

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะต้องศึกษาค้นคว้าในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 4 เรื่อง คือร้านเกม/อินเทอร์เน็ต, พระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต, ศูนย์การเรียนรู้ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล เพื่อกำหนดกรอบทฤษฎีการวิจัยสำหรับการศึกษาในครั้งนี้

2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต หมายถึง สถานที่ที่มีระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่สามารถทำให้เครื่องทำงานได้(ทำงาน เล่นเกม ดูสื่อประสม) คนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 เครื่องให้รู้จักกัน ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ โดยทางร้านเก็บค่าบริการกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการ

ปัจจุบันโทรทัศน์, วิดีโอเกม และอินเทอร์เน็ต เป็นสถานที่ที่ให้ความบันเทิงกับเยาวชน แต่การนั่งดูหน้าจอโทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาอันยาวนานอาจจะมีผลกระทบต่อสุขภาพได้ (วินิทยา นวลละออง, 2556) อวัยวะที่ทำงานหนัก เช่น ดวงตา นิ้ว มือ เป็นต้น หรืออาจจะมีผลกระทบทำให้เกิดอาชญากรรม ในการวางแผนการปล้น, โจรกรรม เป็นต้น หรือผลกระทบที่ทำให้เกิดความวิตกกังวล หรือผลกระทบที่ทำให้เกิดการเสี่ยงภัยทางด้านธุรกิจ หรือ ผลกระทบที่ทำให้มีการพัฒนาอาวุธที่มีอำนาจทำลายสูง หรือผลกระทบทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็ว เป็นต้น (วิจิตพงษ์ ปัณราช, 2555 : ออนไลน์)

อินเทอร์เน็ต เกม โซเชียลมีเดีย เข้ามามีอิทธิพลทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบที่ไม่เหมาะสม เช่น ยาเสพติด เป็นต้น อาจเกิดจากการมุ่งหวังกำไรของผู้ประกอบการจนขาดสำนึกผิดชอบชั่วดีทั้งต่อตนเองและสังคม ทำให้เด็กและเยาวชนต้องตกเป็นเหยื่อกับธุรกิจประเภนี้ (ปัญญติ สุขศรีงาม, 2557 : ออนไลน์)

ซึ่งปัญหาเช่นนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทย สภาพเช่นนี้เกิดขึ้นกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศที่พัฒนาแล้ว และประเทศที่กำลังพัฒนา เช่นในประเทศตุรกี มีผู้กล่าวว่าร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นศัตรูของครอบครัวและเป็นภัยคุกคามสำหรับเยาวชนที่สร้างปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ เช่น

การลักขโมย เป็นต้น Yesil (2003) พบว่าผู้ที่ไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเมืองอิสตันบูล คือเยาวชนช่วงอายุ 12-30 ปี และส่วนใหญ่เข้าไปเพื่อดูอินเทอร์เน็ตทั่วไป ใช้โปรแกรมสนทนา และเล่นเกม ส่วนมากเป็นเกมที่รุนแรง จนทำให้รัฐบาลต้องมีนโยบายควบคุมการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมในร้านอินเทอร์เน็ต

ส่วนในประเทศพัฒนาแล้วอย่างประเทศออสเตรเลีย ร้านอินเทอร์เน็ตในเมืองใหญ่อย่าง เมลเบิร์น ผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตส่วนมากเป็นวัยรุ่น นักศึกษาระดับอุดมศึกษา และนักเรียนมัธยม ที่มีช่วงอายุ 9-12 ปี และเด็กอายุไม่เกิน 5 ปี ควรจะเล่นเกมไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อ 1 ครั้ง ที่เข้าไปเพื่อเล่นเกมก่อนหรือหลังการเรียน หรือช่วงการต้อรถเพื่อไปจุดต่าง ๆ โดยที่สถานที่ตั้งของร้านอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ในย่านธุรกิจ และอยู่ชั้นบนหรือชั้นใต้ดิน ที่มองไม่เห็นจากภายนอก เพราะเป็นสถานที่ ๆ มีราคาเช่าที่ถูกกว่าชั้นล่างที่มองเห็นชัดเจนจากภายนอก (Beavis, Nixon and Atkinson. 2005) ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชน

โดยคุณลักษณะของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่แท้จริงแล้ว มีความเหมาะสมที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้ นอกเวลาเรียน แหล่งพบปะสังสรรค์ทางสังคมให้กับเยาวชนได้ เพราะร้านอินเทอร์เน็ตมีสภาพแวดล้อมของการเป็นแหล่งพบปะผู้คนทั้งทางกายภาพ และในระบบออนไลน์ มีอุปกรณ์ให้เยาวชนได้เข้าถึงแหล่งข้อมูล ซึ่งพบว่า มีนักวิชาการให้ความสนใจน้อยในการมุ่งพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของเยาวชน ในประเทศออสเตรเลียก็ได้มีการจัดทำโครงการ Cyberkids Project เพื่อปรับปรุงให้ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งที่มองเห็นชัดเจน เข้าถึงได้ง่าย เหมาะที่จะทำให้เป็นแหล่งพบปะเพื่อความบันเทิง และการเรียนรู้นอกเวลาเรียน (Beavis, Nixon and Atkinson. 2005)

ดังนั้นเราควรจะช่วยกันแก้ไขปัญหานี้ ทำให้อินเทอร์เน็ต เกม โซเชียลมีเดีย มีอิทธิพลกับเด็กและเยาวชนให้น้อยถึงน้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อให้เกิดสังคมที่มั่นคงและสันติสุขตลอดไป (บัญญัติ สุขศรีงาม. 2557) ซึ่งตั้งแต่ปี 2551 กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้จัดทำโครงการ "ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน" โดยเชิญผู้ประกอบการร้านเกมเข้ามาสมัครเข้าร่วมโครงการ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม และมีการพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปในชุมชน รวมทั้งเป็นร้านเกมต้นแบบให้กับร้านเกมอื่นๆ เพื่อเพิ่มพื้นที่สีขาวให้เกิดขึ้นในสังคม (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

โครงการ “ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน” ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมส์มีจิตสำนึก และร่วมรับผิดชอบต่อสังคม, เป็นแบบอย่างที่ดีในการประกอบกิจการร้านเกมส์, ยกกระดับมาตรฐานของร้านเกมส์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และ สร้างเครือข่ายผู้ประกอบการร้านเกมส์ขาว ให้เป็นกิจการเชิงสร้างสรรค์เป็นไปในแนวทางเดียวกันทั้งส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกมส์ที่สมัครเข้าร่วมโครงการร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน ได้รับการประเมินคัดเลือกให้ผ่านเกณฑ์ จากคณะกรรมการโครงการร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน โดยทางโครงการร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน ได้ประกาศให้เป็นร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน ระดับ 1, ระดับ 2 หรือ ระดับ 3 (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์. 2555)

โดยหลักเกณฑ์การให้คะแนนในแบบประเมินคัดเลือกร้านเกมส์ขาว ประจำปี 2554โครงการ “ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน” กลุ่มทะเบียนและมาตรฐานการประกอบกิจการ (ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน) สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม มีเกณฑ์ ดังนี้ และจัดอันดับได้ 3 ระดับดังนี้

- | | |
|---------------------------------------|---------------------|
| 1. ได้คะแนนรวมเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป | ระดับ 3 ดาว |
| 2. ได้คะแนนรวมเฉลี่ยร้อยละ 65 – 79 | ระดับ 2 ดาว |
| 3. ได้คะแนนรวมเฉลี่ยร้อยละ 50 - 64 | ระดับ 1 ดาว |
| 4. ได้คะแนนรวมเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 50 | ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน |

ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 หลักเกณฑ์การให้คะแนนในแบบประเมินคัดเลือกร้านเกมสีขาว ประจำปี 2554

ที่	รายการตรวจประเมิน	3	2	1	ข้อสังเกตจากผู้ประเมิน
	ส่วนที่ 1 ลักษณะอาคารและสถานที่ประกอบกิจการ				
1	มีการปิดแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย ณ สถานที่ประกอบกิจการ				
2	มีกล้องวงจรปิดและเครื่องมือดับเพลิง				
3	อาคารมีความปลอดภัยต่อการให้บริการ				
4	ภายในร้านสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่าง มีอากาศถ่ายเท ไม่มีกลิ่นรบกวน และไม่มีเสียงรบกวน				
5	มองเห็นสภาพภายในร้านจากภายนอกได้ชัดเจน				
6	ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย				
7	มีพื้นที่ให้บริการและทางเดินภายในร้านที่สะดวก				
8	มีห้องสุขาสะอาดถูกสุขลักษณะให้บริการ				
9	มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้				
	ส่วนที่ 2 การให้บริการและมาตรการควบคุมผู้มาใช้บริการ				
10	มีอุปกรณ์และคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการมีความเหมาะสม				
11	ควบคุมดูแลผู้ให้บริการที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี ให้ใช้บริการตามเวลาที่กฎหมายกำหนด				
12	มีการบันทึก/จัดเก็บข้อมูลเวลาการใช้บริการผู้ที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี				
13	ควบคุมเวลาการเล่นเกมนติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมง ของผู้ที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี				
14	ดูแลมิให้มีการนำอบายมุข หรือสิ่งต้องห้ามเข้ามาในร้าน				
15	มีการควบคุมเนื้อหาที่เหมาะสมในการให้บริการ				
16	คุณสมบัติ วุฒิภาวะและความรับผิดชอบของผู้ดูแลร้าน				

ที่	รายการตรวจประเมิน	3	2	1	ข้อสังเกตจากผู้ประเมิน
	ส่วนที่ 3 ความคิดสร้างสรรค์และด้านอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์				
17	ความคิดสร้างสรรค์ด้านการจัดอาคารสถานที่				
18	ความคิดสร้างสรรค์ด้านการให้บริการ				
19	ความคิดสร้างสรรค์ด้านการส่งเสริมวิชาการ				
20	ความคิดสร้างสรรค์ด้านอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน				
	คะแนนรวม				

จากลักษณะของ“ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน” ที่อภิปรายข้างต้น เห็นได้ว่าหากร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ตดำเนินการตามลักษณะของ “ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน” ร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ต จะเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูล แหล่งเรียนรู้ แหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัยต่อผู้เข้าไปใช้บริการ และเป็นที่น่าสนใจของพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยสามารถจัดให้ร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ ซึ่งจะอภิปรายลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ทั่ว ๆ ไปในข้อ 2.3

2.2 พระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ต

ร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ตที่ทำการจดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมายจะข้องเกี่ยวกับพระราชบัญญัติหลัก ๆ 3 ชุด คือพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

2.2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้ดำเนินกิจการร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ต เนื่องจากร้านเกมส์/อินเทอร์เน็ต จะต้องจดทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม และปฏิบัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ร้านวีดิทัศน์ หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์

เช่น ร้านเกมหรือร้านค้าไอเกะ โดยมีเงื่อนไขในการประกอบกิจการดังนี้ (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

1. ผู้ที่ประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์หลายแห่ง ให้ขอใบอนุญาต 1 ฉบับต่อ 1 แห่ง
2. ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ จะมีอายุ 5 ปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต
3. ผู้ที่ได้รับใบอนุญาตต้องแสดงไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบการ
4. หากใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ ให้ผู้ที่ได้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายใน 15 วันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

5. การขอต่ออายุใบอนุญาตต้องยื่นคำขออนุญาตก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ และเมื่อได้ยื่นคำขออนุญาตแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออนุญาตอยู่ในฐานะผู้ได้รับอนุญาต จนกว่าจะได้รับคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

6. อัตราค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์

1) ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ ที่มีเครื่องมือสำหรับฉายวีดีทัศน์

- จำนวน 1-20 ชุด ฉบับละ 1,000 บาท

- จำนวน 21-50 ชุด ฉบับละ 2,000 บาท

- จำนวน 51 ชุดขึ้นไป ฉบับละ 3,000 บาท

2) การต่ออายุใบอนุญาต ฉบับละ 500 บาท

3) ใบแทนใบอนุญาต ฉบับละ 50 บาท

นอกจากความหมายของพระราชบัญญัติที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วยังมีข้อกำหนดตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 กำหนดสิ่งที่ผู้ประกอบการที่สนใจจะขออนุญาตประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ต้องพิจารณาแบ่งออกเป็น 2 หมวดดังนี้ (สรุปเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับร้านเกม) (ราชกิจจานุเบกษา. 2552)

หมวดที่ 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่อใบอนุญาต

1. ตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงและแข็งแรง

2. ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย
3. สามารถมองเห็นสภาพในร้านได้จากภายนอกอย่างชัดเจน
4. มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม
5. มีการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ
6. มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมีทางเดินสะดวก
7. มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ภายในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง
8. พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน

หมวด 2 การประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกม)

1. ให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางกำหนด
2. ให้เด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่ 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางกำหนด
3. มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา
4. มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด
5. ดูแลไม่ให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน
6. ดูแลไม่ให้มีการจำหน่ายหรือขายภาพยนตร์ลามกอนาจารภายในร้าน
7. ดูแลไม่ให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน
8. ดูแลไม่ให้มีการจำหน่ายหรือขายภาพยนตร์ลามกอนาจารภายในร้าน

9. ดูแลไม่ให้มีสื่อลามกอนาจารในร้าน
10. มีป้ายแจ้งเตือนกฎระเบียบในการเข้าใช้บริการร้านเกมอย่างชัดเจน

ซึ่งจะเห็นได้ว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และข้อกำหนดตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีส่วนอย่างมากในการส่งเสริมให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลและความรู้ และแหล่งพักผ่อนของเยาวชน และคนในชุมชนที่มีคุณภาพได้

2.2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นบทบัญญัติของกฎหมายที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของบุคคลในสังคมอย่างมาก คอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในหลายรูปแบบและได้มีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการบันทึกที่สามารถดึงข้อมูลกลับได้ตลอดจนการประมวลผลที่ถูกต้องแม่นยำทางคณิตศาสตร์

อาชญากรรมเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นใน ๒ ลักษณะ ลักษณะแรก คือ อาชญากรรมที่กระทำต่อระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่การเข้าไปแทรกแซงทำลาย ทำให้เปลี่ยนแปลง ทำให้เสียหายในระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์ลักษณะที่สอง คือการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือประกอบอาชญากรรมซึ่งเป็นอาชญากรรมที่มีผลกระทบร้ายแรงและขยายวงกว้างเพราะการแพร่หลายของข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นไม่มีพรมแดนและมีอยู่อย่างต่อเนื่อง

พระราชบัญญัตินี้กำหนดกฎหมายสาร ซึ่งเป็นบัญญัติที่กำหนดองค์ประกอบความผิดในอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งการกำหนดกฎหมายในส่วนที่เป็นบทบัญญัติความผิดต่าง ๆ นั้นไม่มีปัญหาเท่าใดนัก เพราะหลักการใช้กฎหมายอาญานั้นต้องตีความโดยเคร่งครัดหากมีกรณีใดบางที่อาจหลุดหลงไปเนื่องจากการกำหนดองค์ประกอบความผิดที่ไม่ชัดเจนพอก็อาจแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายนี้ได้ภายหลัง การที่กล่าวเช่นนี้ไม่ได้หมายความว่า การพิจารณายกร่างกฎหมายในส่วนนี้ไม่ได้มีการพิจารณาให้รอบคอบ แต่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการยกร่างนี้คงได้พิจารณาเห็นว่านับวันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้นโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ ดังนั้นโอกาสที่บุคคลเหล่านี้ซึ่งต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นประจำจะไปกระทำการที่เป็นความผิดได้

โดยง่าย ดังนั้นองค์ประกอบความผิดที่สำคัญและจำเป็นเสมอสำหรับความผิดตามพระราชบัญญัติฉบับนี้คือคำว่า “โดยมิชอบ” ซึ่งจะเป็นเส้นแบ่งที่ตีระหว่างการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือไม่ผิดกฎหมาย (พรเพชร วิชิตชลชัย. 2550)

2.2.3 กฎหมายลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ หมายถึงสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียนซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานสิ่งบันทึกเสียง งานโสตทัศนวัสดุ งานภาพยนตร์ งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และงานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ(กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ. 2550)

ตามที่ศึกษาเรื่องของพระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต (พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และกฎหมายลิขสิทธิ์) พร้อมทั้งร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน ทำให้ร้านเกมนั้นๆมีสภาพเหมาะที่จะเข้าไปศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ ซึ่งมีสภาพเหมาะที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งมีความน่าจะเป็นสูงที่จะตรงกับคุณลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งจะอภิปรายให้หัวข้อถัดไป

2.3 ศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ (ชุมชน) คือสถานที่ที่เปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้เกิดการเรียนรู้แบบตลอดชีวิตสำหรับคนในชุมชนนั้น ๆ ซึ่งรวมทั้งให้คนในชุมชนได้ถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันกับผู้มีประสบการณ์ในชุมชน และวิทยากรที่มาจากนอกชุมชน โดยศูนย์การเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่นให้ทุกคนได้ศึกษาเรื่องที่ต้องการ ตามรูปแบบที่ต้องการ ในเวลาที่เหมาะสมกับตนเองได้ รวมทั้งสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (กระทรวงมหาดไทย. 2550) ซึ่งตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายการศึกษาจะต้องมุ่งให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และให้สังคมมี

ส่วนร่วมในการจัดการศึกษา (กระทรวงมหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. 2550) ดังนั้นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษาของสังคมไทย ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนควรมีลักษณะอย่างไร และมีอยู่ในรูปแบบไหนได้บ้าง และร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจัดเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่ จะอภิปรายต่อไปดังนี้

2.3.1 ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้

จากนิยามศูนย์การเรียนรู้ข้างต้น ศูนย์การเรียนรู้จะต้องเกี่ยวข้องกับ “การศึกษาตามอัธยาศัย” ที่ศึกษาเรียนรู้ได้ทุกเมื่อตามสภาพแวดล้อมของผู้เรียน คือสามารถเรียนรู้จากการทำงาน จากบุคคลรอบข้าง จากครอบครัว จากสื่อต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ สามารถเรียนรู้ได้ทุกช่วงทุกวัย และเน้นการเรียนรู้แบบเพื่อความเพลิดเพลิน (กระทรวงมหาดไทย. 2550) ดังนั้น การเรียนรู้ ควรมีลักษณะ ดังนี้

- 1) เรียนรู้เรื่องที่สนใจหาความรู้ได้
- 2) เรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน
- 3) เรียนรู้ได้ในเวลาที่ตนเองต้องการ
- 4) เรียนรู้จากผู้คนรอบข้างในระดับต่าง ๆ ได้
- 5) เรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ได้
- 6) เรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ได้

กระทรวงมหาดไทย (2550) ได้สรุปไว้ว่าการศึกษาตามอัธยาศัย สามารถเรียนรู้ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ คือเรียนรู้จากห้องสมุด การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายการเรียนรู้ของชุมชน เช่น การเสวนา และเวทีพูดคุยต่าง ๆ หรือกิจกรรมทางศาสนาและประเพณี การเรียนรู้ผ่านสื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ การเรียนรู้จากภูมิปัญญาชาวบ้าน และสื่อพื้นบ้าน การเรียนรู้จากครอบครัว โดยมีกิจกรรมหลายกิจกรรมสนับสนุนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น การจัดแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาชาวบ้าน กลุ่มการเรียนรู้ของชุมชน เช่น เวทีเสวนา กิจกรรมทางศาสนาและวัฒนธรรม กิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มอาชีพ การเข้าค่ายต่าง ๆ การถ่ายทอดผ่านสื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การจัดนิทรรศการ พิพิธภัณฑสถาน หอภาพยนตร์ รวมทั้งหน่วยภาพยนตร์เคลื่อนที่ และการท่องเที่ยว

โดยแหล่งเรียนรู้ นอกกระบบสามารถแบ่งได้ 3 ด้าน คือ ด้านความรู้พื้นฐาน ด้านทักษะอาชีพ และด้านข่าวสารข้อมูลและความรู้ทั่วไป โดยมีแหล่งต่าง ๆ ของการเรียนรู้ชุมชน คือ ห้องสมุดต่าง ๆ ทั้งห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดวิทยาลัย ห้องสมุดประชาชน และห้องสมุดวัด หน่วยงานในชุมชน เช่น สถานีอนามัย หน่วยวิชาการต่าง ๆ ที่อ่านหนังสือพิมพ์หมู่บ้าน สื่อสารมวลชนท้องถิ่น สื่อพื้นบ้าน และครอบครัว

2.3.2 ชนิดของศูนย์การเรียนรู้

กระทรวงมหาดไทย (2550) ได้สรุปรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนประเภทต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ห้องแสดงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2) ห้องอินเทอร์เน็ตชุมชน
- 3) ห้องวิชาการชุมชน
- 4) ห้องเรียนรู้กลุ่มอาชีพชุมชน
- 5) ร้านค้าชุมชน
- 6) ลานกิจกรรมชุมชน
- 7) ห้องสมุดชุมชน/ห้องสมุดประชาชน
- 8) ที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน/ชุมชน

โดยแหล่งที่เป็นศูนย์การเรียนรู้แต่ละแหล่งจะมีมาตรฐานการดำเนินการที่ต่างกัน ซึ่งในการอภิปรายสำหรับงานวิจัยนี้จะเน้นที่มาตรฐานของห้องอินเทอร์เน็ตเพื่อการเป็นศูนย์การเรียนรู้ โดยที่ห้องอินเทอร์เน็ตชุมชนต้องมีลักษณะพึงประสงค์ดังนี้

- 1) มีการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมที่ยืดหยุ่นให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต และตอบสนองความต้องการของประชาชน โดยในส่วนของห้องอินเทอร์เน็ต จะต้องสามารถให้การสืบค้นข้อมูลที่มีความรู้ตามความสนใจของชุมชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
- 2) มีกิจกรรมที่นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อการแก้ไขปัญหา
- 3) มีการให้บริการที่ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้สารสนเทศแก่ประชาชน ในส่วนของห้องอินเทอร์เน็ตควรมีการให้บริการแนะนำการสืบค้น
- 4) เป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาของชุมชน

5) เป็นศูนย์การเรียนรู้ชุมชนที่มีความรื่นรมย์ และมีชีวิตชีวา

6) เป็นเครือข่ายแห่งการเรียนรู้ และศูนย์การเรียนรู้เสมือนจริง โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ารับบริการสืบค้นสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

มาตรฐานของห้องอินเทอร์เน็ตเพื่อการเป็นศูนย์การเรียนรู้ตามที่อภิปรายข้างต้น สามารถนำมาใช้เป็นคุณลักษณะที่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใช้เป็นแนวทางการดำเนินกิจการเพื่อการพัฒนา ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้

2.3.3 การพัฒนาศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้สามารถพัฒนาให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ทุกรูปแบบ ดังนั้นจึงควรปรับกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นตามความต้องการของเด็ก และเยาวชนเนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่สำคัญสำหรับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยที่เด็ก และเยาวชนควรจะมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรม (กระทรวงมหาดไทย. 2550)

การพัฒนาให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ นั้น ควรจะให้ความสนุกสนาน และมีชีวิตชีวา เปิดโอกาสให้เด็ก และเยาวชนได้ลงมือปฏิบัติ ในขณะที่เด็กต้องได้รับความรู้ศูนย์การเรียนรู้ให้มีความรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่เสมอ พร้อมทั้งบุคลากรในศูนย์การเรียนรู้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจ และให้ความสำคัญกับการพัฒนาให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ (กระทรวงมหาดไทย. 2550)

ศูนย์การเรียนรู้ควรสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาที่ได้ร่วมกันกำหนดไว้ รวมทั้งมีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมความสามารถของเด็ก และเยาวชน ประกอบกับส่งเสริมความสมัครสมานสามัคคีของคนในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในชุมชนนั้นๆ ที่เข้ามาใช้บริการ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2550)

ซึ่งทาง TK Park(Thailand Knowledge Park) สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ได้มีการพัฒนาเป็นห้องสมุดที่มีชีวิตชีวา (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. 2553) และมีมาตรฐานตัวชี้วัดที่คล้ายกับเกณฑ์ประเมินร้านเกมสีขาว ของกระทรวงวัฒนธรรม

2.3.4 ตัวอย่างศูนย์การเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในประเทศไทย

TK Park(Thailand Knowledge Park) สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เป็นต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตที่กระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ด้วยการอ่าน ภายใต้แนวคิดและปรัชญา “ห้องสมุดมีชีวิต” (Living Library) ซึ่งพัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่สำหรับจุดประกายกระตุ้นความคิดและสร้างสรรค์แรงบันดาลใจให้กับหน่วยงานทุกภาคส่วนที่มีแหล่งความรู้หรือห้องสมุด ให้เกิดความตื่นตัวในการพัฒนา โดยมีการแบ่งโซนให้เป็นสัดส่วน เช่น ห้องสมุดไอที (IT Library) ห้องปฏิบัติการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ(IT Training) เป็นต้น (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. 2553)

นอกจากนี้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต อาจจะสร้างร้านเสมือนจริงเพื่อเป็นแหล่งพบปะเพื่อนฝูงเพื่อเรียนรู้ในโลกไซเบอร์ สามารถพบปะได้ในทุกสถานที่ทุกเวลา(Anytime Anywhere) เช่น นิติสารออนไลน์ รวมทั้งเป็นการจำลองรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ และบริการไว้ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เสมือน ที่สามารถเป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. 2553)

รวมทั้งร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถประสานเชื่อมโยงความรู้ต่างๆเข้ามาในห้องถิ่นได้ เสาะหาความรู้ความสามารถพิเศษในห้องถิ่น เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์เนื้อหาสาระ หรือจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต นำเสนอในรูปแบบที่มีความน่าสนใจ และทันสมัย เพื่อปลูกฝังเด็กและเยาวชนให้มีการนิสัยรักการแสวงหาความรู้ (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. 2553)

2.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

จากการศึกษาเรื่องศูนย์การเรียนรู้ และการศึกษาตามอัธยาศัย ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถจัดให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ โดยรวมลักษณะของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเพื่อการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนควรมีลักษณะทั้งภายในและภายนอกที่ควรจะเป็นดังนี้

การพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้หรือพื้นที่สร้างสรรค์ จากการศึกษาวิจัยของ จริยาวัฒน์ โลหะพุนตระกูล (2555) มีข้อสรุปว่าการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ควรดำเนินการ

ทั้งการจัดบริการ/กิจกรรมเสริมในเรื่องต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มาใช้บริการ และพัฒนาความรู้เพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่เจ้าของร้าน/ผู้ดูแลร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ดังนี้

- 1) จัดบริการ/กิจกรรมเสริมในเรื่องต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มาใช้บริการ สรุปผล ได้ ดังนี้
 - จัดหาข้อมูลและสื่อที่น่าสนใจไว้รอบๆ ร้าน
 - ทำกิจกรรมที่สนุกสนานกับเด็กๆ ในร้าน
 - ผู้พัฒนาเกมควรสร้างเกมที่เด็กๆ เล่นได้ด้วยความสุขและได้สาระไปพร้อมกัน
 - ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจึงเป็นพื้นที่รองรับเด็กๆ นอกสถานศึกษา ซึ่งเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นประโยชน์ต่อเด็กๆ ที่ต้องการใฝ่รู้และพัฒนาตัวเอง
 - เด็กและเยาวชนหลายคน que เข้าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถพัฒนาความสามารถเฉพาะตัวได้
 - แนวคิดการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตนี้ จะทำให้ร้านเกมที่ไม่มีความน่าเชื่อถือได้ปรับตัว
- 2) พัฒนาความรู้เพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ เจ้าของร้าน/ผู้ดูแลร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และด้านอื่นๆ ดังนี้
 - เรื่องคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อให้ทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น
 - การสร้างและพัฒนาร้านให้เป็นแหล่งเรียนรู้
 - ด้านกฎหมายและข้อห้ามต่างๆ ของกระทรวงICT
 - ด้านคอมพิวเตอร์ เรื่องประโยชน์ของคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์
- 3) ความคิดเห็นเพิ่มเติม เรื่องร้านเกมจะเป็นประโยชน์ต่อชุมชน หรือสถานศึกษาในพื้นที่ นอกเหนือ จากการให้บริการเล่นเกมได้หรือไม่ มีผลการศึกษา ดังนี้
 - ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นประโยชน์สำหรับบุคคลที่ขาดแคลนคอมพิวเตอร์ หรือไม่มีระบบอินเทอร์เน็ต มีคนช่วยสอนหรือแนะนำเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ได้
 - กำหนดเป็นนโยบายชุมชน เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนในชุมชนของตน

จากที่ได้อภิปรายมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่จดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม สามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ หากมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 และมีสภาพแวดล้อมภายนอกที่ที่เหมาะสม

นอกจากนี้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 มาตรา 9 (2) กำหนดให้มีการกำหนดมาตรฐานและส่งเสริมวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเหตุนี้ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวคิดริเริ่มร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชน รวมถึงมีแนวคิดให้ร้านเกมอยู่ในวัดหรือใกล้สถานศึกษา เพื่อที่พระ ครู อาจารย์จะได้ช่วยดูแลเด็กและเยาวชนให้มีพฤติกรรมที่ดี (นิพนธ์ สุขปรีดี. 2551 : 1 – 3)

2.5 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

นอกจากร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะปฏิบัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ปรับปรุงสภาพแวดล้อม และการดำเนินการตามมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ที่กระทรวงมหาดไทยได้กำหนดไว้ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตยังมีระบบคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล (Information and Communications Technology : ICT) ช่วยสนับสนุนให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวจะประกอบด้วย ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์เพื่อการบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และสนับสนุนการเรียนรู้

การเชื่อมต่อระหว่างร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่สำหรับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตขนาดกลางและขนาดเล็กจะใช้วิธีการเชื่อมต่อแบบ ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) เป็นการเชื่อมโยงโดยใช้ ADSL modem ผ่านสายทองแดงที่ใช้กับโทรศัพท์พื้นฐาน มีอุปกรณ์แยกสัญญาณระหว่างข้อมูลที่เป็นสัญญาณเสียง กับ การส่งข้อมูลออกจาก ซึ่งอัตราความเร็วช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของความเร็วของสายโทรศัพท์แบบเดิมได้กว่ามากกว่า 50 เท่า เมื่อเทียบกับระบบ Analog Modem แบบเก่า โดยไม่ต้องลงทุนวางสายเคเบิลใหม่ ทำให้ประหยัดกว่ามาก (พิพัฒน์ พรหมมี. 2557)

2.5.1 Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่จะใช้เทคนิคที่เรียกว่า Multi routing หรือ Multi WAN คือการต่อเชื่อมเครือข่ายภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต กับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากกว่าหนึ่งผู้ให้บริการ เพื่อกระจายความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และเป็นการแก้ปัญหา การใช้งานที่หลากหลายของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เนื่องจากร้านเกม/อินเทอร์เน็ต จะมีบริการทั้งการเล่นเกมน์ ใช้งานอินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูล Chat นอกจากนี้มีการใช้เทคนิค Load Balance คือ การใช้งาน multi routing ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยมีการแบ่งข้อมูลแต่ละประเภทและมีการกำหนดอัตราการใช้ bandwidth ของแต่ละสาย เพื่อการทำงานแต่ละประเภท (อดิศร ชาวสังข์. 2556)

จากการศึกษาโดยการทดลองของ ธนกร สนิธิภาโกมล (2556) จะเห็นได้ว่าการทำ Load Balance ด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งสองที่เป็นผู้ให้บริการต่างรายกันนั้น ได้ผลลัพธ์ในเรื่องของความพร้อมใช้ของข้อมูล (Availability) ดีกว่าระบบเครือข่ายแบบที่ไม่ได้ใช้การทำ Load Balance เนื่องจากว่าไม่มีการเกิดระยะเวลาที่ไม่สามารถทำงานได้ (Downtime) ขึ้นในการทดลอง และยังคงสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างต่อเนื่องตามปกติ

2.5.2 Diskless or Virtual Hard Disk

Diskless or Virtual Hard Disk คือ ระบบคอมพิวเตอร์ไร้ฮาร์ดดิสก์ เป็นระบบที่พัฒนาจากการแชร์ฮาร์ดดิสก์ของคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ซึ่งคอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะทำการโหลดระบบปฏิบัติการ เช่น Microsoft Windows XP Windows 7 Windows 8 และ Linux ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ภูมินทร์ สิงห์ลา. 2555)

การใช้งานฮาร์ดดิสก์เสมือน เป็นการลดต้นทุนและลดการบำรุงรักษา ลักษณะคือมีการใช้ ฮาร์ดดิสก์เพียงชุดเดียวในเครื่องแม่ข่าย และให้เครื่องลูกข่ายมีการดึงข้อมูลจากเครื่องแม่ข่ายแทน เป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย การติดตั้งโปรแกรมแต่ละเครื่องเป็นไปได้โดยง่าย ไม่ต้องใช้โปรแกรมประเภท Undo/Recovery เพราะเมื่อเปิดเครื่องข้อมูลจะกลับสู่สภาพเดิมตลอดเวลา วิธีการนี้จะต้องใช้ระบบเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพสูง เพื่อให้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งมีการใช้เทคโนโลยี RAID เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านและเขียนข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย เครื่องแม่ข่ายจะมีการใช้ระบบปฏิบัติการ Linux หรือ Unix เป็นส่วนใหญ่ ตัวอย่างการใช้ Diskless เช่น โปรแกรม DlxpV3.7 เป็นต้น

จากการศึกษาโดยการทดลองของ ภูมินทร์ สิงห์ลา (2555) จะเห็นได้ว่าระบบที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยี Diskless สามารถนำไปใช้ได้กับห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ตามองค์กรต่างๆ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ร้านอินเทอร์เน็ต และประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัดซื้ออุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ ประเภท Recovery Software และซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส

2.5.3 Firewall

ระบบความปลอดภัย ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต อาจมีการใช้โปรแกรมป้องกันการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม หรือป้องกันการใช้โปรแกรมที่ไม่เหมาะสมด้วยไฟร์วอลล์ (Firewall) เป็นระบบควบคุมการเข้าออกของเครือข่าย เพื่อไม่ให้เกิดการโจมตีจากภายนอกได้(จตุชัย แพงจันทร์ และอนุชาติ วุฒิพรพงษ์, 2555) รวมทั้งการดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งเพิ่มเติม

จากการศึกษาของ ภควิศว์ ทองสาลี (2554) จะเห็นได้ว่าการนำซอฟต์แวร์ไฟร์วอลล์มาใช้กับองค์กรเพื่อความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด จะเหมาะสมและสามารถรองรับได้ตั้งแต่องค์กรขนาดกลาง จนถึงองค์กรขนาดใหญ่ ทั้งในเรื่องราคาสามารถเลือกได้ และค่า Throughput (การรับส่งข้อมูลจากปลายหนึ่งไปยังอีกปลายหนึ่งได้ด้วยอัตราเท่าไรในจำนวนบิต ช่องสัญญาณของผู้ส่ง ต่อกับผู้รับมีลักษณะการส่งร่วมกับผู้อื่น) มีประสิทธิภาพที่สูง

การบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะมีการบริหารจัดการในส่วนต่างๆ เช่น การบันทึกการเข้าใช้บริการสำหรับผู้ใช้ เวลา หมายเลขเครื่อง ตามพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ปี พ.ศ. 2550 การคำนวณค่าบริการ ระบบรายงานสรุปรายได้ค่าใช้จ่าย ระบบการสำรองและกู้คืนข้อมูล ระบบบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีผู้พัฒนาและให้บริการติดตั้งอยู่มากมาย (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. 2555)

2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)



2.7 บทสรุป

ลักษณะร้านเกมปัจจุบันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีทั้งหมด 6 ตำบล ได้แก่ ตำบลบางพลีใหญ่ ตำบลบางแก้ว ตำบลบางปลา ตำบลบางโจลง ตำบลราชาเทวะ และตำบลบางพลี กับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบทั้งหมด 3 องค์ประกอบดังนี้

1. ศูนย์การเรียนรู้ เป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนในชุมชนนั้นๆ ซึ่งรวมทั้งให้คนในชุมชนได้ถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันกับผู้ที่มีประสบการณ์ในชุมชน และวิทยากรที่มาจากนอกชุมชน

2. พระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต คือพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และกฎหมายลิขสิทธิ์

3. เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูล ประกอบด้วยระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ เพื่อการบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และสนับสนุนการเรียนรู้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ งานวิจัยนี้ได้ออกแบบงานวิจัยแบบเชิงปริมาณ โดยใช้งานวิจัยเชิงสำรวจ และทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการใช้แบบสอบถาม

การสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและสถิติอนุมาน โดยในบทนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือวิธีวิจัย (Research Methodology) ส่วนที่ 2 ระเบียบวิธีวิจัย และ ส่วนที่ 3 การดำเนินงาน (Research design and Procedures)

3.1 วิธีวิจัย

เนื่องด้วยวัตถุประสงค์ในงานวิจัยนี้ วิธีวิจัยที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คืองานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยการวิจัยสำรวจ (Survey Research) เหตุผลหลักในการเลือกงานวิจัยเชิงปริมาณเป็นวิธีวิจัยสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ เนื่องจากงานวิจัยเชิงปริมาณเป็นวิธีวิจัยตามแนวคิดปฏิฐานนิยม (Postivism) ที่ทำความเข้าใจสถานการณ์ด้วยการประเมินผลจากการทดสอบสมมติฐาน (Orlikowski and Baroudi. 1991) ซึ่งงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อค้นหาสภาพร้านอินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีด้วยสมมติฐานที่ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีสภาพแวดล้อมและความพร้อมในการปรับไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ การวิจัยนี้มีการออกแบบงานวิจัย โดยมีประชากรและตัวอย่างตัวแปร วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดในข้อต่อไป

3.2 ระเบียบวิธีวิจัย

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยนี้ มีประชากร คือ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอ บางพลี จ.สมุทรปราการ ที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 115 ราย โดยการวิจัยนี้ไม่มีการสุ่มตัวอย่างแต่จะทำการเก็บข้อมูลจากประชากรทั้งหมด

3.2.2 ตัวแปร

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมและความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน มีตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม ดังนี้

ตัวแปรอิสระ (Independent variables) สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ สภาพแวดล้อมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มีลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตัวแปรตาม (Dependent variables) สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ เรื่องสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ และความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

3.2.3 วิธีการเก็บข้อมูล

เพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 วิธี คือ การสำรวจโดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การศึกษาเอกสาร และการสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง

3.2.3.1 การสำรวจโดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลลักษณะร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตบางพลีในปัจจุบันมีสภาพแวดล้อมอย่างไร เนื่องจากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างจะเตรียมแนวคำถามที่เจาะจงตรงกับความต้องการในการค้นหาคำตอบ และผู้ถูกสัมภาษณ์แต่ละคนจะถูกถามด้วยคำถามและบริบทเดียวกัน เป็นการเพิ่มความคงที่ (Reliability) ในการวิจัย (Bryman, 2004) การสัมภาษณ์แบบนี้จะใช้แบบสอบถามเพื่อให้นักวิจัย หรือผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ไปสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลลักษณะและองค์ประกอบของร้านตามหลักการจดทะเบียน และหลักการของศูนย์การเรียนรู้โดยแนวคำถามที่ใช้อ้างอิงมาจากงานวิจัย “โครงการการศึกษามาตรการและแนวทางดำเนินการสนับสนุนเพื่อพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในสังคมสมัยใหม่” (จริยาวัฒน์ โลหะพุนตระกูล, 2553)

3.2.3.2 การศึกษาเอกสาร (Document study)

เป็นการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจดทะเบียนร้านเกม/อินเทอร์เน็ตกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ เอกสารด้านกฎหมายเกี่ยวกับผู้ประกอบการร้านเกม/

อินเทอร์เน็ต และเอกสารการพิจารณาร้านเกมสีขาว ของสำนักงานวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอรูปแบบร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้

3.2.3.3 การสังเกตการณ์ (Observation)

มีการสังเกตการณ์สภาพแวดล้อมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตโดยผู้วิจัย เพื่อให้ได้ ข้อมูลสภาพแวดล้อมจริงเพื่อเป็นการตรวจสอบข้อมูลกับข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลด้วยวิธีอื่น ๆ

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สืบเนื่องจากวิธีการวิจัยที่เลือกเพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ดังนั้นงานวิจัยนี้จะมีข้อมูลปริมาณที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและการสังเกตการณ์ด้วยหลักสถิติแบบพรรณนา เพื่อแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย และร้อยละของข้อมูล เพื่อแสดงลักษณะร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตบางพลีในปัจจุบันมีสภาพแวดล้อมอย่างไร โดยใช้ข้อมูลจากเอกสารช่วยในการพิจารณากำหนดลักษณะของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเรื่องลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ และสถิติเชิงอนุมาน เรื่องการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการทดสอบ One – way ANOVA (F – Test)

3.3 การดำเนินงาน

การศึกษานี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการเก็บข้อมูลในพื้นที่วิจัย และ 2) ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลเพื่อตอบคำถามงานวิจัย ดังแสดงให้เห็นในภาพที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ และมีรายละเอียดในการดำเนินการดังนี้

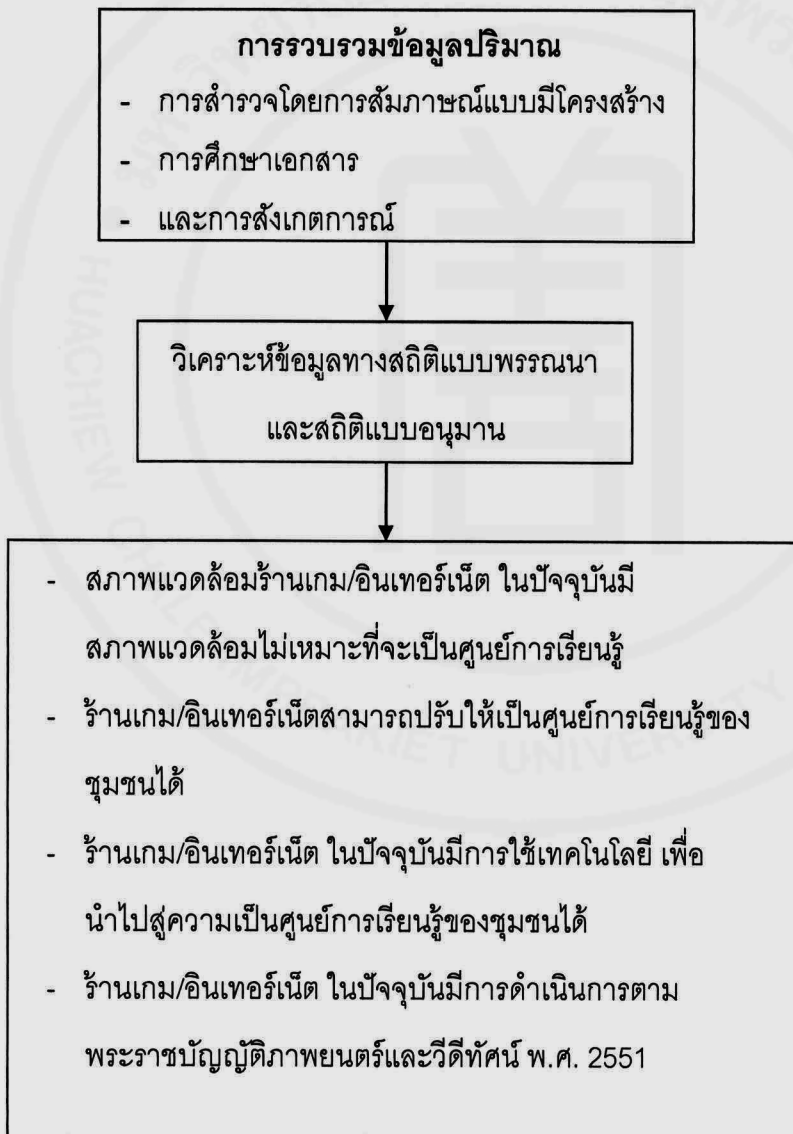
3.3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ตามที่ได้ออกแบบงานวิจัยไว้ข้างต้น การศึกษาในครั้งนี้ทำการเก็บข้อมูลจาก 3 วิธี คือ การสำรวจโดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การศึกษาเอกสาร และการสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

1) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ได้ดำเนินการด้วย การใช้แบบสอบถามที่ประกอบด้วยคำถาม 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในการศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน(ดูรายละเอียดที่ภาคผนวก จ) กับประชากร (ผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี ที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 115 ราย) โดยนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัย

สามารถดำเนินการสัมภาษณ์ได้เพียง 55 ราย เนื่องจากร้านเกม/อินเทอร์เน็ต จำนวนมากตามที่ได้จดทะเบียนไว้กับทางสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ ได้ปิดทำการแล้ว ทำให้มีรายเปิดบริการอยู่จริงเพียง 55 ร้านเท่านั้น ส่วนที่ 2 ข้อมูลการก่อตั้งร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และส่วนที่ 3 การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยแยกเป็นรายตำบลดังภาพที่ 3.1

ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัย



2) การศึกษาเอกสาร (Document study) ในการศึกษาครั้งนี้ได้ทำการศึกษาเอกสาร เพื่อใช้ประกอบข้อมูลการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และการสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้างจากเอกสารต่อไปนี้ 1) เอกสารการจดทะเบียนร้านเกม/อินเทอร์เน็ตกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ และ 2) เอกสารการพิจารณาร้านเกม/สีขาว ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอรูปแบบร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ (ดูรายละเอียดที่ภาคผนวก ข)

3) การสังเกตการณ์ (Observation) การศึกษาในครั้งนี้ได้ใช้การสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง โดยได้ทำแบบสังเกตการณ์ เพื่อกำหนดรายการที่ต้องสังเกตไว้ชัดเจน (ดูรายละเอียดที่ภาคผนวก ฉ) การสังเกตการณ์จัดแบ่งเป็น 2 ส่วน คือสภาพแวดล้อมภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และสภาพแวดล้อมภายนอกร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยการสังเกตไม่มีการนำแบบสำรวจขึ้นมาใช้ในขณะสังเกตการณ์ เพื่อป้องกันการขัดขวางการสังเกตการณ์ เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้กำหนดให้มีการสำรวจ เพื่อเป็นการตรวจสอบข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่เจ้าของร้านอาจให้ข้อมูลที่ไม่เป็นจริงเพื่อแสดงว่าร้านดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

การสังเกตการณ์ทำโดยผู้ช่วยนักวิจัยจำนวน 1-2 คน ที่เข้าไปใช้บริการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตทั้ง 55 แห่ง โดยแต่ละครั้งจะเข้าไปใช้บริการประมาณ 30 – 60 นาที เมื่อกลับออกมาจากแต่ละร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ผู้ช่วยนักวิจัยที่ทำการสังเกตการณ์จะทำการบันทึกข้อมูลลงในแบบสำรวจที่ได้สร้างไว้

ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากร (ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต) ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามรายตำบล และขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน	จำนวนร้านแยกตามขนาดร้าน (จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ)		
		1-5	6-10	มากกว่า 10
ราชาเทวะ	10	-	10	-
บางปลา	8	-	8	-
บางพลี	1	-	1	-
บางพลีใหญ่	12	-	7	5

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ตำบล	จำนวนร้าน	จำนวนร้านแยกตามขนาดร้าน (จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ)		
		1-5	6-10	มากกว่า 10
บางแก้ว	13	-	7	6
บางไฉลง	11	-	4	7
รวม	55	-	37	18

3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลปริมาณทั้งหมดที่ได้จากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ได้ทำการแจกแจงข้อมูลด้วยลักษณะตาราง การสำรวจโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยสถิติเชิงพรรณนา ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งหมด 3 สมมติฐาน เพื่อตอบคำถามงานวิจัย (ดูรายละเอียดในบทที่ 4) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดได้ใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล

3.3.3 คุณภาพงานวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งคุณภาพโดยรวมของงานวิจัย คือความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของงานวิจัย (Silverman, 2005) นอกจากนี้คุณภาพของงานวิจัยยังต้องพิจารณาจากความถูกต้องตามหลักจริยธรรมการทำวิจัยในการทำงานกับมนุษย์ด้วย (Drisko, 1997)

1) ความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของงานวิจัยเชิงปริมาณ คือการมุ่งเน้นที่ความคงที่ของการวัดค่า ด้วยพิจารณาที่ความคงที่ในการถามแต่ละครั้ง หรือความคงที่หรือเสถียรภาพของเครื่องมือหรือแบบสอบถามที่ใช้วัด ความคงที่ของตัวชี้วัด และความคงที่ในการสังเกตการณ์ถ้ามีการสังเกตการณ์ (Bryman, 2004) โดยการวิจัยในครั้งนี้จะทำการทดสอบความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถามด้วยเทคนิคการวัดแบบครั้งเดียว ด้วยการวัดความสอดคล้องภายในของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ด้วยสูตรการคำนวณดังนี้ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2553)

$$KR_{20} = \frac{n}{n-1} \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

n = จำนวนคำถาม

p = สัดส่วนคนที่ได้ 1

q = สัดส่วนคนที่ได้ 0

s^2 = ค่าความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

การศึกษาในครั้งนี้ได้ทดสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอพระประแดงจำนวน 5 ร้าน ได้ค่าความน่าเชื่อถือ K-R20 เท่ากับ -0.9077 ซึ่งอยู่ในช่วงที่แบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ จึงนำแบบสอบถามไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

2) ความถูกต้อง (Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นให้คณะผู้ร่วมวิจัย คณะกรรมการพิจารณาการทำโครงการวิจัย และคณะกรรมการจริยธรรมงานวิจัยของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ตรวจสอบพิจารณาความครอบคลุมเนื้อหาสาระและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุง จากนั้นได้ทำการแก้ไขปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่จะทำการศึกษา และมีความเหมาะสมใหม่อีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง

3) จริยธรรมการทำวิจัย (Ethical issues) มีส่วนทำให้งานวิจัยมีความน่าเชื่อถือ (Drisko, 1997) การทำวิจัยจะเน้นที่งานวิจัยจะไม่ไปละเมิดความเป็นส่วนตัว ไปทำลายผู้เข้าร่วมวิจัยให้เกิดความเสียหาย หรือได้รับอันตราย โดยต้องมีการเก็บรักษาข้อมูล และผู้ให้ข้อมูลไว้เป็นความลับ และผู้ร่วมวิจัยยินยอมเข้าร่วมวิจัยด้วยความสมัครใจ (Punch, 1994) ในการวิจัยครั้งนี้จะมีการชี้แจงรายละเอียดการเข้าร่วม และให้เวลาผู้เข้าร่วมได้ตัดสินใจและแสดงความจำนงการเข้าร่วมวิจัยเป็นลายลักษณ์อักษร และสามารถขอถอนตัวในการเข้าร่วมก่อนที่การวิจัยจะเริ่มทำการวิเคราะห์ข้อมูล และไม่กระทำการใด ๆ ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยรู้สึกว่าการวิจัยมีอำนาจเหนือกว่าผู้ให้ข้อมูลและบังคับให้เกิดการให้ข้อมูล ซึ่งนับเป็นประเด็นที่สำคัญทางจริยธรรมการวิจัย (Ryen, 2004)

3.3.4 ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการทั้งสิ้น 16 เดือน ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2555 ถึงเดือน มิถุนายน 2557 โดยแบ่งช่วงการดำเนินการขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การศึกษาค้นคว้า และจัดทำโครงร่างการวิจัย กุมภาพันธ์ – เมษายน 2556
- 2) จัดทำแบบสอบถาม และจัดเก็บข้อมูล พฤษภาคม – กันยายน 2556

3) วิเคราะห์ข้อมูล

ตุลาคม 2556 – มกราคม 2557

4) เขียนรายงานวิจัย

กุมภาพันธ์ – มิถุนายน 2557

3.4 บทสรุป

โดยสรุปงานวิจัยนี้ได้ดำเนินการบนพื้นฐานของแนวคิด และปรัชญางานวิจัยแนวทางการค้นหาความรู้ด้วยการตรวจสอบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสำรวจข้อมูลเชิงปริมาณ ด้วยการวิจัยเชิงสำรวจ ใช้การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้างโดยนักวิจัยและผู้ช่วยวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนาและสถิติอนุมานเพื่อการตอบคำถามงานวิจัย โดยวิธีวิจัย และการดำเนินงาน ได้คำนึงถึงคุณภาพการวิจัย 3 เรื่อง คือความน่าเชื่อถือ และ ความถูกต้องของเครื่องมือ และจริยธรรมการทำวิจัย