

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญ และความจำเป็น

ในปัจจุบันเด็ก และเยาวชนให้ความสำคัญกับเกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก ขณะที่เด็ก และเยาวชนบางกลุ่มใช้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม แต่ในทางตรงกันข้ามเด็ก และเยาวชนบางกลุ่มใช้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม ซึ่งพฤติกรรมที่พบในเด็กที่ติดเกม เป็นการกระทำของการใช้เวลาว่างที่ไม่เป็นประโยชน์ เมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง หนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่หลับไม่นอนในเวลากลางคืน, มีผลกระทบให้การเรียนตกต่ำลง ไม่เข้าร่วมกิจกรรมในโรงเรียน หงุดหงิดง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ ถือว่าเข้าข่ายว่าเป็นเด็กติดเกม ซึ่งในปัจจุบันนี้มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2,700,000 คน ซึ่งถือว่าเป็นตัวเลขที่สูงมาก (เอ็มไทย นิวส์. 2556 : ออนไลน์)

หากเด็กคนใดมีพฤติกรรมในขณะที่เล่นเกมแล้วมีความรู้สึกเพลิดเพลิน มีความสุขเมื่อเล่นเกมแล้วชนะ และต้องการชัยชนะเพิ่มขึ้นอีก แต่ความพึงพอใจที่ตัวเองได้รับนั้นเท่าเดิม ดังนั้นจึงมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ และมีความต้องการชัยชนะที่สูงขึ้นไปเรื่อยๆ (นพรัตน์ แสงดาว. 2553)

นอกจากนี้การเล่นเกมนำให้เกิดผลกระทบต่อพัฒนาการ เนื่องจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมที่กระทำคนเดียว อาจมีผลต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กและวัยรุ่น การศึกษาในระยะหลังพบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมมีภาวะทางจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคมลดลง เช่น ซึมเศร้า ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง รวมทั้งการเล่นเกมนำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพกาย เด็ก และวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายภาพ เช่น ปวดอวัยวะของร่างกาย อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่ถ้าเด็กและวัยรุ่นหยุดการเล่นเกมนั้นจะหายไปได้เอง อีกทั้ง การเล่นเกมนำให้หัวใจเต้นเร็วและมีความดันโลหิตสูงขึ้น (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน. 2549 : ออนไลน์)

การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆปัจจัยที่ผสมผสานและสัมพันธ์กันอยู่ โดยมีสาเหตุของการติดเกมหลักๆ ได้แก่ การเลี้ยงดูในครอบครัวที่เลี้ยงโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก ไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด, สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ในสังคม

ยุคไฮเทคมีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมเป็นทางออก และปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ซึมเศร้า วิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกที่ตัวเองไม่มีคุณค่า เป็นต้น (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2012 : ออนไลน์)

การป้องกันการติดเกม ควรจะมีกฎ กติกา ข้อตกลงกันก่อนระหว่าง พ่อ,แม่ และลูก ดังนี้ พ่อและแม่ควรมีความรู้เรื่องเกม ควรจะแนะนำให้ลูกเล่นเกมที่ฝึกทักษะด้านต่างๆ, กำหนดเวลาในการเล่นที่ชัดเจน, กำหนดบทลงโทษหากเด็กไม่สามารถกระทำตามกฎ กติกา ข้อตกลงได้, ฝึกให้เด็กควบคุมตนเอง ควรฝึกตั้งแต่อายุ 2 ปีขึ้นไป เด็กจะคุ้นเคยกับการอยู่ในกรอบ (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน. 2549 : ออนไลน์)

ซึ่งการช่วยเหลือเด็กและวัยรุ่นให้ห่างจากเกม สามารถทำได้ด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ อย่าใช้อารมณ์ สนทนาด้วยทัศนคติเชิงบวก ปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกม การสื่อสารที่ชัดเจนกับลูก กำหนดกฎกติกาในการเล่นกับลูก ฝึกให้ลูกมีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อนตนเอง พ่อแม่ควรมีเวลาให้กับลูกมากขึ้น ทำกิจกรรมที่สนุกสนานกับลูก, ผู้ปกครองต้องร่วมมือกันแก้ไขปัญหา, ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วต่ำ เป็นต้น (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2012 : ออนไลน์)

ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตต้องช่วยกันปฏิบัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เด็กและเยาวชนสามารถใช้บริการได้ตามเวลา วันจันทร์ – ศุกร์ สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี สามารถใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 – 20.00 น. อายุ 15 – 18 ปี สามารถใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 – 22.00 ส่วนวันหยุดราชการหรือช่วงปิดเทอม เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี สามารถใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 10.00 – 20.00 น. และอายุ 15 – 18 ปี สามารถใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 10.00 – 22.00 น. โดยทางกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้จัดตั้งโครงการ ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการร้านเกมที่ดี เพื่อเป็นกำลังใจและสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ประกอบการร้านเกมสีขาว ให้ประกอบธุรกิจด้วยความสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อสังคม และจงใจให้ผู้ประกอบการร้านเกมสนใจเข้าร่วมเป็นเครือข่ายร้านเกมสีขาวมากขึ้น (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551) สามารถทำร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่มีอยู่ในชุมชน เป็นเสมือนห้องปฏิบัติการของการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีผลต่อการสร้างกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ซึ่งควบคู่ไปกับการจัดการพัฒนาการศึกษาเพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน (กระทรวงมหาดไทย. 2550)

ข้อมูลจากสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปี 2554 ระบุว่ามึร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เป็นจำนวนทั้งสิ้น 115 ร้าน หรือ 115 ผู้ประกอบการ ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตควรจะพัฒนากระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต และการเล่นของผู้ใช้บริการอย่างเหมาะสม พัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นพื้นที่สีขาว ปลอดภัย พื้นที่สร้างสรรค์ และเป็นมิตรกับเยาวชน รวมทั้งพัฒนาศักยภาพของเด็กและครอบครัว (คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2013)

1.2 ปัญหานางวิจัย

1.2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการที่ได้จดทะเบียนไว้กับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมไม่ได้มีการสำรวจการปฏิบัติตาม จากทางร้านเป็นระยะ ๆ เพื่อตรวจสอบการปฏิบัติตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

1.2.2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปถูกเหมารวมว่าเป็นแหล่งมั่วสุม สร้างปัญหาความรุนแรงการทะเลาะวิวาท ปัญหาการพนัน การมั่วสุมเสพยาเสพติด และการมั่วสุมทางเพศ ให้เยาวชน

1.2.3 ไม่มีการศึกษาสภาพแวดล้อมโดยรวมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ รวมทั้งสถานที่ตั้ง สภาพร้าน อุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่ใช้ โดยมีสภาพแวดล้อมที่เป็นแหล่งข้อมูล และการเรียนรู้ให้ชุมชนได้

1.2.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการไม่มีความตื่นตัวในการปรับปรุงร้านให้เหมาะสม ตามลักษณะของร้านเกมสีขาว เนื่องจากโครงการดังกล่าวของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ยังไม่ครอบคลุมในพื้นที่

1.3 วัตถุประสงค์ คำถามการวิจัย และสมมติฐาน

นางวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในพื้นที่อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ว่ามีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ และความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่ โดยมีคำถามงานวิจัย 4 คำถามหลัก ๆ ดังนี้

1) สภาพแวดล้อมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีสภาพแวดล้อมเหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่

- 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่
- 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยี เพื่อนำไปสู่ความเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนหรือไม่
- 4) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันเป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 หรือไม่
โดยมีสมมติฐานของการวิจัยหลัก ๆ 4 ข้อ คือ
 - 1) สภาพแวดล้อมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้
 - 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้
 - 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยี เพื่อนำไปสู่ความเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้
 - 4) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

1.4 กรอบทฤษฎีสำหรับการวิจัย

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของกระทรวงวัฒนธรรม โดยที่แต่ละร้านต้องมีการจดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม และดำเนินการตามรายละเอียดในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมีรายละเอียดในการควบคุมกำกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้มีสภาพแวดล้อมทั้งทางกายภาพ และการบริหารจัดการต่าง ๆ ให้เป็นแหล่งความรู้ และพักผ่อนหย่อนใจที่เหมาะสมกับเยาวชน และคนทั่วไป ซึ่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ช่วยให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมีสภาพแวดล้อมเหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ นอกจากนี้ยังมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2551 ในการช่วยกำกับความเหมาะสมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology : ICT) เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้

ดังนั้นในการศึกษาในครั้งนี้ จึงมีกรอบทฤษฎีของ 3 องค์ประกอบเป็นกรอบทฤษฎีสำหรับการวิจัย คือศูนย์การเรียนรู้ รายละเอียดพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในการกำกับดูแลร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1.5 การออกแบบงานวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ที่มุ่งสำรวจสภาพของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการปฏิบัติตามเงื่อนไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารใดบ้าง เพื่อค้นหาความสอดคล้องกับคุณลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ โดยมีประชากร คือร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลีที่ได้รับการจดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ การเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสำรวจ และการสังเกตการณ์ของนักวิจัย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนา และสถิติอนุมานค้นหาความสัมพันธ์ของตัวแปรด้วยการทดสอบด้วย One – way ANOVA (F – Test)

1.6 ขอบเขตและข้อจำกัด

1.6.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ศึกษาเป็นร้านที่มีการจดทะเบียนตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อ.บางพลี จ.สมุทรปราการประกอบด้วย 6 ตำบล ได้แก่ตำบลบางพลี, ตำบลบางพลีใหญ่, ตำบลบางแก้ว, ตำบลบางปลา, ตำบลบางไฉง และ ตำบลราชาเทวะ จำนวน 115 ร้าน

1.6.2 เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มตัวอย่าง ความเป็นไปได้ของผู้ประกอบการร้านเกมกับการเข้าร่วมพัฒนา และยกระดับร้านเกมให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ ภาคส่วนต่างๆ กับการสนับสนุน และพัฒนาร้านเกมไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

1.7 นิยามศัพท์

1.7.1 ร้านเกมสีขาว หมายถึง ร้านเกมที่เปิดให้บริการถูกต้องตามกฎหมายและสมัครเข้าร่วมโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม หรือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และผ่านเกณฑ์การประเมินจากคณะกรรมการประเมินคัดเลือก และประกาศรายชื่อ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ประจำปี ซึ่งจะได้รับการประกาศพร้อมตราสัญลักษณ์รับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมว่าเป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ มีความปลอดภัย และเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน อีกทั้งเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัย พ่อแม่ ผู้ปกครอง สามารถไว้วางใจให้บุตรหลานเข้าไปใช้บริการในร้านเกมนั้นๆ (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. 2555)

1.7.2 ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง สถานที่ที่มีเป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้ ถ่ายทอด แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วิทยาการ ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมต่างๆ ของประชาชนในชุมชน (กระทรวงมหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. 2550)

1.7.3 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายขนาดเล็กเป็นจำนวนมาก ต่อเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็น สังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทุกเครื่อง ใช้มาตรฐานโปรโตคอล TCP/IP(Transmission Control Protocol / Internet Protocol) เหมือนกันหมด (โอกาส เอี่ยมสิริวงศ์. 2552)

1.7.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต หมายถึง สถานที่ที่มีระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์, โปรแกรมที่สามารถทำให้เครื่องทำงานได้(ทำงาน, เล่นเกม, ดูสื่อประสม), คนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 เครื่องให้รู้จักกัน ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ โดยทางร้านเก็บค่าบริการกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการ

1.7.5 แหล่งเรียนรู้ หมายถึง ร้านเกมที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และชุมชน แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ทราบถึงสถานะร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตพื้นที่ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ เพื่อที่จะพัฒนาไปสู่ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

1.8.2 สร้างเครือข่ายร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตพื้นที่ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ เพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนต่อไปในอนาคต

1.9 บทสรุป

รายงานวิจัยฉบับนี้ประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือ บทที่ 2 มีเนื้อหาประกอบด้วย การศึกษาเอกสารร้านเกม/อินเทอร์เน็ต, พระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต, ร้านอินเทอร์เน็ตกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน, เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 2 คือ บทที่ 3 มีเนื้อหาประกอบด้วย การออกแบบการวิจัย และการดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 3 คือ บทที่ 4 มีเนื้อหาประกอบด้วย การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการเก็บข้อมูล ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง, การเก็บเอกสาร และ การสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง

ส่วนที่ 4 คือ บทที่ 5 มีเนื้อหาประกอบด้วย การอภิปรายผล บทสรุป และ
ข้อเสนอแนะ

