

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ :
ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

วศโอม กัลปาลี*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมและได้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 220 ร้าน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์วิเคราะห์ ข้อมูลด้วยสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมดำเนินการตามกฎหมายกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับดำเนินการครบถ้วน ร้อยละ 83.18 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ อายุ สถานภาพสมรส ความรู้ และทัศนคติ

จากการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะคือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหามาตรการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้ และควรเพิ่มโทษทางกฎหมายเมื่อกระทำผิด เพื่อให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัดจริงจังมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การดำเนินการตามกฎหมาย กฎกระทรวง เกมคอมพิวเตอร์ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

* นักศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Abstract

This research was to study the levels of compliance with the computer game laws and regulations, demographic attributes, knowledge, attitudes, problems and limitations of law enforcement of computer game shops in Nakhonpathom Province and the authorities who enforced the laws. Selected samples were 220 owners of enterprising computer game shops in Nakhonpathom Province. Questionnaires and interviews were applied for data collection. Percentages, means, Standard deviation (SD) and chi-square were statistical applications for analyses.

Results revealed that the 83.18% of owners of computer game shops in Nakhonpathom Province completely complied with ministerial regulations on Licensing and enterprising the VDO shops BE 2552 (2009). Factors influencing compliance with ministerial regulations on licensing and enterprising the VDO shops BE 2552 (2009) were age, marital status, knowledge and attitudes by statistical significance.

Recommendations from the study were the Office of the Provincial Culture and offices involved should find measures to launch campaigns, public Relations, and education furthermore and legal punishment should be increased upon offending so that the owners of computer game shops will more strict and will seriously comply with ministerial regulations on licensing and enterprising of VDO shops BE 2552 (2009).

Keywords: Compliance with laws, Ministerial regulations, Computer game, Office of the Provincial Culture

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในยุคปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว เพื่อก้าวขึ้นไปสู่ความทัดเทียมในระดับนานาชาติ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีและการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดประติษฐกรรมขึ้นมารองรับการสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อที่ได้รับความนิยมคงหนีไม่พ้นสื่อออนไลน์ และเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นผลพวงซึ่งเกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี ในอดีตอาจมีเพียงเกมกต หรือวิดีโอเกมแต่ในปัจจุบันมีเกมให้วัยรุ่นเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สแตชันและ เกมออนไลน์จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางใน

วัยรุ่นไทย การเล่นเกมออนไลน์ มีจุดเด่น โดยมีการเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีโครงข่ายเชื่อมต่อกันทั่วโลกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ที่เรียกอย่างเป็นทางการว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งมีทั้งคุณและโทษ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาตามมาหลายประการและนับวันจะเพิ่มปัญหามากขึ้นทั้งตัวผู้เล่นเอง และทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมาจนยากที่จะควบคุมหรือห้ามมิให้วัยรุ่นไทยไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียส่งผลกระทบต่อค่านิยม พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง สุขภาพกายและสุขภาพจิตรวมถึงพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาของวัยรุ่นไทย สถานการณ์สังคมไทยในปัจจุบันนี้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในเด็กและวัยรุ่น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกได้ว่ามีปัญหาติดเกม จากการใช้เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาเจริญรุดหน้า ทำให้สภาพของสังคมภายนอกมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น การมีคอมพิวเตอร์ในทุกโรงเรียน บ้าน และการมีร้านอินเทอร์เน็ตที่เคลื่อนที่ไปมา จึงถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย การที่เด็กและเยาวชนติดเกมมีผลต่อการประกอบอาชีพการงาน นอกจากเป็นแหล่งมั่วสุมแล้วยังส่งผลให้มีการประกอบอาชีพการงานบางประเภท

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในบทบัญญัติการบังคับใช้กฎหมายตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ตามเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เพื่อต้องการทราบข้อมูลตามเงื่อนไขในการปฏิบัติของสถานบริการร้านเกมว่าเป็นอย่างไรและอยู่ในระดับใด สามารถใช้กฎหมายฉบับนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ เพราะการที่กฎหมายจะเกิดประสิทธิผลนั้นต้องขึ้นอยู่กับการประกาศให้ประชาชนได้ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ในกฎหมาย การบริหารกฎหมายอย่างยุติธรรมและขั้นตอนของการออกกฎหมายหรือประกาศใช้ยึดหลักของความเสมอภาคและความยุติธรรม ซึ่งเมื่อไม่ทราบถึงระดับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 แล้วก็ไม่สามารถทราบถึงประสิทธิผลของการใช้กฎหมายนั้น ทำให้ยากต่อการวางแผนจัดการควบคุมร้านเกมให้มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทัศนคติกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
3. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย

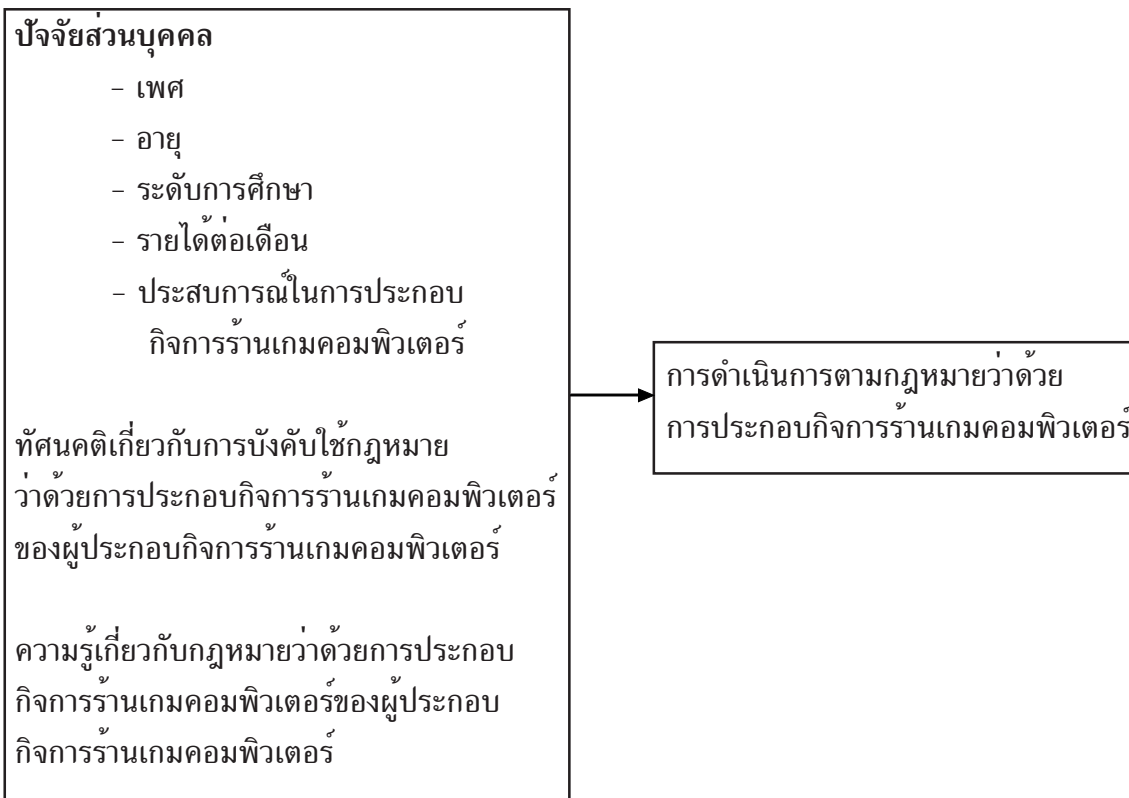
สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
2. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
3. ทักษะคดีเกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมและได้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 220 ร้าน และเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาความสัมพันธ์ที่มีผลกับปัจจัยส่วนบุคคล/ความรู้/ทัศนคติกับ การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการ และเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย วิธีดำเนินการวิจัยได้กำหนดสาระสำคัญไว้ 2 ประการคือ การดำเนินการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม จำนวน 517 ร้าน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมโดยคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนประชากร 517 ร้าน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2540)

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 220 ร้าน แล้วผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster or Area Sampling) เพราะประชากรที่จะศึกษาจะจัดกระจายอยู่ตามอำเภอต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่ม (Cluster) จากนั้นจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มต่าง ๆ ออกมา แบบมีระบบด้วยวิธีคิดแบบมีสัดส่วนเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างมีโอกาสถูกเลือกเท่า ๆ กัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจำนวน 220 ฉบับ และประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS FOR WINDOWS สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ทดสอบสมมติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ (Level of Significant) = 0.05

ผลการวิจัย

ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 50.45 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 40.00 มีอายุเฉลี่ย 35.82 ปี มีอายุน้อยสุด 20 ปี และอายุมากที่สุด 59 ปี สมรสแล้วร้อยละ 70.45 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าร้อยละ 32.27 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาที่มีจำนวนน้อยสุด คือร้อยละ 1.82 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เปิดร้านเกมมา 1-5 ปี ร้อยละ 77.73 มีประสบการณ์เปิดร้านเกมเฉลี่ย 4.8 โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือ 10 ปี และน้อยสุด คือ 1 ปี มีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้าน จำนวน มากกว่า 20 เครื่อง ร้อยละ 57.73 มีเครื่องเล่นเกมเฉลี่ย 19.95 เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ภายในร้านมากที่สุด 42 เครื่อง และน้อยที่สุดคือ 5 เครื่อง มีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 20,001-25,000 บาท ร้อยละ 39.09 รองลงมา 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 26.36 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท มีเพียงร้อยละ 3.18

การประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องจำแนกตามระดับความรู้ พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ระดับความรู้ต่ำ ร้อยละ 66.36 รองลงมา มีความรู้ระดับความรู้ปานกลาง ร้อยละ 28.18 และผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรู้ระดับสูงมีเพียง ร้อยละ 5.46 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 6.69 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 3 คะแนน คะแนนสูงสุด 11 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน)

การประเมินระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำแนกรายชื่อ จากการศึกษา พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทางบวก ร้อยละ 86.82 ส่วนที่เหลือมีทัศนคติระดับปานกลาง ร้อยละ 13.18 มีค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติเท่ากับ 39.69 คะแนน คะแนนต่ำสุด 27 คะแนน และคะแนนสูงสุด 50 คะแนน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผล การวิเคราะห์ดังนี้

เพศ พบว่า เพศของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .230$) อายุ พบว่า อายุของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .001$) สถานภาพสมรส พบว่า สถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .017$) ระดับการศึกษา

พบว่า ระดับการศึกษาของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .205$) ประสบการณ์เปิดร้านเกม พบว่า ประสบการณ์เปิดร้านเกมของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .742$) จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกมของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .220$) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ประกอบกิจการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ($p = .090$)

ความรู้ พบว่า ความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .000$)

ทัศนคติ พบว่า ทัศนคติของผู้ประกอบกิจการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .000$)

ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ในการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส่วนใหญ่ ไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ร้อยละ 94.09 รองลงมา และร้อยละ 5.91 มีปัญหา

การอภิปรายและข้อสรุป

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมทั้งเพศชายและเพศหญิง มีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน มีอายุในกลุ่ม 31-40 ปีมากที่สุด ส่วนใหญ่สมรสแล้ว และจบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมมา 1 -5 ปี มีจำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนมากกว่า 20 เครื่อง และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-25,000 บาท ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ มีทัศนคติเกี่ยวกับกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับสูง ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ระดับดำเนินการครบถ้วน และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม แต่อายุ สถานภาพสมรส ความรู้ และทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตาม

กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมในจังหวัดนครปฐม ซึ่งมีระดับดำเนินการครบถ้วน ร้อยละ 83.18

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรจะหามาตรการปรับปรุงแก้ไขในส่วนของคุณกฎหมายและวิธีการปฏิบัติให้ทันสมัย เพื่อให้ร้านเกมดำเนินการตามกฎหมายได้ครบถ้วนมากขึ้น
2. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรแสดงให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมเห็นว่าได้นำกฎหมายมาใช้บังคับกับร้านเกมทุกร้านด้วยความเสมอภาค ยุติธรรม ไม่เลือกปฏิบัติและมีการบังคับใช้อย่างเคร่งครัด
3. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดแนวทางการดำเนินการในขั้นตอนต่าง ๆ ควบคู่ไปกับมาตรการเพิ่มเติมทางกฎหมาย โดยปรับปรุงให้เงื่อนไขในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ให้มีความสอดคล้องกัน
4. การจำกัดเวลาและอายุของผู้เข้าใช้บริการมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนกลุ่มที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา ดังนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรพิจารณาแยกประเภทของการเข้าใช้บริการ เพื่อจะได้ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสทางการศึกษา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะในผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องอื่นในกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ด้วย เช่น ในกลุ่มผู้ใช้บริการร้านเกม กลุ่มเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งเป็นผู้บังคับใช้กฎหมาย และกลุ่มผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการในร้านเกม เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น
2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพียงผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งจากการวิจัยในข้อเสนอแนะของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะพบว่ายังมีร้านเกมบางส่วนที่เปิดให้บริการโดยมิได้ขึ้นทะเบียนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนั้นเพื่อให้ครอบคลุมด้วย และทำให้ทราบว่าร้านเกมเหล่านั้นมีการเตรียมการจะขึ้นทะเบียนหรือไม่ อย่างไร หรือมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินการ ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เป็นอย่างไร
3. ควรมีการศึกษาปัญหา และอุปสรรคของการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอในกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งได้แก่ เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ผู้เข้าใช้บริการร้านเกมเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อจะได้ทราบข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้น เพื่อจะได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการกำหนดมาตรการ หรือแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ตรงจุด

เอกสารอ้างอิง

- ณรงค์ เล็งประชา. (2537). *สังคมวิทยา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พัทธอักษร.
- อิติญาพร จัทรธนะกุล. (2550). *เมื่อเด็กคบเกมเป็นเพื่อนที่รู้ใจ*. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2554, สืบค้นจาก <http://203.146.140.241/th/knwdzn/ict/ictactdtl.aspx?id=12556>

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 8).
กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- วันชัย มีชาติ. (2551). *พฤติกรรมกรรมการบริหารองค์การสาธารณะ*. กรุงเทพฯ: บริษัทแอดทีฟ
พรีนซ์ จำกัด.
- วิฑูรย์ อึ้งประพันธ์. (2535). *กฎหมายการแพทย์*. กรุงเทพฯ: วิทยุชน.
- ศิริชัย หงส์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน. (2549). *Game addiction: The crisis and solution*.
ในรู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่. กรุงเทพฯ: ป๊ายอนด์ เอ็น เทอร์โพรัช.
- สำนักงานคณะกรรมการกระทรวงวัฒนธรรมแห่งชาติ. (12 กันยายน 2548). *เยาวชนไทยพลังอนาคต
หรือความสิ้นหวังในสังคม*. สยามรัฐ.
- สิ่งมีชีวิตยุคใหม่เล็กติดยาบ้า “ติดเกม”. (2547). สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2554,
สืบค้นจาก <http://www.e-nonthaburi.com/Content/ShowContent.asp?ContentID=470>.
- สุดสงวน สุธีสร. (2547). *อาชญาวิทยา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุธรรม นันทมงคลชัย. (2545). อิทธิพลของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็ก
วัยรุ่นและมาตรการแก้ปัญหา. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*. 32(3), 21-223.
- สุชาติ ฅ หนองคาย. (2550). *การจัดการความรู้*. กรุงเทพฯ: คณะสาธารณสุขศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- แสงสุรีย์ ทัศนพูนชัย. (2548). สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม. *For Quality*, 2(98), 109.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล นายวศโอม กัลปาลี
วัน เดือน ปี เกิด 12 ธันวาคม 2527
สถานที่เกิด อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่
วุฒิการศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ. 2546 - 2550 ปริญญาตรี นิติศาสตร์บัณฑิต
มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2552 - 2555 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(อาชญาวิทยาและงานยุติธรรม) คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน 120 หมู่ที่ 13 ตำบลคูบัว อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี
โทรศัพท์ 085-1918608
E-mail : wasa-om@windowslive.com
