หัวข้อวิทยานิพนธ์	ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์
คำสำคัญ	ปัญหากฎหมาย / ธุรกิจเกมออนไลน์
ชื่อนักศึกษา	รุ่งทิภา ศรีสัตย์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตัณศิริ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ สุวิทย์ นิ่มน้อย
ระดับการศึกษา	นิติศาสตรมหาบัณฑิต
คณะ	บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
พ.ศ.	2552

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาถึงปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ การประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ในปัจจุบันได้ขยายตัวขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการประกอบธุรกิจดังกล่าวเป็นจำนวนมาก และร้านเกมออนไลน์ ถือเป็นแหล่งสำคัญที่เด็กและเยาวชนเข้าไปเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจร้านเกมออนไลน์ และปัญหาเกี่ยวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ซึ่งได้แก่เด็กและเยาวชน จึงต้องดำเนินการแก้ไขปัญหาโดยเร็ว โดยศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ของต่างประเทศเปรียบเทียบกับประเทศไทยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการออกกฎหมาย และแก้ไขกฎหมาย เพื่อควบคุมธุรกิจร้านเกมออนไลน์ในประเทศไทย

จากการศึกษาพบว่า กฎหมายที่ใช้บังคับแก่ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ยังไม่มีเป็นการเฉพาะ และจากการที่นำพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 พระราชบัญญัติทะเบียนพาณิชย์ พ.ศ.2499 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก และประกาศของกระทรวงพาณิชย์ฉบับที่ 10 พ.ศ.2551 อันเป็นกฎหมายที่สามารถนำมาปรับใช้แก่ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้นั้น ไม่สามารถควบคุมธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้ทุกกรณี สาเหตุสำคัญคือ กฎหมายนั้นยังไม่มีความชัดเจน ยังคงกระจัดกระจาย ไม่เป็นหมวดหมู่ ไม่เป็นการเฉพาะ ทำให้กฎหมายไม่มีความเป็นเอกภาพ ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่ถือได้ว่าเป็นพระราชบัญญัติที่มีผลบังคับแก่ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ได้ใกล้เคียงที่สุด แต่ชื่อพระราชบัญญัติก็ไม่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะของธุรกิจที่ชัดเจน มีความคลุมเครือ ไม่สามารถสื่อความหมายได้โดยตรงแก่ธุรกิจร้านเกมออนไลน์ และเมื่อยังไม่มีกฎหมายบังคับแก่ธุรกิจร้านเกม

SPU CHONBURI

ออนไลน์โดยเฉพาะ ประกอบกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมธุรกิจร้านเกมออนไลน์ยังไม่มีเป็นรูปธรรม ทำให้ผลกระทบที่เกิดจากร้านเกมออนไลน์กลายเป็นปัญหาสังคมได้

จากข้อค้นพบดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเสนอแนะให้มีกฎหมายที่ใช้บังคับแก่ธุรกิจร้านเกมออนไลน์โดยเฉพาะ เพื่อควบคุมและส่งเสริมธุรกิจร้านเกมออนไลน์ควบคู่กันไป และเพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดจากธุรกิจร้านเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการสะดวกในการควบคุมดูแลธุรกิจร้านเกมออนไลน์ให้อยู่ในกรอบของกฎหมายต่อไป

SPU CHONBURI

Thesis Title	Legal Problems On Online Games Business Operation
Keyword	Legal Problems / Online Games Business
Student	Rungtipa Srisat
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Kalaya Tansiri
Thesis Co-advisor	Associate Professor Suwit Nimnoi
Level of Study	Master of Laws
Faculty	Graduate School, Sripatum University Chonburi Campus
Year	2009

ABSTRACT

This thesis is for the purpose of studying the legal problems concerning online games business operations which have continuously proliferated. Online games shops have been the central premises where most children and juveniles play online games, resulting in several problems attributable to online game shops and online games player-related problems which substantially affect the society, hence needing a prompt problem solving. By this thesis, a study was conducted as to the comparison between foreign and Thai legal measures related to running online games business with a view to come up with guidance for legislation enactment or amendment to control online games business in Thailand consistently with the current situations.

The study has revealed that there has been no specific law that governs online games business. With the use of the Film and Video Act B.E. 2551 (A.D. 2008), Commercial Registration Act B.E. 2499 A.D. (1956), Child Protection Act, B.E. 2546 (A.D. 2003), Convention on the Rights of the Child, and the Commerce Ministry's Notification No. 10, 2008, which are adaptable to online games shops business, they are incapable of controlling it in all cases. The main reason is that those laws are vague, scattered, unclassified and unspecific, without unity and adequate effectiveness. The Film and Video Act B.E. 2551 (A.D. 2008) is considered nearest to the enforcement of online games shops business. Unfortunately, its act name does not distinctively refer to the nature of businesses, is ambiguous, and does not convey the meaning directly to online games shops business. With the non-presence of specific online games shops business law and controlling legal measures for the same not concretely existing, the impacts arising from online games shops have become societal problems.

SPU CHONBURI

According to such findings, it is suggested to have a specific law for online games shop business enforcement and at the same time to control and promote it and to prevent online games shop problems, in order to facilitate governing the business under the frame of law.

SPU CHONBURI