

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและความเป็นมา.....	1
1.2 ปัญหางานวิจัย.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ คำถามงานวิจัย และสมมติฐาน.....	3
1.4 กรอบทฤษฎีสำหรับการวิจัย.....	4
1.5 การออกแบบงานวิจัย.....	5
1.6 ขอบเขต และข้อจำกัด.....	5
1.7 นิยามศัพท์.....	5
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.9 บทสรุป.....	6
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต.....	8
2.2 พระราชบัญญัติที่ควบคุมการดำเนินงานของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต.....	12
2.2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.....	12
2.2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.....	15
2.2.3 กฎหมายลิขสิทธิ์.....	16
2.3 ศูนย์การเรียนรู้.....	16
2.3.1 ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้.....	17
2.3.2 ชนิดของศูนย์การเรียนรู้.....	18

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.3.3 การพัฒนาศูนย์การเรียนรู้.....	19
2.3.4 ตัวอย่างศูนย์การเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในประเทศไทย.....	20
2.4 ร้านอินเทอร์เน็ตกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน.....	20
2.5 เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต...22	
2.5.1 Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance .....	23
2.5.2 Diskless or Virtual Hard Disk.....	23
2.5.3 Software Firewall.....	24
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	25
2.7 บทสรุป.....	26
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	27
3.1 วิธีวิจัย.....	27
3.2 ระเบียบวิธีวิจัย.....	27
3.2.1 ประชากรและตัวอย่าง.....	27
3.2.2 ตัวแปร.....	28
3.2.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	28
3.2.3.1 การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง.....	28
3.2.3.2 การศึกษาเอกสาร.....	29
3.2.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
3.3 การดำเนินงาน.....	29
3.3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	29
3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
3.3.3 คุณภาพงานวิจัย.....	32
3.3.4 ระยะเวลาดำเนินการวิจัย.....	33
3.4 บทสรุป.....	34
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.1 ข้อมูลร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	35
4.2 ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต.....	36
4.3 สภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต.....	44
4.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต.....	54
4.5 ความพร้อมในการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้.....	59
4.6 การทดสอบสมมติฐาน.....	66
4.7 บทสรุป .....	76
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	78
5.1 สรุปผลการศึกษา.....	78
5.2 อภิปราย และตอบคำถามงานวิจัย.....	85
5.2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีสภาพแวดล้อมเหมาะ ที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่.....	85
5.2.2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ ของชุมชนได้หรือไม่.....	87
5.2.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยี เพื่อนำไปสู่ความเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่.....	88
5.2.4 การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.....	90
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	91
5.3.1 ข้อเสนอสำหรับผู้นำไปปฏิบัติ.....	91
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้วิจัย.....	91
5.3.2.1 มุมมองเชิงเศรษฐศาสตร์.....	92
5.3.2.2 ผลกระทบเชิงสังคม.....	92
5.3.2.3 การออกแบบ Model.....	92
5.4 บทสรุป.....	93

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
เอกสารอ้างอิง.....	94
ภาคผนวก.....	99
ภาคผนวก ก : การอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมงานวิจัย.....	100
ภาคผนวก ข : หนังสือการขอส่งข้อมูลร้านอินเทอร์เน็ต และร้านเกมที่จดทะเบียนตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551.....	101
ภาคผนวก ค : หนังสือขอใช้แบบสอบถามโครงการ “การศึกษามาตรการและ แนวทางดำเนินการสนับสนุนเพื่อพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในสังคมสมัยใหม่”.....	102
ภาคผนวก ง : หนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย.....	103
ภาคผนวก จ : แบบสอบถามงานวิจัย.....	106
ภาคผนวก ฉ : แบบสอบถามการสังเกตการณ์.....	113
ภาคผนวก ช : รายชื่อผู้ให้ข้อมูล.....	114
ภาคผนวก ซ : หลักเกณฑ์การให้คะแนนในแบบประเมินคัดเลือกร้านเกมสีขาว ประจำปี 2554 โครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน”.....	117
ภาคผนวก ฅ : คู่มือการใช้มาตรฐานและตัวชี้วัดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้.....	123
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	142

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	หลักเกณฑ์การให้คะแนนในแบบประเมินคัดเลือกร้านเกมสีขาว ประจำปี 2554..... 11
3.1	จำนวนประชากร (ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต) ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามรายตำบล และขนาดของร้าน..... 31
4.1	จำนวนประชากร (ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต) ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามรายตำบล และขนาดของร้าน..... 36
4.2	ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ..... 36
4.3	ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เป็นรายตำบล.... 39
4.4	ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็น รายตำบล..... 43
4.5	ลักษณะการดำเนินกิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตาม ขนาดของร้าน..... 44
4.6	ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนิน กิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ..... 45
4.7	ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนิน กิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล..... 47
4.8	ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง ลักษณะการดำเนิน กิจกรรมร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดของร้าน..... 47

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.9 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอก ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุน การเป็นศูนย์การเรียนรู้.....	49
4.10 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอก ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุน การเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล.....	50
4.11 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อม ภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน.....	51
4.12 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อม ภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ เป็นรายตำบล.....	52
4.13 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อม ภายนอกของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล.....	53
4.14 ผลการสังเกตการณ์ของนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมภายนอก ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ไม่ สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน.....	54
4.15 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้.....	55
4.16 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใน เขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล.....	56
4.17 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของ ร้านเกม/ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล.....	58

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.18 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบลแยกตามขนาดของร้าน.....	59
4.19 ความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้.....	60
4.20 ความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ เป็นรายตำบล.....	62
4.21 ความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกเป็นรายตำบล.....	65
4.22 ความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในการพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ แยกตามขนาดของร้าน.....	65
4.23 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการดำเนินการตามพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	67
4.24 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการดำเนินการตามพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดต่างกัน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	68
4.25 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	69
4.26 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ของการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสารของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดของร้านที่ต่างกัน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	70

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.27 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่สนับสนุน การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลในแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	71
4.28 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่สนับสนุน การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกัน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	72
4.29 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกที่ไม่เหมาะสม กับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลในแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	73
4.30 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA สภาพแวดล้อมภายนอกไม่เหมาะสม กับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกัน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	74
4.31 ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA ความพร้อมในการปรับปรุงร้านฯ ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบล ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	75
4.32 ผลการวิเคราะห์ One-way ความพร้อมในการปรับปรุงร้านฯ ให้เป็น ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่มีขนาดร้านที่แตกต่างกันในเขต อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	76
5.1 ภาพรวมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล.....	79
5.2 ภาพรวมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดร้าน.....	80
5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน one-way ANOVA สมมติฐาน การดำเนินการด้านต่าง ๆ ของการดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ.....	83



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework).....	25
3.1	ขั้นตอนการวิจัย.....	30
5.1	แสดงข้อมูลระดับความเป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อชุมชนเปรียบเทียบกับ ระดับความพร้อมในการปรับปรุงร้านให้เป็นศูนย์การเรียนรู้.....	81

