

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมในอดีตยังไม่มีความยุ่งยากและซับซ้อนเหมือนเช่นในปัจจุบัน อีกทั้งเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าไม่มากนัก ความบันเทิงและกิจกรรมสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจยามว่างของมนุษย์ยังอยู่ในรูปแบบของการแสดงและการเล่นที่แตกต่างกันไปตามประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ เช่น ลิเก จั้ว เต๋นรำ ระเบ๋า หมากเก็บ หมากกระดาน เป็นต้น เมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป ความเจริญได้เข้ามาแทนที่ประเพณีและวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ทำให้กิจกรรมในการพักผ่อนของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปตามไปด้วย เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้นและก่อให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ขึ้น เช่น ภาพยนตร์ แผ่นเสียง โทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น และเมื่อโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เกือบทุกคน สินค้าที่ผลิตออกสู่ผู้บริโภคต่างอาศัยเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ โดยมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจต่างพากันนำเสนอสินค้าและบริการด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล รวมทั้งสินค้าและบริการเพื่อความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์ด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับความบันเทิงและกิจกรรมในการพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์แทนการเล่นที่มีอยู่แต่เดิม โดยถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ในระยะเริ่มแรกนั้นเป็นการนำลักษณะของการเล่นและกีฬาที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงมาไว้ในเกมโดยการแสดงผลทางจอภาพ เช่น เกมที่มีชื่อว่า “Pong” โดยมีรูปแบบการเล่นคล้ายกับกีฬาเทนนิส มีลักษณะแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปมาระหว่างผู้เล่นสองฝั่ง โดยฝ่ายหนึ่งจะต้องพยายามรับลูกให้ได้ทุกครั้งที่ถูกกระเด็นมาจากฝ่ายตรงข้าม¹ ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในรูปของเกกดู้แอเขต (Arcade Game) ตั้งอยู่ตามย่านการค้าที่มีผู้คนผ่านไปมา ในขณะนั้นเครื่องเกมายังคงใช้จอโทรทัศน์ในการแสดงผลอยู่ (Console Game) และเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) ยังมีราคาสูงมากประกอบกับเทคโนโลยียังไม่ทันสมัยเท่าใดนัก

¹ ณัฐพงศ์ จิตนิมานะกุล. (2544). **Game for PC**. หน้า 7.

เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องและได้มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ คือ ระบบประมวลผลแบบ 3 มิติ มาช่วยทำให้เกมมีภาพที่สวยงามและดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งนับตั้งแต่มีการนำเอาระบบประมวลผลแบบ 3 มิติ มาใช้กับเกม ยิ่งทำให้เกมคอมพิวเตอร์มียอดขายการจำหน่ายเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากมีความสวยงามสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้บริโภค จากลักษณะของเกมที่เป็นเพียงแท่งสี่เหลี่ยม ตัวการ์ตูน หรือรูปวาด กลายมาเป็นตัวละครที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนกับคนจริงๆ ประกอบกับมีความสมจริงเกือบจะทุกด้าน จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันแตกต่างไปจากเกมคอมพิวเตอร์ในระยะเริ่มแรกโดยสิ้นเชิง

เกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตออกจำหน่ายตั้งแต่ปี ค.ศ. 1995 จนถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่มีความสมจริงทั้งภาพและเสียงไม่ต่างอะไรจากภาพยนตร์หรือโลกแห่งความเป็นจริง ประกอบกับเนื้อหาของเกมนับวันยิ่งเหมือนกับภาพยนตร์ขึ้นทุกที กล่าวคือ มีเนื้อหาของความรุนแรงและสิ่งที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้บริโภคบางกลุ่ม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เช่น ฉากของการยิงปืนนั้น เหมือนกับคนยิงปืนใส่กันจริงๆ และมีเลือดพุ่งออกมาเหมือนในภาพยนตร์ เป็นต้น แต่สิ่งหนึ่งที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ต่างไปจากภาพยนตร์ก็คือ ภาพยนตร์นั้นผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ได้อย่างเดียว โดยไม่สามารถโต้ตอบใดๆ กับภาพยนตร์ที่ตนเองชมได้นอกจากการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกเท่านั้น ส่วนเกมคอมพิวเตอร์ผู้เล่นและเกมสามารถโต้ตอบกันได้ตลอดเวลาที่เล่นเกม กล่าวคือ ผู้เล่นและเกมเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นเปรียบเสมือนผู้กำกับการแสดงในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ซึ่งสามารถสั่งตัวละครในเกมให้ทำหรือไม่ให้ทำอะไรก็ได้ ตามแต่ผู้เล่นต้องการ ที่สำคัญสามารถทำได้ยิ่งกว่าในภาพยนตร์ เช่น การนำภาพยนตร์ไปสร้างเป็นเกมหรือเกมถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ ผู้เล่นอาจแสดงความรุนแรงหรือความรู้สึกออกมาโดยผ่านทางตัวละครในเกมซึ่งอาจรุนแรงยิ่งกว่าในภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์จึงเหมือนกับสื่อเพื่อความบันเทิงอื่นๆ ที่พัฒนาตามยุคสมัยแห่งวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีทั้งคุณและโทษในเวลาเดียวกัน

ปัจจุบันผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ต่างแข่งขันกันพัฒนาเรื่องภาพและความสมจริงของเกม เพื่อให้เกมมีความสวยงามดูสมจริงมากที่สุด อันเป็นจุดขายของสินค้าประเภทนี้ ซึ่งในความสวยงามและสมจริงของเทคโนโลยีที่ทางผู้ผลิตภูมิใจนำเสนอ นั้นกลับแฝงไว้ด้วยภาพของความรุนแรง เลือด เรื่องเกี่ยวกับเพศ และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม โดยผู้ประกอบการไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งดังกล่าวแต่อย่างใด เนื่องจากเกมใดมีความสวยงาม สมจริง น่าตื่นเต้น และมีเนื้อหาของความรุนแรงแล้ว ยิ่งเป็นการเพิ่มเสน่ห์ให้กับเกมๆ นั้น ทำให้เกมขายดีและเป็นที่นิยมของผู้บริโภค ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์จึงถือกำเนิดขึ้นมากมาย แต่เนื่องจากผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนการปล่อยให้มีการบริโภคสินค้าและบริการประเภทเกมคอมพิวเตอร์อย่าง

เตรียมส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้บริโภคซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน เนื่องจากผู้บริโภคได้รับสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับวัยของตนเอง โดยไม่มีการควบคุมเนื้อหาสาระอย่างถูกต้องเหมาะสม ด้วยเหตุนี้จึงทำให้หลายประเทศทั่วโลกต่างตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผู้บริโภคและสังคม

สำหรับสังคมไทยปัจจุบันเด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่ไม่มีคำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมจากผู้ใหญ่ เนื่องจากคนส่วนใหญ่อาจมองไม่เห็นโทษภัยจากสิ่งแฝงอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ โดยกรมสุขภาพจิตได้รับแจ้งปัญหาการ “ติดเกมของเด็กและเยาวชน” จากพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีลูกอยู่ในช่วงวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่ามีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ และการติดเกมของเด็กและเยาวชนก่อให้เกิดปัญหาที่ชัดเจน คือ ปัญหาด้านพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย เช่น การโกหก การลักขโมย หรือปัญหาทางด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ มีความก้าวร้าวเอาแต่ใจและการเรียนตกต่ำลง² ซึ่งเป็นผลมาจากการเล่นเกม แต่ผลกระทบของเกมที่น่ากลัวที่สุดก็คือ การที่ผู้เล่นรู้สึกคล้อยตามไปกับเกมและรู้สึกว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกมจนไม่สามารถรู้จักแยกแยะระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนแห่งเกมได้ และนำไปสู่การเรียนรู้แบบพฤติกรรมของตัวละครในเกมในเวลาต่อมา

เกมคอมพิวเตอร์ในยุคที่การสื่อสารไร้พรมแดนทำให้ผู้เล่นซึ่งอยู่ในสถานที่และเวลาที่ต่างกันสามารถเข้าร่วมเล่นเกมเดียวกันได้โดยการใส่ชื่อ (User Name) และรหัสผ่าน (Password) ของเกมหรือที่เรียกว่า เกมออนไลน์ (Online Game) ซึ่งเกมออนไลน์บางเกมในปัจจุบันออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกหรือออกแบบตัวละครในเกมให้เหมาะสมกับลักษณะนิสัยของผู้เล่น อีกทั้งยังให้ผู้เล่นสามารถเก็บสะสมอาวุธหรือสิ่งของพิเศษในเกม (Item) เพื่อทำให้ตัวละครที่ตนเองเล่นนั้นมีความสามารถที่มากกว่าตัวละครในเกมของผู้เล่นคนอื่นๆ กล่าวคือ เก่งกว่าและมีความสามารถมากกว่าผู้เล่นคนอื่น ทำให้เอาชนะผู้เล่นคนอื่นได้ ประกอบกับผู้เล่นแต่ละคนสามารถสื่อสารกันได้โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันเวลาที่ตัวละครในเกมพบกัน ทำให้เกมออนไลน์บางเกมกลายเป็นสังคมเล็กๆ ของบุคคลบางกลุ่มที่มีการพบปะกันสื่อสารกันโดยไม่เห็นหน้าจนบางครั้งกลายเป็นที่มาและเครื่องมือในการก่อปัญหาอาชญากรรม เช่น การล่อลวง การกระทำความผิดทางเพศ เป็นต้น และยังมีการซื้อขายอาวุธหรือสิ่งของพิเศษในเกมโดยใช้เงินจริงๆ กล่าวคือ ใช้เงินจริงซื้อเงินปลอมหรือซื้อสิ่งของในเกม โดยซื้อขายแลกเปลี่ยนกันในราคาค้างแต่หลักร้อยบาทเป็นต้นไป ขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการค้นหาอาวุธหรือของวิเศษนั้นๆ ส่งผลให้ผู้เล่นบางคนต้องเสียเงินอย่างมากโดยไม่จำเป็น ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงแล้วถือว่าไม่มีคุณค่าอะไร และเมื่อเกมนั้นๆ ไม่เป็นที่นิยมแล้ว

² ชนก เสาธิตพงศ์. (2549). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. หน้า 2.



สิ่งของวิเศษหรืออาวุธนั้นๆ ก็จะไม่มีความค่าอะไรในเกมอีกต่อไป เนื่องจากเกมไม่เป็นที่นิยมอาวุธ และสิ่งของวิเศษในเกมจึงไม่เป็นที่นิยมตามไปด้วย ส่งผลให้เกมที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้น กลายเป็นเกมที่ค่อนข้างจะเป็นการมอมเมาเด็กและเยาวชนมากกว่าที่จะให้แต่ความบันเทิง สนุกสนานเท่านั้น ก่อปัญหาให้เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมที่มีลักษณะเหล่านี้ใช้เงินมากเกินไปจนเกินความจำเป็นของวัย ตัวอย่างเช่น เกมออนไลน์ที่มีชื่อว่า “แรคนาร็อก” (Ragnarok Online) “ปังกย่า” (Pangya) หรือ “อดิชั่น” (Audition Online) เป็นต้น

จากสถิติในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่นในช่วงเดือนสิงหาคมถึงธันวาคม พ.ศ. 2548 จากการสำรวจกลุ่มเด็กจำนวน 4,200 คน พบว่า มีเด็กจำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ที่คิดว่าตนเองติดเกม และพบว่ามีเด็กจำนวน 556 คน คิดเป็นร้อยละ 13.2 ที่ไม่แน่ใจว่าตนเองติดเกมหรือไม่ โดยเด็กส่วนใหญ่มักนิยมเล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองลงมาคือ ร้านเกมและห้องสมุดของโรงเรียน และจากการสำรวจความคิดเห็นของพ่อแม่ผู้ปกครองเด็กนักเรียนชั้นประถมและมัธยมศึกษาที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม จำนวน 2,100 คน พบว่า ผู้ปกครองจำนวน 561 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 เห็นว่าการเล่นเกมทำให้ลูกใช้เงินเปลือง และผู้ปกครองจำนวน 548 คน คิดเป็นร้อยละ 26.1 เห็นว่าการเล่นเกมทำให้การเรียนแย่ลง และผู้ปกครองจำนวน 489 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 เห็นว่าลูกคือไม่เชื่อฟัง³

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นเห็นได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาทั้งสี่ โดยแฝงไว้ซึ่งอันตรายที่ค่อนข้างสูง ส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัวและสังคมจนกลายเป็นปัญหาระดับชาติ ที่สำคัญผู้บริโภคที่ได้รับผลกระทบโดยตรงก็คือ เด็กและเยาวชนที่มีปริมาณการบริโภคเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้นทุกปี ประกอบกับการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น จึงจำเป็นที่รัฐจะต้องควบคุมและกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างใกล้ชิด

แต่เดิมนั้นธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยอยู่ภายใต้การกำกับดูแลและรับผิดชอบของกรมตำรวจหรือสำนักงานตำรวจแห่งชาติในปัจจุบัน ซึ่งในขณะนั้นอยู่ภายใต้สังกัดกระทรวงมหาดไทย อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ต่อมาใน พ.ศ. 2545 ได้มีการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรมขึ้น ส่งผลให้หน้าที่และความรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถูกโอนมาไว้กับสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม และย้ายมาอยู่ในความรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมในเวลาต่อมา โดยมีสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหน่วยงานปฏิบัติ

³ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์และสถาบันรามจิตติ. (2549). พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่นและการดูแลกับการเล่นเกม (รายงานการวิจัย). หน้า 35-39.

อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบัน

เนื่องจากมาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่สามารถควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งยังไม่มีมาตรการในการพิจารณาและกลั่นกรองเนื้อหาสาระของเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องเหมาะสม ขาดผู้มีความเชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับผู้ประกอบธุรกิจฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมายอยู่เสมอ ส่งผลให้การบังคับใช้กฎหมายขาดประสิทธิภาพ อีกทั้งขาดสภาพบังคับที่แน่นอน ทำให้การบริโภคเกมคอมพิวเตอร์และการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างอิสระ โดยขาดเครื่องมือหรือกลไกที่เหมาะสมสำหรับผู้บริโภคในการเลือกสินค้าและบริการที่ถูกต้องเหมาะสมตามศีลธรรม ประกอบกับผู้ประกอบธุรกิจมุ่งหวังแต่ผลกำไร โดยปราศจากจิตสำนึก

การใช้มาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องและเหมาะสมย่อมก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมากมาย เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งที่มีแต่โทษ เช่นเดียวกับยาเสพติด แต่เกมคอมพิวเตอร์เป็นอุตสาหกรรมที่น่าจับตามองและยังมีประโยชน์ เช่น การนำมารักษาผู้ป่วยที่มีอาการสมาธิสั้น โรคออทิสติก เป็นต้น ซึ่งในความจริงแล้วการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องเหมาะสมกับตัวผู้บริโภคคือสิ่งที่รัฐและผู้ที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันผลักดัน เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ไม่ใช่อุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวหากแต่เป็นอุตสาหกรรมที่ช่วยสร้างความรู้และความสามารถของเด็กและเยาวชน

ดังนั้น วิทยานิพนธ์เล่มนี้จึงทำการศึกษาถึงสภาพปัญหาในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภค โดยทำการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 รวมไปถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องดังกล่าว

จึงเห็นได้ว่ากฎหมายของประเทศไทยที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ไม่สามารถควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิทยานิพนธ์นี้จึงทำการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานต่างๆ ตลอดจนกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการบังคับใช้กฎหมาย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงวิวัฒนาการ แนวความคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภค และการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งความหมายของคำว่า “ผู้บริโภค” “ธุรกิจ”

“เกมคอมพิวเตอร์” และคำว่า “วิดิทัศน์” เพื่อให้ทราบถึงเหตุผลอันเป็นที่มาในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

1.2.2 เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและมาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ

1.2.3 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย

1.2.4 เพื่อศึกษาค้นคว้าหามาตรการทางกฎหมายหรือแนวทางที่เหมาะสมมาปรับใช้สำหรับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไข ปรับปรุง ประกอบการยกร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ปัจจุบันสังคมได้รับผลกระทบจากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคม ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชนของประเทศเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบโดยตรง ซึ่งประเทศไทยมีกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว แต่ปัจจุบันไม่สามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่มีอยู่เดิมอันได้แก่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อันจะทำให้ผู้บริโภคได้รับความคุ้มครองอย่างถูกต้องและเหมาะสม อันเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

วิทยานิพนธ์นี้มีแนวคิดในการกำกับดูแลและลงโทษผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมุ่งเน้นถึงสิทธิเสรีภาพและการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการบริโภคและการประกอบธุรกิจ การแทรกแซงโดยรัฐ โดยศึกษาในประเด็นที่เป็นมาตรการทางกฎหมายในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของบุคคลผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และมาตรการทางกฎหมายในการลงโทษผู้ฝ่าฝืนตามกฎหมายไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กฎหมายรัฐธรรมนูญ กฎกระทรวง คำสั่งต่างๆ และมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ อีกทั้งเพิ่มเติมแก้ไขปรับปรุงมาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยให้เหมาะสมกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นทุกวัน

1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

ดำเนินการศึกษาโดยการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลตามแบบการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงหนังสือ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ วารสาร นิตยสาร จากห้องสมุดของสถาบันต่างๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ และหน่วยงานต่างๆ รวมทั้งบทสัมภาษณ์บุคคลที่มีความรู้ ประสบการณ์หรือเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อนำมารวบรวมและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบอันเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทำให้ทราบถึงความหมาย วิวัฒนาการ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภคและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

1.6.2 ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและของต่างประเทศ

1.6.3 ทำให้ทราบถึงปัญหา ข้อบกพร่อง และแนวทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย

1.6.4 มีการแก้ไข ปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย เพื่อให้ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยเป็นธุรกิจที่มีการควบคุมกำกับดูแลอย่างถูกต้องเหมาะสม