสามารถจัดประเภทให้อยู่ในระดับของเกมที่มีความเหมาะสมกับผู้เล่นที่มีช่วงอายุที่สูงขึ้นได้ ทำให้เกมนั้นยังคงสามารถจัดจำหน่ายได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าใน

ประเทศไทยควรจัดประเภทของเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) ออกเป็น 5 ประเภทตามช่วงอายุของเด็กและเยาวชนดังต่อไปนี้

- 1) เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ
- 2) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป
- 3) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป
- 4) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป
- 5) เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป

นอกจากนี้แล้ว หากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมส์ที่ได้มีการส่งมาให้คณะกรรมการตรวจพิจารณานั้นมีลักษณะที่รุนแรงหรือมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอย่างมากจนไม่สามารถที่จะจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ให้อยู่ในระดับเรตติ้งใดได้ ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจปฏิเสธไม่ออกเรตติ้งให้เกมส์ดังกล่าว ซึ่งมีผลทำให้เกมส์นั้นไม่สามารถนำออกจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ได้

ซึ่งรายละเอียดของเกมส์ในแต่ละประเภทผู้เขียนได้กล่าวไปแล้วข้างต้น และภาครัฐควรมีการบัญญัติรายละเอียดของเกมส์แต่ละประเภทหรือแต่ละเรตติ้งโดยควรบัญญัติไว้ในกฎหมายภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือบัญญัติไว้ในกฎกระทรวงด้วย

2. ภาครัฐควรมีการจัดตั้งองค์กรที่มีอำนาจหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ และเป็นองค์กรหลักในการควบคุมภาคอุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทย และควบคุมเกี่ยวกับผู้ผลิตเกมส์ในประเทศไทย โดยให้คณะกรรมการขององค์กรดังกล่าวประกอบไปด้วยบุคคลที่มีความรู้และความสามารถซึ่งประกอบไปด้วย ตัวแทนจากภาครัฐซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ตัวแทนจากอาชีพต่างๆในสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน อาทิเช่น อาจารย์, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อสารสนเทศ, นักสังคมสงเคราะห์, นักจิตวิทยา, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม เป็นต้น ทั้งนี้การคัดเลือกตัวแทนจากอาชีพต่างๆในสังคมนั้นควรมาจากอาชีพต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ต้องคำนึงถึง “หลักความไม่มีส่วนได้ส่วนเสีย” กล่าวคือไม่ควรเป็นตัวแทนที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้ประกอบกิจการเกมส์ ไม่เป็นผู้เป็นพนักงานของภาคอุตสาหกรรมเกมส์ ทั้งนี้เพื่อเกิดความโปร่งใสในการพิจารณาจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์

3. รัฐควรวางหลักเกณฑ์หรือแนวทางในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ให้ชัดเจน มีรายละเอียดที่ครบถ้วน เพื่อการจัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) เป็นไปอย่างมีอย่างมีมาตรฐาน โดยกำหนดให้ชัดเจนว่าเกมส์ในแต่ละประเภทหรือแต่ละเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) มีเนื้อหาอย่างไร โดยประกาศเป็นกฎกระทรวงเกี่ยวกับเนื้อหาของ

ประเภทเกมส์หรือเรตติ้งเกมส์แต่ละชนิด ซึ่งเป็นไปตาม “หลักกฎหมายต้องมีความแน่นอน” การที่คณะกรรมการจัดประเภทเกมส์หรือจัดเรตติ้งเกมส์จะจัดประเภทเกมส์ใดนั้นต้องมีหลักเกณฑ์ที่แน่นอน

4. รัฐควรมีการออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์โดยออกสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ (Age rating symbols) ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ก่อนจัดจำหน่ายเพื่อให้ผู้ผลิตเกมส์นำไปติดบนแผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้จัดจำหน่ายเกมส์และผู้ซื้อเกมส์ โดยเฉพาะผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนทราบถึงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเกมส์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงควมมีรายละเอียดโดยสรุปของเนื้อหาเกมส์นั้นในฉลากของเกมส์ซึ่งติดอยู่บนบรรจุภัณฑ์ของเกมส์และบนแผ่นเกมส์ด้วย

5. รัฐควรกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการฝ่าฝืนจัดจำหน่าย ส่งมอบ เกมส์ หรือเผยแพร่เกมส์ให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามที่กำหนดไว้ในสัญลักษณ์เรตติ้ง โดยผู้ฝ่าฝืนจะมีความผิดทางอาญาเป็นโทษปรับ ซึ่งมาตรการทางกฎหมายนี้ทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่า เกมส์ที่จัดจำหน่าย ส่งมอบ หรือเผยแพร่ให้กับเด็กและเยาวชน จะถูกส่งให้กับเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่เหมาะสมแก่การเล่นเกมนั้น และสิ่งที่สื่อข้อมูลช่วงอายุให้ผู้จัดจำหน่าย ผู้ปกครอง และเด็ก และเยาวชนทราบ คือ สัญลักษณ์การจัดจำแนกอายุ (Age rating symbols) บนแผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ ตัวอย่างเช่น การจัดจำหน่ายเกมส์ในร้านจำหน่ายเกมส์ ผู้ขายต้องส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กที่มีอายุที่เหมาะสมกับเกมส์โดยดูจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ที่ติดอยู่ที่แผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ หากผู้จัดจำหน่ายเกมส์ฝ่าฝืนจำหน่ายเกมส์หรือเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ให้เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุไม่เหมาะสมกับเรตติ้งของเกมส์ หรือจัดจำหน่ายเกมส์ที่ไม่ผ่านการจัดเรตติ้งเกมส์หรือไม่มีสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ ก็ จะมีความผิดทางอาญาเป็นโทษปรับ

6. รัฐควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบถึงความหมายของการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทราบถึงการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครองซึ่งควรควบคุมดูแลการเลือกเกมส์และการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตนให้เล่นเกมส์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุของตน เนื่องจากระบบการจัดเรตติ้งเกมส์สำหรับประเทศไทยในขณะนี้ยังถือว่าเป็นมาตรการทางกฎหมายใหม่ในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง

7. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์นั้นควรครอบคลุมไปถึงการจัดส่งเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ด้วย เนื่องจากมี

ความเสี่ยงที่เกมส์จะถูกเผยแพร่ไปยังเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ได้ ดังนั้นรัฐควรมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการจัดส่งเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ โดยกำหนดให้ผู้ที่จะสั่งซื้อเกมส์ทางไปรษณีย์ต้องเป็นการสั่งซื้อเกมส์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุของผู้ซื้อเท่านั้น ตัวอย่างเช่น เด็กอายุ 15 ปีสั่งซื้อเกมส์ทางไปรษณีย์ก็ต้องเป็นการสั่งซื้อเกมส์ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 15 ปีเช่นกัน เป็นต้น

8. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์นั้นควรครอบคลุมถึงการโฆษณาเกมส์นั้นด้วย ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป การโฆษณาเกมส์ดังกล่าวก็ต้องเป็นการโฆษณาต่อผู้ที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไปด้วย จะโฆษณาต่อผู้ที่มีอายุนอกเหนือจากช่วงอายุของเกมส์ไม่ได้ เนื่องจากการโฆษณาเกมส์เปรียบเสมือนการสรุปเนื้อหาทั้งหมดของเกมส์นั้นลงไว้ในโฆษณา ดังนั้นจึงอาจมีตัวอย่างเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแฝงอยู่ในโฆษณาเกมส์ได้ นอกจากนี้แล้วการโฆษณาเกมส์ที่ใช้เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยไม่ควรจัดให้มีการโฆษณาได้ในที่สาธารณะ เนื่องจากเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของโฆษณาเกมส์นั้นอาจเข้าถึงเนื้อหาของโฆษณาเกมส์ได้

9. มาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์นั้น ต้องครอบคลุมไปถึงการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ด้วย กล่าวคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ต้องควบคุมดูแลผู้เล่นเกมส์ในร้านของตนมิให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุยังไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมส์นั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าในปัจจุบันเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์ในร้านเกมส์นั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเสรี โดยไม่มีการควบคุมทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับอายุของตน แม้ว่าภาครัฐได้วางมาตรการทางกฎหมายในการจำกัดเวลาในการเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ของเด็กและเยาวชนแล้วก็ตาม แต่มาตรการทางกฎหมายในการกำหนดเวลาการเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์นั้นก็มิได้ป้องกันเด็กและเยาวชนออกจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีความไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของตนได้แต่อย่างใด ซึ่งเด็กและเยาวชนยังคงสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์แต่ละเกมส์ได้อย่างอิสระ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม ดังนั้นภาครัฐควรมีมาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือการจัดแบ่งประเภทเกมส์มาใช้ให้ครอบคลุมถึงการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่ร้านเกมส์ด้วย โดยวางมาตรการกำหนดโทษแก่ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ไม่สอดส่องดูแลเด็กและเยาวชนผู้มาเล่นเกมส์ในร้านเกมส์ของตนให้เล่นเกมส์ประเภทที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เล่น ตามสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ที่ติดอยู่บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์นั้น

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงและการกระทำ ความผิดของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงส่งผลให้เกิดความรุนแรงทางด้าน อารมณ์ กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและพฤติกรรมที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเด็กและ เยาวชนที่เล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงเป็นประจำและต่อเนื่อง มีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมที่ เลียนแบบเกมส์ได้ สามารถอธิบายได้โดยทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of imitation) ซึ่งเมื่อเด็ก และเยาวชนมีความใกล้ชิดกับเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงโดยเล่นเกมส์เป็นประจำและต่อเนื่องก็จะเกิด การเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกมส์โดยเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม

นอกจากนี้แล้วในปัจจุบันมีทฤษฎีทางการแพทย์ และงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์สนับสนุน ว่าเกมส์เพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงและพฤติกรรมติดเกมส์ของเด็กและ เยาวชน ดังรายละเอียดตามที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 ซึ่งสรุปได้ว่า จากงานวิจัยในทางการแพทย์ หากเด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงติดต่อกันเป็นเวลานาน จะเกิดผลกระทบต่อเด็กและ เยาวชน คือเด็กและเยาวชนเกิดความต้องการเล่นเกมส์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และเมื่อถูกบังคับให้หยุด เล่น ก็จะแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และในบางรายยังส่งผลกระทบต่อการศึกษา เด็กและเยาวชนไม่ ทบทวนบทเรียนใช้เวลาไปกับการเล่นเกมส์ ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว ทำให้เกิดการเก็บ กต แยกตัวออกจากสังคม และนอกจากนี้ยังส่งผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพร่างกาย ตัวอย่างเช่น แสบตา อ่อนเพลีย ปวดเมื่อยตามร่างกาย และยังเกิดโทษต่อสุขภาพจิตอีกด้วย ส่วนงานวิจัยในทาง วิทยาศาสตร์พบว่าเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงส่งผลให้เกิดการเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive behavior) ในเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นเพศชายหรือเพศหญิงก็ตาม และกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัว ทางสรีรวิทยาของร่างกาย (Physiological arousal) ที่เพิ่มขึ้น แต่ทำให้เกิดการลดลงของพฤติกรรม เสริมสร้างสังคม (Prosocial behavior) และมีแนวโน้มทำให้ผู้เล่นเกมส์มีพฤติกรรม ความคิด การ ตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น จนเป็นเหตุให้ประเทศต่างๆของโลกตระหนัก ถึงผลกระทบของเกมส์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน และหันมาให้ความสนใจกับการควบคุมเกมส์ที่มี ลักษณะที่รุนแรงมากยิ่งขึ้นโดยการจัดประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของเด็ก และเยาวชนที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งก็คือ การ จัดเรตติ้งเกมส์ โดยตัวอย่างของประเทศที่นำมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์มาใช้ได้แก่ ประเทศเยอรมนี

ประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น ซึ่งในแต่ละประเทศได้มีการตรากฎหมายออกมาเพื่อใช้ในการควบคุมเกมส์ ได้แก่ ประเทศเยอรมนีมีการจัดเรตติ้งเกมส์ตามกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Jugendschutzgesetz), ประเทศอังกฤษมีการจัดเรตติ้งเกมส์ตามกฎหมาย The Digital Economy Act 2010 และประเทศสหรัฐอเมริกามีการจัดเรตติ้งเกมส์ตามกฎหมาย Video Games Ratings Enforcement Act เป็นต้น

อิทธิพลของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ ในทางตรงนั้นเกมส์ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางร่างกายและสภาพของจิตใจ เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์เป็นเวลานานจะทำให้ร่างกายเกิดอาการอ่อนเพลีย ไม่ว่าจะเป็นการใช้สายตาเพ่งมองอยู่กับจอมอนิเตอร์ หรือจอของเครื่องเล่นเกมส์เป็นเวลานาน ทำให้เกิดความเมื่อยล้าของระบบสายตา และเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงยังกระตุ้นสมองและหัวใจของผู้เล่นเกมส์ทำให้ผู้เกิดความตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลา การที่ร่างกายของผู้เล่นเกมส์มีการตอบสนองทางระบบหัวใจและหลอดเลือดเป็นเวลานานจนเกิดสมควร จะส่งผลทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพทางร่างกายได้ การเล่นเกมของเด็กและเยาวชนยังอาจเกิดสภาวะติดเกมส์ได้ กล่าวคือ เด็กและเยาวชนใช้เวลาไปกับการเล่นเกมอย่างหนัก จนไม่ยอมไปทำกิจกรรมอย่างอื่น และเมื่อผู้ปกครองห้ามเด็กไม่ให้เล่นเกม เด็กก็ไม่ยอมหยุดเล่น และกลับแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวออกมาต่อต้านอีกด้วย นอกจากนี้แล้วอิทธิพลของเกมส์ยังเพิ่มความเสี่ยงให้เด็กและเยาวชนก่ออาชญากรรมโดยเลียนแบบเกมส์ได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุน้อย ซึ่งส่วนใหญ่ขาดความยับยั้งชั่งใจ มีความสามารถในการควบคุมตนเองได้น้อยกว่าในวัยอื่น

ในทางอ้อมนั้นเกมส์มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน กล่าวคือ ทำให้เด็กและเยาวชนขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและสังคม เด็กและเยาวชนบางรายเล่นเกมโดยเก็บตัวเงียบอยู่ในห้อง โดยไม่สนใจกับสมาชิกในครอบครัวหรือกลุ่มของเพื่อน โดยให้ความสนใจกับโลกของเกมส์มากกว่าโลกของความเป็นจริง ซึ่งเมื่อเด็กและเยาวชนขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและสังคมแล้วก็มีความเสี่ยงที่จะทำให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยที่เก็บตัว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมได้ จนอาจเกิดเป็นปัญหาการขาดความเข้าใจกันของคนในครอบครัวได้ นอกจากนี้เกมส์ที่มีความรุนแรงยังเป็นการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีอารมณ์รุนแรง มีความสามารถในการควบคุมตนเองลดน้อยลง และมีแนวโน้มที่จะใช้กำลังมากกว่าเหตุผลในการแก้ไขปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงหลายมาตรการ ตัวอย่างได้แก่ มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned), มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship), มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมส์อย่างเสรี และมาตรการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือจัดจำแนกประเภทของเกมส์ จากการศึกษาพบว่าแต่ละมาตรการมีความเหมาะสมกับประเทศไทยแตกต่างกัน สรุปได้ดังต่อไปนี้

มาตรการห้ามอย่างเด็ดขาดหรือการแบน (Banned) เป็นมาตรการที่รัฐหรือองค์กรที่ได้รับมอบหมายอำนาจจากรัฐ ออกคำสั่งห้ามทำการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ใดเกมส์หนึ่งตลอดทั้งเรื่อง มิใช่แต่เพียงส่วนหนึ่งส่วนใด ซึ่งเกมส์ใดก็ตามที่ถูกสั่งแบนก็จะถูกห้ามมิให้มีการผลิต จัดจำหน่าย แลกเปลี่ยน โฆษณาหรือกระทำการใดๆ อันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้น ซึ่งโดยส่วนใหญ่เกมส์ที่ถูกสั่งแบนนั้นเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรง ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน, มีเนื้อหาที่ยังยู่ให้เกิดความเกลียดชัง (Incitement to hatred), มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (Human dignity) และเนื้อหาที่มีภาพลามกอนาจาร (Pornography) เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนเห็นว่ามาตรการควบคุมเกมส์ด้วยการแบนเกมส์ยังมีความไม่เหมาะสมกับประเทศไทย เนื่องจากเป็นมาตรการที่ขัดต่อสิทธิและเสรีภาพเกินสมควร กล่าวคือ ขัดต่อหลักความพอสมควรแก่เหตุ เป็นการกระทบกระเทือนต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชนมากเกินไป เพราะทำให้เกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงที่ไม่เหมาะสมสำหรับวัยเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ไม่สามารถเผยแพร่ได้ กล่าวคือแม้ว่าเกมส์บางเกมส์จะเป็นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนก็ตามแต่หากเนื้อหาของเกมส์นั้นยังไม่ถึงขั้นที่กระทบต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนแล้วบุคคลในวัยผู้ใหญ่ก็ยังสามารถเล่นเกมส์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งหากนำมาตราการแบนเกมส์มาใช้ก็จะทำให้เกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ถูกแบน ทำให้ไม่สามารถนำออกจำหน่าย ให้เช่า หรือเผยแพร่ได้ แม้ว่ามาตรการแบนเกมส์จะเป็นมาตรการที่คุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนก็ตามแต่ในทางกลับกันก็เป็นมาตรการที่ลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของวัยผู้ใหญ่จนเกินไป มาตรการแบนเกมส์จึงเป็นมาตรการที่ไม่สามารถประสานประโยชน์ระหว่างประโยชน์ของรัฐในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนกับประโยชน์ของภาคเอกชนที่จะต้องเสียไปจากการถูกแบนเกมส์ได้ นอกจากนี้แล้วมาตรการแบนเกมส์ยังมีความซ้ำซ้อนกับกฎหมายอื่นที่ได้บังคับใช้อยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น ความผิดเกี่ยวกับการยุยงให้เกิดความไม่สงบในราชอาณาจักรตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 116 และความผิดเกี่ยวกับสิ่งลามกอนาจารตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 เป็นต้น กล่าวคือ เกมส์ใดก็ตามที่มีลักษณะที่ยุยงให้เกิดความไม่สงบหรือเกมส์ใดก็ตามที่มีลักษณะลามกอนาจารก็จะเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาดังกล่าว จากเหตุผลทั้งหมดที่ได้กล่าว

มาแล้วข้างต้นจึงทำให้ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการควบคุมเกมส์โดยการแบนเกมส์นั้นเป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสมกับประเทศไทย

มาตรการเซ็นเซอร์ (Censorship) คือการตัดออกบางส่วน หรือทำให้ฉากที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมให้เป็นภาพเบลอ มองไม่ชัด หรือทำให้ถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมเป็นเสียงที่ฟังไม่ชัดเจน เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพที่มีลักษณะรุนแรง, ภาพที่มีการใช้ยาเสพติด, ภาพลามกอนาจาร, ภาพการเล่นการพนัน, ภาพที่น่าหวาดเสียว, ภาพที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนเห็นว่ามาตรการควบคุมเกมส์โดยการเซ็นเซอร์ยังมีความไม่เหมาะสมกับประเทศไทย เนื่องจากเป็นมาตรการที่ขัดต่อหลักสิทธิและเสรีภาพของประชาชน กล่าวคือ ภาพบางภาพเช่น ภาพของการต่อสู้ที่มีลักษณะรุนแรงและน่าหวาดเสียวน่ากลัว ภาพของเลือดที่มีสีส้นเหมือนของจริง ภาพของการเล่นการพนัน ภาพของการใช้ยาเสพติด ภาพดังกล่าวที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ย่อมไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก แต่สำหรับในวัยผู้ใหญ่ซึ่งมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา และประสบการณ์ทางสังคมมามากแล้วนั้นภาพดังกล่าวเป็นสิ่งที่สามารถรับชมได้ ซึ่งแม้ว่ามาตรการเซ็นเซอร์เกมส์จะมีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองของเด็กและเยาวชนก็ตามแต่ก็เป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของผู้ใหญ่ และยังเป็นการทำให้สูญเสียอรรถรสในการเล่นเกมส์อีกด้วย ซึ่งหากเกมส์ที่น่าออกจำหน่ายหรือเผยแพร่ นั้นมีบางฉากที่ไม่เหมาะสมแล้วถูกสั่งให้ทำให้ภาพนั้นเบลอ มองไม่ชัด เกมส์ก็จะขาดสมจริงและหมดความสนุกสนานไป แม้ว่าจะเป็นมาตรการที่คุ้มครองเด็กและเยาวชนให้ออกห่างจากเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับอายุของเด็กและเยาวชนก็ตาม แต่ก็เป็นมาตรการที่กระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของบุคคลในวัยผู้ใหญ่จำนวนมากจนเกินไป และนอกจากนี้แล้วมาตรการเซ็นเซอร์ยังไม่สามารถใช้ได้กับทุกเกมส์อีกด้วย กล่าวคือ มาตรการเซ็นเซอร์เกมส์เป็นการทำเบลอให้ฉากบางฉากที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมมองไม่ชัดเจนเท่านั้น แต่หากในกรณีของเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอย่างต่อเนื่องติดต่อกันไปทั้งเกมส์การจะใช้มาตรการเซ็นเซอร์เกมส์มาใช้ทำเบลอเกมส์ทั้งเรื่องก็จะทำให้เกมส์นั้นไม่สามารถเล่นได้เลยเพราะมีแต่ภาพเบลอตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นจึงทำให้ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการควบคุมเกมส์โดยการเซ็นเซอร์เกมส์นั้นเป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้กับประเทศไทย

มาตรการอนุญาตให้ผลิตเกมส์อย่างเสรี เป็นมาตรการที่เปิดโอกาสให้ผู้ผลิตเกมส์สร้างเกมส์ได้อย่างเสรี และเด็กและเยาวชนก็มีเสรีในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างอิสระโดยไม่มีข้อจำกัด เป็นมาตรการที่เคารพในสิทธิและเสรีภาพเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากแต่ก็ไม่คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองของเด็กและเยาวชนจากเกมส์ที่มีเนื้อหาที่มีลักษณะรุนแรง แม้ว่ามาตรการในการอนุญาตให้ผลิตเกมส์ได้อย่างเสรีจะเป็นมาตรการที่ให้อิสระและเสรีภาพและไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของผู้ใดก็ตาม แต่ก็เป็นมาตรการที่ละเลยต่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึง

เนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะที่รุนแรงได้อย่างง่ายดายและทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง ส่งผลต่อพัฒนาการทางการเรียนรู้ และทำให้เด็กและเยาวชนขาดความรับผิดชอบต่อสังคมอีกด้วย จึงเป็นมาตรการที่มีได้ซึ่งน้ำหนักระหว่างสิทธิและเสรีภาพของบุคคลกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้ผลิตเกมส์มีอิสระในการผลิตเกมส์ได้โดยไม่มีข้อจำกัด เกิดเป็นภาวะความไร้บรรทัดฐานในการผลิตเกมส์ ซึ่งจะเกิดเป็นอันตรายต่อสังคมเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงทำให้ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการอนุญาตให้ผู้ผลิตเกมส์ได้อย่างเสรีนั้นเป็นมาตรการที่ไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้กับประเทศไทย

มาตรการการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือจัดจำแนกประเภทของเกมส์ เป็นมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์โดยจัดแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ โดยหน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานที่รับมอบหมายจากรัฐให้เป็นผู้จัดเรตติ้งหรือจัดประเภทของเกมส์ ซึ่งเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์แล้ว แผ่นเกมส์ที่ผลิตออกมาจะต้องมีสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการจัดเรตติ้งหรือการจัดประเภทของเกมส์ ติดไว้บนแผ่นเกมส์และที่บรรจุภัณฑ์ของเกมส์ เพื่อช่วยให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนสามารถทราบถึงช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์ที่เหมาะสมสำหรับการเล่นเกมส์นั้น ซึ่งช่วยให้ผู้ผลิตเกมส์, ผู้จัดจำหน่ายเกมส์, ผู้ขายเกมส์, ผู้ให้เช่าเกมส์, ผู้ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมส์ หรือผู้ใดก็ตามที่เป็นผู้เผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ สามารถทราบได้ว่าเกมส์ที่จะผลิต จัดจำหน่าย ขาย ให้เช่า หรือเผยแพร่ นั้นเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุเท่าใด เพื่อที่จะส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุที่ตรงกับสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งบนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์นั้น. ในปัจจุบันประเทศต่างๆทั่วโลกได้ให้ความสนใจในการจัดเรตติ้งเกมส์ หรือการจัดแบ่งประเภทของเกมส์ ตัวอย่างของประเทศที่นำมามาตรการควบคุมเกมส์โดยการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์มาใช้ได้แก่ ประเทศเยอรมนีมีการจัดเรตติ้งเกมส์โดยองค์กร USK ตามกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนเยอรมนี (Jugendschutzgesetz), ประเทศอังกฤษมีการจัดเรตติ้งเกมส์โดยองค์กร PEGI ตามกฎหมาย The Digital Economy Act 2010 และประเทศสหรัฐอเมริกา มีการจัดเรตติ้งเกมส์โดยองค์กร ESRB ตามกฎหมาย Video Games Ratings Enforcement Act เป็นต้น

ผู้เขียนเห็นว่า การจัดเรตติ้งเกมส์ หรือการจัดแบ่งประเภทของเกมส์เป็นมาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมกับประเทศไทย เนื่องจากเป็นมาตรการที่ประสานระหว่างประโยชน์ของรัฐในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ กล่าวคือ เด็กและเยาวชนยังคงมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างสมบูรณ์ แต่สิทธิและเสรีภาพนั้นถูกจำกัดไว้เมื่อเด็กและเยาวชนมีช่วงอายุที่เหมาะสมกับเนื้อหาเกมส์นั้น ซึ่งไม่เป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ทั้งยังเป็นการปกป้องคุ้มครอง

เด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมอีกด้วย นอกจากนี้แล้วยังไม่เป็นการขัดต่อหลักสิทธิและเสรีภาพของวัยผู้ใหญ่ในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่มีลักษณะรุนแรง เนื่องจากเนื้อหาของเกมบางเกมไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแต่เหมาะสมสำหรับวัยผู้ใหญ่ การใช้มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ทำให้เกมนั้นยังคงจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่สู่ประชาชนได้ เพียงแต่เพิ่มข้อจำกัดในด้านอายุของผู้มีสิทธิเข้าถึงเนื้อหาของเกม และมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ยังสอดคล้องกับหลักความพอสมควรแก่เหตุ กล่าวคือการใช้อำนาจของรัฐต่อประชาชนอันเป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของประชาชนนั้นต้องเป็นการใช้อำนาจที่กระทบต่อประชาชนน้อยที่สุดและตามเท่าที่จำเป็นเท่านั้น

5.2 ข้อเสนอแนะ

เมื่อได้ศึกษาถึงมาตรการในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงตามกฎหมายของประเทศเยอรมนี ประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศไทย ผู้เขียนขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในประเทศไทย ดังต่อไปนี้

ผู้เขียนขอเสนอให้มีการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทเกมส์มาใช้แทนมาตรการแบนเกมส์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง ซึ่งมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์ (Rating game) หรือจัดประเภทเกมส์นั้นเป็นมาตรการที่จัดแบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมส์ที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมส์ที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของตน และเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง ไร้ความรับผิดชอบต่อสังคม และก่ออาชญากรรมเลียนแบบเกมส์ได้ ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์ มิได้เป็นมาตรการที่จำกัดสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนเกินสมควรหรือเกินกว่าความจำเป็น แต่กลับเป็นการปกป้องคุ้มครองของเด็กและเยาวชนอีกด้วย เนื่องจากวัยเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีความอ่อนด้อยทางด้านประสบการณ์ ความคิด อารมณ์ และการควบคุมตนเองที่น้อยกว่าวัยผู้ใหญ่ หากรัฐปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้อย่างอิสระแล้วก็จะเกิดผลเสียต่อเด็กและเยาวชนทั้งทางตรงและทางอ้อม การจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์นั้นผู้เขียนเห็นว่าไม่เป็นการลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชน ด้วยเหตุที่ว่าเด็กและเยาวชนยังมีสิทธิและเสรีภาพในการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่มีความรุนแรงนั้นอยู่อย่างสมบูรณ์ แต่สิทธิและเสรีภาพนั้นถูกจำกัดไว้เมื่อเด็กและเยาวชนถึงวัยอันควรเท่านั้น หรืออาจกล่าวได้

ว่า สิทธิและเสรีภาพนั้นมิได้ถูกตัดไป แต่ถูกจำกัดไว้เมื่อถึงวัยอันควรเพื่อเป็นการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ผู้เขียนขอเสนอให้ภาครัฐควรมีการแก้ไขกฎหมายพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ด้วยการนำมาตรการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์มาใช้แทนมาตรการแบนเกมส์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน โดยเพิ่มเติมบทบัญญัติเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยบัญญัติให้

“เกมส์ที่จะจัดจำหน่าย ซื้อมา แลกเปลี่ยน ให้ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ออกสู่สาธารณะ ต้องเป็นเกมส์ที่ผ่านการจัดเรตติ้งเกมส์หรือผ่านการจัดประเภทเกมส์จากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายจากรัฐแล้ว”

ผู้เขียนขอเสนอให้มีการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์ แบ่งเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ 5 ประเภท โดยบัญญัติประเภทของเกมส์ไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ดังต่อไปนี้

“ให้คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ แบ่งประเภทของเกมส์ออกเป็นประเภทต่างๆ 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ
2. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป
3. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป
4. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป
5. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป”

ตลอดจนผู้เขียนขอเสนอให้บัญญัติถึงรายละเอียดของการจัดเรตติ้งเกมส์ในแต่ละประเภทไว้ในกฎกระทรวงด้วย เพื่อก่อให้เกิดสภาพบังคับ และสร้างความชัดเจนทางกฎหมาย โดยกำหนดให้ชัดเจนว่าเกมส์ในแต่ละเรตติ้งเกมส์ (Rating Game) หรือแต่ละประเภทเกมส์ มีเนื้อหาอย่างไร เพื่อให้เป็นไปตาม “หลักกฎหมายต้องมีความแน่นอน” ซึ่งผู้เขียนเสนอให้เกมส์ในแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เกมส์ที่เล่นได้ทุกวัยหรือไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ

เกมส์ในประเภทนี้ต้องเป็นเกมส์ที่บุคคลทุกช่วงอายุสามารถเล่นได้อย่างปลอดภัย โดยจะต้องคำนึงถึงวัยที่อ่อนเยาว์ที่สุดที่จะต้องสามารถเล่นเกมส์ประเภทดังกล่าวได้อย่างปลอดภัยด้วย เกมส์ที่จัดอยู่ในประเภทนี้ควรเป็นเกมส์ที่ไม่มีเนื้อหาที่รุนแรง ไม่ทำให้ผู้เล่นเกมส์เกิดความกดดัน บรรยากาศในเกมส์หรือฉากของเกมส์ต้องไม่ทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด ไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ และการใช้ภาษาในเกมส์ต้องเป็นภาษาที่สุภาพ

2. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไป

เกมส์ในประเภทนี้เป็นเกมส์ที่อาจมีเนื้อหาของความรุนแรงได้บ้าง แต่ต้องอยู่ในระดับต่ำ เนื้อหาของเกมส์อาจมีความขัดแย้งได้บ้างแต่ต้องไม่บ่อยนัก ฉากของเกมส์ควรมีความแตกต่างจากโลกของความเป็นจริงเพื่อให้เด็กสามารถแยกโลกของเกมส์ออกจากโลกของความเป็นจริงได้ เพื่อป้องกันมิให้เด็กเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมส์ ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด ไม่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ และการใช้ภาษาในเกมส์ต้องเป็นภาษาที่สุภาพ

3. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีขึ้นไป

เกมส์ในประเภทนี้อาจเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงได้ เนื่องจากเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีประสบการณ์ทางสังคมพอสมควร จึงทำให้เด็กสามารถควบคุมตนเองจากแรงกระตุ้นจากเกมส์ได้ แต่ความรุนแรงของเกมส์ก็ไม่ควรถึงขั้นที่จะทำให้เกิดผลร้ายต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบทางสังคม การใช้ภาษาในเกมส์อาจมีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพได้

4. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป

บุคคลที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไปถือว่าเป็นวัยผู้ใหญ่ มีความรู้สึกผิดชอบและสามารถแยกแยะความถูกต้องได้แล้ว ดังนั้นเกมส์ในประเภทนี้จึงอาจเป็นเกมส์ที่มีเนื้อหาที่รุนแรง อาจมีเนื้อหาของความขัดแย้งที่รุนแรงได้ มีฉากของเกมส์ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความหวาดกลัวได้ หรืออาจเป็นเกมส์ที่สร้างความกดดันให้แก่ผู้เล่นได้ เนื่องจากบุคคลในวัยนี้มีประสบการณ์ทางสังคม และมีวุฒิภาวะที่สมควรแล้ว ส่วนภาษาที่ใช้ในเกมส์นั้นอาจมีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพได้

5. เกมส์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป

บุคคลที่มีอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไปถือว่าเป็นบุคคลที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ที่มีความรู้ผิดชอบชั่วดีอย่างเต็มที่ ซึ่งเกมส์ในประเภทนี้อาจเป็นเกมส์ที่มีความรุนแรงอย่างมากได้ มีฉากที่เป็นภาพน่ากลัวสยดสยองได้ อาจมีภาพเกี่ยวกับเรื่องทางเพศได้แต่ไม่ถึงขั้นที่เป็นภาพลามกอนาจาร แม้ว่าเกมส์ในประเภทนี้จะมีเนื้อหาที่รุนแรงอย่างมากได้ก็ตาม แต่ก็ต้องไม่ถึงขั้นขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

ผู้เขียนขอเสนอให้ภาครัฐจัดตั้งองค์กรที่มีอำนาจหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์ ทำหน้าที่ควบคุมผู้ผลิตเกมส์ และผู้ประกอบการเกี่ยวกับธุรกิจเกมส์ในประเทศไทย โดยให้ผู้ผลิตเกมส์ต้องนำเกมส์ที่ผลิตออกมาให้องค์กรของรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายจากรัฐจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์ ก่อนที่จะนำเกมส์ออกจัดจำหน่าย ชื่อ ขาย แลกเปลี่ยน ให้ หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ออกสู่สาธารณะ ซึ่งองค์กรดังกล่าวจะจัดตั้งคณะกรรมการซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้และความสามารถโดยประกอบไปด้วย ตัวแทนจากภาครัฐ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ตัวแทนจากอาชีพต่างๆในสังคมที่

เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน อาทิเช่น อาจารย์, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อสารสนเทศ, นักสังคมสงเคราะห์, นักจิตวิทยา, ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ทั้งนี้การคัดเลือกตัวแทนจากจากอาชีพต่างๆในสังคมนั้นควรมาจากอาชีพต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้เขียนขอเสนอให้ภาครัฐมีการออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ (Age rating symbols) หรือสัญลักษณ์การจัดประเภทของเกมส์ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ที่นำเกมส์มาให้คณะกรรมการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์ กล่าวคือ เมื่อหลังจากที่คณะกรรมการจัดเรตติ้งเกมส์ได้พิจารณาจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทของเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ได้นำมาให้ตรวจสอบและจัดเรตติ้งเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ให้คณะกรรมการดังกล่าวออกสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ให้แก่ผู้ผลิตเกมส์ เพื่อนำไปติดที่แผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ก่อนที่จะนำเกมส์ออกเผยแพร่ โดยติดสัญลักษณ์ให้ลักษณะที่เห็นได้อย่างเด่นชัด ซึ่งจะช่วยให้ผู้จัดจำหน่ายเกมส์, ผู้ให้เช่าเกมส์, ผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมส์, ผู้ซื้อเกมส์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนเพื่อให้ทราบถึงช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์นั้นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้ที่ฝ่าฝืนกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ที่ไม่ได้รับการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์จากคณะกรรมการไม่ว่าจะเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมส์, ผู้ให้เช่าเกมส์ ผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมส์ หรือผู้ปกครอง ต้องได้รับโทษทางอาญาเป็นโทษปรับ

นอกจากนี้สัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ดังกล่าวควรมีรายละเอียดโดยสรุปของเนื้อหาเกมส์ และรัฐควรกำหนดให้เป็นมาตรการบังคับให้เกมส์ที่จะนำออกจำหน่าย แลกเปลี่ยน ให้เช่า หรือเผยแพร่ได้ ต้องเป็นเกมส์ที่ผ่านการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ และต้องมีการติดสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งไว้ที่แผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์โดยบัญญัติเป็นกฎหมายไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ดังนี้

“เกมส์ที่จะจัดจำหน่าย ซื้อมาขาย แลกเปลี่ยน ให้ให้เช่า หรือกระทำการใดอันเป็นการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ออกสู่สาธารณะ ต้องมีการติดสัญลักษณ์แสดงการจัดเรตติ้งหรือจัดประเภทเกมส์จากรัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจจากรัฐ ซึ่งลักษณะของสัญลักษณ์ให้เป็นไปตามกฎกระทรวง”

นอกจากการออกสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งเกมส์ (Age rating symbols) โดยภาครัฐหรือหน่วยงานที่ได้รับมอบหมายอำนาจจากรัฐให้แก่ผู้ผลิตเกมส์เพื่อนำไปติดบนแผ่นเกมส์และบรรจุภัณฑ์ของเกมส์แล้ว ภาครัฐควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนได้ทราบถึงความหมายของสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนในการเข้าถึงเนื้อหาเกมส์ของเด็กและเยาวชนทราบว่าเกมส์แต่ละเกมส์เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนในช่วงอายุเท่าใด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้ปกครองทราบความหมาย

ของสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง อันจะช่วยให้ผู้ปกครองสามารถเลือกเกมที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็ก และเยาวชนที่อยู่ในความดูแลของตนได้ และควบคุมดูแลการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในปกครองของตนได้อย่างเหมาะสม เหตุที่ต้องมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง เนื่องมาจากระบบการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์สำหรับประเทศไทยในขณะนี้ถือว่าเป็นเรื่องใหม่ เนื่องจากการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงในอดีตนั้นประเทศไทยใช้มาตรการแบนเกมส์มาโดยตลอด กล่าวคือ เกมส์ใดก็ตามที่ภาครัฐเห็นว่ามีความไม่เหมาะสม ภาครัฐก็จะสั่งห้ามมิให้มีการจัดจำหน่ายหรือการเผยแพร่เนื้อหาของเกมส์นั้นซึ่งถือได้ว่าเป็นการใช้มาตรการแบนเกมส์ ดังนั้นหากจะนำมาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์ซึ่งเป็นมาตรการใหม่มาใช้ในประเทศไทยจึงมีความจำเป็นต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบถึงความหมายของการจัดเรตติ้งเกมส์, ความหมายของสัญลักษณ์การจัดเรตติ้ง (Age rating symbols), ความสำคัญของการจัดเรตติ้งเกมส์, ประโยชน์ของการจัดเรตติ้งเกมส์ และหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเนื้อหาเกมส์ของเด็กและเยาวชน

ในการส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชน ผู้เขียนขอเสนอให้ภาครัฐกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมมิให้เกิดการฝ่าฝืนจัดจำหน่าย ส่งมอบ หรือเผยแพร่เกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ตรงตามที่กำหนดไว้ในสัญลักษณ์เรตติ้ง (Age rating symbols) เพื่อทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่าเกมส์ที่จัดจำหน่าย ส่งมอบ หรือเผยแพร่ให้แก่เด็กและเยาวชน จะถูกส่งมอบให้แก่เด็กและเยาวชนได้ตรงตามช่วงอายุที่เหมาะสมแก่การเล่นเกมส์นั้น โดยมีมาตรการตรวจสอบอายุของผู้ซื้อเกมส์ หรือผู้เช่าเกมส์ กล่าวคือ ให้ผู้ประกอบการจัดจำหน่ายเกมส์หรือผู้ให้เช่าเกมส์ตรวจสอบอายุของผู้ซื้อเกมส์หรือผู้เช่าเกมส์จากบัตรประจำตัวประชาชนของผู้ซื้อหรือผู้เช่าเกมส์ ให้ถูกต้องตรงกันกับสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ที่ติดอยู่บนแผ่นเกมส์หรือบรรจุภัณฑ์ของเกมส์ และกำหนดให้ผู้ฝ่าฝืนจัดจำหน่าย ส่งมอบ หรือเผยแพร่เกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีช่วงอายุไม่ตรงตามสัญลักษณ์เรตติ้งเกมส์ (Age rating symbols) มีโทษปรับในระดับหลุโทษ ซึ่งเป็นการควบคุมผู้จัดจำหน่ายเกมส์, ผู้ให้เช่าเกมส์, ผู้ปกครองเด็กและเยาวชน หรือผู้ใดก็ตามที่เป็นผู้เผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนให้มีความรับผิดชอบต่อการใช้งานเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน

นอกจากช่องทางการส่งมอบเกมส์ให้แก่เด็กและเยาวชนโดยช่องทางการซื้อที่ร้านจำหน่ายแผ่นเกมส์แล้ว ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการทางกฎหมายในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ควรครอบคลุมถึงการจัดส่งเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ด้วย เนื่องจากมีความเป็นไปได้ที่จะเกิดการส่งมอบเกมส์ให้กับเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เหมาะสมทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ได้ ซึ่งผู้เขียนขอเสนอให้รัฐควรมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการจัดส่งเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ โดยกำหนดให้การสั่งซื้อเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ต้องเป็นการสั่งซื้อเกมส์ที่เหมาะสม

กับช่วงอายุของผู้ซื้อเท่านั้น กล่าวคือ ผู้ที่สั่งซื้อเกมส์ทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์ต้องเป็นผู้ที่มีช่วงอายุที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมที่จะสั่งซื้อทางไปรษณีย์หรือพัสดุภัณฑ์นั้นได้ เพื่อลดความเสี่ยงในการที่เนื้อหาของเกมที่มีความไม่เหมาะสมจะถูกส่งต่อไปยังเด็กและเยาวชนได้

ในกรณีของการโฆษณาเกมส์ ผู้เขียนขอเสนอให้มาตรการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์ต้องครอบคลุมไปถึงการโฆษณาเกมส์ด้วย กล่าวคือ หากเกมส์นั้นถูกจัดเรตติ้งหรือถูกจัดประเภทให้อยู่ในประเภทใด การโฆษณาเกมส์นั้นก็จะต้องอยู่ในเรตติ้งเดียวกับเกมส์นั้นด้วย เนื่องจากการโฆษณาเกมส์เปรียบเสมือนการสรุปเนื้อหาทั้งหมดของเกมส์ ซึ่งการโฆษณาเกมส์นั้นอาจมีตัวอย่างเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนแฝงอยู่ในโฆษณาได้ ดังนั้นหากเกมส์นั้นถูกจัดเรตติ้งให้อยู่ในประเภทใด การโฆษณาเกมส์นั้นก็จะต้องอยู่ในเรตติ้งเดียวกับเกมส์นั้นด้วย และต้องใช้มาตรการในการควบคุมโฆษณาเกมส์เป็นมาตรการเดียวกันกับมาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมส์นั้น

ผู้เขียนขอเสนอให้มาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือการจัดประเภทเกมส์นั้นครอบคลุมไปถึงการเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์หรือร้านวิดีโอด้วย เนื่องจากในปัจจุบันนั้นเด็กและเยาวชนที่เข้าไปเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์สามารถเลือกเล่นเกมส์ได้อย่างอิสระ กล่าวคือ เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมส์ใดๆก็ได้โดยไม่มีการจำกัด ซึ่งไม่มีการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงได้ แม้ว่าภาครัฐได้วางมาตรการในการจำกัดเวลาในการเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ของเด็กและเยาวชนแล้วก็ตาม แต่มาตรการกำหนดเวลาการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่ร้านเกมส์นั้นก็มิได้กั้นเด็กและเยาวชนออกจากเนื้อหาของเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรงและไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนแต่อย่างใด โดยเด็กและเยาวชนยังคงสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์แต่ละเกมส์ได้อย่างอิสระ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม ผู้เขียนเห็นว่ามาตรการในการจัดเรตติ้งเกมส์หรือจัดประเภทเกมส์ควรครอบคลุมไปถึงการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนที่ร้านเกมส์หรือร้านวิดีโอด้วย เนื่องจากผู้ประกอบการร้านเกมส์ถือได้ว่าเป็นผู้ที่มีส่วนทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์เช่นเดียวกันกับผู้จำหน่ายเกมส์ ผู้ให้เช่าเกมส์ หรือผู้เผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ ดังนั้นภาครัฐควรกำหนดให้ผู้ประกอบการร้านเกมส์มีหน้าที่ต้องควบคุมดูแลเด็กและเยาวชนที่เข้าไปเล่นเกมส์ในร้านของตนให้เล่นเกมส์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน โดยดูจากสัญลักษณ์การจัดเรตติ้งของเกมส์นั้น ซึ่งหากฝ่าฝืนก็ถือได้ว่าเป็นการทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ ซึ่งควรมีโทษเช่นเดียวกันกับผู้จำหน่าย ผู้ให้เช่า หรือผู้เผยแพร่เนื้อหาของเกมส์ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กและเยาวชน โดยควรเป็นโทษปรับในระดับหลุโทษ

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กมลชัย รัตนสกววงศ์. หลักกฎหมายปกครองเยอรมัน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- เกษณี จันทรตระกูล และภาษา ศรีวิลาส. อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหมายถึงอะไร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก, 2555.
- เกียรติจักร วัจนะสวัสดิ์. กฎหมายอาญา ภาค 1. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พลสยามพริ้นติ้ง, 2551.
- คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ. ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน Universal Declaration of Human Right. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2550.
- คณะกรรมการแห่งชาติเพื่อเตรียมงานฉลองครบรอบ 50 ปี ขององค์การสหประชาชาติ. ไทยกับสหประชาชาติ: ความร่วมมือในรอบ 50 ปี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัดเอราวัณการพิมพ์, 2538.
- คณิต ณ นคร. กฎหมายอาญา ภาคทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551.
- จิตติ ติงศัททีย. คำอธิบายประมวลกฎหมายอาญา ภาค 1 ตอนที่ 2. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา, 2514.
- ทวีเกียรติ มีนะกนิษฐ. คำอธิบายกฎหมายอาญา ภาคทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2555.
- บรรศักดิ์ อูวรรณโณ. คำอธิบายวิชากฎหมายรัฐธรรมนูญ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา, 2554.
- ประเทือง ธนิตผล. อาชญาวิทยาและทัณฑ์วิทยา (Criminology and penology) LW 440. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548.
- ประธาน วัฒนวาณิชย์. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาชญาวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ประกายพริก, 2546.
- มานพ เมฆประยูรทอง และกิตติศักดิ์ วรรณะภูติ. สหประชาชาติ: สันติภาพกับการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทคนิค, 2538.

- วนิดา แสงสารพันธ์. หลักกฎหมายสื่อสารมวลชน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2554.
- วรเจตน์ ภาคิรัตน์. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายปกครอง: หลักการเบื้องต้นของกฎหมายปกครองและการกระทำทางปกครอง. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551.
- วิชา มหาคุณ. ศาลเยาวชนและครอบครัวตามแนวความคิดสากล. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, 2538.
- สมพงศ์ ชูมาก. องค์การระหว่างประเทศ: สันนิบาตชาติ และ สหประชาชาติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เคล็ดไทย, 2525.
- สำนักกิจการชาติพันธุ์ สำนักงานปลัดกระทรวงกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. ปฏิญญาแห่งสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิชนเผ่าพื้นเมือง (United Nations Declaration on the Rights of Indigenous Peoples). กรุงเทพมหานคร: สำนักกิจการชาติพันธุ์, 2555.
- สุวิษ พันธ์เศรษฐ. องค์การสหประชาชาติกับปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยย์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรบริการ, 2511.
- แสง บัญเฉลิมวิภาส. หลักกฎหมายอาญา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2551.
- หยุด แสงอุทัย. กฎหมายอาญามาตรา 1. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.
- อรัญ สุวรรณบุบผา. หลักอาชญาวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2518.
- อัญญพ ชูบำรุง. ทฤษฎีอาชญาวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2527.
- อุดม รัฐอมฤตและคณะ. การอ้างศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือใช้สิทธิและเสรีภาพตามมาตรา 28 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัดนานาสังพิมพ์, 2544.

บทความวารสาร

- ณรงค์ ใจหาญ และคณะ. “รายงานสรุปโครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาความเป็นไปได้ในการกำหนดชั้นโทษและการนำไปปรับใช้ในประมวลกฎหมายอาญา.” ดุลพินิจ. เล่มที่ 2. ปีที่ 53. (พฤษภาคม-สิงหาคม 2549): 1-2.

ปกป้อง ศรีสนิท. “การวิเคราะห์โทษอาญาด้วยหลักนิติเศรษฐศาสตร์.” วารสารนิติศาสตร์. ฉบับที่ 3. ปีที่ 39. (กันยายน 2553): 510-526.

ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ. “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา.” วารสารสาธารณสุขศาสตร์. ฉบับที่ 1. ปีที่ 42. (มกราคม-เมษายน 2555): 65-76.

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และนายสมา โกมลสิงห์. “เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย.” วารสารสิทธิมนุษยชน. ฉบับที่ 2. ปีที่ 1. (เมษายน-มิถุนายน 2546): 67- 81.

วรุณา กลกิจโกวินท์ และคณะ. “การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร.” วชิรเวชสาร. ฉบับที่ 3. ปีที่ 59. (กรกฎาคม-กันยายน 2558): 1-13.

เอกสารอื่นๆ

คณะกรรมการเรื่องสิทธิเด็กคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. “รายงานผลการดำเนินการของประเทศไทยตามพิธีสารเลือกรับของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก.” กรุงเทพมหานคร: กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2549.

ศิริชัย จันทรสว่าง. “การกั้นผู้กระทำผิดออกจากกระบวนการยุติธรรมทางอาญาสำหรับเด็กและเยาวชนและผลกระทบต่อสังคม.” กรุงเทพมหานคร: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, 2546.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

“3 feel เกมออนไลน์แนวเช็กชี.” http://www.manager.co.th/Game/View_News.aspx?NewsID=9500000064305, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.

“6 ด้านมืดของวิดีโอเกมส์ (สมัยก่อน).” <https://my.dek-d.com/keny/writer/viewlongc.php?id=467856&chapter=55>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.

“Call of Duty Modern Warfare.” <http://www.metalbridges.com/call-of-duty-modern-warfare-story-1-2-3/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.

- “Command & Conquer Generals.” http://animategroup.com/asite_up/board/viewtopic.php?q_id=2427, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- “Death Race The Game.” <http://www.playulti.com/content/page/5691de080e7812a26453eb1c/undefined/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559.
- “Double Dragon.” <http://game.sanook.com/952854/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559.
- “Mortal Kombat.” <https://mortal-kombat-x.th.uptodown.com/android>, สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มีนาคม 2559.
- “RapeLay สะกดรอย ลวนลามและข่มขืน.” <http://dekbit-game.blogspot.com/2015/08/illusion-rapelay-h-18-100.html>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- “SOLDIER OF FORTUNE.” <https://gamingroom.co/topbrutalitygame/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- “Wolfenstein 3D.” <http://game.sanook.com/flashgame/939920/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- “เกมส์ Bioshock.” <http://game.mthai.com/mobile-games/49205.html>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- “แกรนด์เธฟต์ออโต้: แซนแอนเดรียส์.” <http://sarawl401.blogspot.com/2012/01/grand-theft-auto-10-10-10-gta-1.html>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2559.
- กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. “กฎอันเป็นมาตรฐานขั้นต่ำของสหประชาชาติว่าด้วยการบริหารงานยุติธรรมเกี่ยวกับคดีเด็กและเยาวชน (กฎแห่งกรุงปักกิ่ง).” <http://www2.djop.moj.go.th/media/k2/Attachments/10020001.pdf>, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2559.
- กระทรวงการต่างประเทศ. “อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก Convention on the Rights of the Child.” <http://www.mfa.go.th/humanrights/images/stories/crct.pdf>, สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2558.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. “เด็กติดเกมส์.” <http://www.si.mahidol.ac.th/th/departement/psychiatrics/cap/knowledge53/I14.pdf>, สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2559.
- สถาบันพระปกเกล้า. “สิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์.” <http://kpi.ac.th>, สืบค้นเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2558.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส). “เด็กติดเกมส์...ภัยร้ายโลกไซเบอร์.” <http://www.thaihealth.or.th/node/4118>, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2559.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. “กฎบัตรสหประชาชาติ.” <http://www.judge.navy.mi.th/PDF/un-charter.pdf>, สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2558.

สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน. “พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2554.” <http://www.royin.go.th/dictionary/>, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2558.

สุริยเดว ทรีปาตี. “พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น.” www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documents/3.pdf, สืบค้นเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2559.

Articles

Craig A. Anderson et al. “Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review.” Psychological Bulletin. Vol. 136. No. 2. (2010): 151–173.

Craig A. Anderson, Brad J. Bushman. “Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior.” Psychological Science. Vol. 12. No. 5. (2001): 353-359.

Green, C.S., Bavelier, D. “Action video games modify visual selective attention.” Nature. Vol. 423. (2003): 534-537.

Electronic Media

American Academy of Pediatrics. “Media and Children.” <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-health-initiatives/Pages/Media-and-Children.aspx>, June 29, 2015.

GERMANY TRADE AND INVEST. “The German Gaming Industry Europe’s Biggest Gaming Market.” <http://www.gtai.com/gaming>, December 10, 2015.

Jimmy Dang, Jin Lee, Chau Nguyen. “Playing With Ethics: Video Game Controversy.” <http://www.ethicapublishing.com/ethical/3CH12.pdf>, December 13, 2015.

Kyle Robertson. "AN ANALYSIS OF THE VIDEO GAME REGULATION HARMONIZATION EFFORT IN THE EUROPEAN UNION AND ITS TRANS-ATLANTIC CHILLING EFFECT ON CONSTITUTIONALLY PROTECTED EXPRESSION." <http://bciptf.org/>, December 21, 2015.

Unicef. "DECLARATION OF THE RIGHTS OF THE CHILD." <https://www.unicef.org/malaysia/1959-Declaration-of-the-Rights-of-the-Child.pdf>, December 25, 2016.

Website

<http://www.esrb.org>

<http://www.krisdika.go.th>

<http://www.legislation.gov.uk/>

<http://www.pegi.info/en/index/>

<http://www.usk.de/en/the-usk/>

<https://www.congress.gov/>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายชุตีวัต ประดิษฐ์พัสดรา
วันเดือนปีเกิด	9 พฤศจิกายน 2529
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2554: นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2558: ประกาศนียบัตรวิชาว่าความรุ่นที่ 43 สภานายความ
ตำแหน่ง	ทนายความอิสระ
ผลงานทางวิชาการ	ชุตีวัต ประดิษฐ์พัสดรา. “มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง” วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต (กฎหมายอาญา) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.
ประสบการณ์ทำงาน	2558 ทนายความอิสระ