บทที่ 3
มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ของไทยและต่างประเทศ

เกม (อังกฤษ: Game) หรือ การละเล่น เป็น ลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น บางครั้งก็สอดแทรกความรู้ไว้ด้วย เกมจะมีคุณลักษณะ และจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป ตามจุดประสงค์ของเกม ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน หรือสองฝ่าย (หรือคนกับเครื่องจักร) เป็นการแข่งกัน ลงเอยโดยมีผลแพ้-ชนะ หรือฝ่ายใดเหนือกว่าอีกฝ่าย (ต่างจากคำว่า "กีฬา" ที่เป็นการแข่งกับตัวเอง) การกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ผิดกฎกติกาของเกมหนึ่ง ๆ เรียกว่า การโกง ในอดีตกาล มนุษย์เล่นเกมเพื่อความบันเทิง หรือเพื่อตัดสินบางสิ่งบางอย่าง เกมนั้นมีหลายประเภท เช่น เป่ายิ้งฉุบ หมากกระดาน เกมวางแผน เกมเสี่ยงโชค ความรู้หลายแขนงนำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับเกม เช่น ความน่าจะเป็น สถิติ และทฤษฎีเกม

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์

ความหมายของเกมในภาษาไทยใช้ในหลากหลายทางเช่นทางด้านกีฬาอย่าง เอเชียนเกมส์ หรือ ซีเกมส์ ซึ่งความหมายโดยทั่วไปอาจกล่าวถึงวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์เกม

รูปแบบการปรากฏตัวของเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทย เกมคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏตัวในสังคมไทยมีด้วยกัน 6 รูปแบบ (Platform) กล่าวคือ

1. เกมออนไลน์ (Online game) คือเกมที่เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยมีการเล่นผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ (Sever) ของผู้ให้บริการ ซึ่งมีผู้เล่นมากกว่าหนึ่งที่เล่นพร้อมกันและมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กันในเกมออนไลน์ ตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยกำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว โดยเฉลี่ยการเติบโตของเกมออนไลน์ที่ได้เข้ามาในประเทศไทยประมาณตั้งแต่ปี 2544-2549 พบว่ามีการอัตราการขยายตัวเฉลี่ย ร้อยละ 25 โดยมีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทยจนถึง 2549 ประมาณ 55 เกม และในปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่ให้บริการทั้งหมด 41 เกม

2. เกมมือถือ (Mobile game) คือ เกมที่สามารถเล่นได้บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในปี 2552 มีจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่กว่า 42 ล้านคน โดยเกมบนโทรศัพท์มือถือจัดอยู่ในประเภทการ

SUCHONBURI

ให้บริการเสริมที่เรียกว่า VAS (Value added service) ซึ่งมีบริการที่เป็นรูปแบบเสียงและไม่มีเสียง ในปัจจุบันประเทศไทยมีศักยภาพในการผลิตเกมบนโทรศัพท์มือถืออย่างมาก

3. เกมพีซี (PC Offline game) คือ เกมที่ต้องติดตั้งซอฟแวร์ของเกมลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยรูปแบบของซอฟแวร์มีทั้งที่เป็นแผ่น CD, DVD หรือการดาวน์โหลดจากอินเตอร์เน็ตโดยสามารถเล่นได้คนเดียวจนถึงจำนวนหลายคน การเล่นเกมพี่ซีได้รับความนิยมหลังจากเกมออนไลน์เข้ามาในประเทศไทย

4. เกมคอนโซล (Console game) คืออุปกรณ์ไฟฟ้าที่มีไว้เพื่อใช้เล่มเกมโดยเฉพาะและสามารถต่อกับจอแสดงภาพและอุปกรณ์การเล่นอื่นๆเพื่อทำให้สามารถเล่นเกมได้ โดยในปัจจุบันเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่เป็นที่นิยมและมีจำหน่ายในประเทศไทยมี 4 แบบ คือ เครื่อง Play station 2, PlayStation 3, Xbox360 และ Nintendawii โดยแผ่นเกมคอนโซลมีจำหน่ายอยู่ในตลาดประมาณ 6 ล้านแผ่นต่อปี

5. เกมแฮนเฮลล์ (Handheld) คือ อุปกรณ์ไฟฟ้า หรือ เครื่องเล่นวิดีโอเกมชนิดพกพา ที่ตัวเครื่องมีจอแสดงภาพประกอบอยู่ด้วยแล้วพร้อมทั้งหน่วยความจำ เพื่อให้สามารถบรรจุเกมลงเครื่องและพร้อมในการเล่นเกมได้อย่างสะดวก

6. เกมอาเขต (Arcade Game) คือเครื่องเล่นเกมหรือตู้เกมประเภทหยอดเหรียญ อาทิ สลอทแมชีน โดยสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆกล่าวคือ เครื่องเล่นเกมอาเขตที่ผลิตโดยมีระบบอิเกทรอนิกส์เป็นพื้นฐานและเครื่องเล่นเกมที่มีผลิตโดยมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐาน เช่น เครื่องเล่นเกมเสริมทักษะเด็ก เครื่องเล่นเกมตู้สัมผัส (Touch screen) โดยเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น เกมเศรษฐี เกมจับผิดภาพ

บุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์

เพื่อทำให้เกิดการจัดการที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการบังคับใช้ในทางปฏิบัติ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการจำแนกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

ในการจำแนก “บุคคล” ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาระบบและกลไกในการทำงานของการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งในกลุ่มผู้ผลิต ผู้นำเข้า ผู้ประกอบการเกี่ยวเนื่อง ซึ่งจะทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งการจำแนกบุคคลที่เกี่ยวข้องนี้สามารถจำแนกได้เป็น 4 กลุ่ม กล่าวคือ

SPU CHONBURI

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ประกอบการหรือ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกได้เป็น

1. เอกชนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง

- บริษัทที่พัฒนา และ ผลิตเกมคอมพิวเตอร์
- บริษัทที่นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์จากต่างประเทศ

2. เอกชนที่เกี่ยวข้องกับระบบการเชื่อมต่อ

- เอกชนที่ให้บริการการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (ISP)
- เอกชนที่ให้บริการด้านการสื่อสารโทรคมนาคมในการเชื่อมต่อ เช่น บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) บริษัท การสื่อสารแห่งประเทศไทย จำกัด

3. เอกชนในธุรกิจเกี่ยวเนื่อง

- ผู้ประกอบการธุรกิจเครื่องคอมพิวเตอร์
- ผู้ประกอบการจัดจำหน่ายเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- ผู้ประกอบการร้านเกมคาเฟ่
- ผู้ประกอบการสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
- ผู้ประกอบการที่จัดเก็บค่าลิขสิทธิ์

4. เอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านเกมโดยเฉพาะ เช่น สมาคมอุตสาหกรรมซอฟท์แวร์ไทย

กลุ่มที่ 2 ภาคนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ด้านกล่าวคือ (1) ด้านการอนุญาตการประกอบการ (2) ด้านการตรวจ (3) ด้านการส่งเสริม (4) ด้านการติดตามตรวจสอบ (5) ด้านการคุ้มครอง เช่น กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟท์แวร์แห่งชาติ หรือ SIPA กระทรวงศึกษาธิการ

กลุ่มที่ 3 ภาควิชาการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เช่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.รังสิต เป็นต้น

กลุ่มที่ 4 ภาคประชาชน เช่น มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว เครือข่ายครอบครัวอาสาเฝ้าระวังสื่อ

SPU CHONBURI

หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ มีหน่วยงานที่รับผิดชอบหลายหน่วยงานด้วยกันโดยแต่ละหน่วยงานมีอำนาจหน้าที่ ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งผู้ศึกษาจะกล่าวถึงหน่วยงานที่รับผิดชอบต่อธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีหน่วยงานดังต่อไปนี้ (วิศิษฐ์ศักดิ์ ไทยทอง, 2542, หน้า 88)

1. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ เนื่องด้วยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงหน่วยงานที่รับผิดชอบเกี่ยวกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์จากเดิมคือกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือกระทรวงไอซีที มาเป็นสำนักงานพิจารณาภาพยนตร์และวีดีทัศน์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นหน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม ดังนั้นกระทรวงวัฒนธรรมจึงเป็นกระทรวงที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง โดยที่กระทรวงวัฒนธรรมมีหน้าที่เกี่ยวกับศิลปะ ศาสนา และวัฒนธรรม และราชการอื่นตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติมีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมาย ดังนี้

1) สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ มีภารกิจเกี่ยวกับการส่งเสริม บำรุงรักษา วัฒนธรรมไทย โดยการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ฟื้นฟู เผยแพร่ และส่งเสริมหน่วยงานของรัฐ เอกชน และประชาชน ที่ดำเนินงานด้านวัฒนธรรม รวมทั้งดำเนินการเกี่ยวกับการประสานงาน และแลกเปลี่ยนด้านวัฒนธรรม โดยให้มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
- ศึกษา วิจัย และเผยแพร่องค์ความรู้ทางวัฒนธรรม
- พัฒนา ส่งเสริม คุณภาพทางวัฒนธรรมของชาติ
- เป็นศูนย์กลางในการศึกษารวบรวมวางแผนเผยแพร่และให้บริการสารสนเทศ และกิจกรรมทางวัฒนธรรม
- ส่งเสริมกระบวนการถ่ายทอดและเรียนรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม
- สนับสนุน ส่งเสริม และประสานการดำเนินงานวัฒนธรรม
- จัดทำโครงการและแผนปฏิบัติงานส่งเสริม พัฒนา ป้องกัน และแก้ไขปัญหาทางวัฒนธรรม
- ระดมทรัพยากรเพื่อส่งเสริมการดำเนินงานวัฒนธรรม
- ปฏิบัติงานอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของสำนักงาน หรือตามที่กระทรวงหรือคณะรัฐมนตรีมอบหมาย

SPU CHONBURI

ให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นสำนักเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุมการศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1) ตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชาอาณาจักร

2) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่าแลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

3) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร

4) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร

5) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดีทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์, 2551)

การประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์ หรือตามกฎหมายเรียกว่า ร้านประกอบกิจการวีดิทัศน์ หากทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับผลประโยชน์ตอบแทนแล้วจะต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน จึงจะสามารถดำเนินกิจการได้ และการประกอบกิจการเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านวีดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน แต่หากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้อยู่ในสถานบริการอยู่แล้ว จึงไม่ต้องมาขอใบอนุญาตซ้ำซ้อน เนื่องจากธุรกิจดังกล่าวต้องขออนุญาตประกอบกิจการ และอยู่ในความควบคุมตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการอยู่แล้ว

การประกอบกิจการวีดิทัศน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่อยู่ในความควบคุมของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ประกอบด้วย

1) ร้านวีดิทัศน์ ซึ่งได้แก่ ร้านเกม คาราโอเกะ และวีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง จะต้องได้รับอนุญาตการประกอบกิจการจากนายทะเบียน

2) ร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายวีดิทัศน์ กล่าวคือ ผู้ประกอบกิจการต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน และวีดิทัศน์ที่จะให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายต้องได้รับการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก่อนเผยแพร่

3) การรับส่งวีดิทัศน์ออกไปนอกราชาอาณาจักร กล่าวคือ วีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชาอาณาจักร จะต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ส่วนกรณีวีดิ

SPUCHONBURI

ทัศน์ที่จะส่งออกไปนอกราชอาณาจักร จะต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เสียก่อน

4) ระบบการตรวจและพิจารณาวีดิทัศน์ กล่าวคือ ในการสร้างวีดิทัศน์ที่นำออกมาฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ในราชาอาณาจักร รวมถึงวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเป็นการส่วนตัว และวีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ที่นำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ในราชาอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เพื่อทำการตรวจพิจารณาวีดิทัศน์ที่ไม่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงและเกียรติภูมิของประเทศไทย

วีดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มี 2 ลักษณะที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติควบคุมอยู่คือ

1) วีดิทัศน์ที่ต้องผ่านการตรวจพิจารณา เป็นวีดิทัศน์ที่จะนำออกฉายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ในราชาอาณาจักร

2) วีดิทัศน์ที่ไม่ต้องผ่านการพิจารณา เป็นวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเป็นการส่วนตัว วีดิทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานของรัฐที่สร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงาน และวีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

2. กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กรมพัฒนาธุรกิจการค้า เป็นหน่วยงานภายใต้กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงพาณิชย์ มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการค้า ธุรกิจบริการ ทรัพย์สินทางปัญญา และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงพาณิชย์ ดังนั้นกรมพัฒนาธุรกิจการค้า จึงเป็นองค์กรที่เกี่ยวเนื่องกับกระทรวงพาณิชย์โดยตรง เนื่องจากการพัฒนาธุรกิจการค้า เป็นหน่วยงานที่ให้บริการในการจดทะเบียนประกอบกิจการ กำกับดูแลบริการข้อมูลทางธุรกิจ และพัฒนาผู้ประกอบธุรกิจให้มีความเข็มแข็งในการประกอบธุรกิจ

3. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีหน้าที่ในการจัดการปัญหาอันเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเตอร์เน็ตจึงมีความเกี่ยวข้องกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยตรง เพราะหากมีผู้ใช้บริการเกมคอมพิวเตอร์ได้เชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตแล้วกระทำโดยผิดกฎหมาย หรือกระทำผิดตามกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในส่วนของการโพสต์รูปภาพ หรือข้อมูลต่าง ๆ ไปในทางที่ลามกอนาจาร

SPU CHONBURI

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีอำนาจในการจัดการดังนั้นกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ด้วย

4. เจ้าหน้าที่ตำรวจ ในส่วนของกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี (ปคส.)

เจ้าหน้าที่ตำรวจ ในส่วนของกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี (ปคส.) เป็นหน่วยงานที่มีความเกี่ยวข้องของการให้การคุ้มครอง ป้องกัน เด็ก เยาวชน สตรี และแรงงาน จากการละเมิดสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน โดยมีหน้าที่ คือ การบำบัดทุกข์บำรุงสุขรับเรื่องราวร้องทุกข์จากประชาชน เพื่อทำให้สังคมดำเนินไปตามกฎหมาย กฎระเบียบ หรือกฎกติกาที่ถูกต้อง ดังนั้นเมื่อธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้มีปัจจัยในการเจริญเติบโตของธุรกิจ คือจำนวนผู้เข้าใช้บริการอันเป็นเด็กและเยาวชนแล้ว ทำให้ กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี (ปคส.) เข้ามามีบทบาทในการคุ้มครองเด็ก ในกรณีเกิดความเสียหายอันมีผลเสียเนื่องมาจากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ (วันทนีย์ ภูมิภัทราคม, 2537, หน้า 44)

5. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นหน่วยงานพิเศษ เป็นหน่วยงานของรัฐที่ไม่ใช่ราชการหรือรัฐวิสาหกิจ ภายใต้การกำกับดูแลของนายกรัฐมนตรี โดยจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนการสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพเมื่อ พ.ศ.2544 โดยมีเจตนาให้มีกองทุนเพื่อทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนมีพฤติกรรมสร้างเสริมสุขภาพ และ ลด ละ เลิกพฤติกรรมเสี่ยง ต่อการทำลายสุขภาพ อันจะมีผลนำไปสู่ให้ประชาชนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีความเกี่ยวข้องในเรื่องของการให้ความร่วมมือในการดำเนินงานตามโครงการศูนย์ปฏิบัติการสายด่วนร้านเกมและอินเตอร์เน็ต เนื่องจากสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ทำบันทึกข้อตกลงว่าด้วยความร่วมมือในการดำเนินงานตามโครงการศูนย์ปฏิบัติการสายด่วนร้านเกมและอินเทอร์เน็ตกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ หรือ สสส. โดยมีจุดมุ่งหมายและเจตนารมณ์ร่วมกันที่จะแก้ไขปัญหาร้านเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอยู่ทั่วประเทศในปัจจุบัน

6. สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค เป็นหน่วยงานของภาครัฐ ที่พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 บัญญัติขึ้นมาเพื่อให้มีองค์กรของภาครัฐในการให้ความคุ้มครองแก่ผู้บริโภค รวมทั้งได้บัญญัติให้มีการจัดตั้งหน่วยงานเพื่อปฏิบัติงาน และให้ผู้บริโภคที่ถูกละเมิดสิทธิใช้บริการ ซึ่งได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค โดยให้

SPU CHONBURI

สังกัดอยู่ในสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี เพื่อความสะดวกในการปฏิบัติตามนโยบายของรัฐบาล และเพื่อความสะดวกในการประสานงานกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่อง สิทธิของผู้บริโภค เนื่องจากผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ถือได้ว่าเป็นผู้บริโภค กล่าวคือเป็นผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจ เพราะธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการบริการ ดังนั้นผู้ทีเข้ามาใช้บริการ จึงมีสิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้าหรือบริการจากผู้ประกอบธุรกิจนั้น โดยสิทธิที่ได้รับการคุ้มครองดังกล่าวเป็นสิทธิที่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยให้สิทธิไว้ กล่าวคือสิทธิของบุคคลซึ่งเป็นผู้บริโภคย่อมได้รับความคุ้มครอง

7. การก่อตั้งธุรกิจ การขออนุญาต และมาตรการในการควบคุม

1. การก่อตั้งธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์

ในการที่จะประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1 เลือกสถานที่ ที่ต้องการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยสถานที่ประกอบกิจการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ต้องมีลักษณะดังนี้ (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์, 2551)

1) เป็นอาคารมั่นคงถาวร หรือตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงถาวร

2) ทำเลที่ตั้งปลอดภัย และสามารถมองเห็นจากด้านนอกบริเวณที่ให้บริการได้อย่างชัดเจน กรณีมีพื้นที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้น ให้ติดกล้องโทรทัศน์วงจรปิด และต้องมีบันไดหนีไฟหรืออุปกรณ์ดับเพลิง

3) ภายในจะต้องมีความเหมาะสมของ แสงสว่าง เสียงรบกวน และควันต่าง ๆ ให้อยู่ภายใต้การดูแลที่มีมาตรฐาน

3.1) มีอากาศถ่ายเทสะดวก

3.2) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการ หน้าจอจะต้องเป็นแบบรังสีน้อย หรือมีกระจกกรองรังสี ถ้ามีลำโพงให้ใช้ลำโพงที่สามารถควบคุมเสียง หรือมีหูฟัง

3.3) มีพื้นที่สำหรับผู้ขอใช้บริการที่เพียงพอ และมีทางเดินที่สะดวก

3.4) มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร

3.5) มีห้องน้ำสำหรับให้บริการ

3.6) ภายในสถานที่ที่ประกอบกิจการจะต้องสะอาด ไม่อับ และไม่มีกลิ่นรบกวน

3.7) มีป้ายแสดงประเภทและราคา

SPUCHONBURI

2. ไปจดทะเบียนพาณิชย์ที่จะประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

3. เมื่อได้ใบทะเบียนพาณิชย์แล้ว จึงไปขอใบอนุญาตเสียภาษีเงินได้ ที่สรรพากรประจำเขตที่เปิดธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการเสียภาษีให้ถูกต้องตามกฎหมาย

4. เมื่อได้เอกสาร คือ ทะเบียนพาณิชย์ และบัตรเสียภาษีเงินได้แล้วให้ไปขออนุญาตที่สถานีตำรวจในเขตที่เราจะเปิด

5. จากนั้นจะมีเจ้าหน้าที่จากเขต หรืออำเภอ สาธารณสุข ผู้นำชุมชน และเจ้าหน้าที่ตำรวจมาตรวจ เพื่อออกใบอนุญาต

6. เมื่อได้เอกสารครบแล้ว ก็ต้องซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมให้ถูกต้องตามกฎหมาย

8. การขออนุญาตประกอบธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์

การที่จะประกอบธุรกิจประเภทใดแล้ว จะต้องทำการพิจารณาว่า ธุรกิจที่ตนจะทำกิจการนั้น เป็นธุรกิจที่ต้องจดทะเบียนพาณิชย์หรือไม่ การประกอบธุรกิจภายในประเทศไทยมีกฎหมายที่ใช้ควบคุมการประกอบธุรกิจ ซึ่งการประกอบธุรกิจประเภทกิจการเจ้าของคนเดียวนั้น กิจการบางประเภทก็ถือเป็นพาณิชยกิจตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499 ซึ่งจะถูกควบคุมโดยพระราชบัญญัติดังกล่าว (พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์, 2549, หน้า 1)

1. พาณิชย์กิจที่ถูกควบคุม โดยพระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499 มี 11 ประเภท คือ

1) การซื้อ การขาย การขายทอดตลาด การแลกเปลี่ยน

2) การให้เช่า การให้เช่าซื้อ

3) การเป็นนายหน้าหรือตัวแทนค้าต่าง

4) การขนส่ง

5) การหัตถกรรม การอุตสาหกรรม

6) การรับจ้างทำของ

7) การให้กู้ยืมเงิน การรับจำนำ การรับจำนอง

8) การคลังสินค้า

9) การแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายเงินตราต่างประเทศ การซื้อหรือขายตั๋วเงิน การธนาคาร การเครดิตฟองซิเอร์ การโพยก๊วน

10) การรับประกันภัย

11) กิจการอื่น ๆ ซึ่งกำหนดโดยพระราชกฤษฎีกา

SPU CHONBURI

พาณิชยกิจที่ถูกควบคุมทั้ง 11 ประเภท ผู้ประกอบพาณิชยกิจดังกล่าวจะต้องเป็นบุคคลธรรมดาที่เป็นเจ้าของกิจการคนเดียว และได้ประกอบพาณิชยกิจที่ถูกควบคุมเป็นอาชีพปกติ กล่าวคือ พาณิชยกิจนั้นต้องประกอบอาชีพปกติที่ทำเป็นอาจิณและมีรายได้เลี้ยงตนเองและครอบครัวมาโดยตลอดเป็นปกติ ผู้ประกอบพาณิชยกิจที่ต้องไปจดทะเบียนพาณิชย์นั้นต้องประกอบพาณิชยกิจที่ถูกควบคุมเป็นอาชีพปกติเท่านั้น

ต่อมาได้มีประกาศของกระทรวงพาณิชย์ฉบับที่ 10 พ.ศ.2551 กำหนดกิจการที่เป็นพาณิชยกิจให้ผู้ประกอบพาณิชยกิจจะต้องจดทะเบียนพาณิชย์โดยกำหนดให้ผู้ประกอบพาณิชยกิจไม่ว่าจะเป็นบุคคลธรรมดา หรือห้างหุ้นส่วนสามัญ ห้างหุ้นส่วนจดทะเบียน ห้างหุ้นส่วนจำกัด บริษัทจำกัด ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ หรือบริษัทมหาชนจำกัด ตามกฎหมายว่าด้วยบริษัทมหาชนจำกัด ทุกท้องที่ทั่วราชาอาณาจักร ต้องจดทะเบียนพาณิชย์ โดยพาณิชยกิจที่กระทรวงพาณิชย์ประกาศให้ผู้ประกอบพาณิชยกิจต้องทำการจดทะเบียนพาณิชย์ มีดังต่อไปนี้คือ

1) การขาย หรือให้เช่า แผ่นซีดี แถบบันทึก วีดิทัศน์ แผ่นวีดิทัศน์ ดีวีดี หรือแผ่นวีดิทัศน์ ระบบดิจิทัล เฉพาะที่เกี่ยวกับการบันเทิง

2) การขายอัญมณี หรือเครื่องประดับซึ่งประดับด้วยอัญมณี

3) การซื้อขายสินค้าหรือบริการ โดยวิธีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผ่านระบบเครื่องข่ายอินเตอร์เน็ต

4) การบริการอินเทอร์เน็ต

5) การให้เช่าพื้นที่ของเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย

6) การบริการเป็นตลาดกลางในการซื้อขายสินค้าหรือบริการ โดยวิธีใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

7) การผลิต รับจ้างผลิต แผ่นซีดี แถบบันทึก วีดิทัศน์ แผ่นวีดิทัศน์ ดีวีดี หรือแผ่นวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล เฉพาะที่เกี่ยวกับการบันเทิง

8) การให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต

9) การให้บริการฟังเพลง และร้องเพลงโดยคาราโอเกะ

10) การให้บริการเครื่องเล่นเกม

11) โรงงานแปรสภาพ แกะสลัก และการทำหัตถกรรมจากงาช้าง การค้าปลีก การค้าส่งงาช้าง และผลิตภัณฑ์จากงาช้าง

จากการที่กระทรวงพาณิชย์ประกาศกำหนดกิจการที่เป็นพาณิชยกิจซึ่งได้แก่ การให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต และการให้บริการเครื่องเล่นเกม จึงเป็นเหตุให้การ

SPUCHONBURI

ประกอบธุรกิจประเภทเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกิจการที่ให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต และให้บริการเครื่องเล่นเกม เป็นพาณิชยกิจที่จะต้องทำการจดทะเบียนพาณิชย์ เพื่อให้ทราบหลักฐานการประกอบพาณิชยกิจของกิจการนั้น ไม่ว่าผู้ประกอบพาณิชยกิจดังกล่าวจะประกอบกิจาการในรูปแบบใด หากได้ประกอบกิจการในราชอาณาจักรแล้วก็จะต้องจดทะเบียนพาณิชย์แต่ในทางปฏิบัติแล้วยังคงมีผู้ประกอบการอีกเป็นจำนวนมากที่ไม่ทำการให้ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนด ส่งผลให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมผู้ประกอบธุรกิจ ซึ่งหากผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทำการจดทะเบียนพาณิชย์ตามที่กฎหมายกำหนดแล้วจะทำให้การเข้าไปตรวจสอบ หรือการเข้าไปควบคุมนั้นเป็นเรื่องยาก เพราะฉะนั้นทางผู้ประกอบธุรกิจ กระทำการโดยถูกต้องตามกฎหมายก็จะทำให้ปัญหาเกี่ยวกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในส่วนของการควบคุมผู้ประกอบธุรกิจเบาบางลงได้ (สมคิด บางโม, 2547, หน้า 29)

การขอใบอนุญาตประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดีทัศน์ พ.ศ.2551 หมายถึงร้านวีดิทัศน์ กล่าวคือ ร้านเกมต่าง ๆ รวมไปถึงร้านเกมที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตด้วย หากร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์นั้น ได้ประกอบกิจการโดยได้รับผลประโยชน์ หรือมีค่าตอบแทนจะต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน เนื่องจากร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจการที่กฎหมายควบคุมอยู่ และถ้าร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว มิได้อยู่ในสถานบริการ ซึ่งได้ขอใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการของกระทรวงมหาดไทยแล้ว ผู้ประกอบกิจการที่ประสงค์จะขออนุญาตจัดตั้ง หรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์นั้น ต้องขออนุญาต โดยให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตต่อนายทะเบียน พร้อมด้วยหลักฐานและเอกสารดังต่อไปนี้

1. กรณีบุคคลธรรมดา ให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตพร้อมด้วยหลักฐานและเอกสารดังต่อไปนี้

   1) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนหรือใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว

   2) สำเนาทะเบียนบ้าน

   3) สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

   4) รูปถ่ายจำนวน 2 รูป

   5) แผนที่พอสังเขปที่แสดงบริเวณที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์

2. กรณีนิติบุคคลให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตพร้อมด้วยหลักฐานและเอกสารดังต่อไปนี้

SRU CHONBURI

1) สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับ ชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และผู้รับผิดชอบในการลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

2) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนหรือใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าวของกรรมการผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคล

3) สำเนาทะเบียนบ้านของกรรมการผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคล

4) สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

5) รูปถ่ายจำนวน 2 รูป ของกรรมการผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคล

6) แผนที่พอสังเขปที่แสดงบริเวณที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์

3. การยื่นคำขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ให้อื่น ณ สถานที่ดังต่อไปนี้ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ให้ยื่นต่อสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ส่วนในเขตจังหวัดอื่นให้ยื่นต่อสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมจังหวัดที่สถานประกอบการนั้นตังอยู่

4. กรณีที่มีการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ หลายแห่งให้ออกใบอนุญาตหนึ่งฉบับสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง

โดยผู้ที่มาขออนุญาตทำการเปิดร้านวีดิทัศน์ จะต้องมีคุณสมบัติ ตามที่ระบุไว้ในมาตร 39 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เช่น ต้องมีอายุ 20 ปีบริบูรณ์ ไม่มีความประพฤติเสื่อมเสีย ไม่เคยต้องโทษจำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา เป็นต้น และผู้รับใบอนุญาตต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และถ้าเกิดใบอนุญาตสูญหายหรือถูกทำลายในสาระสำคัญ ก็ต้องมาแจ้งนายทะเบียน สำหรับใบอนุญาตของร้านวีดิทัศน์ดังกล่าวนั้น ผู้ลงนามในใบอนุญาต คือ นายทะเบียน ซึ่งถ้าในเขตกรุงเทพมหานคร คือ เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ โดยอยู่ในฐานะนายทะเบียนกลาง ส่วนต่างจังหวัดคือ นายทะเบียนประจำจังหวัด ซึ่งปัจจุบันก็คือ ผู้ว่าราชการจังหวัด หรือผู้ได้รับมอบหมาย และใบอนุญาตที่ให้เปิดร้านวีดิทัศน์หรือร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีอายุ 5 ปี นับแต่วันที่ออก หากใบอนุญาตหมดอายุ ก็ให้ผู้ได้รับอนุญาตมายื่นขอต่ออายุได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด (สุทธิพล นิราพาธ, 2547, หน้า 98)

SPU CHONBURI

มาตรการในการลงโทษ

ผู้ประกอบกิจการต้องกระทำการตามที่กฎหมายกำหนด หากผู้ประกอบการไม่ปฏิบัติตามก็จะต้องมีความผิด และมีโทษตามกฎหมาย ซึ่งผู้ศึกษาจะกล่าวถึงโทษต่าง ๆ จากการที่ผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย โดยมีโทษต่าง ๆ ดังนี้

1. บทกำหนดโทษ

สำหรับผู้ที่ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย ในเรื่องของทะเบียนพาณิชย์ มีดังนี้

1) ผู้ใดประกอบพาณิชยกิจ โดยไม่จดทะเบียน แสดงรายการเท็จ ไม่ยอมให้ถ้อยคำไม่ยอมให้พนักงานเจ้าหน้าที่เข้าไปตรวจสอบในสำนักงาน มีความผิดต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 2,000 บาท กรณีไม่จดทะเบียนอันเป็นความผิด ต่อเนื่อง ปรับอีกวันละ ไม่เกิน 100 บาท จนกว่าจะได้ปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมาย

2) ถ้าใบทะเบียนพาณิชย์สูญหายแล้วผู้ประกอบกิจการไม่ยื่นคำร้อง ขอใบรับแทน หรือไม่แสดงใบทะเบียนพาณิชย์ไว้ที่สำนักงาน ที่เห็นได้ง่าย ไม่จัดทำป้ายชื่อ มีความผิดปรับไม่เกิน 200 บาท และถ้าเป็นความผิดต่อเนื่อง ปรับอีกวันละ 20 บาท จนกว่าจะได้ปฏิบัติให้ถูกต้อง

3) ผู้ประกอบพาณิชยกิจ ซึ่งกระทำการฉ้อโกงประชาชน เจตนาทุจริต หรือกระทำการทุจริตอื่นใดอย่างร้ายแรง ในการประกอบกิจการ จะถูกถอนใบทะเบียนพาณิชย์ เมื่อถูกสั่งถอนใบทะเบียนพาณิชย์แล้ว จะประกอบกิจการต่อไปไม่ได้ เว้นแต่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์จะสั่งให้รับจดทะเบียนพาณิชย์ใหม่

4) ผู้ประกอบพาณิชยกิจที่ถูกสั่งถอนใบทะเบียนพาณิชย์แล้ว ยังฝ่าฝืนประกอบพาณิชยกิจต่อไป มีความผิดต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือจำคุกไม่เกินหนึ่งปีหรือทั้งปรับทั้งจำ

2. โทษทางปกครอง หมายถึง โทษที่กฎหมายกำหนดให้ฝ่ายปกครองลงโทษแก่ผู้กระทำการอันเป็นการฝ่าฝืนกฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และคำสั่งทางปกครอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการสาธารณะสามารถดำเนินการต่อไปได้ โทษทางปกครองจึงมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1) กฎหมายให้อำนาจแก่ฝ่ายปกครองที่จะมีคำสั่งลงโทษผู้กระทำการอันเป็นการฝ่าฝืนกฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และคำสั่งทางปกครองอย่างชัดเจ้ง ซึ่งฝ่ายปกครองนี้นอกจากหมายถึงหน่วยงานของรัฐแล้ว ยังหมายรวมถึงองค์กรเอกชนที่ได้รับมอบหมายให้ใช้อำนาจมหาชนในการจัดทำบริการสาธารณะด้วย

SPU CHONBURI

2) ฝ่ายปกครองมีอำนาจสั่งลงโทษได้เองโดยไม่ต้องฟ้องศาล

3) การลงโทษทางปกครองมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการสาธารณะที่ฝ่ายปกครองดูแลรับผิดชอบสามารถดำเนินการต่อไปได้

โทษทางปกครองมีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่อง การประกอบกิจการ ใบอนุญาตประกอบกิจการ และการปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียน ซึ่งนายทะเบียนก็เปรียบเสมือนเจ้าพนักงานทางปกครอง หากผู้ประกอบการธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์กระทำการใดโดยฝ่าฝืนหรือละเมิดข้อกำหนดหรือเงื่อนไขของกฎหมาย ผู้ประกอบการนั้นจะมีความผิดตามกฎหมายและจะต้องระวางโทษตามที่กฎหมายกำหนด โดยการฝ่าฝืนหรือละเมิดข้อกำหนดหรือเงื่อนไขของกฎหมายในส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับโทษทางปกครอง มีโทษดังต่อไปนี้

1) ผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานประกอบกิจการ ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน สองหมื่นบาท ต่อวัน ตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ โดยนายทะเบียน เป็นผู้มีอำนาจสั่งระงับ การกระทำที่ฝ่าฝืน และให้แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้ถูกต้องในระยะเวลาที่กำหนด หากไม่ปฏิบัติตามจึงกำหนดโทษปรับ แต่ไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวัน

2) ผู้ประกอบร้านวีดิทัศน์ ทำการเปิดให้บริการนอกวัน เวลา และฝ่าฝืนเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง ต้องระวางโทษ พักใช้ใบอนุญาตไม่เกินครั้งละ เก้าสิบวัน หากปรากฏว่ามีการฝ่าฝืนอีก ให้เพิกถอนในอนุญาต โดยนายทะเบียนเป็นผู้มีอำนาจสั่งดำเนินการดังกล่าว

3) หากผู้ที่ได้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียน ให้นายทะเบียนพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครอง ไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวัน ตลอดระยะเวลาที่ทำการฝ่าฝืน

4) เมื่อพบภายหลังว่า ผู้ที่ไดรับใบอนุญาต เป็นผู้มีลักษณะต้องห้าม หรือเป็นผู้ขาดคุณสมบัติ ให้นายทะเบียนมีอำนาจเพิกถอนใบอนุญาตได้

5) ในกรณีที่ผู้กระทำความผิดเป็นนิติบุคคล ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการ เป็นผู้รับโทษปรับทางปกครอง

โทษทางปกครองนี้ ผู้มีอำนาจเปรียบเทียบปรับ คือ นายทะเบียน หรือผู้ที่นายทะเบียนมอบหมาย

3. โทษอาญา หมายถึง มาตรการที่กฎหมายกำหนดไว้สำหรับลงโทษแก่ผู้กระทำความผิดอาญาตามประมวลกฎหมายอาญา ซึ่งมีอยู่ 5 ประการได้แก่ การประหารชีวิต การจำคุก การกักขัง การปรับ และการริบทรัพย์สิน โดยมีหลักสำคัญคือ การกระทำนั้นต้องมีกฎหมายกำหนดไว้ชัดแจ้งและโทษที่ลง ต้องเป็นโทษที่กฎหมายกำหนดไว้ และต้องไม่มีผลย้อนหลัง

โทษทางอาญา มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในเรื่องของการ ไม่ปฏิบัติตามที่

SPU CHONBURI

พนักงานเจ้าหน้าที่กำหนด ซึ่งหากผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์กระทำการใดโดยฝ่าฝืนหรือละเมิดข้อกำหนดหรือเงื่อนไขของกฎหมาย ผู้ประกอบการนั้นจะมีความผิดตามกฎหมาย และจะต้องระวางโทษตามที่กฎหมายกำหนด โดยการฝ่าฝืนหรือละเมิดข้อกำหนดหรือเงื่อนไขของกฎหมายในส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับโทษทางอาญา มีโทษดังต่อไปนี้

1) ผู้ใดฉายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์โดยไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต ต้องระวางโทษ ปรับตั้งแต่ สองหมื่นบาท ถึงหนึ่งแสนบาท

2) ผู้ใดประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทนโดยไม่ได้รับอนุญาต ต้องระวางโทษ ปรับตั้งแต่ หนึ่งแสนบาท ถึง ห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละ หนึ่งหมื่นบาท ตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

3) ผู้ใด ขัดขวางไม่ปฏิบัติตามคำสั่งพนักงานเจ้าหน้าที่ ที่ปฏิบัติหน้าที่ต้องระวางโทษจำคุก ไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งปรับทั้งจำ

การจัดเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์

1. หลักการพื้นฐานในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

1.1 ความจำเป็นจากความหลากหลายของเกม จากข้อมูลพื้นฐานด้านลักษณะของการปรากฏตัวของเกมคอมพิวเตอร์ ทั้ง 6 ลักษณะ กล่าวคือ เกมออนไลน์ (Online game) เกมมือถือ (Mobile game) เกมพีซี (PC offline game) เกมคอนโซล (Console game) เกมแฮนเฮลล์ (Handheld) เกมอาเขต (Arcade game) ประกอบลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ทั้ง 6 รูปแบบ กล่าวคือ เกมแอ็กชั่น (Action game) เกมเล่นตามบทบาท และ เกมผจญภัย (Role-Playing game (RPG) & Adventure game) เกมการจำลอง (Simulation game) เกมกีฬา (Sport game) เกมแนววางแผนการรบ (Strategy game) เกมผ่อนคลาย (Casual game) ตลอดจนเนื้อหาของเกมที่มีจำนวนมากมาย โดยเกมอาจส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เล่น โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และเยาวชนที่เป็นผู้บริโภค

แนวคิดพื้นฐานของการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือให้เป็นเครื่องมือที่สำคัญ ในการให้คำแนะนำสำหรับผู้ชม โดยเฉพาะพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในการเลือกรับชมสื่อภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับวัยผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนในครอบครัว โดยมีหลักการในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการ ดังนี้

1. เป็นแนวทางและสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ให้กับผู้ชม

SPU CHONBURI

2. ส่งเสริมและพัฒนาระบบการกำกับดูแลตนเอง (Self regulation) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

3. รักษาไว้ซึ่งสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกและการได้รับข้อมูลข่าวสาร

4. คำนึงถึงประโยชน์สุข ความปลอดภัยและพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และศักดิ์ศรีของเด็กและเยาวชน

5. สร้างมาตรฐานในการตรวจสอบเนื้อหาและเฝ้าระวังสื่อ บนหลักเกณฑ์และความเข้าใจเดียวกัน

2. การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศต่าง ๆ

2.1 ช่วงอายุของการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

ในการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบแนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์ในประเทศต่าง ๆ ทางโครงการได้เข้าไปศึกษาใน 5 ประเทศ จาก 5 ทวีป กล่าวคือ องค์กร ประเทศสหรัฐอเมริกา

โดยทั่วไปแล้ว การจัดระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์ในกลุ่มประเทศกรณีศึกษาวางอยู่บนหลักการเรื่องของการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุของผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งมีการจำแนกช่วงอายุที่แตกต่างกันไม่มากนัก ดังนี้

SPU CHONBURI

เปรียบเทียบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเทศ

ประเทศ / ช่วงอายุ (ปี)		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	ผู้ใหญ่	รายละเอียดเพิ่มเติม
ESRB					EC / E						E10+			T				M	AO	The Entertainment Software Association Rating (อเมริกา/แคนาดา)
OFLC	ออสเตรเลีย				G					PG			M			MA15+				Office of Film and Literature Classification (ออสเตรเลีย) : องค์กรรัฐ
	นิวซีแลนด์				G					PG			M	R13		R15	M/R16		R/R18	
BBFC					U					PG			12			15			18	British Board of Film Classification (อังกฤษ) : องค์กรรัฐ : ไม่มีผลทางกฎหมายโดยตรง
ELSPA					3+					7+			12+			15+	16+		18+	The Entertainment & Leisure Software Publishers Association : องค์กรเอกชน : ปัจจุบันใช้ควบคู่ระบบ PEGI
PEGI	ยุโรป				3+					7+			12+				16+		18+	Pan Euroupean Game Information : องค์กรอิสระ มีสมาชิก 30 ประเทศทั่วโลก : ระบบ PEGI แต่ละประเทศมีความแตกต่างกันเล็กน้อย
	ฟินแลนด์				3+					7+		11					15+		18+	
	โปรตุเกส					4+				6+			12+				16+		18+	
USK					Alle															Unterhaltungssoftware Selbstkontrlio (German Voluntary Monitoring Organization of Entertainment Software) : เยอรมัน
							6						12				16		18	
CERO					A															Computer Entertainment Rating Organization (ญี่ปุ่น) : องค์กรรัฐ
													B			C		D	Z	
EOCS/CSA					General															Ethics Organization of Computer Software / Contents Soft Association : เกมคอมพิวเตอร์สำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ
																	R		18+	
GRB					A															Game Rating Board : องค์กรรัฐ
													12				15		18	
@RATING					ALL															ประเทศไทย : องค์กรเอกชน
													12+				15+			
TIGRS					Family Friendly															The Independent Rating System : องค์กรเอกชน : สำหรับค่ายเกมอิสระ
											Teen Content						Adult Content			

ที่มา : http://en.wikipedial.org/wiki/Computer Entertainment Rating Organization และ www.esrb.org/rating/principles__guiliness.jsp

ภาพที่ 2 การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศต่าง ๆ

SPU

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบองค์กรผู้รับผิดชอบ

องค์กร	รายละเอียด	สัญลักษณ์
The Entertainment Software Association Rating Board (ESRB)	- ออกแบบเพื่อจัดระดับความเหมาะสมสำหรับวีดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นทางเลือกในการตัดสินใจเลือกซื้อวีดีโอเกม - ESRB Rating ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1. สัญลักษณ์สำหรับจัดอายุผู้เล่นแบ่งเป็น 6 ช่วงอายุ จะมีการจัดพิมพ์ให้เห็นชัดเจนหน้ากล่อง 2. ส่วนที่สองคือสัญลักษณ์ ซึ่งจัดตามเนื้อหาหรือความรุนแรง จะเป็นข้อความแสดงไว้ด้านหลังของกล่อง	ec = Early Childhood E = Everyone E10+ = Everyone 10+ T = Teen M = Mature 17+ AO = Adults Only 18+ RP = Rating Pending K-A = Kids to Adults
Office of Film and Literature Classification (OFLC) (ออสเตรเลีย/ นิวซีแลนด์)	- เป็นกฎหมายที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือของภาครัฐและประชาชน เพื่อจำแนกความเหมาะสมของภาพยนตร์ งานเขียน และเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งในกฎหมายดังกล่าวได้จำแนกประเภทออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. เรื่องช่วงอายุของผู้เล่น 2. เรื่องเนื้อหาของเกม โดยให้เกณฑ์ต่อไปนี้ เนื้อหา / ความรุนแรง / เพศ / ภาษา / ยาเสพติด / ภาพเปลือย	G , PG , M , MA15+, R18+, X18+
Pan Euroupean Game Information (PEGI)	- ก่อตั้งในทวีปยุโรป เมื่อปี 2003 เพื่อช่วยผู้ปกครองในการตัดสินใจในการเลือกซื้อเกมให้กับบุตรหลาน แบ่งออกเป็น 2 ระบบ คือ 1. Age caterories หรือแสดงความเหมาะสมของอายุผู้เล่น 2. Contene types แสดงเนื้อหาที่พบในเกมนั้น ๆ	3+, 4+, 6+, 7+, 12, 16, 18+
Computer Entertainment Rating Organization (CERO)	- เป็นองค์กรจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการบันเทิงของญี่ปุ่นซึ่งล่าสุดทาง CERO ได้แก้ไขระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ใหม่โดยเริ่มใช้ในวันที่ 1 มีนาคม 2006 โดยจะแบ่งระดับความเหมาะสมออกเป็น 4 ระดับ จาก A ถึง D พร้อมด้วยเรท Z สำหรับเกมที่จะขายให้กับผู้เล่นที่มีอายุ	A, B, C, D, Z

SPU CHONBURI

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับรายละเอียดของระดับความเหมาะสมในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ จากการสำรวจระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา (จาก ESRB) ประเทศเกาหลี กลุ่มประเทศยุโรป (PEGI) ประเทศญี่ปุ่น (CERO) สามารถพิจารณารายละเอียดของระดับความรุนแรงแต่ละเกณฑ์โดยพิจารณาจากช่วงระดับอายุของผู้เล่นได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและแคนาดา (ESRB)

Game Rating	Sex	Language	Violence
EC: Early Childhood เหมาะสำหรับเด็กตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป	0	0	1
E: Everyone เหมาะสำหรับเด็กตั้งแต่ 6 ปี	0	1	1
E10: Everyone 10+ เหมาะสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป	1	1	1
T: Teen เหมาะสำหรับเด็ก 13 ขึ้นไป	1	2	2
M: Mature เหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 17 ปีขึ้นไป	2	2	3
AO: Adults Only เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป	3	3	3

ตารางที่ 3 จำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มประเทศยุโรป (PEGI)

Game Rating	S	L	V
3+/4+	0	0	0
6+/7+	0	0	0
11+/12+	1	1	1
15+/16+	2	2	2
18+	3	3	3

SPU CHONBURI

ตารางที่ 4 การจำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ โดยทางบริษัทไมโครซอฟท์ ประเทศไทย

Game Rating	S	L	V
All	0	0	1
12+	1	2	2
15+	2	2	2

ตารางที่ 5 การจำแนกระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ประเทศญี่ปุ่น (CERO)

Game Rating	S	L	V
A (ทุกวัย)	0	0	1
B (12 ปี)	1	2	2
C (15 ปี)	1	2	2
D (17 ปี)	2	2	3
Z (18 ปี)	3	3	3

2.3 ข้อเสนอระบบการพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

การสร้างเครื่องมือให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองในการเลือกเกมให้กับลูก การส่งเสริมให้เกิดเกมเชิงสร้างสรรค์ให้มีจำนวนและรูปแบบที่มากขึ้น ตลอดจน การเตรียมการจัดการปัญหาเรื่องพฤติกรรมในการเล่นเกมในกลุ่มของเกมออนไลน์

การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์จะประกอบด้วย 3 ระบบ กล่าวคือ

(1) ระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหา ซึ่งเป็นมาตรการเชิงส่งเสริมเพื่อให้เกิดสื่อที่มีคุณภาพและสร้างสรรค์เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนและครอบครัว

(2) ระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุซึ่งเป็นมาตรการเชิงควบคุมเพื่อปกป้องเด็ก เยาวชนและครอบครัวจากการนำเสนอของสื่อที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับสังคมในเรื่องการเสพสื่อให้เหมาะสมสอดคล้องกับวุฒิภาวะและวิจารณญาณของเด็ก เยาวชนและครอบครัวในสังคมไทย และ

SPU CHONBURI

(3) ระบบการประเมินคุณค่าด้านสังคมในการเล่นเกม ซึ่งเป็นระบบกำกับดูแลและส่งเสริมให้เกิดมาตรการเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะ จริยธรรม และ การมีส่วนร่วมของเด็กเยาวชน ครอบครัว ในสังคมของเกมคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 3 ระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

(4) เกณฑ์ในการพิจารณา ระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วยเกณฑ์ในการพิจารณา 6 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการสร้างจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

กลุ่มที่2 ส่งเสริมความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ให้สามารถเรียนรู้ตลอดจนประยุกต์นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

กลุ่มที่ 3 ส่งเสริมการพัฒนาด้านคุณธรรม และจริยธรรม

กลุ่มที่ 4 ส่งเสริมทักษะในการใช้ชีวิตของคนแต่ละช่วงวัยอย่างถูกต้องเหมาะสม

กลุ่มที่ 5 เนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ยอมรับ เข้าใจ และผสานความแตกต่างและความหลากหลายในสังคม ทั้งในเรื่องของสังคม วัฒนธรรม เชื้อชาติ สัญชาติ ภาษา สถานะทางสังคม เพศและวัย ศาสนา เป็นต้น

กลุ่มที่ 6 ส่งเสริมความรัก ความเข้าใจ รวมถึง สัมพันธภาพของคนในครอบครัว

ระดับของคุณภาพเนื้อหา ในการประเมินคุณภาพเนื้อหาของระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหา เพื่อที่จะพิจารณาว่า เนื้อหานั้นได้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก และเยาวชนอย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนในสังคมไทย หรือไม่ ประการใด โดยในการพิจารณาดังกล่าว สามารถแบ่งคุณภาพเนื้อหาได้เป็น 4 ระดับ กล่าวคือ

ระดับที่ 0 หมายถึง เนื้อหาของเกม มีการส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับน้อย หรือไม่ได้ส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องใด ๆ เลย

ระดับที่ 1 หมายถึง เนื้อหารายการมีการส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในระดับการสร้างความเข้าใจ

ระดับที่ 2 หมายถึง เนื้อหารายการมีการส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมาก กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่สร้างความตระหนัก และ สามารถทำให้เกิดการปฏิบัติตามอย่างสร้างสรรค์ทั้งในการแก้ไขปัญหาและในการริเริ่มสร้างสรรค์

ระดับที่ 3 หมายถึง เนื้อหารายการมีการส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่เป็นการสร้างแรงบันดาลใจ เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อตนเองและผู้อื่นในวงกว้าง

2.4 ระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. เกณฑ์ในการพิจารณา ระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ พิจารณาจากเนื้อหาที่ปรากฏจากผู้พัฒนาเกมในการพิจารณา 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ด้านพฤติกรรมและความรุนแรง ประกอบด้วย 5 ประเด็น กล่าวคือ

- การทำให้ตกใจกลัว น่าสะพรึงกลัว โดยไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรง
- การทำร้าย เช่น การทำร้ายตนเอง ผู้อื่น สิ่งของ การใช้อาวุธ การดัดแปลงอาวุธ
- การกระทำที่ผิดกฎหมายแต่ไม่ใช้ความรุนแรง เช่น ยาเสพติด การพนัน
- การแสดงพื้นที่หรือเหตุการณ์ที่อันตรายร้ายแรง
- การนำเสนอที่ก่อหรือชักนำให้เกิดการอคติ การเลือกปฏิบัติอันนำมาซึ่งการต่อต้านหรือ ล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล รวมถึง การส่งเสริม การสร้างทัศนคติ ความเชื่อ การชักจูงใจให้เกิดการล่วงละเมิดหรือการต่อต้าน การดูหมิ่นเหยียดหยาม การลดทอนหรือการละเมิด

SPU CHONBURI

ศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์ ละเมิดสิทธิมนุษยชน ตลอดจนการส่งเสริมหรือชักจูงให้เกิดการต่อต้าน ดูหมิ่น สร้างทัศนคติเชิงลบ การล้อเลียนให้เกิดความอาย กลายเป็น “ตัวตลกในสังคม” ที่มีผลต่อตัวบุคคล กลุ่มบุคคล ทั้งในประเด็นของเชื้อชาติ สัญชาติ ชาติพันธุ์ เพศ รสนิยมทางเพศ ชนชั้น สถานะสภาพทางเศรษฐกิจ อายุ ศาสนา สีผิว โรคหรือภาวะสุขภาพความพิการทั้งทางร่ายกาย จิตใจและสติปัญญา (อัจฉรีสา ชุมมานนท์, 2548, หน้า 23)

กลุ่มที่ 2 เลือด เป็นการพิจารณาจากประเด็นหลัก 2 ประเด็น

- สีของเลือด
- บริเวณของร่างกายที่เลือดไหล

กลุ่มที่ 3 ด้านเพศ พิจารณาจากภาพ เสียงและเนื้อหา ที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม ใน 3 ประเด็น กล่าวคือ

(1) การแต่งกายของตัวละครในเกม การแต่งกายที่แสดงสัดส่วนชัดเจน การแต่งการโป๊เปลือย

(2) สัมพันธภาพทางเพศของตัวละคร และเนื้อเรื่องในเกม เช่น การกอด การจูบ การมีเพศสัมพันธ์

(3) วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ การสร้างทัศนคติทางลบเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศในประเด็นต่าง ๆ เช่น การเหยียดเพศ

กลุ่มที่ 4 ด้านภาษา เป็นการพิจารณาที่ภาษาที่ผู้พัฒนาเกมสร้างขึ้นในเกม ไม่รวมถึง การใช้ระบบสนทนาออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถพูดคุยผ่านเกม ประกอบด้วย 3 ประเด็น

(1) การใช้ภาษาหยาบคาย ก้าวร้าว

(2) การสนทนาหรือใช้คำพูดเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศที่ล่อแหลมหรือไม่เหมาะสม

(3) การใช้ภาษาที่ผิดหลักไวยากรณ์ ภาษาแสลง 2 ระดับของการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ

ในการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ เป็นการพิจารณาว่า เนื้อหานั้นส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมต่อผู้ชมอย่างใด เพื่อที่จะจำแนกเนื้อหาว่าเหมาะสมสำหรับผู้ชมในวัยใดในระบบนี้เองสามารถแบ่งระดับของการจำแนกเนื้อหาได้เป็น 5 ระดับ กล่าวคือ

- ระดับ 3+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กในช่วงปฐมวัย อายุระหว่าง 3 ปี – 5 ปี โดยใช้สัญลักษณ์ 3+ และ ป
- ระดับ 6+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กเล็กในช่วงอายุ 6-12 ปี โดยใช้สัญลักษณ์ 6+ และ ด

SPU CHONBURI

- ระดับ ทั่วไป หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับผู้เล่นในทุกช่วงอายุ โดยใช้สัญลักษณ์ ท

- ระดับ 13+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับเยาวชนที่มีอายุมากกว่า 13 ปี หากผู้เล่นเป็นเด็กที่อายุต่ำว่า 13 ปี ต้องมีผู้ใหญ่ให้คำแนะนำในการเล่นเกม โดยใช้สัญลักษณ์ 13+ และ น

- ระดับ 15+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับเยาวชนที่มีอายุมากกว่า 15 ปี หากผู้เล่นเป็นเด็กที่อายุต่ำว่า 15 ปี ต้องมีผู้ใหญ่ให้คำแนะนำในการเล่นเกม โดยใช้สัญลักษณ์ 15+ และ น

- ระดับ 18+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับเยาวชนที่มีอายุมากกว่า 18 ปี หากผู้เล่นเป็นเด็กที่อายุต่ำว่า 18 ปี ต้องมีผู้ใหญ่ให้คำแนะนำในการเล่นเกม โดยใช้สัญลักษณ์ 18+ และ น

- ระดับ 20+ หมายถึง เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ (อายุมากกว่า 20 ปี ขึ้นไป) ห้ามผู้เล่นอายุน้อยกว่า 20 ปีเล่น โดยใช้สัญลักษณ์ และ ฉ

ตารางที่ 6 ระดับการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ

<table>
<tr><td>อายุ</td><td colspan="3">3</td><td colspan="6">6</td><td colspan="3">13</td><td colspan="3">16</td><td colspan="2">18+</td></tr>
<tr><td>ระดับ</td><td colspan="3">3+ (ป)</td><td colspan="6">6+ (ด)</td><td colspan="3">13+ (น 13)</td><td colspan="3">15+ (น 15)</td><td colspan="2">18+ (น18)</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="6"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2">ฉ</td></tr>
</table>

ตารางที่ 7 การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละระดับ (อยู่ในระหว่างการยกร่างคู่มือในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์)

ระดับอายุ	พฤติกรรม	เลือด	เพศ	ภาษา
3+	ไม่มี (0)	ไม่มี (0)	ไม่มี (0)	ไม่มี (0)
6+	น้อย (1)	ไม่มี (0)	ไม่มี (0)	ไม่มี (0)
ท	น้อย (1)	น้อย (1)	น้อย (1)	น้อย (1)
13+	กลาง (2)	น้อย (2)	น้อย (1)	น้อย (1)
15+	กลาง (2)	กลาง (2)	กลาง (2)	กลาง (2)
18+	มาก (3)	มาก (3)	กลาง (2)	กลาง (2)
20+	มาก (3)	มาก (3)	มาก (3)	มาก (3)

SPU CHONBURI

ระบบการประเมินจากคุณค่าด้านสังคมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พิจารณาจากคุณค่าทางสังคมในเกมของผู้เล่นเกม ระบบการดูแลบริหารจัดการสังคมในเกม รวมไปถึง การสร้างคุณค่าทางสังคมนอกเกมให้กับผู้เล่นเกม โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 สังคมในเกม เป็นการพิจารณาจากการดูแล บริหารจัดการ โดยชุมชนที่อยู่ในเกมกลุ่มที่ 2 สังคมนอกเกม เป็นการพิจารณาจากการสร้างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในสังคมจริง (Real world)

ภาพที่ 4 แนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

SPU CHONBURI

ผลของการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์

การจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ เกิดประโยชน์ต่อสังคม ในทิศทาง กล่าวคือ

ทิศทางที่ 1 เป็นเกณฑ์ในการเลือกสื่อที่สร้างสรรค์ให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง สามารถนำผลของการจัดระดับความเหมาะสมไปเครื่องมือสำหรับเลือกสื่อให้กับครอบครัว

ทิศทางที่ 2 สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการปกป้องสื่อไม่สร้างสรรค์ให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ผลของการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อสามารถนำไปใช้ในการปกป้องคนในครอบครัวจากสื่อที่ไม่สร้างสรรค์ที่ไม่เหมาะสม

ทิศทางที่ 3 เป็นเครื่องมือหรือแนวทางในการกำกับดูแลสังคมในการเล่นเกมของผู้เล่นเกม การบริหารจัดการสังคมในเกม และนอกเกมเพื่อนำไปสู่การสร้างกิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้กับผู้เล่นเกม

2.5 หลักเกณฑ์ในการประเมินการติดคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

จากยังไม่ได้มีการจัดการติดคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตไว้ในกลุ่มของความผิดปกติทางจิต จึงยังไม่มีเกณฑ์การประเมินที่เป็นมาตรฐาน แต่มีผู้สร้างแบบประเมินไว้ เช่น Young, Greenfield เป็นต้น ในที่นี้ขอใช้แบบประเมินการติดอินเตอร์เน็ตด้วยตนเอง (Internet addiction self-Appraisal) ของ Greenfield ซึ่งเป็นคำถามแนวทางในการประเมินว่าบุคคลใดอาจจะมีปัญหาการใช้อินเตอร์เน็ตในทางที่ผิด แบบวัดนี้สร้างขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ยังไม่ใช่เกณฑ์การประเมินมาตรฐาน ถ้าผู้ทำตอบว่าใช้ 5 ข้อ หรือมากกว่า บุคคลนั้นอาจมีปัญหานี้ ซึ่งควรปรึกษานักจิตวิทยา หรือบุคลากรทางสุขภาพจิต มีความรู้สึกว่าไม่สามารถควบคุมตนเองได้เมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต เช่น มีความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม ลืมตัว เมื่อไม่ได้ใช้ คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต จะมีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับการใช้ เช่น คิดเกี่ยวกับการมีประสบการณ์ที่ผ่อนคลายเมื่อใช้ วางแผนที่จะใช้ครั้งต่อไป คิดเกี่ยวกับสิ่งที่จะได้จากการใช้คอมพิวเตอร์ มีการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจเท่ากับประสบการณ์ที่เคยเกิดครั้งก่อน ไม่สามารถควบคุมการใช้ การเลิกใช้ได้ มีความรู้สึกกระสับกระส่าย กระวานกระวาย เมื่อพยายามที่จะลดเวลา เลิก หรือหยุดใช้ ใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตเป็นเสมือนแนวทางในการหลีกหนีปัญหา หรือบรรเทา อารมณ์ที่ไม่ดี เช่น ความรู้สึกสิ้นหวัง ขาดคนช่วยเหลือความรู้สึกผิด วิตกกังวล ซึมเศร้า หลังจากที่ได้สัญญากับตนเองว่าจะไม่ให้เวลากับคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตมากเกินไป แต่ก็ยังพบว่าตนเองยังทำพฤติกรรมเช่นนั้นอีกในวันถัดไป ปิดบังสมาชิกในครอบครัว ผู้รักษา และบุคคลอื่น ๆ โดยการโกหกเกี่ยวกับเวลาที่ใช้จริงกับคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

SPUCHONBURI

1. กระทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องหรือผิดกฎหมายเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

2. การสูญเสียความเจริญก้าวหน้าทางด้านการงาน การเรียน และชีวิตส่วนตัว เพราะการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

3. ค้นหาเครื่องมือในการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศ เพื่อที่จะทำให้บรรลุผลเช่นเคยในกรณีที่พูดคุยกับคู่สนทนาในห้องสนทนาเรื่องเพศ (Cybersex) จนเกิดการติดเป็นนิสัย

ถ้าตอบว่าใช้ 5 ข้อ หรือมากกว่าใน 10 ข้อคำถามที่กล่าวมาให้ถามตนเองในคำถามง่าย ๆ ข้างล่างนี้

1. ใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ หรือสภาพจิตใจในชีวิตประจำวัน เป็นประจำใช่ หรือไม่

2. พบว่าการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตมีผลกระทบกับชีวิตประจำวันในทุก ด้านและทุกรูปแบบใช้หรือไม่

คำถามทั้ง 2 ข้อ เป็นคำถามที่สำคัญ ซึ่งจากการตอบคำถามข้างต้นอาจจะบ่งชี้ว่าพฤติกรรมติดหรือมีความคิดแบบย้ำคิด อันอาจเป็นผลสะท้อนให้เห็นว่า ชีวิตได้รับความกระทบกระเทือนจากการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต และสมควรที่จะได้รับการช่วยเหลือ

2.6 คำจำกัดความของการติดคอมพิวเตอร์ / อินเตอร์เน็ต (Compute / Internet addiction)

คำว่า “Addiction” หรือการติด เริ่มใช้ครั้งแรกกับการดื่มสุราหรือใช้สารต่าง ๆ Babington, Christensen และ Patsdaughter ได้กล่าวว่าพฤติกรรมโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การใช้ยา การดื่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นการพนัน การสูบบุหรี่ การชอบปิ้ง การมีเพศสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเตอร์เน็ตอาจเป็นเรื่องที่ปกติ หรือผิดปกติก็ได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็นการกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถเลิกทำได้ไม่สามารถที่จะควบคุมไม่ให้ทำมีความรู้สึกคับข้องใจกระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้กระทำพฤติกรรมนั่นและมีผลก่อให้เกิดการรบกวนอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัวพฤติกรรมดังกล่าวจะถือว่าเป็นพฤติกรรมย้ำทำ หรือการติดทั้งสิ้น

เนื่องจากยังไม่ได้มีการจัดประเภทของการติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเตอร์เน็ตไว้ในความผิดปกติทางจิตและยังเป็นประเด็นที่เป็นข้อถกเถียงกันอยู่ จึงมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชหลายท่านได้กำหนดคำที่ใช้เรียก อาการติดคอมพิวเตอร์ ไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

Internet addiction disorder (IAD) pathological internet use disorder netaholics webaholics cyberspace addiction/cyber addiction / Cyberaholic/ nethead/ geek

SPU CHONBURI

Young ได้จัดการติดคอมพิวเตอร์/ อินเตอร์เน็ตรวมไว้กับการใช้สารเสพติด (Substance abuse) Orzack จัดอยู่ในกลุ่ม Impulsive control disorder ที่คล้ายกับการกินที่ผิดปกติ

2.7 จุดเริ่มต้นของการติดเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการเล่นเกมจนติดเกมของเด็กและเยาวชน เพิ่งเป็นที่รับรู้ของผู้ใหญ่เมื่อไม่นานมานี้เอง จึงยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยมาตรฐาน เรารู้กันแค่ว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็ก ก็คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (Substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (Pathological gambling)

อาการที่ว่าก็คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆรู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม

นอกจากนี้ ยังมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมา และคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (Craving) จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าที่ตั้งใจไว้ มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกม แต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ทั้งๆที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ยอมอดอาหารและอดนอนจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ยอมเลิกกิจกรรมอื่นที่เคยสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และการพนัน เป็นต้น ซึ่งมีรายงานผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคนเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่ยอมนอน และสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมาก จนเสียชีวิตทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังเคยมีรายงานข่าววัยรุ่นหมกมุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากและอดนอนจนมีอาการโรคจิต และบางคนฆ่าตัวตายเลียนแบบเนื้อหาในเกมที่เล่น แต่กรณีดังกล่าวไม่มีข้อมูลว่าวัยรุ่นเหล่านี้มีอาการโรคจิตหรือโรค การติดเกม ก็เหมือนคนติดเหล้า ถ้าอยากรู้ว่า คุณแค่ติดเกมเหมือนกับการแค่ชอบดื่มเหล้ากับเพื่อนฝูง หรือว่าตอนนี้คุณเป็นโรคติดเกม ในอาการที่แทบจะเรียกได้ว่า ติดเหล้าเรื้อรังแล้วเข้าแล้ว ลองสำรวจตัวเองตามความเป็นจริงว่ามีอาการตามนี้หรือเปล่า

SPU CHONBURI

1. Tolerance คือ แต่เดิม เล่นเกมแค่สิบนาที ก็สนุกสบายพอใจ ต่อมาสิบนาทีผ่านไปก็เฉย ๆ ต้องเล่นนานกว่าเดิม เป็น หนึ่งชั่วโมง เป็นห้าชั่วโมง เป็นสิบชั่วโมง ถึงจะรู้สึกสนุกหรือพึงพอใจเหมือนแต่ก่อน เหมือน ๆ กับเคยกินเหล้าขนาดเดิมแล้วเริ่มไม่ได้ความรู้สึกพอใจเหมือนเดิม เช่น เดิม 1 แก้วก็เฮฮา ต่อมา 1 กั๊ก ก็ยังเฉย ๆ แล้วก็ต้องค่อยเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

2. Withdrawal คือ พอหยุดเล่นเกมแล้วจะหงุดหงิด กระสับกระส่าย พาล ต้องหาทางเล่นให้ได้ (เคยมีบางรายถึงขนาดทำร้ายพ่อแม่ เพื่อให้ได้เล่นเกม ทั้ง ๆ ที่เป็นเด็กที่ไม่มีปัญหาใด ๆ มาก่อน) เหมือนกับอาการถอนหลังหยุดเหล้า ที่ทำให้มีอาการ มือสั่น กระวนกระวาย นอนไม่หลับ

3.ใช้เวลาส่วนใหญ่ในแต่ละวัน ให้ความสำคัญกับ เกม มีความคิดหมกมุ่นกับเกมอย่างมาก เช่น หลับตาก็เห็นแต่ Raknarok ลืมตาก็มองบ้านมองโรงเรียนเป็น Sim city คิดวนเวียนวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไป ในเวลาเรียนหรือเวลาทำงาน

4. ต้องใช้เวลาในการเล่นมากไปกว่าที่ตั้งใจไว้ คุมเวลาไม่เคยได้

5. ความสามารถในการเรียนหรือทำงาน สัมพันธภาพกับคนรอบข้าง แย่ลง เช่น ละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบ การงานแย่ลง ผลการเรียนลดลง, ยอมอดข้าวอดน้ำอดนอน, ทะเลาะกับแฟนกับแม่บ่อยขึ้นในเรื่องของเกม เก็บตัวจากสังคม

6. แม้จะมีปัญหาเกิดขึ้นตามมาแต่ก็ยังคงเล่นต่อไป เหมือนไม่เกิดอะไรขึ้น เช่น เริ่มเสียสายตา เกรดเริ่มตก งานเริ่มแย่ แต่ก็ยังคงยืนยันที่จะเล่นเกมต่อไป เหมือนกับคนที่กินเหล้าจนเป็นโรคตับแข็ง แต่ก็ยังกินเหล้าต่อไป

7. พยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เล่น เช่น โกหกแม่ โกหกแฟนเพื่อให้ได้เล่น หรือ ทำผิดกฎสังคม อย่าง ขโมยเงินหรือโดดเรียนได้เพื่อเล่นเกม

หากมีอาการตามที่ว่ามานี้ แล้วยังแถมด้วยคำพูดว่า “โธ่ อยากเลิกเมื่อไหร่ก็เลิกได้ แค่ตอนนี้ยังไม่อยากเลิกเท่านั้นแหละ” ขอให้รู้ไว้ว่าคำพูดแบบนี้ เป็นคำพูดของ คนติดสารเสพติดส่วนใหญ่ ที่ไม่รู้ตัวว่าตัวเองติดแล้ว และ ในที่สุด ไม่เคยเลิกสำเร็จ ไม่เชื่อลองหยุดเล่นเกม แบบหักดิบประมาณหนึ่งสัปดาห์ ถ้าไม่ทุรนทุรายตามอาการดังกล่าว ถือว่า ยังห่างไกลกับโรคติดเกม แต่ถ้าหักดิบแล้วมีปัญหา แนะนำว่า ควรรีบปรึกษาคนใกล้ตัวหรือพบแพทย์ อย่าปล่อยทิ้งไว้เพราะถือว่าเป็นเรื่องเล็ก

2.8 ผลกระทบต่อสุขภาพจากการติดคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

ผลกระทบทางกาย

- มีปัญหาในเรื่องของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Neuromuscular problems) มือ ข้อมือ กล้ามเนื้อบริเวณ คอ ไหล่ หลัง ขาตึง

SPUCHONBURI

- มีอาการ Carpal tunnel syndrome จากการบีบรัดของเส้นประสาท Median บริเวณข้อมือ ที่เกิดจากการใช้นิ้วมือที่ผิดและการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ จากการใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดอาการชาบริเวณนิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย

- มีการรับรู้ประสาทสัมผัสเปลี่ยนไป เช่น ชาและปวดบริเวณนิ้วหัวแม่มือ นิ้วก้อย นิ้วกลาง และมีกล้ามเนื้ออ่อนแรง

- การรับประทานอาหารที่ผิดปกติ อาจไม่รับประทานอาหาร เนื่องจากมีการหมกมุ่นกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต หรือรับประทานอาหารมากเกินไป จากการรับประทานขนมขบเคี้ยวระหว่างการใช้ผู้ใช้ส่วนใหญ่จะขาดการออกกำลังกาย และมีน้ำหนักที่เพิ่มมากขึ้น

- ผู้ป่วยที่โรคเรื้อรังที่ต้องได้รับยาหรือการจัดการเรื่องอาหาร จะทำให้โรคที่เป็นอยู่มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เช่น ผู้ป่วยโรคเบาหวานจะเพิกเฉยต่อการดูแลเรื่องระดับน้ำตาลในเลือด

ผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์สังคม

- ผู้ใช้จะมีความสุขและรู้สึกดีเมื่ออยู่กับคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต ไม่สามารถจะหยุดใช้ได้

- เพิกเฉย ละทิ้งครอบครัว และเพื่อนฝูง มีปัญหาในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นมีความกระหายอยากที่จะใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตเป็นเวลานาน ๆ

- มีความกระหายอยากที่จะใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ตเป็นเวลานาน ๆ

- ปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์ในครอบครัว ที่ทำงาน โรงเรียน เกี่ยวกับการใช้หรือการหาข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต

- โกหกนายจ้าง ครอบครัว โรงเรียน เกี่ยวกับเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

- ปัญหาเรื่องเศรษฐกิจ มีหนี้สินที่เพิ่มมากขึ้นจากการใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น

- พฤติกรรมแยกตัว มีความรู้สึกว่างเปล่าซึมเศร้า และหงุดหงิดใจเมื่อไม่ได้ใช้

- ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ ยากที่จะเลิกเล่นได้เมื่อเริ่มใช้แล้ว

- ปฏิเสธว่าไม่มีปัญหาเกิดขึ้น

- ในกรณีเด็กที่ติดคอมพิวเตอร์ จะไม่มีความอดทน ก้าวร้าว สมองทึบความผิดปกติทางจิตที่พบร่วมกับการติดคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต

- รายงานว่าผู้ที่มารับบริการจำนวนมากเนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์ที่มากเกินไป จะพบว่ามีความผิดปกติในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้ร่วมด้วย

- มีความวิตกกังวลและมีความผิดปกติทางด้านอารมณ์

- กลัวการเข้าสังคม (Social phobia)

SPU CHONBURI

- สมาธิสั้น (Attention deficit disorder hyperactivity disorder)
- นอนไม่หลับ (Insomnia)
- การเล่นการพนันที่ผิดปกติ (Pathological gambling)
- ภาวะเบี่ยงเบนทางเพศ หรือกามวิปริต (Paraphilias)

2.9 การตรวจสอบ

1. การสร้างเกณฑ์ในการชี้วัดระดับความรุนแรงของเนื้อหาเกม (Rating) ปัญหาที่สำคัญประการแรกก็คือ เกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร เกมอย่างไรเหมาะสมกับวัย และอายุของผู้เล่นเกม เป็นคำถามที่มีความสำคัญที่จะต้องได้รับการตอบอย่างจริงจัง เพื่อทำให้การตอบคำถามดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพแนวคิดอันเป็นพื้นฐานของความรู้เกี่ยวกับระดับความมีคุณภาพของเนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน และความเหมาะสมสำหรับสังคมไทยเป็นอย่างไร ยังคงไม่มีความชัดเจน ประกอบกับเกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหาที่มีอยู่เป็นเพียงการนำเข้ามาซึ่งความรู้ที่ได้รับการพัฒนามาจากต่างประเทศ ซึ่งอยู่ในทิศทางที่เป็นเพียงการกำหนดความรุนแรงเชิงเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเพศ อายุ ของผู้บริโภค โดยที่ไม่ได้ลงไปพิจารณาถึง เนื้อหาของเกมที่เหมาะสมกับมนุษย์ในแต่ละช่วงอายุ และแต่ละวัย

ดังนั้นเพื่อตอบโจทย์ที่ว่า เกมที่ดีเป็นอย่างไร เกมที่ไม่ดีเป็นอย่างไร จำเป็นที่จะต้องพัฒนาแนวคิดที่ว่าด้วย เกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหาของเกมที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพของสังคมไทย และในขณะเดียวกัน เกณฑ์ในการชี้วัดระดับคุณภาพของเนื้อหาดังกล่าวการสร้างประมวลจริยธรรม (Code of conduct) ในกลุ่มผู้ประกอบการภาคธุรกิจ ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า กลไกที่สำคัญในการจัดการปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ ผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจากธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการประกอบการโดยตรงและการประกอบการที่เกี่ยวเนื่อง อย่างน้อย 7 กลุ่มธุรกิจ (1) ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ (2) ธุรกิจให้บริการ Server อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์ (3) ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่าง เช่น ในปัจจุบันมีการทำวารสารหรือนิตยสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะเจาะจง นอกจากนั้นในทุกหนังสือพิมพ์รายวัน จะมีคอลัมน์เกี่ยวเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ เดลินิวส์ ผู้จัดการ (4) ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ (5) ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์ (6) ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet café) ซึ่งให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ และ (7) ธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเพื่อให้มาตรการในการจัดการถูกจัดทำขึ้นและได้รับการรับรองอย่างจริงจังในกลุ่มภาคธุรกิจการผลักดันให้เกิดการรวมตัวกันของภาคธุรกิจและจัดทำข้อปฏิบัติ

SPU CHONBURI

ร่วมกันระหว่างภาคธุรกิจโดยวางอยู่บนพื้นฐานของ “ความรับผิดชอบต่อสังคม” จะทำให้กลไกในการจัดการในกลุ่มภาคธุรกิจไม่ว่าจะเป็นธุรกิจโดยตรงหรือธุรกิจเกี่ยวเนื่อง เป็นไปได้อย่างแท้จริง

2. เร่งการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านเกมคาเฟ่ (Registration) และการกำหนดให้เจ้าพนักงานผู้ตรวจประกอบด้วยสัดส่วนของภาควิชาการ ภาคธุรกิจและภาคประชาชน นอกจากการสนับสนุนให้เกิดการสร้างประมวลจริยธรรมในกลุ่มภาคธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และประมวลจริยธรรมระหว่างกลุ่มภาคธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์แล้ว มาตรการในการจัดการปัญหาที่แหล่งของการบริโภคเกมของมนุษย์ในสังคมไทยก็เป็นอีกข้อต่อหนึ่งที่มีความสำคัญในปัจจุบัน ถึงแม้การขออนุญาตประกอบการ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านเกม (ออนไลน์) คาเฟ่ ซึ่งต้องจดทะเบียนกับกระทรวงพาณิชย์นั้น แต่ในทางข้อเท็จจริง การขออนุญาตประกอบการดังกล่าวไม่ได้เอื้อต่อการกำกับดูแลในเชิงเนื้อหาของการประกอบการ เพราะกฎหมายฉบับดังกล่าวเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ด้านการพาณิชย์และระบบทะเบียนทางการค้าเท่านั้น ในขณะที่ การขออนุญาตในการประกอบกิจการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านเกม(ออนไลน์) คาเฟ่ นั้นไม่ได้อยู่ในบังคับของพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ.2530 ทำให้การตรวจตราหรือการกำกับดูแลคุณภาพของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และร้านเกมคาเฟ่ ไม่สามารถกระทำได้ ดังนั้น เพื่อการจัดการปัญหาที่แหล่งของการเข้าถึงเกมของผู้บริโภคเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยกลไกจากภาครัฐในการเข้าไปสร้างระเบียบในการประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านเกมคาเฟ่ ในรูปแบบการขออนุญาตในการประกอบการที่สามารถเข้าไปตรวจสอบคุณภาพของการประกอบการธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านเกมคาเฟ่ได้ นอกจากนั้นแล้วเพื่อสนับสนุนกลไกในการจัดการ โดยภาคธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ การให้เจ้าหน้าที่ในการตรวจตรา โดยอาศัยอำนาจ ตามพระราชบัญญัติฉบับนี้ ประกอบด้วยองค์กรหรือตัวแทนจากภาคธุรกิจด้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นแนวคิดที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดพลังของประมวลจริยธรรมในกลุ่มผู้ประกอบการได้เป็นอย่างดี

3. การเพิ่มประสิทธิภาพในการปราบปรามเกมที่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมายตามแหล่งขายสินค้า ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ที่สังคมไทยกำลังเผชิญอยู่นั้น นอกจากปัญหาด้านการบริโภคเวลาแล้ว ปัญหาเรื่องเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกลุ่มเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม เช่น การลวนลามทางเพศ การข่มขืน การถ้ำมอง หรือเกมที่มีเนื้อหาของการส่งเสริมการกระทำการอันผิดกฎหมาย เช่น เกมในลักษณะชิงทรัพย์ ลักทรัพย์ ปล้นทรัพย์ ล้วนแต่เป็นเกมที่ส่งผลกระทบเชิงลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นเกม

ในขณะเดียวกัน เกมต่างๆเหล่านี้ถูกวางขายในตลาดหรือศูนย์การค้าที่เด็ก เยาวชน และมนุษย์ในสังคมไทยสามารถหาซื้อได้อย่างง่ายดาย เป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่

SPU CHONBURI

มีเนื้อหาไม่เหมาะสมระบาดแพร่หลายในสังคม ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้ส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากกระบวนการในการบังคับใช้กฎหมายในด้านการปราบปราม จับกุมผู้ขายสินค้าตามแหล่งขายในบริเวณต่างๆที่ยังไม่มีประสิทธิภาพ

4. มาตรการในการพิสูจน์ยืนยันตัวบุคคลในเกม ปรากฏข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการบริโภคเวลาของผู้ที่ลงทะเบียนและเข้ามาเล่นเกม ในเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ที่ได้กลายเป็นปัญหาที่สำคัญของมนุษย์ในฐานะผู้บริโภคเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบกับ ปัญหาการไม่สามารถยืนยันตัวบุคคลผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระบบเกมออนไลน์ ได้กลายเป็นปัญหาที่มีความสืบเนื่องกันในเรื่องของการพิสูจน์ยืนยันตัวบุคคลที่เข้ามาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในอันที่จะสร้างระบบการควบคุมปริมาณการใช้เวลาและการค้นหาตัวผู้เล่นเกมที่มีการกระทำที่ละเมิดต่อกฎหมาย หลังจากที่มีมาตรการในการลงทะเบียนโดยการใช้หมายเลขบัตรประชาชนของผู้ที่จะสมัครเล่นเกมและเชื่อมต่อไปยังฐานข้อมูลของสำนักทะเบียนราษฎร์ กระทรวงมหาดไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลของผู้เล่นเกม ซึ่งถูกริเริ่มขึ้นโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่าช่องว่างของการจัดทำมาตรการปรากฏใน 2 ลักษณะกล่าวคือ

ลักษณะที่ 1 เกิดกระบวนการสวมสิทธิหมายเลขบัตรประชาชนของผู้อื่นโดยกลุ่มผู้เล่นเกมและผู้ประกอบธุรกิจให้บริการหมายเลขบัตรประชาชนของผู้อื่น

ลักษณะที่ 2 เกิดการกระทำในลักษณะที่นำไปสู่ความผิดกฎหมาย เช่น การหมิ่นประมาทผ่านเกม เป็นต้น ซึ่งมีสาเหตุจากการไม่สามารถพิสูจน์ยืนยันตัวบุคคลที่แท้จริงได้ และหากมีการกระทำความผิดเกิดขึ้น เมื่อมีการสืบค้นไปยังผู้เล่นเกมปรากฏว่ามีการสวมสิทธิของเจ้าของหมายเลขบัตรประชาชนอื่น ทำให้ไม่อาจดำเนินการอย่างใดกับผู้กระทำที่แท้จริงได้

ซึ่งปัญหาทั้งสองประการนี้ เกิดขึ้นอันเนื่องมาจาก กระบวนการในการพิสูจน์ตัวตนที่แท้จริงของเจ้าของหมายเลขบัตรประชาชน ในกระบวนการจดทะเบียนเพื่อเข้าสู่เกมในครั้งแรก (Register) นั้น เป็นเพียงการจดแจ้งตัวตนของผู้เล่นเกมที่ไม่มีกระบวนการในการตรวจสอบไปยังเจ้าของหมายเลขบัตรที่แท้จริงประกอบกับ การไม่มีการรายงานผลการจดแจ้งดังกล่าวไปยังเจ้าของหมายเลขบัตรที่แท้จริงทำให้ผู้เล่นเกมที่สวมสิทธิอาศัยช่องทางดังกล่าวละเมิดต่อการกำกับดูแลด้านระยะเวลาในการเล่นเกม และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเกมได้

2.10 อำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

อำนาจหน้าที่ที่จำเป็นสำหรับเจ้าหน้าที่ของภาครัฐในการปราบปรามอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ เป็นอำนาจหน้าที่ที่มีบัญญัติไว้ในกฎหมายต่างประเทศ รวมถึงในร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ที่ NECTEC ยกร่างขึ้นก็มีบัญญัติไว้เช่นเดียวกัน โดย

SPU CHONBURI

อำนาจหน้าที่ที่สำคัญที่คือ อำนาจในการสั่งให้ถอดรหัส (decryption) และอำนาจในการเรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ (Traffic data)

1. อำนาจในการสั่งให้ถอดรหัสอาชญากรคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ซับซ้อนมาก เมื่อทำผิดก็มีการปกปิดพยานหลักฐานที่จะสาวมาถึงตนรวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่อาจใช้เป็นพยานหลักฐาน ก็อาจถูกเข้ารหัส (Encryption) เอาไว้ แม้เจ้าหน้าที่จะขอหมายศาลไปยึดข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์มาได้ แต่หากมีการเข้ารหัสไว้ก็เปล่าประโยชน์ไว้ ดังนั้นจึงต้องมีกฎหมายให้อำนาจเจ้าพนักงานในการสั่งให้ผู้เกี่ยวข้องทำการถอดรหัสครับ การที่มีกฎหมายกำหนดไว้นี้จะเป็นการคุ้มครองความรับผิดทางกฎหมายของเจ้าหน้าที่รวมถึงผู้ที่ทำการถอดรหัสซึ่งอาจไม่ใช่เจ้าของข้อมูลด้วยครับ

2. อำนาจในการเรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ การป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ของเจ้าพนักงานนั้น หากไม่ ได้รับความร่วมมือจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือผู้ควบคุมดูแลเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็แทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะสืบหาตัวตน (Identity) ของผู้กระทำความผิด เจ้าหน้าที่ของรัฐจะต้องตรวจสอบข้อมูลกับผู้ควบคุมระบบให้ได้ว่าใครเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงนั้น ณ สถานที่นั้น และมีการ Access ไปยังเว็บไซต์ใดบ้าง รวมถึงข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นข้อมูลเหล่านี้โดยหลัก ISPs เขาคงไม่อยากเปิดเผยหรอกครับ เพราะเป็นความลับของผู้ใช้บริการไปเปิดเผยเดี๋ยวถูกฟ้องได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องมีกฎหมายเขียนไว้ให้ชัดเจนว่าเจ้าหน้าที่สามารถเรียกเอาข้อมูลเหล่านี้ (ซึ่งกฎหมายเรียกว่า “ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์”) จาก ISPs ได้

อำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1. จัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศของกระทรวง

2. การดำเนินการพัฒนาและบริหารจัดการในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานในสังกัดกระทรวง

3. พัฒนาระบบงานคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ให้คำปรึกษาแนะนำหรือ ฝึกอบรมการใช้คอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรม

4. เป็นศูนย์ประสานงานเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศของกระทรวง

5. เป็นศูนย์ประมวลผลข้อมูลกลางของหน่วยงานและข้อมูลดัชนีชี้แนะการบริการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในประเทศ

6. สนับสนุนทางเทคนิควิชาการเกี่ยวกับการประมวลผลและสื่อสารข้อมูลตลอดจนการบริการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของหน่วยงาน

SPU CHONBURI

7. ปฏิบัติงานร่วมกันหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

พระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวงทบวงกรม พ.ศ.2545 หมวด 10 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรา 24 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีอำนาจหน้าที่ เกี่ยวกับการวางแผน ส่งเสริม พัฒนา และดำเนินกิจการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร การอุตุนิยมวิทยา และการสถิติ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจ หน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรา 25 กระทรวงเทคโนโลยีสารเทศและการสื่อสาร มีส่วนราชการ ดัง ต่อไปนี้

(1) สำนักงานรัฐมนตรี

(2) สำนักงานปลัดกระทรวง

(3) กรมไปรษณีย์โทรเลข

(4) กรมอุตุนิยมวิทยา

(5) สำนักงานสถิติแห่งชาติ

อำนาจหน้าที่ของศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้

1. จัดทำแผนแม่บทและแผนปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศของกระทรวง

2. การพัฒนาและบริหารจัดการเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานในสังกัดกระทรวง

3. พัฒนาระบบงานคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ให้คำปรึกษาแนะนำหรือฝึกอบรมการใช้คอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรม

4. ศูนย์ประสานงานเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศของกระทรวง

5. ศูนย์ประมวลผลข้อมูลกลางของหน่วยงานและข้อมูลดัชนีชี้แนะการบริการ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในประเทศ

6. สนับสนุนทางเทคนิควิชาการเกี่ยวกับการประมวลผลและสื่อสารข้อมูลตลอดจนการบริการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของหน่วยงาน

7. ปฏิบัติงานร่วมกันหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

SPU CHONBURI

อำนาจหน้าที่ของกระทรวงวัฒนธรรมเกี่ยวกับธุรกิจคอมพิวเตอร์

ตามที่คณะรัฐมนตรีได้ลงมติเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ.2548 เห็นชอบในการจัดตั้งคณะกรรมการสื่อสร้างสรรค์สังคมไทยขึ้นโดยมีอำนาจหน้าที่ กำหนดแนวทางและมาตรการเพื่อยกระดับส่งเสริมสื่อสร้างสรรค์สังคมไทย ประสานเร่งรัด กำกับ ดูแลติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน เร่งรัดหน่วยงานต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาสังคม รวมทั้งประสานความร่วมมือหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรม ในการประชุมของคณะรัฐมนตรีเพื่อติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงานของคณะกรรมการแห่งชาติ ว่าด้วยการส่งเสริมสื่อสร้างสรรค์สังคมไทยเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ.2548 ได้มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรมจัดตั้ง คณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (Rating) เพื่อจัดระดับความเหมาะสมของสื่อแต่ละประเภท (Rating) ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยเร็ว

กระทรวงวัฒนธรรมได้ประชุมร่วมกับนักวิชาการและจัดเวทีเสวนาทางวิชาการ ร่วมกับภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาคประชาชน ภาควิชาชีพสื่อมวลชน ภาคธุรกิจ ในการแสวงหาแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับและสามารถใช้บังคับได้จริงในทางปฏิบัติเกี่ยวกับระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาสื่อ โดยได้จัดตั้งคณะกรรมการเพื่อจัดระดับความเหมาะสมของเสื่อ (Rating) ในสื่อแต่ละประเภทจำนวน 5 คณะ และได้มีการดำเนินการเพื่อแสวงหาองค์ความรู้เกี่ยวกับระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาในสื่อแต่ละประเภท โดยได้จัดทำเรื่องของบประมาณในการดำเนินการเรื่องดังกล่าวต่อคณะรัฐมนตรี ซึ่งคณะรัฐมนตรีได้มีมติ เมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ.2549 เห็นชอบอนุมัติงบกลางฯ ของกระทรวงวัฒนธรรม สำหรับดำเนินงานโครงการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (Rating) เพื่อใช้ในการพัฒนาระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาของสื่อให้เกิดผลเป็นรูปธรรมและสามารถใช้บังคับได้จริงในทางปฏิบัติ

กระทรวงวัฒนธรรมมีนโยบายดูแลการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างเป็นภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อเกมที่ถูกต้องให้ทั้งเด็กและผู้ปกครอง จึงเห็นควรสนับสนุนเกมดีที่เสริมสร้างทักษะ โดยจะสนับสนุนการจัดนิทรรศการเกมดี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในมหกรรมเด็กเล่นเกมครั้งที่ 3 หรือไทยแลนด์เกมโชว์ 2009 ในโอกาสนี้จึงร่วมกับผู้จัดงานเพื่อลงนามการประกาศเจตนารมณ์ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนภายใต้แนวคิดการมีส่วนร่วมความรับผิดชอบต่อสังคม

ร่างกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ (ร้านเกม ร้านอินเตอร์เน็ต) ได้ผ่านการเห็นชอบจากที่ประชุมคณะรัฐมนตรีแล้วเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม2552 โดยเป็นกฎหมายสำหรับออกใบอนุญาต การต่อใบอนุญาต และการกำหนดเงื่อนไขประกอบกิจการร้าน

SPU CHONBURI

เกม ร้านวีดิทัศน์ และร้านคาราโอเกะ รวมทั้งควบคุมและกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม การใช้บริการร้านเกม ร้านอินเตอร์เน็ตของเด็ก ดังนี้

1. เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ได้ตั้งแต่เวลา 14.00-20.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00-20.00 น. ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

2. เด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปี เข้าใช้บริการวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ได้ตั้งแต่เวลา 14.00-22.00 น. และตั้งแต่เวลา 10.00-22.00 น. ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ

การประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ได้รับกระแสความนิยมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศเป็นจำนวนมากโดยแต่ละประเทศต่างก็มีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและดูแลในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันออกไปโดยที่ผู้ศึกษาสามารถสรุปมาตรการของประเทศต่าง ๆ พอสังเขปได้ ดังต่อไปนี้

1. ประเทศสหรัฐอเมริกา

นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานภาคเอกชนเป็นหน่วยงานที่มีบทบาทในการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมของสหรัฐฯ อย่างมาก โดยหน่วยงานที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

Entertainment software association (ESA) เป็นองค์กรภายในสหรัฐฯ ทำหน้าที่ให้การสนับสนุนธุรกิจ และบริษัทที่เกี่ยวข้องกับการจัดจำหน่ายเกมที่เล่นบนเครื่องคอนโซล และพีซี รวมถึงอินเทอร์เน็ต โดยสมาชิกของ ESA มีส่วนแบ่งในตลาดซอฟต์แวร์เพื่อการบันเทิงถึงร้อยละ 90 ในสหรัฐฯ ปี 2006 และมีการส่งออกมากว่าพันล้านเหรียญสหรัฐฯ นอกจากนี้ ESA ยังมีหน้าที่ปกป้องการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ และทำการวิจัยผู้บริโภค และธุรกิจ รวมถึงทำหน้าที่ร่วมกับรัฐบาลในการป้องกันปัญหาทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ ESA ยังเป็นผู้จัดงาน E3 ซึ่งเป็นงานทางด้านธุรกิจเกมระดับโลก

Interactive entertainment merchant's association (IEMA) เป็นองค์กรทางการค้าในสหรัฐฯ โดยให้การสนับสนุนธุรกิจทางด้านการค้าปลีก และการขาย Interactive entertainment

SPU CHONBURI

software รวมถึง วีดิโอ และพีซีเกม โดยสมาชิกของ IEMA มีส่วนแบ่งเกือบถึงร้อยละ 90 ของธุรกิจ Interactive entertainment ในอเมริกาเหนือ

Video software dealers association (VSDA) เป็นองค์กรระดับนานาชาติที่ไม่แสวงหาผลกำไร โดย VSDA มีสมาชิกกว่า 1,200 บริษัทในสหรัฐฯ, แคนนาดา และทวีปอื่น ๆ ทั่วโลก โดยมีสมาชิกเป็นเจ้าของร้านค้าปลีกมากกว่า 10,000 แห่งในสหรัฐฯ โดยให้บริการขาย และให้เช่าวัสดุวีดีทัศน์ต่าง ๆ รวมถึงเกมคอนโซล

นโยบายและมาตรการที่เกี่ยวข้อง

การกำกับดูแลสหรัฐอเมริกามีคณะกรรมการที่ควบคุมการจัดระดับเกม คือ ESRB (Entertainment Software Rating Board) โดยมีระดับของเกมเป็นดังนี้

ภาพที่ 5 Early Childhood เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป

ภาพที่ 6 Everyone เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงเล็กน้อย

ภาพที่ 7 Everyone 10+ เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาที่มีความรุนแรง ที่เด็กในวัยนี้สามารถดูได้

SPU CHONBURI

ภาพที่ 8 Teen เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาที่รุนแรง มีการใช้ภาษาที่หยาบคายในระดับหนึ่งและมีฉากที่แสดงให้เห็นเลือดด้วย

ภาพที่ 9 Mature เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยเนื้อหามีความรุนแรง มีการใช้ภาษาที่หยาบคายในระดับหนึ่ง มีภาพที่แสดงให้เห็นเลือด และมีเนื้อหาทางเพศ

ภาพที่ 10 Adults only เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยอาจมีภาพความรุนแรง และภาพที่สื่อทางเพศ รวมถึงภาพโป๊เปลือย

ภาพที่ 11 Rating Pending เป็นเกมที่ยังไม่ได้ถูกจัดว่าอยู่ในกลุ่มใด โดยส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องหมายสำหรับเกมที่อยู่ระหว่างการทำโฆษณาก่อนออกขาย

SPU CHONBURI

เกมที่ได้รับความนิยมในสหรัฐฯ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ E หรือเป็นเกมสำหรับทุกเพศทุกวัย ถึงร้อยละ 49 รองลงมาได้แก่ เกมสำหรับวัยรุ่น หรือระดับ T

บทสรุปสถานภาพอุตสาหกรรม จุดแข็งของอุตสาหกรรมมีบริษัทผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมรายใหญ่ของโลก ได้แก่ Microsoft และตลาดเกมในสหรัฐฯ ค่อนข้างใหญ่ และมีผู้ประกอบการจำนวนมาก แสดงให้เห็นถึงความแข็งแข็งของอุตสาหกรรม เป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีที่ใช้การผลิตเกม (ฮาร์ดแวร์, ซอฟต์แวร์) และ Digital content อื่น ๆ โดยมีบริษัทผลิตซอฟต์แวร์ชั้นนำอย่าง Microsoft เข้ามามีบทบาทในการผลิตเครื่องคอนโซล และซอฟต์แวร์เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เทคโนโลยีการผลิตเกมมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีแนวโน้มของการเจริญเติบโตเกมออนไลน์สูงขึ้น เนื่องจากมีการใช้อินเตอร์เน็ตความเร็วสูงจำนวนมาก แต่คอนโซลเกมยังเป็นเครื่องเล่นที่มีความสำคัญ และมีส่วนแบ่งตลาดสูงที่สุดอยู่ เกมที่พัฒนาโดยใช้ Licensed character จะประสบความสำเร็จในสหรัฐฯ สูงกว่า Character ที่พัฒนาขึ้นเอง โดยส่วนใหญ่ทำ License จากเกมกีฬาชั้นนำในประเทศ เช่น NBA, NFL เป็นต้น และยังมีการทำ License กับภาพยนตร์ หรือการ์ตูนแอนิเมชั่นที่ประสบความสำเร็จ

อุปสรรคสำหรับผู้พัฒนาภายในประเทศ ตลาดเกมออนไลน์มีการแข่งขันจากประเทศแถบเอเชียค่อนข้างสูง โดยเฉพาะจากเกาหลีซึ่งเป็นประเทศที่มีความสามารถในการผลิตเกมออนไลน์สูง และเริ่มเพิ่มส่วนแบ่งจากตลาดของสหรัฐฯ มากขึ้น เครื่องเล่นเกมมีราคาสูง ซึ่งเป็นปัญหาหนึ่งของเครื่องเล่นรุ่นใหม่ ๆ ที่มักจะมีราคาสูง ส่งผลให้ยอดขายซอฟต์แวร์เกมชะลอตัว ผู้พัฒนาเกมบน Console platform ต้องเสียค่า License เพื่อการใช้ Software development kits ซึ่งเป็นต้นที่สำคัญ เพื่อให้สามารถผลิตเกมสำหรับเล่นบน platform นั้น ๆ ได้ ค่าแรง และต้นทุนการผลิตสูง ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้แม้แต่ผู้ผลิตในประเทศเองยังต้องออกไปตั้งบริษัท หรือทำการร่วมทุนในต่างประเทศที่มีต้นทุนด้านแรงงานที่ต่ำกว่า

2. สาธารณรัฐเกาหลี

สาธารณรัฐเกาหลี เป็นประเทศที่มีการปกครองในระบอบประชาธิปไตย เช่นเดียวกันประเทศไทย ถือได้ว่าเป็นประเทศที่มีระบบกฎหมายแบบ Civil law คือ ได้จัดทำกฎหมายเป็นลายลักษณ์อักษร ในรูปของประมวลกฎหมายต่าง ๆ (Codification) อันเป็นการรวบรวมกฎหมายในเรื่องเดียวกันเข้าไปไว้ด้วยกัน มีการจัดทำเป็นหมวดหมู่ และมีการบังคับใช้ที่อ้างอิงกันได้ นับว่าเป็นระบบกฎหมายที่สามารถบังคับใช้ได้สะดวก ประชาชนสามารถทราบได้ว่ากฎหมายเป็นอย่างไร เพราะได้มีการบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์โดยชัดแจ้ง รู้ได้ว่ามีสิทธิและหน้าที่เป็นประการใดและจะดำเนินการอย่างใดจึงจะเป็นการชอบด้วยกฎหมาย นอกจากนี้ได้มีการจัดระบบศาลให้ทันสมัย เพื่อ

SPU CHONBURI

สามารถอำนวยความเที่ยงธรรมในการพิจารณา พิพากษาคดีที่เกิดขึ้น ผู้พิพากษามีอิสระในการพิจารณาพิพากษาอรรถคดี

ในปัจจุบันประเทศเกาหลีได้ มีประชากรส่วนหนึ่งที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วเสพเกมจนติด ซึ่งสาเหตุหลัก ๆ ก็มาจากการที่ธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้มีการเปิดอย่างเสรี เพราะทางภาครัฐของประเทศเกาหลีใต้ มีทั้งมาตรการที่ควบคุม และมีมาตรการที่สนับสนุนร้านเกมคอมพิวเตอร์ไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องจาประเทศเกาหลีใต้มองเห็นถึงส่วนเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และมองถึงส่วนดีในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็นยุคของอุตสาหกรรมไอทีด้วย โดยประเทศเกาหลีใต้มีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุม และมาตรการในการสนับสนุนธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์ พอสรุปได้ดังนี้

ทางภาครัฐมีการสร้างศูนย์คลินิกเพื่อทำการรักษาและบำบัดเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์โดยที่ทางภาครัฐมีการขอความร่วมมือกับบริษัทผู้ผลิตเกม ให้มีการสร้างคำแนะนำเป็นแบรนด์เนอร์ออนไลน์ ติดไว้ตามสื่อสำหรับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการเตือนสติของผู้เล่นเกมและแนะนำวิธีการเล่นเกมอย่างถูกต้องทางภาครัฐเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์จะเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่ผลักดันให้อุตสาหกรรมไอที พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ภาครัฐจึงเป็นผู้ลงทุนให้เกิดเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทั่วประเทศเพื่อจะผลักดันให้ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์ สามารถพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้โดยเฉพาะการกระตุ้นการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และมีการเอื้อประโยชน์ให้นักพัฒนา สามารถสร้างเกมคอมพิวเตอร์ได้มากขึ้น ทางภาครัฐได้มีการสร้างกฎเพื่อส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมไอที และได้มีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจัง เช่น พัฒนาบุคลากรให้เป็นนักพัฒนาเกมระดับอาชีพ มีการเปิดมหาวิทยาลัยไซเบอร์ ซึ่งเป็นสถาบันที่เปิดสอนด้านการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งส่งผลให้ประเทศเกาหลีใต้มีอัตราการเติบโตด้านไอทีเร็วที่สุดในโลก กฎหมายเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศเกาหลีใต้ อนุญาตให้มีการซื้อขายไอเท็มในเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้องกฎหมาย โดยมีการอนุญาตให้กระทำการดังกล่าวมาแล้วกว่าสองปี และยังมีการเปิดเว็บไซต์ที่เป็นตลาดกลางซื้อขายไอเท็มในเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ด้วย ทางภาครัฐมีการจัดเรตติ้งของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำเข้ามาในประเทศในแต่ละประเภทด้วย และมีการติดตั้งซอฟแวร์ที่ผู้ปกครองสามารถกำหนดชั่วโมงในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรได้ ทางภาครัฐมีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต้องลงทะเบียนการใช้งาน คือต้องมีรหัสประจำตัวประชาชนเกาหลี หรือเรียกว่า KSSN เพื่อให้สามารถควบคุมและนำเสนอเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากมีการลักลอบใช้รหัสประจำตัวประชาชนเกาหลี หรือ KSSN ของผู้อื่น จะมีความผิดตามกฎหมายของ

SPU CHONBURI

เกาหลีใต้ โดยมีบทลงโทษให้จำคุกไม่เกินสามปี ปรับไม่เกินสิบล้านวอน หรือประมาณสี่แสนบาทไทย เหตุผลที่เลือกประเทศเกาหลีมาศึกษาเปรียบเทียบ เนื่องจากประเทศเกาหลีถือเป็นแหล่งที่ผลิตเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด อีกทั้งประเทศเกาหลียังมีการปกครองในระบอบประชาธิปไตยและมีการจัดทำกฎหมายในรูปของ Civil law เช่นเดียวกับประเทศไทย และประเทศเกาหลียังขึ้นชื่อว่าเป็นแหล่งอุตสาหกรรมไอทีอีกด้วย โดยประชากรของประเทศเกาหลีส่วนหนึ่งก็มีปัญหาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วติดเกมซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่น ๆ ตามมา ทำให้ภาครัฐของประเทศเกาหลีได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจึงได้มีการออกมาตรการกฎหมายต่าง ๆ เข้ามาความคุมธุรกิจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ แต่ปัจจัยสำคัญที่ สุดที่ทำให้เกมในเกาหลีเป็นที่นิยม คือ การสนับสนุนจากภาครัฐซึ่งมีนโยบายอย่างชัดเจน โดยที่เกมที่ผลิตออกมาต้องมีส่วนประกอบสำคัญ 4 ส่วน คือ เกมต้องส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรมของสังคม สามารถส่งขายสู่ตลาดโลกได้ มีกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ และต้องสามารถสร้างประโยชน์ให้กับระบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมได้ โดยภารกิจที่สำคัญของภาครัฐ คือ ช่วยหาตลาดเพื่อขยายการส่งออกให้เพิ่มขึ้น การเผยแพร่ความรู้ การเทรนนิ่งบุคลากรด้านเกม การควบคุมไม่ให้มีการเล่นที่ผิดกฎหมาย และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับวงการเกม เป็นต้น

3. ประเทศญี่ปุ่น

นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง องค์การที่เกี่ยวข้อง

หน่วยงานภาครัฐ

(ก) Ministry of economy, Trade and industry

Ministry of economy, Trade and industry (METI) ได้จัดทำแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของประเทศญี่ปุ่นในอนาคต โดยยุทธศาสตร์ดังกล่าวประกอบไปด้วย 2 วิสัยทัศน์ คือ การทำให้อุตสาหกรรมเกมของประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้นำในตลาดโลก และทำให้อุตสาหกรรมเกมของประเทศญี่ปุ่นได้รับการสนับสนุนจากสังคม และบุคคลอย่างแพร่หลาย

สำหรับกลยุทธ์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมที่กระทรวงเศรษฐกิจการค้า และอุตสาหกรรมได้จัดทำขึ้นนั้นประกอบไปด้วย 3 กลยุทธ์ คือ 1) กลยุทธ์ในการพัฒนา (Development strategy) 2) กลยุทธ์ทางธุรกิจ (Business strategy) และ 3) กลยุทธ์ในการสื่อสาร (Communication s strategy)

หน่วยงานภาคเอกชน

(ก) Computer entertainment suppliers association

SPU CHONBURI

Computer entertainment suppliers association (CESA) จัดตั้งขึ้นเพื่อค้นคว้าวิจัย สนับสนุนและประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรม Computer entertainment (PC Games และบริการที่เกี่ยวข้อง) ของประเทศญี่ปุ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมให้อุตสาหกรรม Computer entertainment ของประเทศมีความเข้มแข็ง

(ข) Computer entertainment rating organization

Computer entertainment rating organization (CERO) เป็นองค์กรที่ทำหน้าที่ในการจัดเรตติ้ง Video games และ Computer software ในประเทศญี่ปุ่น เพื่อจัดระดับของเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละช่วงวัย CERO จัดตั้งขึ้นในเดือนกรกฎาคม 2002 ซึ่งแต่เดิม CERO เป็นส่วนหนึ่งของ Computer entertainment suppliers' association (CESA) ต่อมาได้แยกอำนาจหน้าที่และจัดตั้งองค์กรขึ้นอย่างเป็นทางการในปี 2003 โดยเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร

(ค) Content overseas distribution association

Content overseas distribution association (CODA) เป็น Private organization ซึ่งประกอบไปด้วย Japanese content providers และ Copyright-Related organizations (22 บริษัท และ 20 องค์กรในเดือน มีนาคม 2007) CODA ก่อตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขจัดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และประชาสัมพันธ์ Content ของประเทศญี่ปุ่นผ่านทางช่องทางจัดจำหน่ายต่าง ๆ โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชีย

หน่วยงานภาคเอกชนอื่น ๆ ที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมของประเทศญี่ปุ่นมี ดังนี้

นโยบายและมาตรการที่เกี่ยวข้อง

การกำกับดูแล ประเทศญี่ปุ่นมีการจัดเรตติ้งให้กับเกม โดยเรตติ้งที่จัดขึ้นนั้นจะมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย และเนื้อหาของเกมอยู่ตลอดเวลา โดยหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการจัดเรตติ้งเกมนั้นคือ Computer entertainment rating organization (CERO) ซึ่งเมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2006 CERO ได้มีการจัดระบบการให้เรตติ้งใหม่ โดยสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวอักษรที่ดูทันสมัย และสามารถสื่อความหมายของเกมในแต่ละประเภทได้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

SPU CHONBURI

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบนโยบายและมาตรการของการจัดเรตติ้งเกม

สัญลักษณ์	ความหมาย	เทียบเท่ากับ		
		ESRB	PEGI	Eirin
A	ทุกช่วงอายุ	วัยเด็กตอนต้น ทุกช่วงอายุ ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป	ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป	G
B	ตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป	วัยรุ่น	ตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป	PG-12
C	ตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป	-	-	ตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป (16+)
D	ตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป	ผู้ใหญ่	-	R-15
Z	ตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น	ผู้ใหญ่เท่านั้น	ตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป	R-18

หมายเหตุ ESRB: The United States and Canadian computer and video game rating system

PEGI: The European computer and video game rating system

Eirin: The Japanese film rating system

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการจัดเรตติ้งดังกล่าวจะแสดงอยู่ด้านบนของกล่องเกม โดยเครื่องหมายเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเหมาะสมของอายุผู้เล่น โดยพิจารณาจากเนื้อหาของเกมเป็นหลัก เรต Z และ D นั้นกำหนดอายุของผู้เล่นไม่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่ต่างกันของทั้ง 2 เรต คือ เรต Z เป็นเกมที่ได้รับการควบคุมและออกโดยรัฐบาล นอกจากสัญลักษณ์ที่ใช้ในการจัดเรตติ้งเกมดังกล่าวข้างต้นแล้ว CERO ยังได้กำหนดสัญลักษณ์เพื่อใช้อธิบายเนื้อหาของเกมอีกด้วย โดยสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏว่าอยู่บริเวณด้านหลังของกล่องเกม ยกเว้นเกมที่กำหนดเรตของผู้เล่นว่าอยู่ในทุกช่วงอายุที่จะไม่สัญลักษณ์แสดงเนื้อหาของเกมปรากฏอยู่ CERO ได้แบ่งประเภทของเนื้อหาเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้ มีเนื้อหาความรัก (Love) มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual), มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง (Violence) มีเนื้อหาที่น่ากลัว (Horror), มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน (Gambling) มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม (Crime) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการดื่มแอลกอฮอลล์ และบุหรี่ (Use of alcohol or tobacco) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ยาเสพติด (Use of drugs) และมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาและอื่น ๆ (Language or other)

การประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมอุตสาหกรรม นอกจากญี่ปุ่นจะมีการกำกับดูแลเนื้อหาของเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่น โดยการจัดเรตติ้งของเกมแล้วหน่วยงานของญี่ปุ่นยังมีหน้าที่ในการดูแล และประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรมของตนให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก อีกทั้งยังมีการแลกเปลี่ยน

SPU CHONBURI

ความรู้โดยการจัดงาน Exhibition ซึ่งหน่วยงานที่มีหน้าที่ดังกล่าวคือ Computer entertainment suppliers association (CESA) ซึ่งมีกิจกรรมที่สนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมดังนี้

ทำการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรม และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม Computer entertainment การจัดกิจกรรมเพื่อสนับสนุนและประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรม Computer entertainment ให้เป็นที่รู้จักเป็นองค์กรในการจัดงาน Exhibitions ฝึกอบรม ประชุม และศึกษาร่วมกันเกี่ยวกับอุตสาหกรรม Computer entertainment แลกเปลี่ยน และทำงานร่วมกับองค์กรภายในประเทศ และต่างประเทศที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรม Computer entertainment

นอกจากนี้ CESA ยังได้แต่ตั้งคณะกรรมการขึ้นเพื่อสนับสนุน และส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรในด้านต่าง ๆ ดังนี้ Events committee, Technical committee, Human resource committee, Intellectual property committee, Research and relations committee, Distribution committee, Ethics committee และ Online community committee

การแก้ไขปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ Content overseas distribution association (CODA) ได้สร้าง CJ Mark ขึ้นในเดือนมีนาคม 2005 เพื่อให้ content provider สนับสนุน และป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

CJ Mark เป็นเครื่องหมายการค้าที่ช่วยในการปกป้องลิขสิทธิ์ content ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ เพลง แอนิเมชั่น รายการโทรทัศน์ วีดิโอเกม หนังสือและของเล่น ซึ่งเครื่องหมายทางการค้านี้จะมีการลงทะเบียนไว้ในหลาย ๆ ประเทศที่ประเทศญี่ปุ่นได้นำสินค้าเหล่านั้นออกวางจำหน่ายอย่างเป็นทางการ และจะมีการประทับตราสมาชิกของ CODA ลงบนสินค้าดังกล่าวด้วย

บทสรุปสถานภาพอุตสาหกรรม มีบริษัทชั้นนำที่เป็นเจ้าของทั้ง Hardware และ software เช่น Sony Nintendo และ Sega ดังนั้นจึงถือได้ว่าญี่ปุ่นเป็นผู้นำในการกำหนดแนวโน้ม ทิศทางของเกม และเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต นอกจากนี้ผู้ประกอบการที่จะพัฒนาเกมบน Platform ของบริษัทข้างต้นต้องได้รับอนุญาตให้เป็น Official developer ซึ่งต้องเสียค่า License เพื่อที่จะได้ Software developer kisses (SDK) มาพัฒนาเกมต่อไป บริษัทเกมชั้นนำในญี่ปุ่นสามารถกำหนดค่า license (โดยเฉพาะเกมออนไลน์) ให้กับภูมิภาคหรือประเทศต่าง ๆ ในราคาที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับจำนวน Subscriber's หรือลูกค้าประเภทอื่น ๆ แนวโน้มตลาดของ Console และ PC Game เริ่มลดลง แต่ความนิยมในเกมออนไลน์มีมากขึ้นตามลำดับ เจ้าของบริษัท Hardware ในประเทศญี่ปุ่นจึงได้เริ่มขยายโครงสร้างบริษัทด้วยการร่วมทุนกับ Software developer หรือ Publisher ซึ่งเป็นผู้ผลิตหรือจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับความนิยม โดยมักจะมีแนวโน้มร่วมทุนกับบริษัทผู้ผลิต หรือ

SPU CHONBURI

จำหน่ายเกมออนไลน์ และโมบายเกมมากขึ้น Software developer ของประเทศญี่ปุ่นเริ่มสนใจร่วมทุน และเปิดบริษัทในประเทศจีน เพื่อพัฒนาฐานการผลิตในอนาคต

อุปสรรคทางการค้าสำหรับผู้ประกอบการต่างประเทศ ตลาด Software game ค่อนข้างเปิด จึงไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกม ในขณะที่การเข้าสู่ตลาด Hardware (Console, Portable) ของผู้ประกอบการรายใหม่เป็นไปได้ยากมาก

4. ประเทศไทย

นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3.1 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พ.ศ.2550 (มาตรา 3 มาตรา 13 มาตรา 14 และ มาตรา 15) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

มาตรา 3 ในพระราชบัญญัตินี้

“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดชุดคำสั่งและแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ หรือชุดคำสั่ง บรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้

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

“ผู้ให้บริการ” หมายความว่า

(1) ผู้ซึ่งให้บริการแก่บุคคลทั่วไปในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น ทั้งนี้โดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือในนามหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

(2) ผู้ซึ่งให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลตาม (1)

“ผู้ใช้บริการ” หมายความว่า ผู้ใช้บริการของผู้ให้บริการไม่ว่าต้องเสียค่าใช้บริการหรือไม่ก็ตาม

มาตรา 13 ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 8 มาตรา 9 หรือมาตรา 10 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

SPU CHONBURI

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกกับประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)

มาตรา 15 ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14

3.2 พระราชบัญญัติภาพยนต์และวิดีทัศน์ พ.ศ.2551 (ส่วนที่ 4 บทลงโทษ และ หมวด 7 มาตรา 75 ถึง มาตรา 85)

ส่วนที่ 4 บทลงโทษ เกี่ยวกับความผิดตามพระราชบัญญัติการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ มีดังนี้

(1) ความผิดฐานประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายหรือวัสดุโทรทัศน์ โทรทัศน์โดยมิได้รับอนุญาต (มาตรา 6 วรรคหนึ่ง และมาตรา 34)

(2) ความผิดฐานนำเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ที่มิได้ผ่านการตรวจพิจารณามาฉายหรือให้บริการในสถานที่ให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ (มาตรา 20 วรรคหนึ่ง 11, 14, 34)

(3) ความผิดฐานนำหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักร ซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ที่รัฐมนตรีประกาศห้ามนำเข้า (มาตรา 31 วรรคหนึ่ง, 34)

(4) ความผิดฐานประกอบกิจการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายด้วยประการใด ๆ ซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ภายหลักถูกเพิกถอนใบอนุญาต (มาตรา 6, 27, 34)

SPU CHONBURI

(5) ความผิดฐานมีเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ที่มิได้ผ่านการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบไว้ในสถานประกอบกิจการให้เช่า ฯลฯ (มาตรา 6, 11, 15, 3(1))

(6) ความผิดฐานมีเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ที่มีการแก้ไขดัดแปลงเพิ่มเติมให้ผิดไปจากที่ได้ตรวจพิจารณาแล้ว ไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตน (มาตรา 3, 35(1))

(7) ความผิดฐานมีเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ซึ่งมิได้มีการแสดงตรา หมายเลขรหัสและรายละเอียด ตามกฎกระทรวง ไว้ในครอบครอง (มาตรา 6, 10, 36)

(8) ความผิดฐานไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่อยู่ในใบอนุญาต (มาตรา 6, 8 วรรคสาม, 37)

(9) ความผิดฐานไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่เจ้าพนักงานผู้ตรวจกำหนด(มาตรา 6, 17, 37)

(10) ความผิดฐานฉายหรือให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์โดยมิได้รับอนุญาต (มาตรา 20 วรรคสอง, 38)

(11) ความผิดฐานประกาศหรือโฆษณาฉาย หรือให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์โดยไม่ระบุหมายเลขรหัสกำกับ(มาตรา 21, 38)

(12) ความผิดฐานขัดขวางหรือไม่อำนวยความสะดวกแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ (มาตรา 14, 39)

มาตรา 34 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 6 มาตรา 20 วรรคหนึ่ง หรือมาตรา 31 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และในกรณีที่ผู้ได้รับอนุญาตถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา 27 หากผู้ถูกเพิกถอนใบอนุญาตดำเนินการต่อไปหลังจากที่ถูกเพิกถอนใบอนุญาตแล้วต้องระวางโทษปรับเป็นรายวันอีกวันละไม่เกินหนึ่งพันบาท

มาตรา 35 ผู้ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา 6 ผู้ใด

(1) มีเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ซึ่งมิได้ผ่านการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบโดยเจ้าพนักงานผู้ตรวจตามมาตรา 11 หรือมาตรา 14 หรือมิได้มีผู้รับรองสำเนาตามมาตรา 17 หรือ

(2) มีเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ที่มีการแก้ไขดัดแปลงหรือเพิ่มให้ผิดไปจากที่ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบโดยเจ้าพนักงานผู้ตรวจไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปีปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

เพื่อประโยชน์ตาม (1) ให้ถือว่าบรรดาเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ซึ่งมีอยู่ในสถานที่ใกล้เคียงกับสถานที่ประกอบกิจการของผู้ได้รับใบอนุญาต หรือมีพฤติการณ์ให้เห็นได้ว่าผู้ได้รับ

SPUCHONBURI

ใบอนุญาตได้ใช้หรือสามารถใช้เพื่อประโยชน์ในการประกอบกิจการของตน เป็นเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ที่ผู้ได้รับอนุญาตที่มีอยู่ในสถานที่ประกอบกิจการของตน

มาตรา 36 ผู้ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา 6 ผู้ใดมีไว้ในครอบครองซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ซึ่งมิได้มีการแสดงตรา หมายเลขรหัส และรายละเอียดตามที่กำหนดในกฎกระทรวงตามมาตรา 10 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 37 ผู้ได้รับอนุญาตผู้ใดไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดใบอนุญาตตามมาตรา 8 วรรคสามหรือไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่เจ้าพนักงานผู้ตรวจกำหนดตามมาตรา 17 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 38 เจ้าของหรือผู้จัดการสถานที่ให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 20 วรรคสอง หรือมาตรา 21 ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินห้าพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 39 ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ให้ความสะดวกแก่นายทะเบียนเจ้าพนักงานผู้ตรวจหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติการตามมาตรา 24 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินห้าพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 40 ผู้ได้รับอนุญาตผู้ใดไม่ปฏิบัติตามมาตรา 22 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือน หรือปรับไม่เกินสองแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 41 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 30 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

หมวด 7 บทกำหนดโทษ

ส่วนที่ 2 โทษอาญา

มาตรา 75 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 20 วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา 76 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 21 ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

มาตรา 77 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 23 วรรคหนึ่ง หรือนำภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (7) ออกเผยแพร่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 78 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 25 วรรคหนึ่ง มาตรา 28 วรรคสอง มาตรา 34 วรรคหนึ่ง หรือมาตรา 49 วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

SPU CHONBURI

มาตรา 79 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 37 วรรคหนึ่ง มาตรา 38 วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา 80 ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 43 มาตรา 44 วรรคสอง มาตรา 45 หรือมาตรา 58 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา 81 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 46 หรือมาตรา 47 วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา 82 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 53 วรรคหนึ่ง มาตรา 54 วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา 83 ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา 61 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 84 บรรดาความผิดตามส่วนนี้ ให้คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และในการนี้คณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบได้ โดยจะกำหนดหลักเกณฑ์ในการเปรียบเทียบหรือเงื่อนไขประการใดให้แก่ผู้ได้รับมอบหมายตามที่เห็นสมควรด้วยก็ได้ ภายใต้บังคับของบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง ในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยินยอมให้เปรียบเทียบให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบตามวรรคหนึ่งภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ เมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

มาตรา 85 ให้นำความในมาตรา 74 มาใช้บังคับแต่กรณีที่นิติบุคคลต้องรับโทษอาญาตามส่วนนี้โดยอนุโลม

3.3 พระราชบัญญัติ การผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี พ.ศ.2548 (มาตรา 1 ถึง มาตรา 15)

มาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติการผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี พ.ศ.2548”

มาตรา 2 พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษา เป็นต้น

มาตรา 3 ในพระราชบัญญัตินี้

SPU CHONBURI

“ผลิตภัณฑ์ซีดี” หมายความว่า แผ่นบันทึกข้อมูลที่ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลโดยวิธีการใด ๆ ที่สามารถจะถ่ายทอดออกเป็นข้อมูล ภาพ เสียง หรือทั้งภาพและเสียงได้ในลักษณะต่อเนื่องกันไปและให้หมายความรวมถึงผลิตภัณฑ์ที่กำหนดโดยกฎกระทรวง

“การผลิต” หมายความว่า การทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้มีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์ซีดี

“เจ้าของลิขสิทธิ์” หมายความว่า เจ้าของลิขสิทธิ์ตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์และให้หมายความรวมถึงผู้โอนลิขสิทธิ์ หรือผู้ได้รับอนุญาตให้ทำการผลิตงานอันมีลิขสิทธิ์

“เครื่องจักร” หมายความว่า เครื่องจักรที่ใช้ในการผลิต และให้หมายความรวมถึงอุปกรณ์ของเครื่องจักรตามที่กำหนดโดยกฎกระทรวง

“เครื่องหมายรองรับงานต้นแบบ” หมายความว่า เครื่องหมายและรหัสที่อธิบดีออกให้เพื่อแสดงให้ทราบถึงงานที่ผลิตขึ้นอันมีลิขสิทธิ์

“สถานที่ผลิต” หมายความว่า อาคาร สถานที่ หรือยานพาหนะที่มีเครื่องจักรติดตั้งอยู่

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่ตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

“อธิบดี” หมายความว่า อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 4 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ ออกกฎกระทรวง และประกาศเพ่อปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงและประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้ว ให้ใช้บังคับได้

หมวด 1 การผลิต

มาตรา 5 ผู้ใดจะทำการผลิต เมื่อจะเริ่มทำการผลิต ให้แจ้งต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ก่อนเริ่มทำการผลิต

เจ้าของลิขสิทธิ์ใดจะทำการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิต ให้แจ้งต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ก่อนเริ่มทำการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิตทุกครั้ง เว้นแต่การทำการผลิตหรือจ้างทำการผลิต เพื่อใช้ในการศึกษา เพื่อประโยชน์ในทางราชการ เพื่อการสาธารณประโยชน์ หรือการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ทั้งนี้ ตามที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด

เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ได้รับแจ้งตามวรรคหนึ่ง หรือวรรคสอง ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ออกใบรับแจ้งเพื่อเป็นหลักฐานการแจ้งให้แก่ผู้แจ้งในวันที่ได้รับแจ้ง

แบบการแจ้ง รายการที่ต้องแจ้ง วิธีการแจ้ง และแบบใบรับแจ้ง ให้เป็นไปตามที่อธิบดีประกาศกำหนด

SPU CHONBURI

มาตรา 6 แบบการแจ้งสำหรับผู้ทำการผลิตอย่างน้องต้องมีรายการดังต่อไปนี้

(1) ชื่อและที่อยู่ของผู้ทำการผลิต

(2) ชื่อและที่ตั้งสถานที่ผลิต

(3) รายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องจักร

(4) รายการอื่นตามที่อธิบดีประกาศกำหนด

แบบการแจ้งสำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างน้องต้องมีรายการดังต่อไปนี้

(1) ชื่อและที่อยู่ของเจ้าของลิขสิทธิ์

(2) ชื่อและที่ตั้งสถานที่ผลิต

(3) รายละเอียดเกี่ยวกับงานที่จะทำการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิต

(4) รายการอื่นตามที่อธิบดีประกาศกำหนด

การเปลี่ยนแปลงรายการตามวรรคหนึ่งและวรรคสอง ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่อธิบดีประกาศกำหนด

มาตรา 7 ในกรณีที่ผู้ทำการผลิตมีสถานที่ผลิตมากกว่าหนึ่งแห่ง ให้ผู้ทำการผลิตแจ้งการผลิตตามมาตรา 5 วรรคหนึ่ง สำหรับสถานที่ผลิตทุกแห่ง

การย้ายสถานที่ผลิตตามระบุในใบรับแจ้งต้องแจ้งต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ก่อนวันที่ย้ายสถานที่ผลิต

การแจ้งตามวรรคสอง ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่อธิบดีประกาศกำหนด

มาตรา 8 ให้อธิบดีกำหนดเครื่องหมายรับรองการผลิตสำหรับผู้ทำการผลิตและเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบสำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อแสดงบนผลิตภัณฑ์ซีดีที่ทำการผลิตโดยผู้ทำการผลิตได้แจ้งตามมาตรา 5

ลักษณะ การทำ และวิธีการแสดงเครื่องหมายรับรองการผลิตและเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบให้เป็นไปตามเกณฑ์และวิธีการที่อธิบดีประกาศกำหนด

มาตรา 9 เมื่อได้รับแจ้งการทำการผลิตตามมาตรา 5 วรรคหนึ่ง ถูกต้องครบถ้วนแล้วให้อธิบดีออกเครื่องหมายรับรองการผลิตให้แก่ผู้ทำการผลิตโดยเร็วเพื่อใช้แสดงบนผลิตภัณฑ์ซีดีและให้ทำการผลิตได้นับแต่วันที่ได้รับเครื่องหมายรับรองการผลิต

เมื่อได้แจ้งการทำการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิตตามมาตรา 5 วรรคสอง ถูกต้องครบถ้วนแล้วให้อธิบดีออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์โดยเร็วเพื่อใช้แสดงบนผลิตภัณฑ์ซีดี และให้เจ้าของลิขสิทธิ์ทำการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิตได้นับแต่วันที่ได้รับเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ

SPU CHONBURI

การออกเครื่องหมายรับรองการผลิตและเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่อธิบดีประกาศกำหนด

มาตรา 10 ผู้ทำการผลิตมีหน้าที่ต้องดำเนินการดังต่อไปนี้

(1) แสดงใบรับแจ้งการผลิตได้ ณ ที่เปิดเผยในสถานที่ผลิตตามที่ระบุไว้ในใบรับแจ้ง

(2) จัดทำบัญชีแสดงจำนวน ปริมาณการผลิต การขาย การจำหน่าย และการมีไว้ในการครอบครองซึ่งผลิตภัณฑ์ซีดีที่ทำการผลิตให้มีข้อความ รายการ และระยะเวลาที่ต้องลงรายการในบัญชีตามแบบที่อธิบดีประกาศกำหนด

มาตรา 11 ผู้ทำการผลิตมีหน้าที่ต้องทำและแสดงเครื่องหมายรองรับการผลิตและแสดงเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบมาตรา 8 วรรคสอง

มาตรา 12 เจ้าของลิขสิทธิ์มีหน้าที่ต้องทำเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบตามมาตรา 8 วรรคสอง

มาตรา 13 ห้ามผู้ใดใช้เครื่องหมายรับรองการผลิต เว้นแต่เป็นผู้ทำการผลิตที่ได้แจ้งการผลิตตามมาตรา 5 วรรคหนึ่ง และได้รับเครื่องหมายรับรองการผลิตตามมาตรา 9 วรรคหนึ่ง

ห้ามผู้ใดใช้เครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ เว้นแต่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ได้แจ้งการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิตตามมาตรา 5 วรรคสอง และได้รับเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบตามมาตรา 9 วรรคสอง หรือเป็นผู้ทำการผลิตที่รับจ้างทำการผลิตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ได้แจ้งการผลิตหรือว่าจ้างทำการผลิตตามมาตรา 5 วรรคสอง และได้รับเครื่องหมายรับรองต้นแบบตามมาตรา 9 วรรคสอง

มาตรา 14 ในกรณีที่ผู้ทำการผลิตเลิกกิจการ หรือไม่สามารถทำการผลิตต่อไปได้ไม่ว่ากรณีใด ให้ผู้ประสงค์จะทำการผลิตต่อไปแจ้งต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามมาตรา 5 ภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ผู้ทำการผลิตเลิกกิจการ หรือไม่สามารถทำการผลิตต่อไปได้

ในระหว่างระยะเวลาตามวรรคหนึ่ง ให้ถือว่าผู้ทำการผลิตเป็นผู้แจ้งตามมาตรา 5

มาตรา 15 ห้ามผู้ใดปลอม หรือเลียนแบบเครื่องหมายรับรองการผลิต หรือเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบเพื่อให้ผู้อื่นหลงเชื่อว่าเป็นเครื่องหมายรับรองเช่นว่านั้น

3.4 พระราชบัญญัติ ความรับผิดต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัย พ.ศ.2551 (มาตรา 1 ถึง มาตรา 16)

มาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติ ความรับผิดต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นจากสินค้าไม่ปลอดภัย พ.ศ.2551”

SPU CHONBURI

มาตรา 2 พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดหนึ่งปีนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา 3 ในกรณีที่กฎหมายใดบัญญัติเรื่องความรับผิดต่อความเสียหายที่เกิดขึ้นจากสินค้าไม่ปลอดภัยไว้โดยเฉพาะ ซึ่งให้ความคุ้มครองผู้เสียหายมากกว่าที่กำหนดในพระราชบัญญัตินี้ให้บังคับตามกฎหมายนั้น

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

“สินค้า” หมายความว่า สังหาริมทรัพย์ทุกชนิดที่ผลิตหรือนำเข้าเพื่อขาย รวมทั้งผลิตผลเกษตรกรรม และให้หมายความรวมถึงกระแสไฟฟ้า ยกเว้นสินค้าตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“ผลิตผลเกษตรกรรม” หมายความว่า ผลิตผลอันเกิดจากเกษตรกรรมต่าง ๆ เช่น การทำนา ทำไร่ ทำสวน เลี้ยงสัตว์ เลี้ยงสัตว์น้ำ เลี้ยงไหม เลี้ยงครั่ง เพาะเห็ด แต่ไม่รวมถึงผลิตผลที่เกิดจากธรรมชาติ

“ผลิต” หมายความว่า ทำ ผสม ปรุง แต่ง ประกอบ ประดิษฐ์ แปรสภาพ เปลี่ยนรูป ดัดแปลง คัดเลือก แบ่งบรรจุ แช่เยือกเย็น หรือฉายรังสี รวมถึงการกระทำใด ๆ ที่มีลักษณะทำนองเดียวกัน

“ผู้เสียหาย” หมายความว่า ผู้ได้รับความเสียหายอันเกิดจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัย

“ความเสียหาย” หมายความว่า ความเสียหายที่เกิดจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัยไม่ว่าจะเป็นความเสียหายต่อชีวิต ร่างกาย สุขภาพอนามัย จิตใจ หรือทรัพย์สิน ทั้งนี้ไม่รวมถึงความเสียหายต่อตัวสินค้าที่ไม่ปลอดภัยนั้น

“ความเสียหายต่อจิตใจ” หมายความว่า ความเจ็ดปวด ความทุกข์ทรมาน ความหวาดกลัว ความวิตกกังวล ความเศร้าโศกเสียใจ ความอับอาย หรือความเสียหายต่อจิตใจอย่างอื่นที่มีลักษณะทำนองเดียวกัน

“สินค้าที่ไม่ปลอดภัย” หมายความว่า สินค้าที่ก่อหรืออาจก่อให้เกิดความเสียหายขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นเพราะเหตุจากความบกพร่องในการผลิตหรือการออกแบบ หรือไม่ได้กำหนดวิธีเก็บรักษา คำเตือน หรือข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า หรือกำหนดไว้แต่ไม่ถูกต้องหรือไม่ชัดเจนสมควร ทั้งนี้โดยคำนึงถึงสภาพของสินค้า รวมทั้งลักษณะการใช้งานและการเก็บรักษาตามปกติธรรมดาของสินค้าอันพึงคาดหมายได้

“ขาย” หมายความว่า จำหน่าย จ่าย แจก หรือแลกเปลี่ยนเพื่อประโยชน์ทางการค้าและให้หมายความรวมถึงให้เช่า ให้เช่าซื้อ จัดหา ตลอดจนเสนอ ชักชวน หรือนำออกแสดงเพื่อการดังกล่าว

SPU CHONBURI

“นำเข้า” หมายความว่า นำหรือสั่งสินค้าเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อขาย

“ผู้ประกอบการ” หมายความว่า

(1) ผู้ผลิต หรือผู้ว่าจ้างให้ผลิต

(2) ผู้นำเข้า

(3) ผู้ขายสินค้าที่ไม่สามารถระบุตัวผู้ผลิต ผู้ว่าจ้างให้ผลิต หรือผู้นำเข้าได้

(4) ผู้ซึ่งใช้ชื่อ ชื่อทางการค้า เครื่องหมายการค้า เครื่องหมาย ข้อความหรือแสดงด้วยวิธีใด ๆ อันมีลักษณะที่จะทำให้เกิดความเข้าใจได้ว่าเป็นผู้ผลิต ผู้ว่าจ้างให้ผลิตหรือผู้นำเข้า

มาตรา 5 ผู้ประกอบการทุกคนต้องร่วมกันรับผิดต่อผู้เสียหายในความเสียหายที่เกิดจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัย และสินค้านั้นได้มีการขายให้แก่ผู้บริโภคแล้ว ไม่ว่าความเสียหายนั้นจะเกิดจาการกระทำโดยจงใจหรือประมาทเลินเล่อของผู้ประกอบการหรือไม่ก็ตาม

มาตรา 6 เพื่อให้ผู้ประกอบการต้องรับผิดชอบตามมาตรา 5 ผู้เสียหายหรือผู้มีสิทธิฟ้องคดีแทนตามมาตรา 10 ต้องพิสูจน์ว่าผู้เสียหายได้รับความเสียหายจากสินค้าของผู้ประกอบการและการใช้หรือการเก็บรักษาสินค้านั้นเป็นไปตามปกติธรรมดา แต่ไม่ต้องพิสูจน์ว่าความเสียหายจากการกระทำของผู้ประกอบการผู้ใด

มาตรา 7 ผู้ประกอบการไม่ต้องรับผิดต่อความเสียหายอันเกิดจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัย หากพิสูจน์ได้ว่า

(1) สินค้านั้นมิได้เป็นสินค้าที่ไม่ปลอดภัย

(2) ผู้เสียหายได้รู้อยู่แล้วว่าสินค้านั้นเป็นสินค้าที่ไม่ปลอดภัย หรือ

(3) ความเสียหายเกิดขึ้นจากการใช้หรือการเก็บรักษาสินค้าไม่ถูกต้องตามวิธีการเก็บรักษา คำเตือน หรือข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าที่ผู้ประกอบการได้กำหนดไว้อย่างถูกต้องและชัดเจนตามสมควรแล้ว

มาตรา 8 ผู้ผลิตตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างให้ผลิตไม่ต้องรับผิดหากพิสูจน์ได้ว่าความไม่ปลอดภัยของสินค้าเกิดจากการออกแบบของผู้ว่าจ้างให้ผลิตหรือจากการปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างให้ผลิตทั้งผู้ผลิตไม่ได้คาดเห็นและไม่ควรจะได้คาดเห็นถึงความไม่ปลอดภัย

ผู้ผลิตส่วนประกอบของสินค้าไม่ต้องรับผิดหากพิสูจน์ได้ว่า ความไม่ปลอดภัยของสินค้าเกิดจากการออกแบบหรือการประกอบการกำหนดวิธีใช้ วิธีเก็บรักษา คำเตือน หรือการใช้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าของผู้ผลิตสินค้านั้น

มาตรา 9 ข้อตกลงระหว่างผู้บริโภคกับผู้ประกอบการที่ได้ทำไว้ล่วงหน้าก่อนเกิดความเสียหายและประกาศหรือคำแจ้งความของผู้ประกอบการเพื่อยกเว้นหรือจำกัดความรับผิดของ

SPU CHONBURI

ผู้ประกอบการต่อความเสียหายอันเกิดจากสินค้าที่ไม่ปลอดภัย จะนำมาอ้างเป็นข้อยกเว้นหรือจำกัดความรับผิดไม่ได้

เพื่อประโยชน์แห่งมาตรานี้ ผู้บริโภคมีความหมายเช่นเดียวกับนิยามคำว่า “ผู้บริโภค” ตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองผู้บริโภค

มาตรา 10 ให้คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สมาคม และมูลนิธิซึ่งคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคให้การรับรองตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองผู้บริโภค มีอำนาจฟ้องคดีเรียกค่าเสียหายแทนผู้เสียหายได้ โดยให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการฟ้องและดำเนินคดีแทนตามกฎหมายดังกล่าวมาใช้บังคับโดยอนุโลม

การฟ้องและดำเนินคดีแทนผู้เสียหายตามวรรคหนึ่ง ให้ได้รับยกเว้นค่าฤชาธรรมเนียมทั้งปวงแต่ไม่รวมถึงความรับผิดในค่าฤชาธรรมเนียมในชั้นที่สุด

มาตรา 11 นอกจากค่าสินไหมทดแทนเพื่อละเมิดตามที่กำหนดไว้ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ศาลมีอำนาจกำหนดค่าสินไหมทดแทนเพื่อความเสียหายตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้ด้วย

(1) ค่าเสียหายสำหรับความเสียหายต่อจิตใจอันเป็นผลเนื่องจากความเสียหายต่อร่างกายสุขภาพ หรืออนามัยของผู้เสียหาย และหากผู้เสียหายถึงแก่ความตาย สามี ภริยา บุพการี หรือผู้สืบสันดานของบุคคลนั้นชอบที่จะได้รับค่าเสียหายสำหรับความเสียหายต่อจิตใจ

(2) หากข้อเท็จจริงปรากฏว่าผู้ประกอบการได้ผลิต นำเข้า หรือขายสินค้าโดยรู้อยู่แล้วว่าสินค้านั้นเป็นสินค้าที่ไม่ปลอดภัยหรือมิได้รู้เพราะความประมาทเลินเล่ออย่างร้ายแรง หรือเมื่อรู้ว่าสินค้าไม่ปลอดภัยหลังจากการผลิต นำเข้า หรือขายสินค้านั้นแล้วไม่ดำเนินการใด ๆ ตามสมควรเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเสียหาย ให้ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ประกอบการจ่ายค่าสินไหมทดแทนเพื่อการลงโทษเพิ่มขึ้นจากจำนวนค่าสินไหมทดแทนที่แท้จริงที่ศาลกำหนดได้ตามที่ศาลเห็นสมควร แต่ไม่เกินสองเท่าของค่าสินไหมทดแทนที่แท้จริงนั้น ทั้งนี้ โดยคำนึงถึงพฤติการณ์ต่าง ๆ เช่น ความร้ายแรงของความเสียหายที่ผู้เสียหายได้รับ การที่ผู้ประกอบการรู้ถึงความไม่ปลอดภัยของสินค้า ระยะเวลาที่ผู้ประกอบการปกปิดความไม่ปลอดภัยของสินค้า การดำเนินการของผู้ประกอบการเมื่อทราบว่าสินค้านั้นเป็นสินค้าที่ไม่ปลอดภัย ผลประโยชน์ที่ผู้ประกอบการได้รับ สถานะทางการเงินของผู้ประกอบการที่ผู้ประกอบการได้บรรเทาความเสียหายที่เกิดขึ้น ตลอดจนการที่ผู้เสียหายมีส่วนในการก่อให้เกิดความเสียหายด้วย

SPU CHONBURI

มาตรา 12 สิทธิเรียกร้องค่าเสียหายอันเกิดจากสินค้าไม่ปลอดภัยตามพระราชบัญญัตินี้ เป็นอันขาดอายุความเมื่อพ้นสามปีนับแต่วันที่ผู้เสียหายรู้ถึงความเสียหายและรู้ตัวผู้ประกอบการที่ต้องรับผิด หรือเมื่อพ้นสิบปีนับแต่วันที่มีการขายสินค้านั้น

ในกรณีที่ความเสียหายเกิดขึ้นต่อชีวิต ร่างกาย สุขภาพ หรืออนามัย โดยผลของสารที่สะสมอยู่ในร่างกายของผู้เสียหายหรือเป็นกรณีที่ต้องใช้เวลาในการแสดงอาการ ผู้เสียหายหรือผู้มีสิทธิฟ้องคดีแทนตามมาตรา 10 ต้องใช้สิทธิเรียกร้องภายในสามปีนับแต่วันที่รู้ถึงความเสียหายและรู้ตัวผู้ประกอบการที่ต้องรับผิด แต่ไม่เกินสิบปีนับแต่วันที่รู้ถึงความเสียหาย

มาตรา 13 ถ้ามีการเจรจาเกี่ยวกับค่าเสียหายที่พึงจ่ายระหว่างผู้ประกอบการและผู้เสียหายหรือผู้มีสิทธิฟ้องคดีแทนตามมาตรา 10 ให้อายุความสะดุดหยุดอยู่ไม่นับในระหว่างนั้นจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้บอกเลิกการเจรจา

มาตรา 14 บทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ไม่เป็นการตัดสิทธิของผู้เสียหายที่จะเรียกค่าเสียหายโดยอาศัยสิทธิตามกฎหมายอื่น

มาตรา 15 สินค้าใดที่ได้ขายแก่ผู้บริโภคก่อนวันนี้พระราชบัญญัตินี้มีผลใช้บังคับไม่อยู่ภายใต้บังคับของพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 16 ให้นายกรัฐมนตรีรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงนั้น เมื่อประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

3.5 พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2541 (มาตรา 1 ถึง มาตรา 22)

มาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2541”

มาตรา 2 พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป เว้นแต่บทบัญญัติมาตรา 8 จะให้ใช้บังคับเมื่อใดให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา

มาตรา 3 ให้ยกเลิกบทนิยามคำว่า “ผู้บริโภค” ในมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ผู้บริโภค” หมายความว่า ผู้ซื้อหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจ หรือผู้ซึ่งได้รับการเสนอหรือการชักชวนจากผู้ประกอบธุรกิจเพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการ และหมายความรวมถึงผู้ใช้สินค้าหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจโดยชอบแม้มิได้เป็นผู้เสียค่าตอบแทนก็ตาม”

SPU CHONBURI

มาตรา 4 ให้เพิ่มบทนิยามคำว่า “สัญญา” ระหว่างบทนิยามคำว่า “ฉลาก” และคำว่า “คณะกรรมการ” ในมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 ดังต่อไปนี้

“สัญญา” หมายความว่า ความตกลงกันระหว่างผู้บริโภคและผู้ประกอบธุรกิจเพื่อซื้อและขายสินค้าหรือให้และรับบริการ

มาตรา 5 ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็น (3 ทวิ) ของมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 “(3 ทวิ)” สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา”

มาตรา 6 ให้ยกเลิกความในมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“มาตรา 9 ให้มีคณะกรรมการหนึ่งเรียกว่า “คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค” ประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี เป็นประธานกรรมการ เลขาธิการนายกรัฐมนตรี ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม ปลัดกระทรวงคมนาคม เลขาธิการคณะกรรมการอาหารและยา และผู้ทรงคุณวุฒิอีกไม่เกินแปดคนซึ่งคณะรัฐมนตรีแต่งตั้งเป็นคณะกรรมการ และเลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เป็นกรรมการและเลขานุการ

มาตรา 7 ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็น (3) ในวรรคหนึ่งของมาตรา 14 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522 “(3) คณะกรรมการว่าด้วยสัญญา”

มาตรา 8 ให้ยกเลิกความในมาตรา 19 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน “มาตรา 19 ให้จัดตั้งคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคขึ้นในสำนักนายกรัฐมนตรี ให้มีเลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคมีอำนาจหน้าที่ควบคุมดูแลโดยทั่วไปและรับผิดชอบในการปฏิบัติราชการของสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค และจะให้มีรองเลขาธิการและผู้ช่วยเลขาธิการเป็นผู้ช่วยปฏิบัติราชการด้วยก็ได้”

มาตรา 9 ให้ยกเลิกความในมาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน “มาตรา 21 ในกรณีที่กฎหมายว่าด้วยการใดได้บัญญัติเรื่องใดไว้โดยเฉพาะตัวแล้วให้บังคับตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายว่าด้วยการนั้น และให้นำบทบัญญัติในหมวดนี้ไปใช้บังคับได้เท่าที่ไม่ซ้ำหรือขัดกับบทบัญญัติดังกล่าว เว้นแต่

(1) ในกรณีที่มีความจำเป็นเพื่อประโยชน์แก่ผู้บริโภคเป็นส่วนรวม หากปรากฏว่าเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายดังกล่าวยังมิได้มีการดำเนินการหรือดำเนินการยังไม่ครบขั้นตอนตามกฎหมายว่าด้วยการนั้น และมิได้ออกคำสั่งเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคตามกฎหมายดังกล่าวภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้งจากคณะกรรมการเฉพาะเรื่องหรือคณะกรรมการ ให้

SPUCHONBURI

คณะกรรมการเฉพาะเรื่องหรือคณะกรรมการเสนอเรื่องให้นายรัฐมนตรีพิจารณาออกคำสั่งตามความในหมวดนี้ได้

(2) ในกรณีตาม (1) ถ้ามีความจำเป็นเร่งด่วนอันเป็นมิอาจปล่อยให้เนิ่นช้าต่อไปได้ให้คณะกรรมการเฉพาะเรื่องหรือคณะกรรมการเสนอเรื่องให้นายรัฐมนตรีพิจารณาออกคำสั่งตามความในหมวดนี้ได้โดยไม่ต้องมีหนังสือแจ้งหรือรอให้ครบกำหนดเก้าสิบวันตามเงื่อนไขใน (1)

ในกรณีที่กฎหมายดังกล่าวมิได้มีบทบัญญัติให้อำนาจแก่เจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายออกคำสั่งเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคตามที่บัญญัติในหมวดนี้ ให้คณะกรรมการเฉพาะเรื่องมีอำนาจออกคำสั่งตามความในหมวดนี้ เว้นแต่ในกรณีที่กฎหมายดังกล่าวมีเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายอยู่แล้วคณะกรรมการอาจมอบอำนาจให้เจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายว่าด้วยการนั้น ๆ ใช้อำนาจตามพระราชบัญญัตินี้แทนคณะกรรมการเฉพาะเรื่องได้

การมอบอำนาจให้เจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายว่าด้วยการนั้น ๆ ตามวรรคสองให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา 10 ให้ยกเลิกความในมาตรา 30 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

มาตรา 30 ให้สินค้าที่ผลิตเพื่อขายโดยโรงงานตามกฎหมายว่าด้วยโรงงาน และสินค้าที่นำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อขายเป็นสินค้าที่ควบคุมฉลากความในวรรคหนึ่งไม่ใช้บังคับกับสินค้าที่คณะกรรมการว่าด้วยฉลากกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ในกรณีที่ปรากฏว่ามีสินค้าที่อาจก่อให้เกิดอันตรายแก่สุขภาพ ร่างกาย หรือจิตใจเนื่องในการใช้สินค้าหรือโดยสภาพของสินค้านั้น หรือมีสินค้าที่ประชาชนทั่วไปใช้เป็นประจำ ซึ่งการกำหนดฉลากของสินค้านั้นจะเป็นประโยชน์แก่ผู้บริโภคในการที่จะทราบข้อเท็จจริงในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้านั้นแต่สินค้าดังกล่าวไม่เป็นสินค้าที่ควบคุมฉลากตามวรรคหนึ่ง ให้คณะกรรมการว่าด้วยฉลากมีอำนาจกำหนดให้สินค้านั้นเป็นสินค้าที่ควบคุมฉลากได้โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา 11 ให้ยกเลิกความในมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

มาตรา 31 ฉลากของสินค้าที่ควบคุมฉลาก จะต้องมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) ใช้ข้อความที่ตรงต่อความจริงและไม่มีข้อความที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้า

(2) ต้องระบุข้อความดังต่อไปนี้

SPU CHONBURI

(ก) ชื่อหรือเครื่องหมายการค้าของผู้ผลิตหรือผู้นำเข้าเพื่อขาย แล้วแต่กรณี

(ข) สถานที่ผลิตหรือสถานที่ประกอบธุรกิจนำเข้า แล้วแต่กรณี

(ค) ระบุข้อความที่แสดงให้เข้าใจได้ว่าสินค้านั้นคืออะไร ในกรณีที่เป็นสินค้านำเข้าให้ระบุชื่อประเทศที่ผลิตด้วย

(3) ต้องระบุข้อความอันจำเป็น ได้แก่ ราคา ปริมาณ วิธีใช้ ข้อแนะนำ คำเตือน วัน เดือน ปี ที่หมดอายุในกรณีเป็นสินค้าที่หมดอายุได้ หรือกรณีอื่น เพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภค ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่คณะกรรมการว่าด้วยฉลากกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ให้ผู้ประกอบธุรกิจซึ่งเป็นผู้ผลิตเพื่อขายหรือผู้สั่งหรือผู้นำเข้ามาในราชอาณาจักร เพื่อขายสินค้าที่ควบคุมฉลาก แล้วแต่กรณี เป็นผู้จัดทำฉลากก่อนขายและฉลากนั้นต้องมีข้อความดังกล่าว ในวรรคหนึ่ง ในการนี้ ข้อความตามวรรคหนึ่ง (2) และ(3) ต้องจัดทำตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการว่าด้วยฉลากกำหนด โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา 12 ให้เพิ่มความต่อไปนี้เป็นส่วนที่ 2 ทวิ การคุ้มครองผู้บริโภคด้านสัญญา มาตรา 35 ทวิ มาตรา 35 ตรี มาตรา 35 จัตวา มาตรา 35 เบญจ มาตรา 35 ฉ มาตรา 35 สัตต มาตรา 35 อัฏฐ และมาตรา 35 นว ในหมวด 2 แห่งพระราชบัญญัติ คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522

3.5 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 (มาตรา 4 และ หวดที่ 1 ส่วนที่ 3 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ หมวด 8 บทกำหนดโทษ)

หมวด 1 ลิขสิทธิ์ ส่วนที่ 3 การคุ้มครองลิขสิทธิ์

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

“ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานสร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

“ลิขสิทธิ์” หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

“วรรณกรรม” หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

“โปรแกรมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

SPU CHONBURI

“นาฏกรรม” หมายความว่า งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วย

“ศิลปกรรม” หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

(1) งานจิตกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่หนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(2) งานปะติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงหนึ่งที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(3) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภายด้วยกรรมวิธีการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(5) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนซ์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และสร้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

(6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(7) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (1) ถึง (6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอยนำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่างานตาม (1) ถึง (7) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

“ดนตรีกรรม” หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

SPU CHONBURI

“โสตทัศนวัสดุ” หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใด อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี

“ภาพยนตร์” หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

“สิ่งบันทึกเสียง” หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

“นักแสดง” หมายความว่า ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำ และผู้ซึ่งแสดงท่าทาง ร้องกล่าว พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด

“งานแพร่เสียงแพร่ภาพ” หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

“ทำซ้ำ” หมายความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึงคัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

“ดัดแปลง” หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรมหรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่

(2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึง ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

SPU CHONBURI

(3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มิใช่นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มิใช่นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษากัน

(4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

(5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสานหรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

“เผยแพร่ต่อสาธารณชน” หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

“การโฆษณา” หมายความว่า การทำสำเนาจำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือลักษณะอย่างใดที่ทำขึ้นโดยความยินยอมของผู้สร้างสรรค์ออกจำหน่าย โดยสำเนาจำลองนั้นมีปรากฏต่อสาธารณชนเป็นจำนวนมากพอสมควรตามสภาพของงานนั้น แต่ทั้งนี้ไม่หมายความรวมถึง การแสดงหรือการทำให้ปรากฏซึ่งนาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือภาพยนตร์ การบรรยายหรือการปาฐกถา ซึ่งวรรณกรรม การแพร่เสียงแพร่ภาพเกี่ยวกับงานใด การนำศิลปกรรมออกแสดงและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

“อธิบดี” หมายความว่า อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา และให้หมายความรวมถึงผู้ซึ่งอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญามอบหมายด้วย

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการลิขสิทธิ์

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 5 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้ส่วนที่ 3 การคุ้มครองลิขสิทธิ์

มาตรา 15 ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

SPU CHONBURI

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

(4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

การพิจารณาว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง (5) จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมหรือไม่ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา 16 ในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้อนุญาตให้ผู้ใดใช้สิทธิตามมาตรา 15 (5) ย่อมไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธินั้นได้ด้วย เว้นแต่ในหนังสืออนุญาตได้ระบุเป็นข้อห้ามไว้

มาตรา 17 ลิขสิทธิ์นั้นย่อมโอนให้แก่กันได้

เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือแต่บางส่วนให้แก่บุคคลอื่นได้ และจะโอนให้โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ก็ได้

การโอนลิขสิทธิ์ตามวรรคสองซึ่งมิใช่ทางมรดกต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอนถ้าไม่ได้กำหนดระยะเวลาไว้ในสัญญาโอน ให้ถือว่าเป็นการโอนที่มีกำหนดระยะเวลาสิบปี

มาตรา 18 ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

ส่วนที่ 4 การละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา 27 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

SPU CHONBURI

มาตรา 28 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ทั้งนี้ ไม่ว่าในส่วนที่เป็นเสียงและหรือภาพให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

มาตรา 29 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้โดยได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) จัดทำโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ทั้งนี้ ไม่ว่า ทั้งหมดหรือบางส่วน

(2) แพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(3) จัดให้ประชาชนฟังและหรือชทมงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยเรียกเก็บเงินหรือผลประโยชน์อย่างอื่นในทางการค้า

มาตรา 30 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้โดยไม่ได้อนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

มาตรา 31 ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมินลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

(4) นำหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักร

ส่วนที่ 6 ข้อยกเว้นการละเมินลิขสิทธิ์

SPU CHONBURI

มาตรา 32 การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเข้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการสอนของตนอันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษาเพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

มาตรา 33 การกล่าว คัด ลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง

มาตรา 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค หนึ่งในกรณีดังต่อไปนี้

(1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

SPU CHONBURI

(2) การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

มาตรา 35 การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

(8) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้

(9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

หมวด 8 บทกำหนดโทษ

มาตรา 69 ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามมาตรา 27 มาตรา 28 มาตรา 29 มาตรา 30 หรือมาตรา 52 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงสองแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้า ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่หกเดือนถึงสี่ปี หรือปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงแปดแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 70 ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 31 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้า ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงสองปี หรือปรับตั้งแต่ห้าหมื่นบาทถึงสี่แสบบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

SPU CHONBURI

มาตรา 71 ผู้ใดไม่มาให้ถ้อยคำหรือไม่ส่งเอกสารหรือวัตถุใด ๆ ตามที่คณะกรรมการหรือคณะอนุกรรมการสั่งตามมาตรา 60 วรรคสาม ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 72 ผู้ใดขัดขวางหรือไม่อำนวยความสะดวกแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา 67 หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของพนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งสั่งตามมาตรา 67 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 73 ผู้ใดกระทำความผิดต้องระวางโทษตามพระราชบัญญัตินี้ เมื่อพ้นโทษแล้วยังไม่ครบกำหนดห้าปี กระทำความผิดต่อพระราชบัญญัตินี้อีก ต้องระวางโทษเป็นสองเท่าของโทษที่กำหนดไว้สำหรับความผิดนั้น

มาตรา 74 ในกรณีที่นิติบุคคลกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ถือว่ากรรมการหรือผู้จัดการทุกคนของนิติบุคคลนั้นเป็นผู้ร่วมกระทำผิดกับนิติบุคคลนั้น เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำของนิติบุคคลนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

มาตรา 75 บรรดาสิ่งที่ได้ทำขึ้นหรือนำเข้าในราชอาณาจักรอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ และยังเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้กระทำความผิดตามมาตรา 69 หรือมาตรา 70 ให้ตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ส่วนสิ่งที่ได้ใช้ในการกระทำความผิดให้ริบเสียทั้งสิ้น

มาตรา 76 ค่าปรับที่ใช้ชำระตามคำพิพากษา ให้จ่ายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงเป็นจำนวนกึ่งหนึ่ง แต่ทั้งนี้ไม่เป็นการกระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของสิทธิของนักแสดงที่จะฟ้องเรียกค่าเสียหายในทางแพ่งสำหรับส่วนที่เกินจำนวนเงินค่าปรับที่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงได้รับแล้วนั้น

มาตรา 77 ความผิดตามมาตรา 69 วรรคหนึ่ง และมาตรา 70 วรรคหนึ่ง ให้อธิบดีมีอำนาจเปรียบเทียบปรับได้

3.6 รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550

หมวด 3 สิทธิและเสรีภาพของชนชาวไทย (มาตรา 26 ถึง มาตรา 30 และมาตรา 50)

มาตรา 26 การใช้อำนาจโดยองค์กรของรัฐทุกองค์กร ต้องคำนึง ถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิ และเสรีภาพตามบทบัญญัติแห่ง รัฐธรรมนูญนี้

มาตรา 27 สิทธิและเสรีภาพที่รัฐธรรมนูญนี้รับรองไว้โดยชัดแจ้ง โดยปริยาย หรือโดยคำวินิจฉัยของศาลรัฐธรรมนูญ ย่อมได้รับความ คุ้มครอง และผูกพันรัฐสภา คณะรัฐมนตรีศาล และ

SPUCHONBURI

องค์กรอื่น ของ รัฐโดยตรงในการตรากฎหมาย การใช้บังคับกฎหมายและการตีความ กฎหมายทั้งปวง

มาตรา 28 บุคคลย่อมอ้างศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์หรือใช้สิทธิและ เสรีภาพของตนได้เท่าที่ไม่ละเมิดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น ไม่เป็น ปฏิปักษ์ต่อรัฐธรรมนูญ หรือไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน

บุคคลซึ่งถูกละเมิดสิทธิหรือเสรีภาพที่รัฐธรรมนูญนี้รับรองไว้ สามารถ ยกบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญนี้เพื่อใช้สิทธิทางศาลหรือยกขึ้นเป็นข้อ ต่อสู้คดีใน ศาลได้

มาตรา 29 การจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลที่รัฐธรรมนูญ รับรองไว้จะกระทำมิได้เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่ง กฎหมายเฉพาะเพื่อการที่รัฐธรรมนูญนี้กำหนดไว้และเท่าที่จำเป็น เท่านั้นและจะกระทบกระเทือนสาระสำคัญแห่งสิทธิและเสรีภาพนั้น มิได้

กฎหมายตามวรรคหนึ่งต้องมีผลใช้บังคับเป็นการทั่วไปและ ไม่มุ่งหมายให้ใช้บังคับแก่กรณีใดกรณีหนึ่งหรือแก่บุคคลใดบุคคล หนึ่งเป็นการเจาะจง ทั้งต้องระบุบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญที่ให้อำนาจ ในการตรากฎหมายนั้นด้วย

บทบัญญัติวรรคหนึ่งและวรรคสองให้นำมาใช้บังคับกับกฎหรือ ข้อบังคับที่ออกโดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายด้วย โดยอนุโลม

มาตรา 30 บุคคลย่อมเสมอกันในกฎหมายและได้รับความคุ้มครอง ตามกฎหมายเท่าเทียมกันชายและหญิงมีสิทธิเท่าเทียมกัน

การเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมต่อบุคคลเพราะเหตุแห่งความ แตกต่างในเรื่องถิ่นกำเนิด เชื้อชาติ ภาษา เพศ อายุ สภาพทางกาย หรือสุขภาพ สถานะของบุคคล ฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคมความ เชื่อทางศาสนา การศึกษาอบรม หรือความคิดเห็นทางการเมือง อันไม่ขัดต่อบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญจะกระทำมิได้

มาตรการที่รัฐกำหนดขึ้นเพื่อขจัดอุปสรรคหรือส่งเสริมให้บุคคล สามารถใช้สิทธิและเสรีภาพได้เช่นเดียวกับบุคคลอื่น ย่อมไม่ถือว่า เป็นการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมตามวรรคสาม

มาตรา 50 บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการประกอบกิจการหรือ ประกอบอาชีพและการแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม

การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัย อำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการรักษา ความมั่นคงของรัฐหรือเศรษฐกิจของประเทศ การคุ้มครองประชาชน ในด้านสาธารณูปโภค การรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรม อันดีของประชาชน การจัดระเบียบการประกอบอาชีพ การคุ้มครอง ผู้บริโภค การผังเมือง การรักษา

SPU CHONBURI

ทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม สวัสดิภาพของประชาชน หรือเพื่อป้องกันการผูกขาด หรือขจัดความ ไม่เป็นธรรมในการแข่งขัน

มาตรการลงโทษผู้ประกอบธุรกิจผลิตเกมของประเทศไทย

ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์มีการแบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่

1. ความผิดที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความลับ ความครบถ้วนของคอมพิวเตอร์และการทำงานของข้อมูลคอมพิวเตอร์ และระบบคอมพิวเตอร์

2. ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

3. อำนาจหน้าที่เจ้าพนักงาน

การเข้าถึงคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ การลักลอบดักข้อมูลโดยมิชอบ เช่น การใช้วิธี Session hijacking, Sniffing หรือ Man-In-The-Middle-Attack และ การก่อกวนระบบคอมพิวเตอร์โดยวิธี Dos (Denial of services) ถือเป็นความผิดที่ต้องถูกดำเนินคดี

สำหรับความผิดที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้แก่ การใช้อุปกรณ์ในทางมิชอบ การปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร และการฉ้อโกงข้อมูลคอมพิวเตอร์

เราจะเห็นว่าความผิดต่าง ๆ ที่เหล่าแฮกเกอร์ใช้ในการจู่โจมระบบถูกระบุไว้ในมาตราต่าง ๆ ในพระราชบัญญัติไว้เรียบร้อยแล้วจะเหลือแต่เรื่องของอำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงานสอบสวนว่าควรจะมีความสามารถในการค้นโดยไม่มีหมายหรือไม่ เจ้าพนักงานสอบสวนควรมีอำนาจสามารถสั่งให้เก็บข้อมูลจราจรคอมพิวเตอร์ทั้งในแบบที่เป็น Log File และ แบบ Real-Time

กล่าวโดยสรุปคือ การอบรมความรู้ขั้นสูงทางด้าน Information Security เป็นเรื่องจำเป็นสำหรับพนักงานสอบสวนตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรมจนถึงขั้นศาล หน่วยงานภาครัฐควรให้ความสำคัญเรื่องการฝึกอบรมบุคลากรดังกล่าวในเรื่อง Computer Forensics และ Investigations ให้พร้อมรับกับกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ที่กำลังจะถูกนำมาใช้ในประเทศไทยเพื่อปราบเหล่าอาชญากรคอมพิวเตอร์ที่นับวันจะเพิ่มมากขึ้น และรูปแบบคดีก็ทวีความซับซ้อนมากขึ้นเช่นกัน

ความเข้าใจ และ ความรู้จริงด้าน Computer Forensics และ Investigations จะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรมสามารถนำกฎหมายมาบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในที่สุด

SRU CHONBURI

ตารางที่ 9 สรุปฐานความผิดและโทษทั้งหมด ตามร่างพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (ร่างรัฐบาล)

สรุปฐานความผิดและโทษทั้งหมด ตามร่างพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (ร่างรัฐบาล)			
มาตรา	ฐานความผิด	โทษจำคุกฯ สูงสุด	โทษปรับสูงสุด (บาท)
5	เข้าถึงคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	1 เดือน	1,000 บาท
6	ล่วงรู้มาตรการป้องกัน	6 เดือน	10,000 บาท
7	เข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ	1 ปี	20,000 บาท
8	การดักข้อมูลคอมพิวเตอร์	2 ปี	60,000 บาท
9	การรบกวนข้อมูลคอมพิวเตอร์	5 ปี	100,000 บาท
10	การรบกวนข้อมูลคอมพิวเตอร์	5 ปี	100,000 บาท
11	การกระทำต่อความมั่นคง		
	- ก่อความเสียหายแก่ข้อมูลฯ	1 ปี-10 ปี	2 หมื่นบาท-2 แสนบาท
	- กระทบต่อความมั่นคง	3 ปี-15 ปี	6 หมื่นบาท- 3 แสนบาท
	- อันตรายแก่ร่างกายหรือชีวิต	ประหารชีวิต/ จำคุกตลอดชีวิต/ 10 ปี-20 ปี	
12	การจำหน่าย/เผยแพร่ชุดคำสั่ง	1 ปี	2 หมื่นบาท
13	การเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม	2 ปี – 5 ปี	4 หมื่นบาท-หนึ่งแสนบาท
14	ความรับผิดของผู้ให้บริการ	2 ปี – 5 ปี	4 หมื่นบาท-หนึ่งแสนบาท
15	การตัดต่อภาพผู้อื่น	3 ปี	6 แสนบาท

SRI CHONBURI

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคตของประเทศไทย

ปัจจุบันประเทศต่างๆทั่วโลกต่างก็มีการตื่นตัวต่อการพัฒนากฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น ในปี ค.ศ.1997 ประเทศญี่ปุ่นได้ประกาศนโยบาย “Toward the age of digital economy” สหรัฐอเมริกาประกาศนโยบาย “A framework for global electric commerce” และสหภาพยุโรปประกาศนโยบาย “A European initiative in electronic commerce” เป็นต้น

นอกจากนั้นองค์การระหว่างประเทศ เช่น องค์การการค้าโลก (WTO) และสหประชาชาติ (United Nation) ก็ให้ความสนใจจัดให้มีการประชุมเจรจาจัดทำนโยบายและรูปแบบของกฎหมาย

เกี่ยวกับการพานิชย์อิเล็คทรอนิกส์ไว้ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ประเทศไทยจะต้องมีการจัดทำกฎหมายดังกล่าว เพื่อให้เป็นโครงสร้างพื้นฐานต่อไป

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกิดขึ้นเนื่องจากความจำเป็นของสังคม (Social Necessity) และเพื่อให้สังคมมีความเป็นปึกแผ่น (Solidality) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็คทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ในฐานะสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ตระหนักในปัญหาของประเทศชาติและความสำคัญของกฎหมายดังกล่าว จึงได้จัดทำโครงการพัฒนา กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานทางกฎหมาย (Legal infrastructure) โดยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data protection law) เพื่อคุ้มครองสิทธิในความเป็นส่วนตัวจากการนำข้อมูลของบุคคลไปใช้ในทางมิชอบ

2. กฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ Computer relate crime) เพื่อคุ้มครองสังคมจากความผิดที่เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารอันถือเป็นทรัพย์ที่ไม่มีรูปร่าง (Intangible object)

3. กฎหมายพาณิชย์อิเล็คทรอนิกส์ (Electronic commerce) เพื่อคุ้มครองการทำธุรกรรมทางอินเตอร์เน็ต

4. กฎหมายการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็คทรอนิกส์ (Electronic data interchange: EDI) เพื่อที่จะเอื้อให้มีการทำนิติกรรมสัญญาทางอิเล็กทรอนิกส์ได้

5. กฎหมายลายมือชื่ออิเล็คทรอนิกส์ (Electronic signature law) เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่คู่กรณีในอันที่จะต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเพื่อการลงลายมือชื่อ

6. กฎหมายการโอนเงินทางอิเล็คทรอนิกส์ (Electronic funds transfer) เพื่อคุ้มครองผู้บริโภคและสร้างหลักประกันที่มั่นคง

7. กฎหมายโทรคมนาคม (Telecommunication law) เพื่อวางกลไกในการเปิดเสรีให้มีการแข่งขันที่เป็นธรรมและมีประมิทธิภาพ ทั้งสร้างหลักประกันให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการโทรคมนาคมได้อย่างทั่วถึง (Universal service)

8. กฎหมายระหว่างประเทศ องค์การระหว่างประเทศและการค้าระหว่างประเทศที่เกี่ยวเนื่องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

9. กฎหมายที่เกี่ยวเนื่องกับอินเตอร์เนต

10. กฎหมายพัฒนาเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันได้มีกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศออกมาประกาศใช้แล้ว 1 ฉบับคือ พระราชบัญญัติธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2545 ซึ่งได้รวมเอากฎหมายพานิชย์อิเล็กทรอนิกส์

SPUCHONBURI

และกฎหมายลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้าไว้ด้วยกัน โดยกฎหมายดังกล่าวและมีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2545 ที่ผ่านมา ทั้งนี้กฎหมายดังกล่าวจะเอื้อประโยชน์อย่างมากทั้งต่อตัวผู้กระทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และแก่เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรม เพราะกฎหมายดังกล่าวได้ระบุเรื่องการรับฟังพยานหลักฐานที่อยู่ในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้าไว้ด้วย (เดิมปรับใช้จากประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง) ประเด็นสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศก็คือ การพัฒนากฎหมายเพื่อรองรับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งรัฐมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เข้าใจในเบื้องต้น และศึกษาถึงธรรมเนียมประเพณีและสังคมการพาณิชย์ของไทย รวมทั้งปัญหาต่างๆที่มีอยู่ในปัจจุบันที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนากฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทย สภาพปัญหาในปัจจุบันคือกฎหมายไทยไม่เพียงพอที่จะให้ความคุ้มครองทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้นักธุรกิจและนักลงทุนไม่มั่นใจในการทำการค้าทางอิเล็กทรอนิกส์ เพราะเหตุความไม่มีประสิทธิภาพของระบบและโครงสร้าง ความไม่มั่นใจจากการถูกรบกวนและแทรกแซงจากบุคคลภายนอกผู้ไม่หวังดี รวมถึงความหวาดกลัวต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งมีมากในประเทศของเรา ประกอบกับผู้ใช้งานยังมีความกังขาในข้อกฎหมายเกี่ยวกับความสมบูรณ์ของนิติกรรมที่เกิดจากการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ว่าจะมีผลผูกพันเพียงใด ทั้งจะมีการยอมรับการสืบพยานในศาลได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้น กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อระบบการทำธุรกรรมในประเทศไทยทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

SPU CHONBURI