

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมมนุษย์ได้มีวิวัฒนาการที่ก้าวหน้าเป็นอย่างมาก และมีเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้น จึงเป็นเหตุให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อสังคมมนุษย์ และมีการนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ประโยชน์และแสวงหาผลกำไรจากการใช้เทคโนโลยีนั้น ดังจะเห็นได้ชัดในเรื่องของการเกิดธุรกิจใหม่ๆ ขึ้นที่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักของธุรกิจ ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าว ได้แก่ อินเทอร์เน็ต โดยระบบเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตนั้นได้สร้างความสะดวกสบายให้แก่กลุ่มคนในสังคม ทั้งยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสถาบันทางสังคม เช่น สถาบันเศรษฐกิจกับกลุ่มธุรกิจระบบ E-commerce สถาบันการศึกษากับกลุ่มการศึกษาระบบ E-learning กลุ่มการสื่อสารกับระบบ E-mail (วรัณพร สถาปนิกานนท์, 2549, หน้า 1) และธุรกิจที่จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตเป็นองค์ประกอบหลักของธุรกิจคือ ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ซึ่งในขณะนี้ก็มีผู้ประกอบการธุรกิจดังกล่าวเป็นจำนวนมาก และแต่ละร้าน แต่ละผู้ประกอบการจะมีการแข่งขันทางการค้ากัน โดยบางร้านผู้ประกอบการก็จะลดราคาชั่วโมงในการเข้าใช้บริการเพื่อเป็นข้อเสนอให้ผู้ที่ใช้บริการสนใจมาใช้บริการในร้านของตน โดยจำนวนผู้ใช้บริการหรือผู้ที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ก็มีแนวโน้มที่สูงขึ้นทุกวัน และด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้ขยายตัวขึ้นมากในสังคม เนื่องจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยม และด้วยเพราะประสิทธิภาพความสามารถของเทคโนโลยีที่ทันสมัยจึงเป็นเหตุให้ผู้พัฒนาเกมเริ่มเห็นประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต และได้พัฒนาก่อให้เกิดเกมที่สามารถเล่นผ่านคอมพิวเตอร์โดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้นั้นคือ เกมออนไลน์ เมื่อเกมออนไลน์ได้เข้ามาสู่ผู้บริโภคและผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างสูงจากจำนวนของผู้บริโภค และผู้เข้าใช้บริการเป็นเหตุให้ธุรกิจร้านเกมออนไลน์เติบโต และได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน

หากจะกล่าวถึงความเป็นมาของการเกิดธุรกิจร้านเกมออนไลน์นั้น ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ หมายถึงธุรกิจที่ให้บริการเล่นเกมออนไลน์โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เมื่อผู้ใช้

บริการหรือผู้เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนมากขึ้นจึงทำให้เกิดธุรกิจร้านเกมออนไลน์ขึ้นมา โดยธุรกิจร้านเกมออนไลน์จะต้องดำเนินธุรกิจโดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเกมออนไลน์ที่ใช้เล่นนั้นจะต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตเสมอ โดยเกมออนไลน์นั้นได้เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.1980 (ชินวร ฟาติษฐี, 2550, หน้า 3) แต่เกมออนไลน์เพิ่งจะได้รับกระแสความนิยมในประเทศไทยในช่วง 4-5ปีที่ผ่านมา โดยได้รับกระแสความนิยมมาจากเกม Ragnarok online ซึ่งมีจำนวนผู้เข้าเล่นเกมเป็นจำนวนมากทั้งเด็กเยาวชนรวมถึงกลุ่มบุคคลทั่วไป และหลังจากที่เกม Ragnarok online ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจึงทำให้เกิดกระแสเกมออนไลน์ต่างๆเข้ามาในประเทศไทยอีก โดยการนำเข้าเกมของประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น จีน เป็นต้น ทำให้อัตราของผู้เล่นเกมออนไลน์มีการเติบโตมากขึ้น และผลจากการที่ความนิยมเล่นเกมออนไลน์มีมากขึ้น จึงทำให้ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์มากขึ้นด้วยเช่นกัน อีกทั้งธุรกิจร้านเกมออนไลน์นี้ ผู้บริโภคและผู้เข้าใช้บริการร้านเกมออนไลน์ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ง่ายต่อการชักจูง เนื่องจากธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้มีการเปิดเสรี ไม่จำกัดเวลาในการเปิดหรือปิดร้าน ไม่จำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ไม่จำกัดประเภทความรุนแรงของเกมออนไลน์ และก็มีได้จำกัดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ ด้วยเหตุดังกล่าวส่งผลให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับธุรกิจร้านเกมออนไลน์ขึ้นมา เมื่อผู้ประกอบการได้เปิดร้านเกมออนไลน์โดยเสรีแล้ว ทำให้เด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมากติดเกมออนไลน์ หากได้เล่นเกมออนไลน์แล้วจะไม่ยอมเลิกเล่น และเมื่อเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานเกินไปจะทำให้เสียสุขภาพด้วย เนื่องจากไม่มีการพักผ่อนที่เพียงพอ ทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาอีกเช่น เด็กและเยาวชนไม่ตั้งใจเรียนไม่สนใจการเรียน หมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ และคิดวางแผนเพื่อที่จะเอาชนะการเล่นเกมออนไลน์ และมีความต้องการเล่นเกมออนไลน์ตลอดเวลา จนทำให้มีผลกระทบต่อตนเองหลายด้านอาทิ ผลกระทบต่อการเรียน ผลกระทบต่อสุขภาพ ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบต่อสังคม ซึ่งต่อไปภายภาคหน้าอาจส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทางสมอง และอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนด้วยกล่าวคือ เด็กและเยาวชนอาจมีพฤติกรรมในการ โกหก ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน รวมไปถึงพฤติกรรมที่รุนแรงที่ได้ลอกเลียนแบบมาจากเกมออนไลน์ เมื่อจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้น ก็อาจส่งผลให้ปัญหาดังกล่าวกลายเป็นปัญหาใหญ่และเป็นปัญหาของสังคมด้วย

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ทางภาครัฐ ได้ให้ความสำคัญกับปัญหาที่กำลังจะเกิดขึ้น ดังจะเห็นได้ชัดว่า ภาครัฐได้มีมาตรการในการควบคุมธุรกิจร้านเกมออนไลน์และมีมาตรการในการจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ โดยที่กระทรวงมหาดไทยได้ออกกฎกระทรวงฉบับที่ 12 พ.ศ. 2549 เพื่อควบคุมร้านเกมออนไลน์และเมื่อออกกฎกระทรวงฉบับดังกล่าวมีผลบังคับใช้แล้วส่งผลให้ผู้

ประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ต้องขออนุญาตประกอบกิจการ โดยมีกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่ นายทะเบียนกลาง และนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร ซึ่งมาตรการเบื้องต้นดังกล่าวมี ดังต่อไปนี้คือ ไม่อนุญาตให้ร้านบริการแก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปใช้บริการในช่วงเวลา ก่อน 14.00 น. ของวันจันทร์ถึงวันศุกร์ยกเว้นวันหยุดราชการ ไม่อนุญาตให้ร้านบริการแก่เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปใช้บริการหลัง 22.00 น. ของทุกวัน และจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและ เยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีโดยให้เล่นเกมออนไลน์ได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมงโดยห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ อีกทั้งยังห้ามมิให้ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ จำหน่ายสุราหรือบุหรี่ภายในสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ด้วย โดยมาตรการดังกล่าวนี้ถือเป็น มาตรการที่ภาครัฐออกใช้บังคับ เพื่อควบคุมผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ แต่มาตรการ ดังกล่าวก็มิได้มีการบังคับใช้ที่เข้มงวดและไม่มีประสิทธิภาพที่เพียงพอ เนื่องจากผู้ประกอบธุรกิจ ร้านเกมออนไลน์ มิได้ปฏิบัติตามมาตรการดังกล่าวอย่างเคร่งครัด ยังคงมีการเปิดบริการที่เสรี โดย ให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าเล่นเกมออนไลน์ได้ โดยไม่จำกัดอายุ ไม่จำกัดเวลาในการเล่น อีกทั้ง ผู้ประกอบการยังละเลยไม่ดูแลและไม่รับผิดชอบเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสมกับผู้เล่นเกม ปลอ่ยให้มีการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของต่างๆ ในเกมเป็นเงินจริงได้และอาจมีการลักลอบเล่น การพนันกัน หรืออาจจะมีเกมที่มีลักษณะเป็นภาพลามก อนาจาร ซึ่งปัญหาต่างๆ นั้นก่อให้เกิด ปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ซึ่งการทำธุรกิจร้านเกม ออนไลน์ในปัจจุบัน ผู้ศึกษาพบว่ามิเพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 (ราช- กิจจานุเบกษา เล่ม 125 ตอนที่ 42 ก, 2551, หน้า 116) เท่านั้นที่ใช้ควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกม ออนไลน์ แต่พระราชบัญญัติดังกล่าวไม่มีความชัดเจนเพียงพอในการใช้บังคับการประกอบธุรกิจ ร้านเกมออนไลน์ ประกอบกับมาตรการในการลงโทษนั้นมียกโทษที่น้อยทำให้ผู้ประกอบการ ร้านเกมออนไลน์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจร้านเกมออนไลน์ไม่เกรงกลัวต่อบทลงโทษตาม กฎหมายยังคงมีการละเมิดกฎหมายเสมอ อีกทั้งยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์หรือเกี่ยวกับ การทำธุรกิจร้านเกมออนไลน์โดยตรง และมาตรการที่ทางภาครัฐออกมาใช้ควบคุมนั้นก็มิได้ เข้มงวด ไม่มีประสิทธิภาพที่เพียงพอ ทำให้เกิดปัญหาในการบังคับใช้กฎหมาย เนื่องจากยังไม่มี กฎหมายเฉพาะที่บัญญัติใช้บังคับและควบคุมธุรกิจร้านเกมออนไลน์

จากการศึกษา การประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ในปัจจุบัน พบว่ายังมีปัญหาที่จะต้อง ทำการศึกษาเพื่อหาแนวทางการแก้ไข ดังต่อไปนี้

1) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ในประเทศไทย หรือการ จัดเรตติ้งเกมออนไลน์

2) ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์ในเรื่องการขอใบอนุญาตประกอบกิจการ

3) ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมประเภทของเกมออนไลน์และควบคุมผู้เล่นเกมออนไลน์

4) ปัญหาเกี่ยวกับบทลงโทษ

จากสภาพปัญหาต่างๆที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เป็นปัญหาที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวบทกฎหมายและมาตรการทางกฎหมาย หากมีการพิจารณาถึงหลักกฎหมายที่จะนำมาใช้ในการควบคุมเพื่อจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมออนไลน์แล้ว ปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์โดยตรง มีเพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 อีกทั้งมาตรการในการควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ยังไม่มีมาตรการที่เป็นรูปธรรม จึงทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา ดังนั้นจึงเป็นการสมควรที่จะบัญญัติกฎหมายอันเกี่ยวกับการควบคุมการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ และสมควรมีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจร้านเกมออนไลน์ให้เคร่งครัดมากกว่านี้

### วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความสำคัญของปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาถึง ประวัติความเป็นมา ความหมาย และแนวความคิดทฤษฎีทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ของประเทศไทยและของต่างประเทศ
4. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
5. เพื่อศึกษาเสนอแนวทางการแก้ไขและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ เพื่อให้มีกฎหมายที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### สมมติฐานการศึกษา

การประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับธุรกิจร้านเกมออนไลน์โดยตรง จึงทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ขึ้น และกฎระเบียบหรือมาตรการต่าง ๆ ที่มีอยู่ก็ไม่มี ความเข้มงวดรัดกุมเพียงพอ ไม่สามารถนำมาใช้บังคับได้ในทุกกรณี เนื่องจากผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์บางราย มิได้ปฏิบัติตาม ส่งผลให้การบังคับใช้กฎระเบียบหรือมาตรการต่าง ๆ นั้น ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอและการจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมออนไลน์นั้นยังคงเป็นมาตรการหนึ่ง

ของทางภาครัฐที่มุ่งเน้นจัดระเบียบผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์และผู้เล่นเกมซึ่งได้แก่เด็กและเยาวชน ฉะนั้น จึงเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่จะต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง แก้ไข เพื่อให้กฎระเบียบ หรือมาตรการต่าง ๆ ดังกล่าวนั้น มีผลบังคับใช้ที่ชัดเจนและสมควรตราบทบัญญัติกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจร้านเกมออนไลน์โดยตรงสามารถนำไปใช้บังคับแก่ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้

### ขอบเขตของการศึกษา

วิทยานิพนธ์นี้มุ่งศึกษาเฉพาะเรื่อง การประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ โดยศึกษาเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์ ไม่รวมถึงการเข้าถึงฐานข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะอื่นๆ และศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายในการจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก รวมทั้งตัวบทกฎหมายหรือกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องตลอดจนกฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

### วิธีดำเนินการศึกษา

การดำเนินการศึกษาวิทยานิพนธ์ดำเนินการวิจัยวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยค้นคว้าจากเอกสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ อันเกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ตลอดจนตำรากฎหมาย ตัวบทกฎหมาย บทความทางวิชาการ ในสาขานิติศาสตร์และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง ค้นคว้าในห้องสมุดของทางมหาวิทยาลัย และของทางสถาบันต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมาแก้ไขปัญหาทางกฎหมายต่อไป

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึง ความสำคัญของปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
2. ทำให้ทราบถึง ประวัติความเป็นมา ความหมาย และแนวความคิดทฤษฎีทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
3. ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายที่มุ่งจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ทั้งตามหลักกฎหมายของประเทศไทยและกฎหมายของต่างประเทศ

4. ทำให้ทราบถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
5. ทำให้ทราบถึงแนวทางการแก้ไข และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์

### นิยามศัพท์

1. ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นิยามความหมายของคำว่า วิดิทัศน์ ว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบ หรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง
2. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีผู้เล่นพร้อมกัน ได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารตอบโต้ซึ่งกันและกันได้ ไม่ว่าจะอยู่ ณ สถานที่ใดซึ่งเกมออนไลน์มีทั้งประเภททั่วไป และประเภทที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม เกิดการติดพัน มีการมีการพนันเกิดขึ้นได้
3. อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หมายถึง สถานที่ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยมีการคิดค่าบริการในการเข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ต
4. ร้านวีดิทัศน์ หมายถึง สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์