

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง "การศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ (Study of Internet Cafe situations for improving to be a community learning center : A case study of Game/Internet Cafes in Bangphee District, Samutprakarn Province.) ได้ทำการสำรวจร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ทำการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ จำนวนทั้งสิ้น 55 ร้าน ซึ่งมีรายละเอียดของร้านที่ให้ข้อมูลดังตารางที่ 4.1 การจัดเก็บข้อมูลจัดแบ่งเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต 2) สภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต 3) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และ 4) การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งได้ผลการศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติมีดังนี้

4.1 ข้อมูลร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อแจกแบบสอบถามให้กับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในพื้นที่ 6 ตำบล คือ ราชาทะเว บางปลา บางพลี บางพลีใหญ่ บางแก้ว และบางโหลง จำนวน 55 ร้าน จากรายชื่อจดทะเบียนทั้งหมดจำนวน 115 ร้าน โดยมีร้านที่เปิดกิจการจำนวน 57 ร้าน และเปลี่ยนธุรกิจจำนวน 3 ร้าน โดยร้านทั้ง 55 ร้าน แยกตามขนาดของร้านได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนประชากร (ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต) ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามรายตำบล และขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน	จำนวนร้านแยกตามขนาดร้าน (จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ)		
		1-20	21-50	มากกว่า 50
ราชาเทวะ	10	-	10	-
บางปลา	8	-	8	-
บางพลี	1	-	1	-
บางพลีใหญ่	12	-	7	5
บางแก้ว	13	-	7	6
บางไฉลง	11	-	4	7
รวม	55	-	37	18

4.2 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

จากการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการดำเนินกิจการเป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ผลการสำรวจพบว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ทั้ง 55 ร้านมีการดำเนินการดังตารางที่ 4.2 - 4.4

ตารางที่ 4.2 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	การดำเนินการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	
	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
1. แสดงใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ แสดงไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบการ	55	100.0
2. ตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงและแข็งแรง	55	100.0
3. ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย	53	96.4

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	การดำเนินกิจการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	
	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
4. สามารถมองเห็นสภาพในร้านได้จากภายนอกอย่างชัดเจน	53	96.4
5. มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม	53	96.4
6. มีการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ	48	87.3
7. มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมีทางเดินสะดวก	54	96.2
8. มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ภายในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง	55	100.0
9. พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน	54	98.2
10. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	51	92.7
11. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	54	98.2
12. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	44	80.0
13. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	48	87.3

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	การดำเนินกิจการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	
	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
14. ท่านได้ตรวจสอบอายุของผู้เข้าใช้บริการทุกครั้งหรือไม่ ถ้ามีด้วยวิธีใด	43	78.2
15. มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา	32	58.2
16. มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกิดการระดับเสียงรบกวน	36	65.5
17. ไม่มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	53	96.4
18. ไม่มีการอนุญาตให้สูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	55	100.0
19. ไม่มีการเล่นการพนันภายในร้าน	55	100.0
20. ไม่มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ลามกอนาจารภายในร้าน	54	98.2
21. ไม่มีสื่อลามกอนาจารในร้าน	55	100.0
22. มีป้ายแจ้งเตือนกฎระเบียบในการเข้าใช้บริการร้านเกมอย่างชัดเจน	55	100.0
เฉลี่ยการดำเนินการในทุกเรื่อง	X 48.48	ร้าน 88.1%
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	SD 12.31	

ตารางที่ 4.3 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านค้าเกม/อินเทอร์เน็ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี
จังหวัดสมุทรปราการ เป็นรายตำบล

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านค้าเกม/อินเทอร์เน็ต	ราชาทวะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโหลง	
	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ
1. แสดงใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ แสดงไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบการ	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
2. ตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงและแข็งแรง	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
3. ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย	10	100	8	100	1	100	12	100	11	84.6	11	100
4. สามารถมองเห็นสภาพในร้านได้จากภายนอกอย่างชัดเจน	10	100	8	100	0	0	12	100	12	92.3	10	90.9
5. มีระบบป้องกันฟ้าผ่าติดตั้งใช้งานได้อย่างเหมาะสม	10	100	8	100	1	100	11	91.7	13	100	10	90.9
6. มีการติดตั้งวงจรถัดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ	9	90	8	100	1	100	12	100	7	53.8	11	100
7. มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมีทางเดินสะดวก	10	100	8	100	1	100	12	100	12	92.3	11	100

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินงาน/กิจกรรมร้านค้า/อินเทอร์เน็ท	ราชาเทวะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจดง	
	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ
8. มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะ สำหรับให้บริการอยู่ในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
9. พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน	10	100	8	100	0	0	12	100	13	100	10	90.9
10. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการ ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	10	100	8	100	1	100	12	100	9	69.23	11	100
11. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการ ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	9	90	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านค้า/อินเทอร์เน็ท	ราชาเทวะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจดง	
	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ
12. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	9	90	8	100	1	100	12	100	4	30.97	111	100
13. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	9	90	5	62.05	1	100	11	91.7	12	92.3	11	100
14. ท่านได้ตรวจสอบอายุของผู้เข้าใช้บริการทุกครั้งหรือไม่ ถ้ามีด้วยวิธีใด	9	90	6	75	1	100	9	75	10	76.39	8	72.7
15. มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมส์ที่เหมาะสมต่อการเล่นเกมส์หรือไม่	4	40	7	87.5	1	100	7	58.3	8	61.5	5	45.5

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

	ราชาเทวะ		บางปลา		บางพืด		บางพืดใหญ่		บางแก้ว		บางโจดง	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านเกม/ อินเทอร์เน็ท	6	60	7	87.5	1	100	6	50	6	46.2	10	90.9
16. มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและ ความสั่นสะเทือนไม่ให้เกิดค่าระดับ เสียงรบกวน												
17. ไม่มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายใน ร้าน	9	90	8	100	1	100	1	91.7	13	100	1	100
18. ไม่มีการอนุญาตให้สูบบุหรี่ เสพสาร เสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มี แอลกอฮอล์ภายในร้าน	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
19. ไม่มีการเล่นการพนันภายในร้าน	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
20. ไม่มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ ลามกอนาจารภายในร้าน	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	10	90.9
21. ไม่มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100
22. มีป้ายแจ้งเตือนกฎระเบียบในการ เข้าใช้บริการร้านเกมอย่างชัดเจน	10	100	8	100	1	100	12	100	13	100	11	100

จากข้อมูลในตารางที่ 4.2 จะเห็นได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนมากดำเนินการตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในทุกข้อ (22 ข้อ) โดยมีค่าเฉลี่ยจำนวนร้านที่ดำเนินการทุกข้อถึง 48.48 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 88.1 โดยมีข้อปฏิบัติในเรื่อง การให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี เข้าใช้บริการตามเงื่อนไข (ข้อ 11) การไม่จำหน่ายสุรา ไม่จำหน่ายและไม่อนุญาตให้สูบบุหรี่ สารเสพติด สุราในร้าน (ข้อ 17 - 18) ไม่เล่นการพนันในร้าน และไม่มีกรรมการจำหน่ายและฉายภาพยนตร์ลามกอนาจารในร้าน (ข้อ 19 - 20) ทุกร้าน โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลมีการดำเนินการเฉลี่ยดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	การดำเนินกิจการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551		
	จำนวนร้าน (N)	การดำเนินการตาม พรบ. เฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ราชาเทวะ	10	20.40	1.43
บางปลา	8	21.13	0.83
บางพลี	1	20.00	0
บางพลีใหญ่	12	20.58	1.16
บางแก้ว	13	19.00	2.12
บางไฉลง	11	20.73	1.19
รวม	55	20.31	0.70

จากข้อมูลในตารางที่ 4.4 จะเห็นได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนมากดำเนินการตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เฉลี่ย 20.31 ข้อ จากข้อกำหนดทั้งหมด 22 ข้อ โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางปลา มีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มากที่สุด รองลงมาคือร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางไฉลง และบางพลีใหญ่ โดยเฉลี่ยที่ 21.13, 20.73 และ 20.58 ตามลำดับ โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางแก้ว ดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 น้อยที่สุดโดยเฉลี่ยที่ 19.00 ข้อ

หากพิจารณาการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี โดยแยกตามขนาดของร้าน ร้านขนาดกลางจะมีค่าเฉลี่ยการดำเนินการตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มากกว่าร้านขนาดใหญ่ (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.5)

ตารางที่ 4.5 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551		
	จำนวนร้าน (N)	การดำเนินการตาม พรบ. เฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	20.46	1.26
ร้านขนาดใหญ่	18	19.89	2.11
รวม	55	18.67	2.12

4.3 สภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

เนื่องจากการตอบข้อมูลของผู้ประกอบการอาจมีการให้ข้อมูลเบี่ยงเบนเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับร้านของตนเองได้ ทำให้การเก็บข้อมูลวิจัยในครั้งนี้ ได้มีการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้างโดยนักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัย เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ข้อมูลการสังเกตการณ์จัดแบ่งเป็น 2 ส่วน คือสภาพแวดล้อมภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และสภาพแวดล้อมภายนอกร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยการสังเกตการณ์สภาพแวดล้อมภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ใช้หัวข้อการสังเกตการณ์เช่นเดียวกับการสอบถามเรื่องลักษณะการดำเนินกิจกรรมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยให้ผู้ช่วยนักวิจัยคนละชุดกับการเก็บข้อมูลในร้านนั้นๆ เข้าไปเป็นผู้ให้บริการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เพื่อสังเกตการณ์ ซึ่งผลการศึกษามีรายละเอียดตามตารางที่ 4.6 – 4.8

ตารางที่ 4.6 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้าน
เกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอ
บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	การดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และ วีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	
	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
1. แสดงใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ แสดงไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบการ	54	98.18
2. ตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงและแข็งแรง	54	98.18
3. ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย	48	87.27
4. สามารถมองเห็นสภาพในร้านได้จากภายนอกอย่างชัดเจน	46	83.64
5. มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม	54	98.18
6. มีการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ	50	90.91
7. มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมีทางเดินสะดวก	44	80.0
8. มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง	38	69.09
9. พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน	44	80.0
10. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	37	67.27
11. มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	55	100
12. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	40	72.73

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	การดำเนินการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551	
	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
13. มีเด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่กำหนด	38	69.09
14. ท่านได้ตรวจสอบอายุของผู้เข้าใช้บริการทุกครั้งหรือไม่ ถ้ามีด้วยวิธีใด	41	74.55
15. มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา	39	70.91
16. มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวน	36	65.45
17. ไม่มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	55	100
18. ไม่มีการอนุญาตให้สูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	55	100
19. ไม่มีการเล่นการพนันภายในร้าน	55	100
20. ไม่มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ลามกอนาจารภายในร้าน	55	100
21. ไม่มีสื่อลามกอนาจารในร้าน	41	74.55
22. มีป้ายแจ้งเตือนกฎระเบียบในการเข้าใช้บริการร้านเกมอย่างชัดเจน	48	87.27
เฉลี่ยการดำเนินการในทุกเรื่อง	X	46.68 ร้าน
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	SD	1.71

ตารางที่ 4.7 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้าน
เกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอ
บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551		
	จำนวนร้าน (N)	การดำเนินการตาม พรบ. เฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ราชาเทวะ	10	15.70	0.48
บางปลา	8	18.88	1.89
บางพลี	1	20.00	0
บางพลีใหญ่	12	20.73	0.62
บางแก้ว	13	18.00	1.68
บางไฉลง	11	19.64	1.36
รวม	55	18.83	0.75

ตารางที่ 4.8 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้าน
เกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอ
บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551		
	จำนวนร้าน (N)	การดำเนินการตาม พรบ. เฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	20.46	1.26
ร้านขนาดใหญ่	18	19.89	2.11
รวม	55	20.18	0.60

ส่วนผลการสังเกตการณ์ภายนอกร้าน คณะนักวิจัยได้ทำการสังเกตการณ์แยกเป็น 2 ส่วน คือสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งประกอบด้วย สถานที่ต่าง ๆ 6 สถานที่ คือ สวนสาธารณะ วัด สนามกีฬา ชุมชน โรงเรียน และศูนย์เยาวชน และสถานที่ที่ไม่เหมาะสมต่อศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนอีก 6 สถานที่ คือ โรงงาน แหล่งสารพิษ กองขยะ ร้านแก๊ส ปั้มน้ำมัน และอุ้ช่อมรด

จากการศึกษาข้อมูล (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.9) จะเห็นได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใน อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มี สภาพแวดล้อมที่ดีเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ค่อนข้างน้อย โดยทั้งอำเภอบางพลี มีร้านตั้งอยู่ในบริเวณใกล้กับชุมชน วัด สวนสาธารณะ สนามกีฬา ศูนย์เยาวชน และโรงเรียน ร้อยละ 67.27 38.18 29.09 29.09 25.45 และ 23.64 ตามลำดับ โดยสรุปร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี ตั้งอยู่ในแหล่งสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้ร้านเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่ดีเฉลี่ย 1.75 แหล่ง (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.10)

ตารางที่ 4.9 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของร้านเกม/อินเตอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้

สภาพแวดล้อม	สาขาทะเล		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจลง		รวม	
	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ
สวนสาธารณะ	0	0	1	12.5	0	0	2	16.67	13	100	0	0	16	29.09
วัด	0	0	0	0	0	0	8	66.67	12	92.31	1	8.33	21	38.18
สนามกีฬา	1	10	0	0	0	0	3	25.00	12	92.31	0	0	16	29.09
ชุมชน	9	90	5	62.5	1	100	7	58.33	8	61.54	7	58.33	37	67.27
โรงเรียน	0	0	0	0	0	0	5	41.67	8	61.54	0	0	13	23.64
ศูนย์เยาวชน	0	0	0	0	0	0	6	50.00	8	61.54	0	0	14	25.45

ตารางที่ 4.10 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุนการเป็น ศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	จำนวนร้าน	จำนวนแหล่ง สภาพแวดล้อมที่ดี เฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
ราชาเทวะ	10	1.00	0
บางปลา	8	0.75	0.46
บางพลี	1	1.00	0
บางพลีใหญ่	12	0.83	0.39
บางแก้ว	13	4.69	1.75
บางไฉลง	11	0.73	0.47
รวม	55	1.75	1.88

จากข้อมูลในตารางที่ 4.10 จะเห็นได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนมากตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีสภาพแวดล้อมที่ดีเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ประมาณ 1 แหล่ง (0.73 – 1.00 แหล่ง) โดยมีเฉพาะร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่ตั้งในตำบลบางแก้ว ที่ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีสิ่งสนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนมากที่สุดถึง 4.69 แหล่ง โดยร้านขนาดกลาง และร้านขนาดใหญ่ มีการตั้งร้านอยู่ในแหล่งสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนใกล้เคียงกันที่ 1.68 และ 1.89 แหล่ง (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.11)

ตารางที่ 4.11 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน (N)	จำนวนแหล่งสภาพแวดล้อมที่ดีเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	1.68	1.80
ร้านขนาดใหญ่	18	1.89	2.08
รวม	55	1.75	1.88

อย่างไรก็ตาม ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลีตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่น้อยเช่นกัน โดยมีร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ใกล้กับปั้มน้ำมัน โรงงาน กองขยะ คู่อ้อมรถ ร้านแก๊ส และแหล่งสารพิษ เพียงร้อยละ 41.82 38.18 36.36 25.45 23.64 และ 20.0 ตามลำดับ (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.12 และ 4.13)

ตารางที่ 4.12 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ เป็นรายตำบล

สภาพแวดล้อม	สาขาทะเล		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโหลง		รวม	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
โรงงาน	0	0	1	12.5	0	0	7	58.33	10	76.92	3	27.27	21	38.18
แหล่งสารพิษ	0	0	0	0	0	0	8	66.67	3	23.08	0	0	11	20.00
กองขยะ	0	0	1	12.5	0	0	9	75.00	10	76.92	0	0	20	36.36
ร้านแก๊ส	0	0	0	0	0	0	12	100.00	1	7.69	0	0	13	23.64
บ่อน้ำมัน	0	0	0	0	0	0	11	91.67	12	92.31	0	0	23	41.82
คู่อมรถ	1	10	0	0	0	0	12	100.00	1	7.69	0	0	14	25.45

ตารางที่ 4.13 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	จำนวนร้าน (N)	จำนวนแหล่งสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ราชาเทวะ	10	0.10	0.32
บางปลา	8	0.25	0.46
บางพลี	1	0	0
บางพลีใหญ่	12	0.17	0.39
บางแก้ว	13	2.85	1.14
บางไฉลง	11	0.27	0.47
รวม	55	0.82	2.79

จากข้อมูลในตารางที่ 4.12 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีตั้งอยู่ใกล้กับแหล่งที่ไม่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนไม่สูง โดยส่วนมากจะอยู่ใกล้กับปั้มน้ำมัน จำนวน 23 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 41.82 รองลงมาตั้งอยู่ใกล้กับโรงงานจำนวน 21 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 38.18 ตั้งอยู่ใกล้กับกองขยะ จำนวน 20 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 36.36 ตั้งอยู่ใกล้กับคู่อ้อมรถ จำนวน 14 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 25.45 ตั้งอยู่ใกล้กับร้านแก๊ส จำนวน 13 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 23.64 และตั้งอยู่ใกล้กับแหล่งสารพิษ จำนวน 11 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ โดยร้านในแต่ละตำบลตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแหล่งไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้้น้อยมาก คือเฉลี่ย 0 – 2.85 แหล่งเท่านั้น โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางพลีไม่ได้ตั้งอยู่ในแหล่งไม่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนเลย ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลราชาเทวะ บางพลีใหญ่ บางปลา และบางไฉลง ตั้งอยู่เฉลี่ยในแหล่งไม่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน 0.10, 0.17, 0.25, 0.27 แหล่งตามลำดับ โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตตำบลบางแก้วตั้งอยู่ในบริเวณสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมเฉลี่ยถึง 2.85 แหล่งจากจำนวนประเภทแหล่งไม่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน 6 แหล่ง (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.13) เมื่อพิจารณาตามขนาดร้าน พบว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ขนาดกลางตั้งอยู่ใกล้กับแหล่งสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้้น้อยกว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ขนาดใหญ่ (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.14)

ตารางที่ 4.14 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน (N)	จำนวนแหล่งสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	0.65	1.27
ร้านขนาดใหญ่	18	1.17	1.34
รวม	55	0.82	2.79

4.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

การดำเนินกิจการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology : ICT) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถช่วยเพิ่มศักยภาพให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นศูนย์การเรียนรู้ โดยปัจจุบันร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการบริหารจัดการร้าน เพื่อให้บริการกับลูกค้า และเพื่อกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับการเรียนรู้ ดังรายละเอียดในตารางที่ 4.15 –

4.16

ตารางที่ 4.15 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอ
บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	จำนวนร้านที่ดำเนินการ	ร้อยละ
1. มีโปรแกรมที่สร้างสรรค์ให้เด็กได้เรียนรู้	40	72.73
2. มีการเชื่อมต่อกับ ISP ที่ป้องกันเมื่อเชื่อมต่อกับ ISP ไม่ได้ เช่นระบบ Multi WAN	35	63.64
3. แผนรองรับเมื่ออุปกรณ์เครือข่ายใช้งานไม่ได้	44	80.0
4. แผนรองรับเมื่อระบบเครือข่ายล่ม	43	78.18
5. มีการแสดงลิขสิทธิ์ของระบบปฏิบัติการที่ตัวเครื่อง คอมพิวเตอร์	46	83.64
6. มีการติดตั้งเกมลิขสิทธิ์ในเครื่อง	44	80.0
7. มีระบบการใช้ Diskless/No Disk	38	69.09
8. มีระบบการเก็บ Log ในการใช้งาน และสามารถ ตรวจสอบได้	43	78.18
9. มีระบบควบคุมการใช้งานของลูกค้า	52	94.55
10. มีการสรุปรายงานการใช้งาน	49	89.09
11. มีการเดินสายดิน มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร	53	96.36
12. ท่านมีแผนในการบำรุงรักษาอุปกรณ์เป็นราย สัปดาห์และรายเดือน	51	92.73
13. มีการตรวจสอบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการ เชื่อมต่อทุกวัน	49	89.09
14. มีระบบรักษาความปลอดภัย เช่น Firewall	48	87.27
เฉลี่ยการใช้ ICT ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	X 45.36 ร้าน SD 5.36	82.47

ตารางที่ 4.16 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านค้าเกม/อินเทอร์เน็ทในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็น ศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล

ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านเกม/ อินเทอร์เน็ท	สาขาเพาะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจลง	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
1. มีโปรแกรมที่สร้างสรรคิให้เด็กได้ เรียนรู้	10	100	5	62.5	1	100	6	50	9	69.23	9	81.82
2. มีการเชื่อมต่อกับ ISP ที่ป้องกันเมื่อ เชื่อมต่อกับ ISP ไม่ได้ เช่นระบบ Multi WAN	5	50	4	50	1	100	9	75	8	61.54	8	72.73
3. แผนรองรับเมื่ออุปกรณ์เครือข่ายใช้ งานไม่ได้	10	100	4	50	1	100	8	66.67	12	92.31	9	81.82
4. แผนรองรับเมื่อระบบเครือข่ายล่ม	7	70	4	50	1	100	1	83.33	11	84.62	10	90.91
5. มีการแสดงลิขสิทธิ์ของ ระบบปฏิบัติการที่ตัวเครื่อง คอมพิวเตอร์	9	90	7	87.5	1	100	10	58.33	11	84.62	8	72.73
6. มีการติดตั้งเกมลิขสิทธิ์ในเครื่อง	10	100	3	37.5	1	100	7	58.33	12	92.31	11	100
7. มีระบบการใช้ Diskless/No Disk	8	80	4	50	1	100	6	50	8	641.54	11	100
8. มีระบบการเก็บ Log ในการทำงาน และสามารถตรวจสอบได้	7	70	6	75	1	100	8	66.67	00	84.62	10	90.91
9. มีระบบควบคุมการใช้งานของลูกค้า	8	80	8	100	1	100	12	100	13	100	10	90.91

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินงาน/กิจกรรมร้านค้า/อินเทอร์เน็ต	ราชาเทวะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจลง	
	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ	จำนวนร้าน	ร้อยละ
10. มีการสรุปรายงานงานการใช้งาน	8	80	6	75	1	100	11	91.67	12	92.31	11	100
11. มีการเดินสายดิน มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร	10	100	8	100	1	100	11	91.67	13	100	10	90.91
12. ท่านมีแผนในการบำรุงรักษาอุปกรณ์เป็นรายสัปดาห์และรายเดือน	10	100	7	87.5	1	100	11	91.67	11	84.62	11	100
13. มีการตรวจสอบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการเชื่อมต่อทุกวัน	10	100	7	87.5	1	100	12	100	8	61.54	11	100
14. มีระบบรักษาความปลอดภัย เช่น Firewall	10	100	6	75	1	100	11	91.67	9	69.23	11	100

จากข้อมูลในตารางที่ 4.15 และ 4.16 แสดงให้เห็นว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตส่วนมากในอำเภอบางพลีมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลทั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เพื่อให้บริการกับลูกค้า และเพื่อกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับการเรียนรู้ ที่รวมทั้งเรื่องลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ และระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร โดยรายการที่มีจำนวนร้านดำเนินการมากที่สุด คือมีการเดินสายดินและมีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร ระบบควบคุมการใช้งานของลูกค้า และแผนการบำรุงรักษาอุปกรณ์เป็นรายสัปดาห์ และรายเดือน ที่ร้อยละ 96.36 94.55 และ 92.73 ตามลำดับ โดยรายการที่มีจำนวนร้านดำเนินการน้อยที่สุด คือแผนรองรับเมื่อระบบเครือข่ายล่ม มีโปรแกรมที่สร้างสรรค์ให้เด็กได้เรียนรู้ และการเชื่อมต่อกับ ISP ที่ป้องกันการเมื่อเชื่อมต่อกับ ISP ไม่ได้ ที่ร้อยละ 78.18, 72.73 และ 63.64 ตามลำดับ โดยรวมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลีได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูลทั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ลิขสิทธิ์และระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรเฉลี่ย 11.55 รายการ จากทั้งหมด 14 รายการ มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.23 โดยมีข้อมูลแยกเป็นรายตำบลดังรายละเอียดในตารางที่ 4.17 และ ข้อมูลแยกตามขนาดร้านดังรายละเอียดในตารางที่ 4.18

ตารางที่ 4.17 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของ ร้านเกม/ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	จำนวนร้าน	เฉลี่ยจำนวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ราชาเทวะ	10	12.20	2.35
บางปลา	8	9.88	1.96
บางพลี	1	14.00	0
บางพลีใหญ่	12	11.00	1.60
บางแก้ว	13	11.38	2.87
บางไฉลง	11	12.73	1.10
รวม	55	11.55	2.23

จากข้อมูลในตารางที่ 4.17 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางพลีมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทุกด้านเฉลี่ยที่ 14.00 รายการ รองลงมาคือร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางไผ่ และ ราชอาณาจักร ที่มีการใช้เทคโนโลยีเฉลี่ย 12.73 และ 12.20 รายการตามลำดับ โดยร้านในตำบลบางปลา มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร น้อยที่สุดเฉลี่ย 9.88 รายการ และรองลงมาคือ ร้านในตำบลบางพลีใหญ่ เฉลี่ย 11.00 รายการ เมื่อพิจารณาตามขนาดของร้าน ร้านทั้งสองขนาดมีการใช้ ICT ในจำนวนที่เท่า ๆ กัน (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.18)

ตารางที่ 4.18 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน (N)	การใช้ ICT เฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	11.49	2.19
ร้านขนาดใหญ่	18	11.67	2.35
รวม	55	11.55	2.23

4.5 การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลทัศนคติของเจ้าของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ถึงความสนใจและความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้มีลักษณะเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน พบว่ามีจำนวนร้านเฉลี่ย 52.10 ร้าน หรือคิดเป็นร้อยละ 94.73 มีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้มีลักษณะเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน โดยให้ความสนใจไปที่เรื่องความร่วมมือกันจัดตั้งกลุ่มเครือข่ายผู้ประกอบการแต่ละจังหวัด หรือมีผู้แทนเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการกับภาครัฐที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต การพัฒนาเกมของคนไทยให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพต่อเด็กและเยาวชนที่แท้จริง และร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถเป็นประโยชน์กับชุมชน/สถานศึกษา นอกเหนือจากให้บริการเล่นเกม ถึง 54 54 และ 53 ร้าน หรือคิดเป็นร้อยละ 98.18 98.18 และ 96.36 ตามลำดับ (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.19) โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี มีความพร้อมเฉลี่ยที่ 8.85 โดยแยกเป็นรายตำบลตามรายละเอียดในตารางที่ 4.21 และ 4.22

ตารางที่ 4.19 การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน
ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของ ชุมชน	จำนวนร้านที่เห็นด้วย ในการศึกษาความ พร้อมของร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ
1. จัดกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากให้บริการเล่นเกม	50	90.91
2. ควรพัฒนา/เสริมความรู้ให้แก่ผู้ประกอบการ/ผู้ดูแลร้าน	52	94.55
3. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถเป็นประโยชน์กับชุมชน/สถานศึกษา นอกเหนือจากให้บริการเล่นเกม	53	96.36
4. การแนะนำ/เรียนรู้/สนับสนุนจากภาครัฐ สถานศึกษา และชุมชน เพื่อให้เกมช่วยพัฒนาเด็ก	52	94.55
5. พัฒนาเกมของคนไทยให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพต่อเด็กและเยาวชนที่แท้จริง	54	98.18
6. พัฒนาการเล่น "เกม" ไปสู่ "กีฬากีฬา" (E Sport Games) ในโลกไซเบอร์ โดยมีการจัดการแข่งขันและสนับสนุนอย่างต่อเนื่องทั้งจากภาครัฐ/เอกชน	50	90.91
7. การร่วมกันจัดตั้งกลุ่มเครือข่ายผู้ประกอบการแต่ละจังหวัด หรือมีผู้แทนเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการกับภาครัฐที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต	54	98.18
8. ข้อมูลการสำรวจ และข้อคิดเห็นทั้งหมดจากผู้ประกอบการร้านเกมเป็นสิ่งที่รัฐและภาคส่วนต่างๆ ต้องรับฟังอย่างจริงจัง และนำไปสู่การแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม	52	94.55
9. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถประสานความร่วมมือกับสถานศึกษา เพื่อเป็นแหล่งสนับสนุนการเรียนการสอน หรือการใช้อุปกรณ์/ระบบอินเทอร์เน็ตแก่สถานศึกษาในพื้นที่ได้	52	94.55

ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของ ชุมชน	จำนวนร้านที่เห็นด้วย ในการศึกษาความ พร้อมของร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ
10. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถให้ความร่วมมือ/ บริการเสริมต่างๆ ได้ เช่น การสอนคอมพิวเตอร์/ สอนเสริมต่างๆ ,แจ้งข่าวอาชญากรรม ฯลฯ	52	94.55
เฉลี่ยจำนวนร้านที่มีความพร้อมเกม/อินเทอร์เน็ต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	X 52.10 ร้าน SD 1.37	94.73

ตารางที่ 4.20 ความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ทในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ เป็นรายตำบล

ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านเกม/ อินเทอร์เน็ท	ราชาเทวะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจดง	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
1. จัดกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ที่ นอกเหนือจากให้บริการเล่นเกม	7	70	8	100	1	100	12	100	12	92.31	10	90.91
2. ควรพัฒนา/เสริมความรู้ให้แก่ ผู้ประกอบการ/ผู้ดูแลร้าน	10	100	8	100	1	100	10	83.33	11	84.62	10	90.91
3. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ท สามารถเป็น ประโยชน์กับชุมชน/สถานศึกษา นอกเหนือจากให้บริการเล่นเกม	10	100	8	100	1	100	11	91.67	12	92.31	11	100
4. การแนะนำ/เรียนรู้/สนับสนุนจาก ภาครัฐ สถานศึกษา และชุมชน เพื่อให้เกมช่วยพัฒนาเด็ก	8	80	7	87.5	1	100	12	100	11	84.62	11	100
5. พัฒนาร้านเกมของคนไทยให้ทันสมัย และมีประสิทธิภาพต่อเด็กและ เยาวชนที่แท้จริง	9	90	7	87.5	1	100	10	83.33	9	69.23	10	90.91
6. พัฒนาร้านเกม "เกม" ไปสู่ "กีฬา" (E Sport Games) ในโลกไซเบอร์ โดยมี การจัดการแข่งขันและสนับสนุน อย่างต่อเนื่องทั้งจากภาครัฐ/เอกชน	6	60	8	100	1	100	9	75	10	76.92	10	90.91

ตารางที่ 4.20 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต	สาขาทะเล		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจลง	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
7. การร่วมกันจัดตั้งกลุ่มเครือข่าย ผู้ประกอบการแต่ละจังหวัด หรือมี ผู้แทนเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการกับ ภาครัฐที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต	9	90	6	75	1	100	11	91.67	10	76.92	9	81.82
8. ข้อมูลการสำรวจ และข้อคิดเห็น ทั้งหมดจากผู้ประกอบการร้านเกม เป็นสิ่งที่รัฐและภาคส่วนต่างๆ ต้อง รับฟังอย่างจริงจัง และนำไปสู่การ แก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม	9	90	8	100	1	100	1	91.67	13	100	10	90.91
9. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถ ประสานความร่วมมือกับ สถานศึกษา เพื่อเป็นแหล่งสนับสนุน การเรียนรู้การสอน หรือการใช้ อุปกรณ์ระบบอินเทอร์เน็ตแก่ สถานศึกษาในพื้นที่ได้	8	80	6	75	1	100	11	91.67	12	92.31	10	90.91

ตารางที่ 4.20 (ต่อ)

ลักษณะการดำเนินงานกิจกรรมร้านค้า/ อินเทอร์เน็ต	ราคาเหวอะ		บางปลา		บางพลี		บางพลีใหญ่		บางแก้ว		บางโจดง	
	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ	จำนวน ร้าน	ร้อยละ
10. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สามารถให้ ความร่วมมือ/บริการเสริมต่างๆ ได้ เช่น การสอนคอมพิวเตอร์/สอนเสริม ต่างๆ ,อาสาสมัครช่วย อาชญากรรม ฯลฯ	9	90	7	87.5	1	100	11	91.67	10	76.92	10	90.91

ตารางที่ 4.21 การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	จำนวนร้าน	เฉลี่ยความพร้อมในการ ปรับปรุงร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ราชาเทวะ	10	8.50	2.27
บางปลา	8	9.13	1.13
บางพลี	1	10	0
บางพลีใหญ่	12	9.00	1.41
บางแก้ว	13	8.46	2.44
บางไฉลง	11	9.18	1.66
รวม	55	8.85	1.84

จากข้อมูลในตารางที่ 4.21 แสดงให้เห็นว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางพลี มีความพร้อมมากที่สุด โดยมีความพร้อมในการดำเนินการทุกด้าน โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลที่มีความพร้อมรองลงมาได้แก่ ร้านในตำบลบางไฉลง และบางปลา ที่มีความพร้อมเฉลี่ยที่ 9.18 และ 9.13 ตามลำดับ ส่วนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางแก้วมีความพร้อมน้อยที่สุดที่ 8.46 โดยเมื่อพิจารณาตามขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ร้านทั้งสองขนาดมีผลการศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนไม่แตกต่างกันมาก (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.22)

ตารางที่ 4.22 การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดของร้าน

ตำบล	จำนวนร้าน (N)	ความพร้อมเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ร้านขนาดกลาง	37	9.68	1.56
ร้านขนาดใหญ่	18	9.06	1.66
รวม	55	8.85	1.84

4.6 การทดสอบสมมติฐาน

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้มีการตั้งสมมติฐานไว้ 4 สมมติฐานหลักๆ และประกอบด้วย 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมทั้งเหมาะสม และไม่เหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแตกต่างกันหรือไม่ 4) การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แตกต่างกันหรือไม่ และมีผลการทดสอบสมมติฐานดังต่อไปนี้

4.6.1 สมมติฐานที่ 1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานที่ 1.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1.1 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.23) ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยของการตั้งอยู่ในแหล่งที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.23 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	148.32	5.00	29.66	34.51	0.00	3.42
Within Groups	42.12	49.00	0.86			
Total	190.44	54.00				

สมมติฐานที่ 1.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1.2 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.24) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดที่แตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยของการตั้งอยู่ในแหล่งที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.24 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	0.55	1.00	0.55	0.15	0.70	7.14
Within Groups	189.89	53.00	3.58			
Total	190.44	54.00				

สมมติฐานที่ 1.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่เท่ากัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1.3 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.25) ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยของการตั้งอยู่ในแหล่งไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.25 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่ไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	70.24	5.00	14.05	31.37	0.00	3.42
Within Groups	21.94	49.00	0.45			
Total	92.18	54.00				

สมมติฐานที่ 1.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่เท่ากัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1.4 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.26) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดที่แตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยของการตั้งอยู่ในแหล่งที่ไม่สนับสนุนกับการเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.26 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกัน ในเขตอำเภอ บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	Df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	3.25	1.00	3.25	1.94	0.17	7.14
Within Groups	88.93	53.00	1.68			
Total	92.18	54.00				

4.6.2 สมมติฐานที่ 2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้

สมมติฐานที่ 2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่เท่ากัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2.1 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.27) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยของความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.27 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของร้านเกม/อินเทอร์เน็ทในแต่ละตำบลในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	Df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	6.59	5.00	1.32	0.37	0.87	3.42
Within Groups	176.24	49.00	3.60			
Total	182.84	54.00				

สมมติฐานที่ 2.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่เท่ากัน

H_1 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2.2 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.28) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ที่มีขนาดที่แตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ท ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ One-way ความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	4.66	1.00	4.66	1.83	0.18	7.14
Within Groups	135.05	53.00	2.55			
Total	139.71	54.00				

4.6.3 สมมติฐานที่ 3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานที่ 3.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่เท่ากัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3.1 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.29) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	51.90	5.00	10.38	2.36	0.05	3.42
Within Groups	215.73	49.00	4.40			
Total	267.64	54.00				

สมมติฐานที่ 3.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล เพื่อการดำเนินกิจการที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่เท่ากัน

H_1 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3.2 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.30) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการที่มีขนาดของร้านที่แตกต่างกันมีค่าเฉลี่ยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดของร้านที่ต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	0.39	1.00	0.39	0.08	0.78	7.14
Within Groups	267.24	53.00	5.04			
Total	267.64	54.00				

4.6.4 สมมติฐานที่ 4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันหรือไม่

สมมติฐานที่ 4.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เท่ากัน

H_1 : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4.1 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.231) ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.31 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	158.34	5.00	31.67	18.52	0.00	3.42
Within Groups	83.77	49.00	1.71			
Total	242.11	54.00				

สมมติฐานที่ 4.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันหรือไม่

H_0 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เท่ากัน

H_1 : ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่เท่ากัน

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4.2 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบ One-way ANOVA ที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % ($\alpha = 0.01$) (ดูรายละเอียดในตารางที่ 4.32) ยอมรับสมมติฐาน H_0 โดยสรุปได้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดแตกต่างกันในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4.32 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการดำเนินการตามพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดต่างกัน ในเขต อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	3.94	1.00	3.94	1.57	0.22	7.14
Within Groups	132.97	53.00	2.51			
Total	136.91	54.00				

4.7 บทสรุป

4.7.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.4 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.5 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.6 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.7 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.8 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.9 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%

4.7.10 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99%