

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



246545



มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

LEGAL MEASURES FOR CONTROL AND SUPERVISION BUSINESS COMPUTER GAME

อาทิตย์ วงศ์ขัตถุรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2558

600251100

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



246545

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์



อาทิตย์ วงศ์ยฤทธิ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2553

Legal Measures for Control and Supervision Business Computer Game

ATHIT WONGYARIT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Laws

Department of Law

Graduate School, Dhurakij Pundit University

2010



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์

เสนอโดย อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ

สาขาวิชา นิติศาสตร์ หมวดวิชา กฎหมายเอกชนและกฎหมายธุรกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ธีระ ศรีธรรมรักษ์)

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภูมิ โชคเหมาะ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์พินิจ ทิพย์มณี)

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา จิตร์น้อมรัตน์)

วันที่ 12 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2553

หัวข้อวิทยานิพนธ์	มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์
ชื่อผู้เขียน	อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตัมศิริ
สาขาวิชา	นิติศาสตร์
ปีการศึกษา	2553

บทคัดย่อ

246545

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

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย และการศึกษาถึงมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศออสเตรเลีย ประเทศญี่ปุ่น และประเทศในกลุ่มยุโรป เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับมาตรการต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังมีช่องว่างในการบังคับใช้กฎหมาย ประกอบกับขาดมาตรการในการตรวจพิจารณาที่ถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งกฎหมายไม่มีความครอบคลุมส่งผลให้มาตรการทางกฎหมายขาดประสิทธิภาพทำให้เกิดปัญหา เช่น กฎหมายควบคุมเฉพาะเกมบางประเภท หลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา การจัดความเหมาะสมของเกม การควบคุม

ร้านเกม เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันยังคงมีการกระทำที่ฝ่าฝืนกฎหมายของผู้ประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้เห็นอยู่

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

นอกจากนี้ ผู้เขียนเห็นว่า ทุกหน่วยงาน ทุกภาคส่วน ต้องร่วมมือกันไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการ ผู้บริโภค รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองในการสร้างจิตสำนึกในการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนของประเทศให้ได้รับสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมกับการเจริญเติบโตและการรับรู้ของวัย เพื่อให้มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ของประเทศไทยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

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

ABSTRACT

246545

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

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

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

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

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

กิตติกรรมประกาศ

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

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณท่านรองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ ที่ท่านให้ความเมตตาและกรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ โดยท่านได้เอาใจใส่และกรุณาตลอดเวลา ชี้แนะ สอบถาม ให้แนวคิดต่างๆ สำหรับการศึกษาวิทยานิพนธ์อย่างใกล้ชิด ทำให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ พันเอกปฐมพงษ์ และพันเอกหญิงอาสยา วงศ์ฤทธิ์ บิดาและมารดาที่ผู้เขียนเคารพรัก ซึ่งได้ให้การสนับสนุนช่วยเหลือทุกด้าน รวมทั้งให้กำลังใจผู้เขียนตลอดมาจนวิทยานิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์ และขอขอบคุณ คุณจันทวัลย์ วงศ์ฤทธิ์ พี่สาวของผู้เขียนที่ได้ให้กำลังใจผู้เขียนตลอดมา

ขอขอบพระคุณ ท่านประดิษฐ์ ไปจิ๋ว ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ที่ได้สละเวลาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน ขอขอบคุณท่านอาจารย์ทุกท่าน ขอขอบคุณบัณฑิตศึกษา สาขานิติศาสตร์และเจ้าหน้าที่สาขานิติศาสตร์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เขียน ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อนๆ นักศึกษา รุ่น 50 ที่เป็นกำลังใจสำคัญ ช่วยผลักดันและมอบสิ่งที่ดีแก่ผู้เขียนตลอดมา สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ ร้อยโทหญิงเพ็ญศิริ ขาวอุบลที่เป็นกำลังใจให้ผู้เขียนทำวิทยานิพนธ์นี้จนสำเร็จ

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถให้ความรู้และข้อคิดที่เป็นประโยชน์แก่การศึกษาหรือภาคปฏิบัติ ขอมอบความดีเหล่านี้ด้วยความระลึกถึงแด่พระคุณครูอาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้แต่งตำรา หนังสือ และข้อมูลจากทุกท่านที่ผู้เขียนได้ใช้อ้างอิงในวิทยานิพนธ์นี้ ทั้งผู้มีพระคุณของผู้เขียนทุกท่าน แต่หากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ์

สารบัญ

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

สารบัญ (ต่อ)

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

สารบัญ (ต่อ)

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