

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,  
Samutprakran Provinces.

ณรร ธรรมบุญวิศ

ล้นทม จอนจบทรง

กิตติ เลิศกมลรักษ์

กรรณิกาณ ด้วงเจริญ

การวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ปีการศึกษา 2555

ชื่อเรื่อง	การศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ ของชุมชน : กรณีศึกษาร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ
ผู้วิจัย	ณธกร ธรรมบุญวิศ สันทม จอนจวบทรง กิตติ เลิศกมลรักษ์ และ กวรรณิกาน์ ด้วงเจริญ
สถาบัน	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
ปีที่พิมพ์	2557
สถานที่พิมพ์	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
แหล่งเก็บรายงานฉบับสมบูรณ์	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
จำนวนหน้างานวิจัย	143 หน้า
คำสำคัญ	ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ศูนย์การเรียนรู้ จังหวัดสมุทรปราการ
ลิขสิทธิ์	มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

#### บทคัดย่อ

การศึกษาศาสนภาพพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใน อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ จะพิจารณาจาก 3 เรื่องหลัก คือลักษณะการดำเนินกิจกรรมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และทำการศึกษาสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่สนับสนุนให้ร้านเหมาะเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนเพื่อสรุปลักษณะการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน การศึกษานี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และการใช้การสังเกตการณ์ (Observation) กับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตทั้งหมด 6 ตำบล ของ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ จำนวน 55 ร้าน โดยจัดตามประเด็นของเนื้อหาที่ค้นพบ และกรอบการวิจัย ด้วยวิธีการศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการทดสอบ One - way ANOVA (F - Test)

ผลการศึกษาพบว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใน อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จ.สมุทรปราการ 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ( $F = 18.52, p = 0.00$ ) โดยร้านในตำบลบางปลา มีค่าเฉลี่ยการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 สูงที่สุดที่ 21.13 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ( $F = 2.36, p = 0.05$ ) โดยร้านในตำบลบางพลี มีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สูงที่สุดที่ 14.00 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนต่อการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ( $F = 34.51, p = 0.00$ ) โดยร้านในตำบลบางแก้ว มีค่าเฉลี่ยสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนสูงสุด และ 4) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ( $F = 0.37, p = 0.87$ ) โดยร้านในตำบลบางโหลง มีค่าเฉลี่ยความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนสูงสุดที่สุดที่ 9.18

อย่างไรก็ตาม ถ้าเปรียบเทียบลักษณะความเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ กับมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของกระทรวงมหาดไทย และศูนย์การเรียนรู้ที่มีชื่อเสียง ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตยังตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่เหมาะกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตควรจะต้องมีการปรับสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม

Research Title	Study of Internet Cafe situations for improving to be a community learning center : A case study of Game/Internet Cafes in Bangphee District, Samutprakran Provinces.
Researchers	Nataporn Thammabunwarit Lanthom Jonjoubsong Kitti Lertkamonrak Kannika Daungcharone
Institution	Huachiew Chalermprakiet University
Year of Publication	2014
Publisher	Huachiew Chalermprakiet University
Source	Huachiew Chalermprakiet University
Number of Pages	143 pages
Keywords	Game/Internet cafe, learning center, Samutprakran Province
Copy right	Huachiew Chalermprakiet University

#### Abstract

The research title "Study of Internet Cafe situations for improving to be a community learning center : A case study of Game/Internet Cafes in Bangphee District, Samutprakran Provinces has objective of studying the operation of game/internet cafes in Bangphee District, Samutprakran Provinces whether they have the characteristics of a community learning centre. This study focuses on two main elements: the operation of the cafe on the basis of the Film and Video Act 2008, use of Information and Communication Technology (ICT), and the cafes environment that boosts a community learning centre. They study used questionnaire to collect data from 55 game/internet cafes that have registered with the Provincial Culture council in 6 sub-districts in Bangphee district, Samutprakran province, and also the observation by researchers. The data were analyzed with descriptive statistic One – way ANOVA (F – Test).

The results of the study show that the game/internet cafes that were registered with the Cultural Centre of Samutprakran province in Bangphee district, Samutprakran province have the characteristics of a community learning centre. 1) The cafe in each sub-district have operated the cafes regarding the Film and Video Act 2008 was not significant using a critical alpha of .01 ( $F = 18.52, p = 0.00$ ). The cafes Bangpla sub-district had the average of practice highest at 21.13. 2) Use of ICT for the cafes the cafe in each sub-district was significant using a critical alpha of .01 ( $F = 2.36, p = 0.05$ ). The cafes Bangphee sub-district had the average of practice highest at 14.00. 3) The cafes in each sub-district located at the environment that underpin a community learning center was not significant using a critical alpha of .01 ( $F = 34.51, p = 0.00$ ). The cafes Bangkaew sub-district had the best environment. 4) Availability of the cafes in each sub-district to improve the cafes to be a community learning center was significant using a critical alpha of .01 ( $F = 0.37, p = 0.87$ ). The cafes Bangcharong sub-district had the average of the availability at 9.18.

However, compared with the community learning centre standard of Ministry of the Interior and well-known learning centre, most the game/internet cafes are located in the environment that do not underpin the community learning centre. They need to be adjust some environment for being a community learning center.