

บทที่ 4

วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแล

ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่วางจำหน่ายในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทันสมัยไปมาก ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีอยู่อย่างไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสมจริงของภาพ เสียง วิธีการเล่น และอุปกรณ์ต่างๆ ที่เข้ามาช่วยให้การเล่นเกมนั้นมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจนจริงมากยิ่งขึ้น ประกอบกับเนื้อหาสาระหรือตัวละครในเกมมีลักษณะที่เหมือนกับชีวิตจริงจนบางครั้งเกมบางเกมถูกสร้างมาเพื่อสะท้อนสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ส่งผลให้เกมที่วางจำหน่ายมีเนื้อหาที่ผิดแปลกแตกต่างไปจากศีลธรรมอันดีโดยทั่วไป ประกอบกับมีเนื้อหาของความรุนแรง เลือด เรื่องทางเพศ และการใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่หยาบคาย ซึ่งเกมที่มีลักษณะข้างต้นย่อมไม่เหมาะสมกับผู้บริโภคที่ยังเป็นเด็กและเยาวชน โดยผู้ประกอบการธุรกิจไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าว แต่กลับส่งเสริมผลิตเกมที่มีลักษณะรุนแรงตื้นเต้น น่ากลัว ออกวางจำหน่ายให้เห็นอยู่ การกระทำดังกล่าวย่อมส่งผลให้ผู้บริโภคได้รับสินค้าที่ไม่เหมาะสมโดยปราศจากเครื่องมือหรือกลไกในการช่วยให้ผู้บริโภคได้ตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ

นอกจากนี้ ในปัจจุบันการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ของผู้บริโภคเป็นไปได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมากมาย เช่น ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต และการให้บริการเกมแบบออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น ประกอบกับการใช้บริการมีราคาที่ไม่แพง ส่งผลให้เด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยเป็นลูกค้าของธุรกิจดังกล่าวโดยขาดคำแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมซึ่งก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมตามมา แต่ด้วยกฎหมายที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีอยู่เพียงไม่กี่ฉบับซึ่งยังไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างครอบคลุมทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ในบทนี้จึงศึกษาและวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันจากการบริโภคและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถแยกพิจารณาได้ ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ความหมายของคำว่า “วิดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์

พ.ศ. 2551

ปัจจุบันกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่ด้วยกฎหมายฉบับดังกล่าวมีช่องว่างของการนิยามความหมายของคำว่า “วิดิทัศน์” ส่งผลให้กฎหมายไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างครอบคลุม ดังนั้น เพื่อความเข้าใจในการศึกษาจึงต้องวิเคราะห์ถึงที่มาของการกำหนดถ้อยคำและความหมายในลำดับแรก แล้วจึงวิเคราะห์ช่องว่างของการนิยามความหมายในลำดับต่อไป ดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์ที่มาของคำว่า “วิดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ด้วยกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แต่เดิมนั้น ได้แก่ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ซึ่งได้มีการกำหนดถ้อยคำและความหมายของคำว่า “เทปหรือวัสดุโทรทัศน์” ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ไว้ในมาตรา 4 (2) ว่าหมายถึง “วัสดุอย่างอื่นใดซึ่งได้ถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใดๆ ให้เป็นเรื่อง เหตุการณ์ รูปข้อความ หรือเกมการเล่น... โดยวัสดุดังกล่าวสามารถถ่ายทอดออกเป็นภาพหรือเสียง หรือทั้งภาพและเสียงได้ในลักษณะต่อเนื่องกันไปด้วยเครื่องเทปโทรทัศน์ หรือเครื่องถ่ายวัสดุโทรทัศน์ เครื่องฉายภาพ หรือเครื่องกลไกอย่างอื่นทำนองเดียวกัน”

ซึ่งต่อมาได้มีการออกพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และยกเลิกพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ที่มีอยู่เดิม ตามกฎหมายใหม่นี้ได้มีการเรียกชื่อของกฎหมายที่แตกต่างกัน อีกทั้งได้กำหนดถ้อยคำและความหมายของคำขึ้นมาใหม่คือ คำว่า “ภาพยนตร์” และคำว่า “วิดิทัศน์” มาใช้แทนคำว่า “เทปและวัสดุโทรทัศน์” ที่มีอยู่แต่เดิม โดยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 ได้นิยามความหมายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ไว้ในความหมายของคำว่า “วิดิทัศน์” ว่าหมายถึง “วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบ หรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

เมื่อพิจารณาถึงการบัญญัติถ้อยคำและการนิยามความหมายตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังกล่าวข้างต้นแล้ว กฎหมายทั้งสองฉบับมีการนิยามความหมายที่เหมือนและแตกต่างกันอยู่หลายประการซึ่งสามารถแยกพิจารณาได้ ดังนี้

4.1.1.1 พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ใช้คำว่า “เทปและวัสดุโทรทัศน์” เพื่อนิยามความหมายของสื่อต่างๆ ในความหมายเดียวกัน โดยไม่ได้แบ่งแยกว่าเป็น ภาพยนตร์ เกม หรือคาราโอเกะ แต่ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้มีการแยกสื่อต่างๆ ออกจากกัน เช่น ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยนิยามความหมายของแต่ละคำเอาไว้

4.1.1.2 พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังคงใช้คำว่า “วัสดุ” เป็นสิ่งในการกำหนดลักษณะของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม เช่น ตลับ แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดี เป็นต้น ดังนั้นอะไรก็ตามที่ไม่ใช่วัสดุแล้ว ย่อมไม่อยู่ในความหมายของกฎหมายนี้

4.1.1.3 พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังคงกำหนดลักษณะของสิ่งที่บันทึกอยู่ในวัสดุ เช่นเดียวกัน เช่น ภาพหรือเสียง ภาพและเสียง ภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง แต่ที่ต่างกันคือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มีการกำหนดอุปกรณ์ต่างๆ ในการแสดงผลของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม เช่น เครื่องเทปโทรทัศน์ เครื่องฉายภาพ เป็นต้น ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้ถูกตัดออกไป

4.1.1.4 พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้บัญญัติคำว่า “เกม” หรือความหมายของคำว่า “เกม” ไว้ในกฎหมาย เพียงแต่กำหนดให้คำว่าเกมเป็นลักษณะของการเล่นเกมเท่านั้น โดยมีได้มีการอธิบายหรือขยายความคำว่าเกมแต่อย่างใด

จากการพิจารณาข้างต้นทำให้ทราบว่าพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังคงมีการนำความหมายที่มีอยู่ในกฎหมายเดิมมาเป็นพื้นฐานในการนิยามความหมายของคำในกฎหมายใหม่และปรับปรุงคำให้เกิดความทันสมัยขึ้น เนื่องจากปัจจุบันการใช้คำว่าเทปและวัสดุโทรทัศน์ดูจะล้าสมัยและมีความหมายที่แคบ ซึ่งการกำหนดคำว่า “ภาพยนตร์” และคำว่า “วีดิทัศน์” เพื่อให้กฎหมายสามารถใช้บังคับได้ครอบคลุมและทันสมัยยิ่งขึ้น โดยกำหนดให้สิ่งอื่นใดที่ไม่ได้อยู่ในความหมายของคำว่าภาพยนตร์ไปอยู่ในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ทั้งสิ้น ซึ่งรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะด้วย ดังนั้น คำว่า “วีดิทัศน์” จึงมีที่มาจากการนำความหมายในกฎหมายเดิมมาใช้โดยบัญญัติเป็นคำใหม่เพื่อให้ทันต่อสภาพสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ตามในความเห็นผู้เขียน เห็นว่า การกำหนดนิยามความหมายของคำตามกฎหมายทั้งสองฉบับยังคงมีความล้าสมัยไม่ครอบคลุมอยู่เช่นเดิม

4.1.2 วิเคราะห์ช่องว่างของการนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

จากการวิเคราะห์ที่มาของคำว่า “วีดิทัศน์” ข้างต้น ทำให้เห็นช่องว่างของกฎหมายหลายประการด้วยกัน ส่งผลทำให้มาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขาดประสิทธิภาพไม่สามารถควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างทั่วถึงตามเจตนารมณ์อันแท้จริงของกฎหมาย โดยสามารถแบ่งประเด็นวิเคราะห์ได้ดังนี้

4.1.2.1 เมื่อพิจารณาถึงที่มาของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พบว่า กฎหมายดังกล่าวยังคงยึดติดกับคำว่า “วัสดุ” ตามความหมายในกฎหมายเดิมเพื่อใช้กำหนดสภาพของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม กรณีจึงทำให้ความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” แคบกว่าความประสงค์อันแท้จริงของกฎหมายที่ต้องการจะควบคุมวีดิทัศน์ทุกสภาพไม่ว่าจะเป็นวัสดุหรือไม่ก็ตาม ดังนั้น หากวีดิทัศน์ประเภทใดมีสภาพที่ไม่ใช่วัสดุแล้วย่อมไม่อยู่ในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ตามกฎหมายนี้ เช่น ข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ทำให้ความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ถูกจำกัดอยู่แต่สิ่งที่เป็นวัสดุเท่านั้น

4.1.2.2 เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากข้อความที่ว่า “ภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น” ซึ่งหมายถึงภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเป็นเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ตามความเข้าใจของคนทั่วไป นั่นเอง ดังนั้น เกมคอมพิวเตอร์จึงอยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามกฎหมายดังกล่าว และเมื่อวีดิทัศน์ตามกฎหมายต้องมีสภาพเป็นวัสดุเสมอ ย่อมทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ที่ไม่ได้ติดตั้งลงในวัสดุหรือเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยปริยาย ทำให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตได้

4.1.2.3 แม้เกมคอมพิวเตอร์จะอยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่เมื่อพิจารณาความหมายจากข้อความที่ว่า “ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น” ย่อมแสดงให้เห็นว่าเกมเป็นเพียงลักษณะของการละเล่นอย่างหนึ่งเท่านั้น เช่น เกมกีฬา การละเล่นที่เป็นเกม เป็นต้น ทั้งนี้กฎหมายไม่ได้บัญญัติความหมายหรือลักษณะที่ชัดเจนของเกมหรือเกมการเล่นเอาไว้ ทำให้ต้องมีการตีความว่าวีดิทัศน์แบบไหนที่เป็นเกมการเล่นตามกฎหมาย ก่อให้เกิดความคลุมเครือไม่ชัดเจนของกฎหมายขึ้น

4.1.2.4 เมื่อพิจารณาตามมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พบว่า ไม่มีการบัญญัติคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” ไว้ในกฎหมาย อีกทั้งไม่มีการนิยาม

ความหมายหรือกำหนดถ้อยคำอื่นๆ เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำว่าเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่ง่ายขึ้น ประกอบกับมีความชัดเจนครอบคลุมความหมายของคำว่าเกมทุกประเภททุกชนิดเพื่อให้ตรงกับเจตนารมณ์ของกฎหมายที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแลเกมและธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิดทุกรูปแบบ ซึ่งการไม่บัญญัติคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” แต่กลับนำความหมายของคำดังกล่าวมาไว้ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ย่อมทำให้เกิดความไม่ชัดเจนสับสนในสิ่งที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแลส่งผลให้เกิดปัญหาของการตีความ

4.1.2.5 เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พบว่า คำว่าวีดิทัศน์นอกจากจะหมายถึงความถึงเกมคอมพิวเตอร์แล้ว ยังหมายถึงการใช้อุปกรณ์อีกด้วย ซึ่งการนำเกมคอมพิวเตอร์และวีดิทัศน์มาไว้ในความหมายเดียวกันย่อมที่จะก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมกำกับดูแล เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์และการใช้อุปกรณ์มีลักษณะที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของธรรมชาติของเกม การบริโภคเกม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภคกับเกมล้วนแต่แตกต่างจากการบริโภคการใช้อุปกรณ์อย่างสิ้นเชิงตามที่ได้กล่าวไว้แล้วตั้งแต่บทที่ 1 ในหัวข้อความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์และการใช้อุปกรณ์ต้องใช้มาตรการในการควบคุมกำกับดูแลที่แตกต่างกัน

ซึ่งปัญหาของการบัญญัติคำว่าเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์นั้น ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจก่อนว่า ปัจจุบันคำว่าเกมคอมพิวเตอร์ตามความเข้าใจของบุคคลทั่วไปนั้น มักจะคิดว่าต้องเล่นเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งเป็นความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปมาก เมื่อได้พิจารณาความหมายของคำว่า “คอมพิวเตอร์” อย่างแท้จริงแล้วว่าคอมพิวเตอร์ คือเครื่องอิเล็กทรอนิกส์หรือสมองกลที่สามารถคิดและประมวลผลได้ด้วยตัวเองโดยคำสั่งทางคณิตศาสตร์ ดังนั้น คอมพิวเตอร์ในความหมายที่แท้จริงแล้วไม่จำเป็นจะต้องเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) อย่างที่คนทั่วไปเข้าใจ เช่น เครื่องคำนวณ ก็ถือได้ว่าเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งเช่นกัน ฉะนั้น เกมใดๆก็ตามที่ต้องอาศัยเครื่องอิเล็กทรอนิกส์หรือสมองกลที่สามารถคิดและประมวลผลได้ด้วยตัวเองหรือที่นิยมเรียกว่าคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมแล้ว ย่อมที่จะถือได้ว่าเป็นเกมเหล่านั้นเป็นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น เพียงแต่จะเรียกชื่อคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นนั้นๆ ว่าอะไร เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) เครื่องเพลสเทชัน (Play Station) เครื่องเกมบอย (Game Boy) เครื่องดีเอส (DS) เครื่องพีเอสพี (PSP) เครื่องเอ็กซ์บ็อกซ์ (X-Box) เครื่องวี (Wii) หรือแม้แต่เกมที่เล่นบนเครื่องโทรศัพท์มือถือก็ถือได้ว่าเป็นเกมคอมพิวเตอร์แทบทั้งสิ้น เนื่องจากคนทั่วไปนิยมเรียกเกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ว่าเกมคอมพิวเตอร์จนติดปาก อีกทั้งกฎหมายยังไม่ได้มีการบัญญัติถ้อยคำที่ชัดเจนและครอบคลุมเกมทุกชนิดที่จำหน่ายอยู่ในปัจจุบันขึ้นมาใหม่

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า ประการแรกจำเป็นต้องมีการแยกความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ออกจากความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” โดยบัญญัติเป็นคำขึ้นมาใหม่เพื่อใช้เรียกเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งส่งผลให้เกิดความชัดเจนและง่ายต่อความเข้าใจของคนทั่วไป ประการที่สอง จำเป็นต้องกำหนดความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนและครอบคลุมเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิดทุกประเภท โดยไม่กำหนดว่าจะมีสภาพอย่างไร เป็นวัสดุหรือไม่ อีกทั้งไม่ว่าเกมนั้นๆ จะใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบไหนหรือเรียกชื่อว่าอะไรก็ตาม อันจะทำให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตได้ เช่นเดียวกับกฎหมายของประเทศออสเตรเลียที่มีการกำหนดคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” และความหมายอย่างชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย ประการที่สาม จำเป็นต้องมีการกำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แยกเป็นหมวดหมู่ไว้โดยเฉพาะ

4.2 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ

เนื่องจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายหลักที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวได้กำหนดให้กระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาเป็นหน่วยงานหลักในการควบคุมกำกับดูแลให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อันมีสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหน่วยงานปฏิบัติทำหน้าที่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมความเหมาะสมของเนื้อหาสาระและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามบทบัญญัติของกฎหมาย อีกทั้งกำหนดมาตรการต่างๆ เพื่อให้ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดำเนินไปอย่างถูกต้อง

แต่ด้วยความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามกฎหมายถูกจำกัดให้มีสภาพเป็น “วัสดุ” แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ทำให้สิ่งที่บันทึกหรือบรรจุเกมคอมพิวเตอร์ต้องมีลักษณะที่เป็นวัสดุเช่นกัน ดังนั้น จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้อยู่ในรูปของวัสดุไม่อยู่ในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ตามกฎหมาย เช่น การโหลดเกมแบบออนไลน์ เกมบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้เป็นเพียงข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผ่านในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่มีลักษณะเป็นวัสดุตามกฎหมายแต่อย่างใด จึงทำให้เกมออนไลน์ที่ไม่ได้ติดตั้งลงในวัสดุและเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายนี้ตามที่ได้อ้างมาแล้วข้างต้น ทำให้กระทรวงวัฒนธรรมไม่สามารถเข้ามาควบคุมความเหมาะสมในเรื่องของเนื้อหาสาระและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้

สำหรับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตนั้น ถูกควบคุมกำกับดูแลโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งอาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 อันมีสำนักกำกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหน่วยงานปฏิบัติทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตและข้อมูลสารสนเทศของประเทศ ทั้งนี้ การนำเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตมาอยู่ในการควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เนื่องจากกระทรวงดังกล่าวมีหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลในเรื่องของข้อมูลสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการสกัดกั้นการเข้าสู่เว็บไซต์ (Web Site) ที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตรายต่อประเทศชาติ การป้องกันอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั้งสิ้น เมื่อเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลทางคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่งที่ไม่ใช่วัสดุจึงทำให้ต้องมาอยู่ในการควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ประเทศไทยมีหน่วยงานรัฐซึ่งทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์ (Online Game) ที่เกิดจากการดาวน์โหลดหรือเกมบนอินเทอร์เน็ตกับหน่วยงานซึ่งทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

4.2.1 หน่วยงานรับผิดชอบในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย

ปัจจุบันประเทศไทยจึงมีหน่วยงานที่เข้ามาทำหน้าที่รับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลเกมและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อยู่ 2 หน่วยงานหลักด้วยกัน คือ

4.2.1.1 กระทรวงวัฒนธรรม มีหน้าที่ควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

4.2.1.2 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีหน้าที่ควบคุมข้อมูลสารสนเทศและกำกับดูแลการใช้ข้อมูลสารสนเทศให้เป็นไปตามกฎหมาย รวมทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่างๆ ภายในประเทศให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

4.2.2 วิเคราะห์เกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ

การที่ประเทศไทยมีหน่วยงานเพื่อควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถึง 2 หน่วยงาน และใช้กฎหมายคนละฉบับกัน ย่อมก่อให้เกิดปัญหาความซ้ำซ้อนของหน่วยงานและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบ อีกทั้งการบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ ดังนี้

4.2.2.1 ด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้กระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานรักษาการตามกฎหมายดังกล่าว อันมีหน้าที่ในการควบคุม กลั่นกรอง ความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศ ไทยให้เป็นไปอย่างถูกต้องตามกฎหมายโดยตรงอยู่แล้ว แต่พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้กำหนดให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารเป็นหน่วยงานรักษาการตามกฎหมายดังกล่าว อันมีหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลการใช้ ข้อมูลข่าวสารหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์และการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้ ถูกต้องตามกฎหมายเท่านั้น เช่น การใช้อินเทอร์เน็ต การเข้าสู่เว็บไซต์ต่างๆ อันเป็นการควบคุมที่ ตัวข้อมูลและการเข้าถึงข้อมูลเท่านั้น แต่ไม่ได้มีอำนาจในการควบคุมกลั่นกรองความเหมาะสมของ เกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด ส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดใน หน่วยงานและเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลตามกฎหมายของทุกภาค ส่วน การบังคับใช้กฎหมายเป็นไปได้อย่างยากเนื่องจากความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงาน มีการใช้ เจ้าหน้าที่จากหลายภาคส่วนทำให้ผู้ประกอบการและผู้บริโภคเกิดความสับสนในการปฏิบัติตาม กฎหมาย

4.2.2.2 บุคลากรของกระทรวงวัฒนธรรมมีความเชี่ยวชาญในการกลั่นกรองความ เหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมและพิจารณาอนุญาตการเผยแพร่เกมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับ สังคมไทย เนื่องจากมีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องับเรื่องดังกล่าว แต่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมี บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารในระบบต่างๆ เพื่อให้เกิด ความคล่องตัวในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทันทั่วทั้งที่ อีกทั้งเพื่อให้เกิด เทคโนโลยีใหม่ๆ ในยุคที่ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสารไร้พรมแดน เพื่อให้เกิดความถูกต้อง สะดวก และรวดเร็วให้กับประชาชน

ดังนั้น บุคลากรของทั้งสองหน่วยงานจึงมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันอย่าง ชัดเจน การนำเกมออนไลน์ เกมดาวน์โหลด และเกมบนอินเทอร์เน็ตไปอยู่ในความรับผิดชอบของ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอาจเกิดปัญหาในการควบคุม กลั่นกรอง เนื้อหา สาระและความเหมาะสมในเนื้อหาของเกม ทั้งการควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเป็นการควบคุมที่ตัวข้อมูลและผู้ใช้อข้อมูลเพื่อป้องกันการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เท่านั้น ซึ่งไม่ใช่การควบคุมกำกับดูแลที่ตัวเกมแต่อย่างใด เนื่องจา การควบคุมกำกับดูแลเกมและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องควบคุมที่ตัวเกม ทั้งหมดโดยไม่แบ่งชนิดหรือประเภทของเกมจึงจะทำให้การควบคุมกำกับดูแลมีประสิทธิภาพ การ



นำเกมออนไลน์ เกมดาวน์โหลด และเกมบนอินเทอร์เน็ตไปอยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงเป็นการสร้างภาระหน้าที่และความซ้ำซ้อนให้แก่หน่วยงานและเจ้าหน้าที่โดยไม่จำเป็น ซึ่งการดูแลข้อมูลสารสนเทศและข่าวสารต่างๆ อีกทั้งการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศให้เป็นไปโดยถูกต้องตามกฎหมาย ป้องกันสกัดกั้นการกระทำความผิดในทางคอมพิวเตอร์ย่อมถือเป็นเรื่องสำคัญที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต้องดูแล

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการนำเกมออนไลน์ เกมดาวน์โหลด และเกมบนอินเทอร์เน็ต ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงวัฒนธรรมเพื่อความ เป็นเอกภาพในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิดทุกประเภทในประเทศไทย ไม่ ก่อให้เกิดความซ้ำซ้อนของหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติงาน อีกทั้งป้องกันการเกิดความ สับสนและความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของผู้ประกอบธุรกิจและผู้บริโภคว่าหน่วยงานใดเป็น หน่วยงานที่เข้ามารับผิดชอบกำกับดูแลโดยตรง

4.3 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาและอนุญาต

ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น ที่ว่าแต่เดิมนั้นประเทศไทยมีมาตรการทางกฎหมายใน การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุ โทรทัศน์ พ.ศ. 2530 แต่ด้วยกฎหมายดังกล่าวบังคับใช้มาเป็นเวลานานเกิดความไม่ทันสมัยต่อ เทคโนโลยี จึงได้มีการออกพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาใช้บังคับและ ยกเลิกพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530

ปัจจุบันพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จึงเป็นมาตรการทางกฎหมาย ที่เข้ามาควบคุมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย ในเรื่องของ ความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและการประกอบธุรกิจเกมให้ถูกต้องเหมาะสมแก่ผู้บริโภค แต่ด้วยกฎหมายดังกล่าวยังมีมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการตรวจ พิจารณาและอนุญาตให้เผยแพร่เกมที่ไม่เหมาะสม ขาดผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งขาดมาตรการในการแก้ไข ปัญหาในระยะยาว ส่งผลให้กฎหมายขาดประสิทธิภาพ เกิดปัญหาในการควบคุมกำกับดูแลซึ่งอาจ แบ่งปัญหาเกี่ยวกับการตรวจพิจารณาและอนุญาตเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังนี้

4.3.1 วิเคราะห์หลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาและอนุญาต

ปัจจุบันหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจพิจารณาเกมก่อนมีการอนุญาตให้เผยแพร่ในประเทศตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ กล่าวคือ ในการตรวจพิจารณาจะใช้หลักเกณฑ์ตามกฎหมายเป็นตัวชี้วัดประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งหลักเกณฑ์ดังกล่าวได้แก่ มาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 ที่ว่า “ในการพิจารณาอนุญาตวีดิทัศน์ซึ่งรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ด้วยนั้น ถ้าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ใดมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ให้มีอำนาจสั่งแก้ไข ตัดทอน หรือจะไม่อนุญาตก็ได้” เมื่อพิจารณาถึงหลักเกณฑ์ดังกล่าว พบว่า กฎหมายกล่าวไว้แต่หลักกว้างๆ ของตัวเนื้อหาสาระในเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ไม่ได้กล่าวถึงถึงลักษณะของรายละเอียดในตัวเนื้อหาของเกม เช่น ลักษณะในการแสดงออกของตัวละคร ระดับของความรุนแรง เรื่องเกี่ยวกับเพศ และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม หรือระดับของการแสดงออกดังเช่นมาตรการของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งหากเกมคอมพิวเตอร์ที่มาขออนุญาตไม่มีเนื้อหาในลักษณะเป็นการบ่อนทำลายชาติ ชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรม หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของประเทศและเกียรติภูมิของชาติแล้ว แม้ว่าจะมีระดับของความรุนแรงที่มากอยู่แต่เกมดังกล่าวก็อาจจะได้รับการพิจารณาและอนุญาตให้เผยแพร่ต่อผู้บริโภคทุกเพศทุกวัย

การจัดระดับความเหมาะสมของอายุผู้บริโภค (Rating) สำหรับสินค้าประเภทเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับสินค้าที่ผลิตขึ้นสำหรับผู้บริโภคที่มีความหลากหลายไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ และความสามารถ การกำหนดเครื่องมือสำหรับผู้บริโภคในการตัดสินใจเลือกสินค้าและบริการเป็นมาตรการหนึ่งที่สำคัญเนื่องจากเกมแต่ละเกมมีความแตกต่างกัน เช่น เกมสองเกมอาจไม่มีเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายและได้รับอนุญาต แต่เกมหนึ่งมีเนื้อหาของความรุนแรงในระดับของการก่ออาชญากรรมเช่นเดียวกับในภาพยนตร์ ส่วนอีกเกมหนึ่งเป็นเพียงตัวการ์ตูนวิ่งไล่กัน แน่แน่นอนว่าเกมที่มีความรุนแรงย่อมไม่เหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์สำหรับสังคมไทย แต่ในทางกลับกันผู้ที่มีอายุ 18 ปี ก็คงไม่ไปเล่นเกมที่เป็นเพียงตัวการ์ตูนวิ่งไล่กันอย่างแน่นอน จากตัวอย่างที่ยกมาชี้ให้เห็นว่ามาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาไม่ได้กำหนดระดับความเหมาะสมในเนื้อหาสาระให้แก่ผู้บริโภคที่มีความหลากหลายในสังคม อีกทั้งไม่มีการกำหนดถึงลักษณะของรายละเอียด ท่าทางการแสดงออก และประเภทของเกมเอาไว้ให้ชัดเจนก่อนมีการอนุญาต เนื่องจากเกมมีเนื้อหาและระดับความรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันหรือมีเนื้อหาทาง

เพศเข้ามาเกี่ยวข้องทำให้การตรวจพิจารณาจะต้องเป็นไปอย่างรอบคอบและเหมาะสมไม่ขัดต่อศีลธรรมของคนไทย

การตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยยังล้าสมัยอยู่เมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศซึ่งใช้ระบบเรตติ้ง (Rating System) โดยระบบดังกล่าว คือ ระบบการจัดประเภทความเหมาะสมซึ่งถูกนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับผู้บริโภคได้เลือกสรรเกมคอมพิวเตอร์ไปบริโภคได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งเป็นเครื่องมือให้ผู้ประกอบธุรกิจสามารถคาดคะเนยอดขายสินค้าและบริการจากการแบ่งประเภทของผู้บริโภค ประกอบกับเป็นเครื่องมือทางสถิติให้ทราบถึงจำนวนผู้บริโภคและช่วงอายุในการบริโภค รวมทั้งความสามารถของผู้บริโภคในแต่ละวัยว่าแตกต่างกันอย่างไร เพื่อวิเคราะห์ปัญหาทางสังคมและมาตรการแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า ประเทศไทยจำเป็นต้องมีการแก้ไขหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาตามมาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 ให้ชัดเจนและครอบคลุมยิ่งขึ้น อีกทั้งนำระบบเรตติ้ง (Rating System) เช่นเดียวกับประเทศในกลุ่มยุโรปมาบังคับใช้เป็นมาตรการในการตรวจพิจารณาและกำหนดเนื้อหาสาระของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้บริโภคที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นเครื่องมือให้ผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

4.3.2 วิเคราะห์มาตรการเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจพิจารณาและอนุญาต

ปัจจุบันปัญหาที่เกิดขึ้นกับการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ก็คือ การขาดผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้านเกมคอมพิวเตอร์หรือมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในด้านดังกล่าว ทำให้การตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันกระทำโดยผู้ซึ่งขาดความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ โดยปัญหาดังกล่าวสามารถแยกวิเคราะห์ได้ดังนี้

4.3.2.1 มาตรา 19 ประกอบมาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดถึงคุณสมบัติของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ว่าต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 35 ปีบริบูรณ์ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่วนใหญ่มียุ่ไม่ถึง 35 ปีบริบูรณ์ อีกทั้งกฎหมายยังกำหนดให้ต้องมาจากภาครัฐจำนวน 4 คน ซึ่งเป็นครึ่งหนึ่งของคณะกรรมการ เนื่องจากข้าราชการส่วนใหญ่ก็ไม่นิยมเล่นเกม บางท่านไม่เคยเล่นเกมเลยด้วยซ้ำ ทำให้เมื่อเวลาตรวจพิจารณาเกมเพื่ออนุญาตจึงเกิดปัญหา เช่น กระบวนการตรวจพิจารณาโดยที่คณะกรรมการไม่ได้ลองเล่นเกมด้วยตนเอง หรือการกำหนดให้ข้าราชการในหน่วยงานต้องมาเล่นเกมต่างๆ ที่เล่นเกมไม่เป็นเพื่อให้คณะกรรมการพิจารณา หรือการพิจารณาจากหนังสือตัวอย่างของเกมที่มาขออนุญาต เป็นต้น ทำให้การตรวจ

พิจารณาไม่ได้มาตรฐานขาดความรอบคอบ เนื่องจากผู้ตรวจพิจารณาไม่มีความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ในการเล่นเกมน ก่อให้เกิดความผิดพลาดในการอนุญาต

4.3.2.2 มาตรา 19 ประกอบมาตรา 10 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้กำหนดรายละเอียดในคุณสมบัติของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เช่น ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ และความสามารถที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ไว้ชัดเจน โดยตรง ส่งผลให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้รับการแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่รัฐและเอกชนให้เป็นคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไม่มีความรู้ความสามารถหรือประสบการณ์ทางด้านเกมมาก่อน

4.3.2.3 มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้บัญญัติให้มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์คณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ภาครัฐ จำนวนไม่เกิน 4 คน และภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน แต่ทั้งนี้กฎหมายไม่ได้กำหนดว่าจะต้องมีผู้ทรงคุณวุฒิด้านใดบ้างและมีจำนวนเท่าใดในคณะกรรมการแต่ละชุด เช่น กำหนดให้มีผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ 3 คน ศิลปวัฒนธรรม 2 คน และการคุ้มครองผู้บริโภค 2 คน เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวพบว่าไม่มีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเกมคอมพิวเตอร์เลยในคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ชุดนี้ ดังนั้น คณะกรรมการตามตัวอย่างก็ไม่สมควรที่จะไปตรวจพิจารณาและอนุญาตเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากไม่มีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมอยู่เลย แต่น่าจะไปตรวจพิจารณาภาพยนตร์มากกว่า ดังนั้น ในการตรวจพิจารณาจึงต้องคำนึงถึงผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการจะตรวจพิจารณาและอนุญาต

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการกำหนดอายุของผู้ทรงคุณวุฒิเสียใหม่ ประกอบกับการกำหนดรายละเอียดในคุณสมบัติของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อีกทั้งกำหนดจำนวนผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความเชี่ยวชาญในแต่ละด้านให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในแต่ละด้าน โดยเฉพาะสำหรับการตรวจพิจารณา

4.3.3 วิเคราะห์มาตรการเกี่ยวกับการกำหนดมาตรการในการทบทวนเพื่อเพิกถอนใบอนุญาต

ด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 กำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตเพื่อนำเกมคอมพิวเตอร์ออกฉายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรตามมาตรา 47 ต้องแก้ไขหรือตัดทอนเกมก่อนมีการอนุญาต หรือมีคำสั่งไม่อนุญาตในกรณีที่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีเนื้อหาสาระในลักษณะที่กำหนดไว้ตามมาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า มาตรการดังกล่าวที่กฎหมายกำหนดนั้นเป็นมาตรการในขั้นตอนของการขออนุญาตเพื่อฉายหรือเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์

ภายในประเทศ อันเป็นการกระทำก่อนที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะมีคำสั่งอนุญาต จึงเกิดปัญหาว่าภายหลังที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้มีคำสั่งอนุญาต และกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตแล้ว คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะไม่มีอำนาจทบทวนเนื้อหาสาระของเกมเพื่อสั่งเพิกถอนใบอนุญาตให้ฉาย หรือเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในราชอาณาจักรได้เลย เนื่องจากกฎหมายไม่ได้กำหนดมาตรการและขั้นตอนของการเพิกถอนคำสั่งอนุญาตดังกล่าวไว้ ซึ่งเกมบางเกมที่ออกวางจำหน่ายอาจเกิดความผิดพลาดในการตรวจพิจารณาของเจ้าหน้าที่ กรณีดังกล่าวทำให้เกิดปัญหาของการไม่สามารถเพิกถอนใบอนุญาตในภายหลังหากเกิดความผิดพลาดในการตรวจพิจารณาได้ เช่น ในกรณีของเกมที่มีชื่อว่า แกรนทึฟออโต้ GRAND THEFT AUTO (GTA) ที่มีเนื้อหาในลักษณะที่ขัดต่อศีลธรรม กล่าวคือ ตัวละครหรือตัวละครของเกมเป็นผู้ร้าย การก่ออาชญากรรมถือเป็นจุดมุ่งหมายของเกมดังกล่าว เกมนี้ได้รับการตรวจพิจารณาและอนุญาตถูกต้องเรียบร้อยโดยได้รับหมายเลขรหัสอนุญาตดังนี้ กท.00107/50 สำหรับเกม GRAND THEFT AUTO (GTA) ภาค 3 กท.00108/50 สำหรับเกม GRAND THEFT AUTO (GTA) ภาค VICE CITY และ กท.00109/50 สำหรับเกม GRAND THEFT AUTO (GTA) ภาค SAN ANDREAS¹ ซึ่งทั้งสามเกมยังคงเป็นเกมที่ได้รับการตรวจพิจารณาตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 แต่ขณะที่มีการอนุญาตเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่ส่งผลกระทบต่อสังคมเท่าใดนัก อีกทั้งยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาและยังไม่มีกำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาที่ชัดเจน เพียงแต่กำหนดในเรื่องของมาตรการในการนำเข้าและฉายเท่านั้น ทำให้เกมทั้งสามได้รับอนุญาตให้ฉายและเผยแพร่ในราชอาณาจักรได้ทั้งๆ ที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม ซึ่งปัจจุบันมีการกล่าวถึงเกมดังกล่าวในด้านลบจนเกิดปัญหาของการบริโภคเกมที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน เช่น ตัวอย่างเหตุการณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อเหตุชิงทรัพย์คนขับรถแท็กซี่ เป็นเหตุให้คนขับรถแท็กซี่ตายโดยอ้างว่าเรียนแบบมาจากเกมคอมพิวเตอร์ชื่อว่า “แกรนทึฟออโต้” GRAND THEFT AUTO (GTA)² ซึ่งตัวเด่นของเกมที่คุณเล่นต้องสวมบทบาท คือ ผู้ร้ายที่ต้องก่ออาชญากรรม เป็นต้น

¹ ข่าวหอพักเครือข่ายมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. (2552). 10 เกมอันตราย สหรัฐแนะห้ามเล่น ใครมีถือว่าผิดกฎหมาย. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2552, จาก http://www.mfu.ac.th/division/affairs/dormitory_network/prdom16.htm.

² อาร์เอสเอสไทย ดอทคอม. (2551). อาชญากรรมและกระบวนกรบุคลิกธรรม. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2552, จาก <http://www.rsssthai.com/reader.php?t=local&r=11778>.

จากตัวอย่าง ถือเป็นความผิดพลาดในมาตรการทางกฎหมายและระบบการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย จึงไม่สามารถเพิกถอนใบอนุญาตดังกล่าวได้ แต่เนื่องจากบริษัทผู้นำเข้าเกimdังกล่าวออกมาแสดงความรับผิดชอบเนื่องจากกระแสของเกimdังกล่าวเป็นไปในทางลบอย่างมาก ทางบริษัทผู้นำเข้าเกimdังกล่าวจึงได้ยื่นเรื่องเพื่อขอเพิกถอนใบอนุญาตเกimdังกล่าวทั้งหมด ปัจจุบันทั้งสามเกimdังกล่าวถือเป็นเกimที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรตามมาตรา 47 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อีกต่อไป

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องกำหนดมาตรการและวิธีการในการเพิกถอนใบอนุญาตขายหรือเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในราชอาณาจักรที่ชัดเจน เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการตรวจพิจารณาเนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาไปตามสภาพสังคมและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เกมบางเกมอาจไม่ขัดต่อศีลธรรมในรัฐหนึ่งแต่อาจขัดศีลธรรมในอีกรัฐหนึ่งก็ได้ ซึ่งในต่างประเทศนิยมใช้วิธีการที่เรียกว่า “แบน” (Ban) สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมหรืออาจเป็นอันตรายต่อสังคมและผู้บริโภค อันเป็นนโยบายเพื่อประณามเกมคอมพิวเตอร์ที่เข้าข่ายของความรุนแรงหรือขัดต่อศีลธรรมซึ่งไม่เหมาะสมต่อผู้บริโภค โดยการห้ามจำหน่ายและเผยแพร่ไม่ว่าด้วยวิธีการใดๆ

4.4 วิเคราะห์ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมาย

ด้วยปัจจุบันมีกฎหมายอยู่ 2 ฉบับที่ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อันเป็นมาตรการโดยตรงในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 อันเป็นมาตรการที่เข้ามากำกับดูแลในส่วนของเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต โดยกฎหมายทั้งสองฉบับมีวัตถุประสงค์และสิ่งที่กฎหมายประสงค์จะคุ้มครองแตกต่างกันจึงทำให้ความครอบคลุมของกฎหมายแตกต่างกันออกไปด้วย โดยสามารถแยกวิเคราะห์ได้ ดังนี้

4.4.1 วิเคราะห์ประเภทของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่กฎหมายควบคุมกำกับดูแล

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้แบ่งธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่กฎหมายเข้าไปควบคุมกำกับดูแลออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

4.4.1.1 ธุรกิจประเภทผลิต นำเข้า ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย หรือเผยแพร่เกมในราชอาณาจักร เช่น ผู้ผลิตเกม ผู้นำเข้าเกม ตัวแทนจำหน่ายเกมที่มีการจำหน่ายเกมคราวละมากๆ เป็นต้น

4.4.1.2 ธุรกิจโฆษณาเกม เช่น ภาพยนตร์โฆษณาตัวอย่างเกม แผ่นป้ายโฆษณา แผ่นโปสเตอร์โฆษณาเกม เป็นต้น

4.4.1.3 ธุรกิจจำหน่ายเกม เช่น ร้านจำหน่ายเกมที่มีการจำหน่ายเกมแบบปลีก เป็นต้น

4.4.1.4 ธุรกิจร้านเกม เช่น ร้านที่ให้บริการเครื่องเล่นเกมและเกม เป็นต้น

ปัจจุบันการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีอยู่เพียงเท่าที่กฎหมายกำหนดเท่านั้น ยังคงมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมอีกมากมาย เช่น ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบเกมออนไลน์ ธุรกิจให้บริการเซิร์ฟเวอร์ (Server) สำหรับเกมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังไม่มีบทบัญญัติหรือมาตรการในการควบคุมเกมและกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์ ส่งผลให้เกมออนไลน์ในปัจจุบันยังไม่มีมาตรการที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลโดยตรง ทำให้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งเป็นกฎหมายที่เข้ามาทำหน้าที่ในการควบคุมและป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ใช้ข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามกฎหมายต้องเข้ามารับหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ควบคู่กับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่เนื่องจากพระราชบัญญัติดังกล่าวไม่ได้บัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ดังนั้น การใช้กฎหมายทั้งสองฉบับควบคู่กันทั้งที่กฎหมายแต่ละฉบับมีวัตถุประสงค์และสิ่งที่ยกกฎหมายประสงค์จะคุ้มครองแตกต่างกัน อีกทั้งลักษณะของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะคุ้มครองก็มีความแตกต่างกันย่อมทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์ของกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่ครอบคลุม ประกอบกับมีความถกเถียงและขัดแย้งกันเองซึ่งไม่ส่งผลดีกับการบังคับใช้กฎหมายในอนาคต

4.4.2 วิเคราะห์ความไม่ครอบคลุมของกฎหมาย

ความไม่ครอบคลุมในมาตรการทางกฎหมายของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 สามารถแยกวิเคราะห์ได้ ดังนี้

4.4.2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมและกำกับดูแลเกมและธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง อีกทั้งเน้นไปที่การให้ความคุ้มครองในเรื่องสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้บริโภคเกมส่วนใหญ่ แต่เนื่องจากพระราชบัญญัติดังกล่าวไม่มีบทบัญญัติและมาตรการในเรื่องของการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้กฎหมายไม่ครอบคลุมเกมและธุรกิจเกมบางชนิดหรือบางประเภททั้งที่พระราชบัญญัติดังกล่าวบัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมโดยเฉพาะ

4.4.2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นกฎหมายที่มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมและป้องกันข้อมูลและผู้ใช้คอมพิวเตอร์ให้ถูกต้องตามกฎหมาย โดยให้ความคุ้มครองไปที่ข้อมูลคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์เพื่อไม่ให้ข้อมูลนั้นเกิดความเสียหายหรือทำความเสียหายให้แก่ผู้หนึ่งผู้ใด แม้ว่าพระราชบัญญัตินี้จะกล่าวว่าจะเข้ามาช่วยอุดช่องว่างของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์หรือเกมบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม แต่ก็ไม่ใช่มาตรการทางกฎหมายที่บัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามเจตนารมณ์ที่แท้จริงในการบัญญัติกฎหมาย ดังนั้น แม้ว่าพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จะเข้ามาควบคุมเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม แต่พระราชบัญญัตินี้กล่าวไม่ใช่กฎหมายที่ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนโดยตรง

4.4.2.3 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันยังไม่มียกเว้นในเนื้อหาของข้อกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ดังเช่นในมาตรการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีการกำหนดขอบเขตในการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจน ตัวอย่างเช่น การตรวจสอบและทบทวนเนื้อหาสาระของเกมเพื่อไม่ให้เกมที่จำหน่ายส่งผลกระทบต่อสังคม การตรวจสอบเค้าโครงและเนื้อหาของเกมออนไลน์ ไปจนถึงการควบคุมการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ของเกม เป็นต้น ซึ่งการกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลดังกล่าวย่อมที่จะกำหนดจุดยืนและหลักการของมาตรการทางกฎหมาย อีกทั้งนำไปสู่การแก้ไขปรับปรุงกฎหมายให้เกิดประสิทธิภาพครอบคลุมได้เกือบทุกปัญหาที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการแก้ไขมาตรการทางกฎหมายและเพิ่มเติมบทบัญญัติในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมกำกับดูแลและธุรกิจเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อีกทั้งนำมาตราทางกฎหมายบางส่วนที่เกี่ยวข้องตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและการเผยแพร่ข้อมูลซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นแนวทางในการแก้ไข เพื่อให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นเอกภาพ ประกอบกับกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนและครอบคลุม เช่นเดียวกับการควบคุมกำกับดูแลของประเทศในกลุ่มยุโรป ญี่ปุ่น ที่มีการรวมเอาเกมออนไลน์มาไว้ในควบคุมกำกับดูแลภายใต้หลักเกณฑ์เดียวกัน

ควบคุมกำกับดูแลของประเทศในกลุ่มยุโรป ญี่ปุ่น ที่มีการรวมเอาเกมออนไลน์มาไว้ใน การควบคุมกำกับดูแลภายใต้หลักเกณฑ์เดียวกัน

4.5 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแล ภาพยนตร์และคาราโอเกะมาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีวัตถุประสงค์ในการ ควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจอยู่ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจภาพยนตร์ตาม มาตรา 20 ถึง 46 และการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวีดิทัศน์ตามมาตรา 47 ถึง 60 แต่กฎหมายไม่ได้ บัญญัติถึงในส่วนของการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไว้เป็นการเฉพาะแต่อย่างใด เนื่องจากเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นเพียง ลักษณะการเล่นของสื่อประเภทหนึ่งซึ่งอยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” จึงทำให้เกมหรือเกม คอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของวีดิทัศน์เท่านั้น ซึ่งพระราชบัญญัตินี้กล่าวถึงการนำหลักเกณฑ์และ วิธีการในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจภาพยนตร์มาบังคับใช้กับการประกอบธุรกิจเกม คอมพิวเตอร์ด้วยหลายประการ ส่งผลให้มาตรการทางกฎหมายที่นำมาใช้ในการควบคุมกำกับดูแล มีความไม่เหมาะสมกับลักษณะของสื่อแต่ละประเภท โดยสามารถแยกวิเคราะห์ได้ ดังนี้

4.5.1 คำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้มีแต่เกม คอมพิวเตอร์อย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงคาราโอเกะอีกด้วย ซึ่งการที่กฎหมายนำเกมคอมพิวเตอร์ และคาราโอเกะมาไว้ในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์อาจมีสาเหตุเนื่องมาจาก ผู้เขียนกฎหมายอาจ เห็นว่าเกมและคาราโอเกะมีลักษณะของการบริโภคที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ผู้บริโภคมี ความสัมพันธ์กับตัวเกมหรือคาราโอเกะในขณะที่ใช้งาน จึงนำเอาเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะ มาไว้ในความหมายเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาแล้วย่อมเป็นความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปมากเพราะ เกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมีความแตกต่างกันอย่างมากในขั้นตอนของการบริโภคและ ธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ คาราโอเกะ เป็นสื่อ เพื่อความบันเทิงที่ใช้สำหรับร้องเพลงโดยมีทำนองเพลงที่ต้องการจะร้องประกอบ ไม่ว่าจะเป็นภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพนิ่ง วีดีโอ เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นเสียงร้องของนักร้องประกอบด้วย หรือไม่มีก็ตาม ซึ่งไม่ต่างจากการชมภาพยนตร์หรือฟังเพลง แต่ที่ต่างไปก็คือตัวหนังสือที่แสดงบน จอภาพเพื่อให้ผู้บริโภคได้อ่านเพื่อร้องตามจังหวะเพลงอย่างสนุกสนาน แต่ก็ไม่ได้ต่างอะไรจากคำ บรรยายภาษาที่ให้ผู้ชมอ่านในภาพยนตร์โดยผู้บริโภคไม่ได้ได้ตอบอะไรกับคาราโอเกะนอกจาก การอ่านตัวหนังสือที่เป็นคำร้องให้ทันเท่านั้น



แต่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่ต่างกับคาราโอเกะและภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นทั้งภาพหรือภาพเคลื่อนไหวไม่ว่าจะมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ตาม แต่ที่สำคัญคือ เกมกับผู้เล่นสามารถโต้ตอบระหว่างกันได้ตลอดเวลา เกมและผู้เล่นเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำในเวลาเดียวกัน อีกทั้งผู้เล่นสามารถควบคุมเกม หยุคเกม หรือแก้ไขสิ่งที่มีอยู่ในเกมได้ตลอดเวลาที่เล่น ประกอบกับผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ตามความคิดและจินตนาการของตนเองและแสดงออกมาในการเล่น เกม อันเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์และคาราโอเกะไม่อาจทำได้ ผู้บริโภคไม่สามารถควบคุมภาพยนตร์หรือคาราโอเกะที่ฉายอยู่นอกจากการสั่งให้เครื่องฉายหยุดทำงาน หรือไม่สมารถทำให้ผู้เล่นแสดงออกมาซึ่งสิ่งที่ตนเองคิดไว้ในภาพยนตร์หรือคาราโอเกะที่ตนเองชม

จากลักษณะดังกล่าวข้างต้นทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่แตกต่างไปจากคาราโอเกะและภาพยนตร์อยู่มาก คาราโอเกะน่าจะเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ การนำเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมาไว้ในความหมายเดียวกันจึงทำให้หลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลต้องใช้หลักเกณฑ์และวิธีการเดียวกัน อีกทั้งต้องทำความเข้าใจเสมอว่า วัตถุประสงค์อาจหมายถึงเกมหรือคาราโอเกะก็ได้ จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องนำเอาคำว่าเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะแยกออกจากกันเป็นคนละความหมาย เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการกำหนดสิ่งที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแล ประกอบกับมีการกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการไว้โดยเฉพาะในการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะอย่างเป็นหมวดหมู่

4.5.2 ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 16 ประกอบมาตรา 19 และมาตรา 10 เรื่องคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ซึ่งกำหนดให้กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติอย่างเดียวกันไม่ว่าจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม และการคุ้มครองผู้บริโภค ทำให้ขาดแคลนผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคุณสมบัติทางด้านอายุ เป็นต้น ดังนั้น คุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละด้านจึงต้องมีความแตกต่างกันออกไปตามความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์และอายุ จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการแก้ไขและแบ่งแยกคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละประเภทออกจากกันและกำหนดคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการจะควบคุม เช่น ภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ คาราโอเกะ และโฆษณาสื่อดังกล่าว

4.5.3 ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้นำหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์มาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ด้วยนั้น ย่อมส่งผลให้การตรวจพิจารณาเกม

คอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากลักษณะของการบริโภคภาพยนตร์นั้นใช้วิธีการชมและพิจารณาถึงความเหมาะสมของผู้บริโภคในระดับต่างๆ ประกอบกับต้องไม่เข้าเงื่อนไขที่ต้องห้ามตามกฎหมายเท่านั้น แต่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะของการบริโภคที่แตกต่างออกไปโดยใช้วิธีการเล่น อีกทั้งต้องเล่นให้จบเพื่อประกอบการพิจารณาถึงความเหมาะสมและไม่ขัดต่อกฎหมาย การที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ใช้วิธีการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ กล่าวคือ ผู้ตรวจหรือคณะกรรมการนั่งดูผู้อื่นเล่นหรือชมแต่ภาพยนตร์โฆษณาตัวอย่างเกมเท่านั้น โดยที่ไม่ได้เล่นหรือสัมผัสถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับผู้เล่นโดยตรงย่อมที่จะทำให้การตรวจพิจารณาเกิดข้อบกพร่องจนเป็นเหตุให้ต้องมีการเพิกถอนหรือระงับใบอนุญาตเกมต่างๆ ในภายหลัง จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่าจำเป็นต้องมีการแยกหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ คาราโอเกะ และโฆษณาของสื่อดังกล่าวข้างต้นให้ชัดเจนและมีลักษณะเฉพาะตามลักษณะของสื่อแต่ละอย่าง ไม่สมควรนำมาปะปนกัน เนื่องจากสื่อแต่ละประเภทมีลักษณะของการบริโภคและกลุ่มของผู้บริโภคที่แตกต่างกันออกไป การนำหลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้กับภาพยนตร์มาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ย่อมทำให้เกิดปัญหาได้ในอนาคต

4.5.4 เนื่องจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้แยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากกัน แต่กำหนดให้อยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” จึงก่อให้เกิดปัญหาในหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะ เนื่องจากหมวด 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ใช้คำว่า “การประกอบกิจการวีดิทัศน์” โดยคำว่าวีดิทัศน์แทนความหมายของเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะ ส่งผลให้การประกอบกิจการวีดิทัศน์หมายถึงการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์หรือคาราโอเกะ เนื่องจากลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมีความแตกต่างกัน ดังนั้น หลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลจึงแตกต่างกันด้วย เกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ผู้บริโภคมักจะเป็นเด็กและเยาวชนหลักเกณฑ์ในการควบคุมต่างๆ จึงต้องมุ่งที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชน ทั้งร้านที่ให้บริการเครื่องเล่นเกมหรือร้านเกมเป็นสถานที่ซึ่งเด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปใช้บริการได้ แต่สำหรับคาราโอเกะบางชนิดอาจมีภาพลามกอนาจารรวมอยู่ด้วย ประกอบกับร้านคาราโอเกะในปัจจุบันส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบที่เป็นสถานเริงรมย์อันเป็นสถานที่ต้องห้ามสำหรับเด็กและเยาวชน แต่ก็ยังมีร้านอาหารบางแห่งซึ่งให้บริการคาราโอเกะอยู่ภายในร้าน โดยเน้นความสุขของคนในครอบครัว เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปใช้บริการได้ จากความแตกต่างของการประกอบธุรกิจจึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะไม่สามารถใช้วิธีการและเงื่อนไขเดียวกันในการควบคุมกำกับดูแลได้

4.5.5 เนื่องจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ให้นำคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์มาใช้บังคับกับคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์และร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากความแตกต่างของภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้นแล้ว จะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างกันอย่างมาก แต่สำหรับคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตหากนำคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตในกรณีของโรงภาพยนตร์มาใช้บังคับใช้กับคาราโอเกะและเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อพิจารณาแล้วไม่น่าจะมีปัญหาแต่อย่างใด แต่ในทางตรงกันข้าม คือ คุณสมบัติของพนักงานประจำสถานประกอบกิจการ เนื่องจากร้านเกมเป็นสถานที่ซึ่งผู้ใช้บริการและผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน การกำหนดคุณสมบัติของพนักงานประจำสถานประกอบกิจการจึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าคุณสมบัติของผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการ ดังนั้น การกำหนดคุณสมบัติของพนักงานประจำสถานประกอบกิจการให้มีความแตกต่างกันไป เช่น โรงภาพยนตร์ ร้านคาราโอเกะ ร้านเกม ตามที่กฎหมายต้องการจะเข้าไปควบคุมกำกับดูแลจึงมีประโยชน์อย่างมากในการคุ้มครองผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชน

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมคอมพิวเตอร์ แยกจากกันเป็นการเฉพาะในแต่ละเรื่องเพื่อให้การควบคุมกำกับดูแลเกิดประสิทธิภาพ อีกทั้งแก้ไขปรับปรุงมาตรการต่างๆ ได้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา