

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก จึงได้มีการออกมาตรการทางกฎหมายเพื่อควบคุมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ แต่มาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันไม่สามารถควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีที่เหมาะสม อีกทั้งผู้ประกอบการยังคงฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมาย จากเหตุดังกล่าวส่งผลให้การบังคับใช้มาตรการทางกฎหมายขาดประสิทธิภาพ ขาดเครื่องมือหรือกลไกในการคุ้มครองผู้บริโภค ก่อให้เกิดปัญหาทางด้านครอบครัววนนำไปสู่ปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคม เช่น การลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกม เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่มีที่มาจากการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

จากการศึกษาถึงปัญหาในเรื่องของมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์รวมทั้งความเป็นมา สภาพปัญหา แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภค และการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ ผู้เขียนจึงได้จัดทำบทสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนามาตรการทางกฎหมายสำหรับควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้บริโภคและทำให้การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

5.1.1 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากการศึกษาพบว่า ยังมีความหมายที่แคบอยู่ เนื่องจากยังคงยึดติดอยู่กับคำว่า “วิสดู” เพื่อใช้กำหนดสภาพของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม จึงทำให้วิดิทัศน์ในความหมายของกฎหมายต้องมีลักษณะเป็นวิสดูเสมอ ซึ่งไม่ครอบคลุมวิดิทัศน์บางประเภท เช่น วิดิทัศน์ที่เป็นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตหรือในระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และในความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามกฎหมายยังหมายถึงเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงทำให้เกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับแห่งพระราชบัญญัตินี้เนื่องจากไม่มีลักษณะที่เป็นวิสดู ประกอบกับมาตรการทางกฎหมายในปัจจุบันยังไม่มีการนิยามความหมายหรือกำหนดถ้อยคำอื่นใดเพื่อใช้เรียก

หรือนิยามความหมายของคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” เพื่อใช้แทนคำว่าวิดิทัศน์แต่อย่างใด อันจะทำให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติและครอบคลุมความหมายของคำว่าเกมทุกชนิด ทุกประเภท เนื่องจากการกำหนดให้เกมอยู่ในความหมายของวิดิทัศน์ย่อมที่จะไม่ถูกต้องตรงตามเจตนารมณ์ที่แท้จริงของกฎหมายที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแลเกมทั้งหมด ดังนั้น การนำเกมมาไว้ในความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จึงเป็นการไม่ถูกต้องและเหมาะสมสำหรับการกำหนดคำนิยามเพื่อใช้ในการบังคับใช้กฎหมาย ประกอบกับคำดังกล่าวมีความหมายที่แคบส่งผลให้กฎหมายไม่ครอบคลุมเกมบางชนิด บางประเภท อันเป็นช่องว่างของกฎหมาย

5.1.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันมีหน่วยงานที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อยู่ 2 หน่วยงานด้วยกัน หน่วยงานแรกคือกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่กำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมทุกชนิด ทุกประเภทแต่ไม่รวมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้วัตถุที่ควบคุมต้องมีลักษณะเป็นวัสดุ จึงทำให้เกิดหน่วยงานที่สอง คือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำหน้าที่กำกับดูแลและควบคุมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตเป็นการเฉพาะอีกหน่วยงานหนึ่ง ซึ่งบุคลากรของทั้งสองหน่วยงานมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกัน กระทรวงวัฒนธรรมมีความสามารถในการกลั่นกรองความเหมาะสมในตัวเนื้อหาสาระของเกมมากกว่ากระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แต่ในทางกลับกันกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความสามารถในการด้านของข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูลบนระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า กระทรวงวัฒนธรรม ดังนั้น การให้มีหน่วยงานที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถึง 2 หน่วยงาน ย่อมทำให้เกิดความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงานและอาจเกิดความซ้ำซ้อนของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติซึ่งรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

5.1.3 มาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาและอนุญาต จากการศึกษาพบว่า คณะกรรมการการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เนื่องมาจากคุณสมบัติทางด้านอายุ ประกอบกับมาตรการทางกฎหมายไม่ได้กำหนดถึงรายละเอียดของคุณสมบัติอันเป็นสาระสำคัญในการดำรงตำแหน่งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ อีกทั้งหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ก่อนได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในประเทศยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาโดยใช้หลักที่ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เผยแพร่ในประเทศจะต้องไม่มีลักษณะอันมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจ

กระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย แต่ไม่ได้มีการนำหลักในเรื่องของระบบการจัดประเภทความเหมาะสมของผู้บริโภคหรือเรตติ้ง (Rating System) มาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าและบริการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด เพื่อให้ผู้บริโภคได้ใช้วิจารณญาณในการเลือกรับสินค้าและบริการที่ถูกต้องเหมาะสม และปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลในขั้นตอนภายหลังจากที่ได้มีการอนุญาตให้เผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศ จึงทำให้เกมที่ได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่บางเกมยังคงขัดต่อศีลธรรมเนื่องมาจากความผิดพลาดของหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา เมื่อไม่มีมาตรการในการทบทวนหรือเพิกถอนการอนุญาตภายหลังจากที่ได้มีการอนุญาตไปแล้ว เกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจึงยังคงชอบด้วยกฎหมายอยู่ที่เนื้อหาสาระของเกมไม่มีความเหมาะสมและขัดต่อศีลธรรม การมีกระบวนการสำหรับทบทวนความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการอนุญาตไปแล้วย่อมเกิดประโยชน์ต่อผู้บริโภคอย่างมากในการป้องกันสิ่งที่ไม่เหมาะสมหรือขัดต่อศีลธรรมของสังคม

5.1.4 ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมาย จากการศึกษาพบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันของประเทศไทยไม่มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้พระราชบัญญัติดังกล่าวไม่ครอบคลุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์บางประเภท แต่ได้มีการนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 อันเป็นกฎหมายที่มุ่งประสงค์ที่จะคุ้มครองไปที่ข้อมูลคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์เพื่อไม่ให้ข้อมูลนั้นเกิดความเสียหายหรือทำความเสียหายให้แก่ผู้หนึ่งผู้ใดเท่านั้น ไม่ได้มุ่งประสงค์ในการควบคุมและกำกับดูแลเพื่อคุ้มครองผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด อันเป็นการผิดวัตถุประสงค์ของการบัญญัติกฎหมาย ประกอบกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังไม่มีการกำหนดขอบเขตหรือวัตถุประสงค์ในการบังคับใช้กฎหมายที่แน่นอนชัดเจนว่ากฎหมายประสงค์ที่จะควบคุมกำกับดูแลเกมและธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใด ชนิดใดบ้าง และคุ้มครองใครเป็นหลัก เพื่อเป็นหลักในการพิจารณาและบังคับใช้กฎหมายอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพตรงตามเจตนารมณ์ของกฎหมาย อีกทั้งเป็นพื้นฐานในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายให้มีความทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

5.1.5 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะมาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจอยู่ 2 ประเภทหลักๆ ด้วยกัน คือ ประเภทแรกควบคุมกำกับดูแลธุรกิจภาพยนตร์ตามมาตรา 20 ถึง 46 ประเภทที่สอง

ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวิดีโอทัศน์ตามมาตรา 47 ถึง 60 แต่ไม่ได้มีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ไว้เป็นการเฉพาะ อันเนื่องมาจากความหมายของเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ถูกกำหนดให้อยู่ในความหมายของคำว่า “วิดีโอทัศน์” ซึ่งคำว่าวิดีโอทัศน์ยังหมายถึงคาราโอเกะอีกด้วย ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงคำว่าวิดีโอทัศน์ตามพระราชบัญญัติดังกล่าวนี้จะหมายถึงเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะ ส่งผลทำให้มีการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะมาบังคับใช้กับการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ แต่ด้วยภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างกันอย่างมากในขั้นตอนของการบริโภคและธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ผู้บริโภคและเกมมีการโต้ตอบกันเสมอในขณะที่เล่นเกม ผู้เล่นและเกมเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกระทำประกอบกับผู้เล่นสามารถแสดงออกมาทางความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และการตอบสนองต่างๆ ออกมาทางเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนเองเล่นซึ่งแตกต่างไปจากการชมภาพยนตร์และร้องเพลงจากคาราโอเกะมาก เมื่อนำหลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ หลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณาและอนุญาต หรือหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขต่างๆ ในการประกอบธุรกิจ เช่น ลักษณะของสถานประกอบการ ท่าเลที่ตั้ง รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ที่อยู่ในสถานประกอบการ และคุณสมบัติของพนักงานประจำสถานประกอบกิจการมาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์และการประกอบธุรกิจดังกล่าว ย่อมที่จะทำให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเนื่องจากการใช้มาตรการทางกฎหมายที่ไม่เหมาะสม ทั้งไม่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมาย

5.2 ข้อเสนอแนะ

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันยังเกิดช่องว่างอยู่ ส่งผลให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขาดประสิทธิภาพไม่สามารถคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ดังต่อไปนี้

5.2.1 ควรมีการแก้ไขในเรื่องของคำนิยามและความหมายของคำว่าวิดีโอทัศน์ ดังนี้

5.2.1.1 แยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากความหมายของคำว่าวิดีโอทัศน์ และแยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากกัน ทั้งนี้ จะยังคงคำว่าวิดีโอทัศน์ซึ่งหมายถึงภาพหรือวิดีโอเอาไว้หรือไม่ก็ได้ โดยคำว่าวิดีโอทัศน์ยังคงใช้ความหมายเดิม เช่น หมายถึงภาพ หรือภาพและเสียงที่มีการเคลื่อนไหว เป็นต้น

5.2.1.2 บัญญัติศัพท์ขึ้นมาใหม่ให้มีความครอบคลุมเกมทุกชนิดเพื่อใช้เรียกเกมคอมพิวเตอร์ อย่างที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 4 คำว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นคนทั่วไปส่วนใหญ่มักเข้าใจว่า จะต้องเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์เสมอไปซึ่งเป็นการเข้าใจผิดเนื่องจากเกมทุกชนิดที่ต้องใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติในการเล่นย่อมเป็นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น ดังนั้น จึงต้องมีการบัญญัติศัพท์หรือถ้อยคำขึ้นมาใหม่เพื่อใช้เรียกเกมทุกชนิดที่ต้องเล่นกับเครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติ เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมดิจิทัล หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

5.2.1.3 กำหนดความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความหมายที่ชัดเจนครอบคลุมเกมทุกชนิด ทุกประเภท โดยไม่ขัดติดกับลักษณะของวัตถุที่จะต้องเป็นวัสดุเสมอไปเพื่อให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์กว้างขึ้น ซึ่งรวมไปถึงเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตด้วย ทั้งนี้ ผู้เขียนเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์ ควรจะหมายถึง “โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือสิ่งใดๆ ก็ตาม ซึ่งสามารถแสดงผลทางจอภาพ ซึ่งต้องใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติหรือสมองกลสำหรับแสดงผล โดยมีลักษณะของการแข่งขันที่มีกฎหรือกติกากำหนดไม่ว่าจะมีการแพ้ชนะหรือไม่ก็ตาม หรือเป็นความบันเทิงสนุกสนาน หรือเป็นการวางแผน จำลองเหตุการณ์ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นสำหรับการเล่นหรือฝึกหัด เป็นต้น โดยมีระบบการโต้ตอบระหว่างเครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติหรือสมองกลกับตัวผู้เล่น ซึ่งเป็นการประมวลผลเมื่อได้รับคำสั่งหรือข้อมูลจากตัวผู้เล่นหรือผู้ฝึก” และมีการกำหนดความหมายของคาราโอเกะให้ชัดเจนครอบคลุมด้วยเช่นกัน

5.2.1.4 บัญญัติคำว่า “เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์” หรือ “เครื่องเล่นเกมดิจิทัล” หรือ “เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์” คำใดคำหนึ่งแทนคำว่า “เครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดิทัศน์” ตามกฎกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ โดยกำหนดความหมายของถ้อยคำดังกล่าวโดยมีลักษณะที่หมายถึงเครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติและความสอดคล้องกับความหมายของคำที่ต้องการจะใช้เรียกเกมนั้นๆ เช่น “เครื่องมือหรืออุปกรณ์ใดๆ ที่ใช้สำหรับอ่านข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือจากสิ่งใดๆ ก็ตาม ซึ่งสามารถแสดงผลทางจอภาพ โดยมีลักษณะของการแข่งขันที่มีกฎหรือกติกากำหนดไม่ว่าจะมีการแพ้ชนะหรือไม่ก็ตาม หรือเป็นความบันเทิงสนุกสนาน หรือเป็นการวางแผน จำลองเหตุการณ์ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นสำหรับการเล่นหรือฝึกหัด เป็นต้น โดยมีระบบการโต้ตอบระหว่างเกมและเครื่องมือหรืออุปกรณ์นี้ อันเป็นการประมวลผลเมื่อได้รับคำสั่งหรือข้อมูลจากตัวผู้เล่นหรือผู้ฝึก” เป็นต้น

5.2.1.5 กำหนดรายชื่อเครื่องเล่นที่มีจำหน่ายอยู่ในปัจจุบันรวมทั้งโทรศัพท์มือถือทุกชนิดที่สามารถเล่นเกมได้เอาไว้ในกฎกระทรวง เช่น รายชื่อต่อไปนี้ถือว่าเป็นเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์” หรือ “เครื่องเล่นเกมดิจิทัล” หรือ “เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์” คำใดคำหนึ่ง เพื่อจะได้ทราบถึงเครื่องเล่นที่มีการจำหน่ายอยู่ภายในประเทศและทำให้ทราบว่าเกมใดเล่นกับเครื่อง

เล่นที่เรียกชื่อว่าอะไร ส่งผลทำให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์มีความทันสมัยและทันต่อสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

5.2.2 ควรมีการแก้ไขปรับปรุงหน่วยงานรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

5.2.1.1 นำเกมประเภทเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตมาไว้ในความรับผิดชอบของสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งเป็นหน่วยงานปฏิบัติเกี่ยวกับการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมให้เป็นไปตามกฎหมาย โดยให้สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักหน่วยงานเดียวในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

5.2.1.2 จัดตั้งฝ่ายที่เข้ามารับผิดชอบเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ขึ้นภายในสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยการประสานประโยชน์และความช่วยเหลือของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเรื่องของข้อมูลคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการให้บริการเกมโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เป็นต้น

5.2.1.3 สร้างบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีควบคู่กับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของศิลปะ วัฒนธรรม ศิลธรรม และสภาพสังคมในปัจจุบัน และกำหนดยุทธศาสตร์ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และประเมินผลปีต่อปี

5.2.3 ควรมีการแก้ไขปรับปรุงมาตรการในการตรวจพิจารณาและอนุญาต ดังนี้

5.2.3.1 ควรนำเอาระบบการจัดความเหมาะสมของผู้บริโภคหรือเรตติ้ง (Rating System) มาใช้กับเกมเพื่อเป็นเครื่องมือให้ผู้บริโภคได้ตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าและบริการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง แต่ทั้งนี้ยังคงไว้ซึ่งหลักเกณฑ์ในการเซนเซอร์ที่มีอยู่เดิม โดยจัดประเภทหมวดหมู่และคำแนะนำที่เหมาะสมในเกมแต่ละเกมให้ชัดเจนเข้าใจได้ง่าย ซึ่งการพิจารณาโดยนำเอาระบบเรตติ้ง (Rating System) หรือการจัดความเหมาะสมตามอายุของผู้บริโภคนั้น ต้องให้เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนไทยไม่ใช่การที่จะไปลอกเรียนหรือนำของต่างประเทศมาเป็นแบบอย่างโดยไม่มีการแก้ไข ปรับปรุง เพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมไทย โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะของเด็กและเยาวชน สภาพสังคม และการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานตามวัฒนธรรมไทย เช่น เรตติ้งอายุ 15 ปี ในยุโรปเมื่อนำมาปรับใช้กับประเทศไทยอาจจะเป็นอายุ 18 ปี เป็นต้น ซึ่งจะสามารถทำให้การนำระบบเรตติ้งตามแบบอย่างของต่างประเทศมาใช้กับประเทศไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมมีประสิทธิภาพ ประกอบกับมีการจัดประเภทและความเหมาะสมของร้านเกมกับผู้บริโภคหรือการจัดเรตติ้งร้านเกม ตัวอย่างเช่น การที่ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมจะต้องกำหนดอายุของผู้เข้ามาเล่นใน

ร้านของตนเอง เช่น อายุระหว่าง 15-18 ปี เท่านั้น หรือ 12-14 ปี เป็นต้น ซึ่งเกมที่มีการให้บริการในร้านดังกล่าวแต่ละร้านก็จะมี ความแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมของตัวเกมหรือเรตติ้งของเกม ที่ให้บริการอยู่ในร้านด้วย ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกเข้าร้านเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วอาจจะดูเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการประกอบธุรกิจอยู่บ้าง แต่ทั้งนี้การที่ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมจะเปิดร้านเกมสำหรับผู้บริโภคกลุ่มใดแล้วก็นั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้บริโภคและกลไกตลาดเป็นหลักด้วย ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมสามารถเปลี่ยนกลุ่มผู้บริโภคได้ตลอดเวลาตามกลไกของตลาดโดยไม่กระทบต่อการขออนุญาตและไม่เสียค่าธรรมเนียมการเปลี่ยนกลุ่มผู้บริโภคใน 2-3 ครั้งแรก เพียงแต่ยื่นคำร้องต่อนายทะเบียนเท่านั้น

5.2.3.2 ควรกำหนดคุณสมบัติในเรื่องอายุของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านเกมเสียใหม่ เป็นการเฉพาะจาก 35 ปีบริบูรณ์เป็น 25 ปีบริบูรณ์ เพื่อให้มีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับมีการจัดตั้งคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญหรือคณะกรรมการที่ปรึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเกม โดยเฉพาะอีกคณะหนึ่งเพื่อให้คำชี้แนะและแนวทางในการควบคุมกำกับดูแล ซึ่งคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญหรือคณะกรรมการที่ปรึกษาจะต้องเป็นผู้ที่อยู่ในวงการเกมเท่านั้น อีกทั้งกำหนดจำนวนของผู้ทรงคุณวุฒิในสื่อแต่ละประเภทไว้ในคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์แต่ละชุด

5.2.3.3 ควรกำหนดมาตรฐานและวิธีการในการตรวจพิจารณาโดยการให้ผู้ตรวจพิจารณาหรือคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต้องเล่นเกมที่ตรวจพิจารณาเท่านั้น อีกทั้งต้องศึกษาเกมดังกล่าวอย่างเข้าใจด้วย

5.2.3.4 ควรกำหนดมาตรการในการทบทวนหรือเพิกถอนใบอนุญาตเกมที่มีเนื้อหาสาระไม่ถูกต้องเหมาะสมหรือขัดต่อศีลธรรมซึ่งได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่แล้วให้ชัดเจน

5.2.4 ควรกำหนดมาตรการที่เกี่ยวข้องกับเกมประเภทเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต และการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต เช่น ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบเกมออนไลน์ ธุรกิจให้บริการเซิร์ฟเวอร์ (Server) เป็นต้น โดยนำมาตรการเกี่ยวกับการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์และข้อมูลของผู้ใช้ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาปรับใช้เพื่อให้เกิดความเหมาะสม อีกทั้งเป็นการป้องกันอาชญากรรมที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เกมออนไลน์หรือเกมบนอินเทอร์เน็ต ต่อมาควรกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เช่น พระราชบัญญัตินี้บังคับใช้กับเกมทุกชนิดที่เผยแพร่ในราชอาณาจักร เกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต หรือการบรรจุหีบห่อของเกม เป็นต้น

5.2.5 ควรมีการกำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลในส่วน of ภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมออกจากกัน ดังนี้

5.2.5.1 ควรแยกภาพยนตร์ คาราโอเกะ เกมและโฆษณาของสื่อดังกล่าวข้างต้นให้เป็นสัดส่วนหรือเป็นบท

5.2.5.2 ควรกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละด้านซึ่งมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันให้เหมาะสม โดยแยกจากกันอย่างชัดเจน

5.2.5.3 ควรกำหนดมาตรการในการตรวจพิจารณาของภาพยนตร์ คาราโอเกะ เกมและโฆษณาของสื่อดังกล่าวให้เป็นเอกเทศไม่นำมาใช้ร่วมกัน

5.2.5.4 ควรกำหนดวิธีการและเงื่อนไขในการควบคุมกำกับดูแลโรงภาพยนตร์ ร้านคาราโอเกะ และร้านเกมออกจากกันให้เป็นสัดส่วน โดยกำหนดวิธีการและเงื่อนไขที่จำเป็นสำหรับการควบคุมกำกับดูแลสื่อแต่ละประเภท

5.2.5.5 ควรกำหนดคุณสมบัติของพนักงานประจำโรงภาพยนตร์ ร้านคาราโอเกะ และร้านเกมไว้เป็นการเฉพาะ เช่น ร้านเกมผู้ที่เป็นพนักงานประจำร้านควรมีคุณสมบัติที่ไม่เคยต้องโทษจำคุกฐานทะเลาะวิวาท เมาสุรา เป็นต้น และควรเป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

จากข้อเสนอแนะดังกล่าวข้างต้นอาจใช้เป็นแนวทางสำหรับกำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้สิ่งที่สำคัญที่สุดและเป็นมาตรการที่มีประสิทธิภาพก็คือ การที่ทุกภาคส่วนในสังคมตระหนักถึงหน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองทั้งในฐานะผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเกมส่งผลกระทบต่อสังคมแล้วทุกฝ่ายต้องร่วมกันแก้ปัญหาไม่ใช่ตกเป็นภาระของผู้หนึ่งผู้ใด เช่น เจ้าของร้านเกมต้องมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมกำหนดระยะเวลาของผู้ใช้บริการที่ยังเป็นเด็กและเยาวชนไม่ให้เล่นนานเกินสมควร พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับเกมและเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด เลือกเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับครอบครัว หรือร้านจำหน่ายเกมอาจตรวจสอบอายุของผู้ซื้อก่อนที่จะขายให้และให้คำแนะนำเกมอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้ซื้ออย่างเพียงพอไม่ใช่แต่การให้คำแนะนำว่าเกมนี้สนุกเท่านั้น แต่หากทุกฝ่ายไม่ร่วมกันโดยให้ปัญหาดตกเป็นภาระของผู้หนึ่งผู้ใดแล้ว แม้จะมีมาตรการทางกฎหมายที่ดีเพียงใดก็ไม่สามารถจะบังคับใช้กฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำที่สุดแล้วกฎหมายก็จะขาดซึ่งสภาพบังคับและประสิทธิภาพ