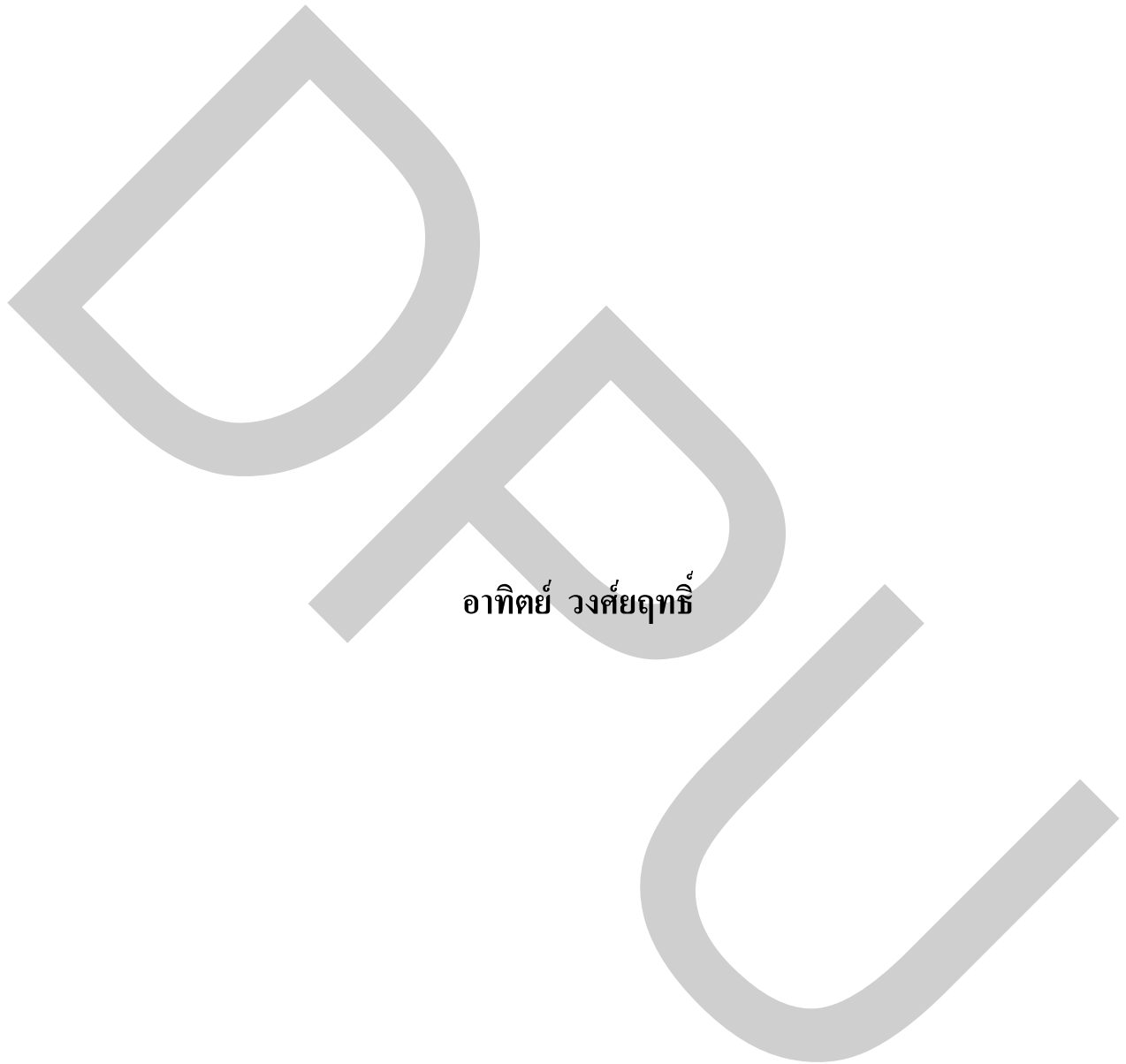


มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์



อภิตย วงศ์ยฤทธิ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2553

Legal Measures for Control and Supervision Business Computer Game



ATHIT WONGYARIT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Laws

Department of Law

Graduate School, Dhurakij Pundit University

2010

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลย หากขาดความเมตตาและเอาใจใส่จากท่านอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความกรุณาต่อผู้เขียน โดยขอกล่าวนามเพื่อเป็นการประกาศเกียรติคุณ ดังนี้ ท่านศาสตราจารย์ ดร.ธีระ ศรีธรรมรักษ์ ที่ท่านได้ให้ความกรุณารับเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ท่านรองศาสตราจารย์ ดร.ภูมิ โชคเหมาะ และท่านรองศาสตราจารย์ พินิจ ทิพย์มณี ที่ได้ให้ความกรุณาแนะนำให้คำปรึกษาเพื่อความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหาวิทยานิพนธ์นี้ ขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ทุกท่าน ณ โอกาสนี้

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณท่านรองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ ที่ท่านให้ความเมตตาและกรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ โดยท่านได้เอาใจใส่และกรุณาสละเวลาชี้แนะ สอบถาม ให้แนวคิดต่างๆ สำหรับการศึกษาวิทยานิพนธ์อย่างใกล้ชิด ทำให้วิทยานิพนธ์นี้มี ความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ พันเอกปฐมพงษ์ และพันเอกหญิงอาสยา วงศ์ยุทธธิ์ บิดา และมารดาที่ผู้เขียนเคารพรัก ซึ่งได้ให้การสนับสนุนช่วยเหลือทุกด้าน รวมทั้งให้กำลังใจผู้เขียนตลอดมาจนวิทยานิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์ และขอขอบคุณ คุณจันทวัลย์ วงศ์ยุทธธิ์ พี่สาวของผู้เขียน ที่ได้ให้กำลังใจผู้เขียนตลอดมา

ขอขอบพระคุณ ท่านประดิษฐ์ โปธิวิ ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ที่ได้สละเวลาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน ขอขอบคุณท่านอาจารย์ทุกท่าน ขอขอบคุณบัณฑิตศึกษา สาขานิติศาสตร์และเจ้าหน้าที่สาขานิติศาสตร์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เขียน ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อนๆ นักศึกษา รุ่น 50 ที่เป็นกำลังสำคัญ ช่วยผลักดันและมอบสิ่งที่ดีแก่ผู้เขียนตลอดมา สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ ร้อยโทหญิงเพ็ญศิริ ชาวอุบล ที่เป็นกำลังใจให้ผู้เขียนทำวิทยานิพนธ์นี้จนสำเร็จ

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถให้ความรู้และข้อคิดที่เป็นประโยชน์แก่การศึกษาหรือภาคปฏิบัติ ขอมอบความดีเหล่านี้ด้วยความระลึกถึงแด่พระคุณครูอาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้แต่งตำรา หนังสือ และข้อมูลจากทุกท่านที่ผู้เขียนได้ใช้อ้างอิงในวิทยานิพนธ์นี้ ทั้งผู้มีพระคุณของผู้เขียนทุกท่าน แต่หากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

อาทิตย์ วงศ์ยุทธธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๙
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	6
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	6
1.5 วิธีดำเนินการศึกษา.....	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2. ความหมาย วิวัฒนาการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ	
 การคุ้มครองผู้บริโภคและการประกอบธุรกิจคอมพิวเตอร์.....	8
2.1 ความหมาย แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ.....	9
2.1.1 ความหมายของคำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ”.....	9
2.1.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ.....	12
2.1.3 ประเภทของสิทธิเสรีภาพ.....	14
2.1.4 หลักการว่าด้วยการจำกัดสิทธิเสรีภาพ.....	16
2.2 ความหมาย แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค.....	18
2.2.1 ความหมายของคำว่า “ผู้บริโภค”.....	18
2.2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค.....	19
2.2.3 สิทธิผู้บริโภค.....	25
2.3 ความหมาย วิวัฒนาการและรูปแบบของธุรกิจ.....	29
2.3.1 ความหมายของคำว่า “ธุรกิจ”.....	29
2.3.2 วิวัฒนาการและวัตถุประสงค์ของธุรกิจ.....	30
2.3.3 รูปแบบของธุรกิจ.....	31
2.3.4 เสรีภาพในการประกอบธุรกิจ.....	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4 ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	34
3. มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกม	
คอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและต่างประเทศ.....	37
3.1 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์	
ของประเทศไทย.....	37
3.1.1 มาตรการทางกฎหมายในการจำกัดความหมายของคำว่า	
เกมคอมพิวเตอร์และวีดิทัศน์.....	37
3.1.1.1 ความหมายของคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์”.....	37
3.1.1.2 ความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์”.....	39
3.1.2 มาตรการทางกฎหมายในการจัดให้มีหน่วยงานรับผิดชอบ	
เพื่อควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	41
3.1.2.1 สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์.....	41
3.1.2.2 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.....	45
3.1.3 มาตรการทางกฎหมายในการจำแนกประเภท	
ของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	47
3.1.4 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการ	
ควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	50
3.1.4.1 ขั้นตอนในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจ	
เกมคอมพิวเตอร์.....	50
3.1.4.2 มาตรการและวิธีการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจ	
เกมคอมพิวเตอร์.....	64
3.1.5 มาตรการทางกฎหมายในการลงโทษ.....	74
3.2 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแล	
ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศ.....	78
3.2.1 ประเทศออสเตรเลีย.....	78
3.2.2 ประเทศญี่ปุ่น.....	81

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.3 ประเทศในกลุ่มยุโรป.....	83
4. วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแล	
ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์.....	87
4.1 วิเคราะห์ความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์”	
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551.....	88
4.2 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ.....	92
4.3 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาและอนุญาต.....	95
4.4 วิเคราะห์ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมาย.....	100
4.5 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการ	
ควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะ	
มาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์.....	103
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	107
5.1 บทสรุป.....	107
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	110
บรรณานุกรม.....	115
ภาคผนวก.....	123
ภาคผนวก ก ภาพตัวอย่างเกมที่ต้องจัดความเหมาะสม.....	124
ภาคผนวก ข กฎหมายที่เกี่ยวข้อง.....	130
ประวัติผู้เขียน.....	165

หัวข้อวิทยานิพนธ์	มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์
ชื่อผู้เขียน	อาทิตย์ วงศ์ยฤทธิ
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ
สาขาวิชา	นิติศาสตร์
ปีการศึกษา	2553

บทคัดย่อ

การประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเกิดขึ้นมากมาย เนื่องจากเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำทันสมัยส่งผลให้เกมคอมพิวเตอร์ถูกพัฒนาและมีความสมจริงเกือบจะทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง และลักษณะของการเล่น สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ที่พบเห็นจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ประกอบกับเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี แต่ด้วยความสมจริงจึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีภาพและเนื้อหาของความรุนแรง เลือด เรื่องทางเพศ การใช้ภาษาและท่าทางที่ไม่เหมาะสม การบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้นซึ่งปรากฏอยู่ในเนื้อหาของเกมโดยไม่มี การกำกับดูแลและให้คำแนะนำย่อมส่งผลกระทบต่อผู้บริโภค โดยเฉพาะผู้บริโภที่เป็นเด็กและเยาวชน เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์บางเกมมีเนื้อหาที่รุนแรงมากไม่สมควรที่จะให้มีการเผยแพร่ในประเทศ หากปล่อยให้มีการบริโภคเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมอย่างเสรีย่อมก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาพฤติกรรมเลียนแบบ ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาครอบครัว และปัญหาสังคม เป็นต้น

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำการศึกษามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย และทำการศึกษามาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย ประเทศญี่ปุ่น และประเทศในกลุ่มยุโรป เพื่อนำมาเปรียบเทียบถึงมาตรการต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังมีช่องว่างในการบังคับใช้กฎหมาย ประกอบกับขาดมาตรการในการตรวจพิจารณาที่ถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งกฎหมายไม่มีความครอบคลุม ส่งผลให้มาตรการทางกฎหมายขาดประสิทธิภาพทำให้เกิดปัญหา เช่น กฎหมายควบคุมเฉพาะเกมบางประเภท หลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา การจัดความเหมาะสมของเกม การควบคุม

ร้านเกม เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันยังคงมีการกระทำที่ฝ่าฝืนกฎหมายของผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เห็นอยู่

จากการศึกษาถึงปัญหาดังกล่าว ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะมาตรการในการแก้ไขปัญหา ดังนี้ (1) ควรมีการกำหนดคำนิยามที่ใช้เรียก “เกมคอมพิวเตอร์” แทนคำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เพื่อให้เกิดความชัดเจนและถูกต้อง ง่ายต่อการเข้าใจและปฏิบัติ ทั้งแก้ไขความหมายให้กว้างขวางครอบคลุมเกมทุกประเภทโดยไม่ยึดติดกับสิ่งที่เป็น “วัสดุ” (2) ควรกำหนดหรือจัดตั้งหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งขึ้นมารับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนของผู้ประกอบการและประชาชนทั่วไป อีกทั้งเพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและอิสระในการปฏิบัติงาน (3) ควรมีการแก้ไขปรับปรุงหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณาและอนุญาต อีกทั้งกระบวนการพิจารณาทบทวนเพิกถอนการอนุญาต (4) ควรมีการกำหนดมาตรการที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตทั้งตัวเกมและผู้ประกอบธุรกิจเกมประเภทดังกล่าว อีกทั้งกำหนดประเภทของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้ชัดเจนเพื่อความสะดวกในการควบคุมกำกับดูแล (5) ควรกำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ คาราโอเกะ และโฆษณาของสื่อดังกล่าวแยกจากกันเป็นหมวดหมู่ให้ชัดเจน โดยไม่นำมาตรการของสื่อประเภทหนึ่งมาบังคับใช้กับสื่ออีกประเภทหนึ่ง เช่น การนำหลักเกณฑ์ของภาพยนตร์มาบังคับใช้กับเกม เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้เขียนเห็นว่า ทุกหน่วยงาน ทุกภาคส่วน ต้องร่วมมือกันไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบธุรกิจ ผู้บริโภค รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองในการสร้างจิตสำนึกในการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนของประเทศให้ได้รับสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมกับการเจริญเติบโตและการรับรู้ของวัย เพื่อให้มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

Thesis Title	Legal Measures for Control and Supervision Business Computer Game
Author	Athit Wongyarit
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Kalaya Tansiri
Department	Law
Academic Year	2010

ABSTRACT

Business computer game is growing quickly due to advance technology that allow computer game to be developed to look more realistic in almost all respects including its visual, audio and playing method and to create more excitement for many people especially children and youth. Further, computer game today can respond well to varied demand of the consumer. However, such realistic feature has brought about some unpleasant aspects such as scene and content of violence, blood, sexuality and indecent expression and manner. Consumption of computer game as described above has led to be exposed to such improper contents without any supervision and advice and thus cause adverse effects upon the consumer especially children and youth. As some computer games contain radical violence, they should not be published in the country. If computer games with improper content are freely consumed, it may give rise to many consequences e.g. imitation, criminal problems, family problems and social problems etc.

This thesis is aimed at examining legal measures for controlling appropriateness of the content of the game and supervision business computer game in Thailand as well as investigating measure for control and supervision business computer game in foreign countries such as Australia, Japan and European countries in order to perform comparative study concerning the measures for control and supervision business computer game. Legal measures for control and supervision business computer game in Thailand are those mainly provided in Films and Video Act B.E.2551. The Act still has some loopholes in enforcement as well as lack of appropriate measure for determination. Consequently, these legal measures are not able to be enforced efficiently. For instance, the law controls only some types of game. Problems are also found in relation to criteria and methods for determination and rating and supervision computer

game shop etc. Those problems are reflected from the fact that many game shops are found to having violated the law occasionally.

From the investigation of problems mentioned above, the author has therefore proposed some measures for solving such problems as follows: (1) it is recommended to specifically define the term “computer game” instead of “video” pursuant to Film and Video Act B.E.2008 in order to make the term clear and accurate, apprehensible and practicable. Definition should also amended to adequately cover all types of game by not only restricted to the term “material” (2) Specific agency should be assigned or set out to be responsible for control and supervision business computer game in order to avoid confusion among the entrepreneur and the public and to create integrity and independency for its operation. (3) it is suggested to amend or modify criteria and methods for determination and permission and review and revocation of such permission. (4) There should have measures relating to online games and games over the internet covering both their content and their service provider. Classification of type of computer game business should also be made clearer for control and supervision. (5) It is suggested to provide specific measures for controlling and regulating film, computer game, karaoke and their advertisements and such measures for any media should not be applied to other kinds of media.

In addition, the author is of the view that all agencies and sectors should closely cooperate with others including the entrepreneur, the consumer and parent to create sound attitude for protecting the consumer most of which are children and youth to be exposed to appropriate contents suitable for their growth and learning and to allow legal measures for control and supervision business computer game to operate more efficiently.

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมในอดีตยังไม่มี ความยุ่งยากและซับซ้อนเหมือนเช่นในปัจจุบัน อีกทั้งเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าไม่มากนัก ความบันเทิงและกิจกรรมสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจยามว่างของมนุษย์ยังอยู่ในรูปแบบของการแสดงและการเล่นที่แตกต่างกันไปตามประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ เช่น ลิเก จั๊ว เต็นรำ ระบำ หมากเก็บ หมากกระดาน เป็นต้น เมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป ความเจริญได้เข้ามาแทนที่ประเพณีและวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ทำให้กิจกรรมในการพักผ่อนของมนุษย์เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้นและก่อให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ขึ้น เช่น ภาพยนตร์ แผ่นเสียง โทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น และเมื่อโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เกือบทุกคน สินค้าที่ผลิตออกสู่ผู้บริโภคต่างอาศัยเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ โดยมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้ประกอบการกิจการต่างพากันนำเสนอสินค้าและบริการด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล รวมทั้งสินค้าและบริการเพื่อความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์ด้วย

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

¹ ฉัฐพงษ์ ฐิติมานะกุล. (2544). Game for PC. หน้า 7.

เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องและได้มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ คือระบบประมวลผลแบบ 3 มิติ มาช่วยทำให้เกมมีภาพที่สวยงามและดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งนับตั้งแต่มีการนำเอาระบบประมวลผลแบบ 3 มิติ มาใช้กับเกม ยิ่งทำให้เกมคอมพิวเตอร์มียอดขายเพิ่มสูงขึ้น 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 โดยผู้ประกอบการธุรกิจไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งดังกล่าวแต่อย่างใด เนื่องจากเกมใดมีความสวยงาม สมจริง น่าตื่นตาดู และมีเนื้อหาของความรุนแรงแล้ว ยิ่งเป็นการเพิ่มเสน่ห์ให้กับเกมๆ นั้น ทำให้เกมขายดีและเป็นที่นิยมของผู้บริโภค ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์จึงถือกำเนิดขึ้นมากมาย แต่เนื่องจากผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนการปล่อยให้มีการบริโภคสินค้าและบริการประเภทเกมคอมพิวเตอร์อย่าง

เสรีข่มส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน เนื่องจากผู้บริโภคได้รับสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับวัยของตนเองโดยไม่มีการควบคุมเนื้อหาสาระอย่างถูกต้องเหมาะสม 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 อีกทั้งยังให้ผู้เล่นสามารถเก็บสะสมอาวุธหรือสิ่งของวิเศษในเกม (Item) เพื่อทำให้ตัวละครที่ตนเองเล่นนั้นมีความสามารถที่มากกว่าตัวละครในเกมของผู้เล่นคนอื่นๆ กล่าวคือ เก่งกว่าและมีความสามารถมากกว่าผู้เล่นคนอื่น ทำให้เอาชนะผู้เล่นคนอื่นได้ ประกอบกับผู้เล่นแต่ละคนสามารถสื่อสารกันได้โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันเวลาที่ตัวละครในเกมพบกัน ทำให้เกมออนไลน์บางเกมกลายเป็นสังคมเล็กๆ ของบุคคลบางกลุ่มที่มีการพบปะกันสื่อสารกันโดยไม่เห็นหน้างานบางครั้งกลายเป็นที่มาและเครื่องมือในการก่อปัญหาอาชญากรรม เช่น การล่อลวง การกระทำผิดทางเพศ เป็นต้น และยังมีการซื้อขายอาวุธหรือสิ่งของวิเศษในเกมโดยใช้เงินจริงๆ กล่าวคือ ใช้เงินจริงซื้อเงินปลอมหรือซื้อสิ่งของในเกม โดยซื้อขายแลกเปลี่ยนกันในราคาตั้งแต่หลักร้อยบาทเป็นต้นไป ขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการค้นหาอาวุธหรือของวิเศษนั้นๆ ส่งผลให้ผู้เล่นบางคนต้องเสียเงินอย่างมากโดยไม่จำเป็น ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงแล้วถือว่าไม่มีคุณค่าอะไร และเมื่อเกมนั้นๆ ไม่เป็นที่นิยมแล้ว

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

สิ่งของวิเศษหรืออาวุธนั้นๆ ก็จะไม่มีความค่าอะไรในเกมอีกต่อไป เนื่องจากเกมไม่เป็นที่นิยมอาวุธ และสิ่งของวิเศษในเกมจึงไม่เป็นที่นิยมตามไปด้วย ส่งผลให้เกมที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้น กลายเป็นเกมที่ค่อนข้างจะเป็นการมอมเมาเด็กและเยาวชนมากกว่าที่จะให้แต่ความบันเทิง สนุกสนานเท่านั้น ก่อปัญหาให้เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมที่มีลักษณะเหล่านี้ใช้เงินมากเกินไปจนเกินความจำเป็นของวัย ตัวอย่างเช่น เกมออนไลน์ที่มีชื่อว่า “แรคนาร็อก” (Ragnarok Online) “ปังย่า” (Pangya) หรือ “ออดิชัน” (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

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นเห็นได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาทั้งสิ้น โดยแฝงไว้ซึ่งอันตรายที่ค่อยๆ ส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัวและสังคมจนกลายเป็นปัญหาระดับชาติ ที่สำคัญผู้บริโภคที่ได้รับผลกระทบโดยตรงก็คือ เด็กและเยาวชนที่มีปริมาณการบริโภคเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้นทุกปี ประกอบกับการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น จึงจำเป็นที่รัฐจะต้องควบคุมและกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์อย่างใกล้ชิด

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

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

อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบัน

เนื่องจากมาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ พระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่สามารถควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่าง ทัวถึง อีกทั้งยังไม่มีมาตรการในการพิจารณาและกลั่นกรองเนื้อหาสาระของเกมคอมพิวเตอร์ที่ ถูกต้องเหมาะสม ขาดผู้มีความเชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับ ผู้ประกอบธุรกิจฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมายอยู่เสมอ ส่งผลให้การบังคับใช้กฎหมาย ขาดประสิทธิภาพ อีกทั้งขาดสภาพบังคับที่แน่นอน ทำให้การบริโภคเกมคอมพิวเตอร์และการ ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างอิสระโดยขาดเครื่องมือหรือกลไกที่เหมาะสมสำหรับผู้ บริโภคในการเลือกสินค้าและบริการที่ถูกต้องเหมาะสมตามศีลธรรม ประกอบกับผู้ประกอบธุรกิจ มุ่งหวังแต่ผลกำไรโดยปราศจากจิตสำนึก

การใช้มาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องและ เหมาะสมย่อมก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมากมาย เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งที่มีแต่โทษ เช่นเดียวกับยาเสพติด แต่เกมคอมพิวเตอร์เป็นอุตสาหกรรมที่น่าจับตามองและยังมีประโยชน์ เช่น การนำมารักษาผู้ป่วยที่มีอาการสมาธิสั้น โรคนอนหลับเป็นต้น ซึ่งในความจริงแล้วการเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องเหมาะสมกับตัวผู้บริโภคคือสิ่งที่รัฐและผู้ที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันผลักดัน เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ไม่ใช่อุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวหากแต่เป็น อุตสาหกรรมที่ช่วยสร้างความรู้และความสามารถของเด็กและเยาวชน

ดังนั้น วิทยานิพนธ์เล่มนี้จึงทำการศึกษาดังกล่าวในการควบคุมและกำกับดูแล ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภค โดยทำการศึกษามาตรการทางกฎหมายที่ใช้ใน การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 รวมไปถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องดังกล่าว

จึงเห็นได้ว่ากฎหมายของประเทศไทยที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ไม่สามารถควบคุม ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิทยานิพนธ์นี้จึงทำการศึกษาดัง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานต่างๆ ตลอดจนกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการบังคับใช้กฎหมาย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

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

“เกมคอมพิวเตอร์” และคำว่า “วิดีโอเกม” เพื่อให้ทราบถึงเหตุผลอันเป็นที่มาในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

1.2.2 เพื่อศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและมาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ

1.2.3 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย

1.2.4 เพื่อศึกษาค้นคว้าหามาตรการทางกฎหมายหรือแนวทางที่เหมาะสมมาปรับใช้สำหรับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไข ปรับปรุง ประกอบการยกร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ปัจจุบันสังคมได้รับผลกระทบจากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้เกิดความเสียหายต่อสังคม ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชนของประเทศเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบโดยตรง ซึ่งประเทศไทยมีกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว แต่ปัจจุบันไม่สามารถบังคับใช้ได้มีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่มีอยู่เดิมอันได้แก่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 อันจะทำให้ผู้บริโภคได้รับความคุ้มครองอย่างถูกต้องและเหมาะสม อันเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

วิทยานิพนธ์นี้มีแนวคิดในการกำกับดูแลและลงโทษผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมุ่งเน้นถึงสิทธิเสรีภาพและการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการบริโภคและการประกอบธุรกิจ การแทรกแซงโดยรัฐ โดยศึกษาในประเด็นที่เป็นมาตรการทางกฎหมายในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของบุคคลผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และมาตรการทางกฎหมายในการลงโทษผู้ฝ่าฝืนตามกฎหมายไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ 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 ทั้งนี้เพื่อนำมารวบรวมและวิเคราะห์ห้อย่างเป็นระบบอันเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป

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

บทที่ 2

ความหมาย วิวัฒนาการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภคและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้และได้ก่อให้เกิดธุรกิจต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ตามมาอย่างมากมาย โดยเฉพาะธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่นับวันผู้บริโภคจะยิ่งให้ความสนใจและมีจำนวนการบริโภคเพิ่มสูงขึ้น สาเหตุมาจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาให้มีการตอบสนองระหว่างตัวเกมกับผู้เล่นที่สมจริงจนทำให้เกมคอมพิวเตอร์ดูน่าเล่นและเป็นที่สนใจของผู้บริโภค แต่ทั้งนี้เกมคอมพิวเตอร์บางเกมแฝงไว้ด้วยเนื้อหาของความรุนแรง เลือด เพศ และภาษาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่ไม่ได้ตระหนักและให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้ ทำให้ผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ได้รับสิ่งที่ไม่เหมาะสมนอกเหนือไปจากความบันเทิง แม้ว่าผู้บริโภคจะมีสิทธิในการเลือกหาสินค้าและบริการได้อย่างอิสระและผู้ประกอบการจะมีเสรีภาพในการค้าขายสินค้าและบริการตราบนานเท่าที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย แต่เนื่องจากผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งยังไม่สามารถแยกแยะกลิ่นกรองสิ่งต่างๆ ได้ดีเท่ากับผู้ใหญ่กลับต้องบริโภคสิ่งเหล่านี้ซึ่งปรากฏอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นทุกวันเข้าไปด้วย ดังนั้น ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์จึงไม่ใช่ธุรกิจธรรมดาทั่วไปหากแต่เป็นธุรกิจที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคม ซึ่งรัฐสมควรเข้าไปควบคุมและกำกับดูแลอย่างใกล้ชิด

เบื้องต้นจึงควรศึกษาถึงความหมาย แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภค และการประกอบธุรกิจของเอกชน เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุในการที่รัฐเข้ามาคุ้มครองผู้บริโภคและเข้าแทรกแซงสิทธิเสรีภาพของเอกชน ทั้งที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการกับผู้บริโภคนั้นเป็นความสัมพันธ์ในทางเอกชนซึ่งเกิดขึ้นจากความสมัครใจโดยอิสระของคู่กรณีรัฐไม่สมควรเข้าไปแทรกแซงสิทธิเสรีภาพดังกล่าวนี้ ในบทนี้จะศึกษาถึงความหมาย แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภค และการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

2.1 ความหมาย แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ

สิทธิเสรีภาพของบุคคลเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับตัวบุคคล มนุษย์ทุกคนที่เกิดมาย่อมมีสิทธิเสรีภาพในด้านต่างๆ ตั้งแต่เกิด สามารถที่จะคิดและกระทำสิ่งใดๆ ได้อย่างอิสระปราศจากการถูกควบคุมหรือแทรกแซงจากบุคคลอื่น และชอบที่จะเลือกกระทำหรือไม่กระทำได้อย่างอิสระตามที่ตนเองปรารถนา สิทธิเสรีภาพและการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพนั้นมีแนวคิดและวิวัฒนาการมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีแนวความคิด ความเชื่อและหลักการที่แตกต่างกันออกไปซึ่งต่างก็มุ่งเน้นเพื่อที่จะหาวิธีในการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การคิดรอนสิทธิเสรีภาพถือเป็นเรื่องที่ไม่สมควรกระทำอย่างยิ่ง แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าบุคคลจะใช้สิทธิเสรีภาพได้อย่างอิสระตามอำเภอใจโดยปราศจากซึ่งการควบคุมและกำกับดูแล การที่รัฐเข้ามา มีบทบาทเหนือบุคคลหรือประชาชนในบางกรณีย่อมแสดงให้เห็นถึงการแทรกแซงและจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชนอยู่บ้าง ในหัวข้อนี้จึงทำการศึกษาถึงความหมาย แนวคิดและทฤษฎีว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ การจำกัดสิทธิเสรีภาพและการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ เพื่อให้เข้าใจถึงพื้นฐานสิทธิเสรีภาพและการจำกัดสิทธิเสรีภาพซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการปกครองของระบอบประชาธิปไตยในปัจจุบัน

2.1.1 ความหมายของคำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ”

คำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ” เป็นคำสองคำซึ่งมักเขียนหรือเรียกรวมกันเป็นถ้อยคำเดียวกัน แท้จริงแล้วทั้งสองคำนี้มีความหมายที่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องศึกษาความหมายและทำความเข้าใจในคำดังกล่าวเพื่อให้เข้าใจและสามารถใช้ได้อย่างถูกต้องไม่ก่อให้เกิดความสับสน โดยอธิบายความหมายของ คำว่า “สิทธิ” ก่อนเป็นลำดับแรกและจึงกล่าวถึงความหมายของ คำว่า “เสรีภาพ” ในลำดับต่อไป

2.1.1.1 ความหมายของคำว่า “สิทธิ”

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า “สิทธิ” หรือ “สิทธิ์” หมายความว่า น. อำนาจอันชอบธรรม เช่น บุคคลมีสิทธิและหน้าที่ตามรัฐธรรมนูญ เขามีสิทธิในที่ดินแปลงนี้. (ป., ส.); (กฎ) อำนาจที่จะกระทำการใดๆ ได้อย่างอิสระโดยได้รับการรับรองจากกฎหมาย (อ. right)¹

¹ ราชบัณฑิตยสถาน ก (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. หน้า 1193.

ศาสตราจารย์ ดร. หยุต แสงอุทัย ได้ให้ความหมายว่า “สิทธิ” คือ ประโยชน์ที่กฎหมายรับรองและคุ้มครองให้และเป็นกรณีที่กฎหมายบัญญัติให้ประโยชน์แก่บุคคลไว้โดยเจาะจงและกฎหมายได้คุ้มครองประโยชน์นี้ โดยบุคคลผู้ได้รับประโยชน์สามารถใช้สิทธิทางศาล²

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.วรพจน์ วิสรุตพิชญ์ ได้ให้ความหมายว่า “สิทธิ” คือ อำนาจที่กฎหมายรับรองให้แก่บุคคลในอันที่จะกระทำการเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินหรือบุคคลอื่น เช่น สิทธิทางหนี้ กรรมสิทธิ์และสิทธิอื่นๆ ในอันที่จะเรียกร้องให้ผู้อื่นอีกคนหนึ่งหรือหลายคนกระทำการบางอย่างบางประการให้เกิดประโยชน์แก่ตน หรือให้ละเว้นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง³

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า “สิทธิ” หมายถึง อำนาจหรือประโยชน์อื่นใดที่กฎหมายได้บัญญัติรับรองคุ้มครองให้แก่บุคคลหนึ่ง โดยบุคคลนั้นมีอำนาจอันชอบธรรมที่จะใช้สิทธิเพื่อเรียกร้องให้บุคคลอื่นกระทำการหรือละเว้นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งได้ เช่น สิทธิในที่อยู่อาศัย สิทธิเหนือบุคคลในหนี้ สิทธิทางการเมือง สิทธิเลือกตั้ง เป็นต้น เมื่อ “สิทธิ” เป็นอำนาจที่กฎหมายให้ไว้แก่บุคคลหนึ่งเพื่อรับรองและคุ้มครองบุคคลนั้น ดังนั้น เมื่อบุคคลหนึ่งมีอำนาจตามที่กฎหมายบัญญัติให้อำนาจไว้แล้ว บุคคลอื่นๆ ในสังคมนั้นก็ย่อมจะต้องมีหน้าที่ในอันที่จะเคารพและปฏิบัติตามในอำนาจของผู้นั้น ฉะนั้นเมื่อบุคคลหนึ่งมี “สิทธิ” ตามที่กฎหมายให้อำนาจไว้แล้ว บุคคลอื่นๆ ก็ย่อมจะต้องมี “หน้าที่” ตามไปด้วย ฉะนั้น “สิทธิ” และ “หน้าที่” จึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยกันและคู่กันเสมอแยกออกจากกันไม่ได้

2.1.1.2 ความหมายของคำว่า “เสรีภาพ”

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า “เสรีภาพ” หมายความว่า น. ความสามารถที่จะกระทำการใดๆ ได้ตามที่ตนปรารถนาโดยไม่มีอุปสรรคขัดขวาง เช่น เสรีภาพในการพูด เสรีภาพในการนับถือศาสนา ความมีสิทธิที่จะทำอะไรก็ได้โดยไม่มีละเมิดสิทธิของผู้อื่น⁴

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.วรพจน์ วิสรุตพิชญ์ ได้ให้ความหมายว่า “เสรีภาพ” คือ สภาพการณ์ที่บุคคลมีอิสระในการที่จะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามความประสงค์ของตน⁵

² หยุต แสงอุทัย. (2523). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายทั่วไป. หน้า 188 (อ้างถึงใน เกรียงไกร เจริญ ธนาวัฒน์, 2547 : 23).

³ วรพจน์ วิสรุตพิชญ์ ก (2538). สิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ. หน้า 16.

⁴ ราชบัณฑิตยสถาน ก เล่มเดิม. หน้า 1217.

⁵ วรพจน์ วิสรุตพิชญ์ ข (2538). สิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ. หน้า 22.

รองศาสตราจารย์ ดร.บรรเจิด สิงคะเนติ ได้ให้ความหมายว่า “เสรีภาพ” คือ อำนาจในการกำหนดตนเองโดยอิสระของบุคคลที่จะกระทำการใดหรือไม่กระทำการใดอันเป็นอำนาจที่มีเหนือตนเอง⁶

เสรีภาพในทางภาษาศาสตร์ หมายถึง เงื่อนไขของบุคคลที่ไม่ขึ้นต่อผู้หนึ่งผู้ใด และเป็นอำนาจหรือมีอำนาจที่จะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้⁷

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า “เสรีภาพ” หมายถึง อำนาจหรือสภาพการณ์ที่บุคคลสามารถกระทำการหรือละเว้นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างอิสระตามความประสงค์ของตน โดยปราศจากการถูกควบคุมหรือขัดขวางจากผู้หนึ่งผู้ใด เช่น เสรีภาพในร่างกาย เสรีภาพทางความคิด การเลือกนับถือศาสนา เสรีภาพในการบริโภค การประกอบกิจการ และอาชีพ การโฆษณา เป็นต้น

ดังนั้น คำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ” จึงมีความหมายแตกต่างกันตรงที่ คำว่า “สิทธิ” เป็นอำนาจที่บุคคลมีเพื่อเรียกร้องให้ผู้อื่นกระทำการหรือละเว้นการกระทำอันใดอันหนึ่ง แต่ในขณะที่ “เสรีภาพ” นั้นเป็นอำนาจที่บุคคลนั้นมีอยู่เหนือตนเองในการตัดสินใจที่จะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือไม่กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งโดยปราศจากการแทรกแซงหรือครอบงำจากบุคคลอื่น⁸ หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า “สิทธิ” เป็นอำนาจของบุคคลในอันที่จะเรียกร้องให้บุคคลอื่นกระทำการหรือละเว้นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะเจาะจงให้เกิดประโยชน์แก่ตน ส่วน “เสรีภาพ” เป็นอำนาจของบุคคลในอันที่จะกระทำในสิ่งที่ตนประสงค์จะกระทำและที่จะไม่กระทำในสิ่งที่ตนไม่ประสงค์จะกระทำและแม้การมีอำนาจดังกล่าวจะมีผลก่อให้เกิดหน้าที่แก่ผู้อื่น หน้าที่นั้นก็เป็นแต่เพียงหน้าที่ที่จะต้องละเว้นจากการกระทำใดๆ ที่เป็นอุปสรรคขัดขวางการใช้เสรีภาพของเขาเท่านั้น⁹ ดังนั้น คำว่า “เสรีภาพ” จึงไม่ก่อให้เกิดหน้าที่ตามกฎหมายของตัวบุคคลในอันที่จะต้องเคารพและปฏิบัติตามในสิทธิของผู้อื่นซึ่งกฎหมายบัญญัติคุ้มครองหรือให้อำนาจไว้ เช่นเดียวกับ “สิทธิ” แต่อย่างไร ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเรามักจะใช้คำว่า “สิทธิ” และ “เสรีภาพ” รวมกันเป็นถ้อยคำเดียวกัน แต่มักไม่ปรากฏคำว่า “หน้าที่” รวมอยู่ด้วย เมื่อมีการนำคำว่า “สิทธิ” ไปใช้จึงไม่ค่อยมีผู้ใดนึกถึงคำว่า “หน้าที่” เท่าใดนัก จึงก่อให้เกิดความไม่เข้าใจในความหมายที่แท้จริงของคำว่า “สิทธิ” โดยตระหนักถึงแต่คำว่า “สิทธิ” มากกว่าคำว่า “หน้าที่” ในขณะที่ทั้งสอง

⁶ บรรเจิด สิงคะเนติ. (2547). หลักพื้นฐานของสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตามรัฐธรรมนูญ 2540. หน้า 61.

⁷ เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์. (2547). หลักกฎหมายว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ. หน้า 24.

⁸ บรรเจิด สิงคะเนติ. หน้าเดิม.

⁹ วรพจน์ วิศรุตพิชญ์ ก เล่มเดิม. หน้า 17.

คำเป็นสิ่งที่คู่กันเสมอ จำเป็นมากที่ผู้ใช้คำและผู้รับฟังจะต้องเข้าใจความหมายของคำทั้งสอง เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ถูกต้องตรงตามความหมายและเจตนารมณ์ของคำ เพื่อจะได้ไม่ก่อให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดขึ้นได้ อันจะทำให้การใช้หรืออ้างถึงสิทธิและเสรีภาพเป็นไปอย่างถูกต้องตรงตามความหมายและเจตนารมณ์ของถ้อยคำที่แท้จริง

2.1.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ

แนวคิดเรื่องสิทธิและเสรีภาพได้พัฒนาเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง โดยได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดในทางศาสนา การเมือง และทฤษฎีต่างๆ ของนักปรัชญาทางการเมือง อันเป็นแรงกระตุ้นก่อให้เกิดการต่อสู้เรียกร้องสิทธิเสรีภาพจากประชาชนกับการปฏิบัติทางการเมืองและสังคมในสมัยต่อมา ซึ่งทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องสิทธิเสรีภาพที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อสิทธิเสรีภาพในสังคมปัจจุบัน ได้แก่

2.1.2.1 ทฤษฎีกฎหมายธรรมชาติ¹⁰

ทฤษฎีกฎหมายธรรมชาติได้มีการอ้างอิงมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ โดยมีความเชื่อว่าทุกสิ่งบนโลกนี้ล้วนเป็นผลจากธรรมชาติ สิทธิเสรีภาพของมนุษย์เป็นสิ่งที่มิได้อยู่ตามธรรมชาติ ไม่ได้เกิดจากผู้หนึ่งผู้ใดแม้กระทั่งรัฐและอำนาจปกครองก็เป็นผลจากธรรมชาติเช่นกัน โดยสิ่งที่สำคัญที่สุดของกฎหมายธรรมชาติก็คือความเชื่อที่ว่าเหนืออำนาจสูงสุดของมนุษย์ยังมีสิ่งอื่นอยู่อีก สิ่งนั้นก็คือ ธรรมชาติและเหตุผล เมื่อสิ่งใดเป็นสิทธิและเสรีภาพตามธรรมชาติของมนุษย์อยู่แล้ว ใครก็ตามหาอาจมาใช้อำนาจบงาบได้ไม่ และการใช้อำนาจที่ดี การเมืองการปกครองที่ดี ต้องยืนอยู่บนหลักเหตุผลตามธรรมชาติ มิใช่อยู่บนอำเภอใจของบุคคล ดังนั้น กฎหมายธรรมชาติจึงเหมือนกับสภาพบังคับโดยทำหน้าที่ในการลงโทษผู้ปกครองที่ไม่ดี อีกทั้งเป็นเหมือนกับข้อจำกัดในการใช้อำนาจของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบของเหตุผลตามธรรมชาติ ซึ่งนำไปสู่การใช้เหตุผลสร้างกฎหมายมหาชนขึ้นมาเพื่อจำกัดอำนาจผู้ปกครองและคุ้มครองสิทธิตามธรรมชาติซึ่งมีอาจบงาบได้ของมนุษย์

2.1.2.2 ทฤษฎีเสรีนิยมทางการเมือง¹¹

ทฤษฎีดังกล่าวนี้ได้ให้ความสำคัญกับคุณค่าของมนุษย์แต่ละคนในฐานะปัจเจกชน (Individualism) ทำให้ผู้ปกครองต้องยอมรับและจำกัดอำนาจของตนเอง ก่อให้เกิดการปกครองโดยประชาชนขึ้น นักปรัชญาที่มีบทบาทสำคัญของทฤษฎีนี้ ได้แก่

1) จอห์น ล็อก (John Locke 1632-1704) เห็นว่ามนุษย์และสังคมแยกจากกันไม่ได้ โดยสังคมมีวัตถุประสงค์ คือ ความผาสุกและความสงบสุขของมนุษย์ซึ่งเป็นสมาชิกของ

¹⁰ บวรศักดิ์ อุวรรณโณ ก เล่มเดิม. หน้า 44-46.

¹¹ แหล่งเดิม. หน้า 46-55.

สังคมนั้น และควรปล่อยให้กลไกทางสังคมและเศรษฐกิจดำเนินไปเองโดยปราศจากการแทรกแซงจากรัฐ ซึ่งการที่มนุษย์รวมกันเป็นสังคมนั้นก็เพื่อหลีกเลี่ยงความไม่มั่นคงปลอดภัย ความไม่เท่าเทียมและการถูกเอารัดเอาเปรียบทำให้เกิดเป็นสัญญาของสังคมขึ้น โดยมนุษย์แต่ละคนมีความยินดีที่จะสละสิทธิและเสรีภาพที่มีอยู่ตามธรรมชาติในการบังคับตนเองและโอนสิทธิในการบังคับตนเองนั้นให้แก่สังคมแต่ผู้เดียว สัญญาทางสังคมหรือสัญญาประชาคมจึงเกิดขึ้นจากความตกลงโดยอิสระของมนุษย์เพื่อปกป้องคุ้มครองให้สังคมมีความสุข แต่ทั้งนี้มนุษย์ไม่ได้สละสิทธิเสรีภาพทั้งหมดให้แก่สังคม คงสละแต่สิทธิเสรีภาพบางส่วนเพื่อความความสุขของสังคมเท่านั้น แต่ยังคงรักษาสิทธิเสรีภาพตามธรรมชาติอื่นๆ ไว้ เช่น สิทธิเสรีภาพในชีวิต ร่างกาย และทรัพย์สิน ซึ่งเป็นสิทธิเสรีภาพที่อยู่ควบคู่กับมนุษย์ ดังนั้น รัฐจึงไม่อาจใช้อำนาจล่วงล้ำเข้าไปเพื่อทำลายสิทธิและเสรีภาพเหล่านี้ของมนุษย์ได้

2) มอง จากส์ รูสโซ (Jean Jacques Rousseau 1712-1778) เห็นว่ามนุษย์เกิดมาโดยอิสระและเท่าเทียมกัน แต่เนื่องจากกฎเกณฑ์และเงื่อนไขแห่งสังคมเป็นตัวทำให้เกิดความไม่เสมอภาคและไม่ยุติธรรมของมนุษย์ จึงเกิดการทำสัญญาทางสังคมขึ้นใหม่ด้วยการที่มนุษย์ทุกคนยินยอมมอบสิทธิและเสรีภาพของตนเองให้อยู่ภายใต้เจตจำนงร่วมกันของสมาชิกทุกคนในสังคม โดยสมาชิกแต่ละคนทำสัญญากับคนอื่นๆ ในสังคมทุกคนไม่ใช่กับคนใดคนหนึ่ง ซึ่งเจตจำนงร่วมกันนั้นไม่ใช่เรื่องของปัจเจกชนแต่ละคน แต่เป็นประโยชน์ส่วนรวมหรือประโยชน์สาธารณะที่มนุษย์ทุกคนในสังคมต้องผูกพัน รูสโซ จึงให้ความสำคัญกับเจตจำนงร่วมกันของมนุษย์อันเป็นเจตนารมณ์ของสังคมซึ่งไม่ใช่ของปัจเจกชนผู้หนึ่งผู้ใดโดยตรง ก่อให้เกิดการปกครองแบบประชาธิปไตยโดยตรงโดยประชาชน

3) มองเตสกีเออ (Montesquieu 1689-1755) เห็นว่าเสรีภาพจะมีขึ้นได้ก็แต่โดยการทำให้อำนาจอ่อนตัวลง เสรีภาพ คือ สิทธิที่จะทำอะไรก็ตามที่กฎหมายอนุญาตและไม่อนุญาต แต่การมีเสรีภาพมากจนทำในสิ่งที่กฎหมายห้ามไว้ก็เท่ากับว่าไม่มีเสรีภาพเกิดขึ้นเลย การจะมีเสรีภาพหรือไม่ขึ้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของอำนาจแต่ขึ้นอยู่กับสภาพแห่งการใช้อำนาจ หากอำนาจนั้นมีสภาพเด็ดขาดเสมอไม่มีการจำกัดย่อมนำไปสู่การใช้อำนาจเกินสมควรได้ ก่อให้เกิดแนวคิดในการแบ่งแยกอำนาจของรัฐเป็นอำนาจนิติบัญญัติ อำนาจบริหาร และอำนาจตุลาการอันเป็นหลักการสำคัญในการปกครองในปัจจุบัน

2.1.2.3 ทฤษฎีกฎหมายบ้านเมือง

ทฤษฎีดังกล่าวนี้เชื่อว่ากฎหมาย คือ เจตจำนงของรัฐาธิปัตย์ไม่ใช่เรื่องของธรรมชาติและเหตุผลอีกต่อไป สิทธิเสรีภาพตามธรรมชาติที่เป็นอิสระสามารถทำอะไรก็ได้ ปราศจากกฎเกณฑ์ควบคุมย่อมเป็นอันตราย สิทธิเสรีภาพจึงต้องอยู่ภายใต้กฎหมายและระเบียบ

ข้อบังคับแห่งสังคมโดยบัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญของรัฐนั้นๆ นักปรัชญาที่สำคัญของทฤษฎีนี้ คือ เอ็ดมุนด์ เบิร์ก (Edmund Burke) มองว่าสิทธิเสรีภาพที่เกิดขึ้นจะต้องอยู่ในกรอบของสังคม การเมืองเท่านั้นเป็นการปฏิเสธสิทธิตามธรรมชาติที่ได้ยึดถือกันมาเป็นเวลานาน โดยกฎหมายเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นด้วยความตั้งใจของรัฐ¹²

2.1.3 ประเภทของสิทธิเสรีภาพ

การแบ่งประเภทของสิทธิเสรีภาพนั้น จริงแล้วสามารถแบ่งแยกออกได้เป็นหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น แบ่งโดยอาศัยวัตถุประสงค์แห่งสิทธิและเสรีภาพเป็นหลักเกณฑ์¹³ หรือแบ่งโดยพิจารณาจากผู้ทรงสิทธิ หรือแบ่งโดยพิจารณาจากเงื่อนไขการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ¹⁴ แต่ในที่นี้จะขอแบ่งแยกสิทธิและเสรีภาพออกเป็น 5 ประเภท¹⁵ คือ

2.1.3.1 ความมั่นคงหรือสิทธิเสรีภาพในชีวิตร่างกาย

เป็นสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนต้องการ และถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้มนุษย์เข้ามาอยู่รวมกันเป็นสังคม ซึ่งความมั่นคงในชีวิตร่างกายดังกล่าวนี้ได้รับการรับรองไว้ในมาตรา 2 ของคำประกาศสิทธิมนุษยชนและพลเมือง ลงวันที่ 26 สิงหาคม ค.ศ. 1789 โดยบัญญัติว่า “วัตถุประสงค์ของสังคมการเมืองทุกสังคมย่อมเป็นไปเพื่อการคุ้มครองรักษาสิทธิตามธรรมชาติซึ่งไม่มีอายุความของมนุษย์ เช่น ความมั่นคงปลอดภัย”¹⁶ ดังนั้น สิทธิเสรีภาพในความมั่นคงและชีวิตร่างกายของมนุษย์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ในอันที่จะต้องได้รับการคุ้มครองให้มั่นคงปลอดภัยปราศจากการเข้ามาครอบงำหรือถูกข่มเหงจากบุคคลอื่นรวมทั้งองค์กรต่างๆ ของรัฐ เนื่องจากเป็นพื้นฐานของเสรีภาพในด้านอื่นๆ เกือบทั้งหมด บรรดาอารยประเทศจึงถือเป็นหลักว่าจะออกกฎหมายให้มีผลย้อนหลังเพื่อเอาโทษแก่บุคคลไม่ได้ และการกระทำต่อเนื้อตัวร่างกายและชีวิตของผู้อื่นจะกระทำไม่ได้โดยศาลตามวิธีพิจารณาที่เปิดเผยเท่านั้น โดยให้ผู้นั้นสามารถป้องกันตนเองได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งฝ่ายบริหารไม่มีอำนาจในการตรากฎหมายเพื่อกำหนดความผิดและโทษเองโดยลำพัง ต้องมาจากการที่ประชาชนตราขึ้นเท่านั้น สิทธิเสรีภาพในความมั่นคงปลอดภัยของชีวิตและร่างกายจึงเป็นสิทธิมนุษยชนหรือสิทธิของทุกๆ คน อันเป็นสิทธิที่รัฐธรรมนูญมุ่งที่จะคุ้มครองให้แก่ทุกๆ คน โดยไม่ได้แบ่งแยกว่าบุคคลนั้นจะมีเชื้อชาติ ศาสนา หากบุคคลนั้นเข้ามาอยู่

¹² เดือนเพ็ญ ภิญญินธิเกษม. (2546). มาตรการควบคุมกำกับและการบังคับใช้กฎหมายด้านการโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพ. หน้า 19.

¹³ วรพจน์ วิศรุตพิชญ์ ก เล่มเดิม. หน้า 22.

¹⁴ บรรเจิด สิงคะเนติ. เล่มเดิม. หน้า 63-66.

¹⁵ บวรศักดิ์ อุวรรณโณ ข (2538). คำอธิบายกฎหมายมหาชน (เล่ม 3) ที่มาและนิติวิธี. หน้า 348-349.

¹⁶ เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์. เล่มเดิม. หน้า 26.

ในเขตอำนาจของรัฐธรรมนูญนั้นแล้ว บุคคลนั้นย่อมที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งรัฐนั้นด้วย¹⁷ ความมั่นคงปลอดภัยในชีวิตและร่างกายจึงเป็นสิทธิเสรีภาพที่มนุษย์ทุกคนไม่อาจที่จะปฏิเสธได้และเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการในการมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคม

2.1.3.2 สิทธิเสรีภาพในชีวิตส่วนตัว

เป็นสิทธิเสรีภาพที่จะไม่ให้ผู้อื่นมาล่วงรู้สิ่งที่เป็นเรื่องส่วนตัว เช่น เสรีภาพของบุคคลในเคหสถาน เป็นต้น รวมทั้งข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลของบุคคลที่ต้องแจ้งแก่องค์กรของรัฐหรือเอกชน อันเป็นการคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของบุคคลเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุขในสังคมโดยไม่มีผู้ใดเข้ามาก้าวล่วงความเป็นส่วนตัวในชีวิตของคนแต่ละคน ซึ่งตามมาตรา 12 ของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนที่รับรองโดยสมัชชาใหญ่ขององค์การสหประชาชาติ เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2491 บัญญัติว่า “การเข้าไปแทรกสอดโดยผลการในกิจการส่วนตัว ครอบครัว เคหสถาน การส่งข่าวสาร ตลอดจนการโจมตีต่อเกียรติยศและชื่อเสียงของบุคคลนั้นจะกระทำมิได้ ทุกๆ คนมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายจากการแทรกสอดและการโจมตีดังกล่าว”¹⁸ บุคคลแต่ละคนจึงมีอิสระในชีวิตของตนเองในการที่จะเลือกที่จะยอมหรือไม่ยอมให้ผู้อื่นมาล่วงรู้เรื่องของตนได้

2.1.3.3 สิทธิเสรีภาพในตัวบุคคล

เป็นสิทธิเสรีภาพของบุคคลซึ่งสามารถที่จะทำอะไรกับร่างกายของตนเองก็ได้ โดยอิสระและบุคคลอื่นจะก้าวล่วงเข้ามาขัดขวางการใช้เสรีภาพของผู้นั้นไม่ได้ เช่น เสรีภาพในการสมรส เป็นต้น ซึ่งเสรีภาพในตัวบุคคลและเสรีภาพในชีวิตและร่างกายนั้นมีความใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก แต่ทั้งสองประเภทต่างกันตรงที่เสรีภาพในตัวบุคคลมุ่งไปที่ตัวบุคคลผู้ทรงสิทธิในอันที่จะสามารถกระทำการอย่างใดๆ กับร่างกายของตนตราบเท่าที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย ในขณะที่เสรีภาพในชีวิตและร่างกายมุ่งไปที่การคุ้มครองชีวิตและร่างกายของบุคคลจากการกระทำของบุคคลอื่นในสังคมและบุคคลอื่นก็ต้องให้ความเคารพต่อเสรีภาพดังกล่าวด้วย ดังนั้น บุคคลแต่ละคนชอบที่จะกระทำการใดก็ได้ในชีวิตและร่างกายของตนเองตามที่ใจปรารถนา แต่ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวต้องอยู่ภายใต้กฎหมายด้วยจึงจะเป็นเสรีภาพที่กฎหมายรับรองและคุ้มครอง

2.1.3.4 สิทธิเสรีภาพทางปัญญาและศีลธรรมหรือเสรีภาพทางความคิด

เป็นสิทธิเสรีภาพซึ่งบุคคลสามารถที่จะคิด เชื่อ และแสดงออกทางความคิด ความเชื่อของตนเองได้อย่างอิสระ เช่น เสรีภาพทางความคิด เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นทาง

¹⁷ บรรเจิด สิงคะเนติ. เล่มเดิม. หน้า 63.

¹⁸ เกรียงไกร เจริญธนาวัฒน์. เล่มเดิม. หน้า 28.

วิชาการ เสรีภาพในการนับถือศาสนา เสรีภาพในการปฏิบัติตามความเชื่อ เป็นต้น ซึ่งมนุษย์ทุกคนย่อมมีความคิดและความเชื่อเป็นของตนเอง

2.1.3.5 สิทธิเสรีภาพทางเศรษฐกิจสังคม

เป็นสิทธิเสรีภาพดั้งเดิมซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานตามอุดมคติเสรีนิยมและแนวคิดปัจเจกชนนิยม เช่น กรรมสิทธิ์ และเสรีภาพในการประกอบอาชีพต่างๆ

2.1.4 หลักการว่าด้วยการจำกัดสิทธิเสรีภาพ

สิทธิเสรีภาพนั้นเป็นเรื่องของปัจเจกชนแต่ละคนหากแต่ละคนเข้ามารวมกันเป็นสังคมแล้ว สิทธิเสรีภาพดังกล่าวย่อมที่จะเป็นเจตจำนงร่วมกันของทุกคนในสังคม ซึ่งทำให้เป็นเรื่องของประโยชน์สาธารณะไปและแม้ว่าการกระทำของรัฐจะเป็นไปเพื่อประโยชน์สาธารณะก็ตาม แต่ก็ต้องไม่ทำลายสิทธิและเสรีภาพของประชาชนซึ่งถือเป็นประโยชน์สาธารณะอย่างหนึ่งเช่นกัน¹⁹ เนื่องจากการจำกัดสิทธิเสรีภาพถือเป็นเรื่องที่ไม่สมควรกระทำอย่างยิ่งไม่ว่าผู้กระทำนั้นจะเป็นใครก็ตาม แต่การมีสิทธิเสรีภาพโดยไม่มีขอบเขตจำกัดก็จะทำให้สังคมเกิดความสับสนวุ่นวายเหมือนสังคมที่ไม่มีกฎหมาย เนื่องจากทุกคนจะใช้สิทธิเสรีภาพที่ตนเองมีอยู่อย่างเต็มที่ โดยไม่คำนึงถึงหน้าที่ตามกฎหมาย ทำให้การใช้สิทธิเสรีภาพดังกล่าวไปกระทบสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นอันเป็นเจตจำนงร่วมกันของทุกคนในสังคมหรืออาจกระทบต่อประโยชน์สาธารณะ การมีเสรีภาพโดยไม่มีขอบเขตจึงเป็นเหตุใหญ่ที่ก่อให้เกิดการไร้เสรีภาพในที่สุด²⁰ การจำกัดสิทธิเสรีภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญที่รัฐต้องตระหนักเสมอ ซึ่งหลักเกณฑ์ที่ใช้บังคับสำหรับกรณีจำเป็นต้องจำกัดสิทธิเสรีภาพมีดังนี้²¹

2.1.4.1 เพื่อคุ้มครองเสรีภาพของผู้อื่นและคุ้มครองสังคม

เสรีภาพที่ไม่มีข้อจำกัดก็คือการไม่มีเสรีภาพเลย การคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นจึงถือเป็นเหตุผลสำคัญในการจำกัดสิทธิเสรีภาพของบุคคล เนื่องจากสิทธิเสรีภาพของบุคคลอื่นเป็นข้อจำกัดที่มีอยู่ในเสรีภาพทั้งหลาย²² การใช้สิทธิเสรีภาพโดยไม่มีขอบเขตจำกัดย่อมทำให้เสรีภาพของบุคคลหนึ่งขัดกับเสรีภาพของบุคคลอื่น เช่น เสรีภาพในการปฏิบัติตามความเชื่อทางศาสนาอาจขัดกับเสรีภาพในการประท้วงของบุคคลที่ไม่เชื่อ ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่รัฐต้องเข้ามาจัดระเบียบด้วยการจำกัดสิทธิเสรีภาพของบุคคลในด้านต่างๆ เพื่อคุ้มครองสังคมให้สงบเรียบร้อยและปกติสุข เช่น การออกกฎหมายมาให้ความสำคัญกับเสรีภาพหนึ่งมากกว่าเสรีภาพอื่น เช่น ให้

¹⁹ บวรศักดิ์ อุวรรณโณ ข เล่มเดิม. หน้า 346.

²⁰ แหล่งเดิม. หน้า 350.

²¹ แหล่งเดิม.

²² บวรเจต สึงคะเนติ. เล่มเดิม. หน้า 222.

เสรีภาพในการติดต่อคมนาคมอยู่เหนือเสรีภาพในการชุมนุมประท้วง เป็นต้น แต่ทั้งนี้หากรัฐเข้ามาจำกัดสิทธิเสรีภาพจนเกินไปก็จะทำให้สังคมไม่ปกติสุขเกิดความสับสนวุ่นวายเช่นกันและบางครั้งรัฐอาจจะต้องออกกฎหมายมาเพื่อให้ความสำคัญกับเสรีภาพทั้งสองโดยเท่าเทียมกัน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าถ้าต้องการเสรีภาพก็ต้องสละเสรีภาพบ้างโดยให้รัฐเข้ามาจัดระบบ รัฐจึงมีหน้าที่จัดระเบียบเสรีภาพให้เหมาะสมแก่กรณี

2.1.4.2 เพื่อคุ้มครองเสรีภาพจากการละเมิดของรัฐ

แม้ว่ารัฐจะเป็นผู้ที่เข้ามาจัดระเบียบสิทธิเสรีภาพของปัจเจกชนเพื่อให้เหมาะสมแก่กรณีก็ตาม แต่รัฐเองก็ต้องเคารพในกฎเกณฑ์และกฎหมายอันตนเป็นผู้กำหนดด้วย

2.1.4.3 เพื่อคุ้มครองเสรีภาพจากการละเมิดของปัจเจกชน

รัฐมีภาระหน้าที่ต้องดูแลเพื่อไม่ให้เอกชนคนหนึ่งคนใดไปละเมิดสิทธิเสรีภาพของเอกชนคนอื่น ๆ หรือทำลายเจตจำนงร่วมกันของทุกคนในสังคม เพื่อคุ้มครองความปกติสุขของสังคมและให้เกิดความเสมอภาคเท่าเทียมกันของคนในสังคมไม่ให้ผู้ที่อ่อนแอกว่าถูกเอาเปรียบได้ โดยการออกกฎหมายทั้งทางแพ่งและอาญาเป็นต้น

2.1.4.4 รัฐมีหน้าที่ต้องดำเนินการในเสรีภาพใหม่ๆ

รัฐมีหน้าที่ในการจัดระเบียบและคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ และจะต้องไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของประชาชน แต่ในปัจจุบันรัฐยังมีหน้าที่กระทำการเพื่อให้ประชาชนเข้าถึงสิทธิเสรีภาพใหม่มากขึ้น เช่น การกำหนดให้ประชาชนมีสิทธิในทางการเมืองมากขึ้น เช่น ให้ประชาชนมีสิทธิเลือกตั้ง กำหนดอายุของผู้มีสิทธิเลือกตั้งให้น้อยลง ให้สิทธิเสรีภาพในการศึกษา ให้สิทธิในการสาธารณสุข เป็นต้น ซึ่งสิทธิและเสรีภาพเหล่านี้ก่อให้เกิดหน้าที่แก่รัฐในการจัดทำรัฐสวัสดิการเพื่อประชาชน

สำหรับประเทศไทยการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลได้บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 หมวด 3 เรื่องสิทธิและเสรีภาพของชนชาวไทย ส่วนที่ 1 มาตรา 29 บัญญัติว่า

“การจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่รัฐธรรมนูญรับรองไว้จะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายเฉพาะเพื่อการที่รัฐธรรมนูญนี้กำหนดไว้และเท่าที่จำเป็น และจะกระทบกระเทือนสาระสำคัญของสิทธิและเสรีภาพนั้นมิได้...กฎหมายตามวรรคหนึ่งต้องมีผลใช้บังคับเป็นการทั่วไปและไม่มุ่งหมายให้ใช้บังคับแก่กรณีใดกรณีหนึ่งหรือแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นการเจาะจง...”

ซึ่งสิทธิและเสรีภาพที่รัฐธรรมนูญให้การรับรองไว้ ได้แก่ สิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล สิทธิในทรัพย์สิน สิทธิเสรีภาพในการประกอบอาชีพและสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

ของบุคคลหรือสื่อมวลชน อันเป็นสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่รัฐจะต้องเคารพและให้การรับรองคุ้มครอง โดยจะต้องไม่กระทำการใดอันเป็นการกระทบกระเทือนหรือจำกัดสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานดังกล่าวของประชาชนในรัฐ ซึ่งถือเป็นการทำลายสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของบุคคล ทำให้ทุกประเทศเกือบทั่วโลกได้บัญญัติคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของบุคคลไว้ในรัฐธรรมนูญซึ่งถือเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศ

2.2 ความหมาย แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค

แนวคิดในการคุ้มครองผู้บริโภคนั้นมีมานานตั้งแต่อดีตและพัฒนาเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีทั้งทางด้านเอกชนและมหาชน โดยต่างมีวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายในการคุ้มครองประชาชนของตนให้ได้รับความปลอดภัยและได้รับบริการสาธารณะที่ดีอย่างเท่าเทียมกัน ในหัวข้อนี้จึงทำการศึกษาถึงความหมาย แนวคิดและทฤษฎีในการคุ้มครองผู้บริโภคตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2.2.1 ความหมายของคำว่า “ผู้บริโภค”

ในการศึกษากฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคมีความจำเป็นที่ผู้ศึกษาจะต้องทราบความหมายของคำว่าผู้บริโภคเพื่อให้รู้ว่าผู้ใดคือผู้บริโภคที่ได้รับการคุ้มครอง ดังนั้น จึงขอกล่าวถึงความหมายของคำว่าผู้บริโภคเพื่อความเข้าใจในการศึกษาเป็นลำดับแรก

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า “ผู้บริโภค” หมายความว่า (กฎ) น. ผู้ซื้อหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจ และหมายความรวมถึง ผู้ซึ่งได้รับการเสนอหรือชักชวนจากผู้ประกอบธุรกิจเพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการด้วย ผู้เข้าทำสัญญาในฐานะผู้ซื้อ ผู้เช่า ผู้เช่าซื้อ ผู้กู้ ผู้เอาประกันภัย หรือผู้เข้าทำสัญญาอื่นใดเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินบริการหรือประโยชน์อื่นใดโดยมีค่าตอบแทน ทั้งนี้ การทำสัญญานั้นต้องเป็นไปโดยมิใช่เพื่อการค้าทรัพย์สินบริการหรือประโยชน์อื่นใดนั้น และหมายความรวมถึงผู้เข้าทำสัญญาในฐานะผู้ค้าประกันของบุคคลดังกล่าวซึ่งมิได้กระทำเพื่อการค้าด้วย (อ. Consumer)²³

ศาสตราจารย์ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนสานต์ ได้ให้ความหมายของคำว่า “ผู้บริโภค” หมายถึง ผู้ซื้อสินค้าหรือได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจหรือผู้ซึ่งได้รับการเสนอหรือการชักชวนจากผู้ประกอบธุรกิจเพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการ และในภายหลังได้รวมถึงผู้ใช้สินค้าหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจโดยชอบ แม้จะมีได้เสียค่าตอบแทนก็ตาม²⁴

²³ ราชบัณฑิตยสถาน ก เล่มเดิม. หน้า 739.

²⁴ ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนสานต์ ก (2543). กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค. หน้า 11.

คำว่า “ผู้บริโภค” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 มีความหมายตรงกับคำว่า “Consumer” ในภาษาอังกฤษ โดย Black’s Law Dictionary ได้ให้ความหมายของคำว่า “Consumer” ไว้ว่า “Consumer.” A person who buys goods or services for personal, family, or household use, with no intention of resale; a natural person who use products for personal rather than business purpose.²⁵ แปลได้ว่า ผู้ซึ่งซื้อสินค้าหรือบริการสำหรับใช้ส่วนตัวภายในครอบครัวหรือครัวเรือนและไม่มีเจตนาที่จะนำไปขายต่อ และหมายความรวมถึงบุคคลผู้ซึ่งใช้ผลิตภัณฑ์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ส่วนตัวยิ่งกว่าในทางธุรกิจ

ตามพระราชบัญญัติสัญญาผู้บริโภคแห่งประเทศไทยปี 2000 (The Consumer Contract Act of Japan 2000) ได้ให้ความหมายของคำว่า “Consumer” ไว้ว่า “Consumer” as used in this Act shall mean individual(s) (however, the same shall not apply in cases where said individual becomes a party to a contract as a business or for the purpose of business) แปลได้ว่า “ผู้บริโภค” หมายความว่า บุคคล (อย่างไรก็ตามผู้บริโภคต้องไม่ใช่ในกรณีที่บุคคลดังกล่าวเป็นคู่สัญญาในฐานะที่เป็นผู้ประกอบการหรือเพื่อวัตถุประสงค์ในทางธุรกิจ)²⁶

ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ได้ให้ความหมายของคำว่าผู้บริโภคไว้ในมาตรา 3 ว่า “ผู้บริโภค” หมายความว่า ผู้ซื้อหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจหรือผู้ซึ่งได้รับการเสนอหรือการชักชวนจากผู้ประกอบธุรกิจเพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการ และหมายความรวมถึงผู้ใช้สินค้าหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจโดยชอบ แม้มิได้เป็นผู้เสียค่าตอบแทนก็ตาม

จากความหมายของคำว่า “ผู้บริโภค” ดังกล่าวข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่าผู้บริโภค หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งได้รับสินค้าหรือได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจ โดยทางนิติกรรมใดๆ ไม่ว่าจะเสียค่าตอบแทนหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการใช้สินค้าหรือบริการเป็นการส่วนตัวหรือภายในครัวเรือนซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการประกอบธุรกิจหรือเพื่อวัตถุประสงค์ในทางธุรกิจ และหมายความรวมถึงผู้ใช้สินค้าหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจโดยชอบ แม้มิได้เป็นผู้เสียค่าตอบแทนก็ตาม

2.2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค

ในอดีตช่วงก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรมผู้คนส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองผู้บริโภคแต่อย่างใด เหตุผลเนื่องมาจากสินค้าที่ผลิตในช่วงก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น

²⁵ Bryan A. Garner. (2004). **Black’s Law Dictionary Editor in Chief** (8th ed.). p. 335.

²⁶ สรรธ สรรษศรี. (2549). **มาตรการในการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคด้านสัญญาตามกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค: ศึกษากรณีสัญญาสำเร็จรูป**. หน้า 136.

เป็นสินค้าที่ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ภายในครัวเรือน กระบวนการผลิตจึงไม่สลับซับซ้อนมากเท่าใด ผู้บริโภคสามารถรับรู้และเข้าใจกระบวนการผลิตได้เป็นอย่างดี ทำให้ขณะนั้นผู้ประกอบการธุรกิจและผู้บริโภคมีความรู้ในการผลิตสินค้าที่เท่าเทียมกัน เมื่อโลกได้เข้าสู่ยุคแห่งการพาณิชย์ของโลกตะวันตกในศตวรรษที่ 16 ถึง ศตวรรษที่ 17 เป็นช่วงที่มีวิทยาการใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมายจนเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม²⁷ ลัทธิปัจเจกชนนิยม (Individualism) เข้ามามีบทบาทและเกิดแนวคิดที่ว่าบุคคลย่อมมีเสรีภาพในการทำการค้าและประชาชนมีอิสระที่จะเลือกบริโภคสินค้าและบริการตามต้องการ ก่อให้เกิดการแข่งขันทางการค้าและระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม (Laissez Faire หรือ Laissez Passer) ซึ่งเป็นระบบเศรษฐกิจที่ให้เสรีภาพแก่เอกชนมากที่สุด²⁸ บนหลักที่ว่ามนุษย์ทุกคนมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน รัฐไม่อาจที่จะเข้าไปแทรกแซงหรือทำลายสิทธิเสรีภาพของเอกชน ตราบเท่าที่สิทธิเสรีภาพของเอกชนไม่กระทบต่อประโยชน์ส่วนรวมหรือประโยชน์สาธารณะ (Public Interest) ทำให้แนวคิดปัจเจกชนนิยมและระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมเป็นที่ยอมรับและมีอิทธิพลต่อระบบกฎหมายในหลายประเทศ

เมื่อกฎหมายได้พัฒนาและยอมรับหลักเสรีภาพในการทำสัญญา (Freedom of Contract) ทุกคนสามารถทำสัญญากันได้อย่างอิสระตามความต้องการ เมื่อทำสัญญากันอย่างไรก็ต้องผูกพันและบังคับกันตามสัญญานั้นเสมอ ทำให้ทุกคนต่างต้องปกป้องประโยชน์ของตนเองในการเข้าทำสัญญาจนก่อให้เกิดหลัก “ผู้ซื้อต้องระวัง” (Caveat Emptor หรือ Let the Buyer Beware)²⁹ ในกฎหมายซื้อขาย กล่าวคือ ผู้ซื้อทำหน้าที่ต้องระมัดระวังตรวจสอบสินค้าตามสมควร ซึ่งหากผู้ซื้อไม่ระมัดระวังรับมอบสินค้าไปแล้วหากเกิดความชำรุดบกพร่องขึ้น ผู้ซื้อต้องรับเอาความเสียหายไปไม่สามารถเรียกร้องจากผู้ขายได้ เป็นการแสดงให้เห็นว่าระยะเริ่มแรกหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม ผู้คนยังคงมีความเข้าใจว่าผู้ประกอบการและผู้บริโภคยังมีความรู้ในการผลิตสินค้าที่เท่าเทียมกันอยู่ อันเป็นความเข้าใจแบบเดิมในสมัยที่วิทยาการและเทคโนโลยียังไม่เจริญก้าวหน้า

ปัจจุบันเมื่อวิทยาการและเทคโนโลยีได้เจริญก้าวหน้ากระบวนการผลิตสินค้ามีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนการผลิตใช้วัตถุดิบและเทคโนโลยีที่ทันสมัยยากแก่การเข้าใจของบุคคลทั่วไปในฐานะผู้บริโภค และเน้นการผลิตเพื่อเพิ่มผลกำไรแต่คุณภาพของสินค้าลดต่ำลง ประกอบกับสินค้ามีวัตถุดิบที่เป็นอันตรายมากขึ้น อำนาจต่อรองที่เคยเท่าเทียมกันระหว่างผู้ประกอบการกับผู้บริโภคกลายเป็นผู้ประกอบการมีอำนาจต่อรองที่สูงกว่าเนื่องจากความ

²⁷ ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนสถานต์ ก เล่มเดิม. หน้า 13.

²⁸ วันทนีย์ ภูมิภักทราคม, ทับทิม วงศ์ประยูร, สมยศ อวเกียรติ และวัชรระ ไทยโพธิ์ศรี. (2537). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ (Introduction to Business Operation). หน้า 53.

²⁹ ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนสถานต์ ก เล่มเดิม. หน้า 14.

ต้องการบริโภคที่เพิ่มสูงขึ้น การแข่งขันแบบเสรีและเป็นธรรมเริ่มมีการผูกขาดทางการค้าและผลผลิตจากผู้ประกอบการรายใหญ่ หลักที่เคยถือว่าผู้ซื้อต้องระวังจึงขาดความเป็นธรรมและไม่สามารถคุ้มครองผู้บริโภคได้อีกต่อไป เนื่องจากผู้บริโภคไม่อาจปรับตัวให้ทันกับวิทยาการและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอยู่เสมอได้ ความเข้าใจที่ว่าผู้ประกอบการและผู้บริโภคมีความรู้ในการผลิตสินค้าที่เท่าเทียมกันจึงเป็นความเข้าใจที่ผิดและไม่เป็นธรรมอีกต่อไป แนวคิดในกฎหมายซื้อขายจึงเปลี่ยนแปลงไปจากหลักเดิมที่ผู้ซื้อต้องระวังมาเป็นหลัก “ผู้ขายต้องระวัง” (Let the Seller Beware)³⁰ ซึ่งในความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการกับผู้บริโภคนั้น เป็นความสัมพันธ์ในทางกฎหมายเอกชน (Private Law) ซึ่งคู่กรณีมีอิสระในการทำนิติกรรมอย่างใดๆ ก็ได้ตราบเท่าที่ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่เมื่อความสัมพันธ์ดังกล่าวก่อให้เกิดผลกระทบต่อคนส่วนใหญ่และประโยชน์ส่วนรวม จึงมีความจำเป็นที่รัฐจะต้องเข้าไปจัดระเบียบความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้เพื่อให้สังคมปกติสุข การคุ้มครองผู้บริโภคจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่รัฐเข้ามาจัดระเบียบในความสัมพันธ์ระหว่างเอกชนด้วยกัน โดยการพัฒนากฎหมายแพ่งให้เหมาะสมและนำหลักกฎหมายมหาชน (Public Law) มาใช้บังคับตามความจำเป็นแห่งกรณี เช่น มาตรการควบคุมและกำกับดูแลต่างๆ กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคจึงเป็นกฎหมายที่รวบรวมเอาหลักกฎหมายต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้เกิดความเป็นธรรมและคุ้มครองผู้บริโภคให้มากที่สุด ซึ่งทฤษฎีเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคสามารถแบ่งออกได้เป็น ทฤษฎีทางเอกชนและทฤษฎีทางมหาชน ดังนี้

2.2.2.1 ทฤษฎีทางเอกชน

ทฤษฎีทางเอกชนที่มารับรองเสรีภาพของเอกชนโดยรัฐไม่สมควรเข้ามาแทรกแซง สามารถศึกษาได้จากทฤษฎีเสรีนิยมของอดัม สมิท และทฤษฎีที่เกี่ยวกับสัญญา ดังนี้

1) ทฤษฎีเสรีนิยมของอดัม สมิท³¹

อดัม สมิท มีอายุราว ค.ศ. 1723-1790 ได้แต่งหนังสือชื่อว่า “The Wealth of Nations” หรือความมั่งคั่งของชนชาติ โดยนำเสนอแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่จะทำให้ประเทศมั่งคั่งและร่ำรวย ซึ่งแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ของอดัม สมิท ถือว่าความมั่งคั่งทั้งหลายย่อมมาจากการงาน ประชาชาติหนึ่งจะร่ำรวยน้อยหรือมากขึ้นอยู่กับสัดส่วนระหว่างผลอันเกิดจากการงานและจำนวนของผู้บริโภคเปรียบเทียบกัน โดยอาศัยผลที่ได้จากจำนวนการทำงานและปริมาณของการงานที่กระทำและให้ความสำคัญกับการแบ่งแยกงานกันทำเป็นอย่างมาก ซึ่งอดัม สมิท เห็นว่าเพื่อที่จะให้การแบ่งแยกงานมีผลดียิ่งขึ้นจึงมีข้อจำเป็นอยู่ 2 ข้อ คือ

³⁰ แหล่งเดิม. หน้า 18.

³¹ ฮัตเจสตัน, เจ. เอฟ. แปลโดยที ตะเวทีกุล. (2518). **ลัทธิเศรษฐกิจ**. หน้า 54-61.

(1) ต้องมีตลาดอันกว้างขวางสำหรับค้าขายผลอันเกิดจากแรงงาน ซึ่งการที่จะมีตลาดกว้างขวางมีทางที่จะทำได้อยู่ทางเดียว คือให้มีเสรีภาพในการค้ามิใช่แต่เพียงภายในประเทศหนึ่งเท่านั้น แต่รวมถึงระหว่างประเทศต่างๆ อีกด้วย

(2) ต้องมีทุนเป็นจำนวนมาก กล่าวคือ การมีทุนมากเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อที่จะสามารถใช้จ่ายได้คราวละมากๆ วิธีที่จะหาทุนได้มากก็คือ ต้องให้เสรีภาพเต็มเปี่ยมในการทำงานและในการหาทุนที่เพิ่มขึ้นโดยรัฐไม่เข้ามาข้องเกี่ยว

ทั้งนี้ อัดัม สมิท ได้กำหนดข้อยกเว้นเอาไว้เพื่อป้องกันไม่ให้เสรีภาพทั้งหลายกลายเป็นสิ่งอำเอใจไป โดยให้รัฐเข้ามามีบทบาท เช่น

(1) รัฐมีบทบาทแต่เพียงการป้องกันประเทศจากการรุกรานไม่ว่าจากภายในหรือภายนอกประเทศ โดยใช้กำลังบังคับไม่ว่าในรูปแบบใดๆ ซึ่งการป้องกันประเทศเป็นสิ่งที่ชอบธรรมของรัฐ แม้ว่าจะต้องเสียสละเสรีภาพในการค้าไปบ้างก็ตาม ทั้งนี้ อัดัม สมิท ถือว่าการป้องกันประเทศสำคัญยิ่งกว่าความมั่งคั่งของประเทศ

(2) รัฐมีหน้าที่แต่เพียงคุ้มครองป้องกันพลเมืองให้ได้รับความยุติธรรมไม่ให้ถูกกดขี่ข่มเหงจากการกระทำของพลเมืองด้วยกัน

(3) รัฐต้องสร้างสาธารณูปโภคเพื่อความสะอาดปลอดภัยแก่พลเมือง
อัดัม สมิท ไม่นิยมการคุ้มครองในรูปแบบใดๆ ทั้งสิ้น เพราะเห็นว่าจะเป็นผลให้เกิดการจำกัดการแบ่งแยกงานขึ้นเท่านั้น ซึ่งรัฐไม่สมควรจะเข้าไปแทรกแซงในกิจการของเอกชน แต่ควรให้ปัจเจกชนมีการแข่งขันกันอย่างเสรีตามกลไกของตลาด อันจะนำไปสู่สวัสดิการของสังคมโดยรวม

2) ทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญา

การทำสัญญาระหว่างกันของกลุ่มสัญญานั้น อยู่บนพื้นฐานแห่งนิติกรรมซึ่งเป็นการแสดงเจตนาของบุคคลต่อบุคคลในฐานะที่เท่าเทียมกันในทางกฎหมาย อันเป็นเรื่องของกฎหมายเอกชน ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างเอกชนกับเอกชนด้วยกันนั้นเป็นไปตามหลัก “อิสระในทางแพ่ง”³² ก่อให้เกิดความเป็นอิสระในการทำสัญญาของกลุ่มสัญญา ซึ่งกลุ่มสัญญามีเสรีภาพที่จะทำสัญญาหรือไม่และทำสัญญากับใครก็ได้ อีกทั้งมีเสรีภาพที่จะกำหนดข้อตกลงกันอย่างอิสระตรงเท่าที่ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ดังนั้น การทำสัญญาจึงต้องคำนึงถึงการแสดงเจตนาของกลุ่มสัญญาเป็นสำคัญ ซึ่งการแสดงเจตนาต้องกระทำอย่างอิสระปราศจากการบังคับ ข่มขู่ หรือหลอกลวงจากผู้อื่นผู้ใดและจะต้องบังคับกันตามเจตนาของกลุ่มสัญญา

³² ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2527). กฎหมายว่าด้วยสัญญา. หน้า 68.

ที่แสดงออกมาอันได้แก่ หลักความศักดิ์สิทธิ์แห่งการแสดงเจตนา หลักเสรีภาพในการทำสัญญา และทฤษฎีทางสังคมในการทำสัญญา ดังนี้

(1) หลักความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนา³³

หลักความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนา หรือ Autonomy of the Will นี้ เป็นหลักเกณฑ์ที่ทำให้เอกชนสามารถกำหนดนิติสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยอิสระด้วยการแสดงเจตนา ความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนาเป็นเครื่องมือในการก่อให้เกิดสัญญาที่มีผลบังคับระหว่างคู่กรณี โดยการแสดงเจตนาของคู่สัญญา เนื่องจากกฎหมายที่มีอยู่ไม่สามารถแก้ไขหรือปรับให้เหมาะสมกับกรณีปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน จึงควรให้เอกชนริเริ่มในการกำหนดและบังคับสิทธิระหว่างกันเองไม่ว่าจะเป็นการเลือกคู่สัญญา กำหนดข้อตกลงในสัญญาและเลือกรูปแบบของสัญญาที่จะทำ ซึ่งหลักดังกล่าวนี้เป็นทฤษฎีที่พบในระบบประมวลกฎหมาย (Civil Law) มากกว่าในระบบกฎหมายจารีตประเพณี (Common Law) โดยมีความประสงค์ที่จะทำให้บุคคลมีเสรีภาพหลุดพ้นจากข้อบังคับทางสังคม เว้นแต่ในบางเรื่อง queเห็นสมควรเท่านั้นจึงจะสามารถกำหนดข้อบังคับเพื่อจำกัดเสรีภาพของบุคคลได้ ซึ่งเสรีภาพของบุคคลนั้นจะถูกจำกัดลงได้ก็แต่โดยความสมัครใจของตนเองเท่านั้น รัฐจะเข้าไปบัญญัติกฎหมายแทรกแซงเสรีภาพในการทำสัญญาของเอกชนไม่ได้ รัฐจะเข้าไปเกี่ยวข้องได้แต่เฉพาะกรณีที่เห็นสมควรเท่านั้น ซึ่งหลักความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนา นี้ ถือเป็นหลักเบื้องต้นของกฎหมายทั้งในระบบประมวลและระบบจารีตประเพณี ดังจะเห็นได้จากภาษิตกฎหมายที่ว่า “สัญญาที่สร้างขึ้นโดยสมบูรณ์ย่อมมีผลบังคับ” (Pacta Sunt Servanda) หรือ “สัญญาต้องเป็นสัญญา” นั่นเอง

(2) หลักเสรีภาพในการทำสัญญา³⁴

หลักเสรีภาพในการทำสัญญา หรือ Freedom of Contract เป็นพื้นฐานของกฎหมายที่แสดงถึงเสรีภาพของบุคคลในการเปลี่ยนแปลงสิทธิของบุคคลตามที่เขาต้องการและมีอิสระในการที่จะกำหนดชนิด แบบ และเนื้อหาของสัญญาซึ่งคู่สัญญาประสงค์จะตกลงกันและจำกัดขอบเขตของรัฐในการเข้าไปแทรกแซงการทำสัญญาของเอกชนให้น้อยที่สุด หากข้อตกลงไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชนในสังคม สัญญานั้นย่อมที่จะมีผลบังคับได้ ซึ่งหลักเสรีภาพในการทำสัญญานั้นถือหลักที่ว่า ตัวที่ก่อให้เกิดหนี้ในเรื่องเกี่ยวกับสัญญาก็คือ “ความสมัครใจ” หรือ “เจตนา” โดยบุคคลทุกคนย่อมที่จะมีเสรีภาพในการเข้าทำสัญญาเพื่อให้ผูกพันตนเองหรือไม่ก็ได้ กล่าวคือ บุคคลจะก่อหนี้หรือไม่ก็ได้ตามใจสมัคร หนี้ในนิติกรรมหรือสัญญาจึงเกิดขึ้นโดยอำนาจของการกระทำด้วยความสมัครใจของบุคคลนั่นเอง มิได้เกิดขึ้นจากอำนาจของกฎหมายแต่

³³ แหล่งเดิม. หน้า 69-72.

³⁴ แหล่งเดิม. หน้า 72-81.

อย่างไรก็ดี หน้าที่เกิดขึ้นจึงเป็นหน้าที่ยุติธรรมเนื่องจากคู่สัญญาที่มีเสรีภาพที่จะทำสัญญาหรือไม่ก็ได้ ถ้าเห็นว่าไม่ยุติธรรมถูกเอาเปรียบจากอีกฝ่ายก็ไม่จำเป็นต้องยอมรับหนี้สิน โดยไม่เข้าทำสัญญา และเมื่อคู่สัญญาได้ตกลงเข้าทำสัญญากันแล้วก็ต้องถือเท่ากับว่าคู่สัญญาเห็นว่าหนี้สินหรือสัญญานั้นยุติธรรมแล้ว ซึ่งเมื่อทำไปแล้วจะมากล่าวอ้างว่าไม่ได้รับความยุติธรรมในภายหลังไม่ได้ และรัฐไม่สามารถเข้าไปแทรกแซงเสรีภาพของคู่สัญญาที่ได้ตกลงกันหรือเปลี่ยนแปลงให้เป็นอย่างอื่นได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนา

ปัจจุบันหลักเสรีภาพในการทำสัญญาเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เริ่มมีการออกกฎหมายเพื่อมาจำกัดเสรีภาพในการทำสัญญามากขึ้น โดยกฎหมายดังกล่าวมักจะอ้างถึงความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน เนื่องจากหลักเสรีภาพในการทำสัญญานั้นเหมาะสมกับสภาพสังคมที่คู่สัญญามีความรู้และอำนาจต่อรองที่เท่าเทียมกันเท่านั้น แต่ในสภาพสังคมปัจจุบันคู่สัญญากลับมีความรู้และอำนาจต่อรองที่ไม่เท่าเทียมกัน ผู้มีฐานะทางเศรษฐกิจย่อมมีอำนาจต่อรองมากกว่าผู้มีฐานะธรรมดา จึงทำให้หลักเสรีภาพในการทำสัญญาไม่เหมาะสมในสภาพสังคมปัจจุบันและอิทธิพลทางสังคมได้เข้ามามีบทบาทต่อเสรีภาพในการทำสัญญาอย่างต่อเนื่อง กฎหมายในระยะหลังจึงเข้ามาควบคุมเสรีภาพของคู่สัญญาเพิ่มมากขึ้น คู่สัญญาถูกกลั่นกรองเสรีภาพไม่สามารถที่จะกำหนดแบบฟอร์มหรือรูปแบบของสัญญาได้อย่างอิสระ แต่คู่สัญญายังมีเสรีภาพในการที่จะเลือกคู่สัญญา กำหนดเนื้อหา และรายละเอียดของสัญญาได้อย่างอิสระเช่นเดิม ทั้งนี้เป็นเพราะกฎหมายได้เข้ามากำหนดแบบฟอร์มไว้สำหรับคู่สัญญาเพื่อความปลอดภัยและเพื่อคุ้มครองผลประโยชน์แห่งคู่สัญญาเป็นสำคัญ

2.2.2.2 ทฤษฎีทางมหาชน

ตามแนวคิดของลัทธิปัจเจกชนนิยมที่ว่า มนุษย์ทุกคนมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน มนุษย์มีสิทธิและเสรีภาพเป็นของตนเองรัฐไม่อาจที่จะเข้าไปแทรกแซงหรือทำลายสิทธิและเสรีภาพของเอกชนได้ จากหัวข้อการจำกัดสิทธิและเสรีภาพตามที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นทำให้มีความจำเป็นบางประการในการที่รัฐต้องเข้าไปแทรกแซงกิจกรรมของเอกชนซึ่งทำให้สิทธิและเสรีภาพของเอกชนอาจมีข้อจำกัดตามสมควรแก่กรณี แต่ทั้งนี้เป็นไปเพื่อความปกติสุขของสังคมแห่งรัฐนั้น โดยมีหลักการและแนวคิดดังนี้

1) หลักประโยชน์สาธารณะ

คำว่า “ประโยชน์สาธารณะ” ยังไม่มีคำนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไปแต่อย่างใด อย่างไรก็ตามอาจพิจารณาได้ว่าประโยชน์สาธารณะเป็นวัตถุประสงค์ของการดำเนินการของรัฐเพื่อตอบสนองความต้องการของคนส่วนใหญ่ ส่วนอำนาจมหาชน (Puisseance Publique) เป็นวิธีดำเนินการที่ให้รัฐมีอำนาจเหนือปัจเจกชนเพื่อดำเนินการให้สำเร็จตามเป้าหมาย

นั้น ดังนั้น หัวใจของกฎหมายมหาชนจึงอยู่ที่วัตถุประสงค์ (But หรือ Finalité) ของกิจกรรมของรัฐ ที่ต้องเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของคนส่วนใหญ่ ซึ่งต่างจากกิจกรรมของเอกชนที่มุ่งตอบสนองความต้องการส่วนตัวของตนเอง จริงอยู่แม้ว่ากฎหมายเอกชนเองก็ตราขึ้นเพื่อประโยชน์สาธารณะ แต่ในกฎหมายเอกชนประโยชน์สาธารณะเป็นเพียงปลายเหตุ ต้นเหตุ คือ การให้เครื่องมือแก่เอกชนแต่ละคนที่ตอบสนองความต้องการส่วนตัวให้ดีที่สุด³⁵

2) หลักความสงบเรียบร้อยของประชาชน³⁶

แนวคิดเกี่ยวกับ “หลักความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน” มีที่มาจากกฎหมายโรมัน ต่อมากฎหมายแพ่งของฝรั่งเศสและกฎหมายแพ่งของญี่ปุ่นได้ยึดถือตามแนวคิดดังกล่าว ระยะเวลาแนวคิดนี้ยอมรับแต่เฉพาะที่ใช้กับหลักเสรีภาพในการทำสัญญาเท่านั้น ภายหลังแนวคิดดังกล่าวกลายเป็นหลักสำคัญของกฎหมายเอกชนในหลายประเทศ แต่ทั้งนี้คำว่า “ความสงบเรียบร้อยของประชาชน” นั้น ยังไม่มีคำนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไป เช่นเดียวกันกับคำว่า “ประโยชน์สาธารณะ” อย่างไรก็ตามความสงบเรียบร้อยของประชาชนมีความมุ่งหมายที่จะยกขึ้นมาใช้ในกรณีที่ผลประโยชน์ส่วนรวมของสังคมหรือประโยชน์สาธารณะขัดกับผลประโยชน์ส่วนตัว ดังนั้นผลประโยชน์ส่วนรวมย่อมมีความสำคัญมากกว่า ความสงบเรียบร้อยของประชาชนจึงหมายถึงประโยชน์โดยทั่วไปของประเทศชาติและสังคม

อย่างไรก็ตาม รัฐก็ไม่สามารถนำหลักประโยชน์สาธารณะหรือหลักความสงบเรียบร้อยของประชาชนเพื่อมาจำกัดสิทธิเสรีภาพของประชาชน โดยปราศจากขอบเขตได้ การที่รัฐจะเข้าไปแทรกแซงหรือจำกัดสิทธิเสรีภาพของปัจเจกชนได้นั้นจะต้องเป็นไปตามหลักการในการจำกัดสิทธิเสรีภาพเท่าที่จำเป็นและสมควรแก่กรณีเท่านั้น

2.2.3 สิทธิผู้บริโภค

ในอดีตสังคมไม่ได้ตระหนักถึงสิทธิของประชาชนในการบริโภค เนื่องจากประชาชนมีความรู้ความสามารถที่เท่าเทียมกัน แต่เมื่อมนุษย์ได้สร้างเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิต ความรู้ความสามารถของประชาชนเริ่มแตกต่างกัน จนเกิดเป็นกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคขึ้นในสังคม ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการผลิตสินค้าและบริการกลับเอาเปรียบประชาชนผู้บริโภคเพื่อให้ตนเองขายสินค้าและบริการได้ในจำนวนที่มากแต่ไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งที่ผู้บริโภคจะได้รับซึ่งอาจเป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค หัวข้อนี้จะกล่าวถึงสิทธิของผู้บริโภคทั้งของสากลและสิทธิผู้บริโภคของประเทศไทย ดังนี้

³⁵ แหล่งเดิม. หน้า 333.

³⁶ แหล่งเดิม. หน้า 232-235.

2.2.3.1 สิทธิผู้บริโภคสากล

เมื่อประเทศต่างๆ ในโลกได้ตระหนักถึงสภาพการณ์ปัจจุบันที่ผู้บริโภคมีฐานะความรู้และความสามารถไม่เท่าเทียมกับผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการ ทำให้ผู้บริโภคตกอยู่ในฐานะที่ถูกรีดเอาเปรียบและถูกแสวงหาผลประโยชน์จากผู้ประกอบการแต่ฝ่ายเดียว การให้ความสำคัญกับประชาชนทั่วไปซึ่งเป็นผู้บริโภคส่วนใหญ่ของประเทศว่าเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าสมควรแก่การปกป้องคุ้มครองเพื่อคงไว้ซึ่งความเสมอภาคเท่าเทียมกันของประชาชนและความมั่นคงของประเทศ การคุ้มครองผู้บริโภคเริ่มมีขึ้นเมื่อแนวความคิดของผู้บริโภคที่จะดำรงชีพอยู่โดยไม่เสียเปรียบผู้ประกอบการมีความชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มของผู้บริโภคเพิ่มมากขึ้นก่อให้เกิดการเรียกร้อง (Collective Voice) จากผู้บริโภคทำให้ผู้ประกอบการต่างจับตามองการเคลื่อนไหวของผู้บริโภคดังกล่าวและเรียกว่า “ลัทธิผู้บริโภคนิยม” (Consumerism) โดยมองว่าลัทธิดังกล่าวเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความแตกแยกในทางธุรกิจต่อมาภายหลังลัทธิผู้บริโภคถือว่าการรวมตัวกันของผู้บริโภคเพื่อให้เกิดพลังเรียกร้องทางสังคมในการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งมาตรฐานในการดำรงชีพของผู้บริโภค ด้วยการช่วยเหลือและคุ้มครองผู้บริโภคจากผู้ประกอบการตามแนวทางของกฎหมายและศีลธรรม อีกทั้งแก้ไขเยียวยาสภาพอันไม่น่าพึงพอใจที่ผู้บริโภคประสบอยู่ ลัทธิผู้บริโภคจึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความเข้าใจและเท่าเทียมกันระหว่างผู้ประกอบการและผู้บริโภคโดยมีจุดมุ่งหมายปลายทางก็คือต้องทำให้ดีที่สุดสำหรับผู้บริโภค³⁷ การคุ้มครองผู้บริโภคจึงถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมในปี ค.ศ. 1887 เมื่อประเทศสหรัฐอเมริกาได้ออกกฎหมายเพื่อคุ้มครองผู้บริโภคฉบับแรกชื่อ Interstate Commerce Act 1887 และในปี ค.ศ. 1962 ประธานาธิบดี จอห์น เอฟ. เคนเนดี แห่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้ประกาศสิทธิขั้นพื้นฐาน 7 ประการสำหรับผู้บริโภค (Consumer Bill of Right)³⁸ ซึ่งสิทธิต่างๆ ที่ผู้บริโภคมีนั้นจะต้องรวมถึงสิทธิที่จะได้รับความปลอดภัย สิทธิที่จะได้รับข่าวสาร สิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกหาสินค้าและบริการ และสิทธิที่จะได้รับการเยียวยาความเสียหาย ทั้งนี้ได้มีการจัดตั้งสหพันธ์ผู้บริโภค (International Organization of Consumers Union) หรือ IOCU ขึ้นในปี พ.ศ. 2503 ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น (Consumers International) หรือ CI โดยกำหนดสิทธิของผู้บริโภคสากลไว้ 8 ประการ คือ³⁹ 1) สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัย 2) สิทธิที่จะได้รับข้อมูลข่าวสาร 3) สิทธิที่จะซื้อ

³⁷ ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนศานต์ ข (2523). “การควบคุมโฆษณาเพื่อคุ้มครองผู้บริโภค.” วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 10, 2. หน้า 248-249.

³⁸ มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค. (2542). คู่มือผู้บริโภค ชุดที่ 3 กระบวนการผู้บริโภค ทำเนียบองค์กรผู้บริโภคในประเทศไทยและต่างประเทศ. หน้า 2-4.

³⁹ สภาสตรีแห่งชาติในพระบรมราชินูปถัมภ์. (2542). คู่มือผู้บริโภค. หน้า 54.

เครื่องอุปโภค บริโภคในราคายุติธรรม 4) สิทธิที่จะร้องเรียนเพื่อความเป็นธรรม 5) สิทธิที่จะได้รับความเสียหาย 6) สิทธิที่จะได้รับบริโภคการศึกษา 7) สิทธิที่จะได้รับความจำเป็นขั้นพื้นฐาน 8) สิทธิที่จะได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่สะอาด

2.2.3.2 สิทธิผู้บริโภคในประเทศไทย

แต่เดิมนั้นประเทศไทยยังไม่มีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 แต่ไม่ได้หมายความว่าประเทศไทยไม่มีกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคแต่อย่างใด ประเทศไทยคงมีกฎหมายหลายฉบับด้วยกันซึ่งล้วนแต่มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองผู้บริโภคทั้งสิ้น ซึ่งส่วนมากเป็นกฎหมายมหาชนที่ให้อำนาจรัฐในการเข้าไปแทรกแซงการประกอบธุรกิจของเอกชน โดยมีสภาพบังคับที่ไม่สามารถคุ้มครองผู้บริโภคได้อย่างทั่วถึงทำให้ผู้บริโภคยังคงตกอยู่ในฐานะที่เสียเปรียบ อีกทั้งกฎหมายที่บังคับใช้ก็มิได้มีการกำหนดในเรื่องของการชดเชยและเยียวยาความเสียหายซึ่งเกิดจากการบริโภค ต้องใช้กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ในการเรียกร้องค่าเสียหายและใช้กฎหมายอาญาในการเอาผิดกับผู้ประกอบธุรกิจ ทำให้กฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในขณะนั้นไม่สามารถคุ้มครองผู้บริโภคได้อย่างเต็มที่ จึงเป็นเหตุผลการประการสำคัญในการออกกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคไว้โดยเฉพาะซึ่งได้แก่ พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ในปัจจุบัน นอกจากนี้ประเทศไทยมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 แล้วยังมีบทบัญญัติตามรัฐธรรมนูญที่ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองผู้บริโภคเช่นเดียวกัน

1) สิทธิผู้บริโภคตามรัฐธรรมนูญ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ได้รับรองสิทธิของผู้บริโภคเอาไว้ในหมวด 3 เรื่องสิทธิและเสรีภาพของชนชาวไทย ส่วนที่ 10 มาตรา 61 บัญญัติว่า

“สิทธิของบุคคลซึ่งเป็นผู้บริโภคย่อมได้รับความคุ้มครองในการได้รับข้อมูลที่เป็นความจริง และมีสิทธิร้องเรียนเพื่อให้ได้รับการแก้ไขเยียวยาความเสียหาย รวมทั้งมีสิทธิรวมตัวกันเพื่อพิทักษ์สิทธิของผู้บริโภค ให้มีองค์การเพื่อการคุ้มครองผู้บริโภคที่เป็นอิสระจากหน่วยงานของรัฐ... ทั้งนี้ ให้รัฐสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินการขององค์การอิสระดังกล่าวด้วย” และในหมวด 5 เรื่องแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ ส่วนที่ 7 มาตรา 84 บัญญัติว่า

“รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านเศรษฐกิจดังต่อไปนี้

(5) กำกับให้การประกอบกิจการมีการแข่งขันอย่างเสรีและเป็นธรรม ป้องกันการผูกขาดตัดตอนไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อมและคุ้มครองผู้บริโภค”

เหตุที่บัญญัติสิทธิของผู้บริโภคไว้ในรัฐธรรมนูญเนื่องจาก ผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศอยู่ในฐานะที่ไม่เท่าเทียมกันกับผู้ประกอบธุรกิจซึ่งเป็นผู้ผลิตสินค้าและบริการทำให้ผู้บริโภคตกอยู่ในฐานะที่เสียเปรียบ เพื่อให้ประชาชนซึ่งเป็นผู้บริโภคได้รับความ

คุ้มครอง รัฐธรรมนูญจึงบัญญัติให้ความสำคัญกับการคุ้มครองผู้บริโภคและจัดให้มีองค์กรอิสระทำหน้าที่กำหนดมาตรการต่างๆ ในการคุ้มครองผู้บริโภค⁴⁰ เพื่อให้สิทธิของประชาชนในฐานะผู้บริโภคได้รับความคุ้มครองอย่างเท่าเทียม

2) สิทธิผู้บริโภคตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522

ก่อนที่ประเทศไทยจะมีกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคฉบับดังกล่าว ประเทศไทยมีการคุ้มครองผู้บริโภคโดยกฎหมายเฉพาะหลายฉบับซึ่งเกี่ยวข้องกับการบริโภคแทบทั้งสิ้น ด้วยวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองผู้บริโภคให้ได้รับความปลอดภัยจากการบริโภคสินค้าและบริการ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์โดยบัญญัติถึงสิทธิของผู้บริโภคและการคุ้มครองผู้บริโภคไว้โดยตรงเป็นการทั่วไป จึงทำให้กฎหมายที่ออกมาก่อนหน้านี้มีความซ้ำซ้อนในเนื้อหาของกฎหมายและอำนาจหน้าที่ของเจ้าหน้าที่

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 จึงถูกตราขึ้นเพื่อกำหนดสิทธิของประชาชนซึ่งอยู่ในฐานะผู้บริโภคให้ได้รับความคุ้มครองจากการบริโภคสินค้าและบริการ โดยมุ่งใช้วิธีบังคับหรือลงโทษผู้ประกอบการธุรกิจในลักษณะที่มีโทษทางอาญาเป็นหลัก เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวและการปฏิบัติตามกฎหมาย⁴¹ ซึ่งบัญญัติสิทธิของผู้บริโภคที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายไว้ 5 ประการ ดังนี้⁴²

(1) สิทธิที่จะได้รับข่าวสารรวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับการโฆษณาหรือการแสดงฉลากตามความเป็นจริงและปราศจากพิษภัยแก่ผู้บริโภค รวมตลอดถึงสิทธิที่จะได้รับทราบข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการอย่างถูกต้องและเพียงพอที่จะไม่หลงผิดในการซื้อสินค้าหรือรับบริการโดยไม่เป็นธรรม

(2) สิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกหาสินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะเลือกซื้อสินค้าหรือรับบริการด้วยความสมัครใจของผู้บริโภคและปราศจากการชักจูงอันไม่เป็นธรรม

(3) สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าหรือบริการ ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับสินค้าหรือบริการที่ปลอดภัย มีสภาพและคุณภาพได้มาตรฐานเหมาะสมแก่การใช้ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย หรือทรัพย์สิน ในกรณีใช้ตามคำแนะนำหรือระมัดระวังตามสภาพของสินค้าหรือบริการนั้นแล้ว

⁴⁰ วิลาสินี อัครวิบูลย์. (2550). มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองผู้บริโภคในธุรกิจขายตรง: ศึกษากรณีอันมีลักษณะเป็นแชร์ลูกโซ่. หน้า 24.

⁴¹ สุขุม ศุภนิตย์. (2548). คำอธิบายกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค. หน้า 18.

⁴² สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค ก (2545). สคบ. กับการคุ้มครองผู้บริโภค. หน้า 5.

(4) สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับข้อสัญญาโดยไม่ถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบธุรกิจ

(5) สิทธิที่จะได้รับการพิจารณาและชดเชยความเสียหาย ได้แก่ สิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองและชดเชยค่าเสียหาย เมื่อมีการละเมิดสิทธิของผู้บริโภคตามข้อ (1) (2) (3) และ (4) ดังกล่าวข้างต้น

2.3 ความหมาย วิวัฒนาการและประเภทของธุรกิจ

การประกอบธุรกิจนั้นมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่โบราณและพัฒนาขึ้นจนเป็นระบบที่ซับซ้อนอย่างในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสินค้าและแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างกันในตลาด อีกทั้งยังกระจายสินค้าและบริการออกไปสู่ภายในและภายนอกประเทศด้วย ในหัวข้อนี้จึงทำการศึกษาถึงความหมาย วิวัฒนาการและรูปแบบของธุรกิจเพื่อให้ทราบถึงความสำคัญและวัตถุประสงค์ของธุรกิจ

2.3.1 ความหมายของคำว่า “ธุรกิจ”

เนื่องจากคำว่าธุรกิจนั้นมีความหมายที่กว้างและยากที่จะอธิบายหรือนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไปได้ ทั้งนี้มีการนิยามความหมายของคำว่าธุรกิจไว้แตกต่างกัน ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นจึงขอกล่าวถึงความหมายของคำว่าธุรกิจในนิยามต่างๆ เพื่อความเข้าใจในการศึกษาเป็นลำดับแรก

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า “ธุรกิจ” หมายความว่า น. การงานประจำเกี่ยวกับอาชีพค้าขาย หรือกิจการอย่างอื่นที่สำคัญและไม่ใช่อารการ; (กฎ) การประกอบกิจการในทางเกษตรกรรม อุตสาหกรรม หัตถกรรม พาณิชยกรรม การบริการ หรือกิจการอย่างอื่น เป็นการค้า⁴³

คำว่า “ธุรกิจ” หมายถึง กิจกรรมใดๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดมีสินค้าหรือบริการขึ้น แล้วมีการแลกเปลี่ยนซื้อขายกันและมีวัตถุประสงค์จะได้ประโยชน์จากการกระทำกิจกรรมนั้น⁴⁴

คำว่า “ธุรกิจ” หมายถึง บุคคลหรือองค์กรที่พยายามสร้างกำไร โดยการจัดหาผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างความพึงพอใจโดยการสนองความจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์⁴⁵

⁴³ ราชบัณฑิตยสถาน. เล่มเดิม. หน้า 557.

⁴⁴ วันทนีย์ ภูมิภักทราคม และคณะ. เล่มเดิม. หน้า 2.

⁴⁵ โอ ซี. เฟอ์เรลล์ และ เกอร์เฟรย์ เฮิร์ท. (2546). **ธุรกิจเบื้องต้น**. แปลจาก Business A Changing World โดย พรพรม พรหมเพศ. หน้า 1.

คำว่า “ธุรกิจ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 มีความหมายตรงกับคำว่า “Business” ในภาษาอังกฤษ โดย Black’s Law Dictionary ได้ให้ความหมายของคำว่า “Business” ไว้ว่า “Business” A commercial enterprise carried on for profit; a particular occupation or employment habitually engaged in for livelihood or gain.⁴⁶ แปลได้ว่า การประกอบการซึ่งดำเนินการในทางพาณิชย์เพื่อแสวงหาผลกำไรเป็นอาชีพตามปกติวิสัยในการเลี้ยงชีพหรือผลประโยชน์

จากความหมายของคำว่า “ธุรกิจ” ดังกล่าวข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่าธุรกิจ หมายถึง การประกอบกิจกรรมใดๆ ก็ตามในทางการค้าพาณิชย์หรือบริการ โดยมีวัตถุประสงค์ในการหาประโยชน์หรือกำไรจากการประกอบกิจกรรมดังกล่าว

2.3.2 วิวัฒนาการและวัตถุประสงค์ของธุรกิจ

ในการศึกษาเรื่องของธุรกิจนั้นมีความจำเป็นที่จะต้องทราบถึงความเป็นมาและวิวัฒนาการและวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการประกอบธุรกิจ เพื่อสามารถเข้าใจว่าการกระทำอย่างใดถือได้ว่าเป็นความมุ่งหวังในทางธุรกิจ ดังนี้

2.3.2.1 วิวัฒนาการของธุรกิจ

นักประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ได้ลงความเห็นเห็นว่าธุรกิจนั้นน่าจะมาจากการค้าและวัฒนธรรม โดยธุรกิจนั้นถูกค้นพบมาตั้งแต่สมัยโบราณปรากฏตามคัมภีร์จารึกเป็นตัวหนังสือของชาวเมโสโปเตเมีย ตั้งแต่ 3000 ปีก่อนคริสกาล ธุรกิจการค้าที่ถูกค้นพบนี้อยู่ในหุบเขาที่มีชื่อว่า Mesopotamian แถบลุ่มน้ำ Tigris และ Euphrates ซึ่งปัจจุบันอยู่ทางตะวันออกของประเทศอิรัก⁴⁷ การค้าขายในระยะแรกๆ นั้นเป็นการติดต่อการค้าโดยใช้ทะเลเป็นเส้นทางในการค้าทำให้การค้าต้องใช้ระยะเวลาเป็นอันมากกว่าสินค้าจะถึงปลายทาง อีกทั้งยังต้องประสบกับปัญหาภัยพิบัติตามธรรมชาติและโจรสลัดอีกด้วย และเมื่อถึงฝั่งปลายทางก็ต้องพบกับปัญหากฎเกณฑ์แห่งเมืองทำนั้นๆ ปัญหาทางภาษาและกฎหมายจึงเป็นสิ่งที่สำคัญตามมา โดยการค้าในระยะเริ่มแรกเป็นแบบการนำสินค้ามาแลกเปลี่ยนกันทำให้สินค้ามีปริมาณไม่เพียงพอกับความต้องการ เนื่องจากสินค้าเป็นประเภทที่ได้จากธรรมชาติอย่างแท้จริง เช่น การเก็บของป่า ต่อมามนุษย์เริ่มมีการคิดค้นและผลิตสินค้าขึ้นเอง เช่น เกษตรกรรม หัตถกรรม และได้มีการพัฒนาฝีมือปรับปรุงมาตรฐานสินค้าให้ดีขึ้น มีการนำเงินตรามาใช้กำหนดมูลค่าของสินค้าและเริ่มมีการใช้แรงงานกันมากขึ้น เมื่อเข้าสู่ยุคแห่งการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้มีการวิจัยและคิดค้นก่อให้เกิดเทคโนโลยีต่างๆ อย่างมากมาย ได้มีการนำเครื่องจักรไอน้ำมาใช้ในการทอผ้าแทนแรงงานคนที่มีอยู่เดิมจนกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มี

⁴⁶ Bryan A. Garner. Op.cit. p. 211.

⁴⁷ จันจ วงศ์พาสินธุ์. (2512). ธุรกิจเบื้องต้น *An Introduction to Business*. หน้า 10.

การผลิตสินค้าได้ในปริมาณที่มากและคุณภาพดีตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างเพียงพอ นับแต่นั้นมาอุตสาหกรรมได้เข้ามามีบทบาทและก่อให้เกิดธุรกิจประเภทของต่างๆ ขึ้นมากมาย เพื่อตอบสนองความต้องการและความสะดวกสบายของมนุษย์ที่มีอย่างไม่สิ้นสุด

2.3.2.2 วัตถุประสงค์ของธุรกิจ⁴⁸

วัตถุประสงค์ คือ การระบุสิ่งที่ต้องการจะบรรลุ ซึ่งวัตถุประสงค์ของธุรกิจมีดังนี้

1) ธุรกิจต้องการความอยู่รอด (Survival)

ในการประกอบธุรกิจนั้น โดยทั่วไปเจ้าของกิจการต้องการที่จะให้ธุรกิจของตนเองอยู่รอดและมีอายุยาวนาน เพื่อผลิตสินค้าและบริการมาสนองตอบความต้องการของประชาชนผู้บริโภคที่มีความต้องการไม่สิ้นสุด ทำให้ธุรกิจต้องดำเนินต่อไปเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างเพียงพอ

2) ธุรกิจต้องการเจริญเติบโต (Growth)

ธุรกิจต้องการการเจริญเติบโต กล่าวคือ มีความต้องการขยายขนาดของธุรกิจ เช่น การขยายอัตราการผลิตให้เพิ่มขึ้น เมื่อการผลิตเพิ่มขึ้นสินค้าขายได้มากขึ้นกำไรก็มากตามไปด้วย ทำให้ธุรกิจนั้นๆ มีความน่าเชื่อถือ

3) ธุรกิจต้องการกำไร (Profit)

สิ่งที่สำคัญที่สุดในการประกอบธุรกิจคือ กำไร ซึ่งกำไร คือ ผลตอบแทนของการลงทุนลงแรงในการดำเนินธุรกิจ อีกทั้งเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้ประกอบธุรกิจดำเนินธุรกิจต่อไป หากธุรกิจไม่มีกำไรหรือขาดทุนก็จะทำให้ธุรกิจนั้นๆ ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ โดยกำไรจะได้อาจการที่ธุรกิจดำเนินไปด้วยดีขายซื้อสินค้าหรือบริการได้มาก มีการเจริญเติบโตของธุรกิจและธุรกิจมีความน่าเชื่อถือ

4) ธุรกิจต้องรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibilities)

ธุรกิจต้องมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกับความรับผิดชอบต่อสังคมของธุรกิจด้วย ธุรกิจต้องซื่อสัตย์และให้ความเป็นธรรมแก่ลูกค้าและสังคม ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งต่างๆ ที่เป็นผลกระทบต่อบุคคลหรือสังคม อีกทั้งต้องช่วยพัฒนาสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนและผู้บริโภคให้ปลอดภัย ไม่กดขี่เอารัดเอาเปรียบสังคมและประชาชนผู้บริโภค

2.3.3 รูปแบบของธุรกิจ

การประกอบธุรกิจในปัจจุบันนี้มีรูปแบบของธุรกิจมากมาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ที่ต้องการประกอบธุรกิจซึ่งมีคุณสมบัติแตกต่างกันสามารถที่จะเลือกรูปแบบในการดำเนินธุรกิจให้เหมาะสม

⁴⁸ วันทนี ภูมิภักทราคม และคณะ. เล่มเดิม. หน้า 3-4.

กับตนเอง เนื่องจากรูปแบบของธุรกิจแต่ละรูปแบบมีลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น ความเป็นเจ้าของ ผลตอบแทนของการลงทุน ความรับผิดชอบและการจำกัดความรับผิดชอบ ดังนั้นผู้ประกอบการหรือผู้ลงทุนจึงต้องเลือกรูปแบบของธุรกิจให้เหมาะสมกับความสามารถของตน โดยรูปแบบของธุรกิจเอกชนสามารถแบ่งออกได้ 3 รูปแบบหลักๆ ดังนี้

2.3.3.1 ธุรกิจการค้าโดยเจ้าของคนเดียว (Sole Proprietorship)

คือ ธุรกิจที่ดำเนินกิจการ โดยบุคคลคนเดียวเป็นเจ้าของหรือเป็นผู้ลงทุน ซึ่งเป็นวิธีที่เก่าแก่ที่สุด ง่ายที่สุด ไม่ยุ่งยากซับซ้อน จะเลิกกิจการหรือโอนกิจการให้กับใครก็ได้ ถ้าเจ้าของธุรกิจตายกิจการนั้นเป็นอันสิ้นสุดเลิกกันไป เนื่องจากความรับผิดชอบและอำนาจสิทธิขาดในการตัดสินใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจนั้นอยู่ที่บุคคลเดียว เมื่อการลงทุนกระทำโดยบุคคลคนเดียวเมื่อกิจการค้ากำไรเจ้าของย่อมได้กำไรแต่เพียงผู้เดียว แต่เมื่อกิจการค้าขาดทุนเจ้าของก็ย่อมที่จะขาดทุนแต่เพียงผู้เดียวเช่นกัน

2.3.3.2 ห้างหุ้นส่วน (Partnership)

คือ ธุรกิจซึ่งประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปตกลงร่วมหุ้นกัน โดยจะนำเงิน ทรัพย์สินหรือแรงงานมาลงหุ้นก็ได้ ด้วยวัตถุประสงค์ที่จะแบ่งปันผลกำไรอันจะได้จากกิจการหรือธุรกิจที่กระทำร่วมกันนั้น ซึ่งตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ได้แบ่งห้างหุ้นส่วนออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) ห้างหุ้นส่วนสามัญ (Ordinary Partnership) คือ ห้างหุ้นส่วนซึ่งผู้เป็นหุ้นส่วนทั้งหมดทุกคนต้องรับผิดชอบร่วมกันเพื่อหนี้สินทั้งปวงของห้างโดยไม่จำกัดจำนวน

2) ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติบุคคล (Ordinary Registered Partnership) คือ ห้างหุ้นส่วนสามัญซึ่งได้ทำการจดทะเบียน ทำให้ห้างหุ้นส่วนสามัญที่ได้ทำการจดทะเบียนแล้วมีสถานะเป็นนิติบุคคลตามกฎหมายแยกจากผู้เป็นหุ้นส่วน

3) ห้างหุ้นส่วนจำกัด (Limited Partnership) คือ ห้างหุ้นส่วนซึ่งมีหุ้นส่วน 2 ประเภทดังนี้

(1) หุ้นส่วนประเภทจำกัดความรับผิด คือ หุ้นส่วนซึ่งจำกัดความรับผิดของตนเพียงไม่เกินจำนวนเงินที่ตนรับจะลงหุ้น

(2) หุ้นส่วนประเภทไม่จำกัดความรับผิด คือ หุ้นส่วนซึ่งไม่จำกัดความรับผิดของตนต้องร่วมกันรับผิดชอบเพื่อหนี้สินทั้งปวงของห้างหุ้นส่วนจำกัดโดยไม่จำกัดจำนวน ซึ่งหุ้นส่วนประเภทนี้เหมือนกับหุ้นส่วนในห้างหุ้นส่วนสามัญ

2.3.3.3 บริษัทจำกัด (Company Limited)

สำหรับประเทศไทยได้แบ่งบริษัทจำกัดออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ บริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรียกว่า บริษัทเอกชนหรือบริษัทเอกชนจำกัด และบริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 เรียกว่า บริษัทมหาชนหรือบริษัทมหาชนจำกัด

1) บริษัทเอกชนจำกัด (Private Company Limited)

คือ บริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ โดยจำกัดความไว้ว่า บริษัทจำกัด คือ บริษัทประเภทซึ่งตั้งขึ้นด้วยแบ่งทุนเป็นหุ้นมีมูลค่าเท่าๆ กัน โดยผู้ถือหุ้นต่างรับผิดชอบจำกัดเพียงไม่เกินจำนวนเงินที่ตนยังส่งใช้ไม่ครบมูลค่าของหุ้นที่ตนถือ กล่าวคือ บริษัทเอกชนจำกัดเป็นกิจการที่จัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไร โดยแบ่งการลงทุนออกเป็นหุ้นมีมูลค่าเท่าๆ กัน ผู้ที่ประสงค์จะเข้าไปร่วมลงทุนต้องลงทุนด้วยการซื้อหุ้นของบริษัทเอกชนนั้น และผู้ถือหุ้นมีข้อจำกัดความรับผิดชอบของตนเพียงไม่เกินจำนวนเงินที่ตนยังส่งใช้ไม่ครบมูลค่าหุ้นที่ตนถือ

2) บริษัทมหาชนจำกัด (Public Company Limited)

คือ บริษัทซึ่งจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 โดยจำกัดความไว้ว่า บริษัทมหาชนจำกัด คือ บริษัทประเภทซึ่งตั้งขึ้นด้วยความประสงค์ที่จะเสนอขายหุ้นต่อประชาชน ซึ่งผู้ถือหุ้นมีความรับผิดชอบจำกัดเพียงไม่เกินจำนวนเงินค่าหุ้นที่ต้องชำระ โดยมีคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์คอยกำกับดูแลเกี่ยวกับการขายหุ้นต่อประชาชน

2.3.4 เสรีภาพในการประกอบธุรกิจ

นับแต่ลัทธิปัจเจกชนนิยมได้เข้ามามีบทบาทจนก่อให้เกิดการแข่งขันทางการค้าและระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมหรือทุนนิยมขึ้น อันเป็นระบบเศรษฐกิจซึ่งเอกชนเป็นเจ้าของและดำเนินงานในธุรกิจเป็นส่วนใหญ่เพื่อจัดหาสินค้าและบริการ⁴⁹ การแข่งขันในทางการค้าและกลไกตลาดจึงเป็นสิ่งที่มากำหนดจำนวนการผลิตสินค้าและบริการเพื่อกระจายไปยังผู้บริโภคอย่างเหมาะสมโดยปราศจากการแทรกแซงจากรัฐ ซึ่งระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมนี้อยู่บนพื้นฐานแห่งเสรีภาพของบุคคล ความต้องการในการซื้อของผู้บริโภคและความต้องการในการขายของผู้ผลิต โดยอิสระถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เสรีภาพในการประกอบอาชีพหรือเสรีภาพในการทำงานถือเป็นเสรีภาพดั้งเดิมตามอุดมคติเสรีนิยม⁵⁰ และเป็นสิทธิเด็ดขาดตามรัฐธรรมนูญที่รัฐธรรมนูญมุ่งให้

⁴⁹ โอ ซี. เฟอร์เรลล์ และ เกอร์เฟรย์ เอิร์ท แพลและเรียบเรียงโดย พรพรม พรหมเทศ. เล่มเดิม. หน้า 8.

⁵⁰ บวรศักดิ์ อุวรรณโณ ข เล่มเดิม. หน้า 349.

ความคุ้มครองแก่ทุกๆ คนที่เป็นพลเมืองของรัฐ และรัฐไม่สามารถที่จะออกกฎหมายใดๆ มาขัดกับสิทธิเด็ดขาดดังกล่าวได้ซึ่งมีผลทำให้กฎหมายนั้นไม่มีผลใช้บังคับ เว้นแต่กฎหมายนั้นจะออกโดยอาศัยอำนาจรัฐสภาหรือประชาชนเท่านั้น ดังนั้น ประชาชนทุกคนของรัฐนั้นจึงชอบที่จะมีสิทธิเสรีภาพในการเลือกทำงานและประกอบอาชีพได้อย่างอิสระตราบเท่าที่ไม่ขัดต่อบทบัญญัติแห่งกฎหมายหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน การจำกัดสิทธิเสรีภาพในการประกอบอาชีพหรือการทำงานต้องมาจากความยินยอมของประชาชนแห่งรัฐเท่านั้น

สำหรับสิทธิเสรีภาพในการประกอบอาชีพของประเทศไทยได้กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 หมวด 3 เรื่องสิทธิและเสรีภาพของชนชาวไทย ส่วนที่ 6 มาตรา 43 บัญญัติว่า

“บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการประกอบกิจการหรือประกอบอาชีพและแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม...การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการรักษาความมั่นคง...” และในหมวด 5 เรื่องแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ ส่วนที่ 7 มาตรา 84 บัญญัติว่า

“รัฐต้องสนับสนุนระบบเศรษฐกิจแบบเสรีและเป็นธรรมโดยอาศัยกลไกตลาด... โดยต้องยกเลิกและละเว้นการตรากฎหมายและกฎเกณฑ์ที่ควบคุมธุรกิจซึ่งมีบทบัญญัติที่ไม่สอดคล้องกับความจำเป็นทางเศรษฐกิจ... ส่งเสริม สนับสนุน การรวมกลุ่มการประกอบอาชีพหรือวิชาชีพตลอดทั้งการรวมกลุ่มของประชาชนเพื่อดำเนินกิจการด้านเศรษฐกิจ”

สิทธิและเสรีภาพในการประกอบอาชีพถือว่าเป็นเสรีภาพขั้นพื้นฐานของพลเมืองแห่งรัฐ ซึ่งรัฐธรรมนูญได้ให้การรับรองและคุ้มครองอย่างเด็ดขาดประชาชนทุกคนชอบที่จะเลือกประกอบอาชีพได้อย่างอิสระปราศจากแทรกแซงหรือควบคุมจากรัฐ การควบคุมธุรกิจและการจำกัดสิทธิเสรีภาพย่อมกระทำมิได้ เว้นแต่ ในกรณีมีความจำเป็นเฉพาะเพื่อความมั่นคงปลอดภัยและความปึกคึกสุขแห่งรัฐเท่านั้น

2.4 ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อให้ความบันเทิงในการพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์อย่างหนึ่งและเป็นที่ได้รับความนิยมจากผู้พบเห็นจนเป็นที่ต้องการของผู้บริโภคโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนจึงเกิดธุรกิจใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้นอย่างมาก ในหัวข้อนี้จึงทำการศึกษาดังถึงวิวัฒนาการของเกมและธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ แนวคิดในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ทราบถึงที่มาและเหตุในการที่ต้องเข้าไปให้ความสำคัญแก่ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

แม้ว่าอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมจะถือกำเนิดขึ้นเมื่อประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา แต่ก็มียุคน้อยกว่าหากเปรียบเทียบกับอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงอื่นๆ อย่างเช่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ งานวรรณกรรมต่างๆ หรือแม้กระทั่งอุตสาหกรรมเพลง อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมได้ถูกจัดให้เป็นอุตสาหกรรมอันดับ 5 แห่งทศวรรษในปี ค.ศ. 2003 ซึ่งการเปิดตัวของเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมในช่วงเวลาดังกล่าว แต่ทำให้ตัวเลขการผลิตเกมระหว่างปี ค.ศ. 1962 จนถึงวันนี้เพิ่มมากขึ้นอย่างเหลือเชื่อเกินกว่าจะบรรยายได้⁵¹ จากปรากฏการณ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนตลอดมาว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสินค้าที่ได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคส่วนใหญ่และมีความต้องการบริโภคสินค้าประเภทนี้เป็นอย่างมากนับแต่มีการผลิตออกสู่ผู้บริโภค

บ่อยครั้งที่มีการอ้างอิงว่าปี ค.ศ. 1962 เป็นปีแรกที่มีการผลิตวิดีโอเกมซึ่งไม่ถูกต้องเท่าใดนัก เนื่องจากในปี ค.ศ. 1958 Willy Higginbotham ได้ประดิษฐ์เกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก ณ ห้องทดลองวิทยาศาสตร์แห่งชาติบรูคแฮเวน (Brookhaven) ในการวิจัยภายใต้โครงการของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่มีชื่อว่า Tennis for Two ตัวเกมมีลักษณะเป็นการจำลองการแข่งขันเทนนิสโดยผู้เล่นจะส่งลูกแสงไปมาระหว่างผู้เล่น 2 คน ใครที่ทำคะแนนจะได้แต้ม ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับเกม Pinball ต่อมาในปี ค.ศ. 1962 Steve Rulzell ผู้ได้เป็นหนึ่งในจำนวนนักเรียนสามคนที่ได้รับเกียรติคุณของสถาบันเทคโนโลยีแห่งรัฐแมสซาชูเซตส์ สหรัฐอเมริกา (MIT) ได้พัฒนาเกมที่มีชื่อว่า Spacewar สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เมนเฟรม PDP-1 ซึ่งในทางเทคนิคแล้วมีการกล่าวว่า Spacewar คือเกมคอมพิวเตอร์เกมแรกของโลก นับแต่นั้นมาอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมได้ถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 1973 โดยกลางปี 70 เกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่อยู่ในรูปของเกมหยอดเหรียญหรือเกมตู้อาเขต (Arcade Game) ซึ่งมีให้เห็นตามแหล่งการค้าหรือห้างสรรพสินค้าที่มีผู้คนเดินไปมาจนเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ทั้งนี้ อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้เติบโตและแพร่หลายแต่ในประเทศสหรัฐอเมริกาและยุโรปเท่านั้น แต่ยังแพร่หลายไปสู่ประเทศทางเอเชียบางประเทศซึ่งเป็นประเทศอุตสาหกรรมด้วย เช่น ประเทศญี่ปุ่น ทำให้มีการแข่งขันสูงของอุตสาหกรรมดังกล่าวในการคิดค้นและพัฒนาเพื่อผลิตเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ ออกสู่สายตาผู้บริโภคทั่วโลก ทำให้เกิดบริษัทผลิตเกมขึ้นอย่างมากมาตั้งแต่ยุค 70 จนถึงปัจจุบัน อาทิเช่น Atari Electronic Arts Nintendo Universal Konami Sega Capcom Namco และ Sony Entertainment เป็นต้น⁵² ต่อมาเกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาจนสามารถนำไปเล่นกับเครื่องรับโทรทัศน์ตามบ้าน (Console Game) และสามารถเล่นบนเครื่อง

⁵¹ Joost Raesens and Jeffrey Goldstein. (2005). **Handbook of Computer Game**. p. 23.

⁵² Ibid. pp. 23-44.

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้ (Personal Computer) ทำให้เพิ่มความสนใจแก่ผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าครอบครองเป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ชื่นชอบได้ ทำให้มีการขยายตลาดมาสู่ผู้บริโภคในครัวเรือนมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วและมีเทคโนโลยีก้าวหน้า ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่วางจำหน่ายอยู่ในปัจจุบันต่างไปจากที่วางจำหน่ายใน ค.ศ. 1973 มาก เพราะมีให้เลือกเล่นมากมายหลายประเภทอีกทั้งมีความสมจริงเกือบทุกประการและได้มีการนำระบบแสดงผลแบบ 3 มิติ มาช่วยเสริมให้เกมมีความสมจริงเพิ่มมากขึ้น เกมคอมพิวเตอร์จึงถูกผลิตออกมาอย่างแพร่หลายจนเป็นที่รู้จักของคนเกือบทั่วโลกโดยแทบจะไม่ต้องโฆษณาเลยเนื่องจากผู้บริโภคต้องการความแปลกใหม่และท้าทายอยู่เสมอ ซึ่งเกมเหล่านั้นได้ผลิตมาเพื่อมาตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคทั่วโลกที่ต้องการสิ่งแปลกใหม่และท้าทาย ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นอุตสาหกรรมที่ทำรายได้ให้แก่ประเทศผู้ผลิตหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างมากเนื่องจากมียอดขายสูงชันทุกปี โดยเฉพาะในประเทศที่พัฒนาแล้วอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำกำไรได้มหาศาลเมื่อออกวางจำหน่าย ทำให้ธุรกิจและอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ประเทศอุตสาหกรรมหลายประเทศให้ความสำคัญไม่น้อยไปกว่าภาพยนตร์ และได้มีการพัฒนาอุตสาหกรรมดังกล่าวให้ก้าวหน้าต่อไป ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถแบ่งรูปแบบของเกมออกได้เป็น 2 รูปแบบหลัก คือ

2.4.1 เกมแบบผู้เล่นคนเดียว คือ เกมที่มีลักษณะการเล่นโดยผู้เล่นคนเดียว เป็นการ เล่นไปตามวัตถุประสงค์หรือภารกิจโดยมีกฎกติกาของเกมกำหนดไว้ โดยมีการโต้ตอบระหว่างระบบของเกมกับตัวผู้เล่นนั้นๆ

2.4.2 เกมแบบผู้เล่นหลายคน คือ เกมที่มีลักษณะการเล่นคล้ายกับเกมแบบผู้เล่นคนเดียวต่างกันตรงที่ผู้เล่นคนอื่นๆ สามารถเข้ามาเล่นร่วมกับผู้เล่นคนแรกได้ ส่วนการเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือภารกิจโดยมีกฎกติกาของเกมกำหนดไว้เป็นพื้นฐานในการเล่นสำหรับผู้เล่นทุกคน ซึ่งผู้เล่นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีไว้สำหรับการเล่นหลายคน เช่น อุปกรณ์ต่อพ่วงจอยสติค (Joystick) สำหรับผู้เล่นหลายคนบนเครื่องเกมคอนโซล (Console Game) และ Hub หรือ Land Card สำหรับเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) หลายๆ เครื่องระหว่างผู้เล่นหลายคนในสถานที่เดียวกัน หรือการเล่นแบบออนไลน์ (Online Game) ที่ต้องใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่าโมเด็ม (Modem) และสัญญาณโทรศัพท์ในการเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นหลายคนในสถานที่ต่างกันทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นอื่นข้ามประเทศ ทั้งยังสามารถติดต่อสื่อสารกันทางข้อความโดยไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน

บทที่ 3

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกม คอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและต่างประเทศ

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทและส่งผลกระทบต่อสังคมค่อนข้างมาก เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์บางเกมมีเนื้อหาของความรุนแรงและสิ่งที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้บริโภค โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งหลายประเทศต่างมีมาตรการในการควบคุมและกำกับดูแลอย่างจริงจังรวมทั้งประเทศไทย ในบทนี้จึงทำการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยและต่างประเทศ

3.1 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย

สำหรับประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ที่เป็นกฎหมายเฉพาะที่ใช้ควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง เช่น พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อีกทั้งกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นต้น รวมทั้งกฎกระทรวงต่างๆ และหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการกำกับดูแลและรับผิดชอบควบคุมการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เช่น สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นต้น

3.1.1 มาตรการทางกฎหมายในการจำกัดความหมายของคำว่าเกมคอมพิวเตอร์และวีดิทัศน์

ในการศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ มีความจำเป็นจะต้องทราบความหมายของคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” และ “วีดิทัศน์” เพื่อทราบถึงคำจำกัดความของคำดังกล่าว

3.1.1.1 ความหมายของคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์”

การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองและให้เสรีภาพแก่ผู้บริโภค โดยเฉพาะผู้บริโภคซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทราบและเข้าใจความหมายของคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” ซึ่งหากไม่ทราบและเข้าใจแล้วอาจทำให้เกิดปัญหาต่อไปว่าสิ่งใดคือเกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องการจะควบคุมและกำกับดูแล ก่อให้เกิดการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่ทั่วถึงและขาดประสิทธิภาพ

ปัจจุบันเนื่องจากคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” เป็นคำที่มาจาก คำว่า “Computer Game” ในภาษาอังกฤษ จึงทำให้คำดังกล่าวไม่มีนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไปแต่อย่างใด แต่นิยมเรียกสั้นๆ ว่า “เกม” ส่วนคำว่า “เกม” นั้น เป็นคนละคำกับคำว่าเกมคอมพิวเตอร์ในภาษาอังกฤษ และเป็นที่รู้จักของคนไทยคือ “การละเล่น” ฉะนั้น จึงต้องศึกษาความหมายของคำว่า “เกม” และคำว่า “คอมพิวเตอร์” ในความหมายที่แตกต่างกันเพื่อให้เข้าใจความหมายของคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” ในวิทยานิพนธ์นี้ โดยจะกล่าวถึงความหมายของคำว่า “เกม” ก่อนเป็นลำดับแรก

คำว่า “เกม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายความว่า น. การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่งๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม (อ. game)¹

คำว่า “เกม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 มีความหมายตรงกับคำว่า “Game” ในภาษาอังกฤษซึ่งมีความหมายว่า การกีฬา การเล่น การละเล่น การหยอกเล่น, การสนุกสนาน การแข่งขัน รอบหนึ่ง เกมหนึ่ง ครั้งหนึ่ง เต็มหรือคะแนนที่ได้ เครื่องมือที่ใช้เล่น (เช่น ไพ่ หมากรุก) กลเม็ด กลวิธี สิ่งที่คล้ายเกมที่ต้องอาศัยความชำนาญ ความอดทนหรืออื่นๆ เนื้อสัตว์ที่ล่ามา สิ่งที่ตามล่า²

คำว่า “คอมพิวเตอร์” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายความว่า น. เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ (อ. computer)³

คำว่า “คอมพิวเตอร์” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 มีความหมายตรงกับคำว่า “Computer” ในภาษาอังกฤษซึ่งมีความหมายว่า n. electronic device used for quickly solving problems in mathematics เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องคำนวณ ผู้คำนวณ⁴

คำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” จึงเป็นการนำเอาคำว่า “เกม” และ คำว่า “คอมพิวเตอร์” รวมกันเป็นคำใหม่และเรียกการเล่นที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ว่าเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งตามพระราชบัญญัติแห่งเครื่องรัฐออสเตรเลียว่าด้วยการจำแนกหมวดหมู่สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์และ

¹ ราชบัณฑิตยสถาน ก เล่มเดิม. หน้า 139.

² วิทย์ เทียงบูรณธรรม. (2545). พจนานุกรมอังกฤษ-อังกฤษ-ไทย. หน้า 308.

³ ราชบัณฑิตยสถาน ก เล่มเดิม. หน้า 237.

⁴ วิทย์ เทียงบูรณธรรม. เล่มเดิม. หน้า 133.

เกมคอมพิวเตอร์ 1995 (Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification (Publications, Films, and computer games) Act 1995 ได้ให้ความหมายของคำว่า “Computer Game” ไว้ว่า A computer game is a computer program and any associated data capable of generating a display on a computer monitor television screen liquid crystal display or similar medium that allows the playing of an interactive game.⁵

แปลได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสิ่งใดๆ ก็ตามซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดการแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์ จอโทรทัศน์ จอภาพผลึกเหลว หรือสื่อทำนองเดียวกันที่ทำให้การเล่นเกมนี้อาจโต้ตอบระหว่างตัวเกมกับผู้เล่น

ทั้งนี้ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของเกมคอมพิวเตอร์ว่า “เกมคอมพิวเตอร์” หมายถึง การเล่นเกมโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ซึ่งการเล่นคอมพิวเตอร์มักควบคุมการเล่นโดยการใช้คันโยก (Joystick) หรือใช้แป้นพิมพ์ (Keyboard)⁶

เมื่อพิจารณาจากความหมายของคำว่า “เกม” และคำว่า “คอมพิวเตอร์” โดยนำคำทั้งสองมารวมกันสรุปได้ว่า “เกมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า การละเล่นหรือการแข่งขันที่มีกติกากำหนดเพื่อความบันเทิง ซึ่งต้องใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติทำหน้าที่เหมือนสมองกลในการเล่น

3.1.1.2 ความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์”

การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีความจำเป็นที่จะต้องทราบถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่า “วีดิทัศน์” เพื่อความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงและนำไปสู่การใช้ถ้อยคำอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้กฎหมายมีสภาพบังคับครอบคลุมอย่างทั่วถึง

1) ความหมายทั่วไป

คำว่า “วีดิทัศน์” นั้น วิดี เป็นคำที่มาจากคำในภาษาบาลี คือ วิตุติ แปลว่า ความยินดี หรือความสบาย⁷ ส่วนคำว่า “ทัศน์” หรือ “ทัศน์ะ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายความว่า น. ความเห็น การเห็น เครื่องรู้เห็น สิ่งที่เห็น การแสดง

⁵ Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification (Publications, Films, and computer games) Act 1995, Section 5A. Retrieved April 7, 2009, from http://www.austlii.edu.au/cgi-bin/sinodisp/au/legis/cth/consol_act/cfacga1995489/s5a.html?query=computer%20game.

⁶ เกษม ชนวงษ์ และ บุญศิริ สุวรรณเพชร. (2547). คำศัพท์คอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2552, จาก <http://kanid.com/comcabulary.php?Page=4>.

⁷ สนั่น ปัทมะทิน. (2535). ภาษาไทยที่ล้อมวลชนอาจใช้พลาด. หน้า 11.

ทรศนะ กี่ใช้ (ป. ทศน; ส. ทศน)⁸ ฉะนั้น คำว่า “วีดิทัศน์” จึงอาจหมายถึงสิ่งที่เห็นหรือการแสดงที่เห็นแล้ว ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สบายใจ

คำว่า “วีดิทัศน์” ตามศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถานหมายความว่า วิดีโอ หรือ Video⁹ ซึ่งคำว่า “วิดีโอ” ตรงกับคำว่า “Video” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายว่า n. television especially television pictures as distinct from sound, of television, esp., of the picture, portion of a television broadcast. ภาพโทรทัศน์ โทรทัศน์ -adj. เกี่ยวกับโทรทัศน์ เกี่ยวกับภาพโทรทัศน์¹⁰

ดังนั้น คำว่า “วีดิทัศน์” จึงไม่มีนิยามความหมายที่ชัดเจนเป็นการทั่วไป แต่เป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลายโดยมีความหมายว่า “วิดีโอ” หรือ “ภาพ” ทั้งนี้ได้มีการนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ว่าหมายถึง ภาพหรืออะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพ ในทางคอมพิวเตอร์จึงหมายถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่จะช่วยทำให้มีการแสดงภาพบนจอได้ ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมเกี่ยวกับภาพ จานบันทึกที่ใช้เก็บภาพ หน่วยประมวลผลที่สามารถประมวลผลภาพได้ เรามักใช้คำนี้นำหน้าคำอื่น เช่น video disk video conference เป็นต้น¹¹

2) ความหมายตามบทบัญญัติของกฎหมาย

ได้มีการนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ไว้ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ว่า “วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ดังนั้น จากความหมายตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังกล่าว จึงทำให้คำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” และ “คาราโอเกะ” อยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ด้วย ซึ่งคำว่า “วีดิทัศน์” ในวิทยานิพนธ์นี้จะหมายความถึงคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” เท่านั้น

⁸ ราชบัณฑิตยสถาน ก เล่มเดิม. หน้า. 521.

⁹ ราชบัณฑิตยสถาน ข (2543). ศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. หน้า 296.

¹⁰ วิทย์ เทียงบูรณธรรม. เล่มเดิม. หน้า 929.

¹¹ สนุก ดอทคอม. (2552). คำศัพท์คอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2552, จาก

3.1.2 มาตรการทางกฎหมายในการจัดให้มีหน่วยงานรับผิดชอบเพื่อควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

องค์กรของรัฐซึ่งมีหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ได้แก่ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (สกว.) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เป็นผู้ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลโดยอาศัยบทบัญญัติของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้

3.1.2.1 สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

แต่เดิมนั้นธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยอยู่ในการควบคุมกำกับดูแลของกรมตำรวจหรือสำนักงานตำรวจแห่งชาติปัจจุบัน ซึ่งขณะนั้นเป็นหน่วยงานสังกัดกระทรวงมหาดไทย อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดูโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 จนกระทั่ง พ.ศ. 2545 มีการออกพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 ส่งผลให้มีการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรมขึ้น จึงได้โอนหน้าที่และความรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์จากสำนักงานตำรวจแห่งชาติมาไว้กับสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมในปี พ.ศ. 2548 ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 มีการจัดตั้งสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ขึ้น มีฐานะเป็นองค์กรของรัฐภายใต้การกำกับดูแลและรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม มีภารกิจเกี่ยวกับการควบคุมกำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาของสาระของภาพยนตร์และวีดิทัศน์โดยอาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ต่อมาในปี พ.ศ. 2552 เปลี่ยนชื่อเป็น “สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์” (สกว.) เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹² โดยมีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้กำหนดนโยบายและมาตรการต่างๆ อีกทั้งพิจารณาและอนุญาตเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในประเทศไทย

1) โครงสร้างการบริหารงานและอำนาจหน้าที่

สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มีโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(1) สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหน่วยงานรัฐมีฐานะเทียบเท่ากอง มีผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้บังคับบัญชาภายใต้การกำกับดูแลและรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ซึ่งมีเลขาธิการสำนักงาน

¹² นายประดิษฐ์ โปธิว. ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. สัมภาษณ์ 30 ตุลาคม 2552.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นผู้บังคับบัญชา โดยมีฐานะเทียบเท่ากรมในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 17 ได้กำหนดให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทั้งนี้จึงทำให้สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งเป็นหน่วยงานในสังกัดต้องรับหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะหน่วยงานปฏิบัติเพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

(2) คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

การควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 7 บัญญัติให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติขึ้นประกอบด้วย นายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกิน 11 คน เป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

คำว่า “รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งได้แก่ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ ออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกินอัตราท้ายพระราชบัญญัติ และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้¹³

ทั้งนี้ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์ หรือ

¹³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 6.

วิดิทัศน์จำนวนเจ็ดคน โดยมีวาระในการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี¹⁴ แต่ผู้ทรงคุณวุฒิคนเดียวจะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกิน 2 วาระไม่ได้ และต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้¹⁵

- ก. มีสัญชาติไทย
- ข. มีอายุไม่ต่ำกว่า 35 ปีบริบูรณ์
- ค. ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- ง. ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- จ. ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
- ฉ. ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจเพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ

ดังนั้น คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติจึงแบ่งเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวน 16 คน อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐและผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวน 11 คน รวมทั้งสิ้น 27 คน หรือที่นิยมเรียกกันว่า “คณะกรรมการชุดใหญ่” ซึ่งในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มักใช้คำว่า “คณะกรรมการ” หรือ “กรรมการ” โดยมีสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติ

ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 9 ได้บัญญัติถึงอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

- ก) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมวิดิทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี
- ข) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างวิดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

¹⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 11.

¹⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 10.

ค) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับ
วิดิทัศน์

ง) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศ
ตามพระราชบัญญัตินี้

จ) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการ
พิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์

ฉ) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของ
คณะกรรมการหรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ให้
กระทรวงวัฒนธรรมกำหนดหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์
และวิดิทัศน์ตามนโยบาย แผน ยุทธศาสตร์ และมาตรการที่คณะกรรมการเสนอหรือกำหนดตาม ก)
และ ข)

(3) คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์

นอกจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติแล้ว
พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 16 ได้บัญญัติให้มีคณะกรรมการพิจารณา
ภาพยนตร์และวิดิทัศน์คณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรี
แต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการ

โดยคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ซึ่งมีอำนาจหน้าที่
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 18 (2) (3) (4) และ (5) ว่าด้วยเรื่องการ
ตรวจพิจารณาและอนุญาตเกี่ยวกับวิดิทัศน์ให้มีจำนวนไม่เกิน 7 คน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิ
ด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจาก
เจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกิน 4 คน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน และมีสำนักงาน
คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการรับผิดชอบงานธุรการ
งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ

ทั้งนี้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ดังกล่าว มีวาระในการ
ดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี แต่กรรมการคนเดียวกันจะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกิน 2 วาระไม่ได้
และต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้¹⁶

ก. มีสัญชาติไทย

ข. มีอายุไม่ต่ำกว่า 35 ปีบริบูรณ์

¹⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 19.

ค. ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
 ง. ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
 จ. ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

ฉ. ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจเพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ

ดังนั้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ชุดที่เกี่ยวกับการตรวจพิจารณาและอนุญาตเกมจึงมีจำนวนไม่เกิน 7 คน ภายใต้อำนาจหน้าที่ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม หรือที่นิยมเรียกกันว่า “คณะกรรมการชุดเล็ก”

ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 18 ได้บัญญัติถึงอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

ก) อนุญาตการนำเกมออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

ข) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาเกมออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร

ค) อนุญาตการส่งเกมออกไปนอกราชอาณาจักร

ง) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย

3.1.2.2 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือที่นิยมเรียกกันว่า “กระทรวง ICT” จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 เมื่อวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2545 มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการวางแผน ส่งเสริม พัฒนา และดำเนินกิจการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การอุดมศึกษา การสถิติ และราชการอื่นตามที่มิถุหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร¹⁷

¹⁷ สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2552). ประวัติกระทรวงไอซีที. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2552, จาก http://www.mict.go.th/ewt_news.php?nid=804.

1) โครงสร้างการบริหารงาน

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีภารกิจหลักในการเสนอแนะ ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทยเพื่อไปสู่การปฏิบัติอย่างทั่วถึง มีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม ซึ่งประกอบด้วยหน่วยงานต่างๆ คือ สำนักงานรัฐมนตรี สำนักงานปลัดกระทรวง สำนักงานสถิติแห่งชาติ กรมอุตุนิยมวิทยา บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) บริษัท ไปรษณีย์ไทย จำกัด บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ซึ่งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีอำนาจหน้าที่ในการสั่งการ กำกับดูแล และรับผิดชอบหน่วยงานดังกล่าวให้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของประเทศไทย

2) อำนาจหน้าที่

กฎกระทรวงว่าด้วยการแบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2545 ข้อ 1 ได้กำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีภารกิจเกี่ยวกับการพัฒนาวิทยาศาสตร์ และแปลงนโยบายของกระทรวงเป็นแผนปฏิบัติ จัดสรรทรัพยากร และบริหารราชการประจำทั่วไปของกระทรวงเพื่อการบรรลุเป้าหมายและเกิดผลสัมฤทธิ์ตามภารกิจของกระทรวง โดยมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (1) ศึกษา วิเคราะห์ จัดทำข้อมูล เพื่อใช้ในการกำหนดนโยบาย เป้าหมาย และผลสัมฤทธิ์ของกระทรวง
- (2) พัฒนาศาสตร์การบริหารของกระทรวง
- (3) แปลงนโยบายเป็นแนวทางและแผนการปฏิบัติงาน
- (4) จัดสรรและบริหารทรัพยากรของกระทรวงเพื่อให้เกิดการประหยัด คุ่มค่า และสมประโยชน์
- (5) กำกับ เร่งรัด ติดตาม และประเมินผล รวมทั้งประสานการปฏิบัติราชการของส่วนราชการในสังกัดกระทรวง
- (6) ประสานงาน ติดตาม และประเมินผลการทำงานของหน่วยงานอื่นๆ ในสังกัดกระทรวง
- (7) ดูแลงานประชาสัมพันธ์ การต่างประเทศ และพัฒนาปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้ทันสมัย

(8) ประสานเครือข่ายสารสนเทศระดับประเทศ เป็นศูนย์กลางเครือข่ายสารสนเทศระดับกระทรวง รวมทั้งพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อใช้ในการบริหารงานและการบริการของหน่วยงานในสังกัดกระทรวง

(9) เสนอแนวทางและแผนพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนประสานและปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์

(10) เสนอแนวทางและแผนพัฒนากิจการอวกาศ ตลอดจนประสานและปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับกิจการอวกาศ

(11) เสนอแนวทางและแผนพัฒนาการส่งเสริมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ตลอดจนประสานและปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

(12) ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มาประยุกต์ใช้ในธุรกิจและอุตสาหกรรม ตลอดจนให้ความรู้ความเข้าใจให้ทั่วถึงทุกส่วนของสังคม

(13) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของสำนักงานปลัดกระทรวงหรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะรัฐมนตรีมอบหมาย

ทั้งนี้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์นั้น เนื่องจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารรวมทั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ทำให้สิ่งใดก็ตามที่ต้องใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารหรือเพื่อเข้าถึงข้อมูลจัดเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานบนระบบคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น ซึ่งอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยอาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ดังนั้น สิ่งใดก็ตามที่มีลักษณะเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ต้องออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้ว กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะเป็นผู้เข้ามาทำหน้าที่ควบคุมกำกับดูแล

3.1.3 มาตรการทางกฎหมายในการจำแนกประเภทของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันมีธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมากมาย ผู้ประกอบธุรกิจต่างค้นหากลยุทธ์และวิธีการต่างๆ เพื่อดึงดูดผู้บริโภคให้สนใจสินค้าและบริการในธุรกิจของตนเอง อีกทั้งการเกิดขึ้นและการกระจายตัวของธุรกิจเป็นไปอย่างรวดเร็วและทั่วถึงทุกสังคมไม่ว่าชนชั้นใดหรือสังคมใดก็สามารถเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ได้ทั้งสิ้น ทำให้ผู้บริโภคได้รับสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างง่ายดาย โดยผู้ประกอบธุรกิจต่างมุ่งที่จะขายสินค้าหรือบริการของตนเองจนขาด

จิตสำนึกและความรับผิดชอบในการดูแลผู้บริโภค ทั้งนี้อาจแบ่งประเภทของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ออกได้เป็น 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

3.1.3.1 แบ่งตามลักษณะของการประกอบธุรกิจ

มีธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมากมาย โดยธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้นอาจแบ่ง ออกได้เป็นหลายประเภทตามลักษณะของการประกอบธุรกิจ ซึ่งอาจแบ่งได้ดังต่อไปนี้¹⁸

1) ธุรกิจผลิตเกม

ธุรกิจประเภทนี้มุ่งเน้นที่การสร้างสรรคโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ให้มี จุดเด่นและดึงดูดผู้บริโภคให้สนใจเกมที่ผลิตขึ้น โดยได้ค่าตอบแทนจากการจำหน่ายตัวเกมและการ ใช้ลิขสิทธิ์เกม ซึ่งธุรกิจรูปแบบนี้มักจะอยู่ในประเทศที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้าทันสมัยหรือประเทศ อุตสาหกรรมของโลก

2) ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบเกมออนไลน์

ธุรกิจประเภทนี้ดำเนินธุรกิจโดยการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ทาง อินเทอร์เน็ตผ่านระบบออนไลน์ โดยผู้ใช้บริการจะต้องมีการลงทะเบียนโดยใช้รหัสผ่าน ซึ่งธุรกิจ รูปแบบนี้จะได้ค่าตอบแทนจากการจำหน่ายรหัสผ่านเพื่อลงทะเบียนในการเข้าเล่นเกม

3) ธุรกิจให้บริการเซิร์ฟเวอร์ (Server) สำหรับเกมออนไลน์

ธุรกิจประเภทนี้ดำเนินธุรกิจโดยการให้บริการระบบเครือข่ายสำหรับเกม คอมพิวเตอร์ที่ต้องใช้อินเทอร์เน็ตผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งจะได้ค่าตอบแทนจากการเช่าระบบ เครือข่ายของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ บางครั้งเจ้าของธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์กับ ธุรกิจให้บริการ Server สำหรับเกมออนไลน์มักจะมี ความเกี่ยวข้องกันหรือเป็นธุรกิจเดียวกัน

4) ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกม

ธุรกิจประเภทนี้ก็คือธุรกิจวารสาร หนังสือ และสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาสาระ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ มีทั้งเนื้อหาสาระ ความรู้ ข่าวสาร บทสัมภาษณ์ และการแนะนำ ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้เล่นเกมเป็นหลักซึ่งจะได้ค่าตอบแทนจากการ จำหน่ายหนังสือหรือวารสารและรายได้จากการลงโฆษณาในเล่ม ทั้งนี้มีจำหน่ายให้เห็นอยู่ตามร้าน หนังสือทั่วไป

¹⁸ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. (2551). การรู้เท่าทันเทคโนโลยี หัวข้อเกมคอมพิวเตอร์และ ผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2552, จาก <http://www.sci.nu.ac.th/information-it/index.php?topic=7979.0>.

5) ธุรกิจจัดจำหน่ายเกม

ธุรกิจประเภทนี้มุ่งเน้นที่การจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจรายย่อยซึ่งนำเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ในธุรกิจของตนเอง โดยอาจเป็นผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์หรือผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเดียวกัน ซึ่งได้ค่าตอบแทนจากการจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ การตลาดและการโฆษณา

6) ธุรกิจค้าปลีกเกม

ธุรกิจประเภทนี้มุ่งเน้นที่การจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้บริโภคโดยตรง มีกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้เล่นเกม โดยมุ่งตลาดชุมชนหรือย่านการค้าที่มีผู้คนซึ่งได้ค่าตอบแทนจากการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆ ในการเล่นเกม

7) ธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกม

ธุรกิจประเภทนี้ดำเนินธุรกิจโดยการให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ในสถานที่เดียวกัน โดยมีให้บริการเกมแบบออฟไลน์ (Offline Game) และเกมแบบออนไลน์ (Online Game) ที่ต้องใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือการเล่นเกมในระบบหลายผู้เล่นโดยผ่านระบบ Hub และ Land ที่ต่อเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์หลายเครื่องโดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ กลุ่มเด็ก เยาวชน และผู้ที่ชื่นชอบเกมออนไลน์ โดยได้ค่าตอบแทนจากการมาใช้บริการของผู้บริโภคและการจำหน่ายรหัสผ่านสำหรับการลงทะเบียนในการเล่น

3.1.3.2 แบ่งตามลักษณะของกฎหมาย

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้แบ่งประเภทของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามลักษณะในการควบคุมกำกับดูแล ดังต่อไปนี้¹⁹

1) ธุรกิจผู้ให้บริการเกม (Game Provider)

ธุรกิจประเภทนี้ คือ ธุรกิจประเภทผลิต นำเข้า ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย หรือเผยแพร่ โดยควบคุมกำกับดูแลเกมที่ผลิต นำเข้า ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย และเผยแพร่ในราชอาณาจักร เช่น ธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2) ธุรกิจผู้ให้บริการเครื่องเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต (Game Cafe และ Internet Cafe)

ธุรกิจประเภทนี้ คือ ธุรกิจร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ตที่มีการให้บริการเกมสำหรับผู้ใช้บริการ ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ใช้คำว่า “ร้านวีดิทัศน์”

¹⁹ นายประดิษฐ์ โปธิว, ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สัมภาษณ์ 30 ตุลาคม 2552.

หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือคู่วิดีโอทัศน์ ซึ่งตามกฎหมายกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้ให้ความหมายของคำว่า “เครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์” ว่า ชุดของ เครื่องมือและอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นใดที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถ ฉาย เล่น หรือคู่วิดีโอทัศน์ได้ โดยมุ่งที่จะควบคุมกำกับดูแลร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมให้เป็นไปตาม กฎหมาย

3) ธุรกิจผู้จำหน่ายหรือให้เช่าเกม (Game Distributor)

ธุรกิจประเภทนี้ คือ ธุรกิจร้านจำหน่ายเกม เช่น ดับเบิ้ลเกมหรือแผ่นเกม ซึ่ง เป็นการจำหน่ายแบบปลีกโดยตรงให้กับผู้บริโภค เช่น ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดย มุ่งควบคุมการจำหน่ายเกมให้เป็นไปตามกฎหมาย

4) ธุรกิจสื่อโฆษณาเกม (Game Advertising)

ธุรกิจประเภทนี้ คือ ธุรกิจที่ต้องการโฆษณาเกมในรูปแบบของสื่อโฆษณาต่างๆ ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มาตรา 4 ได้นิยามความหมายของคำว่า “สื่อโฆษณา” หมายความว่า สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์เกม เช่น ธุรกิจ เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกม ตัวอย่างเช่น ภาพโปสเตอร์โฆษณาเกม หรือการโฆษณาเกมใน นิตยสาร เป็นต้น โดยมุ่งคุ้มครองความเหมาะสมในเนื้อหาของสื่อโฆษณาเกม

3.1.4 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกม คอมพิวเตอร์

เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงและก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จนทำให้เกมเป็นสิ่งที่ควบคู่สังคมไทยและส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน จึงมีความ จำเป็นที่รัฐต้องเข้ามาควบคุมกำกับดูแลโดยกำหนดมาตรการต่างๆ เพื่อให้เกิดการปฏิบัติที่ถูกต้อง เหมาะสมทั้งทางด้านผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจ ซึ่งถือเป็นมาตรการสำคัญในการลดผลกระทบ ของเกมที่มีต่อสังคม โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน

3.1.4.1 ขั้นตอนในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยอยู่ภายใต้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายหลัก ประกอบกับกฎกระทรวง ฉบับต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งขั้นตอนในการควบคุมกำกับดูแลออกได้ ดังต่อไปนี้

1) การควบคุมการจัดตั้งธุรกิจ

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้ ผู้ประกอบธุรกิจจะต้องมาขออนุญาตประกอบธุรกิจกับหน่วยงานของรัฐเพื่อตรวจสอบข้อมูล หลักฐาน เอกสาร และสถานที่ตั้งในการพิจารณาอนุญาต

(1) การประกอบธุรกิจขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม

ผู้ประกอบธุรกิจที่ประสงค์จะนำเกมคอมพิวเตอร์ออกขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต²⁰ ซึ่งได้แก่ ธุรกิจผู้ให้บริการเกม (Game Provider) โดยยื่นคำขอต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติตามแบบที่คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติกำหนด ซึ่งผู้ขออนุญาตจะเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลและเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรือเป็นบุคคลต่างด้าวก็ได้ โดยแนบหลักฐานดังต่อไปนี้

ก. สำเนาบัตรประชาชน หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือรับรอง หรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

ข. หนังสือแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือหนังสืออนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ในเกมที่ยื่นคำขออนุญาต หรือสำเนาเอกสารดังกล่าว ในกรณีที่เป็นภาษาต่างประเทศต้องแปลเป็นภาษาไทยและมีผู้รับรองคำแปล พร้อมสำเนาบัตรประชาชน หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าวของผู้แปลและผู้รับรองคำแปล

ค. สำเนาเอกสารการอนุญาตจากกรมศุลกากรให้นำเกมเข้ามาในราชอาณาจักร ในกรณีเกมต่างประเทศที่นำเข้าผ่านพิธีการศุลกากร

ง. เกมที่ประสงค์จะขออนุญาต จำนวน 2 ชุด ทั้งนี้จะอยู่ในวัสดุแบบใดก็ได้ ในกรณีที่ต้องใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการขาย เล่น หรือดูเป็นการเฉพาะ ต้องนำเครื่องมือหรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกดังกล่าวมาด้วย

จ. บทพากย์หรือคำบรรยายเกมเป็นภาษาไทยพร้อมไฟล์ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 ชุด

ทั้งนี้ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติจะเป็นผู้ตรวจสอบคำขออนุญาต หลักฐานและเอกสารที่ผู้ขออนุญาตยื่นไว้ และเสนอความเห็นต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อพิจารณาต่อไปโดยเร็ว ทั้งนี้ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องพิจารณาคำขอให้แล้วเสร็จภายใน 15 วัน

²⁰ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 47.

นับแต่วันที่ได้รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต²¹ ในกรณีที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาแล้วเห็นว่าหลักฐานและเอกสารไม่ครบถ้วนให้มีคำสั่งไม่อนุญาต

ในกรณีที่มีหลักฐานและเอกสารครบถ้วน ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาในตัวเนื้อหาของเกมที่ขออนุญาตให้เป็นไปตามกฎหมายต่อไป และเมื่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีคำสั่งอนุญาตแล้ว ให้คำสั่งอนุญาตนั้นมีผลจนกว่าจะมีคำสั่งเพิกถอนการอนุญาต โดยให้นายทะเบียนกลางกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของเกมและหมายเลขรหัสลงบนเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต สำหรับเกมนั้นจะใช้อักษรย่อว่า “วท.” ตามด้วยหมายเลขรหัสที่เป็นเลขอารบิก โดยเริ่มเรื่องแรกจาก เลขหนึ่ง เรียงลำดับไปจนถึงปีปฏิทิน ตามด้วยเครื่องหมายทับและเลขปีพุทธศักราช

(2) การประกอบธุรกิจร้านเกม

ผู้ประกอบธุรกิจที่ประสงค์จะจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมโดยได้รับประโยชน์ตอบแทนต้องได้รับใบอนุญาต²² ซึ่งได้แก่ ธุรกิจผู้ให้บริการเครื่องเล่นเกม (Game Cafe) โดยยื่นคำขอต่อนายทะเบียน ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ สำหรับผู้ยื่นขอรับใบอนุญาตที่มีร้านเกมตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำหรับผู้ยื่นขอรับใบอนุญาตที่มีร้านเกมตั้งอยู่ในจังหวัดอื่นตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ซึ่งผู้ขอรับใบอนุญาตจะเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลและเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรือเป็นบุคคลต่างด้าวก็ได้ โดยแนบหลักฐานดังต่อไปนี้

ก. กรณีบุคคลธรรมดา

ก) สำเนาบัตรประชาชนกรณีและผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทางพร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักรหรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายในกรณีและผู้ขอรับใบอนุญาตเป็นคนต่างด้าว

ข) รูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ขนาด 4x6 เซนติเมตร ถ่ายมาแล้วไม่เกิน 6 เดือน จำนวน 2 รูป

ค) สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

²¹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 51.

²² พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 53.

ง) แผนที่สังเขปแสดงบริเวณที่ตั้งของร้านเกม

จ) แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านเกม และรูปถ่ายของร้านเกม จำนวน 3 รูป

ข. กรณีนิติบุคคล

ก) สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อผู้เป็นกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

ข) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ก. ก) และ ข) ของกรรมการผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล

ค) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ก. ค) ง) และ จ)

โดยผู้ประกอบการที่จะขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้²³

ก. มีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์

ข. ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี

ค. ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

ง. ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา

จ. ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ฉ. ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงเลยพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี

ทั้งนี้ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานครบถ้วนและได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกมตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงแล้ว ให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายใน 60 วัน นับแต่วันที่นายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานของผู้ขอรับใบอนุญาต ซึ่งหากนายทะเบียนมีคำสั่งไม่อนุญาตให้นายทะเบียนแสดงผลแห่งการไม่อนุญาตไว้ในคำขอด้วย

²³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 57.

ในกรณีนายทะเบียนอนุญาตและได้แจ้งการอนุญาตแล้ว ให้ผู้ขอรับใบอนุญาตชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมในอัตราดังต่อไปนี้

ก) สำหรับร้านที่มีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมไม่เกิน 20 ชุด เสียค่าธรรมเนียม ฉบับละ 1,000 บาท

ข) สำหรับร้านที่มีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมเกินกว่า 20 ชุด แต่ไม่เกิน 50 ชุด ฉบับละ 2,000 บาท

ค) สำหรับร้านที่มีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมเกินกว่า 50 ชุด ฉบับละ 3,000 บาท

เมื่อนายทะเบียนมีคำสั่งอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมครบถ้วนเรียบร้อยแล้ว ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด โดยใบอนุญาตดังกล่าวมีอายุ 5 ปี นับแต่วันที่ออกใบอนุญาตและใช้ได้กับร้านเกมแต่ละแห่งเท่านั้น

(3) การประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม

ผู้ประกอบธุรกิจที่ประสงค์จะให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมโดยได้รับประโยชน์ตอบแทนต้องได้รับใบอนุญาต²⁴ ซึ่งได้แก่ ธุรกิจผู้จำหน่ายหรือให้เช่าเกม (Game Distributor) โดยยื่นคำขอต่อนายทะเบียน ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ สำหรับผู้ยื่นขอรับใบอนุญาตที่มีสถานประกอบการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำหรับผู้ยื่นขอรับใบอนุญาตที่มีสถานประกอบการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมตั้งอยู่ในจังหวัดอื่นตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ซึ่งผู้รับขอใบอนุญาตจะเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลและเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรือเป็นบุคคลต่างด้าวก็ได้ โดยแนบหลักฐานดังต่อไปนี้

ก. กรณีบุคคลธรรมดา

ก) สำเนาบัตรประชาชนกรณีและผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทางพร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักรหรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายในกรณีและผู้ขอรับใบอนุญาตเป็นคนต่างด้าว

ข) รูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ขนาด 4x6 เซนติเมตร ถ่ายมาแล้วไม่เกิน 6 เดือน จำนวน 2 รูป

ค) สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

²⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 54.

ง) แผนที่สังเขปแสดงบริเวณที่ตั้งของสถานประกอบการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม แล้วแต่กรณี รวมทั้งรูปถ่ายของสถานประกอบการนั้น จำนวน 3 รูป

ข. กรณีนิติบุคคล

ก) สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อผู้เป็นกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

ข) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ก. ก) และ ข) ของกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล

ค) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ก. ค) และ ง)

โดยผู้ประกอบการที่จะขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้

ก. มีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์

ข. ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี

ค. ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

ง. ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา

จ. ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือ มาตรา 38 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ฉ. ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา 37 หรือมาตรา 38 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงเลยพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี

ทั้งนี้ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานครบถ้วน ให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาต ภายใน 60 วัน นับแต่วันที่นายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานของผู้ขอรับใบอนุญาต ซึ่งหากนายทะเบียนมีคำสั่งไม่อนุญาตให้นายทะเบียนแสดงเหตุผลแห่งการไม่อนุญาตไว้ในคำขอด้วย

ในกรณีนายทะเบียนอนุญาตและได้แจ้งการอนุญาตแล้ว ให้ผู้ขอรับใบอนุญาตชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมในอัตราดังต่อไปนี้

ก) สำหรับสถานประกอบการที่มีพื้นที่ใช้สอยไม่เกิน 9 ตารางเมตร
ฉบับละ 500 บาท

ข) สำหรับสถานประกอบการที่มีพื้นที่ใช้สอยเกิน 9 ตารางเมตร
แต่ไม่เกิน 25 ตารางเมตร ฉบับละ 1,000 บาท

ค) สำหรับสถานประกอบการที่มีพื้นที่ใช้สอยเกิน 25 ตารางเมตร
แต่ไม่เกิน 50 ตารางเมตร ฉบับละ 2,000 บาท

ง) สำหรับสถานประกอบการที่มีพื้นที่ใช้สอยเกินกว่า 50 ตาราง
เมตร ฉบับละ 3,000 บาท

เมื่อนายทะเบียนมีคำสั่งอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระ
ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมครบถ้วนเรียบร้อยแล้ว
ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด โดยใบอนุญาตดังกล่าวมี
อายุ 5 ปี นับแต่วันที่ออกใบอนุญาตและใช้ได้กับร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมแต่ละแห่ง
เท่านั้น

(4) การประกอบธุรกิจสื่อโฆษณาเกม

ผู้ประกอบการที่ประสงค์จะโฆษณาเกมโดยออกฉายหรือเผยแพร่ใน
ราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและอนุญาต²⁵ ซึ่งได้แก่ ธุรกิจสื่อโฆษณาเกม โดยยื่นคำขอ
ต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติตามแบบที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์
แห่งชาติกำหนด ซึ่งผู้ขออนุญาตจะเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลและเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรือ
เป็นบุคคลต่างด้าวก็ได้ โดยแนบหลักฐานดังต่อไปนี้

ก. สำเนาบัตรประชาชน หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว
หรือสำเนาหนังสือรับรอง หรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์
ที่ตั้งสำนักงาน และผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

ข. หนังสือแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือหนังสืออนุญาตให้ใช้
ลิขสิทธิ์ในสื่อโฆษณาที่ยื่นคำขออนุญาต หรือสำเนาเอกสารดังกล่าว ในกรณีที่เป็น
ภาษาต่างประเทศต้องแปลเป็นภาษาไทยและมีผู้รับรองคำแปล พร้อมสำเนาบัตรประชาชนของผู้
แปลและผู้รับรองคำแปล

ค. สำเนาเอกสารการอนุญาตจากกรมศุลกากรให้นำสื่อโฆษณาเข้ามา
ในราชอาณาจักร ในกรณีเป็นสื่อโฆษณาต่างประเทศที่นำเข้ามาผ่านพิธีการศุลกากร

²⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 52.

ง. สื่อโฆษณาหรือสำเนาสื่อโฆษณาที่ประสงค์จะขออนุญาต จำนวน

2 ชุด

จ. บทพากย์หรือคำบรรยายสื่อโฆษณาเป็นภาษาไทยพร้อมไฟล์ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 ชุด

ทั้งนี้ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติจะเป็นผู้ตรวจสอบคำขออนุญาต หลักฐานและเอกสารที่ผู้ขออนุญาตยื่นไว้ และเสนอความเห็นต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อพิจารณาต่อไปโดยเร็ว ทั้งนี้ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องพิจารณาคำขอให้แล้วเสร็จภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ได้รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต ในกรณีที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาแล้วเห็นว่าหลักฐานและเอกสารไม่ครบถ้วนให้มีคำสั่งไม่อนุญาต

ในกรณีที่มิหลักฐานและเอกสารครบถ้วน ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาในตัวเนื้อหาของสาระของสื่อโฆษณาเกมให้เป็นไปตามกฎหมายต่อไป เมื่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีคำสั่งอนุญาตแล้ว ให้คำสั่งอนุญาตนั้นมีผลจนกว่าจะมีคำสั่งเพิกถอนการอนุญาต โดยให้นายทะเบียนกลางกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของสื่อโฆษณาและหมายเลขรหัสลงบนสื่อโฆษณาเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต สำหรับสื่อโฆษณาเกมนั้นจะใช้อักษรย่อว่า “สวท.” ตามด้วยหมายเลขรหัสที่เป็นเลขอารบิก โดยเริ่มเรียงแรกจาก เลขหนึ่ง เรียงลำดับไปจนถึงสิ้นปีปฏิทินตามด้วยเครื่องหมายทับและเลขปีพุทธศักราช

เหตุที่กฎหมายกำหนดให้มีการจดทะเบียนผู้ประกอบการดังกล่าวข้างต้น เพื่อควบคุมการนำเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาสาระไม่เหมาะสมมาฉายหรือเผยแพร่ในประเทศรวมทั้งสื่อโฆษณาของเกมดังกล่าวด้วย กับควบคุมช่องทางการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่มีเนื้อหาสาระไม่เหมาะสมในการนำมาฉายหรือเผยแพร่ในประเทศ อีกทั้งควบคุมร้านซึ่งให้บริการเครื่องเล่นเกมให้ปฏิบัติตามกฎหมาย โดยรวบรวมรายชื่อและภูมิลำเนา ที่ตั้งสถานประกอบการ ตลอดจนคุณสมบัติและวิธีปฏิบัติของผู้ประกอบการ การต่ออายุใบอนุญาต การแยกพื้นที่ในการให้บริการของร้านเกมและร้านจำหน่ายเกมให้เป็นสัดส่วน หรือการกำหนดวัน เวลา และประเภทของบุคคลในการให้บริการของร้านเกม อันเป็นมาตรการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดและติดตามตรวจสอบพฤติกรรมของผู้ประกอบการที่อาจดำเนินการประกอบธุรกิจผิดหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขตามที่กฎหมายกำหนด เพื่อควบคุมและระงับการฉายและเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาสาระไม่เหมาะสม ประกอบกับ

ควบคุมกำกับดูแลร้านเกมให้ปฏิบัติตามกฎหมายเพื่อลดผลกระทบที่มีต่อเด็กและเยาวชนให้น้อยลง ซึ่งหากเกมคอมพิวเตอร์เกมใดมีเนื้อหาสาระที่ไม่เหมาะสม หรือร้านจำหน่ายเกมและร้านเกมใดไม่ปฏิบัติตามให้ถูกต้องตามกฎหมาย คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือนายทะเบียนอาจสั่งให้แก้ไขหรือมีคำสั่งไม่อนุญาตให้ประกอบธุรกิจ อันเป็นมาตรการในการควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขั้นตอนแรกที่สำคัญประการหนึ่ง

2) การกำกับดูแลในระหว่างการดำเนินการประกอบธุรกิจ

เมื่อผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้ยื่นขออนุญาตและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือนายทะเบียนมีคำสั่งอนุญาตและผู้ขอได้รับอนุญาตหรือได้รับใบอนุญาตแล้ว การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ต้องดำเนินการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยมีนายทะเบียนและเจ้าหน้าที่คอยกำกับดูแลและตรวจสอบการประกอบธุรกิจ กล่าวคือ ในการประกอบธุรกิจร้านเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมนั้นเป็นธุรกิจที่ผู้ประกอบการจะต้องขอใบอนุญาตประกอบการและใบอนุญาตดังกล่าวมีกำหนดอายุ ดังนั้น ผู้ประกอบธุรกิจจึงมีหน้าที่ต้องต่ออายุใบอนุญาตประกอบการสำหรับธุรกิจดังกล่าว อีกทั้งผู้ประกอบการจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด เมื่อถึงกำหนดต่ออายุใบอนุญาตหากกรณินายทะเบียนเห็นว่าไม่ปฏิบัติตามกฎหมายหรือไม่ตรงกับข้อมูลที่ได้ออกอนุญาตไว้ในตอนแรก นายทะเบียนอาจมีคำสั่งไม่ต่อใบอนุญาตให้ เช่น ขนาดพื้นที่ไม่ตรงกับที่ได้แจ้งไว้หรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมายในเรื่องของสภาพอาคารและสถานที่ตั้งของร้าน ซึ่งทำให้ผู้ประกอบการมีหน้าที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหรืออาจต้องขอใบอนุญาตใหม่

(1) การออกใบแทนใบอนุญาต

กรณีที่ใบอนุญาตสูญหาย เสียหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาตภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงเหตุดังกล่าว พร้อมแนบหลักฐานและเอกสารดังต่อไปนี้

ก. กรณีใบอนุญาตสูญหาย ให้แนบรายงานประจำวันรับแจ้งเอกสารหายของสถานีตำรวจแห่งท้องที่ซึ่งใบอนุญาตนั้นสูญหาย พร้อมด้วยสำเนาใบอนุญาตที่สูญหาย (ถ้ามี)

ข. กรณีใบอนุญาตถูกทำลายหรือบกพร่องในสาระสำคัญ เช่น ตัวเลขที่ลบเลือน ไม่ปรากฏชื่อ ชื่อร้าน หรือวันที่ได้รับอนุญาต เป็นต้น ให้แนบใบอนุญาตฉบับดังกล่าวเพื่อส่งคืนแก่นายทะเบียน

ค. สำเนาบัตรประชาชนหรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าวของผู้ได้รับใบอนุญาต หรือของผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคล แล้วแต่กรณี

(2) การต่ออายุใบอนุญาตกรณีของการประกอบธุรกิจร้านเกม

หากผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกมมีความประสงค์จะต่ออายุใบอนุญาตให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ในกรณีของกรุงเทพมหานคร หรือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในกรณีของจังหวัดอื่นซึ่งร้านเกมหรือสถานประกอบการตั้งอยู่และให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต พร้อมด้วยเอกสารดังต่อไปนี้

ก. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

ข. เอกสารและหลักฐานเดียวกันกับเอกสารและหลักฐานที่ต้องใช้สำหรับการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม กรณีของทั้งบุคคลธรรมดาและนิติบุคคล

ทั้งนี้ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานครบถ้วน ให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายใน 60 วัน นับแต่วันที่นายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานของผู้ขอรับใบอนุญาต ซึ่งหากนายทะเบียนมีคำสั่งไม่อนุญาตให้นายทะเบียนแสดงเหตุผลแห่งการไม่อนุญาตไว้ในคำขอด้วย โดยมีค่าธรรมเนียมการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ฉบับละ 500 บาท

ในกรณีผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมต้องการเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่สิ้นสุด ให้แจ้งต่อนายทะเบียนและหากนายทะเบียนอนุญาตก็ให้ชำระค่าธรรมเนียมสำหรับจำนวนเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมที่เพิ่มขึ้นตามสัดส่วนที่กฎหมายกำหนด โดยกำหนดวันหมดอายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามใบอนุญาตเดิมและประทับตรายกเลิกใบอนุญาตเดิมด้วยอักษรสีแดง

(3) การต่ออายุใบอนุญาตกรณีของการประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม

หากผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมมีความประสงค์จะต่ออายุใบอนุญาตให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ในกรณีของกรุงเทพมหานคร หรือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในกรณีของจังหวัดอื่นซึ่งร้านเกมหรือสถานประกอบการตั้งอยู่และให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต พร้อมด้วยเอกสาร ดังต่อไปนี้

ก. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

ข. เอกสารและหลักฐานเดียวกันกับเอกสารและหลักฐานที่ต้องใช้สำหรับการขอใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายร้านเกม กรณีของทั้งบุคคลธรรมดาและนิติบุคคล

ทั้งนี้ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานครบถ้วน ให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายใน 60 วัน นับแต่วันที่นายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานของผู้ขอรับใบอนุญาต ซึ่งหากนายทะเบียนมีคำสั่งไม่อนุญาตให้นายทะเบียนแสดงเหตุผลแห่งการไม่อนุญาตไว้ในคำขอด้วย โดยมีค่าธรรมเนียมการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม ฉบับละ 500 บาท

ในกรณีผู้ประกอบการร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมต้องการเพิ่มขนาดพื้นที่ของสถานประกอบกิจการในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่สิ้นสุด ให้แจ้งต่อนายทะเบียนและหากนายทะเบียนอนุญาตก็ให้ชำระค่าธรรมเนียมสำหรับจำนวนพื้นที่ที่เพิ่มขึ้นตามสัดส่วนที่กฎหมายกำหนด โดยกำหนดวันหมดอายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามใบอนุญาตเดิมและประทับตรายกเลิกใบอนุญาตเดิมด้วยอักษรสีแดง

(4) โครงการ “ร้านเกมสีขาว”

โครงการ “ร้านเกมสีขาว” เกิดขึ้นจากการออกไปตรวจสอบร้านเกมของกลุ่มตรวจสอบสถานประกอบกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ โดยกำหนดภารกิจให้เป็นไปตามนโยบายของรัฐบาล กล่าวคือ เป็นการเปลี่ยนวิกฤตให้เป็น โอกาส โดยเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัชฌาศัย และเสริมสร้างผู้ประกอบการเกมให้มีจิตสำนึก จริยธรรม อีกทั้งมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบสังคม ไม่ให้ร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุมของเด็กและเยาวชน เป็นที่แพร่ขยายของยาเสพติด การล่อลวง การอนาจาร และการก่ออาชญากรรมต่างๆ โดยความร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและผู้ประกอบการเกมเพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมร้านเกมที่เข้าโครงการร้านเกมสีขาวให้เป็นแบบอย่างและมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม อีกทั้งทำให้เกิดการปฏิบัติในแนวทางเดียวกัน ก่อให้เกิดการปฏิบัติตามกฎหมายต่อไป²⁶ อนึ่งสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้จัดตั้งกลุ่มตรวจสอบสถานประกอบการขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการออกไปสำรวจตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมต่างๆ ทั้งพื้นที่กรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด เพื่อให้สถานประกอบการร้านเกมต่างๆ ปฏิบัติตามกฎหมาย

²⁶ กลุ่มตรวจสอบสถานประกอบการ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. (2552). รายงานผลการตรวจประเมินโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ปีงบประมาณ พ.ศ. 2552.

อย่างถูกต้อง อีกทั้งมีการให้คะแนนหรือรางวัลสำหรับสถานประกอบการร้านเกมที่ปฏิบัติตามกฎหมายได้อย่างถูกต้องเป็นลำดับ

ผู้ประกอบการธุรกิจจะต้องดำเนินการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ประกอบกับกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องกำหนดไว้ กล่าวคือ

ก. ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์เกี่ยวกับลักษณะของอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้าน

ข. ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมและร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม ต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์เกี่ยวกับพื้นที่และการจัดแยกพื้นที่การให้บริการ

ค. ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมและร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม ต้องคอยสอดส่องดูแล ไม่ให้มีการนำเกมและสื่อโฆษณาเกมที่ไม่ได้รับการพิจารณาอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มาจำหน่าย ขาย หรือเผยแพร่ในร้าน

ง. ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมต้องปฏิบัติตามวิธีการและเงื่อนไขเกี่ยวกับวัน เวลา ในการให้บริการและบุคคลที่เข้ามาใช้บริการและวิธีการต่างๆ ที่กฎหมายกำหนด

หากผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ปฏิบัติไม่เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ประกอบกับกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องกำหนดไว้ นายทะเบียนมีอำนาจสั่งยกคำขอ พักใช้ใบอนุญาต หรือในกรณีที่ผู้ประกอบการดำเนินการประกอบธุรกิจฝ่าฝืนกฎหมายซ้ำอีกครั้งนายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตการประกอบธุรกิจดังกล่าวได้²⁷

3) เกมที่ได้รับการยกเว้น ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 48 ได้กำหนดให้เกมนั้นต่อไปนี้ ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(1) เกมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เล่นเป็นการส่วนตัว

(2) เกมที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น

(3) เกมอื่นใดตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง

เว้นแต่ เกมตาม (1) และ (3) ถ้านำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

²⁷ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 71.

4) อำนาจนายทะเบียนและเจ้าหน้าที่

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4 ได้แบ่งนายทะเบียนออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

(1) นายทะเบียนกลาง ได้แก่ เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ เป็นนายทะเบียนกลางและเป็นนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร

(2) นายทะเบียนประจำจังหวัด ได้แก่ ผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นนายทะเบียนประจำจังหวัด

โดยมีเจ้าหน้าที่ของรัฐดังต่อไปนี้ เป็นพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

(1) ในเขตกรุงเทพมหานคร

ก. ข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ตั้งแต่ระดับ 3 หรือเทียบเท่าขึ้นไปที่ได้รับมอบหมาย

ข. ข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม กรมการศาสนา กรมศิลปากร และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ตั้งแต่ระดับ 3 หรือเทียบเท่าขึ้นไปที่ได้รับมอบหมาย

ค. ผู้กำกับสถานีตำรวจนครบาล

ง. ผู้อำนวยการเขต กรุงเทพมหานคร

จ. ข้าราชการตำรวจยศตั้งแต่ร้อยตำรวจตรีขึ้นไป ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสายงานสืบสวนและงานป้องกันปราบปรามในสังกัดกองบัญชาการตำรวจนครบาล และกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชน และสตรี กองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง

(2) ในเขตจังหวัดอื่น

ก. วัฒนธรรมจังหวัดและข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดซึ่งดำรงตำแหน่งนักวิชาการวัฒนธรรม ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไปหรือเทียบเท่า

ข. นายอำเภอ ปลัดอำเภอผู้เป็นหัวหน้าประจำกิ่งอำเภอและปลัดอำเภอ

ค. ปลัดเทศบาล

ง. ปลัดองค์การบริหารส่วนตำบล

จ. ปลัดเมืองพัทยา

ฉ. ข้าราชการตำรวจยศตั้งแต่ร้อยตำรวจตรีขึ้นไป ที่ปฏิบัติหน้าที่ในสายงานสืบสวนและงานป้องกันปราบปรามในสังกัดตำรวจภูธรภาค 1-9 และกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชน และสตรี กองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง

เมื่อพิจารณาแล้วเห็นได้ว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นั้น มีเจ้าหน้าที่ของรัฐ 3 กลุ่มหลักๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องและเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายดังกล่าว ซึ่งได้แก่

(1) กลุ่มของกระทรวงวัฒนธรรม อันได้แก่ ข้าราชการพลเรือนสามัญของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม กรมการศึกษานอกโรงเรียน หรือสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย วัฒนธรรมจังหวัด หรือข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดซึ่งดำรงตำแหน่งนักวิชาการวัฒนธรรม ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไป หรือเทียบเท่า

(2) กลุ่มขององค์กรการปกครอง อันได้แก่ ผู้อำนวยการเขต กรุงเทพมหานคร นายอำเภอ ปลัดอำเภอ ปลัดอำเภอผู้เป็นหัวหน้าประจำกิ่งอำเภอ ปลัดเทศบาล ปลัดองค์การบริหารส่วนตำบล หรือปลัดเมืองพัทยา

(3) กลุ่มของตำรวจ อันได้แก่ ผู้กำกับสถานีตำรวจนครบาล ข้าราชการตำรวจมียศตั้งแต่ร้อยตำรวจตรีขึ้นไปที่มีปฏิบัติหน้าที่ในสายงานสืบสวนและงานป้องกันปราบปรามในสังกัดกองบัญชาการตำรวจนครบาลหรือในสังกัดตำรวจภูธรภาค 1-9 กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดต่อเด็ก เยาวชน และสตรี หรือกองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง

โดยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

(1) อำนาจหน้าที่เฉพาะของนายทะเบียนกลาง

ก. ออกประกาศต่างๆ ตามกฎหมาย

ข. กำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตประเภทของเกมหรือสื่อโฆษณาเกม และหมายเลขรหัสลงบนเกมหรือสื่อโฆษณาเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต

ค. กรณีที่เห็นสมควร อาจสั่งให้ผู้ยื่นคำขออัดหรือบันทึกคำบอกแจ้งว่า เกมหรือสื่อโฆษณาเกมดังกล่าวได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต รวมทั้งประเภทของเกมหรือสื่อโฆษณาเกมไว้บนตัวเกมและหีบห่อที่บรรจุเกมหรือสื่อโฆษณาเกมนั้นด้วยก็ได้

ง. เก็บสำเนาเกมหรือสื่อโฆษณาเกมที่ได้รับการพิจารณาและอนุญาตไว้เพื่อใช้ในการตรวจสอบหนึ่งชุด

(2) อำนาจหน้าที่ของนายทะเบียนและเจ้าหน้าที่ในการกำกับดูแลระหว่างการดำเนินการประกอบธุรกิจ

ก. เข้าไปในร้านเกม สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบเกมหรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนกฎหมาย

ข. ตรวจสอบ คั่น อาชัค หรือฮีดเกมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น

ค. สั่งห้ามการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ง. สั่งให้หยุดการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์สื่อโฆษณาเกมที่ไม่ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

3.1.4.2 มาตรการและวิธีการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

การกำหนดมาตรการและวิธีการในการควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อคุ้มครองผู้บริโภคให้ได้รับสิ่งที่เหมาะสมและปลอดภัยแก่ผู้บริโภค ทั้งยังเป็นหลักเกณฑ์เพื่อให้ผู้ประกอบการได้ปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง โดยมาตรการและวิธีการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งได้ ดังต่อไปนี้

1) การควบคุมกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองผู้บริโภคจากสิ่งที่ไม่เหมาะสมในเนื้อหาของสาระของเกมเพื่อให้ผู้ประกอบการมีจิตสำนึกในการคุ้มครองผู้บริโภคและเพื่อให้ผู้บริโภคได้ปฏิบัติอย่างถูกต้องเหมาะสมในการบริโภคเกม ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้มีอำนาจในการควบคุมการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกมหรือเผยแพร่สื่อโฆษณาเกมในราชอาณาจักร อีกทั้งมีนายทะเบียนและเจ้าหน้าที่ทำหน้าที่ควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกมและร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมและทำหน้าที่ในการกำกับดูแลระหว่างการดำเนินการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามกฎหมาย

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และนายทะเบียนมีอำนาจหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ตั้งแต่มาตรา 47 จนถึงมาตรา 60 ดังต่อไปนี้

(1) คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และนายทะเบียนมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม หรือการฉายหรือเผยแพร่สื่อโฆษณาเกมในราชอาณาจักรให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด ดังต่อไปนี้

ก. เกมที่จะนำมาทำการขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือสื่อโฆษณาเกมที่จะนำมาขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักร จะต้องไม่มีเนื้อหาสาระดังต่อไปนี้²⁸

ก) เนื้อหาสาระที่เป็นการบ่อนทำลายชาติ

ข) เนื้อหาสาระที่เป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

ค) เนื้อหาสาระที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐหรือเกียรติภูมิของประเทศ

หากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาแล้วเห็นว่าเกมหรือสื่อโฆษณาเกมใดมีเนื้อหาสาระดังกล่าวข้างต้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนการอนุญาต หรือจะไม่อนุญาตก็ได้ ซึ่งปัจจุบันการตรวจพิจารณาและอนุญาตให้นำเกมออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาได้ใช้ระบบการจัดประเภทหรือกำหนดระดับของการตรวจพิจารณาภาพยนตร์

ทั้งนี้ การอนุญาตให้นำเกมออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือการขายหรือเผยแพร่สื่อโฆษณาเกมในราชอาณาจักร ไม่คุ้มครองผู้รับอนุญาตตามมาตรา 47 และมาตรา 52 ให้พ้นจากความรับผิดชอบในทางแพ่ง ทางอาญา หรือจากการกระทำที่ต้องรับผิดชอบตามกฎหมายอื่นอันเกิดจากการขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม หรือจากการขายหรือเผยแพร่สื่อโฆษณาเกม

ข. เกมที่ได้รับอนุญาตให้ทำการขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือสื่อโฆษณาเกมที่ได้รับอนุญาตให้ขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักร จะต้องมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก) กำหนดหมายเลขรหัสอนุญาตและเครื่องหมายการอนุญาตในกรณีของเกม ดังนี้

(ก) เกมที่เป็นวัสดุในลักษณะแผ่น ให้ประทับตราลงบนฉลาก (Sticker) หรืออัดบันทึก (Screen) ไว้บนวัสดุที่บรรจุเกม หรือบนหีบห่อที่บรรจุเกมนั้น

²⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 51 และมาตรา 52 ประกอบมาตรา 29 ถึงมาตรา 31.

(ข) เกมที่เป็นวัสดุอื่นใดนอกจากที่กำหนดไว้ใน (ก) เช่น ดับเบิลไดรฟ์ (Handy Drive) ให้ประทับตราลงบนฉลาก (Sticker) หรืออัปเดต (Screen) ไว้บนวัสดุที่บรรจุเนื้อหาของเกม หรือบนหีบห่อที่บรรจุเกมนั้น

(ค) เกมตาม (ก) และ (ข) ที่บรรจุไว้ในลักษณะตู้เกมการเล่น ให้แสดงหมายเลขรหัสและเครื่องหมายการอนุญาตไว้บนตู้เกมการเล่นนั้นด้วย

ข) กำหนดหมายเลขรหัสอนุญาตและเครื่องหมายการอนุญาตในกรณีของสื่อโฆษณาเกม ให้ประทับลงบนวัสดุที่บรรจุเนื้อหาของสื่อโฆษณาเกมหรือบนหีบห่อที่บรรจุสื่อโฆษณาเกมนั้น

ค. นายทะเบียนมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจร้านเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม โดยได้รับประโยชน์ตอบแทนให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดดังต่อไปนี้²⁹

ก) ร้านที่ให้บริการเกม ต้องมีลักษณะของอาคารหรือสถานที่ดังต่อไปนี้

(ก) มีความมั่นคงแข็งแรง

(ข) ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย

(ค) สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านเกมจากภายนอกได้

อย่างชัดเจน

(ง) มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม

(จ) มีการติดตั้งกล้องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละ 1 เครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ เว้นแต่เป็นร้านเกมที่มีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมไม่ถึง 25 ชุด

(ฉ) มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก

(ช) มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง

(ซ) พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวกและไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน

ข) ร้านที่ให้บริการเกม ต้องกำหนดเวลาการให้บริการและอายุของผู้ใช้บริการดังต่อไปนี้

²⁹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 53 และมาตรา 54.

(ก) กรณีในวันจันทร์ถึงศุกร์

1) เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ให้เข้าใช้บริการร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา

2) เด็กอายุตั้งแต่ 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี ให้เข้าใช้บริการร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา

(ข) กรณีในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษา

1) เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ให้เข้าใช้บริการร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา

2) เด็กอายุตั้งแต่ 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี ให้เข้าใช้บริการร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา

ทั้งนี้ ตามประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาการปิดภาคการศึกษาประจำปีการศึกษา 2552 ตามกฎกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ให้ถือว่าระหว่างวันที่ 11 ตุลาคม 2552 ถึงวันที่ 31 ตุลาคม 2552 เป็นระยะเวลาปิดภาคการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 และให้ถือว่าระหว่างวันที่ 1 เมษายน 2553 ถึงวันที่ 15 พฤษภาคม 2553 เป็นระยะเวลาปิดภาคการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ทั้งนี้ ประกาศของนายทะเบียนดังกล่าวจะออกมาเป็นรายปี

ค) ร้านที่ให้บริการเกม ต้องมีวัสดุ อุปกรณ์ และระบบดังต่อไปนี้

(ก) ต้องมีการติดตั้งวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นเกมซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา

(ข) ต้องมีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมกำหนด

ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535 มาตรา 32 กำหนดให้คณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติออกประกาศกำหนดมาตรการระดับเสียงและความสั่นสะเทือนโดยทั่วไป ตามประกาศคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมฉบับที่ 15 พ.ศ. 2540 เรื่อง กำหนดมาตรฐานระดับเสียงโดยทั่วไป กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

“ระดับเสียงโดยทั่วไป” หมายความว่า ระดับเสียงที่

เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม

“ค่าระดับเสียงสูงสุด” หมายความว่า ค่าระดับเสียงสูงสุดที่เกิดขึ้นในขณะใดขณะหนึ่งระหว่างการตรวจวัดระดับเสียง โดยมีหน่วยเป็นเดซิเบลเอ หรือ dB (A)

ทั้งนี้ ได้กำหนดมาตรฐานระดับเสียงโดยทั่วไปดังนี้

- 1) ค่าระดับเสียงสูงสุด ไม่เกิน 115 เดซิเบลเอ
- 2) ค่าระดับเสียงเฉลี่ย 24 ชั่วโมง ไม่เกิน 70 เดซิเบลเอ

ดังต่อไปนี้

แอลกอฮอล์ภายในร้านเกม

ที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านเกม

ง) ผู้ประกอบธุรกิจร้านที่ให้บริการเกมมีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติ

(ก) ดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่ม

(ข) ดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่ม

(ค) ดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้านเกม

(ง) ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่

ในราชอาณาจักรหรือภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ชมภายในร้านเกม

(จ) ดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านเกม

(ฉ) ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือเล่นเกมที่ไม่ได้ผ่านการตรวจ

พิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ภายในร้านเกม

จ) ผู้ประกอบธุรกิจร้านที่ให้บริการเกมและมีการประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมในสถานที่เดียวกัน ต้องแยกพื้นที่การให้บริการของการประกอบธุรกิจทั้งสองส่วนออกจากกันตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

(ก) การแยกพื้นที่การให้บริการออกจากกันนั้น อย่างน้อยต้องมีผนังหรือฉากกั้น โดยส่วนที่มีความสูงจากพื้น 1 เมตร ขึ้นไปของผนังหรือฉากกั้นต้องเป็นวัสดุโปร่งใส เพื่อให้สามารถมองเห็นจากภายนอกได้

(ข) มีทางเข้าของพื้นที่ทั้งสองส่วนแยกต่างหากจากกัน

(ค) ต้องจัดให้มีผู้ดูแลพื้นที่ในแต่ละส่วนอย่างน้อยส่วนละ

1 คน

ผู้ขอใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกมที่มีการประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมในสถานที่เดียวกัน ต้องจัดทำแผนผังแสดงการแยกพื้นที่การให้บริการร้านเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม โดยยื่นพร้อมคำขออนุญาต

ประกอบธุรกิจดังกล่าว ซึ่งหากผู้ได้รับอนุญาตประสงค์จะปรับเปลี่ยนพื้นที่การให้บริการร้านเกม ซึ่งได้รับอนุญาตแล้วและต้องการประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมในสถานที่เดียวกัน ผู้ประกอบธุรกิจต้องจัดทำแผนผังแสดงการแยกพื้นที่การให้บริการร้านเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่ปรับเปลี่ยน โดยยื่นต่อนายทะเบียน และเมื่อได้รับอนุญาตแล้ว จึงจะสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการแยกพื้นที่การให้บริการได้

ฉ) ผู้ประกอบธุรกิจร้านที่ให้บริการเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่ได้รับใบอนุญาตแล้ว มีหน้าที่ที่จะต้องแสดงใบอนุญาตประกอบกิจการไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ

ช) เกมที่ผู้ประกอบธุรกิจร้านที่ให้บริการเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม จะมีไว้ในสถานประกอบการของตนเพื่อนำออกขาย เล่น ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องเป็นเกมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจาก คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและ หมายเลขรหัสของนายทะเบียนกลาง

ทั้งนี้ คำขอรับใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกมหรือธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่ได้ยื่นไว้ก่อนวันที่กฎกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการขอและการออกใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีผลใช้บังคับและยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของนายทะเบียนให้ถือเป็นคำขอตามกฎกระทรวงดังกล่าวโดยอนุโลม ซึ่งหากคำขอรับใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกมหรือคำขอรับใบอนุญาตประกอบธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมดังกล่าว มีข้อความหรือปฏิบัติแตกต่างไปจากหลักเกณฑ์และเงื่อนไขดังกล่าวข้างต้น นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้ผู้ขอรับใบอนุญาตแก้ไขหรือปฏิบัติตามให้ถูกต้องภายใน 30 วัน ถ้าผู้ขอรับใบอนุญาตไม่แก้ไขหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนภายในกำหนดเวลา ให้คำขอนั้นเป็นอันตกไป

2) การควบคุมกำกับดูแลตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายเฉพาะที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ที่ต้องเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแต่อย่างใด ทั้งนี้ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมกำกับดูแลในเรื่องของอินเทอร์เน็ตหรือการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบหรือมีลักษณะอันเป็นการลามกอนาจารเท่านั้น โดยมุ่งที่การควบคุม

กำกับดูแลผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ แต่เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์บางเกมมีลักษณะเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า “เกมออนไลน์” (Online Game) จึงทำให้เกมในลักษณะดังกล่าวจัดเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ต้องถูกควบคุมกำกับดูแลภายใต้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

โดยทั่วไปมีการแบ่งรูปแบบของการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ดังต่อไปนี้³⁰

(1) ผู้ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น ทั้งนี้ โดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น ซึ่งอาจแบ่งได้ดังนี้

ก. ผู้ให้บริการการเข้าถึงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Access Service Provider) ได้แก่ ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบเกมออนไลน์ เช่น ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งมีสายและไร้สาย

ข. ผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกม (Internet Café and Game Café)

(2) ผู้ให้บริการในการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลตามข้อ (1) ได้แก่ ผู้ให้บริการข้อมูลคอมพิวเตอร์ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ (Application Service Provider) เช่น ผู้ให้บริการเว็บเซอร์วิส (Web Service)

ซึ่งตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาตรา 3 ให้ความหมายของคำว่า “ผู้ให้บริการ” คำว่า “ผู้ใช้บริการ” คำว่า “ระบบคอมพิวเตอร์” คำว่า “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” และคำว่า “ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” ดังต่อไปนี้

ก. “ผู้ให้บริการ” หมายความว่า

ก) ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น โดยผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามตนเอง หรือในนามหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

ข) ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

³⁰ ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ พ.ศ. 2550, ข้อ 5.

ข. “ผู้ใช้บริการ” หมายความว่า ผู้ใช้บริการของผู้ให้บริการไม่ว่าต้อง เสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ตาม

ค. “ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และ แนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ

ง. “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

จ. “ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการ ติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลาชนิดของบริการหรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ นั้น

การควบคุมกำกับดูแล

1) ผู้ให้บริการดังต่อไปนี้มีหน้าที่ต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทาง คอมพิวเตอร์และข้อมูลของผู้ใช้บริการ

(1) ผู้ให้บริการการเข้าถึงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Access Service Provider) และผู้ให้บริการเช่าระบบคอมพิวเตอร์ หรือให้เช่าบริการโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ (Hosting Service Provider) มีหน้าที่ต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

ก. ข้อมูลอินเทอร์เน็ตที่เกิดจากการเข้าถึงระบบเครือข่าย ได้แก่ ข้อมูล Log ที่มีการบันทึกไว้เมื่อมีการเข้าถึงระบบเครือข่ายซึ่งระบุถึงตัวตนและสิทธิในการเข้าถึง เครือข่าย (Access Logs Specific to Authentication and Authorization Servers)

ข. ข้อมูลอินเทอร์เน็ตบนเครื่องผู้ให้บริการเว็บ ได้แก่

(ก) ข้อมูล Log ที่บันทึกเมื่อมีการเข้าถึงเครื่องผู้ให้บริการเว็บ

(ข) ข้อมูลวัน และเวลาการติดต่อของเครื่องที่เข้ามาใช้บริการ

และเครื่องให้บริการ

(ค) ข้อมูลหมายเลขชุดอินเทอร์เน็ตของเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้

เข้าใช้ที่เชื่อมต่ออยู่ในขณะนั้น

(ง) ข้อมูลคำสั่งการใช้งานระบบ

(จ) ข้อมูลที่บ่งบอกถึงเส้นทางในการเรียกดูข้อมูล

(2) ผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต (Internet Cafe and Game Cafe) มีหน้าที่ต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

- ก. ข้อมูลที่สามารถระบุตัวบุคคล
- ข. เวลาของการเข้าใช้ และเลิกใช้บริการ
- ค. หมายเลขเครื่องที่ใช้ IP Address (Internet Protocol Address)

(3) ผู้ให้บริการข้อมูลคอมพิวเตอร์ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ (Application Service Provider) มีหน้าที่ต้องเก็บรักษาข้อมูลดังต่อไปนี้

ก. ข้อมูลรหัสประจำตัวผู้ใช้หรือข้อมูลที่สามารถระบุตัวผู้ใช้บริการได้

ข. บันทึกข้อมูลการเข้าใช้บริการ

กรณีข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่า 90 วัน แต่ในกรณีจำเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ใช้บริการเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกิน 90 วัน แต่ไม่เกิน 1 ปี เป็นกรณีพิเศษก็ได้

กรณีข้อมูลของผู้ใช้บริการ ผู้ให้บริการจะต้องเก็บรักษาข้อมูลของผู้ใช้บริการเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สามารถระบุตัวผู้ใช้บริการนับตั้งแต่ใช้เริ่มบริการ โดยต้องเก็บรักษาไว้เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 90 วัน นับตั้งแต่การใช้บริการสิ้นสุดลง

2) ในการเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ ผู้ให้บริการต้องปฏิบัติและใช้วิธีการในการเก็บรักษาที่มั่นคงปลอดภัย ดังนี้

(1) เก็บในสื่อที่สามารถรักษาความครบถ้วนถูกต้องแท้จริง และระบุตัวบุคคลที่เข้าถึงสื่อดังกล่าวได้

(2) มีระบบการเก็บรักษาความลับของข้อมูลที่จัดเก็บ และกำหนดชั้นความลับในการเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวเพื่อรักษาความน่าเชื่อถือของข้อมูล และไม่ให้ผู้ดูแลระบบสามารถแก้ไขข้อมูลที่เก็บรักษาไว้

(3) จัดให้มีผู้มีหน้าที่ประสานงานและให้ข้อมูลกับพนักงานเจ้าหน้าที่ ซึ่งได้รับการแต่งตั้งตามกฎหมาย

(4) การเก็บข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์นั้น ต้องสามารถระบุรายละเอียดของผู้ใช้บริการเป็นรายบุคคลได้

(5) ผู้ให้บริการต้องจัดให้มีวิธีการระบุและยืนยันตัวตนบุคคลของผู้ใช้บริการซึ่งใช้บริการผ่านระบบของตนเอง

(6) ผู้ให้บริการต้องตั้งนาฬิกาของอุปกรณ์บริการทุกชนิดให้ตรงกับเวลาอ้างอิงสากล (Stratum 0) โดยผิดพลาดไม่เกิน 10 มิลลิวินาที

3) ห้ามไม่ให้ผู้ใดเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันมีลักษณะดังต่อไปนี้³¹

(1) มีลักษณะอันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(2) มีลักษณะอันเป็นการลามกอนาจารซึ่งประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(3) มีลักษณะอันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

อีกทั้งห้ามผู้ให้บริการตั้งใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นเกมออนไลน์อันมีลักษณะดังกล่าวข้างต้นที่อยู่ในความควบคุมของตน

อำนาจพนักงานเจ้าหน้าที่

ในกรณีที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่ามีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจอย่างหนึ่งอย่างใดเฉพาะที่จำเป็นเพื่อประโยชน์ในการใช้เป็นพยานหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิดและหาตัวผู้กระทำความผิด ดังต่อไปนี้

1) มีหนังสือสอบถามหรือเรียกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดมาเพื่อให้ถ้อยคำ ส่งคำชี้แจง เอกสาร หรือหลักฐานอื่นใดที่อยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้

2) เรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์จากผู้ให้บริการเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง

3) สั่งให้ผู้ให้บริการส่งมอบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้บริการที่ต้องเก็บรักษา หรือที่อยู่ในความครอบครองหรือควบคุมของผู้ให้บริการให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่

4) สั่งให้บุคคลซึ่งครอบครองหรือควบคุมข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ ส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดังกล่าวให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่

5) ตรวจสอบหรือเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลใด อันเป็นหลักฐานหรือ

³¹ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550, มาตรา 14.

อาจใช้เป็นหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิด หรือเพื่อสอบสวนหาตัวผู้กระทำความผิดและสั่งให้บุคคลนั้นส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องเท่าที่จำเป็นก็ได้

6) ยึดหรืออายัดระบบคอมพิวเตอร์เท่าที่จำเป็นเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการทราบรายละเอียดแห่งความผิดและผู้กระทำความผิด

7) โดยความเห็นชอบจากรัฐมนตรี มีอำนาจยื่นคำร้องขอให้ศาลมีคำสั่งระงับการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรตามที่กำหนดไว้ในประมวลกฎหมายอาญา หรือมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และเมื่อศาลมีคำสั่งระงับการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในลักษณะดังกล่าว ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ทำการระงับการเผยแพร่ตนเอง

การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จึงเป็นการควบคุมกำกับดูแลตัวข้อมูลคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ และข้อมูลของผู้ใช้บริการให้เป็นไปตามกฎหมาย เพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย ดังนั้น เมื่อเกมคอมพิวเตอร์เกมใดมีลักษณะเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกว่า “เกมออนไลน์” แล้ว ผู้ประกอบธุรกิจหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์รวมทั้งผู้ให้บริการมีหน้าที่จะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนดไว้แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นี้

3.1.5 มาตรการทางกฎหมายในการลงโทษ

มาตรการในการลงโทษถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของกฎหมาย เนื่องจากเป็นมาตรการที่ทำให้กฎหมายเกิดสภาพบังคับและมีประสิทธิภาพ มาตรการลงโทษที่แน่นอนบังคับใช้ได้จริงจึงย่อมก่อให้เกิดความเกรงกลัวต่อกฎหมายสำหรับผู้ที่จะกระทำความผิด หรือเกิดความรู้สึกหลบจำในผู้ที่ได้รับการลงโทษ หัวข้อนี้จะกล่าวถึงโทษของผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีโทษทั้งในทางปกครองและอาญา ดังนี้

3.1.5.1 มาตรการในการลงโทษตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

กรณีผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีโทษดังต่อไปนี้

1) โทษทางปกครอง

(1) กรณีที่ผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกม หรือให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม ฝ่าฝืนไม่แสดงใบอนุญาตประกอบกิจการไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ หรือใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญโดยไม่แจ้ง

ต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนภายในกำหนด นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือให้ปฏิบัติให้ถูกต้องเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด

ซึ่งหากผู้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียน ให้นายทะเบียนพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ ตามมาตรา 69

(2) กรณีที่ปรากฏในภายหลังว่าผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจร้านเกม หรือให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจดังกล่าว ตามมาตรา 70

(3) กรณีที่ปรากฏต่อนายทะเบียนว่าผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมฝ่าฝืนหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์หรือฝ่าฝืนหลักเกณฑ์และเงื่อนไขเรื่องการแบ่งแยกพื้นที่ในการให้บริการในกรณีประกอบธุรกิจร้านเกมและธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมในสถานที่เดียวกัน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยกำหนดระยะเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละ 90 วัน

ซึ่งหากผู้ประกอบการฝ่าฝืนอีกนายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจดังกล่าว ตามมาตรา 71

(4) กรณีที่ผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจไม่ยอมชำระค่าปรับทางปกครองตามที่นายทะเบียนกำหนด ให้นายทะเบียนมีหนังสือเตือนให้ผู้ชำระค่าปรับทางปกครองภายในระยะเวลาที่กำหนด แต่ไม่น้อยกว่า 7 วัน

หากไม่ปฏิบัติตามนายทะเบียนอาจใช้มาตรการทางปกครองโดยยึดหรืออายัดทรัพย์สินของผู้ขึ้นและขายทอดตลาดเพื่อชำระค่าปรับทางปกครองให้ครบถ้วน³² ตามมาตรา 72

(5) ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดเคยถูกลงโทษปรับทางปกครองและจงใจหรือเจตนากระทำความผิดตามที่เคยถูกลงโทษปรับทางปกครองซ้ำอีก นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจดังกล่าว ตามมาตรา 73

(6) กรณีผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจเป็นนิติบุคคลได้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษปรับทางปกครอง ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องรับโทษปรับทางปกครองตามกฎหมายสำหรับความผิดนั้นๆ ด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย ตามมาตรา 74

³² พระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539, มาตรา 57.

2) การอุทธรณ์³³

(1) คำสั่งไม่อนุญาตให้นำเกมคอมพิวเตอร์ออกขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร หรือคำสั่งไม่อนุญาตให้นำโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์ออกขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ผู้ขออนุญาตมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาต

โดยให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ หากพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับอุทธรณ์ ซึ่งคำวินิจฉัยของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติให้เป็นที่สุด ตามมาตรา 66

(2) คำสั่งไม่ออกใบอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระค่าปรับทางปกครอง คำสั่งพักใช้ใบอนุญาต หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียน ในการประกอบธุรกิจร้านเกม หรือธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

โดยให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ หากพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับอุทธรณ์ ซึ่งคำวินิจฉัยของคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติให้เป็นที่สุด ตามมาตรา 67

3) โทษทางอาญา

(1) ผู้ใดฝ่าฝืนนำเกมคอมพิวเตอร์ออกขายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรโดยไม่ได้รับการตรวจพิจารณาและอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท ตามมาตรา 81

(2) ผู้ใดฝ่าฝืนนำโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์ออกขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรโดยไม่ได้รับการตรวจพิจารณาและอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท ตามมาตรา 81 ประกอบมาตรา 52

(3) ผู้ใดฝ่าฝืนประกอบธุรกิจร้านเกม หรือให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือประกอบธุรกิจดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน ตามมาตรา 82

³³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, มาตรา 66 และมาตรา 67.

(4) ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 83

(5) ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติมีอำนาจเปรียบเทียบความผิดได้ และให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบความผิดได้

ในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และบุคคลนั้นยินยอมให้เปรียบเทียบ ให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติหรือผู้ที่คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติมอบหมายภายใน 7 วัน นับแต่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ และเมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ตามมาตรา 84

(6) กรณีผู้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจเป็นนิติบุคคลได้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษปรับทางอาญา ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องรับโทษปรับทางอาญาตามกฎหมายสำหรับความผิดนั้นๆ ด้วย เว้นแต่ จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย ตามมาตรา 85

3.1.5.2 มาตรการในการลงโทษตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

กรณีผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ มีโทษดังต่อไปนี้

1) ผู้ใดเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันมีลักษณะเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา หรือมีลักษณะอันเป็นการลามกอนาจารซึ่งประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ หรือมีลักษณะอันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 14

ทั้งนี้ ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดดังกล่าวในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตนเอง ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 15

2) ผู้ให้บริการผู้ใดไม่ทำการเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลของผู้ใช้บริการตามที่กฎหมายบัญญัติ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท ตามมาตรา 26

3) ผู้ใดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของศาลหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ที่ตั้งตามกฎหมาย ต้องระวางโทษปรับไม่เกินสองแสนบาทและปรับเป็นรายวันอีกไม่เกินวันละห้าพันบาทจนกว่าจะปฏิบัติให้ถูกต้อง ตามมาตรา 27

3.2 มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศ

การควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้บริโภคได้รับความคุ้มครอง และเป็นเครื่องมือกลั่นกรองความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ก่อนถึงมือผู้บริโภค อีกทั้งทำให้ผู้บริโภคได้ใช้เป็นเครื่องมือในการเลือกซื้อสินค้าและบริการประเภทเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับตนเองและครอบครัว ซึ่งหากไม่มีการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แล้ว จะเกิดการจำหน่ายและบริโภคเกมคอมพิวเตอร์อย่างอิสระโดยไม่มีการกลั่นกรองในเนื้อหาของสาระก่อนออกสู่ผู้บริโภค ก่อให้เกิดการบริโภคที่ไม่ถูกต้อง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจน สามารถบังคับใช้ได้จริงเพื่อให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตมาเหมาะสมแก่ผู้บริโภค ก่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา สังคม และเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งประเทศต่างๆ ได้มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของวัฒนธรรม สังคม และระบบกฎหมายที่แตกต่างกันในแต่ละประเทศ

3.2.1 ประเทศออสเตรเลีย³⁴

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศออสเตรเลียอยู่ภายใต้ความร่วมมือกันระหว่างรัฐบาลและเอกชน โดยมีบทบัญญัติแห่งกฎหมายเป็นมาตรการในการควบคุมกำกับดูแล ซึ่งกฎหมายหลักที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมของประเทศออสเตรเลีย คือ พระราชบัญญัติแห่งเครือรัฐออสเตรเลียว่าด้วยการจำแนกหมวดหมู่สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์ 1995 (Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification Publications, Films, and Computer Games Act 1995)³⁵ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การจำแนกสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาที่เหมาะสม

³⁴ Office of Film and Literature Classification (OFLC). Retrieved December 26, 2009, from <http://www.oflc.gov.au>.

³⁵ Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification (Publications, Films, and Computer Games) Act 1995. Retrieved April 7, 2009, from <http://www.austlii.edu.au>.

3.2.1.1 คณะกรรมการกำกับดูแล

การควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ตามบทบัญญัติแห่งเครือรัฐออสเตรเลีย ว่าด้วยการจำแนกหมวดหมู่สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์ 1995 ได้กำหนดให้มี คณะกรรมการในการพิจารณาอนุญาตและจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

1) คณะกรรมการพิจารณา (Classification Board)³⁶

เป็นคณะกรรมการอิสระมีหน้าที่พิจารณาอนุญาตและจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ทุกเกมให้ถูกต้องเหมาะสมและเป็นไปตามกฎหมายก่อนที่จะออกสู่ประชาชน ซึ่ง คณะกรรมการพิจารณามีหน้าที่ให้คำแนะนำแก่ผู้บริโภคนในการจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ในเรื่องของ ความรุนแรง เรื่องเกี่ยวกับเพศ การใช้ภาษาที่หยาบคาย ยาเสพติด หรือภาพลามกอนาจาร อันเป็นสิ่งที่คณะกรรมการต้องพิจารณาก่อนที่จะออกสู่ประชาชน ซึ่ง การให้คำแนะนำแก่ผู้บริโภคนั้นทำให้ผู้บริโภคได้ทราบถึงปัจจัยสำคัญของการจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ และช่วยให้ผู้บริโภคได้รับข้อมูลที่ถูกต้องในการเลือกเนื้อหาสาระของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะบริโภคได้อย่างเหมาะสมสำหรับตนเองและครอบครัว

2) คณะกรรมการทบทวนการพิจารณา (Classification Review Board)³⁷

เป็นคณะกรรมการอิสระอีกชุดหนึ่ง มีหน้าที่ทบทวนการพิจารณาอนุญาต และจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาได้พิจารณาและมีคำสั่งไม่ อนุญาตตามคำร้องขอของผู้ที่ได้ยื่นคำร้องไว้ โดยผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตต้องยื่นคำร้องขอต่อ คณะกรรมการทบทวนการพิจารณาอีกครั้ง และเมื่อคณะกรรมการทบทวนการพิจารณาได้รับคำร้อง คณะกรรมการทบทวนการพิจารณาจะต้องประชุมกันเพื่อพิจารณาเนื้อหาสาระหรือข้อเสนอที่ขอให้ พิจารณาตามคำร้องของผู้ร้อง คู่ความ หรือผู้มีส่วนได้เสียอื่นใด โดยการพิจารณาและตัดสินใจ นั้น เป็นไปตามบทบัญญัติแห่งเครือรัฐออสเตรเลียว่าด้วยการจำแนกหมวดหมู่สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์ 1995

3) คณะกรรมการพิจารณาตัดสิน (Classification Review Board Decisions)³⁸

³⁶ Classification Board. Retrieved April 7, 2009, from http://www.oflc.gov.au/www/cob/classification.nsf/Page/ClassificationinAustralia_Whowere_ClassificationBoard_ClassificationBoard.

³⁷ Classification Review Board. Retrieved April 7, 2009, from http://www.oflc.gov.au/www/cob/classification.nsf/Page/Classification_in_AustraliaWho_we_areReview_Board.

³⁸ Classification Review Board Decisions. Retrieved April 7, 2009, from http://www.oflc.gov.au/www/cob/classification.nsf/Page/Classification_in_AustraliaWho_we_areClassification_Review_Board_Decisions.

เป็นคณะกรรมการอีกชุดหนึ่งทำหน้าที่ให้เหตุผลของคำตัดสินเป็นลายลักษณ์อักษร โดยให้ผู้ร้อง คู่ความ หรือผู้มีส่วนได้เสียในลำดับแรกได้แถลง และประกาศทันที ภายหลังจากที่มีการทบทวนถึงประเด็นสำคัญซึ่งคณะกรรมการพิจารณาและคณะกรรมการทบทวนการพิจารณาได้บันทึกไว้ ทั้งนี้คำตัดสินดังกล่าวได้ถูกรวบรวมไว้เป็นรายงานในแต่ละปี โดยรายงานบางอันอาจมีการอภิปรายถึงรายละเอียดเกี่ยวกับการแบ่งแยกการจัดหมวดหมู่ความเหมาะสมเอาไว้ ซึ่งผู้ปกครองต้องให้คำแนะนำอย่างเคร่งครัด

3.2.1.2 ประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

บทบัญญัติแห่งเครือรัฐออสเตรเลียว่าด้วยการจำแนกหมวดหมู่สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์และเกมคอมพิวเตอร์ 1995 ได้กำหนดประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้บริโภคไว้ดังนี้³⁹

- 1) G General หรือทั่วไป เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่บุคคลทุกคนสามารถเล่นได้ โดยไม่กำหนดความอายุ
- 2) PG Parental Guidance หรือได้รับคำแนะนำจากพ่อแม่ผู้ปกครอง เนื่องจากเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่แนะนำให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีบริบูรณ์เข้าชมหรือเล่น โดยปราศจากคำแนะนำของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง
- 3) M Mature หรือเฉพาะผู้ใหญ่ เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่แนะนำให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีบริบูรณ์เข้าชมหรือเล่น
- 4) MA 15+ Mature Accompanied หรือเฉพาะผู้ที่มีอายุ 15 ปีบริบูรณ์เท่านั้น เป็นเกมคอมพิวเตอร์สำหรับบุคคลที่มีอายุมากกว่า 15 ปีบริบูรณ์ในการเข้าชมหรือเล่น เนื่องจากเกมมีภาพและเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ความรุนแรง และการใช้ภาษาที่หยาบคาย
- 5) RC Refused Classification เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีภาพและเนื้อหาทางเพศ การใช้ยาเสพติด การก่ออาชญากรรม การทารุณกรรมและความรุนแรง การกระทำผิดมาตรฐานทางศีลธรรม ที่ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งผู้ใหญ่ควรพิจารณาถึงเหตุผลของความเหมาะสมไม่ควรให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์เข้าชมหรือเล่น

โดยกระบวนการในการจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ต้องเป็นไปตามกฎหมาย กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์ทุกเกมที่จะเผยแพร่ในออสเตรเลีย นั้น ต้องนำมาขึ้นต่อคณะกรรมการการพิจารณาตามแบบฟอร์ม เพื่อให้มีการพิจารณาอนุญาตและจำแนกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์นั้น ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ทุกเกมที่ยื่นขอจะต้องผ่านการรับชมและเล่น โดย

³⁹ Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification Publications Films and Computer Games Act 1995, Section 7.

คณะกรรมการพิจารณา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาสาระตามหลักเกณฑ์ของการกำหนดประเภทเกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้บริโภค เมื่อคณะกรรมการพิจารณาได้รับชมและเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องกำหนดเครื่องหมายและประเภทของเนื้อหาที่เหมาะสมกับอายุของผู้บริโภคในแต่ละวัย เพื่อให้ผู้บริโภคใช้เป็นเครื่องมือในการตัดสินใจ ซึ่งเกมที่ได้รับการพิจารณาและอนุญาตจะได้รับการรับรองตามกฎหมาย

3.2.2 ประเทศญี่ปุ่น⁴⁰

เนื่องจากเป็นยุคที่เทคโนโลยีและเกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนา ประกอบกับเนื้อหาสาระของเกมคอมพิวเตอร์มีความหลากหลาย ทำให้สังคมมีความต้องการในการบริโภคที่ไม่หยุดยั้ง ส่งผลให้บริษัทเกมต่างผลิตเกมของตนเองขึ้นมาเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคในสังคม แต่ในขณะเดียวกันสังคมก็ต้องการความรับผิดชอบต่อสังคม ทำให้มีการจัดตั้งองค์กรเพื่อให้เข้ามาจัดการดูแลเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศญี่ปุ่น มีชื่อว่า Computer Entertainment Rating Organization ขึ้นในเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2002 ซึ่งรู้จักกันในนาม CERO มีฐานะเป็นองค์กรอิสระ มีความน่าเชื่อถือ และยุติธรรม เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกม รวบรวมข้อมูลเพื่อพิจารณาความเหมาะสมสำหรับผู้บริโภคซึ่งมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การลงไว้ซึ่งระดับความเหมาะสมสอดคล้องกับศีลธรรมจรรยาของสังคม ปัจจุบันการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น เกิดจากความร่วมมือกันของภาคเอกชนซึ่งได้แก่ ผู้เกี่ยวข้องในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดหลักเกณฑ์ในการควบคุมกำกับดูแลเอาไว้อย่างชัดเจนในประมวลจรรยาบรรณขององค์กรจัดความเหมาะสมด้านความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ประเทศญี่ปุ่น หรือ CERO Code of Ethics

3.2.2.1 ขอบเขตในการควบคุมกำกับดูแล

ตามประมวลจรรยาบรรณขององค์กรจัดความเหมาะสมด้านความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์ประเทศญี่ปุ่น หรือ CERO Code of Ethics⁴¹ ได้กำหนดขอบเขตในการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้⁴²

⁴⁰ Computer Entertainment Rating Organization (CERO). Retrieved December 26, 2009, from <http://www.cero.gr.jp>.

⁴¹ CERO Code of Ethics. Retrieved December 26, 2009, from <http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>.

⁴² CERO Code of Ethics, Section 1, Article 2.

1) เกมที่จำหน่ายในประเทศญี่ปุ่นจะต้องได้รับการทบทวนเนื้อหาสาระเพื่อไม่ให้เกมที่จำหน่ายส่งผลกระทบต่อทางสังคม

- 2) ตรวจสอบเค้าโครงและเนื้อหาของเกมออนไลน์
- 3) สอดแทรกแนวคิดและสาระสำคัญของการควบคุมกำกับดูแลในเกม
- 4) ควบคุมการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ของเกม

3.2.2.2 การควบคุมระดับของการแสดงออกในเกมคอมพิวเตอร์

โดยมีการควบคุมการจัดระดับของการแสดงออกและท่าทางที่แสดงออกในเกม โดยใช้หลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้⁴³

1) ประเภทของการแสดงออก

(1) ท่าทางที่แสดงออก เช่น การจูบ การกอด การแสดงให้เห็นชุดชั้นใน กิจกรรมทางเพศ และการเปลือยกาย เป็นต้น

(2) การแสดงออกของความรุนแรง เช่น ภาพของเลือด ชิ้นส่วนของร่างกาย ซากศพ การฆ่า ความสยดสยอง การต่อสู้ เป็นต้น

(3) การแสดงออกที่เป็นปฏิกิริยา เช่น การก่ออาชญากรรม การเสพสิ่งเสพติด เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือบุหรี่ การเล่นเกมพนัน การค้าประเวณี การฆ่าตัวตาย เป็นต้น

2) ระดับของการแสดงออก เช่น การแสดงออกทางกายในทางตรงหรือทางอ้อมในเชิงบวกหรือเชิงลบ ซึ่งสามารถหลีกเลี่ยงได้หรือไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

3.2.2.3 ประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

1) การแบ่งระดับความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมสำหรับผู้บริโภคออกได้ดังนี้⁴⁴

- (1) “A” สำหรับบุคคลทุกวัย
- (2) “B” (12+ year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 12 ปีขึ้นไป
- (3) “C” (15+ year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
- (4) “D” (17+ year old target) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป
- (5) “Z” (18 year or older only) สำหรับบุคคลผู้มีอายุ 18 หรือมากกว่า

เท่านั้น

2) ห้ามให้มีการผลิตหรือจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

⁴³ CERO Code of Ethics, Section 5 Schedule 2.

⁴⁴ CERO Code of Ethics, Supplement 3 “CERO RETINGUMAKU.”

- (1) เกมที่มีภาพของจุดซ่อนเร้นเฉพาะที่หรืออวัยวะเพศ ซึ่งรวมถึงขนในร่มผ้า
- (2) เกมที่มีภาพของการกอดจูบลูบคลำ หรือมีความสัมพันธ์ทางเพศ
- (3) เกมที่มีการกระตุ้นความต้องการทางเพศ หรือปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศ
- (4) เกมที่มีภาพของเลือด ความรุนแรง และความโหดเหี้ยม
- (5) เกมที่มีลักษณะของการก่ออาชญากรรม หรือสนับสนุนการก่ออาชญากรรมและสิ่งผิดกฎหมาย

3.2.3 ประเทศในกลุ่มยุโรป⁴⁵

การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศในกลุ่มยุโรปอยู่ภายใต้ข้อตกลงที่มีชื่อว่า Pan European Game Information (PEGI) ซึ่งก่อตั้งโดยความร่วมมือกันระหว่างองค์กรทางด้านซอฟต์แวร์ของประเทศในกลุ่มยุโรปที่มีชื่อว่า The Interactive Software Federation of Europe (ISFE)⁴⁶ โดยเริ่มดำเนินการเมื่อปี ค.ศ. 2003 มีสมาชิกเป็นประเทศในกลุ่มยุโรปกว่า 30 ประเทศ เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส สวีเดน อิตาลี สวิสเซอร์แลนด์ ออสเตรีย และเดนมาร์ก เป็นต้น เป็นองค์กรอิสระไม่หวังผลกำไรจนได้รับความไว้วางใจในการจัดการและพัฒนาระบบการจัดความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศในกลุ่มยุโรป โดยใช้ระบบความเหมาะสมของอายุหรือเรตติ้ง Rating System เพื่อช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้รับข้อมูลในการประกอบการตัดสินใจซื้อเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนและความร่วมมือจากจากผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์รายใหญ่อย่างเช่น บริษัทโซนี่ บริษัทนินเทนโด เป็นต้น⁴⁷

โดย PEGI มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมกำกับดูแลผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกมทุกชนิด เช่น วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงผู้จำหน่ายรายย่อยทั้งที่เป็นสมาชิกและไม่ได้เป็นสมาชิกให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ในการปฏิบัติเกี่ยวกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม การจัดการความเหมาะสมของอายุและการโฆษณาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ของประเทศในกลุ่มยุโรป ซึ่งหลักเกณฑ์ดังกล่าวครอบคลุมผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์เกมทุกชนิด รวมถึงผู้จำหน่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับซอฟต์แวร์เกมทุกชนิด เช่น ผลิตภัณฑ์อินเทอร์เน็ต ผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ และการโฆษณาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกมทุกชนิด

⁴⁵ Pan European Game Information Organization (PEGI). Retrieved December 25, 2009, from <http://www.pegi.info>.

⁴⁶ The Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Retrieved December 25, 2009, from <http://www.isfe.eu>.

⁴⁷ What is PEGI ?. Retrieved December 25, 2009, from <http://www.pegi.info/en/index/id/23>.

3.2.3.1 คณะกรรมการกำกับดูแล

PEGI มีกรรมการและคณะกรรมการในการควบคุมกำกับดูแลผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ดังนี้⁴⁸

1) คณะกรรมการจัดการ (Management Board)

เป็นคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดการความเหมาะสมของอายุ หรือ เรตติ้ง Rating System โดยมีผู้อำนวยการทำหน้าที่และรับผิดชอบตามคำแนะนำของคณะกรรมการในการดำเนินงานขององค์กร โดยคณะกรรมการเสมือนตัวแทนของผู้ประกอบธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์ เช่น ผู้ผลิตเกม การเผยแพร่โฆษณาเกม หรือผู้จำหน่ายเกม เป็นต้น

2) คณะที่ปรึกษา (Council)

เป็นกลุ่มบุคคลที่ประกอบด้วยนักจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ เจ้าหน้าที่รัฐ ที่ปรึกษากฎหมาย ผู้เชี่ยวชาญในการคุ้มครองผู้บริโภคของยุโรป ทำหน้าที่ให้คำแนะนำ รับฟังความคิดเห็นของประเทศสมาชิก ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมกัน และเจ้าหน้าที่มีแนวทางในการปฏิบัติอย่างเดียวกันในทุกประเทศ

3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group)

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษ ทั้งด้านทฤษฎี และปฏิบัติมีความสามารถในด้านสื่อ จิตวิทยา การแบ่งแยกหมวดหมู่ความเหมาะสม กฎหมาย และเทคโนโลยี เช่น เกมออนไลน์ โดยให้คำแนะนำแก่คณะกรรมการที่ปรึกษา

4) คณะกรรมการรับเรื่องราวร้องทุกข์ (Complaints Board)

เป็นคณะกรรมการที่มีหน้าที่รับเรื่องราวร้องทุกข์จากผู้บริโภคและประชาชนในการคุ้มครองความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มประเทศยุโรป

3.2.3.2 การควบคุมกำกับดูแล

องค์กร PEGI ได้กำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ไว้ในหลักเกณฑ์ในการปฏิบัติเกี่ยวกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกม การจัดการความเหมาะสมของอายุและการโฆษณาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ของประเทศในกลุ่มยุโรป ดังนี้⁴⁹

⁴⁸ Boards and Committees. Retrieved December 25, 2009, from <http://www.pegi.info/en/index/id/41>.

⁴⁹ Code of Conduct for The European Interactive Software Industry Regarding Age Rating Labeling, Promotion and Advertising of Interactive Software Products, Section 7.

1) ก่อนที่จะมีการจัดจำหน่าย ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นต้องมีการติดฉลากแสดงให้เห็นชัดเจนเกี่ยวกับประเภทและเนื้อหาของผลิตภัณฑ์เกมสำหรับผู้บริโภค เช่น ความรุนแรง เพศ อาชญากรรม ยาเสพติด ความสยดสยอง และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม

2) เกมออนไลน์ เป็นสิ่งสามารถเข้าเล่นได้โดยอัตโนมัติ การจัดความเหมาะสมของเนื้อหาสาระของเกมกับอายุผู้เล่นต้องแสดงเหตุผลและคำแนะนำในการแบ่งแยกประเภทของเกมออนไลน์ตามอายุไว้โดยเฉพาะ

3) ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระของเกมกับอายุแบ่งออกเป็น +3 +7 +12 +16 +18 เครื่องหมายบอกแสดงถึงตั้งแต่ขึ้นไป เช่น +18 หมายความว่า ผู้เล่นต้องมีอายุ 18 ขึ้นไป

4) คณะกรรมการสามารถทบทวนเกมออนไลน์ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

5) ความเหมาะสมของช่วงอายุ +3 +7 +12 +16 +18 ต้องแสดงสัญลักษณ์ของการอนุญาตและคำบรรยายเอาไว้

6) สัญลักษณ์และคำบรรยายของเกมออนไลน์ต้องปรากฏสัญลักษณ์ของการอนุญาตเอาไว้ภายนอกหีบห่อของผลิตภัณฑ์

3.2.3.3 ประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

องค์กร PEGI ได้กำหนดประเภทความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้บริโภค (Rating) ไว้ดังนี้⁵⁰

1) PEGI 3 คือ เกมที่ได้รับการพิจารณาแล้วว่ามีความเหมาะสมสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย และความรุนแรงที่มีอยู่ในเกมเป็นประเภทของตัวการ์ตูน เช่น การ์ตูน ทอม แอนด์ เจอร์รี่ (Tom and Jerry) ซึ่งเป็นที่ยอมรับได้ แต่เด็กไม่ควรที่จะเรียนแบบหรือมีพฤติกรรมเรียนแบบตัวการ์ตูนในเกม โดยเกมต้องไม่มีภาพและเสียงที่ตื้นตันน่ากลัวสำหรับเด็ก อีกทั้งต้องไม่มีการใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่หยาบคายและเรื่องเกี่ยวกับเพศ เหมาะสำหรับผู้บริโภคทุกเพศทุกวัยและผู้ที่มีอายุ 3 ปี ขึ้นไป

2) PEGI 7 คือ เกมใดๆ ก็ตามที่มีลักษณะของเกมเหมือนกับ PEGI 3 แต่มีภาพหรือเสียงที่ตื้นตันน่ากลัว ซึ่งอาจต้องได้รับการพิจารณาเป็นประเภทไป โดยเกมอาจมีภาพเกี่ยวกับเรื่องทางเพศที่ผู้ปกครองต้องพิจารณา เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 7 ปี ขึ้นไป

3) PEGI 12 คือ เกมที่มีการแสดงเครื่องหมายของความรุนแรงเอาไว้บนตัวสินค้า โดยเกมมีลักษณะของภาพที่เหมือนจริงมีความตื้นตันใจของตัวละครในเกมไปจนถึงภาพ

⁵⁰ What do the labels mean ?. Retrieved December 25, 2009, from <http://www.pegi.info/en/index/id/33>.

ของความรุนแรง มีภาพเปลือยหรือเรื่องเกี่ยวกับเพศ อีกทั้งมีการใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่หยาบคายใน เกม เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 12 ปี ขึ้นไป

4) PEGI 16 คือ เกมที่ปรากฏให้เห็นภาพของความรุนแรงหรือกิจกรรมทางเพศ ไปจนถึงสิ่งที่เหมือนกับชีวิตจริง โดยเกมมีลักษณะของการใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย มีการใช้สิ่ง เสพติด บุหรี่ และการก่ออาชญากรรมต่างๆ เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 16 ปี ขึ้นไป

5) PEGI 18 คือ เกมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ซึ่งมีระดับของความรุนแรง ความ หยาบคาย เหมือนกับความเป็นจริง โดยเกมมีลักษณะของความรุนแรง เลือด ความตื่นตันท่ากลัว การใช้ภาษาและถ้อยคำที่รุนแรงหยาบคาย มีการใช้สิ่งเสพติด การเล่นเกมพนัน เช่น เกมที่เป็น ลักษณะของเกมการพนันที่ผู้เล่นต้องเล่นพนันแบบออนไลน์ เป็นต้น ถือเป็นเกมที่ควรได้รับการ พิจารณาอย่างเคร่งครัดในเรื่องของการกำหนดความเหมาะสมของผู้เล่น เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป

บทที่ 4

วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแล

ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่วางจำหน่ายในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทันสมัยไปมาก ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีอยู่อย่างไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสมจริงของภาพ เสียง วิธีการเล่น และอุปกรณ์ต่างๆ ที่เข้ามาช่วยให้การเล่นเกมนั้นมีความสนุกสนานเพลิดเพลินดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ประกอบกับเนื้อหาสาระหรือตัวละครในเกมมีลักษณะที่เหมือนกับชีวิตจริงจนบางครั้งเกมบางเกมถูกสร้างมาเพื่อสะท้อนสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ส่งผลให้เกมที่วางจำหน่ายมีเนื้อหาที่ผิดแปลกแตกต่างไปจากศีลธรรมอันดีโดยทั่วไป ประกอบกับมีเนื้อหาของความรุนแรง เลือด เรื่องทางเพศ และการใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่หยาบคาย ซึ่งเกมที่มีลักษณะข้างต้นย่อมไม่เหมาะสมกับผู้บริโภคที่ยังเป็นเด็กและเยาวชน โดยผู้ประกอบการธุรกิจไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าว แต่กลับส่งเสริมผลิตเกมที่มีลักษณะรุนแรงตื่นต่อน่ากลัว ออกวางจำหน่ายให้เห็นอยู่ การกระทำดังกล่าวย่อมส่งผลให้ผู้บริโภคได้รับสินค้าที่ไม่เหมาะสมโดยปราศจากเครื่องมือหรือกลไกในการช่วยให้ผู้บริโภคได้ตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการ

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

4.1 วิเคราะห์ความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์

พ.ศ. 2551

ปัจจุบันกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่ด้วยกฎหมายฉบับดังกล่าวมีช่องว่างของการนิยามความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” ส่งผลให้กฎหมายไม่สามารถเข้าไปควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างครอบคลุม ดังนั้น เพื่อความเข้าใจในการศึกษาจึงต้องวิเคราะห์ถึงที่มาของการกำหนดถ้อยคำและความหมายในลำดับแรก แล้วจึงวิเคราะห์ช่องว่างของการนิยามความหมายในลำดับต่อไป ดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์ที่มาของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

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

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

เมื่อพิจารณาถึงการบัญญัติถ้อยคำและการนิยามความหมายตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 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 เพียงแต่กำหนดให้คำว่าเกมเป็นลักษณะของการละเล่นเท่านั้น โดยมีได้มีการอธิบายหรือขยายความคำว่าเกมแต่อย่างใด

จากการพิจารณาข้างต้นทำให้ทราบว่าพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังคงมีการนำความหมายที่มีอยู่ในกฎหมายเดิมมาเป็นพื้นฐานในการนิยามความหมายของคำในกฎหมายใหม่และปรับปรุงคำให้เกิดความทันสมัยขึ้น เนื่องจากปัจจุบันการใช้คำว่าเทปและวัสดุโทรทัศน์ดูจะล้าสมัยและมีความหมายที่แคบ ซึ่งการกำหนดคำว่า “ภาพยนตร์” และคำว่า “วีดิทัศน์” ก็เพื่อให้กฎหมายสามารถใช้บังคับได้ครอบคลุมและทันสมัยยิ่งขึ้น 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 ยังหมายถึงคาราโอเกะอีกด้วย ซึ่งการนำเกมคอมพิวเตอร์และวีดิทัศน์มาไว้ในความหมายเดียวกันย่อมที่จะก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมกำกับดูแล เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมีลักษณะที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของธรรมชาติของเกม การบริโภคเกม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภคกับเกมล้วนแต่แตกต่างจากการบริโภคคาราโอเกะอย่างสิ้นเชิงตามที่ได้กล่าวไว้แล้วตั้งแต่บทที่ 1 ในหัวข้อความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะต้องใช้มาตรการในการควบคุมกำกับดูแลที่แตกต่างกัน

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

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

4.2 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ

เนื่องจากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายหลักที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวได้กำหนดให้กระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาเป็นหน่วยงานหลักในการควบคุมกำกับดูแลให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อันมีสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์เป็นหน่วยงานปฏิบัติทำหน้าที่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมความเหมาะสมของเนื้อหาสาระและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามบทบัญญัติของกฎหมายอีกทั้งกำหนดมาตรการต่างๆ เพื่อให้ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ดำเนิน ไปอย่างถูกต้อง

แต่ด้วยความหมายของคำว่า “วิดิทัศน์” ตามกฎหมายถูกจำกัดให้มีสภาพเป็น “วัสดุ” แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ทำให้สิ่งที่เป็นที่กหรือบรรจุเกมคอมพิวเตอร์ต้องมีลักษณะที่เป็นวัสดุเช่นกัน ดังนั้น จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้อยู่ในรูปของวัสดุไม่อยู่ในความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามกฎหมาย เช่น การโหลดเกมแบบออนไลน์ เกมบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้เป็นเพียงข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผ่านในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่มีลักษณะเป็นวัสดุตามกฎหมายแต่อย่างใด จึงทำให้เกมออนไลน์ที่ไม่ได้ติดตั้งลงในวัสดุและเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายนี้ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้กระทรวงวัฒนธรรมไม่สามารถเข้ามาควบคุมความเหมาะสมในเรื่องของเนื้อหาสาระและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้

สำหรับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตนั้น ถูกควบคุมกำกับดูแลโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งอาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 อันมีสำนักกำกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหน่วยงานปฏิบัติหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตและข้อมูลสารสนเทศของประเทศ 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 กลั่นกรองความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศ ไทยให้เป็นไปอย่างถูกต้องตามกฎหมาย โดยตรงอยู่แล้ว แต่พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้กำหนดให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารเป็นหน่วยงานรักษาการตามกฎหมายดังกล่าว อันมีหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลการใช้ ข้อมูลข่าวสารหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์และการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้ ถูกต้องตามกฎหมายเท่านั้น เช่น การใช้อินเทอร์เน็ต การเข้าสู่เว็บไซต์ต่างๆ อันเป็นการควบคุมที่ ตัวข้อมูลและการเข้าถึงข้อมูลเท่านั้น แต่ไม่ได้มีอำนาจในการควบคุมกลั่นกรองความเหมาะสมของ เกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด ส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดใน หน่วยงานและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลตามกฎหมายของทุกภาค ส่วน การบังคับใช้กฎหมายเป็นไปได้อากเนื่องจากความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงาน มีการใช้ เจ้าหน้าที่จากหลายภาคส่วนทำให้ผู้ประกอบการและผู้บริโภคเกิดความสับสนในการปฏิบัติตาม กฎหมาย

4.2.2.2 บุคลากรของกระทรวงวัฒนธรรมมีความเชี่ยวชาญในการกลั่นกรองความ เหมาะสมในเนื้อหาของสาระของเกมและพิจารณาอนุญาตการเผยแพร่เกมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับ สังคมไทย เนื่องจากมีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญ ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว แต่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมี บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารในระบบต่างๆ เพื่อให้เกิด ความคล่องตัวในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทันทั่วถึง อีกทั้งเพื่อให้เกิด เทคโนโลยีใหม่ๆ ในยุคที่ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสารไร้พรมแดน เพื่อให้เกิดความถูกต้อง สะดวก และรวดเร็วให้กับประชาชน

ดังนั้น บุคลากรของทั้งสองหน่วยงานจึงมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันอย่าง ชัดเจน การนำเกมออนไลน์ เกมดาวน์โหลด และเกมบนอินเทอร์เน็ตไปอยู่ในความรับผิดชอบของ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอาจเกิดปัญหาในการควบคุม กลั่นกรอง เนื้อหา สาระและความเหมาะสมในเนื้อหาของเกม ทั้งการควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเป็นการควบคุมที่ตัวข้อมูลและผู้ใช้อุปกรณ์เพื่อป้องกันการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เท่านั้น ซึ่งไม่ใช่การควบคุมกำกับดูแลที่ตัวเกมแต่อย่างใด เนื่องจา กการควบคุมกำกับดูแลเกมและการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องควบคุมที่ตัวเกม 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 ความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมและการประกอบธุรกิจเกมให้ถูกต้องเหมาะสมแก่ผู้บริโภค แต่ด้วยกฎหมายดังกล่าวยังมีมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการในการตรวจ พิจารณาและอนุญาตให้เผยแพร่เกมที่ไม่เหมาะสม ขาดผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งขาดมาตรการในการแก้ไข ปัญหาในระยะยาว ส่งผลให้กฎหมายขาดประสิทธิภาพ เกิดปัญหาในการควบคุมกำกับดูแลซึ่งอาจ แบ่งปัญหาเกี่ยวกับการตรวจพิจารณาและอนุญาตเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ดังนี้

4.3.1 วิเคราะห์หลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาและอนุญาต

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

การจัดระดับความเหมาะสมของอายุผู้บริโภค (Rating) สำหรับสินค้าประเภทเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับสินค้าที่ผลิตขึ้นสำหรับผู้บริโภคที่มีความหลากหลายไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ และความสามารถ การกำหนดเครื่องมือสำหรับผู้บริโภคในการตัดสินใจเลือกสินค้าและบริการเป็นมาตรการหนึ่งที่สำคัญเนื่องจากเกมแต่ละเกมมีความแตกต่างกัน เช่น เกมสองเกมอาจไม่มีเนื้อหาที่ต้องห้ามตามกฎหมายและได้รับอนุญาต แต่เกมหนึ่งมีเนื้อหาของความรุนแรงในระดับของการก่ออาชญากรรมเช่นเดียวกับในภาพยนตร์ ส่วนอีกเกมหนึ่งเป็นเพียงตัวการ์ตูนวิ้งไว้กัน แน่นนอนว่าเกมที่มีความรุนแรงย่อมไม่เหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์สำหรับสังคมไทย แต่ในทางกลับกันผู้ที่มีอายุ 18 ปี ก็คงไม่ไปเล่นเกมที่เป็นเพียงตัวการ์ตูนวิ้งไว้กันอย่างแน่นอน จากตัวอย่างที่ยกมาชี้ให้เห็นว่ามาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาไม่ได้กำหนดระดับความเหมาะสมในเนื้อหาของสาระให้แก่ผู้บริโภคที่มีความหลากหลายในสังคม อีกทั้งไม่มีการกำหนดถึงลักษณะของรายละเอียด ทำทางการแสดงออก และประเภทของเกมเอาไว้ให้ชัดเจนก่อนมีการอนุญาต เนื่องจากเกมมีเนื้อหาและระดับความรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันหรือมีเนื้อหาทาง

เพศเข้ามาเกี่ยวข้องทำให้การตรวจพิจารณาจะต้องเป็นไปอย่างรอบคอบและเหมาะสมไม่ขัดต่อศีลธรรมของคนไทย

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

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

4.3.2 วิเคราะห์มาตรการเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจพิจารณาและอนุญาต

ปัจจุบันปัญหาที่เกิดขึ้นกับการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ก็คือ การขาดผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้านเกมคอมพิวเตอร์หรือมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในด้านดังกล่าว ทำให้การตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยในปัจจุบันกระทำโดยผู้ซึ่งขาดความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ โดยปัญหาดังกล่าวสามารถแยกวิเคราะห์ได้ดังนี้

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

พิจารณาไม่ได้มาตรฐานขาดความรอบคอบ เนื่องจากผู้ตรวจพิจารณาไม่มีความรู้ ความเข้าใจ และ ประสบการณ์ในการเล่นเกม 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 ได้บัญญัติให้มี คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์คณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ภาครัฐ จำนวนไม่เกิน 4 คน และภาคเอกชนจำนวนไม่เกิน 3 คน แต่ทั้งนี้กฎหมายไม่ได้กำหนดว่าจะต้องมี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านใดบ้างและมีจำนวนเท่าใด ในคณะกรรมการแต่ละชุด เช่น กำหนดให้มี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ 3 คน ศิลปวัฒนธรรม 2 คน และการคุ้มครองผู้บริโภค 2 คน เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวพบว่าไม่มีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเกมคอมพิวเตอร์เลยในคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ชุดนี้ ดังนั้น คณะกรรมการตามตัวอย่างก็ไม่สมควรที่จะไปตรวจพิจารณา และอนุญาตเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากไม่มีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมอยู่เลย แต่น่าจะไปตรวจพิจารณา ภาพยนตร์มากกว่า ดังนั้น ในการตรวจพิจารณาจึงต้องคำนึงถึงผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้องกับ สิ่งที่ต้องการจะตรวจพิจารณาและอนุญาต

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการกำหนดอายุของ ผู้ทรงคุณวุฒิเสียใหม่ ประกอบกับการกำหนดรายละเอียดในคุณสมบัติของคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อีกทั้งกำหนดจำนวนผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีความเชี่ยวชาญในแต่ละด้านให้ ชัดเจน เพื่อให้ได้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญในแต่ละด้านโดยเฉพาะ สำหรับการตรวจพิจารณา

4.3.3 วิเคราะห์มาตรการเกี่ยวกับการกำหนดมาตรการในการทบทวนเพื่อเพิกถอนใบอนุญาต

ด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 กำหนดให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตเพื่อนำเกม คอมพิวเตอร์ออกฉายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรตามมาตรา 47 ต้องแก้ไขหรือตัดทอนเกมก่อนมี การอนุญาต หรือมีคำสั่งไม่อนุญาตในกรณีที่เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีเนื้อหาสาระในลักษณะที่กำหนด ไว้ตามมาตรา 51 ประกอบมาตรา 29 เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า มาตรการดังกล่าวที่กฎหมายกำหนด นั้นเป็นมาตรการในขั้นตอนของการขออนุญาตเพื่อฉายหรือเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์

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 ซึ่งทั้งสามเกมยังคงเป็นเกมที่ได้รับการตรวจพิจารณาตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. 2530 แต่ขณะที่มีการอนุญาตเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่ส่งผลกระทบต่อสังคมเท่าใดนัก อีกทั้งยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาและยังไม่มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาที่ชัดเจน เพียงแต่กำหนดในเรื่องของมาตรการในการนำเข้าและขายเท่านั้น ทำให้เกมทั้งสามได้รับอนุญาตให้ฉายและเผยแพร่ในราชอาณาจักรได้ทั้งๆ ที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม ซึ่งปัจจุบันมีการกล่าวถึงเกมดังกล่าวในด้านลบจนเกิดปัญหาของการบริโภคเกมที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน เช่น ตัวอย่างเหตุการณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อเหตุชิงทรัพย์คนขับรถแท็กซี่ เป็นเหตุให้คนขับรถแท็กซี่ตายโดยอ้างว่าเรียนแบบมาจากเกมคอมพิวเตอร์ชื่อว่า “แกรนทึฟออโต้” GRAND THEFT AUTO (GTA)² ซึ่งตัวเด่นของเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาท คือ ผู้ร้ายที่ต้องก่ออาชญากรรม เป็นต้น

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

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

จากตัวอย่าง ถือเป็นความผิดพลาดในมาตรการทางกฎหมายและระบบการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย จึงไม่สามารถเพิกถอนใบอนุญาตดังกล่าวได้ แต่เนื่องจากบริษัทผู้นำเข้าเกมดังกล่าวออกมาแสดงความรับผิดชอบเนื่องจากกระแสของเกมดังกล่าวเป็นไปได้ในทางลบอย่างมาก ทางบริษัทผู้นำเข้าเกมดังกล่าวจึงได้ยื่นเรื่องเพื่อขอเพิกถอนใบอนุญาตเกมทั้งหมด ปัจจุบันทั้งสามเกมดังกล่าวถือเป็นเกมที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ขายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรตามมาตรา 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 ตัวแทนจำหน่ายเกมที่มีการจำหน่ายเกมคราวละมาก ๆ 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 ซึ่งเป็นกฎหมายที่เข้ามาทำหน้าที่ในการควบคุมและป้องกันการใช้ข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปตามกฎหมายต้องเข้ามารับหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตควบคู่กับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่เนื่องจากพระราชบัญญัตินี้ไม่ได้บัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ดังนั้น การใช้กฎหมายทั้งสองฉบับควบคู่กันทั้งที่กฎหมายแต่ละฉบับมีวัตถุประสงค์และสิ่งทีกฎหมายประสงค์จะคุ้มครองแตกต่างกัน อีกทั้งลักษณะของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะคุ้มครองก็มีความแตกต่างกันย่อมทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์ของกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่ครอบคลุม ประกอบกับมีความลึกลับและขัดแย้งกันเองซึ่งไม่ส่งผลดีกับการบังคับใช้กฎหมายในอนาคต

4.4.2 วิเคราะห์ความไม่ครอบคลุมของกฎหมาย

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

4.4.2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมและกำกับดูแลเกมและธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง อีกทั้งเน้นไปที่การให้ความคุ้มครองในเรื่องสิทธิเสรีภาพของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้บริโภคเกมส่วนใหญ่ แต่เนื่องจากพระราชบัญญัตินี้ไม่ได้มีบทบัญญัติและมาตรการในเรื่องของการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้กฎหมายไม่ครอบคลุมเกมและธุรกิจเกมบางชนิดหรือบางประเภททั้งที่พระราชบัญญัตินี้บัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมโดยเฉพาะ

ดังนั้น พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 จึงไม่ครอบคลุมไปถึงเกมและธุรกิจเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต

4.4.2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นกฎหมายที่มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมและป้องกันข้อมูลและผู้ใช้คอมพิวเตอร์ให้ถูกต้องตามกฎหมาย โดยให้ความคุ้มครองไปที่ข้อมูลคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์เพื่อไม่ให้ข้อมูลนั้นเกิดความเสียหายหรือทำความเสียหายให้แก่ผู้หนึ่งผู้ใด แม้ว่าพระราชบัญญัติดังกล่าวจะเข้ามาช่วยอุดช่องว่างของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์หรือเกมบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม แต่ก็ไม่ใช่มาตรการทางกฎหมายที่บัญญัติขึ้นมาเพื่อควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ตามเจตนารมณ์ที่แท้จริงในการบัญญัติกฎหมาย ดังนั้น แม้ว่าพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จะเข้ามาควบคุมเกี่ยวกับเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม แต่พระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวไม่ใช่กฎหมายที่ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนโดยตรง

4.4.2.3 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันยังไม่มียกเว้นในเรื่องของการกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ดังเช่นในมาตรการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีการกำหนดขอบเขตในการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจน ตัวอย่างเช่น การตรวจสอบและทบทวนเนื้อหาสาระของเกมเพื่อไม่ให้เกมที่จำหน่ายส่งผลกระทบต่อสังคม การตรวจสอบเค้าโครงและเนื้อหาของเกมออนไลน์ ไปจนถึงการควบคุมการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์ของเกม เป็นต้น ซึ่งการกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลดังกล่าวย่อมที่จะกำหนดจุดยืนและหลักการของมาตรการทางกฎหมาย อีกทั้งนำไปสู่การแก้ไขปรับปรุงกฎหมายให้เกิดประสิทธิภาพครอบคลุมได้เกือบทุกปัญหาที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการแก้ไขมาตรการทางกฎหมายและเพิ่มเติมบทบัญญัติในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมกำกับดูแลเกมและธุรกิจเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 อีกทั้งนำมาตราทางกฎหมายบางส่วนที่เกี่ยวข้องตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและการเผยแพร่ข้อมูลซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นแนวทางในการแก้ไข เพื่อให้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นทางการ ประกอบกับกำหนดขอบเขตของกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจนและครอบคลุม เช่นเดียวกับการ

ควบคุมกำกับดูแลของประเทศในกลุ่มยุโรป ญี่ปุ่น ที่มีการรวมเอาเกมออนไลน์มาไว้ใน การควบคุมกำกับดูแลภายใต้หลักเกณฑ์เดียวกัน

4.5 วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแล ภาพยนตร์และคาราโอเกะมาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีวัตถุประสงค์ในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจอยู่ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจภาพยนตร์ตามมาตรา 20 ถึง 46 และการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวีดิทัศน์ตามมาตรา 47 ถึง 60 แต่กฎหมายไม่ได้บัญญัติถึงในส่วนของการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไว้เป็นการเฉพาะแต่อย่างใด เนื่องจากเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นเพียงลักษณะการเล่นของสื่อประเภทหนึ่งซึ่งอยู่ในความหมายของคำว่า “วีดิทัศน์” จึงทำให้เกมหรือเกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของวีดิทัศน์เท่านั้น ซึ่งพระราชบัญญัติดังกล่าวมีการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจภาพยนตร์มาบังคับใช้กับการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ด้วยหลายประการ ส่งผลให้มาตรการทางกฎหมายที่นำมาใช้ในการควบคุมกำกับดูแล มีความไม่เหมาะสมกับลักษณะของสื่อแต่ละประเภท โดยสามารถแยกวิเคราะห์ได้ ดังนี้

4.5.1 คำว่า “วีดิทัศน์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ไม่ได้มีแต่เกมคอมพิวเตอร์อย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงคาราโอเกะอีกด้วย ซึ่งการที่กฎหมายนำเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมาไว้ในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์อาจมีสาเหตุเนื่องมาจาก ผู้เขียนกฎหมายอาจเห็นว่าเกมและคาราโอเกะมีลักษณะของการบริโภคที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ผู้บริโภคมีความสัมพันธ์กับตัวเกมหรือคาราโอเกะในขณะที่ใช้งาน จึงนำเอาเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมาไว้ในความหมายเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาแล้วย่อมเป็นความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปมากเพราะ เกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะมีความแตกต่างกันอย่างมากในขั้นตอนของการบริโภคและธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ คาราโอเกะ เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงที่ใช้สำหรับร้องเพลงโดยมีทำนองเพลงที่ต้องการจะร้องประกอบ ไม่ว่าจะ มีภาพหรือภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพนิ่ง วิดีโอ เป็นต้น ไม่ว่าจะ มีเสียงร้องของนักร้องประกอบด้วยหรือไม่ก็ตาม ซึ่งไม่ต่างจากการชมภาพยนตร์หรือฟังเพลง แต่ที่ต่างไปก็คือตัวหนังสือที่แสดงบนจอภาพเพื่อให้ผู้บริโภคได้อ่านเพื่อร้องตามจังหวะเพลงอย่างสนุกสนาน แต่ก็ไม่ได้ต่างอะไรจากคำบรรยายภาษาที่ให้ผู้ชมอ่านในภาพยนตร์โดยผู้บริโภคไม่ได้โต้ตอบอะไรกับคาราโอเกะนอกจากการอ่านตัวหนังสือที่เป็นคำร้องให้ทันเท่านั้น

แต่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่ต่างกับการ์ตูนโอเคและภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นทั้งภาพหรือภาพเคลื่อนไหวไม่ว่าจะมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ตาม แต่ที่สำคัญคือ เกมกับผู้เล่นสามารถโต้ตอบระหว่างกันได้ตลอดเวลา เกมและผู้เล่นเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำในเวลาเดียวกัน อีกทั้งผู้เล่นสามารถควบคุมเกม หยุดเกม หรือแก้ไขสิ่งที่มีอยู่ในเกมได้ตลอดเวลาที่เล่น ประกอบกับผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ตามความคิดและจินตนาการของตนเองและแสดงออกมาในการเล่น เกม อันเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์และการ์ตูนโอเคไม่อาจทำได้ ผู้บริโภคไม่สามารถควบคุมภาพยนตร์หรือการ์ตูนโอเคที่ฉายอยู่นอกจากการสั่งให้เครื่องฉายหยุดทำงาน หรือไม่สามรถทำให้ผู้เล่นแสดงออกมาซึ่งสิ่งที่ตนเองคิดไว้ในภาพยนตร์หรือการ์ตูนโอเคที่ตนเองชม

จากลักษณะดังกล่าวข้างต้นทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่แตกต่างไปจากการ์ตูนโอเคและภาพยนตร์อย่างมาก การ์ตูนโอकेน่าจะเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ การนำเกมคอมพิวเตอร์และการ์ตูนโอเคมาไว้ในความหมายเดียวกันจึงทำให้หลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลต้องใช้หลักเกณฑ์และวิธีการเดียวกัน อีกทั้งต้องทำความเข้าใจเสมอว่า วัตถุประสงค์อาจหมายถึงเกมหรือการ์ตูนโอเคก็ได้ จากกรณีวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องนำเอาคำว่าเกมคอมพิวเตอร์และการ์ตูนโอเคแยกออกจากกันเป็นคนละความหมาย เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการกำหนดสิ่งที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแล ประกอบกับมีการกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการไว้โดยเฉพาะในการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์และการ์ตูนโอเคอย่างเป็นทางการ

4.5.2 ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 16 ประกอบมาตรา 19 และมาตรา 10 เรื่องคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งกำหนดให้กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติอย่างเดียวกันไม่ว่าจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม และการคุ้มครองผู้บริโภค ทำให้ขาดแคลนผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคุณสมบัติทางด้านอายุ เป็นต้น ดังนั้น คุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละด้านจึงต้องมีความแตกต่างกันออกไปตามความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์และอายุ จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีการแก้ไขและแบ่งแยกคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละประเภทออกจากกันและกำหนดคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการจะควบคุม เช่น ภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ การ์ตูนโอเค และโฆษณาสื่อดังกล่าว

4.5.3 ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้นำหลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์มาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ด้วยนั้น ย่อมส่งผลให้การตรวจพิจารณาเกม

คอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากลักษณะของการบริโภคภาพยนตร์นั้นใช้วิธีการชมและพิจารณาถึงความเหมาะสมของผู้บริโภคในระดับต่างๆ ประกอบกับต้องไม่เข้าเงื่อนไขที่ต้องห้ามตามกฎหมายเท่านั้น แต่เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะของการบริโภคที่แตกต่างออกไปโดยใช้วิธีการเล่น อีกทั้งต้องเล่นให้จบเพื่อประกอบการพิจารณาถึงความเหมาะสมและไม่ขัดต่อกฎหมาย การที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ใช้วิธีการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ กล่าวคือ ผู้ตรวจหรือคณะกรรมการนั่งดูผู้เล่นหรือชมแต่ภาพยนตร์โฆษณาตัวอย่างเกมเท่านั้น โดยที่ไม่ได้เล่นหรือสัมผัสถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับผู้เล่น โดยตรงย่อมที่จะทำให้การตรวจพิจารณาเกิดข้อบกพร่องจนเป็นเหตุให้ต้องมีการเพิกถอนหรือระงับใบอนุญาตเกมนั้นๆ 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 แต่สำหรับคาราโอเกะบางชนิดอาจมีสภาพลามกอนาจารรวมอยู่ด้วย ประกอบกับร้านคาราโอเกะในปัจจุบันส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบที่เป็นสถานเริงรมย์อันเป็นสถานที่ที่ต้องห้ามสำหรับเด็กและเยาวชน แต่ก็ยังมีร้านอาหารบางแห่งซึ่งให้บริการคาราโอเกะอยู่ภายในร้าน โดยเน้นความสุขของคนในครอบครัว เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปใช้บริการได้ จากความแตกต่างของการประกอบธุรกิจจึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะไม่สามารถใช้วิธีการและเงื่อนไขเดียวกันในการควบคุมกำกับดูแลได้

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

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า จำเป็นต้องมีมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมคอมพิวเตอร์ แยกจากกันเป็นการเฉพาะในแต่ละเรื่องเพื่อให้การควบคุมกำกับดูแลเกิดประสิทธิภาพ อีกทั้งแก้ไขปรับปรุงมาตรการต่างๆ ได้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก จึงได้มีการออกมาตรการทางกฎหมายเพื่อควบคุมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ แต่มาตรการทางกฎหมายที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ไม่สามารถควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ยังไม่มีความสะดวกสบาย อีกทั้งผู้ประกอบการธุรกิจยังคงฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมาย จากเหตุดังกล่าวส่งผลให้การบังคับใช้มาตรการทางกฎหมายขาดประสิทธิภาพ ขาดเครื่องมือหรือกลไกในการคุ้มครองผู้บริโภค ก่อให้เกิดปัญหาทางด้านครอบครัวจนนำไปสู่ปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคม เช่น การลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกม เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่มีที่มาจาก การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

จากการศึกษาถึงปัญหาในเรื่องของมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์รวมทั้งความเป็นมา สภาพปัญหา แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพ การคุ้มครองผู้บริโภค และการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ ผู้เขียนจึงได้จัดทำบทสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาซึ่งได้กล่าวมาข้างต้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนามาตรการทางกฎหมายสำหรับควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้บริโภคและทำให้การควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

5.1.1 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากการศึกษาค้นคว้า ยังมีความหมายที่แคบอยู่ เนื่องจากยังคงยึดติดอยู่กับคำว่า “วัสดุ” เพื่อใช้กำหนดสภาพของวัตถุที่กฎหมายประสงค์จะควบคุม จึงทำให้วีดิทัศน์ในความหมายของกฎหมายต้องมีลักษณะเป็นวัสดุเสมอ ซึ่งไม่ครอบคลุมวีดิทัศน์บางประเภท เช่น วีดิทัศน์ที่เป็นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตหรือในระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และในความหมายของคำว่าวีดิทัศน์ตามกฎหมายยังหมายถึงเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงทำให้เกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตไม่อยู่ภายใต้บังคับแห่งพระราชบัญญัตินี้เนื่องจากไม่มีลักษณะที่เป็นวัสดุ ประกอบกับมาตรการทางกฎหมายในปัจจุบันยังไม่มีการนิยามความหมายหรือกำหนดถ้อยคำอื่นใดเพื่อใช้เรียก

หรือนิยามความหมายของคำว่า “เกม” หรือ “เกมคอมพิวเตอร์” เพื่อใช้แทนคำว่าวิดีโอเกมแต่อย่างใด อันจะทำให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติและครอบคลุมความหมายของคำว่าเกมทุกชนิด ทุกประเภท เนื่องจากการกำหนดให้เกมอยู่ในความหมายของวิดีโอเกมที่ยอมที่จะไม่ถูกต้องตรงตามเจตนารมณ์ที่แท้จริงของกฎหมายที่ต้องการจะควบคุมกำกับดูแลเกมทั้งหมด ดังนั้น การนำเกมมาไว้ในความหมายของคำว่าวิดีโอเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 จึงเป็นการไม่ถูกต้องและเหมาะสมสำหรับการกำหนดคำนิยามเพื่อใช้ในการบังคับใช้กฎหมาย ประกอบกับคำดังกล่าวมีความหมายที่แคบส่งผลให้กฎหมายไม่ครอบคลุมเกมบางชนิด บางประเภท อันเป็นช่องว่างของกฎหมาย

5.1.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับหน่วยงานรับผิดชอบ จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันมีหน่วยงานที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์อยู่ 2 หน่วยงานด้วยกัน หน่วยงานแรกคือกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่กำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมทุกชนิด ทุกประเภทแต่ไม่รวมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากความหมายของคำว่าวิดีโอเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 กำหนดให้วัตถุที่ควบคุมต้องมีลักษณะเป็นวัสดุ จึงทำให้เกิดหน่วยงานที่สอง คือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำหน้าที่กำกับดูแลและควบคุมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ตเป็นการเฉพาะอีกหน่วยงานหนึ่ง ซึ่งบุคลากรของทั้งสองหน่วยงานมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกัน กระทรวงวัฒนธรรมมีความสามารถในด้านของการกั้นกรองความเหมาะสมในตัวเนื้อหาสาระของเกมมากกว่ากระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แต่ในทางกลับกันกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความสามารถในด้านของข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูลบนระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า กระทรวงวัฒนธรรม ดังนั้น การให้มีหน่วยงานที่เข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถึง 2 หน่วยงาน ย่อมทำให้เกิดความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงานและอาจเกิดความซ้ำซ้อนของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติซึ่งรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

5.1.3 มาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาและอนุญาต จากการศึกษาพบว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดีโอ ยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เนื่องมาจากคุณสมบัติทางด้านอายุ ประกอบกับมาตรการทางกฎหมายไม่ได้กำหนดถึงรายละเอียดของคุณสมบัติอันเป็นสาระสำคัญในการดำรงตำแหน่งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดีโอ อีกทั้งหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ก่อนได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในประเทศยังคงใช้ระบบเซนเซอร์ในการตรวจพิจารณาโดยใช้หลักที่ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เผยแพร่ในประเทศจะต้องไม่มีลักษณะอันมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจ

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

5.1.4 ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมาย จากการศึกษาพบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันของประเทศไทยไม่มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้พระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวไม่ครอบคลุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์บางประเภท 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

ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวิดีโอตามมาตรา 47 ถึง 60 แต่ไม่ได้มีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ไว้เป็นการเฉพาะ อันเนื่องมาจากความหมายของเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ถูกกำหนดให้อยู่ในความหมายของคำว่า “วิดีโอ” ซึ่งคำว่าวิดีโอยังหมายถึงคาราโอเกะอีกด้วย ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงคำว่าวิดีโอตามพระราชบัญญัติดังกล่าวนี้จะหมายถึงเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะ ส่งผลทำให้มีการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะมาบังคับใช้กับการควบคุมกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ แต่ด้วยภาพยนตร์ คาราโอเกะ และเกมคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างกันอย่างมากในขั้นตอนของการบริโภคและธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ผู้บริโภคและเกมมีการโต้ตอบกันเสมอในขณะที่เล่นเกม ผู้เล่นและเกมเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำประกอบกับผู้เล่นสามารถแสดงออกมาทางความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และการตอบสนองต่างๆ ออกมาทางเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนเองเล่นซึ่งแตกต่างไปจากการชมภาพยนตร์และร้องเพลงจากคาราโอเกะมาก เมื่อนำหลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะไม่ว่าจะเป็นคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ หลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณาและอนุญาต หรือหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขต่างๆ ในการประกอบธุรกิจ เช่น ลักษณะของสถานประกอบการทำเลที่ตั้ง รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ที่อยู่ในสถานประกอบการ และคุณสมบัติของพนักงานประจำสถานประกอบการมาบังคับใช้กับเกมคอมพิวเตอร์และการประกอบธุรกิจดังกล่าว ย่อมที่จะทำให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเนื่องจากการใช้มาตรการทางกฎหมายที่ไม่เหมาะสม ทั้งไม่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมาย

5.2 ข้อเสนอแนะ

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันยังเกิดช่องว่างอยู่ ส่งผลให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ขาดประสิทธิภาพไม่สามารถคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ดังต่อไปนี้

5.2.1 ควรมีการแก้ไขในเรื่องของคำนิยามและความหมายของคำว่าวิดีโอ ดังนี้

5.2.1.1 แยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากความหมายของคำว่าวิดีโอ และแยกเกมคอมพิวเตอร์และคาราโอเกะออกจากกัน ทั้งนี้ จะยังคงคำว่าวิดีโอซึ่งหมายถึงภาพหรือวิดีโอเอาไว้หรือไม่ก็ได้ โดยคำว่าวิดีโอยังคงใช้ความหมายเดิม เช่น หมายถึงภาพ หรือภาพและเสียงที่มีการเคลื่อนไหว เป็นต้น

5.2.1.2 บัญญัติศัพท์ขึ้นมาใหม่ให้มีความครอบคลุมเกมทุกชนิดเพื่อใช้เรียกเกมคอมพิวเตอร์อย่างที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 4 คำว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นคนทั่วไปส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าจะต้องเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์เสมอไปซึ่งเป็นการเข้าใจผิดเนื่องจากเกมทุกชนิดที่ต้องใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติในการเล่นย่อมเป็นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น ดังนั้น จึงต้องมีการบัญญัติศัพท์หรือถ้อยคำขึ้นมาใหม่เพื่อใช้เรียกเกมทุกชนิดที่ต้องเล่นกับเครื่องอิเล็กทรอนิกส์อัตโนมัติ เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมดิจิทัล หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

5.2.1.3 กำหนดความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความหมายที่ชัดเจนครอบคลุมเกมทุกชนิด ทุกประเภท โดยไม่ยึดติดกับลักษณะของวัตถุที่จะต้องเป็นวัสดุเสมอไปเพื่อให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์กว้างขึ้น 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 “เครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวีดิทัศน์” ตามกฎกระทรวงวัฒนธรรมว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ โดยกำหนดความหมายของถ้อยคำดังกล่าว โดยมีลักษณะที่หมายถึงเครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติและมีความสอดคล้องกับความหมายของคำที่ต้องการจะใช้เรียกเกมนั้นๆ 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 ซึ่งเป็นหน่วยงานปฏิบัติเกี่ยวกับการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมให้เป็นไปตามกฎหมาย 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 ต้องให้เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนไทย ไม่ใช่การที่จะไปลอกเรียนหรือนำของต่างประเทศมาเป็นแบบอย่างโดยไม่มีการแก้ไข 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 ความแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมของตัวเกม หรือเรตติ้งของเกม ที่ให้บริการอยู่ในร้านด้วย ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกเข้าร้านเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วอาจจะดูเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการประกอบธุรกิจอยู่บ้าง แต่ทั้งนี้การที่ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมจะเปิดร้านเกมสำหรับผู้บริโภคกลุ่มใดแล้วก็นับว่าขึ้นอยู่กับการต้องการของผู้บริโภคและกลไกตลาดเป็นหลักด้วย ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมสามารถเปลี่ยนกลุ่มผู้บริโภคได้ตลอดเวลาตามกลไกของตลาดโดยไม่กระทบต่อการขออนุญาตและไม่เสียค่าธรรมเนียมการเปลี่ยนกลุ่มผู้บริโภคใน 2-3 ครั้งแรก เพียงแต่ยื่นคำร้องต่อนายทะเบียนเท่านั้น

5.2.3.2 ควรกำหนดคุณสมบัติในเรื่องอายุของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านเกมเสียใหม่เป็นการเฉพาะจาก 35 ปีบริบูรณ์เป็น 25 ปีบริบูรณ์ เพื่อให้มีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับมีการจัดตั้งคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญหรือคณะกรรมการที่ปรึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยเฉพาะอีกคณะหนึ่งเพื่อให้คำชี้แนะและแนวทางในการควบคุมกำกับดูแล 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 ควรมีการกำหนดมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลในส่วนของภาพยนตร์ 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 การที่ทุกภาคส่วนในสังคมตระหนักถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเองทั้งในฐานะผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเกมส่งผลกระทบต่อสังคมแล้วทุกฝ่ายต้องร่วมกันแก้ปัญหาไม่ใช่ตกเป็นภาระของผู้หนึ่งผู้ใด เช่น เจ้าของร้านเกมต้องมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคมกำหนดระยะเวลาของผู้ใช้บริการที่ยังเป็นเด็กและเยาวชนไม่ให้เล่นนานเกินสมควร พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับเกมและเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด เลือกเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับครอบครัว หรือร้านจำหน่ายเกมอาจตรวจสอบอายุของผู้ซื้อก่อนที่จะขายให้และให้คำแนะนำเกมอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้ซื้ออย่างเพียงพอไม่ใช่แต่การให้คำแนะนำว่าเกมนี้สนุกเท่านั้น แต่หากทุกฝ่ายไม่ร่วมกัน โดยให้ปัญหาตกเป็นภาระของผู้หนึ่งผู้ใดแล้ว แม้จะมีมาตรการทางกฎหมายที่ดีเพียงใดก็ไม่สามารถจะบังคับใช้กฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ท้ายที่สุดแล้วกฎหมายก็จะขาดซึ่งสภาพบังคับและประสิทธิภาพ

ด

ร

บรรณานุกรม

ร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- เกรียงไกร เจริญชนาวัดน์. (2547). **หลักกฎหมายว่าด้วยสิทธิเสรีภาพ**. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- จำนง วงศ์กภาพสินธุ์. (2512). **ธุรกิจเบื้องต้น An Introduction to Business**. กรุงเทพฯ: บพิธ.
- ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนสถานต์. (2543). **กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2527). **กฎหมายว่าด้วยสัญญา** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นิติบรรณการ.
- ณัฐพงษ์ ลีติมานะกุล. (2544). **Game for PC**. กรุงเทพฯ: เสริมวิทย์ อินฟอर्मเมชัน เทคโนโลยี.
- ดำรงศักดิ์ ชัยสนิท และ สุณี เลิศแสวงกิจการ. (2538). **คุ้มครองผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: วังอักษร.
- บรรเจิด สิงคะเนติ. (2547). **หลักพื้นฐานของสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
ตามรัฐธรรมนูญ 2540** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- บวรศักดิ์ อุวรรณโณ. (2536). **คำอธิบายกฎหมายมหาชน (เล่ม 1) วิวัฒนาการทางปรัชญา
และลักษณะของกฎหมายมหาชนยุคต่างๆ**. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- _____. (2538). **คำอธิบายกฎหมายมหาชน (เล่ม 3) ที่มาและนิติวิธี**. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- บุญศรี มีวงศ์อุโฆษ. (2549). **หลักการใช้อำนาจขององค์กรที่ต้องคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
สิทธิ และเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ**. กรุงเทพฯ: พี. เพรส.
- ปรีดี เกษมทรัพย์. (2543). **นิติปรัชญา** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.
- มูลนิธิเพื่อผู้บริโภค. (2542). **คู่มือผู้บริโภค ชุดที่ 3 กระบวนการผู้บริโภค ทำเนียบองค์กรผู้บริโภค
ในประเทศไทยและต่างประเทศ**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2543). **ศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ:
อรุณการพิมพ์.
- _____. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- วิทย์ เทียงบูรณธรรม. (2545). **พจนานุกรมอังกฤษ-อังกฤษ-ไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:
อักษรพิทยา.

วันทนีส์ ภูมิภัทราคม, ทับทิม วงศ์ประยูร, สมยศ อวเกียรติ และวัชระ ไทยโพธิ์ศรี. (2537).

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ (Introduction to Business Operation).

กรุงเทพฯ: วิ.เจ. พรินติ้ง.

วรพจน์ วิศรุตพิชญ์. (2538). **สิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ.** กรุงเทพฯ: วิญญูชน.

_____. (2538). **สิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญ.** กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน

สนับสนุนการวิจัย (สกว.).

สนั่น ปัทมะทิน. (2535). **ภาษาไทยที่ล้อมวลชนอาจใช้พลาด.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สภาสตรีแห่งชาติในพระบรมราชินูปถัมภ์. (2542). **คู่มือผู้บริหารโลก.** กรุงเทพฯ: ชินอักษรการพิมพ์.

สุขุม สุภนิตย์. (2548). **คำอธิบายกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค (พิมพ์ครั้งที่ 5).** กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โสภณ รัตนากร. (2545). **คำอธิบายหุ้นส่วนและบริษัท (พิมพ์ครั้งที่ 8).** กรุงเทพฯ: นิติบรรณการ.

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค. (2545). **สคบ.กับการคุ้มครองผู้บริโภค**

(พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ศรีเมืองการพิมพ์.

_____. (2546). **สคบ.กับการคุ้มครองผู้บริโภค.** กรุงเทพฯ: ประชุมทอง พรินติ้ง กรุ๊ป.

โอ ซี. เฟอ์เรลล์ และ เคอร์เฟรย์ เฮิร์ท. (2546). **ธุรกิจเบื้องต้น.** แปลจาก Business A Changing

World โดย พรพรหม พรหมเทศ. กรุงเทพฯ: ท็อป.

ฮัตเจสตัน, เจ. เอฟ. (2518). **ลัทธิเศรษฐกิจ (พิมพ์ครั้งที่ 2).** โดย ทวี ตะเวทีกุล. กรุงเทพฯ:

โพธิ์สามต้นการพิมพ์.

บทความ

ชัยวัฒน์ วงศ์วัฒนศานต์. (2523). “การควบคุมโฆษณาเพื่อคุ้มครองผู้บริโภค.” **วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 10, 2.** หน้า 248.

สมัชชา ทักษิณกามาศ. (2552, มิถุนายน). “ผู้ใหญ่จะรู้เรื่องเกมได้ไง? วงการเกมไทยและวัฒนธรรม ในมุมมองที่คุณไม่เคยรู้.” **Future Game, 152.** หน้า 24-25.

วิทยานิพนธ์

ชนก เสาอำวงศ์. (2549). **ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เดือนเพ็ญ ภิญ โณนิจเกษม. (2546). **มาตรการควบคุมกำกับและการบังคับใช้กฎหมายด้านการโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธีรวุฒิ ทองทับ. (2553). **มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองผู้บริโภคด้านการโฆษณา: ศึกษาเฉพาะกรณีการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

วิลาสินี อัครวิบูลย์. (2550). **มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองผู้บริโภคในธุรกิจขายตรง: ศึกษากรณีอันมีลักษณะเป็นแชร์ลูกโซ่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

สรธร สระศรี. (2549). **มาตรการในการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภคด้านสัญญาตามกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค: ศึกษากรณีสัญญาสำเร็จรูป**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

รายงานการวิจัย

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์และสถาบันรามจิตติ. (2549). **พฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่นและการดูแลลูกๆกับการเล่นเกม (รายงานวิจัย)**. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

เอกสารอื่นๆ

กลุ่มตรวจสอบสถานประกอบการ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. (2552). **รายงานผลการตรวจประเมินโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ปีงบประมาณ พ.ศ. 2552**.

บทสัมภาษณ์

นายประดิษฐ์ โปซิว. ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการ
วัฒนธรรมแห่งชาติ. สัมภาษณ์ 30 ตุลาคม 2552.

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2552). การแบ่งส่วนราชการและอำนาจหน้าที่.
สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2552, จาก <http://www.mict.go.th>.

เกษม ชนะวงศ์ และ บุญศิริ สุวรรณเพ็ชร. (2547). คำศัพท์คอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม
2552, จาก <http://kanid.com/comcabulary.php?Page=4>.

ข่าวหอพักเครือข่ายมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. (2552). 10 เกมอันตรายสำหรับแนะนำห้ามเล่น ใครมีถือ
ว่าผิดกฎหมาย. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2552, จาก
http://www.mfu.ac.th/division/affairs/dormitory_network/prdom16.htm.

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. (2551). การรู้เท่าทันเทคโนโลยี หัวข้อเกมคอมพิวเตอร์
และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2552,
จาก <http://www.sci.nu.ac.th/information-it/index.php?topic=7979.0>.

วิรุพหกกลับ. (2551). เกม-การละเล่นของเด็กไทยในอดีต. สืบค้นเมื่อ 21 ตุลาคม 2552, จาก
<http://www.vcharkarn.com/varticle/37923>.

สนุก ดอทคอม. (2552). คำศัพท์คอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2552, จาก
http://guru.sanook.com/dictionary/dict_comp/.

สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2552). ประวัติกระทรวงไอซีที.
สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2552, จาก http://www.mict.go.th/ewt_news.php?nid=804.

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

กฎหมาย

กฎกระทรวงวัฒนธรรม กำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์
และกิจการวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552.

กฎกระทรวงวัฒนธรรม ว่าด้วยการขอและการออกใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552.

กฎกระทรวงวัฒนธรรม ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552.

ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ พ.ศ. 2550.

ประกาศกระทรวงวัฒนธรรม เรื่อง แต่งตั้งนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.

ประกาศกระทรวงวัฒนธรรม เรื่อง แต่งตั้งนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เพิ่มเติมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.

ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง การกำหนดหมายเลขรหัส ลักษณะเครื่องหมายการอนุญาต และประเภทของภาพยนตร์ และคำบอกแจ้งว่าภาพยนตร์วีดิทัศน์ และสื่อโฆษณาผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว พ.ศ. 2552.

ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์ในการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์และสื่อโฆษณา พ.ศ. 2552.

ประกาศคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการในการแยกพื้นที่การให้บริการร้านวีดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552.

ประกาศคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมฉบับที่ 15 (พ.ศ. 2540) เรื่อง กำหนดมาตรฐานระดับเสียงโดยทั่วไป.

ประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาการปิดภาคการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2552 ตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552.

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522.

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.

พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540.

พระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539.

พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535.

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550.

ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

Bryan A. Garner. (2004). **Black's Law Dictionary Editor in chief** (8th ed.). St. Paul, MN: West.

Festinger, Jonathan B. (2005). **Video Game Law**. Ontario: LexisNexis.

Joost Raesens and Jeffrey Goldstein. (2005). **Handbook of Computer Game**. London: The MIT.

ELECTRONIC SOURCES

Code of Conduct for The European Interactive Software Industry Regarding Age Rating Labeling, Promotion and Advertising of Interactive Software Products. Retrieved December 25, 2009, from <http://www.pegi.info/en/index/id/1185/media/pdf/236.pdf>.

Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification (Publications, Films, and Computer Games) Act 1995. Retrieved April 7, 2009, from http://www.austlii.edu.au/cgi-bin/sinorsh.cgi?method=boolean&query=computer+game&meta=%2Fau&mask_path=au%2Flegis%2Fcth%2Fconsol_act%2Ffacga1995489+.

Computer Entertainment Rating Organization (CERO). Retrieved December 26, 2009, from <http://www.cero.gr.jp>.

Computer Entertainment Rating Organization (CERO). Retrieved December 26, 2009, from <http://translate.google.co.th/translate?hl=th&sl=ja&tl=en&u=http%3A%2F%2Fwww.cero.gr.jp%2F>.

Consumer Contract Act of Japan 2000. Retrieved August 5, 2009, from <http://www.consumer.go.jp/english/cca/index.html>.

National Classification Code 2005. Retrieved December 26, 2009, from

[http://www.comlaw.gov.au/ComLaw/Legislation/LegislativeInstrument1.nsf/0/A9975715C45E4DE8CA25700D002EF639/\\$file/Code+26+May_to+attach.pdf](http://www.comlaw.gov.au/ComLaw/Legislation/LegislativeInstrument1.nsf/0/A9975715C45E4DE8CA25700D002EF639/$file/Code+26+May_to+attach.pdf).

Office of Film and Literature Classification (OFLC). Retrieved December 26, 2009, from

<http://www.oflc.gov.au>.

Pan European Game Information Organization (PEGI). Retrieved December 25, 2009, from

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

The Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Retrieved December 25, 2009, from

<http://www.isfe.eu>.

LAWS

Code of Conduct for The European Interactive Software Industry Regarding Age Rating

Labeling, Promotion and Advertising of Interactive Software Products.

Commonwealth of Australia Consolidated Acts: Classification (Publications, Films, and Computer Games) Act 1995.

Consumer Contract Act of Japan 2000, Supplemental Provisions Act No. 56, 2006.

National Classification Code 2005.

๕๒๕

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

ภาพตัวอย่างเกมที่ต้องจัดความเหมาะสม



ภาพตัวอย่างเกมที่ต้องจัดความเหมาะสม



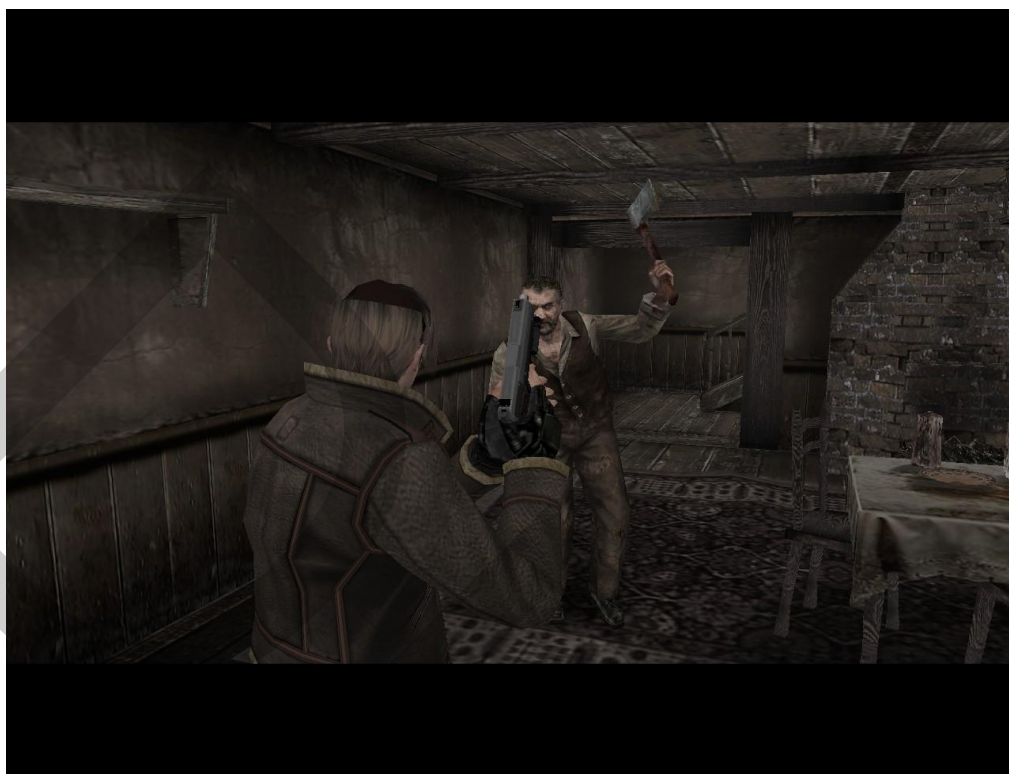
ที่มา: เกม Grand Theft Auto (GTA) ภาค San Andreas



ที่มา: เกม The Godfather The Game



ที่มา: เกม Hit Man ภาค Blood Money



ที่มา: เกม Bio Hazard ภาค 4

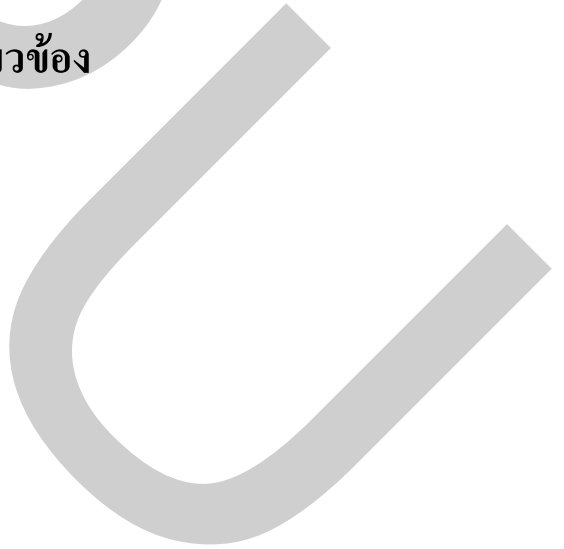


ที่มา: เกม Dead Space



ภาคผนวก ข

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง





พระราชบัญญัติ
ภาพยนตร์และวีดิทัศน์
พ.ศ. ๒๕๕๑

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๑

เป็นปีที่ ๖๓ ในรัชกาลปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทาและวัสดุโทรทัศน์

พระราชบัญญัตินี้มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคล ซึ่งมาตรา ๒๘ ประกอบกับมาตรา ๓๓ มาตรา ๔๑ มาตรา ๔๓ และมาตรา ๔๕ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของ สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑”

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ๓ ให้ยกเลิก

- (๑) พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๔๗๓
- (๒) พระราชบัญญัติภาพยนตร์ (ฉบับที่ ๒) พุทธศักราช ๒๔๗๘
- (๓) ประกาศของคณะปฏิวัติ ฉบับที่ ๒๐๕ ลงวันที่ ๘ กันยายน พุทธศักราช ๒๕๑๕
- (๔) พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐

มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้

“ภาพยนตร์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์

“วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“ภาพยนตร์ไทย” หมายความว่า ภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาไทยหรือภาษาท้องถิ่นของประเทศไทยทั้งหมดหรือเป็นส่วนใหญ่ในบทบาทยนตร์ต้นฉบับสำหรับการแสดงภาพยนตร์และเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสัญชาติไทย

“สร้างภาพยนตร์” หมายความว่า การผลิต ถ่ายอัด บันทึก หรือทำด้วยวิธีการใด ๆ เพื่อให้เป็นภาพยนตร์

“ฉาย” หมายความว่า การนำภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์มากระทำให้ปรากฏภาพ หรือภาพและเสียงด้วยเครื่องฉาย หรือเครื่องมืออื่นใด และให้หมายความรวมถึงการถ่ายทอดด้วย

“สื่อโฆษณา” หมายความว่า สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ แล้วแต่กรณี

“โรงภาพยนตร์” หมายความว่า สถานที่ฉายภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้ ทั้งนี้ เท่าที่มีได้อยู่ภายใต้บังคับตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์

- (๑) อาคารหรือส่วนใดของอาคารที่ใช้เป็นสถานที่สำหรับฉายภาพยนตร์
- (๒) สถานที่กลางแจ้งสำหรับฉายภาพยนตร์

(๓) สถานที่อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“ร้านวิดีโอ” หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวิดีโอ

“หมายเลขรหัส” หมายความว่า หมายเลขที่กำหนดสำหรับภาพยนตร์หรือวิดีโอที่ผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการแล้ว

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดีโอแห่งชาติ

“กรรมการ” หมายความว่า กรรมการภาพยนตร์และวิดีโอแห่งชาติ

“นายทะเบียน” หมายความว่า นายทะเบียนกลางหรือนายทะเบียนประจำจังหวัด แล้วแต่กรณี

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งจากราชการหนึ่งให้มีอำนาจเข้าไปในสถานที่สร้างภาพยนตร์ จะต้องเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าข้าราชการพลเรือนสามัญระดับเจ็ดหรือเทียบเท่า

“เจ้าหน้าที่ของรัฐ” หมายความว่า ข้าราชการ พนักงาน เจ้าหน้าที่ หรือผู้ปฏิบัติงานอื่นในกระทรวง ทบวง กรม ราชการส่วนกลาง ราชการส่วนภูมิภาค ราชการส่วนท้องถิ่น หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕ ให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้และเป็นนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร

ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ภายในเขตจังหวัดของตน

มาตรา ๖ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่กับออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกินอัตราท้ายพระราชบัญญัตินี้ และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ ทั้งนี้ ในส่วนที่เกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของตน

กฎกระทรวงและประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หน้า ๑๑๕
 เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หมวด ๑

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

มาตรา ๗ ให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี เป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคน เป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์ หรือวีดิทัศน์จำนวนเจ็ดคน

มาตรา ๘ ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ

มาตรา ๙ คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี

(๒) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(๓) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๔) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้

(๕) ออกประกาศกำหนดสัดส่วนระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่จะนำออกฉายในโรงภาพยนตร์ตาม (๑) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา ๔

(๖) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๗) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

ประกาศตาม (๕) ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้กระทรวงวัฒนธรรมกำหนดหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามนโยบาย แผน ยุทธศาสตร์ และมาตรการที่คณะกรรมการเสนอหรือกำหนดตาม (๑) และ (๒)

มาตรา ๑๐ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) มีสัญชาติไทย

(๒) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์

(๓) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

(๔) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(๕) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(๖) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ

มาตรา ๑๑ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี

ในกรณีที่กรรมการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังมีได้แต่งตั้งกรรมการใหม่ให้กรรมการนั้นปฏิบัติหน้าที่ไปพลางก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งกรรมการใหม่

กรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกินสองวาระไม่ได้

มาตรา ๑๒ นอกจากการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่ง เมื่อ

(๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) รัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ

(๔) ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๑๐

มาตรา ๑๓ ในกรณีที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งผู้อื่นดำรงตำแหน่งแทน และให้ผู้ได้รับแต่งตั้งอยู่ในตำแหน่งเท่ากับวาระที่เหลืออยู่ของผู้ซึ่งตนแทน เว้นแต่วาระของกรรมการเหลืออยู่ไม่ถึงเก้าสิบวันจะไม่ดำเนินการเพื่อให้มีการแต่งตั้งกรรมการแทนก็ได้

มาตรา ๑๔ การประชุมของคณะกรรมการต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงจะเป็นองค์ประชุม

ในการประชุมคณะกรรมการ ถ้าประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้รองประธานกรรมการคนใดคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม ถ้าประธานกรรมการหรือรองประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้กรรมการซึ่งมาประชุมเลือกกรรมการคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม

การวินิจฉัยชี้ขาดของที่ประชุมให้ถือเสียงข้างมาก กรรมการคนหนึ่งให้มีเสียงหนึ่งในการลงคะแนน ถ้าคะแนนเสียงเท่ากันให้ประธานในที่ประชุมออกเสียงเพิ่มขึ้นอีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงชี้ขาด

ในการประชุมถ้ามีการพิจารณาเรื่องที่กรรมการผู้ใดมีส่วนได้เสีย กรรมการผู้นั้นไม่มีสิทธิเข้าร่วมประชุม

มาตรา ๑๕ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ คณะกรรมการมีอำนาจแต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อพิจารณาหรือดำเนินการตามที่คณะกรรมการมอบหมายได้

ให้นำความในมาตรา ๑๔ มาใช้บังคับแก่การประชุมของคณะอนุกรรมการ โดยอนุโลม

หมวด ๒

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

มาตรา ๑๖ ให้มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์คณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการ

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๑๘ (๑) ให้มีจำนวนไม่เกินเก้าคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม สื่อสารมวลชน หรือสิ่งแวดลอม ซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจการ ภาพยนตร์

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๑๘ (๒) (๓) (๔) และ (๕) ให้มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกินสี่คนและ จากภาคเอกชนจำนวนไม่เกินสามคน

มาตรา ๑๗ ให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติทำหน้าที่เป็นสำนักงาน เลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามมาตรา ๑๘ (๒) (๓) (๔) (๕) และ (๖)

ให้สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา ๑๘ (๑)

มาตรา ๑๘ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (๑) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร
- (๒) ตรวจสอบและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายในราชอาณาจักร
- (๓) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

- (๔) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร
 (๕) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร
 (๖) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย

มาตรา ๑๕ ให้นำความในมาตรา ๑๐ มาตรา ๑๑ มาตรา ๑๒ มาตรา ๑๓ มาตรา ๑๔ และมาตรา ๑๕ มาใช้บังคับแก่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์โดยอนุโลม

หมวด ๓

การประกอบกิจการภาพยนตร์

มาตรา ๒๐ ผู้ใดประสงค์จะสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร ให้ยื่นคำขอ อนุญาตพร้อมด้วยบทภาพยนตร์ เค้าโครง และเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่จะสร้างต่อสำนักงานพัฒนาการ ท่องเที่ยว และต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และหน่วยงาน ของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบสถานที่ที่จะใช้สร้างภาพยนตร์ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๒๑ ผู้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๐ ต้องดำเนินการสร้างภาพยนตร์ตามบทภาพยนตร์ และเค้าโครงตลอดจนเงื่อนไขที่ได้รับอนุญาต โดยคำนึงถึงฉากที่ถ่ายทำทสนทนา และสถานที่ถ่ายทำ เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม

มาตรา ๒๒ การสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักรดังต่อไปนี้ ไม่ต้องขออนุญาต

- (๑) ภาพยนตร์ข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
 (๒) ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อคู่เป็นการส่วนตัว
 (๓) ภาพยนตร์ที่มีการสร้างในต่างประเทศและได้นำมาใช้บริการตามกระบวนการหลังการ ถ่ายทำภาพยนตร์ในราชอาณาจักร ซึ่งได้แจ้งต่อสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

(๔) ภาพยนตร์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๒๓ ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องดำเนินการสร้างภาพยนตร์ในลักษณะที่ไม่เป็นการบ่อนทำลาย จัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคง และเกียรติภูมิของประเทศไทย

ผู้สร้างภาพยนตร์ผู้ใดสงสัยว่าการสร้างภาพยนตร์ของตนจะเป็นการฝ่าฝืนบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง อาจขอให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาให้ความเห็นในเรื่องนั้นก่อนดำเนินการสร้างได้ ในกรณีนี้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องให้ความเห็นและแจ้งให้ผู้ซึ่งขอความเห็นทราบภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้รับคำขอ ถ้าไม่แจ้งภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้ความเห็นชอบแล้ว

การขอความเห็นและคำปวยการในการให้ความเห็นให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา คำปวยการที่ได้รับให้นำส่งคลังเป็นรายได้แผ่นดิน

การใดที่ได้กระทำไปตามความเห็นของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มิให้ถือว่ากระทำความผิดเป็นการกระทำที่ฝ่าฝืนบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง

มาตรา ๒๔ ในกรณีที่การสร้างภาพยนตร์มีผลกระทบหรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อสิ่งแวดล้อมหรือทรัพยากรธรรมชาติซึ่งเป็นของรัฐหรือสาธารณสมบัติของแผ่นดิน ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องดำเนินการปรับปรุงสิ่งดังกล่าวให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสม ทั้งนี้ ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

มาตรา ๒๕ ภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๒๖ ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๕ ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดด้วยว่าภาพยนตร์ดังกล่าวจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (๑) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู
- (๒) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ทั่วไป
- (๓) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (๔) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป

(๕) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป

(๖) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู

(๗) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

ความใน (๖) มิให้ใช้บังคับแก่ผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าภาพยนตร์ลักษณะใดควรจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใด ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๒๗ ภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต ตามมาตรา ๒๕

(๑) ภาพยนตร์ข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

(๒) ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อคู่เป็นการส่วนตัว

(๓) ภาพยนตร์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้น เพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น

(๔) ภาพยนตร์ที่ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ระหว่างประเทศตามที่คณะกรรมการกำหนด

(๕) ภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์และผ่านการตรวจพิจารณาตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์แล้ว

(๖) ภาพยนตร์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ภาพยนตร์ตาม (๒) (๔) และ (๖) หากนำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕

ภาพยนตร์ตาม (๕) หากนำออกฉายทางสื่อประเภทอื่น หรือนำออกให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕

มาตรา ๒๘ การตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ให้นำความในมาตรา ๒๖ มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๖ (๕) และ (๖) ให้ฉายทางโทรทัศน์ได้ในระหว่างเวลาที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๒๘ ในการพิจารณาอนุญาตภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๕ ถ้าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เห็นว่าภาพยนตร์ใดมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือจะไม่อนุญาตก็ได้

ภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ มิให้ถือว่าภาพยนตร์นั้นมีลักษณะที่ฝ่าฝืนบัญญัติตามวรรคหนึ่ง

มาตรา ๓๐ ภายใต้บังคับมาตรา ๒๕ การอนุญาตให้นำภาพยนตร์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ไม่คุ้มครองผู้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ ให้พ้นจากความรับผิดชอบในทางแพ่ง ทางอาญา หรือจากการกระทำที่ต้องรับผิดชอบตามกฎหมายอื่นอันเกิดจากการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายภาพยนตร์

มาตรา ๓๑ ให้นำทะเบียนกลางกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของภาพยนตร์ และหมายเลขรหัสลงบนภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕

ในกรณีที่นายทะเบียนกลางเห็นสมควรอาจสั่งให้ผู้ยื่นคำขออัดหรือบันทึกคำบอกแจ้งว่าภาพยนตร์ดังกล่าวได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต รวมทั้งประเภทของภาพยนตร์ไว้บนภาพยนตร์และบนหีบห่อที่บรรจุภาพยนตร์นั้นด้วยก็ได้

การกำหนดหมายเลขรหัส ลักษณะเครื่องหมายการอนุญาตและประเภทของภาพยนตร์ หรือคำบอกแจ้งว่าภาพยนตร์ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้วให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

มาตรา ๓๒ ให้นำทะเบียนกลางเก็บสำเนาภาพยนตร์ที่ได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ ไว้เพื่อใช้ในการตรวจสอบหนึ่งชุด

ให้นำทะเบียนกลางส่งสำเนาภาพยนตร์ที่หมดความจำเป็นต้องใช้ในการตรวจสอบให้หอภาพยนตร์แห่งชาติเพื่อเก็บรักษาไว้

เพื่อประโยชน์ในการเก็บรักษา สำเนาภาพยนตร์จะจัดทำในรูปของวัสดุใดก็ได้

มาตรา ๓๓ ให้นำความในมาตรา ๒๕ มาตรา ๒๘ มาตรา ๓๐ มาตรา ๓๑ และมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้อง มาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาภาพยนตร์โดยอนุโลม

มาตรา ๓๔ ห้ามผู้ใดส่งภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๓๕ การส่งภาพยนตร์ดังกล่าวไปนอกราชอาณาจักร ไม่ต้องได้รับอนุญาต ตามมาตรา ๓๔

(๑) ภาพยนตร์ที่ได้รับอนุญาตให้สร้างตามมาตรา ๒๐

(๒) ภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๒

(๓) ภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา ๒๕

(๔) ภาพยนตร์ที่รับยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๖ บรรดหนึ่ง

มาตรา ๓๖ การพิจารณาและอนุญาตตามมาตรา ๒๕ มาตรา ๓๓ และมาตรา ๓๔ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องพิจารณาให้แล้วเสร็จภายในสิบห้าวันนับแต่ วันที่ได้รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต

มาตรา ๓๗ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการโรงภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับโรงภาพยนตร์แต่ละโรง ยกเว้นใบอนุญาตประกอบกิจการ โรงภาพยนตร์ตาม (๒) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา ๔ ให้ใช้ได้ทั่วประเทศ

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่ กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๓๘ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์โดยทำ เป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่ กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๓๕ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์
- (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี
- (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา
- (๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘
- (๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

มาตรา ๔๐ ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ และมาตรา ๓๘ ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุและเมื่อได้ยื่นคำขอดังกล่าวแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาตและการให้ต่ออายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๔๑ ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ และมาตรา ๓๘ ต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ

มาตรา ๔๒ ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๔๓ ภาพยนตร์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของภาพยนตร์และหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา ๓๑

มาตรา ๔๔ ให้ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ แจกประเภทของภาพยนตร์ที่นำออกฉายแต่ละเรื่องไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ชัดเจนในบริเวณโรงภาพยนตร์

ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ ยินยอมหรือปล่อยปละละเลยให้ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดตามมาตรา ๒๖ (๖) เข้าไปในโรงภาพยนตร์ในระหว่างที่ทำการฉายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทดังกล่าว

มาตรา ๔๕ ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๘ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทตามมาตรา ๒๖ (๖) ให้แก่ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับภาพยนตร์ประเภทดังกล่าว

มาตรา ๔๖ การฉายภาพยนตร์ในสถานที่ที่บุคคลทั่วไปสามารถดูได้ ต้องเป็นภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทตามมาตรา ๒๖ (๑) หรือ (๒)

หมวด ๔

การประกอบกิจการวิทยุทัศน์

มาตรา ๔๗ วิทยุทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๔๘ วิทยุทัศน์ดังต่อไปนี้ ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗

(๑) วิทยุทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

(๒) วิทยุทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น

(๓) วัตถุประสงค์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

วัตถุประสงค์ตาม (๑) และ (๓) หากนำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗

มาตรา ๔๘ ห้ามผู้ใดส่งวัตถุประสงค์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๕๐ การส่งวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ออกไปนอกราชอาณาจักร ไม่ต้องได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๘

(๑) วัตถุประสงค์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา ๔๗

(๒) วัตถุประสงค์ที่ได้รับยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๘ วรรคหนึ่ง

มาตรา ๕๑ ให้นำความในมาตรา ๒๘ มาตรา ๓๐ มาตรา ๓๑ มาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง และมาตรา ๓๖ มาใช้บังคับแก่วีดิทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๒ ให้นำความในมาตรา ๔๗ และมาตรา ๕๑ รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้อง มาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาวีดิทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๓ ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์ด้วยก็ได้

มาตรา ๕๔ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๕๕ ให้ถือว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๘ ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๔ ด้วย

มาตรา ๕๖ ใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ให้มีอายุที่นับแต่วันออกใบอนุญาต และให้นำความในมาตรา ๔๐ วรรคสองและวรรคสาม มาใช้บังคับแก่การต่ออายุใบอนุญาตโดยอนุโลม

มาตรา ๕๗ ให้นำความในมาตรา ๓๘ มาตรา ๔๑ และมาตรา ๔๒ มาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และการประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๘ วิดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา ๓๑ ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๑

มาตรา ๕๙ การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้

มาตรา ๖๐ ในกรณีที่มีการขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

หมวด ๕
นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ๖๑ เพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในสถานที่ที่มีการสร้างภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ ร้านวิทยุทัศน์ สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิทยุทัศน์ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ สื่อโฆษณา หรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้

(๒) ตรวจ ค้น อายัด หรือยึดภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น

(๓) สั่งให้หยุดการสร้างภาพยนตร์ที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๑ หรือมาตรา ๒๓ วรรคหนึ่ง

(๔) สั่งห้ามการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ หรือวิทยุทัศน์ที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง หรือมาตรา ๔๗ วรรคหนึ่ง

(๕) สั่งให้หยุดการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์สื่อโฆษณาที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๓๓ หรือมาตรา ๔๗ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๒

เมื่อได้เข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบตาม (๑) หรือทำการค้นตาม (๒) แล้วถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลากลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานที่นั้นก็ได้

การค้นตาม (๒) ต้องมีหมายค้น เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อว่าหากเน้นซักถามจะเอาหมายค้นมาได้ หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ชุกซ่อน ทำลาย หรือทำให้เปลี่ยนสภาพไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้นอายัด หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดได้โดยไม่ต้องมีหมายค้นแต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

มาตรา ๖๒ ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ หรือสื่อโฆษณาที่ได้ยึดไว้ตามมาตรา ๖๑ (๒) ถ้าไม่ปรากฏเจ้าของ หรือพนักงานอัยการสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือศาลไม่พิพากษาให้รับและผู้เป็นเจ้าของ

หรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอรับคืนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ยึด หรือวันที่ทราบคำสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือวันที่ศาลพิพากษาถึงที่สุด ให้ตกเป็นของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือกระทรวงวัฒนธรรม แล้วแต่กรณี

มาตรา ๖๓ ในกรณีที่นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้หยุดการสร้างภาพยนตร์ตาม มาตรา ๖๑ (๓) ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้ผู้รับอนุญาตหรือผู้สร้างภาพยนตร์ระงับ การกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุงหรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด

ผู้รับอนุญาตหรือผู้สร้างภาพยนตร์ใดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงาน เจ้าหน้าที่ตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่เสนอต่อคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อพิจารณาเพิกถอนการอนุญาตหรือห้ามสร้างภาพยนตร์ดังกล่าวต่อไป

มาตรา ๖๔ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ๖๑ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ต้อง แสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศ กำหนด

มาตรา ๖๕ ในการปฏิบัติหน้าที่ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงาน ตามประมวลกฎหมายอาญา

หมวด ๖

การอุทธรณ์

มาตรา ๖๖ คำสั่งไม่อนุญาตตามมาตรา ๒๐ มาตรา ๒๕ มาตรา ๓๓ มาตรา ๓๔ มาตรา ๔๓ มาตรา ๔๕ หรือมาตรา ๔๖ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๒ คำสั่งเพิกถอนการอนุญาตหรือคำสั่งห้ามสร้างภาพยนตร์ตามมาตรา ๖๓ ของคณะกรรมการพิจารณา

ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่
ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่รับอุทธรณ์
ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

มาตรา ๖๗ คำสั่งไม่ออกไปอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระ
ค่าปรับทางปกครอง คำสั่งพักใช้หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียนตามมาตรา ๓๗
มาตรา ๓๘ มาตรา ๔๐ มาตรา ๕๓ มาตรา ๕๔ มาตรา ๖๘ มาตรา ๖๙ วรรคสอง มาตรา ๗๐
มาตรา ๗๑ หรือมาตรา ๗๓ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่
วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่รับอุทธรณ์
ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

หมวด ๗

บทกำหนดโทษ

ส่วนที่ ๑

โทษทางปกครอง

มาตรา ๖๘ ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ผู้ฉายภาพยนตร์ไทยน้อยกว่า
สัดส่วนที่คณะกรรมการประกาศกำหนดตามมาตรา ๕ (๔) ต้องชำระค่าปรับทางปกครองตามอัตราที่
นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ทั้งนี้ ไม่เกินสามแสนบาท

อัตราค่าปรับทางปกครองตามวรรคหนึ่ง นายทะเบียนกลางจะกำหนดให้แตกต่างกันสำหรับ
แต่ละจังหวัดก็ได้

มาตรา ๖๙ ในกรณีที่ปรากฏแก่นายทะเบียนว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือ
มาตรา ๓๘ ผู้ใดดำเนินกิจการฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามมาตรา ๔๑ มาตรา ๔๒ หรือมาตรา ๔๔

พรรคหนึ่ง หรือผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ ผู้ใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตาม มาตรา ๔๑ หรือมาตรา ๔๒ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๗ ให้นายทะเบียนมีอำนาจ สั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่ กำหนด

ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียน พิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ๗๐ ในกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ผู้ใดขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๓๕ หรือผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือ มาตรา ๕๔ ผู้ใดขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๓๕ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลม ตามมาตรา ๕๗ ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

มาตรา ๗๑ ในกรณีที่ปรากฏแก่นายทะเบียนว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ ประกอบ กิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ๕๕ หรือมาตรา ๖๐ ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมี กำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน

ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตตามวรรคหนึ่งประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ๕๕ หรือมาตรา ๖๐ อีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

มาตรา ๗๒ ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตไม่ยอมชำระค่าปรับทางปกครองตามที่นายทะเบียน กำหนดตามมาตรา ๖๘ หรือมาตรา ๖๕ ให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการบังคับทางปกครองตามกฎหมาย ว่าด้วยวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ๗๓ ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดถูกลงโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ๖๘ หรือมาตรา ๖๕ และจงใจหรือเจตนากระทำความผิดที่ถูกลงโทษปรับทางปกครองซ้ำอีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่ง พักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว แล้วแต่กรณี

มาตรา ๗๔ ในกรณีที่ผู้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ๖๘ หรือมาตรา ๖๕ เป็นนิติบุคคล ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของ

นิติบุคคลนั้นต้องรับโทษปรับทางปกครองตามที่บัญญัติไว้สำหรับความผิดนั้น ๆ ด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

ส่วนที่ ๒

โทษอาญา

มาตรา ๗๕ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๐ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา ๗๖ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๑ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

มาตรา ๗๗ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๓ วรรคหนึ่ง หรือนำภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๖ (๗) ออกเผยแพร่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗๘ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง มาตรา ๒๘ วรรคสอง มาตรา ๓๔ วรรคหนึ่ง หรือมาตรา ๔๕ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา ๗๙ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๓๗ วรรคหนึ่ง มาตรา ๓๘ วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ๘๐ ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๔๓ มาตรา ๔๔ วรรคสอง มาตรา ๔๕ หรือมาตรา ๕๘ ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๘๑ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๔๖ หรือมาตรา ๔๗ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๘๒ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๕๓ วรรคหนึ่ง มาตรา ๕๔ วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ๘๓ ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ๖๑ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๘๔ บรรดาความคิดตามส่วนนี้ ให้คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และในการนี้คณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบได้ โดยจะกำหนดหลักเกณฑ์ในการเปรียบเทียบหรือเงื่อนไขประการใดให้แก่ผู้ได้รับมอบหมายตามที่เห็นสมควรด้วยก็ได้

ภายใต้บังคับของบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง ในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยินยอมให้เปรียบเทียบให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบตามวรรคหนึ่ง ภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ

เมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

มาตรา ๘๕ ให้นำความในมาตรา ๘๔ มาใช้บังคับแก่กรณีที่ดินบุคคลต้องรับโทษอาญาตามส่วนนี้โดยอนุโลม

บทเฉพาะกาล

มาตรา ๘๖ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ได้คณะกรรมการตามพระราชบัญญัตินี้ ภายในหกสิบวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

ในระหว่างที่ยังไม่มีคณะกรรมการตามวรรคหนึ่ง ให้มีคณะกรรมการคณะหนึ่งประกอบด้วยนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์

ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำหน้าที่คณะกรรมการเพื่อดำเนินการตามพระราชบัญญัตินี้ไปพลางก่อน และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

มาตรา ๘๗ ในระหว่างที่ยังไม่มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้คณะกรรมการทำหน้าที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อดำเนินการตามพระราชบัญญัตินี้ไปพลางก่อน

มาตรา ๘๘ ใบอนุญาตหรือการอนุญาตใดๆ ที่ได้ให้ไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๓๑ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ที่ยังมีผลใช้บังคับอยู่ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ใช้ได้ต่อไปจนกว่าจะสิ้นอายุหรือถูกเพิกถอน

มาตรา ๘๙ บรรดาคำขออนุญาตที่ได้ยื่นไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๓๑ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ก่อนหรือในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

(๑) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๓๑ เจ้าพนักงานผู้ตรวจหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ยังมีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าว ให้ถือว่าเป็นคำขอที่เคื่อยื่นตามพระราชบัญญัตินี้ และให้ดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๓๑ เจ้าพนักงานผู้ตรวจหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ได้มีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวแล้ว การดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวให้อยู่ในบังคับของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๓๑ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ แล้วแต่กรณี ต่อไปจนกว่าจะถึงที่สุด

มาตรา ๙๐ ผู้ใดประกอบกิจการโรงภาพยนตร์หรือร้านวีดิทัศน์อยู่ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตตามพระราชบัญญัตินี้ก่อนนายทะเบียนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่

พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ และเมื่อยื่นคำขอแล้วให้ประกอบกิจการต่อไปได้จนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่ง
ไม่ออกใบอนุญาตจากนายทะเบียน

มาตรา ๕๑ บรรดา กฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งที่ออกตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์
พุทธศักราช ๒๔๘๓ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการหมอปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ที่ใช้อยู่
ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้คงใช้บังคับได้ต่อไปเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับพระราชบัญญัตินี้
จนกว่าจะมีกฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งตามพระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

การดำเนินการออกกฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งตามวรรคหนึ่งให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จ
ภายในหนึ่งปีนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ หากไม่สามารถดำเนินการได้ให้รัฐมนตรีรายงาน
เหตุผลต่อคณะรัฐมนตรี

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ

พลเอก สุรยุทธ์ จุลานนท์

นายกรัฐมนตรี

อัตราค่าธรรมเนียม

(๑)	ใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์	ฉบับละ	๒๕,๐๐๐ บาท
(๒)	ใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๓)	ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๔)	ใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๕)	การอนุญาตให้สร้างภาพยนตร์ต่างประเทศ	เรื่องละ	๕,๐๐๐ บาท
(๖)	การตรวจพิจารณาภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์	นาทีละ	๕๐ บาท
		เศษของนาทีให้ปัดทิ้ง	
(๗)	การตรวจพิจารณาสื่อโฆษณา	เรื่องละ	๒๐๐ บาท
(๘)	ใบแทนใบอนุญาต	ฉบับละ	๕๐ บาท
(๙)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการโรงภาพยนตร์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๑๐)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท
(๑๑)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการร้านวีดิทัศน์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท
(๑๒)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท

ในการออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมจะกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมให้แตกต่างกันโดย
คำนึงถึงลักษณะ ขนาด หรือประเภทของโรงภาพยนตร์ ร้านวีดิทัศน์หรือของสถานที่ประกอบกิจการให้เช่า
แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ก็ได้



พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

พ.ศ. ๒๕๕๐

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๐

เป็นปีที่ ๖๒ ในรัชกาลปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า

โดยที่เป็นการสมควรมีกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของสภานิติบัญญัติแห่งชาติ ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐”

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดสามสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ๓ ในพระราชบัญญัตินี้

“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

“ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลาชนิดของบริการ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์นั้น

“ผู้ให้บริการ” หมายความว่า

(๑) ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น โดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเอง หรือในนามหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

(๒) ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

“ผู้ใช้บริการ” หมายความว่า ผู้ใช้บริการของผู้ให้บริการไม่ว่าต้องเสียค่าใช้บริการหรือไม่ก็ตาม

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หมวด ๑

ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

มาตรา ๕ ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๖ ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗ ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๘ ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่ง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อ ประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหก หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๙ ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือ บางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสน บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๐ ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของ ผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือ ปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๑ ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือ ปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดย ปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๑๒ ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา ๙ หรือมาตรา ๑๐

(๑) ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ไม่ว่าความเสียหายนั้นจะเกิดขึ้นในทันทีหรือใน ภายหลังและไม่ว่าจะเกิดขึ้นพร้อมกันหรือไม่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสิบปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

(๒) เป็นการกระทำโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือระบบ คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทาง เศรษฐกิจของประเทศ หรือการบริการสาธารณะ หรือเป็นการกระทำต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบ คอมพิวเตอร์ที่มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี และปรับตั้งแต่หกหมื่น บาทถึงสามแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดตาม (๒) เป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สิบ ปีถึงยี่สิบปี

มาตรา ๑๓ ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือ ในการกระทำความผิดตามมาตรา ๕ มาตรา ๖ มาตรา ๗ มาตรา ๘ มาตรา ๙ มาตรา ๑๐ หรือมาตรา ๑๑ ต้อง ระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๔ ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(๑) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

(๒) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(๓) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔)

มาตรา ๑๕ ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา ๑๔ ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา ๑๔

มาตรา ๑๖ ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิด

ความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้

ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งตายเสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

มาตรา ๑๗ ผู้ใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้นอกราชอาณาจักรและ

(๑) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนไทย และรัฐบาลแห่งประเทศที่ความผิดได้เกิดขึ้นหรือผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษ หรือ

(๒) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนต่างด้าว และรัฐบาลไทยหรือคนไทยเป็นผู้เสียหายและผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษ

จะต้องรับโทษภายในราชอาณาจักร

หมวด ๒

พนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ๑๘ ภายใต้บังคับมาตรา ๑๙ เพื่อประโยชน์ในการสืบสวนและสอบสวนในกรณีที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ ให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจอย่างหนึ่งอย่างใดดังต่อไปนี้ เฉพาะที่จำเป็นเพื่อประโยชน์ในการใช้เป็นหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิดและหาตัวผู้กระทำความผิด

(๑) มีหนังสือสอบถามหรือเรียกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้มาเพื่อให้ถ้อยคำ ส่งคำชี้แจงเป็นหนังสือ หรือส่งเอกสาร ข้อมูล หรือหลักฐานอื่นใดที่อยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้

(๒) เรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์จากผู้ให้บริการเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือจากบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง

(๓) สั่งให้ผู้ให้บริการส่งมอบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้บริการที่ต้องเก็บตามมาตรา ๒๖ หรือที่อยู่ในความครอบครองหรือควบคุมของผู้ให้บริการให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่

(๔) ทำสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ จากระบบคอมพิวเตอร์ที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ ในกรณีที่ระบบคอมพิวเตอร์นั้นยังมิได้อยู่ในความครอบครองของพนักงานเจ้าหน้าที่

(๕) สั่งให้บุคคลซึ่งครอบครองหรือควบคุมข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ ส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ดังกล่าวให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่

(๖) ตรวจสอบหรือเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลใด อันเป็นหลักฐานหรืออาจใช้เป็นหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิด หรือเพื่อสืบสวนหาตัวผู้กระทำความผิดและสั่งให้บุคคลนั้นส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องเท่าที่จำเป็นให้ด้วยก็ได้

(๗) ถอดรหัสลับของข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลใด หรือสั่งให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเข้ารหัสลับของข้อมูลคอมพิวเตอร์ ทำการถอดรหัสลับ หรือให้ความร่วมมือกับพนักงานเจ้าหน้าที่ในการถอดรหัสลับดังกล่าว

(๘) ยึดหรืออายัดระบบคอมพิวเตอร์เท่าที่จำเป็นเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการทราบรายละเอียดแห่งความผิดและผู้กระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๑๙ การใช้อำนาจของพนักงานเจ้าหน้าที่ตามมาตรา ๑๘ (๔) (๕) (๖) (๗) และ (๘) ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ยื่นคำร้องต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อมีคำสั่งอนุญาตให้พนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการตามคำร้อง ทั้งนี้ คำร้องต้องระบุเหตุอันควรเชื่อได้ว่าบุคคลใดกระทำหรือกำลังจะกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันเป็นความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ เหตุที่ต้องใช้อำนาจ ลักษณะของการกระทำความผิด รายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการกระทำความผิดและผู้กระทำความผิด เท่าที่สามารถจะระบุได้ ประกอบคำร้องด้วยในการพิจารณาคำร้องให้ศาลพิจารณาคำร้องดังกล่าวโดยเร็ว

เมื่อศาลมีคำสั่งอนุญาตแล้ว ก่อนดำเนินการตามคำสั่งของศาล ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ส่งสำเนาบันทึกลงเหตุอันควรเชื่อที่ทำได้ต้องใช้อำนาจตามมาตรา ๑๘ (๔) (๕) (๖) (๗) และ (๘) มอบให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองระบบคอมพิวเตอร์นั้นไว้เป็นหลักฐาน แต่ถ้าไม่มีเจ้าของหรือผู้ครอบครองเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ ณ ที่นั้น ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ส่งมอบสำเนาบันทึกลงนั้นให้แก่เจ้าของหรือผู้ครอบครองดังกล่าวในทันทีที่กระทำได้

ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ผู้เป็นหัวหน้าในการดำเนินการตามมาตรา ๑๘ (๔) (๕) (๖) (๗) และ (๘) ส่งสำเนาบันทึกรายละเอียดการดำเนินการและเหตุผลแห่งการดำเนินการให้ศาลที่มีเขตอำนาจภายในสี่สิบแปดชั่วโมงนับแต่เวลาลงมือดำเนินการ เพื่อเป็นหลักฐาน

การทำสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตรา ๑๘ (๔) ให้กระทำได้เฉพาะเมื่อมีเหตุอันควรเชื่อได้ว่ามีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และต้องไม่เป็นอุปสรรคในการดำเนินกิจการของเจ้าของหรือผู้ครอบครองข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นเกินความจำเป็น

การยึดหรืออายัดตามมาตรา ๑๘ (๘) นอกจากจะต้องส่งมอบสำเนาหนังสือแสดงการยึดหรืออายัดมอบให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองระบบคอมพิวเตอร์นั้นไว้เป็นหลักฐานแล้วพนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งยึดหรืออายัดไว้เกินสามสิบวันมิได้ ในกรณีจำเป็นที่ต้องยึดหรืออายัดไว้นานกว่านั้น ให้ยื่นคำร้องต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อขอขยายเวลายึดหรืออายัดได้ แต่ศาลจะอนุญาตให้ขยายเวลาครั้งเดียวหรือหลายครั้งรวมกันได้อีกไม่เกินหกสิบวัน เมื่อหมดความจำเป็นที่จะยึดหรืออายัดหรือครบกำหนดเวลาดังกล่าวแล้ว พนักงานเจ้าหน้าที่ต้องส่งคืนระบบคอมพิวเตอร์ที่ยึดหรืออายัดโดยการอายัดโดยพลัน

หนังสือแสดงการยึดหรืออายัดตามวรรคห้าให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๒๐ ในกรณีที่มีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้เป็นการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรตามที่กำหนดไว้ในภาคสองลักษณะ ๑ หรือลักษณะ ๑/๑ แห่งประมวลกฎหมายอาญา หรือที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นได้

ในกรณีศาลมีคำสั่งให้ระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตราหนึ่ง ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ทำการระงับการทำให้แพร่หลายนั้นเอง หรือสั่งให้ผู้ให้บริการระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นก็ได้

มาตรา ๒๑ ในกรณีที่พนักงานเจ้าหน้าที่พบว่า ข้อมูลคอมพิวเตอร์ได้มีชุดคำสั่งไม่พึงประสงค์รวมอยู่ด้วย พนักงานเจ้าหน้าที่อาจยื่นคำร้องต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อขอให้มีการสั่งห้ามจำหน่ายหรือเผยแพร่ หรือสั่งให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นระงับการใช้ ทำลายหรือแก้ไขข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นได้ หรือจะกำหนดเงื่อนไขในการใช้ มิไว้ในครอบครอง หรือเผยแพร่ชุดคำสั่งไม่พึงประสงค์ดังกล่าวก็ได้

ชุดคำสั่งไม่พึงประสงค์ตามวรรคหนึ่งหมายถึงชุดคำสั่งที่มีผลทำให้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือระบบคอมพิวเตอร์หรือชุดคำสั่งอื่นเกิดความเสียหาย ถูกทำลาย ถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมขัดข้อง หรือปฏิบัติงานไม่ตรงตามคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือโดยประการอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวงทั้งนี้ เว้นแต่เป็นชุดคำสั่งที่มุ่งหมายในการป้องกันหรือแก้ไขชุดคำสั่งดังกล่าวข้างต้น ตามที่รัฐมนตรีประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๒๒ ห้ามมิให้พนักงานเจ้าหน้าที่เปิดเผยหรือส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลของผู้ใช้บริการ ที่ได้มาตามมาตรา ๑๘ ให้แก่บุคคลใด

ความในวรรคหนึ่งมิให้ใช้บังคับกับการกระทำเพื่อประโยชน์ในการดำเนินคดีกับผู้กระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ หรือเพื่อประโยชน์ในการดำเนินคดีกับพนักงานเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการใช้อำนาจหน้าที่โดยมิชอบ หรือเป็นการกระทำตามคำสั่งหรือที่ได้รับอนุญาตจากศาล

พนักงานเจ้าหน้าที่ผู้ใดฝ่าฝืนวรรคหนึ่งต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๒๓ พนักงานเจ้าหน้าที่ผู้ใดกระทำโดยประมาทเป็นเหตุให้ผู้อื่นล่วงรู้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลของผู้ใช้บริการ ที่ได้มาตามมาตรา ๑๔ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๒๔ ผู้ใดล่วงรู้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลของผู้ใช้บริการ ที่พนักงานเจ้าหน้าที่ได้มาตามมาตรา ๑๔ และเปิดเผยข้อมูลนั้นต่อผู้หนึ่งผู้ใด ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๒๕ ข้อมูล ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ที่พนักงานเจ้าหน้าที่ได้มาตามพระราชบัญญัตินี้ ให้อ้างและรับฟังเป็นพยานหลักฐานตามบทบัญญัติแห่งประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาหรือกฎหมายอื่นอันว่าด้วยการสืบพยานได้ แต่ต้องเป็นชนิดที่มีได้เกิดขึ้นจากการจงใจมีคำมั่นสัญญา ชูเชิญ หลอกลวง หรือโดยมิชอบประการอื่น

มาตรา ๒๖ ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการผู้ใดเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกินเก้าสิบวันแต่ไม่เกินหนึ่งปีเป็นกรณีพิเศษเฉพาะรายและเฉพาะคราวก็ได้

ผู้ให้บริการจะต้องเก็บรักษาข้อมูลของผู้ใช้บริการเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สามารถระบุตัวผู้ใช้นับตั้งแต่เริ่มใช้บริการและต้องเก็บรักษาไว้เป็นเวลาไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับตั้งแต่การให้บริการสิ้นสุดลง

ความในวรรคหนึ่งจะใช้กับผู้ให้บริการประเภทใด อย่างไร และเมื่อใด ให้เป็นไปตามที่รัฐมนตรีประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ผู้ให้บริการผู้ใดไม่ปฏิบัติตามมาตรานี้ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

มาตรา ๒๗ ผู้ใดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของศาลหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ที่สั่งตามมาตรา ๑๔ หรือมาตรา ๒๐ หรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของศาลตามมาตรา ๒๑ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินสองแสนบาทและปรับเป็นรายวันอีกไม่เกินวันละห้าพันบาทจนกว่าจะปฏิบัติให้ถูกต้อง

มาตรา ๒๘ การแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้มีความรู้และความชำนาญเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์และมีคุณสมบัติตามที่รัฐมนตรีกำหนด

มาตรา ๒๙ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ ให้พนักงานเจ้าหน้าที่เป็นพนักงานฝ่ายปกครองหรือตำรวจชั้นผู้ใหญ่ตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญามีอำนาจรับคำร้องทุกข์หรือรับคำกล่าวโทษ และมีอำนาจในการสืบสวนสอบสวนเฉพาะความผิดตามพระราชบัญญัตินี้

ในการจับ ควบคุม ค้น การทำสำนวนสอบสวนและดำเนินคดีผู้กระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ บรรดาที่เป็นอำนาจของพนักงานฝ่ายปกครองหรือตำรวจชั้นผู้ใหญ่ หรือพนักงานสอบสวนตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ประสานงานกับพนักงานสอบสวนผู้รับผิดชอบเพื่อดำเนินการตามอำนาจหน้าที่ต่อไป

ให้นายกรัฐมนตรีในฐานะผู้กำกับดูแลสำนักงานตำรวจแห่งชาติและรัฐมนตรีมีอำนาจร่วมกันกำหนดระเบียบเกี่ยวกับแนวทางและวิธีปฏิบัติในการดำเนินการตามวรรคสอง

มาตรา ๓๐ ในการปฏิบัติหน้าที่ พนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลซึ่งเกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวของพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ

พลเอก สุรยุทธ์ จุลานนท์

นายกรัฐมนตรี

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นายอาทิตย์ วงศ์ฤทธิ์

วัน เดือน ปี เกิด

31 สิงหาคม 2524

วุฒิการศึกษา

นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(เกียรตินิยมอันดับสอง) ปีการศึกษา 2547

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ทนายความ

ประสบการณ์ทำงาน

กรมบังคับคดี กระทรวงยุติธรรม

ทุนการศึกษา

ทุนนักศึกษาเรียนดี
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีการศึกษา 2546