



มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย*

กรภัทร ปัญญวานิช**

๑. บทนำ

ในช่วงเวลาที่ผ่านมาหลายทศวรรษที่ผ่านมา ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คนอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งการแพร่หลายของ Smartphone การเติบโตของสื่อสังคมออนไลน์ และความสะดวกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และหนึ่งในนั้นคือปัญหาการเสพติดเกมซึ่งพบได้บ่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ไปจนถึงระดับอุดมศึกษา แม้กระทั่งในกลุ่มผู้ใหญ่เองก็อาจได้รับผลกระทบจากปัญหาดังกล่าวเช่นกัน ปัจจุบันการเสพติดเกมได้ถูกจัดเป็นโรคอย่างหนึ่งซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบในหลายมิติ ทั้งต่อสุขภาพและพัฒนาการของเด็ก ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และสังคมโดยรวม^๑

โรคติดเกมเป็นภาวะที่บุคคลมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ต่อเนื่องและยากต่อการควบคุม โดยการเล่นเกมนี้อาจมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันมากขึ้นเมื่อเทียบกับกิจกรรมอื่น ผู้ที่มีภาวะดังกล่าวมักใช้เวลาเล่นเกมเป็นระยะเวลานาน โดยพวกเขาเลือกที่จะเล่นเกมเป็นอย่างแรกเมื่อตื่นนอนแล้วเล่นยาวจนกระทั่งเข้านอนจนละเลยกิจวัตรประจำวันอื่น ๆ ส่งผลกระทบด้านลบคือทำให้ความรับผิดชอบและกิจกรรมทางสังคมลดลงตามไปด้วย ในช่วงกลางปี ค.ศ. ๒๐๑๘ องค์การอนามัยโลกได้มีมติบรรจุให้อาการผิดปกติในการเล่นเกมนี้อาการติดเกมลงไปในคู่มือการวินิจฉัยโรค ฉบับที่ ๑๑ อย่างเป็นทางการ (International Classification of Diseases 11th revision หรือ ICD-11) ในหมวดหมู่ความผิดปกติทางจิต กลุ่มการติดสารเสพติดและการเสพติดพฤติกรรม โดยอาการของการติดเกมนี้จะมีความคล้ายกับการติดสุรา สารเสพติด หรือการพนัน ซึ่งล้วนส่งผลกระทบด้านลบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน และความสัมพันธ์กับผู้นรอบข้าง^๒

ประเทศไทยก็กำลังประสบกับปัญหาการเสพติดเกมของเด็กและเยาวชนเช่นกัน โดยจีนได้ออกกฎระเบียบที่เข้มงวดในการจำกัดเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า ๑๘ ปีให้เล่นได้เพียงวันละหนึ่งชั่วโมงในวันที่กำหนด แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายในการบังคับใช้กฎหมาย การปฏิบัติตามกฎหมาย รวมถึงการคุ้มครองข้อมูลและความเป็นส่วนตัว

*บทความประจำเดือนธันวาคม ๒๕๖๘

** บุคลากรจัดทำฐานข้อมูลกฎหมาย ฝ่ายค้นคว้าและเปรียบเทียบกฎหมาย กองกฎหมายต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

^๑ แพทย์หญิงปราณี ปวีณชนา. “การเสพติดเกม (Game Addiction)”. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๘, จาก

<https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>

^๒ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. “โรคติดเกม (Gaming disorder) มุมมองที่เปลี่ยนไป”. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๘, จาก <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=2271>



ประเทศจีนถือเป็นที่ตั้งของอุตสาหกรรมวิดีโอเกมขนาดใหญ่ โดยมีบริษัทยักษ์ใหญ่ด้านเทคโนโลยีของประเทศ เช่น Tencent ที่กำลังมีบทบาทมากขึ้นในการกำหนดทิศทางอุตสาหกรรมเกมของโลก อย่างไรก็ตาม ประเด็นการบริโภคหรือเล่นวิดีโอเกมของเด็กและเยาวชนในจีนกลับเป็นเรื่องที่อ่อนไหวและเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อนอย่างมากในสังคมจีน



ภาพตัวอย่างเกมออนไลน์ชื่อดังของบริษัทยักษ์ใหญ่ของจีน Tencent

ที่มา : Wall Street Journal (2021)

ประเทศจีนมีวัฒนธรรมและมุมมองทางสังคมอันฝังรากลึกที่มองว่าเกมนั้นเชื่อมโยงกับการเสพติดและอาจก่อให้เกิดอันตราย โดยเปรียบวิดีโอเกมว่าเป็น “ฝิ่นทางจิตวิญญาณ” (spiritual opium) กรอบความคิดดังกล่าวทำให้การเล่นเกมนั้นถูกมองว่าอาจเป็นภัยคุกคามต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต และความเป็นอยู่ทางสังคมของเด็กและเยาวชน

สำหรับผู้ปกครองชาวจีนจำนวนมาก ความเชื่อดังกล่าวส่งผลต่อมุมมองที่มีต่อการเล่นเกมของบุตรหลาน โดยพวกเขามองว่าเกมเป็นสิ่งที่รบกวนและบั่นทอนความสำเร็จทางการศึกษาและพัฒนาการทางสังคม

ความกังวลของผู้ปกครองเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การออกมาตรการที่เข้มงวดเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก และมาตรการดังกล่าวได้รับการสนับสนุนเป็นวงกว้างจากผู้ปกครอง^๓

^๓Ben Egliston, Marcus Carter และ Tianyi Zhangshao. “China restricted young people from video games. But kids are evading the bans and getting into trouble” . สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๘, จาก <https://theconversation.com/china-restricted-young-people-from-video-games-but-kids-are-evading-the-bans-and-getting-into-trouble-245264>



๒. สารสำคัญ

๒.๑ ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมของจีน

อุตสาหกรรมเกมของจีนเติบโตอย่างมีนัยสำคัญในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมดังกล่าวได้ก้าวขึ้นมาเป็นบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของจีน โดยสร้างรายได้คิดเป็นมูลค่าหลายหมื่นล้านดอลลาร์จากรายได้ภายในประเทศ และจากรายงานล่าสุดระบุว่า ในประเทศจีนมีผู้เล่นเกมที่ใช้งานอยู่มากกว่า ๖๖๐ ล้านคน และรายได้จากเกมยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

โดยอุตสาหกรรมเกมของจีนถูกครองตลาดโดยผู้เล่นรายใหญ่สองราย ได้แก่บริษัท Tencent และ NetEase ซึ่ง Tencent เป็นบริษัทเกมที่มีรายได้สูงสุดในโลก โดยครองส่วนแบ่งตลาดมากกว่าร้อยละ ๕๐ ขณะที่บริษัท NetEase มีส่วนแบ่งตลาดประมาณร้อยละ ๒๐

อุตสาหกรรมเกมของจีนมีการแข่งขันในระดับที่สูงมาก โดยมีผู้ประกอบการรายใหม่เข้าสู่ตลาดอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี ขณะเดียวกัน อุตสาหกรรมนี้ยังอยู่ภายใต้การกำกับดูแลอย่างเข้มงวด โดยรัฐบาลจีนได้กำหนดกฎระเบียบที่เคร่งครัดต่อบริษัทเกมที่ดำเนินกิจการภายในประเทศ^๔



ภาพตัวอย่างของเกมยอดนิยมที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลของประเทศจีน Genshin Impact

ที่มา: https://wallpapers.com/genshin-impact#google_vignette

๒.๒ ข้อจำกัดและมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการเล่นเกมในประเทศจีน

ผู้เล่นเกมในประเทศจีนควรต้องทราบและตระหนักถึงข้อจำกัดและมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่มีการบังคับใช้อยู่ ซึ่งรัฐบาลจีนได้ออกมาตรการหลายประการเพื่อลดระยะเวลาที่เด็กและเยาวชนใช้ไปกับการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมและผลกระทบต่อสุขภาพจิต

^๔ChinaLegalExperts. “China Gaming Laws: An Overview of Regulations and Restrictions” . สืบค้นเมื่อวันที่ ๒๒ ธันวาคม ๒๕๖๘, จาก <https://www.chinalegalexperts.com/news/china-gaming-laws>



๒.๒.๑ มาตรการป้องกันการเสพติดเกมสำหรับเด็กและเยาวชน

มาตรการที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือระบบป้องกันการเสพติด ซึ่งกำหนดให้บริษัทเกมออนไลน์ต้องกำหนดให้ผู้ใช้งานที่อายุต่ำกว่า ๑๘ ปีลงทะเบียนด้วยชื่อจริงและเลขประจำตัวประชาชน

นอกจากนี้ ระบบดังกล่าวยังจำกัดระยะเวลาการเล่นของเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน โดยเด็กและเยาวชนได้รับอนุญาตให้เล่นเกมได้ไม่เกิน ๙๐ นาทีในวันธรรมดา และในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์และวันหยุดนักขัตฤกษ์ สามารถเล่นได้ไม่เกิน ๓ ชั่วโมงรวมกัน นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้เฉพาะช่วงเวลา ๒๐.๐๐ นาฬิกา ถึง ๒๑.๐๐ นาฬิกาในวันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดวันหยุดนักขัตฤกษ์

๒.๒.๒ มาตรการจำกัดการใช้จ่ายและเวลาในการเล่นเกม

รัฐบาลจีนได้เพิ่มมาตรการจำกัดการใช้จ่ายและระยะเวลาในการเล่นสำหรับเด็กและเยาวชนสำหรับเกมออนไลน์ด้วย ซึ่งกฎระเบียบใหม่ได้กำหนดวงเงินการใช้จ่ายสำหรับเกมออนไลน์และระยะเวลาในการเล่น

โดยผู้เล่นจะสามารถใช้จ่ายเงินสำหรับเกมได้ไม่เกิน ๔๐๐ หยวน (ประมาณ ๒,๐๐๐ บาท) ต่อเดือนต่อหนึ่งเกม นอกจากนี้ ผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า ๑๘ ปีสามารถเล่นเกมได้ไม่เกิน ๙๐ นาทีในวันธรรมดา และไม่เกิน ๓ ชั่วโมงในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์และวันหยุดนักขัตฤกษ์

๒.๒.๓ ข้อห้ามเกี่ยวกับเนื้อหาบางประเภทและการดำเนินการบางอย่าง

รัฐบาลจีนได้สั่งห้ามเกี่ยวกับเนื้อหาบางประเภทและการดำเนินการบางประการสำหรับเกมออนไลน์ ตัวอย่างเช่น เกมออนไลน์ต้องไม่มีเนื้อหาใด ๆ ที่เป็นภัยต่อความมั่นคงของชาติ ความไม่สงบในสังคม หรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน นอกจากนี้ บริษัทเกมออนไลน์ยังถูกห้ามมิให้ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในเกมในเชิงจูงใจผู้เล่น เช่น การให้เงินในเกม (virtual currency) หรือสิ่งของ (item) ในเกมเพื่อจูงใจให้ผู้เล่นเกมจ่ายเงินหรือใช้เวลาเพิ่มขึ้นไปกับเกมของบริษัท^๕

๒.๓ ผลของการบังคับใช้กฎหมาย

แม้ว่าจีนได้กำหนดกฎระเบียบเกี่ยวกับการเล่นเกมที่เข้มงวด แต่เยาวชนจำนวนมากยังคงหาวิธีหลีกเลี่ยงข้อจำกัดเหล่านั้น ซึ่งผลการศึกษาล่าสุดชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนมากกว่าร้อยละ ๗๗ ที่เข้าร่วมการสำรวจหลบเลี่ยงการยืนยันตัวตนด้วยชื่อจริงด้วยการลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้โดยอาศัยชื่อของญาติหรือเพื่อนที่มีอายุมากกว่า

^๕อ่าวแล้ว เชนอรรถที่ ๔



นอกจากนี้ ยังพบว่า “ตลาดมืด” สำหรับบัญชีผู้เล่นเกมออนไลน์กำลังขยายตัวมากขึ้น โดยกำเนิดขึ้นบนแพลตฟอร์มการซื้อขายออนไลน์ในจีน ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเช่าหรือซื้อบัญชีเพื่อหลีกเลี่ยงข้อจำกัดทางกฎหมาย

และมีรายงานว่าเด็กและเยาวชนสามารถหลบเลี่ยงระบบจดจำใบหน้าได้ โดยใช้วิธีเช่น การนำภาพถ่ายของบุคคลที่มีอายุมากกว่ามาใช้แทน สิ่งที่เกิดขึ้นนี้สะท้อนให้เห็นว่าการบังคับใช้กฎระเบียบโดยอาศัยเทคโนโลยียังมีข้อจำกัดอยู่

ยิ่งไปกว่านั้น กฎระเบียบดังกล่าวยังส่งผลให้เกิดความเสียหายที่ไม่คาดคิดต่อเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะการตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงจากผู้ขายบัญชีผู้เล่นในเกม ซึ่งในกรณีหนึ่งที่มีการรายงานพบว่า เด็กและเยาวชนเกือบ ๓,๐๐๐ คน ถูกหลอกลวงและคิดเป็นค่าเสียหายรวมกันมากกว่า ๘๖,๐๐๐ หยวน (ประมาณ ๔๓๐,๐๐๐ บาท) จากการพยายามหลีกเลี่ยงข้อจำกัดทางกฎหมาย

๒.๔ บทลงโทษหากไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย

บริษัทเกมที่ประกอบธุรกิจการเงินจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมอย่างเคร่งครัดเพื่อมิให้ต้องรับโทษตามกฎหมาย ซึ่งการฝ่าฝืนกฎหมายอาจก่อให้เกิดผลกระทบทางการเงินและการดำเนินงานของบริษัทโดยตรง

โดยหนึ่งในบทลงโทษสำหรับการไม่ปฏิบัติตามกฎหมายที่รุนแรงที่สุดคือการเพิกถอนใบอนุญาตประกอบธุรกิจการเงิน ซึ่งหมายความว่าบริษัทจะไม่สามารถให้บริการเกี่ยวกับเกมแก่ผู้บริโภคชาวจีนอีกต่อไป นอกจากนี้ อาจยังต้องเผชิญกับค่าปรับและบทลงโทษอื่น ๆ สำหรับการฝ่าฝืนกฎหมายเกี่ยวกับเกม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อบริษัทอย่างมีนัยสำคัญ

และในบางกรณี บริษัทเกมอาจถูกดำเนินคดีอาญา ซึ่งอาจนำไปสู่การถูกปรับ จำคุก หรือบทลงโทษที่ร้ายแรงอื่น ๆ ทั้งนี้ บทลงโทษที่ได้รับอาจแตกต่างกันไป ตามลักษณะการกระทำความผิดและความร้ายแรงของความผิดนั้น ๆ

บริษัทเกมจึงควรติดตามกฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดเพื่อหลีกเลี่ยงบทลงโทษ รวมถึงทำความเข้าใจข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกใบอนุญาตสำหรับบริษัทเกม ตลอดจนปฏิบัติตามข้อจำกัดด้านเนื้อหาและกฎระเบียบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจเกมในจีน^๖

^๖ อ่างแล้ว เจริญธรรมที่ ๔



๓. บทสรุป

ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนได้ทวีความรุนแรงขึ้นในประเทศไทย และอาจก่อให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพจิต การศึกษา และพัฒนาการทางสังคมของเด็กและเยาวชน รวมถึง ก่อให้เกิดความกังวลอย่างมากในกลุ่มผู้ปกครอง รัฐบาลจีนจึงได้ออกมาตรการทางกฎหมายที่เข้มงวด ในการจำกัดเวลาเล่นเกม การใช้จ่ายภายในเกม และการกำกับดูแลเนื้อหาเกมออนไลน์ และมาตรการอื่น ๆ เพื่อจัดการปัญหาการติดเกมของเด็กและเยาวชน

อย่างไรก็ตาม รัฐบาลยังต้องคำนึงถึงความจำเป็นในการสร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองเด็ก และเยาวชน และการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวอย่างแท้จริง
